

1. WAS IST EIN COMIC?

DER COMIC – EINE SEQUENZIELLE KUNST

Ein Comic ist eine Bildergeschichte. Der volle Ausdruck „Comic Strip“ stammt aus dem Englischen und bedeutet „komischer Streifen“. Beim Comic handelt es sich um eine **sequenzielle** bzw. **fortlaufende Kunstform**. Er erzählt eine (wirklichkeitsnahe oder unrealistische) Geschichte in einer Abfolge von Zeichnungen und Texten in Feldern. Manchmal enthält ein Comic aber auch keine Textpassagen. Die Personen, die in Comics dargestellt werden, verwenden in der Regel **Textblasen** bzw. **Sprechblasen** oder **Lautmalereien**, um Gesprochenes, Gedanken oder auch Schreie und Gefühle auszudrücken.

DER AUFBAU EINES COMICS

Das gezeichnete Blatt eines Comics nennt sich Bildtafel. Den Ausdruck Seite benutzt man für ein ausgedrucktes bzw. bedrucktes Blatt.

Eine Bildtafel besteht üblicherweise aus einer oder mehreren Reihen mit Zeichnungen; diese Reihen heißen Bildstreifen oder Streifen (im Englischen: *Strips*). Jeder Streifen umfasst ein oder mehrere Bilder, die sogenannten Vignetten oder Felder. In den Vignetten befinden sich die Zeichnungen und **Textblasen**, deren Pfeil zu der Person hinführt, die etwas sagt oder denkt. **Lautmalereien** sind Begriffe oder grafische Symbole, die ein Geräusch, eine Handlung oder einen Gedanken darstellen.

Hinzu kommen noch Schriftfelder oder Kästchen. Hierbei handelt es sich um rechteckige Felder am oberen oder seitlichen Rand einer Vignette, die für Kommentare „aus dem Off“ vorgesehen sind.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Sequenzielle Erzählung

Eine Anzahl von Elementen, die nacheinander angeordnet und behandelt werden, um eine Geschichte zu erzählen

Textblase oder Sprechblase

Graphisches Element, in das der Text eines Gesprächs eingetragen wird

Ellipse

Verkürzung, Auslassung eines oder mehrerer Bilder oder Wörter, ohne dass der Gesamtzusammenhang unverständlich wird

Lautmalereien

Begriffe, mit deren Hilfe ein Geräusch dargestellt und wiedergegeben werden kann



Textblasen verdeutlichen, was die Charaktere sagen oder denken. Die Schriftfelder dienen dabei als Unterstützung, um die Zusammenhänge zu erklären.

Zeichnung von Julian Binder, Defne Cetin, Maureen Osthus und Yves Fürst von Sayn-Wittgenstein

Sie ermöglichen es der Autorin oder dem Autor zum Beispiel anzugeben, dass man von einem bestimmten Ort oder Zeitpunkt zu einem anderen wechselt. Außerdem können in diesen Kästchen Informationen zur Verfügung gestellt werden, die es ermöglichen, die Handlung des Comics besser zu verstehen.

DER COMIC – EINE UNSICHTBARE KUNST, DIE ZEIT UND BEWEGUNG WIEDERGIBT

In seinem Buch *Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst*, einem wesentlichen Werk über Comic-Literatur, lenkt der US-amerikanische Comic-Künstler und -Theoretiker Scott McCloud unsere Aufmerksamkeit auf einen Faktor, der für das Lesen eines Comics fundamental ist: die Auslassung bzw. **Ellipse**. McCloud schreibt, dass „die Felder eines Comics Raum und Zeit aufteilen und in einem zerhackten Rhythmus Augenblicke darstellen, die nicht miteinander verbunden sind. Doch unser Sinn für Ellipsen ermöglicht es uns, diese Augenblicke miteinander zu verknüpfen und in unserer Vorstellung eine umfassende und kontinuierliche Realität zu gestalten.“

„Die freiwillige Ellipse bzw. Auslassung, die der Leser vornimmt, ist das fundamentale Mittel, mit dessen Hilfe der Comic Zeit und Bewegung wiedergeben kann“, so McCloud weiter. Tatsächlich geschehen in den Bereichen, die sich zwischen den einzelnen Comic-Vignetten befinden und im Englischen als „Gutters“ (etwa: Lücken) bezeichnet werden, viele Dinge, die die lesende Person mit Hilfe der eigenen Vorstellungskraft miteinander verbinden muss.

2. WIE ERSTELLE ICH EINEN EIGENEN COMIC?

EINEN ERZÄHLRAHMEN FESTLEGEN

Der Comic ist eine Erzählform. Zuerst muss daher die Geschichte festgelegt werden, die erzählt werden soll. Sobald man sich die ersten Gedanken über diese Geschichte gemacht hat, muss eine **Synopsis** (Übersicht) ausgearbeitet werden, in der das Umfeld der Handlung und die Handlung selbst festgelegt werden. Diese **Synopsis** gibt nicht nur den potentiellen Inhalt des Comics wieder, sondern definiert auch Ihre Absichten. Das anschließende **Szenario** dient dazu, den gesamten Inhalt eines Comics festzulegen, damit die endgültigen Bildtafeln angefertigt werden können.

ÜBER THEMEN INFORMIEREN

Nachdem Sie ein Thema für eine Geschichte gefunden und eine **Synopsis** ausgearbeitet haben, sollten Sie vor der visuellen Gestaltung der Personen einen der wichtigsten Schritte bei der Vorbereitung der Erstellung eines Comics unternehmen: dokumentarische Nachforschungen durchführen und gegebenenfalls auch Quellen für grafische Inspirationen finden.

Wo und in welcher historischen Epoche spielt Ihre Geschichte? Informieren Sie sich über Kleidung, Frisuren, Uniformen, Fahrzeuge, Architektur, Ausdrücke, Begriffe aus Jargons und Dialekten usw. – kurz: über alles, was Sie benötigen, um die Erzählung anzureichern. Indem Sie Ihrer Geschichte einen Charakter geben, machen Sie sie glaubhaft. Das Internet ist eine unerschöpfliche Dokumentationsquelle (auch wenn man dennoch darauf achten sollte, dass man zuverlässiges und vertrauenswürdige Quellenmaterial verwendet), doch auch in Mediatheken oder bei Dokumentations- und Informationszentren können Sie zahlreiche Hilfsmaterialien finden.

DIE AUSARBEITUNG DES SZENARIOS

Sobald Sie alle benötigten Unterlagen zusammengetragen haben, können Sie das genaue **Szenario** ausarbeiten, d.h. Sie sollten auf Papier

- ▶ die Gesamtanzahl der Bildtafeln festlegen, aus denen die Geschichte bestehen soll
- ▶ den Handlungsablauf definieren: Soll er einem linearen Zusammenhang folgen, oder sollen die chronologischen Elemente ungeordnet behandelt werden? Soll die Geschichte Rückblenden enthalten?
- ▶ die Anzahl der Vignetten pro Seite festlegen und die Felder gleichmäßig verteilen. Üblicherweise umfasst eine Seite zwischen 6 und 12 Felder

- ▶ den Inhalt jeder Vignette festlegen, mit allen erforderlichen Erläuterungen, Angaben zu verwendeten Dokumenten, Informationen über den allgemeinen Inhalt und Angaben zu den ausgewählten Bildeinstellungen (Übersichtszeichnungen, Groß- bzw. Naheinstellungen um Emotionen darzustellen usw.)
- ▶ die Dialoge der Personen, also die Inhalte der Sprechblasen und zusätzlichen Erzähltexte (Inhalt der Schriftfelder oder Kästchen, Kommentare „aus dem Off“ usw.) ausarbeiten

Da die gesamte Arbeit in schriftlicher Form ausgeführt wird, müssen alle Seiten des Comics korrekt nummeriert sein sowie Namen und Beschreibungen wiederholt werden.

DER NÄCHSTE SCHRITT ZUR ZEICHNUNG

Nun werden die sogenannte „**Roughs**“ angefertigt. Hierbei handelt es sich um grob gezeichnete **Rohentwürfe** für die gesamte Handlung der Geschichte. Während dieser Phase der Erstellung Ihres Comics werden Bildeinstellungen, Darstellungsebenen und Textplatzierungen endgültig festgelegt. Diese Rohfassungen müssen so lesbar wie möglich sein, damit jede Person, die an der Anfertigung des Comics beteiligt ist, diese Entwürfe als Arbeitsbasis verwenden kann. Sobald die **Roughs** korrigiert wurden, dienen sie als Grundlage für die Bleistiftzeichnungen, die erste Etappe beim Zeichnen eines Comics.

HINWEIS: Im Rahmen einer Gruppenarbeit ist es für Comic-Autor*innen wichtig, eng mit den Zeichner*innen zusammenzuarbeiten, die an der Anfertigung der Roughs beteiligt sind. So können noch auszuführende Arbeiten vorweggenommen werden.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Synopsis

Kurzer Text, der das Schema für das Szenario skizziert; es handelt sich um eine kurze Zusammenfassung

Szenario

Technische und ausführliche Beschreibung der Szenen, aus denen sich eine Geschichte zusammensetzen soll

Rough (Rohentwurf)

Erster Entwurf, Rohfassung der Seiten eines Comics. Nicht zu verwechseln mit der Bleistiftzeichnung

3. WIE ZEICHNE ICH EINE BILDТАFEL?

DURCH GUTE VORBEREITUNG GEWINNT MAN ZEIT

Beginnen Sie nicht direkt mit der Anfertigung der endgültigen Zeichnungen für einen Comic, sondern treffen Sie zunächst eine Vorbereitung: das Studium der wiederkehrenden Personen der Geschichte. Üben Sie, diese Personen in unterschiedlichen Positionen oder Einstellungen zu zeichnen, um zu vermeiden, dass sie von einer Vignette zur nächsten zu sehr verzerrt und verformt werden.

Die Dokumente, die Sie für die Erstellung des Szenarios zusammengetragen haben, müssen auch beim Anfertigen und Einfärben der Zeichnungen hinzugezogen werden. Zögern Sie nicht, Dinge auszuschmücken oder herauszuarbeiten; hierdurch könnten sogar Ideen für neue Bilder entstehen.

VORBEREITUNG DES ZEICHENBLATTS

Wenn Sie soweit sind, nehmen Sie ein Blatt stärkeres Papier, damit es beim Zeichnen nicht zerknittert. Dank des **Rough**-Entwurfs wissen Sie, wie viele Vignetten Sie zeichnen wollen und wie viel Platz jede Vignette auf der Seite benötigt. Skizzieren Sie nun das **Vignettenmuster** auf das Blatt, vergessen Sie hierbei jedoch nicht, an den Außenkanten des Blattes einen weißen Rand mit einer Breite von 1 Zentimeter zu lassen. Zwischen den einzelnen Vignetten lassen Sie kleine Abstände mit einer Breite von 3 bis 5 Millimetern frei.

DIE BLEISTIFTZEICHNUNG

Wenn Sie sämtliche Vignetten skizziert haben, können Sie mit der **Bleistiftzeichnung** beginnen, am besten mit einem Stift des Härtegrads HB.

Einige Tipps:

- Zeichnen Sie als Erstes die Textblasen, um die Größe festzulegen und um zu überprüfen, ob der gesamte Text in die Blasen passt. Achten Sie dabei auf die Leserichtung: Die Textblasen dürfen sich nicht überschneiden und müssen von links nach rechts lesbar sein. Mit Hilfe dieser Vorgehensweise können Sie auch sicherstellen, dass die einzelnen Vignetten nicht zu klein sind und genügend Platz zum Zeichnen übrigbleibt.
- Innerhalb einer Comic-Bildtafel verläuft die Leserichtung von links nach rechts. Wenn sich in einer Vignette eine Person oder ein Fahrzeug vorwärtsbewegt, muss diese Bewegung von links nach rechts führen. Ist dies nicht der Fall, könnte die lesende Person den Eindruck gewinnen, die Figur oder das Fahrzeug würde umkehren, was Sie ursprünglich vielleicht gar nicht ausdrücken wollten.

- Um einen Eindruck von Tiefe zu erzeugen, wenden Sie perspektivische Techniken an, etwa eine Horizontlinie oder ein bis mehrere Fluchtpunkte.

DIE TINTENZEICHNUNG

Sobald die **Bleistiftzeichnung** fertig ist, können Sie mit Hilfe eines feinen Filzstifts oder Fineliners eine **Tintenzeichnung** anfertigen. Üben Sie zunächst einige Male auf Schmierpapier, um sicherzustellen, dass die Spitze des Filzstifts nicht zu dick ist und Sie das Arbeiten mit dem Stift ausreichend beherrschen. Dickere Striche im Vordergrund und feinere Striche im Hintergrund verstärken die Tiefwirkung.

DAS EINFÄRBN

Abhängig von der Geschichte können Sie entscheiden, ob Ihr Comic schwarz-weiß oder farbig werden soll. Beginnen Sie mit helleren Farbtönen, und verstärken Sie diese anschließend mit dunkleren Farben.

Um Schatten zu erzeugen, legen Sie zunächst die Position der Lichtquelle fest. Befindet sich die Lichtquelle beispielsweise auf der linken Seite, sollten Schatten auf der rechten Seite von Personen und Gegenständen gezeichnet werden.

Um Fehler zu vermeiden empfiehlt es sich, eine Fotokopie der Bildtafel auf stärkerem Papier anzufertigen. Auf dieser Kopie können Sie dann mit verschiedenen Farben üben, bis Sie zufrieden sind.

HINWEIS: Das Erstellen der Tintenzeichnung und das Einfärben können gleichzeitig erfolgen. Die Zeichnung kann direkt mit Farbe und ohne Hilfe von Konturlinien angefertigt werden.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Vignettenmuster

Gitterförmige Anordnung von Feldern bzw. Vignetten auf einer Comic-Seite. Hierbei können die einzelnen Vignetten unterschiedlich groß sein

Bleistiftzeichnung

Mit einem Bleistift direkt auf die Bildtafel aufgetragene, möglichst genaue Musterzeichnung

Tintenzeichnung

Mit schwarzer Tinte angefertigte endgültige Zeichnung

4. DIE EINZELNEN ARBEITSSCHRITTE

1



2



3



1

Bei der Bleistiftzeichnung handelt es sich um eine erste Version der endgültigen Zeichnung. Diese basiert auf den Einzelheiten und Details, die mit Hilfe des Szenarios und des *Rough*-Entwurfs ausgearbeitet wurden.

2

Durch Tintenzeichnung und Schattierungen erhält der Entwurf sein endgültiges und ordentliches Aussehen. Sobald die Bleistiftlinien mit einem Radiergummi entfernt wurden, kann die Zeichnung eingefärbt werden.

3

Beginnen Sie beim Einfärben mit helleren Farbtönen und verstärken Sie diese mit dunkleren Farben.

Nun sind Sie Profi-Comic-Zeichner*in!

Zeichnungen von Peter Eickmeier

COMICS IM UNTERRICHT – UNTERRICHT MIT COMICS

Comics werden im Unterricht nicht mehr nur als Mittel zur Motivation und Illustration genutzt: Ein kompetenzorientierter Einsatz von Comics im Unterricht ergibt sich insbesondere in Bezug auf die ästhetische Erziehung, die Sprachen und die historisch-politische Bildung. Dabei kann sowohl die Analyse von Comics als auch die eigene Zeichnung ein didaktisches Potenzial entfalten.

Comics sind zunächst ein Unterrichtsgegenstand des Faches **Kunst**. So können dort die Grundlagen für die Arbeit mit Comics in anderen Fächern gelegt werden; schließlich besitzen Comics eine eigene Sprache. Isabel Kreitz führt hierzu aus: „*Comic ist nicht nur eine Schnittmenge aus Text und Bild. Der Comic hat seine eigenen Zeichen entwickelt. Das simultane Wahrnehmen von Bild und Text erfordert Übung wie das Lesen von Noten, Stadtplänen und anderen Text/Bild-Kombinationen.*“¹ Es geht darum, die besondere Erzählstruktur des Comics zu verstehen: Einzelbilder werden durch verschiedene Bezugspunkte wie Figuren, Orte oder Dialoge miteinander verknüpft; die Darstellung ist reduziert auf Details und Symbole. Typische Stilmittel und eine „filmische“ Bildsprache sorgen für eine abwechslungsreiche und emotionale Lektüre.

Im **Literaturunterricht** können Comics zunächst als narrative Medien und damit als Literatur begriffen werden. Hinzu kommen die Literaturadaptionen in Comicform. Hier lohnt die vergleichende Betrachtung einiger Sequenzen: Comic-Künstler*innen geben der Literaturvorlage ‚ihre‘ Ansicht, über die sich diskutieren lässt.

Die **Fremdsprachendidaktiken** sehen in der Arbeit mit Fremdsprachencomics einen wichtigen Beitrag zur Ausbildung von Sprachkompetenz. Die Kombination von Text und Bild erleichtert das Erschließen eines Fremdsprachentextes. Mit dem Comic gewinnt der Fremdsprachenunterricht einen besonderen Kommunikationsanlass hinzu. Idealerweise sollten dann solche Comics zum Einsatz kommen, die im jeweiligen Herkunftsland entstanden sind und dort auch im Alltag rezipiert werden. So fördert der Comic neben dem Spracherwerb zugleich die interkulturelle Kompetenz.²

Für den **historisch-politischen Unterricht** gibt es inzwischen zahlreiche Comics, die Geschichte erzählen oder politisch-soziologische Aufklärung betreiben.

Geschichtscomics behandeln historische Sachverhalte, aber sie bilden die „Geschichte“ nicht ab, sondern sie offenbaren die historischen Vorstellungen eines Künstlers oder einer Künstlerin. Der Wert dieser Geschichtsdarstellungen ist abhängig vom Umgang mit historischer Forschungs- und Quellenliteratur. Gut recherchierte Geschichtscomics können demnach das Geschichtsbewusstsein ihrer Leser*innen stimulieren und prägen. Dabei setzen die Lesenden die historischen Imaginationen der Künstlerinnen und Künstler in Bezug zur eigenen; diese vergleichende Auseinandersetzung verankert den Sachverhalt einerseits, zeigt aber andererseits auch den Konstruktcharakter von Geschichte auf.

Comics bieten deshalb Anlässe zur Förderung der Deonstruktionskompetenz. Folglich eignet sich der Einsatz von Geschichtscomics im Unterricht besonders in Phasen der Vertiefung und Festigung: Das zuvor erworbene historische Wissen (Sachkompetenz) wird anhand der Comiclektüre sowohl vertieft als auch verglichen und bewertet (Werturteilskompetenz).

Zusätzlich bieten Comics Anlässe für kreatives Schreiben im Geschichtsunterricht. So können Schüler*innen zum Beispiel eine Sequenz fortführen, eine Lücke zwischen zwei Bildern (Hiatus) füllen oder Sprech- und Denkblasen ergänzen. Die Zeichnung eigener Comics erfüllt die Anforderungsbereiche Reproduktion, Transfer, Reflexion und Problemlösung. Als Sozialformen sind Einzel-, Partner- und Gruppenarbeiten möglich. Die vorausgehende Analyse von Comics bietet einen Einstieg und eine Hilfestellung zur Ideenfindung sowie der Konzeption für das eigene Szenario.

NEUGIERIG?

Unsere aktuelle Ausschreibung des deutsch-französischen Comic-Wettbewerbs für Jugendliche finden Sie hier:

www.volksbund.de/schule

¹ Ristau, Oliver: Comic-Künstlerin Isabel Kreitz, Der Dachboden als geistiger Lebensraum, www.tagesspiegel.de/kultur/comics/comic-kuenstlerin-isabel-kreitz-der-dachboden-als-geistiger-lebensraum/6709232.html, abgerufen am 19.11.2019.

² Vgl. Schüwer, Martin: Teaching Comics, Die unentdeckten Potenziale der grafischen Literatur, in: Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch (2005), H. 73, S. 2-8; Kahl, Detlev: Bandes Dessinées im Französischunterricht oder Frank Margerin als Sprachlehrer, in: Der fremdsprachliche Unterricht Französisch (1996), H. 2, S. 4-10.

ANREGUNGEN FÜR DIE AUSEINANDERSETZUNG MIT DEM THEMA KRIEG IM UNTERRICHT

Beispiele für methodische Ansätze

- ▶ Junge Menschen befragen Personen aus ihrem direkten Umfeld (etwa Familie, Nachbarschaft, Ortsansässige): Was verbinden diese mit den Weltkriegen? Was wird in den Familien darüber erzählt? Gibt es Erinnerungsstücke, die an Personen aus dieser Zeit erinnern?
- ▶ Junge Menschen recherchieren zu Themen in Bezug auf ihre Familiengeschichten: Von welchen Erfahrungen berichten die Familien? Was geschah im Herkunftsland- oder Ort der Familie? In welcher Armee dienten Familienangehörige?
- ▶ Junge Menschen besuchen außerschulische Lernorte wie Kriegsgräberstätten, Kriegerdenkmäler oder Gedenkstätten und erforschen diese Orte zum Beispiel mithilfe örtlicher Archive.
- ▶ Junge Menschen beschäftigen sich mit den Biografien von Personen aus ihrem Ort und recherchieren etwa in der „Gräbersuche Online“ des Volksbundes (www.volksbund.de/graebersuche), ob es darunter ehemalige Einheimische gibt, die auf Kriegsgräberstätten im Ausland begraben sind.
- ▶ Junge Menschen sprechen mit Personen, die heute Soldat*innen, Geflüchtete und andere in Kriegsgeschehen Involvierte betreuen, mit Menschen, die selbst Kriegsgeschehen erlebt haben oder beim Wiederaufbau halfen.

Beispiele für Geschichten zu Freude und Hoffnungen angesichts des Kriegsendes

- ▶ Revolutionen und neue Gesellschaftsordnungen
- ▶ Europa: gemeinsames Handeln von Staaten, Ideen eines gemeinsamen Europas
- ▶ Entkolonialisierung
- ▶ Hoffnung auf und Erhalt von Frieden
- ▶ Demokratisierung

Beispiele für Geschichten zum Leid nach dem Ende der Weltkriege

- ▶ Trauer um Verstorbene
- ▶ Versehrte
- ▶ Umgang mit Kriegsteilnehmer*innen
- ▶ ökologische Folgen der Kriege

Beispiele für Geschichten zur Erinnerungen an Krieg und Kriegstote

- ▶ Kriegstote und Kriegsgräber
- ▶ Gedenken und Erinnern in regionalen, (inter-)nationalen und sozialen Kontexten, zum Beispiel auf Gedenkstätten
- ▶ Kriegerdenkmäler
- ▶ Familiengeschichten, Erinnerungsstücke

Beispiele für Geschichten zu Krieg und zwischenstaatlichen Konflikten heute

- ▶ Erfahrungen und Hoffnungen von Personen, die mit aktuellen Kriegssituationen konfrontiert sind oder waren, zum Beispiel Geflüchtete, Bundeswehrsoldat*innen
- ▶ eigene Hoffnungen und Zukunftsvisionen junger Menschen

LITERATUREMPFEHLUNGEN

- ▶ **Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Comics**, Aus Politik und Zeitgeschichte (2014), Heft 33/34, www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/189540/comics [Letzter Zugriff: 11.12.2019]
- ▶ **Gundermann, Christine:** Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht (Methoden historischen Lernens) Schwalbach 2007
- ▶ **Mounajed, René:** Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht. Frankfurt am Main 2009
- ▶ **Schulze, Sandra:** Comics zeichnen leicht gemacht: Figuren, Story, Umgebung, Panelgestaltung, Perspektive. Heidelberg 2019

KONTAKT

Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e. V.
Bundesgeschäftsstelle | Abteilung Gedenkkultur und Bildung
Fachbereich Friedenspädagogisches Arbeiten an Schulen und Hochschulen
Lützowufer 1 | 10785 Berlin
Tel.: +49 (0)30 2309 35-58 | Email: schule@volksbund.de