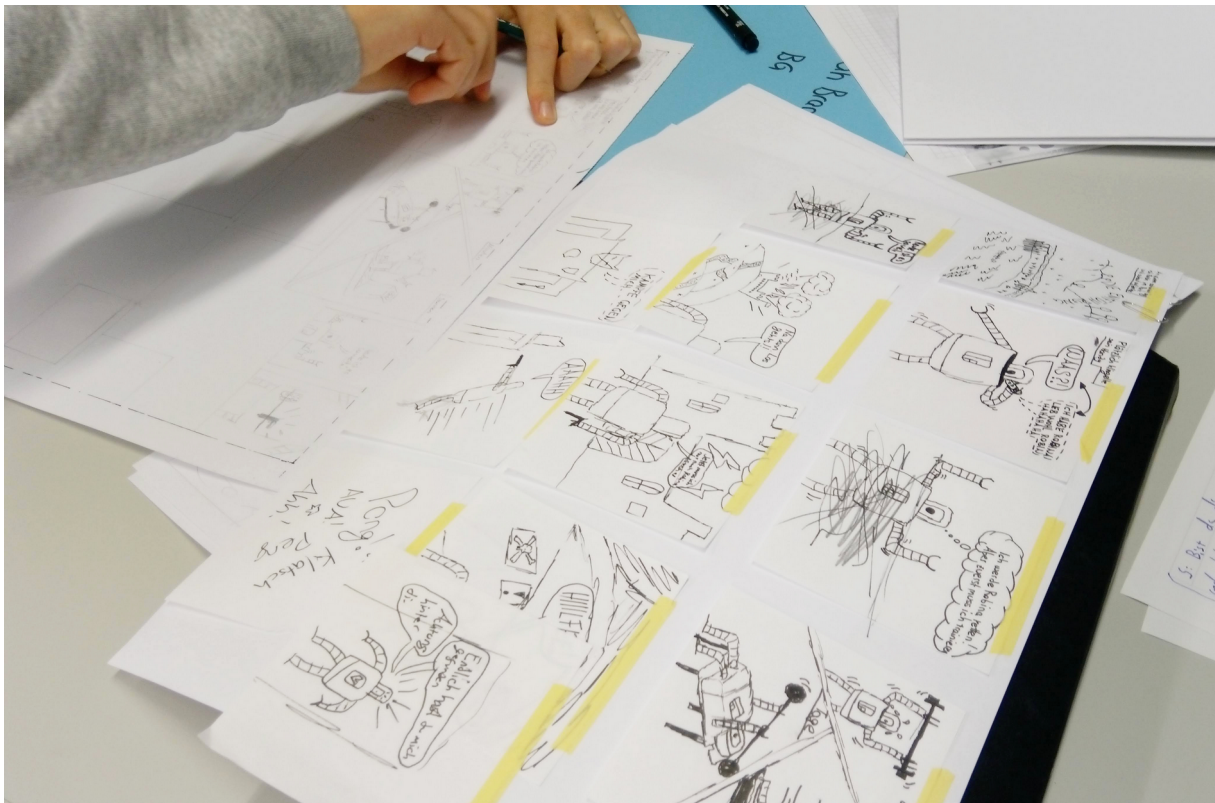


Material: Mögliches und Unmögliches



Das folgende didaktische Material ist Teil des Beitrags «Mögliches und Unmögliches» im Lehrmittel «Kunst & Bild. Bildnerisches Gestalten im Zyklus 2 und 3».¹ Das Material bezieht sich auf folgende Teilaufgaben des Unterrichtsvorhabens:

01 Visuell erzählen

ZEICHNE EIN HAUS | Zu dieser Aufgabe werden die Ergebnisse einer 7. Klasse kurz vorgestellt sowie eine alternative Variante der Übung veranschaulicht.

02 Charaktere und Aktionen zeichnen

FIGUREN ENTWICKELN | Hierzu werden Comic-Beispiele gezeigt, die als Inspiration dienen können (inkl. weiterführenden Links).

FIGUR IN AKTION | Am Beispiel eines Roboters werden Möglichkeiten zur Darstellung von Emotionen ohne Mimik/ohne Gesicht aufgezeigt. Das Inspirationsblatt für die Teilaufgabe wird kurz vorgestellt.

03 Geschichten erfinden, entwerfen und realisieren

ERSTE IDEEN SAMMELN | Hier finden sich weiterführende Hinweise zum Entwickeln von Geschichten und zum Umgang mit der ersten Ideensammlung.

VON DER BILDSERIE ZUM COMIC | In einer Visualisierung wird der Übergang von der auf einzelnen Zetteln visualisierten Geschichte zur Comic-Seite aufgezeigt und didaktisch kommentiert.

Begleiten | Abschliessend wird eine Visualisierung vorgestellt, um mit Schüler*innen über den (individuellen) Herausforderungsgrad beim Gestalten des eigenen Comics zu sprechen.

¹ Bader, Nadia/Krinzinger, Manuela/Németh, Anikó (i.V./2022): «Mögliches und Unmögliches». In: Aebersold, Ursula/Bazzigher-Weder, Monica/Junger, Susanne/Niederberger, Claudia (Hrsg.): Kunst & Bild. Bildnerisches Gestalten im Zyklus 2 und 3. Bern.

01 Visuell erzählen

ZEICHNE EIN HAUS | ERGEBNISSE EINER 7. KLASSE

Bei diesem Experiment ist es wichtig, möglichst schnell und spontan zu zeichnen. Dadurch können bereits verinnerlichte zeichnerische Schemata zum Ausdruck kommen. Solche konventionalisierten, symbolischen Darstellungen sind einerseits auf kommunikativer Ebene hilfreich. Andererseits kann es je nach beabsichtigter (Bild-)Wirkung oder Botschaft sinnvoll und notwendig sein, andere, differenziertere Darstellungsmöglichkeiten zu erarbeiten und zu nutzen (vgl. Aufgabe ABSTRAHIEREN, REDUZIEREN UND DIFFERENZIEREN).

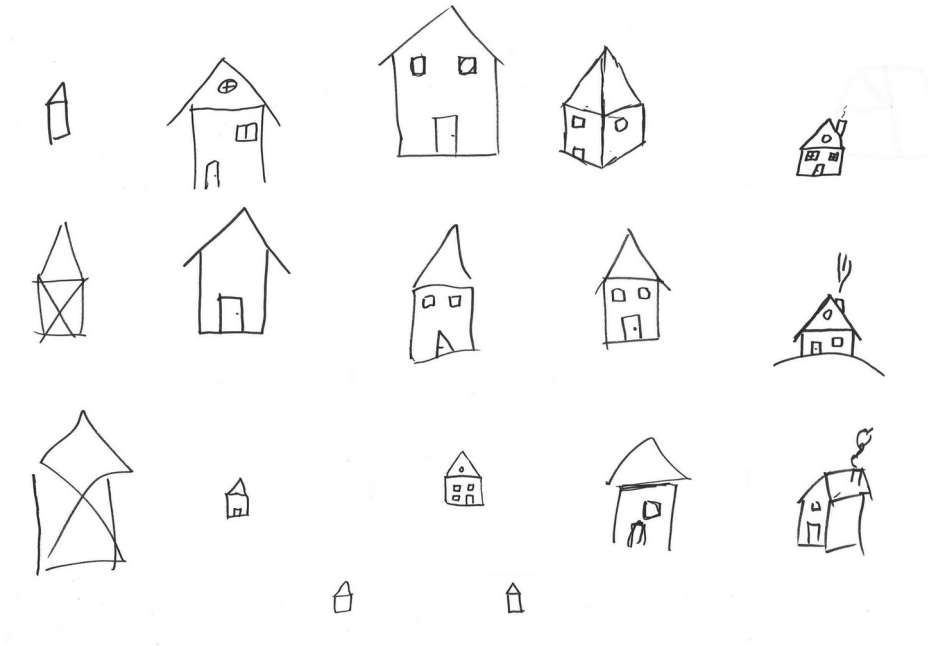


Abb.1: «Zeichne ein Haus», Ergebnisse einer 7. Klasse, N. Bader, 2022.

ZEICHNE EIN HAUS | ALTERNATIVE MOTIVE

Im Vergleich zwischen den Darstellungen zum Begriff «Baum» (links) und «Trauerweide» (rechts) zeigt sich anschaulich, wie bereits mit einfachsten zeichnerischen Mitteln eine Differenzierung und Spezifizierung erreicht werden kann. Mit Blick auf die Trauerweiden wäre z.B. auch ein Vergleich mit Darstellungen von Palmen interessant, die teilweise Ähnlichkeiten aufweisen, zugleich aber auch wieder andere Schemata aufrufen.

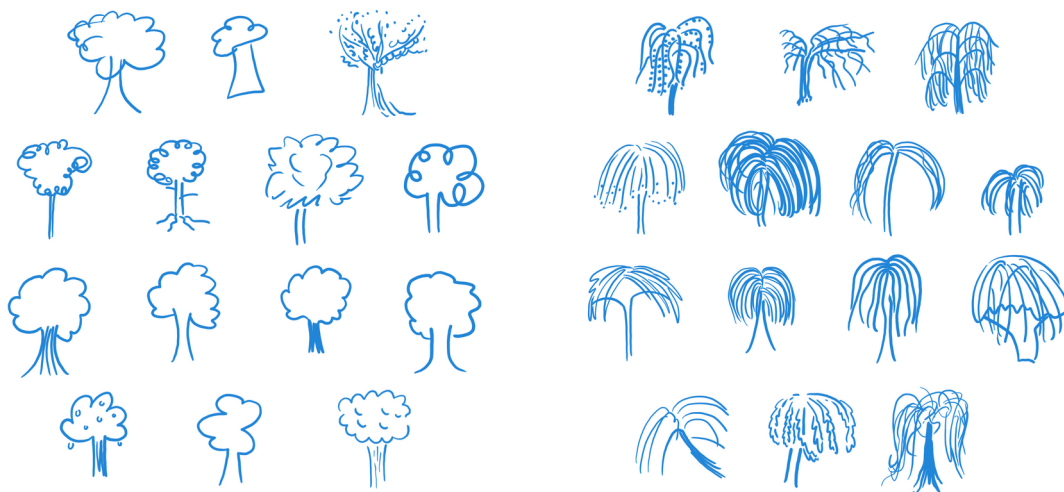


Abb.2: «Baum – Trauerweide», nachgezeichnete Ergebnisse von Studierenden, N. Bader, 2022.

02 Charaktere und Aktionen zeichnen

FIGUREN ENTWICKELN | BEISPIELE ZU REDUZIERT GEZEICHNETEN FIGUREN

Als Anregung zur Entwicklung eigener Figuren können Beispiele von Comiczeichner*innen hilfreich sein, die mit stark vereinfachten und zugleich differenzierten Darstellungen arbeiten. Die folgenden vier Beispiele wurden im erprobten Unterrichtsvorhaben «Mögliches und Unmögliches» als Inspiration angeboten (vgl. auch Literatur).



Abb.3: Figuren nach «The Order of the Stick»
(<https://www.giantitp.com/comics/oots.html>)



Abb.4: Figuren nach «Lieber kleiner Seppuku»
(<http://www.tinysepuku.com/>)



Abb.5: Figuren nach «Poorly Drawn Lines»
(<http://www.poorlydrawnlines.com/>)



Abb.6: Figuren nach Tom Gauld
(<https://myjetpack.tumblr.com/>)

Weiterführend kann ich den Webcomic *Sarah's Scribbles*² besonders empfehlen. Die Hauptfigur des Comics ist ein wunderbares Beispiel dafür, wie eine sehr schlicht gestaltete Figur (Sarah) höchst differenziert und vielseitig dargestellt werden kann – je nach Lebens- und Gefühlslage.³

² <https://sarahcandersen.com/>

³ Eine detailliertere Betrachtung inkl. Bildbeispielen: Bader, Nadia (2022/i.V.): Charakterdesign in Comics – zwischen Einfachheit und Differenziertheit. In: IMAGO. Zeitschrift für Kunstpädagogik, Grafisches Erzählen, 14. München.

FIGUR IN AKTION | EMOTIONEN DARSTELLEN OHNE GESICHT/MIMIK

Um die Emotionen einer Figur darzustellen, liegt es zunächst nahe, verschiedene Gesichtsausdrücke zu verwenden. Doch was wenn die Figur kein Gesicht hat, wie beispielsweise ein Roboter? Die folgenden Zeichnungen zeigen, wie Emotionen auch ohne Gesicht dargestellt werden können: beispielsweise durch die Körperhaltung (z.B. nach hinten gelehnt, Arme erhoben, gekrümmter Rücken, etc.), durch Bewegungslinien (sog. «Speedlines») sowie mit ergänzenden Symbolen, wie sie in vielen Comics verwendet werden (z.B. spiralförmige Linie für Schwindel/Desorientierung, Schweißstropfen für Angst oder Anstrengung, Zick-Zack-Linien für Ärger, etc.).



Abb.7: «Roboter mit Emotionen», digitale Zeichnungen inspiriert durch Tom Gauld, N. Bader, 2022.

Das Inspirationsblatt auf der folgenden Seite kann Impulse bieten, wenn spontan die Ideen für Tätigkeiten und Emotionen fehlen. Zugleich liessen sich die Listen der Tätigkeiten, der Emotionen und insbesondere der möglichen Kombinationen deutlich erweitern, wozu Lernende und Lehrende gleichermassen eingeladen sind. Wenn sowohl alltägliche als auch aussergewöhnliche Tätigkeiten dargestellt werden, kann deutlich werden, dass gerade in Comics auch Unmögliches möglich gemacht werden kann – wie es der Titel des Unterrichtsvorhabens «Mögliches und Unmögliches» bereits antönt. Beim Visualisieren unterschiedlicher Tätigkeiten (und Emotionen) können zudem weiterführende Erfahrungen dazu gesammelt werden, was sich «einfacher» darstellen lässt (z.B. vertraute Tätigkeiten, in Filmen/Comics bereits oft gesehene Darstellungen) und wo sich spezifische Herausforderungen stellen (z.B. wenn einfache oder bekannte Schemata/Symbole nicht genügen; z.B. wenn Tätigkeiten erst durch den Einsatz mehrerer Bilder verständlich werden; etc.).

FIGUR IN AKTION | INSPIRATIONSBLATT

Überlege dir bevor du mit dem Zeichnen beginnst: Welche Merkmale oder Details braucht es, damit gut erkennbar ist, was du darstellen möchtest? Aus welchem Blickwinkel ist die Figur, ihre Gefühle und die Aktion am besten erkennbar?

Was tut die Figur?

alltägliche Tätigkeiten können sein:

- Zähne putzen
- kochen
- trinken (z.B. Milchshake, Tee, Wein)
- essen (z.B. Nudelsuppe, Burger)
- klettern (wo hinauf?)
- rennen
- vélofahren
- werfen (z.B. Ball, Ei, Torte)
- schlafen (wo/wie?)
- Musik hören (mit/ohne Kopfhörer)
- tanzen (in der Disco, alleine)
- nachdenken
- telefonieren (mit wem?)
- einkaufen (wo, was?)
- segeln
- frisieren
- (etwas, sich) waschen
- lachen (worüber)
- duschen, baden
- in der Nase bohren
- singen
- malen, zeichnen
- joggen
- Holz hacken
- schminken
- lesen (ein Buch, ein Plakat)
- beobachten (etwas, jemanden)
- spazieren

aussergewöhnliche Tätigkeiten können sein:

- flüchten (vor welcher Gefahr?)
- springen (von wo nach wo?)
- fliegen (womit? einfach so?)
- unsichtbar werden
- durch eine Wand gehen
- Feuer spucken
- Etwas ganz schweres tragen
- beamen
- heilen können
- unter Wasser atmen
- Gedanken lesen
- Überschallgeschwindigkeit haben
- Zeitreisen
- mit Tieren sprechen
- seine Grösse verändern können
- extrem gut hören
- Gift versprühen
- schweben
- Blitz und Donner herbeirufen
- alle Sprachen beherrschen
- Dinge verwandeln könne, (z.b. in Gold oder Eis)

Wie geht es ihr dabei? In welcher Art & Weise führt sie die Tätigkeit aus?

- | | | |
|---------------------|---------------|----------------|
| • traurig | • organisiert | • cool |
| • müde | • hektisch | • konzentriert |
| • freudig | • mutig | • unmotiviert |
| • aufgerecht/nervös | • missmutig | • wild |
| • wütend | • gelassen | • sanft |
| • ängstlich | • gierig | • genervt |
| • entspannt | • stolz | • energisch |
| • vorsichtig | • eitel | • heimlich |

Beispiele

Die Figur...

- ...putzt sich ganz müde die Zähne.
- ...isst gestresst ihre Nudelsuppe.
- ...geht entspannt durch die Wand.

03 Geschichten erfinden, entwerfen und realisieren

ERSTE IDEEN SAMMELN

Die «W-Fragen» können beim (er)finden von Geschichten helfen.⁴ Das so strukturierte Sammeln von Ideen kann anhand von Notizen erfolgen, doch sind auch kleine Skizzen und Visualisierungen möglich und wünschenswert, da damit bereits ein erster Schritt in Richtung Comic gegangen werden kann. Erfahrungsgemäss fällt das direkte, skizzenhafte Visualisieren Schüler*innen eher schwer. Die Ideensammlung kann dahingehend als Übungsgelegenheit genutzt werden.

Als Inspiration können z.B. auch «Geschichten Würfel» (Story Cubes) genutzt werden. Solche Würfel können selbst hergestellt, käuflich erworben oder als virtueller Würfel-Generators genutzt werden.⁵ Die vom Würfelergebnis gezeigten Symbole gilt es dann (irgendwie) in die eigene Geschichte einzubauen.



Abb.8: «W-Fragen», N. Bader, 2022.

4 Siehe dazu auch: Wunderlich, Eva (2012): Das W-Fragen-Geschichtsbaumusterspiel. In: Ritter, Michael / Ritter, Alexandra (Hrsg.): Schreibkompetenz und Schriftkultur. Frankfurt am Main, S. 283-288, https://www.pedocs.de/volltexte/2019/17695/pdf/GSV_2012_Wunderlich_Das_W_Fragen_Geschichtenbaumusterspiel.pdf (12.02.2022).

5 Z.B. <https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/>

VON DER BILDSERIE ZUM COMIC

Ein erstes Visualisieren und Entwerfen des Comics auf vielen separaten Zetteln wird im Unterrichtsvorhaben «Mögliches und Unmögliches» als methodischer Kniff genutzt: Dadurch wird der erste Entwurf bewusst modular, flexibel und veränderbar gehalten. In diesem Stadium soll sich die Geschichte nochmals deutlich verändern können, wenn Bedarf besteht. Es kann kritisch geprüft werden, welche Bilder unbedingt gebraucht werden, welche vielleicht überflüssig sind oder noch fehlen. Es lässt sich beispielsweise auch nochmals nachfragen, was mit Worten ergänzt werden muss, welche Teile der Geschichte erhalten bleiben sollen und welche weggelassen werden können, inwiefern die Dramaturgie funktioniert, etc. In diesem Arbeitsstadium können Rückmeldungen entsprechend nochmals zu deutlichen Veränderungen beitragen.

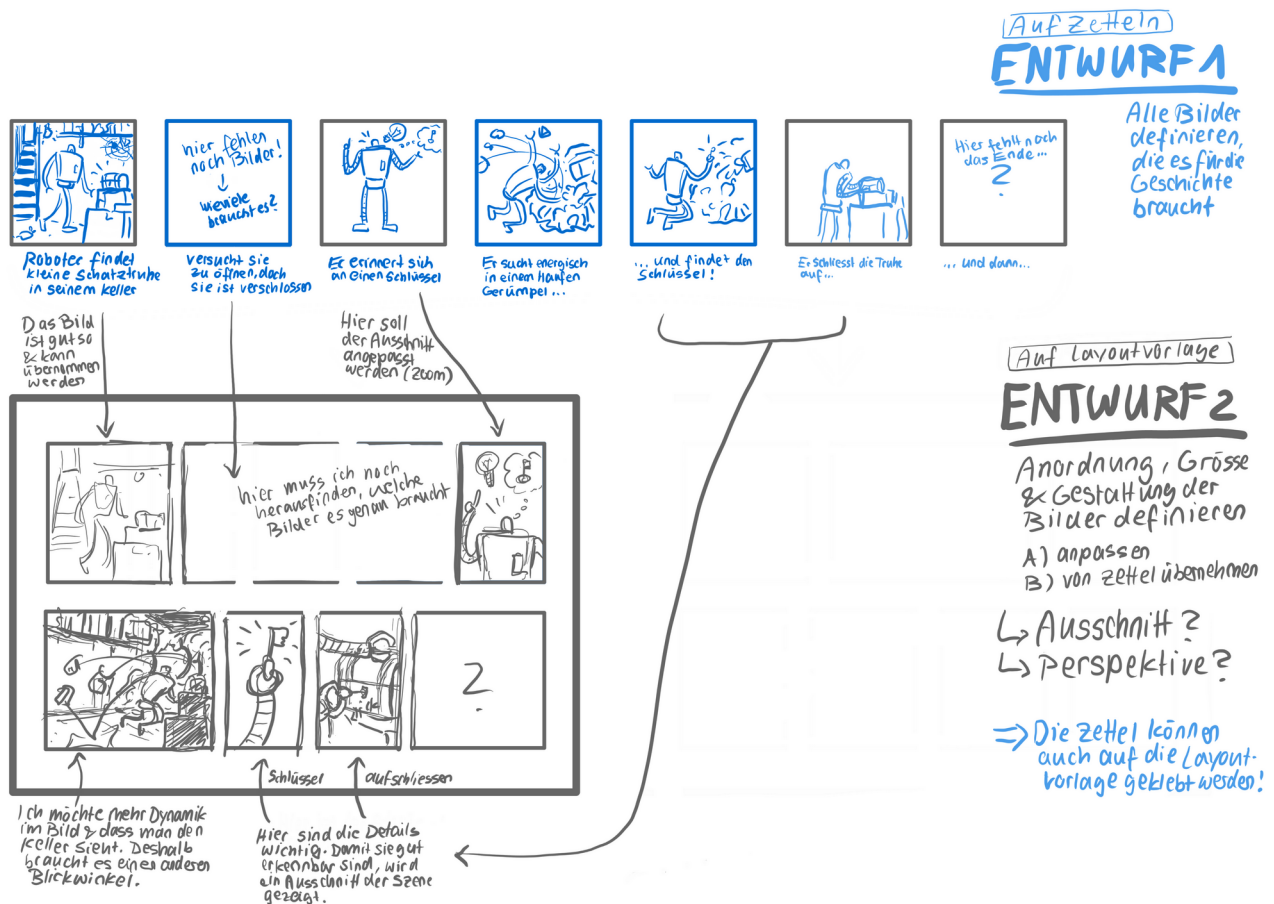


Abb.9: «Von der Bildserie zum Comic», N. Bader, 2022.

Gerade wenn Comic unter Zeitdruck entstehen, ist die Frage wesentlich, wie viele und welche Bilder es braucht, um eine Geschichte nicht nur nachvollziehbar erzählen zu können, sondern auch «effizient». Eine Konzentration auf Wesentliches ist auch hier mit-entscheidend.

Um zu veranschaulichen, wie sich eine Geschichte je nach Anzahl der (Einzel-)Bilder (und natürlich auch je nach Inhalt dieser Bilder) verändert, eignet sich ein experimentelles Beispiel⁶ von Scott McCloud, welches online interaktiv genutzt werden kann.⁷ Die Geschichte der Figur Carl umfasst in ihrer kürzesten Form zwei Bilder. Das erste Bild markiert den Anfang und das zweite das Ende der Geschichte. In ihrer längsten Form umfasst die Geschichte 52 Bilder. Auf der Webseite können alle weiteren Varianten aufgerufen, betrachtet und miteinander verglichen werden.

⁶ Erstmals erschienen in: McCloud, Scott (2001): Comics richtig lesen. Hamburg.

⁷ Siehe: <https://www.scottmccloud.com/1-webcomics/carl/3a/02.html>

Didaktische Hinweise

Begleiten

Wie im Beitrag «Mögliches und Unmögliches» bereits erläutert, können Comics zeichnerisch stark reduziert werden und dennoch oder gerade durch diese Reduktion wirkungsvoll und ausdrucksstark sein. Zugleich können Comics als Medium auch komplex und herausfordernd sein. Im schulischen Kontext kann es deshalb gerade im Rahmen dieses Unterrichtsvorhabens sinnvoll sein, mit Schüler*innen über den je individuellen Herausforderungsgrad zu sprechen. Leitende Fragen dabei sind u.a.: Wann überfordern sich Lernende selbst? (z.B. mit zu komplexen Szenarien und Ansichten; mit zu vielen Details; mit zu hohen, zeichnerischen Ansprüchen) Wann ist eine reduzierte Darstellung und wann eine weitere Ausdifferenzierung angemessen?

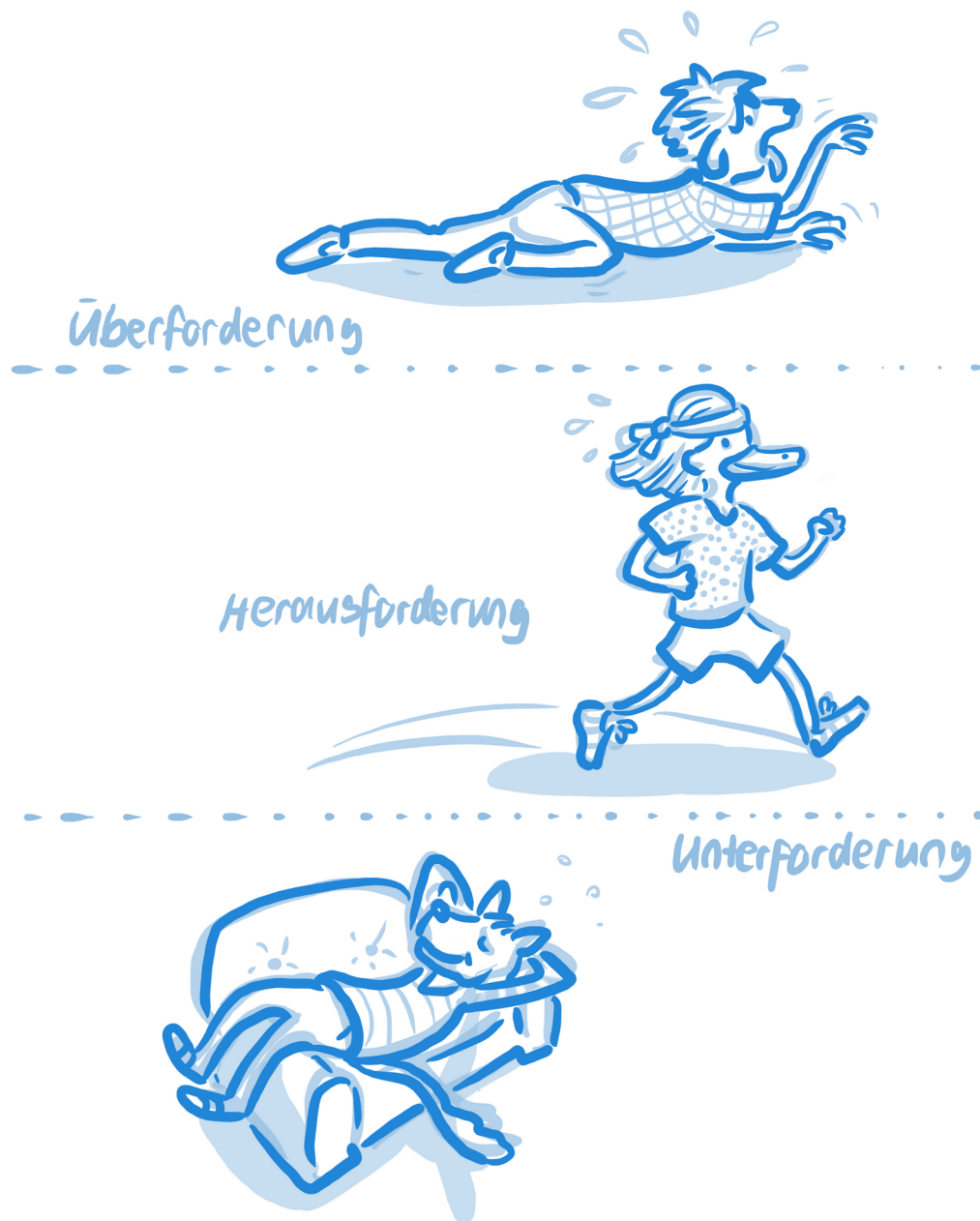


Abb.10: «Herausforderungsgrad», N. Bader, 2022.