

Holger Wilmesmeier

PÄDAGOGIK *praxis*

Kreativ lehren und lernen mit Comics

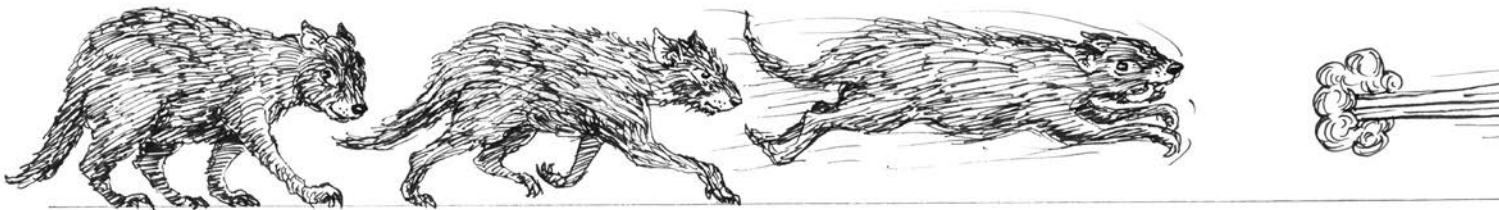
Das Comic-Labor



Holger Wilmesmeier

Kreativ lehren und lernen mit Comics

Das Comic-Labor



BELTZ

Holger Wilmesmeier (aka Holo) wäre um ein Haar Lehrer für Kunst und Englisch geworden. Wegen einer akuten Schulstauballergie machte er dann aber lieber künstlerische Aktionen auf Brücken und Straßen im Rhein-Main-Gebiet. Wegen zunehmend ungünstiger Witterung trat er mit seinen Live-Zeichenaufführungen immer öfter auch in festen Gebäuden in ganz Deutschland auf. Nebenher studierte er Kunstgeschichte, Archäologie, Anglistik sowie Medienwissenschaften in Frankfurt und Heidelberg und arbeitete als Illustrator, Comiczeichner und Radiojournalist. 1999 traf er Professor Thompson, mit dem er seitdem Comic-Workshops für Kinder in Zusammenarbeit mit verschiedenen Jugendämtern und anderen Institutionen leitet. Darüber hinaus tritt er bei Kinderkonzerten mit klassischer Musik als Schnellzeichner auf.

Weitere Infos unter <http://holger-wilmesmeier.kulturserver-rlp.de/>

Dieses E-Book ist auch als Printausgabe erhältlich
(ISBN 978-3-407-62934-0).

Die Kopiervorlagen dieses Bandes stehen für Vervielfältigungen im Rahmen von Veranstaltungen in Schulen, Seminaren und in der Lehrerfortbildung zur Verfügung. Die Weitergabe der Vorlagen oder Kopien in Gruppenstärke an Dritte und die gewerbliche Nutzung sind untersagt.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.



© 2015 Beltz Verlag • Weinheim und Basel
www.beltz.de

Lektorat: Miriam Frank
Herstellung: Michael Matl
Satz: Holger Wilmesmeier und Michael Matl
Umschlagabbildung und Illustrationen: Holger Wilmesmeier
Reihengestaltung: glas ag, Seeheim-Jugenheim

E-Book

ISBN 978-3-407-29425-8

Inhalt



Einführung	6
Zeichenmaterial	10
Anatomie	13
Gesichter	17
Tiere	33
Maschinen	37
Bildsprache des Comics	42
Räumlichkeit	48
Zeichentechnik – Zeichenstile	54
Charaktere	58
Studier deine Figuren!	66
Wie im Kino (Dramaturgie ...)	68
Seitengestaltung	76
Auflockerung deines Comics – Wichtige Zutaten zum Comic-Heft	80
Kunstgeschichte und anderer Krempel	85
Computer	93
Glossar	96

Einführung

Der Comic-Markt ist sehr im Fluss. Vielleicht wissen in zehn, zwanzig Jahren nur noch wenige, was Mangas sind. Eines jedoch steht fest: Vor allem durch den Einfluss der Mangas und die Graphic Novels ist Comiczeichnen tendenziell feinteiliger und naturalistischer geworden. Das Streben nach stimmiger Anatomie, Perspektive und Beleuchtung hat stark an Bedeutung gewonnen.

Auch sind die jüngeren Konsumenten stilbewusster geworden. In jedem Falle haben Comics ein höheres Ansehen als früher. Deshalb beginne ich meine Kurse auch, indem ich sage: »Wir machen was Ernsthaftes hier: Comiczeichnen.«

Weder hole ich die Kinder auf ihrem Planeten ab noch kommen sie zu meinem Planeten. Es ist eher so, dass wir uns gemeinsam in eine Art Spacelab begeben, um gemeinsam eine Expedition zum Comic-Planeten zu starten. Mit an Bord sind Professor Tom Thompson, die Anchor-Figur dieses *Comic-Labors*, und seine Freunde.

Kinder wollen ernst genommen werden. Das heißt nicht, dass es im Kurs *nichts zu lachen gibt*. Die Kinder sind bei Comics meist sehr motiviert. Comics entwerfen und reinzeichnen ist eine anstrengende Angelegenheit. Da braucht man zwischendrin Entspannungsphasen. Singen ist ein gutes Ventil und schafft Gemeinschaft. Pausen sind ebenso wichtig. Und noch ein Tipp: Witze erzählen! Comics haben schließlich auch viel mit Humor zu tun. Denn manche Witze lassen sich gut als Comic darstellen.

Ich steige immer mit ein wenig Anatomie – Achtelteilung, Drittelteilung, Module und so weiter – in meine Kurse ein (Arbeitsblatt *Anatomie 1*). Danach gebe ich ihnen ein Blatt mit Strichmännchen-Comicbeispielen. Ich wechsele die Niveaus je nach Appetit und Interesse der Kinder. Wichtig sind die Grundlagen: Anatomie, Perspektive, Seitenaufbau. Wichtig ist aber auch, dass man vor lauter Input die Kinder nicht zu lange warten lässt, bis sie ihre eigenen Geschichten anfangen können. Besser ist es, zwischendurch ein paar Übungen einzuschleichen.

Im Grunde ist das *Comic-Labor* ein Wechselspiel aus bewusst gesetzten Überforderungen und leichtem

Nonsens, eine Mischung aus ernst und frech. Auf der einen Seite sind da die fünf Säulenordnungen frei nach Vitruv, auf der anderen Seite Figuren aus Peterilie und Rhabarber frei nach Kästner.

Das *Comic-Labor* habe ich aus der lebendigen Interaktion in meinen Kursen entwickelt. Viele Fragen der Kinder, zum Beispiel »Wie sieht es aus, wenn zwei Autos zusammenstoßen, ..., wenn einer wegrennt und man sieht ihn von hinten?«, wurden aufgegriffen und in die folgenden Arbeitsblätter eingearbeitet. Von diesen Arbeitsblättern gibt es verschiedene Typen:

- erstens reine Infoblätter,
- dann solche, die Anregungen geben sollen,
- dann andere, die Aufgaben stellen, die von den Kindern bearbeitet werden,
- und schließlich solche, die zur allgemeinen Belustigung beitragen sollen.

Im Grunde sind alle Arbeitsblätter aus sich heraus verständlich, das heißt sie bilden eine abgeschlossene Einheit. Aber neben diesen *Solitären* stehen auch Blätter, die eine Gruppe bilden und manchmal sogar in eine kleine Comicfolge münden, wie etwa die Casting-Geschichte im Kapitel *Charaktere*. Da sich also viele Arbeitsblätter selbst erklären, gibt es nicht für alle eine zugehörige Kommentarseite. Die Kommentare sind hauptsächlich für Pädagoginnen und Pädagogen gedacht und sollen den Lernstoff und die Inhalte etwas mehr ausleuchten und weitere Anregungen und Tipps geben.

Einige Bemerkungen zum pädagogischen Zauberwort *Kompetenzen*: Comics fördern neben gestalterisch-künstlerischen Kompetenzen zum Beispiel auch die Lese-, Schreib- und ganz allgemein die Medienkompetenz. Comics lassen sich im Unterricht im Rahmen kreativer Methoden flexibel und fächerübergreifend einsetzen und eignen sich sehr gut für Projektarbeit und differenzierten Unterricht. Darum ja auch dieses Buch. Dennoch sind zwei Dinge festzuhalten: Zum einen scheint mir das Hauptproblem in der Erziehung der Kinder heute vorrangig die Kommunikationskompetenz zu sein, die wiederum eng verknüpft ist mit dem Sozialverhalten. Zum anderen sind heutzutage

die Jüngeren oft medienkompetenter als die Älteren, die versuchen, ihnen etwas beizubringen. Sie sind näher dran an der Materie und neugieriger. Insofern lerne ich auch viel von meinen jungen Kursteilnehmern.

Der Comic als Massenmedium begann seine Karriere bezeichnenderweise zur gleichen Zeit wie der Film, nämlich Ende des 19. Jahrhunderts, und ist damit noch relativ jung. Spätestens seit Pop-Art sind Comics künstlerisch und gesellschaftlich akzeptiert und werden auch in der Pädagogik eingesetzt. Wenn es aber um die neuesten, vorwiegend digitalen Medien geht, hat sich die Pädagogik im Allgemeinen auf eine *Ja, aber*-Haltung eingependelt: Ja, die neuen Medien sind toll, demokratisch, grenzüberschreitend, aber sie sind auch bedenklich, sexistisch, rassistisch etc. Viele der neuesten Entwicklungen machen ratlos. Einerseits stellt man fest, wie schön es ist, wenn die Kinder sich untereinander vernetzen und früh beginnen, global zu kommunizieren. Andererseits bemerken Medienpädagogen, dass dieselben Medien, die die Kinder kognitiv und kommunikativ so bereichern, sie auch in Abhängigkeit bringen und zu massivem Bewegungsmangel führen. Und was geschieht? Es werden vermarktete Konzepte entwickelt, die digitale Hard- und Software für virtuelle Games und reale physische Bewegung miteinander koppeln.

Da ist es vielleicht doch einfacher und kostengünstiger, die Kinder zwischenzeitlich an die gute alte frische Luft zu lassen. Beim Spielen mit anderen lernen Kinder, zu kommunizieren. Ein zwölfjähriger Junge aus meinem Kurs erzählte mir, dass seine Eltern ihm nur eine Stunde TV und Computer erlauben. Und er fand das in Ordnung: »Ist doch doof, wenn draußen die Sonne scheint und man sitzt dann stundenlang vorm Computer in so einer unrealen Welt, wo man

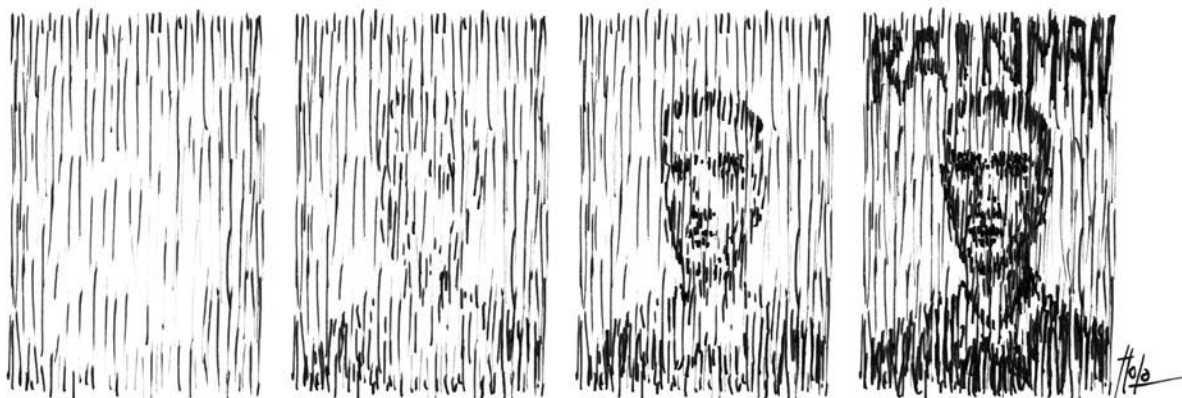
irgendwelche Leute abschachtet.« Mir scheint, dass die Anzahl der Kinder, die so denken, größer wird. (Ein kurzer Hinweis: Alle Bemerkungen zur digitalen Bildbearbeitung im Kapitel *Computer* beziehen sich in erster Linie auf das Freeware-Programm GIMP.)

Manchmal zeichne ich im Comic-Kurs mit schwarzer Ölkreide auf meiner Flipchart. Als die Kinder einmal ganz in das Zeichnen ihrer Comicgeschichten vertieft waren, begann ich den Block mit senkrechten, parallelen Ölkreidestrichen zu übersäen. Ich ließ es Striche regnen. Einige Kinder schauten auf. Ich begann das abstrakte Streifenmuster an manchen Stellen mit kürzeren Strichen zu verdichten. Langsam arbeitete ich so das Brustbild eines Mannes heraus. Der *Rainman* trat aus der Regenwand hervor. Kurze Zeit später saß die Hälfte der Kinder über einer Rainman-Zeichnung. Manche liehen sich von mir schwarze Ölkreide aus, um sie auszuprobieren. Ich hatte keine Aufgabe gestellt. Ja, ich hatte eigentlich gar nichts zu dem Bild gesagt. Es war nur ein Stummfilm. Aber hier saßen die Kinder und warteten gespannt darauf, was aus ihrem Regen-Gestrichel heraustreten würde!

Einen eigenen Comic mit einer originellen Story und neugierig machenden Zeichnungen zu entwerfen, erfordert viel üppig wuchernde Fantasie. Und dieses schöpferische Fantasiemonster, das in den Kindern schlummert, zu wecken, ist das Hauptanliegen des *Comic-Labors*. Alles andere ergibt sich ganz nebenbei.

Dank an

meine Frau Dr. Anna-Dorothea Schneider, Miriam Frank, Michael Matl, Sarah Veith, E.C. Segar, Frank King, Winsor McCay, Robert Crumb, Kaz, Grandville, Eric Angersbach und alle Kinder meiner Kurse.



HOLO presents: PROFESSOR THOMPSON'S



featuring:



Professor Thompson



Harry
(Was essen das?)*



Hannebambel



Urumpel

Und ICH!



H/O

*Harry ist ein süßer tasmanischer Beutelteufel. (Häi? Was zum Teufel ist das jetzt???)

Willkommen

in meinem Comic-Labor! Mein Name ist Professor Thompson. Ich werde euch zeigen, wie man innerhalb weniger Jahrzehnte zum Top-Comiczeichner wird. Wir machen zusammen einige spannende Experimente. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr das eine oder andere Bild nachzeichnen. Es gibt ganz einfache Zeichnungen wie der Strichmännchen-Comic. Und da sind auch die etwas schwierigeren Sachen wie die Anatomie des Menschen und das Schraffieren. Was das ist, erkläre ich euch später. Ich bin mir ganz sicher, ihr werdet es schaffen! Und damit es euch nicht langweilig wird, sind auch Hannebambel, Urumpel und Harry dabei!

Komisch, ein Comiclehrer ohne Augen. Der Professor ist mir vielleicht ne Brillenschlange. Und von wegen, alles ganz einfach. Mir erzählt er immer: Ich soll üben, üben und nochmals üben, sonst wird das nix. Na, dann viel Spaß! Ich bin ja mal gespannt, ob's auch was zu fressen gibt.

