

Kooperativ Comics zeichnen

Unterrichtseinheit
Stephanie Mattmann
Bildnerisches Gestalten
Kantonsschule Sursee
November 2019 – Dezember 2019

Praktikumsdokumentation

Praktikantin: Stephanie Mattmann
Mentorin: Christian Stucki
Praktikumsbetreuung: Gila Kolb

Layoutkonzept: Stéphanie Winkler

Alle Rechte bei den AutorInnen.
Die Dokumentation entstand im Rahmen des Studiengangs
MA Art Education in den Seminaren Fachdidaktik I und II
an der HKB und PHBern.

05	Intro
06	Sachanalyse
10	Didaktische Analyse
12	Aufbauplan
14	Beschreibung der Unterrichtseinheit
21	Reflexion
22	Materialsammlung
24	Quellenverzeichnis
27	Dank und Kontakt

Intro

Die vorliegende Dokumentation beinhaltet die Unterrichtseinheit für das Fach Bildnerisches Gestalten, welche ich von Ende November bis Ende Dezember 2019 bei Christian Stucki an der Kantonsschule Sursee durchführte. Das Fachpraktikum fand mit einer 4. Schwerpunktfachklasse mit 12 Schülerin und Schülern während sieben Unterrichtssequenzen statt, in denen die Jugendlichen für den Fumetto Comic Wettbewerb zum Thema «Vernetzt» eine eigene Story entwickelten und diese in einem Comic zeichnerisch umsetzten. Als methodisches Element lag der Fokus auf kooperativen Lernmethoden, in der die Schüler*innen immer wieder die Möglichkeit erhielten, sich gegenseitig in ihrem Arbeitsprozess zu begleiten.

02 Mind Map Fachpraktikum Ausschnitt Inputs



02

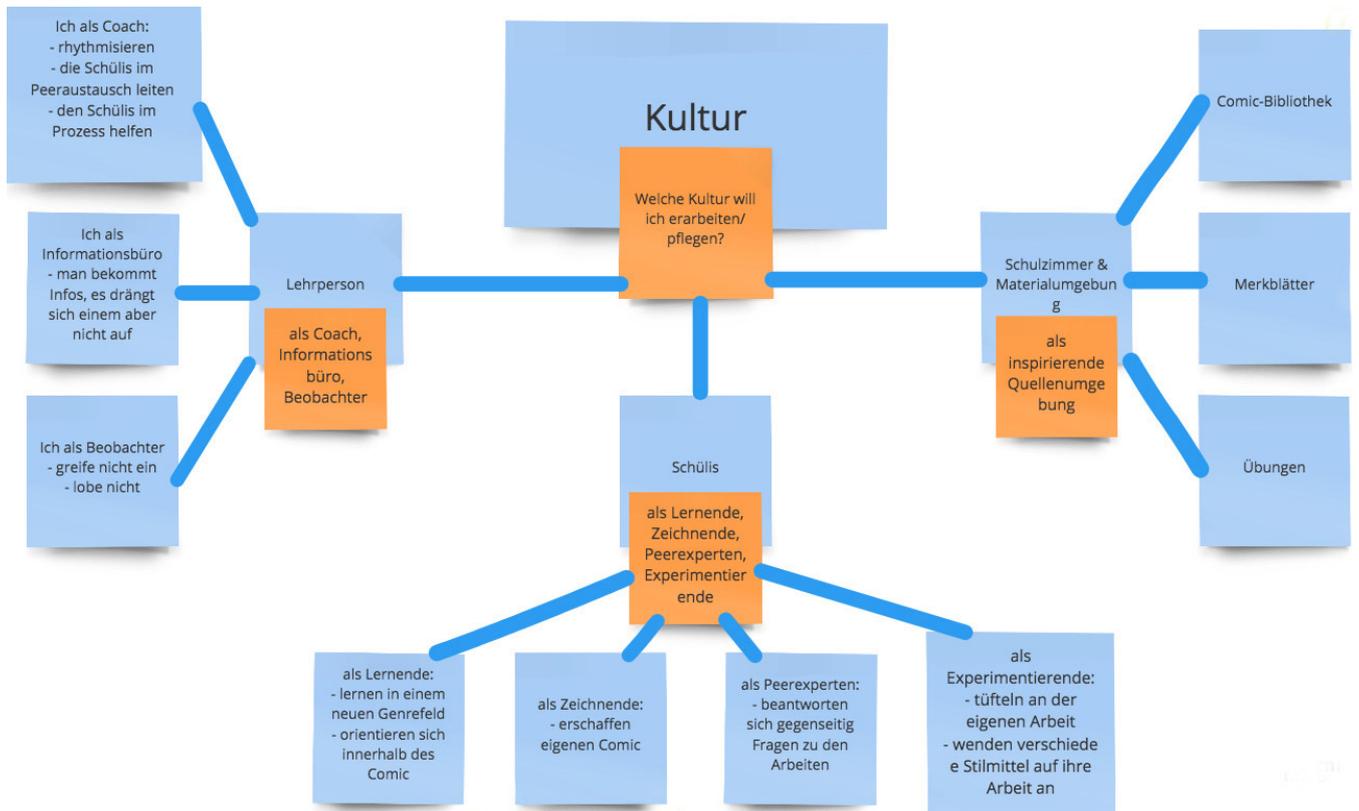
Inputs

Die Materie des Comics zeichnen lernen konnte in sieben Inputs aufgesplittet werden:

1. Paneleinteilungen
2. Blickwinkel und Raum
3. Charakterfiguren
4. Bewegung und bewegtes Objekt
5. Text, Titel, Sprechblasen
6. Stimmung, Farbigkeit, Symbole
7. Mimik

Zeichnungsstile

Bei den Zeichnungsstilen war vor allem wichtig, den Schülerinnen und Schülern eine grosse Bandbreite an verschiedenen Comicstilen zu zeigen. Die aus dieser Intention entsprungene temporäre Comicbibliothek bildete die Grundlage meiner Inputs und war während allen Unterrichtssequenzen im Schulzimmer ausgelegt.



03

Kooperative Lernkultur

Die Vision der Schulzimmerkultur war die einer selbstverantwortlichen, initiativen Schulklasse, die sich gegenseitig weiterzuhelfen vermag und in der die Schülerinnen und Schüler auch gegenseitige Verantwortung für die Fragen und Schwierigkeiten der Klassenmitglieder übernehmen. Ich als Lehrperson würde die Lernmaterialien bereitlegen, Inputs vorbereiten und auf Nachfrage Fragen beantworten. Um diese Kultur aufzubauen wurden kooperative Lernmethoden in die Sequenzen integriert, in der die Schülerinnen und Schüler immer wieder gegenseitig ihre Arbeiten betrachteten, konstruktiv kommentierten und sich weiterhalfen.

Experiment

Eng verknüpft mit der Schulzimmerkultur war das Bedürfnis, zu testen wie stark und wie präsent die Schülerinnen und Schüler mich als Lehrperson brauchten. Wie frei kann man die Jugendlichen arbeiten lassen? Wie bereitet man die Materialien so vor, dass sie sich möglichst gegenseitig helfen können? Wie stark kann man sich als Lehrperson aus der Rolle der engen Führung und als die bewertende Person den Fragen entziehen, ob diese Arbeit jetzt gut sei und was der nächste Schritt sein soll? Auf diesen vier Pfeilern als Grundlage errichtete ich eine kooperative, selbstverantwortliche Lektionsserie, in der ein eigener Comic entstehen soll.

Kunstpädagogische Relevanz

Beim Planen und Zeichnen des eigenen Comics wurden wichtige Grundlagen der Bildkompetenz behandelt. Es galt ein imaginäres Szenario zu konstruieren und dieses gezielt und treffsicher darzustellen. Eine Geschichte in Bildern zu erzählen ist eine komplexe Aufgabe. Man muss sich fragen, welche Storyelemente am wichtigsten sind, welche es unbedingt braucht und welche man weg lässt. Man muss herausfinden wie man Figuren ein einzigartiges Aussehen verleiht und wie man bewegte Charaktere mit einer ausdrucksstarken Mimik erschafft. Die Rolle des Textes wird hinterfragt und erprobt, wie man Text durch gezielte Zeichnungen ersetzen kann und wie man den übrigbleibenden Text aufs Nötigste reduziert. Man untersucht welche Zeichenmedien man benutzen kann, welche Stimmungen durch sie erschaffen werden und wie man generell Stimmungen in einer Zeichnung erschaffen kann. Das Experimentieren mit diesen Grundlagen der Bildkompetenzen legt eine gute Basis für weitere Arbeiten im Bildnerischen Gestalten.

Für den gestalterischen Prozess grundlegend war auch das kooperative Arbeiten in der Klasse. Einerseits besteht unter den Peers meist häufigerer, intensiverer und kontinuierlicherer Austausch als mit der Lehrperson, man kennt sich und kann gezielt weiterhelfen. Andererseits übernimmt man durch den Peeraustausch auch Verantwortung für die Arbeiten der anderen Person und der Lernprozess wird somit erweitert. Man betrachtet, kommentiert und begleitet die Arbeit der Mitschülerinnen und Mitschüler. Durch das wiederholte Präsentieren der Zwischenstände der Arbeiten wird überprüft, ob diese so funktionieren wie man denkt. Die Peearbeiten werden so in Relation zu der eigenen Arbeit gesetzt. Man merkt wer was gut kann und wen man nebst der Lehrperson bei einem auftretenden Hindernis um Hilfe bitten kann. So wird die Lernerfahrung erweitert und das Selbstbewusstsein der Jugendlichen gegenseitig gestärkt.

Didaktische Analyse

Verlauf

Für den Fumetto Comic Wettbewerb zeichnen die Jugendlichen einen eigenen Comic zum Thema «Vernetzt». Aufbauend auf einem gemeinsamen Mindmap und gemeinsam erschaffenen Kürzeststories schreiben die Jugendlichen eigene Stories zum Wettbewerbsthema. Die Anleitung um selbst einen Comic zu zeichnen wurde in sieben Inputs aufgesplittet. Während der ganzen Unterrichtseinheit wurden diese gezielt platziert, so dass die Schülerinnen und Schüler diese nach dem Input sofort auf ihren Comic anwenden konnten. Um die Arbeitskult auf Peers zu fokussieren wurden in den Unterrichtseinheiten viele Momente der Zusammenarbeit und der Gespräche initiiert und regelmässig fanden kooperative Feedbackrunden statt. Die Bewertungskriterien sind entsprechend den Inputs gesetzt, um Verständlichkeit und Klarheit zu schaffen.

Intention

Die Schülerinnen und Schüler werden mit der komplexen Aufgabe versehen, eine Story von Textform zur Bildform zu transferieren. Zur Vorbereitung setzen wir uns mit der Wirkung von Comicbildern auseinander. In der in sieben Inputs aufgesplitteten Materie wird die Funktionsweise des Comicbildes untersucht. Diese soll in den eigenen Zeichnungen erprobt und ausgelotet werden. Durch die Erkenntnisse wie man Text durch Bild ersetzen kann, was weggelassen werden kann, was die wichtigen Szenen einer Story sind, und mit welchen Elementen die Bilder Ausdruck erhalten wird ein umfassendes Verständnis für Bilder geschaffen. In den kooperativen Unterrichtsteilen wird die Diskussion und die Reflexion über Teilprozesse und Bildelemente angeregt. In diesen Besprechungssituationen wird der Prozess der Peers mitverfolgt. So können sich die Jugendlichen gegenseitig inspirieren und in die eigenen Arbeiten wiederholt in Relationen setzen.

Methode

Der Einstieg ins Thema «Vernetzt» wird mit einem gemeinsamen Mindmap und gemeinsamen Storyfindungsmethoden aufgeleitet. So können die Schülerinnen und Schüler sich von den gegenseitigen Ideen inspirieren lassen. Es entstehen freie Kürzeststories ohne Resultatabsichten und ohne den Hintergedanken, diese dann zeichnen zu müssen. Aus der grossen Sammlung lustiger, einfacher und verrückter Kürzestgeschichten wählen sie dann eine als Inspirationsquelle aus, um daraus eine eigene Story weiterzuentwickeln. Die Grundlage für die Unterrichtseinheiten bildet die stets ausgelegte Comicbibliothek, die aus einer Sammlung Comics in verschiedensten Zeichnungsstilen und

Buchformen besteht. Aus ihr stammen auch die Bilder für die sieben Inputs, die mit einem Beamer gezielt zu verschiedenen Arbeitsstadien präsentiert und kommentiert werden. Die individuellen Arbeitsphasen werden umrahmt von kurzen Besprechungsgefässen, in denen die Jugendlichen in verschiedenen Formen ihre Arbeitszwischenstände austauschen konnten, sowie von kooperativen Feedbackrunden in verschiedenen Formen. So bleiben die Schülerinnen und Schüler nahe am Prozess der Arbeiten ihrer Peers dran. Um die Übersicht über die individuellen Zwischenstände der Jugendlichen zu behalten gestaltete ich zudem eine grosse Tabelle, in der alle Klassenmitglieder eine Spalte besaßen und die während dem Unterricht stets offen einsichtlich auf einem Tisch lag. Die individuellen Besprechungsnotizen fasste ich jeweils direkt in den Spalten der Schülerinnen und Schüler zusammen. Am Ende jeder Sequenz schrieben sie auf ein Post it, was sie soeben beschäftigte, wo sie nicht weiterkamen oder was ihnen gerade Sorgen bereitete. Dieses klebten sie unter ihren Namen. So war der Zwischenstand der einzelnen Zeichnerinnen und Zeichner stets präsent und ich konnte als Lehrperson nach der Sequenz planen, wie ich in der folgenden Sequenz darauf reagieren konnte.

Medien

Ein gemeinsames Mindmap ordnet und verknüpft die Ideen der Klasse miteinander. Die Kürzestgeschichten in Textform und gezeichnet in Panels öffnen die Vorstellungswelten. Die Schülerinnen und Schüler erhalten wiederholt Aufgaben, in der sie die Comicbibliothek durchschmökern und Seiten präsentieren und nach Bildern suchen, die ihnen für ihre Arbeit weiterhelfen. Sie konnten diese mit Handyfotografien festhalten. Bei Fragen der Schülerinnen und Schüler brachte ich ihnen oft Comicseiten als Beispiele, um Möglichkeiten aufzuzeigen mit einer Situation umzugehen. An die Wand gebeamte Powerpointpräsentationen waren eine übersichtliche Weise, die vielen Bildinhalte aus den vielen Comics Input aufgeteilt und strukturiert der Klasse zu präsentieren. Den Storyfindungsprozess, das MindMap, Paneleinteilungen, Skizzen und Teile für die kooperativen Feedbackmethoden wurden direkt ins Arbeitsheft hinein gearbeitet. Für die Kommunikation verwendeten wir oft Post its, die wir auf und neben die Arbeiten klebten und die die Schülerinnen und Schüler als Hilfestellungen und Prozessdokumentationen in die Arbeitshefte kleben konnten. Die stets einsichtige Tabelle mit der Übersicht der Klasse war eine gute Hilfe, um die Arbeitszwischenstände zu überblicken.

Ablaufplan

	Sequenz 1	Sequenz 2	Sequenz 3
INHALT	Das Fumetto Comic Festival und der Schüler*innenwettbewerb wird vorgestellt. In einem gemeinsamen Mindmap und mit verschiedenen Storyfindungsmethoden wird ein Pool an Storyskizzen zum Wettbewerbsthema «Vernetzt» entworfen.	Die Klasse liest sich in die mitgebrachte Comicbibliothek ein. Die Klasse erhält den Arbeitsauftrag. Input Paneileteilungen. Ausgehend von einer gemeinsam entwickelten Storyskizze arbeiten sie ihre eigene Story zum Thema «Vernetzt» aus und fertigen erste Storyboardskizzen an.	Die SuS beschreiben ihr «Ort des Geschehens» im Comic in einigen Sätzen und erstellen ein Moodboard mit Figuren, Stimmungen, Orten. Input Blickwinkel und Raum. Die SuS planen die Paneileteilungen, arbeiten das Storyboard aus und schliessen es ab.
INTENTION	Das gemeinsame Mindmap und die gemeinsamen Storyfindungsmethoden regen zum miteinander entwickeln an und verlagern den Fokus von Produktezentrierung auf Prozessorientierung.	Die grosse Auswahl an sehr verschiedenen Comics öffnet das Spektrum von gestalterischen Möglichkeiten. Ausgehend von den Storyskizzen können die SuS ihre Geschichten entwickeln, damit sie nicht von vorne beginnen müssen.	Die SuS machen sich ein inneres Bild vom Comicschauplatz und suchen zum Zeichnen benötigtes Bildmaterial zusammen. Es folgt der erste Input zum Comics zeichnen. Durch das Abschliessen von Storyboard und Paneileitung wird der Comic konkreter.
METHODEN	Einstieg Filmausschnitte zum Fumetto Comic Festival Plenum gemeinsames Mindmap Plenum Storyskizzen unter Zeitdruck (eine Geschichte mit vier Sätzen schreiben, einen Satz schreiben/ein Bild zeichnen und weitergeben)	Einstieg verschiedene Comics betrachten Plenum Vorstellungsrunde mit einer Comicseite PPP 1 Input Paneileteilungen EA individuelle Arbeitsphase	Einstieg «Ort des Geschehens» beschreiben PPP 2 Input Blickwinkel und Raum EA individuelle Arbeitsphase
KOOPERATIVE LERNMETHODE		Kugellager Die SuS stellen sich in einer Minute ihre Stories vor und geben sich dann kurze Rückmeldungen und Tipps. Sorgeninterview Zu zweit interviewen sich die SuS, was ihnen am Arbeitsauftrag Sorgen bereitet. Dies halten sie schriftlich fest.	Besprechungsbüro Je zwei SuS stellen sich kurz vor woran sie heute arbeiten werden und geben sich dann Tipps zum Zeitplan. Assoziationsrundgang Die SuS schreiben bei einem Rundgang konkrete Rückmeldungen zu den Comic der MitSuS

Sequenz 4

Die SuS beschreiben die Hauptfigur. Nach einem Input über Charakterfiguren sowie Bewegung entwerfen die SuS Figuren und beginnen mit der Vorzeichnung des Comics.

Zeichnerische Grundlagen über das Entwickeln von Charakterfiguren und die zeichnerische Umsetzung von verschiedenen Bewegungen lehren. Comic in Vorzeichnung detailliert planen.

Einstieg Figur und ihre Gewohnheiten beschreiben
PPP 3 Input Charakterfiguren
PPP 4 Input Bewegung
EA individuelle Arbeitsphase

3 Fragen

Die SuS überlegen sich drei Fragen zu ihrer Story, auf die sie gerne Antworten von ihren MitSuS hätten und schreiben diese auf ein Papier. Die SuS gehen herum und beantworten sich die Fragen gegenseitlich schriftlich.

Sequenz 5

Inputs Text, Titel und Sprechblasen sowie Stimmung, Farbigkeit und Symbole. Die Vorzeichnung wird abgeschlossen und die Arbeiten werden von den SuS gegenseitig betrachtet und konstruktiv kritisiert.

Im Grundlageninput über Text und Stimmung überdenken die SuS die Zeichnungsstile und deren Grundstimmungen. Beim Kritisieren der abgeschlossenen Vorzeichnungen werden die MitSuS in den Gestaltungsprozess der Comics miteinbezogen.

Einstieg Figur kurz im Plenum präsentieren
PPP 5 Input Text, Titel, Sprechblasen
PPP 6 Input Stimmung, Farbigkeit, Symbole
EA individuelle Arbeitsphase

Post it Runde

Die SuS betrachten die Arbeiten aus der Klasse und kommentieren diese mit Post its (grün = das finde ich toll, gelb = dieses Detail gefällt mir besonders, pink = da könntest du noch mehr rausholen)

Sequenz 6

Die Schülerinnen und Schüler lesen sich gegenseitig den Comic des Gegenübers vor. Input Mimik. Individuelle Arbeitsphase an der Feinzeichnung.

Der Comic wird in einer spielerischen Weise gegenseitig auf die Leserlichkeit und Verständlichkeit überprüft. Mit der Feinzeichnung erhält der Comic seine endgültige Form.

Einstieg gegenseitigen Comic vorlesen
PPP 7 Mimik
EA individuelle Arbeitsphase

2 Wünsche

Die SuS schreiben zu Beginn der Sequenz zwei Wünsche auf, wie ihr Comic wirken soll. Am Sequenzende schreiben die MitSuS einerseits auf welche Wünsche schon auf dem Comic sichtbar sind und notieren andererseits Tipps, wie man diese noch mehr erreichen könnte.

Sequenz 7

Schülerinnen und Schüler melden sich für den Comicwettbewerb an und bereiten die Couverts vor. Feinzeichnung abschliessen. Rückmeldungen für die Lektionsserie schreiben. Mail an Klassenmitglied senden.

Mit dem Versand der Arbeiten ans Fumetto Comic Festival wird das Hinarbeiten auf einen realen Wettbewerb eingelöst. So erhält die Serie ein motivierendes Ziel.

Einstieg Anmeldung Fumetto Comicfestival
EA individuelle Arbeitsphase
Abschluss Post it Rückmeldung der SuS zur Lektionsserie

Mail an Klassenmitglied

Zum Abschluss der Lektionsserie ziehen alle SuS einen Namen eines Klassenmitgliedes. An diese Person schreiben sie dann eine Mail mit konstruktiven Hinweisen zu deren Comic.

Beschreibung der UE

Sequenz 1

Mit zwei Kurzfilmen über das Fumetto Film Festival stiegen wir in die Aufgabe ein, einen eigenen Comic für den Fumetto SchülerInnenwettbewerb zu zeichnen und einzureichen. Zum Wettbewerbsthema «Vernetzt» erstellten wir ein grosses, gemeinsames Klassenmindmap. In einem zweiten Schritt entwickelten die Schülerinnen und Schüler ausgehend von jeweils zwei Wörtern vom Mindmap Storyskizzen. Sie schrieben zunächst eigene Kürzestgeschichten, die in ihrer Länge auf vier Sätze beschränkt waren. Eine recht kurze Zeitbeschränkung von zwei Minuten half ihnen dabei, Perfektionsansprüche fallen zu lassen und frei darauf los zu schreiben. In einer zweiten Übung schrieben sie ebenfalls ausgehend von zwei Wörtern vom Mindmap jeweils einen Satz einer Kürzestgeschichte auf und gaben diesen dann weiter, damit die zweite Person den zweiten Satz schreiben konnte, welche die Story dann wieder weiterreichte, bis sie aus vier Sätzen bestand. In einer dritten Aufgabe erhielten die SuS verschieden angeordnete Paneleinteilungen mit jeweils vier Panels. In eines der Panelrahmen zeichneten sie ein aus dem MindMap inspiriertes Bild und gaben das Papier dann weiter, damit die zweite, dritte und vierte Person jeweils ein weiteres Panel füllen konnte.

Das Ziel dieser gemeinsamen Arbeitsmethoden war, den Fokus vom Produkt auf den Prozess zu verlagern. Da die SuS beim gemeinsamen Arbeiten kein konkretes Ziel hatten, konnten sie viel spontaner auf die vorhergehenden Sätze und Bilder der Mitschülerinnen und Mitschüler reagieren. Aus den Kürzestgeschichten und den Kürzestcomics wählten die Jugendlichen eine aus, um diese dann zur eigenen Story weiterzuentwickeln.

Das Fumetto Comic Festival und der Schüler*innenwettbewerb wird vorgestellt. In einem gemeinsamen Mindmap und mit verschiedenen Storyfindungsmethoden wird ein Pool an Storyskizzen zum Wettbewerbsthema «Vernetzt» entworfen.

Das gemeinsame Mindmap und die gemeinsamen Storyfindungsmethoden regen zum miteinander entwickeln an und verlagern den Fokus von Produktezentrierung auf Prozessorientierung.

Einstieg Filmausschnitte zum Fumetto Comic Festival
Plenum gemeinsames Mindmap
Plenum Storyskizzen unter Zeitdruck (eine Geschichte mit vier Sätzen schreiben, einen Satz schreiben/ein Bild zeichnen und weitergeben)

Sequenz 2

Um sich ein Bild von der Breite des Comicgenres zu machen und ins Thema Comics einzusteigen, liest sich die Klasse zum Lektionsbeginn in die während der ganzen Zeit zur Verfügung stehende Comicbibliothek ein. Wir wählen alle eine Seite, die uns in irgend einer Weise anspricht und stellen uns gegenseitig damit vor. Dann besprechen wir den schriftlichen Arbeitsauftrag. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich in ein Kugellager, das ist ein äusserer, nach innen gewandter Kreis mit der einen Hälfte der Gruppe, die der anderen Hälfte der Gruppe gegenüber sitzt, die sich im inneren Kreis nach aussen jeweils jemandem der Gruppe zuwendet. In kurzen Zeitintervallen kann ein Kreis um einen Platz nachrücken und so entstehen neue Gegenüberpaare. Die SuS stellen sich die entwickelten Stories in jeweils einer Minute vor, worauf das Gegenüber rückmeldet ob es die Story verstanden hat oder was daran noch unklar ist.

Es folgt eine Powerpointpräsentation zum Thema Paneleinteilung, in der mit verschiedenen Beispielbildern aus der vorhandenen Comicbibliothek die Möglichkeiten der Paneleinteilung aufgefächert wird. Die SuS haben dann Zeit, die eigene Story zu verfeinern und erste Storyboardskizzen zu erstellen.

In einem Sorgeninterview fragen sich zum Schluss jeweils zwei SuS gegenseitig, was ihnen hinsichtlich der Aufgabe Sorgen bereitet, einen eigenen Comic zu erstellen. Diese werden jeweils kurz vorgestellt, um einen Standortüberblick der Klasse zu erhalten.

Die Klasse liest sich in die mitgebrachte Comicbibliothek ein. Die Klasse erhält den Arbeitsauftrag. Input Paneleinteilungen. Ausgehend von einer gemeinsam entwickelten Storyskizze arbeiten sie ihre eigene Story zum Thema «Vernetzt» aus und fertigen erste Storyboardskizzen an.

Die grosse Auswahl an sehr verschiedenen Comics öffnet das Spektrum von gestalterischen Möglichkeiten. Ausgehend von den Storyskizzen können die SuS ihre Geschichten entwickeln, damit sie nicht von vorne beginnen müssen.

Einstieg verschiedene Comics betrachten
Plenum Vorstellungsrunde mit einer Comicseite
PPP 1 Input Paneleinteilungen
EA individuelle Arbeitsphase

Kugellager

Die SuS stellen sich in einer Minute ihre Stories vor und geben sich dann kurze Rückmeldungen und Tipps.

Sorgeninterview

Zu zweit interviewen sich die SuS, was ihnen am Arbeitsauftrag Sorgen bereitet. Dies halten sie schriftlich fest.

Sequenz 3

Als Einstimmung auf ihren eigenen Comic beschreiben die Schülerinnen und Schüler mit dem «Ort des Geschehens» die Welt, in der ihr Comic stattfindet. Wie sieht der Ort aus, von welchen Menschen/Figuren/Tieren/Wesen wird er bewohnt, wie ist die Landschaft, welche Gebäude stehen drauf, wie ist das Wetter, wie sind die Temperaturen, wie funktioniert das Sozialleben und was sind dort besondere Ereignisse?

In einem Input wird der Blickwinkel und der Raum im Comic thematisiert. Im folgenden Besprechungsbüro stellen sich die SuS zu zweit jeweils die heutige Arbeit vor und besprechen, wie sie dabei am besten vorgehen. Sie fassen in einem Moodboard die Stimmungen, Figuren und für den Comic notwendige Bildinformationen visuell zusammen und arbeiten anschliessend das Storyboard aus.

In einem abschliessenden Assoziationsrundgang schauen die SuS die entstandenen Storyboards an, schreiben auf Post its was ihnen beim Betrachten der Storyboards durch den Kopf geht und kleben diese zu den jeweiligen Arbeiten.

Die SuS beschreiben ihr «Ort des Geschehens» im Comic in einigen Sätzen und erstellen ein Moodboard mit Figuren, Stimmungen, Orten. Input Blickwinkel und Raum. Die SuS planen die Paneileinteilungen, arbeiten das Storyboard aus und schliessen es ab.

Die SuS machen sich ein inneres Bild vom Comicschauplatz und suchen zum Zeichnen benötigtes Bildmaterial zusammen. Es folgt der erste Input zum Comics zeichnen. Durch das Abschliessen von Storyboard und Paneileinteilung wird der Comic konkreter.

Einstieg «Ort des Geschehens» beschreiben
PPP 2 Input Blickwinkel und Raum
EA individuelle Arbeitsphase

Besprechungsbüro
Je zwei SuS stellen sich kurz vor woran sie heute arbeiten werden und geben sich dann Tipps zum Zeitplan.

Assoziationsrundgang
Die SuS schreiben bei einem Rundgang konkrete Rückmeldungen zu den Comic der MitSuS

Sequenz 4

Um sich auf den Comic einzustimmen beschreiben die SuS zu Beginn Aussehen, Lebensumgebung und Gewohnheiten der Hauptfigur. Es folgt ein Input darüber, wie man das charakteristische Aussehen von Figuren verstärken und wie man Figuren, Situationen und Objekte bewegt darstellen kann. Die SuS überlegen sich dann drei Fragen zu ihrer Story/ihrem Comic, die sie gerne von der Klasse beantwortet haben möchten und halten diese schriftlich fest. Es folgt eine individuelle Arbeitsphase, in der mit der Vorzeichnung begonnen wird.

Vor Lektionsende hängen die SuS ihre Arbeiten auf und legen die Fragen daneben. Die Arbeiten der Klassenmitglieder werden hinsichtlich auf die Fragen betrachtet und diese so weit wie möglich schriftlich beantwortet.

Die SuS beschreiben die Hauptfigur. Nach einem Input über Charakterfiguren sowie Bewegung entwerfen die SuS Figuren und beginnen mit der Vorzeichnung des Comics.

Zeichnerische Grundlagen über das Entwickeln von Charakterfiguren und die zeichnerische Umsetzung von verschiedenen Bewegungen lehren.
Comic in Vorzeichnung detailliert planen.

Einstieg Figur und ihre Gewohnheiten beschreiben
PPP 3 Input Charakterfiguren
PPP 4 Input Bewegung
EA individuelle Arbeitsphase

3 Fragen

Die SuS überlegen sich drei Fragen zu ihrer Story, auf die sie gerne Antworten von ihren MitsuS hätten und schreiben diese auf ein Papier. Die SuS gehen herum und beantworten sich die Fragen gegenseitlich schriftlich.

Sequenz 5

Zum Einstieg stellen die SuS ihre Hauptfigur der Comics vor. Es folgt ein erster Input zu Text, Titel und Sprechblasen sowie ein zweiter Input zu Stimmung, Farbigkeit und Symbolen. Dabei wird betont, dass in vielen Comics der Text sehr aufs Wesentliche reduziert ist und bei einigen Comics der Text sogar ganz weggelassen wurde. Die SuS sollen so weit als möglich den Textanteil reduzieren und diesen bildlich im Comic darzustellen versuchen. Beim Input über Stimmung geht es stark um die Zeichnungsmaterialien und die Zeichnungsstile, sowie die damit evozierten Stimmungen. Welche Farbigkeiten trifft man an, wie sind sie technisch ausgearbeitet, welche Stimmungen evozieren sie, wie kann man sie bewusst steuern? In einer individuellen Arbeitsphase soll so weit wie möglich die Vorzeichnung abgeschlossen werden. In einer abschliessenden Post it Runde klebt sich die Klasse gegenseitig grüne, gelbe und pinke Post its mit gezielten Kommentaren auf die Arbeiten, an denen die SuS das nächste Mal arbeiten können.

Inputs Text, Titel und Sprechblasen sowie Stimmung, Farbigkeit und Symbole. Die Vorzeichnung wird abgeschlossen und die Arbeiten werden von den SuS gegenseitig betrachtet und konstruktiv kritisiert.

Im Grundlageninput über Text und Stimmung überdenken die SuS die Zeichnungsstile und deren Grundstimmungen. Beim Kritisieren der abgeschlossenen Vorzeichnungen werden die MitSuS in den Gestaltungsprozess der Comics miteinbezogen.

Einstieg Figur kurz im Plenum präsentieren
PPP 5 Input Text, Titel, Sprechblasen
PPP 6 Input Stimmung, Farbigkeit, Symbole
EA individuelle Arbeitsphase

Post it Runde
Die SuS betrachten die Arbeiten aus der Klasse und kommentieren diese mit Post its (grün = das finde ich toll, gelb = dieses Detail gefällt mir besonders, pink = da könntest du noch mehr rausholen)

Sequenz 6

Die Vorzeichnung des Comics soll zu diesem Zeitpunkt abgeschlossen sein. Um zu überprüfen ob diese verständlich ist, setzen sich jeweils zwei Schülerinnen und Schüler zusammen. Sie lesen sich gegenseitig den Comic des Gegenübers vor, so dass die Jugendlichen ihren eigenen Comic vorgelesen bekommen. So können sie entscheiden ob die Story so stimmt, ob gewisse Dinge verständlicher dargestellt werden müssen und es bestimmte Lücken auszubessern gilt.

Im Input über Mimik wird behandelt, wie man verschiedene Emotionen darstellen kann und wie man diese mit weiteren Elementen wie wehenden Haaren, Blitzen, Wolken usw. verstärken kann. Die SuS schreiben sich zwei Wünsche auf, wie ihr Comic wirken soll, dann wird in einer individuellen Arbeitsphase der erste Teil der Feinzeichnung fertiggestellt.

Bei einem Rundgang betrachten die Schülerinnen und Schüler die Arbeiten und dazugehörigen Wünsche und schreiben dazu, welche schon auf den Comics zu sehen sind und schlagen weitere Ideen vor, wie die Wirkungswünsche noch stärker umgesetzt werden können.

Die Schülerinnen und Schüler lesen sich gegenseitig den Comic des Gegenübers vor. Input Mimik. Individuelle Arbeitsphase an der Feinzeichnung.

Der Comic wird in einer spielerischen Weise gegenseitig auf die Leserlichkeit und Verständlichkeit überprüft. Mit der Feinzeichnung erhält der Comic seine endgültige Form.

Einstieg gegenseitigen Comic vorlesen
PPP 7 Mimik
EA individuelle Arbeitsphase

2 Wünsche

Die SuS schreiben zu Beginn der Sequenz zwei Wünsche auf, wie ihr Comic wirken soll. Am Sequenzende schreiben die MitsSuS einerseits auf welche Wünsche schon auf dem Comic sichtbar sind und notieren andererseits Tipps, wie man diese noch mehr erreichen könnte.

Sequenz 7

Die Schülerinnen und Schüler melden sich für den Comicwettbewerb an und beschriften und frankieren die Couverts. Es bleibt in einer individuellen Arbeitsphase Zeit, um die Feinzeichnungen abzuschliessen. Alle Schülerinnen und Schüler erhalten ein Los mit dem Namen eines Klassenmitglieds und fotografieren deren Arbeit. Dieser Person schreiben sie zum Abschluss eine kurze Mail, was an dem Comic alles gelungen ist und was sie daran spannend finden. Es darf am Comic weitergearbeitet werden, und bis am 4. Januar haben die Jugendlichen Zeit, den Comic an den Fumetto Wettbewerb zu senden.

Schülerinnen und Schüler melden sich für den Comicwettbewerb an und bereiten die Couverts vor. Feinzeichnung abschliessen. Rückmeldungen für die Lektionsserie schreiben. Mail an Klassenmitglied senden.

Mit dem Versand der Arbeiten ans Fumetto Comic Festival wird das Hinarbeiten auf einen realen Wettbewerb eingelöst. So erhält die Serie ein motivierendes Ziel.

Einstieg Anmeldung Fumetto Comicfestival
EA individuelle Arbeitsphase
Abschluss Post it Rückmeldung der SuS zur Lektionsserie

Mail an Klassenmitglied
Zum Abschluss der Lektionsserie ziehen alle SuS einen Namen eines Klassenmitgliedes. An diese Person schreiben sie dann eine Mail mit konstruktiven Hinweisen zu deren Comic.

Reflexion

Im Rückblick bin ich mir bewusst, dass ich für die Unterrichtseinheit sehr viel vorgenommen habe. Die Schülerinnen und Schüler auf der Gymnasiumsstufe sind zwar schneller und selbständiger als auf der Primarstufe, aber auch sie brauchen Prozesszeit um ein Produkt zu entwickeln, brauchen Zeit für die eine oder andere Extraschleife im Prozess und sind auch mal krank, gerade gegen die Ferien hin. Deshalb werde ich für weitere Sequenzen weniger dichten Inhalt mit ein bis zwei Pufferlektionen planen. Zusätzlich braucht es Arbeitslektionen ohne viel Zusatzprogramm, damit die Klasse Zeit für die Aufgaben haben. Das Vorhaben in sieben Sequenzen eine peerorientierte Kultur aufzubauen war ambitioniert. Einerseits waren die Klasse und ich uns gegenseitig neu und die Unterrichtszeit war mit sieben Doppellektionen begrenzt, andererseits gibt es gerade bei einer peerorientierten Schulkultur weniger Kontaktfläche zwischen Klasse und Lehrperson. Somit war es noch schwieriger, sich gegenseitig kennen zu lernen und wahrzunehmen. Das peerorientierte Arbeiten war zwar im Unterricht zeitintensiv, aber für einige Aufgaben war es sehr fruchtbar und effizient. Da die Schülerinnen und Schüler viel voneinander lernen und sich oft auch gut weiterhelfen können, würde ich dieses in meinem weiteren Unterricht gerne weiterführen und verfeinern. Die kooperativen Einheiten müssten nicht so häufig wie bei diesen Unterrichtseinheiten eingeplant werden, aber regelmäßiges kooperatives Feedback könnte das Arbeiten sehr bereichern. Möglichst ganz verzichten möchte ich in Zukunft auf Hausaufgaben. Die Jugendlichen haben in der Schule viel zu tun und sollen am Nachmittag entlastet werden. Umso wichtiger ist mir dafür, dass sie im Unterricht präsent und aktiv sind. Sehr toll fand ich die Bibliothek mit verschiedensten Comics, die während der ganzen Unterrichtszeit auflag. Sie war eine gute Grundlage um darauf basierend Unterricht zu entwickeln, um der Klasse einen Einblick in die Möglichkeiten der Comics aufzuzeigen, um die Schülerinnen und Schüler nach Inspiration suchen zu lassen und um darin nach Lösungen für ganz konkrete Probleme finden zu können.

Materialsammlung

Arbeitsauftrag

Für das Luzerner Comicfestival Fumetto vom 28.3. - 5.4.2020 entwickeln Sie eine Story, die Sie in einem eigenen Comic auf 1-4 Seiten (A4 oder A3) zeichnerisch umsetzen. Für die Entwicklung der Story gehen Sie vom Festivalthema «Vernetzt» aus und bringen eine überraschende Wendung in die Geschichte. Die Einteilung der Panels und deren Gestaltung soll die Story verstärken. Das Auge der betrachtenden Person kann mit dem Blickwinkel auf die Szene und der Gestaltung von Raum gelenkt werden. Die Bilder können wenn notwendig mit kurzen Texten oder Sprechblasenaussagen ergänzt werden. Persönlichkeit und Handlung der Figuren können durch Merkmale wie Haare oder Körper, Bewegungen und Mimik ausdifferenziert werden. Durch die in der Bildersammlung zusammengestellten Farbigkeiten und Nichtfarbigkeiten, Lichteinfall und Schattensituationen können Stimmungen erzeugt werden. Zum Unterstreichen der Geschichte soll eine Zeichnungstechnik gewählt werden, die den Charakter der Geschichte unterstreicht.

Lernziele

Story	Die Story passt zum Thema «Vernetzt» und hat eine überraschende Wendung.
Paneleinteilung und Reduktion	Panelanzahl und Paneleinteilung passen zur Story.
Blickwinkel und Raum	Blickwinkel und Raumsituation unterstützen die Story.
Text und Sprechblasen	Die Story hat nur so viel Text wie nötig, dieser ist in passender Form als Text ins Bild integriert.
Bewegung und Mimik	Die Figuren bewegen sich fliegend und haben eine ausdrucksstarke Mimik.
Charakterfiguren	Die Figuren sind einzigartig und in Aussehen und Handlung als solche erkennbar.
Stimmung und Farbigkeit	Die Farbigkeit/Nichtfarbigkeit ist passend gewählt und die Farbstimmung unterstützt die Story.
Technik	Die gewählte Zeichnungstechnik passt zur Story und unterstreicht deren Inhalt.

Bewertungskriterien					
Story	Story passt wenig zum Thema «Vernetzt» und hat keine überraschende Wendung	Story passt teilweise zum Thema «Vernetzt» und hat eine wenig überraschende Wendung	Story passt gut zum Thema «Vernetzt» und hat eine teilweise überraschende Wendung	Story passt sehr gut zum Thema «Vernetzt» und hat eine überraschende Wendung	Story passt exakt zum Thema «Vernetzt» und hat eine sehr überraschende Wendung
Paneleinteilung	Paneleinteilung und Panelanzahl passen nicht zur Handlung	Paneleinteilung und Panelanzahl passen ansatzweise zur Handlung	Paneleinteilung und Panelanzahl passen gut zur Handlung	Paneleinteilung und Panelanzahl passen sehr gut zur Handlung	Paneleinteilung und Panelanzahl sind absolut passend zur Handlung
Blickwinkel und Raum	Blickwinkel und Raumsituation unterstützen die Story nicht	Blickwinkel und Raumsituation unterstützen die Story teilweise	Blickwinkel und Raumsituation unterstützen die Story	Blickwinkel und Raumsituation unterstützen die Story gut	Blickwinkel und Raumsituation unterstützen die Story sehr gut
Text und Sprechblasen	viel zu viel Text, sehr unpassend ins Bild integriert	zu viel Text, nicht sehr passend ins Bild integriert	ein wenig zu viel Text, teilweise passend ins Bild integriert	gute Textmenge, passend ins Bild integriert	knackiger, prägnanter Text, sehr passend ins Bild integriert
Bewegung und Mimik	stockend bewegende Figuren mit ausdrucksloser Mimik	teilweise fließend bewegende Figuren mit teilweise passender Mimik	fließend bewegende Figuren mit passender Mimik	sehr fließend bewegende Figuren mit ausdrucksstarker Mimik	lebensecht bewegende Figuren mit sehr ausdrucksstarker Mimik
Charakterfiguren	nicht sehr eigenständig aussehende und handelnde Figuren	teilweise eigenständig aussehende und handelnde Figuren	eigenständig aussehende und handelnde Figuren	einzigartig aussehende und handelnde Figuren	sehr einzigartig und besonders aussehende und handelnde Figuren
Stimmung und Farbigkeit	Farbigkeit/Nichtfarbigkeit ist unpassend gewählt und beeinträchtigt die Story	Farbigkeit/Nichtfarbigkeit ist teilweise passend gewählt und unterstützt die Story teilweise	Farbigkeit/Nichtfarbigkeit ist passend gewählt und unterstützt die Story	Farbigkeit/Nichtfarbigkeit ist sehr passend gewählt und unterstützt die Story gut	Farbigkeit/Nichtfarbigkeit ist exzellent gewählt und unterstützt die Story stark
Technik	unpassende Zeichnungstechnik beeinträchtigt die Story	teilweise passende Zeichnungstechnik unterstützt die Story teilweise	passende Zeichnungstechnik unterstützt die Story	sehr passende Zeichnungstechnik unterstützt die Story gut	exzellente Zeichnungstechnik unterstützt die Story massgebend

Quellenverzeichnis

Aboutet/Oubrerie 2006

Marguerite Aboutet und Clément Oubrerie, Aya, Hamburg: Carlsen Verlag GmbH 2006.

Beck 2010

Konrad Beck, Love Town, Zürich: Edition Moderne, 2010.

Bertschi 2007

Andreas Bertschi, «Im Keller» in: zu Hause bei Plus Plus! 2007, 57 - 65.

Binder 2007

Hannes Binder, Der Venediger, Zürich: Limmat Verlag 2007.

Britt/Arsenault 2014

Fanny Britt und Isabelle Arsenault, Der Fuchs, Jane und ich, Berlin: Reprodukt 2014.

B. 2007

David B., Die heilige Krankheit. Schatten, Zürich: Verlag bbb Edition Moderne AG 2007.

B. 2004

David B., Babel, Berlin: avant-verlag 2004.

Cosandey 1994

Bernard Cosandey, Aminata. Eine Reise durch Afrika, Brüssel: Zelig Nord-Sud 1994.

Croci 2005

Pascal Croci, Auschwitz. Eine Graphic Novel von Pascal Croci, Köln: Egmont vgs Verlagsgesellschaft mbH 2005.

Evens 2016a

Brecht Evens, Panther, Montreal: Drawn & Quarterly 2016.

Evens 2016b

Brecht Evens, Paris, Paris: Louis Vuitton Malletier 2016.

Evens 2013

Brecht Evens, Die Amateure, Berlin: Reprodukt 2013.

Evens 2010

Brecht Evens, Am falschen Ort, Berlin: Reprodukt 2010.

Fürst 2004

Matthias Fürst, Waldi, Bern: Edition Fürst 2004.

Haas 2013

Christiane Haas, Ich bin etwas komplett neues, Mainz: Verlag Hermann Schmidt 2013.

Mahler 2010

Nicolas Mahler, Planet Kratochvil. Der komplette Kratochvil, Zürich: Verlag bbb Edition Moderne AG 2010.

Mahler 2009

Nicolas Mahler, Längen und Kürzen. Das schriftstellerische Gesamtwerk Band 1, Wien: Luftschacht 2009.

Mahler 2005

Nicolas Mahler, Das Unbehagen. Humorzeichnungen, Zürich: Verlag bbb Edition Moderne AG 2005.

Mahler 2000

Nicolas Mahler, Madame Nénette et ses drôles de cheveux, Rodez: Editions du Rouergue, 2000.

Marti 2007

Julia Marti, «In der Küche» in: zu Hause bei Plus Plus! 2007, 45 - 55.

McCloud 2007

Scott McCloud, Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels, Hamburg: Carlsen Verlag GmbH, 2007.

McCloud 2001

Scott McCloud, Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Hamburg: Carlsen Verlag GmbH 2001.

McGuire 2014

Richard McGuire, Hier, Köln: DuMont Buchverlag 2014.

Melece 2007

Anete Melece, «Im Treppenhaus» in: zu Hause bei Plus Plus! 2007, 19 - 27.

Meurisse 2017

Cathérine Meurisse, Die Leichtigkeit, Hamburg: Carlsen Verlag GmbH, 2017.

Millionaire 2000

Tony Millionaire, The Adventures of Tony Millionaire's Sock Monkey, Milwaukee: Dark House Comics 2000.

Ott 2008

Thomas Ott, The Number 73304-23-4153-6-96-8, Zürich: Edition Moderne 2008.

Phil-T

Phil-T, Alice. Küss den Mond bevor er schläft, Berlin: Jochen Enterprises.

Reumann 2000

Helge Reumann, Poursuite, Rouez: Editions du Rouergue 2000.

Satrapi 2004

Marjane Satrapi, Persopolis. Eine Kindheit im Iran, Zürich: Verlag bbb Edition Moderne AG 2004.

Spengler 2008

Nadine Spengler, Goutte d'Or, Zürich: Inka Druck 2008.

Thompson 2011

Craig Thompson, Habibi, Berlin: Reprodukt 2011.

de Villiers 2006

Karliene de Villiers, Meine Mutter war eine schöne Frau, Zürich: Edition Moderne 2006.

Dank

Ich danke meiner Fachpraktikumslehrperson Christian Stucki für die inspirierende, sachkundige und freundliche Begleitung meines Praktikums und für die vielen Tipps und Kniffs. Ich danke meinen Fachpraktikumsklassen für ihre engagierte Mitarbeit. Ich danke meiner Fachdidaktikdozentin Gila Kolb für die interessanten Besprechungen und die Begleitung. Ich danke meinem Liebsten Petter für die stets offenen Ohren und die moralische Unterstützung. Ich danke meiner wunderbaren WG Olivia, Alexis, Aysel, Katharina, Migi und Alina für die auflockernen Kaffeepausen und die Frühstücke und Mittagessen, damit ich mich voll aufs Praktikumsbericht schreiben konzentrieren konnte. Zuletzt danke ich meiner Freundin Lea, die mir als In-designprofi mit Rat und Tat zur Seite stand.

Kontakt

STEPHANIE MATTMANN
mattmannstephanie@gmail.com



HKB HEAB
Hochschule der Künste Bern
Haute école des arts de Berne



PHBern
Pädagogische Hochschule