

Holger Wilmesmeier

PADAGOGIK praxis

Kreativ lehren und lernen mit Comics

Das Comic-Labor



Leseprobe aus: Wilmesmeier, Kreativ lehren und lernen mit Comics, ISBN 978-3-407-62934-0
© 2015 Beltz Verlag, Weinheim Basel
<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-62934-0>

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

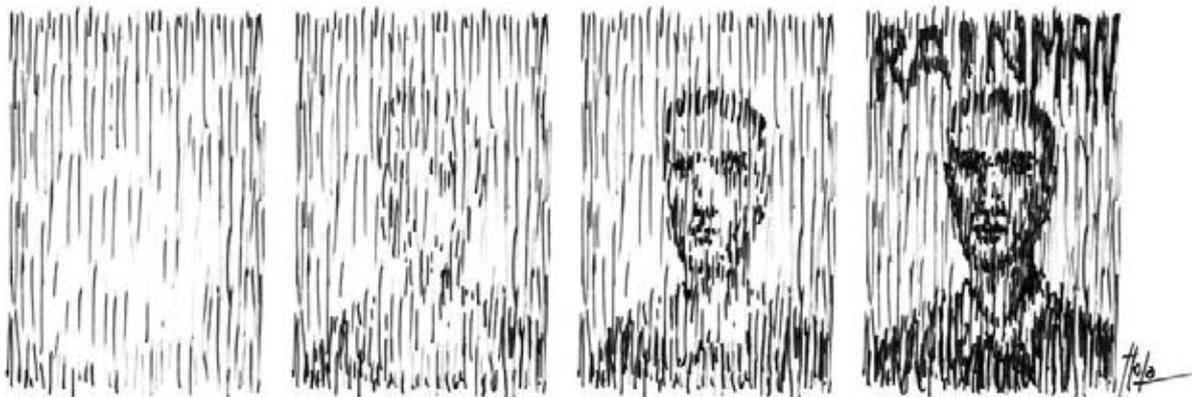
irgendwelche Leute abschachtet.« Mir scheint, dass die Anzahl der Kinder, die so denken, größer wird. (Ein kurzer Hinweis: Alle Bemerkungen zur digitalen Bildbearbeitung im Kapitel *Computer* beziehen sich in erster Linie auf das Freeware-Programm GIMP.)

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



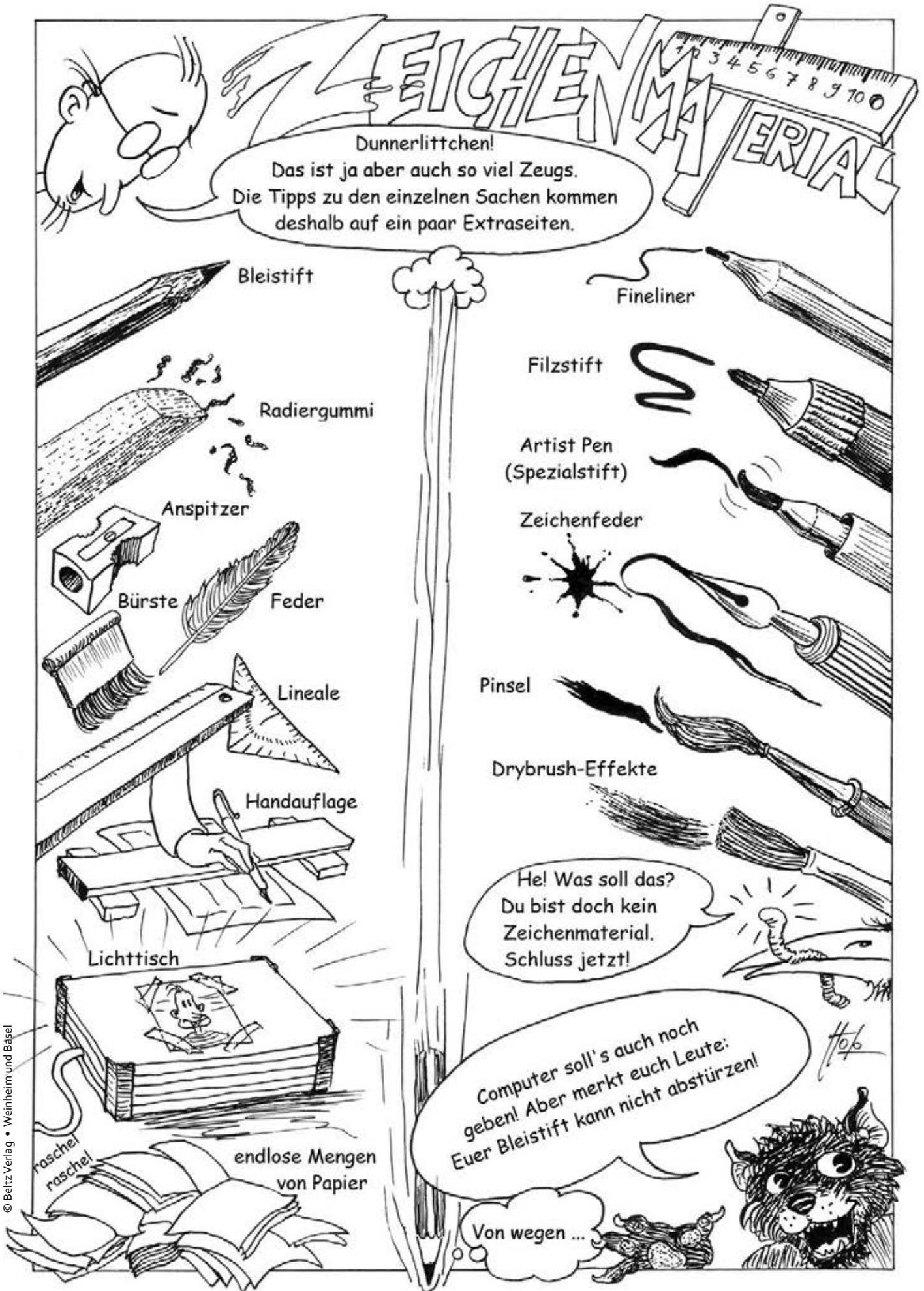
*Harry ist ein süßer tasmanischer Beutelteufel. (Häi? Was zum Teufel ist das jetzt???)

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.





© Beltz Verlag • Weinheim und Bâsel



Hier also einige Bemerkungen zu den Arbeitsmaterialien. Ihr könnt sagen, was ihr wollt, aber das allerwichtigste Werkzeug ist der Bleistift!

Bleistifte und Buntstifte

Bloß nicht hinschmeißen! Dann bricht nämlich die Mine in viele kleine Stückchen und ihr spitzt euch zu Tode. Es gibt verschiedene Härtearten, die als Buchstaben auf den Stiften draufstehen: H = hart, B = weich, HB = mittel. Merkt euch einfach: **H** wie hart und **B** wie bleiweich. Dann stehen da noch Nummern hinter den Buchstaben, z. B. B2. Diese Nummern geben den Grad, das heißt die Stärke der Eigenschaft an. Also B2: ein wenig weich, B8: sehr weich, und so weiter. Bei den Buntstiften gibt es einige Marken, deren Stifte schön kreidig sind und einen satten Farbauftrag haben. Leider sind die oft auch etwas teurer ...

Radiergummis

Jedes Radiergummi ist gut? Nein, es gibt welche, die krümeln schrecklich. Andere verschmieren alles. Also nehmt welche, die sich nicht fein verkrümeln, sondern welche, von denen dicke "Gummispäne" abrubbeln, die man sogar leicht mit dem Radiergummi wieder aufpicken kann. Tipp: Macht euer Radiergummi ab und zu mal sauber! Einfach rubbeln!

Anspitzer

Naja, scharf sollten die Klingen schon sein. Sonst zerreißt es das Holz um die Mine.

Bürste oder Feder

Wozu das? Leute, ihr produziert eine Menge Dreck beim Zeichnen: Radierkrümel, abgebrochene Bleistiftspitzen, Anspitzerdreck, Krümel von euren Pausenmuffins und Nasenpopel. Wenn ihr Rotzlöffel also eure kostbaren Reinzeichnungen nicht verschmutzen und verschmieren wollt, dann haltet eure Blätter gefälligst sauber und holt diesen Dreck zwischendrin mal runter. Dafür gibt es extra Handbürsten für Zeichenkünstler. Die kosten Geld. Tipp: Saubere Vogelfedern tun's auch. Die liegen überall rum und kosten nix!

Handauflage und Lichttisch

Wenn ihr zeichnet, liegt der Handballen eurer Zeichenhand auf dem Papier. Eure Haut ist immer etwas fettig und schwitzig. Und wenn eure Hand dann bei der Zeichenarbeit über das Blatt rutscht, verschmiert und beschmutzt sie fertige Teile eures kostbaren Comics. Um genau das zu verhindern, nehmen viele Profis eine Handauflage zur Hilfe. Der Handballen schwebt dann wenige Millimeter über der geheiligten Zeichnung. Wichtig wird die Handauflage besonders bei Nachkorrekturen in eurem schon fertigen Comic. Tipp: Nehmt ein altes Holzlineal oder eine ähnliche Holzleiste oder ein entsprechend geformtes Metallteil, klebt an den Enden zwei flache Klötzchen drunter und fertig ist eure Handauflage! ... Ein Lichttisch ist praktisch beim Durchpausen von Vorzeichnungen. Wenn man keinen kaufen will, kann man sich auch einen basteln. Man braucht einen oben offenen Kasten, eine flache, längliche Lampe und eine milchige Scheibe aus Glas oder Plexiglas.



Fineliner und Filzstifte

Wie der Name "Fineliner" schon sagt, kann man mit diesem Stift sehr feine, regelmäßige Linien ziehen. Wer es gerne ordentlich mag, kann mit ihm Zeichnungen mit Strichen gleichbleibender Stärke anlegen. Gut für die Konturlinien (outline)! Filzler sind billig. Es gibt sie in vielen Stärken, dicke, dünne, mit verschiedenen Spitzen. Geeignet für großflächiges Ausschwärzen (auch "inking" genannt) und Kolorieren (= farbiges Ausmalen). Nachteile: Die Farbe schlägt hinten auf dem Blatt durch und größere Flächen wirken oft streifig und fleckig. Manchmal ist es dann besser, mit Pinsel oder Buntstift zu arbeiten.

Artist Pen

Räselfrage: Was malt wie ein Pinsel, hat aber keine Haare oder Borsten und sieht aus wie ein Filzstift? Antwort: Der Artist Pen (= Künstlerstift). Seine Spitze läuft ganz spitz aus wie ein mit Farbe vollgesogener Pinsel. Sie ist auch beweglich, denn sie ist aus Weichgummi. Man kann schöne Pinseleffekte damit erzielen, je nachdem wie stark man die weiche Spitze aufdrückt. So werden Linien dicker, schwellen ab und laufen dann elegant spitz aus. Eben wie bei einem guten Pinsel, nur ohne Flüssigkeitsgetröpfel und Klecksen auf dem Papier. Leider sind die Stifte nicht ganz billig ...

Zeichenfeder (Tuschefeder)

Sie ist ein wenig gewöhnungsbedürftig. Aber die großen alten Comiczeichner haben mit der Zeichenfeder gearbeitet und Erstaunliches damit gezaubert. Ähnlich wie bei dem Artist Pen kann sich eine Linie verdicken und wieder abnehmen, - ja sogar in zwei Linien teilen, je nachdem wie stark aufgedrückt wird, denn die Spitze der Metallfeder ist gespalten und spreizt sich entsprechend. Nachteil: Viel Gekleckse mit der Tinte und man muss immer wieder unterbrechen, um die Feder in die Tinte zu tunken.

Pinsel

Das klassische Gerät zum Ausmalen und Ausschwärzen (inking), besonders bei größeren Flächen. Aber es gibt auch Comiczeichner, die ihre ganzen Storys nur mit dem Pinsel erschaffen. Probiert's!

Drybrush-Effekte

Ganz einfach: Man nehme nicht zu viel unverdünnte Tinte oder Farbe auf den Pinsel und male Flächen damit aus. Der Farbauftrag wird porig, streifig und krisselig, je nachdem, was der Pinsel für Borsten hat. Ihr könnt den Pinsel auch stupsen. So könnt ihr Kleiderstoffe, Graslandschaften, Mauern, Haare und vieles andere gut darstellen. Kommt gut mit satter schwarzer Farbe!

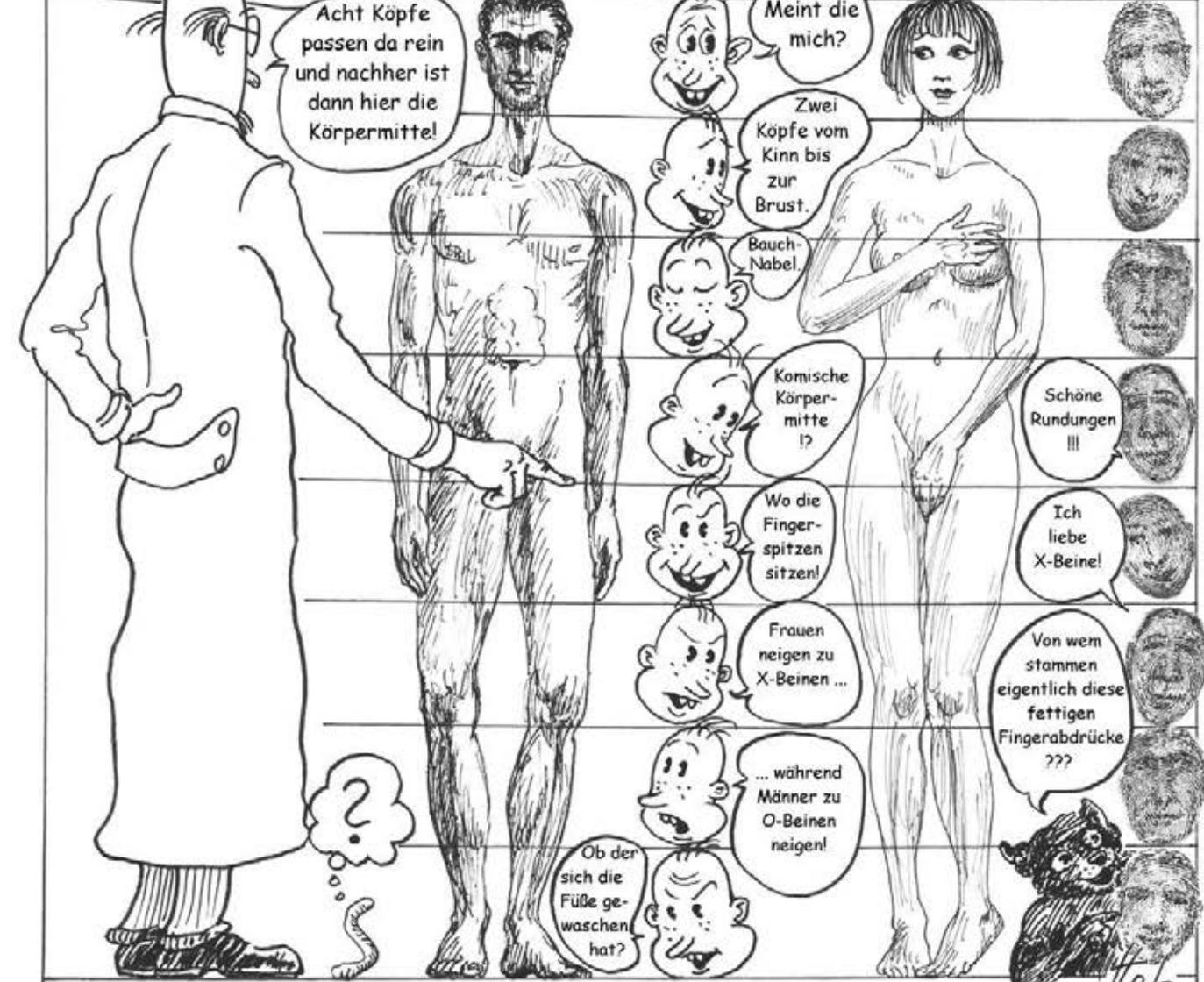
Und nun: Viel Spaß beim Zeichnen!

ANATOMIE 1

Der Aufbau des menschlichen Körpers



Wie wär's mit Fingerprint-Einheiten statt mit Köpfen?



Acht Köpfe passen da rein und nachher ist dann hier die Körpermitte!

Meint die mich?
 Zwei Köpfe vom Kinn bis zur Brust.
 Bauch-Nabel.
 Komische Körpermitte!
 Wo die Fingerspitzen sitzen!
 Frauen neigen zu X-Beinen ...
 ... während Männer zu O-Beinen neigen!
 Ob der sich die Füße gewaschen hat?
 Schöne Rundungen!!!
 Ich liebe X-Beine!
 Von wem stammen eigentlich diese fettigen Fingerabdrücke ???

Beachte: Der männliche Körper ist für gewöhnlich eckiger und kantiger als der weibliche Körper mit seinen weichen Rundungen. Statt acht Kopfeinheiten sind es manchmal nur sieben oder sechs. Das hängt unter anderem vom Alter ab.

Anatomie

Am Anfang steht die Anatomie. Denn in der Regel wollen Kinder Geschichten mit Figuren darstellen. Nur selten kommt es einmal vor, dass ein Gegenstand, zum Beispiel ein Stück Käse, zur Hauptfigur wird. Durch die steigende Beliebtheit von Mangas sind die darstellerischen Ansprüche noch gestiegen. Deshalb erscheint es ratsam, den Körperbau von Mensch und Tier etwas genauer zu betrachten. Proportionslehren mithilfe von Modulen waren schon bei den alten Ägyptern üblich. Die Griechen der Antike verwendeten die Achtelteilung mit dem Kopf als Grundmodul. Ferner existieren Drittelteilungen, zum Beispiel beim Kopf, und andere Verfahrensweisen. Es ist gut, wenigstens einmal das Zeichnen einer Proportionsfigur probiert zu haben. Und es ist in jedem Falle sinnvoll, einige der Regeln der Anatomie kennenzulernen.

Hilfreich bei der Beschäftigung mit dem komplexen Thema Anatomie ist Leonardo da Vinci. Den kennt fast jedes Kind. Berühmt ist seine Proportionsfigur, eingeschrieben in Kreis und Quadrat, genannt *Vitruvmann* (nach Leonardos Quelle, dem antiken Autor Vitruv). Sie erscheint auf *Anatomie 1* oben links als Parodie. Jeder kann einmal an sich selbst nachmessen. Auch die Achtelteilung mit den Kopfeinheiten kann man am eigenen Körper nachkontrollieren. Kinder werden dabei feststellen, dass bei ihnen andere Werte gelten als bei Erwachsenen. (Bei Kindern zwischen 8 und 12 Jahren sind es nicht acht, sondern zwischen sechs und sieben Kopfeinheiten.) Regeln sind relativ, das zeigt auch die altgriechische Gesichtsmaßeinteilung auf dem Arbeitsblatt *Anatomie 3*.

Comiczeichnen bedeutet grundsätzlich Vereinfachung. Auf dem Arbeitsblatt *Anatomie 1* wird das an der menschlichen Hand verdeutlicht. Dieser Hang zur Reduktion wird allerdings durch die oben beschriebenen neueren Tendenzen etwas konterkariert. Deshalb sollte man über Vor- und Nachteile der Vereinfachung sprechen. Will ich einen satirischen Cartoon-Comic machen oder eher eine Graphic Novel? Je nachdem werde ich mehr oder weniger stark vereinfachen und verzerren. Interessant ist die besondere Art der Co-

mic-Hand, die an Micky Maus angelehnt ist: Es handelt sich um einen Glacéhandschuh mit drei Streifen (stilisierte Sehnen) auf dem Handrücken und Wulst am Handgelenk.

Der Mensch neigt dazu, beim Zeichnen die wichtigen Dinge größer darzustellen, als die weniger wichtigen. Deshalb zeichnen viele Kinder menschliche Figuren mit ziemlich großem Kopf (der ist das wichtigste!) und relativ großem Oberkörper. Die Beine, die doch eigentlich immerhin die Hälfte der Körpergröße ausmachen, geraten dagegen meist zu kurz. Ein Parallelphänomen ist beim Kopf im Profil zu beobachten: Während das Gesicht oft großzügig dimensioniert wird, schrumpft der Hinterkopf auf ein Minimum zusammen.

Um ein komplexes Formgefüge wie den menschlichen Körper besser zu erfassen, haben sich optische Eselsbrücken als sinnvoll erwiesen. Auf dem Arbeitsblatt *Anatomie 3* erscheinen daher bei Auge, Nase und Mund jeweils ein Ritterhelm, ein Widderkopf und ein Amorbogen. Der Mensch ist ein Augentier und dies ist das richtige Futter für ihn.



Tipps:

- Anspruchsniveaus wechseln, je nach den Bedürfnissen und Anlagen der Kinder: zum Beispiel nach den schwierigen Arbeitsblättern *Anatomie* das Blatt *Schatten und Striche* mit Strichmännchen-Comic-Beispielen behandeln.
- Einen Totenschädel (medizinisches Modell 1:1) mitbringen oder die Kinder mit Schminke Orientierungslinien (siehe Arbeitsblatt *Anatomie 2*) auf ihre Gesichter malen lassen, dann die Kinder mit den so bemalten Köpfen verschiedene Haltungen einnehmen lassen.

ANATOMIE 2

Köpfe

Von vorn hat der Kopf eine einfache Grundform: ein Ei! Oder bei Hannebambel eine Birne. Das Gesicht kann gut dreigeteilt werden. Der Augenabstand ist ein Auge breit. Alles ganz einfach! Aber denkt an den Hinterkopf!!!



Die Dreiteilung des Kopfes



Haaransatz	1. Haaransatz	2. Haaransatz
Augenbrauen	1. Augenlinie	2. Augenlinie
Augenlinie	1. Nasenende	2. Nasenende
Nasenende	1. Kinnspitze	2. Kinnspitze



Was will der Miesepeter denn hier? Altes Knochengerüst!



SALVE!



Doch nicht

mich

drei-teilen!

Wo hat denn der Hannebambel seinen Hinterkopf?



Auch ne Art von Dreiteilung. Hehe



ö



1. Obere Haare
2. Mittlere Haare
3. Untere Haare

Zeichne Linien auf das Gesicht eines Freundes und beobachte, wie sie sich bei der Bewegung des Kopfes verändern ...

Probiert andere Stile!



ANATOMIE 3

Die alten Griechen hatten schon früh brauchbare Regeln gefunden. Aber manchmal hatten sie komische Ideen ...

Leute! Augen sind oberwichtig!!!

1. Die Grundform des Auges: wie ein Blatt oder eine Mandel

2. Etwas genauer:

Pupille mit Glanzfleck realistisch gezeichnet und im Comic:

3. Etwas vereinfacht:

Das Oberlid geht über das Unterlid!
 es geht steil rauh!

Vorsicht mit den Wimpern! Wenn ihr Jungen zeichnet!

Also Leute, malt bloß keine zu dicken Wimpern! Und bei Jungen am besten gar keine!

Die alten Ägypter brachten alles durcheinander: Augen von der Seite sahen wie Augen von vorn aus. Das reinste Chaos!

... zum Beispiel gab es die Regel: Augenabstand = Nasenbreite = Mundbreite. Bei der Nase geht das ja noch, aber der Mund wird dann doch ziemlich winzig!

He! Das soll ein Junge sein?

Schwierig: Augen von der Seite!

Augapfel

Oh je! Die Nase! Von der Seite ist es ja noch ziemlich einfach, aber von vorn. He, was soll denn der olle Widderkopf da unten?!

Stellt euch einen Ritterhelm vor!



... Nasenknorpel ... Nase von vorn ... äh ... Nase?!

Vogel? Ah?

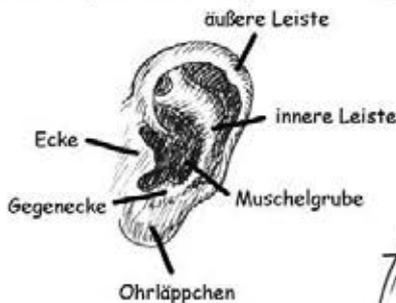
Und dann die Lippen! Stellt euch einen Armorbogen vor:

Erlebe die spannende Verwandlung meiner Hörner in

Das Comicohr ist ja zum Glück viel einfacher zu zeichnen.

Oh hal! Die Ohren! Ein kompliziertes Ding!

Und immer an Licht und Schatten denken!



Schattensonne! Wo gibt's denn sowas?!

Schattensonne