

Unterschiedlichste Medienbegriffe in der Comicforschung

1. Kombination von „Basismedien“ Schrift vs. Bild: Medienkombination!
2. Die Trägermedien des Comics (Zeitung, Kodex-Buch, Webseite etc.)



Zeitung-Strips

Comic-Hefte

Graphic Novels

Manga-Tanbobon

Lina Behrens

Comic kann mehr – ein Kultmedium im Wandel

Landesfachtag Kunst des Landes Schleswig-Holstein zum Thema „Comic“

Abb. 1 Lukas Wilde: medienästhetische Perspektiven auf Comics, Mangas, Graphic Novels

Comic – das ist mehr als Snoopy, Asterix und Obelix und vor allem weit mehr als eine simple Bildfolge.

Der Comic findet seinen Ursprung in grotesken Antikenmalereien, wurde Bildträger für politische Karikaturen und hält bis heute durch Bildergeschichten und Graphic Novels Einzug in das Leben der Kinder und Jugendlichen. Nicht zuletzt durch digitale Erscheinungsformen in Internet oder Videospiele bestimmt er ihre Alltagsästhetik und ist damit kunstdidaktisch relevant.

Der Fachtag Kunst des Landes Schleswig-Holstein am 21. November 2021 widmete sich deshalb der weitreichenden Thematik in einem produktiven und inspirierenden digitalen Austausch, zu dem Johanna Ludwig (Landesfachberaterin Kunst, Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH)), Eva Sahle (1. Vorsitzende des BDK Schleswig-Holstein) gemeinsam mit Friederike Rückert (Professorin für Bildende Kunst/Kunstpädagogik an der Europauniversität Flensburg) einluden.

Den Auftakt dazu machte Ulf Schwecken-diek (IQSH), der sich für die Stärkung des Faches und der Ästhetischen Bildung aussprach. Auf seinen Aufruf, die Themenzentrierung stärker als die Fachorientierung zu gewichten und damit auch interdisziplinäre Ansätze einzubinden, schloss sich die the-

matische Einführung von Alexander Bethke (Fachaufsicht Kunst im Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur in Schleswig-Holstein) schlüssig an. Er stellte den Comic als historische Bildgattung und Kunstform vor, welche seit jeher komische und kritische Bild-Text-Verwicklungen bietet, die es für Lesende bzw. Betrachtende zu entlarven gilt.

Vorträge und Workshops

Dass die kritische, souveräne Rezeption von Bildgeschichten im eigenen Fach aber darüber hinaus in allen Fächern eine grundlegende Kompetenz für Schülerinnen und Schüler darstellt, die in unseren Händen als Kunstpädagoginnen und -pädagogen liegt, machte Dietrich Grünewald, emeritierter Professor für Kunstpädagogik, deutlich. In der narrativen Folge eines Comics greifen bestenfalls Figuren und ihre ureigenen Charaktere, Gestik, Mimik und gar theatralische Posen ineinander. Die Formensprache des Comics ist sequenziell und dadurch komplex. Bild und Text in Form von Sprechblasen sowie von den Leserinnen und Lesern zu füllende Leerstellen müssen gekonnt ineinandergreifen und dabei eine Synthese bilden, die sich für die Betrachtenden bestenfalls zum fesselnden und kreativen Action-Plot entwickelt.

Wie eben dieses Ineinandergreifen so gelingt, dass das Medium Comic Sinn ergibt, wurde in zahlreichen digitalen Workshops erläutert und erprobt, wobei an dieser Stelle nur auf Einzelbeispiele eingegangen werden kann.

So erklärte Tim Eckhorst (Comiczeichner) eindrücklich, wie sich Leerstellen und Doppelungen auf den Lesefluss auswirken, und ließ dazu seine Workshopteilnehmerinnen und -teilnehmer das Comiczeichnen mit einfachen Übungen erproben. Hans-Hinnerk Rohde (Kunstlehrer) zeigte auf, dass auch Linien und Strukturen als grafische Ausgangspunkte ergiebig sein können. Mit dem Herauszoomen aus dem Detail entsteht eine kreative Bildfolge, bei der sich Einstellungsgröße und Perspektive Schritt für Schritt wandeln. Diese Schnittstelle zum Film griff auch Marcus Witt (Kunstlehrer) auf, der Einblicke in eine Unterrichtseinheit zur Comic-Animation bot. Jana Mücke (Kunstlehrerin, Landesvorstand BDK Schleswig-Holstein) befasste sich mit der besonderen Spielart von Tieren, die als außergewöhnliche Protagonisten in Comics auftreten und wirken. Neben der Vorstellung von Unterrichtsformaten zum klassischen Comic und der Produktion dieser bot der Landesfachtag auch Einblicke in comicähnliche Bild-Text-Formate: Kunst-Comics, Comic-Biografien über

Abb.2
Dietrich Grünewald:
Folien zu Künstler-
Comic-Biografien

Abb.3
Jana Mücke:
Ausschnitt aus dem
Padlet zum Workshop
„Talking (of) animals“



Florian Blum: Elvira Bach



Ricarda Giefer: Francis Bacon

Kunstschaffende, Cartoons und Graphic Novels – sie alle tragen zur Unterhaltung, Information oder auch zur Denkirritation bei, wie Lukas Wilde (Medienwissenschaftler und Comicforscher) verdeutlichte.

Eine Sonderstellung erfahren auch Comics, die die Kunstgeschichte erklären, indem sie das Museum als Spielort aufnehmen. Das detektivische Entdecken historischer Kunstwerke bis hin zur satirischen Zitation dieser griff Dietrich Grünewald vertiefend zu seinem Einstiegsvortrag auf.

Herausfordernde Vermittlung

Unsere Aufgabe als Kunstpädagoginnen und -pädagogen besteht nun darin, das Potenzial des Kommunikationsmittels Comic – im weitesten Sinne – zu begreifen, mit ihm zu erzählen, zu vermitteln und zu bewegen. Münden kann dies bestenfalls in die kompetente Bild-Text-Rezeption und eine Produktion durch Lernende, welche über die simple Geschichtenerzählung hinausgehen. Comic kann mehr. Er kann erheitern, faszinieren, verzaubern, aufwirbeln, irritieren, appellieren, zum Nachdenken anregen. In einem Comic kann sich humoristisch oder auch symbolisch verschlüsselt Kritik an der

eigenen Lebenswelt oder an gesamtgesellschaftlichen Verhältnissen äußern. Dieses dem Medium inliegende Potenzial gilt es bewusstzumachen und auszunutzen. Der Landesfachtag Kunst Schleswig-Holstein konnte durch eine Vielzahl an Impulsen dazu beitragen, den Comic als starkes Kommunikations- und Ausdrucksmittel zu betrachten und seinen Stellenwert im Unterricht zu stärken.

Lina Behrens ist Kunstlehrerin an der Domschule in Schleswig und Mitglied im Landesvorstand des BDK Schleswig-Holstein. E-Mail: lina_behrens@hotmail.de

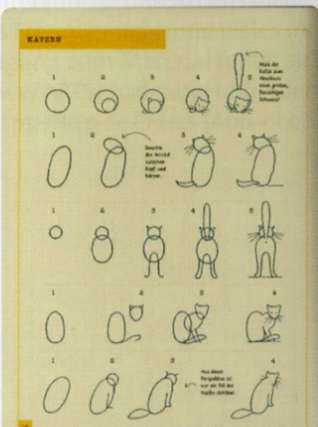
Müc • 3Mt.

Talking (of) animals

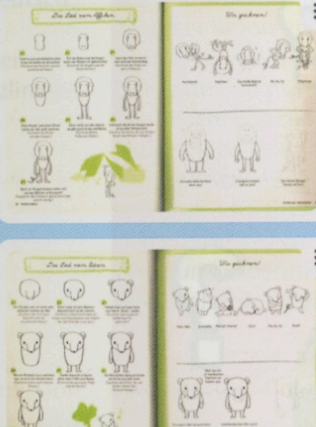
Werkzeugkasten zur Gestaltung von Tiercomics

Vorlagen: Tiere 3

Katzen1



Vorlagen: Tiere & Menschen (Kl. 1-5)



Vorlagen: Hundesprache



Vorlagen: Menschen 1

