



COMIC-WORKSHOP

PRÄSENTATION:

Wir glauben, dass Experimentieren der beste Weg ist, eine künstlerische Disziplin zu entdecken. Regelmäßiges Üben führt zu neuen Erkenntnissen und verbessert das Leseverständnis. Und außerdem sind wir der Meinung, dass jeder schreiben und zeichnen kann – in seinem eigenen Stil und im Rahmen seiner eigenen Fähigkeiten.

Comics (und/oder Mangas) sind bei Teenagern noch immer sehr beliebt und spielen beim Lernprozess von jüngeren Kindern oft eine zentrale Rolle.

Die Teilnahme an einem Comic-Workshop bedeutet, einen Autor oder eine Autorin kennenzulernen, seine oder ihre Welt zu entdecken und durch Übungen und Anleitungen, die an die jeweilige Altersgruppe angepasst werden können, in diese einzutauchen.

Comic-Workshops geben den Teilnehmern auch die Möglichkeit, ihre Werke mit nach Hause zu nehmen. Sie können dadurch ihre Arbeit mit ihrer Familie und ihren Freunden teilen. Die Teilnehmer haben zudem die Chance, an der Entwicklung von Charakteren, Kurzgeschichten und Dialogen mitzuwirken.

Ziele:

- Charaktere und sehr kurze Geschichten erschaffen
- Zeichnen (auch wenn man denkt, man könne das nicht!)
- Vielleicht trifft man einen Autor sogar persönlich und spricht mit ihm über seine Arbeit

Für wen?

- Schüler ab 6 Jahren (Grundschule, Realschule, Gymnasium)
- Kinder und Jugendliche außerhalb der Schule (ab 6 Jahren)

Wo?

- Im Unterricht
- In einer Bibliothek
- In einer Buchhandlung

Wer hat diese Veranstaltung organisiert/angefragt?



- Ein Lehrer in der Schule
- Ein Bibliothekar
- Ein Buchhändler

Mit wem?

- Ein Comicautor (falls möglich und falls Ihre Klasse über das Budget verfügt, sollten Sie ein Honorar für den Autor einplanen.)
- Zwar kann der Workshop auch vom Dozenten oder dem Bibliothekar geleitet werden, jedoch ist das Fachwissen des Autors zu bevorzugen.

Dauer:

- 2 oder 3 Stunden

Umfang:

- Ideal sind maximal 15 bis 18 Teilnehmer

Anmerkungen:

Wichtig ist, dass für diesen Workshop keine Vorkenntnisse im Zeichnen erforderlich sind. Thema und Zweck des Workshops können an die Altersgruppe der Teilnehmer angepasst werden.

WORKSHOP-MATERIALIEN UND THEMEN

1. MATERIALIEN:

- Papier (es kann hilfreich sein, Blätter mit vorgedruckten „Waffelmustern“ oder Strip mit 3 Quadraten vorzubereiten), Buntstifte, Lineale, Radiergummis.
- Wichtig ist zudem ein Flipchart oder eine Tafel für Anweisungen und ein paar Skizzen

2. THEMEN:

Dieser Workshop bietet die Gelegenheit, sich zu wichtigen Themen der Gegenwart und zum Kern des Projekts der Europäischen Union zu äußern:

- Beispielsweise in Hinsicht auf das Zusammenleben – durch die Entscheidung, Comics über Menschen zu zeichnen, die zusammenleben, ungeachtet ihrer Unterschiede. Und durch die Arbeit an Comics, in denen Freundschaft ein zentraler Bestandteil der Handlung ist.
- Ferner in Bezug auf ökologische Themen: Mit dem Zeichnen von Comics über die globale Erwärmung, über Wildtiere und Charaktere, die sich der Verteidigung der Natur und der Umwelt widmen.
- Und betreffend unsere Gesundheit: mit der Arbeit an Comics, die sich mit der Prävention bestimmter Risiken befassen, z. B. ungesunde Ernährung, übermäßiger Bildschirmkonsum oder bestimmte Sportarten.



VERLAUF DER SITZUNG

1. EINLEITUNG

Falls ein professioneller Moderator (ein Autor) den Workshop leitet, könnte es interessant sein, die Sitzung mit einer Fragerunde zu seiner/ihrer Arbeit zu beginnen. Dies könnte den Teilnehmern die Gelegenheit geben, die Person, mit der sie zusammenarbeiten werden, besser kennenzulernen und dabei Spaß zu haben.

Beispiele für mögliche Fragen:

- Welche Ausbildung haben Sie absolviert, um Comicautor zu werden?
- Wie haben Sie von diesem Beruf erfahren?
- Wie wählen Sie die Geschichten aus, über die Sie schreiben?
- Woher bekommen Sie Ihre Inspiration?
- Wie haben Sie Ihren eigenen „Stil“ gefunden?
- Ist es schwer, zu veröffentlichen und von seiner Arbeit zu leben?

Falls der Moderator kein Profi ist, könnte die Sitzung mit einer Präsentation von Comics aus der Schulbibliothek, einer Bibliothek oder einer Buchhandlung beginnen. Diese Bücher können auch in Verbindung mit einem bestimmten Thema ausgewählt werden (Freundschaft, Ökologie, Gesundheit).

Falls das Publikum mit Comics nicht vertraut ist, können Sie es mit den Werken einiger Autoren bekannt machen. Die im Folgenden aufgeführten Werke befassen sich speziell mit dem Thema Freundschaft:

- *Les Sisters* von William Maury und Christophe Cazenove (6 Jahre +)
- *Ariol* von Emmanuel Guibert (6 Jahre +)
- *Asterix und Obelix* von Uderzo (6 Jahre +)
- *Chien pourri* von Colas Gutman und Marc Boutavant (8 Jahre +)
- *Snoopy und die Peanuts* von Charles M. Schulz (9 Jahre +)
- *Mia & co* von Vanyda (11 Jahre +)

2. SZENARIOANWEISUNGEN:

Der Moderator (ein Autor, ein Lehrer, ein Bibliothekar) kann den Teilnehmern ein bestimmtes Thema und Szenarioanweisungen vorgeben.

Szenarien über Freundschaft:

Sie können die Teilnehmer bitten, eine Szene über Freundschaft zu schreiben, in der Charaktere aus den oben genannten Comics vorkommen. Zum Beispiel:

- Erschaffen Sie eine weitere Schulsituation basierend auf dem Universum und den Charakteren in *Ariol* oder *Les Sisters*
- Erschaffen Sie einen neuen Charakter, der Teil einer Gruppe von Freunden in *Ariol* oder *Les Sisters* sein könnte
- Arbeiten Sie an der Fortsetzung einer Comicseite (ohne die folgenden Seiten zu kennen) oder an der Fortsetzung des ganzen Comics, indem Sie die Teilnehmer bitten,



eine Szene mit mehreren befreundeten Charakteren zu schreiben.

„Glücksrad“-Szenario:

Für noch mehr Spaß im Workshop können die Teilnehmer gebeten werden, die Details ihrer Szenarien mit einem „Glücksrad“ auszuwählen.

Hier ein paar Beispiele für verschiedene Antwortoptionen auf jeweilige Fragen:

■ Das Genre:

Komödie, Tragödie, fantastisch, Fantasy, Romantik, Historie ...

■ Der Hauptcharakter:

Ein Kind, ein Erwachsener, ein Tier, ein Roboter, eine Pflanze/ein Baum, ein Gegenstand ...

■ Der Handlungsort:

Ein Wald, ein Haus, eine Schule, eine Straße, ein Strand ...

■ Der Vorfall:

Ein Sturz, eine Begegnung mit einer anderen Figur, eine „Begegnung“ mit einem Gegenstand ...

■ Farbanweisungen:

Keine Farbe, verwende die Farbe Rot, die Farbe Grün, die Farbe Gelb, die Farbe Blau...

■ Dialoganweisungen:

Keine Dialoge, nur ein Charakter kann sprechen, mehrere Charaktere können sprechen ...

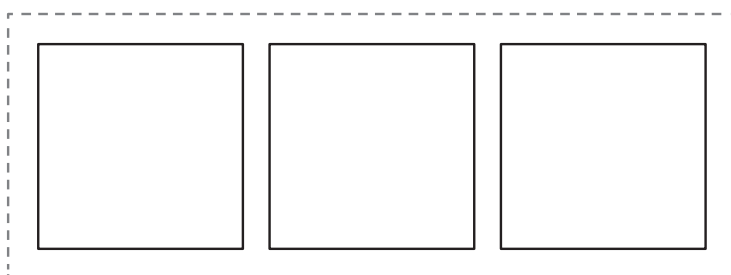
Erfahrungsgemäß schätzen die Teilnehmer solcher Workshops es, Anweisungen und Einschränkungen zu erhalten, damit sie sich auf die erzählerischen Aspekte ihrer Arbeit konzentrieren können.

3. FORMALE ANWEISUNGEN:

Zunächst kann der Moderator einen sehr einfachen Charakter in Form eines Strichmännchens an die Tafel zeichnen, um allen zu zeigen, dass jeder einen Charakter zeichnen kann. Dieser erste Schritt kann Gruppen jeder Altersgruppe vorgeschlagen werden.

Anschließend erläutert der Moderator das Ziel des Workshops. Die Teilnehmer können gebeten werden, verschiedene Formate von Comic-Strips zu bearbeiten:

■ ein 3-Panel-Strip



Dieses Format ist ideal als Einführung in die Welt der Comics, da es die Bearbeitung einer kurzen Situation ermöglicht. Das erste Panel zeigt einen Charakter in seiner Umgebung. Im zweiten Panel ist ein „Vorfall“ oder ein Gag zu sehen. Das dritte und letzte Panel schließt die Skizze ab.

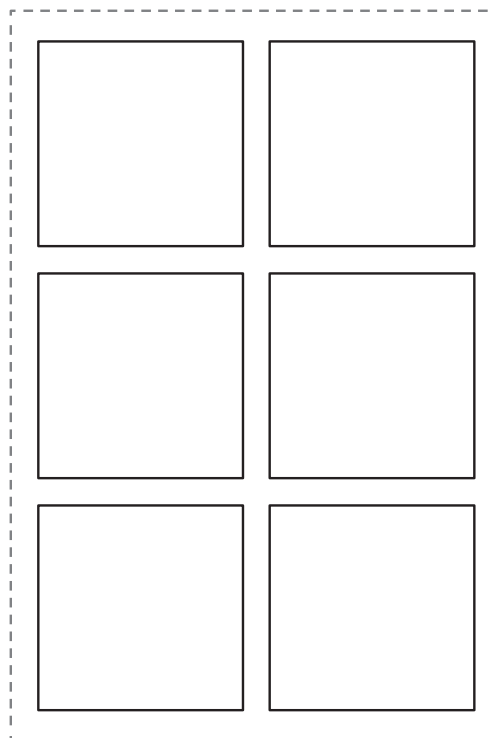
Der erste Teil des Workshops könnte der Erstellung eines dreiteiligen Comic-Strips gewidmet sein. Das gibt den Teilnehmern etwas Selbstvertrauen und regt sie zu mehr Prägnanz an.

■ eine sechsteilige „Waffel“-Seite

Die Arbeit mit einer Seite mit sechs Panels (mehr oder weniger – passen Sie die Vorlage gerne den Wünschen der Teilnehmer an) erlaubt den Teilnehmern, dem narrativen Aspekt (der Entwicklung von Dialogen, einschließlich eines weiteren Vorfalls oder Gags) mehr Zeit zu widmen.

■ „Kadaver Exquis“

Der Workshop könnte sogar zu gegebener Zeit zur Herstellung eines „Kadaver Exquis“ tendieren. Damit die Teilnehmer zusammenarbeiten können, beginnt einer die Geschichte im ersten Panel, dann setzt ein anderer sie im nächsten Panel fort und so weiter.



4. ABSCHLUSS

Jeder Teilnehmer kann seine Arbeit und seine kreativen Entscheidungen dem Rest der Gruppe präsentieren. Sofern die Zeit es erlaubt, können die Organisatoren während oder im Anschluss an den Workshop die Arbeiten einscannen, um eine Sammlung aller Zeichnungen zu bearbeiten und auszudrucken

Es kann auch eine Ausstellung organisiert werden, damit Eltern und Freunde die im Workshop entstandenen Arbeiten sehen und bewundern können. Die Ausstellung kann in der Schule, der Bibliothek oder der Buchhandlung stattfinden. Zur Ausstellung kann ein Comicautor eingeladen werden. Eine Jury kann die Werke auswählen, die ihr am besten gefallen, woraufhin den Autoren Geschenke (Bücher!) überreicht werden.

Bonus!

Wenn es die Zeit erlaubt, können Sie auch mit den Teilnehmern an ihrer eigenen Unterschrift arbeiten. Comicautoren unterzeichnen das Ende ihrer Geschichten immer mit einer persönlichen und kreativen Signatur. Manchmal wird ein Buchstabe verlängert, stilisiert oder mit einer kleinen Zeichnung kombiniert. Beispielsweise kann jemand den Punkt über dem Buchstaben „i“ in ein Herz oder eine kleine Blume abwandeln oder den Strich eines Buchstabens wie „y“ zu einer dekorativen Linie verlängern.

Dies könnte eine kurze Diskussion und kreative Aktivität mit der Klasse werden. Die Teilnehmer könnten sich Beispiele der Signaturen von Künstlern (darunter auch Comiczeichnern) ansehen und anschließend ihre eigene persönliche Signatur entwerfen. Am Ende könnten sie ihre Comics oder Illustrationen mit ihrer neu erfundenen Signatur signieren.