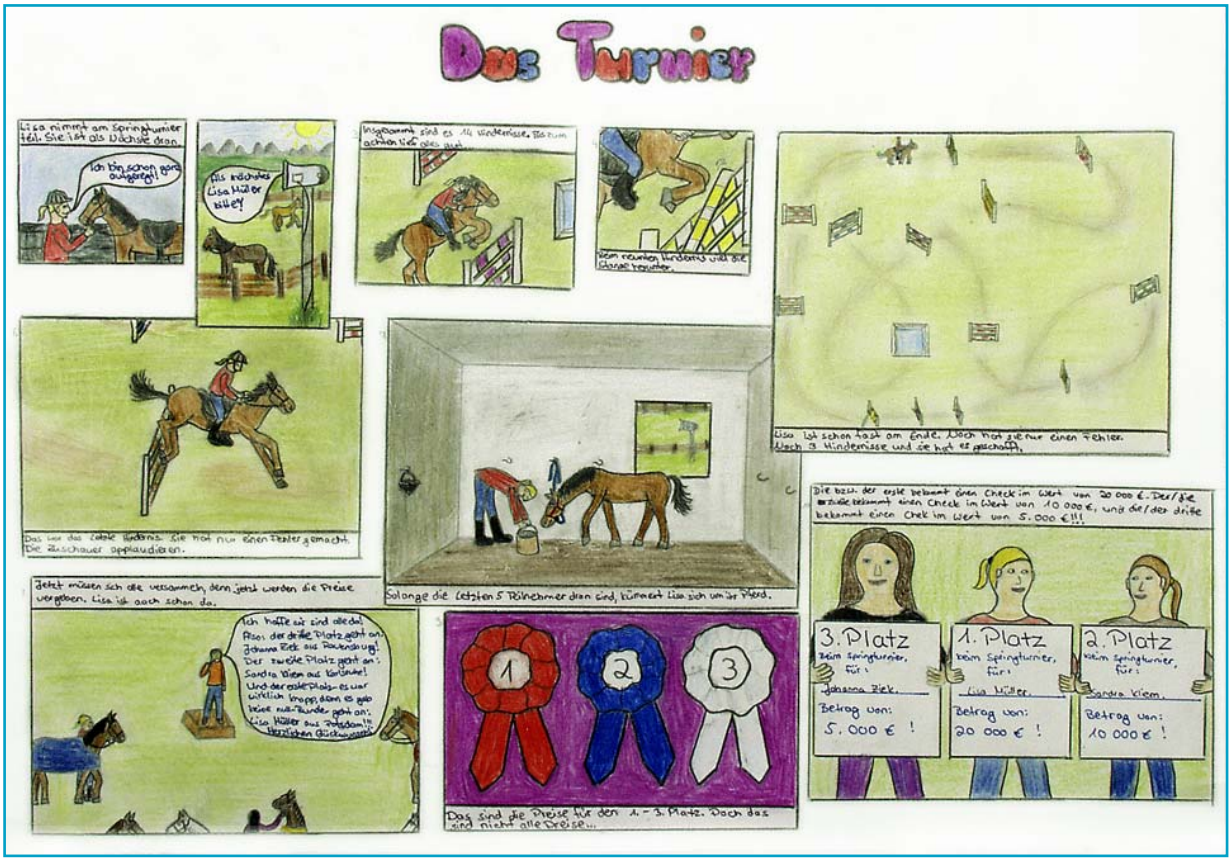
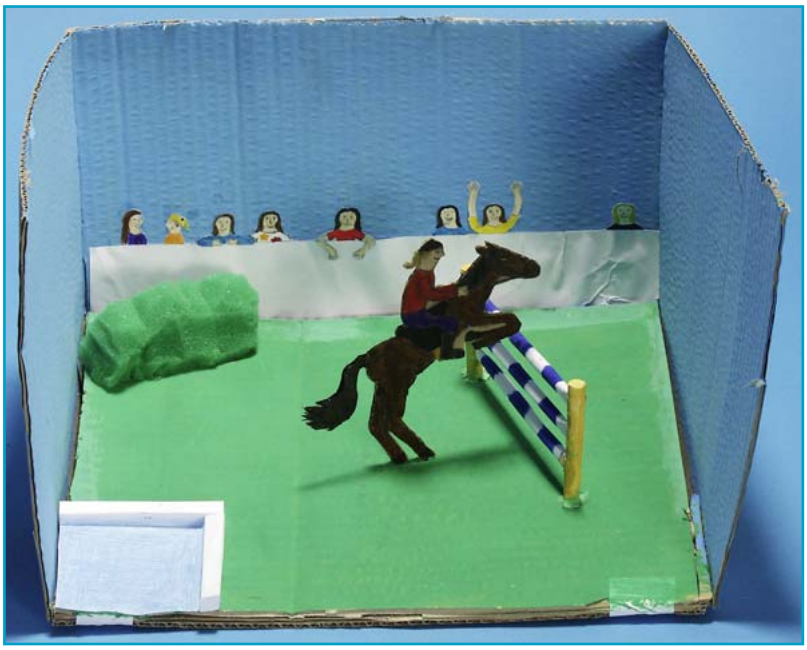
Comic dreidimensional

Bereich: Bildende Kunst • ab Klasse 6 • Arbeitszeit: ca. 3 bis 4 Doppelstunden



Aufgabe und Motivation



Bevor Kinder lesen können, schauen sie sich Comics an, und bevor sie ins Theater oder Kino gehen, sehen sie im Fernsehen Zeichentrickfilme, in denen Figuren agieren, die sie aus ihren Comic-Heften kennen.
Häufig wird das Interesse am Zeichnen und Malen über den Wunsch geweckt, seine Comic-Helden selbst zu zeichnen und agieren zu lassen oder sogar eigene Figuren zu erfinden. Man denke nur an die zahllosen Mangazeichnungen, die Hefte, Tische und Mäppchen zieren. Insofern knüpft das Thema „Comic“ bei vielen Schülern an eine schon vorhandene und gern ausgeübte Praxis an. Der erste Teil der Aufgabe besteht darin, eine Geschichte als Comic zu gestalten. Damit die Schüler ihre Geschichte handlungsorientiert, abwechslungsreich und spannungsvoll umsetzen können, werden die einzelnen Arbeitsschritte und die gestalterischen Mittel ausführlich besprochen.

Im zweiten Teil der Aufgabe wird ein Bild der Geschichte in eine dreidimensionale Szene übersetzt, also eine Art Kulisse für einen fiktiven Trickfilm geschaffen. Dazu wird ein Bild ausgewählt, das für eine räumliche Gestaltung besonders geeignet ist und eine spannende Situation darstellt.

Lernschwerpunkte

- Eine erlebte oder erfundene Geschichte dem Handlungsverlauf entsprechend kurz und spannungsvoll erzählen
- Die Erzählung in einzelne Bilder umsetzen
- Gestalterische Mittel der Comics kennen lernen und gezielt einsetzen
- Zeichnung und farbige Anlage der Bilder
- Räumliches Vorstellungsvermögen ausbilden
- Geeignete Materialien sammeln, auswählen und einsetzen
- Materialgerechte Konstruktionstechniken einüben
- Farbige Fassung der Konstruktion und der Einzelelemente
- Fähigkeit zur Improvisation entwickeln

Material und Hilfsmittel

Zeichenblock, DIN A3; Bleistift; Holzfarbstifte; Lineal; Dreieck; Cutter; Schere; Pappkartons; farbige Papiere; Temperafarben; Wandfarbe in Weiß; Pinsel; Styropor®; Bindfaden; Draht; Zange; Restmaterialien zur Ausgestaltung nach Bedarf; UHU pistole LT 110 (Niedertemperaturpistole) mit transparenten Patronen, UHU flinke flasche

Gestaltungsablauf

I. Zweidimensionale Gestaltung:

1. Anhand von Beispielen (Overheadfolien) den formalen Aufbau von Comics ausführlich besprechen: Anordnung von Einzelbildern in Bildzeilen unterschiedlicher Formate und Bildgrößen, gestalterische Mittel, Texteinfügungen sowie die wichtigsten Bildgrößeneinstellungen und ihre Wirkung auf den Betrachter:

    - Extreme Totale – Personen oder Landschaften aus großer Entfernung
    - Totale – führt die Örtlichkeit und/oder die Handlung ein
    - Halbtotale – zeigt eine Person oder ein Objekt in voller Größe
    - Halbnahe – Person von der Hüfte an aufwärts
    - Nahe – Kopf und Schulter einer Person
    - Kopf – Kopf einer Person oberhalb der Schultern
    - Großaufnahme – Kinn und Stirn einer Person angeschnitten

2. Die erlebte oder auch frei erfundene Geschichte stichwortartig als kurz gefassten Text auf der Rückseite des Zeichenblockblattes niederschreiben lassen. Textpassagen, die in Einzelbilder umgesetzt werden sollen, farbig markieren.

3. Die Einzelbilder der Bildgeschichte unter Nutzung der unterschiedlichen formalen Möglichkeiten mit Bleistift vorzeichnen und mit Holzfarben farbig gestalten. Dabei die zum Verständnis der Handlung notwendigen Texte einfügen.

4. Bei der gemeinsamen Besprechung einzelner Arbeitsergebnisse Kriterien für die Auswahl eines geeigneten Bildes zur Umsetzung in eine dreidimensionale Bildbühne festlegen: räumliche Situation, Handlungssituation. Ein Bild auswählen lassen.

5. Die Schüler besorgen selbst einen geeigneten Pappkarton als Grundgerüst und sammeln Materialien, die sie für die dreidimensionale Gestaltung ihres Bildes einsetzen wollen.

II. Dreidimensionale Gestaltung:

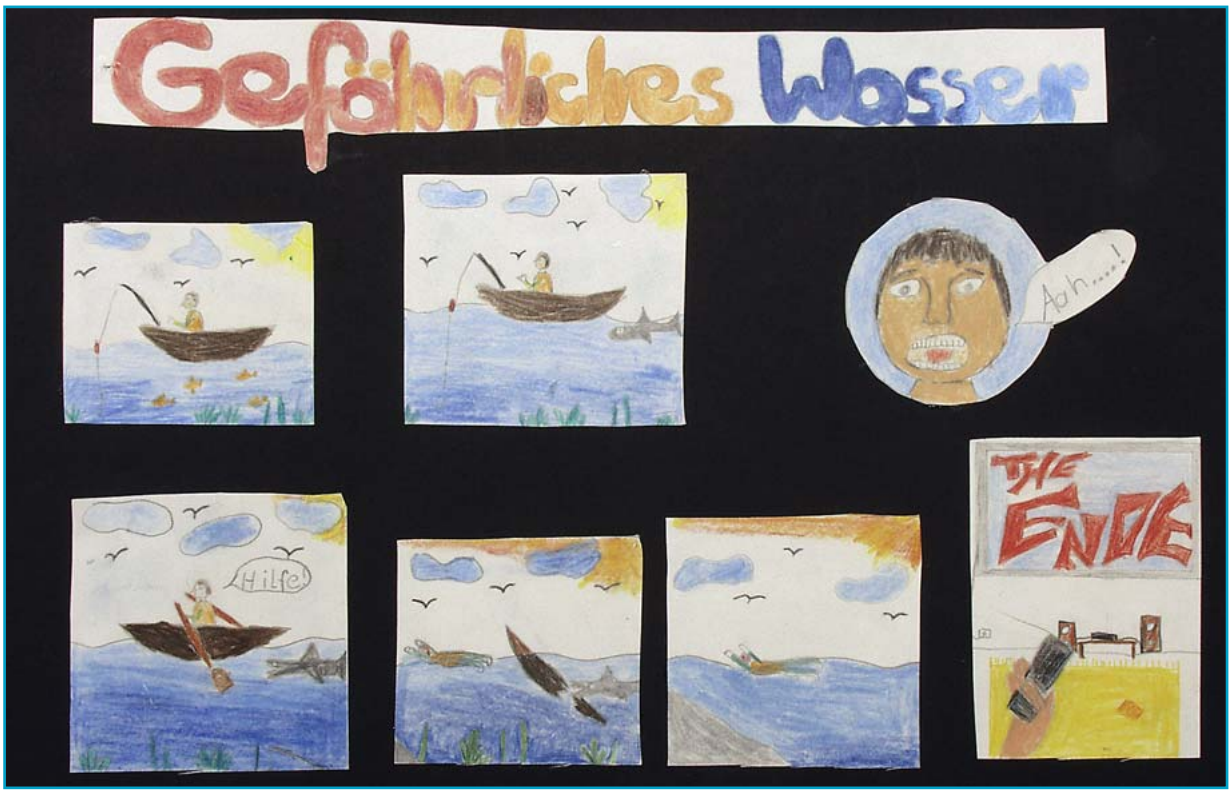
1. Den Pappkarton so auf- und zuschneiden, dass sich eine zum Bild passende Bühne ergibt, in der Regel ein Boden, zwei Seitenwände und eine Rückwand.

2. Die Bildbühne farbig gestalten, eine vorherige Grundierung der Wellpappe mit weißer Wandfarbe ist zu empfehlen.

3. Bildobjekte und figürliche Elemente aus geeigneten Materialen herstellen, farbig gestalten und in den Bühnenraum einsetzen. Die Schüler weitgehend selbstständig nach gestalterischen und technischen Problemlösungen suchen lassen, wobei der Fachlehrer individuell berät, insbesondere bei den Klebetechniken der verschiedenen Materialien, z. B. Elemente aus Papier und Pappe mit UHU flinke flasche fixieren, Elemente aus Metall, Kunststoff usw. mit der UHU pistole LT 110.

4. Die fertigen Bildbühnen mit den zugehörigen Comic-Arbeiten ausstellen.

Stefan Hösl



Oben und Mitte links: „Gefährliches Wasser“

Unten und links unten: „Weihnachtsvorfreude“

© 2007 UHU GmbH & Co. KG, Bühl (Baden) und Elke Fox.
Redaktion und Fotos: Elke Fox.