

Alles ist vernetzt

Pascal Graf
Bildnerisches Gestalten
Gymnasium Alpenquai Luzern
Oktober 2019 - Dezember 2019

Praktikumsdokumentation

Praktikant: Pascal Graf

Mentorin: Gila Kolb

Praktikumsbetreuung: Markus Portmann

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.

Vorwort ⁰⁵

Sachanalyse ¹⁰

Grobplan ¹⁶

Unterrichtssequenzen ²⁰

Reflexion ¹⁶

Materialsammlung ²⁸

Quellenverzeichnis ³¹

Vorwort

Diese Unterrichtseinheit wurde auf Basis des alljährlich stattfindenden Comicwettbewerbs des Fumetto Comicfestivals erstellt. Im Rahmen meines Fachpraktikums am Gymnasium Alpenquai in Luzern behandelte ich das Medium Comic mit zwei Parallelklassen der Stufe Gym 3. Während zehn Doppellektionen, also insgesamt zwanzig Lektionen, erarbeiteten sich die Schüler*innen, aufgrund ihrer eigenen Ideen zum Wettbewerbsthema „Alles ist vernetzt“, einen eigenen Comic. Die achte und neunte Sequenz, die hauptsächlich der Ausarbeitung und Fertigstellung der Comics diente, wurde jeweils von meiner Praktikumslehrperson Markus Portmann übernommen.

Kernpunkt der Unterrichtssequenz besteht darin den Schüler*innen einen Zugang zum Medium Comic zu schaffen und ihnen anschliessend den Freiraum zu bieten eine eigene Erzählung in einen Comic auszuarbeiten. Mit ihren individuellen Erzählungen schaffen sich die Schüler*innen eigene Problemstellungen, die sie mit erzählerischen oder gestalterischen Entscheidungen versuchen können zu lösen.

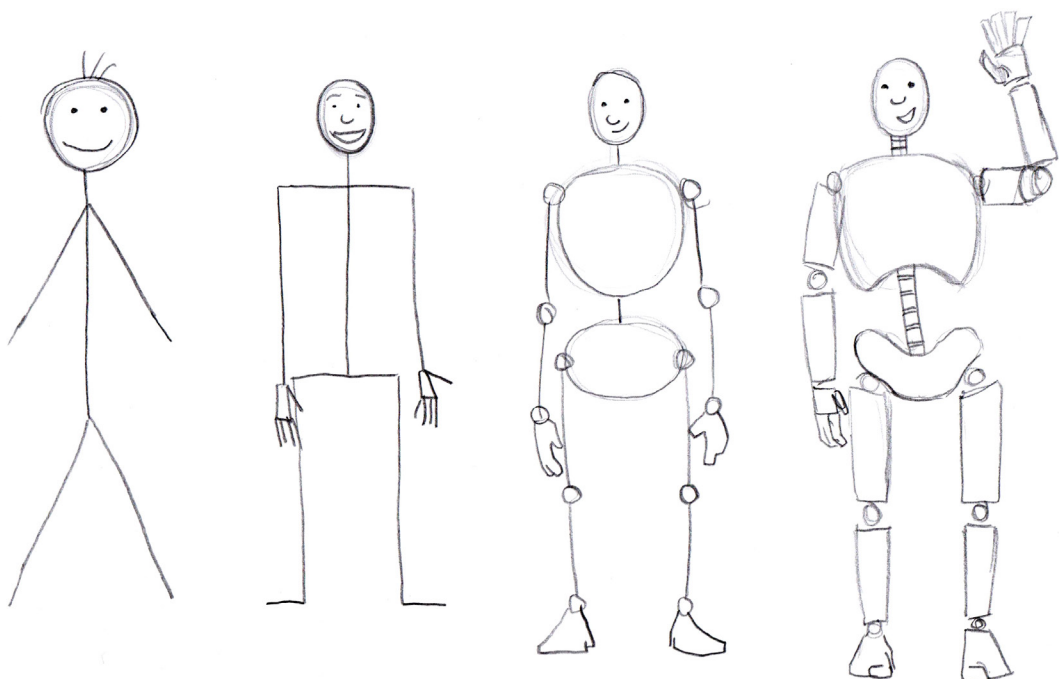
Sachanalyse

Kunstpädagogische Relevanz

Wie schon im Vorwort erwähnt, bildet der alljährlich stattfindende Wettbewerb des Comicfestivals Fumetto den Rahmen dieser Unterrichtseinheit. Das Fumetto ist das grösste und älteste Schweizer Comicfestival und zieht jährlich im April lokale, wie auch internationale Comicbegeisterte nach Luzern. Der Wettbewerb ist dabei seit der Gründung um 1992 ein wichtiger Programmpunkt des Festivals. Das diesjährige Thema lautet: Alles ist vernetzt.

Einerseits bietet der Wettbewerb einen Zugang, mit dem die Lernenden aktiv an dieser Veranstaltung teilhaben können, andererseits treten die Schüler*innen aus Luzern mit einer lokalen Kulturveranstaltung in Verbindung und lernen verschiedene Kulturangebote kennen, die über Museen und Konzerthäuser hinausgehen. Obwohl für die Unterrichtseinheit die Vorgaben des Wettbewerbs übernommen werden, dürfen schlussendlich die Schüler*innen individuell entscheiden ob sie ihre Comics einreichen möchten. Die Teilnahme und der mögliche Gewinn sollten die Schüler*innen motivieren, jedoch nicht durch einen hohen Anspruch oder einen Zwang unter Druck oder Stress führen.

Innerhalb der vorgeschriebenen Vorgaben bietet sich den Schüler*innen ein Freiraum, indem sie eigene Ideen umsetzen können. Ziel dieser Unterrichtseinheit ist, dass die Schüler*innen über einen längeren Zeitraum ein eigenes gestalterisches Projekt realisieren. Das Medium Comic bietet sich dabei besonders an, da es ein relativ weitläufiges, vielfältiges und variables Thema ist. Es beinhaltet Themen wie Ausdruckskraft, Zeichnung, Bildausschnitt, Layout, Ideenfindung, Konzeption, Erzählung, Typografie und noch viele mehr. Die relative Offenheit der Aufgabenstellung und die Vielfältigkeit des Mediums kann überwältigend wirken, daher besteht die Herausforderung, oder die Chance, der Aufgabe darin, sich einen Fokus zu setzen, aus den eigenen Interessen zu schöpfen und sich die betreffenden Themen auf eine individuelle Art zu erarbeiten. Die Aufgabe der Lehrperson hingegen besteht darin den Schüler*innen die grosse Auswahl der Möglichkeiten aufzeigen und mit Beispielen versuchen ihren Horizont zu erweitern. Parallel dazu jedoch die Schüler*innen in diesem riesigen Arbeitsfeld dann auch nicht alleine zu lassen und versuchen sie basierend auf ihren Ideen und Geschichten zu unterstützen. Zusätzlich bietet das Medium Comic eine gute Plattform, um andere Teilbereiche des Fachs Bildneri-



sches Gestalten zu thematisieren oder aber auch sich mit interdisziplinären Themen, wie zum Beispiel dem Text oder dem Film, auseinanderzusetzen.

Dazu kommt noch die Auseinandersetzung mit dem Thema «Alles ist vernetzt», die je nach Interesse der Schüler*innen mehr oder weniger mit ihrer Lebenswelt zusammenhängt. Ideen zu politischen Themen, der Internetverbundenheit und dem Innenleben eines Computers sind ebenso erwünscht wie beispielsweise Erzählung eines Tagesablaufs einer Spinne.

Inhalt

In dieser längeren Unterrichtseinheit stellen die Schüler*innen, basierend auf dem Thema des Wettbewerbes des Fumetto Comicfestivals, eine eigene Mehrbildgeschichte her. Inhaltlich setzen sich die Schüler*innen mit dem Thema „Alles ist vernetzt“ auseinander und entwickeln dazu eine eigene Geschichte. Assoziative Mindmaps oder Listen, Diskussionen unter Mitschülern und gestalterische Auseinandersetzungen im Rahmen von Kurzübungen bilden das Fundament für die Grundideen der Geschichten. Über den Verlauf der zehn Doppellektionen entwickeln die Schüler*innen in verschiedenen Arbeitsprozessen eine originelle Idee zu einem vollumfänglichen Comic weiter. Das Thema darf dabei frei ausgelegt und in jede erdenkbare Richtung ausgearbeitet werden.

Durch Inputs lernen die Schüler*innen die Bestandteile der Comics kennen und kommen damit mit den technischen Faktoren des Mediums in Berührung. In Kurzübungen bietet sich den Lernenden die Möglichkeit die theoretischen Ausführungen direkt praktisch auszuprobieren. Darüber hinaus werden diverse Beispiele von Comics, Büchern, Heften und Magazinen, und auch digitale Publikationen im Unterricht gezeigt, um aufzuzeigen was alles in dem Medium möglich ist und schon erschaffen wurde. Einige Beispiele sind im Quellenverzeichnis aufzufinden.

Den Schüler*innen bietet sich nun eine enorme Auswahl von Möglichkeiten und Herangehensweisen, aus denen sie auswählen können. Ihnen stellt sich die Frage: Was möchte ich erzählen? Und wie? Aus einer Fülle an möglichen Lösungen müssen sie versuchen sich für die Treffendste zu entscheiden. Eine Entscheidung für eine Lösung ist automatisch aber auch eine Entscheidung gegen viele andere. Daher sind besonders diese Planungsschritte von grosser Wichtigkeit für die ent-

stehende Arbeit. Der relativ grosse Handlungsraum bei diesem Projekt erlaubt es den Schüler*innen sich ihrer Stärken zu bedienen oder aber sich gezielt neuen Herausforderungen zu stellen. Ob Sie den Comic analog oder digital bearbeiten, mit oder ohne Farbe arbeiten, Lautworte und Sprechblasen einbeziehen oder Sprache ganz weglassen möchten, ist ihnen überlassen. Es gibt keine richtige Arbeitsweise und kein richtiges Resultat. Die Schüler*innen schaffen sich mit ihren Entscheidungen individuelle Herausforderungen und Problemstellungen, die sie gestalterisch oder erzählerisch lösen müssen.

Ziele und Lernpotential

Das Kernziel der Unterrichtseinheit besteht darin, dass die Schüler*innen eine eigenständige Geschichte realisieren. Der Fokus liegt dabei auf der individuellen originellen Idee, sowie deren Umsetzung in einen Comic. Die, bis auf kleinere formale Vorgaben, relativ freie Aufgabenstellung, bietet den Schüler*innen einen Freiraum, in dem sie die Themen behandeln können, die sie interessieren. Die selbständige Auswahl von Thema, Umfang und Ausarbeitungsform schafft individuelle Herausforderungen und fördert die Selbsteinschätzung der Lernenden. Innerhalb ihrer Ideen setzen sich die Schüler*innen aktiv mit Erzählstrategien, Erzählperspektiven und Abläufen auseinander. Themen wie Bildausschnitt, Kameraführung, Ausdruckskraft der Zeichnung und Layout schwingen in dem fortlaufenden Arbeitsprozess konstant mit. Durch die Art der Unterrichtseinheit können die Schüler*innen sowohl von ihrem eigenen Wissen und Erfahrungen profitieren als auch sich mit den Mitschülern beraten und austauschen und so neue Erkenntnisse erlangen. Inputs und Merkblätter erweitern zudem den Horizont im grossen Bereich des Comics, der erzählenden Kunst und der Illustration.

Das Angebot der Teilnahme an einem renommierten Wettbewerb kann zudem eine Motivation bilden, die über die eigene Leistungserwartung oder den der Bewertung der Schule hinausgeht.

Grobplan

	Sequenz 1	Sequenz 2
Kernfragen/ Intention	<p>Einstieg in das Thema</p> <p>Wie stelle ich überhaupt etwas dar? Was ist ein Comic? Einführung in das Thema Comic und erste Annäherung an den Auftrag. Aufzeigen, was möglich ist und aufnehmen was schon da ist.</p>	<p>Geschichten erzählen</p> <p>Wie funktioniert eigentlich ein Comic? Aus welchen Bausteinen besteht er? Und wie kann man diese anwenden? Grobe Übersicht über die Bestandteile des Comics.</p>
Inhalt/ Input/ Ablauf	<p>Input: Comics zeigen. Vorstellung des Themas anhand von Beispielen. Zeigen, was alles möglich ist und entstehen könnte.</p> <p>Übung: Wie stelle ich etwas dar, sodass man es erkennt?</p> <p>Verteilung Auftragsblatt „Alles ist vernetzt“, dem Hauptauftrag dieser Unterrichtseinheit. Erläuterung Fumetto Comic Festival, dessen Wettbewerb und allgemeiner Auftrag.</p> <p>Fragen beantworten.</p>	<p>Input: Bestandteile des Comics. Kurze Einführung in Themen wie Induktion, Kopfkino, Ablauf und Leserichtung.</p> <p>Übung: Gemeinsame Geschichten. Schnelles erstellen von Geschichten.</p> <p>Ideensuche für ein Comic zum Thema „Alles ist vernetzt“ in Zweiergruppen.</p>
Arbeitsblätter/ Übungen	<p>Übung Kärtchen mit Begriffen</p> <p>Auftragsblatt Alles ist vernetzt</p>	<p>Blatt mit Panel</p>
Material	<p>Comics, verschiedene Stifte, Skizzenpapier, Geodreiecke, Zeichenpapier</p>	<p>Comics, verschiedene Stifte, Skizzenpapier, Geodreiecke, Zeichenpapier</p>

Sequenz 3

Geschichten lesen und planen

Wie lese ich ein Bild? Wie lese ich ein Comic? Wie plane ich eine Geschichte oder einen Comic? Starten mit der eigenen Geschichte.

Input: Hauptcharakter, Symbole, Leserichtung/ Lesefluss, Klarheit vs. Intensität

Übung: Kurzgeschichte anhand vorgedruckter Panels. Verlauf von hell zu dunkel.

Blatt mit vier Panels, davon eines Schwarz

Checkliste Storyelemente

Comics, verschiedene Stifte, Skizzenpapier, Geodreiecke, Zeichenpapier

Sequenz 4 - 5

Konzeption und Planung

Was ist alles mit dem Medium Comic möglich? Wie werden Worte und Bilder kombiniert? Entwickeln einer eigenen originellen Idee und Ausarbeitung zu einer Geschichte.

Input: Lautwörter, Onomatopoesie, Typografie, Sprechblasen, Gedankenblasen und Layout, Die Realität und die Möglichkeiten der Fiktion. Expression/Impression

Übung: Sprechblasen und Onomatopoesie

Zwei Vorlagen für die Übung.

Comics, verschiedene Stifte, Skizzenpapier, Geodreiecke, Zeichenpapier

Sequenz 6 - 10

Umsetzung und Anpassung

Welchen Bildausschnitt wähle ich aus? Was erzähle ich mit Text und was mit Bildern? Umsetzung der eigenen Geschichte und Lösung der auftretenden Probleme

Input: Kameraperspektiven, Bildausschnitt und Kamerawinkel und was sie bedeuten. Was dient meiner Erzählung?

Finale Umsetzung des Comics und Anpassen der Geschichte. Lösung und Umgang mit Problemen und Schwierigkeiten.

Hauptauftrag

Comics, verschiedene Stifte, Skizzenpapier, Geodreiecke, Zeichenpapier

Unterrichtssequenzen

Sequenz 1

Die erste Sequenz beginnt mit einer Einführung in das Thema Comic. Anhand einer Auswahl von Büchern und Heften wird die Geschichte des Mediums erläutert und aufgezeigt welche Möglichkeiten in der Umsetzung einer Geschichte bestehen. Die Beispiele reichen von einem Sammelband der um 1900 entstandenen „Little Nemo“ Comics, bis zu aktuellen Werken wie „Apocalypse Girl“ oder „Der Anfang vom Ende“, von originären Stoffen wie dem ersten „Tim und Struppi“ bis zu Romanadaptionen wie der Umsetzung von „Le Rapport de Brodeck“.

Nach dieser ersten Reise durch die Welt der Comics, startet die Unterrichtseinheit direkt mit einer Übung. Dazu liegen auf dem Materialtisch einerseits Kärtchen mit Begriffen und andererseits Skizzenpapier und Stifte bereit. Die Übung funktioniert nun folgendermassen, die Schüler*innen nehmen sich nun ein Kärtchen mit einem Begriff, zum Beispiel „Eine Ente auf Wanderschaft“, und versuchen diesen Begriff nun grossflächig auf dem Skizzenpapier darzustellen. Ziel dieser Aufgabe ist, dass man das Bild lesen und verstehen kann, ohne den Begriff zu kennen. Wie stelle ich etwas dar? Welche Widersprüche können auftreten? Wie werden Zeichnungen oder Bilder gelesen? Sobald eine Zeichnung fertig ist, wird sie nach vorne gelegt und ein neuer Begriff gezogen.

Nach 5-6 Durchgängen kommen alle vorne zusammen und werten die Resultate gemeinsam aus. Was ist geschehen? Welche Schwierigkeiten sind aufgetreten? Und was wurde herausgefunden? Nach einer kurzen Diskussionsrunde wird der zweite Teil der Übung gestartet. Hierbei behandeln die Schülerinnen und Schüler alle das Wettbewerbsthema des Fumetto Comic Festivals, „Alles ist vernetzt“, und versuchen es darzustellen. Nach zehn Minuten kommen wieder alle zusammen, vergleichen die Lösungen und sprechen über das Thema.

Zum Schluss wird noch das Auftragsblatt zum Thema ausgeteilt, aufmerksam durchgelesen und bei Bedarf werden Fragen beantwortet.



01



02

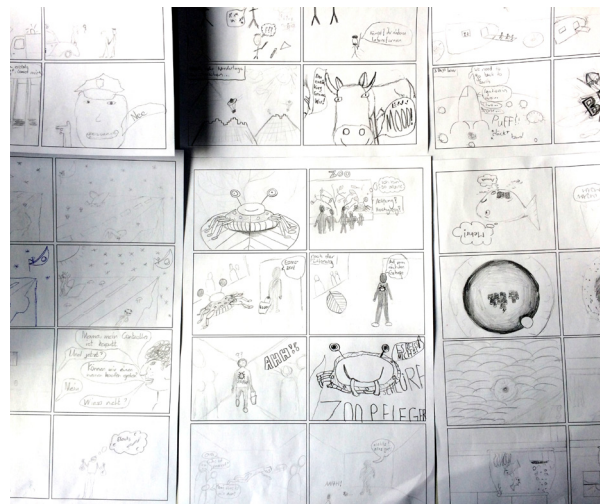
- 03 Ergebnisse der gemeinsamen 2. Übung
 04 Ergebnis der Übung im Detail, mehrere Autor*innen

Sequenz 2

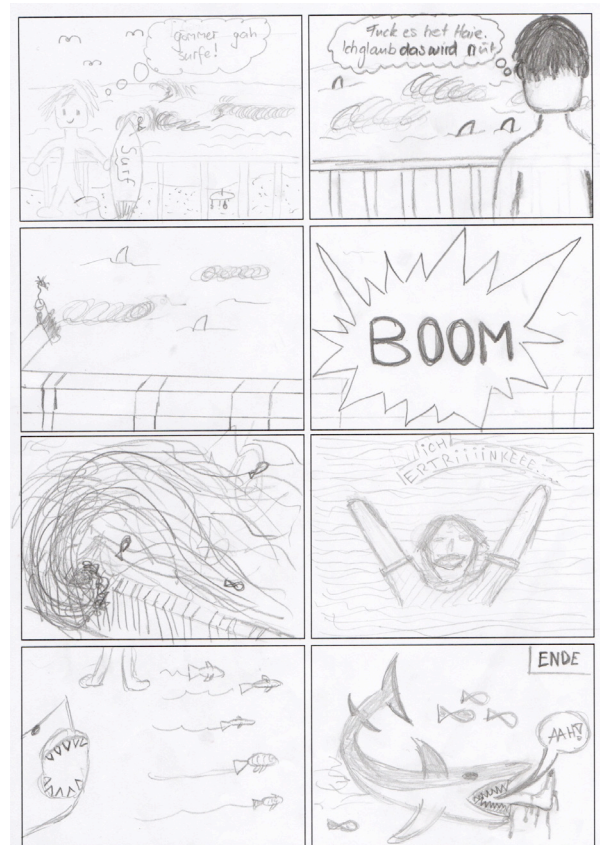
Als Einstieg gibt es einen kurzen Rückblick auf die erste Sequenz, gefolgt von einem Input zu den Bestandteilen des Comics. Grundsätzliche Themen wie die Induktion, der Ablauf und die westliche Leserichtung, werden behandelt und erklärt. Wie funktioniert überhaupt ein Comic? Aus welchen Bestandteilen besteht das Medium? Und wie kann ich diese anwenden?

Nach dieser ersten Einführung startet die Unterrichtseinheit direkt mit einer Übung, um sofort ins eigene Umsetzen des Gelernten zu kommen. Die Schülerinnen und Schüler bekommen alle ein Blatt mit acht vordruckten Panels ausgeteilt. Die Übung verläuft nun folgendermassen: Die Lernenden zeichnen mit einem Stift ihrer Wahl eine Handlung, einen Ort oder eine Figur in das erste Panel. Nach ungefähr fünf Minuten wird das Blatt nach rechts weitergegeben und das nächste Panel gestaltet. Dabei wird versucht die vorhergehenden Zeichnungen in irgendeiner Form aufzunehmen und weiterzuführen. Dieses Vorgehen wird wiederholt bis alle Panels durchgestaltet sind. Ziel der Übung ist, dass die einzelnen Zeichnungen zu einer Geschichte zusammengeführt werden und schnell viele Ideen entstehen. Nachdem das letzte Panel gezeichnet wurde, kommen alle mit ihren Comics nach vorne und schauen gemeinsam was entstanden ist.

Nach dieser Übung geht es ans Geschichten ausdenken und Ideen entwickeln. Die Schülerinnen und Schüler schliessen sich zu Zweiergruppen zusammen und suchen durch gemeinsames diskutieren und brainstormen Ideen zum Thema Alles ist vernetzt. Erste Grundideen für Geschichten oder Handlungen werden aufgeschrieben und fürs nächste Mal festgehalten.



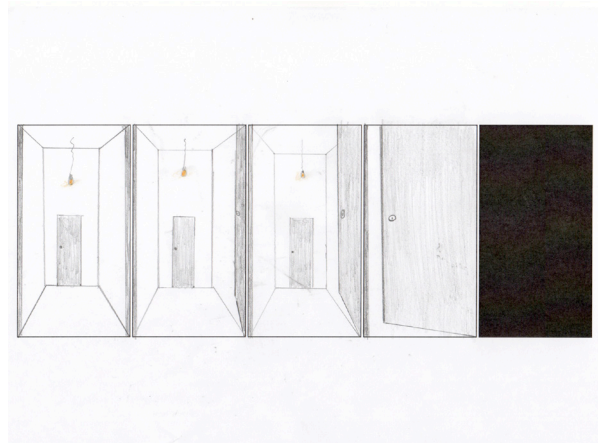
03



04

Sequenz 3 Die dritte Sequenz beginnt wiederum mit einem Rückblick auf die letzten Lektionen. Anschliessend wird in einem Input genauer auf Themen wie die Vereinfachung von Figuren, die Wirkung von Figuren, den Wert von Symbolen und den Wiedererkennungswert eingegangen. Nach diesem kurzen theoretischen Einwurf wird dieses Wissen gerade in einer Übung getestet. Die Schülerinnen und Schüler bekommen jeweils ein Blatt mit fünf Panels darauf, wobei eines davon schwarz ausgefüllt ist. Die 3. Übung besteht nun darin, eine Geschichte zu erstellen, die eine Handlung zeigt, die ins Schwarze führt oder daraus entspringt. Das Blatt darf dabei beliebig ausgerichtet werden. Nachdem die Geschichte fertig ist, kommen alle nach vorne und schauen was für Lösungen entstanden sind.

Nach dieser praktischen Übung startet der zweite Teil der Unterrichtseinheit mit verschiedenen Vorschlägen zur Ideenentwicklung und Ansätzen wie eine Geschichte entwickelt werden könnte. Zum Beispiel könnte man mit Skizzen der Hauptfigur oder verschiedenen Schauplätzen starten oder die Geschichte in einem Text ausschreiben. Dazu gab es als Unterstützung noch eine Checkliste mit wichtigen Elementen einer Geschichte, die man bedenken sollte. Die restliche Zeit der Lektion wurde darauf verwendet eine Idee zu suchen und in die Geschichtenentwicklung zu kommen.



05



06



07

08 Übungsergebnis basierend auf der leeren Seite des Comics Au Fil de l'eau
 09 Übungsergebnis basierend auf der leeren Seite des Comics Sternenwandere

Sequenz
 4/5

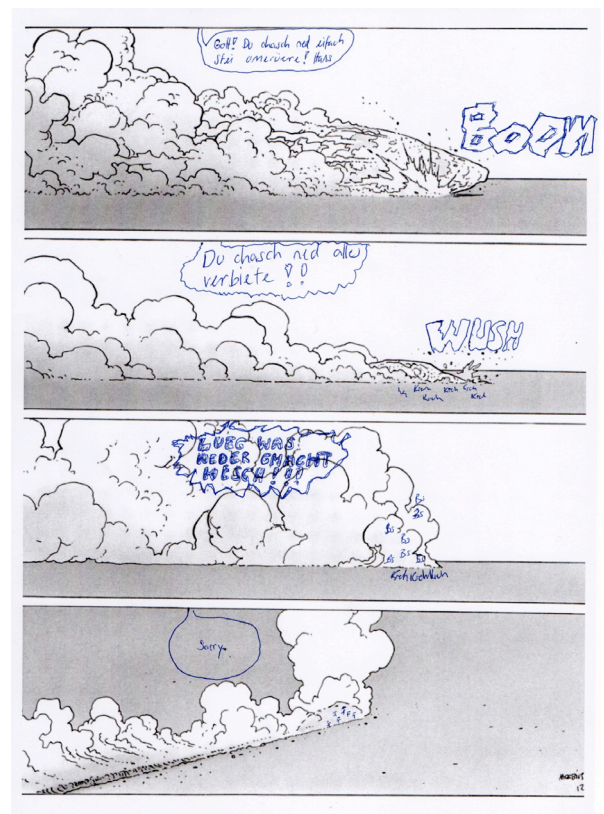
Die vierte und fünfte Sequenz ist ganz der Konzeption und Planung der Comics gewidmet. Jeweils zu Beginn der Lektionen gibt es einen Input zu den Themen: Lautwörter, Onomatopoesie, Typografie, Sprechblasen, Gedankenblasen und Layout sowie der Realität, oder den Möglichkeiten der Fiktion, der Expression, oder der Impression. In der vierten Sequenz gibt es zudem eine Übung zu dem Thema der Sprache in den Comics. Die Schülerinnen und Schüler bekommen jeweils ein Blatt mit bestehenden Comiczeichnungen darauf. Sie dürfen dabei aus zwei verschiedenen Varianten auswählen. Aus den bestehenden Comicseiten wurden die Sprechblasen und Lautwörter herausgelöscht und sollen nun in dieser Übung erneut eingefügt werden. Wie kann sich eine Geschichte schon alleine nur durch die Sprache verändern?

Der Rest der Doppellektionen steht zur freien Arbeit zur Verfügung. Mithilfe der Informationen aus den letzten Sequenzen und den mitgegebenen Hilfsmitteln arbeiten die Schülerinnen und Schüler an ihren Geschichten.

Während der vierten und fünften Sequenz bespricht die Lehrperson zusätzlich mit allen Lernenden ihre Idee, gibt eine Rückmeldung indem sie Schwierigkeiten aufzeigt, den Kernpunkt der Geschichte erfragt und gemeinsam beschliessen sie wie es weiter gehen soll. Diese Gespräche bieten einen Einblick in die Ideen der Schülerinnen und Schüler und bilden einen Überblick über den Stand der Arbeiten. Aus ihnen gehen auch Probleme und Unsicherheiten hervor, die in späteren Unterrichtseinheiten durch beispielsweise einen Input oder ein Hilfsblatt thematisiert und eliminiert werden können. Die Einzelgespräche bilden nun bis zum Ende der Sequenzen eine Konstante.



08



09

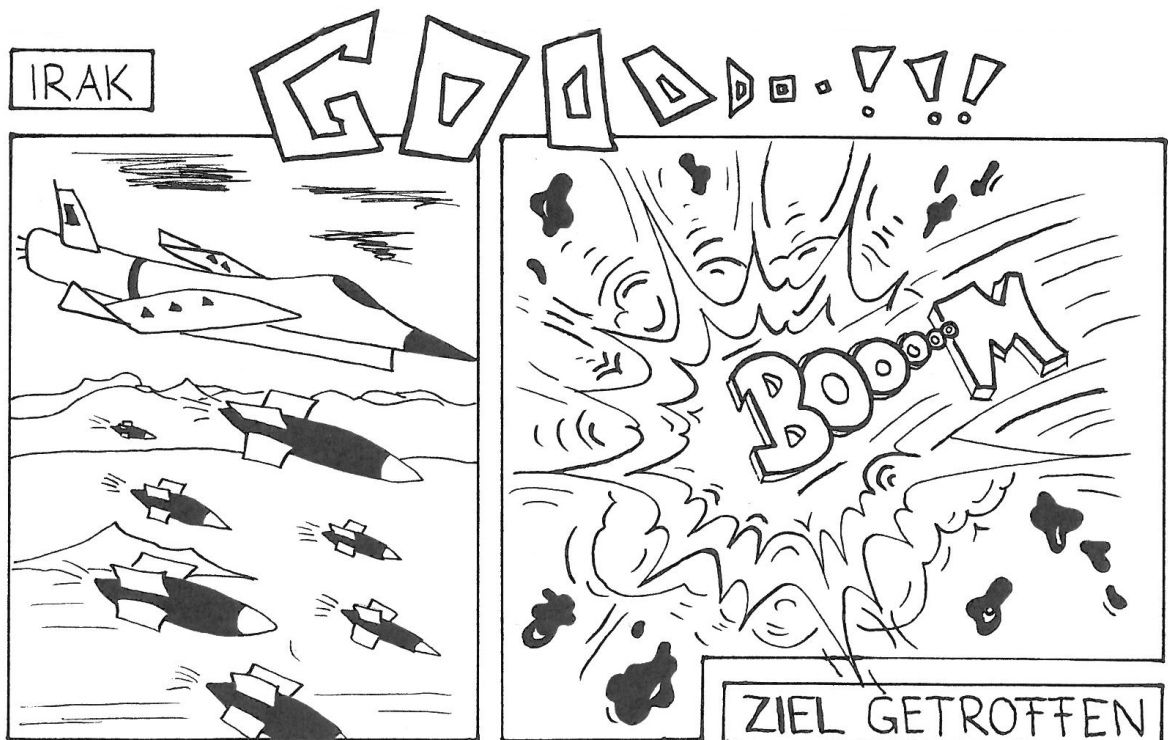
Sequenz
6 - 10

Die Sequenzen Sechs bis Zehn gleichen sich in ihrem Aufbau und sind hauptsächlich der Herstellung und Fertigstellung der Comics gewidmet. Die Sequenzen 8 und 9 wurden von meiner Praktikumslehrperson übernommen. Grundsätzlich startet jede Lektion mit einem Kurzinput zu aktuellen Schwierigkeiten und Fragen, wie zum Beispiel dem Bildausschnitt, oder der Gestik und Mimik.

Anschliessend geht es an die Umsetzung der erarbeiteten Geschichte. Bei Fragen oder auftretenden Schwierigkeiten wenden sich die Schülerinnen und Schüler entweder an ihre Mitstudierenden oder an die Lehrperson. Die Arbeitsweisen sind dabei so verschieden wie es Schüler*innen gibt und dürfen oder sollen daher individuell gestaltet werden.

In der zehnten Doppellektion habe ich die letzte halbe Stunde für eine Ausstellung eingeplant. Die Schüler*innen sollten darin einen Ort suchen, der Ihnen gefällt und ihre Comicseiten dort auslegen. Danach wäre Zeit geblieben durch die Arbeiten zu schlendern und eine Einsicht zu erlangen, was die Anderen für Comics gemacht hatten. Wie an der Formulierung unschwer zu erkennen, ist es nie dazu gekommen, da in der letz-

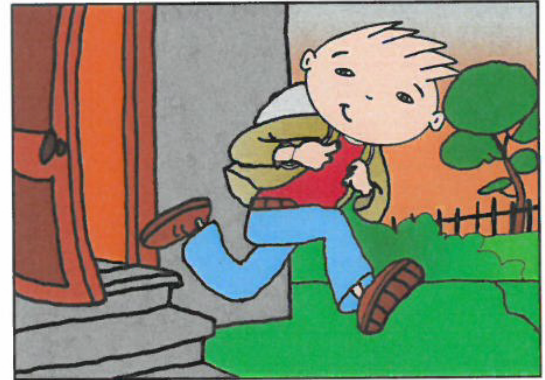
ten Lektion jede Sekunde für den Abschluss der Comics gebraucht wurde. Nachträglich finde ich die Idee einer Übersicht, nicht nur für mich, sondern auch für die Schüler*innen immer noch eine gute Idee, würde sie aber nach der Abgabe ansetzen.



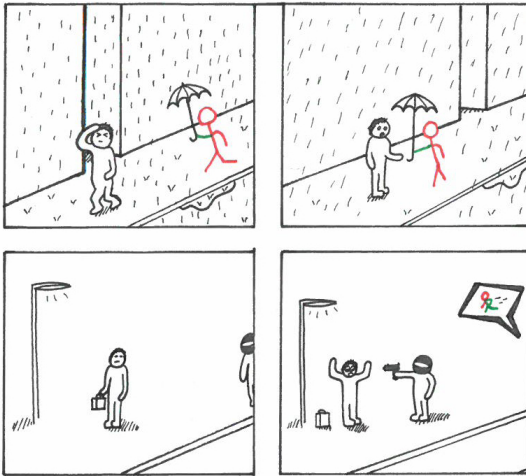
- 11 Auszug aus dem Comic von David B.
- 12 Auszug aus dem Comic von Oskar D.
- 13 Auszug aus dem Comic von Benjamin N.
- 14 Auszug aus dem Comic von Lena G.
- 15 Auszug aus dem Comic von Lisa Z.
- 16 Auszug aus dem Comic von Gian B.



11



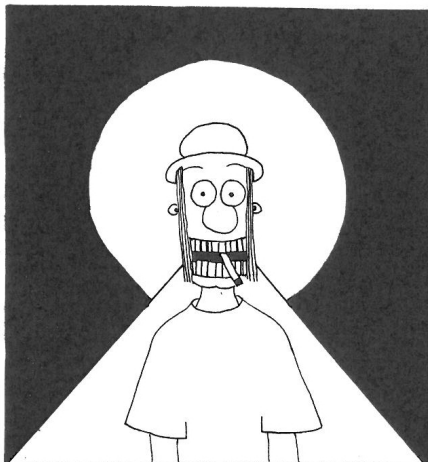
12



13



14



15



16

Reflexion

Vor, während und nach der Durchführung der Unterrichtseinheit stellte sich mir immer wieder die Frage nach der Bewertung. Durch die freie Aufgabenstellung im Bereich Comic, der durchaus provozierten freien Auslegung des Wettbewerbthemas und des daraus entsprungene individuellen Charakters jeder Arbeit ergaben sich natürlicherweise Schwierigkeiten mit der Vergleichbarkeit und Bewertbarkeit. Wie kann man nun also die individuellen Herausforderungen, denen sich die Schüler*innen gestellt haben, berücksichtigen? Wie bewertet man persönliche Errungenschaften? Wie kann man unterschiedlichen Qualitäten in den Arbeiten einer Klasse Beachtung schenken? Kann man dies überhaupt in einer Zahl zusammenfassen?

Ich versuchte diese Fragen mit dem Verwenden von vielen verschiedenen Kriterien zu lösen, die ich unter die Oberthemen Idee/Inhalt, Form/Technik und Gesamteindruck unterteilte. Auf einem Bewertungszettel verfasste ich zu jeder Obergruppe eine kurze Rückmeldung, in der ich versuchte, möglichst genau auf die Arbeiten einzugehen. Die diversen Bewertungskriterien erlaubten es mir auf die Eigenschaften der Arbeiten einzugehen und diese auch zu honorieren. Eine Arbeit die konzeptuell mit Format, Layout und Leseerlebnis arbeitete konnte ich ebenso honorieren, wie eine simple Geschichte, die besonders eindruckstarke Bildwelten aufzeigte. Eine Kehrseite von vielen Kriterien stellt jedoch die Tatsache dar, dass es dadurch zunehmend schwerer wird eine sehr gute Note, also eine Sechs zu vergeben.

Auch ich habe kein Wundermittel für die Bewertung von gestalterischen Arbeiten gefunden, aber eine Methode die mir in diesem Falle auch eine schriftliche Rückmeldung erlaubte, die differenzierter auf den individuellen Charakter der Arbeiten eingehen und den Schüler*innen mehr als nur eine Ziffer als Feedback geben konnte. Noten werden wohl im Fach Bildnerisches Gestalten, aufgrund der schwer vergleichbaren

Lerninhalte, nie besonders einfach zu vergeben sein. Dennoch glaube ich, dass der richtige Weg darin besteht, bei jedem neuen Projekt andere Aufgabenstellungen und Kriterien zu stellen, um den verschiedenen Lerntypen und Interessen der Schüler*innen gerecht zu werden.

Materialsammlung

Übersicht:

Auftragsblatt Alles ist vernetzt	Seite 19
Übungsblatt Sequenz 2	Seite 20
Übungsblatt Sequenz 3	Seite 21
Übungsblätter Sequenzen 4/5	Seiten 22/23
Hilfsblätter und Referenzen für das Thema Mimik	Seite 24/25

Alles ist vernetzt



Abb. 1: Calvin and Hobbes, Bill Watterson



Abb. 2: Persepolis, Marjane Satrapi



Abb. 3: Asterix & Obelix, Goscinny/Uderzo

Wir vernetzen uns mit Menschen, das Klima ist vernetzt mit dem gesamten Globus und für einige ist die Heizung zuhause mit dem Mobiltelefon vernetzt. Wie wir uns vernetzen – ob freiwillig oder zwangsläufig – ist im Moment noch individuell. Doch wie sieht das in Zukunft aus: was bringt uns mehr Vernetzung, wohin führt uns diese? Wo sind Chancen, was gefährliche Aspekte? Wie gehen wir mit der Vernetzung in nächster Zeit um?

Auftrag:

Entwickeln Sie basierend auf dem Thema des Fumetto Comicwettbewerbs eine Idee für eine Mehrbildgeschichte. In Arbeitsprozessen werden Sie diese Idee selbstständig zu einer vollumfänglichen Geschichte ausarbeiten und daraus einen Comic herstellen. Dabei wird versucht die Geschichte so verständlich wie möglich zu inszenieren.

Form:

Die Comics folgen den offiziellen Richtlinien des Wettbewerbs des Fumetto Comic Festivals und dürfen daher nur die Formate A4 oder A3 aufweisen. Der Umfang der Comics beträgt 1 - 4 Seiten, wobei die Seiten vollseitig gestaltet werden und aus mehreren Bildern bestehen müssen.

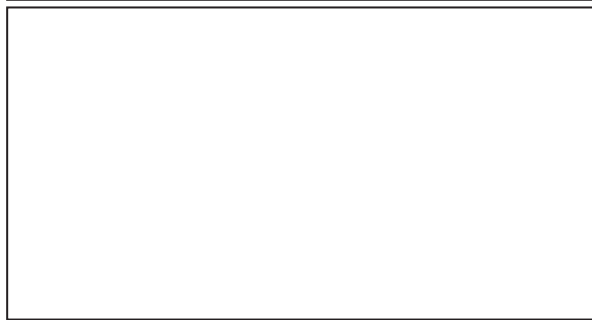
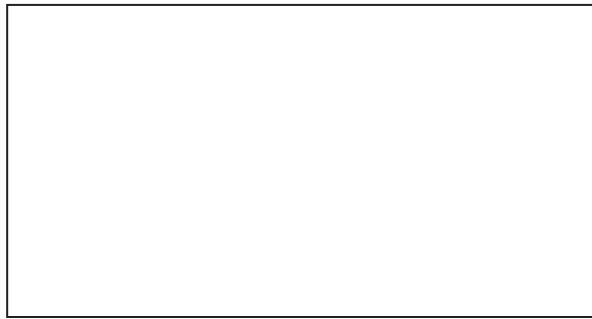
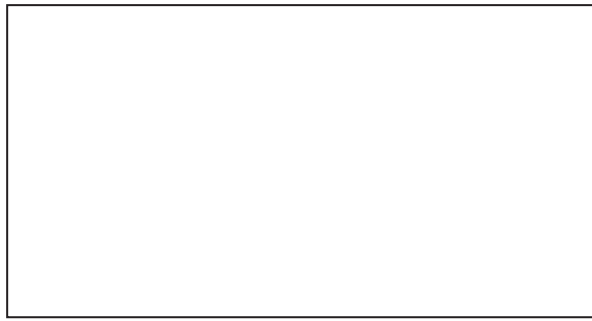
Kriterien:

(Werden unterschiedlich gewichtet)

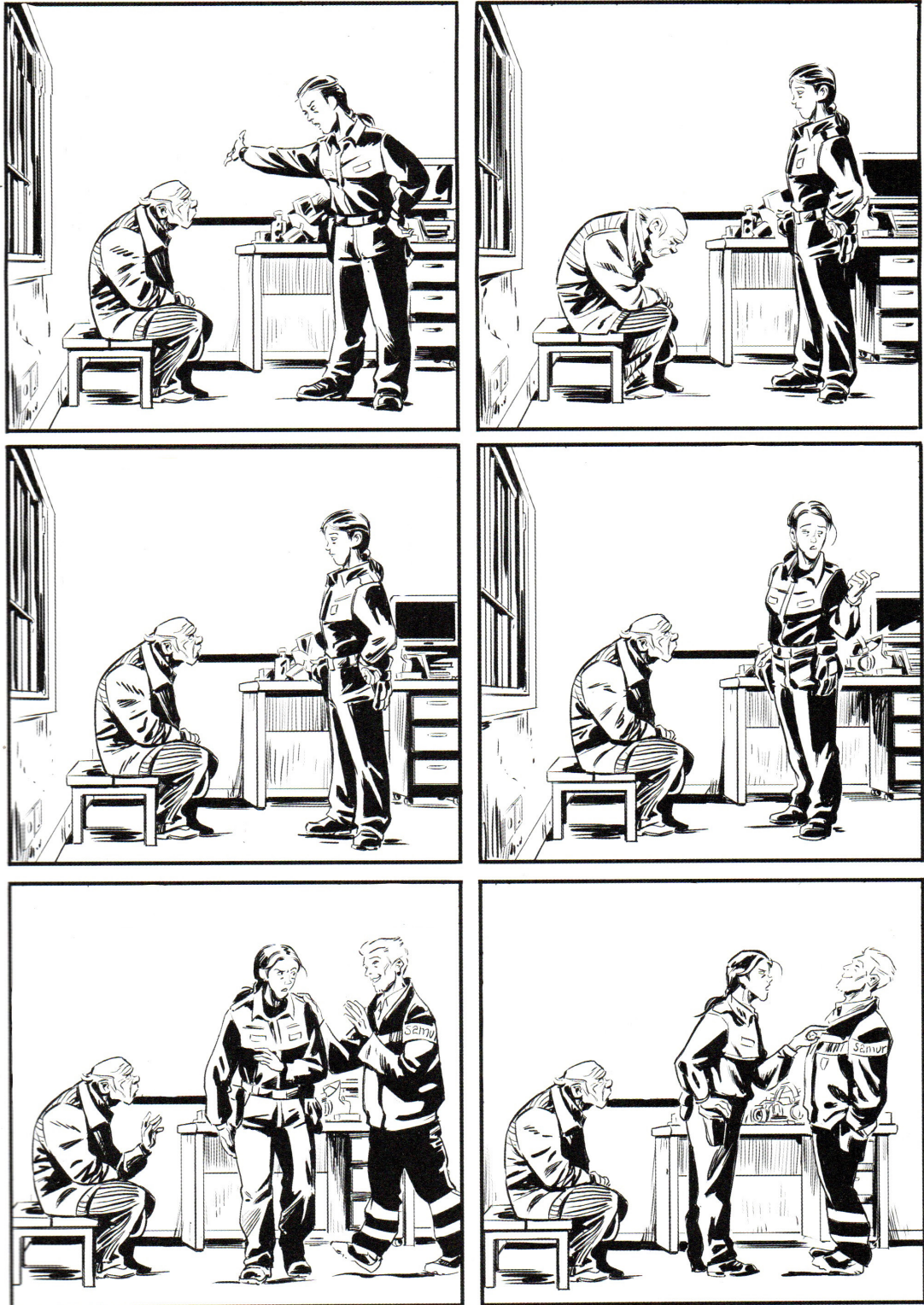
Idee/Inhalt: Originalität, Bezug zum Thema, Verständlichkeit, Aussagekraft, inhaltliche Logik

Form/Technik: Lesefluss, Klarheit, Intensität, Inszenierung, Umsetzung

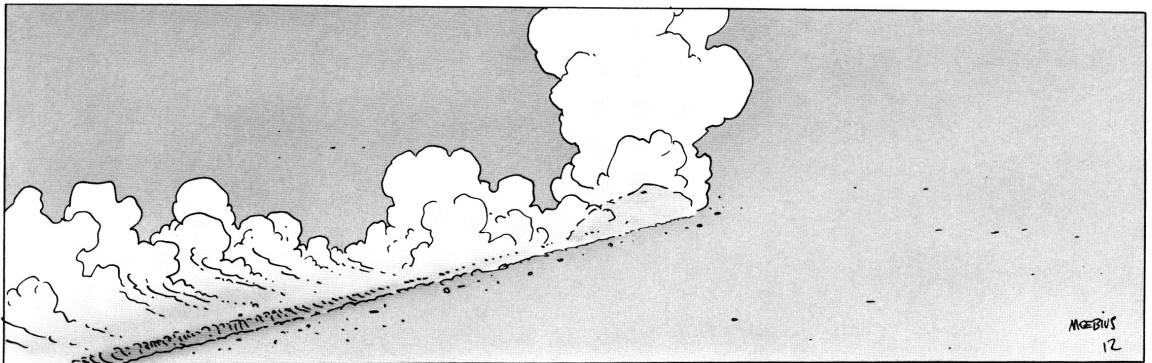
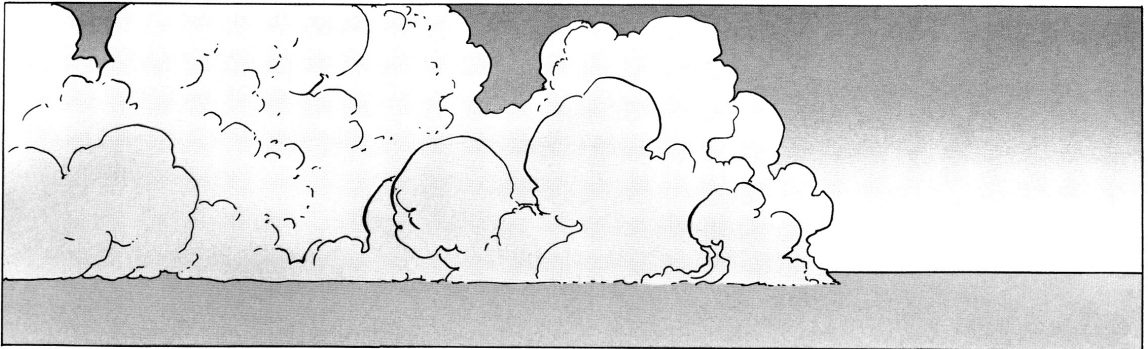
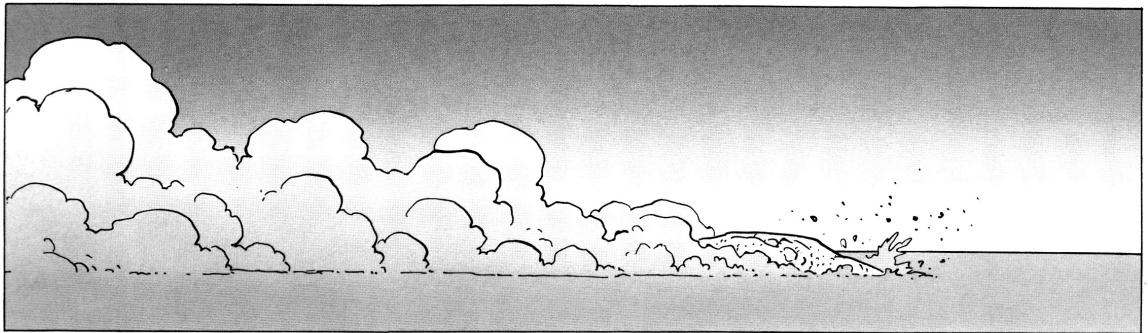
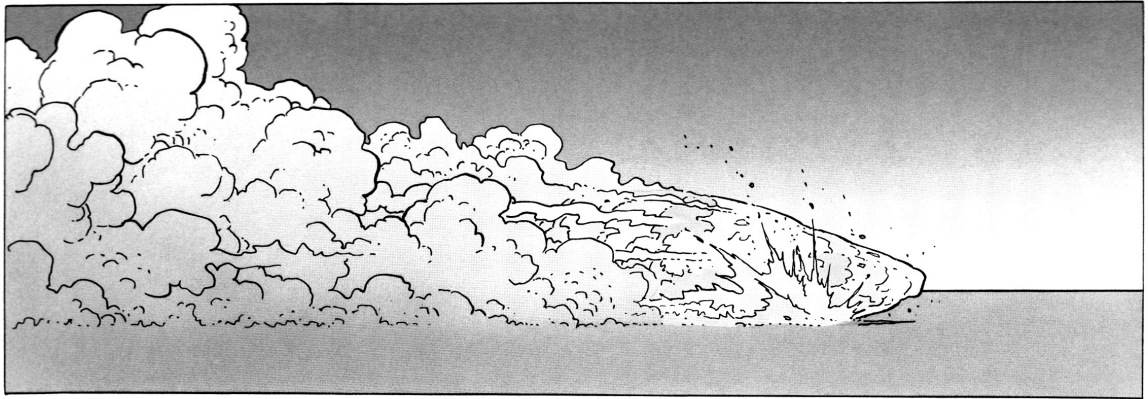
Gesamteindruck: Zusammengehörigkeit der Bilder und des Textes, Gesamtkonzept, Sorgfalt, Sauberkeit, Papierqualität bei Abgabe



01



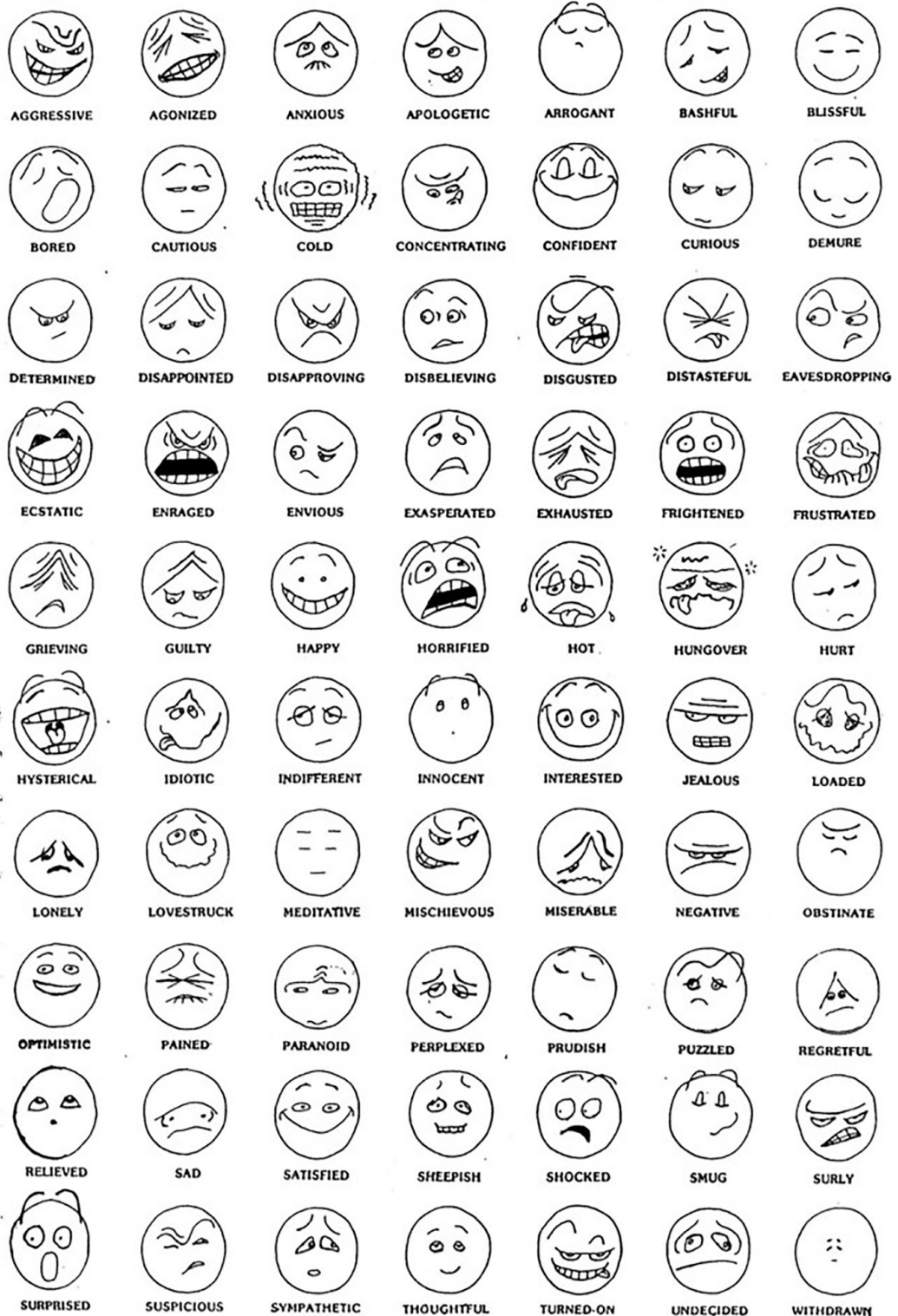
02



03

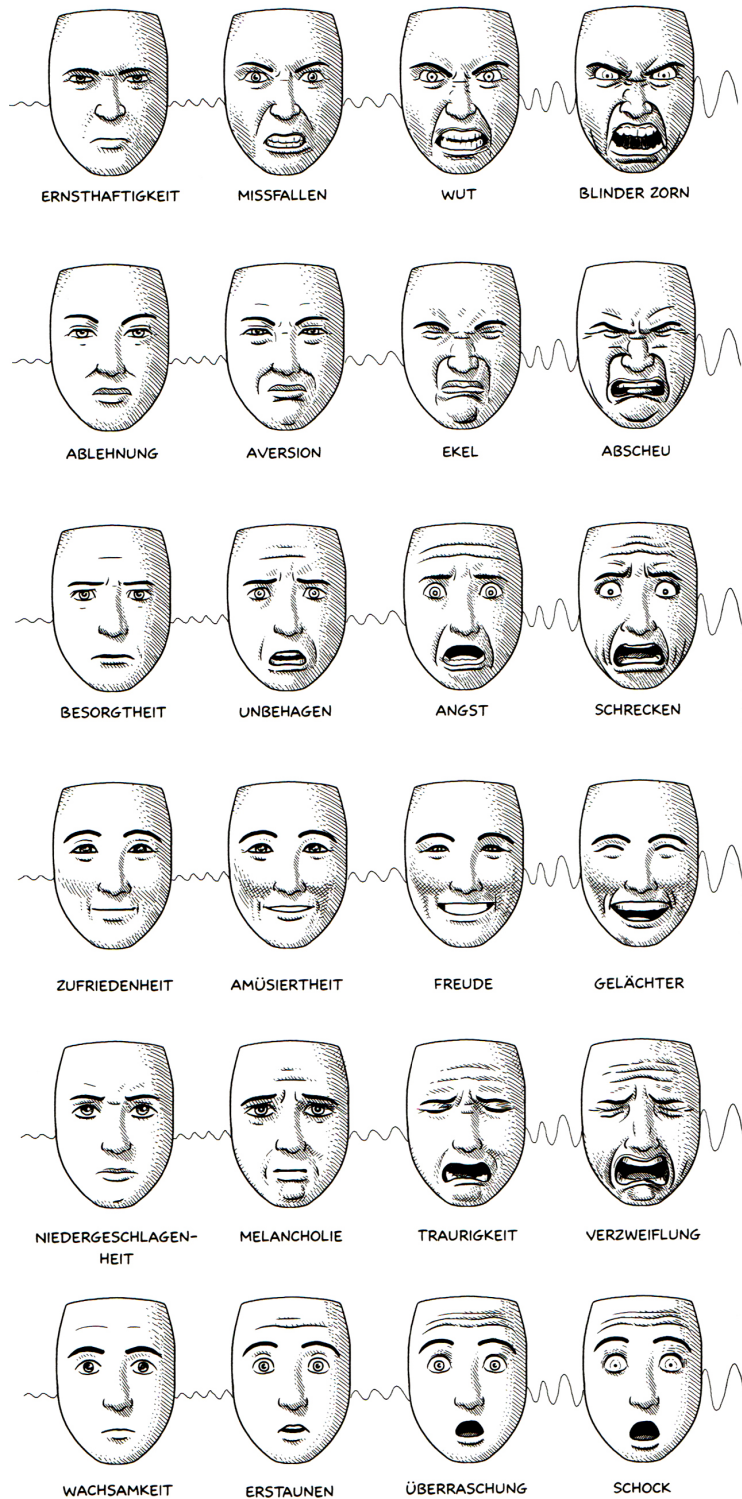
How do you feel today?

Von André Hiltbrunner



Steigerung von Emotionen

Von Scott McCloud, aus COMICS MACHEN



Quellenverzeichnis

Literatur

Gysin 2010
Beatrice Gysin, Wozu Zeichnen? Qualität und Wirkung der materialisierten Geste durch die Hand, Zürich: Niggli AG, 2010.

McCloud 1993
Scott McCloud, Comics richtig lesen - Die unsichtbare Kunst Hamburg, Carlsen Verlag GmbH, 1993

McCloud 2000
Scott McCloud, Comics neu erfinden - Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren, Hamburg, Carlsen Verlag GmbH, 2000

McCloud 2006
Scott McCloud, Comics machen - Alles über Comics, Manga und Graphic Novels, Hamburg, Carlsen Verlag GmbH, 2006

Hiltbrunner 2016
André Hiltbrunner, Eine Einführung in die Welt der Comics, Bern, 2016

Gute Beispiele und tolle Comics

Diaz Canales 2016
Juan Diaz Canales, Au Fil de L'Eau, Rue de Sèvres, Paris, 2016

Giraud 2013
Jean Giraud „Moebius“, Sternenwanderer 1, Schreiber&Leser, 2013

Giraud 2000
Jean Giraud „Moebius“, Arzach, Cross Cult, 2000

Hergé 1930
Hergé, Tim im Lande der Sovjets, Carlsen Comics, 1930

Larcenet 2007
Manu Larcenet, Le Rapport de Brodeck, Tome 1/2, Adaption des gleichnamigen Romans von Philippe Claudel, Editions Stock, 2007

Mathieu 1995
Marc-Antoine Mathieu, Der Anfang vom Ende, Reprodukt, Berlin, 1995

Mathieu 2011
Marc-Antoine Mathieu, 3 Sekunden, Reprodukt, Berlin, 2011

Pratt 1967
Hugo Pratt, Die Südseeballade, Schreiber und Leser, 1967

Strapazin 2018
Strapazin, Katastrophen in den Bergen, Strapazin Magazin, Zürich, 2018

Watterson 1987
Bill Watterson, Calvin und Hobbes, Cartoons, Carlsen Comics, 1987

Dank

An dieser Stelle möchte ich mich bei Markus Portmann, für die kompetente Betreuung meines Fachpraktikums sowie für die wertvollen Beiträge und Rückmeldungen vor und nach dem Unterricht, bedanken. Auch den beiden Klassen des Gymnasiums Alpenquai möchte ich für ihre offene und gesprächige Art, sowie die tolle Mitarbeit danken. Zudem richtet sich ein grosses Dankeschön an Gila Kolb, für das Lernen und Verlernen, die Erweiterung des Horizonts mit theoretischen wie praktischen Positionen und der aufmunternden Unterstützung während des Fachpraktikums.

Kontakt

Pascal Graf
p.graefu@bluewin.ch



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



PHBern
Pädagogische Hochschule