

## **12 EINSETZBARE MATERIALIEN, MEDIEN UND WERKZEUGE**

Eine systematische Trennung zwischen den Hilfen zur theoretischen und praktischen Auseinandersetzung mit dem Comic ist nur aus Übersichtsgründen sinnvoll. Im Unterrichtsalltag überschneiden sich die Bereiche häufig und ergänzen sich gegenseitig. So können z.B. handelsübliche Comics einerseits als Veranschaulichung besprochener Gestaltungsprinzipien, andererseits aber auch als Originalmaterial in zerschnittener, überarbeiteter oder verfremdeter Form für eigene Gestaltungen eingesetzt werden. Die wechselseitige Verwendbarkeit für Lehrer und Lernende verbietet darüber hinaus eine strikte Trennung nach entsprechenden Anwendungsbereichen.

### **12.1 HANDELSWARE UND ORIGINALE**

Eine wichtige Materialgruppe stellen die im Handel erhältlichen Ausgaben der Comics selbst dar. Umschläge, kleinere Bildausschnitte, einzelne Panels, Sequenzen, größere Ausschnitte, Seiten, Doppelseiten, Hefte, Alben oder Bücher lassen sich ebenso einsetzen wie ganze Klassensätze. Billige oder kostenlos zu erhaltende Remittenden eignen sich für die weitere Bearbeitung als Lehr- und Unterrichtsmittel. Verlage sind häufig bereit, auf schriftliche Anfrage entsprechendes Material zur Verfügung zu stellen. Auch Schüler trennen sich oft von längst Gelesenem ohne Entschädigungsanspruch.

Die gemeinsame Sammlung gezielt gesuchter Aussage- oder Erscheinungsformen des Comic durch große Schülergruppen<sup>590</sup> bietet ein breites Erfahrungsfeld für Lehrer und Schüler. Die „Angst vor der Zerstörung von Originalen“, wie sie von manchen Autoren als Hindernis im schöpferischen Umgang mit dem Comic beschrieben wird, ist nach meinen Erfahrungen weit geringer als bisher angenommen. Comic Books, die schon (mehrfach) gelesen wurden, werden zum großen Teil als „erledigt“ betrachtet, Sammler haben hier eher ihre Einschränkungen. Teuere Comic Books können darüber hinaus in Ausschnitten kopiert, mit dem Flachbettscanner digitalisiert und mit Druckern in gewünschter Größe wieder vervielfältigt werden. Darüber hinaus ist auch die Suche nach Comic Strips in Zeitungen oder Illustrierten in erstaunlicher Breite von Erfolg gekrönt.

---

<sup>590</sup> Meist ungeteilte Klassen!

Zeichner, Illustratoren oder Grafik Designer, die mit dem Medium Comic arbeiten, sind meist bereit, Arbeitsproben einzelner Herstellungsschritte zur Verfügung zu stellen (vgl. z.B. Abb. 777, S. 499) oder gar einen Einblick in ihre Alltagsarbeit vor Ort zu geben. In Fachzeitschriften<sup>591</sup> beschreiben sie häufig ihre technischen und gestalterischen Grundlagen, begleitet von entsprechendem Bildmaterial.

Besonders betrachtenswert sind Originale, die einer breiten Öffentlichkeit immer häufiger in Ausstellungen präsentiert werden. Die größeren Formate lassen eine zutreffendere Beurteilung der technischen und ästhetischen Qualität zu. Entsprechende Ausstellungsbesuche sollten eingeplant werden. Begleitendes Katalogmaterial<sup>592</sup> bietet sich an.

Sehr hilfreich sind auch gesammelte Schülerarbeiten, die als Beispiele für mehr oder weniger gelungene Lösungen in unterschiedlichsten Formaten und Herstellungsstufen herangezogen werden können. Auch hier ist die Vorbereitung von Ausschnitten, besonderen Seitenaufteilungen oder originellen Einzellösungen (vgl. z.B. Kap. 13.3.1) aus allen Elementgruppen möglich. Vor allem die Freiheit der Formatwahl läßt eine größere Differenzierungsbreite zu als bei kommerzieller Ware.

Auch Originalzeichnungen der Lehrer (als Tafelskizzen, Bleistift- oder Filzstiftzeichnungen) sind in Einzelfällen hervorragende, separate Veranschaulichungsmöglichkeiten. Je nach Absicht können sie vor, während oder nach der Unterrichtsarbeit erstellt werden. Die „begleitende Skizze“, als erklärende Zeichnung auf einem neben der Schülerarbeit liegenden Blatt oder auf Folie erstellt, sollte in ihrer Wirkung nicht unterschätzt werden. Ich meine hier jedoch keine „Modellsituation zum Nachzeichnen“, sondern Anregungen und Hilfen, die sich auf den Einsatz einzelner Elemente des Comic beziehen.

---

<sup>591</sup> Vgl. Literaturanhang „Fachzeitschriften“.

<sup>592</sup> Vgl. z.B. *WOW! 100 Jahre Comics. Die Originale.* a.a.O. 1996.