

werden können, wenn Pädagogen die notwendigen Voraussetzungen mitbringen und bereit sind, vorhandene Schulgeräte entsprechend nutzen zu lassen und zu betreuen. Art und Reihenfolge der eingesetzten Hilfen hängen allerdings von den beabsichtigten Wirkungen der Macher und deren Fähigkeit ab, die Kombinationsmöglichkeiten zu überschauen und zu verwirklichen. Originalzeichnungen können z.B. mit einem Flachbettscanner eingelesen und gespeichert werden, um sie anschließend mit entsprechender Software auf dem Bildschirm weiter zu bearbeiten, wiederum zu sichern und schließlich auszudrucken. Einzelblattlösungen oder mehrere Seiten können auf ähnliche Weise erstellt werden wie vollständige Hefte oder gar Bücher größeren Umfangs. Beiträge für Schülerzeitungen oder den Jahresbericht, aber auch selbständige Druckwerke größeren Umfangs werden damit leichter verwirklicht.

Darüber hinaus können die Bild-Wort-Kombinationen des Comic auf digitalem Weg über Computer-Netzwerke verbreitet und damit weltweit (!) anderen Nutzern zugänglich gemacht werden. Im Internet können solche Arbeiten präsentiert, zum Kauf angeboten oder zur kostenlosen Nutzung freigegeben werden. Ob Einzelbild, Sequenz oder animierte und vertonte Bildfolge, ob Strichzeichnung, Malerei, Collage, Mischtechnik oder Fotografie, alles kann digitalisiert, so bearbeitet, verändert und wieder in konkrete Materialien übersetzt werden.

12.7 TRADITIONELLE MATERIALIEN, WERKZEUGE UND VERFAHRENSWEISEN

Mit den eben erwähnten „konkreten Materialien“ schließt sich der angedeutete Kreis der Möglichkeiten. Ich bin überzeugt davon, daß die traditionellen Materialien und Werkzeuge für künstlerische Aktivitäten im zweidimensionalen Bereich auch weiterhin eine wesentliche Rolle im Herstellungsprozeß der Comics spielen werden. So ist z.B. die Unmittelbarkeit des Einsatzes eines Bleistifts (zur Zeit noch) durch kein noch so sensibles Eingabe-Werkzeug (z.B. einen druckempfindlichen Stift auf einem Grafiktablett) zu ersetzen. Die praktischen Möglichkeiten der Farbgebung erzeugen für viele Künstler einen weit größeren Erfahrungswert als die anonyme Technik-Bildwelt des Computers. In die Hand zu nehmendes, zu spürendes und zu riechendes Material, das mit unterschiedlichsten Werkzeugen und Verfahrensweisen bearbeitet werden kann, besitzt einen unverwechselbaren Charakter. Trotz immer noch sinkenden Preise bei gleichzeitig höherer Leistungsfähigkeit der Geräte stellen der finanzielle Aufwand computerunterstützten Arbeitens, die örtliche Gebundenheit

an die technische Anlage und deren Fehleranfälligkeit weitere Beschränkungen im Vergleich zur Handarbeit dar. Unabhängiger einzusetzende Notebooks und Laptops sind im Vergleich zu stationären Geräten noch immer sehr teuer und auf Grund der begrenzten Arbeitszeit im Schulalltag als Akku-Geräte weniger geeignet. Hier sollte unbedingt auf eine Netzgerät-Anschlußmöglichkeit geachtet werden. Insgesamt sind Leistungsfähigkeit und Variationsmöglichkeiten moderner Hard- und Software inzwischen so groß geworden, daß ein erheblicher Teil der Comic-Hersteller mit großer Wahrscheinlichkeit auf diese Werkzeuge zugreifen kann und dies auch tun wird.⁶⁰¹

Zusammenfassend sehe ich im Medium Comic ein exzellentes Beispiel für die variable Einsetzbarkeit aller möglichen Bild- und Worttechniken in entsprechend differenzierten Unterrichtsvorhaben. Unter dem unübersehbaren Zeitdruck des Schulalltags, in dauernder Konkurrenz mit angeblich „wichtigeren“ Fächern, lassen sich projektbezogene Kombinationen verwirklichen, die üblicherweise sonst in strikt getrennten Unterrichtseinheiten bearbeitet werden.

⁶⁰¹ Vgl. dazu NAKE/WILKENS. „Die Welt als Zeichen: Thesen zu Computer, Informatik, Schule und Kultur“. Akademie für Lehrerfortbildung. *Computer ist mehr*. a.a.O. 1995. 51-56.