

## A) BILDSPRACHE

<b>1. Köpfe</b> .....	6
<b>Zeichenhilfen:</b>	
• Kopfformen und Frisuren .....	6
• Augen und Augenbrauen .....	7
• Profilansichten und Nasen .....	8
• Mundformen .....	9
• Mimik .....	10
• Accessoires .....	11
• Mangas .....	12
• Karikaturen .....	13
<b>Aufgaben:</b>	
Aufgabe 1: Das Fernseh-Interview .....	14
Aufgabe 2: Wanted! – Fahndungsfotos .....	16
Aufgabe 3: Malen nach Zahlen – Rapper .....	19
<b>2. Ganze Figuren</b> .....	22
<b>Zeichenhilfen:</b>	
• Strichmännchen in Bewegung .....	22
• Geometrische Formen .....	23
• Groß und Klein .....	24
• Arme und Beine .....	25
<b>Aufgaben:</b>	
Aufgabe 4: Shoppingmeile .....	26
Aufgabe 5: Klettergarten .....	28
Aufgabe 6: Maskottchen .....	30
<b>3. Tiere und Pflanzen</b> .....	33
<b>Zeichenhilfen:</b>	
• Tiere aus Dreiecken und Rechtecken .....	33
• Tiere aus Kreisen und Ovalen .....	34
• Tier-Mensch-Figuren .....	35
• Comic-Pflanzen .....	36
<b>Aufgaben:</b>	
Aufgabe 7: Donalds Wintergarten .....	37
Aufgabe 8: Beste Freunde .....	39
Aufgabe 9: Alles Gute .....	41

## B) BILDZEICHEN

### Zeichenhilfen:

- Sprech- und Gedankenblasen ..... 43
- Symbole und Schrift ..... 44
- Lautmalerei und Action ..... 45

### Aufgaben:

- Aufgabe 1: Stau auf der Autobahn ..... 46
- Aufgabe 2: Graffito – Knallkopf ..... 48

## C) COMICSTRIPS UND CARTOONS

### 1. Bildaufbau eines Comicstrips ..... 50

#### Zeichenhilfen:

- Storyboard ..... 50
- Comicfiguren – Hauptakteure ..... 51
- Texte und Blasen – Bildhintergrund ..... 52

#### Aufgaben:

- Aufgabe 1: Video-Treff (Gezeichneter Witz) ..... 53
- Aufgabe 2: Letzte Meldungen (Comicstrip) ..... 55

### 2. Wimmelbilder ..... 57

#### Grundsätzliches und Zeichenhilfen:

- Methode Gruppenarbeit: Ein Wimmelbild wächst ..... 57
- Porträts ..... 58
- Ganze Figuren ..... 59

#### Aufgaben:

- Aufgabe 3: Klassenfoto (Einzel-/Gruppenarbeit) ..... 60
- Aufgabe 4: Platz-Set (Einzel-/Gruppenarbeit) ..... 62
- Aufgabe 5: Touristenansturm (Einzelarbeit) ..... 64

Von Pablo Picasso ist folgende Aussage überliefert: „Das einzige, was ich in meinem Leben bedauere, ist, dass ich niemals einen Comic gezeichnet habe.“

Damit bestätigt sich auf überzeugende Weise die Faszination, die Comics seit jeher nicht nur auf junge Menschen sondern auch auf große Künstler\*innen ausgeübt haben.

Ziel dieses Buches ist es einerseits, Schüler\*innen mit den spezifischen Merkmalen von Comics vertraut zu machen, und ihnen andererseits Hilfen an die Hand zu geben, eigene Vorstellungen in dieser Stilrichtung erfolgreich umzusetzen.

Die Gründe für die große Popularität der Bildergeschichten liegen in ihrer Einfachheit der Darstellung, der schnellen Lesbarkeit und dem unterhaltenden Charakter.

Da in den Lehrplänen aller Jahrgangsstufen das Thema „Comic“ eine Rolle spielt, wurde darauf geachtet, dass alle angebotenen Inhalte, natürlich in unterschiedlicher Ausformung, in die Unterrichtsplanung aller Klassen einfließen können. Das Buch versteht sich nicht als kompletter Kurs im Comic-Zeichnen, was auch den Rahmen der meist sehr limitierten Unterrichtszeit sprengen würde, sondern als Anregung einzelne Aspekte des Comics kennenzulernen und individuell umzusetzen.

In diesem Zusammenhang machen sich die Schüler\*innen folgende Kriterien bewusst, die ein gelungenes Comic ausmachen:

- Reduktion auf Umrisskonturen
- flächige Farbigkeit
- wechselnde Standorte und Perspektiven
- Sprech-, Gedanken- und Geräuschblasen
- Symbole als Ersatz für Sprache und Text

Besonderes Augenmerk wurde dabei darauf gelegt, dass den Schüler\*innen mithilfe von Kopiervorlagen Zeichenhilfen an die Hand gegeben werden, die immer in einem kleinen persönlichen Experiment und der Erprobung der vorgeschlagenen Details münden, bevor umfangreichere Projekte in Angriff genommen werden. Es empfiehlt sich, diese Blätter in einer Kunstmappe zu sammeln.

Gruppen- und Partnerarbeit kommen speziell bei umfangreicheren Projekten zum Einsatz. Die Aufgaben, z. B. Wimmelbilder, sind so angelegt, dass sich Einzel- und Gruppenarbeit abwechseln. Somit entsteht kein „Leerlauf“ und jeglicher Beitrag findet sich in den Resultaten wieder und erfährt so seine eigene Wertschätzung.

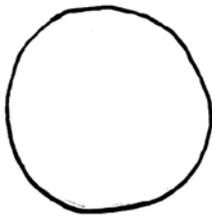
Kurzbeschreibungen und Lösungsvorschläge ermöglichen der Lehrkraft eine rasche erste Orientierung, dazu werden in Hinweisen detaillierte Tipps sowie Anregungen zu Varianten und zur Präsentation der Ergebnisse gegeben. Eigene strukturierte Schüler\*innenarbeitsblätter fördern das selbstständige Erarbeiten eines Themas.

Da Comic-Zeichnen tatsächlich erlernbar ist und unmittelbare Erfolgserlebnisse vermittelt, geht von diesem Kreativbereich eine starke Motivation für Schüler\*innen aus, die für einen modernen Kunstunterricht genutzt werden sollte.

Ich wünsche viel Schwung und Spaß!

*Gerlinde Blahak*

Gesichtsformen:



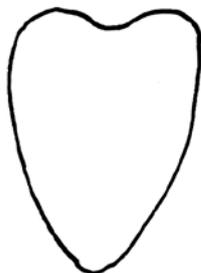
Kreis



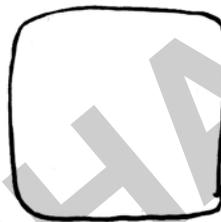
Oval



Dreieck



Herzform

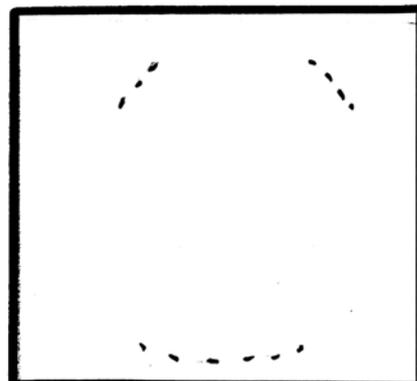


Quadrat

Beispiele:



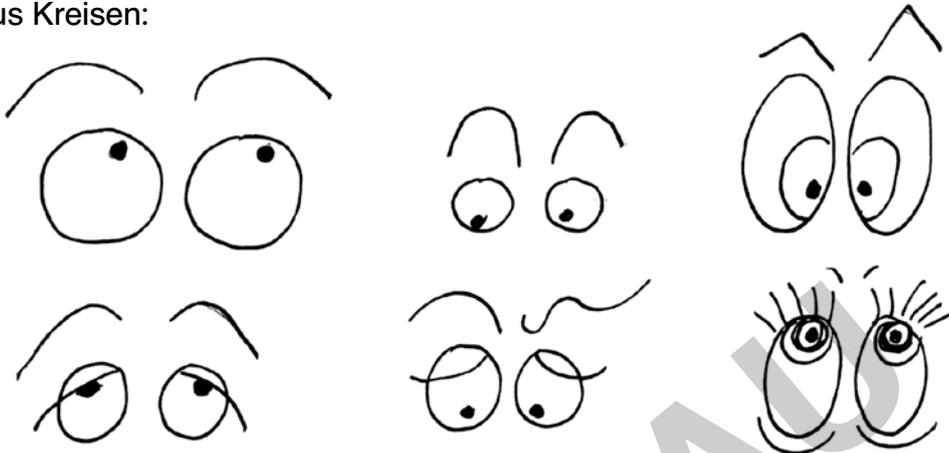
Zeichne selbst:



## Tipp

Beachte die Lage der Pupillen und Augenbrauen. Damit lässt sich Erstaunen, Angst, Wut oder Freude ausdrücken.

## 1. Augen aus Kreisen:



## 2. Punkte als Augen:

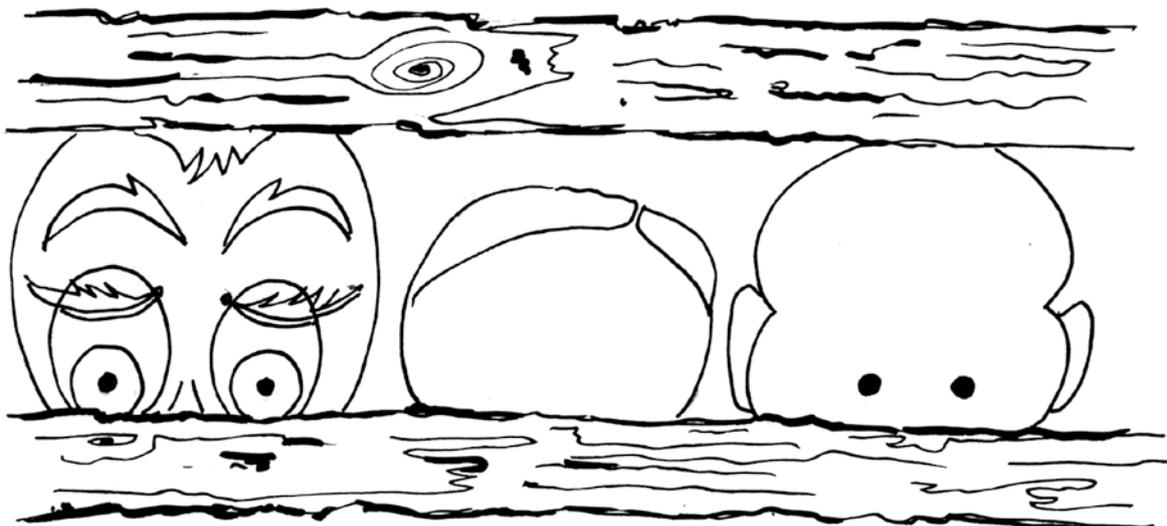


## 3. Augen aus Spindeln:



## Köpfe hinter einem Bretterzaun

Zeichne selbst:

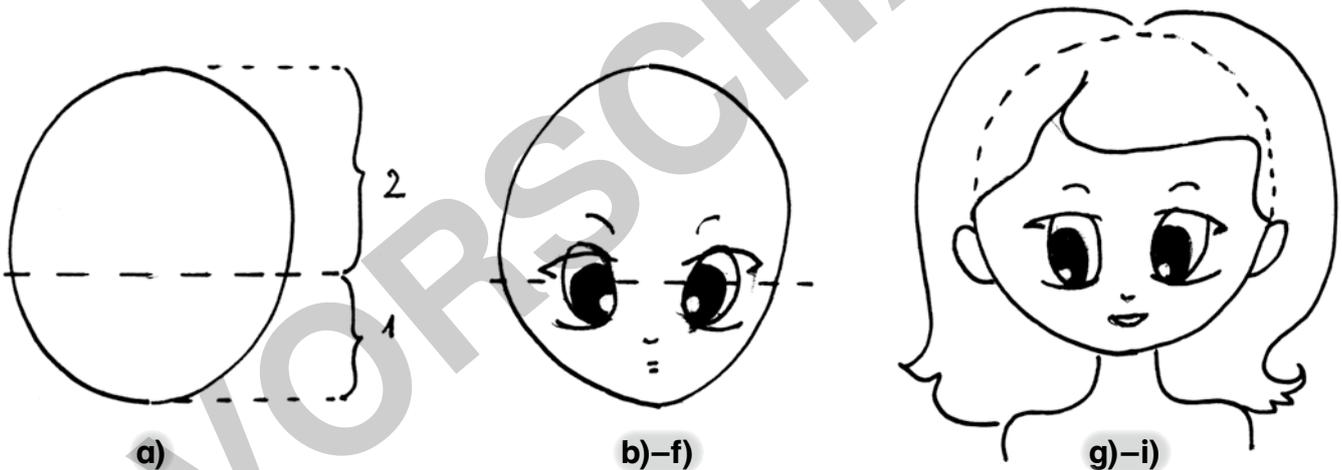
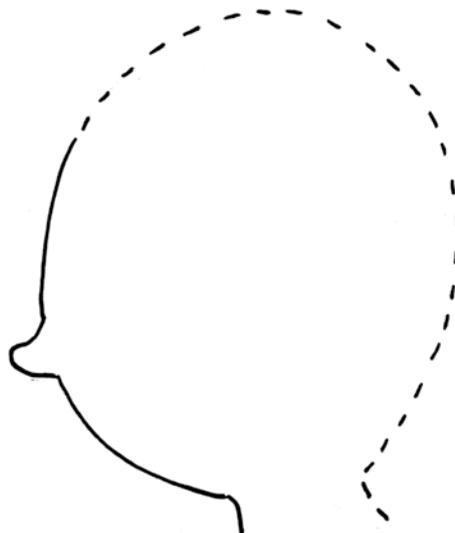


**Infos:**

1. Der Name „Manga“ bedeutet „zwangloses, spontanes Bild“.
2. Der Begriff bezeichnete ursprünglich nur Comics aus Japan, jetzt wird er auch für Comics im Manga-Stil aus anderen Ländern verwendet.
3. Ein charakteristisches Element ist das sogenannte „Kindchenschema“ bei Figuren: Es zeigt Gesichter mit stark vergrößerten Kulleraugen und Glanzpunkten.

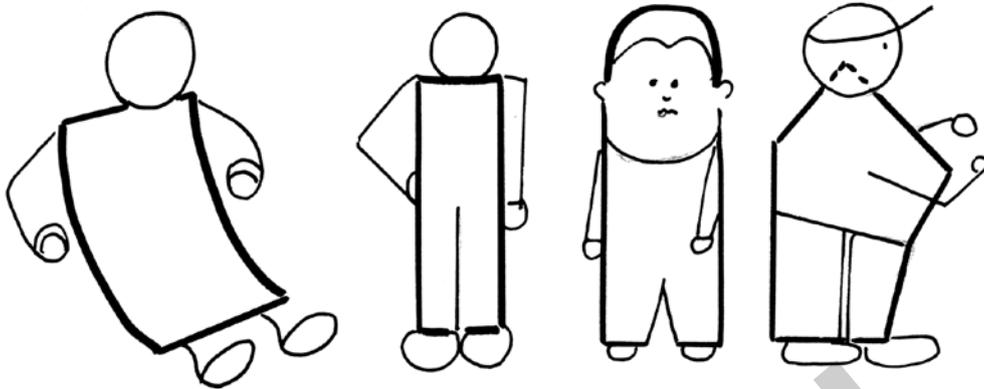
**„Kindchenschema“:**

- a) Zeichne ein Gesichtsoval und als Hilfslinie eine Waagrechte, die die Gesichtsfäche in ein Drittel (untere Hälfte) und zwei Drittel (obere Hälfte) teilt.
- b) Zeichne zwei große Augenovale (Iris). Die Hilfslinie verläuft genau durch die Mitte der Augen.
- c) Zeichne in die Iris eine (schwarze) Pupille, die genau der Form der Iris entspricht.
- d) Setze weiße Glanzpunkte in beide Augen.
- e) Deute den oberen und unteren Lidrand mit kurzen gebogenen Linien an. Das obere Lid überlagert einen Teil der Iris. Deute zusätzlich den äußeren Augenwinkel an.
- f) Die Augenbrauen folgen der Augenform.
- g) Zeichne die Haaransatzlinie ein und die Haare als Fläche oder „Helm“ um den Kopf.
- h) Mund und Nase werden nur durch ein kleines Häkchen und kurze Striche angedeutet.
- i) Der Hals erscheint sehr dünn, die Schultern schmal.

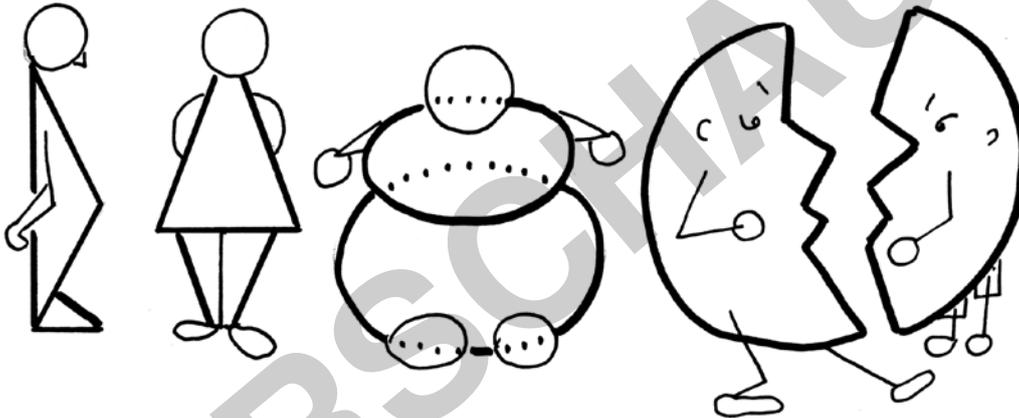
**Zeichne fertig:****Ein Manga-Mädchen  
in Profilansicht:**

## Zeichne ganze Figuren

a) aus Rechtecken, Vielecken und U-Formen



b) aus Dreiecken und Kreisformen

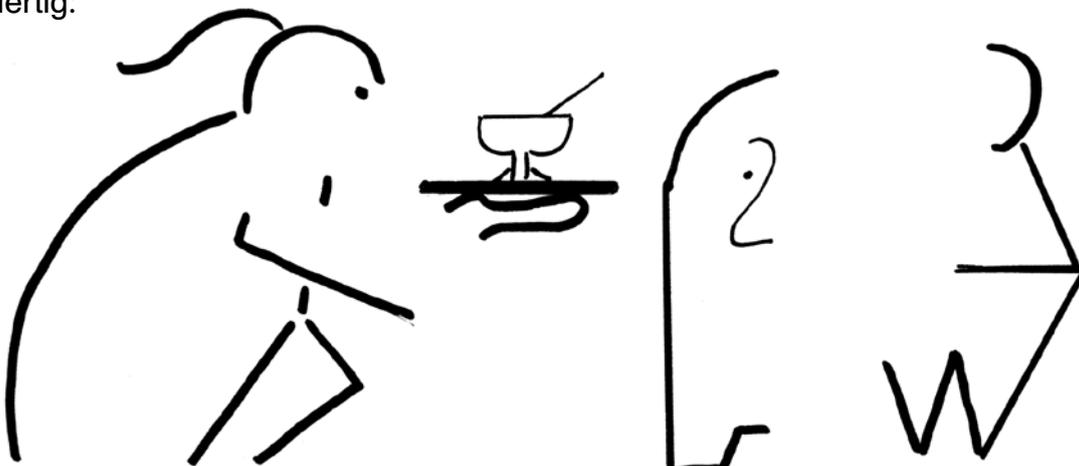


### Tipps

- Zeichne einen Extra-Kopf und Hals.
- Zeichne Formen mit integrierten Köpfen. Dabei bleibt die Grundform unverändert. Einzelheiten werden hineingezeichnet oder angefügt.

### „Super Service“

Zeichne fertig:





**Symbole:****Info:**

- Symbole müssen allgemein verständlich sein.
- Sie ersetzen längere Texterklärungen.

Ordne folgende Aussagen (a–e) den „Blasen“ zu:

a) Was soll das? – b) Achtung! – c) Netter Typ – d) Trallala – e) Jetzt kapier ich das!

**Schreiben eines Textes („Lettering“):****Tipps:**

- Schreibe in Druckschrift.
- Verwende Großbuchstaben.
- Setze, je nach Inhalt, unterschiedliche Schriftgrößen ein.
- Schreibe den Text zuerst (Hilfslinien!).
- Lege erst dann die Blasenumrisse an.
- Buchstabenwiederholung drückt Dauer aus (BOOOM!).
- Je größer und fetter die Schrift, desto lauter wird gesprochen.

**Gestalte folgende Aussagen (mit und ohne Blasen!):**

a) Hilfe! – b) Alles klar! – c) Ha, ha! – d) Stopp! – e) Leise, leise ... – e) Zum letzten Mal ...

