

Comic-Workshop

Ziel: Die Jugendlichen sollen während des Workshops:

- einige Besonderheiten des Mediums Comic kennen lernen
- den Computer (+Comicsoftware) in spielerischer Weise nutzen
- sich über einen Konflikt Gedanken machen und mögliche Ausgänge erfinden
- einen eigenen Comic oder eine Fotogeschichte erstellen.

Zielgruppe: Vor allem jüngere Jugendliche ab 12 - 15 Jahren. Für ältere Jugendliche bietet sich an, die Comicsoftware zu nutzen, um Fotogeschichten zu entwickeln. Hierzu können digitale oder gescannte Fotos verwendet und mit Sprechblasen etc. versehen werden.

Voraussetzung: 2 Schüler pro Computer; Computer müssen Voraussetzungen für die Comicsoftware erfüllen, mindestens 1 (Farb-) Drucker.

Ablauf:

Einstieg (ca. 60 Minuten)

Der Einstieg erfolgt ähnlich wie beim Musikworkshop. Auch hier überlegen sich die Schüler einen zukünftigen Tagesablauf und stellen sich die Ergebnisse gegenseitig vor.

Comicanalyse (ca. 60 Minuten)

Fragen, die bei der Comicanalyse besprochen werden, sind u. a. Wie entsteht ein Comic im professionellen Umfeld? Welche Berufe gibt es dort? Welche stilistischen Mittel nutzt die Kunstform Comic? Welche Perspektiven werden verwendet? Was ist ein Storyboard? Was ist das Besondere an einem Comic im Vergleich zu einem Buch?

Storyboard (ca. 90 Minuten)

Die Schüler sind aufgefordert eine Geschichte zu entwickeln. Sie soll durch ein Storyboards ausgearbeitet werden. Erfahrungsgemäß stellt die größte Herausforderung für Jugendliche dar, eine gute, schlüssige Geschichte in einer Bildfolge zu erzählen. Daher ist es wichtig vor der Arbeit mit Computer den inhaltlichen Rahmen genau auszuarbeiten. Bevor am Computer anfangen wird, sollen die Schüler überlegen, welches Thema im Comic behandelt werden soll. Dann sollte auf einem Blatt die Szenen skizzieren werden. Dabei müssen sie überlegen: Wer ist im Bild? Wo stehen die Personen? Was sagen sie?

Nur Strichmännchen malen und keinen Hintergrund, es geht vor allem um die Anordnung und den Text. Die Jugendlichen werden dabei in Einzelgesprächen unterstützt. Die fertigen Storyboards werden im Anschluss der Gruppe und dem „Produzenten“ (Workshopleiter) vorgestellt. Der Produzent und die Gruppe geben ggf. Hinweise, wie man die Idee noch besser umsetzen könnte. Durch diese Vorüberlegungen kann vermieden werden, dass inhaltsleere Comicgeschichten entstehen.

Alternativ dazu können auch die vorgefertigten Geschichten aus den Comicheften analysiert und fertig gestellt werden. Man könnte Fragen an die Schüler stellen, die zu beantworten sind, wie: Kennt ihr eine dieser Situationen? Was habt ihr in diesem Zusammenhang für Erfahrungen gemacht? Wie würdet ihr die verschiedenen Handlungsstränge der Comic-Episoden enden lassen?

Softwareeinführung (ca. 30 Minuten)/ Produktion - Arbeiten mit der Software (8 Stunden)
Anschließend wird die Comic-Software vorgestellt. Die Software ist intuitiv zu bedienen und stellt selbst für Schüler mit wenig PC-Erfahrung keine Hürde dar. In der Produktionsphase erstellen die Schüler aus den Vorlagen, die im Programm vorhanden sind, Hintergründe, Personen, Sprechblasen, Objekten eine eigene Geschichte.

Präsentation

Produkte, die im Laufe des Tages fertig gestellt werden, werden auf Stellwänden als Ausstellung arrangiert bzw. bei der täglichen Abschlusspräsentation vorgestellt.

- siehe Musikworkshop -