Comics zum Sprechen bringen

A 1 Was ist ein Comic?

a) Überlegen Sie für sich: Welche Comics kennen Sie? Erinnern Sie sich an Comics aus Ihrer Kindheit? Interessieren Sie sich für spezielle Arten von Comics? Was ist überhaupt ein Comic?

b) Besprechen Sie in Teamarbeit, ob es sich bei den folgenden Dingen um Comics handelt. Begründen Sie Ihre Entscheidungen. Sammeln Sie dabei Merkmale von Comics.
- Donald-Duck-Bücher
- ein Cartoon in einer Zeitung
- ein Vorher-Nachher-Posting in sozialen Medien
- ein Bilderbuch für kleine Kinder
- eine Karikatur
- ein Animationsfilm
- Hieroglyphen
- eine Graphic Novel zum „Tagebuch der Anne Frank“

c) Lesen Sie die folgende #wissen-Box aufmerksam. Vergleichen Sie Ihre Einschätzungen zu b) mit der Definition, was man unter Comics versteht. Gibt es Unterschiede?

#wissen

Comics

Ein Comic ist eine Abfolge von Bildern, die unterschiedliche Arten von Zeichen enthalten (Bild, Text, Symbole). Die Bilder erzeugen beim Betrachten eine Bedeutung und eine Wirkung.[1]

A 2 Elemente in Comicstrips

a) In vielen Comics gibt es ähnliche Elemente. Sehen Sie Abbildung 1 genau an. Darin werden häufige Comicelemente gezeigt. Erklären Sie anschließend in Stichworten die folgenden Begriffe mithilfe dessen, was Sie in Abbildung 1 sehen.
- Panel
- Gutter
- Figuren
- Sprech- und Gedankenblase
- Erzählerkasten
- Sprache und Geräusche
- Schrift
- Linien und Symbole

b) Überlegen Sie für sich und besprechen Sie anschließend in Teamarbeit: Was verbindet Comics und Animationsfilme? Was trennt sie? Verwenden Sie dafür die Begriffe aus Aufgabe A 2a.

[1] Vereinfacht nach Scott McCloud (1993): Understanding Comics: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“ – Comics werden in diesem Snack bewusst sehr weit gefasst. Die Aufgaben sollen zu einem grundlegenden Verständnis hinführen, inwiefern bildliche Darstellungen und Text einander auf semantischer Ebene ergänzen können. Weitere Themen (z. B. Verhältnis zwischen Text und Bild, künstlerische Fragen, Zugänge zu Handlung und Aufbau) bleiben ausgespart, können aber natürlich bei Bedarf ergänzt werden.
Link zu einem Ausschnitt aus dem Standardwerk von Scott McCloud:
https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/189524/was-sind-comics/ (7. Okt. 2025)

c) Recherchieren Sie nach Beispielen für Comics. Wenn Sie in Gruppen arbeiten, können Sie für jede Gruppe einen Schwerpunkt wählen, zum Beispiel
- die erfolgreichsten Comics aller Zeiten,
- aktuelle Comics,
- Bearbeitungen von Jugendbüchern,
- japanische Mangas,
- Marvel-Comics usw.

Kopieren Sie eine Seite aus dem selbst gewählten Comic und benennen Sie die einzelnen Elemente. Untersuchen Sie, ob einzelne Elemente eine besondere Bedeutung oder Wirkung im gewählten Comic haben. Stellen Sie Ihre Fundstücke allein oder in der Gruppe in der Klasse vor und vergleichen Sie sie.

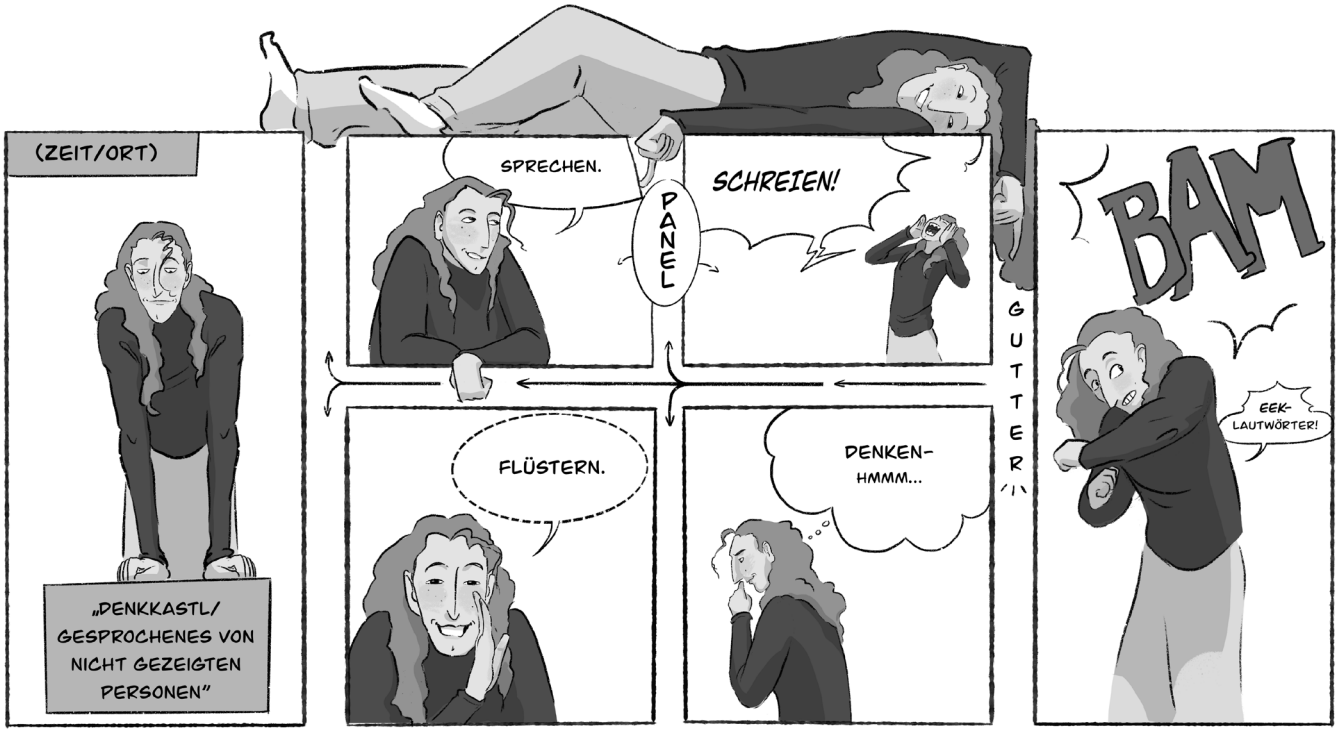


Abbildung 1 © Ruth Hofbauer

A 3 Wie ein Comicstrip aufgebaut ist

Lesen Sie die #wissen-Box und bearbeiten Sie die anschließende Aufgabe.

#wissen

Der Aufbau von Comicstrips

Comicstrips sind kurze Geschichten, die in wenigen Panels erzählt werden. Sie sind früher besonders in Zeitungen vorgekommen. Oft bestehen sie aus vier Panels:
- Panel 1: Einführung: Die Figuren und die Situation werden vorgestellt.
- Panel 2: Entfaltung: Etwas geschieht, eine Erwartung wird aufgebaut.
- Panel 3: Konflikt: Ein Problem oder eine überraschende Schwierigkeit tritt auf.
- Panel 4: Auflösung: Das Problem wird gelöst, oft mit einer unerwarteten Wendung oder mit einer Pointe.

Übrigens: Auch längere Erzählungen oder Filme sind oft auf diese Weise aufgebaut.

a) Erzählen Sie in vier Sätzen von etwas, das Ihnen passiert ist, und halten Sie sich dabei an die Schritte aus der #wissen-Box. Beispiel:
   1. Der Englischunterricht ist nicht spannend.
   2. Das in meinem Federpennal versteckte Handy vibriert, ich werfe einen heimlichen Blick darauf.
   3. Plötzlich fragt mich der Lehrer streng: „Was ist die Antwort?“
   4. Auf dem Handy-Bildschirm erscheint gleichzeitig die Nachricht: „Keine Ahnung, frag doch den Lehrer!“

b) Zeichnen Sie Ihre Geschichte als kurzen Comicstrip. Nur Mut!

Einführung	Entfaltung	Konflikt	Auflösung

A 4 Aus einem Gedicht einen Comicstrip machen

a) Lesen Sie das folgende Gedicht von Heinrich Heine.

Das Fräulein stand am Meere

1 Das Fräulein stand am Meere
Und seufzte lang und bang,
Es rührte sie so sehre
Der Sonnenuntergang.

5 Mein Fräulein! sein Sie munter,
Das ist ein altes Stück;
Hier vorne geht sie unter
Und kehrt von hinten zurück.

Quelle: https://www.projekt-gutenberg.org/heine/gedichte/chap226.html (2. Okt. 2025)

b) Machen Sie aus dem Gedicht einen Comicstrip.

Planen Sie im Team die einzelnen Panels. Besprechen Sie unterschiedliche Möglichkeiten, die Szenen darzustellen. Erstellen Sie eine Skizze, bevor Sie die nächste Seite dieser Aufgabe ansehen. Dort ist eine mögliche Lösung abgebildet.

Vorschläge für unterschiedliche Möglichkeiten:
- Wann soll die Handlung im Gedicht stattfinden (z. B. vor 150 Jahren/vor 50 Jahren/heute)?
- Wie sieht die Meeresküste aus (z. B. Sandstrand, Stadtpromenade, stürmische Felsenküste)?
- Welche Figuren sind beteiligt und wie ist das Verhältnis zwischen den beiden?
- Welche Wörter oder Verse aus dem Gedicht könnten Sie in einen Comicstrip übernehmen? Was würden Sie ersetzen? – Und womit?
- Möchten Sie die Handlung ein wenig verändern? Wenn ja: wie?

c) Sehen Sie die mögliche Lösung unter Abbildung 2. Untersuchen Sie sie:
Finden und benennen Sie die Elemente eines Comics (wie in A 2).
Auf welche Weise wurde das Gedicht umgesetzt (Ort, Zeit, Figuren)?
Wie ist der Text des Gedichts verwendet worden?

d) Gibt es darin etwas, das Sie in einen eigenen Comicstrip übernehmen würden? Was haben Sie sich ganz anders vorgestellt?

Abbildung 2 © Ruth Hofbauer

e) Der folgende Comicstrip (Abbildung 3) verändert die Bedeutung des Gedichts. Was ist passiert? Beschreiben Sie, auf welche Weise und an welcher Stelle die Handlung eine andere Bedeutung bekommt.

„FRÄULEINS ERSTER SONNENUNTERGANG IM DOPPELSTERNSYSTEM"

Abbildung 3 © Ruth Hofbauer

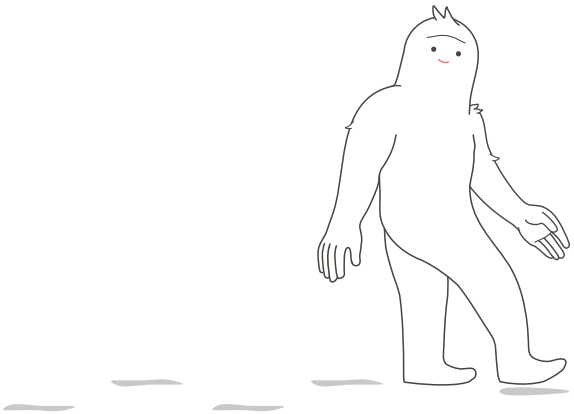
f) Lesen Sie das Gedicht von Nils Mohl. Verarbeiten Sie es selbst zu einem Comicstrip. Halten Sie sich entweder an die Handlung des Gedichts (wie in Abbildung 2) oder verändern Sie sie (wie in Abbildung 3). Vergleichen Sie in der Gruppe Ihre Werke.
Sie können auch selbst Gedichte suchen und daraus einen Comicstrip entwickeln, zum Beispiel klassische Balladen. Wenn Gedichte zu lang sind, könnten Sie Teile daraus verwenden.

Nils Mohl
Klimbimsons Sonnenbrand

Du, Klimbimson Kreuzer, lebst auf einer Insel.
Allein, ja, mutterseelenallein, bist du dort.
Zum Glück gibt's eine rotblaue Luftmatratze.
Du liebst es, damit entspannt in der Lagune
umherzupaddeln. Bäuchlings auf der Schwimmhilfe
beobachtest du die exotischen Fische,
die flotten Flossenschlags im glasklaren Wasser
kunstvolle Zickzacks vollführen, unermüdlich.
Ein Naturschauspiel, das dir nie langweilig wird.
Oft bleibst du deshalb Stunden dort draußen,
vergisst die Zeit, während die Sonne dich röstet.
Gnadenlos. Da hilft auch keine UV-Schutz-Creme:
Abends nach diesen Ausflügen sieht dein Rücken
aus wie ein aufgeplatzter Hummerpanzer.
Welch ein Rot! Die Kokosnüsse aus der Nachbarschaft,
mit denen du seit einer seelischen Krise
im losen Kontakt stehst, amüsiert das köstlich.
Bis tief in die Nacht hinein meinst du zuweilen
schadenfrohes Tuscheln und Kichern zu hören.
Weshalb du, wenn du nicht in den Schlaf finden kannst,
innerlich schon mal die Welt und den Schmerz verfluchst.
Oder aber, wenn es ganz besonders schlimm ist,
sogar die Contenance verlierst und brüllst:
„Verdammt, Ruhe jetzt! Dies ist eine einsame Insel."

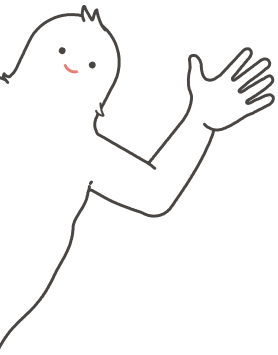
die **Contenance:** Fassung, Haltung

Quelle: Nils Mohl: An die, die wir nicht werden wollen. Eine Teenager-Symphonie. Innsbruck, Wien: Tyrolia 2021.



Mögliche Lösungen

A 1 In einer weiten Auslegung der Definition sind alle diese Medien, Schriften und Ausdrucksformen als Comics zu verstehen. Nach Scott McClouds Definition wären allerdings bewegte Bilder (folgen zeitlich aufeinander, nicht räumlich) nicht im Wortsinn als Comics zu verstehen.

A 2

- Panel: ein einzelnes Bildfeld in einem Comic; jedes Panel zeigt einen Moment oder eine Szene der Handlung
- Gutter: der Zwischenraum zwischen den Panels; Anmerkung: Hier kann man ergänzen, was „zwischen den Bildern“ passiert.
- Figuren: die tragenden Personen im Comic. Ihr Aussehen, ihre Mimik und ihre Körpersprache ist Teil der Handlung.
- Sprech- und Gedankenblase: Felder für direkte Rede, gesprochen oder gedacht. Die Form kann anzeigen, auf welche Weise gesprochen wird (laut, leise, gedacht …).
- Erzählerkasten: rechteckiges Textfeld für zusätzliche Informationen, Gedanken oder Ergänzungen des Erzählers.
- Sprache und Geräusche: Gesprochenes wird in verschiedenen Feldern dargestellt, oder auch als Geräusche, die Laute nachahmen (lautmalerisch).
- Schrift: Die Gestaltung kann die Lautstärke oder die Stimmung zeigen.
- Linien und Symbole: Linien können Bewegungen ausdrücken. Es wären auch andere Symbole möglich, z. B. Sternchen, Herzen.