

COMICS IN KONFI-ARBEIT UND SCHULE

Jakob Hoffmann

„Wir leben in einem Zeitalter der Bilder.“ „Kinder lesen weniger Bücher als früher, Jugendliche schauen nur noch aufs Handy.“ Vermittlung von Inhalten war im Unterricht – und da unterscheiden sich Schule und Konfi-Arbeit wenig – über lange Zeit hauptsächlich textbasiert. Gerade die auf Freiwilligkeit basierende Konfirmandenarbeit ist auf eine ansprechende Vermittlung der jeweiligen Inhalte angewiesen. Wie kann man den Anspruch eines Curriculums bewahren und zugleich Inhalte zeitgemäß vermitteln? Wie sehr darf man der Populärkultur die Tür ins Reich von Wissen, Ethik und Handwerk öffnen, ohne dass diese zur Unkenntlichkeit verkommen und verwässert werden?

Missverständnisse

Die Diagnose des kulturellen Wandels spielt dem Comic in die Hände. Comics sind Schmuttelkinder. Sie beginnen ihren Siegeszug historisch als witzige Strips in Tageszeitungen, auf billigem Papier mit selten wertvollen Pointen. Und jetzt sollen sie den Katechismus für das 21. Jahrhundert modernisieren?

Man tut sich keinen Gefallen, die sog. „neunte Kunst“ unter diesen Erwartungen zu lesen, zu entdecken und vor allem nicht, sie im Unterricht einzusetzen. Wer als Lehrende*r keine Comics mag, ihre Eigenheiten nicht versteht, sollte sie nicht einsetzen. Das merken Jugendliche sofort.

Die neunte Kunst

Comics sind auch per se nicht leichter zu lesen. Comics bieten einen weiteren Zugang zu Themen, die auch für die Konfi-Arbeit interessant sind. Der Zugang liegt in der spezifischen Kombination von Bild, Text und Gestaltung. Damit eröffnen sich auch methodische Spielräume, die über eine gemeinsame Lektüre hinausgehen. Zwei davon sollen hier vorgestellt werden.

Comic und Konfi-Arbeit: 2 Methoden

1) Der inszenierte Comic

am Beispiel von *Kinderland* (Mawil) und *Aber ich lebe* (Yelin, Libicki, Seliktar)

Beide Bücher setzen sich mit sehr anspruchsvollen politischen Themen auseinander, Sprache und Zeichenstil der beiden Comics könnten kaum unterschiedlicher sein. *Kinderland* spielt vor dem historischen Hintergrund der letzten Monate der DDR. Die drei kürzeren Comics (jeweils gut 30 Seiten) in *Aber ich lebe* rekonstruieren das Schicksal von vier Kindern, die als verfolgte Juden den Holocaust überlebt haben. Die inhaltliche Beschäftigung mit den Comics ist wichtig. Sie sollte ergänzend zur vorgestellten Methode stattfinden.

In *Kinderland* geht es um Loyalität, Verantwortung und Mut, politisch grundiert, aus der Perspektive der Freundschaft. Der Comic glänzt nicht zuletzt durch sei-



Worum es geht:

Konfirmand*innen übersetzen mit der Hilfe von Comics eine biblische Geschichte in ihre Lebenswelt und lernen dabei die sakrale Kunst ihrer Umgebung kennen.

Autor:

Jakob Hoffmann
Jugendbildungsreferent, Frankfurt
Jakob.hoffmann@gmx.com



Zielgruppe:

Konfirmand*innen

Stundenumfang:

Abhängig von der Auswahl an Methoden
90-180 Min. pro Methode

Kompetenzen:

Die Jugendlichen ...

- können Comics durch Tonaufnahme oder Live-Performance inszenieren,
- werden durch die Beschäftigung mit Comics sensibilisiert für die erzählende Wirkung von Kunst in Kirchengebäuden,
- können jene Kunstwerke durch Sprechblasen oder Fortsetzung der Geschichte „zum Sprechen bringen“ und sich damit biblische sowie religiöse Inhalte aneignen.

Material:

M1 Infos für die Praxis

Optional Schnittprogramm für Bild- und Tonbearbeitung (z.B. Da Vinci Resolve)



Die Materialien sind auf unserer Webseite www.rpi-impulse.de verfügbar.

ne Dynamik und seinen Witz. Ein Höhepunkt ist ein spektakuläres Tischtennismatch.

Aber ich lebe thematisiert Fragen der Schuld, des Zusammenhalts und des Verhaltens angesichts des größtmöglichen Schreckens. Keine leichte Kost, aber aufgrund der intelligenten und sensiblen Darstellung für Jugendliche durchaus zu bearbeiten. Die drei Comicepisoden zeigen auf beeindruckende Weise, wie dieses gewaltige Thema, auch stilistisch unterschiedlich, erzählt werden kann.



Die Methode: Vertonung als Aufnahme

Comics sind Hörspielvorlagen und Filmstoryboards zur gleichen Zeit. Entsprechend leicht, sind sie zu inszenieren. Die Jugendlichen finden sich in Kleingruppen zusammen und suchen sich eine Passage aus einem Comic aus. In 90 Minuten können 10 bis 20 Seiten eingespielt werden. Die Passage hat unterschiedliche Sprechrollen, die von der Gruppe besetzt werden. Es können auch mehrere Rollen von einer Person gesprochen werden. Aber unterschiedliche Stimmen machen das Ergebnis lebhafter. Dazu kann sich noch jemand um Geräusche kümmern, vielleicht um Musik. Auch eine technische Regie kann sinnvoll sein. Viel Proben ist nicht notwendig, der Charme liegt auch in der Spontaneität.

Die Akteure setzen sich nun vor den Bildschirm. Der in einzelne Rahmen geschnittene Comic (sog. Panels) wird am Bildschirm durchgeklickt. Dabei werden die Texte des Comics vorgelesen, incl. Geräuschwörtern (soundwords). Dieser Prozess wird durch ein spezielles Programm (Screencast) aufgezeichnet.

Am Ende hat man einen Videoclip, bei dem man nur die Comicpanels sieht und die Stimmen der Konfis hört. Den Clip kann man dann jederzeit auch online bei Veranstaltungen oder im Gottesdienst zeigen.

Technische Voraussetzungen:

Benötigt werden:

- Der zu vertonende Comic als Scan,
- ein Bildbearbeitungsprogramm, mit dem die einzelnen Panels (Rahmen) geschnitten werden,
- ein Screencast Programm; dieses ist im Internet leicht und kostenlos zu finden (OBS z.B.). Damit kann man abfilmen, was auf dem Bildschirm geschieht.
- ein Mikrofon,
- optional: ein Schnittprogramm, mit dem Ton und Bild zusammengebracht werden (wenn man es richtig schick und mit besserer Tonqualität haben möchte) – z.B. Da Vinci Resolve.

Die Methode: Vertonung als Live-Performance

Natürlich kann man solche Vertonungen auch live aufführen. Gerade in Gottesdiensten ist das ein beeindruckendes Format. Die Panels werden dabei auf dem Computer durchgeklickt und an eine Leinwand projiziert. Zu den Projektionen wird dann der Text des Comics mit verteilten Rollen gelesen. Natürlich kann man auch über musikalische Begleitung nachdenken.

2) Comic und religiöse Bildformen sind schon in der Kirche vorhanden

Biblische Themen und Geschichten zieren in Kirchengebäuden Fenster, Altare, Wandbehänge oder als Wände. Zwei Besonderheiten grafischer Comicerzählungen weisen eine Nähe zu diesem Bildbestand auf: Die Erzählung in durch Abstände (sog. Rinnsteine) getrennten Bildern. Kreuzwege sind hier ein besonders eindrückliches Beispiel. Oft aber werden auch in Altarbildern Geschichten in verschiedenen Rahmen erzählt. Besonders sog. Flügelaltäre wirken in ihrer Form wie aufgeschlagene Bücher. Dort und in Kirchenfenstern findet man auch häufig die andere Gemeinsamkeit mit Comics: die Parallelität verschiedener Zeitpunkten/-ebenen auf einem einzigen Bild oder einer einzigen Seite.

Diese Nähe zwischen Comic und sakraler Bilderzählung sollte man sich und den Jugendlichen bewusst machen. In einem nächsten Schritt geht es darum, dass die Jugendlichen die im kirchlichen Raum (oder bei Kreuzwegen auch außerhalb) gefundenen Bilder für sich comicartig zum Sprechen bringen. Wie kann das geschehen?

Sprechblasen

Die einfachste Form, die Bilder zu einem Comic zu machen, ist, sie mit Sprechblasen zu versehen. Das ist zeichnerisch nicht anspruchsvoll; sehr wohl aber textlich. Natürlich kann man sich hier an Bibeltexten orientieren, falls es in den Bildern um entsprechende Geschichten geht. Aber man kann, ähnlich wie bei einem Biblodrama, den Figuren (oder gerne auch Tieren) eigene Texte in den Mund legen. So können Gefühle ausgedrückt werden (auch in Gedankenblasen) und durch das Einfügen von Soundwords (Geräuschwörtern) kann der Szene Leben eingehaucht werden. Das geschieht vorzugsweise auf Reproduktionen der Bildwerke oder auch, indem Sprechblasen direkt auf dem z.B. Fensterglas befestigt werden.

Fortsetzungen

Wie könnte die Geschichte weitergehen? Was ist zuvor passiert? Woher kommt eigentlich diese eine Figur am Rand und was ist wohl später geschehen? Wurde zwischen Bild 1 und Bild 2 nicht etwas ganz Interessantes vergessen? Hier geht es darum, die vorgefundenen Bilder als nicht abgeschlossene Geschichte zu sehen und diese weiterzuführen. Dafür kann man ein einziges Bild / Panel als Ausgangspunkt nehmen oder eine komplette Bildfolge. Von dort entspinnt sich eine neue, noch nicht gezeigte Geschichte. Nach links (Vergangenheit), nach rechts (Zukunft) nach oben / unten als Kreuzung zweier Geschichten.

Benötigt werden:

- Reproduktionen der sakralen Bildvorlagen; es können auch Fotos oder Skizzen der Bilder von den Jugendlichen angefertigt werden
- Papier, Bleistifte, Buntstifte,
- je nach Intervention anderes Material für die Comics.

Wichtige Infos für die Praxis finden sich in **M1**.