



SPRECHBLASEN DER ERINNERUNG

Die großen Konflikte des 20. Jahrhunderts erzählt in Comics « FRIEDEN SCHAFFEN - FRIEDEN ERHALTEN » Wettbewerb 2017-2018

Arbeitsblätter

Diese Arbeitsblätter basieren auf einer Arbeit, die für unseren französischen Partner, das ONACVG, von Loïc Chevalier, Eric Dérian und Vincent Marie durchgeführt wurde, von denen wir einige Blätter übernommen haben. Wir danken ihnen für die freundliche Genehmigung zur Verwendung ihrer Texte und Illustrationen. Die übrigen Arbeitsblätter wurden speziell für Belgien konzipiert.

ERSTER TEIL: WAHL DES GESCHICHTLICHEN RAHMENS

ARBEITSBLATT NR 1 DER ERSTE WELTKRIEG

Die zunehmenden geopolitischen Spannungen zu Beginn des 20. Jahrhunderts zwischen den europäischen Großmächten könnten den Ausbruch des Konflikts im Jahr 1914 erklären. In Europa bildet sich eine komplizierte Bündniskonstellation heraus. Auf dem Balkan verschärft sich die Rivalität zwischen dem Osmanischen Reich, Russland und Österreich-Ungarn, während die Spannungen zwischen Frankreich und Deutschland durch die Erinnerungen an den Krieg von 1870 und den Verlust des Elsass und der Mosel geschürt werden. Die Reiche und Nationen Europas liefern sich zudem einen Wettlauf um die letzten, noch nicht kolonialisierten Gebiete, vor allem in Afrika, und betreiben ein Wettrüsten.

Es stehen sich zwei große Bündnisblöcke gegenüber: der Dreibund mit Deutschland, Österreich-Ungarn und Italien (das im Jahr 1915 die Bündnis-Seiten wechselt) und die Triple Entente mit Großbritannien, Frankreich und dem Russischen Reich.

Das Attentat eines serbischen Nationalisten auf den österreichischen Thronfolger, Erzherzog Franz Ferdinand, am 28. Juni 1914 in Sarajevo bringt das Pulverfass zum Explodieren. Am 28. Juli erklärt Österreich-Ungarn Serbien den Krieg. Damit wird das Räderwerk der Bündnisse in Gang gesetzt und Frankreich und England erklären Anfang August Deutschland den Krieg. Das neutrale Belgien wird in den Krieg hineingezogen, weil dieses sich dem deutschen Ultimatum mit der Forderung nach unbehindertem Durchmarsch nicht beugt.



Das belgische Staatsgebiet wird am 4. August 1914 angegriffen. Der unerwartet starke Widerstand der belgischen Armee löst Überraschung und Wut bei den Deutschen aus, die Massaker an der Zivilbevölkerung verüben. Aber der Rückzug ist unvermeidlich. Nacheinander fallen die Städte, Lüttich, Namur, Charleroi, Brüssel und Antwerpen in die Hände der Deutschen. Die belgische Armee und König Albert ziehen sich hinter die Yser zurück. Eine Überschwemmung des Flusses verhindert einen weiteren deutschen Durchbruch. Es beginnen vier Jahre Besatzung von neun Zehntel des belgischen Staatsgebiets, während sich die belgische Armee in den Schützengräben eingräbt. Die belgische Regierung geht nach Sainte Adresse (Le Havre) in Frankreich ins Exil, während sich der König in De Panne, im nicht besetzten Teil Belgiens, niederlässt.

Rasch werden Millionen von Männern mobilisiert. Viele glauben, dass der Krieg bald zu Ende ist, doch der erste große Konflikt des industriellen Zeitalters hat sich in einem Stellungskrieg festgefahren, der enorme materielle Ressourcen verschlingt und ungeheure Verluste an Menschenleben fordert.

Der deutsche Vormarsch im Westen wird von der Armee von General Joffre in der Schlacht an der Marne im September 1914 gestoppt. Die Kämpfe bewegen sich in Richtung auf die Ärmelkanalküste (auch „Wettlauf zum Meer“ genannt) und stabilisieren sich rasch an einer rund 750 Kilometer langen, sich vom Ärmelkanal bis an die Schweizer Grenze erstreckenden Front.

Die Kriegsparteien graben sich an beiden Seiten der Front ein: Das ist der Beginn des Stellungskriegs, der bis zum Jahr 1918 dauern wird. Die Brutalität der Kämpfe ist schrecklich und die Lebensbedingungen in den Schützengräben sind entsetzlich: Kälte, Schlamm, Nässe, Parasiten, Ratten und Krankheiten sind das tägliche Los der Soldaten.



Im Jahre 1915 scheitern trotz der Einführung neuer Waffen und Kampftechniken (insbesondere Gas) alle Versuche beider Seiten, die Front aufzubrechen. Das Osmanische Reich tritt an der Seite der Mittelmächte in den Krieg ein, was eine neue Front im Orient eröffnet.

Das Jahr 1916 ist das Jahr der mörderischen Großoffensiven, an denen sich die belgische Armee nicht beteiligt, darunter die Schlacht um Verdun und die Schlacht an der Somme mit französischen und britischen Truppen, die keinen Erfolg bringen konnten, sowie die Offensive des russischen Generals Brussilow an der Ostfront. Mit dem Eintritt der USA in den Krieg, der Oktoberrevolution in Russland, der Abdankung von Zar Nikolaus II. und den Meutereien an der Ostfront markiert das Jahr 1917 einen Wendepunkt im Konflikt.

Mit einer deutschen Offensive im März 1918, die ein weiteres Mal bis kurz vor Paris führt, geht der

🔑 WICHTIGE DATEN

28. Juni 1914: Attentat auf Erzherzog Franz Ferdinand, Thronfolger des Kaiserreichs Österreich-Ungarn, und seine Frau Sophie in Sarajevo durch Gavrilo Princip, einen nationalistischen serbischen Studenten

4. August 1914: Invasion von Belgien
6. - 11. September 1914: Schlacht an der Marne

Oktober 1914: Überschwemmung der Niederungen um den Fluss Yser

22. April 1915: Erster Einsatz von Giftgas (Chlor) in Ypern in Belgien

23. Mai 1915: Italien wechselt die Bündnis-Seiten und tritt in den Krieg gegen Österreich-Ungarn ein

21. Februar-18. Dezember 1916: Schlacht von Verdun

1. Juli-18. November 1916: Schlacht an der Somme

6. April 1917: Eintritt der USA in den Krieg

Juli 1917: Passchendaele-Schlacht (Dritte Flandernschlacht)

7. November 1917: Oktoberrevolution in Russland, Machtergreifung der Bolschewiki

3. März 1918: Unterzeichnung des Friedensvertrags von Brest-Litowsk zwischen Deutschland und Russland

11. November 1918: Unterzeichnung des Waffenstillstandsabkommens durch Deutschland

28. Juni 1919: Unterzeichnung des Versailler Vertrags

Stellungskrieg wieder in einen Bewegungskrieg über. Die Gegenoffensive von General Foch, der alle alliierten Armeen, darunter die belgische Armee, koordiniert, führt zum Sieg und zur Unterzeichnung des Waffenstillstandsabkommens am 11. November 1918.

Am Ende des Konflikts ist Europa verwüstet. Die Bilanz ist verheerend: 10 Millionen Tote, 20 Millionen Verwundete und Verstümmelte, traumatisierte und dezimierte Bevölkerungen, vollständig verwüstete Regionen und ausgeblutete und verarmte Volkswirtschaften. Der deutsche und österreichische Kaiser sind abgedankt. In ihren Ländern droht Chaos und Anarchie. In Russland wurde der Zar ermordet und eine kommunistische Republik gegründet. Der Völkerbund bemüht sich, eine internationale Zusammenarbeit zur friedlichen Beilegung von internationalen Konflikten herzustellen. Doch durch das Fehlen von eigenen militärischen Truppen zur Durchsetzung seiner Entscheidungen und der Ausschluss der Sowjetunion (des kommunistischen Russlands) und der Zentralstaaten sind seine Möglichkeiten begrenzt.

Dem Friedensvertrag von Versailles, der am 28. Juni 1919 unterzeichnet wurde, sowie den anderen Friedensverträgen nach dem Ersten Weltkrieg liegen zwei Grundsätze zugrunde: das Recht auf Selbstbestimmung der Völker und die Gewährung von Leistungen an die Siegermächte. Sie besiegeln das Ende von vier Reichen: Deutschland, Österreich-Ungarn, Russland und das Osmanische Reich.

Im Friedensvertrag von Versailles wird Deutschland die alleinige Schuld am Krieg zugeschrieben. Es verliert ein Achtel seines Territoriums, wird seiner Kolonien beraubt, muss seine Streitkräfte reduzieren sowie Reparaturzahlungen leisten, die in keinem Verhältnis zu seinen wirtschaftlichen Kapazitäten nach dem Krieg stehen.

Die Karte Mitteleuropas und des Balkans ändert sich grundlegend, wobei eine Reihe von Staaten mit umstrittenen Grenzen entstehen, in denen große Minderheiten leben, von denen die meisten mit ihrem Schicksal unzufrieden sind.

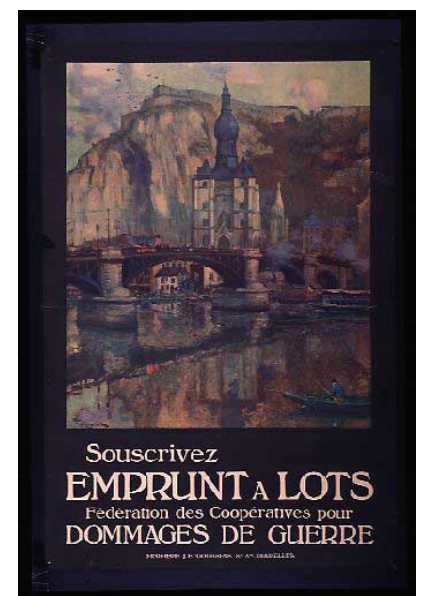
Anstatt die Grundlagen für eine dauerhafte Lösung zu schaffen, führen die Friedensverträge zu Verwirrung und verstärken die Frustrationen. Damit sind alle Bedingungen für eine Zeit der Instabilität geschaffen, die das Entstehen von Diktaturen begünstigt. Zwischen Pazifismus und Revanchismus scheiden sich die Geister und sind Teil des kollektiven Gedächtnisses.

Schon beim Waffenstillstand versammelt König Albert I. in Loppem die wichtigsten Politiker und einflussreichsten Persönlichkeiten, die während des Kriegs im besetzten Gebiet geblieben sind, um sich. Sie beraten über die Zukunft des Landes und bringen Reformen auf den Weg, um die befreite Nation zu modernisieren (allgemeines Wahlrecht für Männer, Altersrente ab 65 Jahren, Acht-Stunden-Tag).

Belgien ist ein vom Krieg zerstörtes Land, übersät mit Ruinen und geplünderten Fabriken, deren Wiederaufbau langwierig und kostspielig ist. Die wirtschaftliche Wiederbelebung ist insbesondere vor dem Hintergrund der sozialen Herausforderungen, die viel größer sind als vor dem Konflikt, mühsam.

Trotz einer geringeren Verlustquote im Vergleich zu den Nachbarstaaten Deutschland, Großbritannien oder Frankreich ist Belgien ein vom Krieg zerrüttetes Land. Die Auswirkungen des Konflikts gehen aufgrund eines sinkenden Bevölkerungswachstums (erhöhte Sterblichkeit ab dem Jahr 1917 aufgrund von Unterernährung) sowie von drei aufeinanderfolgenden Wellen der „Spanischen Grippe“ (Sommer 1918, Herbst 1918 und Winter 1919), die weltweit zwischen 50 bis 100 Millionen Tote fordert, über die direkten Verluste hinaus.

Die gemeinsame Erfahrung des Grabenkrieges hat die Veteranen, ob Nationalisten, Patrioten, Sozialisten, Pazifisten oder Antimilitaristen, teilweise vereint. Die belgische



Armee ist mit dem Glanz des Sieges rund um den Mythos Albert I., auch Ritter-König genannt, umgeben. Das leidgeprüfte, aber siegreiche Belgien geht in das nationale Gedächtnis ein, und der Kult um die Helden und Opfer des Krieges wird im ganzen Land in Denkmälern festgehalten.

Auf internationaler Ebene gibt Belgien seine Neutralität auf und beteiligt sich im Jahr 1918 an der Besetzung des Rheinlands. Obwohl das Land durch die Annexion der Kantone Eupen, Malmedy und Sankt einen Vorteil aus den Friedensverträgen zieht, macht sich in nationalistischen Kreisen die Enttäuschung breit, die eine erhebliche Erweiterung des Territoriums zu Lasten von Deutschland, aber auch von Luxemburg und den Niederlanden fordern. Die Innenpolitik ist destabilisiert und Spaltungen werden von der radikalen Randgruppe der Flämischen Bewegung sowie von der konservativ-nationalistischen Klasse ausgenutzt, was die Annahme der kulturellen, sprachlichen und politischen Forderungen der Mehrheit der Bevölkerung, insbesondere der Zusagen in Loppem, verzögert.

ZUM VERTIEFEN...

(Unvollständige Liste)



Geschichte

S. DE SCHAEPDRIJVER, *La Belgique et la Première Guerre mondiale*, 2006.

L. VAN YPERSELE, *Le roi Albert : histoire d'un mythe*, 1998.

Herfried MÜNKLER, *Der Große Krieg. Die Welt 1914 bis 1918*, 2013.

E. DEBRUYNE & L. VAN YPERSELE, *De la guerre de l'ombre aux ombres de la guerre. L'espionnage de 14-18 en Belgique occupée. Histoire et mémoire*, 2004.

Gerhard HIRSCHFELD, *Kriegserfahrungen: Studien zur Sozial- und Mentalitätsgeschichte des Ersten Weltkriegs*, 1997.

M. AMARA, *Des Belges à l'épreuve de l'exil. Les réfugiés de la Première Guerre mondiale : France, Grande-Bretagne, Pays-Bas, 1914-1918*, 2008.

X. ROUSSEAU & L. VAN YPERSELE (dir.), *La patrie crie vengeance ! Le châtement des inciviques belges au sortir de la Grande Guerre*, 2008.

John HORNE et Alan KRAMER, *Deutsche Kriegsgreuel 1914. Die umstrittene Wahrheit*, 2004.



Film

Im Westen nichts Neues von Lewis Milestone (1930), Verfilmung des gleichnamigen Romans von Eric Maria Remarque (1919)

La Grande illusion von Jean Renoir (1937)

Paths of Glory von Stanley Kubrick (1957)

Lawrence of Arabia von David Lean (1962)

Johnny Got His Gun von Dalton Trumbo (1971)

La victoire en chantant von Jean-Jacques Annaud (1976)

Gallipoli von Peter Weir (1981)

Capitaine Conan von Bertrand Tavernier (1996)

Le Pantalon von Yves Boisset (1997)

La Dette von Fabrice Cazeneuve (2000)

La Chambre des officiers von François Dupeyron (2001)

Un long dimanche de fiançailles von Jean-Pierre Jeunet (2004)

Joyeux Noël von Christian Carion (2005)

Les Fragments d'Antonin von Gabriel Le Bomin (2006)

War horse von Steven Spielberg (2011)

 **Literatur**

Das Feuer von Henri Barbusse (1916)
Les Calligrammes. Poèmes de la paix et de la guerre (1913-1917) von Guillaume Apollinaire (1918)
Les croix de bois von Roland Dorgelès (1919)
In Stahlgewittern von Ernst Jünger (1920)
Krieg dem Kriege! von Ernst Friedrich (1926)
In einem andern Land von Ernest Hemingway (1929)
Le Grand Troupeau von Jean Giono (1931)
Reise ans Ende der Nacht von Louis-Ferdinand Céline (1932)
Bataillon der Verlorenen von Emilio Lussu (1938)
Die rote Lilie von Blaise Cendrars (1946)
Ceux de 14 von Maurice Genevoix (1949)
Derrière la colline von Xavier Hanotte (2000)
Cris on Laurent Gaudé (2001)
14 von Jean Echenoz (2012)
Au revoir là-haut von Pierre Lemaître (2013), als Comic von Zeichner Christian de Metter adaptiert und
verfilmt von Albert Dupontel (2017)

 **Comics**

Le Trou d'obus von Jacques Tardi (1984)
C'était la guerre des tranchées von Jacques Tardi (1993)
La Lecture des ruines von David B. (2001)
Le Front von Nicolas Juncker (2003)
Le Sang des Valentines von Christian de Metter (2004)
Putain de guerre ! von Jean-Pierre Verney und Jacques Tardi (2008)
Mattéo von Jean-Pierre Gibrat (2008 – laufende Serie)
Notre Mère la guerre von Kris und Maël (2009)
L'Ambulance 13 von Patrick Cothias, Patrice Ordas und Alain Mounier (2010 – laufende Serie)
Papeete 1914 von Didier Quella-Guyot und Sébastien Morice (2011)
Les Godillots von Olier und Marko (2011)
L'Homme de l'année – 1917 von Jean-Pierre Pécau, Fred Duval und Mr Fab (2013)
La Guerre des Lulus von Régis Hautière und Hardoc (2013 – 2017)
Le Chant du cygne von Xavier Dorison, Emmanuel Herzet und Cédric Babouche (2014)
François-Ferdinand von Jean-Yves Le Naour und Chandre (2014)

 **Gemälde**

La partie de cartes von Fernand Léger (1917)
Bursting shell von Christopher Nevinson (1915)
Zahlreiche Werke von Otto Dix: Der Krieg (Triptychon) (1929), Selbstbildnis als Soldat (1914), Maschi-
nengewehrzug geht vor (1916), Die Skatspieler oder Kriegsinvaliden spielen Karten (1920),
Nieuwpoort (1916) von Maurice Wagemans
La passerelle 15 à Ramscapelle (1917) von Marc-Henry Meunier
Panorama de l'Yser (1920-21) von Alfred Bastien
Ruines du béguinage de Dixmude (1919) von Achille Van Sassenbrouck

ZWEITER TEIL: DIE HERAUSFORDERUNGEN DER ERINNERUNG

ARBEITSBLATT NR. 1

WARUM GEDENKFEIERN ORGANISIEREN?

Gedenken ist keine Sache des Verstands, sondern der Gefühle, der Emotionen.

Das Erinnern kann ein persönlicher oder ein kollektiver Akt sein, der darauf abzielt, eine Persönlichkeit oder ein soziales Gefüge zu prägen und einer Gemeinschaft eine Identität zu verleihen, insbesondere wenn diese Identität/Einheit bedroht zu sein scheint.

Das Gedenken soll an künftige Generationen weitergegeben werden, um das Vergessen zu verhindern, um dem beschleunigten Gang der Geschichte und der Informationsüberlastung entgegenzuwirken.

Die Erinnerung ist wichtig, um dem Verlauf der Zeit, Dauer und Geschichte Rechnung zu tragen, um das gemeinsame Erlebte zu teilen, insbesondere für die Überlebenden eines Kriegs, die zugleich auf der Suche nach den gleichen Gefühlen, ihrer Identität sind und dem Tod ihrer Kameraden einen Sinn geben wollen. In diesem Sinne hilft das Monument bei der Trauerverarbeitung. Doch manchmal geht die Pflicht zur Erinnerung mit einer Forderung nach Wiedergutmachung und Anerkennung einher. Handelt es sich um Monumente des Friedens oder des Krieges? Pflegen sie den Hass, Rachedgedanken oder sind sie im Gegenteil dafür da, um zu zeigen, dass Krieg keine Abstraktion ist, und um auf eine bessere Welt zu hoffen, in der es so etwas nie wieder geben wird?

Gedenken bedeutet auch, das Geschehene zurecht zu machen, zu verformen, teilweise auszublenden, erstarren zu lassen. In diesem Sinne sind Monumente eine Botschaft, die die Zeitgenossen weitergeben wollten.

Ein Gedenken ist eine offizielle Zeremonie, die zur Erinnerung an ein historisches Ereignis und zum Gedenken an die Opfer oder Akteure dieses Ereignisses organisiert wird. Diese Zeremonien können auf internationaler, nationaler oder lokaler Ebene stattfinden und zeugen von dem Willen, das kollektive Gedächtnis zu ehren.

Egal, ob offizielle Zeremonien, nationale Gedenktage oder Jahrestage historischer Ereignisse: Gedenkfeiern ermöglichen es, die Kriegsteilnehmer und Opfer von Konflikten zu würdigen, aber auch um die nationale Erinnerung an Konflikte und die staatsbürgerlichen Werte an junge Generationen weiterzugeben.



ARBEITSBLATT NR. 2 DIE ORTE DER ERINNERUNG

Laut der Definition in *Les Lieux de Mémoire*, einem unter der Leitung von Pierre Nora zwischen 1984 und 1992 herausgegebenen Sammelband, sind Monumente Orte oder Symbole, seien sie nun materieller oder immaterieller Art, die zum Aufbau der kollektiven Identität beitragen. Einige dieser Orte erzählen uns von wichtigen Ereignissen in der Vergangenheit, oft vor einem dramatischen Hintergrund, deren Andenken unsere Gesellschaft bewahren möchte.

Es kann sich um ein Monument wie das Denkmal der Alliierten (Lüttich), eine bedeutende Persönlichkeit, ein Museum wie *In Flanders Field* (Ypern), einen Ort (wie Breendonk), ein Schlachtfeld (Bastogne), einen Soldatenfriedhof (Tyne Cot), Archive (wie jene im Dokumentationszentrum des *War Heritage Institute*) sowie ein Symbol, eine Parole, eine Veranstaltung oder eine Einrichtung handeln.

Man geht dorthin:

- um zu trauern (die Kriegsgräber in den nationalen Nekropolen);
- um unsere Soldaten während Gedenkfeiern zu ehren (Denkmäler für die Kriegsgefallenen);
- und um ein Ereignis zu verstehen und zu verinnerlichen, um in der Lage zu sein, diese Erinnerung an die nächste Generation weiterzugeben (Denkmäler und Museen).

Die Erinnerung und insbesondere die Würdigung an diesen Orten sind sehr wichtig: Sie ermöglichen es, uns an die vergangenen Leiden zu erinnern und einer besseren, toleranteren und friedlicheren Zukunft entgegenzusehen. Es sind Orte des Lernens über unsere Geschichte und unsere Bürgerschaft.



DRITTER TEIL: COMIC ANFERTIGEN

Diese Karten wurden von Loïc Chevalier, Eric Dérian und Vincent Marie konzeptioniert und geschaffen, die uns ihre Verwendung genehmigt haben, wofür wir ihnen danken möchten

ARBEITSBLATT NR. 1 WAS IST EIN COMIC?

DER COMIC, EINE SEQUENTIELLE KUNST

Der Comic ist eine sequentielle Kunst. Er erzählt eine Geschichte (realistisch oder nicht) durch eine Abfolge von Bildern und Texten in Sprechblasen (manchmal kann ein Comic stumm sein). Die Figuren sprechen in der Regel mithilfe von Textfeldern (Sprechblasen) oder Onomatopoesien genannt), um ihre Worte, ihre Gedanken oder ihr Schreien und ihre Gefühle auszudrücken.

ANATOMIE DES COMICS

In einem Comic wird die Unterlage, auf der man zeichnet, eine Bildtafel genannt. Das Wort Seite ist der gedruckten Fassung vorbehalten.

Jede Bildtafel besteht im Allgemeinen aus einer oder mehreren in Streifen (engl. „strip“) angeordneten Bildern (. Jeder Streifen besteht aus einem oder mehreren Bildern: diese Bilder werden als (oder Einzelbilder) bezeichnet. In den Panels findet man: die Zeichnung und die Sprechblasen mit einem Hinweisstrich zur Sprecherfigur). Die Onomatopoesien sind die Worte oder die Symbole, die einen Ton, eine Aktion oder einen Gedanken andeuten.

Die Rezitative oder Kästchen sind die Rechteckformen am Bildrand und dienen als Begleitkommentare. Sie ermöglichen es dem Autor, eine Änderung des Ortes oder Zeitpunkts anzugeben, oder um Informationen bereitzustellen, die ein besseres Verständnis der Handlung erlauben.

DER COMIC, EINE UNSICHTBARE KUNST, DIE DIE ZEIT UND DIE BEWEGUNG WIEDERGIBT

In Die unsichtbaren Kunst, einem Klassiker über Comics, macht Scott McCloud uns auf einen Mechanismus aufmerksam, der grundlegend für die Lektüre von Comics ist: die Ellipse. Er erklärt, dass „*die Panels eines Comics den Raum und die Zeit in einem unterbrochenen Rhythmus von Momenten, die nicht miteinander verkettet sind, aufteilen. Doch unser Gefühl für die Ellipse ermöglicht es uns, diese Momente miteinander zu verbinden und gedanklich eine einzige und fortlaufende Wirklichkeit zu kreieren*“.

Und er führt fort: „*Die bewusste Ellipse, die der Leser praktiziert, ist das wesentliche Mittel, mit dem der Comic die Zeit und die Bewegung zurückbringen kann*“.

Zum Beispiel:

Die Ellipse ermöglicht es dem Leser, sich die Geschichte „zu erzählen“: Der Zeichner braucht den Schluss und die Folgen nicht zu illustrieren; das Gehirn des Lesers setzt sie wieder zusammen.



Tatsächlich spielt sich in den Panels (engl. „cases“) sehr viel ab und es obliegt dem Leser, sich ihre Verkettung vorzustellen.

Mit einem Bleistift und einem Blatt Papier und natürlich ein wenig Einfallsreichtum können Sie Ihre Leser vielleicht zum Träumen, Lachen und Weinen bringen. Sie können zudem geschickt sein, indem Sie die kanonischen Grundsätze des Comics lösen, um mit neuen Erzählformen zu experimentieren...

🔑 SCHLÜSSELBEGRIFFE

Sequentielle Erzählung

Eine Reihe von Elementen, die aufeinanderfolgend angeordnet sind, um eine Geschichte zu erzählen.

Sprechblase

Grafisches Element, das den Text eines Dialogs enthält.

Ellipse

Die Ersparung oder das Auslassen von einem oder mehreren Elementen, ohne dass diese nicht mehr nachvollziehbar sind.

Onomatopoesie

Erfundene Interjektionen, um einen Laut nachzuahmen und ihn zu übertragen.

ARBEITSBLATT NR. 2 EIN SZENARIO ERSTELLEN

Vor der Anfertigung eines Comics beginnt man immer mit dem Szenario.

EINEN ERZÄHLRAHMEN FESTLEGEN

Der Comic ist eine Erzählgattung: Die zu erzählende Geschichte ist also das erste, was festgelegt werden soll. Sobald die Kernideen feststehen, wird zunächst ein Exposee erstellt, das sowohl die Stimmung als auch die Geschichte erzählt. Dieses Exposee dient nicht nur dazu, den möglichen Inhalt des Comics aufzuzeigen, sondern auch um den Ton Ihres Projekts sowie Ihre Absichten festzulegen. Das Szenario legt die Basis für den kompletten Inhalt eines Comics zur Verwirklichung der endgültigen Bildtafeln.

ERKUNDIGUNGEN ZUM THEMA

Nachdem das Thema der Geschichte feststeht und ein Exposee erstellt worden ist, jedoch vor der visuellen Gestaltung der Figuren, findet eine der wichtigsten Schritte in der Arbeitsvorbereitung statt: die dokumentarische Recherche und gegebenenfalls die Quellen der grafischen Inspiration.

Wo und in welcher Epoche findet Ihre Geschichte statt? Erkundigen Sie sich nach Kleidung, Frisuren, Uniformen, Fahrzeugen, Architektur, Ausdrücken, Slangausdrücken, Dialekten usw. Kurz: Alles, was Sie brauchen, um Ihre Geschichte zu bereichern, sie glaubwürdig zu machen, indem Sie sie charakterisieren. Das Internet ist eine unerschöpfliche Quelle der Dokumentation (aber achten Sie auf die Glaubwürdigkeit der Quellen), aber Sie können auch zahlreiche Dokumente in Mediatheken oder Bibliotheken finden.

DIE REDAKTION

Sobald Ihre Dokumentation abgeschlossen ist, muss Ihr Szenario erstellt werden, d. h.:

- Festlegung der Anzahl der Seiten der gesamten Geschichte;
- Festlegung des Verlaufs der Geschichte: verläuft sie linear oder werden die chronologischen Elemente ohne besondere Reihenfolge angeordnet? Gibt es Rückblenden?
- Festlegung und Ausgleich der Anzahl der Panels pro Seite, in der Regel zwischen 6 und 12 Panels;
- Beschreibung des Inhalts von jedem Panel mit notwendigen Erläuterungen, Angabe der Dokumentation, allgemeinem Inhalt, Art der Bildeinstellung (allgemeine Einstellung, mittlere Einstellung, amerikanische Einstellung, Naheinstellung usw.);
- Verfassen der Dialoge von jeder Figur (Inhalt der Sprechblasen) oder Rezitative (Inhalt der Erzählkästchen, Begleitkommentare usw.).

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Exposee

Kurze Erzählung, die das Schema des Szenarios bildet; es handelt sich um eine kurze Zusammenfassung.

Szenario

Technische und detaillierte Beschreibung der Szenen, die eine Geschichte bilden.

Rough

Entwurf bzw. Skizze der Seiten des Comics (nicht zu verwechseln mit der Bleistiftskizze).

Da alles schriftlich erfolgt, sollten Sie Ihre Seiten nummerieren und Namen und Beschreibungen wiederholen: Dies ist keine literarische Übung, sondern ein technischer Schritt.

ZUR ZEICHNUNG...

Anschließend können wir das erstellen, was als „Rough“ bezeichnet wird: Eine erste Zeichenskizze für die gesamte Geschichte. In diesem Schritt wird endgültig über die Bildeinstellungen und die Anordnung der Texte entschieden. Dieser Entwurf muss so leserlich wie möglich sein, damit jeder ihn als Grundlage für die Arbeit verwenden kann. Nach seiner Korrektur dient dieser Entwurf als Grundlage für die Skizze, den ersten Schritt der Zeichnung der Comicseite.

Im Rahmen einer Gruppenarbeit ist es für einen Autor wichtig, mit dem Zeichner zusammenzuarbeiten, der sich an der Erstellung des Rough beteiligen kann und somit die spätere Arbeit vorwegnimmt.



Beispiel für ein „Rough“, d. h. Entwurf, der aus dem folgenden Szenario stammt:

Seite 1 – Bild 1 :

Beschreibung: Sommer 1916, ein Schlachtfeld – Ein französischer Soldat des 74. Regiments verschanzt sich in einem Schützengraben, als er von einem deutschen Soldaten überrascht wird, der sein Gewehr, ein Mauser Modell 1898, auf ihn richtet.

Hinweis: Mittlere Einstellung, der französische Soldat wird in amerikanischer Einstellung bis zur Hüfte gezeigt.

Im Hintergrund sieht man den deutschen Soldaten von Kopf bis Fuß, der den französischen Soldaten überragt.

Dialog:

Der deutsche Soldat: *HALT!*

Der französische Soldat bleibt mit einem Ausdruck der Überraschung stehen.

Jetzt haben Sie das Geheimnis eines guten Szenarios erfahren: nun geht es ans Zeichnen!
(Siehe Arbeitsblatt Nr. 3: die Zeichnung)

ARBEITSBLATT NR. 3

WIE ZEICHNET MAN EINE COMICSEITE?

Hier sind einige Regeln über die Zeichnung einer Comicseite.

EINE GUTE VORBEREITUNG, UM ZEIT ZU SPAREN

Vor dem Zeichnen sollte man zunächst mit Vorbereitungsarbeiten beginnen: das Einstudieren der in der Geschichte wiederkehrenden Charaktere. Üben Sie das Zeichnen der Figuren in verschiedenen Positionen oder Einstellungen, damit sie nicht in den verschiedenen Panels unterschiedlich dargestellt sind.

Die Dokumentation, die Sie für das Szenario zusammengestellt haben, muss ebenfalls zum Zeichnen und Kolorieren dienen (die Form eines Panzers oder der Farbton einer Uniform). Zögern Sie nicht, sie zu erweitern, denn sie wird Ihnen sogar Ideen für die Gestaltung liefern.

VORBEREITUNG DES ZEICHENBLATTS

Wenn Sie sich bereit fühlen, nehmen Sie ein dickes Blatt Papier, damit es nicht zerknittert. Dank Ihres „Rough“ wissen Sie, wie viele Panels Sie zeichnen müssen und wie viel Platz jedes Panel auf Ihrer Seite einnehmen wird. Sie können also dem Seitenlayout folgen. Denken Sie daran, einen weißen Rand von einem Zentimeter rund um die Seite sowie einen Platz von drei bis fünf Zentimetern zwischen jedem Panel frei zu lassen.

DIE SKIZZE

Nachdem alle Panels angeordnet sind, können Sie mit der Zeichnung mit dem Bleistift beginnen (vorzugsweise HB).

Nachstehend finden Sie einige Tipps:

- Zeichnen Sie zuerst die Sprechblasen, um ihre Größe zu bestimmen, und überprüfen Sie, ob der gesamte Text in die Sprechblase passt. Achten Sie auf die Leserichtung: Die Sprechblasen dürfen sich nicht überkreuzen, und die Reihenfolge des Lesens von links nach rechts muss eingehalten werden. Dies ermöglicht zudem, zu überprüfen, ob das Panel nicht zu klein ist und ob Platz zum Zeichnen vorhanden ist.
- Die Leserichtung eines Comics ist von links nach rechts. Wenn eine Figur oder ein Fahrzeug im Panel vorwärts geht, so müssen sie sich von links nach rechts bewegen. Ansonsten wird der Leser den Eindruck haben, dass sie zurückkehren... was vielleicht nicht Ihre ursprüngliche Absicht ist.
- Um Tiefe zu erzeugen, ist es möglich, die Techniken der Perspektive mithilfe eines Horizonts oder von einem oder mehreren Fluchtpunkten anzuwenden.

DAS NACHZIEHEN

Sie können Ihre fertige Skizze mithilfe eines Filzstifts oder einer Zeichenfeder nachziehen. Üben Sie zuerst an einem Entwurf, um zu prüfen, ob der Filzstift nicht zu groß ist. Sie müssen den Stift ausreichend beherrschen. Um den Tiefeneffekt zu verstärken, können Sie einen Vordergrund mit einer dickeren Linie und einen Hintergrund mit einer dünneren Linie zeichnen.

DAS KOLORIEREN

Ein Comic kann in Schwarz-Weiß oder in Farben gestaltet werden: je nach Ihrer Geschichte müssen Sie eine Wahl treffen...

Beginnen Sie mit den hellen Farben und verstärken Sie diese mit dunkleren Farben.

Bestimmen Sie vor dem Schattieren, wo sich die Lichtquelle befindet. Wenn sie sich auf der linken Seite befindet, so befindet sich der Schatten rechts von den Figuren oder Gegenständen. Wenn Sie Angst haben, einen Fehler zu machen, können Sie die Farbe auf einer Kopie Ihrer Seite auf dickem Papier auftragen.

Hinweis: Das Nachziehen und das Kolorieren kann gleichzeitig erfolgen, die Zeichnung kann direkt koloriert werden, ohne das Nachziehen der Umrisse.



1



2



3

Illustrationen © Loïc Chevallier

🔑 SCHLÜSSELBEGRIFFE

Seitenlayout

Die Gestaltung einer Comicseite, die das Aussehen eines Gitters hat, in dem die Felder unterschiedliche Größen haben können.

Skizze

Versuch der Darstellung mit einem Bleistift, der so genau wie möglich und direkt auf der Seite vorgenommen wird.

Nachziehen

Realisierung der endgültigen Linienführung in schwarzer Farbe.

DIE ZEICHENSCHRITTE

Die Skizze bietet eine erste Version der Zeichnung entsprechend den Vorgaben des Szenarios und des Rough.

Das Kolorieren verleiht der Zeichnung einen endgültigen und sauberen Aspekt: Nach dem Wegradieren der Umrisse kann die Zeichnung reproduziert und/oder koloriert werden.

Das Kolorieren ist abgeschlossen: Sie sind ein Comic-Profi!

Mit



mémoire et solidarité