

„Zwischen den Welten“ Ein Stop-Motion- und Comic-Projekt zur Diversität

1. Vorhaben-Projektbeschreibung

Comics spiegeln die Gesellschaft und zeigen, wie diese von stereotypen Vorstellungen von Geschlecht und Diversität geprägt ist. Mit diesem Medium können jene Zustände nicht nur beleuchtet, sondern auch kritisiert werden. Die medialen Besonderheiten erlauben es, mit dem Comic neue Deutungen vorzustellen und damit auch einen Beitrag für eine gerechtere und inklusivere Gemeinschaft zu schaffen. (vgl. Gundermann, 2021)

In diesem Projekt widmen wir uns der Geschichte des Comics und schauen uns die Wirkweisen dieses Mediums an. Im Mittelpunkt sollen jedoch die eigene Kreativität, der Umgang bzw. Denkweisen sowie Erfahrungen stehen, um letztendlich ein eigenes künstlerisches Produkt zum Thema Diversität zu schaffen. Dabei steht zum einen die Umsetzung als Comicstrip und zum anderen das Drehen eines Stop-Motion-Films zur Auswahl.

2. Ausgangslage und Bedarf:

Dieses Projekt wurde im Bereich der Erwachsenenbildung durchgeführt. Die SuS, die an diesem Projekt teilnahmen, sind Auszubildende der Bildungsgänge Erzieher:in und Sozialassistent:in.

Die Auszubildenden sollen in ihrer praktischen Tätigkeit auf fachwissenschaftlich fundiertes Wissen zurückgreifen können und die Vielfalt der Lebenswelten und Lebenssituationen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen in einer pluralistischen und sich ständig verändernden Gesellschaft wahrnehmen und auf diese Herausforderungen reagieren können, sodass Inklusion im privaten als auch beruflichen Alltag gelebt werden kann. (vgl. Rahmenlehrplan - Sozialwesen in der Fachschule)

Ebenso trocken wie die oben zusammengefassten Sätze des Rahmenlehrplans gestalten sich auch die Vorgaben des Rahmenlehrplans, die die Fertigkeiten, das Wissen und die Aufgaben der Auszubildenden beschreiben. Auch die derzeit verfügbaren Lehrbücher lesen sich ähnlich. Sie bündeln zwar das Wissen und stellen es komprimiert dar, eine Erlebbarkeit jedoch ermöglichen sie nicht oder lediglich in Ansätzen. Eben jene Erlebbarkeit war für mich die Hauptmotivation, den Begriff *Diversität* und dessen Facettenreichtum greifbar zu machen.

Im Rahmen der Projektwoche des AWO Bildungszentrum Lübbenau - Fachschule für Sozialwesen konnte dieses Vorhaben in Angriff genommen und umgesetzt werden.

3. Ziele der Projekts:

Die folgenden Ziele orientieren sich am *brandenburger Rahmenlehrplan: Berufsbezogenen Lernbereich - Bildungsgänge für Sozialwesen in der Fachschule*. Vorrangig wurde hierbei auf die Lernfelder drei und vier Bezug genommen.

Sachkompetenz:

- ➔ Kenntnisse zu rechtlichen Rahmenbedingungen der Inklusion wie UN-Kinderrechtskonvention, Behindertenrechtskonvention, SGB VIII, SGB IX
- ➔ Vertiefung des fachtheoretischen Wissens zum Einfluss von kulturell und religiös bedingten, lebensweltlichen, sozialen und institutionellen Normen und Regeln
- ➔ Vertiefung des fachtheoretischen Wissens zu Genderaspekten
 - Vertiefung des Themenkomplex' Diversität
- ➔ vertiefter Umgang mit Software/Apps (Tablet)
- ➔ vertieftes Wissen zum Themenkomplex Comic, Gfrafic Novel, Stop-Motion

Sozialkompetenz:

- ➔ Mitschüler:innen in ihrer Individualität und Persönlichkeit wahrnehmen
- ➔ diversitätsbedingte Verhaltensweisen und Werthaltungen erkennen und in Kontext setzen
- ➔ geschlechtsspezifisches Gruppenverhalten, geschlechtsbezogene Gruppennormen erkennen und in Kontext setzen

Selbstkompetenz:

- ➔ die eigene Rolle in der Projektgruppe und im Prozess des Projekts wahrnehmen und reflektieren
- ➔ SuS werden sich der eigenen Diversität bewusst und reflektieren deren Auswirkungen und Folgen
- ➔ SuS reflektieren ihren Beitrag zum Projekt

Handlungskompetenz

- ➔ in der Projektgruppe und darüber hinaus Kommunikations- und Interaktionsprozesse selbst gestalten
- ➔ ein größeres Spektrum an Handlungsmedien und Methoden aus den verschiedenen Bildungs- und Lernbereichen einsetzen und deren Wirkung evaluieren
- ➔ technische Medien gezielt einsetzen und hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit kritisch zu hinterfragen
- ➔ Umgang mit Software und Apps vertiefen, festigen und übertragen

4. Verlauf des Projekts –

Die Projektwoche verlief über fünf Tage, wobei der letzte Tag zur Präsentation der Projekte diente und die SuS die Möglichkeit hatten, sich im gesamten Schulgebäude frei zu bewegen und die anderen Projekte zu entdecken.

An diesem Projekt nahmen ca. 12 SuS teil.

1. Tag

1. Phase:

- ➔ Kennenlernen (treffendes Adjektiv zur eigenen Person auf Moderationskarte schreiben und sich selbst kurz vorstellen)
- ➔ Vorstellung der Projektidee (Lehrkraft)
- ➔ Erwartungen der Schüler eruieren, Klärung offener Fragen (Plenum)
- ➔ Einführung in die Thematik Diversität ➔ Brainstorming mittels Software Mentimeter (www.mentimeter.com)

2. Phase

- ➔ Erarbeitung der vier Dimensionen der Diversität mittels des Modells nach Gardenwartz & Rowe im Plenum(vgl. [Abdul-Hussain, Hofmann, 2013](#))
- ➔ Aufgreifen der Erkenntnisse der Kennenlernrunde und Einordnung in die Dimensionen der Diversität
- ➔ Bewusstmachen der eigenen Diversität anhand der vier Dimensionen
 - dabei Auseinandersetzung mit der eigenen (Ohn-)Machtposition und (De-)Privilegierung
 - Thematisierung von gesellschaftlichen Machtmechanismen entlang verschiedener sozial konstruierter Differenzierungskategorien
 - Entwicklung eines verantwortungsvollen und konstruktiven Umgangs mit der eigenen Macht und den eigenen Privilegien
 - Material: [Powerflower](#)

3. Phase

- ➔ Einführung in die Historie des Comics (Lehrkraft, [Video: BÄM - Die Geschichte des Comics, Folge 1](#))
- ➔ Gruppenfindung und erstes Brainstorming zum eigenen Projekt
 - Auswertung/ Reflexion

2. Tag

1. Phase

- ➔ Begrüßung und Fortsetzung zur Historie des Comics (Plenum, Lehrkraft, Video: [BÄM - Die Geschichte des Comics Folge 2](#))
- ➔ Vorstellung des Brainstormings des Vortags und Ideensammlung/ -ergänzung zur Umsetzung des Projekts ➔ Kontext zum theoretischen Impuls

2. Phase

- ➔ Erstellen eines Storyboards zum eigenen Comic-/ Stop-Motion-Projekts
- ➔ Erstellen von Materiallisten

3. Phase

- ➔ nach Bedarf Workshop zum Zeichnen von Comicfiguren und Szenen
- ➔ nach Bedarf Workshop zur Anwendung der verschiedenen Software/ Apps
- ➔ Planung und Beginn des Bühnenbaus (Stop-Motion) oder Seitenlayout des Comics
- ➔ Auswertung/ Reflexion des Tages

3. Tag

1. Phase

- ➔ Begrüßung und Fortsetzung zur Historie des Comics (Plenum, Lehrkraft, Video: [BÄM - Die Geschichte des Comics Folge 3](#))
- ➔ Klärung offener Fragen zur kreativen Arbeit

2. Phase

- ➔ Arbeit am Projekt

3. Phase

- ➔ Auswertung/ Reflexion des Tages

4. Tag

1. Phase

- ➔ Begrüßung und Fortsetzung zur Historie des Comics (Plenum, Lehrkraft, Video: [BÄM - Die Geschichte des Comics Folge 4](#))
- ➔ Klärung offener Fragen zur kreativen Arbeit

2. Phase

- ➔ Arbeit und Fertigstellung der eigenen Projekte
- ➔ Vorstellung der Filme und Comics innerhalb der Projektgruppe

3. Phase

- ➔ Gestaltung des Präsentationsraums
 - Vorhänge, Stuhlreihen, digitale Tafel ➔ Kinosaal
 - Raumteiler ➔ hinterer Bereich des Klassenraums zur Präsentation der Comics
 - Gestaltung von Popcornütten mittels Zeichenutensilien und [Canva](#)
- ➔ Auswertung/ Reflexion des Tages

5. Tag

- ➔ Begrüßung und Entdecken der anderen Ergebnisse der Projektwoche

5. Wesentliche Ergebnisse und Ausblick:

Im Vordergrund dieses Projekts stand stets die Thematik der *Diversität*. Insbesondere die Facetten wurden von den SuS wahrgenommen. Es wurde bewusst, dass Diversität mehr als sexuelle Orientierung und ethnische Zugehörigkeit ist. Auch die damit verbundenen Privilegien und das Bewusstsein der eigenen damit verbundenen Macht konnte verdeutlicht werden. Zusätzlich wagten sich SuS, die das digitale Endgerät oftmals nur für den Konsum nutzen, mit Apps produktiv zu werden. Auch das Medium Comic wurde mit Interesse und Begeisterung aufgenommen. Die vorgestellten Werke aus der ARD-Dokumentation erweiterten den Horizont der SuS sehr. Dies bezieht sich nicht nur auf die Vielzahl der verschiedenen Comics, sondern insbesondere auf deren thematischen Inhalte. Auch grafischen Umsetzungen sind hierbei hervorzuheben.

Im Ergebnis konnten verschiedene Comicstrips ausgestellt und Filme präsentiert werden. Die größte Resonanz erfuhr jedoch die Präsentation der einzelnen Teilschritte. So gestalteten wir einen Rundgang innerhalb des Klassenraums der zunächst eben jene Geschichte des kreativen Gestaltens der SuS abbildete, um letztendlich in den fertigen Comicstrips und der Filmvorführung zu enden. Oftmals wurde dieser Rundgang nach der Filmvorführung erneut von den SuS besucht, um einzelne Handlungsschritte genauer zu erfragen und nachzuvollziehen.

6. Unterstützungssysteme:

Das Zusammenspiel im Team mit meiner Kollegin. Sie die Kunstlehrerin, ich der an digitalen Medien Begeisterte, mit Spaß am Werkeln (Tabletop-Hobby). So konnten die SuS zunächst ihre Ideen „analog“ sammeln, um diese später am Tablet umzusetzen, in einfachen Schritten zu justieren und letztendlich den Feinschliff zu geben.

Ein Workshop zum Zeichnen von Comics erleichterte den Einstieg.

7. Erkenntnisgewinn:

Überrascht war ich, dass der Begriff der Diversität in unserer Gesellschaft zwar omnipräsent ist, jedoch der mit ihm verbundene Facettenreichtum vielen SuS nicht bewusst ist. Auch die Themenvielfalt des Genre *Comic* hat für Begeisterung gesorgt. Bei Fragen nach bekannten Comics wurden oftmals nur die Universen Marvels und DCs genannt. Auch die Tragweite der jeweiligen Verlagshistorien ist kaum bekannt.

8. Tipps aus der Praxis für die Praxis

- ➔ Ansichtsmaterial und eine Lesecke zum Stöbern während der Freiarbeit ist unschätzbar wertvoll. So hatte ich ca. 50-100 Werke (Comics, Grafic Novels) ausgestellt, in denen die SuS stöbern konnten und sich später in der Lesecke auch austauschten. Die Stadtbibliothek Cottbus bot mir dazu einen reichhaltigen Fundus an Material.
- ➔ Bücher, Videos und Arbeitsblätter zum Zeichnen von Comics erleichtern den Einstieg für die SuS.
- ➔ Die ARD-Dokumentation in vier Folgen ermöglichte einen lockeren Einstieg in den Tag. Darauf basierend konnten immen wieder Querbezüge zur Thematik *Diversität* gezogen werden.
- ➔ Stative für die Tablets und Smartphones sind unerlässlich.
- ➔ Frei gestaltbare Pausen waren für den kreativen Prozess sehr förderlich.
- ➔ Bühnen aus Schuhkartons eignen sich für den Kulissenbau (Kamishibai).
- ➔ Leider ist eine Projektwoche für die Tiefe der Thematik *Diversität* viel zu kurz. Dadurch konnte eine tiefgründige Umsetzung in den einzelnen Projekten nicht erreicht werden.

9. Feedback

„Ich kann nicht zeichnen“ - „Wie mache ich das“ - „Das sieht gar nicht schlecht aus.“ - „Ich glaube, das habe ich ganz gut hinbekommen.“ - „Ich bin stolz auf unser Projekt.“

„Das probiere ich am Wochenende mit meinen Kindern.“

„Das Video zu Beginn des Tages war klasse.“

„Dass wir unsere Pausen selbst bestimmen konnten, hat mir sehr gut gefallen.“

„Ich fand es toll, das wir uns aussuchen konnten, ob wir lieber zeichnen oder ein Video machen wollen.“

„Ich dachte zunächst, dass wir mit Knete arbeiten müssen oder mit Lego-Figuren..., aber die Möglichkeiten auch mit Papier und Sprechblasen zu arbeiten, hat mir schnell die Angst genommen.“

„Nicht nur wir sind divers, auch unsere Projekte sind es.“

„Wer hätte gedacht, dass das Tabletop-Hobby in meiner Arbeit helfen kann“

„Können wir das nicht als so eine Art Wochen-AG machen?“

„Herr Strenger, woher kommt Ihre Leidenschaft?“

10. Materialien / Links / Anhänge:

Quellen:

- Abdul-Hussain, Hofmann (2013): *Dimensionen von Diversität*, URL: <https://erwachsenenbildung.at/themen/diversitymanagement/grundlagen/dimensionen.php> (24.05.2024)
- Dolle-Weinkauff, Bernd (1990): *Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*, Beltz Verlag, Weinheim und Basel
- Franzmann, Bodo et al. (1991): *Comics Anno 2. Comics zwischen Lese- und Bildkultur*, Profil-Verlag, München
- Frechverlag (2021): *Die Kunst des Zeichnens - Comic Cartoon Übungsbuch : Mit gezieltem Training Schritt für Schritt zum Zeichenprofi*, Frechverlag, Stuttgart
- Gundermann, Christine (2021): *Zwischenräume - Geschlecht und Diversität in Comics*, Bachmann Verlag, Berlin
- Hangartner Urs et al. (2013): *Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information*, transcript Verlag, Bielefeld
- McCloud, Scott (1995): *Comics richtig lesen*, 3. Auflage, Carlsen Verlag, Hamburg
- Natke, Bernd (1998): *Comic-Zeichnen für Einsteiger*, Weltbild Verlag, Augsburg
- Reher, Friederike Jonah (2023): *Power Flower*, URL: <http://portal-intersektionalitaet.de/forum-praxis/methodenpool/methoden-der-intersektionalen-bildungs-und-beratungsarbeit/2012/power-flower/> (24.05.2024)
- SimplePaper (2023): *Comic Zeichnen lernen*, K&W Verlag, Hoisdorf.
- Stowell, Louie (2023): *Comic-Workshop. Comics selbst Zeichnen und schreiben*, 14. Auflage, Usborn Verlag, Regensburg

Software/ Apps

- Canva: https://www.canva.com/de_de/
- Comic-Seite Schöpfer: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comic-pagecreator>
- iMovie: <https://apps.apple.com/de/app/imovie/id377298193>
- Movie Adventure: <https://www.foxandsheep.de/apps-fuer-kinder/filmstudio-kreative-kinderapp-filme-erstellen/>
- Stop Motion Studio: <https://www.cateater.com/>

ARD-Dokumentation

<https://www.ardmediathek.de/serie/baem-die-geschichte-des-comics/staffel-1/Y3JpZDovL21kci5kZS9zZW5kZlJlaWhlbi9hcmRrdWx0dXltYmFlbQ/1>

11. Meine Kontaktdaten.

Sven Strenger (AWO Bildungszentrum Lübbenau - Fachschule für Sozialwesen)
E-Mail: sven.strenger@awo-bb-sued.de (gern auch für Fragen zu den Comics der Lesecke)