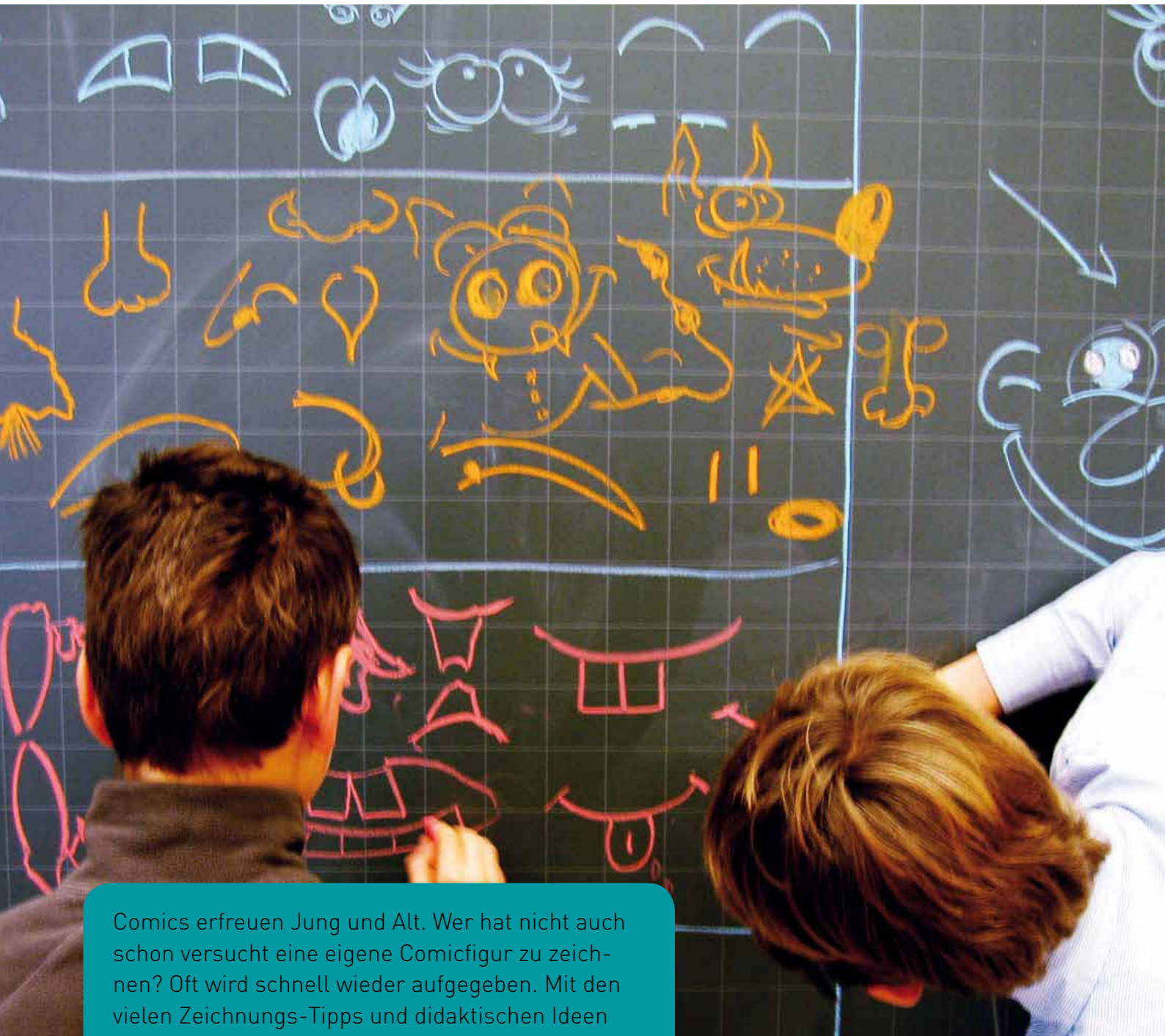


# Eigene Comicfiguren erfinden

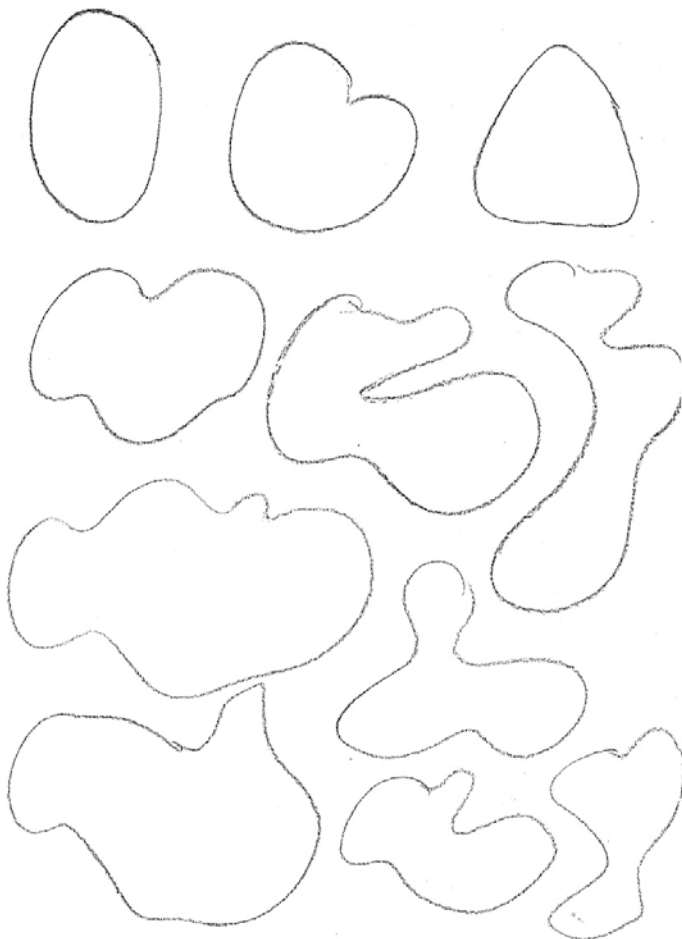
Text: Corinne Sutter / sp  
Fotos und Comic: Corinne Sutter



**Comicfiguren unter die Lupe nehmen.  
Comicsprache kennen lernen.  
Durch spielerische Übungen eigene Comicfiguren erfinden.  
Formen und Flächen entdecken und diese zu Figuren umwandeln.**



Comics erfreuen Jung und Alt. Wer hat nicht auch schon versucht eine eigene Comicfigur zu zeichnen? Oft wird schnell wieder aufgegeben. Mit den vielen Zeichnungs-Tipps und didaktischen Ideen von Corinne Sutter denkt ganz bestimmt niemand ans Aufgeben – ihre genialen Ideen und Tipps motivieren und animieren alle!



**E**s gibt sie, die allen verständliche Sprache. Und ihre Buchstaben sind erst noch einfacher als die unseres Alphabetes: Striche, Kreise, Bogen und Punkte. Die Rede ist von der Comicsprache. Von Zeichnungen, welche mit oftmals wenigen Strichen Geschichten oder Szenen abbilden und dabei die Grenzen der Realität nach Lust und Laune erweitern. Genau darin mag die Faszination liegen, welche viele junge und ältere Kinder Comics entgegenbringen. Der Vorschlag, im Zeichenunterricht eigene Comicfiguren zu zeichnen und so eine persönliche Realität zu kreieren, stösst bei Kindern stets auf grosses Interesse.

Mit den nachfolgenden Zeichnungs-Tipps und didaktischen Ideen, lassen sich zeichnerisch verspielte wie fordernde und dabei stets individualisierende Lektionen gestalten.

### Einstieg

Die Schülerinnen und Schüler unterteilen ein Blatt in 4 Teile und zeichnen aus den mitgebrachten Comicheften die unterschiedlichen Gesichtspartien ab: Augen, Nasen, Mäuler (Schnauzen), Frisuren und Ohren. Im Anschluss werden diese auf der Wandtafel von den Kindern zu einem Sammelsurium zusammen getragen.

*Tipp:* Zwei Kreiden gleichzeitig verteilen, welche die Kinder selbst übergeben. Die Kinder am Platz ergänzen ihre Liste laufend. (siehe Titelbild)

### Materialliste

- verschiedene Bleistifte z.B. von Caran d' Ache
- Spitzer
- weisse Blätter

### Übung 1: Die Silhouetten

Auf ein leeres Blatt werden im Eiltempo und ohne nachzudenken rund zehn Silhouetten mit beliebiger Form gezeichnet. Nun gilt es, an die Vorstellungskraft zu appellieren, was Kinder oft problemlos schaffen: Das Blatt wird gedreht und gewendet, bis eine Figur oder eine Gesichtspartie vor dem geistigen Auge auftaucht. Wenn ein Kind keine Idee hat, soll es einfach einmal eine Gesichtspartie aus dem Sammelsurium in eine Silhouette zeichnen, worauf sich der Rest oftmals wie von selbst ergibt.

*Zusatzidee:* Die ganze Klasse zeichnet drei Silhouetten derselben Form (z.B. oval, abgerundetes Herz und Dreieck). Bei dieser Variante ist es interessant, am Ende der Sequenz die verschiedenen Interpretationen zu betrachten.

Sammelsurium.

Silhouetten.

Ausgearbeitete Silhouetten.



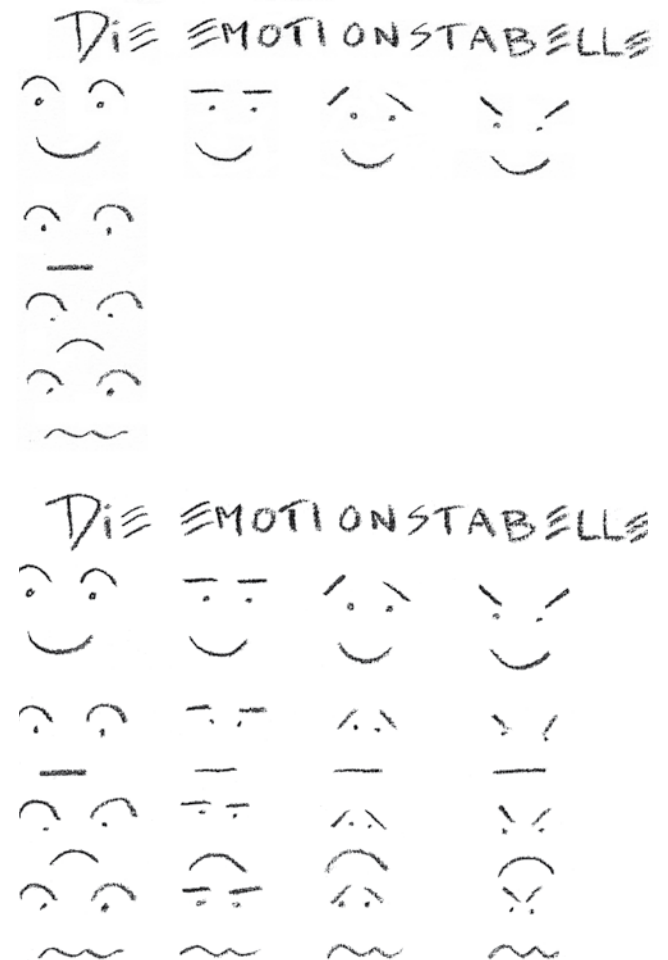
## Übung 2: Der «Krabbel»

Mit viel Schwung wird auf ein Blatt ein «Krabbel» gezeichnet. Die Linien sollten dabei möglichst wild verlaufen und möglichst oft überschneiden. Nun gilt es genau wie bei den Silhouetten, Gesichtchen oder ganze Figuren zu suchen in den Linien. Tipps: Nicht allzu stark drücken mit dem Bleistift, damit die Linien anschliessend nicht zu dominant sind. Dies erleichtert den Prozess des Reinprojizierens von Gesichtern und Figuren in den Linienwirrwarr. Die Linien sollen nur der Inspiration dienen. Wenn eine Linie zu Gunsten einer Idee radiert werden muss, nur zu!



## Übung 3: Von der Emotion zur Emotionstabelle

Die Kinder kriegen folgende Aufgabe: Ein Kind zeigt eine Emotion, das andere hält diese fest. Dabei stehen ihm nur folgende Zeichen zur Verfügung: Zwei Punkte und drei Bögli. Anschliessend präsentiert die Lehrkraft die Emotionstabelle, welche weitgehend selbsterklärend ist. Horizontal verändert sich die Augenbraue, vertikal der Mund, was 16 Emotionen ergibt. Die Emotionen der Tabelle können als Grundlage für neue Figuren dienen.



## Tipps und Tricks

Die Tipps und Tricks beziehen sich auf die Silhouettenfiguren (Seite 37).

**1 Ausstrahlung:** Einen herzlich lachenden Menschen erkennt man am unteren Lid, welches das Auge von unten her anschneidet.

**2 Tierisches:** Man nehme eine C-förmige Nase und setze ihr ein schwarz ausgemaltes Oval auf und schon hat man ein Tierchen. Dazu ein spitziger Zahn und angedeutetes Fell zeichnen und die tierische Figur ist fertig.

**Bling-Bling:** Einige vom Objekt wegführende Striche – und schon wirkt es, als ob es glänze oder strahle.

**3 Schärfen:** Die Figur wirkt konkreter, wenn ihr äusserster Rand verstärkt wird.

**4 Unterlippe:** Die Figur wirkt interessanter, wenn bei der Lippe die Linie abgesetzt wird. Dabei kann, wie in diesem Beispiel, die vorstehend gezeichnet werden oder auch die Unter- oder Oberlippe.

**5 Doppelte Linien:** Die Figur erhält sofort mehr Ausdruck, wenn zusätzliche Falten um Augen und Mundwinkel gezeichnet werden.

**C-Nase:** Die einfachste Nase ist C-förmig. Aus ihr lassen sich endlos viele Versionen kreieren: Abwärts oder aufwärts gerichtet, grösser oder kleiner, lang oder kurz, etc. **Mütze:** Die Grundform der Mütze besteht aus nur zwei Linien.

**6 Blick:** Eine gestrichelte Linie vom Auge weg – und zum Objekt hinführend gezeichnet und die Figur scheint etwas zu betrachten.

**7 Dickliche Wangen:** Bei dicklichen Figuren gehen die C-Mundwinkel nach innen und schneiden den Mund an. Bei schlanken Figuren werden sie genau umgekehrt gezeichnet (siehe Figur 10).

**Haarglanz:** Vom Haaransatz und von der Haarspitze weg werden einige Striche gezeichnet. Mit einem weichen Bleistift gezeichnet, kann durch Schmieren der plastische Effekt verstärkt werden.

**8 Brille:** Zwei Kreise und ein Bogen zeichnen und die Brille ist fertig. Wenn die Figur zur Seite schaut, muss daran gedacht werden, dass sich der eine Teil der Brille hinter der Nase versteckt.

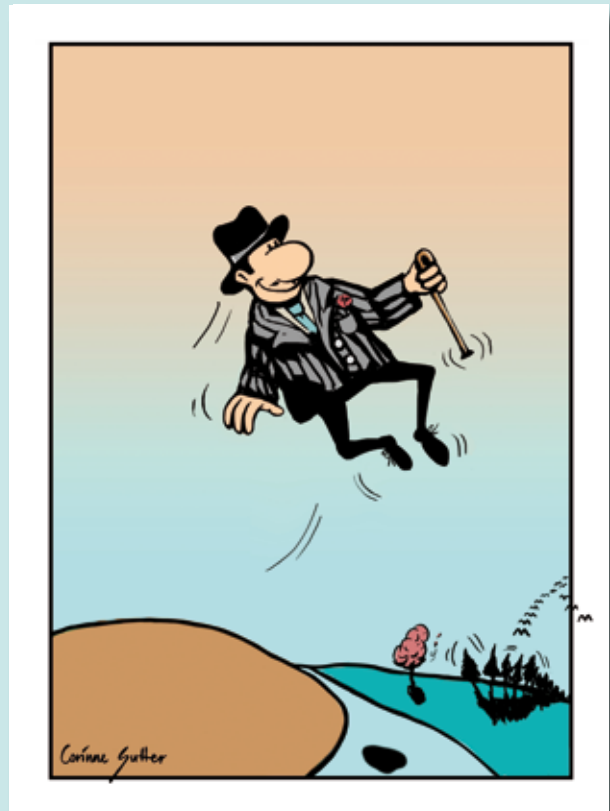
**9 Eine Figur alt aussehen lassen:** Hier gilt das Motto «weniger ist mehr». Zwei Falten reichen bereits, um eine Figur altern zu lassen. Falten um den Mund sind dabei besonders effektiv.

**Bewegung:** Zwei Striche in Richtung der Bewegung bewirken, dass das Element – hier das Auge – bewegt aussieht.

**Schreien:** Striche vom Mund wegführend gezeichnet lassen die Figur schreien.

**10 Augenglanz:** Ein Auge mit Lichtquelle wirkt lebhafter. Bei diesem Beispiel sind gleich zwei Lichtquellen zu sehen. Bei einer Lichtquelle (siehe Figur 6) hat die Pupille eine sichelähnliche Form.

**11 Plastizität:** Wenn eine Figur mit Schraffur und Schatten ausgearbeitet wird, wirkt sie sofort plastischer.



**Autorin:** Die Autodidaktin Corinne Sutter begann während ihrer Kantonsschulzeit mit der Auftragsarbeit in den Bereichen Karikatur, Porträt und Illustration. Im Sommer 2007 schloss sie die PHSG ab und arbeitet seither als selbständige Künstlerin. Ihren Lebensunterhalt verdient sie sich grösstenteils als Show-Zeichnerin mit dem Slogan «Die Karikaturistin». Corinne gibt regelmässig Lehrerinnen- und Lehrer-Weiterbildungen zu den Themen Comic, Malen, Improvisation und Textverständnis. Mehr unter: [www.diekarikaturistin.ch](http://www.diekarikaturistin.ch)