

„Erkläre mir eine Wahl – Ideen für Formen von gegenwärtiger und zukünftiger Demokratie“

Die Schüler und Schülerinnen der Klasse 3B des BG und BRG Ramsauerstraße, Ramsauerstraße 94, 4020 Linz (Schulkennzahl 401136), haben sich insgesamt zwei Monate lang mit dem Themenfeld Demokratie im Kunstunterricht auseinandergesetzt. Ergebnis dieses Unterrichtsvorhabens ist ein Konvolut an illustrierten Bildgeschichten, die nun beim Wettbewerb „Demokratie – Da mach ich mit“ des Landes Oberösterreich (2018) eingereicht werden.

Ausgangspunkt des Unterrichtsvorhabens

Ziel ist die Erstellung eines Comics über das Themenfeld Demokratie. Warum gerade ein Comic?

Dieses Medium transportiert Informationen anders als ein Film oder ein wissenschaftlicher Bericht. Ein Sachbericht bietet das größtmögliche Maß an Genauigkeit und Objektivität, da die Erstellung eines solchen Schreibens an klar definierte Methoden und ethnische Verhaltensweisen gekoppelt ist. Jedoch je genauer die Formulierung eines Textes ist, desto mehr konkretes Fachwissen muss sich der Rezipient für die Entschlüsselung des Berichtes aneignen, was die Verständlichkeit reduzieren kann. Hingegen ist der Film ein komplexes künstlerisches Medium, wo der Regisseur oder Regisseurin Handlung, Kameraeinstellungen, Belichtung, Ton und/oder Musik auf harmonische Weise miteinander verbinden muss. Der Charakter des bewegten Bildes kann komplexe Sachverhalte einem Publikum leicht verständlich machen, allerdings weist Carl-Peter Buschkühle darauf hin, dass Jugendliche aufgrund der gegenwärtigen Medien in einer bildlastigen Welt leben, was mit dem „Phänomen einer neuen Oberflächlichkeit“, „Verlust der Historizität“ und „Verlust von Tiefendimension“ (Buschkühle, 2015, S. 472) einhergeht. Der Film kann die wesentlichen Informationen anschaulich vermitteln, aber (abhängig vom Rezipienten und äußeren Faktoren) kann der Wissenszuwachs nur oberflächlich stattfinden. Im schlechtesten Fall schaut sich der Betrachter den Film an und am nächsten Morgen hat er das Gesehene wieder vergessen. Die große Stärke des Comics ist, dass „der Handlungsraum des Panels [= Bezeichnung für Einzelbild] erst im Bewusstsein des Betrachters konstruiert“ (Grünewald, 2000, S. 19) wird. Im Medium Comic werden die positiven Eigenschaften des genauen Sachberichtes mit der Anschaulichkeit des Films verbunden. Orientiert sich der Comic an ausgewählten Fakten, kann er ein seriöses Informationsmedium sein, was zahlreiche dokumentarische Comics (im Handel auch Graphic Novel oder Reportagecomic genannt), die den Anspruch erheben „*lebensweltliche Erfahrungen möglichst originalgetreu wiederzugeben*“ (Knieper, 2011, S.1) und wo „*in gewisser Weise [...] die systematische und authentische Erschließung von Information im Vordergrund*“ (ebd.) steht, belegen. Da die Handlung mit grafischen oder malerischen Mitteln auf einer Seite illustriert werden, bedient sich der Comic ähnlichen Vermittlungsstrategien wie der Film. Beim Film werden mehrere Einzelbilder in schneller Abfolge übereinander projiziert, während die Einzelbilder im Comic räumlich nebeneinander platziert werden, weshalb Scott McCloud einen Comic auch einen sehr langsamen Film nennt (vgl. McCloud, 2001, S. 15 – 16). Zwar können im Comic auditive Signale nur durch visuelle Symbole, Text oder Onomatopöien angedeutet werden, aber der Rezipient kann im Gegensatz zum Film, wo die Handlung in einer bestimmten Bildreihenfolge und Geschwindigkeit vorgegeben ist, das Lesetempo selbst bestimmen, wenn bestimmte Seiten schneller/langsamer oder zum wiederholten Mal gelesen werden.

Aus den oben genannten Gründen wurde daher ein Comic als Informationsmedium für die Schülerarbeiten gewählt. Wichtige Inspirationen waren die Werke *Quai D'Orsay. Hinter den Kulissen der Macht* von Abel Lanzac, Clémene Blain und Christophe Blain (Reprodukt, 2012), *Trübe Wasser* von Dominique David, Cristina Cuadra und Rudi Miel (Amt für Amtliche Veröffentlichung der Europäischen Gemeinschaft, 2002), *Ein Neues Land* von Shaun Tan (Carlsen, 2008), die Serie *Die Macht des Volkes. Reihe über die Pariser Kommune 1871* von Jacques Tardi und Jean Vautrin (Edition

Moderne, ab 2001) und *Demokratie. Eine Geschichte vom Mut, die Welt zu verändern* von Alecos Papadatos, Abraham Kawa, Annie di Donna (Atrium, 2015).

Die Schülerarbeit

Jedes beim Wettbewerb eingereichte Werk besteht aus zwei Teilen.

Der erste Teil ist eine textfreie Bildgeschichte, die die Stimmabgabe in einer Wahlbehörde in maximal acht sequenzierten Einzelbildern illustriert.

Dazu fertigten die Schüler und Schülerinnen aus einem 50 x 35 cm großen, bunten Tonpapier ein Zine an. Ein Zine ist ein kleines Heften mit 4 Seiten, welches durch eine besondere Schnitt- und Faltechnik aus einem einzigen Blatt Papier hergestellt wird (Anleitung siehe Abbildung 1).

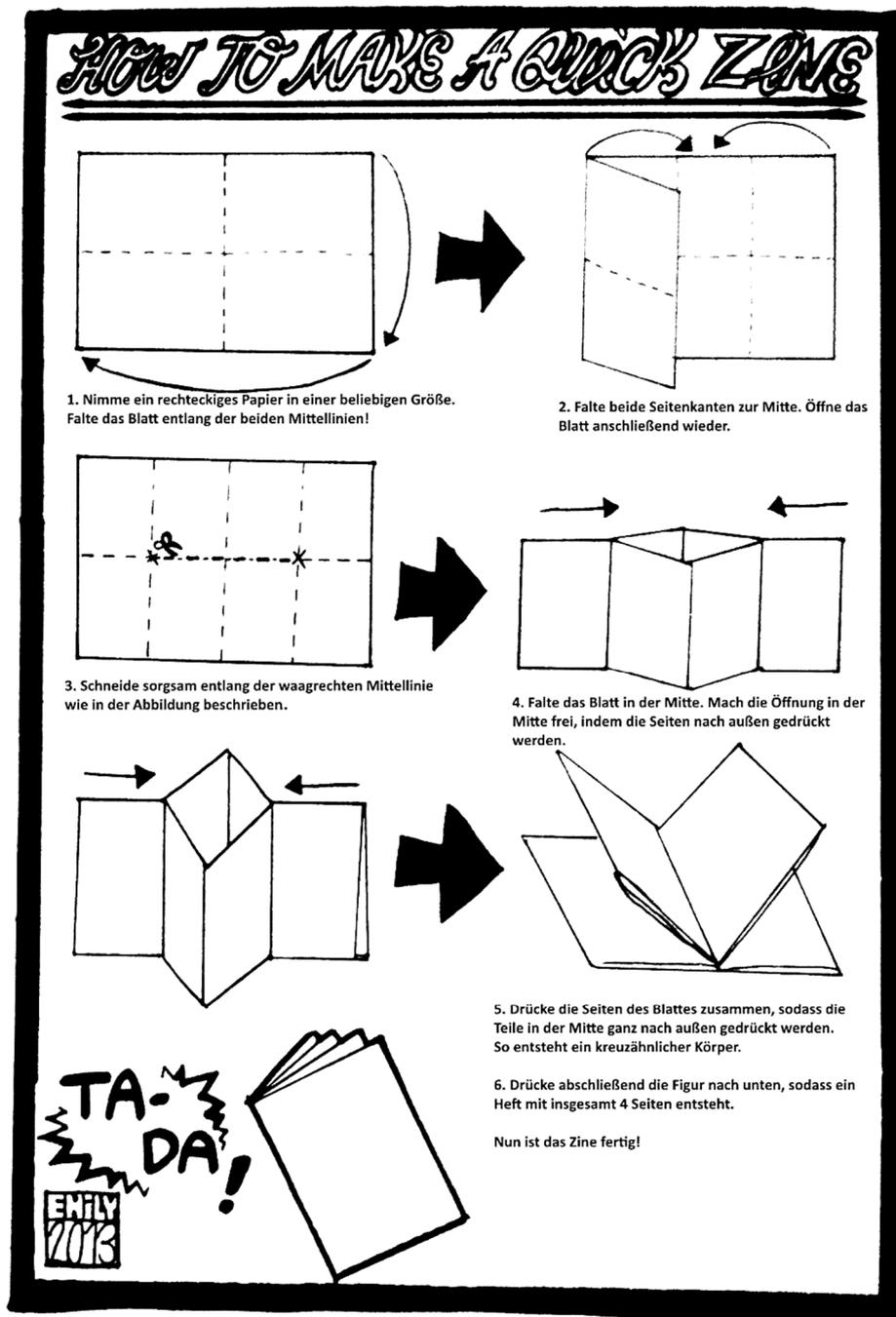


Abbildung 1: Falanleitung Zine

Auf diesem Zine zeichnen die Jugendlichen ihre persönliche Bildgeschichte (siehe Abbildung 2). Der Inhalt der Bilder wurde zuerst in einem sogenannten Story-Board, einer ersten Ideenskizze der späteren Bildgeschichte, festgehalten. Anschließend zeichnen die Schüler und Schülerinnen den Comic auf das Zine mit Bleistift. Zum Schluss wurden die Bleistiftlinien mit einem schwarzen Tuschestift oder Faserstift nachgezogen.



Abbildung 2: Schüler erstellt eine Bildgeschichte

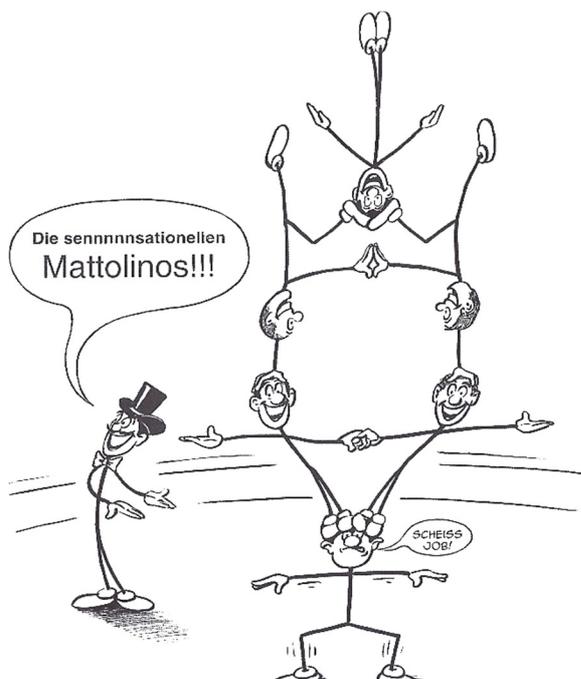


Abbildung 3: die sensationellen Mattolinos vom Künstler Andreas Tschudin

Zwar wurden die Gegenstände in den Einzelbildern auf wenige erkennbare Requisiten und die Figuren auf leicht reproduzierbare Strichmännchen reduziert, doch Reduktion bedeutet nicht automatisch geringere künstlerische Qualität.

Künstler, wie der Karikaturist Andreas Tschudin, den viele Personen vor allem unter seinem Pseudonym Matto kennen, beweisen, dass selbst einfache Strichmännchen lebendige und ausdrucksstarke Zeichen (siehe Abbildung 3) sein können, wenn man weiß, wie man es richtig macht. Seine Arbeiten waren wichtige Vorlagen für die Jugendlichen.

Der zweite Teil der Schülerarbeit ist ein Plakat, welches mit comictypischen Elementen die individuelle Vorstellung des Jugendlichen von der Demokratie im Jahr 2050 darstellt. Dazu setzten sich die Schüler und Schülerinnen zunächst einmal mit den Grundrechten des gegenwärtigen Wahlrechtes (vgl. www.parlament.gv.at) auseinander. Basierend darauf erstellten die Jugendlichen eine 'Mind-Map', welches die Möglichkeiten, die einem Bürger oder Bürgerin aktuell zur Verfügung stehen, um seine bzw. ihre Meinung frei äußern zu können (siehe Abbildung 4).



Abbildung 4: Mind-Map über Möglichkeiten, seine Meinung in einer Demokratie zu äußern

Rasch viel den Jugendlichen die Möglichkeit der **Demonstrationen** ein. Ebenso können mit relativ geringem Aufwand Personen an **Bürgerinitiative** und teilnehmen bzw. kann man die Demonstration auch selbst organisieren. Bei den übrigen Begriffen wurden Alltagsbeispiele oder bekannte Werke der Kunstgeschichte herangezogen.

Printmedien, wie Plakate, Fotografien, Zeitungen oder Karikaturen, kennen viele Menschen aus Wahlkampagnen, aber auch Privatpersonen können damit mediale Aufmerksamkeit für ein Thema generieren. Besonders journalistischen Werken wird ein hoher Stellenwert eingeräumt, da sie die öffentliche Meinung einer Gesellschaft prägen. Gedruckte und digitale Medien sind nach Baecker (2010) die „vierte Gewalt“, mit der unsere „Wirklichkeit beschrieben, reflektiert, debattiert und bewertet“ wird (Baecker, 2010, zit. n. Loffredo, 2014, S. 60). Meyer verfolgt diesem Ansatz in seiner These der »Kolonisierung der Politik durch die Medien« (Meyer, 2002, S. 7), zusammengefasst unter dem Begriff „*Mediokratie*“, radikal weiter. Die Inhalte politischer Botschaften werden nicht nach der Qualität des Inhalts, sondern nach der Logik der (Massen)medien bemessen. Diese Logik lässt sich in zwei Regelwerke unterteilen. Die Inhalte der Medien werden entweder bereits vor der eigentlichen Inszenierung selektiert, um sie in ein bestimmtes Muster einbetten zu können, oder den medialen Inhalten werden „*attraktionssteigernde Inszenierungsformen*“ (Loffredo, 2014, S. 46) hinzugefügt, um das Publikum möglichst lange zu binden. Die Sachrichtigkeit wird zu Gunsten dieser „*Selektionslogik*“ oder „*Präsentationslogik*“ (ebd.) oft hintenangestellt. (Viele soziale Bewegungen oder politische Parteien gewinnen nur dann eine hohe gesellschaftliche Bedeutung, wenn sie eine große mediale Aufmerksamkeit für ihre Idee generieren (vgl. Neidhardt, 2001, S. 505 ff.).)

Mit ähnlichen Vermittlungsstrategien versuchen auch bestimmte **Filme**, wie *Waltz with Bashir* von Ari Folman (2008) oder *Was werden die Leute sagen* von Iram Haq (2018), auf ein konkretes gesellschaftliches Phänomen aufmerksam zu machen.

Da **Street Art** (oder Urban Art) inzwischen Teil des öffentlichen Raumes ist, kann sie zur Verbreitung politischer Botschaften verwendet werden. Eindrucksvolles Beispiel ist Paste-Up von Barack Obama (2008) vom Künstler Shepard Fairey, der es nach Vorbild der Pop-Art von Andy Warhol der 1960er Jahre anfertigte und für dessen illegaler Verbreitung sogar mehrfach verhaftet wurde.

Eine andere Form des urbanen Kunstschaffens ist ein **Flashmob**. Sie haben sich ab 2003 aus der Tradition des Happenings und Performance entwickelt. Heute unterscheidet man unterschiedliche Arten von Flashmobs (u.a. Freeze oder Tanzflashmobs), aber das Grundprinzip ist immer gleich. Überwiegend junge Menschen vereinbaren einen Treffpunkt über soziale Medien. Vor Ort wird dann eine Aktion, durch die gezielt Irritationen im öffentlichen Raum generiert wird, ausgeführt. Solche Aktionen dienen meist der Unterhaltung und variieren bezüglich ihres Inhalts, zeitlichen und personalen Aufwandes stark. Da Flashmobs binnen kurzer Zeit eine große mediale Aufmerksamkeit generieren können, werden sie auch für Werbezwecke oder politische Statements verwendet. So tanzten beispielsweise 2009/10 in Gedenken an Michael Jackson Insassen eines philippinischen Hochsicherheitsgefängnisses zum Lied „*They don't really care about us*“ (siehe https://www.youtube.com/watch?v=mKtdTJP_GUI).

Auch mit der eigenen **Kleidung** können politische Aussagen getroffen werden. Der Akt der Verhüllung des eigenen Körpers existiert seit rund 10000 Jahren. Mittlerweile sind Kleidungsstücke auch an kulturelle und soziale Normen geknüpft. Sind Personen entgegen dem Anlass oder eingebürgerten Kulturtraditionen gekleidet, erzeugt dies Irritation beim Betrachter. Um manche Kleidungsstücke, wie das Kopftuch, sind sogar heftige Debatten in der heutigen Gesellschaft ausgebrochen. Gleichzeitig suggeriert das Tragen von Kleidungsstücken mit einem bestimmten Logo oder Farbkombination die Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe, wie Vereine oder Parteien. Selbst **Bauwerke** können das Ergebnis politischer Aussagen sein. Architektur prägt das Stadtbild und damit auch die Art, wie Menschen in einer Stadt leben. Dies wird uns dann schmerzlich bewusst, wenn Bauten, wie Mauern, Gefängnisse oder fehlende Brücken, die Bewegungsfreiheit einschränken. Andere Gebäude haben eine repräsentative Funktion. Bspw. verweisen die Bauten entlang der Wiener Ringstraße auf die Errungenschaften des Großbürgertums zu Beginn des 20. Jahrhunderts, während Schlösser den Herrschaftsanspruch von Königen, Kaisern oder Adligen architektonisch untermauern sollen.

Ziel dieser Sammlung ist das Festhalten von Ideen für künftige Formen von Demokratie. Hier waren explizit auch unkonventionelle Ansätze erwünscht, weil keine Person vorhersagen kann, wie das Staatssystem im Jahr 2050 funktionieren wird.

Nachdem die Lehrperson mit der Klasse diese und weitere Möglichkeiten besprochen hatte, war es nun Aufgabe der Klasse, auf der Rückseite des Zines ein Plakat zu gestalten.

Dieses Plakat illustriert die persönlichen Vorstellungen der Jugendlichen über die Demokratie im Jahr 2050 (siehe Abbildung 5).

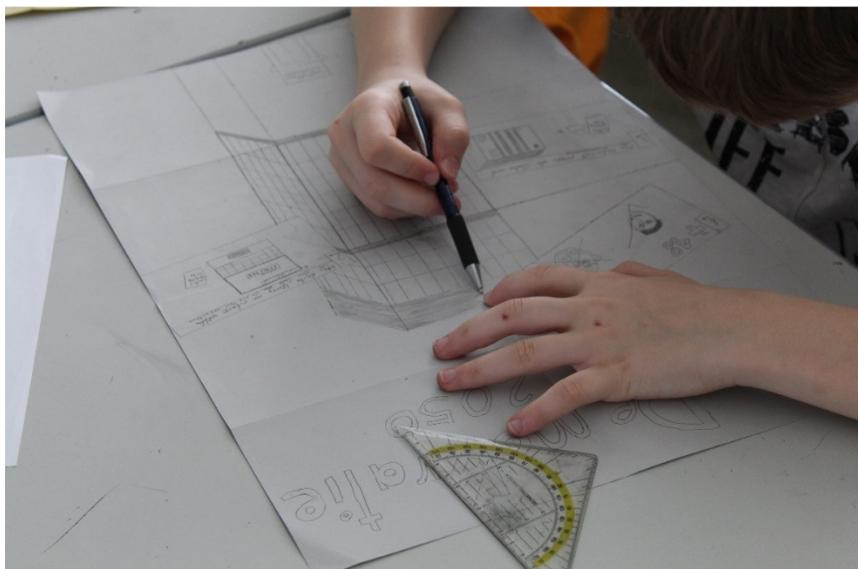
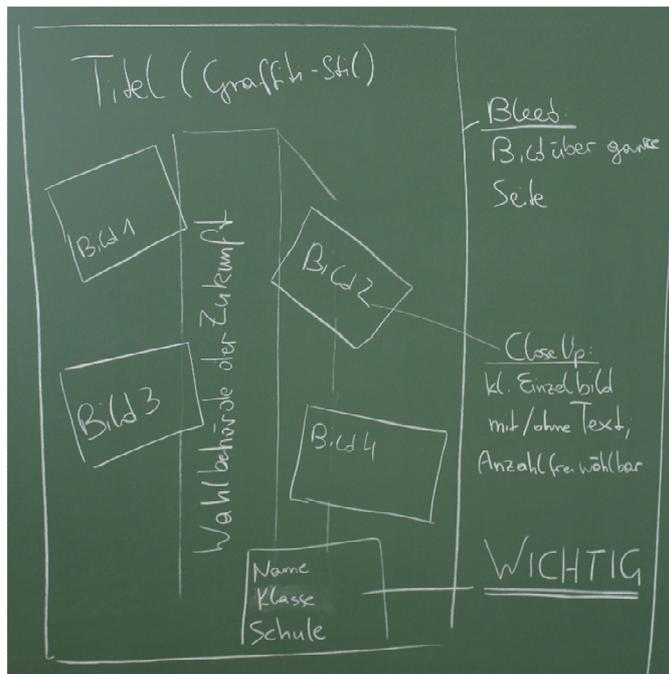


Abbildung 5: Zweiter Teil der Schülerarbeit auf der Rückseite des Zines



Bei der Erstellung des Plakates bedienten sich die Schüler und Schülerinnen erneut comicspezifischen Motiven. So ist das Plakat wie ein „Bleed“ (Cooney, 2013, S. 186), also ein Einzelbild, welches sich über die gesamte Seite erstreckt und nicht durch einen Rahmen begrenzt wird, mit „Close-ups“ (ebd.), kleine Einzelbilder, die sich auf ein bestimmtes Objekt konzentrieren, aufgebaut (siehe Abbildung 6). In der Schülerarbeit ist das „Bleed“ das zukünftige Wahllokal im Hintergrund, wo die Menschen im Jahr 2050 ihre Stimme abgeben werden. Rund herum zierte eine Anzahl von „Close-ups“ das Gebäude. Jedes kleinere Einzelbild zeigt einen Aspekt, was das zukünftige Wahlsystem vom jetzigen unterscheidet.

Abbildung 6: Skizze zur Illustration des Aufbaus des zweiten Teils der Schülerarbeit

Die Schülerarbeit richtig lesen

Da sich auf diesem Tonpapier zwei verschiedene Arbeiten kompakt zu einem großen Ganzen verdichten, gilt es die einzelnen Schülerarbeiten korrekt zu lesen.

Die einzelnen Schülerarbeiten werden als Zine eingereicht. So bleiben sie in der Heftform mit den vier Seiten (siehe Abbildung 7). Der Rezipient kann damit die textfreie Bildgeschichte als Comicheft lesen. Klappt man das Zine auseinander und dreht es auf die Rückseite, wird das Plakat über die Demokratie im Jahr 2050 sichtbar. So werden Gegenwart und Zukunft plastisch zu einem einzigen Werk komprimiert.



Abbildung 7: Gebrauchsanleitung für die Schülerarbeit
Der erste Teil wird als Zine in Heftform gelesen (links). Klappt man das Zine auseinander, so erhält man eine Gesamtansicht aller Bilder der textfreien Bildgeschichte (Mitte). Möchte man den zweiten Teil lesen, muss die Seite umgedreht werden (rechts).

Literatur

Buschkühle, C.-P. (2015). Bildet das Ästhetische? Überlegungen zu einer ästhetischen und künstlerischen Bildung, In V., Bank (Hrsg.), R., Hinz (Hrsg.), E., König (Hrsg.), R., Lassahn (Hrsg.), A., Nießeler (Hrsg.), B., Ofenbach (Hrsg.), B., Schneider-Taylor (Hrsg.) & T., Tashiro (Hrsg.), *Pädagogische Rundschau Heft 5 / 2015* (S. 467 – 486). Frankfurt am Main: Peter Lang.

Cooney, D. (2013). *Comics und Graphic Novels zeichnen. Das ultimative Grundlagenwerk. Wie man Charaktere kreiert, zeichnet und zum Leben erweckt*. Stuttgart: Frechverlag.

Grünewald, D. (2000). *Comics. Grundlagen der Medienkommunikation Band 8*. Tübingen: Max Niemayr.

Knieper, T. (2011). Reportagecomics. Dokumentarische Comics. Comicbiografien, Programmbeschreibung zur 6. Jährlichen Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung an der Universität in Passau vom 11. – 13. 11. 2011, http://www.comicgesellschaft.de/?page_id=1406 [15.03.2012].

Loffredo, A.-M. (2014): *Kunstunterricht und Öffentlichkeit. Kunstdidaktische Konzepte und Reflexionen zu Unterricht mit analogen und digitalen Anteilen im Kontext der Systemtheorie. Artificium Schriften zu Kunst und Kunstvermittlung Band 50*. Oberhausen: Athena.

McCloud, S. (2001). *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen.

Meyer, T. (2002). Mediokratie – Auf dem Weg in eine andere Demokratie? In. *Aus Politik und Zeitgeschichte Heft 15-16*, S. 7 – 14.

Neidhardt, F. (2001). Öffentlichkeit. In. Schäfers, B. & Zapf, W. (Hrsg.), *Handwörterbuch zur Gesellschaft Deutschlands* (S. 502 – 510). Opladen: Leske + Budrich.

www.parlament.gv.at [20.06.2018].

https://www.youtube.com/watch?v=mKtdTJP_GUI [24.06.2018]

Bildnachweis

Abbildung 1: Enily (2013). Faltanleitung „How to make a quick Zine“.

<https://www.pinterest.at/source/farmbody.org/> [15.06.2018], ins Deutsche übersetzt von Reichenbach Bernhard.

Abbildung 2: Reichenbach, B. (2018). Schüler erstellt eine Bildgeschichte, digitale Fotografie.

Abbildung 3: Tschudin, A. (2015). Die sensationellen Mattolinos, Tusche auf Papier. In A, Tschudin (2015). *Lebendige Strichmännchen zeichnen. Vorlage und Anleitungen* (S. 18). Igling: Editon Michael Fischer.

Abbildung 4: Reichenbach, B. (2018). Mind-Map über Möglichkeiten, seine eigene Meinung in einer Demokratie zu äußern, digitale Fotografie.

Abbildung 5: Reichenbach, B. (2018). Zweiter Teil der Schülerarbeit auf der Rückseite des Zines, digitale Fotografie.

Abbildung 6: Reichenbach, B. (2018). Skizze zur Illustration des Aufbaus des zweiten Teils der Schülerarbeit, digitale Fotografie.

Abbildung 7: Reichenbach, B. (2018): Gebrauchsanleitung für die Schülerarbeit, digitale Fotografie.