

## **Titel des Angebots**

### **Vom Comic(-Sound) zur *Graphic Novel* – Soundtrack und Visualisierung**

#### **Kurzbeschreibung**

In der Komposition *Stripsody* wird eine Geschichte von einer Solistin erzählt, die nur Klänge aus Comics verwendet. In den Köpfen der Zuhörenden entstehen Bilder, inspiriert von Sprache und Musik. Umgekehrt ist die *Graphic Novel* ein illustrierter Comicroman ohne Klang, der die Lesenden dazu anregt, sich Klänge oder einen Soundtrack vorzustellen. In diesem Workshop wollen wir beide Wege praktisch erproben und miteinander verbinden.

#### **Beschreibung und didaktische Gestaltung des Angebots**

Ausgangswerk ist das zeitgenössische Rezital *El Cimarrón* von Hans Werner Henze, bei dem das Leben des entflohenen kubanischen Sklaven Esteban Montejo dargestellt wird. Henze benutzt dabei eine ganz eigene Form der bildlichen Notation sowohl für die Stimme des Sprechers wie auch für die klangliche Begleitung. Gemeinsam versuchen wir einen kleinen Teil des Rezitals zu erkunden und aufzuführen.

Relativ schnell und unkompliziert lassen sich dazu Scheren- bzw. Messerschnitte größeren Formats herstellen, die besonders in Verbindung mit Licht starke Wirkung entfalten oder sich auch mit einfachen Programmen wie *PowerPoint* animieren lassen.

Als Inspirationsquellen für die *Graphic Novel* betrachten wir kurze Auszüge aus *From Hell*, *Hugo Cabret* und *Persepolis*. Alle drei *Graphic Novels* sind auch verfilmt worden, so dass wir neben der zeichnerischen Umsetzung auch kurz die Möglichkeit der Verfilmung betrachten. Nach den klanglichen Erkundungen aus dem ersten Teil des Workshops fertigen wir nun einen eigenen Soundtrack an. Wir erkunden mögliche musikalische Ausdrucksformen, um mit Klängen bestimmte Emotionen und Bilder auszudrücken.

Abschließend wollen wir eine eigene *Graphic Novel* visualisieren und dazu einen Soundtrack anfertigen. Wir verwenden dazu wieder Messerschnitte oder bedienen uns ggf. geeigneter Programme und Apps (*Prisma*, *Comic Life*), um Fotos zu bearbeiten und Comicseiten zu entwerfen.

Spezifische musikalische oder künstlerische Vorkenntnisse und Fertigkeiten werden nicht vorausgesetzt. Gleichwohl bieten sich Spielräume für das Einbringen individueller Fähigkeiten.

#### **Konkrete Lernchancen**

- Vertonungen von Bildern und Texten mit grafischer Notation
- Visualisierung (Zeichnen, Malen, etc.) von Texten und Klängen
- Percussion Instrumente entdecken und ausprobieren
- Bild- und Ton-Materialien erkunden
- gemeinsames Musizieren und Sprechen
- Aufführung und Präsentationsmöglichkeiten

#### **Methodische Gestaltung des Angebots**

praktische Warm-Up-Möglichkeiten – Kurzvortrag – praxisnahe Gestaltung und gemeinsame experimentelle Erkundungen – Einstudierung und Präsentationsmöglichkeiten

#### **Fach/Fächer**

Musik, Kunst, Deutsch, Fremdsprachen

## **Zielgruppe**

Lehrkräfte aller Schulformen und -stufen (gemeinsame Teilnahme möglich)

## **Hinweis für die Teilnehmenden**

Musikalische Vorkenntnisse werden nicht benötigt.

Bitte mitbringen:

- originelle Klangerzeuger und (falls vorhanden) Instrumente
- Schere und Klebstoff
- Handy

Digitale Kamera, Laptop, Beamer, Projektionsflächen sollen mit eingesetzt werden und möglichst in der Schule vorhanden sein.

***Dr. Matthies Andresen***