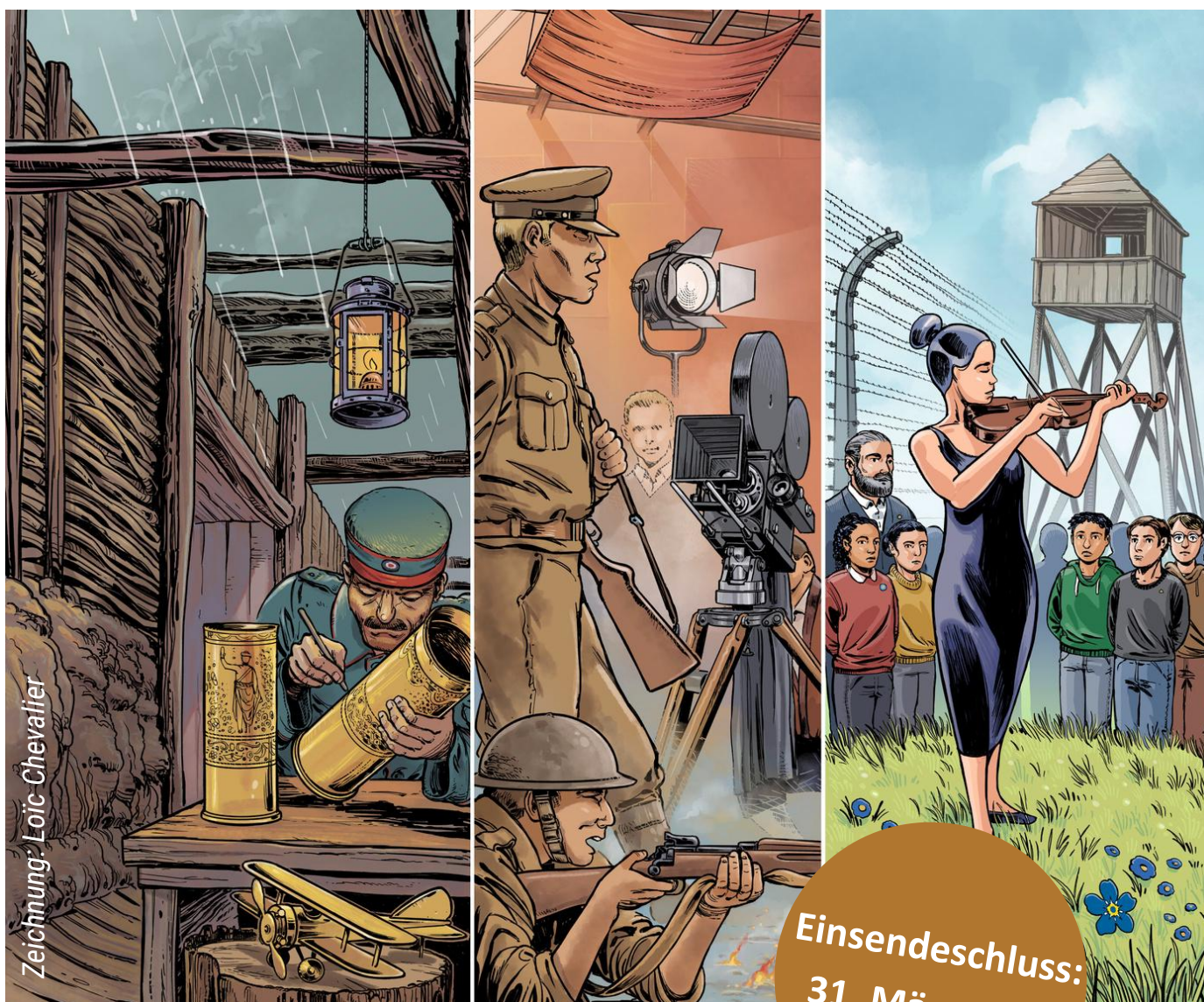


Kunst im Krieg: Zwischen Propaganda, Widerstand und Erinnerungen

Internationaler Comic-Wettbewerb für Jugendliche 2025/2026

Projekthandbuch für eure erfolgreiche Teilnahme



Einsendeschluss:
31. März 2026

Liebe Schülerinnen und Schüler,

die neue Runde unseres internationalen Comic-Wettbewerbs hat begonnen!

Mit dem Thema „**Kunst im Krieg: Zwischen Propaganda, Widerstand und Erinnerung**“ startet der Comic-Wettbewerb in eine neue Runde. Wir wünschen uns, dass möglichst viele von euch mitmachen. Um euch bei der Gestaltung eurer Comics zu unterstützen, haben wir für euch dieses Projektheft entworfen.

Auf den folgenden Seiten findet ihr

- Einen Leitfaden, der euch Schritt für Schritt bei der Erstellung eures eigenen Comics begleitet
- Jede Menge praktischer Tipps, Anregungen und Hinweise
- Hilfreiche Checklisten und Infokästen
- Erste Denkanstöße zum Thema



Was fällt euch ein, wenn ihr an Kunst im Krieg denkt?

Kunst ist oft Ausdruck davon, wie Menschen fühlen, denken und leben – auch in Zeiten von Krieg und Konflikten. Sie kann dazu genutzt werden, andere zu überzeugen, aber auch zu manipulieren. Mit Plakaten, Liedern, Filmen oder Comics wird die eigene Seite als gut und stark und der Feind als schlecht dargestellt. Das nennt man Propaganda.

Kunst kann auch Teil des Widerstands sein: Sie kann protestieren, Missstände aufdecken und den Menschen eine Stimme geben, die unterdrückt werden. Künstlerinnen und Künstler haben sogar in Gefängnissen oder Lagern heimlich gezeichnet, um zu zeigen, was sie dort erlebt haben.

Und nach dem Krieg? Auch dann spielt Kunst eine wichtige Rolle. Sie hilft, Erinnerungen wachzuhalten, das Erlebte zu verarbeiten, darüber zu sprechen und anderen zu zeigen: So habe ich es erlebt. Sie kann trösten, mahnen und Hoffnung schenken.

Jetzt seid ihr dran: Welche Geschichte wollt ihr erzählen? Mit eurem Comic oder Manga könnt ihr zeigen, was Kunst im Krieg bedeuten kann.

Wir wünschen euch viel Erfolg!
Euer Team des Comic-Wettbewerbs

Erste Denkanstöße für euren Comic

- Kennt ihr berühmte Bilder, Lieder, Plakate oder Zeichnungen aus Kriegszeiten? Was erzählen sie?
- Welche Künstlerinnen und Künstler haben in Kriegszeiten gewirkt oder sich mit dem Krieg auseinandergesetzt?
- Wie könnte man die Geschichte eines Menschen erzählen, der im Krieg durch Kunst etwas bewirken wollte?
- Wie wurde Kunst nach Kriegen genutzt, um an das Geschehene zu erinnern?
- Könnt ihr euch vorstellen, historische Quellen (z.B. Fotos, Zeichnungen, Dokumente) als Grundlage für euren Comic zu verwenden?
- Welche Botschaft möchtet ihr mit eurem Comic vermitteln?

Was ist ein Comic?

Ein **Comic** ist eine **Bildergeschichte**, die eine Handlung Schritt für Schritt mit Zeichnungen erzählt – mal mit, manchmal ganz ohne Text. Jede einzelne Szene wird in einem Feld (auch **Vignette** genannt) dargestellt. Oft enthalten diese Felder **Sprechblasen**, **Gedankenblasen**, **Lautwörter** (wie *BANG!* oder *ZACK!*) oder kleine **Erzählerkästchen**, die zusätzliche Infos (zum Beispiel zum Ort oder zur Zeit) geben.

Die Felder stehen nebeneinander in Reihen (sogenannten **Bildstreifen** oder **Strips**). Mehrere davon ergeben eine **Bildtafel** und somit eine Comic-Seite.

Comics können realistisch oder völlig frei erfunden sein. Wichtig ist vor allem: Sie erzählen ihre Geschichte in einer aufeinander aufbauenden Abfolge von Bildern, diese wird als **sequenziell** bezeichnet. Genau das macht Comics zu einer eigenen Kunstform.

Der Comic kann sogar etwas ganz Besonderes: Er zeigt Zeit und Bewegung, ohne dass sich wirklich etwas bewegt. Wie das geht? Indem unser Gehirn die Lücken zwischen den Bildern automatisch füllt. Man nennt das **Auslassung** oder **Ellipse**, ohne die ein Comic gar nicht funktionieren würde.

Comic-Schlüsselbegriffe auf einen Blick

- **Vignette (Panel):** Ein einzelnes Bild im Comic. Es zeigt einen Moment der Handlung.
- **Bildstreifen (Strip):** Eine Reihe von Vignetten. Mehrere Streifen ergeben eine Bildtafel.
- **Bildtafel/Comic-Seite:** Die komplett gezeichnete Seite eines Comics mit allen Panels.
- **Sprechblase:** Zeigt, was eine Figur sagt. Der „Pfeil“ zeigt, wer spricht.
- **Gedankenblase:** Zeigt, was eine Figur denkt – meist mit „Wolkenrand“.
- **Lautmalerei/Lautwörter:** Geräusche, die als Worte dargestellt werden, z.B. *BOOM!*, *KLIRR!* oder *ZACK!*
- **Erzählerkästchen/Caption:** Rechteckiger Textblock. Erzählt etwas aus dem „Off“, z.B. Ort, Zeit, Hintergrundinfos.
- **Ellipse/Auslassung:** Die Lücke zwischen zwei Bildern. Unser Kopf füllt sie automatisch. So entsteht Bewegung und Zeitgefühl.



In 6 Schritten zum Ziel

1 Themensuche & Erzählrahmen

→ ab Seite 5

2 Die Recherche

→ Seite 8

3 Das Szenario planen: Von der Idee zur fertigen Seite

→ Seite 9

4 Die Darstellung: Vom Entwurf zur fertigen Comic-Seite

→ Seite 10

5 So zeichnet ihr eine Bildtafel

→ ab Seite 11

6 Der Begleittext zum Comic

→ Seite 14

Themensuche & Erzählrahmen

Die Themensuche

Am Anfang steht direkt eine der wichtigsten Entscheidungen:
Welche Geschichte möchtet ihr in eurem Comic erzählen?
Vielleicht habt ihr schon eine Idee, vielleicht müsst ihr erstmal recherchieren.

Ein Tipp für eure Themensuche:

Auf der nächsten Seite findet ihr einen Zeitstrahl, auf dem Kriege in Europa von 1900 bis heute verzeichnet sind.



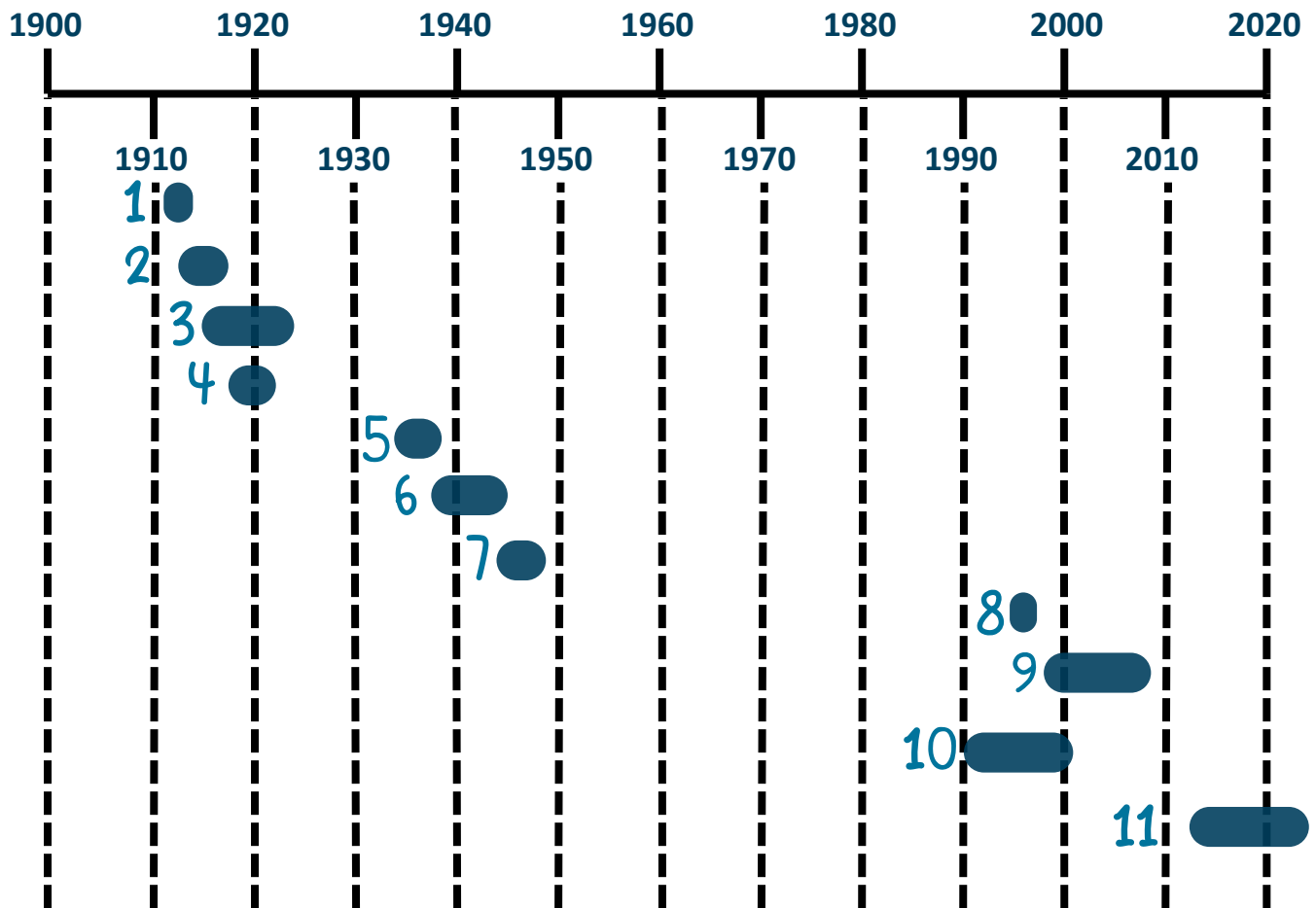
Das Gute: Das Thema „**Kunst im Krieg: Zwischen Propaganda, Widerstand und Erinnerung**“ lässt euch viel Freiraum.

Hier ein paar Tipps, die euch bei eurer Themenfindung unterstützen können:

- Sprecht mit anderen: Egal ob Eltern, Lehrerinnen und Lehrer oder Freundinnen und Freunde. Viele Menschen kennen Geschichten aus Kriegszeiten. Vielleicht bringt euch ein Gespräch auf eine Idee!
- Forscht in der Geschichte: Gab es in einem Krieg eine bestimmte Figur, ein Kunstwerk, ein Ereignis, das euch interessiert? Was habt ihr vielleicht schon im Geschichtsunterricht oder den Medien gehört?
- Nutzt das Internet, Archive oder Bibliotheken: Überlegt euch passende Suchbegriffe zu Kunst im Krieg, mit denen ihr forschen könnt. Ihr werdet schnell spannende Beispiele finden, die euch inspirieren.

Erste Themenideen:

Zeitstrahl: Kriege in Europa (1900 – heute)



- 1 Erster & Zweiter Balkankrieg
- 2 Erster Weltkrieg
- 3 Russischer Bürgerkrieg
- 4 Polnisch-Sowjetischer Krieg
- 5 Spanischer Bürgerkrieg
- 6 Zweiter Weltkrieg
- 7 Griechischer Bürgerkrieg
- 8 Erster Tschetschenienkrieg
- 9 Zweiter Tschetschenienkrieg
- 10 Jugoslawienkriege
- 11 Krieg in der Ukraine

Einen Erzählrahmen festlegen

Wenn ihr eine erste Idee habt, wird es Zeit, eure Geschichte genauer zu planen. Denn ein Comic ist mehr als nur ein paar Bilder – er ist eine Erzählform, in der ihr eine Handlung Schritt für Schritt sichtbar macht.

Stellt euch also die Frage: Was genau wollt ihr erzählen und wie?

Sobald ihr eine Richtung im Kopf habt, könnt ihr eine kurze Zusammenfassung (**Synopsis**) eurer Geschichte aufschreiben. Darin haltet ihr fest:

- Wo spielt eure Geschichte?

- Wann spielt sie?

- Wer kommt darin vor?

- Was passiert?

Diese Übersicht nennt man **Synopsis**. Sie hilft euch, einen klaren Überblick zu bekommen.

Im nächsten Schritt könnt ihr euer **Szenario** entwickeln: eine detailliertere Beschreibung des Ablaufs, Szene für Szene. Diese Vorbereitung macht es euch später viel leichter, die einzelnen **Comic-Seiten (Bildtafeln)** zu zeichnen.

Die Recherche

Euer Spürsinn ist gefragt!

Jetzt wird's spannend! Wenn ihr euer Thema gefunden habt und wisst, worüber ihr erzählen wollt, geht es an die Recherche. Denn bevor ihr eure Geschichte zeichnet, solltet ihr genau wissen, was ihr zeigt.

Worauf die Jury achtet

In der Bewertung schaut sich die Jury an...

- Wie gut euer Comic das vorgegebene Thema trifft
- Ob ihr historische Ereignisse oder Hintergründe glaubwürdig und nachvollziehbar darstellt
- Ob erkennbar ist, dass ihr für euren Comic recherchiert habt
- Ob euer Comic Emotionen weckt: Überrascht, fesselt, beeindruckt oder inspiriert eure Geschichte?
- Wie euer Comic künstlerisch umgesetzt wurde: Passt der Zeichenstil zum Inhalt?
- Ob die Erzählung, Emotionen und Dialoge nachvollziehbar sind



Was gehört zur Recherche? Alles, was euch hilft, euer Thema zu vertiefen!

- Fotos, Gemälde, Karten oder Pläne
- Briefe, Tagebücher, Berichte
- Interviews oder Erzählungen von Zeitzeuginnen und Zeitzeugen
- Sachbücher, Filme oder Dokumentationen

Ihr wollt z.B. eine Geschichte aus dem Zweiten Weltkrieg erzählen? Dann schaut euch an, wie die Menschen damals gelebt haben. Welche Kleidung sie trugen, wie die Städte aussahen, welche Fahrzeuge unterwegs waren oder welche Wörter sie benutzt haben. All das macht euren Comic glaubwürdig und lebendig.

Hier könnte ich Nachforschungen anstellen:

Im Internet findet ihr viele Informationen, achtet aber auf vertrauenswürdige Quellen. Auch Bibliotheken, Museen oder Gedenkstätten sind tolle Orte für eure Recherche. Viele Museen haben auf ihren Webseiten hilfreiche Informationen und Bilder, z.B. das Deutsche Historische Museum. Je mehr ihr herausfindet, desto klarer wird eure Geschichte und desto besser könnt ihr sie zeichnerisch umsetzen.



Das Szenario planen:

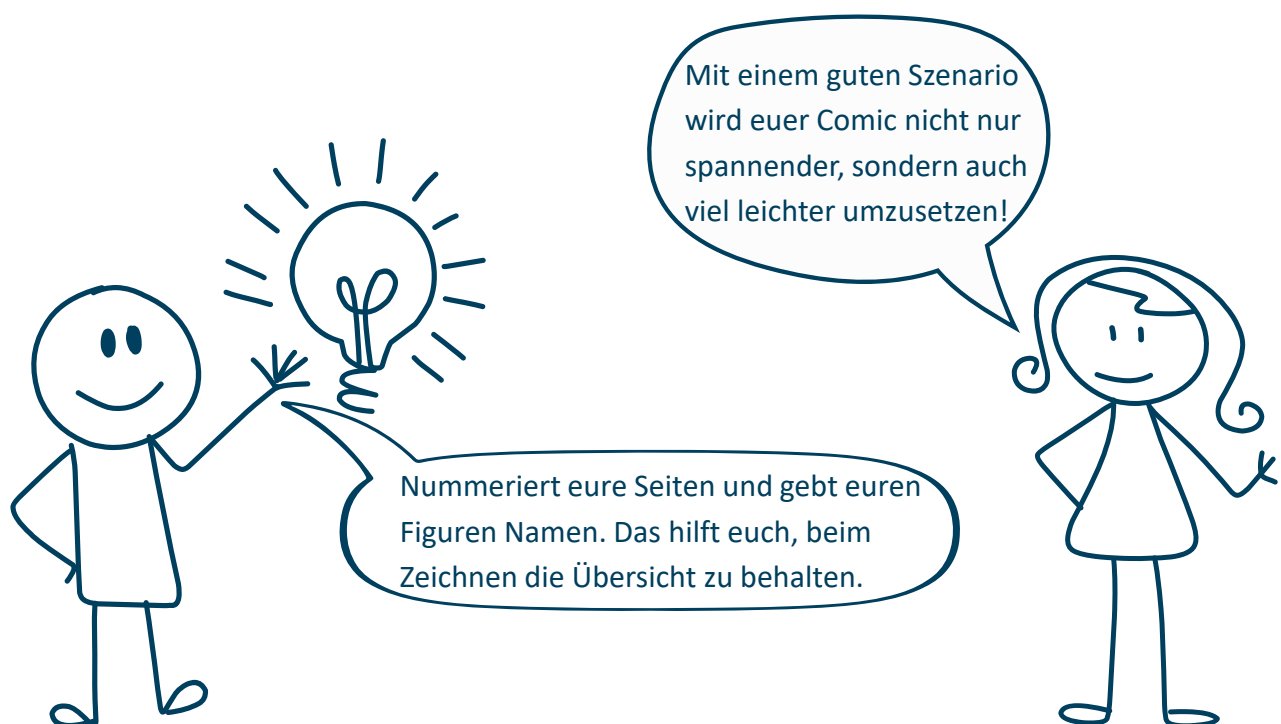
Von der Idee zur Story

Habt ihr genug recherchiert und Ideen gesammelt? Dann geht's jetzt an die genaue Planung eures Comics, an das Szenario. Damit ist noch nicht das Zeichnen gemeint, sondern ein schriftlicher Ablaufplan für eure Geschichte.

Das Szenario hilft euch dabei, später beim Zeichnen nicht den Überblick zu verlieren.

Diese Schritte helfen euch bei der Ausarbeitung eures Szenarios:

- Überlegt, wie viele Bildtafeln (Seiten) eurer Comic haben soll.
- Plant den Ablauf der Handlung: Erzählt ihr chronologisch, also von Anfang bis Ende? Oder nutzt ihr Rückblenden oder Zeitsprünge?
- Teilt eure Bildtafeln (Seiten) in Vignetten (Felder) ein.
- Überlegt für jedes Feld, was dort zu sehen sein soll: Was passiert? Welche Figuren sind zu sehen? Aus welcher Perspektive?
- Notiert euch den Text: Was wird gesagt, gedacht oder erzählt?



Die Darstellung: Vom Entwurf zur fertigen Comic-Seite

Jetzt kommt der kreative Teil und ihr könnt endlich mit dem Zeichnen eurer Geschichte loslegen! Wir zeigen euch hier, wie ihr vom ersten Entwurf zur fertigen Seite vorgehen könnt!

1 Erste Skizzen – Die Roughs

Als Erstes lohnt es sich, grobe Entwürfe, sogenannte **Roughs**, zu zeichnen. Hier legt ihr schon die Bildeinstellungen fest, welche Figuren zu sehen sind, wo die Sprechblasen hinkommen und wie die Seite aufgebaut ist. Diese Entwürfe müssen noch nicht perfekt sein. Achtet aber auf gute Lesbarkeit, damit ihr später besser weiterarbeiten könnt. Wenn ihr in einer Gruppe arbeitet, ist dies besonders wichtig!

2 Figuren – Gute Vorbereitung spart Zeit

Startet nicht sofort mit den finalen Zeichnungen eures Comics, sondern bereitet euch erst gut vor! Das erspart euch später viel Zeit! Überlegt euch genau die Figuren, die in eurem Comic vorkommen sollen und übt, sie in verschiedenen Posen, Bewegungen und Perspektiven zu zeichnen. So vermeidet ihr, dass sie sich von einer Vignette zur nächsten stark verändern und unterschiedlich aussehen.

Auch die Materialien, die ihr für die Erstellung eures **Szenarios** gesammelt habt – also Fotos, Berichte, Skizzen oder historische Vorlagen, können euch jetzt wieder helfen. Nutzt sie in den nächsten Schritten beim Zeichnen und Einfärben, um eure Szenen realistischer und stimmungsvoller zu gestalten.

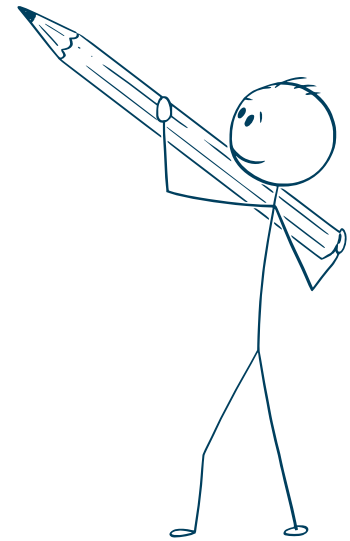
Traut euch ruhig, Details auszuschnücken und hervorzuheben! Vielleicht entstehen dabei sogar neue Ideen für einzelne Bilder oder ganze Szenen.

So zeichnet ihr eine Bildtafel

Vorbereitung des Zeichenblatts

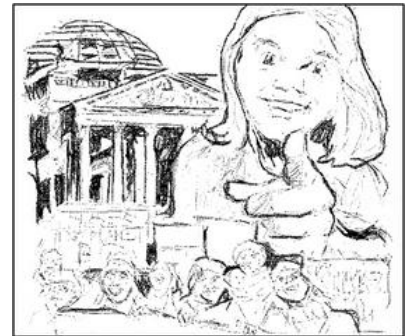
Sobald ihr mit euren Roughs zufrieden seid, könnt ihr mit dem eigentlichen Zeichnen beginnen. Verwendet dafür am besten etwas dickeres Papier, damit es beim Zeichnen nicht zerknittert.

Durch euren Rough-Entwurf wisst ihr bereits, wie viele Vignetten auf die Seite sollen und wie viele Platz jede Vignette auf der Seite benötigt. Übertragt dieses Raster jetzt auf euer Zeichenblatt: Lasst an den Außenrändern etwa 1 cm Platz und zwischen den Vignetten jeweils 3 bis 5 mm Abstand. So wirkt eure Seite am Ende ordentlich und übersichtlich.



1 Die Bleistiftzeichnung

Jetzt geht's los! Wenn ihr die Vignetten vorbereitet habt, könnt ihr mit der Bleistiftzeichnung starten! Am besten eignet sich hierfür ein Bleistift mittlerer Härte, zum Beispiel ein HB Stift.



Ein paar hilfreiche Tipps für diesen Schritt:

- **Startet mit den Textblasen.** Zeichnet sie zuerst ein, damit ihr seht, ob der gesamte Text hineinpasst. Achtet darauf, dass sich die Blasen nicht überlappen und dass sie der Leserichtung (von links nach rechts) folgen. So behaltet ihr gleichzeitig den Überblick, wie viel Platz euch für die eigentliche Zeichnung bleibt.
- **Bewegungen folgen der Leserichtung.** Wenn sich in einer Vignette eine Figur oder ein Fahrzeug vorwärts bewegt, dann lasst sie sich ebenfalls von links nach rechts bewegen. Andersherum könnte es so wirken, als würde die Figur umkehren.
- **Tiefe macht Eindruck.** Nutzt einfache perspektivische Tricks, wie eine Horizontlinie oder Fluchtpunkte. Damit könnt ihr eure Bilder räumlicher und lebendiger wirken lassen.

2 Die Tintenzeichnung

Wenn eure Bleistiftzeichnung steht, könnt ihr sie mit Tinte oder Fineliner nachzeichnen, um den typischen Comic-Look zu kreieren.

Ein Tipp für mehr Tiefe im Bild:

Verwendet dickere Linien für Dinge im Vordergrund und dünnere für den Hintergrund. So wirkt eure Szene räumlicher.



Bevor ihr loslegt, übt ein paar Striche auf Schmierpapier.

So bekommt ihr ein Gefühl für den Stift. Achtet darauf, dass die Spitze nicht zu dick ist und ihr die Linien präzise führen könnt.

3 Farbe ins Spiel bringen - Das Einfärben

Jetzt kommt Farbe ins Spiel oder auch nicht: Je nach Stimmung eurer Geschichte könnt ihr euch entscheiden, ob euer Comic in Schwarz-Weiß oder Farbig gestaltet sein soll.

Ein guter Trick, um Fehler zu vermeiden: Wenn ihr eure Bleistiftzeichnung kopiert, könnt ihr auf der Kopie verschiedene Farben ausprobieren.

Ihr könnt auch direkt mit Farben zeichnen, ohne vorher mit Tinte zu umranden. Probiert aus, was am besten zu euch und eurer Geschichte passt!



Wenn ihr mit Farben arbeitet, beginnt mit hellen Tönen und steigert euch langsam zu dunkleren. So könnt ihr schrittweise Tiefe und Kontraste aufbauen. Um realistische Schatten darzustellen, denkt zuerst darüber nach, wo eure Lichtquelle ist.



Liegt sie zum Beispiel links, sollten die Schatten auf der rechten Seite eurer Figuren oder Gegenstände fallen.



☒ Checkliste: Vom Entwurf zur fertigen Comic-Seite

Szenario & Roughts (Rohentwürfe)

- ☐ Seiten-Layout festlegen (Anzahl Bildtafeln & Anzahl Vignetten pro Seite)
- ☐ Text notieren: Was wird gesagt, gedacht, erzählt?
- ☐ Bildeinstellungen und Textpositionen skizzieren (Roughs)

Vorbereitung der Figuren

- ☐ Figurenstudie: Wiederkehrende Figuren in verschiedenen Posen üben
- ☐ Recherchematerial (Fotos, Quellen) bereithalten
- ☐ Ideen und Details für Szenen entwickeln

Seitenaufbau

- ☐ 1 cm Rand an allen Seiten
- ☐ 3–5 mm Abstand zwischen Vignetten
- ☐ Vignettenmuster leicht mit Bleistift einzeichnen

Bleistiftzeichnung

- ☐ Mit Textblasen beginnen (Lesbarkeit & Platz prüfen)
- ☐ Bewegungs- und Blickrichtung beachten
- ☐ Perspektive verwenden (Horizont, Fluchtpunkte)

Tintenzeichnung

- ☐ Mit feinem Filzstift/Fineline nachzeichnen
- ☐ Dicke Linien im Vordergrund, feine im Hintergrund

Einfärben

- ☐ Entscheidung: Farbig oder Schwarz-Weiß
- ☐ Mit hellen Farben starten, dann dunkler werden
- ☐ Lichtquelle festlegen → Schatten richtig setzen

Erstellung des Begleittextes zum Comic

Wenn ihr euren Comic einreicht, müsst ihr auch einen kurzen Begleittext mit einem Arbeitsbericht einreichen. Das hilft der Jury dabei, eure Idee und euren Zeichenprozess nachzuvollziehen. Keine Sorge, dieser Text sollte nicht länger als eine Din-A4-Seite sein. Die folgenden Fragen können euch bei der Erstellung des Berichts helfen. Ihr müsst sie nicht in der Reihenfolge und auch nicht alle beantworten, sie sind eine Hilfe, an der ihr euch orientieren könnt.

- Wie seid ihr auf die Idee für euren Comic gekommen?
- Wieso habt ihr euch für euer Thema entschieden?
- Wo habt ihr dafür recherchiert und was haben eure Recherchen ergeben?
- Wie habt ihr eure Zeichnung umgesetzt? Farbig oder schwarz-weiß? Mit welchen Stiften? In einem bestimmten Stil? Mit viel oder wenig Text? Erklärt, wieso ihr diese Entscheidungen getroffen habt.
- Welche Schwierigkeiten hattet ihr bei der Erstellung eures Comics und wie habt ihr sie gelöst?
- Für Gruppen: Wie habt ihr die Arbeit unter euch aufgeteilt?
- Welche Hilfsmittel habt ihr benutzt? (z.B. Apps oder Zeichentablet)

Wie geht es weiter?

Nach dem Einsendeschluss werden eure Comics gesichtet und es wird überprüft, ob ihr alle Vorgaben erfüllt habt (passende Seitenzahl, Begleittext, etc.). Die Comics, die alle Vorgaben erfüllen, werden dann an die Jury geschickt und von den Jurymitgliedern bewertet. In einer gemeinsamen Sitzung mit allen Jurymitgliedern werden dann die ersten drei Plätze aus den beiden Kategorien „Einzel- und Gruppenbeitrag“ gekürt. Nach der Jurysitzung erhaltet ihr eine Benachrichtigung über eure Platzierung. Und natürlich bekommen alle Teilnehmenden eine Teilnahmeurkunde von uns!

Dir hat die Teilnahme so viel Spaß gemacht, dass du es nächstes Mal erneut probieren möchtest? Im Juni wird schon das nächste Thema veröffentlicht! Und keine Sorge, falls du dann nicht mehr zur Schule gehst oder deine Klasse nicht erneut teilnimmt. Du kannst auch als Einzelperson ohne deine Schule bei unserem Wettbewerb teilnehmen, solange du jünger als 20 Jahre bist. Wir freuen uns, wenn du beim nächsten Mal wieder dabei bist!

Jetzt seid ihr gefragt!

Ihr habt Lust eine eigene Geschichte zum Thema „**Kunst im Krieg: Zwischen Propaganda, Widerstand und Erinnerung**“ in Bildern zu erzählen? Dann macht mit beim Internationalen Comic-Wettbewerb 2025/26 und reicht euren Comic bis zum **31.03.2026** ein!

Weitere Informationen zum Comic-Wettbewerb findet ihr auf unserer Webseite unter www.volksbund.de/schulen-und-hochschulen/wettbewerbe.

Hier findet ihr auch die Teilnahmebedingungen, unter denen mitunter die Teilnahmevoraussetzungen und die Einreichung eurer Comics näher erklärt sind.

Noch Fragen?

Gibt es Fragen, auf die ihr in diesem Heft oder in den Teilnahmebedingungen noch keine Antworten gefunden habt? Dann schreibt uns eine E-Mail oder ruft uns an. Wir helfen euch gerne weiter!

Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V.
Fachbereich Friedenspädagogisches Arbeiten an Schulen und Hochschulen
Lützowufer 1
10785 Berlin

Telefon: +49 30 230936 58
E-Mail: schule@volksbund.de

Ihr könnt tolle Preise gewinnen

- **Für Einzelbeiträge:** eine Jugendbegegnung mit Teilnehmenden aus ganz Europa sowie Einkaufsgutscheine
- **Für Gruppenbeiträge:** ein gemeinsames Wochenende mit den Gewinnerinnen und Gewinnern aus Frankreich und Belgien sowie Einkaufsgutscheine