

die Bildsprache des Comic verstehen und anwenden

Erarbeitet vom Arbeitskreis Kunstportal 2019
Leitung Cornelia Kolb-Knauer, ISB
Mitglieder des Arbeitskreises:
Ursula Bonner, Marlene Büttel, Claudia Weidmann

Alle Zeichnungen: Marlene Büttel

Herausgeber:
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung

Anschrift:
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung
Abteilung Realschule
Schellingstr. 155
80797 München
Tel.: 089 2170-2375
Fax: 089 2170-2813
Internet: www.isb.bayern.de

WAS SIND COMICS?

Begriffsklärung

Der Begriff „comic strip“ ist entstanden wegen der zunächst rein komischen Inhalte der in Streifen angeordneten Bildgeschichten.

Definition

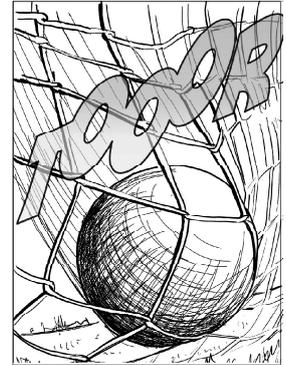
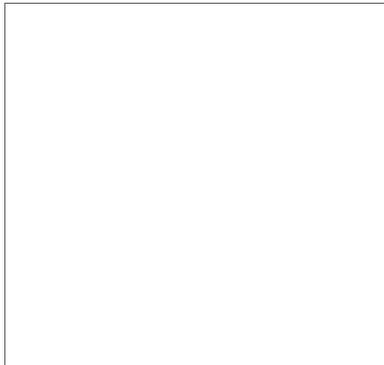
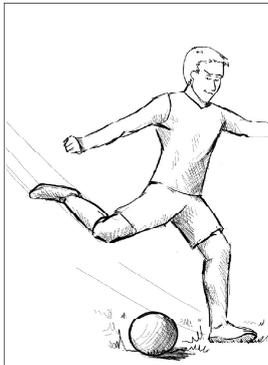
Ein Comic ist eine sog. sequenzielle **Bilderzählung, also eine Bilderfolge**, die in mindestens 2 oder drei Bildern eine Geschichte erzählt und **aus Bild und Text** besteht. Ein Einzelbild kann ähnliche Gestaltungsmittel nutzen, z. B. Sprechblasen, man nennt eine solche Darstellung Cartoon oder Karikatur.

Der Comic funktioniert v. a. mit Hilfe der Fantasie des Lesers, denn dieser stellt einen Zusammenhang zwischen den Einzelbildern her und ergänzt, was zwischen den Panels geschieht. Die Übergänge können unterschiedlich sein: Sie zeigen z. B. nur einen kurzen Augenblick, Ausschnitte aus einer Handlung, verschiedene Eindrücke einer Stimmung oder auch einen Szenenwechsel. Oft wird dem Leser viel „Ergänzungsarbeit“ abverlangt.

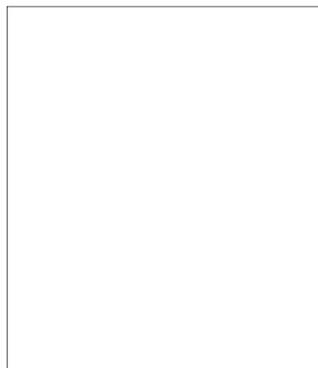
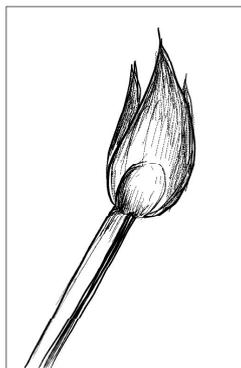
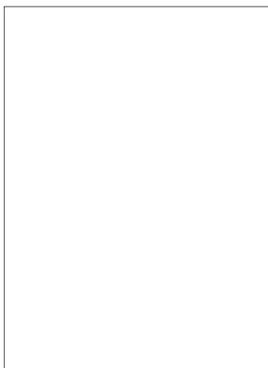
Merkmale des Comic

Typisch für die Bildsprache des Comic sind die Verwendung von Sprechblasen und Lautmalerei, die symbolhafte Darstellung von Bewegung. Der Einsatz von Form (Kontur, Linienart, Schraffurformen sowie die in der Regel starke vereinfachte bis stilisierte Darstellung) und Farbe dient der Verdeutlichung von Inhalt und Emotionen. Die Klarheit durch Stilisierung und Übertreibung unterstützt dabei die Wahrnehmung durch den Betrachter.

AUFGABE: Überlege, was zwischen den einzelnen Bildern geschieht. Ergänze nach deiner eigenen Vorstellung mit zwei Zwischenbildern.



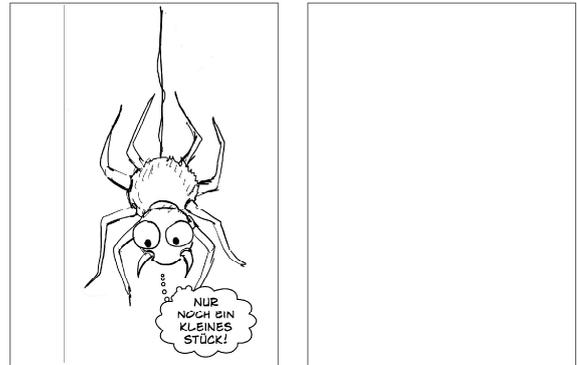
AUFGABE: Überlege auch, was zwischen den Bildern geschieht. Ergänze nach deiner eigenen Vorstellung das Anfangsbild und ein Zwischenbild.



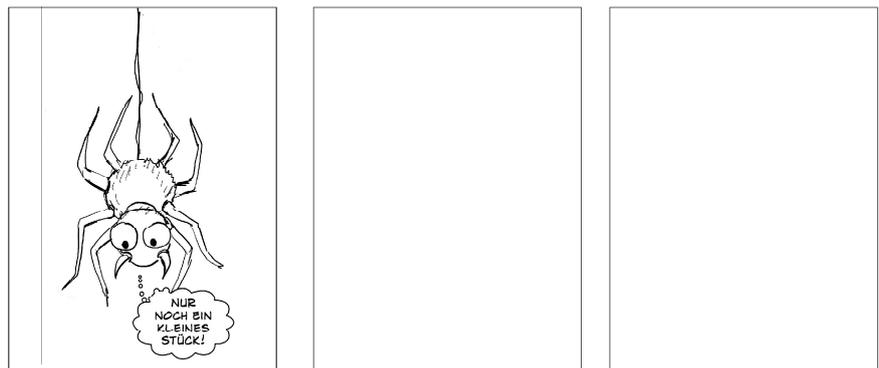
Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

BILDER ERZÄHLEN GESCHICHTEN

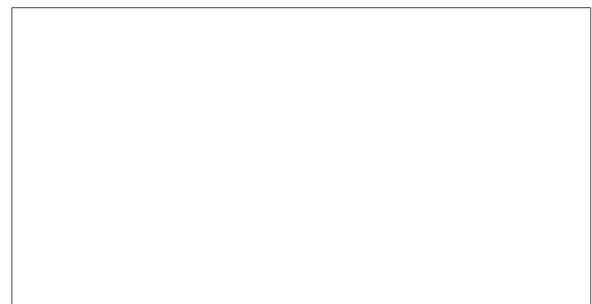
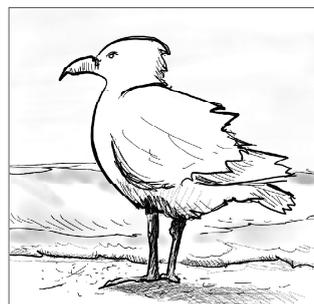
AUFGABE: Verwandle das Einzelbild in ein Comic, indem du ein weiteres Panel ergänzt und so eine kleine Geschichte erzählst. Verwende dabei einen Wechsel von Augenblick zu Augenblick



AUFGABE: Verwandle das Einzelbild in ein Comic, indem du die Geschichte durch einen Wechsel zu einer völlig anderen Szene weitererzählst.



AUFGABE: Zwischen den Panels muss nicht unbedingt immer viel Zeit vergehen. Man kann auch verschiedene Eindrücke einer Szene oder Stimmung wiedergeben. Ergänze folgende Bilder zum Thema „Nachmittag am Strand“.



Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

DIE ENTWICKLUNG DES COMICS

Frühe Bildgeschichten - Vorläufer des Comics

Wenn man Comics einfach als eine Bilderfolge definiert, dann gibt es diese Methode des Erzählens schon sehr lange. Vorläufer sind in Stein gehauene Bilder mit Text, wie sie in vielen frühen Kulturen gebräuchlich sind. Ein antikes Beispiel ist die **Trajanssäule**, Rom, 113 n. Chr., eine sog. Ehrensäule mit Reliefs von Szenen aus erfolgreichen Kriegen. Bildteppiche im Mittelalter kombinieren Bilder mit Textbändern, die das im Bild Gezeigte erläutern, z. B. der **Teppich von Bayeux** (spätes 11. Jh.). Viele kirchliche Darstellungen des Mittelalters, z. B. Handschriften, Altarbilder oder Glasfenster, zeigen eine Abfolge von Ereignissen, meist allerdings ohne Textergänzung.

Die Geschichte des Comic

Seit der Erfindung des Buchdrucks gibt es immer mehr einfache Bildgeschichten, die weite Verbreitung finden, z. B. aus dem Leben von Heiligen und Märtyrern oder auch mit sozialkritischen Themen. Erste in Zeitungen gedruckte Bildfolgen findet man seit 1896, Kurzformen auch in Witz- und Karikaturblättern wie dem englischen „Punch“. Mitte des 19. Jh. werden zum ersten Mal Panelrahmen verwendet.

Wilhelm Busch veröffentlicht seine Zeichnungen und volkstümliche satirische Bildgeschichten mit Textuntertiteln, z. B. Die fromme Helene, Max und Moritz u. v. a., zunächst in Zeitungen, später in Buchform.

Zum ersten Mal als Comic bezeichnet werden die in Streifenform angelegten Bildreihen im späten 19. Jh. in den USA. Dort werden diese **Comicstrips** regelmäßig in Zeitungen veröffentlicht. Im 20. Jh. gelten Comics v. a. als unterhaltsame Lektüre in Zeitschriften, später gibt es eigene Comichefte, in Europa v. a. in Frankreich und Belgien. Der Zweite Weltkrieg führt gerade in Japan und den USA zu den Superhelden-Comics, gleichzeitig geschieht eine Arbeitsteilung zwischen Autor und Zeichner. Öffentlicher Protest gegen die Darstellung von Horror und Gewalt in Comics führt in den USA zu einer engen Regelung (Comics Code), mit der Nebenwirkung, dass Kinder als Zielgruppe verstärkt interessant werden. Seit den 80er Jahren wenden sich Comics in allen Ländern wieder verstärkt an erwachsene Leser. Ca. seit 1990 gibt es die anspruchsvolle Form der sog. „**Graphic Novels**“, die Literatur (v. a. Romane) als Comic „übersetzen“. In Japan wird das **Manga** (der Begriff wird dort schon im 19. Jh. verwendet) weitergeführt, es erreicht alle gesellschaftlichen Schichten und wird auch außerhalb Japans sehr populär.

Comic als Kommunikationsmittel

Die Möglichkeit, sich ganz ohne Text auszudrücken, wird in verschiedenen Epochen genutzt, um Menschen anzusprechen, die nicht lesen können. Das gilt für die Wandmalereien in mittelalterlichen Kirchen ebenso wie in unserer Zeit. So werden z. B. für Analphabeten wichtige Informationen rein bildlich oder mit stark vereinfachten Textteilen vermittelt (z. B. zu medizinischen und gesellschaftlichen Fragen wie Geburtenkontrolle, für politische Aussagen u. a. m.).

AUFGABE: Suche Abbildungen des Teppichs von Bayeux sowie von Bildgeschichten Wilhelm Buschs. Gestalte eine illustrierte Seite, die du in diesem Arbeitsheft einfügst.

CHARAKTERE

Akteure

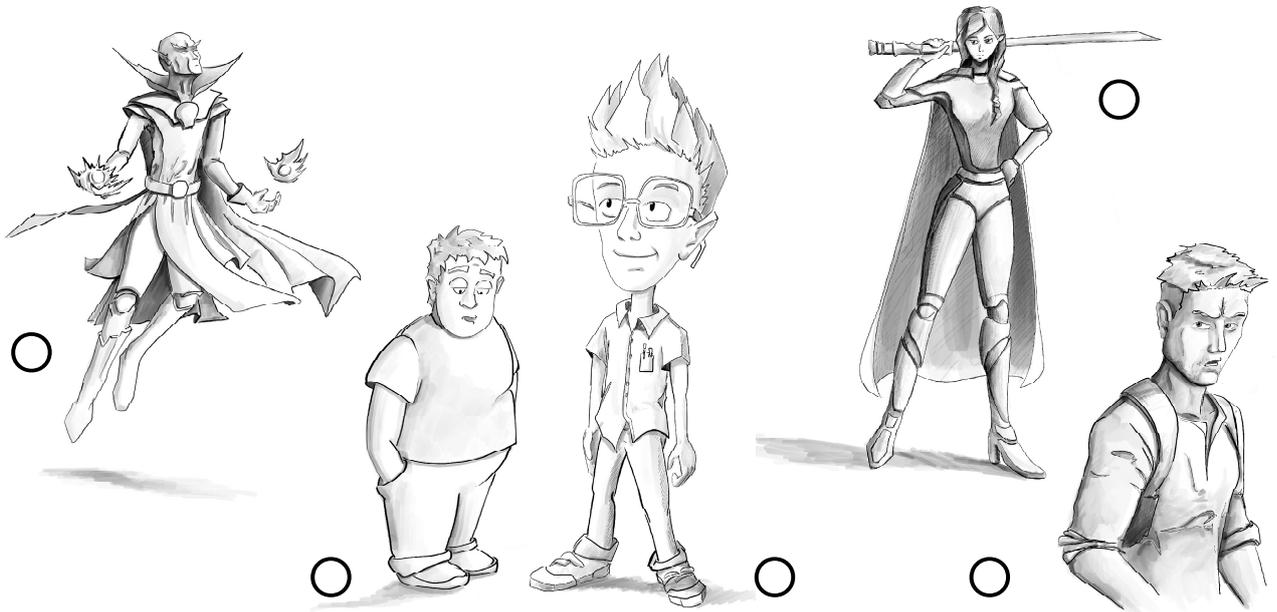
Die Akteure sind die „Schauspieler“ in einer Bildgeschichte. Sie spielen Rollen, wie im Theater oder im Film. Dabei stellen sie positive oder negative Charaktere dar.

Welcher Art ihr Charakter ist, das merkt man am Körperbau ebenso wie an der Gesichtsform, der Gestaltung von Augen, Mund, Nase, Ohren ebenso wie an der Frisur oder Kleidung. Manche Akteure tragen auch bestimmte Objekte (Attribute) wie z. B. eine Brille oder eine besondere Art von Waffe.

Damit man einen Schauspieler wiedererkennt, sind diese äußeren Merkmale innerhalb einer Geschichte grundsätzlich gleich gestaltet - eine Verwandlung wird dann in der Geschichte erklärt (vgl. Superman). Damit man zudem die Persönlichkeit erkennt, also die Charaktereigenarten, muss der Zeichner bzw. Autor die Regeln der Körpersprache beachten und ihre Darstellung beherrschen: Haltung, Gestik und vor allem Mimik.

AUFGABE: Ordne den Figuren die genannten Charakter-Rollen zu. Erkläre, welche äußeren Merkmale und welche Aspekte der Körpersprache für dich diese Zuordnung begründen.

- „Held/Heldin“
- „Dummkopf“
- „Fiesling“
- „der kleine Kluge“
- „allmächtiger Zauberer“



Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

CHARAKTERE

AUFGABE: Trage für eine Comic-Figur deiner Wahl die Besonderheiten ein, die sie in jeder Geschichte bzw. auf jeder Seite eines Comics leicht wiedererkennbar machen. Ergänze deine Beschreibung durch eine Abbildung oder erstelle selbst eine Zeichnung.

Name

Gesichtsform

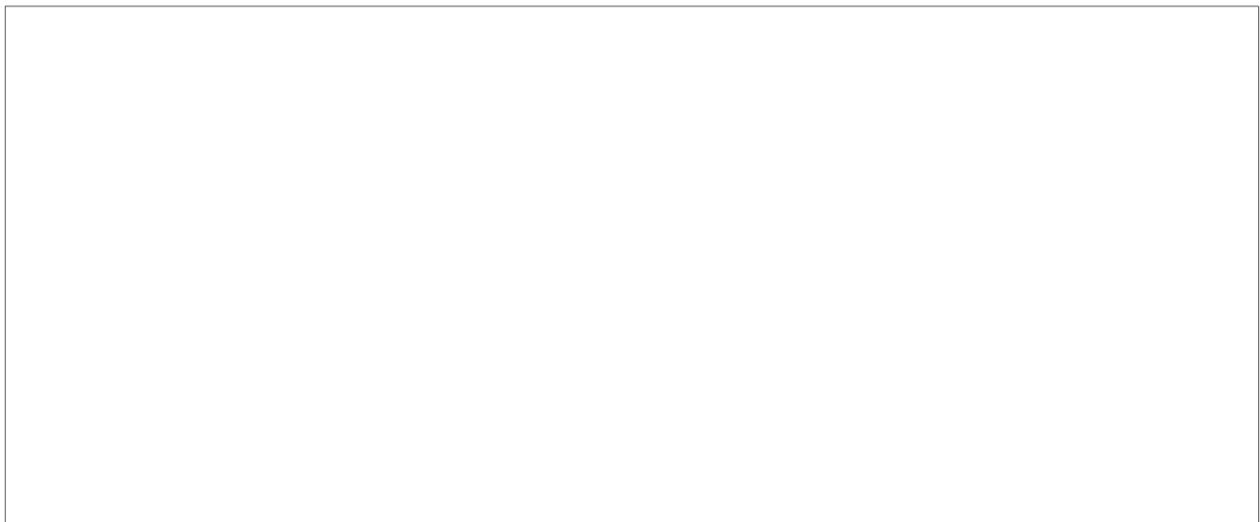
Besonderheit der Augen

Besonderheit Mund/Nase/Ohren

Körperbau

Besonderheit der Kleidung

besondere Attribute



AUFGABE: Stell dir vor, du sollst eine Comic-Figur werden. Erstelle für dich selbst eine „Rollenkarte“ und zeichne dich auf ein Extra-Blatt in einer passenden Pose (Haltung, Gestik, Mimik).

Charakter

Gesichtsform

Besonderheit der Augen

Besonderheit Mund/Nase/Ohren

Körperbau

Besonderheit der Kleidung

besondere Attribute

ZEICHNEN IM COMIC-STIL

Realistische Darstellung

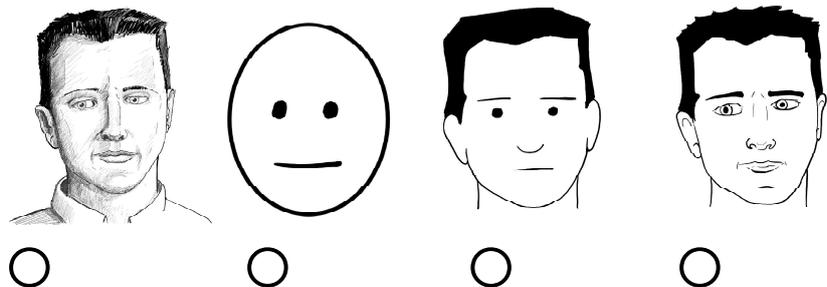
Comics können in ganz unterschiedlichen Stilen gezeichnet sein. Manche sind nahezu fotorealistisch und enthalten alle Merkmale einer naturgetreuen Wiedergabe der Wirklichkeit: Formen, Proportionen, Volumen und Stofflichkeit werden mit grafischen und/oder malerischen Mitteln (Farbe) exakt wiedergegeben.

Betonung der Kontur

Ein typisches Merkmal im Comic ist die Betonung der Kontur, um eine Figur oder ein Objekt deutlich hervorzuheben bzw. von der Umgebung abzugrenzen.

Cartoon-Stil: Übertreibung und Vereinfachung

In der Regel arbeiten Comiczeichner aber mit einem gewissen Maß an Vereinfachungen und oft auch Übertreibungen. Sind diese beiden Mittel sehr stark ausgeprägt, so spricht man von einem Cartoon. Dabei werden Figuren zum Beispiel extrem schlank oder mit übertriebenen Muskeln dargestellt. Der cartoonhafte Stil hilft dabei, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren und bestimmte Aspekte hervorzuheben, wie zum Beispiel die Emotionen bei einem Smiley.



AUFGABE: Ordne den Darstellungen eines Gesichts die Begriffe 1 realistisch, 2 vereinfacht, 3 stark vereinfacht, 4 schematisiert zu.

AUFGABE: Arbeite selbst mit Übertreibungen und füge dem links abgebildeten Superhelden einen muskulösen Oberkörper hinzu.

AUFGABE: Verwende ein Porträtfoto von dir, etwa in Postkartenformat. Lege ein durchscheinendes Papier darüber und zeichne die wesentlichen und charakteristischen Gesichtszüge nach. Wiederhole dies mindestens zweimal und versuche zu vereinfachen. Du wirst zunehmend Geschick darin entwickeln, das wirklich Wichtige herauszustellen an Frisur, Gesichtsform und Details wie Augen und Augenbrauen, Mund, Nase ...

ZEICHNEN IM COMIC-STIL: TIERE



Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

AUFGABE: Füge die Abbildung eines Ziegenbocks ein. Vergleiche das Foto mit der Zeichnung und markiere im Foto die wesentlichen Merkmale, die in der Zeichnung genutzt worden sind. Füge eine dritte, eigene Variante ein, vielleicht auf einem transparenten Papier, das du über das Foto klebst.

AUFGABE: Zeichne ein Schaf im Cartoon-Stil. Orientiere dich dabei an der Darstellung des Ziegenbocks und beachte die Grundsätze: vereinfachen und typische Merkmale übertreiben. Arbeite aus dem Gedächtnis oder suche nach einer Abbildung. Versuche weitere Tiere aus dem Gedächtnis im Comic-Stil zu zeichnen (Elefant, Ente, Stier ...).

AUFGABE: Verwende dein Lieblingstier oder Haustier und zeichne es im Comic-Stil. Versuche die Eigenart des Tieres - sanft oder listig, fröhlich oder gleichmütig - auszudrücken.

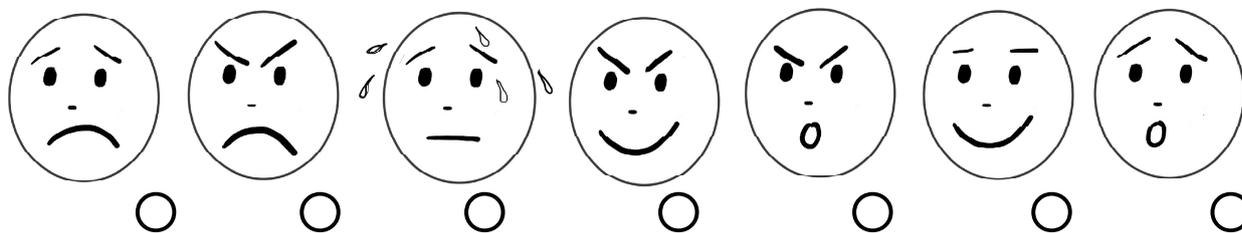
KÖRPERSPRACHE: MIMIK

Grundregeln

Die Charaktere drücken sich nicht nur durch die Sprechblasen aus, sondern vor allem durch die Körpersprache: Mimik, Gestik, Haltung. Man spricht dann - wie auch im Theater - von einer „Pose“, die eine Person einnimmt. Wenn die Darstellung gelingt, wird allein die Pose, also die Körpersprache, deutlich ausdrücken, was ein Akteur denkt oder gleich sagen wird oder auch, wie sich diese Figur gerade fühlt.

Mimik (Gesichtsausdruck)

Die Konzentration auf den Aspekt Mimik zeigt dies sehr deutlich. Die Richtung der Augenwinkel, der Augenbrauen und der Mundwinkel bestimmt den gesamten Ausdruck. Zusätzliche Möglichkeiten bieten die Form und die Größe der Augen und des Mundes.



AUFGABE: Welche Nummer passt zu welchem Schema?

1 = traurig, 2 = ratlos, 3 = wütend, 4 = fies, 5 = verärgert, 6 = fröhlich, 7 = unter Druck

AUFGABE: Sammle Abbildungen von Comic-Figuren mit eindeutigem Gesichtsausdruck auf einem Extrablatt (als Collage oder Zeichnung).



Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

Wie bei Schauspielern auf der Bühne oder im Film passt die Pose (also Mimik, Gestik und Haltung) dann auch zu dem gesprochenen Text, bzw. im Comic zum geschriebenen Text.

AUFGABE: Untersuche das nebenstehende Comic in Bezug auf die Übereinstimmung von Mimik und Text:

Kreuze die passende Beschreibung der Mimik (Augenbrauen, Augen, Mund) an in Bild 1

- Mund weit offen geschlossen
- Mundwinkel gerade nach unten nach oben
- Augen offen weit aufgerissen geschlossen

Wirkung

in Bild 2

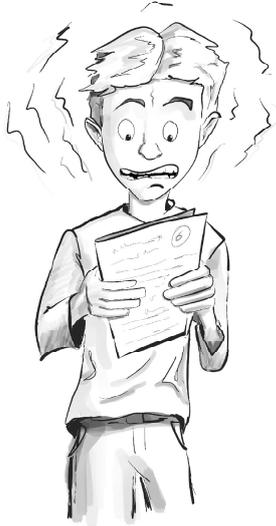
- Mund weit offen geschlossen
- Mundwinkel gerade nach unten nach oben
- Augen offen weit aufgerissen geschlossen

Wirkung

KÖRPERSPRACHE: MIMIK

Aufgabe: Beschreibe die Mimik der nebenstehenden drei Figuren und deute daraus die Stimmung der Person. Nutze als Hilfestellung die Begriffe und Beispiele auf der vorherigen Seite.

Ergänze jeweils eine Sprech- oder Denkblase mit einem zur Stimmung passenden Ausruf oder Satz.



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....

Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

AUFGABE: Erstelle auf einem Extrablatt eine Sammlung von drei Porträt-Zeichnungen im Comic-Stil von dir selbst, die jeweils eine typische Stimmung und entsprechende Mimik zeigen. Ergänze jeweils eine Sprech- oder Denkblase in passender Form (vgl. S. 16) mit einem charakteristischen Ausruf oder Satz von dir - ggf. in passender Schriftart. Erkennbar wirst du, wenn du auf deine typische Frisur (lange/kurze Haare, glatt/gelockt, Augen verdeckt/zurückgekämmt o. ä.) und Besonderheiten achtest (Brille, Schmuck, Schal o. ä.).

KÖRPERSPRACHE: HALTUNG

Körperdarstellung auf der Grundlage der Anatomie

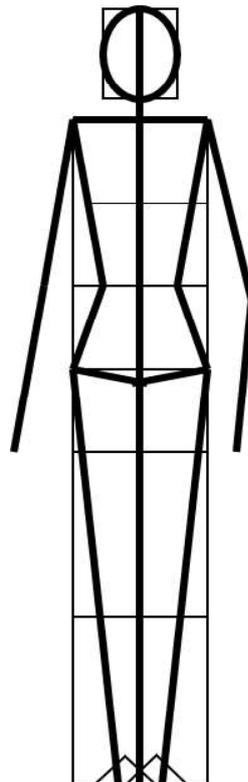
Dazu muss man den Aufbau des menschlichen Körpers kennen: Wirbelsäule, Gelenkstellen wie Schulter, Hüfte, Ellenbogen oder Knie u. a. Genaue Beobachtung und sehr viel Übung helfen, den stehenden, liegenden, sitzenden oder rennenden Akteur und viele andere Variationen zu zeichnen.

Jeder, der ein künstlerisches Studium durchläuft - egal, ob er später Bildender Künstler wird, als Grafiker Bücher illustriert, Comics zeichnet oder Mode entwirft oder ins Lehramt geht - erlernt dies, es ist ein Grundbestandteil der Ausbildung.

Die Anatomie des Menschen, also der Körperbau, ist ein Thema der 8. Jahrgangsstufe. Beim Comiczeichnen kann man sich mit einigen Tricks aber schon fit machen und z. B. durch das Abzeichnen von Comicfiguren in Übung kommen.

Proportionenschema

Grundlage sind die Anatomie-Vorgaben, die von den Künstlern der Renaissance entwickelt wurden, v. a. von Leonardo da Vinci und Albrecht Dürer. Deren Kenntnisse beruhen auf theoretischen Schriften aus der Antike und auf der Vermessung antiker Statuen.

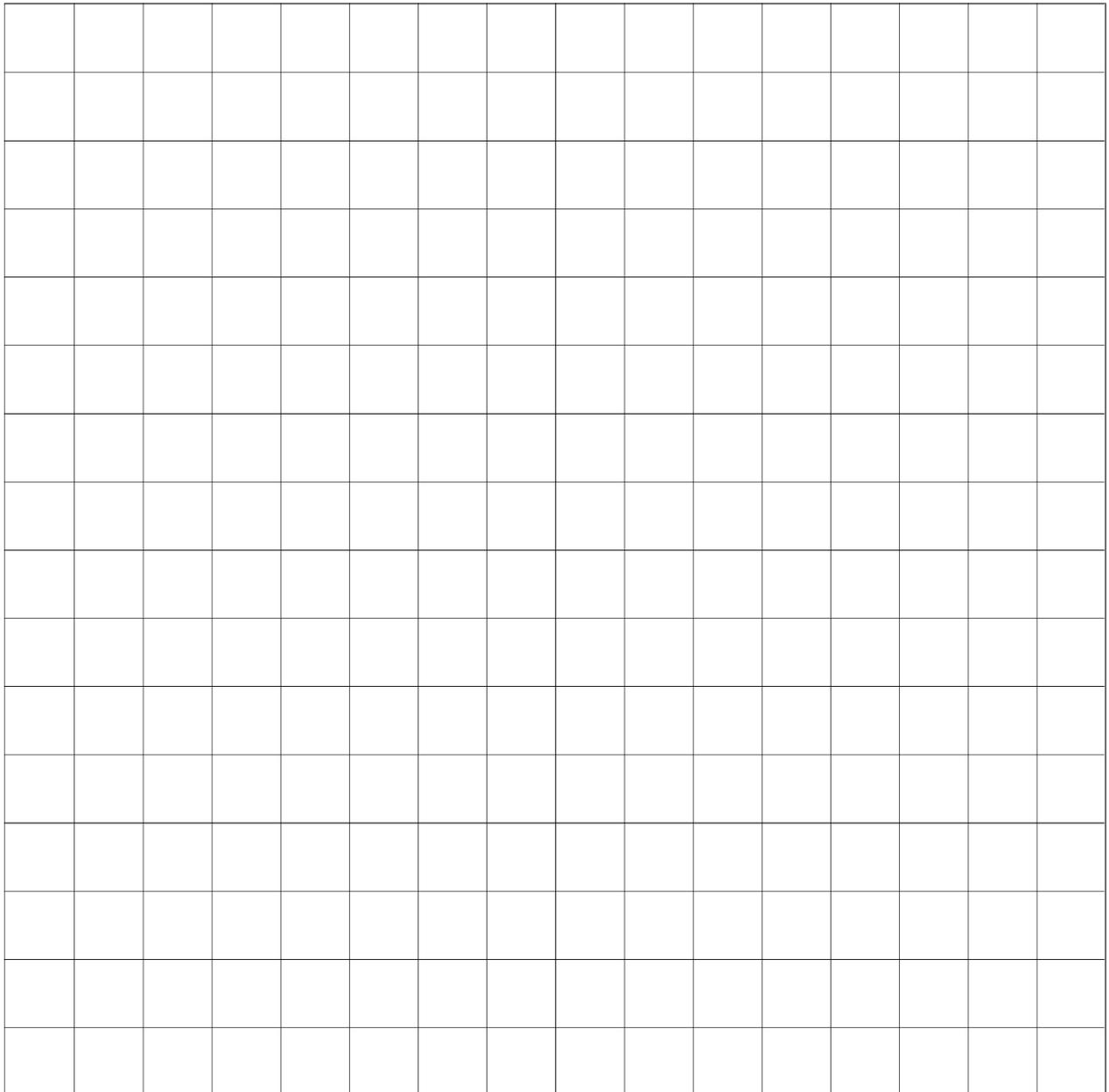


Die antike Proportionslehre geht aus von der Größe des Kopfes. Der Oberkörper (Schulter bis Taille) macht das Zweifache der Kopfgröße aus, der Unterkörper (Taille bis Standfläche) dreimal den Oberkörper.

Variation der Ideal- bzw. Normalproportionen im Comic

Anders als bei den an Idealvorstellungen ausgerichteten Künstlern der Antike oder der klassischen Kunst interessiert im Comic gerade die Abweichung von der Norm. Sie wird - wie bei Cartoon oder Karikatur - bewusst gesucht, um eine Typisierung zu erreichen: Kurze oder überlange Beine, ein übergroßer Kopf sind ebenso kennzeichnend für den Comic-Stil wie Veränderungen in der Breite, z. B. übermäßig breite Schultern.

KÖRPERSPRACHE: HALTUNG



AUFGABE: Zeichne auf einem Blatt kariertem Papier Figuren in verschiedenen Haltungen. Jede Figur soll dabei nicht größer sein als eines der karierten Felder. Verwende einen Kugelschreiber, Filzstift oder weichen Bleistift und korrigiere nicht durch Radieren o. ä. Das Blatt ist groß genug für viele neue Versuche!

Zeichne am Ende ... nach ca. 20 Versuchen ... die drei Haltungen noch einmal, die dir besonders gut gelungen erscheinen. Ordne ihnen eine Stimmung (traurig/fröhlich, ängstlich/wütend o. a.) oder eine Situation zu (z. B. schlafen, warten, gehen, rennen, suchen, sich ausstrecken o. a.).

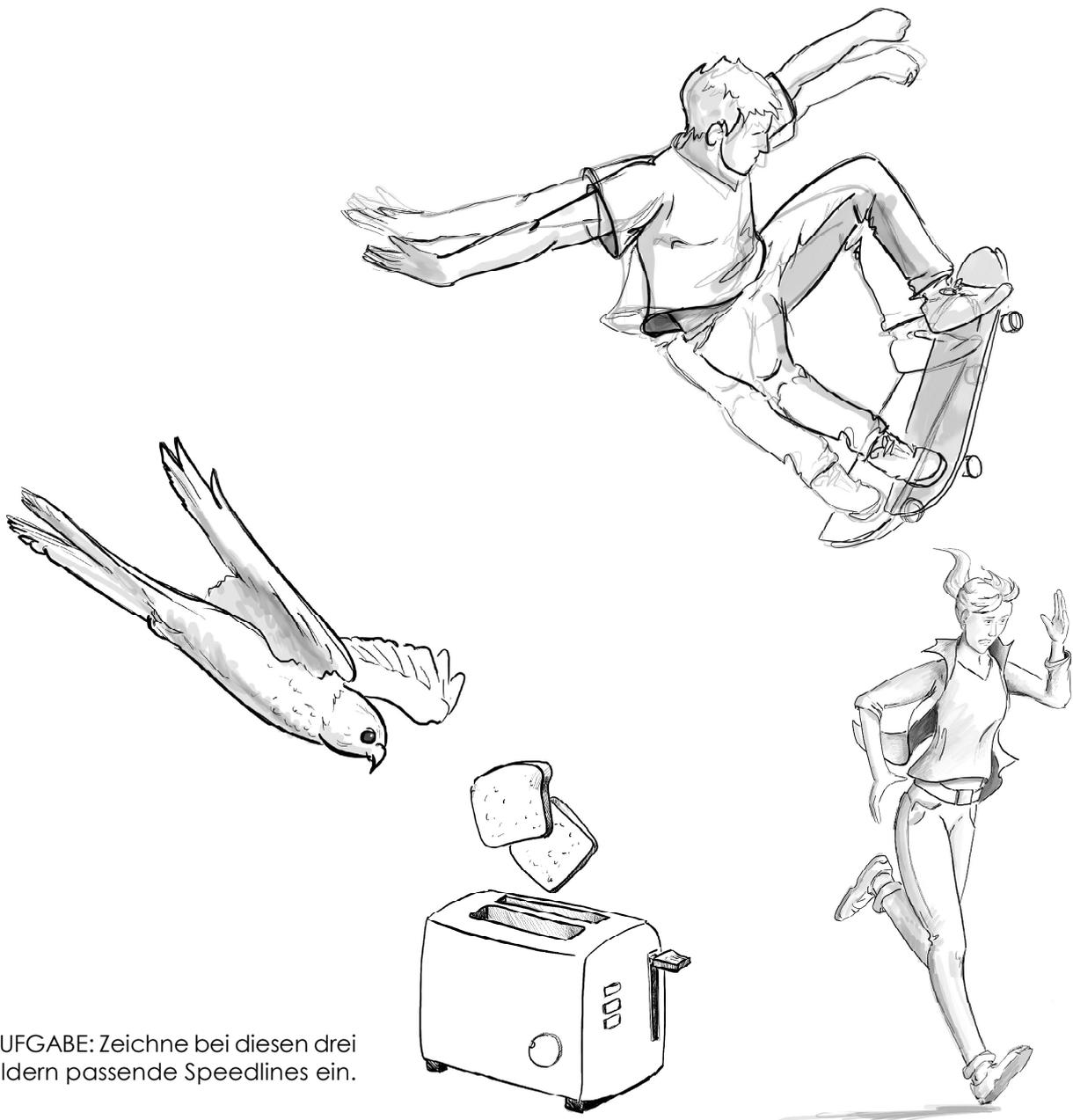
BEWEGUNG

Speedlines/ Bewegungslinien

Bewegung kann dargestellt werden durch eine entsprechende Körperhaltung, z. B. abgewinkelte Arme und Beine bei einer Laufbewegung. Zusätzlich wird im Comic eine schnelle Bewegung durch sog. Bewegungslinien oder Speedlines verdeutlicht. Sie geben in erster Linie die Richtung der Bewegung an und verstärken den Eindruck des Bewegungstempos. Sie zeichnen damit die Bahn sich bewegendes Objekte nach.

Bewegungsphase

Durch Bewegungsphasen wird geklärt, dass der Körper vorher und nachher jeweils eine andere Position einnimmt als gerade jetzt. So können auch Verwacklungseffekte bzw. Bewegungsunschärfe imitiert werden. In der Zeichnung wird also ein bestimmter Moment und z. B. etwas heller der vorausgegangene abgebildet. Bei dieser Darstellungsweise hilft das objektive Bild der Kamera.



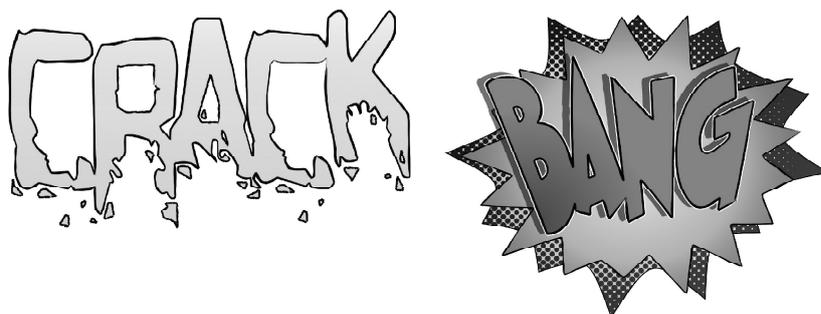
AUFGABE: Zeichne bei diesen drei Bildern passende Speedlines ein.

Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

LAUTMALEREI

Darstellung von Geräuschen

Geräusche werden normalerweise ja „gehört“. In einem Text muss man ein Geräusch dagegen genau beschreiben. Im Comic wird ein Geräusch nachgeahmt, der „Laut“ wird „gemalt“.



Was man schreibt, ist genau das, was man hört: Geräuschwörter.

Der Laut-Typ (Lautstärke, Sprechweise bzw. Tonfall/Emotion beim Sprechen) wird durch die Art der Schrift zusätzlich betont: Schrifttyp (Form, z. B. kantig, rund, ausgerissen, unscharf ...), Schriftgröße (z. B. Umrandung überschneidend) und Ausrichtung (z. B. Welle als Grundlinie der Schrift, perspektivisch sich vergrößernd).

Viele Geräuschwörter, die wir aus Comics kennen, sind direkt aus der englischen Version übernommen, wie z. B. to crash = krachen, brechen, to gulp = verschlingen, würgen, oder to splash = spritzen, patschen.

Die Geräuschwörter werden oft mit passender Umrandung gemalt (gewellt, gezackt o. ä.) und in entsprechenden Farben gestaltet.



Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

AUFGABE: Gestalte in deinem Zeichenbuch bzw. auf einem eigenen Blatt für eines der genannten Geräuschwörter eine passende Lautmalerei. Nutze Farb- oder Filzstifte. Begründe die Darstellung, indem du passende Adjektive zu Schrifttyp und -größe zuordnest.

AUFGABE: Eine alte Tür quietscht ..., ein Baby schreit ..., der Wasserhahn tropft ..., jemand klopft ans Fenster ... Welche Lautmalerei fällt dir dazu ein? Finde passende Laute und gestalte das Geräuschwort entsprechend. Nutze dazu ein eigenes Blatt.

SPRECHBLASEN

Darstellung von Sprache als Sprechblase

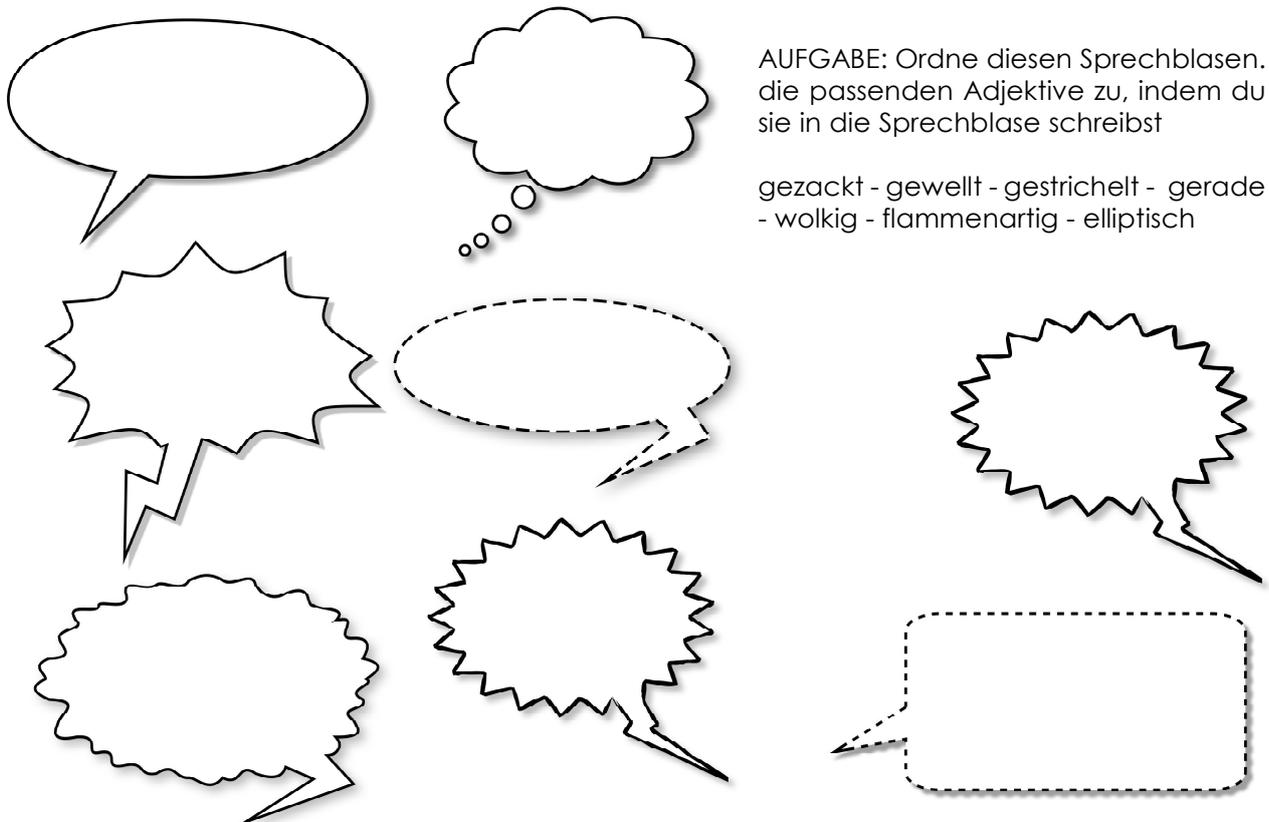
Sprechblasen sind ein typisches Stilmittel. Die Form der Sprechblase sowie die Art der Kontur und des Zeigers verdeutlichen die Lautstärke (laut/leise, schreiend/flüsternd) und den Laut-Typ (krächzend, klar, natürlich, künstlich ...). So wird auch das Gefühl bzw. die Stimmung des Sprechenden vermittelt (z. B. zornig/sanft, freundlich/aggressiv, heftig/langsam ...).

Text als Kommentar

Als Kommentar geschriebene Texte sind meist nur in einen einfachen Kasten oder am Rand eines Panels ins Bild gesetzt. Ein Zwischentext kann etwas erklären, auf die Vergangenheit oder die Zukunft verweisen und erläutern, was gerade nicht in der Bildfolge gezeigt werden kann oder soll. Hierbei sollen keine Emotionen dargestellt werden, die Schreibweise ist zurückhaltend.

Schreibweise

In der Regel werden im Comic wegen der leichteren Lesbarkeit ausschließlich Großbuchstaben sowie Druckbuchstaben benutzt.



AUFGABE: Ordne diesen Sprechblasen, die passenden Adjektive zu, indem du sie in die Sprechblase schreibst

gezackt - gewellt - gestrichelt - gerade
- wolkig - flammenartig - elliptisch

AUFGABE: Zeichne auf einem Extrablatt zum Foto einer Person (Comicfigur, eigenes Foto o. a.) Ausrufe oder Aussagen in drei verschiedene Sprechblasen, die deutlich machen, dass ...

- 1 die Person wütend ist und sehr laut,
- 2 die Person etwas oder jemanden wiedergefunden hat und sich sehr freut
- 3 die Person nachdenkt über ein Problem.

FARBE IM COMIC

Farbe oder Schwarzweiß

Comics in Schwarzweiß zu belassen ist häufig ein Kostenfaktor, es kann aber auch eine bestimmte Absicht dahinterstehen. Mangas verzichten in der Regel prinzipiell auf die Farbe. In der Regel wird jedoch immer die schwarze Kontur verwendet, häufig auch schwarze Binnenlinien in den Farbflächen.

Comics kolorieren

Unterschiedliche Werkzeuge ermöglichen spezielle Effekte:

Buntstifte sind grafisch reizvoll und durchaus nicht nur für Anfänger geeignet, sondern sogar sehr anspruchsvoll und zeitaufwändig.

Filzstifte ermöglichen glatte Flächen, bei speziellen Stiften kann durch mehrfaches Übermalen auch eine Schattierung erreicht werden. Es gibt auch Filzstifte mit Pinseleffekt, die ähnlich schwierig zu handhaben sind wie echte Pinsel.

Aquarellfarben gehören zu den klassischen Möglichkeiten. Dabei sollte aber nicht die Umrandung ungewollt verschmiert werden.

Computerprogramme lassen bei entsprechender Übung im Umgang mit der Software ein Kolorieren in fast jedem Stil zu.

Keines dieser Werkzeuge ersetzt jedoch die künstlerische bzw. ästhetische Entscheidung: Welche Farbigkeit und warum? Welcher Stil und mit welcher Aussage? Kenntnisse in der Farblehre (Farbauswahl, Farbwirkung) sind unerlässlich (vgl. AH Farbe). Eine klare Entscheidung für eine bestimmte Farbpalette von Buntfarben oder für eine eher monochrome Palette erleichtert die Arbeit.

Farbwahl und Farbwirkung

Grundsätzlich gibt es natürliche Farben (wie sie in der Realität erscheinen bzw. unter verschiedenem Lichteinfall zu sehen sind) und veränderte Farben (z. B. je nach Stimmung/ Gefühl). Gerade der Lichteinfall ist von Bedeutung, nicht nur um die Plastizität von Objekten zu klären, sondern auch im Einfluss auf die Farben (z. B. Nachtstimmung).

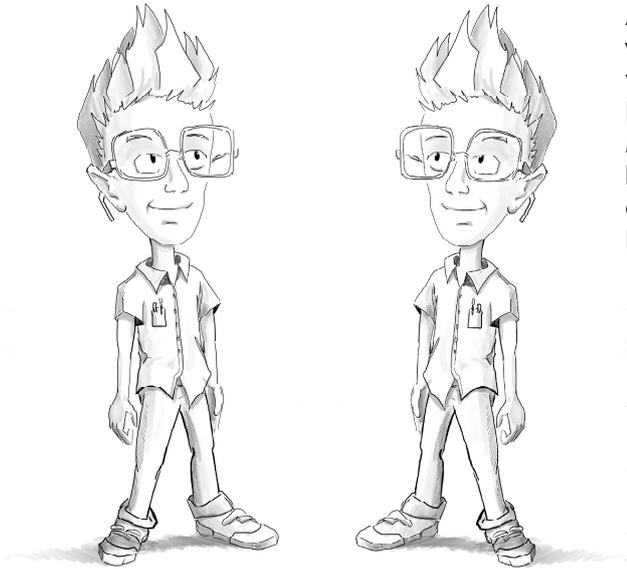
Jede Farbe wird je nach Intensität, Helligkeit und Temperatur mit bestimmten Assoziationen verknüpft (z. B. Gelb für Licht, Rot als Signalfarbe für starke Gefühle und für Gefahr, Blau für Ferne, Sehnsucht, Grün für Natur).

Eine wesentliche Rolle spielt die Unterscheidung von warmen Farben (Rot-Orange- oder Brauntöne) und kalten Farben (Blau-Grün oder Grautöne). Wir nehmen warme Farben als näher wahr, kühle Farben rücken eher in den Hintergrund.

Ebenso wichtig sind Farbkontraste wie der genannte Kalt-Warm-Kontrast, der Intensitätskontrast und v. a. der Komplementärkontrast (stärkste Kontrastwirkung).

Im Comic - wie in jeder gestalterischen Arbeit in der Bildnerischen wie der Angewandten Kunst - ist die bewusste Auswahl von Farben unerlässlich. Selbst wenn das Comic „bunt“ wirken soll, ist zu entscheiden, ob dies die in der Realität erlebte zufällige Buntheit, der Realität etwa in einer Großstadt vergleichbar, ist oder eine „fröhliche Buntheit“, wie sie z. B. in Comics für Kinder eingesetzt wird. Der Fokus liegt dabei also auf der Absicht bzw. der Wirkung auf den Betrachter (magisch, lustig, aggressiv, zärtlich u. v. m.), und im gleichen Maß auf dem Betrachter, der Zielgruppe selbst. Von spezieller Bedeutung ist die Farbe als Wiedererkennungsmerkmal bestimmter Akteure.

FARBE IM COMIC



AUFGABE: Du kennst die Idee ... Eine Person verwandelt sich, um interessanter zu wirken oder vielleicht ungeahnte Kräfte zu entwickeln? Koloriere die linke Abbildung so, als wäre dies ein Mitschüler, der genau so auch in deiner Klasse sein könnte. Zeige ihn rechts in Farben, die aus ihm einen wirklich ungewöhnlichen Typen machen. Erläutere kurz deine Absicht und deine Farbwahl.

.....

.....

.....

.....

AUFGABE: Koloriere dieses Comic so, dass die Wirkung und Aussage einer rasanten nächtlichen Fahrt verstärkt wird. Achte darauf, dass man das Auto und auch den Motorradfahrer in allen Panels wiedererkennt.

Beschränke dich auf max. 5 Farbtöne und lege eine Palette der von dir verwendeten Farben an.

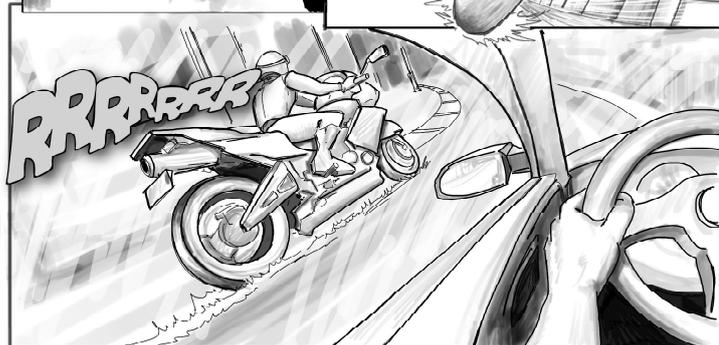
○

○

○

○

○



Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

DRAMATURGIE - BILDEINSTELLUNGEN

Einstellungsgröße

Die Schlüsselfrage lautet: Wie weit ist der Betrachter vom Geschehen entfernt? Die einzelnen Bilder einer Geschichte zeigen wie im Film die Entfernung des Betrachters vom Geschehen, damit ist der Bildausschnitt bestimmt. So sieht der Betrachter immer genau das, was gerade wichtig ist.

1 Panorama/Weit

Dies ist der größtmögliche Bildausschnitt, eine Ansicht aus großer Entfernung. Die Szene ist im Überblick zu sehen. Der Betrachter kennt damit den Ort der Handlung und weiß, wo das Geschehen spielt (Stadt, Straße, Landschaft).

2 Totale/Halbtotale

Geht man etwas näher, sieht man schon Personen in voller Größe/ in fast voller Größe. Der Hintergrund ist gut zu sehen.

3 Amerikanische

Die Person ist bis auf Kniehöhe zu sehen, die Gestik ist gut zu erkennen. Die Bezeichnung kommt aus den Wild-West-Filmen: der Griff nach dem Colt soll gut sichtbar sein.

4 Halbnah

Geht der Betrachter noch näher, sieht er die Personen etwa von der Hüfte aufwärts, hier konzentriert sich der Zeichner auf die Gestik und Mimik, die Umgebung wird weniger wichtig.

5 Nah

Nah zeigt die Person etwa in Brusthöhe, die Mimik ist gut erkennbar.

6 Groß

In der Groß-Einstellung füllt der Kopf das Bildformat, so dass die Mimik sehr stark auffällt und auch minimale Regungen im Gesicht gut zu beobachten sind.

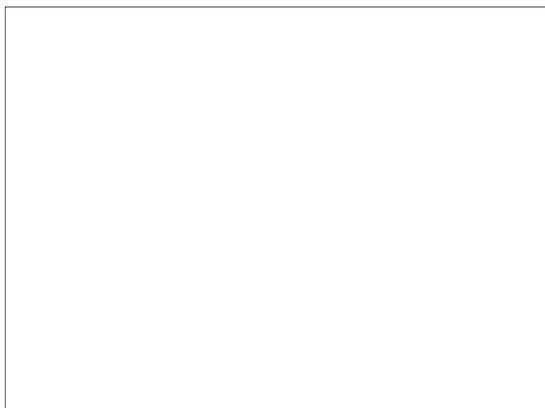
7 Detail

Ein Detail zeigt eine Einzelheit, einen kleinen Ausschnitt, etwas Besonderes, und füllt das gesamte Format.

Einstellungswechsel

In actionreichen Comics wechselt die Einstellungsgröße von Panel zu Panel bzw. von Einstellung zu Einstellung so schnell, dass wir mit dem Gesehenen ebenfalls ständig in Bewegung bleiben.

AUFGABE: Ordne den beiden Panels die Einstellungsgröße zu. Zeichne in das leere Panel eine Totale, aus der deutlich wird, wo die Szene spielt.



Zeichnung: Marlene Büttel
Quelle: Privat

DRAMATURGIE - BLICKWINKEL

Blickwinkel / Perspektive

Wo ist der Standort des Betrachters? Das ist die Schlüsselfrage für das Thema Blickwinkel bzw. Perspektive. Die Perspektive beeinflusst die Wirkung des Bildes und die Einstimmung des Betrachters.

Normalperspektive

Der Blickwinkel kann in Augenhöhe gewählt werden, dies entspricht unserer normalen Sicht auf die Umwelt. Er fühlt sich dabei „Auge in Auge“ mit dem Geschehen.

Vogelperspektive

Dabei wird der Blick von oben gewählt, als ob der Betrachter auf einem Baum, im oberen Stockwerk eines Hauses oder auf dem Schrank im Zimmer sitzt. Er hat den Überblick und fühlt sich dementsprechend überlegen.

Froschperspektive

Dabei wird der Blick von weit unten gewählt, als wäre der Betrachter sehr winzig - vielleicht so klein wie ein Kind oder eine Katze - oder als ob er am Boden liegen würde. Damit sieht er alle anderen Objekte von schräg unten und fühlt sich entsprechend unterlegen.

Perspektivenwechsel

Der Blickwinkel wird sich im Lauf einer Geschichte natürlich ändern. Plötzlich kann man die Szene zum Beispiel so sehen, wie sie der Akteur von seinem Standort aus sieht. Solche Wechsel bringen Bewegung in die Geschichte. Allerdings ist es wichtig, diese Standort-Wechsel verständlich zu machen und den Betrachter damit nicht nur zu verwirren.
(vgl. Montage)



Zeichnung: Marlene Büttel
Quelle: Privat

AUFGABE: Bestimme den Blickwinkel, der hier verwendet wird und beschreibe, wie sich der Junge wohl fühlt. Notiere dazu drei Adjektive.

-perspektive
-
 -
 -

DRAMATURGIE - MONTAGE

Montage

Damit ist die Anordnung der Panels bzw. Abfolge der Bilder unter Beachtung der Leserichtung gemeint. Die Montage bestimmt den „Lese-Rhythmus“, den Eindruck von Tempo und Spannung.

Einzelbilder und ihre Anordnung

Einzelbilder werden zum Teil als gleich große Panels (= Einzelbild) zeilenartig angeordnet. Daher kommt auch der ursprüngliche Name „comic stripes“, also „komische Streifen“ bzw. Streifen von mehreren Einzelbildern, die eine komische Geschichte erzählen. Teilweise sind die Panels auch unterschiedlich groß oder greifen sogar ineinander bzw. überschneiden einander. Dies erschwert die Leserichtung, sorgt aber für Spannung.

Reihenfolge

Typisch ist es, an den Anfang einer Doppelseite oder einer Geschichte ein größeres Bild zu setzen, das in einer Panoramaeinstellung oder zumindest in einer Totalen zeigt, wo sich die Figuren eigentlich befinden. So kann sich der Leser im Sinn des Wortes „ein Bild machen“, bevor es richtig los geht.

Leserichtung

Die „Leserichtung“ entspricht unserer europäischen Lesegewohnheit: von links nach rechts und von oben nach unten. In japanischen Comics dagegen wird von rechts nach links gelesen.

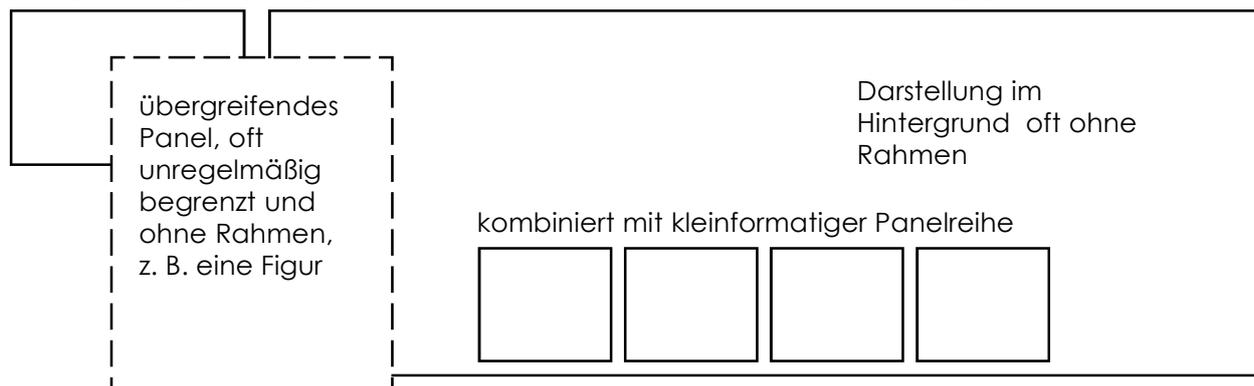
Montage als Gestaltungsmittel

Viele Zeichner entwickeln ihren eigenen Stil. Einige bevorzugen eine ganz strenge und von links nach rechts zu lesende Reihe von Bildern. Andere wählen schnelle oder langsame Wechsel von Blickwinkeln oder den Einstellungen in den einzelnen Panels. Die Erzähl- und Montagetechnik, der Wechsel von großen und kleinen, von eingerahmten und offenen Bildern gilt als „Markenzeichen“ bestimmter Zeichner.

strenge Bildfolge, z. T. kombiniert mit gleichbleibender Einstellungsgröße bzw. Blickwinkel



unregelmäßige Montagetechnik, oft kombiniert mit Wechseln in Einstellungsgröße bzw. Blickwinkel



DRAMATURGIE - ERZÄHLTECHNIK

Reihenfolge der Bilder = Reihenfolge der Handlung

Es gibt wie bei der Filmsprache unterschiedliche Erzählstile: Bei einem zeitlich **eingleisigen Ablauf** geschieht die Geschichte genau in dieser Reihenfolge, bei einem **Zeitwechsel** springt die Erzählung z. B. in Vergangenheit oder Zukunft. Jeder Wechsel muss für den Leser verständlich sein. Bei einer **Parallelmontage** erzählen Bilder oder kurze Bildfolgen von parallel stattfindenden Ereignissen.

Zeitlupe / Zeitraffer

Diese Erzähltechnik wird durch die Montage oder zeichnerische Tricks ermöglicht. In der **Zeitlupe** wird eine Bewegung extrem verlangsamt, z. B. durch eine Verdoppelung. Beim **Zeitraffer** wird eine Bewegung dagegen beschleunigt, z. B. durch Bewegungslinien. Häufig werden solche Tricks mit Hilfe einer Sequenz gelöst: Eine Folge von meist kleineren Bildern zerlegt eine Handlung in kleine Teilschritte. Im Blick auf die Handlung wird durch einen Zeitraffer innerhalb weniger Bilder ein großer Zeitsprung bewältigt.

Zeitwechsel

Spannend sind Zeitwechsel von der Gegenwart in die Vergangenheit oder in die Zukunft. Hier kann ein Kommentar helfen, auch ein Wechsel in der Farbgebung ist möglich, um den Zeitwechsel besser zu verstehen. So kann z. B. der Wechsel in die Vergangenheit durch den Wechsel von Farbe zu Schwarzweiß verdeutlicht werden.



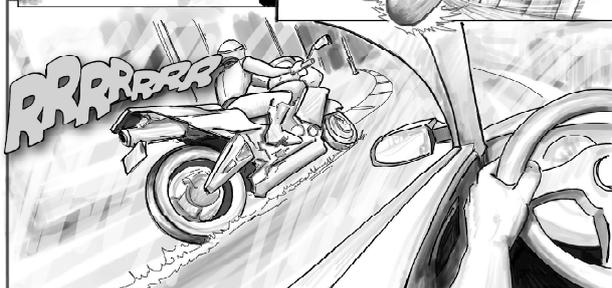
Die abgebildete Bildfolge erzählt in vier Bildern einen kurzen Moment einer rasanten Fahrt durch die Nacht. Der Augenblick des Überholmanövers wird dazu aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt und in unterschiedlichen Einstellungen.

AUFGABE: Suche in Comics nach anderen Beispielen für Zeitlupe bzw. Zeitraffer.

AUFGABE: Zeichne dazu selbst eine kleine Sequenz zu einem Thema deiner Wahl.

Themenvorschläge

- etwas fällt herunter und zerbricht
- Elfmeter
-
-
-



Zeichnungen: Marlene Büttel
Quelle: Privat

GESTALTUNGSREGELN

Wie aus einer Geschichte ein Comic wird.

Wer eine Geschichte als Comic erzählen will, wird die in diesem Heft genannten Gestaltungsmittel und -ideen verwenden. Dabei gibt es einige Grundregeln, die beachtet werden sollten.

Die Umsetzung der Story erfordert es festzulegen, wie viele einzelne Bilder (Panels) gebraucht werden. Dabei gilt: **Greife nur Momente und Szenen heraus, die für die Handlung wichtig sind.**

Damit der Leser der Geschichte gut folgen kann, gilt als Regel: **Achte auf die Leserichtung der Panels!**

Viel Freiraum hat der Zeichner bei der Gestaltung: **Panels können gleich sein oder sich in Form und Größe unterscheiden. Sie können nebeneinander - oft mit einem kleinen Abstand - stehen oder sich überschneiden. Außerdem haben sie einen schmalen Rahmen - oder auch nicht. Und Figuren oder Objekte können auch aus dem Rahmen herausragen.**

Wie der Zeichner seine Geschichte erzählt, kommt darauf an, ob er es ruhig und gemächlich oder spannend und dramatisch machen möchte. Auch hier kann er die Panels entsprechend wählen: **Große Panels eignen sich für längere und ruhige Szenen bzw. Handlungen, kleine für schnell aufeinanderfolgende Aktionen und Blickwechsel.**

Ganz wichtig ist neben der Auswahl der Szenen, die in einem oder mehreren Einzelbildern erzählt werden, die Wahl der Akteure. Mit ihnen erlebt der Leser - in verschiedenen Einstellungen und Blickwinkeln - das Geschehen mit. **Achte auf die Wiedererkennbarkeit.**

Dann folgt noch der Text, der als Kommentar und in Sprech- oder Denkblasen eingefügt wird, und natürlich die Geräuschwörter, die unsere Phantasie anregen. Aber Vorsicht: **Im Comic spielt das Bild die Hauptrolle, nicht der Lesetext!**

Bleiben noch die Gestaltungsmittel des Künstlers: **die Farbgebung** und vor allem: **der Zeichenstil.**

Übrigens: **Ein Titel muss, ein Extra-Titelbild kann sein.**

AUFGABE: Jetzt bist du gut vorbereitet, ein „echtes“ vollständiges Comic zu zeichnen. Mit welchem Thema? Da gibt es viele Möglichkeiten. Wähle einen der Vorschläge aus und beschränke dich bei deinem Comic auf ein Din A3-Blatt, das du aber falten kannst im Leporello-Stil oder einmal quer, so dass du ein Din A4-Faltblatt erhältst mit der Möglichkeit einer Titelseite und einer aufgeklappten Fläche für viele Panels.

Themenvorschläge:

- Mein Lieblingslied ... Gestalte aus dem Text deines Lieblingsongs ein Comic mit mind. 5 Einzelbildern. Beschränke dich beim Text auf wesentliche Zeilen oder Worte.
- Mein Lieblingsgedicht ... Gestalte den Text um zu einem Comic. Beschränke dich beim Text auf das Wichtigste. Sei kreativ: Das Gedicht kann z. B. auch zu einem Dialog umgeformt werden.

COMIC IN DER BILDENDEN KUNST

Comic und Kunst

Comic gilt als „etwas dazwischen“, etwas das zwischen Literatur (wegen der Sprache bzw. des geschriebenen Textes) und der Bildenden Kunst angesiedelt wird (wegen der Verwendung der bildnerischen Mittel).

Obwohl die Vorbilder in der Bildenden Kunst benannt werden (antike Wandmalerei, mittelalterliche Buchmalerei), gilt Comic seit seiner Verbreitung in den Massenmedien als „trivial“, weniger Wert als „echte Kunst“.

Roy Lichtenstein

Der amerikanische Künstler Roy Lichtenstein verwendet ganz im Sinn der Pop Art neben Zeitungs- und Werbefotos v. a. Motive aus Comicstrips als Vorlage für seine Werke. Comics werden in seiner Zeit nicht als Kunst gesehen, sie sind aber in der Öffentlichkeit überall präsent. Oft nutzt er enge Ausschnitte aus einzelnen Panels und vergrößert sie stark auf großformatige Leinwände. Die damit deutlich sichtbaren Rasterpunkte werden zu seinem Gestaltungsprinzip und zu einem Erkennungsmerkmal. Lichtenstein malt mit Öl- und Acrylfarbe in dem typisch comic-artigen, flächigen Stil mit starken Farben und schwarzen Konturen.

Für das Gemälde „**Ertrinkendes Mädchen**“, 1963, nutzt er als Vorlage ein Panel aus einem Comic von Tony Abruzzo, „Run For Love!“, 1962. Typisch ist der Kontrast der äußeren Erscheinung (perfekt frisiert und geschminkt) zur dramatisch-unglücklichen Mimik: Die Heldin ist Opfer einer unglücklichen Liebe. Der Ausschnitt ist sehr engt begrenzt, man erkennt weder die Umgebung noch die Situation. Das Einzelbild überlässt es ganz dem Betrachter, sich eine Geschichte auszudenken.

Auch in den Werken wie „**Hoffnungslos**“, 1963, und „**M-Maybe**“, 1965, ebenfalls aus der Serie der unglücklich verliebten, aber trotzig Hilfe ablehnenden Mädchen, fordert der Künstler den Betrachter auf, selbst mitzudenken. Anders als im Comic wird im Gemälde ja in einem einzigen Bild eine Geschichte erzählt.

Eines der berühmtesten Werke von Lichtenstein verwendet zwei nebeneinander positionierte Leinwände: „**Whaam!**“, 1963. Eine Rakete – im linken Bild gerade abgefeuert – trifft auf der rechten Leinwand das gegnerische Flugzeug. Der onomatopoetische (= lautmalerische) Titel taucht als gezackter Feuerball übergroß auf der Fläche auf. Vorlage war hier ein von Irv Novick gezeichneter Comic aus dem Jahr 1962.

Pop Art

Die Bezeichnung wird auf zwei englischsprachige Begriffe zurückgeführt: popular = volkstümlich, allgemein bekannt und pop = Knall. Die Künstler dieser Strömung, die Mitte der 50er Jahre des 20. Jahrhunderts entsteht, erheben banale Gegenstände des Alltags zum Bildmotiv und stellen damit eine gegenständliche Gegenbewegung zur abstrakten Malerei ihrer Zeit dar. Anregungen holen sie sich aus Werbung, Kino und Massenmedien wie Fernsehen oder Comics. Grundgedanke ihrer Arbeiten ist es, die Dinge an sich wirken zu lassen und Alltagsobjekte ins Bewusstsein der Menschen zu rücken.

AUFGABE: Recherchiere die o. g. Bildbeispiele und erstelle daraus eine anschauliche Übersicht. Gestalte mit Acrylfarben auf einer Leinwand eine Lautmalerei im Stil Lichtensteins.

COMIC - ZEICHNER UND WERKE

Charles Addams, 1912 - 1988	Adams Family
Joseph R. Barbera, 1911 - 2006	Tom und Jerry, Familie Feuerstein
Carl Barks, 1901 - 2000	Donald Duck u. a. Figuren (zeichnete bei Walt Disney)
Dik Broxne, 1917 - 1989	Hägar
Wilhelm Busch, 1832 - 1908	Max und Moritz
Jim Davis, geb. 1945	Garfield
Steve Ditko, 1927 - 2018	Spide-Man
Wolf Gerlach, 1928 - 2012	Mainzelmännchen
Matt Groening, geb. 1954	Die Simpsons
Hergé, 1907 - 1983	Tim und Struppi
Bob Kane, 1915 - 1998	Batman (mit Bill Finger)
Rolf Kauka, 1917 - 2000	Fix & Foxi
Jack Kirby, 1917 - 1994	Captain America
Walter Lantz, 1899 - 1994	Woody Woodpecker
Winsor McCay, 1871 - 1934	Littel Nemo
Zdenek Miler, 1921 - 2011	Der kleine Maulwurf
Hayao Miyazaki, geb. 1941	Manga- und Anime-Genre, TV-Serie „Heidi“
Walter Moers, geb. 1957	Käpt'n Blaubär
Morris, 1923 - 2001	Lucky Luke
Eiichiro Oda, geb. 1975	One Piece (Manga)
Erich Ohser, 1903 - 1944	Vater und Sohn - Bildgeschichten
Peyo, 1928 - 1992	Die Schlümpfe
E. C. Segar, 1894 - 1938	Popeye
Manfred Schmidt, 1913 - 1999	Nick Knatterton
Charles M. Schulz, 1922 - 2000	Die Peanuts
Osamu Tezuka, 1928 - 1989	Shin Takarajima, erstes Manga in Buchform
Akira Toriyama, geb. 1955	Dragonball
Albert Uderzo, geb. 1927	Asterix
Otto Waalkes, geb. 1948	Ottifanten
Bill Watterson, geb. 1958	Calvin und Hobbes

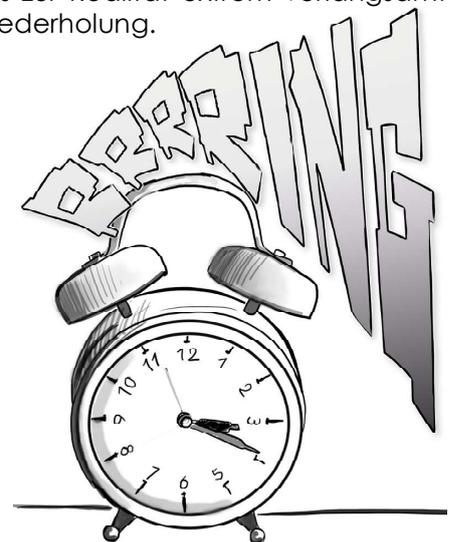
AUFGABE: Recherchiere die genannten Künstler und Werke. Stelle deinen persönlichen Favoriten im Bereich des Comics vor mit einem Medium deiner Wahl (Bildpräsentation, Plakat, Comic o. a.).

FACHBEGRIFFE

Cartoon	komische oder satirische Geschichte/Szene im Comicstil in einem einzigen Bild
Comic	Darstellung eines Vorgangs oder einer Geschichte in einer Folge von Bildern, meist mit Text kombiniert
Comic-Stil	typische Merkmale sind Konturen, Panels, Verwendung von Sprechblasen und Lautmalerei
Einstellungsgröße	Der Bildausschnitt gibt die Entfernung vom Geschehen wieder - sehr weit entfernt (Panorama, Weit) bis zu sehr nach (Detail).
Graphic Novel	anspruchsvolles Comic im Buchformat mit literarischem Anspruch (z. B. Roman), meist für Erwachsene
Lautmalerei (= Onomatopoesie)	setzt Hörbares in Lesbares/Sichtbares um, die Art des Geräuschs wird durch die Schriftart, Größe, Form und Farbe ausgedrückt.
Manga	Der Begriff wird in Japan gleichbedeutend mit „Comic“ verwendet, allg. für Comics im japanischen Stil (Buchform, typ. große Augen).
Montage	Anordnung von Panels auf einer Fläche, wie bei einem Film wird durch die Montage die Erzählweise abgebildet.
Panel	Einzelbild eines Comic, mit oder ohne Rahmen, mit best. Einstellungsgröße und Blickwinkel
Perspektive	Blickwinkel, gibt den Standort des Betrachters an (Vogel-, Normal- oder Froschperspektive).
Speedline	Wiedergabe von Richtung und Schnelligkeit einer Bewegung durch Linien in der Bewegungsachse
Sprech- oder Denkblase	umrandete Form für Gesprochenes bzw. Gedachtes, die Form drückt u. a. Lautstärke und Emotion aus, ein Zeiger verweist auf den Ursprung.
Zeitlupe und Zeitraffer	Eine Handlung wird im Verhältnis zur Realität extrem verlangsamt oder beschleunigt, z. B. durch Wiederholung.

Das schrille Klingeln des Weckers wird hier mit RRRRING übersetzt und entsprechend der Lautstärke groß und nach rechts größer = lauter werdend mit leicht gewellten Buchstaben geschrieben, die das „Scheppern“ des Klangs verdeutlichen. Ein Beispiel für die Lautmalerei.

AUFGABE: Suche erklärende Abbildungen zu jedem der oben genannten Fachbegriffe und erstelle dir selbst ein illustriertes Glossar.



Zeichnung: Marlene Büttel
Quelle: Privat