

Gestaltungsmittel des Comic

Induktive Wahrnehmung, Einstellungsgrößen und Perspektive, Übergänge von Panel zu Panel, Verhältnis Sprache/ Bild, Stereotype Figuren, Bewegung im Bild, Layout, Zeichenstil, Mimik- Körpersprache, Bildkomposition,....

Induktive Wahrnehmung:

Beim Lesen von Comics entsteht eine Art Film im Kopf. Der Leser fügt die einzelnen Panels in seiner Phantasie zusammen.

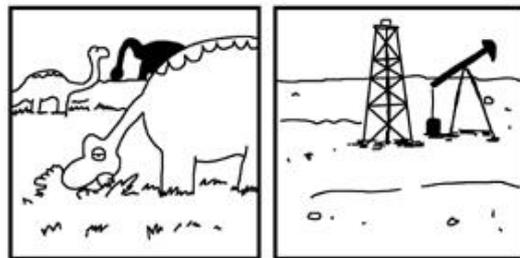
Ein sehr wichtiger Aspekt ist dabei die geistige Vervollständigung der Handlung, die nicht gezeichnet ist, sondern in den Lücken zwischen den Panels passiert, in dem so genannten „Rinnstein“.

Diesen Vorgang nennt man „Induktion“, das kommt vom Lateinischen und bedeutet: „Vom Einzelfall auf das Allgemeine schließen“.

Zwischen zwei Panels können zwei Sekunden Zeit vergehen oder zwei Millionen Jahre - der Leser erkennt einen Zusammenhang zwischen beiden Bildern.

Scott McCloud hat in seinem Buch „Understanding Comics“ (deutsch: Scott Mc Cloud: Comics richtig lesen, Hamburg 2001) zwei sehr gute Beispiele für diesen Effekt gegeben.

Im ersten von Scott McClouds Beispielen sehen wir ein paar Dinosaurier, auf dem nächsten einen Bohrturm. Auf den ersten Blick könnte es hier keinen Zusammenhang geben, doch das Gehirn baut eine Kette auf, die in etwa so funktionieren kann: Dinosaurier - Aussterben - Jahrmillionen später - fossile Brennstoffe - Nutzen für Menschen.



Das andere Beispiel aus "[Understanding Comics](#)" zeigt einen Angreifer und sein Opfer auf Bild 1, Bild 2 zeigt eine Stadtansicht und einen Schrei. McCloud nennt dies "blood in the gutter": Der Leser - nicht der Zeichner - füllt in seinen Gedanken den Steg zwischen den Bildern (den Gutter) mit der Tat aus. Was genau passiert, wird nicht gesehen und allein die

Vorstellungskraft der Leser entscheidet darüber, wie der Angriff abläuft.

<http://www.aicomix.com/zeichnkurs-lektion-19-storytelling>

Einstellungsgrößen:

Damit das „Kopfkino“ möglichst gut gelingt, werden bei der Comic- Erstellung auch typische Techniken angewendet, die man aus dem Film kennt. Die einzelnen Panels zeigen verschiedene Einstellungsgrößen und Perspektiven (Normal-, Vogel-, Froschperspektive).

Würde man immer die gleiche Perspektive einnehmen und immer den gleichen Abstand zu den Figuren wahren, würde eine Comicseite ziemlich langweilig wirken.

In der Film- und Fernsehanalyse werden acht Einstellungsgrößen unterschieden:

Detail: Ein kleiner Ausschnitt eines Gegenstands oder eines Menschen wird gezeigt.



Groß: Ein Mensch wird von den Schultern aufwärts gezeigt.



Nah: Brustbild.



Amerikanisch: Diese Einstellung zwischen Nah und Halbnah zeigt eine Person bis unterhalb der Hüften, bis dorthin, wo beim Westernhelden der Colt sitzt. Im Showdown (Duell als Höhepunkt des Western) ist die Linie zwischen Blick und Handbewegung vom Colt entscheidend.



Halbnah: Diese Einstellung zwischen Nah und Halbnah zeigt eine Person bis unterhalb der Hüften, bis dorthin, wo beim Westernhelden der Colt sitzt. Im Showdown (Duell als Höhepunkt des Western) ist die Linie zwischen Blick und Handbewegung vom Colt entscheidend.



Halbtotale: Der Gegenstand oder die Person ist vom Zuschauer entfernt; eine Distanz zum Geschehen ist hergestellt.



Totale: Ein Überblick wird gegeben, ein Eindruck des Ganzen vermittelt.



Weit: Während (T) noch die Aufgabe hat, die Übersicht zu zeigen, zeigt (W) Weite, Landschaft an sich, Panorama, Meer, Alpen, Skyline, Sonnenauf- und -untergänge etc.



http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hickethier_grundbegriffe/hickethier_grundbegriffe.html

Übergänge von Panel zu Panel: (nach Scott Mc Cloud)

Von Augenblick zu Augenblick: Erfordert nur wenig Induktion.



Von Handlung zu Handlung.
Zeigt eine Figur bei Handlungen, die direkt aufeinanderfolgen.

Von Gegenstand zu Gegenstand: Bleibt aber innerhalb einer Szene.



Von Szene zu Szene:
Erhebliche Raum- und Zeitdifferenzen werden von Panel zu Panel übersprungen.



Von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt: Lässt den Blick über verschiedene Aspekte eines Ortes, einer Idee oder einer Stimmung schweifen.



Paralogie(Vernunftwidrigkeit): Stellt keinerlei Bezug zwischen den Panels her.

Verhältnis Sprache/ Bild, wie wird Sprache ins Bild gebracht:

Texte können im Comic in verschiedenen Formen auftreten und erfüllen dabei unterschiedliche Funktionen:

- In einer Sprechblase gibt der Text die wörtliche Rede der Comic-Figuren wieder. Die Gestaltung der Sprechblase verweist dabei auf den Sprecher und kann auch den Charakter der Rede veranschaulichen, beispielsweise ob eine Figur schreit (verstärkte Kontur) oder flüstert (gepunktete Kontur).
-
- Der Titel, meist als Textzeile der Comic-Geschichte vorangestellt, verweist auf das Thema der Geschichte, bietet eine Verstehenshilfe und weckt Erwartungshaltungen.
-
- Beitexte (oft mit farblicher Unterlegung im Panel integriert) verweisen auf Handlungsort und -zeit und schaffen Verknüpfungen, bieten Verständnishilfe.
-
- Inserts sind bildintegrierte Texte, die z. B. als Plakat, Hinweisschild, Notiz oder Namensschriftzug über den Eingang einer Bar, Bestandteil des Bildes sind und meistenthaltliche Funktion haben.
-
- Lautmalerei stellen Schriftzeichen dar, die den Klang von Geräuschen wiedergeben- Peng, boom, bang, crash,...
-
- Verbale Kennzeichnungen unterstreichen die im Bild dargestellte Bewegung („Zitter“, „Schüttel“).

http://www.bildung-lsa.de/unterricht/faecher/deutsch/sekundarschule/unterrichtsvorschlaege/text_bild_beziehungen.html

Text/Sprechblasen:

Comics sind die Verbindung von Bild und Text, weswegen der letzte Aspekt, bevor man das Comic ins Layout und anschließend in den Druck gibt, auch einer der wesentlichen Punkte ist. Ob schwarz/weiß oder Farbe, ob Manga oder Comicheft, ob Graphic Novel oder Album - der Text muss so gesetzt werden, dass die Geschichte gut lesbar ist ohne die Panels kaputt zu machen. Die Wahl der richtigen Schriftart für Serie, Charakter oder Situation muss ebenso bedacht werden, wie gut erstellte Sprechblasen und ihre gelungene Platzierung auf Bild und Seite.

<http://www.aicomix.com/zeichenkurs-lektion-25-eine-comicseite-erstellen-teil-2>

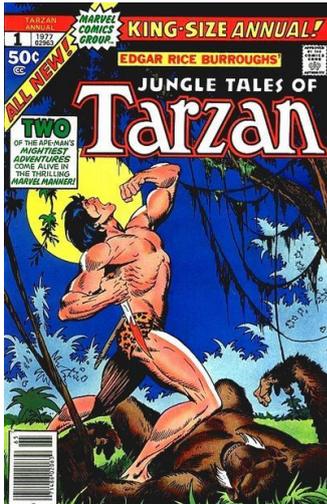
Schließlich besteht auch noch die Möglichkeit, mit Symbolen zu arbeiten: Das Herz steht natürlich für die Liebe, Noten bedeuten Gesang, ein Ausrufezeichen heißt Erstaunen, das Fragezeichen versinnbildlicht Verständnislosigkeit, und die Glühbirne ist das Licht, das einem aufgeht, steht also für eine Idee.

Viele dieser Symbole, Wörter und Phrasen sind in den Bereich der Jugendsprache eingeflossen und übernommen worden.

<http://www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/99727.html>

Wie werden gute und böse Figuren dargestellt, festgelegtes Figureninventar, Stereotypen:

In den Geschichten spielt oft ein feststehendes Inventarium von Personen. Von dieser Festlegung der Figuren ausgehend ist es wohl nicht verwunderlich, dass extreme Stereotypisierungen vorliegen und wohl auch vorliegen müssen: Der Leser muss von Anfang an wissen, wo die Grenze zwischen „gut“ und „böse“ liegt, muss wissen, wer die Helden und wer deren Gegner sind. Gekennzeichnet und kategorisiert werden Comic-Figuren durch ihr Äußeres, hier vor allem durch Haarfarbe und Kleidung.



Eine typische Figur ist der Superheld, manchmal auch die Superheldin:

Starke Persönlichkeiten mit Uniformen, Masken oder Abzeichen kämpfen für Recht und Ordnung. Sie entsprechen der männlichen oder weiblichen Idealfigur- Ihre Nase ist gerade, sie sind jung, schön und sexy, die Figur ist durchtrainiert, was die figurbetonte Kleidung deutlich zeigt, wobei die weiblichen Heldinnen oft deutlich spärlicher bekleidet sind.

Sie können einfach alles, sind fast nie erschöpft, sind praktisch unbesiegbar, edel und gut, warten nur darauf, den Menschen zu Hilfe zu kommen.

Die Attribute der Superhelden und ihre oft damit zusammenhängenden besonderen Fähigkeiten gemahnen an die Gaben der Helden des Zaubermärchens, an Tarnkappe, Siebenmeilenstiefel, Zauberring, -trank (vgl. Obelix!) und -waffen. Den Schöpfern der modernen Zeichenserien sind solche Analogien keineswegs fremd, sondern sie geben mitunter sogar zu, dass sie sie bewusst herbeiführen. Stan Lee⁹ z.B. hat erklärt, seine Sagas von den Superhelden erfüllten für die heutige Welt die gleiche Funktion wie Märchen, Sagen und Legenden für frühere Generationen; sie seien die Mythologie des 20. Jahrhunderts.



Der Bösewicht: Meist nicht so „schön“ wie der Held. Gewalttätig, muskelbepackt mit allen möglichen Waffen.

Die weiblichen Bösen in Mangas tragen meist hohe Stiefel und Handschuhe, je böser sie sind, desto hübscher sollen sie sein,

dadurch steigt die Spannung, wenn sie auf den Helden treffen. Geflügelte Frauenfiguren in Fantasy- Mangas sind recht leicht zu unterscheiden: Flügel aus Federn sind für die Guten, Fledermausflügel aus Haut für die Bösen.



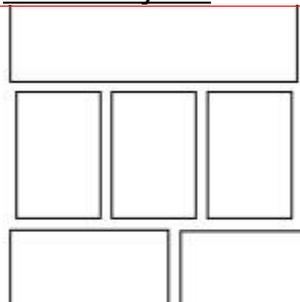
Wie wird Bewegung im Bild gezeigt: .



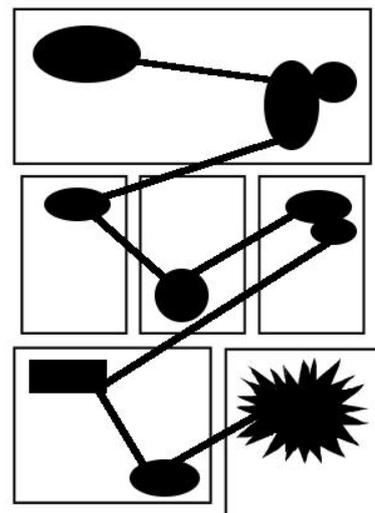
Das wohl wichtigste Symbol sind die Bewegungs- oder Geschwindigkeitslinien (sogenannte „speed lines“), die eine rasche Bewegung demonstrieren sollen. Aber Bewegungslinien allein wirken noch nicht. Das Bild muss entsprechend gestaltet sein, mit vielen schrägen Linien, Kurven und Kontrasten. Ein schräger Blickwinkel gibt den Figuren mehr Dynamik. Auch ungewöhnliche Perspektiven tragen zur Spannung bei.

Herumstehende Fahrzeuge wirken wie eingefroren, noch dazu, wenn wie auf der obersten Zeichnung die waagrechten Linien dominieren. Mit Schrift kann man den Motor aufheulen lassen. Noch ein paar Geschwindigkeitsstriche und Ding fährt. Wirklich schnell wirkt es erst schräg gestellt, in Linearperspektive.

Seitenlayout



An dieser Stelle kommt zum ersten Mal das Layout ins Spiel: Ein ansprechend designtes Layout kann Interesse hervorrufen, muss aber auch so gestaltet sein, dass Leser nicht unnötig verwirrt werden. Ein klassisches Comiclayment im Sinne von drei Reihen à jeweils zwei Bildern, wie man es von Superheldencomics der 60er und 70er her kennt, hat den Vorteil, klar und übersichtlich zu sein, schränkt Zeichner aber auch in der Wahl des Bildausschnitts und der Erzählstruktur ein. Je eigentümlicher das Layout wird, um so „künstlerischer“ kann eine Comicseite erscheinen, aber auch sehr viel verwirrender.



Bei der Gestaltung muss man auf die typische Lesrichtung in Z-Form denken: Leser fangen in der Regel oben links an und arbeiten sich nach rechts durch, um dann schräg nach links weiterzulesen etc. bis sie unten rechts ankommen (im Manga ist es entsprechend japanischer Lesrichtung umgekehrt). Diese Lesegewohnheit muss man nicht nur innerhalb der Zeichnungen und in der Anordnung der Sprechblasen denken, auch das Layout muss sich daran soweit orientieren, dass die Leser nicht plötzlich ins Stocken geraten.

<http://www.aicom.com/zeichnkurs-lektion-18-layout-im-comic>