

COMIC

graphic novel
Grundlagen

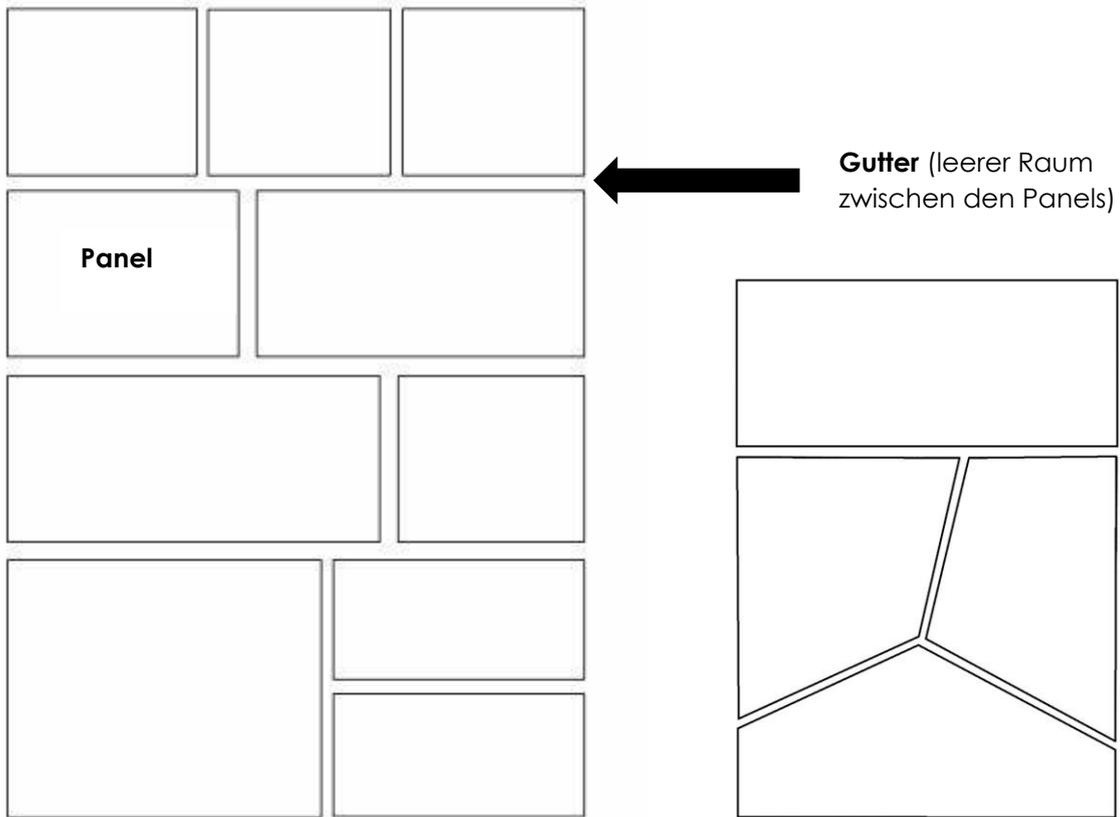
GY18C

Grafik + Illustration mit
Handlungsabfolge in
mehreren Bildzeilen

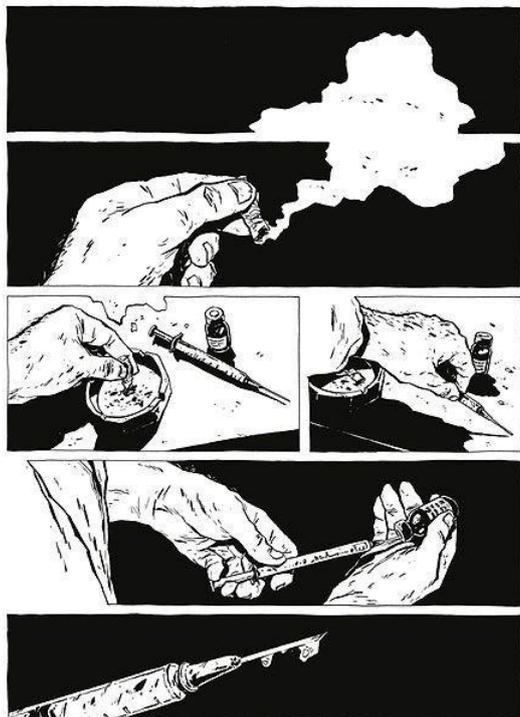


- Panel:** Einzelnes Bild in einem Comic.
- Onomatopöie:** Lautmalerei, Geräusche, Soundword
- Speedlines:** Bewegungslinien
- Splash-Panel:** Großes Bild (ganzseitig) zur Eröffnung der Story
- Lettering:** Text und Sprechblasen
- Comic Strip:** Abfolge von zwei bis vier Bildern mit Fortsetzungshandlung oder abgeschlossenem Gag, der in der Tagespresse erscheint
- Graphic Novel:** Comicroman

Aufbau deiner Illustration:



Fragmentiere dein Bild so, dass die einzelnen Panels miteinander korrespondieren. Achte auf einheitliche **Gutter** und beachte die Leserichtung. Panels können auch durch Negativformen fragmentiert werden.

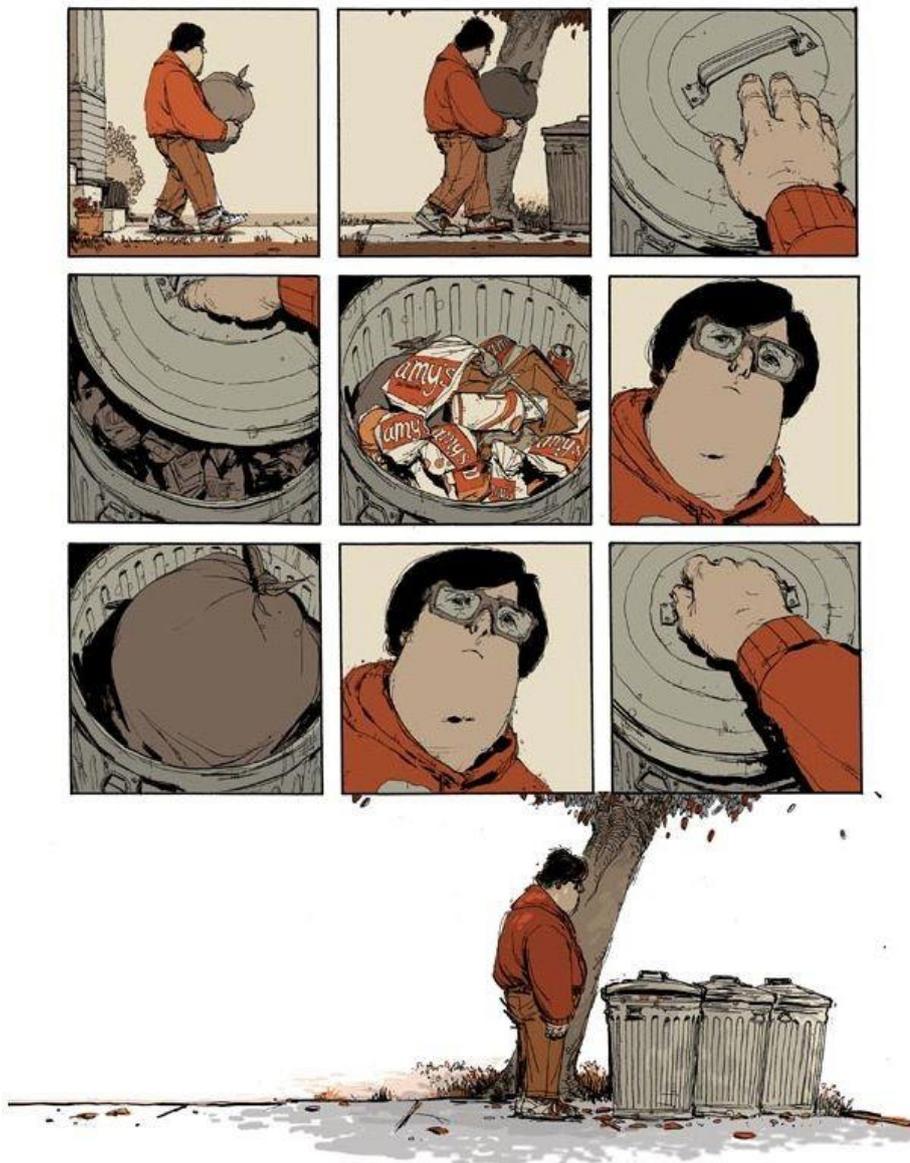


Mit **Kontrasten** (z.B. S/W) gelingt dir eine comictypische Bildsprache. So kannst du geschickt **Perspektiven** hervorheben oder die Fragmentierung deiner Panels gestalten. Bilder können sich auch trotz der Unterteilung in mehreren Panels gleichzeitig einzeichnen.

Mit kleinschrittigen Abläufen kannst du eine Atmosphäre steuern. Lenke den Blick des Lesers dabei geschickt durch deine Erzählung. Orientiere dich dabei an der Kunst der Kameraführung im Film.

Totale vs. Makro

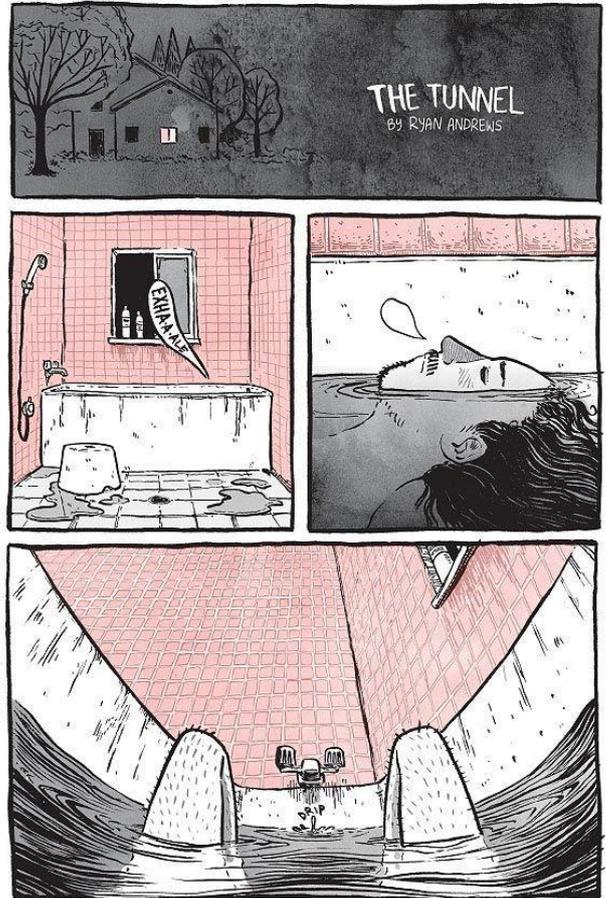
Perspektive und Farbkonzept



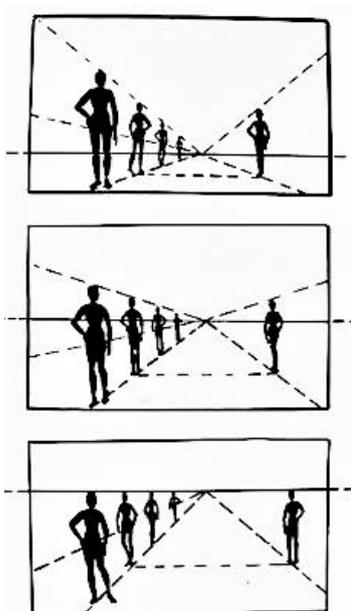
02

Diesem Beispiel entnimmst du die atmosphärische Kraft der kleinschrittigen Erzählung. Schau dazu die Aufteilung der einzelnen Panels an und vergleiche die Gleichmäßigkeit mit den kompositorischen Inhalten. Welche Wirkung erzeugt die Regelmäßigkeit, wie auch der Fokus in das Gesicht des Protagonisten?

Spannung durch Perspektive + Komposition



Entdecke hier Beispiele, wie die Perspektive als solche mit der Fläche und der Linie an sich ein kompositorisches Gesamtbild erstellen.



Das konstruktive Zeichnen der Perspektive in der Wiederholung:

Liegt der Horizont (der Augenpunkt) tief im Bild, so erzeugst du eine relativ starke Untersicht. Das kennst du als Froschperspektive.

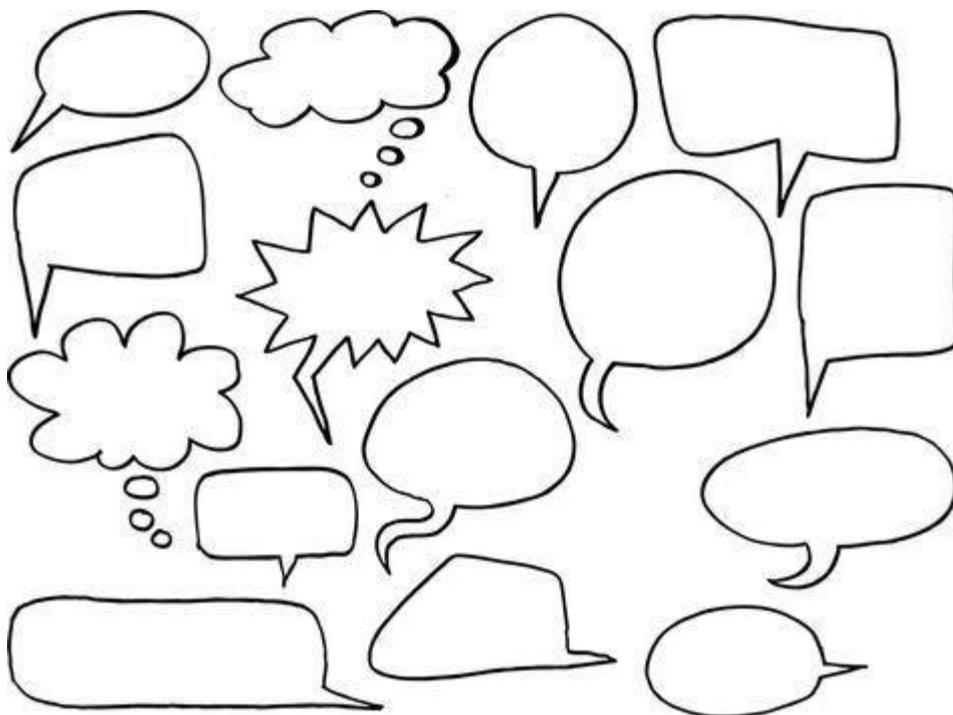
Liegt die Horizontallinie etwa mittig im Bild, so entspricht das in etwa deiner vertrauten Sicht. Daher auch die Bezeichnung der Normalperspektive.

Im unteren Beispiel liegt der Horizont im oberen Drittel des Bildes. Das ist bereits sehr hoch, weshalb du eine Perspektive, die den Blick von Oben ermöglicht, bedienst. Es ist die Vogelperspektive.

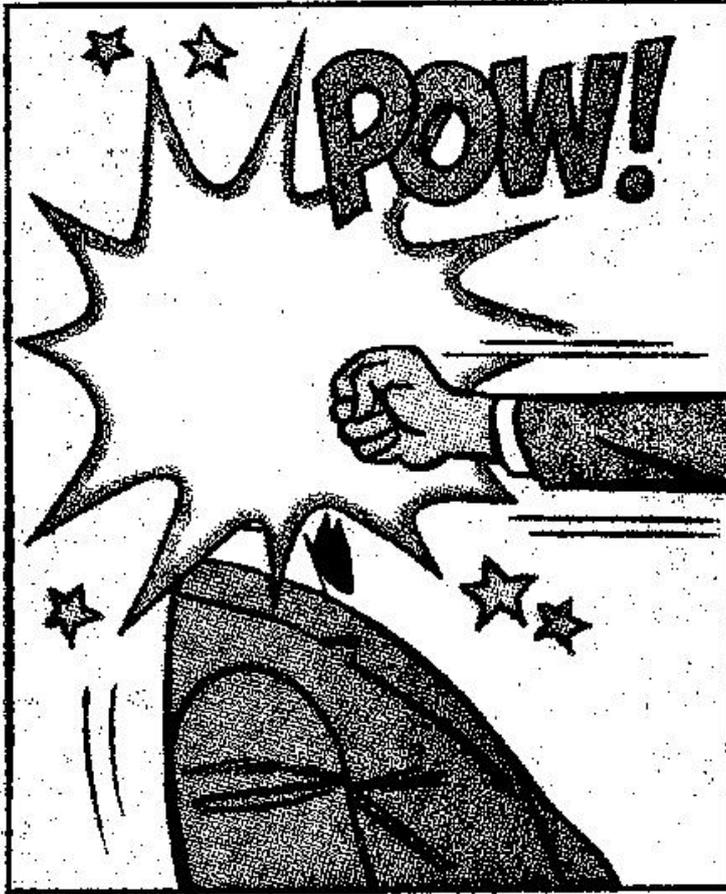
Schrift als Text + Geräusch



Achte bei der Wahl der Gestaltung deiner Sprechblasen auf ihren Charakter und die Leserichtung: Von Oben nach Unten, von links nach rechts. Hier findest du vier charakteristische Urtypen der Sprechblasen.



Soundwords und Soundclouds



Geschrei zählt auch zur Geräuschkulisse. Je lauter etwas ist, desto größer wird es dargestellt.

Lettering

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!?!?#
%&\$@*=(/|\)=**

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!?!?#
%&\$@*=(/|\)=**

***ABCDEFGHIJKLMNPOQ
RSTUVWXYZÀÁÊËÖÜ
ABCDEFGHIJKLMNPO
QRSTUVWXYZÀÁÊËÖ&
1234567890(\$%.,!?)***

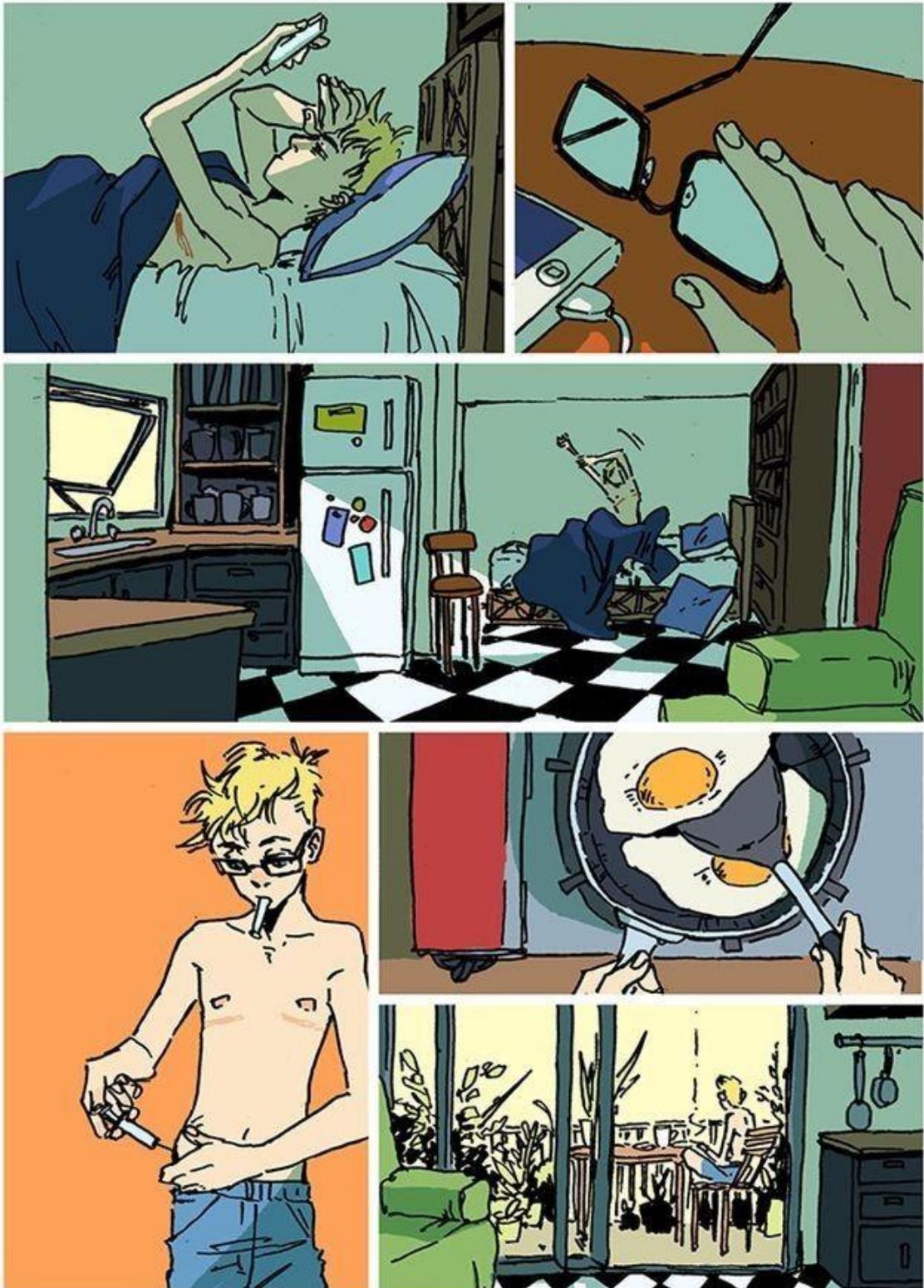


Mimik und Gestik
 Licht und Schatten
 nah und fern



KONTRASTE!

Farbkonzepte



Gedämpfte Farbtöne unterstreichen den grafischen Duktus und stehen der schwarzen Linie und Fläche atmosphärisch gelungen gegenüber.