

# Comic - Gestaltungsmittel

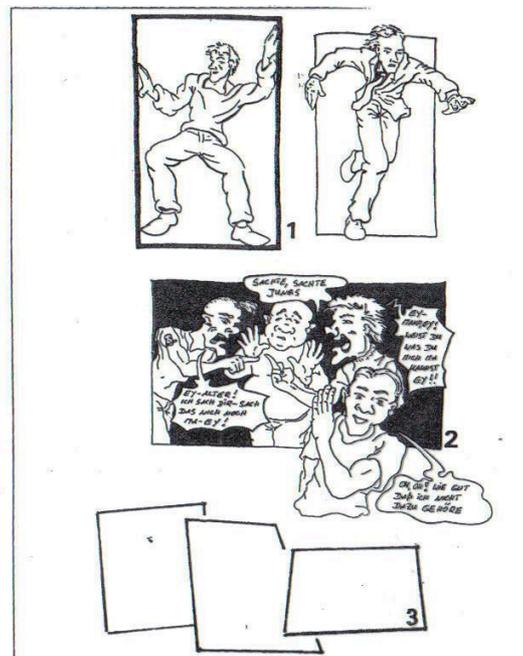
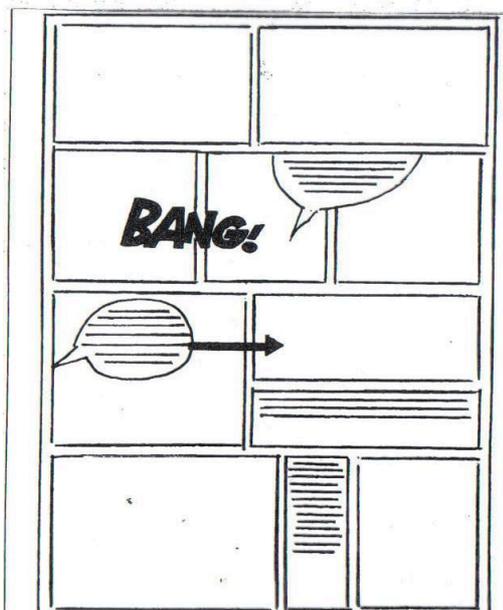
Bildende Kunst M, R, E 5, 6, 7

**i** Um ein eigenes Comic zu gestalten, müssen wir uns zunächst mit den inhaltlichen und gestalterischen Mitteln vertraut machen

Das charakteristischste Merkmal des Comics ist die Aneinanderreihung von verschiedenen großen Einzelbildern, den Panels, zu Bildleisten.

Ein Panel besteht aus der Bildfläche, die durch das Format festgelegt wird, und dem, diese Fläche umgebenden Rahmen.

Am Anfang waren die Panels meistens rechteckig und gleich groß. Durch die Formveränderung kann man Spannung, Handlungs- und Bewegungsabläufe stärker hervorheben.

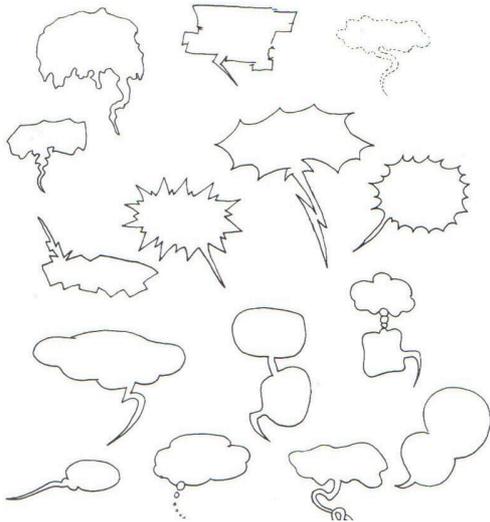


Sprechblasen verdeutlichen im Comic, was die Figuren sagen oder denken. Die Schriftgestaltung innerhalb der Sprechblasen kann die Lautstärke und auch Gefühle vermitteln. Eine Sprechblase besteht aus der eigentlichen Blase mit dem Text und dem Schwanz, der auf die entsprechende Figur zeigt. An der Umrisslinie der Sprechblase kann man erkennen, ob geflüstert, geredet, geschrien oder gedacht wird.



# Comic - Gestaltungsmittel

Bildende Kunst M, R, E 5, 6, 7



- Denken: Schlangenlinie
- normales Sprechen: einfache Linie
- Flüstern: unterbrochene Linie
- Schreien, Geräusche aus elektronischen Geräten: gezackte Linie

① Aufgabe: Schreibe in deinen Hefter:

## 2.2. Gestaltungsmittel des Comic

Das Panel

ist ein Einzelbild. Es kommt in verschiedenen Rahmenformen vor und wird zu Bildleisten zusammengefügt.

Die Sprechblasen(Balloons)

stellen die wörtliche Rede oder Gedanken dar.



# Comic - Gestaltungsmittel

Bildende Kunst M, R, E 5, 6, 7

## ② Aufgabe:

Wähle 10 der 18 Beschreibungen des Bildes aus und zeichne in deinen Hefter, wie man dies in einem Comic darstellen kann. Notiere die entsprechende Beschreibung dazu. Du kannst dazu das Blatt 272 oder eigene Comics nutzen.

Wie es in Comics aussieht, wenn einer...

...spricht	...flüstert	...brüllt
...flucht	...zaghaft redet	...aus dem Telefon, Radio spricht
...mehrere Dinge hintereinander sagt	...singt	...denkt
...träumt	...ratlos ist	...sich wundert
...ägerlich ist	...Wut hat	...überrascht ist
...verliebt ist	...das Bewußtsein verloren hat	...sich freut

Beschreibungen

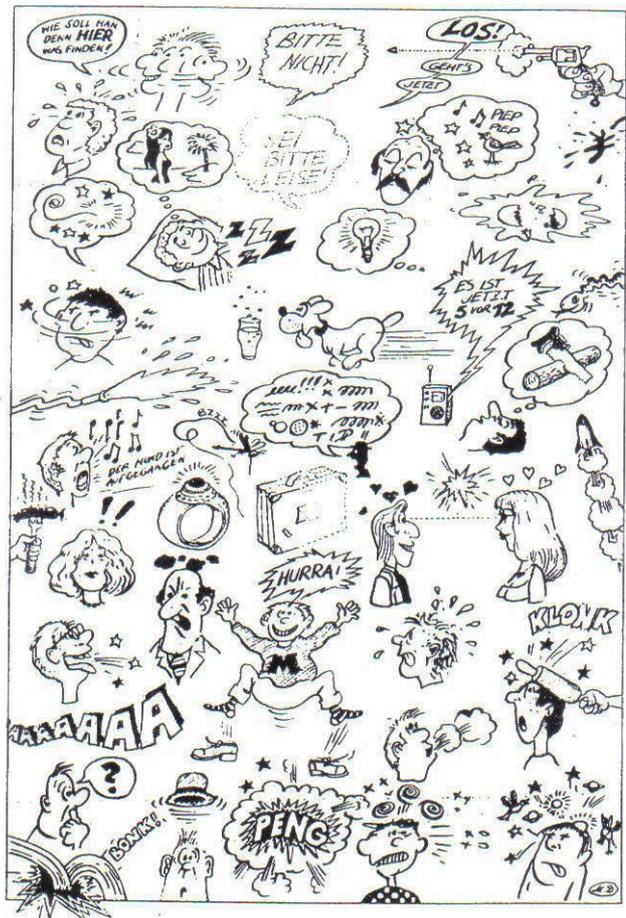


Bild 272



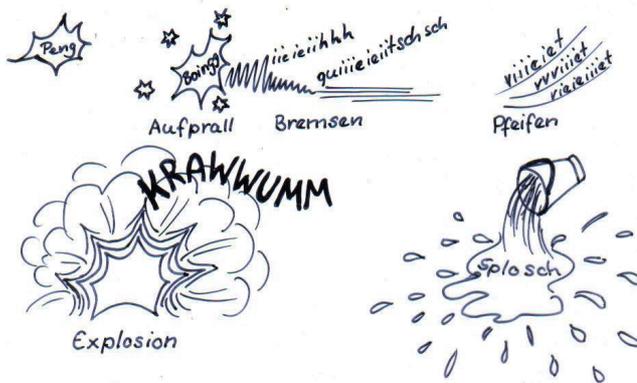
# Comic - Gestaltungsmittel

Bildende Kunst M, R, E 5, 6, 7

- ③ Lies dir die Erklärungen dieser und der nächsten Seite gründlich durch und betrachte die entsprechenden Bildbeispiele!

## Geräuschwörter (Onpos)

sind Wörter und Buchstabenkombinationen, die außerhalb von Sprechblasen vorkommen. Meist werden für diese Geräuschdarstellungen Großbuchstaben verwendet. Wichtig sind auch hier Form und Kontur der Schrift.



## Bildzeichen (Symbole)

Diese Zeichen müssen allgemein verständlich sein, z.B.: Glühbirne = mir ist ein Licht aufgegangen; Herz = Liebe usw.

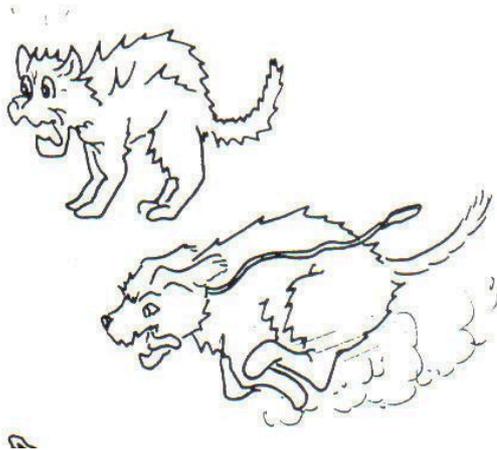


# Comic - Gestaltungsmittel

Bildende Kunst M, R, E 5, 6, 7

## Bewegungslinien (Speedlines)

Mit ihnen wird die Bewegung von Gegenständen oder Personen vorgetäuscht.



- ④ Übernimm die folgende Tabelle in deinen Hefter und zeichne je 3 Beispiele dazu. Nutze dazu einen eigenen Comic oder das ausliegende Mosaik.

Geräuschwörter	Bildzeichen	Bewegungslinien

# Comic - Gestaltungsmittel

Bildende Kunst M, R, E 5, 6, 7

Ebenso wie beim Film, wenn der Kameramann sich Bilder näher heranholt und sich bei der Aufnahme auf den Boden legt oder auf die Leiter steigt, zeigen auch die Bilder des Comic Personen und Dinge in verschiedenen Perspektiven und Einstellungsgrößen.

Bei den Perspektiven unterscheidet man die Normalperspektive (die Ansicht von vorn) und zwei weitere Perspektivarten, die du im Buch „Grundsteine Bildende Kunst“ S. 104 findest. Die wesentlichsten Einstellungsgrößen findest du im gleichen Buch S. 105.

- ⑤ Informiere dich auf diesen Seiten.
- ⑥ Hole dir anschließend das Arbeitsblatt zu Perspektiven und Einstellungsgrößen und zerschneide die Bilder. Ordne die Mäusedarstellung den Perspektiven und die Hundedarstellung den Einstellungsgrößen zu.



Arbeitsblatt

- ⑦ Schreibe in deinen Hefter

## Perspektiven

- ⑧ Klebe die Perspektiven mit der richtigen Bezeichnung ein. Notiere zu jeder Zuordnung woran man sie erkennt, z.Bsp. bei Normalperspektive (Ansicht von vorn)

- ⑨ Schreibe in deinen Hefter

## Einstellungsgrößen

- ⑩ Klebe die Bilder mit den richtigen Bezeichnungen ein und finde auch hier eine kurze Erklärung, was damit gemeint ist.

