



## INHALT

Einleitung 3

Aufbau 5

Navigation im Layout 6

Navigation innerhalb des Panels 8

Rhythmus 10

Symbole 12

Cartoon vs. Realismus 28

Stil & Atmosphäre 30

Manifest 32

Quellen 34

## EINLEITUNG

Willkommen zur ersten Publikation von **CompadreComic!** CompadreComic ist ein Verein (gegründet: 18.11.2003) zur Förderung des progressiven Comics im Sinne von Christoph Frei.

In vorliegendem Handbuch befassen wir uns

1. Mit der Analyse der primären Navigations- und Gestaltungselementen im Comic, ihren Auswirkungen auf die Wahrnehmung und ihrem Einsatzbereich.
2. Mit dem Manifesto von CompadreComic, einer kritischen Betrachtung ebendieser Elemente und ihrem Potenzial.

In dieser Publikation arbeiten wir mit einer Comicdefinition von Scott McCloud<sup>1</sup>:

**Comic = Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, Die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.**

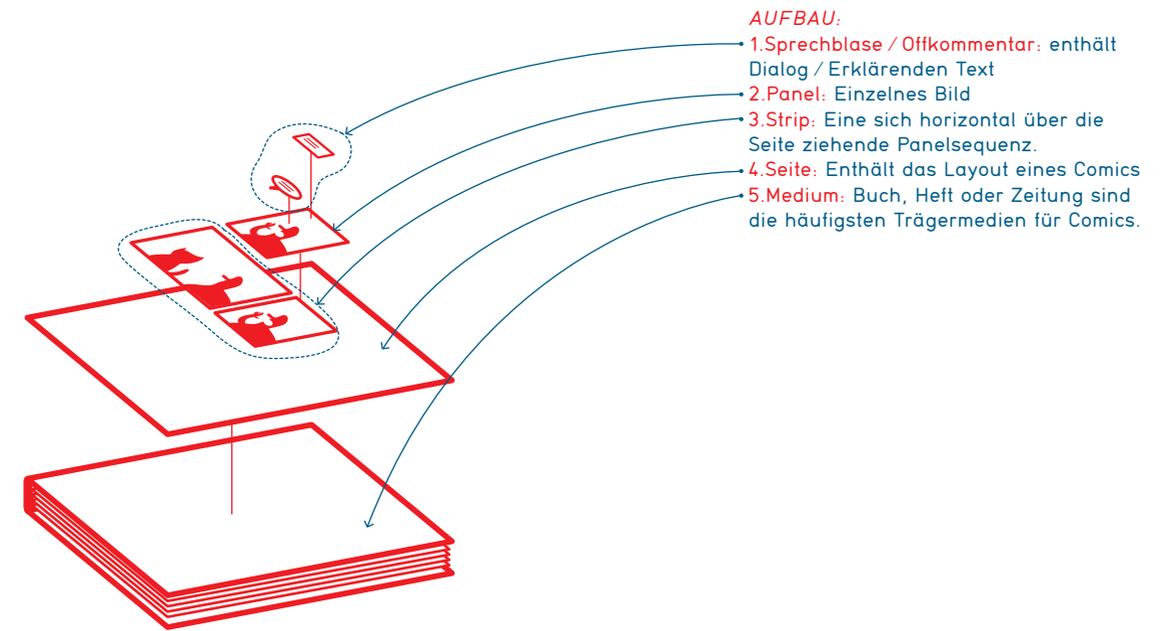
Diese Definition haben wir aus folgendem einfachen Grund gewählt: Sie weitet das Verständnissfeld des Comics aus und bietet somit eine gute Grundlage für einen vernünftigen Umgang mit dem Medium und dessen Einsatzmöglichkeiten.

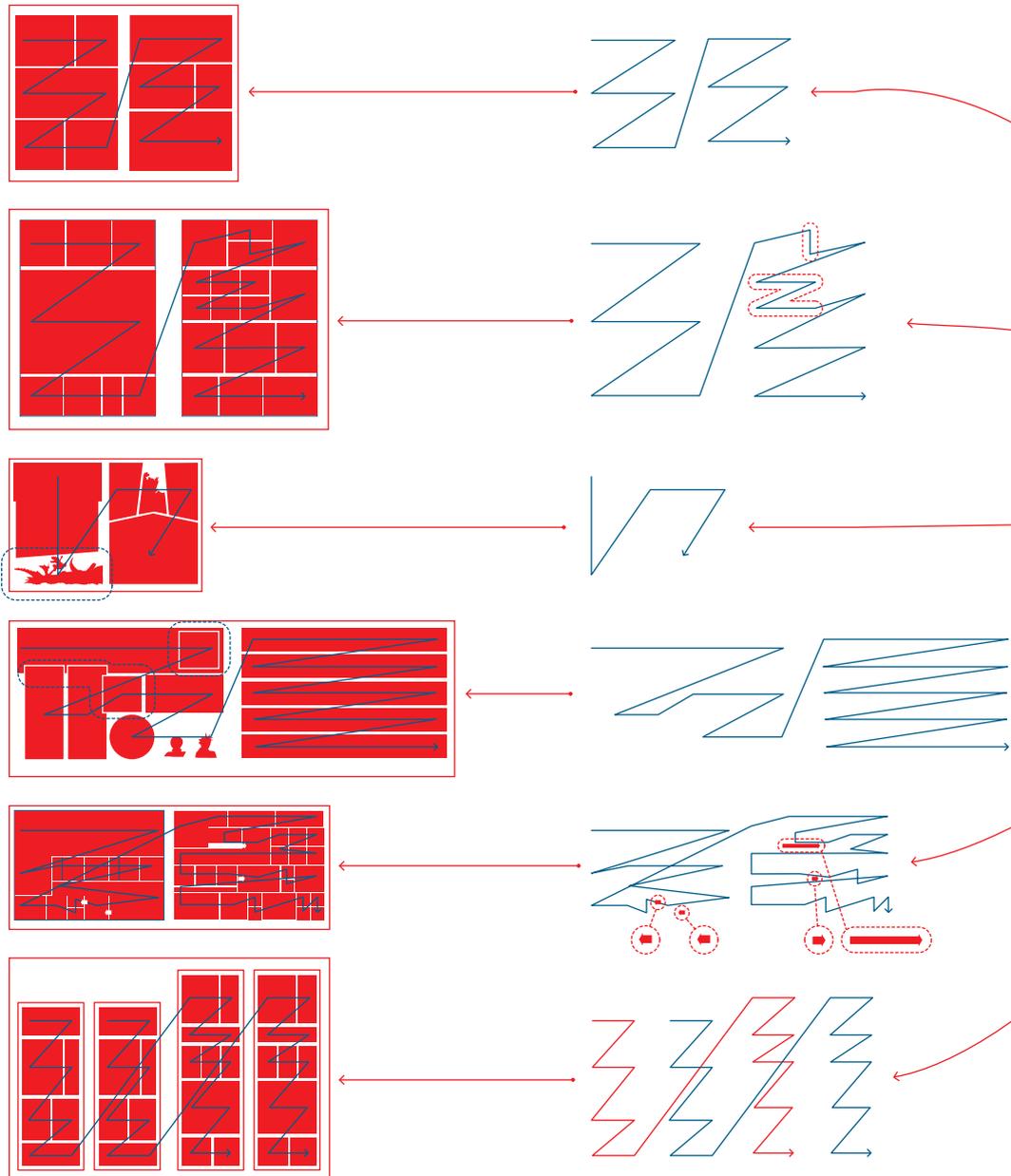
Comics sind nicht Lustige Männchen mit Knollennasen. Auch nicht einfach Kinderliteratur. Comics sind ein narratives Konglomerat aus Text, Bild und Symbolen mit nicht zu unterschätzenden Möglichkeiten.

<sup>1</sup>Scott McCloud: Understanding Comics. 1993 Harper Collins, NY



1  
ANALYSE DER PRIMÄREN NAVIGATIONS- UND GESTALTUNGSELEMENTE





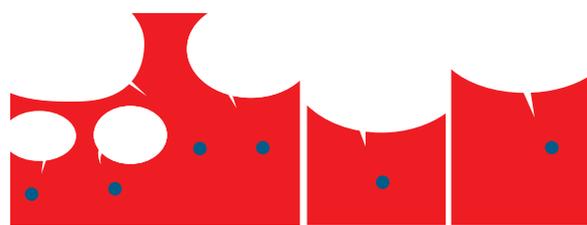
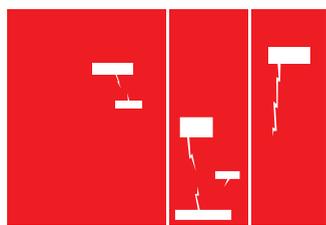
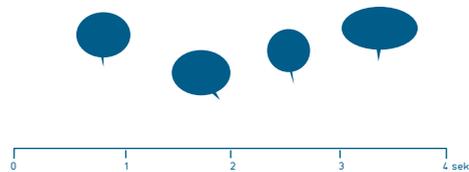
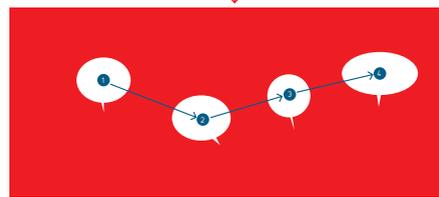
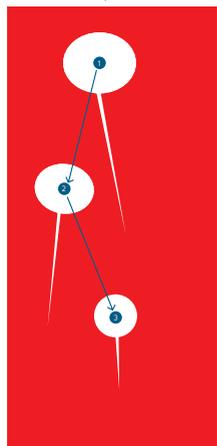
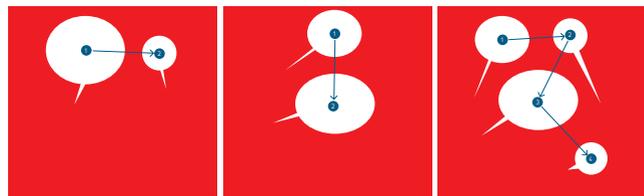
**NAVIGATION IM LAYOUT**

VON SEITE ZU SEITE → Sofern ein Comic über mehrere Seiten hin aufgebaut ist, findet die Orientierung über die Seitennummerierung statt. **Man folgt ihr in der Richtung der nächsthöheren Zahl.** Dies ist kein comicspezifisches Mittel, sondern wurde von der Buch navigations-Gestaltung übernommen.

NAVIGATION AUF DER SEITE → Generell gilt folgendes Prinzip: Auf einer Comicseite navigiert man von Panel zu Panel, von links nach rechts und von oben nach unten. Dies ist in der Regel gleichzeitig die Chronologie der Geschichte. Auch hier eine Leseart, wie sie vom Buchtext her bekannt und bewährt ist<sup>2</sup>. Im Unterschied zum Buchtext bewegen wir uns im Comic aber statt in einem gleichmässigen Fliesstext in einer Anordnung von Bildern, die in Grösse, Form, Anmutung, und Inhalt stetig variieren. Dies beeinflusst wiederum die Navigationskriterien. Eine kleine Tour:

- Das Standardlayout. Die Leserichtung ist klar nachvollziehbar.
- Ein Strip teilt sich in mehrere horizontale Panelreihen: in diesem Fall werden diese wie ein "Sub-Layout" behandelt. Man liest sie zeilenweise, erst von links nach rechts, und von oben nach unten.
- Die Form des Panels hat — auch wenn eine Panelumrandung fehlt — keinen Einfluss auf die Leserichtung.
- Auch eine Schichtung der Panels durchbricht dieses Schema (in der Regel nicht).
- Will ich aktiv die Leserichtung ändern, muss ich dies kennzeichnen. In diesem Beispiel wird der Lesefluss mittels Pfeilen von rechts nach links gelenkt.
- Will ich mehrere Geschichten simultan auf einer Seite erzählen, müssen diese optisch voneinander getrennt werden, sei es durch Abstand, Farbe, Anmutung, Titel usw.

<sup>2</sup> zumindest im westlichen Kulturkreis. Japanische Manga-Layouts zum Beispiel werden genau spiegelverkehrt gelesen.



### NAVIGATION INNERHALB DES PANELS

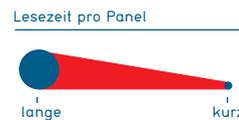
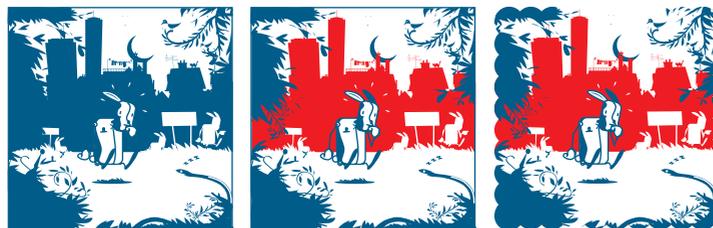
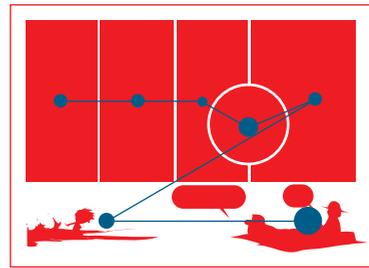
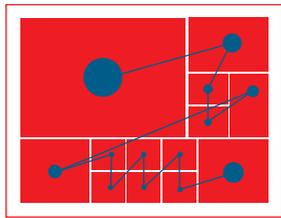
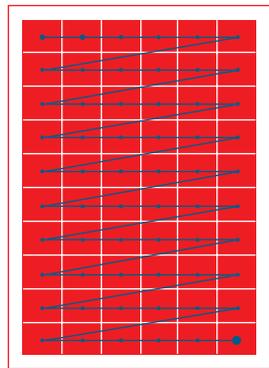
Wie sieht's mit der Navigation und Chronologie innerhalb des Panels aus? Grundsätzlich und analog zum Layout wird auch das Panel **von links nach rechts und oben nach unten** gelesen. je nach Bildformat, Farbkontrasten und Dimensionierung der Hauptelemente **verwischt sich diese Regel etwas oder lässt sich gar steuern**. Chronologische Orientierungspunkte sind die Sprechblasen. Folgende Funktionen sind ihnen zuzuschreiben:

- Sie takten durch ihr Volumen und ihren Abstand zueinander den **Gesprächsrhythmus**
- Sie lassen den Leser die ungefähre **Zeitdauer** abschätzen, in welcher die Handlung im Panel stattfindet (Gesprächslänge = Paneldauer)
- Sie greift in die Navigation innerhalb der Bildfläche ein, indem sie durch ihren Zuweisungskeil die **sprechende Person klar lokalisiert** und diese somit in der Bildstruktur hervorhebt.

Ob Bild oder Sprechblase in einem Panel zuerst wahrgenommen wird, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Sie sind zugleich ein Mittel, die Navigation innerhalb des Panels zu steuern:

- **Grösse** der Sprechblase im Vergleich zum Bild
- **Position** der Sprechblase im Bild
- **Farbkontrast** Sprechblase / Bild
- **Art des Textes** in der Blase (gross, klein, farbig, bildhaft)

Innerhalb des Bildes findet die Hauptnavigation meist über Kontrastunterschiede statt. Hauptfiguren heben sich in der **Farbgebung** oder der **optischen Solidität** vom restlichen Bild ab. Die Hauptaktion spielt in einem Comic meist dort, wo die Farbe am intensivsten, der Kontrast am deutlichsten ist und die das Auge so problemlos findet. Den Protagonisten zu lokalisieren ist beim Lesen kaum je ein Problem.



### RHYTHMUS

Bilder, Sprechblasen und Layout ergeben auf der Comicseite einen Rhythmus, der die Atmosphäre der Geschichte aufnimmt und wiedergibt. Mittels Layout und/oder Panelinhalt können einzelne Sequenzen beschleunigt, abgebremst oder gestoppt, die Handlung verdichtet oder aufgelockert werden.

Die **Lesegeschwindigkeit** ist somit steuerbar. Generell gilt: Je weniger Irritationen in Bild und Layout vorhanden sind, desto schneller wandert das Auge über die Seite. Je mehr Irritationen hinzugefügt werden, desto ruckliger wird der Lesefluss. Folgende Hauptparameter sind hier zu beachten:

**LAYOUT** → Grundsätzlich steigt der Lesewiderstand mit der Panelanzahl, das heisst, eine Seite mit 4 Panels ist leichter zu verarbeiten als eine mit 40. Je regelmässiger die Panelanordnung, desto flüssiger wandert das Auge über die Seite. Sublayouts, Panelschichtungen oder Änderungen in Bildgrösse und Leserichtung können diesen Vorgang beeinflussen und unterbrechen.

**Panels können akzentuiert werden, indem ihre Form von der der Übrigen abweicht.** Ein Rundes Panel hebt sich deutlich von den eckigen Standardpanels ab.

**DIE GRÖSSE DER BILDER** → Grosse Panels lassen das Auge pausieren, schon mal wegen der Auffälligkeit ihrer Dimensionen, aber auch aufgrund der erweiterten zeichnerischen Möglichkeiten, die mit dem Platzgewinn auftauchen: Vollgestopfte "Wimmelbilder", grosse Leerräume, gewagte Perspektiven sind leichter darzustellen. Grosse Panels tragen somit viel zur Atmosphäre der Comicseite bei.

Kleine Panels funktionieren praktisch umgekehrt: Sie beschleunigen und verdichten die Handlung. Der limitierte Platz zwingt den Zeichner zu einem reduzierten Bild, das der Leser somit schneller verarbeiten kann.

**FORM** → Panels können akzentuiert werden, indem ihre Form von der der Übrigen abweicht. Ein Rundes Panel hebt sich deutlich von den eckigen Standardpanels ab.

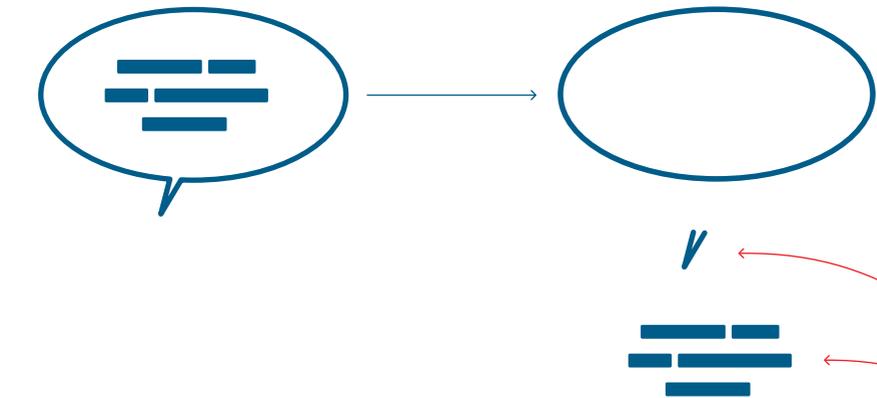
**FARBE** → Wie durch seine Form kann ein Panel auch durch seine Farbe hervorgehoben werden.

**Ein schnelles Layout:** Bildgrösse, Form und Abstände bleiben konstant. Das Auge findet seinen Weg mit minimalem Widerstand und passt sich schnell an den fast filmmässigen Rhythmus an.

**Dieses Layout ist schon differenzierter choreografiert:** Grosse Bilder, die dem Auge Zeit zum Verweilen geben wechseln mit Kleinpanel-Passagen ab, durch die man mit grösserer Geschwindigkeit navigiert.

**Ein Layout mit 2 Irritationen:** 1. Das runde Panel stellt seinen Inhalt in einen Spezialstatus. Der in ihm festgehaltene Teil der Handlung wird differenziert wahrgenommen. 2. Das Fehlen von einer Umrandung im untersten Bild stellt dieses in eine Art unendlichen Weissraum, der ausserhalb der chronologischen Logik der restlichen Panels steht und so das Auge pausieren lässt.

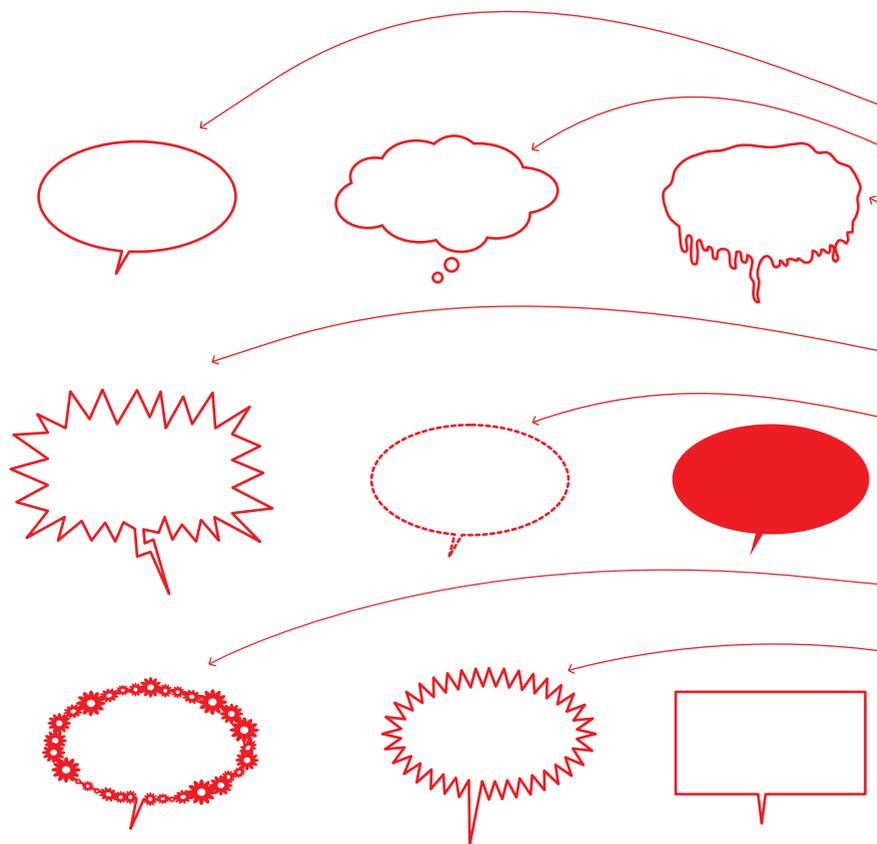
**BILDINHALT** → Je mehr **Information/Irritation** ein Bild enthält, desto länger braucht man, um es zu verarbeiten.

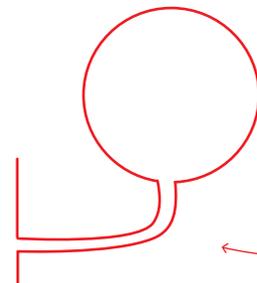
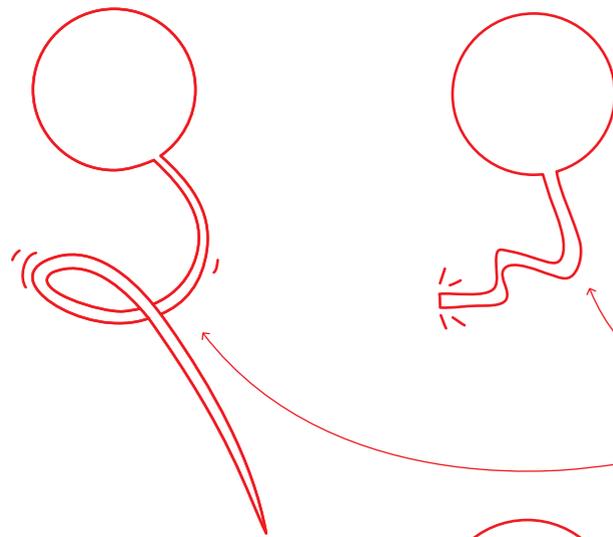
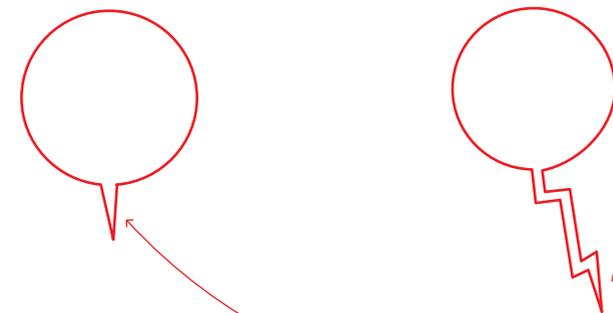


**SYMBOLLE**  
 Die Verwendung von Symbolen für Gesten, Ausdrücke und Zustände ist seit jeher ein wichtiger Bestandteil des Comics gewesen. Unter Berücksichtigung der limitierten Platzverhältnisse, mit denen die ersten Comiczeichner, die vor allem in Zeitungen publizierten zu kämpfen hatten, stellten sich einige visuelle Probleme: Wie stellt man Emotionen dar? Wie Bewegung? Und wie einen bestimmten Tonfall? Als Lösung entstand eine Art Symbolsprache, die mit simplen visuellen Elementen komplexe Dinge wie Düfte, Lärm oder die Flugbahn eines Balls darstellte und universell verständlich zu machen versuchte. Diese Sprache wird laufend ausgebaut. Hier ein paar grundlegende Elemente:

**SCHALL** → In einem visuellen Medium Schall darzustellen ist eine schwierige Angelegenheit. Aus diesem Problem heraus ist ein Symbol entstanden das nebenbei schon fast zum Symbol für das Medium Comic selbst geworden ist: Die Sprechblase. Sie kommt zum Einsatz, wo Text von einer Person gesprochen oder gedacht wird und kann Informationen über Position, Charakter, Gemütszustand oder Bewegung des Sprechers übermitteln. Sie besteht aus drei variierbaren Elementen:  
 • Blase  
 • Zuweisungskeil  
 • Inhalt

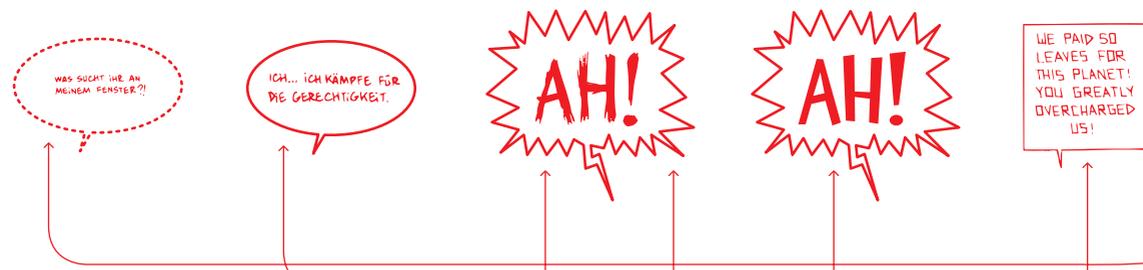
- EINIGE BLASENVERSIONEN UND WAS SIE BEDEUTEN:**
- Die **Standardblase**: Gibt in der Regel normal gesprochenen Text wieder, kann aber bei unsachgemäßer Behandlung fast alles enthalten.
  - Die **Denkblase**: Stellt Gedachtes, Erinnerungen oder Träume dar.
  - Eine **Blase mit Schleimrändern** weist auf einen ebensolchen Sprecher hin (z.B. ein Monster unter dem Bett)
  - **Blase mit unregelmässig gezacktem Rand**: Beinhaltet gerufenen oder geschrienen, in jedem Fall lauten Text, in erregtem Gemütszustand geäußert.
  - **Blase mit gestricheltem Rand**: Geflüsterter Text
  - **Schwarze Blase**: Sprecher ist deprimiert oder ein düsterer Geselle. Als Symbol ist diese Blase noch nicht sehr gefestigt.
  - **Blumenränder**: Untermalen einen beschönigenden, einschmeichelnden oder scheinheiligen Textinhalt.
  - **Blase mit regelmässig gezacktem Rand**: Kommt aus einer Maschine, z.B. Telefon, TV oder einen Roboter.
  - **Eckige Blase**: Wird sie bewusst eingesetzt, kann der Sprecher entweder eine etwas steife Persönlichkeit haben oder eine blecherne Aussprache (Roboter, Ausserirdische). Kann aber auch einfach ein Stilelement sein, Hergé zum Beispiel benutzte praktisch nur eckige Sprechblasen.





**ZUWEISUNGSKEILE** → Der an der Sprechblase angebrachte Keil dient der visuellen Zuweisung des Textes zu seiner Quelle. Je nach Form enthält er unterschiedliche Informationen über deren Standort:

- **Der Standardkeil.** Wird benutzt, wenn Sprecher und Sprechblase im Bild nahe beieinanderliegen.
- **Ist die Blase weiter vom Sprecher entfernt,** kommt meist diese Keilform zum Einsatz. Die Abstufungen im Keil sind beweglich und erlauben auch kompliziertere Zuweisungen, z.B zwischen anderen Sprechblasen hindurch.
- **Hier verfolgt der Keil eine Bewegung des Sprechers** und suggeriert gleichzeitig eine Sprechdauer von genau der Zeit, die diese Bewegung in Anspruch nimmt
- **Der abgehackte Keil** weist auf einen im Bild nicht sichtbaren Sprecher hin, der sich hinter einer Wand o.Ä. verbirgt.
- **Der Keil verschwindet im Panelrand.** Der Sprecher befindet sich ausserhalb des Panels.



**INHALT** → Eine Sprechblase kann sowohl Text als auch Bilder beinhalten. Innerhalb des Texts werden Schallvariationen vor Allem durch Schriftart, -größe und -grad erzeugt:

- GRÖSSE:** Funktioniert als Lautstärkereglern.
- Für leisen Text: kleine Schriftgröße
- Für normal gesprochenen Text: normale Schriftgröße
- Für lauten Text: grosse Schriftgröße

**SCHRIFTART:** Die Anmutung der verwendeten Schrift ist mitunter ein entscheidender Faktor, wenn es um die Deutung eines Textes geht:

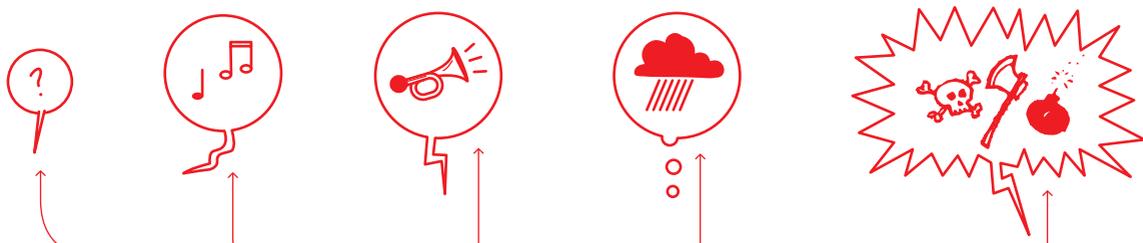
- Das linke, etwas zerfetzte AH! macht einen anderen Eindruck als das rechte, klare AH!. Die zerfetzteren Linien suggerieren einen schrillen Ausruf, der im Zustand des Entsetzens gemacht wird, beim rechten kann man auf einen lauten, aber kontrollierten Ausruf schliessen, der z.B. bei einer erwarteten Entdeckung gemacht werden könnte.
- Die Digital anmutende Schrift muss einem roboterartigen oder ausserirdischen Sprecher gehören, jedenfalls keinem normalen Bürger.



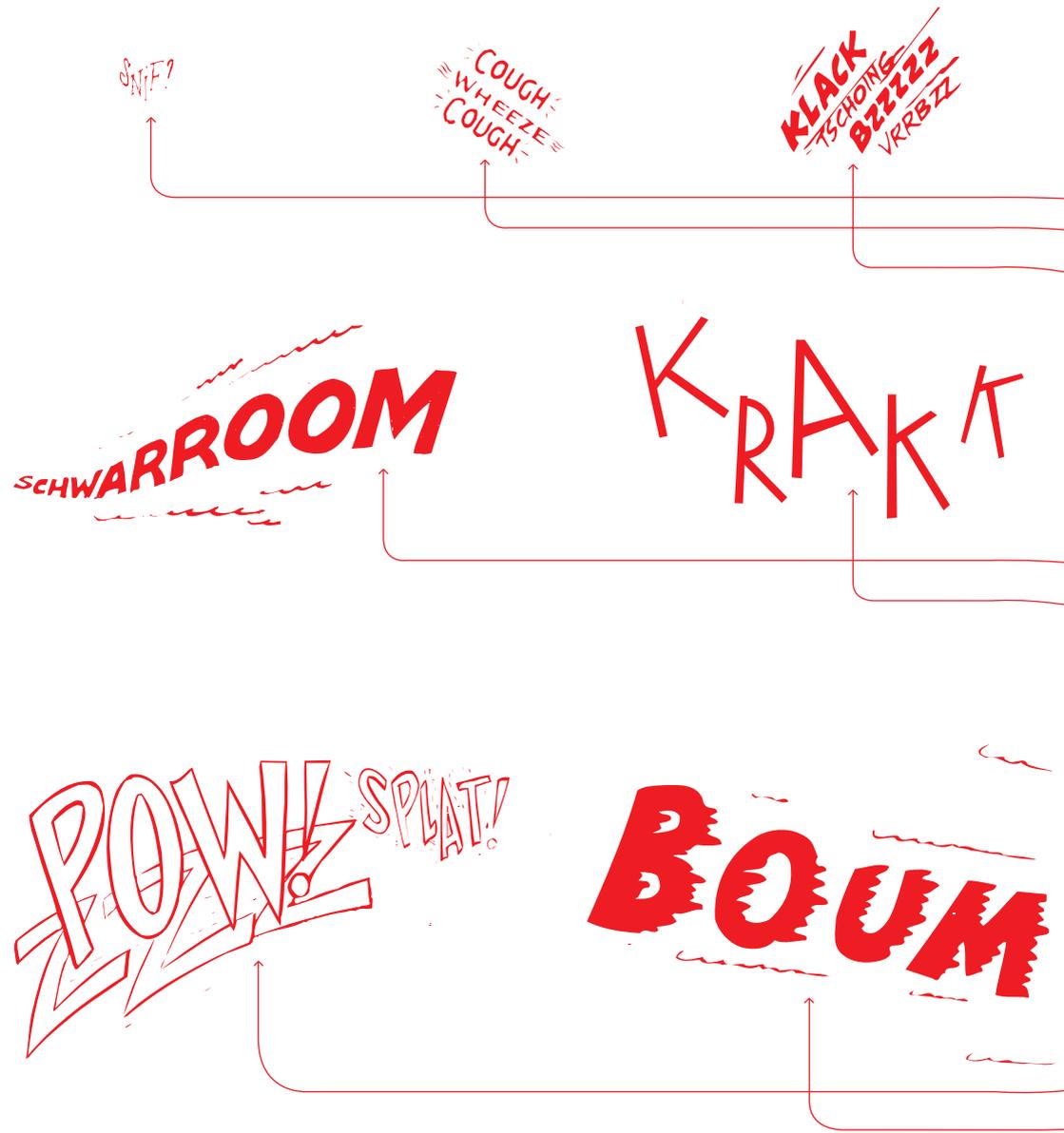
**Handlettering versus Getippte Schrift:** Maschinell getippte Texte sind zwar leserlicher, bieten aber viel weniger Variationsmöglichkeiten als das Handlettering und widerspiegeln im Gegensatz zu diesem nur in seltenen Fällen den optischen Charakter des Comics. In vielen Fällen geht durch den Einsatz von Maschinenschriften ein Teil der optischen Einheit verloren. Sie sollten also nur zusammen mit Zeichnungen gebraucht werden, die ihnen in der Anmutung gerecht werden.

**SCHRIFTGRAD:** Innerhalb eines Laufftextes können einzelne Wörter mit der Verwendung eines anderen Schriftgrads hervorgehoben werden und so die **Betonung** im Kopf des Lesers beeinflussen. Vor allem in den USA gebräuchlich.

**BILDER INNERHALB EINER SPRECHBLASE:** Innerhalb einer Sprechblase fungiert ein Bild als Stellvertreter eines Texts und dessen Inhalts. Ein einziges Symbol kann unter Umständen ganze Sätze ersetzen.



- Das Universalzeichen für Ratlosigkeit. Könnte z.B. für folgendes stehen: was? was ist denn jetzt los? wo komm denn der plötzlich her?... je nach Situation.
- Musik in irgendeiner Form (Pfeifen, Summen, Singen...)
- Ein Trompetengeräusch (Hupe, Schneuzen...)
- Die Regenwolke symbolisiert eine **Misstimmung**. Heute geht wahrlich alles schief...
- Ein Klassiker: **Der Fluch**. Je mehr Symbole, desto saftiger.



GERÄUSCHE → Schall ausserhalb der Sprechblase ist im Comic meist ein Geräusch, also keine gesprochenen Worte. Auch hier sind Parameter anwendbar, die schon bei den Sprechblaseninhalten zum Einsatz kamen: Lautstärke nimmt mit Textgrösse zu, die Anmutung der Schrift widerspiegelt den Charakter des Schalls. Da im Gegensatz zur Sprechblase ein Zuweisungskeil fehlt, müssen für die Schallrichtungsangabe andere Mittel gebraucht werden. Diese können sich innerhalb der Schrift manifestieren oder als zusätzliche Zeichen ausserhalb dieser angebracht werden.

- Ein leises, fragendes Schnupfern: Feine, kleine Schrift = leise, Fragezeichen unterstreicht Soundcharakter.
- Ein Altersschwaches Husten: Die Schriftgrösse der COUGHS impliziert ein eher leises Husten, unterbrochen von einem langgezogenen, noch leiseren Einatmen. Die Schrift ist nicht verzerrt, so das wohl ein eher trockener Husten vorliegt. Die expressiven Elemente, die je vor und nach den Wörtern auftauchen, unterstützen den Charakter des Schalls.
- Maschinengeräusche: Auch nicht allzu laut, jedoch von unterschiedlichem Charakter: Die fette Schriftart lässt einen volleren Sound vermuten, während die feine Schrift eher helle Töne darstellt. Eine Richtungsangabe ergibt sich einerseits durch die Schrägstellung der Schrift (Sound von unten links), andererseits durch die Verwendung einer Art Richtungslinien, die zwischen die Wörter gesetzt wurden.
- Ein Sound, der von links nach rechts an Lautstärke zunimmt. Vom Typ her eher volltönend. Die Richtung ergibt sich aus der Wortform selber (von links hinten nach rechts vorne), und wird ebenfalls durch Hilfslinien unterstützt, die mit ihrer zittrigen Anmutung dem Schwaroom noch ein leichtes Vibrato verleihen.
- Ein lautes, deutliches, durch seine eher feinen Linien aber trockenes Krack Die hüpfende Schrift deutet auf einen in seinem Ablauf unregelmässigen Ton hin.
- Ein neues Element hier ist die Schichtung unterschiedlicher Schallebenen. Auf ein lautes, von einem intensiven ZZZ unterlegtes POW! folgt ein leiseres, nicht ganz regelmässiges SPLAT! Diese Abfolge ergibt sich einerseits sich aus der hinten-nach-vorne-Schichtung (POW vor ZZZ), andererseits aus dem optischen Zulaufen der beiden Töne auf das SPLAT!.
- Ein sattes, lautes und französisches BOUM von rechts. Die Richtung ergibt sich aus den am rechten Rand verschwommenen Typokanten und den Vibrato-Hilfslinien.



EMOTIONEN → Die Darstellung von Emotionen ist kein Comicspezifisches Problem. Aber im Comic spielt deren Simplifizierung eine grosse Rolle, so dass das Genre in dieser Hinsicht bunte Blüten trieb (und treibt). Über die Jahre ist ein riesiger Fundus an stereotypisierten Ausdrücken, Gesten und Zeichenkombinationen entstanden, die alle dazu beitragen, bestimmte Emotionen gut unterscheidbar und möglichst universell verständlich zu kommunizieren.

Schon mit einfachen Veränderungen in den Gesichtszügen lässt sich ein ganze Reihe verschiedener Gefühle ausdrücken. Einige Beispiele:

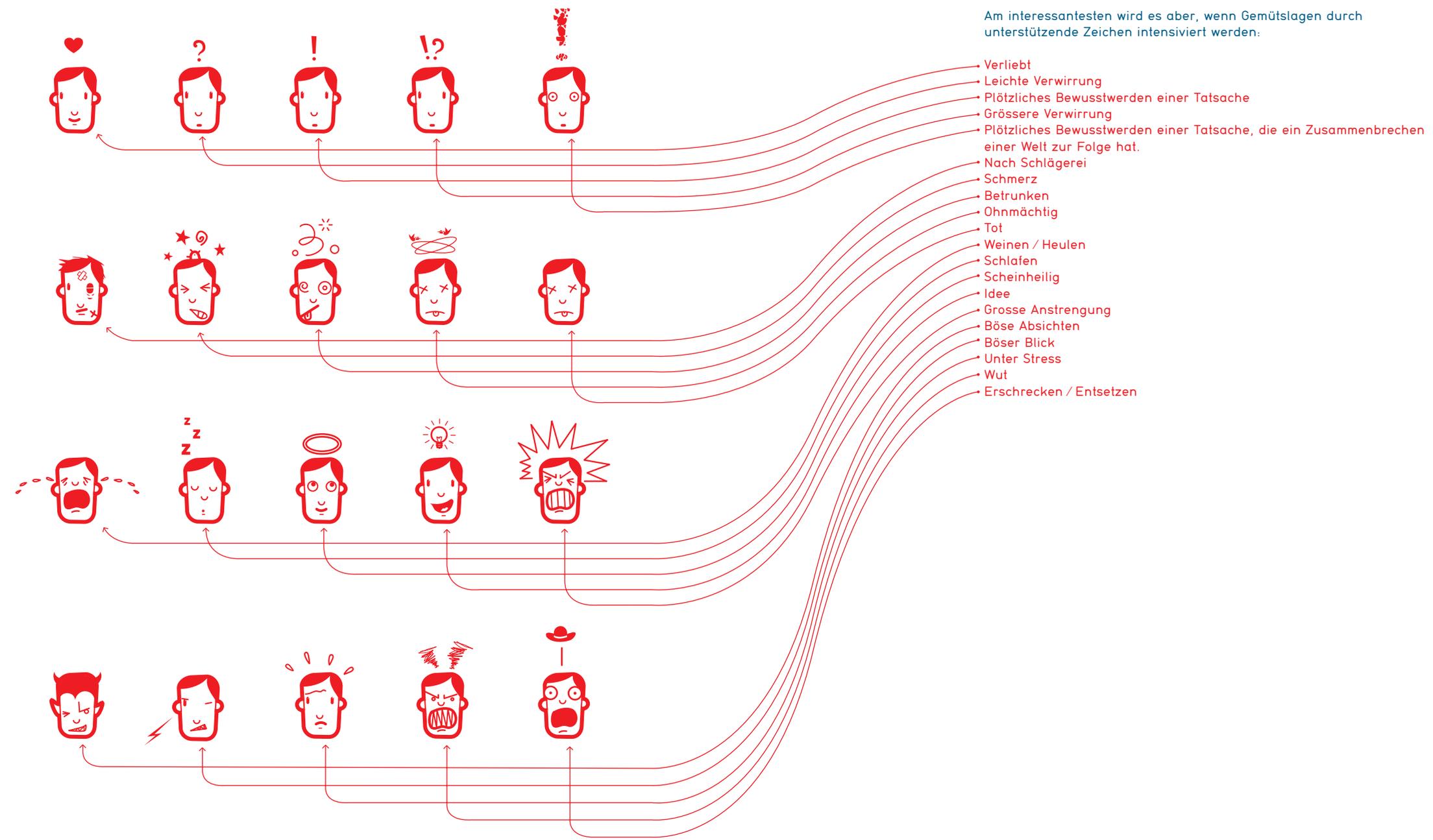
- Zufriedenheit
- Missfallen
- Neutraler Ausdruck
- Staunen
- Trauer
- Grosse Anstrengung
- Wut
- Gröll über Jemanden
- Lachen (freundlich)
- Lachen (schadenfroh)
- Entsetzen
- Hinterlistig

Auch einigen Körperhaltungen wurden stereotypisierte Gemütslagen zugeordnet, beispielsweise:

- Hochnäsigkeit
- Orientierungslosigkeit, Nachdenken
- Freude
- Wut
- Erschrecken
- Flucht
- Lässiges Warten
- Anspannung

Ich bezweifle doch sehr, dass ich in so einer Stadt an jeder Ecke über einen Klamottenrädler stolpere!

Dafür sind wir sozusagen über das antike Ägypten gestolpert



Diese Hieroglyphen sind für ihr Alter beneidenswert gut erhalten! Hihi!

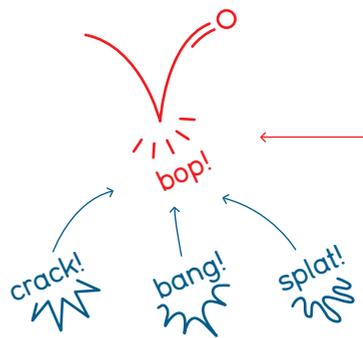
Und hier... aah!



**BEWEGUNG** → Bewegung und Geschwindigkeit manifestieren sich im Comic in verschiedenen Formen. Die bekannteste davon ist wohl die Speedline. Eine Speedline dient dazu, die Bewegungsrichtung des Objekts festzulegen, seine Geschwindigkeit und der ungefähre Pfad auf dem es sich bewegt. Es gibt sie in unterschiedlichsten Formen und Intensitäten, die in vielen Fällen auch mit dem Stil oder der Herkunft des Zeichners zusammenhängen.

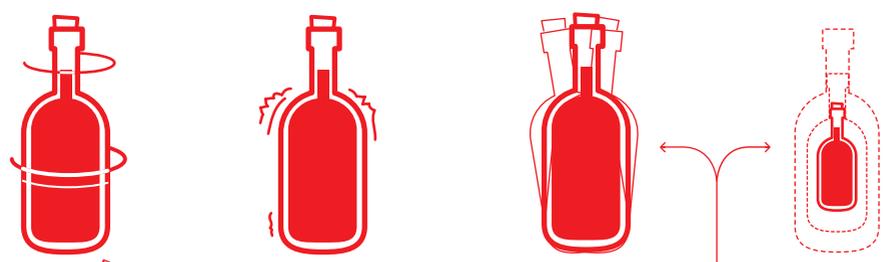
**SPEEDLINES**

- **Klassische reduzierte Speedline.** Häufig in europäischen Comics anzutreffen. Geschwindigkeitseffekt eher moderat.
- **Breite, Substanzvolle Speedline,** suggeriert Kraft und höhere Geschwindigkeit. Amerikanische Superheldencomics benutzen solche.
- **Kamera schwenkt mit,** ein in Speedlines umgesetzter Hintergrund suggeriert unbrennbare Hochgeschwindigkeit. In japanischen Mangas beliebt.
- **Hergé-Speedline:** Hergé's Speedlines sind eine Mischung aus nachgezeichneter Beinrotationsbewegung und Staubwolke.
- **Staubwölkchen:** Funktionieren gleich wie eine Speedline, was Richtungsangabe anbelangt. Jede Wolke steht für einen Schritt/Fussaufprall. Zu finden in Cartoons, Asterix und Lucky Luke.
- **Die wenigen, die Gehäuserundungen nachzeichnenden** Striche stehen für eine langsame Fortbewegung.
- **Traceline:** Dient eher der Nachzeichnung eines Bewegungspfad als der Geschwindigkeitsangabe.
- **Traceline mit Aufprall:** Nachzeichnung eines Bewegungspfad. Durch den Aufprallton und die damit verbundenen Zeichen bekommt der Leser eine Vorstellung über die Beschaffenheit des Untergrundes und des bewegten Objekts und kann daraus Schlüsse über dessen ungefähre Geschwindigkeit ziehen (wenn er ein Physiker ist).

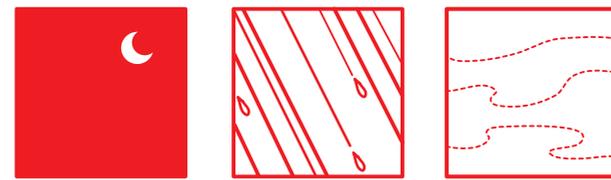


**STATIONÄRE BEWEGUNG**

Auch in einer Stationären Bewegung können abgewandelte Speedlines auftreten, meist aber wird der Bewegungseffekt über die gleichzeitige Andeutung von verschiedenen Zuständen oder Positionen des Objekts erreicht:



- **Drehen:** Abgewandelte Speedlines suggerieren eine kreisförmige Bewegung.
- **Zittern:** Die gezackten Hilfslinien sind nichts anderes als angedeutete weitere Flaschenpositionen, die durch das Zittern verursacht werden.
- **Wackeln und Schrumpfen:** Das gleiche Prinzip, nur hier sind die weiteren Flaschenpositionen deutlich zu erkennen.



ZUSTÄNDE UND EIGENSCHAFTEN → Auch in diesem Bereich gibts im Comic zahlreiche Stereotypen und Klischees, die verdeutlichen und vereinfachen. Interessant ist, wie ähnliche Symbole, je nachdem, wie und wo sie angewendet werden, ganz andere Bedeutungen haben können. Beispiele:

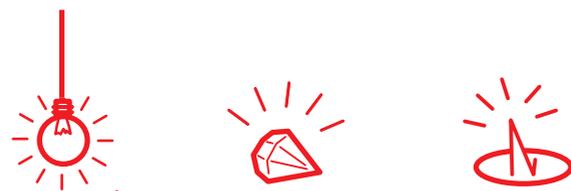
**KLISCHEEZUSTÄNDE:**

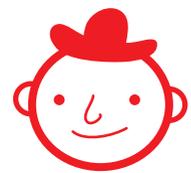
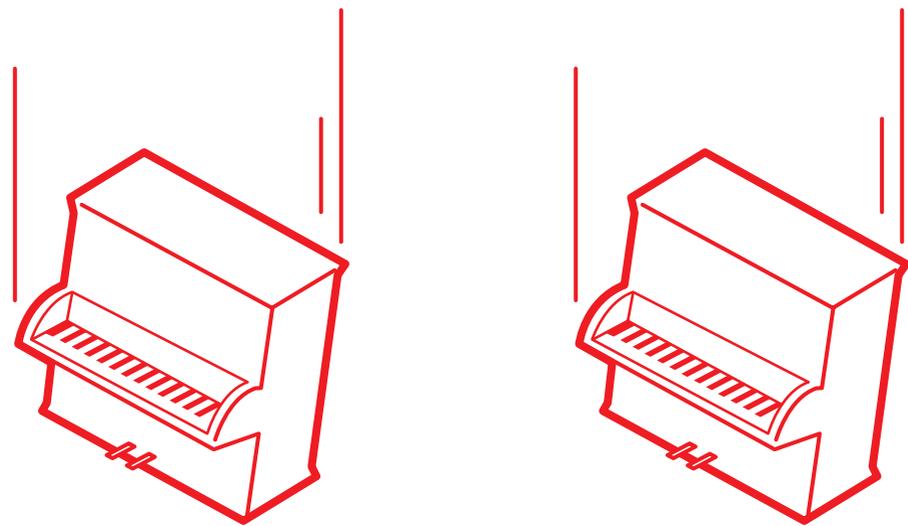
- In eine **Nachtszene** gehört für gewöhnlich ein Mond, das Nachtsymbol schlechthin.
- **2. Regen** wird normalerweise mit schräg fallenden Strichen visualisiert, Speedlines eigentlich, unter die sich einzelne Tropfen (Wassersymbole) mischen.
- Bei der **Darstellung von Nebel** wird oft auf gestrichelte Linien zurückgegriffen, die Unschärfe suggerieren.



**MEHRZWECK-SYMBOL**

- Die aufsteigenden Wellenlinien über einer Kochplatte sind klar als **Darstellung von Hitze** zu erkennen
- Die gleichen Wellen über einer Kaffeetasse stehen für den **aufsteigenden Dampf**.
- Mit einer Handvoll Fliegen darüber und einem Käse darunter wandeln sie sich zum **Geruch**.
- Strahlen um eine Glühbirne herum gruppiert: **Leuchten**
- Über einem Diamanten: **Glänzen**
- Über einer Reisszwecke: **Hervorhebung der Spitze**





### CARTOON VS. REALISMUS

Entscheidend für die Breite der Anwendungsmöglichkeiten all dieser Symbole ist aber eine wichtige Grundfrage: Wie sehr gleicht die Welt, in der das Comic spielt unserer realen Umgebung? Wie realistisch sind ihre Figuren? Was passiert, wenn ich meine Geschichte mit cartoonhaften Charakteren bestücke und was, wenn ich realistisch gezeichnete Menschen nehme?

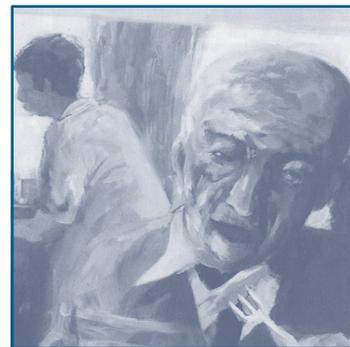
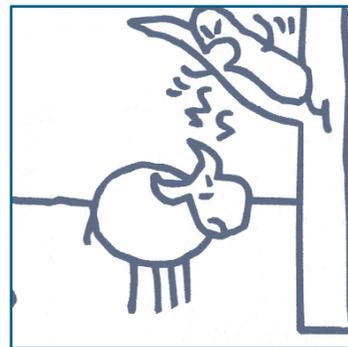
Diesem Herrn kann ein Klavier auf den Kopf fallen und er wird (mit zahlreichen Symbolen beladen) den Trümmern wieder entsteigen. Cartoonhafte Comics haben eigene physische Gesetze, die wenig mit der Realität zu tun haben, aber mehr Freiheit für schräge Geschichten lassen.

Passiert diesem Herrn das Gleiche, taucht er nicht wieder auf, weil er es nicht überlebt. Sein Verhängnis war, dass er zu realistisch gezeichnet war. deshalb gelten für ihn auch realistische physische Gesetze, im Gegensatz zu seinem Cartoon-Kollegen.

Das sind zwei Arten, eine Geschichte zu erzählen und sie haben unterschiedlichen Einfluss auf den Leser.

Habe ich es mit einem realistischen Charakter zu tun, stellt dieser für mich, durch all seine klar gezeichneten Details und Eigenheiten genau EIN Mensch dar. Und dieser bin sehr wahrscheinlich nicht ich.

Ein Cartoonhafter Charakter hingegen ist reduziert auf seine wesentlichen Züge. Durch seine Symbolartige Einfachheit kann er Millionen von Menschen darstellen, also auch mich. Dementsprechend ist die Identifikation mit der Figur höher, keine komplexe Fassade versperrt mir die Sicht auf den eigentlichen Inhalt. Auch hier gilt also: Je simpler die Grafik, desto schneller wird die Information übertragen.



### STIL & ATMOSPHERE

Soll das visuelle Optimum aus einem Comic herausgeholt werden, müssen die auf den vorangegangenen Seiten besprochenen Elemente mit Rücksicht auf ihre Wirkung kombiniert werden. Am prägendsten ist aber der Stil, in dem die Umsetzung stattfindet. Je nach Technik, Strich und Know-How entstehen lichte oder dunkle, raue oder geschliffene, präzise oder schludrige, reduzierte oder detaillierte Welten, die eine Grundatmosphäre schaffen, die schon beim ersten Aufschlagen des Comics klar wird. Beispiele:

• **Christophe Blain, Das Hemd der Nacht:** Ein kritziger Zeichenstil, wirre Perspektiven und dunkle Farben zeichnen eine schräge und gefährliche Welt mit einer schmutzig-düsteren Atmosphäre.

• **Chris Ware, Jimmy Corrigan:** Der unglaublich präzise Strich kombiniert mit klaren Formen und Perspektiven schafft eine kühle, gefühllose Grundstimmung in der sich die Einsamkeit seiner Protagonisten noch mehr hervorhebt.

• **Hergé, Tintin au Tibet:** Stark stilisierte Figuren gekoppelt mit naturalistischen Hintergründen und ruhigen Perspektiven widerspiegeln die von Hergé praktizierte Erzählform zwischen Ernst und Humor.

• **Cyril Pedrosa, Ring Circus:** Eine eckige Dynamik ist in praktisch jedem Strich auszumachen. Dies belebt die eher Textlastigen und ruhigen Handlungsstränge und lässt eine Zirkusatmosphäre entstehen, ohne dass eigentliche Zirkus-Action gezeigt wird.

• **Lewis Trondheim, Mr.i:** Eine Daumenkinoartige Einfachheit ermöglicht ein Leseerlebnis, das fast schon Trickfilmcharakter hat.

• **Thierry van Hasselt (Noch ohne Titel):** In Öl gemalte Panels schaffen eine visuell vom Comicklichee weit entfernte, eher der impressionistischen Kunst entsprechenden Welt, in der er sich trotzdem mit den Comicspezifischen narrativen Grundstrukturen bewegt.



2  
MANIFEST VON COMPADRE COMIC

## 2. MANIFESTO

Dies ist das Manifest von CompadreComic, dem Verein zur Förderung des progressiven Comics im Sinne von Christoph Frei. Nach Analyse der primären Navigations- und Gestaltungselemente haben wir folgendes bekanntzugeben:



### 1. Wir erklären uns unabhängig vom Format & Medium!

Wir beugen uns nicht dem Diktat des Buch- und Heftformates! Wir sehen in der damit verbundenen Formatlimiten und dem Aufbau über mehrere Seiten keinen triftigen Grund! Wir plädieren für offenen Umgang damit!

### 2. Wir erklären uns unabhängig vom starren Navigationsprinzipien!

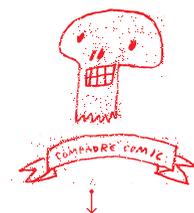
Wir hinterfragen kritisch eine Navigation, die sich derart stark an einer Lesegewohnheit, nämlich die des Lauftextes orientiert! Im Von-links-nach-rechts-und-oben-nach-unten-Lesen liegt eine aus Bequemlichkeit übernommene, überaus lineare Leserichtung vor! Wir plädieren für experimentelle Leserichtungen! Wir plädieren für experimentelle Lesearten! Schemas, Karten, Musiknoten, Signaletik bieten alternative Navigationssysteme an, mit denen neue Inhalte kommuniziert werden können! Die bisherigen Navigationskriterien MÜSSEN weiterentwickelt oder über Bord geworfen werden!

### 3. Wir fördern Symbole!

Wir sehen CHANCEN in den Symbolen! Das Comic hat sich über die Jahre seiner Entstehung eine Zeichensprache erschlossen, die in einigen Bereichen universell verständlich ist! Dieses Repertoire ist hat grosses Potenzial in der Kommunikation! Weiten wir diesen Bereich aus!

Das Comic ist mit seinem tiefen Zeichenfundus zu mehr in der Lage, als simple, lineare Geschichten wiederzugeben! Es taugt zum universellen Informationsträger!

Dem Experiment gehört die nähere Zukunft! Und das ist die Aufgabe von



Vielen Dank!

## QUELLEN:

Will Eisner, *Graphic Storytelling & Visual Narrative*, 1996 Poorhouse Press, Tamarac FL  
Will Eisner, *Comics & Sequential Art*, 1985 Poorhouse Press, Tamarac FL  
Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993 Scott McCloud & Harper Collins, New York  
Scott McCloud, *Reinventing Comics*, 2000 Scott McCloud & Harper Collins, New York  
Beaux Arts Magazine, *Qu'est-ce que la BD?*, 2003 Beaux Arts SA

## Abbildungen

Chris Ware, *Jimmy Corrigan*, 1999 © Pantheon Books, New York  
André Franquin, *Z comme Zorglub*, 1977 © Dupuis, Charleroi  
Christophe Blain, *Joan Star*, Lewis Trondheim, *La chemise de la nuit*, 1999 © Guy Delcourt, Paris  
Hergé, *Tintin au Tibet*, 1960 © Casterman  
Gosciny / Uderzo *Le Grand Fossé*, 1980 © Editions Albert René, Paris  
Chauvel / Pedrosa, *Ring Circus*, 2002 © Guy Delcourt, Paris  
Jeff Smith, *Bone*, 2002, © Jeff Smith  
Bill Watterson *It's A Magical World* 1997 © Warner Books  
Thierry van Hasselt, *Sans Titre*, 2003 © Thierry van Hasselt et Marie L.  
Walt Disney's *500 Mammut Comics*, Band 65, 2003 © Egmont Verlag GmbH  
Lewis Trondheim, *Mr i*, 2002 © Trondheim  
Kinder Schokolade, © Ferrero

## S.6 Layouts nachgezeichnet aus

Jeff Smith, *Bone*  
Hergé, *Tintin au Tibet*  
Walt Disney's *500 Mammut Comic*  
Bill Watterson, *It's A Magical World*  
Chris Ware, *Jimmy Corrigan*,  
Will Eisner, *Comics & Sequential Art*

## S.10 Layouts nachgezeichnet aus

Lewis Trondheim, *Mr i*,  
Chris Ware, *Jimmy Corrigan*,  
Bill Watterson *It's A Magical World*

## S.16 Nachgezeichnete Inhalte aus

Christophe Blain, *Joan Star*, Lewis Trondheim, *La chemise de la nuit*  
Bill Watterson *It's A Magical World*  
Hergé, *Tintin au Tibet*  
Gosciny / Uderzo *Le Grand Fossé*  
Chris Ware, *Jimmy Corrigan*  
Bill Watterson, *It's A Magical World*

## S. 18 Nachgezeichnete Soundwords von

Chauvel / Pedrosa, *Ring Circus*  
Chris Ware, *Jimmy Corrigan*  
André Franquin, *Z comme Zorglub*  
André Franquin, *Z comme Zorglub*  
Jeff Smith, *Bone*  
Hergé, *Tintin au Tibet*

## S. 28 Realistische Figur:

Kinder Schokolade

## S.30 Scans von:

Christophe Blain, *La chemise de la nuit*  
Chris Ware, *Jimmy Corrigan*  
Hergé, *Tintin au Tibet*  
Cyril Pedrosa, *Ring Circus*  
Lewis Trondheim, *Mr.i*  
Thierry van Hasselt (Noch ohne Titel)

## Alle anderen Grafiken:

2003 © Christoph Frei

*Eine Theoriearbeit von Christoph Frei  
präsentiert in praktischem SHOW & TELL- Modus  
(Patent angemeldet)*