Wie man eine GRAPHIC NOVEL analysiert

Ein PANEL, also ein Comicbild, besteht aus ARTWORK (der Zeichnung), SPRECHBLASEN und

DENKBLASEN, SOUNDWÖRTERN (Onomatopoeitikon) und CAPTIONS. Das sind kleine Kästchen mit Metainformationen, z.B. „Kurze Zeit später…“.

Beim Lesen einer Graphic Novel steht der Leser im Mittelpunkt, denn das Wichtigste im Comic passiert zwischen den Figuren, den Objekten und dem PANELRAND. Diese Zwischenräume heißen WEISSRAUM und dienen dem Übergang eines PANEL zum anderen. Hier interpretiert der Leser z.B. wieviel Zeit zwischen den Bildern vergangen ist.

In der deutschen Comic-Fachsprache bezeichnet **"Closure"** den mentalen Prozess des Lesers, bei dem er unvollständige oder fragmentierte Informationen zwischen den Panels eines Comics gedanklich vervollständigt. Dieser Begriff, der vom US-amerikanischen Comic-Theoretiker Scott McCloud geprägt wurde, wird oft als **"Schlussfolgerung"** oder **"Vervollständigung"** übersetzt.

Im Comic ist "Closure" notwendig, weil die Handlung nicht in einem kontinuierlichen Fluss dargestellt wird, sondern in einzelnen Panels. Zwischen den Panels befinden sich Lücken (oft als "Gutter" bezeichnet), in denen der Leser die Bewegung, Zeit oder kausale Zusammenhänge selbst interpretieren muss. Der Leser „füllt“ also diese Lücken und konstruiert in seinem Kopf das, was zwischen den Panels passiert ist.

Zum Beispiel zeigt ein Panel einen Charakter, der eine Faust hebt, und das nächste Panel zeigt einen getroffenen Gegner. Die "Closure" besteht darin, dass der Leser das Fehlen des tatsächlichen Schlages zwischen diesen beiden Panels gedanklich ausfüllt und die Handlung als zusammenhängend wahrnimmt.

Closure ist also ein zentrales Element des Mediums Comic und erfordert eine aktive Teilnahme des Lesers, um die Geschichte vollständig zu erfassen.

Grundsätzlich wird eine Seite in einer Graphic Novel gelesen wie ein Buch, also von links nach rechts und von oben nach unten. Aber man sieht ja alle Bilder auf einmal und deswegen sollte man sich erst einmal das LAYOUT anschauen. PANELS werden als Erstes auf ihre Beziehung zueinander betrachtet. Ein **Single Page Spread** wird im deutschen Comic-Fachjargon oft als **"Einzelbildseite"** oder **"Splash-Seite"** bezeichnet. Es handelt sich um eine einzelne Seite, die komplett von einem einzigen Bild ausgefüllt wird, oft um eine besonders dramatische oder wichtige Szene hervorzuheben. Diese Technik wird verwendet, um den Leser durch die Größe und den Detailreichtum des Bildes in den Bann zu ziehen.

Wenn die Illustration jedoch über die Mitte eines Heftes hinweg zwei gegenüberliegende Seiten einnimmt, spricht man von einem **"Doppelseiten-Spread"** oder **"Doppelseitigen Splash**

m deutschen Comic-Fachjargon werden **"4 by 4"** oder **"3 by 3"** Layouts als **"4x4 Raster"** oder **"3x3 Raster"** bezeichnet. Diese Begriffe beziehen sich auf die Anordnung von Panels auf einer Seite in einem **Gittermuster** (Raster), wobei bei "4x4" vier Panels horizontal und vier Panels vertikal angeordnet sind, und bei "3x3" entsprechend drei horizontal und drei vertikal.

Diese Art von Rastern ist in Comics üblich, um eine gleichmäßige und geordnete Struktur zu schaffen, die das Lesen vereinfacht und eine gleichmäßige Erzählgeschwindigkeit unterstützt. Sie werden oft für narrative Passagen verwendet, um den Leser Schritt für Schritt durch die Geschichte zu führen.

Dann die ABFOLGE der Inhalte der jeweiligen Einzelpanels. Danach schaut man die Größe und GESTALTUNG des Panels an. Hier gibt es ORGANSISIERENDES PANEL, STILLES PANELS (ein Panel ohne Sprech, oder Denkblasen oder Caption. OPEN PANEL(das Panel hat keinen Rand und vermittelt ein Gefühl von Unendlichkeit, DAS DURCHBRECHEN DER 4. WAND, wenn ein Charakter das Publikum anspricht, manchmal wird das auch ANSCHNITT genannt.

Eine SPLASH SEITE ist ein Panel auf einer Seite für den dramatischen Effekt.

Wie die Abfolge der Panels gestaltet ist, bestimmt den RHYTHMUS der Geschehnisse.

PANELRAHMEN sind ein zentrales gestalterisches Mittel in Comics und können in der Dicke und Form variieren, um bestimmte Stimmungen oder visuelle Effekte zu erzeugen. Wenn keine Umrandung verwendet wird, spricht man von einem **"offenen Panel"**.

FARBEN

In der Comic-Analyse spielen Farben eine zentrale Rolle, da sie nicht nur ästhetische, sondern auch narrative Funktionen erfüllen. Farben tragen zur Stimmung, Atmosphäre und Emotionalität einer Szene bei. Sie können bestimmte Gefühle wie Freude, Angst oder Spannung visuell verstärken und die Leserführung unterstützen, indem sie den Blick des Betrachters auf wesentliche Elemente lenken.

Farben können außerdem symbolisch genutzt werden. Beispielsweise steht Rot oft für Gefahr oder Leidenschaft, während Blau Ruhe oder Melancholie symbolisieren kann. Auch die Farbsättigung ist wichtig: Lebendige, gesättigte Farben erzeugen Dynamik, während gedeckte Farben häufig für düstere oder introspektive Szenen verwendet werden.

In Superhelden-Comics haben Farben zusätzlich die Funktion, Charaktere visuell klar zu unterscheiden und Wiedererkennbarkeit zu gewährleisten. Figuren wie Superman oder Spider-Man sind sofort anhand ihrer ikonischen Farbpaletten identifizierbar.

Farben in Comics können auch kulturelle Konnotationen tragen, was bedeutet, dass sie abhängig vom kulturellen Kontext unterschiedliche Bedeutungen haben können. Bestimmte Farben haben in verschiedenen Kulturen spezifische Symboliken, die Leser unbewusst wahrnehmen. Dies kann die Wirkung der Geschichte beeinflussen und eine tiefere Verbindung zum kulturellen Hintergrund der Handlung oder der Charaktere herstellen.

Beispiel: In westlichen Kulturen wird die Farbe **Weiß** oft mit Reinheit oder Unschuld assoziiert, während sie in vielen ostasiatischen Kulturen, wie in China, Japan oder Korea, traditionell mit **Tod und Trauer** verbunden ist. Ein Comic, der in einem asiatischen Kontext spielt und eine Figur in Weiß zeigt, könnte daher in diesem kulturellen Rahmen anders interpretiert werden als in einem westlichen. Eine solche bewusste Farbwahl kann der Handlung eine zusätzliche Bedeutungsebene verleihen und kulturell spezifische Themen wie Trauer oder Verlust verstärken.

Ein weiteres Beispiel ist die Farbe **Rot**: Während sie in westlichen Comics häufig für Gefahr oder Wut steht, kann Rot in China auch Wohlstand und Glück symbolisieren. Ein chinesischer Superheld könnte daher oft in Rot gekleidet sein, um eine positive Konnotation zu vermitteln, im Gegensatz zu einem westlichen Comic, wo dieselbe Farbe vielleicht eine Bedrohung andeuten würde.

Durch die Berücksichtigung dieser kulturellen Konnotationen können Farben also nicht nur ästhetisch wirken, sondern auch tiefere kulturelle Bedeutungen vermitteln, was die Interpretation eines Comics vielschichtiger macht.

In der deutschen Comic-Fachsprache werden **Motion Lines** als **"Bewegungslinien"** bezeichnet. Sie dienen dazu, Bewegung oder Geschwindigkeit von Objekten oder Charakteren darzustellen. Bewegungslinien können in verschiedenen Formen vorkommen – als gerade Linien, gekrümmte Linien oder Wellenlinien – und helfen dem Leser, die Dynamik einer Szene zu verstehen.

Diese Linien sind ein klassisches Stilmittel in Comics und Mangas, um visuelle Action hervorzuheben, ohne dass explizit viele Zwischenschritte gezeigt werden müssen. Sie sind besonders in Action-Szenen verbreitet, wo sie beispielsweise schnelle Bewegungen, wie das Schwingen eines Schwerts oder das Laufen einer Figur, unterstützen.

Die Darstellung von Charakteren in Comics spielt eine entscheidende Rolle, um deren Persönlichkeit, Emotionen und Handlungen visuell zu vermitteln. Ein wichtiger Aspekt dabei ist das **visuelle Design** (Visual Design), das den grundsätzlichen Look der Figuren definiert, einschließlich Kleidung, Frisur und markanter Merkmale. Charaktere werden so gestaltet, dass sie leicht wiedererkennbar sind und ihre Persönlichkeit schon durch ihre äußere Erscheinung verdeutlicht wird.

Die **ausdrucksstarken Merkmale** (Expressive Traits) umfassen Gestik, Mimik und Körpersprache, die Gefühle und Stimmungen eines Charakters transportieren. Solche Merkmale helfen den Lesern, die innere Welt der Figuren zu verstehen, selbst ohne begleitenden Text. Ein einfaches Lächeln oder eine geballte Faust kann entscheidend dazu beitragen, den emotionalen Zustand des Charakters zu übermitteln.

Die Balance zwischen **Abstraktion** (Abstraktion) und **Realismus** (Realismus) spielt ebenfalls eine große Rolle in der Figurenzeichnung. Während abstrakte Charaktere oft vereinfacht und stilisiert sind, um symbolische oder humoristische Effekte zu verstärken, sind realistisch gezeichnete Figuren detaillierter und spiegeln die physische Welt genauer wider. Viele Comics bewegen sich zwischen diesen Extremen, um sowohl künstlerische Freiheit als auch glaubwürdige Darstellungen zu bieten.

Auch die **Körpersprache** (Body Language) ist essenziell, um nonverbale Kommunikation darzustellen. Über die Haltung, Bewegungen und die Interaktion mit anderen Figuren oder Objekten kann die Körpersprache verdeutlichen, wie ein Charakter sich fühlt oder welche Beziehungen er zu anderen hat.

Diese Elemente zusammen formen eine vielschichtige und tiefgehende Darstellung von Charakteren in Comics, die es den Lesern ermöglicht, die Geschichte und die Dynamiken zwischen den Figuren besser nachzuvollziehen.

REIHENFOLGE

1. **Strukturierter Aufbau**: Eine typische Cartoon-Analyse folgt einem klaren Aufbau, bestehend aus Einleitung, Hauptteil und Schluss. In der Einleitung wird der Cartoon vorgestellt und Kontextinformationen gegeben. Der Hauptteil beschäftigt sich mit der detaillierten Analyse, und der Schluss fasst die Ergebnisse zusammen und reflektiert diese.
2. **Visuelle Beschreibung**: Der Cartoon wird genau beschrieben, einschließlich der Darstellung der Charaktere, der Szenerie und der verwendeten Symbole.
3. **Analyse der Stilmittel**: Die Analyse beinhaltet eine Untersuchung der künstlerischen Techniken und Stilmittel wie Karikatur, Übertreibung, Ironie, Satire oder Symbolik.
4. **Interpretation der Botschaft**: Es wird untersucht, welche Botschaft oder Kritik der Cartoonist vermitteln möchte. Dies beinhaltet eine Interpretation der dargestellten Situation und der Charaktere im Kontext des Themas.
5. **Kontextualisierung**: Der Cartoon wird in seinen historischen, politischen, sozialen oder kulturellen Kontext eingeordnet. Dies hilft, die Bedeutung und Relevanz des Cartoons besser zu verstehen.
6. **Persönliche Reflexion**: In vielen Analysen wird eine persönliche Einschätzung oder Meinung zum Cartoon und seiner Botschaft gegeben.
7. **Sprachstil**: Die Analyse wird üblicherweise in einem sachlichen und analytischen Stil verfasst, wobei Fachbegriffe verwendet werden können, um bestimmte Aspekte zu beschreiben.
8. **Zitieren von Quellen**: Wenn externe Quellen zur Unterstützung der Analyse herangezogen werden, ist es wichtig, diese korrekt zu zitieren.
9. **Abschlussbewertung**: Am Ende der Analyse steht oft eine abschließende Bewertung des Cartoons hinsichtlich seiner Wirksamkeit und Relevanz.
10. **Verwendung der Gegenwartsform**: Die Analyse wird in der Regel im Präsens verfasst

QUELLEN

<https://avidii.ch/blog/cartoon-analysis>

<https://learnattack.de/englisch/ein-bildcartoon-analysieren>

<https://chatgpt.com/c/66df13ee-d058-8012-b5cd-6883216d1e9a>

Clausen, Bo Høpfner und Kaalund, Jesper. *Getting Graphic*. København 2015

Packard, Stephan et al*. Comicanalyse*: Eine Einführung. Berlin 2019