

# Comic

<b>Begriff</b>	= Bildgeschichte, bestehend aus Zeichnung und Text; der Begriff entstand auf Grund der zunächst vorwiegend komischen Inhalte. Die Bezeichnung „Comic strip“ wurde verwendet, weil die Bilder als Streifen angeordnet waren.
<b>Vorläufer</b>	Vorläufer sind in Stein gehauene Bilder mit Text, auch Bildteppiche im Mittelalter hatten Textbänder. Erste in Zeitungen gedruckte Bildgeschichten gibt es seit 1896; Wilhelm Busch veröffentlicht Zeichnungen und Bildgeschichten mit Textuntertiteln.
<b>Funktion</b>	Comics dienen zur Darstellung von Familien-, Tier-, Abenteuer- oder Detektivgeschichten u. v. m.  Die Akteure vertreten wie Schauspieler bestimmte Charaktertypen, durch besondere Merkmale in Aussehen und Kleidung sind sie leicht wiederzuerkennen.
<b>Mittel</b>	Sie sind vergleichbar mit den Mitteln des Films:
<b>Bildeinstellungen</b>	Totale: Figur in einer Szenerie Halbtotale: Hintergrund nur ausschnitthaft Amerikanisch: Figur bis Kniehöhe Nah: Figur bis zur Taille Groß: Figur bis zur Schulterhöhe, konzentriert auf Mimik und Ausdruck Detail: Ausschnittdarstellung
<b>Blickwinkel</b>	Standort des Betrachters (Perspektive): Vogelperspektive Froschperspektive Blickwinkel ändert sich, je nach Tempo und Rhythmus gewinnt die Geschichte an Dynamik. Standortwechsel müssen verständlich sein.
<b>Verbildlichung von Geräuschen</b>	Laut-Typen werden - häufig durch die englische Sprache - nachgeahmt und in einer zum Geräusch passenden Schrift gesetzt. Geräusche werden zum Teil auch in Sprechblasen gesetzt.
<b>Text</b>	Form der Sprechblase und des Zeigers verdeutlichen die Lautstärke und den Laut-Typ
<b>Bildfolge, Montage</b>	Gleich große Einzelbilder werden zeilenartig angeordnet, in neueren Comics wird diese Montagetechnik häufig ersetzt durch unterschiedlich große Bilder verbunden mit einem Wechsel in Blickwinkel und Einstellung; die Bilder unterschiedlicher Größe greifen teilweise auch ineinander, was die Lesbarkeit erschwert.
<b>Erzähltechnik</b>	Zeitlich eingleisiger Ablauf oder Zeitwechsel in Vergangenheit oder Zukunft kennzeichnen bestimmte Stile; Zeitlupe oder Zeitraffer werden durch Montage oder zeichnerische Tricks wie Doppelungen ermöglicht.
<b>Comiczeichner</b>	Walt Disney u. a. Mickey Mouse Chester Gould Dick Tracey Charles Schulz Die Peanuts Dik Browne Hägar Hal Forster Tarzan, Prinz Eisenherz