

Ich im Comic (Teil II) - Comic-Cover

Aufgabe:

Gestaltet ein farbiges Cover (siehe M1 Definition Comic-Cover) für einen Comic, in dem ihr die Hauptrolle spielt.

Vorarbeit:

Erfindet in einem ersten Schritt eine spannende Geschichte, in der ihr die Hauptrolle als Forscher, Detektiv, Held etc. übernehmt.

Schaut euch zur Inspiration im Internet oder in euren eigenen Beständen verschieden Comic-Cover an (siehe auch Bildbeispiele unten).

Überlegt, wie man den Inhalt der Geschichte auf eine spannende und aussagekräftige Szene mit zwei Figuren (ihr und eine weitere Comicfigur) wie z.B. einer Kuss- oder einer Kampf-Szene verdichten kann.

Vorgehensweise:

Nehmt ein DIN A4-Papier und zeichnet die Szene zunächst als Skizze. Integriert den Titel eurer Geschichte (z.B. „Inspektor Mustermann: Mord mit dem Pinsel“, „Die Abenteuer des Mustermanns – Der Endgegner“) in einer passenden Schriftart in die Szene. Umrandet eure Vorzeichnung mit dünnem, schwarzem Filzstift, radiert die Bleistiftspuren weg und malt die Flächen mit farbigen Filzstiften aus.

Beachtet folgende Punkte:

- Figuren groß zeichnen, als ob man nahe am Geschehen wäre (gerne angeschnittene Figuren, diese wirken lebendiger)
- Anordnung die Bildelemente zu einer spannenden Komposition
- Wahl einer spannenden Perspektive und eines spannenden Bildausschnitts (siehe M2 Perspektive und Bildausschnitt)
- Sorgfältig zeichnen und ausmalen

Kriterien:

- Gelungene Komposition
- Handwerkliche Qualität
- Originalität/ Gesamteindruck

Materialien: DIN A4-Papier, Bleistift, Filzstifte

Zeitungsumfang: 3 Doppelstunden

Abgabetermin: Schickt bis zum xx.xx.20xx ein Foto eurer Zeichnung per Mail an: lehrer@beispieladresse.de

M1 Definition Comic-Cover (Titelblatt)

Ein Comic-Cover ist ein mit Schrift und Bild versehener Einband eines Comics, die die Funktion einer Titelseite übernimmt. Die Titelseite soll ein Hingucker sein, d.h. so gestaltet, dass sie die Aufmerksamkeit auf sich zieht (engl.: eye catcher = Blickfang) und der Betrachter Lust bekommt, den Comic aufzuschlagen. Gleichzeitig vermittelt das Cover durch Bild und Titel die eindeutigen Informationen darüber, um was es im Comic geht. Deshalb werden eindringliche gestalterische Mittel wie die dunkle Umrandung von Bild und Schrift, knallige Farben bei der Erstellung eines Comic-Covers eingesetzt.

M2

Perspektive und Bildausschnitt

Perspektiven:

Vogelperspektive



= von erhöhtem Standpunkt

Wirkung:
-klein, unterlegen

Normalperspektive



= auf Augenhöhe

Wirkung:
-neutral, einbezogen

Froschperspektive



= von niedrigem Standpunkt

Wirkung:
-groß, überlegen

Bildausschnitt:

total



= Person in Umgebung

Wirkung:
-Gesamtüberblick

halbtotale



= ganze Person

Wirkung:
-Fokus Gestik und Umgebung

halbnah



= Oberkörper der Person

Wirkung:
-Fokus Gestik, Beziehung

nah



= Gesicht der Person

Wirkung:
-Fokus Mimik, Gefühle, intim

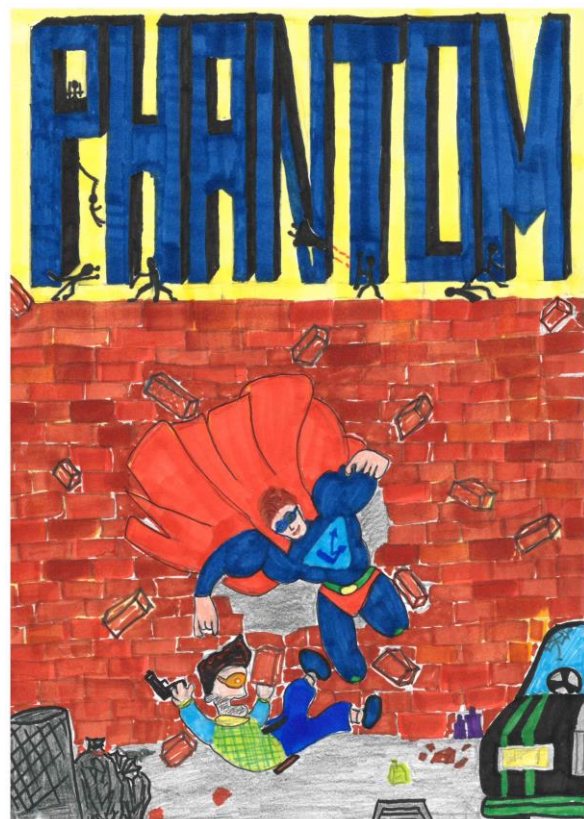
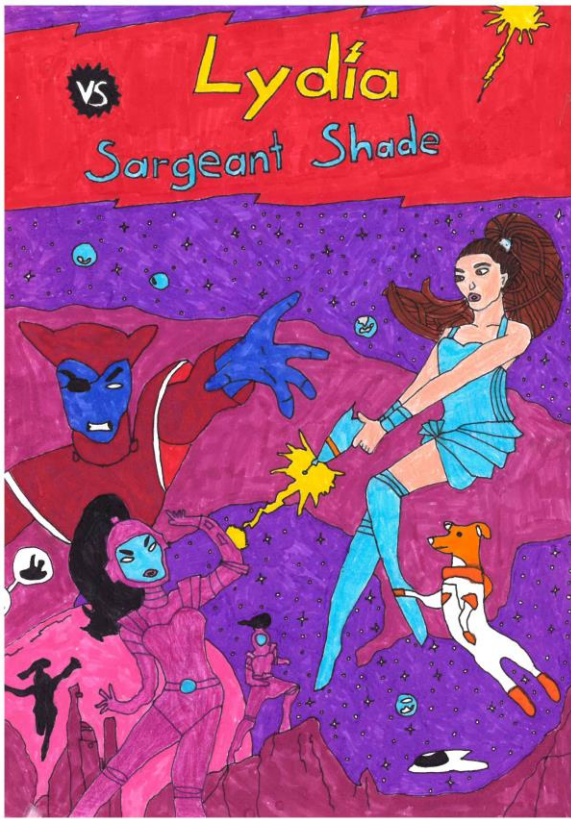
Detail



= Ausschnitt der Person

Wirkung:
-Fokus Gestik, Merkmal

Beispiele - Comic-Cover



Arbeiten von Schülerinnen und Schülern des FSG-Fellbach