

PANEL

Einzelbild in einer Folge von Bildern eines Comics. Durch die Größe des Panels lässt sich auch die Empfindung der Zeit beeinflussen. Zum Beispiel kann ein größeres Panel eine größere Zeitspanne abdecken als mehrere kleinere Panels. Der Raum zwischen zwei Bildern heißt **Rinnstein**. In ihm finden Handlungen statt, die die Bilder nicht zeigen.



SPRECH- oder „DENK“-BLASE:

Die Form der Sprech- oder Denkblase kann die "Lautstärke" und die Gefühle des Gesagten oder Gedachten ausdrücken.



Montage

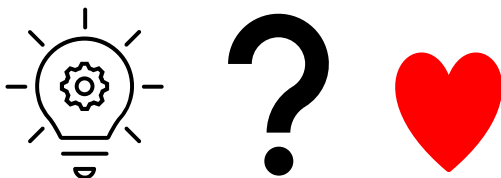
Zusammenfügung der einzelnen Panels zu einer Geschichte. Dabei entspricht jedes neue Bild mit einer neuen Einstellung oder einem anderen Inhalt einem Schnitt im Film, da sich der Leser jedes Mal aufs Neue über Ort und handelnde Personen orientieren muss.

Comic

ist ein Kurzwort für **Comic Strips** (= lustige Streifen). Comics sind gezeichnete **Bildergeschichten**, die als Fortsetzungen in Zeitungen oder als Comicheft erscheinen.

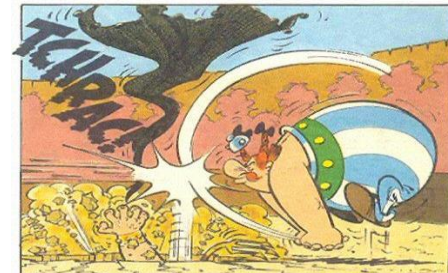
SYMBOLE

Zeichen mit einer bestimmten Bedeutung wie Frage- oder Ausrufezeichen, kleine Herzchen, Wolken, Schweißtropfen, usw. werden im Comic als erzählerische Mittel eingesetzt.



SPEEDLINES/BEWEGUNGS-LINIEN:

Je mehr Linien, desto schneller bewegt sich ein Objekt. Bei der Bewegungsunschärfe werden mehrere Phasen einer Bewegung gleichzeitig in einem Bild abgebildet..



SOUNDWORDS:

Sie verbildlichen Geräusche. Häufig werden dabei Lauttypen in englischer Sprache nachgeahmt und in einer zum Geräusch passenden Schrift gesetzt. Zum Teil werden Geräusche auch in Sprechblasen gesetzt.

Boom

