



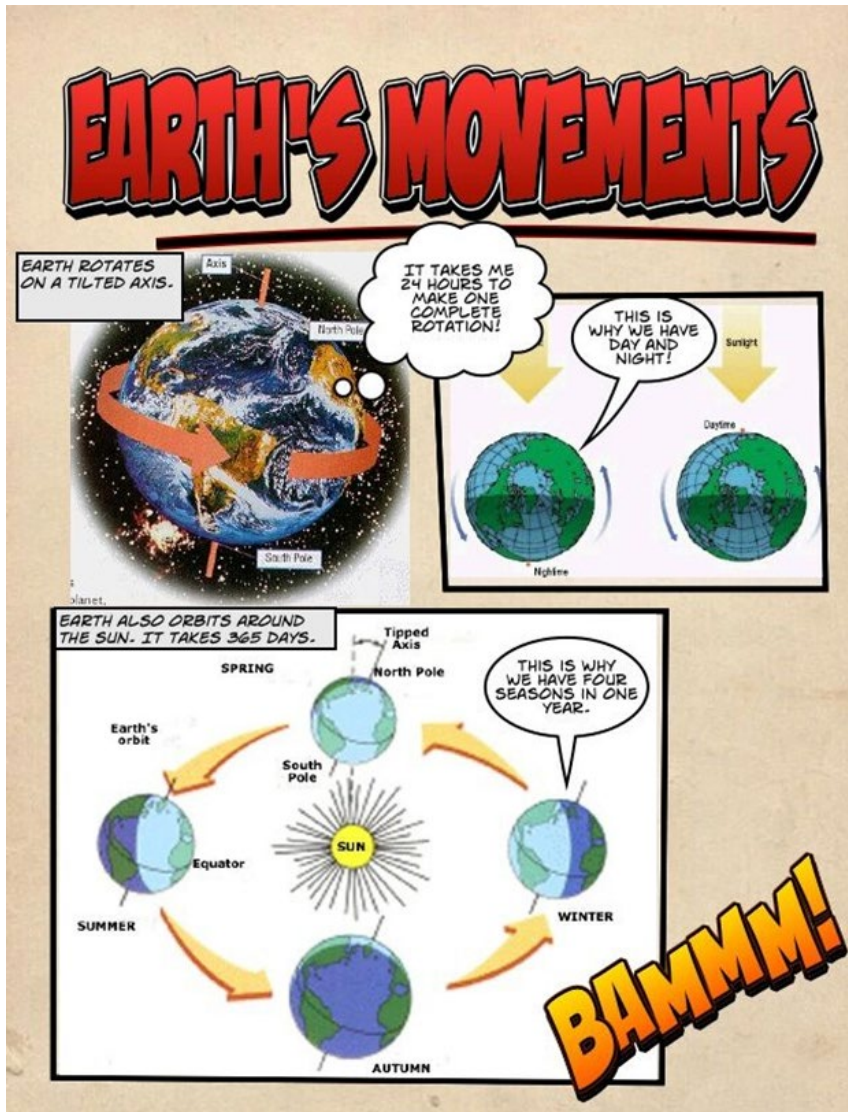
Comic Life. Visuell erzählen

Prof. Andreas Büsch | Version 1.5, Stand 06-2022

Inhaltsverzeichnis

1. Warum Comics?	2
2. Merkmale von Comics	2
3. Comic Life	3
Anleitungen	3
4. Die Software im Überblick	3
4.1 Registrierungsaufforderung der 30-Tage-Trial: einfach wegklicken	3
4.2 Überblick über die Oberfläche	4
4.3 Sinnvolle Voreinstellungen:	5
4.3.1. Bearbeiten - Optionen → Sounds abschalten!	5
4.3.2 ggf. Bilder-Verzeichnis auswählen: Bearbeiten - Optionen - Bilderordner	5
5. Der Beginn: ein neuer Comic, eine neue Geschichte!	6
5.1 Auf Dauer kann es hilfreich sein, sich in die „Skripte“ aka Storyboard (s. 6.) einzuarbeiten.	6
5.2 Für einen schnellen Start: Her mit den Bildern!	6
5.3 Bilder einfügen per drag and drop aus „Album“ (dropdown; s. 4.2.3)	6
5.3.1 Bilder anpassen	6
5.3.2 Bildstile anwenden	6
5.4 Textblasen etc. per drag and drop einfügen	7
6. Skripte	8
7. Bildeffekte	8
7.1 Schnelle Transparenz (Farbe löschen; Freistellen)	8
7.2 Speedlines	9
7.3 Stempel	10
8. Eine Geschichte erzählen - Storyboard aka Skript: Five shots	10
9. Tipps und Tricks	11
10. Let'stalk about Werte	11

1. Warum Comics?



- Weil sie visuell Geschichten erzählen
- Weil sie Bestandteil der Popularkultur sind
- Weil sie auch anderweitig didaktisch genutzt werden können

2. Merkmale von Comics

- Helden - wiederkehrende Figuren
- Struktur:
 - Handlung sequenziert, in Bildern
 - Erzählzeit schneller als erzählte Zeit (vgl. Belletristik)
- Besondere Merkmale
 - Bildsprache - von klassisch bis surreal
 - Sprech- und Denkblasen: „Text im Bild“
 - Schriftgestaltung als Ausdruck von Emotion
 - Bildzeichen als funktionaler Ersatz von Text/Sprache
 - Geräuschwörter
 - Speedlines (Bewegungsillusion)

3. Comic Life

Hersteller: <https://plasq.com/>

Verfügbarkeit: Windows, Mac-OS, iOS (Appstore)

Aktuelle Versionen: 3.5.20 (Windows und Mac, Stand April 2022); 3.5.12 (Chromebook, März 2022); 3.5.14 (iOS für iPad und iPhone)

Download: MAC & WIN: <https://plasq.com/apps/comiclife/macwin/> oder im deutschen [Appstore](#) (iOS)

Die Preise für Bildungseinrichtungen sind gestaffelt und machen die Anschaffungen größerer Lizenzbestellungen interessant; im herstellereigenen EducationStore kostet dann z.B. ein Klassensatz von 25 Lizenzen nur noch 8,68 EUR/Stk. (statt 16,65 EUR für die Einzellizenz).

Anleitungen

Neben dieser hier gibt es online frei verfügbar unter anderem

- „Das Original“: getting started-guide von [Plasq](#)
- Comic Life für iPads (Zielgruppe Kinder) von [m+b.com](#)
- Eine ausführliche Anleitung von [Lehrerfortbildung BW](#)

4. Die Software im Überblick

Nach erfolgter Installation startet die Software durch Klick auf das Logo:

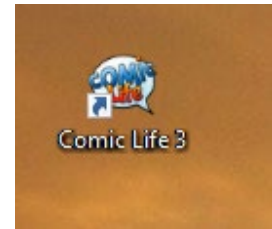
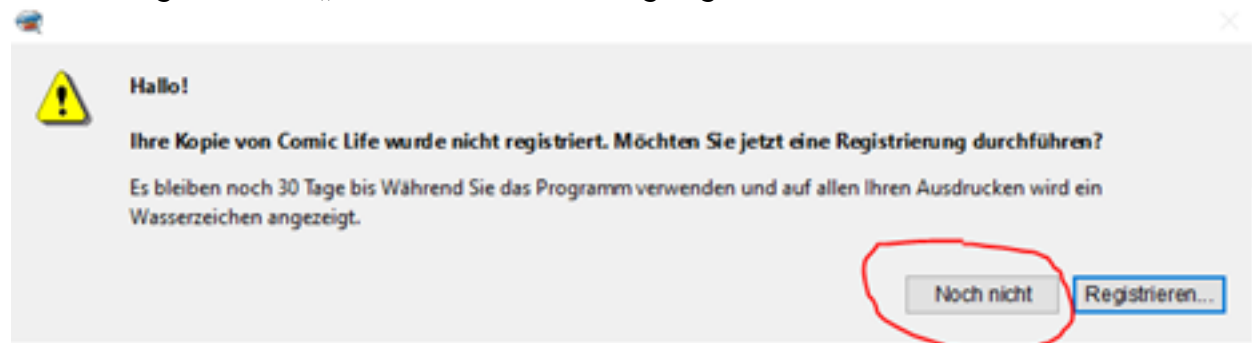


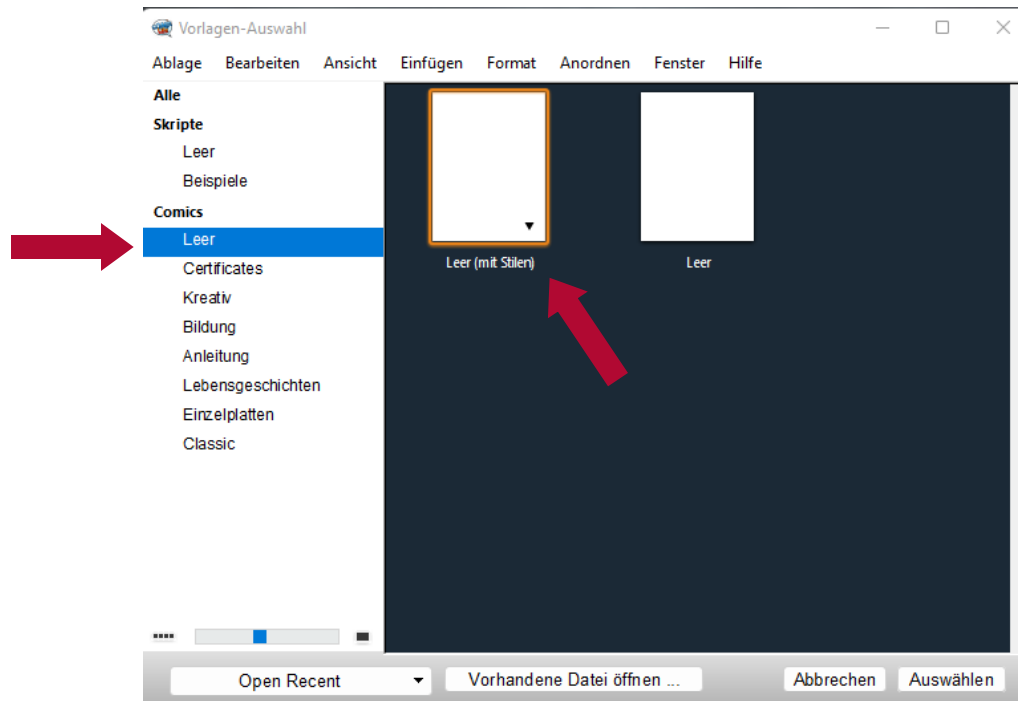
Abbildung 1: Icon ComiceLife3

4.1 Registrierungsaufforderung der 30-Tage-Trial: einfach wegklicken

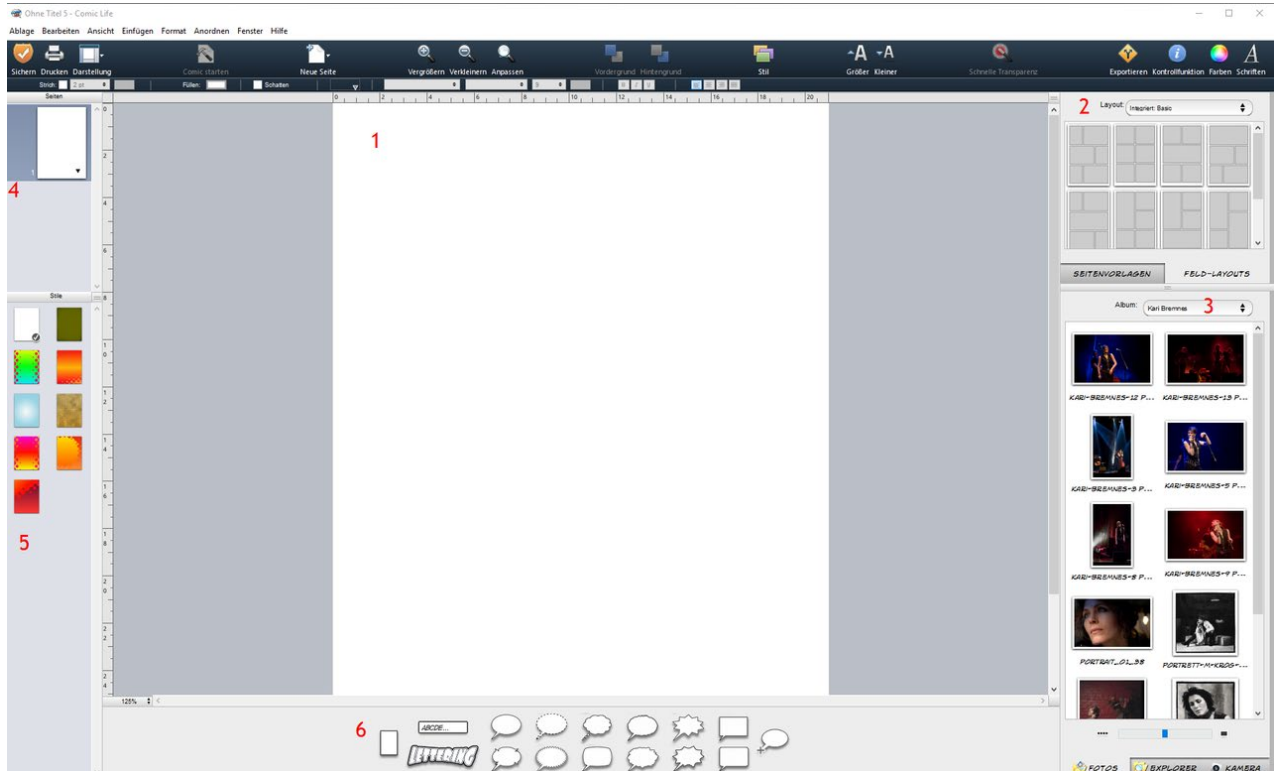
Nach 30 Tagen werden „nur“ Wasserzeichen eingefügt



Beim ersten Start erscheint zunächst ein Auswahlbildschirm, um ein vorhandenes Skript, die letzte oder eine andere vorhandene Datei zu öffnen etc. In der linken Spalte unter „Comics“ auf Leer klicken und dann im rechten Auswahlfenster auf „Leer (mit Stielen)“ - damit öffnet sich das Hauptfenster mit der Arbeits-Oberfläche. - Wenn gewünscht kann unter Voreinstellungen (s. 4.3.1) dieses Fenster übersprungen werden („Diese Vorlage verwenden“ statt „Vorlagenauswahl anzeigen“)



4.2 Überblick über die Oberfläche



1. Die zu gestaltenden Seiten des Comics - zu Beginn natürlich leer. ;-)
2. Auswahl der verschiedenen Layout-Stile im Pulldown-Menü und darunter die einzelnen im jeweiligen Stil vorhandenen Seiten-Layouts.
3. Pulldown-Menü für Haupt- und Unterordner des voreingestellten Bilderordners (s. u., 4.3.2) und Auswahl der Bilder im gewählten Ordner.

4. Übersicht über die bereits angelegten Seiten (Miniaturvorschau von 1.) - zu Beginn ebenfalls zwangsläufig noch sehr „übersichtlich“. Hier können Sie mit Rechtsklick auf eine Seite diese duplizieren oder löschen (nur wenn es nicht die einzige Seite ist), neue Seiten anlegen etc.
5. Eine Übersicht der im jeweiligen Arbeitskontext verfügbaren Stile, Filter etc. (ändert sich je nach Werkzeug-Auswahl).
6. Der Objektbereich enthält eine Auswahl an Schriftzügen und Sprechblasen.

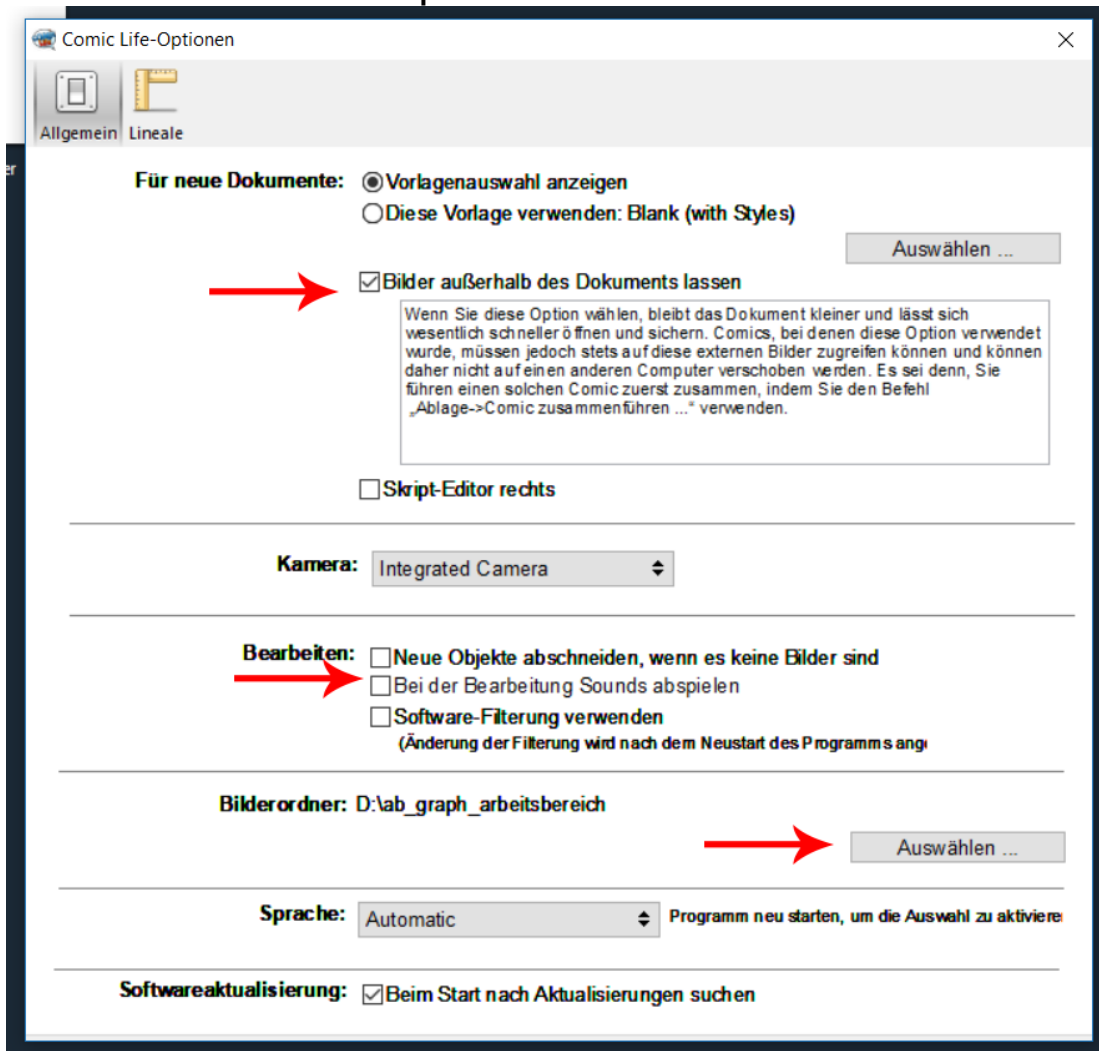
Der sonst übliche Menüpunkt „Datei“ heißt bei Comic Life Ablage - ansonsten entspricht die Menü-Leiste der anderer Programme.

Unterhalb der Icon-Leiste findet sich eine gesonderte Menü-Zeile für Schriftformatierung.

Achtung: beim Wechsel von Bilder-Ordern und der Anwendung von Stilen braucht das Programm ein paar Sekunden „Bedenkzeit“ - etwas Geduld bitte!

4.3 Sinnvolle Voreinstellungen:

4.3.1. Bearbeiten - Optionen → Sounds abschalten!



4.3.2 ggf. Bilder-Verzeichnis auswählen: Bearbeiten - Optionen - Bilderordner

5. Der Beginn: ein neuer Comic, eine neue Geschichte!

5.1 Auf Dauer kann es hilfreich sein, sich in die „Skripte“ aka Storyboard (s. 6.) einzuarbeiten.

5.2 Für einen schnellen Start: Her mit den Bildern!

1. Vorlagen-Auswahl: „Comics - Leer“ (s. 4.1)
2. Bearbeitungsfenster oben rechts: (Feld-)Layout wählen (div. Stile per dropdown)

5.3 Bilder einfügen per drag and drop aus „Album“ (dropdown; s. 4.2.3)

5.3.1 Bilder anpassen

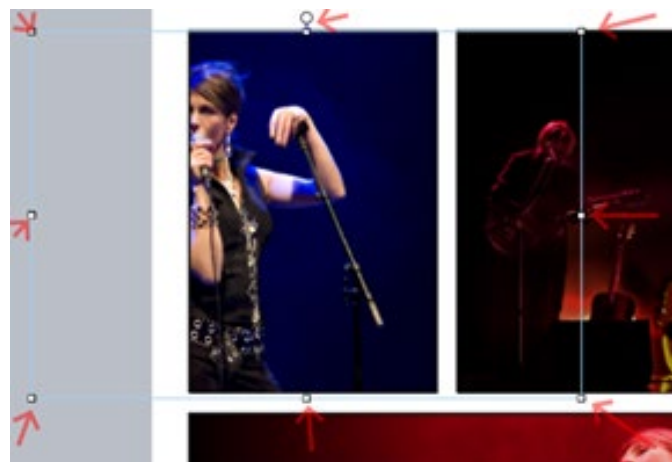
Durch die rechteckigen „Anfasser“ können Sie das Bild im gewünschten Rahmen skalieren. Bei gedrückter und gehaltener linker Maustaste lässt sich das Bild „händisch“ im Rahmen verschieben, um einen optimalen Ausschnitt zu wählen

Diese Anfasser kann man auch nachträglich nochmal durch Doppelklick auf das Bild im Panel aufrufen.

Mit dem Kreis oben in der Mitte des Umgebungs- Rahmens lässt sich das Bild in beliebigem Winkel drehen.

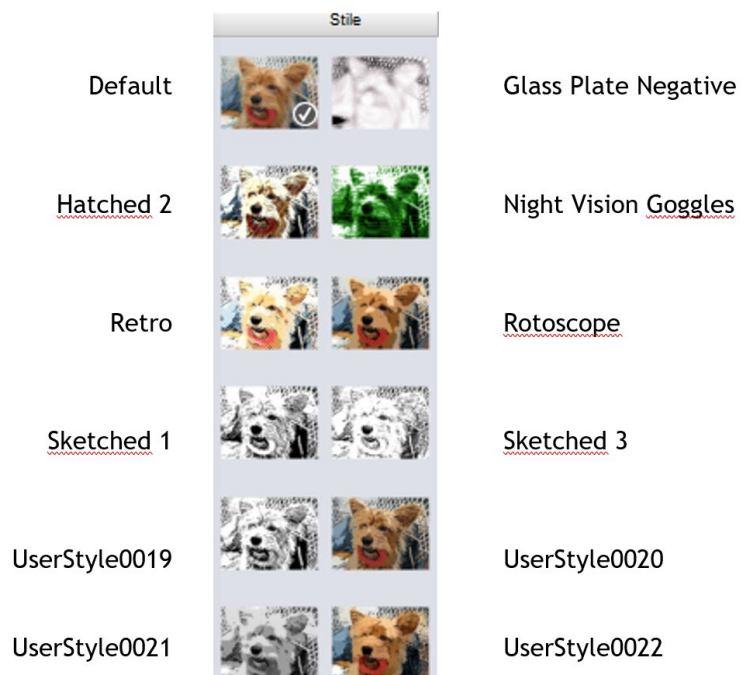
Mit einem einfachen (nachträglich) Klick auf ein bereits eingefügtes Bild erscheint ebenfalls ein hellblauer Rahmen, der exakt um das Bild verläuft, mit acht Punkten („Anfassern“), mit denen sich das gesamte Bild skalieren lässt.

ACHTUNG: dies verändert die Aufteilung des Layouts und muss durch Löschen oder Skalieren umliegender Bilder ausgeglichen werden.

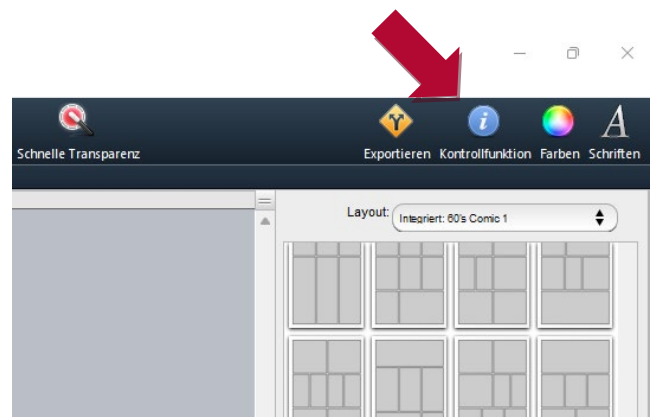
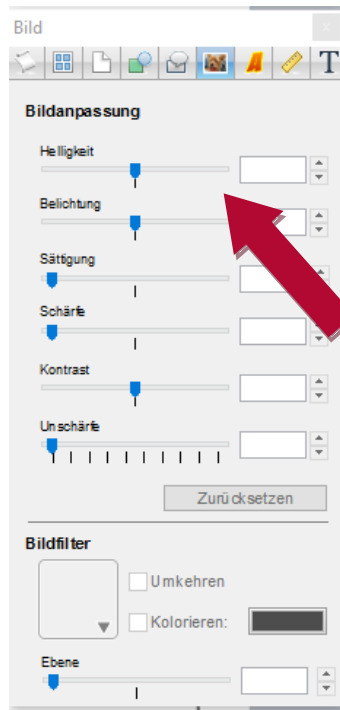


5.3.2 Bildstile anwenden

Mit dem Einfügen eines Bildes in das Panel ändert sich der Stile-Bereich links unten und es können verschiedene Effekte auf das Bild angewandt werden, die eher einen Comic-Look ergeben als unbearbeitete Fotos. (Auch diese Effekte können nachträglich per Doppelklick auf ein Bild im Panel wieder aufgerufen werden.) Standardmäßig ist kein Effekt ausgewählt (oberes linkes Vorschaubild).



Details wie Helligkeit, Sättigung und die Stärke der Filtereffekte lassen sich über die Kontrollfunktion „Bildanpassung“ einstellen: oben rechts auf „Kontrollfunktion“ klicken und im dann erscheinenden Fenster die vierte Registerkarte von rechts auswählen.



5.4 Textblasen etc. per drag and drop einfügen

1. Textfeld - 2. Bildunterschrift - 3. Sprechblase - 4. Flüster-Sprechblase - 5. Denkblase (mit gepunkteter Hinweis-Linie) - 6. Höckerige Sprechblase - 7. Ausruf-Sprechblase - 8. Eckige Sprechblase



9. Schriftzug (Lettering) - 10. Raum-Sprechblase - 11. Sprechblase „Brummen“ - 12. TV-Sprechblase - 13. Alternative höckerige Sprechblase - 14. Alternative Ausruf-Sprechblase - 15. Abgerundete Sprechblase - 16. Erweiterungs-Sprechblase

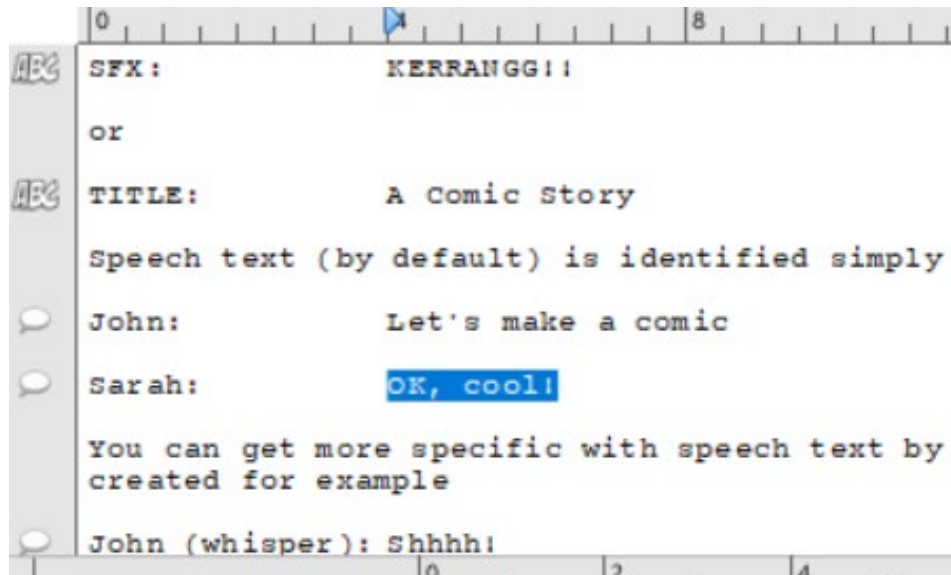
Die Form und Größe der Sprechblase lässt sich wiederum mit den acht Anfassern (ggf. per Doppelklick nochmals aufrufen) ändern; der Anfang des Hinweis-Linie (Bezug zum/zur Sprecher_in) lässt sich über den blauen Punkt (1) verschieben und die Form über den roten Punkt (2) und die beiden weißen Anfassern dazu als Bezier-Kurve verbiegen. Mit dem weißen Anfassern (3) lässt sich die gesamte Sprechblase (unabhängig vom Hinweisstrich) drehen.



6. Skripte

ComicLife bietet mit Skripten auch eine Funktion, um den gesamten Comic als Text vorab zu strukturieren - eine Art Text-Storyboard, in dem alle Texte, Effekte und Beschreibungen aufgeschrieben werden.

Dazu sind die folgenden Keywords (Schlüsselwörter; können auch deutsch verwendet werden; auch individuelle neue Keywords können definiert werden) notwendig:



SFX, TITLE - Lettering-Elemente

CAP, CAPTION - Überschrift

PAGE - Seitenumbruch

PANEL - Panel-Element (Bildaufteilung)

(whisper)

(thought)

(exclaim)

Normaler Text ohne Keyword nach vorangestelltem „Name:“ wird als Sprechblase erkannt, z.B. Andreas: Was, so einfach ist das?

Um vom Skript zum Panel (den „Comic-Seiten“) zu kommen:

„Start Comic“

Layout auswählen

Elemente einfügen

7. Bildeffekte

7.1 Schnelle Transparenz (Farbe löschen; Freistellen)

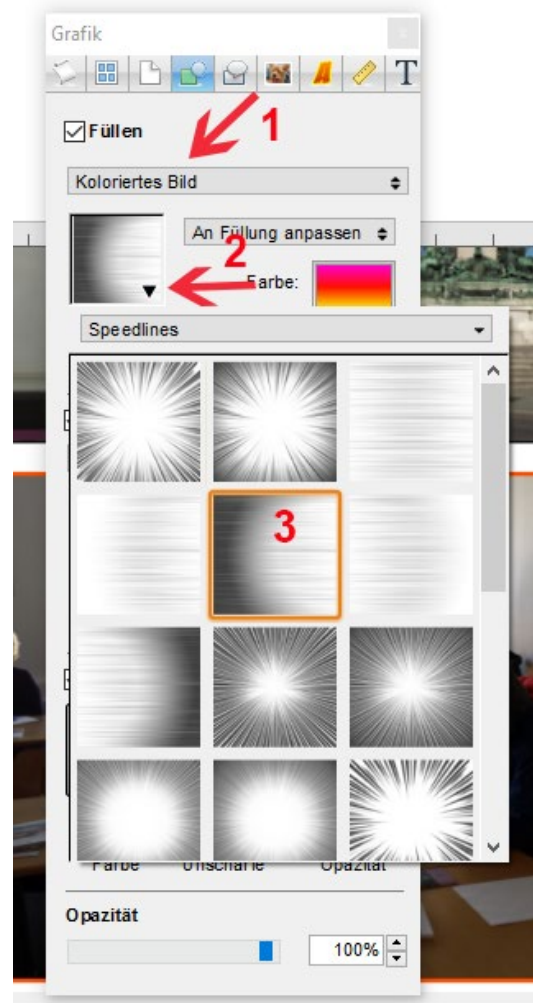
Neben den Schnellfiltern (Stile, s. 5.c ii) können Sie u.a. eine Farbe im Bild schnell entfernen durch Klick auf den Button Schnelle Transparenz in der Menüleiste. Einfach per Klick das gewünschte Bild auswählen (der Button leuchtet auf aka wird aktiviert), Button anklicken und im Bild den gewünschten Farbbereich auswählen; ggf. durch Ziehen Auswahlbereich erweitern auf benachbarte Farbtöne. Aktion mit Enter abschließen.

Ein tatsächliches Freistellen (Entfernen des Hintergrundes) ist dabei am besten in Bildern mit einem einfarbigen Hintergrund möglich (vgl. Greenscreen beim TV)

7.2 Speedlines

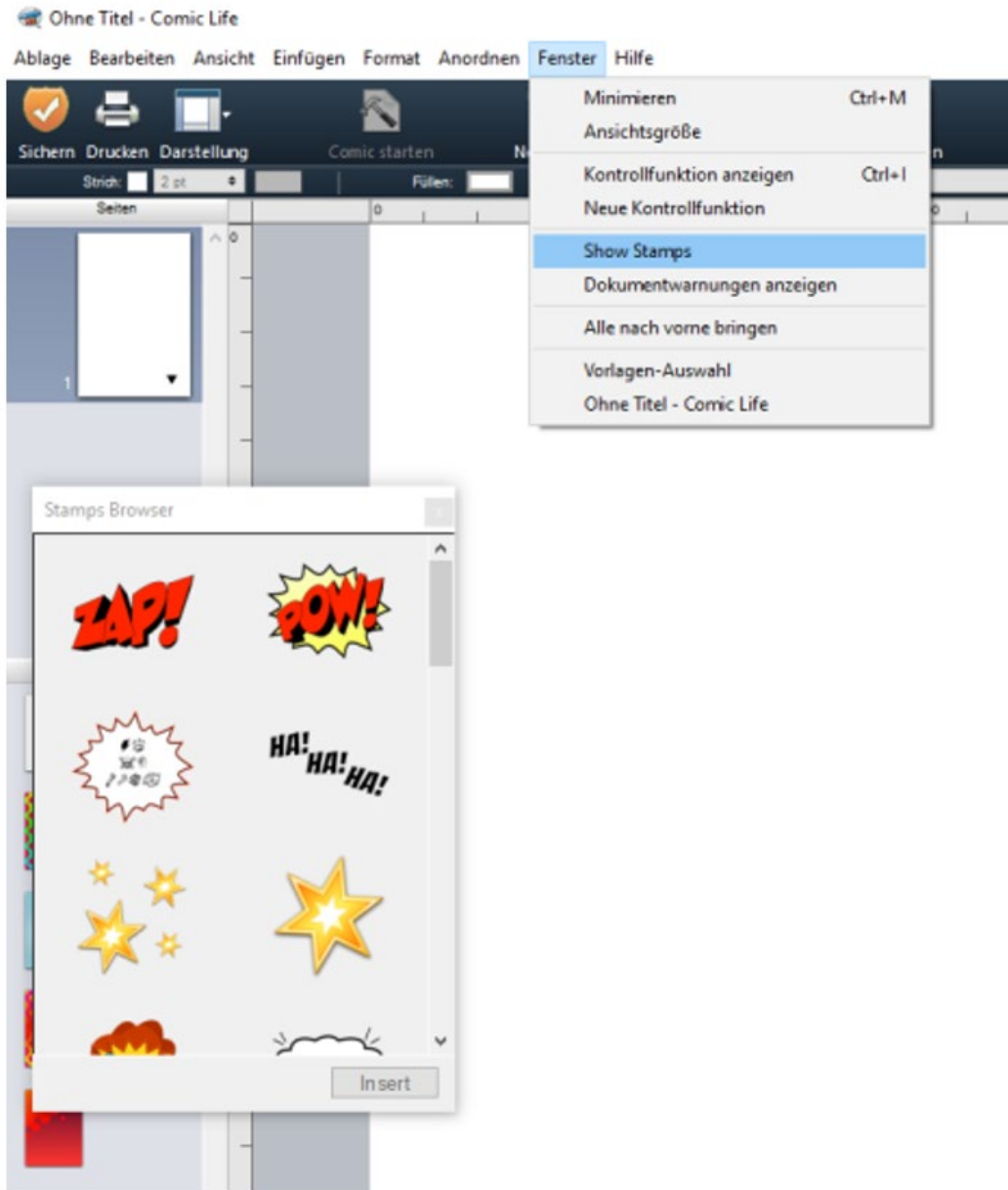
Freigestellte Objekte in Bildern lassen sich über die Kontrollfunktion „Grafik“ nicht nur kolorieren, sondern auch mit „Dynamik“ versehen. In beiden Fällen wird das Kontrollfenster Grafik über den Button „Kontrollfunktion“ (Menüleiste oben rechts) aufgerufen.

Dort lassen sich nicht nur einzelne Farben, sondern auch lineare oder radiale Farbverläufe aufrufen, sondern auch u.a. Speedlines, die dem Bild Dynamik verleihen. Dazu wird nach der Auswahl „Koloriertes Bild“ (1) mit dem Drop-Down-Pfeil (2) die Auswahl möglicher Füllmuster (Halbtöne, Speedlines, Texturen und Kacheln) aufgeklappt und auf der Karte Speedlines die gewünschte Form ausgewählt (3). Diese lassen sich nun auch noch über das Farb-Wahlfeld kolorieren.



7.3 Stempel

Über Fenster | Show Stamps (hier fehlt wohl ein Schnipsel Übersetzung) werden häufig verwendete Text-Stempel eingblendet, die per drag-and-drop in ein Panel gezogen werden können.



8. Eine Geschichte erzählen - Storyboard aka Skript: Five shots

Diese aus dem Video-Journalismus stammende Technik kann auch in Comics genutzt werden, um in fünf Bildern („Einstellungen“) eine Geschichte zu erzählen:

Zu den wichtigsten Einstellungsgrößen im Film (Totale - Halbtotale, Amerikanische bzw. Halbnah - Nah - Großaufnahme - Detail) gibt es zahlreiche Erklärungen und Bilder im Netz; in der App TopShot von Film+Schule NRW werden diese sehr gut erläutert (kostenlos erhältlich für Android im [GooglePlayStore](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.film.schule.nrw.topshot) oder für iOS im [AppStore](https://apps.apple.com/de/app/topshot/id1444444444)).

Die Five-Shot-Technik macht sich eine Abfolge von fünf festgelegten Einstellungen zunutze, um damit eine Geschichte zu erzählen, ohne danach den Film schneiden zu müssen:

1. Detail: Was? (establishing shot)
2. Nah: Wer?
3. (Halb-)Totale: Wo?
4. Over shoulder: Was?
5. Beauty-Shot / Wow-Shot

Eines von vielen Beispielen: <https://youtu.be/h1QeTIWqQwA>

Dieser Fünf-Schritt kann sehr gut genutzt werden, um auch mit „stehenden“ Bildern eine Story darzustellen; die verschiedene Aufteilung eines Panels in ComicLife lassen unterschiedliche Akzente durch verschiedene Größen der einzelnen Bilder zu.

9. Tipps und Tricks

- Immer mehr Fotos machen als nötig zu sein scheinen!
- Textpositionen im Bild mit einplanen!
- Gute Bilder mit ordentlicher Ausleuchtung der Gesichter (ggf. digitale Spiegelreflexkamera nutzen)

10. Let's talk about Werte

Vorgabe für eine Geschichte im Stil der Five-Shot-Technik ist ein wertbezogener Begriff, auf den sich die TN entweder verständigt haben, oder der zuvor der Kleingruppe zugelost wurde.

Mögliche Themen bzw. Stichworte (ggf. auf Kärtchen notieren und ziehen lassen)

- a. Respekt
- b. Gewalt
- c. Ideologie
- d. Frauenbild
- e. Ehre
- f. Hass
- g. Offenheit
- h. Diversität/Vielfalt
- i. Toleranz
- j. Freiheit
- k. Gleichberechtigung
- l. Vertrauen
- m. Sicherheit
- n. Identität
- o. Abgrenzung
- p. Religion
- q. Glaube
- r. Verheißung
- s. Hoffnung