

## Glossar: Graphic Novel

### Balloons – Textblasen

- Sprechblase – markiert gesprochene Sprache (durchgezogener Strich)
- Gedankenblase – markiert gedachte Sprache (unterbrochener oder wolkiger Strich)
- Geräteblase – markiert von Maschinen erzeugte Geräusche (meist gezackter Strich)

**bildsprachliche Symbole/Piktogramme** – konventionalisierte Zeichen zur Darstellung von Gemütszuständen oder nichtgegenständlichen Begriffen (z. B. Fragezeichen = Ratlosigkeit; Sterne = Schmerz; Schweißtropfen = Angst; Noten = Musik)

**Caption/Textbox** – in ein Panel eingeklinkter Textteil, der einen Ort, einen Zeitpunkt oder eine Zeitfolge als zusätzliche Information einspeist; auch: Erzählerkommentar

**Einstellungsgrößen** – analog zu Kameraeinstellungen beim Film (z. B. Totale, Nahe, Detail), zur Verdeutlichung eines Perspektivwechsels genutzt

**Gutter** – „weißer Steg“, Leerstelle; Lücke, Auslassung zwischen Bildszenen bzw. Panels

**Hinweisstrich** – führt von der Sprech-/Gedanken-/Geräte-Blase zur Quelle (z. B. zum Sprecher); auch als „Dorn“ oder „Ventil“ bezeichnet

**Korona** – meist halbkreisförmig angeordnete Abfolge eines oder unterschiedlicher bildsprachlicher Symbole um den Kopf einer Figur, verdeutlicht Gemütszustände

**Panel** – Einzelbild; entweder durch Umrandung (Panelrahmen) begrenzt oder ohne Umrandung, stellt einen Zeitraum bzw. Handlungsausschnitt dar

*Panelrahmen* – markieren Zeitgrenzen zwischen den Panels

*Image Panel/stummes Panel* – Panel, das eine Geschichte ausschließlich über Bilder (weiter-) erzählt

*Metapanel* – Dramaturgie einer einzelnen Seite unter Berücksichtigung aller Gestaltung- und Layout-Elemente; die ganze Seite funktioniert wie ein Panel, in das einzelne Teil-Panels integriert sind

*Story Panels* – differenzieren Paneltypen nach ihrer Funktion für die Erzählung (nach Monnin 2010, 5/134):

- *Plot Panel* – stellt das Grundgerüst der Handlung vor

- *Character Panel* – stellt die zentrale(n) Figur(en) vor; charakterisiert sie
- *Setting Panel* – stellt Umfeld bzw. Ort(e) der Handlung vor
- *Conflict Panel* – entwickelt die Ursache eines Konflikts bzw. sorgen für die Spannung, aus der sich eine Handlung heraus entwickelt
- *Rising Action Panel* – führt zu Spannungshöhepunkt(en) hin
- *Climax Panel* – stellt den Spannungshöhepunkt dar
- *Resolution Panel* – führt zum Ausgang bzw. Ende der Handlung hin
- *Symbol Panel* – enthält Bild- und/oder Wortanteile, die Verweisfunktion bzw. symbolische Bedeutung besitzen
- *Theme Panel* – verdeutlicht die zentrale Idee
- *Foreshadowing Panel* – enthält Andeutungen / Vorverweise auf Folgehandlung
- *Combination Story Panel* – polyfunktionales Panel, das zwei oder mehr der vorgenannten Panel-Typen kombiniert

*Splash Panel/Opening Panel* – großformatiges Bild, das in einen neuen Ort oder eine neue Szene einführt bzw. als atmosphärischer Einstieg dient; auch: Zusammenfassung einer zuvor geschehenen Handlung

*Word Panel* – Panel, das eine Geschichte ausschließlich über Worte (weiter-) erzählt

*Word and Image Panel* – Panel, das eine Geschichte kombiniert über Bilder und Worte (weiter-) erzählt

**Schriftgröße/Schriftfettung** – wird zur Markierung unterschiedlicher Lautstärken (oder Entfernungen u. dgl.) z. B. in Sprechblasen genutzt

**Soundword** – Versprachlichung von Geräuschen; Onomatopoeitika (z. B. ‚tap tap‘ = tastende Schritte)

**Speedline** – Aktionslinie, die Geschwindigkeit, Bewegung oder Bewegungsrichtung darstellt

**Stumme Graphic Novel** – Graphic Novel, die ohne Textanteile auskommt; knüpft an Tradition der Bildergeschichte (z. B. e.o. plauen: Vater und Sohn) an



# Wie verwendet man die Fachbegriffe richtig? – Lösung

MEIN BESTER FREUND DAMALS HIESS ALEXANDER UND WIR SPIELTEN OFT ZUSAMMEN.

WENN ER ABER "KEINE ZEIT" HÄTTE ODER NOCH "AUFGABEN MACHEN" ODER NOCH "SEINEN KAKAO TRINKEN" MUSSTE, SPIELTE ICH ALLEINE...

NA JA... WIRKLICH ALLEINE WAR ICH JA FAST NIE...

ICH BIN MAL KURZ, WEG, JA?!

Gutter

Panelrahmen

stummes Panel

Schriftfettung

Ballon (Sprechblase)

Hinweisstrich

Word-Panel

bildsprachliches Symbol