

Besuch in Entenhausen

von Oliver Weiss



1 EINLEITUNG

ANTONINO ENTDECKT im Park die ersten Märzenbecher, die ihn an seine große Liebe Francine erinnern. Doch nicht alle Erinnerungen an die Französin sind positiv. Francine ist eine Frau, die weiß, was sie will und einen bis ins Detail kalkulierten Plan vom Leben hat. Diese Situation überfordert Antonio hoffnungslos – er sucht das Weite.

Wir entwickeln den Comicstrip „Antonino“ zunächst als Schwarz-Weiß-Zeichnung ohne Text. Das Bild wird eingescannt, anschließend direkt in Photoshop koloriert und mit Licht- und Schatteneffekten versehen. Der Text kommt ganz zum Schluss.



2 DAS KONZEPT

DAS WICHTIGSTE bei einem Comicstrip ist die zu erzählende Geschichte. Das ist wie beim Film: Eine gute Idee („Plot“) macht noch lange keine gute Story. Die Idee des Strips wird in Form eines kleinen Drehbuchs („Script“) entwickelt und als Storyboard skizziert. Es legt die Erzählperspektive („Setting“) und den Erzählstrang („Flow“) fest. In den einzelnen Bildern („Panels“) wird der Ablauf der Geschichte zusammen mit dem Text festgelegt. In der eigentlichen Ausführung kommen schließlich Aspekte wie Kameraperspektive, Licht und Schatten sowie Platz für den Text ins Spiel.

Bei einem Comicstrip entscheiden die ersten Bilder, ob sich der Leser interessiert und weiter liest. Man kann die Wichtigkeit des Storyboards gar nicht genug betonen. Selbst ein so erfahrener Zeichner wie Charles M. Schulz, der seinen „Peanuts“-Comicstrip immerhin über 50 Jahre lang zeichnete, legte nicht gleich mit der Reinzeichnung los, sondern entwickelte seine Strips grundsätzlich Schritt für Schritt.

3 DIE SKIZZE

EINEN COMICSTRIP von Anfang bis Ende in der richtigen Reihenfolge und mit stimmigen Größenverhältnissen zu entwickeln, ist nicht einfach. Daher skizziert man die einzelnen Bildelemente am besten unabhängig vom geplanten Format auf losen Blättern und setzt sie anschließend digital mit Photoshop zusammen. Das genaue Skalieren auf das im Ergebnis gewünschte Format erfolgt ebenfalls digital. „Antonino“ ist im Format A4 angelegt.



Comics zeichnen Wollten Sie immer schon mal einen Comic zeichnen? Was wie frei gestaltet aussieht, entsteht wohlüberlegt am Mac. Ausgangspunkt ist ein gutes Storyboard, den Rest erledigt Photoshop

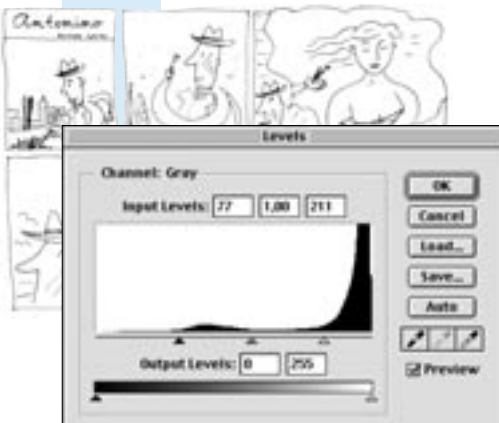


4 DIE REINZEICHNUNG

DIE ZUSAMMENSETzte SKIZZE haben wir seitenfüllend auf einem A4-Drucker ausgegeben und auf einem darüber gelegten Transparentpapier mit einem Tuschestift ins Reine gezeichnet. Das Ergebnis haben wir mit 300 dpi im Graustufenmodus eingescannt.

Das Scannen erfasst die Konturen der Zeichnung nicht pechschwarz, sondern leicht gräulich und mit Abstufungen in verschiedenen Grautönen: ein Effekt, der das Bild lebendiger wirken lässt, als würde man nur mit Schwarz und Weiß im Bitmap-Modus arbeiten.

Anschließend haben wir den Scan so nachbearbeitet, dass der gräuliche Schleier des Transparentpapiers aufgehellt und die schwarzen Linien abgedunkelt werden. Dazu geben wir im Menü „Bild > Einstellen > Tonwertkorrektur“ für die Histogramm-Korrektur den Wert 77 für die untere und 211 für die obere Grenze ein.



5 DIE KOLORIERUNG

JETZT BEKOMMT unser Bild Farbe. Dazu legen wir in Photoshop eine neue Ebene unter der Reinzeichnungsebene an und setzen ihren Ebenenmodus auf „Multiplizieren“. Dadurch wirken die beiden Ebenen wie zwei übereinander gelegte Dias: Die Reinzeichnung und die Farben verschmelzen.

Koloriert wird in Photoshop mit dem runden Zeichenstift der Stärke 55 (weniger für feine Details) mit Farben aus dem RGB-Spektrum, die gleichzeitig auch CMYK-kompatibel sind. Ausgewählte Farben, die nicht für den Vierfarbdruck geeignet sind, erscheinen im Farbauswahlmenü mit einem Symbol in Form eines Warndreiecks. Klickt man auf dieses Dreieck, markiert Photoshop eine Farbe, die der gewählten RGB-Farbe im CMYK-Spektrum am ehesten entspricht.

Die einzufärbenden Bereiche malen wir mit schnellem Strich jeweils in den ausgewählten Farben aus. Dabei muss es nicht ganz exakt zugehen: Die weißen Ränder geben dem Comic einen lebhaften, lockeren Anstrich.

Um die Farbgebung etwas interessanter zu gestalten, spannen wir eine weitere Ebene auf (Ebenenmodus „Multiplizieren“, Transparenz 40 Prozent) und tragen dort mit dem Zeichenstift einen Orangeton (RGB: 242, 167, 140) an jenen Stellen auf, die ein wenig rötliche Akzentuierung vertragen können. Hauptsächlich sind das die Gesichter der Protagonisten.



6 LICHT UND SCHATTEN

DER STRIP WIRKT JETZT noch etwas ein-dimensional. Um ihm mehr Kontur zu verleihen, arbeiten wir Licht- und Schatteneffekte ein. Das Licht soll von rechts oben kommen. Wir setzen gelbe Lichteffekte auf der rechten Seite der gezeichneten Figuren und Objekte, und dunkelgraue Schatteneffekte auf der linken. Hierzu wird eine neue Ebene über der Reinzeichnungsebene aufgespannt und im Ebenenwerkzeug mit einer Transparenzeinstellung von 40 Prozent abgeschwächt.

Wir wählen im Farbmenü einen gelben Ton mit den RGB-Werten 226, 214 und 30. Mit dem Zeichenstift (Stärke: 55 Pixel) malen wir diejenigen Bildstellen gelb aus, die von der Lichtquelle angestrahlt werden. In unserem Beispiel wird also die rechte Hälfte des Gesichts gelblich eingefärbt, ebenso ein Teil des Halses und des rechten Arms.

Ähnlich gehen wir bei den Schatteneffekten vor: Es wird eine neue Ebene mit einer Transparenz von 15 Prozent angelegt. Im Farbmenü wählt man die Farbe Schwarz und arbeitet dann schrittweise Schatteneffekte mit dem Zeichenstift in die Figuren und Objekte ein – beim Mädchen also in der linken Gesichtshälfte, am Hals entlang und am linken Arm bis hinunter zum Dekolleté. Die schwarzen und gelben Effekte dürfen sich dabei ein wenig überlappen. Beide Effekte kombiniert ergeben das in der Abbildung gezeigte Bild.



Licht und Schatten
Von oben nach unten: Koloriertes Bild ohne Licht- oder Schatteneffekte, mit Lichteffekten, mit Schatteneffekten; mit Licht- und Schatteneffekten kombiniert.

7 DER TEXT

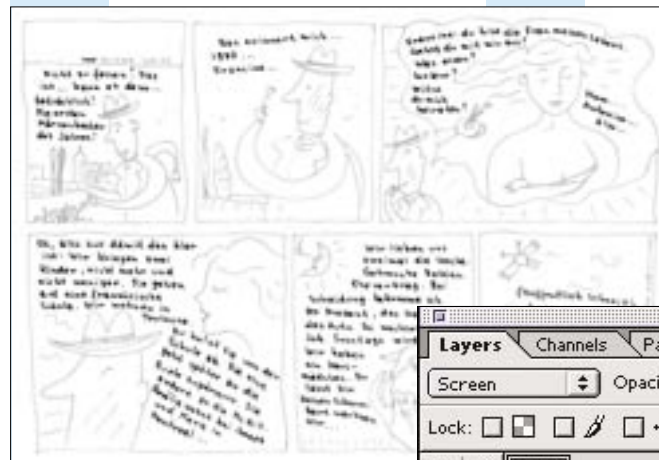
GRUNDSÄTZLICH IST ES bei der Entwicklung eines Comicstrips zu empfehlen, Bild und Text nicht zu vermischen. Damit riskiert man weniger Fehler (und damit weniger Nachbearbeitung), denn je mehr es pro Bild zu zeichnen gibt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass man sich verhält. Außerdem bleibt man auf diese Weise flexibel. Der vorliegende Comic soll nämlich später auch auf Englisch erscheinen.

Wir drucken die Reinzeichnung in Schwarz-Weiß seitenfüllend im A4-Format aus, legen ein Transparentpapier darüber und schreiben den Text in die dafür frei gehaltenen Flächen. In der Abbildung wird diese Methode durch die gegenüber der Textebene abgeschwächte Reinzeichnungsebene dargestellt.

Im Beispiel arbeiten wir nicht mit herkömmlichen Sprechblasen, sondern setzen den Text einfach so, wie es uns gefällt, und ohne uns sklavisch an exakt horizontalen Hilfslinien zu orientieren.

Der Text muss in jedem Fall – gerade bei Handschrift – gut lesbar sein. Wenn man einmal so richtig in Fahrt ist, läuft man schnell Gefahr, plötzlich unleserlich zu werden oder sich zu verschreiben. Bei unserer Methode ist das aber kein Problem, da man Satzteile ja immer noch ein zweites Mal daneben setzen und sogar einzelne Buchstaben noch nachträglich digital verschieben kann.

Der auf diese Weise verfasste Text wird wieder eingescannt und als neue Ebene (Ebeneoption „Multiplizieren“) über die Reinzeichnungsebene gelegt.



8 FEINSCHLIFF

DURCH OPTISCHE Spannungsmomente hält man den Leser bei Laune. Im vorletzten Bild wurde der Hintergrund bewusst in einem dunklen Blau gehalten und der Text in Weiß darüber gesetzt. Dafür schneidet man aus der Textebene den entsprechenden Textabschnitt mit dem Lassowerkzeug aus und fügt ihn an derselben Stelle als neue Ebene über alle anderen ein. Mit dem Befehl „Bild > Einstellen > Invertieren“ färbt man die schwarzen Teile des Ausschnitts (den Text selbst) weiß und die weißen (den Hintergrund) schwarz. Die Ebenenoption „Negativ multiplizieren/Screen“ blendet den schwarzen Hintergrund aus und zeigt nur weißen Text. Genauso entsteht übrigens der Schriftzug „Antonino“ im ersten Bild.

Unser Comicstrip ist fertig! Wir reduzieren das Dokument zum Schluss nur noch auf eine einzige Ebene und wandeln es druckfertig in den Vierfarbmodus CMYK um. *mbi*

