

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	11
1. Story-Entwicklung oder: Schreiben für Comics	15
1.1 Einführung	15
1.2 Wo erzähle ich? Erzählformate und Seitenzahlen	17
1.3 Der 1-Panel-Gag	19
1.4 Der 1-zeilige Comicstrip	21
1.5 Der Gag-Onepager	23
1.6 Einseiter als serielle Fortsetzungsstruktur	24
1.7 Kurzgeschichte	26
1.8 Das Comicheft	28
1.9 Album	31
1.10 Graphic Novel	32
1.11 Die unendliche Geschichte	34
1.12 Zusammenfassung	36
1.13 Was erzähle ich, oder: Wo kommen gute Geschichten her?	38
1.14 Universelle Themen	40
1.15 3-Akt-Struktur: Brot und Butter im erzählerischen Mainstream	51
1.16 Fünf Elemente eines guten Comicskripts	65
1.17 Formate zur Stoffentwicklung	67

2.	»Das war für mich keine Arbeit, sondern Lebenserfüllung.« Gespräch mit Christina Plaka	85
3.	Panel- und Seitenlayout	136
3.1	Einführung	136
3.2	Comic und Film im Vergleich	141
3.3	Das Einzelpanel und seine Komposition	143
3.4	Lines of Action der Figuren	146
3.5	Lines of Action und tonaler Kontrast	147
3.6	Diagonal- und Größenkontrast, Symmetrie und Bild im Bild	147
3.7	Weitere Grundregeln der Panelgestaltung	151
3.8	Panels im ›Orchester‹: Das Seitenlayout	155
3.9	Das starre oder ›klassische‹ Panellayout	157
3.10	Variation von Panelgröße und Proportionen im Seitenlayout	160
3.11	Spiel mit der Form: Experimentelle und innovative Seitenlayouts	171
3.12	Comicspezifische narrative Techniken des Panel- und Seitenlayouts	174
4.	Visual Development	191
4.1	Visual Development für Comics: Eine Einführung	191
4.2	Exkurs: Warum über Stil im Comic reden?	197
4.3	Vorbilder kopieren und sich davon abheben	198
4.4	Künstlerische Traditionen verstehen: Stilschulen	199
4.5	Geschichte und Zeichenstil	201
4.6	Auftragsarbeiten: Stilistische Vielseitigkeit anbieten können	201
4.7	Die wichtigsten Stilrichtungen im Comic	202
4.8	Beispiele verschiedener Stilrichtungen in der Anwendung	205
4.9	Gestaltung mit System: Entwicklungsschritte im Visual Development	208
4.10	Mood Boards	208
4.11	Das übergreifende Designkonzept oder: Durch stilistische Geschlossenheit ein grafisches Universum definieren	210

4.12	Charakterdesign	214
4.13	Mit vielen Skizzen beginnen!	216
4.14	Design der Umgebung (Environment Design) und der Requisiten	223
4.15	Farbdesign	224
5.	»Talent, Fleiß gepaart mit handwerklichem Können, Freude an dem, was man tut, und das Quäntchen Glück werden immer die Ingredienzien des Erfolgs bleiben.« Gespräch mit Michael Meier	230
6.	Bleistiftvorzeichnung oder Penciling	280
6.1	Einleitung	280
6.2	Zeichnerische Grundlagen lernen und verbessern	284
6.3	Dynamische Zeichnungen statt steifer Posen	290
6.4	Line of Action	290
6.5	Das Konzept perspektivischer Verkürzung	292
6.6	Arbeitsschritte beim Penciling: Vom Layout über Breakdowns zur detaillierten Vorzeichnung	293
6.7	Das richtige Arbeiten mit Referenzmaterial	299
6.8	Perspektive	305
6.9	Perspektivische Darstellungsformen anderer Kulturkreise	315
7.	Inking	327
7.1	Einführung und künstlerischer Kontext	327
7.2	Grundregeln	336
7.3	Entspricht Inking dem Abpausen der Vorzeichnung?	339
7.4	Variation der Linienstärke	342
7.5	Die Gretchenfrage: Kontrastreiche Beleuchtung oder graue Suppe?	346
7.6	Tricks und Tipps	346
7.7	Lichtsetzung durch Inking: Der Tuscher als Kameramann	348
7.8	Screenstone	351

7.9	Grundregeln der Beleuchtung	356
7.10	Spotting Blacks	356
7.11	Grafische Kontrolle des Erzählflusses durch strategisch platzierte Schwarz- und Weißflächen	360
7.12	Narrative Fokussierung durch Positiv gegen Negativ	361
7.13	Schwarz vor Schwarz: ›Aura‹	362
7.14	Darstellung von Materialität und Volumen beim Inking	363
7.15	Spezialtechniken	365
7.16	Inking-Tools: Traditionell und digital	367
7.17	Eine (Vor-)Zeichnung – viele Stile	373
8.	Farbe und Kolorierung im Comic	381
8.1	Einführung: Warum und wozu Farbe?	381
8.2	Kolorierung im Produktionsprozess	381
8.3	Flatting	389
8.4	Grundprinzipien und Farbtheorie	392
8.5	Farbkreise und Farbkontraste	392
8.6	Die Gestaltungsparameter der Farbe	393
8.7	Lokal-, Erscheinungs- und Ausdrucksfarbe	397
8.8	Übergeordnetes Prinzip: Verwenden Sie nicht jede Farbe, die es gibt!	403
8.9	Die dramaturgische Wirkung von Farbe	406
8.10	Trennung von Figuren und Hintergründen	411
8.11	Farbliche Unterstützung perspektivischer Wahrnehmung	414
8.12	Spotlight on: Fokus durch Kolorierung	416
8.13	Farbe und erzählerische Kontinuität	420
8.14	Reinzeichnung und Farbgebung: Eine delikate Balance	422
8.15	Couleur directe	428
8.16	Gemalte Comics	430
9.	Lettering	439
9.1	Geschichte und herausragende Beispiele	441
9.2	Ein Blick nach Deutschland	444
9.3	Die Gretchenfrage: Hand- oder Computerlettering?	445

9.4	Der Feinschliff: Spationierung und Zeilenabstände	447
9.5	Groß- oder Kleinschreibung?	448
9.6	Grundregeln für gelungenes Lettering	451
9.7	Illustrative Möglichkeiten: Korrespondenz zwischen Sprechblaseninhalt und -form	453
9.8	Batsch, Bumm, Bang: Onomatopöien	454
9.9	Zeig mir dein Gesicht: Überschriften, Headlines und Titellokos	455
10.	Never Judge a Book by its Cover? Titelgestaltung für Comics	462
10.1	Einführung	462
10.2	Thematische Konzepte für Titelbilder	464
10.3	32 Titelbild-Ideen, die immer funktionieren	473
10.4	Platzierung der Charaktere und Etablierung einer Bedeutungshierarchie	474
10.5	Form und Farbe	477
10.6	Stilisierung und Abstraktion	480
11.	»Comics als Einstieg in die Literarizität.« Gespräch mit Stefan Dinter	485
12.	»Es ist der Ansatz von Miles Davis, Trompete zu spielen, richtig? Man spielt nicht alle Noten, sondern wählt die wirklich guten aus, die, die etwas aussagen.« Gespräch mit Stuart Medley und Bruce Mutard	548
13.	»Das ist im Moment in seiner Tragweite überhaupt noch nicht einschätzbar, was da alles passiert.« Gespräch mit Daniel Lieske	614

14.	Glossar der wichtigsten Comicfachbegriffe	666
15.	Empfehlungen zum Weiterlesen	679
15.1	Einleitung	679
15.2	Comicgestaltung und Comictheorie generell (vergleichbar dem vorliegenden Buch)	681
15.3	Kapitelbezogene Empfehlungen	698
15.4	Generelle Empfehlungen für weitere Verlage mit herausragenden Publikationen und Artbooks	717
15.5	Websites und Social Media	719
15.6	Berufsorganisationen	724