

NINA DIETRICH

COOLE

COMICS

ZEICHNEN UND ERZÄHLEN



mitp
kr
ea
tiv

Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)

Liebe Leserinnen und Leser,

dieses E-Book, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Mit dem Kauf räumen wir Ihnen das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Jede Verwertung außerhalb dieser Grenzen ist ohne unsere Zustimmung unzulässig und strafbar. Das gilt besonders für Vervielfältigungen, Übersetzungen sowie Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Je nachdem wo Sie Ihr E-Book gekauft haben, kann dieser Shop das E-Book vor Missbrauch durch ein digitales Rechtemanagement schützen. Häufig erfolgt dies in Form eines nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichens, das dann individuell pro Nutzer signiert ist. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Beim Kauf des E-Books in unserem Verlagsshop ist Ihr E-Book DRM-frei.

Viele Grüße und viel Spaß beim Lesen,

Ihr mitp-Verlagsteam



Nina Dietrich

COOLE
COMICS ZEICHNEN
UND ERZÄHLEN



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte

bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-7475-0712-4

1. Auflage 2024

www.mitp.de

E-Mail: mitp-verlag@ila-logistik.com

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2024 mitp-Verlags GmbH & Co. KG, Frechen

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch

ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und

Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Dieses E-Book verwendet das EPUB-Format und ist optimiert für die Nutzung mit Apple Books auf dem iPad von Apple.

Bei der Verwendung von anderen Readern kann es zu Darstellungsproblemen kommen.

Der Verlag räumt Ihnen mit dem Kauf des E-Books das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts

zu nutzen. Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb

der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Dies gilt

insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in

elektronischen Systemen.

Der Verlag schützt seine E-Books vor Missbrauch des Urheberrechts durch ein digitales Rechte-Management. Bei Kauf

im Webshop des Verlages werden die E-Books mit einem nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichen individuell pro

Nutzer signiert. Bei Kauf in anderen E-Book-Webshops erfolgt die Signatur durch die Shopbetreiber. Angaben zu

diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Lektorat: Sabine Schulz

Korrektur: Nicole Winkel

Coverbild und Layout: Nina Dietrich

electronic publication: CFI books GmbH, Leck

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	8
Kapitel 1: Grundlagen	10
Zeichenwerkzeug und Arbeitsmaterial	10
Was sind Comics?	12
Was bedeutet was?	14
Dieses Buch ist ein Mitmach-Buch	15
Comics zeichnen mit ein paar Strichen	16
Dein erster Comic: Dreieck und Kreis	18
Kapitel 2: Dinge zeichnen	20
Sachen aus Grundformen »bauen«	20
Lücken-Comic	22
Pizza-Party	24
Kapitel 3: Köpfe und Gesichter zeichnen	26
»Kopf-Fußlis« aus einfachen Grundformen	26
Dein zweiter Comic: mit Kopf-Fußlis	28
Einfache Köpfe und Gefühle	30
Augen, Ohren, Nasen, Münder ...	32
Mehr Emotion zeichnen	33
Haare, Frisuren, ganzer Kopf	34
Dein dritter Comic: mit Köpfen	36
Realistischere Köpfe und Gesichter zeichnen	38

INHALTSVERZEICHNIS

Männlich, weiblich, jung und alt	40
Charaktere zeichnen mit Grundformen	41
Noch mehr Charaktere von hinten	42
Das Kindchenschema	43
Kapitel 4: Körper und ganze Figur	44
Realistische Proportionen	44
Körper in Bewegung	46
Hände	48
Lücken-Comic	52
Eine eigene Comicwelt entwerfen	54
Kapitel 5: Bildaufbau	60
Was soll das Publikum sehen? Kameraeinstellungen	60
Orte und Schauplätze	61
Bildausschnitte	64
Geheimnisvolle Schattenfiguren	66
Nähe und Entfernung darstellen	68
Kapitel 6: Wichtige Comic-Elemente	70
Sprechblasenformen	70
Soundwörter	72
Schöne Titel	74
Cover	76

Kapitel 7: Storytelling	78
»Panel-Grammatik«: Was Bilder erzählen	78
Szenen zeichnen	80
Eine Szene ausdehnen	81
Die vier Erzähl-Teile einer Geschichte	82
Das Postkarten-Duell	84
Ein Abenteuer	86
Eigene Alltagserlebnisse	90
Cliffhanger-Alarm	93
Das Ende für eine Geschichte finden	96
Ein Handlungsbogen für erste Ideen	98
Story-Fragen	102
Kapitel 8: Workflow	104
Eine Handlung mit Bildern erzählen	104
Raster selber machen	106
Ein praktischer Arbeitsablauf	107
Eine Frage des Stils	108
Kapitel 9: Platz für deine eigenen Comic-Ideen	109
Schlusswort	116

EINLEITUNG

Comiczeichnen ist toll ...

... und gar nicht so leicht.

Im Laufe vieler Comic-Zeichenkurse, die ich gegeben habe, tauchten bei meinen Studentinnen und Studenten oft ähnliche Fragen auf:

- Wie und mit was fange ich an?
- Kann ich es zeichnen, auch wenn ich »keinen Stil« habe? (Ja.)
- Ich habe eine Figur. Wie erzähle ich damit eine Geschichte?
- Wie finde ich einen Anfang und einen Schluss?
- Wieviele Bilder braucht es?
- Wie kriege ich überhaupt alles in die Kästchen?

Mit ein bisschen Schubs und Tricks können alle, die wollen, lustige, überraschende, berührende und spannende Geschichten umsetzen.

Ich habe gesehen: Comiczeichnen hat erstens deutlich mehr mit Geschichtenerzählen zu tun als mit schönen oder toll gezeichneten Figuren.

Ein wichtiger Teil ist zweitens, (viele) Zeichnungen und den Arbeitsablauf so zu planen, dass du die Lust daran behältst.

Drittens: Nicht alle, aber die meisten Leute machen Comics, damit andere sie gerne und auch zu Ende lesen. Dazu sind ein paar Techniken schon hilfreich.

Vieles, das meinen Studierenden beim Durchstarten zum Comiczeichnen geholfen hat, findest du in diesem Buch.

Aber statt (zu) viel Theorie habe ich eine Menge Mitmach-Anregungen für dich gestaltet.

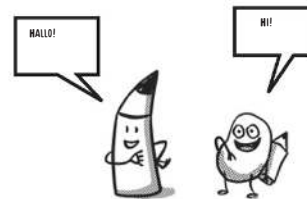
Nichts davon ist steinernes Gesetz, beim Comiczeichnen darfst du natürlich auch alles anders machen und wirst im Lauf der Zeit sowieso deine eigenen Regeln und Arbeitsabläufe finden.

Das Buch eignet sich sehr gut zum Einsteigen ins Comiczeichnen. Mach darin mit, was dir gefällt. Ich hoffe, es macht dir Spaß!

Nina Dietrich

Darf ich außerdem vorstellen? Das sind Penny und Susi.

Sie werden dich durch das Buch führen.



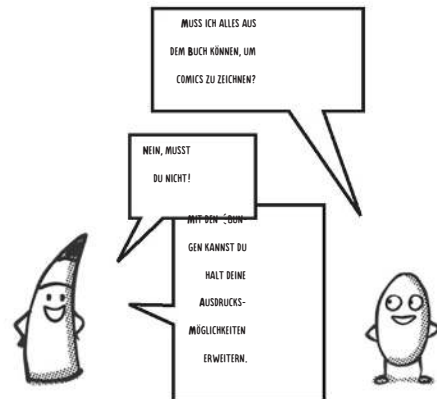
Was dich erwartet

Es gibt dir nicht nur Hintergrundwissen, praktische Tipps und viele Anregungen, sondern du kannst auch alles sofort ausprobieren:

- Tricks fürs Zeichnen
- Anleitungen für Köpfe und Figuren
- Tipps für Sprechblasen und Schrift
- Übungen zum Erzählen mit Bildern
- Coole Bildausschnitte
- Stories zum Fertigzeichnen
- Vorlagen, wie du selbst von Ideen zu ganzen Geschichten kommen kannst
- ... und mehr Meer (Bonusleerseiten!)

DIESES BUCH IST GENAU RICHTIG FÜR DICH

- wenn du gerne zeichnest
- wenn du ins Comiczeichnen reinschnuppern möchtest



KAPITEL 1: GRUNDLAGEN

ZEICHENWERKZEUG UND ARBEITSMATERIAL

In diesem Buch kannst du eine Menge Übungen fürs Comiczeichnen machen. Und zwar direkt im Buch. Das ist mit jedem Stift möglich, z.B. auch mit Kuli, aber besser geht es mit diesen Arbeitsmaterialien:

Ein Bleistift

Du brauchst ihn zum Nachdenken, Skizzieren und Vorzeichnen.

Bleistifte haben verschiedenen Härtegrade, »HB« bedeutet z.B. mittelhart.

Probier aber auch mal einen weicheren, z.B. »2B«. Er zeichnet ein bisschen dunkler.

Mit Bleistift machst du Vorzeichnungen, um mehr Kontrolle über dein Ergebnis zu haben.



Bleistiftlinien sind im echten Leben natürlich grau.

In diesem Buch sind sie aber farbig dargestellt.

Ein Anspitzer

Falls du keinen Druckbleistift hast, halte einen Anspitzer bereit.

Mit oder ohne Gehäuse, Hauptsache, er ist scharf.

Heißer Tipp: Lass deine Bleistifte niemals auf den Boden fallen. Die Mine bricht sonst. Solche Stifte sind kaum mehr vernünftig zu spitzen.



Ein Radierer

Keine Bleistiftskizze ohne Radierer!

Es sollte ein weicher sein. Ein grauer Knetradierer ist auch eine gute Wahl.



Fineliner oder schwarze Stifte

Damit kannst du deine Bleistift-Vorzeichnungen nachziehen.

Es gibt dünne oder dicke, kantige oder pinselige. Verwende erst mal nur welche in »Fine« oder Strichstärke »0,3« bis »0,5«.



Fineliner-Striche sind in diesem Buch schwarz dargestellt.

Skizzenpapier

Es kann weiß oder kariert sein, wie du willst. Normales Büropapier oder irgendein Block ist ebenso gut.



Ein Skizzenbuch

Fein ist es, ein Skizzenbuch zu führen und alle Übungen da hinein zu machen.

Du kannst es später durchblättern und sehen, was dich interessiert hat und wie du weitergekommen bist.

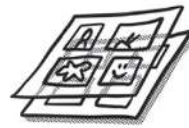
Vielleicht möchtest du es später auch jemandem zeigen.



Transparentpapier

Wenn du nicht ins Buch hinein zeichnen möchtest, kannst du auch durchscheinendes Papier auf die Übungen legen und auf dieses zeichnen.

Frag im Fachhandel nach Transparent- oder »Architekten-Papier«.



Ein digitales Zeichentablet

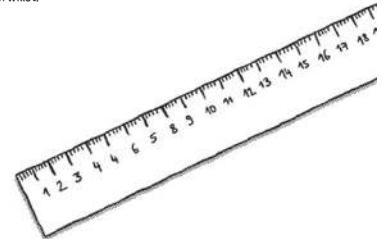
So eines ist nicht nötig.

Falls du aber ein Tablet mit Stift besitzt, kannst du darauf zeichnen und die Übungen immer wieder neu ausprobieren.



Ein Lineal

Ein Lineal ist hilfreich, wenn du selber Vorlagen für Panels machen oder Schriftzeilen ziehen willst.



Ein bisschen Ausdauer

Zeichnen ist, wie alle Dinge, Übungssache.

Wenn du viel Spaß am Zeichnen hast, wird sich die Übung natürlich automatisch einstellen.



WAS SIND COMICS?

Wie sich Bilder zu einer Geschichte verbinden

