

NINA DIETRICH

COOLE

# COMICS

ZEICHNEN  
UND ERZÄHLEN



mitp  
kr  
ea  
tiv

# 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-Füßlis« aus einfachen Grundformen .....	26
Dein zweiter Comic: mit Kopf-Füßlis .....	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

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

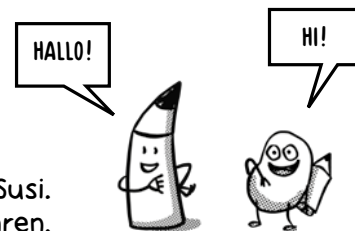
Aber statt (zu) viel Theorie habe ich eine Menge Mitmach-Anregungen für dich gestaltet.

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.

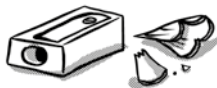
In diesem Buch sind sie aber farbig dargestellt.

### 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!

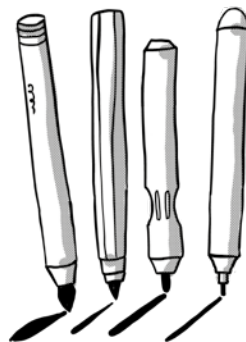
Es sollte ein weicher sein. Ein grauer Knetradierer ist auch eine gute Wahl.



### 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

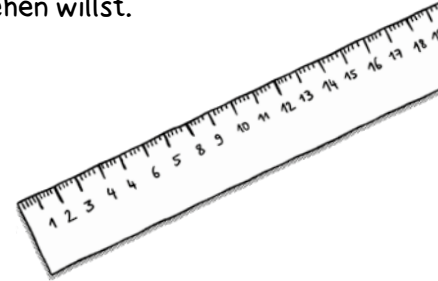
So eines ist nicht nötig.

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.



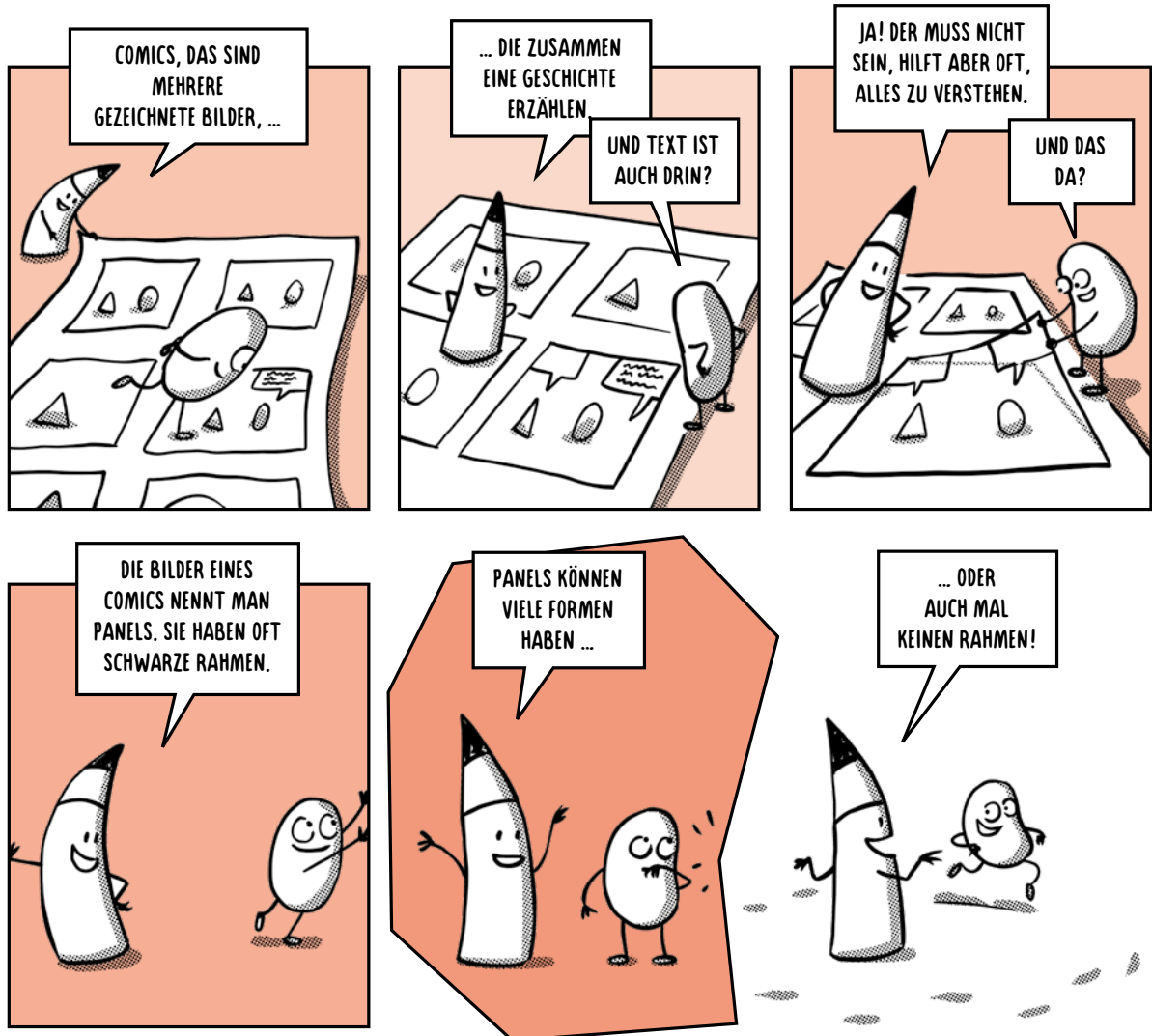
UND  
JETZT  
VIEL  
SPASS!



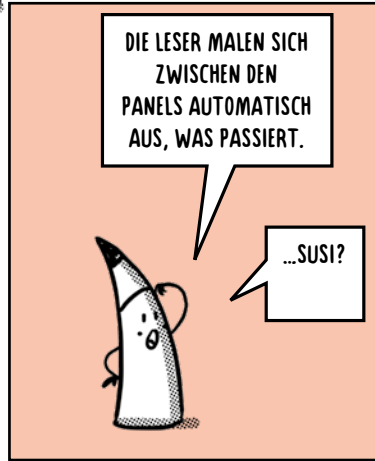
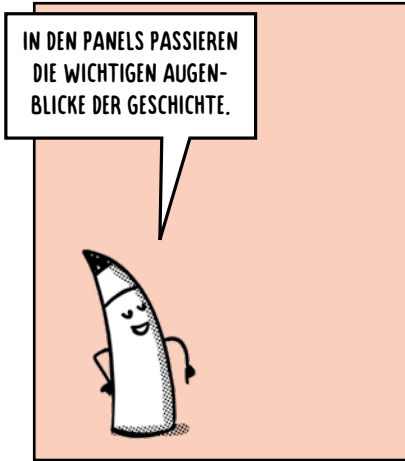


# WAS SIND COMICS?

## Wie sich Bilder zu einer Geschichte verbinden



HÄ!?  
SUSI FEHLT.  
WO IST SUSI?



## WAS BEDEUTET WAS?

Es gibt ein paar Begriffe, die ganz ähnliche Bedeutungen zu haben scheinen.  
Werde Fachmensch und rede mit!

### Begriffe rund um »Comics«



Susi hat sich als Erklär-Bär verkleidet.

#### Comics

sind der Überbegriff für gezeichnete Geschichten in Panels. Sie können heiter oder ernst sein, pure Fantasie oder realistisch, gedruckt oder digital.

#### Comicstrips und Cartoons

sind Kurz-Comics mit ungefähr drei oder vier Bildern.

#### Eine Karikatur

ist ein einzelnes Bild. Eine Person oder eine Situation wird darin witzig oder boshaft überzeichnet.

#### Graphic Novels

sind gezeichnete Literatur in Buchform.

### Begriffe rund ums »Comics zeichnen«

#### Character Design

ist das Erfinden von Figuren.

#### Hilfslinien

sind Linien, die dir helfen, deine Zeichnung zu organisieren und zu »lenken«.

#### Skribbeln und Skizzieren

bedeutet, mit lockerem Strich vorzuzeichnen, sodass du herausfindest, was du festhalten willst.



#### Die Vorzeichnung

ist eine genauere Bleistiftzeichnung, über die du mit Fineliner zeichnest.



#### Die Reinzeichnung

ist die fertige Zeichnung, z.B. mit Fineliner.



# DIESES BUCH IST EIN MITMACH-BUCH

## So funktionieren die Ausprobier-Seiten

Sobald du auf den folgenden Seiten farbige Bereiche siehst, heißt es:

»Jetzt bist du dran! Zeichne mit Bleistift oder mit Fineliner oder schreibe etwas.«

Willst du lieber nicht ins Buch zeichnen?

- Dann zeichne auf Skizzenpapier oder
- zeichne in dein Skizzenbuch oder
- leg dir Transparentpapier auf die Seiten.

So ist der **Mitmach-Bereich** gefärbt.

Schau auch die **Seiten-Ecke** an. Sie fordert dich auf: Jetzt du!

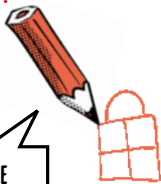
Die farbigen und grauen **Stift-Symbole** sagen dir, welches deiner Zeichengeräte dran ist (oft sind es beide).

Das ist das **Symbol für dein Skizzenbuch** (oder für Skizzenpapier). Es sagt:

ÜBE ETWAS  
DORT,  
WO DU MEHR  
PLATZ ZUM AUS-  
PROBIEREN HAST.



BENUTZE  
HIER DEINEN  
BLEISTIFT.



NIMM HIER  
DEINEN FINELINER!



(Möchtest du hier vielleicht schon ein paar Probe-Striche mit deinen Stiften machen?)

### NOCH WAS WICHTIGES:

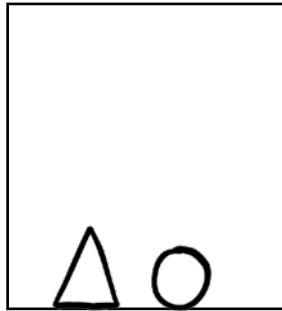
- Du **kannst** die Übungen machen. Du **musst** sie aber nicht machen.



- Du kannst sie **wie beschrieben oder völlig anders machen**. Comiczeichnen ist ja keine fixe Technik, sondern eine Spielwiese.

## COMICS ZEICHNEN MIT EIN PAAR STRICHEN

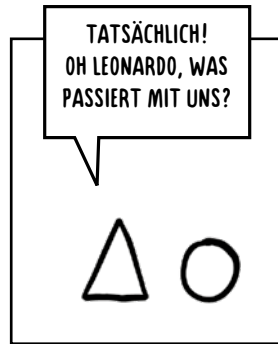
### Was ein paar Formen schon erzählen können



Im Comic kann man einfache Formen als »Figuren« auf die untere Linie des Panels setzen.



Der Trick, die Formen als Figuren zu »sehen« gelingt, wenn sie Sprechblasen bekommen.



Setzt du die Formen höher, haben sie Raum um sich. Sie scheinen zu schweben.



Zeichnest du hinter ihnen eine Querlinie in den Rahmen-Raum, bekommen sie einen Boden und Halt.



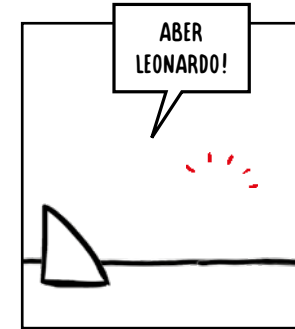
Wenn eine Form größer ist als die andere, wirkt es interessant.



Bei viel Text kannst du den Augenblick nochmal zeichnen.



Du kannst Formen aus dem Bild verschwinden lassen.



Die Lücke, die die Figur hinterlässt, hat auch Wirkung.