

Vom Autor von »Comics richtig lesen« und »Comics neu erfinden

SCOTT McCLOUD

COMICS MACHEN

Alles über Comics, Manga und Graphic Novels



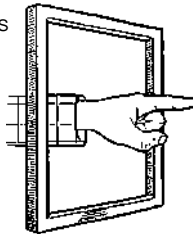
**CARLSEN
COMICS**

N Lr A

EINLEITUNG

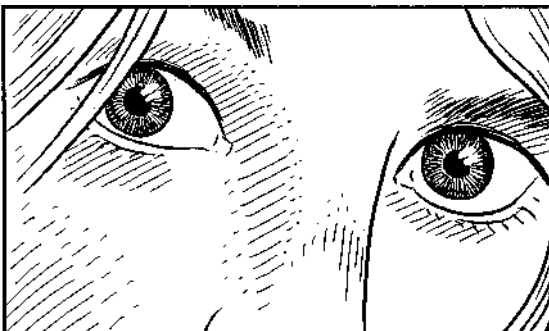
8 MIT BILDERN SCHREIBEN

- [*NJ] 8 KLARHEIT UND ÜBERZEUGUNGSKRAFT
- [V7] 10 WE FÜNF SCHRITTE •
- f(3i] 11 AUSWAHL DES AUGENBLICKS
- [v^] 12 DIE PUNKTE VERBINDEN
- [DP] 15 SECHS TYPEN DES ÜBERGANGS
- [*] 19 'DER BILDAUSSCHNITT
- [Q] 20 ENTFERNUNG, BLICKWINKEL, PERSPEKTIVE
- [>fr] 22 ESTABLISHING SHOTS
- [5-] 24 DIE "KAMERA" DES BETRACHTERS
- Pq] 26 GESTALTUNG DER BILDER
- [@] 30 GESTALTUNG DES TEXTES
- [EH] 32 DER LESEFLUSS
- [PS] 33 DER WEG DURCH DIE SEITE
- [^] 36 JENSEITS DER SEITE
- [v] 37 DIE FÜNF SCHRITTE - CHECKLISTE
- P/^\ 38 ARBEITSMETHODEN
- [^1] 3? PANEL-ZU-PANEL-IMPROVISATION
- p£*] 45 KLARHEIT VERSUS INTENSITÄT
- [^] 53 INTENSITÄT VERSUS ÜBERZEUGUNGSKRAFT
- [zE] 54 ANMERKUNGEN UND ÜBUNGEN



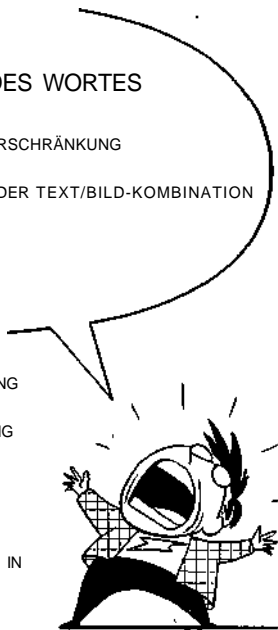
58 BESCHICHTEN FÜR MENSCHEN

- [Q] 55 ES BRAUCHT IMMER ZWEI...
- [t*] 57 SYMMETRIE UND WIEDERERKENNEN
- ^] 62 DREI SCHRITTE ZUR AUTHENTISCHEN FI&UR
- [q^] 63 FIGURENENTWICKLUNG&
- [(^] 64 INNENLEBEN
- j ^ j 65 VISUELLE UNTERSCHIEDBARKEIT
- [^] 76 WESENSZÜ&E
- [^kj] 80 MIMIK
- pB^] 81 KOMMUNIKATION DURCH &EFÜHLE
- [^] 83" ARTEN DES AUSDRUCKS
- [^] 83 PRIMÄRG-EFÜHLE
- [V] 84 &EMISCHTE &EFÜHLE
- [^] 87 KÖRPERZUSTÄNDE
- [^] 88 DIE &RAMMATIK DES BEWUSSTEN SIGNALS
- [^] 92 DIE MUSKULATUR DES &ESICHTS
- [^] 94 ZEICHNERISCHE UMSETZUNG
- [^] 102 &ESTIK
- [fr(q] 103 UNTERSCHIEDE ZUR MIMIK
- [ff] 104 TYPEN DER ZWISCHENMENSCHLICHEN BEZIEHUNG
- [7] 105 STATUS UND HIERARCHIE
- [Y] 107 DISTANZ UND INTIMITÄT
- [<Y] 109 UNGLEICHGEWICHT UND UNSICHERHEIT
- [v] 111 ANDERE BEZIEHUNGEN
- [^] 112 &ESTENDER-H&ND
- [^] 114 FIGUREN-ZEICHNEN
- [q] 114 VORSCHLÄGE ZUR ANATOMIE
- [fr] 115 DIE BEDEUTUNG DER GESTIK
- ^3 *6 KÖRPERSPRACHE BEI BEWEGUNG
- J 120 TIEFER SCHÜRFEN
- =1 122 ANMERKUNGEN UND ÜBUNGEN



128 DIE MACHT DES WORTES

- Ifr^| 128 BALANCE UND VERSCHRÄNKUNG
- [§f] 130 DIE SIEBEN TYEN DER TEXT/BILD-KOMBINATION
- |@| 131 TEXTLASTIG
- 133 BILDLASTIG
- [q] 135 DOPPLUNG
- ^fP| 135 ÜBERSCHNEIDUNG
- [@] 137 VERSCHRÄNKUNG
- [^] 138 PARALLELE
- [©] 139 MONTAGE
- [Sgl] 140 DIE SIEBEN TYPEN IN
«Sei DER PRAXIS
- 'j=)| 142 SPRECHBLASEN
- ^P 142 DIE "VERLEGENHEITSLÖSUNG"
- [5] 143 SPRECHBLASEN UND STIMMUNGEN
- f / 1 144 BETONUNGEN, GROSS- UND KLEINBUCHSTABEN
- M6 SOUND-EFFEKTE
- 148 ZUSAMMENARBEIT» ZWISCHEN ZEICHNERN UND SZENARISTEN
- 150 WAS IST EINE "GUTE" &ESCHICHTE?
- 152 TRADITIONEN UND EHEPROBLEME
- 8|:q| 154 ANMERKUNGEN UND ÜBUNGEN
- | 158 EINE WELT ERSCHAFFEN
- 158 MITTENDRIN SEIN
- 160 ZURÜCK ZUM ESTABLISHING SHOT
- 166 REGIONALE BESONDERHEITEN
- 169 MINIMALISMUS IM COMIC
- ^j COMICS ÜBER ORTE
- 170 PERSPEKTIVLEHRE
- ^ 171 NICHT-WESTLICHE ALTERNATIVEN
- S 172 WESTLICHE ZENTRALPERSPEKTIVE
- || 173 PERSPEKTIVE UND COMICS
- jj| 174 IMPROVISATION
- ,176 VORLAGEN UND RECHERCHE
- 178 MEHR ALS "HINTERGRÜNDE"
- ii|W ISO ANMERKUNGEN UND ÜBUNGEN



IS4 WERKZEUGE, TECHNIKEN, TECHNOLOGIE

- 184 WERKZEUGE, AUF DIE ES WIRKLICH ANKOMMT
- 186 AUF DIE BILLIGE ART
- 188 TRADITIONELLE WERKZEUGE
- 188 &RUNDAUSRÜSTUNG
- 190 PINSEL, STIFTE UND MARKER
- 195 TRADITIONELLES LETTERING
- 196 ÜBERGÄNGE INS DIGITALE / ÜBER DIESES BUCH
- 198 VOM DIGITALEN ZUM DRUCK
- 200 VOM DIGITALEN ZUM SCHIRM
- 202 LETTERING UND FONTS
- 204 EQUIPMENT UND HARDWARE
- 206 ALTERNATIVE PUBLIKATIONSFORMEN
- 207 WER IST DER BOSS?
- 208 ANMERKUNGEN

212 EUER PLATZ IN DEN COMICS

- 212 DEN EIGENEN STIL ENTDECKEN
- 215 MANGA RICHTIG LESEN
- 224 GENRES RICHTIG LESEN
- 229 COMICKULTUR RICHTIG LESEN
- 238 MACH DICH AUF DEN WEG
- 240 ANMERKUNGEN



2*W COMICS MACHEN

- 244 TOLLER JOB, WENN IHR IHN KRIEGEN KÖNNT
- 246 ALTE UND NEUE MÄRKTE
- 249 JETZT.IST ES AN DIR
- 252 "DIE LEERE SEITE"
- 255 ANMERKUNGEN
- 256 BIBLIOGRAFIE / WEITERFÜHRENDE LITERATUR
- 258 ABBLIDUNGSNACHWEISE
- 260 REGISTER

