

Hannes Rall

Comics

Konzept und Gestaltung

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Daten sind im Internet über
<https://dnb.de> abrufbar.

Hannes Rall
Comics
Konzept und Gestaltung
Köln: Herbert von Halem Verlag 2025

© 2025 by Herbert von Halem Verlag, Köln

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung
und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten.
Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch
Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme
(inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet,
vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN (Print) 978-3-86962-533-1
ISBN (PDF) 978-3-86962-534-8

Herbert von Halem Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Boisseréestr. 9-11, 50574 Köln

Den Herbert von Halem Verlag erreichen Sie auch im
Internet unter <https://www.halem-verlag.de>
E-Mail: info@halem-verlag.de

Illustrationen (wenn nicht anders angegeben):
Hannes Rall

Lektorat: Imke Hirschmann, Jan Schillmöller
Druck: FINIDR, S.R.O., Tschechische Republik
Satz und Gestaltung: Herbert von Halem Verlag
Umschlag: Bureau Heintz, Stuttgart

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 Sprechblaseninhalte 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

Vorwort

Die erste Liebe vergisst man nie. Wenn ich auch später zunehmend dem Trickfilm verfallen bin, so hat doch alles mit Comics angefangen. Seit dem Kindergartenalter und sogar davor hießen meine Helden *Fix und Foxi*, *Tim und Struppi* und *Prinz Eisenherz*. Und seitdem ich denken kann, war ich von dem Drang besessen, den großartigen Zeichnern und Autoren nachzueifern. Mit Feuereifer schuf ich meine eigenen Versionen, deren große Vorbilder zunächst unschwer erkennbar blieben. Mit zunehmendem Alter nahm dann die Originalität meiner Eigenversuche zu und wurde als Teenager mehr und mehr auch von der französischen und amerikanischen Avantgarde aus Magazinen wie *Schwermetall* und *Raw* beeinflusst. Auch in meiner über 30-jährigen professionellen Karriere bin ich immer wieder zu Comics zurückgekehrt – sei es über ganze Perioden, vereinzelte Aufträge, Wettbewerbsteilnahmen oder in der Lehre: Seit zehn Jahren unterrichte ich auch den Kurs *Graphic Storytelling* an der Nanyang Technological University in Singapur.

Aus diesem Grund musste ich sofort zusagen, als mir der Herbert von Halem Verlag anbot, mit *Comics: Konzept und Gestaltung* ein Schwesterwerk zu meinem Buch *Animationsfilm: Konzept und Produktion* zu schreiben. Damit stand auch schon die Struktur des vorliegenden Buchs fest, das die Herstellung eines Comics in den aufeinanderfolgenden Produktionsschritten erklärt. Verbunden und ergänzt werden diese Kapitel durch themenbezogene Interviews, die diesen Aufbau ergänzen und thematisch erweitern.

Die Interviewpartner*innen wurden so ausgewählt, dass sie durch ihre langjährige Praxis wichtige Erfahrungen teilen können, die besonders

auch Anfänger*innen den praktischen oder theoretischen Einstieg in die Materie erleichtern. Aufmerksame Leser*innen werden schnell die zahlreichen Querverweise und Parallelen zwischen Interviews und Kapitelinhalten entdecken – so ist es zum Beispiel kein Zufall, dass bestimmte Künstler*innen immer wieder in den Unterhaltungen auftauchen. Mit Michael Meier kann man entdecken, wie sich durch die Verbindung von Comics mit anderen Tätigkeitsfeldern wie Illustration, Storyboards und Filmkonzepten eine professionelle Karriere in Deutschland gestalten kann. Stefan Dinter fügt dieser Perspektive noch seine Erfahrungen als Verleger hinzu und gibt wichtige Hinweise, was Bewerbungen erfolgreich machen kann. Das Interview mit Daniel Lieske (*Wormworld-Saga*) ermöglicht einen faszinierenden Einblick in die Laufbahn des bahnbrechenden deutschen Pioniers im Bereich ›Webcomics‹ und spannt den Bogen von den Kindertagen des Mediums hin zur heutigen Situation. In vergleichbarer Weise hat Christina Plaka Neuland erschlossen: Als eine der ersten weithin bekannt gewordenen deutsche Mangaka kann sie ebenfalls über Chancen und Herausforderungen für professionelles Arbeiten im Metier berichten. Mittlerweile Leiterin ihrer eigenen Mangaschule, hat sie ständig das Ohr am Puls der Zeit und informiert auch über aktuelle Trends. Ihr faszinierendes Leben zwischen den Kulturen erweitert den Horizont des Buchs um transkulturelle Aspekte. Mit Stuart Medley und Bruce Mutard schließlich schweift der Blick gänzlich über deutsche Landesgrenzen hinaus und ermöglicht den Vergleich mit Australien: Dabei ist es faszinierend zu sehen, wie sich Karrieren und Berufsbilder in den Feldern ›Graphic Novel‹ und ›Werbe/Sachcomics‹ über Kontinente hinweg in vergleichbarer Weise entwickelt haben.

Kulturelle Diversität zieht sich wie ein roter Faden durch das Buch: Zahlreiche der gezeigten Beispiele stammen von meinen Student*innen aus meinem Comickurs an der Nanyang Technological University in Singapur. Diese Arbeiten demonstrieren oft neue künstlerische Ansätze, die durch die Verschmelzung von östlichen und westlichen Stilrichtungen im kosmopolitischen Stadtstaat entstehen können. Außerdem wird ein weiterer aktueller Trend deutlich: die zunehmende und überwiegende Präsenz von Comiczeichnerinnen – in meiner derzeitigen Klasse sind es 95 Prozent. Dass sich dieser Trend nicht nur auf Singapur beschränkt, aber vor allem im Bereich Manga international ist, wird auch im Interview mit Christina Plaka deutlich.

Gerade für Einsteiger*innen soll das vorliegende Buch als Einführung in die erzählerischen Grundlagen und künstlerischen Prinzipien von Comics Orientierungshilfe bieten. Dabei bleibe ich meinem Grundsatz treu, dass es entscheidend ist, das konzeptionelle Denken zu verstehen, das jeder großartigen Gestaltung zugrunde liegt. Versteht man erst die Zusammenhänge zwischen einer Geschichte und ihrer Umsetzung durch optimales Visual Storytelling, wird es möglich sein, einen großartigen Comic in der Verbindung zwischen Wort und Bild zu kreieren.

Auf gestalterische Grundlagen wie Komposition, Farbdesign, Strichführung, Lichtsetzung und Stilisierung wird ausführlich eingegangen, während ich auf Software-Tutorials vollkommen verzichte. Das hat den einfachen Grund, dass ein Buch meiner Meinung nach, der vollkommen falsche Platz für Informationen über sich rapide verändernde Technologien ist, die im Web anschaulicher und vor allem aktueller zu finden sind. Das künstlerische Fundament und gestalterische Denken bleibt hingegen unverändert aktuell und notwendig, selbst wenn man mit neuesten Technologien wie künstlicher Intelligenz (KI) arbeitet. Die am Ende jedes Kapitels stehenden Übungen können entweder im Eigenstudium eingesetzt oder von Lehrenden in ihre jeweiligen Kurse integriert werden.

Zahlreiche Fußnoten, Querverweise und Links ermutigen zur weiteren Eigenrecherche. Geht man allein diesem Angebot nach, dann erschließt sich bereits ein riesiges Universum und ein Wegweiser zur unüberschaubaren Informationsvielfalt im Internet.

Damit offenbart sich ein weiterer wichtiger inhaltlicher Aspekt, der mir in der Umsetzung wichtig war: Ein Buch vorzulegen, das Praxisnähe mit wissenschaftlicher Seriosität kombiniert und damit sowohl für aktive Autor*innen als auch Comicforscher*innen relevant ist. Die Verbindung von Theorie und Praxis kann für beide Seiten vorteilhaft genutzt werden. Praktiker*innen können durch tiefere intellektuelle Durchdringung gestalterischer Strukturen neue Inspiration gewinnen und die Komplexität ihrer Arbeiten erhöhen. Forscher*innen profitieren von einem soliden Verständnis der kreativen Praxis und der Anwendung einer fachlich korrekten Taxonomie, die ihre Theorie untermauert.

In einem holistischen Gesamtkonzept geht es in diesem Buch vorwiegend um das Verständnis der Zusammenhänge zwischen den einzelnen Arbeitsschritten. Wie auch beim korrespondierenden Buch über den Animationsfilm ist der Leitfaden dabei zu erklären, wie das Storytelling gestalterische Entscheidungen beeinflusst. Bei aller Bemühung um Vollstän-