



Comics neu erfinden

 **Download**

 **Online Lesen**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Comics neu erfinden

Scott McCloud

Comics neu erfinden Scott McCloud

 [Download Comics neu erfinden ...pdf](#)

 [Online lesen Comics neu erfinden ...pdf](#)

Downloaden und kostenlos lesen Comics neu erfinden Scott McCloud

256 Seiten

Amazon.de

Gehören auch Sie zu denjenigen unter uns, die der Meinung sind: Das Leben ist so schon hart genug, da sollten doch wenigstens unsere Comics nett sein, uns Freude bereiten und Ablenkung verschaffen? Dann ist Scott McCloud definitiv nicht ihr Mann und dieses Buch auch nicht ihr Freund. Denn die beiden entscheidenden Schlagworte, mit welchen *Comics neu erfinden* am besten beschrieben werden kann, lauten "Kreuzzug" und "Reflexion". Für McCloud sind Comics eine Kunstform. Und Kunst ist ein Spiegel ihrer Zeit. Deshalb sind Comics der Spiegel unserer Zeit. Und weil unsere Zeit ganz stark vom Internet geprägt ist, spielt dieses Medium für die Zukunft der Comics auch eine ganz wichtige Rolle. Die Thesen des Autors sind ebenso klar wie sein Zeichenstil. Zudem wird deutlich, dass sich der Mann seinen Posten als Dozent für digitale Medien am Media Lab des M.I.T. schwer verdient hat. Aber auch wenn man den Thesen, die McCloud zur Zukunft des Mediums oder der Kunstform Comics aufstellt, nicht zustimmt, ist es dennoch ein Vergnügen, sein Buch zu lesen. Es ist faszinierend, wie es dem Autor/Zeichner gelingt, mit den Mitteln der Comics eben dieses Medium bzw. diese Kunstform darzustellen und zu analysieren. Zudem sollte man bedenken, dass die Situation in den USA natürlich eine ganz andere als in Deutschland oder Frankreich ist. Da McCloud seine eigenen Thesen klar formuliert, gibt er wiederum dem Leser die Möglichkeit, sich eine eigene Meinung zu bilden. Und die Tatsache, dass Sie gerade eine elektronisch erstellte Rezension zu diesem Buch auf der Website eines Online-Handelshauses gelesen haben, zeigt, dass die Zukunft der Comics möglicherweise doch in den unerforschten Weiten des Cyberspace liegen könnte. --*Boygar Alpaslan*

Kurzbeschreibung

»Comics neu erfinden« beinhaltet eine noch detailliertere Ausarbeitung der formalen Aspekte, die bereits in »Comics richtig lesen« angesprochen werden, außerdem eine Abhandlung über die jüngste, ereignisreiche Geschichte der Comics und einen Ausblick auf das mögliche Potenzial, das die neuen Technologien für die Comics bergen. (2015-11-04) Über den Autor und weitere Mitwirkende

Der in Kalifornien lebende Autor und Cartoonist wurde 1960 in Boston, Massachusetts, geboren. Nach seinem Collegeabschluss ging er nach New York und fing 1982 bei dem Comicverleger DC Comics im Production Department an. In seiner Freizeit entwickelte er seine erste eigene Superheldenserie „Zot“, die ihm 1985 den Russ Manning Award als vielversprechendster Newcomer einbrachte.

McCloud gilt als einer der führenden Comictheoretiker. Sein Werk „Comics richtig lesen“ (1993) ist eine Analyse des Mediums Comic, welches die Vielseitigkeit und Tiefgründigkeit dieser Kunstform zu porträtieren versucht. Mithilfe einer autobiografischen Comicfigur führt McCloud den Leser in Form eines fortlaufenden Comics durch das Buch und gibt einen Überblick über die Geschichte, Sprache und die Darstellungsformen von Comics. Seine praktische Herangehensweise, ein theoretisches Werk nicht nur mit einzelnen Beispielen zu unterstützen, sondern es vollständig in der untersuchten Form zu verfassen, machte dieses Werk so bedeutend und brachte ihm Lob von namhaften Comic- und Graphic-Novel-Autoren wie Art Spiegelman, Will Eisner, Neil Gaiman und Garry Trudeau ein. 2000 folgte „Comics neu erfinden“, welches sich noch stärker mit den formalen Aspekten aus "Comics richtig lesen" auseinandersetzt und zusätzlich das Potenzial des digitalen Zeitalters für die Comicbranche beleuchtet. Den vorläufigen Abschluss bildete 2006 „Comics machen“ ein praktisch orientierter Wegweiser zum Verfassen von Comics und Graphic Novels. Seine comictheoretischen Bücher wurden in 16 Sprachen übersetzt.

Scott McCloud ist zudem der Erfinder des 24-Stunden-Comics; eines Comics, der 24 Seiten umfasst und innerhalb von 24 Stunden komplett fertiggestellt werden muss. McCloud gilt als einer der ersten Comicautoren, die das Potenzial des Internets als Medium für den Comic entdeckten. Er selbst verfasst bereits seit Ende der neunziger Jahre digitale Comics, bei denen er lediglich den Entwurf auf Papier zeichnet und anschließend alles weitere digital bearbeitet.

Sein aktuelles Werk produzierte er ausschließlich digital. Er verzichtete dabei fast vollständig auf die

Verwendung von herkömmlichen Materialien. Neben seiner kreativen Arbeit ist McCloud Dozent für digitale Medien am M.I.T. Media Lab und der Smithsonian Institution.

Scott McCloud lebt mit seiner Familie im US-Bundesstaat New England.

Der in Kalifornien lebende Autor und Cartoonist wurde 1960 in Boston, Massachusetts, geboren. Nach seinem Collegeabschluss ging er nach New York und fing 1982 bei dem Comicverleger DC Comics im Production Department an. In seiner Freizeit entwickelte er seine erste eigene Superheldenserie „Zot“, die ihm 1985 den Russ Manning Award als vielversprechendster Newcomer einbrachte.

McCloud gilt als einer der führenden Comictheoretiker. Sein Werk „Comics richtig lesen“ (1993) ist eine Analyse des Mediums Comic, welches die Vielseitigkeit und Tiefgründigkeit dieser Kunstform zu porträtieren versucht. Mithilfe einer autobiografischen Comicfigur führt McCloud den Leser in Form eines fortlaufenden Comics durch das Buch und gibt einen Überblick über die Geschichte, Sprache und die Darstellungsformen von Comics. Seine praktische Herangehensweise, ein theoretisches Werk nicht nur mit einzelnen Beispielen zu unterstützen, sondern es vollständig in der untersuchten Form zu verfassen, machte dieses Werk so bedeutend und brachte ihm Lob von namhaften Comic- und Graphic-Novel-Autoren wie Art Spiegelman, Will Eisner, Neil Gaiman und Garry Trudeau ein. 2000 folgte „Comics neu erfinden“, welches sich noch stärker mit den formalen Aspekten aus "Comics richtig lesen" auseinandersetzt und zusätzlich das Potenzial des digitalen Zeitalters für die Comicbranche beleuchtet. Den vorläufigen Abschluss bildete 2006 „Comics machen“ ein praktisch orientierter Wegweiser zum Verfassen von Comics und Graphic Novels. Seine comictheoretischen Bücher wurden in 16 Sprachen übersetzt.

Scott McCloud ist zudem der Erfinder des 24-Stunden-Comics; eines Comics, der 24 Seiten umfasst und innerhalb von 24 Stunden komplett fertiggestellt werden muss. McCloud gilt als einer der ersten Comicautoren, die das Potenzial des Internets als Medium für den Comic entdeckten. Er selbst verfasst bereits seit Ende der neunziger Jahre digitale Comics, bei denen er lediglich den Entwurf auf Papier zeichnet und anschließend alles weitere digital bearbeitet.

Sein aktuelles Werk produzierte er ausschließlich digital. Er verzichtete dabei fast vollständig auf die Verwendung von herkömmlichen Materialien. Neben seiner kreativen Arbeit ist McCloud Dozent für digitale Medien am M.I.T. Media Lab und der Smithsonian Institution.

Scott McCloud lebt mit seiner Familie im US-Bundesstaat New England.

Download and Read Online Comics neu erfinden Scott McCloud #5UDNG32A9BR

Lesen Sie Comics neu erfinden von Scott McCloud für online ebook Comics neu erfinden von Scott McCloud Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Comics neu erfinden von Scott McCloud Bücher online zu lesen. Online Comics neu erfinden von Scott McCloud ebook PDF herunterladen Comics neu erfinden von Scott McCloud Doc Comics neu erfinden von Scott McCloud Mobipocket Comics neu erfinden von Scott McCloud EPub