

David Bollers

# VIRTUAL CQMICS SCHOOL

MANGAS . SUPERHELDEN . BANDES DESSINEES . GRAPHIC NOVELS . CARTOONS

**NEW!**



Beschränkte Teilnehmerzahl. Jetzt anmelden auf:  
[www.virtual-graphics.ch](http://www.virtual-graphics.ch)

# VIRTUAL COMICS SCHOOL

MANGAS • SUPERHELDEN • BANDES DESSINEES • GRAPHIC NOVELS • CARTOONS

Geschichten mittels Comics zu erzählen macht Spass und beansprucht alle Aspekte der künstlerischen Palette. Bei **David Bollers Virtual Comic School** wird die Kreation einer Comic-Geschichte auf intensive Art von der Idee bis zum fertigen Comicbuch beleuchtet. Angefangen mit dem Erfinden einer Geschichte und deren Aufbau, bis zum Reinzeichnen mit professionellen Zeichenmaterialien, werden alle Arbeitsschritte im Detail unter die Lupe genommen. Einen guten Comic herzustellen muss kein Zufall sein, sondern kann mit dem nötigen fachmännischen Wissen und Fingerspitzengefühl eine kreativ befriedigende Erfahrung sein.

## Das lernst du in den Kursen:

- Aufbau einer Geschichte.
- Entwicklung von Figuren und Charakteren.
- Grundlagen der narrativen Erzählform eines Comics.
- Umsetzung der Geschichte als skizziertes Storyboard.
- Ausarbeitung der Vorzeichnungen auf einem Zeichenkarton.
- Reinzeichnung der Vorzeichnungen mit Tusche oder anderen reproduzierbaren Materialien.
- Schriftgestaltung auf dem Original oder dem Computer.
- Grafische Weiterverarbeitung des Comics auf dem Computer für Publikation.
- Möglichkeiten der Veröffentlichung als Print- oder Digitalpublikation.

## So läuft es:

- Anmelden auf der Webseite.
- Begrüssung und Geschenk erhalten.
- Lektionenplan erhalten.
- Webinare planen.
- Kurs absolvieren und den Comic veröffentlichen\*.



Die **VIRTUAL COMIC SCHOOL** wurde vom Comic-Zeichner **David Boller** gegründet, um sein über die letzten 22 Jahre erarbeitete Wissen an kommende und interessierte Talente weiterzugeben. VCS versteht sich nicht als eine reine Zeichnerschule, sondern mehr als einen Ort, wo die wahre Form des Comics, nämlich die Tradition des Geschichtenerzählens weitergegeben werden soll. Unabhängig welchen Stil ihr bevorzugt, ob Manga, Superhelden, frankobelgische BDs oder Avantgarde, bei VCS findet ihr euren Platz. Diese Schule ist einzigartig, denn für jeden Level gibt es ein Programm.

**David Bollers Virtual Comic School** ist die einzige Online-Comicschule, die dir zeigt, wie man einen Comic von der Idee zum fertigen Produkt erschafft. VCS hilft dir also, deine Arbeiten zu publizieren oder eine Veröffentlichung bei einem Verlag zu finden. Es ist also nicht nur eine Schule, sondern auch ein kreativer Ratgeber, der weit über die reine Zeichenarbeit hinaus geht. Zweimal pro Jahr werden wir auch eine Publikation mit den Arbeiten der Teilnehmer veröffentlichen.

Webinare werden mit Skype und Join.me durchgeführt.



# VIRTUAL COMICS SCHOOL

Die Virtual Comic School bietet folgende Programme per sofort an:

## Einsteigerkurs (BK01)

Zeitdauer: 2 Monate / 8 Wochen

Voraussetzung: Keine

Webinare: 5

Schwerpunkte: Aufbau einer Geschichte. Entwicklung von Figuren und Charakteren. Basis Zeichnen in verschiedenen Stilen. Grundlagen der narrativen Erzählform eines Comics. Ausarbeitung der Vorzeichnung auf einem Zeichenkarton. Reinzeichnung der Vorzeichnungen mit Tusche oder anderen reproduzierbaren Materialien.

## Fortgeschrittener Einsteigerkurs (BK02)

Zeitdauer: 3 Monate / 12 Wochen

Voraussetzung: Absolvierter Einsteigerkurs oder Einführungswebinar

Webinare: 8 (plus 1 Einführungswebinar)

Schwerpunkte: Aufbau einer Geschichte. Entwicklung von Figuren und Charakteren. Grundlagen der narrativen Erzählform eines Comics. Umsetzung der Geschichte als skizziertes Storyboard. Erlernen von Zeichentricks. Ausarbeitung der Vorzeichnung auf einem Zeichenkarton. Reinzeichnung der Vorzeichnungen mit Tusche oder anderen reproduzierbaren Materialien. Schriftgestaltung. Grafische Weiterverarbeitung des Comics auf dem Computer für Publikation. Möglichkeiten der Veröffentlichung als Print- oder Digitalpublikation.

## Fortgeschrittener Kurs (FK01)

Zeitdauer: 4 Monate / 16 Wochen

Voraussetzung: Absolvierter Einsteigerkurs oder Einführungswebinar

Webinare: 12 (plus 1 Einführungswebinar)

Schwerpunkte: Detaillierter Aufbau einer Geschichte. Entwicklung von Figuren und Charakteren. Grundlagen der narrativen Erzählform eines Comics. Umsetzung der Geschichte als skizziertes Storyboard. Erlernen von Zeichentricks. Ausarbeitung der Vorzeichnung auf einem Zeichenkarton. Reinzeichnung der Vorzeichnungen mit Tusche oder anderen reproduzierbaren Materialien. Schriftgestaltung. Grafische Weiterverarbeitung des Comics auf dem Computer für Publikation. Möglichkeiten der Veröffentlichung als Print- oder Digitalpublikation. Business- und Marketingkurs.

## Masterclass (MC01)

Dies ist ein intensives Mentoring/Masterclassprogramm, das nur nach einem Einführungsgespräch gebucht werden kann. Dieser Kurs ist nur geeignet für Teilnehmer, die semi-professionelle Absichten oder ein überdurchschnittlich hohes Interesse an der Comicproduktion haben. Ich werde den Kandidaten helfen, ein starkes Portfolio zusammenzustellen, mit dem sie Arbeit bei Verlagen erhalten können.



**Werde  
Comiczeichner!  
Ob als Hobby oder  
als Profi, wir  
können dir zeigen  
wie's gemacht  
wird!**

## David Boller, Gründer von Virtual Comic School und Comiczeichner

David Boller wurde 1968 in Zürich geboren und wuchs mit einer gesunden Mischung aus Mangas, französischen Bänden Dessinées und amerikanischen Superhelden auf. Nachdem er sechs erfolgreiche Ausgaben seines eigenen Comic-Magazins verlegt hatte, entschloss er sich Anfang der 90er Jahre, auf die Joe Kubert School of Graphics and Cartoon Art in Dover, New Jersey, USA zu gehen.

Nach dem Abschluss der Schule arbeitete er für viele der großen Verlage wie Marvel, DC, Acclaim, Wildstorm, Top Cow und Warp Graphics. Er zeichnete unter anderem für Spider-Man, Batman, Witchblade, Magic the Gathering, Elfquest und viele mehr. 1996 schuf er mit Kaos Moon bei Caliber Comics seine eigene Serie.



2008 zog es ihn in die Schweiz zurück. Er gründete Virtual Graphics (TELL, Ewiger Himmel, AIR) und Zampano, ein deutschsprachiges Webcomic-Magazin. David hat in den letzten 20 Jahren in allen Bereichen der Comicproduktion gearbeitet, von Grossverlagen wie Marvel zum Eigenverlag Virtual Graphics und auch Onlinepublikationen wie Zampano-Online und Comixology. Er leitete auch zahlreiche Kurse und Workshops in vielen Ländern, unter anderem in den USA, Thailand, Laos, Ungarn, Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Teilnehmeranzahl beschränkt! Jetzt anmelden auf:  
[www.virtual-graphics.ch](http://www.virtual-graphics.ch)