

Maturitätsarbeit, Ilja Senn



Klasse 6a, betreut durch Regula Stettler
Kantonsschule Wiedikon, Zürich 2020



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
1.1 Motivation	4
1.2 Abstract	4
2. Story	5
3. Prozess	6
3.1 Vorwissen	6
3.2 Vorbereitung	6
3.3 Inspiration	7
3.4 Figuren	9
3.5 Ästhetik	10
3.6 Layout	11
3.7 Storyboard	13
3.8 Zeichnen	15
3.9 Sprechblasen und Schrift	15
4. Analyse meines Stiles	16
4.1 Entwicklung	16
4.2 Unterscheidung	17
4.3 Bildanalyse	18
5. Bildvergleich	20
6. Reflexion	21
7. Danksagung	21
8. Literaturverzeichnis	22
Bücher	22
Bilder	22
9. Authentizitätserklärung	23

1. Einleitung

1.1 Motivation

In meiner Maturitätsarbeit geht es um das Zeichnen und Schreiben einer Graphic Novel. Die Graphic Novel handelt von meinen persönlichen Erfahrungen während meines Austauschjahres in Kanada.

Meine Leitfrage lautet: „Wie kann ich mein Austauschjahr in Form einer Graphic Novel visualisieren?“

Diese Frage verknüpft meine prägenden Erlebnisse in Kanada mit meiner Begeisterung fürs Zeichnen. Ich wusste schon von Anfang an, dass ich etwas Kreatives machen will. Da Zeichnen meine Passion ist, zog ich Illustrationen, eine Graphic Novel oder einen Animationsfilm in Erwägung. Von diesen erschien mir eine Graphic Novel schliesslich die beste Wahl. Dies auch aus persönlichem Interesse, weil ich selbst gerne Graphic Novels lese und mich die Herausforderung reizte, eine Geschichte visuell zu erzählen. Ein vielseitiges Projekt also!

Doch bevor die Idee stand, machte ich mir viele Gedanken über die Frage, welche Geschichte ich visualisieren sollte. Ich hatte die Wahl, eine schon existierende Geschichte zu illustrieren oder meine eigene Geschichte zu erfinden und zu zeichnen. Am Ende entschied ich mich dafür, persönliche Erfahrungen aufzuzeichnen, weil es mir am meisten bedeutete und ich so das Jahr in Gedanken nochmals durchleben konnte.

1.2 Abstract

Ich will in dieser Dokumentation den Weg aufzeigen von der anfänglichen Idee zum fertigen Produkt, meiner Graphic Novel. Dabei sollte die Menge der gestalterischen Entscheidungen sichtbar werden, die für die Entstehung notwendig, aber aus dem fertigen Produkt nicht mehr herauszulesen sind.

2. Story

Wie in der Einleitung schon angedeutet, ist die Graphic Novel autobiografisch. Zu sehen sind meine Erlebnisse aus dem Austauschjahr in Kanada. Um ehrlich zu sein, sind die Geschichten nicht alle ganz wahrheitsgetreu. So habe ich beispielsweise aus Spannungs- und Platzgründen in der Episode mit der Fahrt nach New York zwei Erlebnisse in eines verpackt.

Es war auch aus Zeit- und Platzgründen, dass ich die Geschichte in kleinere Episoden, bestehend aus ein oder zwei Erlebnissen, unterteilte. Diese Auswahl musste ich treffen, da das Illustrieren des ganzen Jahres schlichtweg unmöglich gewesen wäre. Ich wollte auch kein eintöniges Tagebuch illustrieren, sondern Momente auswählen, die mit ganz bestimmten Gefühlen verknüpft waren. Die Graphic Novel sollte meine Unsicherheit und meine Konfrontation mit der Fremde zeigen. Das Fremdartige ist oft ein zentrales Thema in meinen Geschichten. Die Lust auf neue Erfahrungen, die ich während des Jahres verspürte, wollte ich auch in der Graphic Novel zum Ausdruck bringen. Das Aktzeichnen ist ein gutes Beispiel dafür, dass ich mich an Neues gewagt und mich dabei anfänglich auch fremd und unwohl gefühlt hatte. Ich musste im Verlauf der Arbeit noch auf weitere Erlebnisse verzichten. Vom Aufbau her wurde schliesslich der Anfangsteil bis zum Abflug meiner Eltern eine ganze Einheit und der darauf folgende Teil episodenhaft.

Bei der Auswahl der Erlebnisse habe ich darauf geachtet, dass sie entweder spannend, witzig oder persönlich sind. Weil ich nicht wollte, dass die Graphic Novel zu oberflächlich wird, und weil es zu meinem Jahr dazugehörte, habe ich mir in den persönlicheren Geschichten auch gewisse Blößen gegeben. Diese Art von Ehrlichkeit fiel mir eher schwer. Es fühlt sich unangenehm an, private Gedanken und Erlebnisse zu teilen, auch wenn sie von aussen eher unspektakulär scheinen.

Die weniger persönlichen Geschichten dagegen versuchte ich unterhaltsam zu gestalten. Da meine Graphic Novel aus wenig Action und Spannung bestand – ich war jedenfalls nie in eine Schlägerei verwickelt – versuchte ich mehr witzige Elemente einzubauen. Das stellte sich als schwieriger heraus als gedacht.

Was macht eine Geschichte lustig?

Eine Antwort bietet die Antike an, mit der Unterteilung in Situations-, Charakter- und Sprachkomik. Ich orientierte mich vor allem am Konzept der Situationskomik. Man sieht das beispielsweise bei der Episode vom ersten Schultag:

Da bin ich überfordert, weil ich mit einer kanadischen Sitte – man darf sich nicht bewegen während die Nationalhymne ertönt – konfrontiert werde, die ich nicht verstehe. Dies erzeugt eine Situation, bei der ein Leser, der nicht aus Kanada kommt, hoffentlich mit mir mitfühlt und sich über die Absurdität dieser Sitte und Situation amüsieren kann. Ein Kanadier kann sich stattdessen daran amüsieren, dass ich aufgrund einer ihm bekannten Regel in eine solch unangenehme Situation komme.

Als Sprache habe ich Englisch gewählt, da es die Sprache war, in der ich das Jahr erlebt hatte. Es hätte sich seltsam angefühlt, Erinnerungen auf Deutsch wiederzugeben, die sich auf Englisch abgespielt hatten. Das von mir eingesetzte Englisch ist eher umgangssprachlich, da es von Jugendlichen gesprochen wird.

3. Prozess

3.1 Vorwissen

Ich zeichnete schon vor meiner Maturitätsarbeit zwei Comics, die aber beide jeweils nur vier Seiten lang waren. Mit einer dieser Geschichten nahm ich auch am Fumetto Festival¹ teil. Mit dieser Maturitätsarbeit, zeichnete ich deshalb zum ersten Mal eine Graphic Novel von diesem Umfang.

Bis dahin hatte ich aber schon unzählige Stunden damit verbracht, Skizzenhefte mit Figuren und Landschaften zu füllen. Ich musste nicht neu lernen, wie ein Mensch zu zeichnen ist, da ich mehrmals Aktzeichnen war, um Posen und den Muskelaufbau des Menschen kennenzulernen. Eine meiner Routinen ist beispielsweise vor dem Schlafen noch eine Stunde lang „Zwei-Minuten-Posen“ zu zeichnen. Es gibt darauf spezialisierte Websites wie zum Beispiel Quickposes².



Abb. 1 Skizzen von Klassenkameraden in Skizzenheft

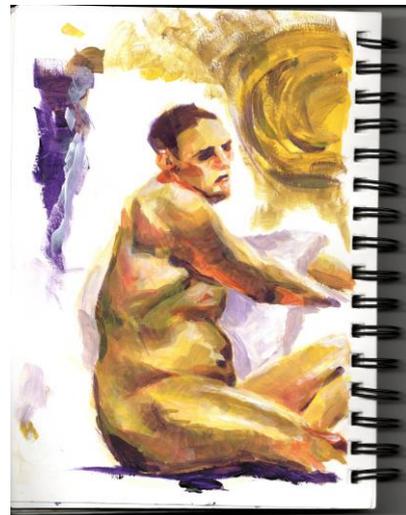


Abb. 2 Aktzeichnung

3.2 Vorbereitung

Die Anatomie ist entscheidend, wenn Graphic Novels einen Realitätsanspruch haben sollen. Genauso wichtig ist aber das Zeigen von Emotionen durch die Mimik. Im Gegensatz zur Anatomie hatte ich mehr Mühe mit Letzterem. Als Vorbereitung übte ich deshalb verschiedene Gefühlszustände zu zeichnen. Dabei merkte ich einerseits, dass die Augenbrauen zwar eine grosse Rolle spielen, andererseits musste ich einsehen, dass man auch auf die Gesichtsmuskeln achten muss. Die Augen werden beispielsweise von der Form des Mundes und der Augenbrauen beeinflusst. Auch die Kopfhaltung spielt eine Rolle.

¹ Ein internationales Comic Festival in Luzern

² <https://quickposes.com/en>



Abb. 3 und Abb. 4, Auf diesen Seiten aus meinem Skizzenheft sind meine Übungen zur Mimik abgebildet. Links abgebildet sind verschiedene Kopfhaltungen gepaart mit verschiedenen Gesichtsausdrücken. Auf der rechten Seite habe ich geübt, indem ich Filmstills³ abgezeichnet habe. Wie hier von Godards „À bout de souffle“ und Reeds „The Third Man“.

3.3 Inspiration

Ich suchte in Büchern und online nach Anregungen. In einem ersten Schritt suchte ich nach Bildern, die mir in meinen Comics und auf Pinterest besonders gefielen. Ich forschte nach den visuellen Aspekten, die mich am stärksten ansprachen. Dabei achtete ich besonders auf Kompositionen, Zeichenstile und Stimmungen, die mit Farbe und Licht gebildet wurden (siehe rechte Seite).

Abb. 5. An diesem Bild gefiel mir das Layout. Das über die Panels hinausgehende Bett stellt die Protagonistin in den Mittelpunkt. Die Seite ist auch sehr atmosphärisch mit ihren warmen Farben und rötlichen Schatten.

Abb. 6. Thomas Ott ist ein Meister darin, düstere Szenen zu zeichnen. Die schwarzen Trennlinien und seine Kratztechnik sind dabei entscheidend. Zudem erinnern seine breiten Panelformate an Cinemascope Filme⁴. Typisch sind auch seine radikalen Perspektivenwechsel von Panel zu Panel.

Abb. 7. An dieser Seite gefiel mir die Wirkung der Tusche, die mehr flächig als linear eingesetzt wird. Durch die Halbtöne lassen sich auch feinere Unterschiede in der Atmosphäre darstellen. Die einzelnen Panels sind hier aber klar getrennt.

Abb. 8. Hier faszinierte mich die Dramatik, die durch den harten Kontrast und die Rohheit der Zeichnungen hervorgerufen wird. Die extreme Perspektive der unteren Zeichnung spielt ebenfalls in die Dramatik hinein.

³ Standbild eines Filmes

⁴Breitbildaufzeichnung, war populär in den 1950er.

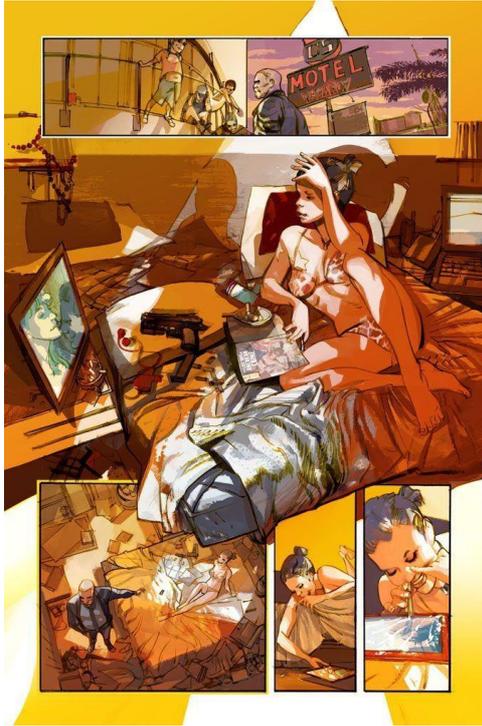


Abb. 5 Greg Tocchini, The last days of american crime

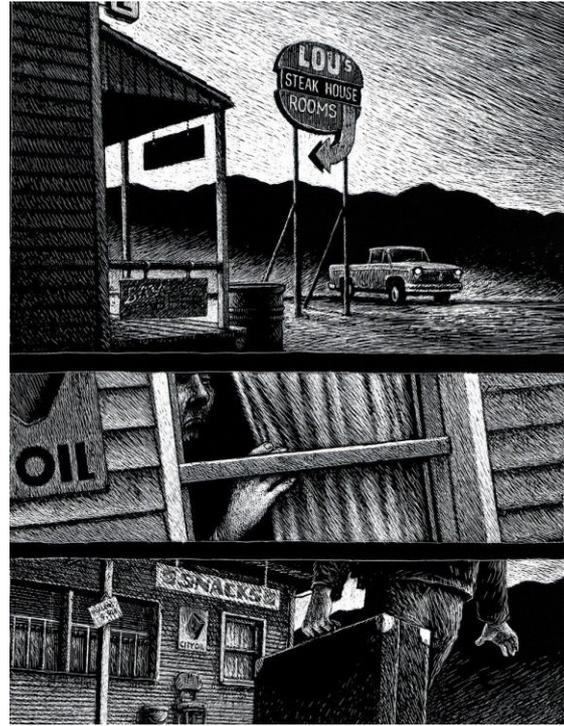


Abb. 6 Thomas Ott, Dead end

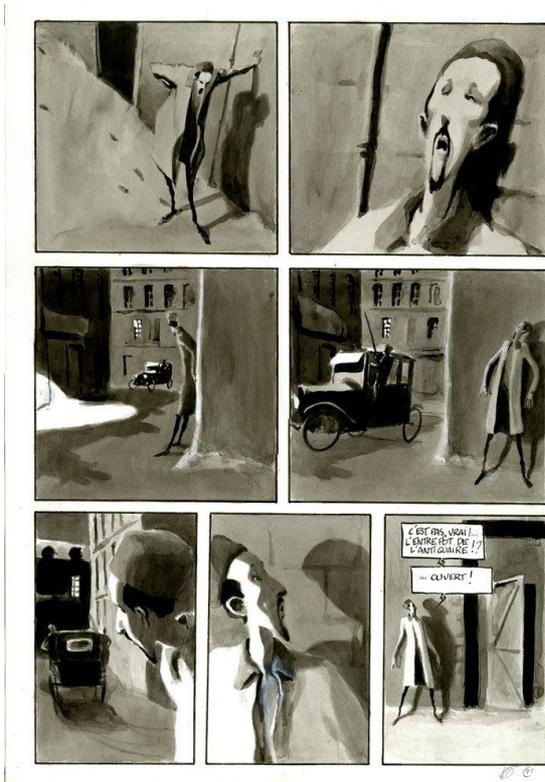


Abb. 7 Pascal Rabaté, Ibcus



Abb. 8 Hayden Sherman, In the ring

3.4 Figuren

Es war für mich eine Herausforderung, klar wiedererkennbare Charaktere zu zeichnen. In stark stilisierten Comics⁵ werden Charaktere oft durch übertriebene Gesichtszüge, Kleidung, Farbschemata oder Körperproportionen unterschieden. Für mich funktionierte dies aufgrund meines eher realistischen Zeichenstiles nicht. Stattdessen versuchte ich sie durch andere Merkmale erkennbar zu machen. Beispiele dafür sind sowohl Frisuren, wo ich beispielsweise eine einzeln hängende Locke als Merkmal für meinen Bruder nahm, als auch Kleidung, wie eine Brille oder einen speziellen Hut. Dazu kommen natürlich auch noch Gesichtsmarkmal wie Falten, Augenabstände und Größen, Nasen- und die ganze Gesichtsforn. Diese Merkmale waren für mich besonders wichtig, da ich auf Farbe verzichtete. Sie sind leider nur schwer erkennbar, wenn die Charaktere von hinten oder von weitem gezeigt werden.



Abb. 9 und Abb. 10, Zeichnungen von meiner Gastfamilie in meinem Arbeitsheft. Ich zeichnete zuerst Portraits und versuchte diese auf typische Merkmale zu reduzieren.

⁵ Stark abstrahierte Zeichnungen, beispielsweise Karikaturen oder Cartoons.

3.5 Ästhetik

Mir war es wichtig, dass die Bilder klar lesbar sind und eine bestimmte Stimmung zeigen. Ich brauchte deshalb ein Zeichenwerkzeug, mit dem ich genug Zwischentöne malen konnte, um Atmosphäre zu schaffen. Zusätzlich musste ich aber auch auf die Geschwindigkeit und meine Fingerfertigkeit mit dem Werkzeug achten. Deshalb wählte ich Tusche. Ich denke, sie ist das ideale Medium, um meinen Stil zu entfalten, der eher frei ist und in eine malerische Richtung geht. Ich nutzte die Tusche nicht pur, sondern verdünnte sie mit Wasser. Dies erlaubte mir auch kompliziertere Kompositionen zu kreieren, da ich den Vordergrund mit kontrastreichen Tönen klar vom blässleren Hintergrund abheben konnte.

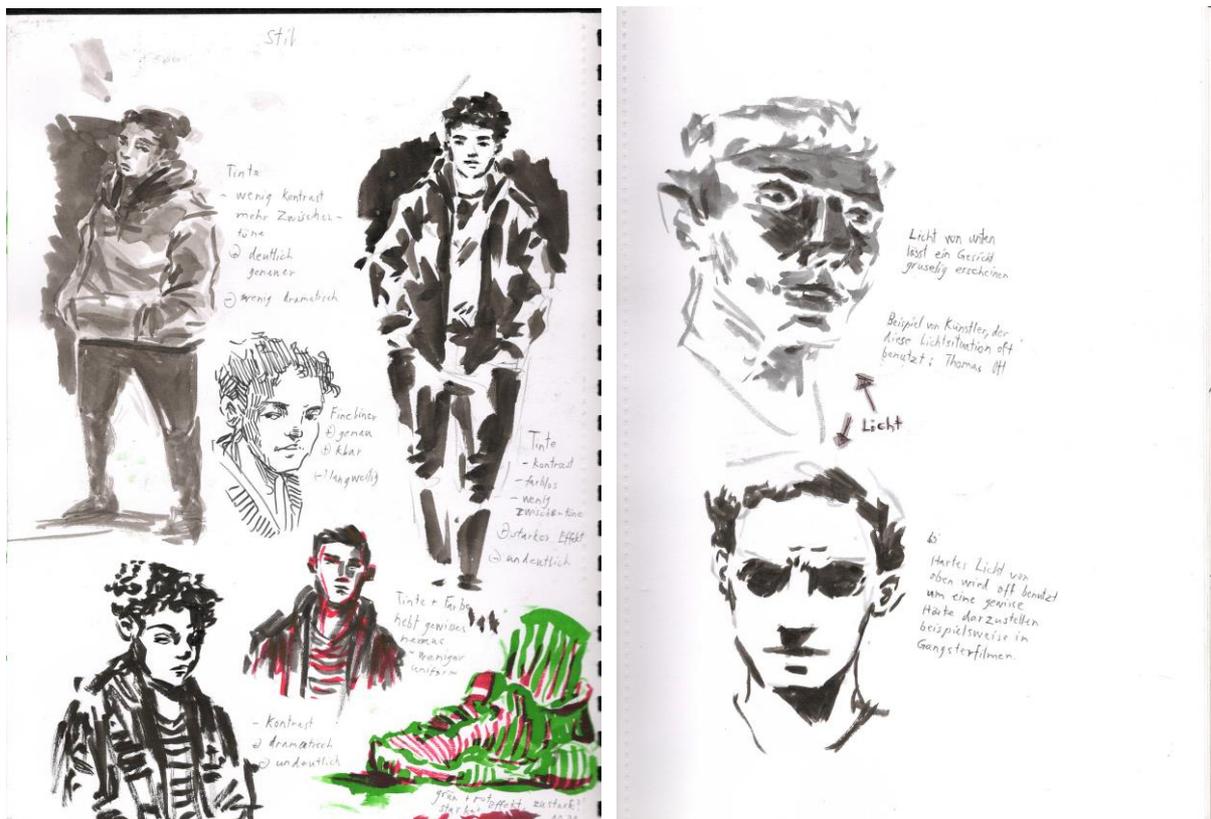


Abb. 11 und Abb. 12, Hier probierte ich verschiedene Zeichentechniken aus. Zusätzlich testete ich verschiedene Möglichkeiten, Atmosphäre und Dramatik zu vermitteln.

3.6 Layout

Das Layout wird oftmals unterschätzt in seiner Wirkung für die Dramaturgie⁶. Wie man auch bei den Beispielen 2 und 3 sieht, fühlt es sich ganz anders an, wenn schwarze Trennlinien oder dicke weisse benutzt werden. Sie können eine düstere Atmosphäre unterstreichen und verstärken, aber auch eine gewisse Distanz zwischen Leser und Geschichte erzeugen.

Welche Form von Layout ich benutzen sollte, war mir lange unklar, da ich vorher noch nie eine Graphic Novel gezeichnet hatte, und weil es so viele verschiedene Möglichkeiten gibt, Seiten zu gestalten. Bei meiner Recherche sprachen mich Seiten mit schmalen Abtrennungen am meisten an. Denn schmale Abtrennungen lassen Zeichnungen viel Raum. Die Trennung der Panels erfolgte also nur durch eine feine schwarze Linie. Dies erlaubte mir die meiste Freiheit, indem auch Linien überschreitende Zeichnungen und ungewöhnliche Anordnungen und Formen von Panels, wie zum Beispiel runde oder ineinanderfliessende, möglich wurden. Zudem wollte ich mich während der Realisationsphase nicht zu lange mit Trennlinien auseinandersetzen.

Das Layout musste auch in Verbindung zum Inhalt der Seite stehen. Damit meine ich, dass im Fall einer hektischen Szene eine grössere Dichte an Panels sinnvoll ist. So kann die Hektik der Szene alleine durch das Layout erzeugt werden. Bei ruhigen Szenen sind dagegen wenige, dafür grössere Panels erwünscht. Dies lässt den Leser verschnaufen; eine ähnliche Wirkung haben Leerräume. So wird die Geschichte rhythmisiert.



Abb. 13 Fegredo Duncan, Enigma

Man kann sich sehr viel Freiheit erlauben mit seinem Layout. Bei diesem Bild ist die gewöhnliche Comic-Struktur fast vollkommen aufgelöst. Stattdessen sind die Charaktere ineinander verschachtelt. Das Ganze erinnert an alte Steinreliefs.

⁶ Dramaturgie meint hier die Abfolge und Ausrichtung der Panels



Abb. 14 Konzeptskizzen aus dem Arbeitsheft

Hier testete ich verschiedene Layouts. Ich wollte ausprobieren, wie sich verschiedene Panelformen auf die Seitengestaltung auswirken.

Ich zeichnete das Layout der gleichen Seite in verschiedenen Varianten: Erstens in „klassischer Form“, mit dicken weissen Abtrennungen, zweitens ohne klare Abtrennungen, drittens mit möglichst vielen Dreiecksformen oder viertens mit Kreisformen. Dabei merkte ich, dass sperrige Formen wie Kreise viel schwieriger in das Layout zu integrieren sind, dafür lassen sie die Seite abwechslungsreicher und lebendiger erscheinen.



Abb. 15, Seite 44 aus meiner Graphic Novel

Anhand dieser Seite lassen sich meine Überlegungen zum Layout am besten zeigen. Als erstes möchte ich darauf hinweisen, dass im oberen Teil ein Panel den Fussspuren im Schnee viel Raum lässt, während im unteren Teil mehrere Bilder auf engem Raum sind. Das hat damit zu tun, dass ich zuerst ein langes und ereignisloses Laufen darstellen wollte. Unten wollte ich dagegen die von uns verspürte Nervosität zum Ausdruck bringen. Aussenwelt versus Gefühlswelt. Ich habe mir aber noch zusätzliche Gedanken gemacht zur Komposition. Ich wollte beispielsweise, dass der Pfad an den drei Bildern vorbeiführt. Diese Bilder sollten eine nähere Beschreibung der durchquerten Gebiete zeigen. Auch die Zusammensetzung des Auges und des Mundes in der unteren rechten Ecke, sollte wieder an ein ganzes Gesicht erinnern. Das aber seltsam verstört wirkt durch den harten Bildschnitt.

3.7 Storyboard

Für die Planung der Graphic Novel zeichnete ich ein Storyboard. Ein Storyboard zeigt eine komprimierte Version der Geschichte. Man konzentriert sich nicht auf das Aussehen und die Details oder Sauberkeit des Gezeichneten, sondern auf das Layout, das heisst auf die Abfolge und Anordnung der Panels und der Sprechblasen. Mit Hilfe des Storyboards konnte ich meine Ideen festhalten und dem Projekt eine Struktur geben, auf die ich mich beim Zeichnen der endgültigen Seiten stützen konnte. Das Storyboard ist eine Art Skelett der späteren Geschichte. Denn ich zeichnete meine Ideen mit einer Kombination aus dünnem Fineliner und Brushpen. Dies erlaubte mir schnell und skizzenhaft zu zeichnen. Mit den dicken, schwarzen Strichen konnte ich auch die Schatten akzentuieren und so ein Gefühl für Räumlichkeit schaffen. Trotzdem ist mein Storyboard eher rudimentär und ohne den Kontext der Geschichten schwer zu verstehen.

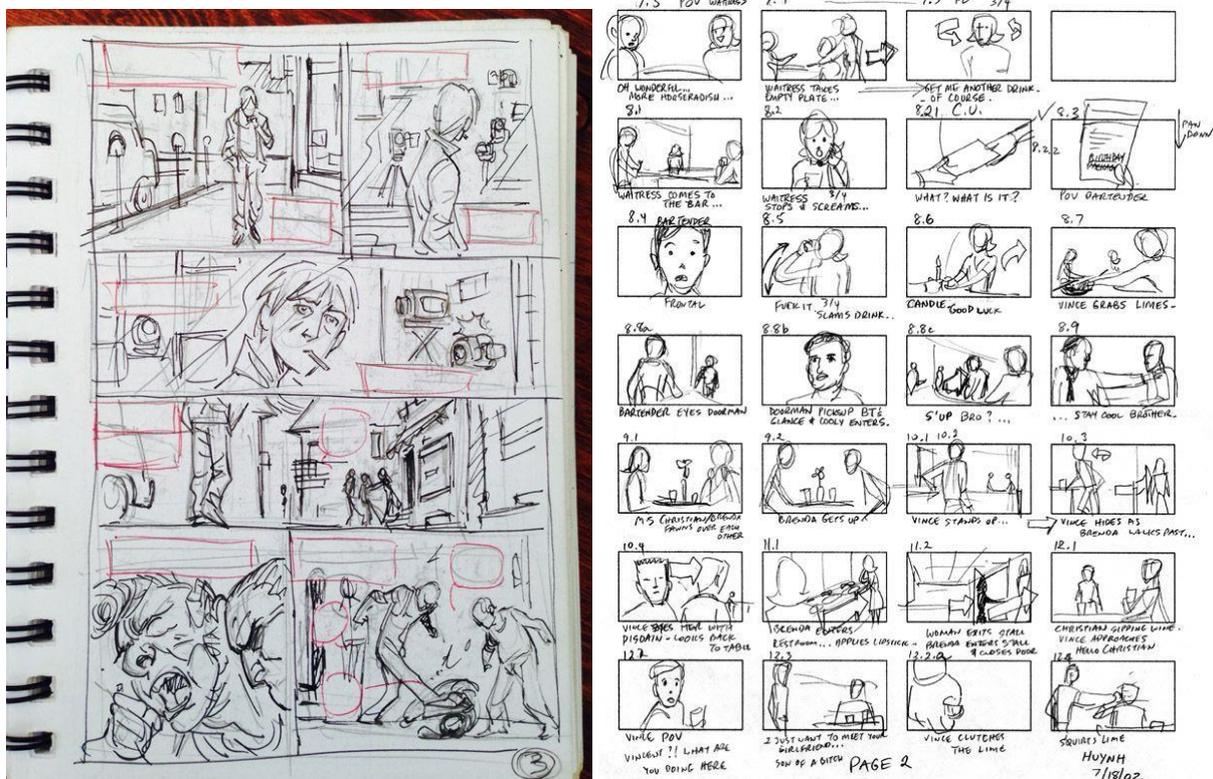


Abb. 16 und Abb. 17, Storyboards von Rodguen, Ma révérence und und „Pretty“ Draft von Huynh Cuong

Das linke Bild (Abb. 16) ist ein Storyboard für einen Comic, die Panelgrösse und Anordnung sowie die „Kameraführung“, also das Format und die Perspektive der Bilder, werden mit leichten und lockeren Strichen skizziert. Die Sprechblasen sind hier auch schon vorhanden, gezeichnet mit rotem Stift. Der Leser wird mit dem jungen Mann durch die Strasse zum Ort des Geschehens geführt. Das rechte Storyboard (Abb. 17) scheint für einen Film oder ein Video gemacht zu sein und fokussiert mehr auf die Kameraführung: Wann wird auf das Gesicht zoomt und wann sollte die ganze Situation gefilmt werden (Einstellungsgrössen).

Die Kameraführung und Einstellungsgrössen muss man auch beim Zeichnen eines Comics beachten, hier ein Beispiel aus meinem eigenen Storyboard.



Abb. 18, Dies ist ein Beispiel aus meinem eigenen Storyboard. Es ging hier vor allem um das Layout, Perspektiven und Sprechblasen.



Abb. 19, Mit diesen Skizzen wollte ich das Layout und Aussehen des Storyboards planen.

3.8 Zeichnen

Ich gestaltete meine Seiten in einem zweistufigen Prozess. Ich zeichnete zuerst mit Bleistift vor, um die Konzepte und Skizzen aus dem Storyboard auf die eigentliche Seite zu übertragen. Das Vorzeichnen erlaubte mir die Seiten aus dem Storyboard abzuändern und mit verschiedenen Kompositionen zu arbeiten, anders als mit Tusche, die man ja bekanntlich nicht radieren kann. Zusätzlich half mir dieser Prozess auch beim Sauberhalten der Zeichnungen. Mein Stil ist einer, der sowieso nicht besonders aufgeräumt und deutlich ist, stattdessen sind meine Zeichnungen oftmals detailreich und lebendig.

Diese erste Stufe dauerte höchstens eine Stunde pro Seite, im Gegensatz zur Reinzeichnung mit Tusche, die mindestens zwei weitere Stunden in Anspruch nahm. Meine Vorgehensweise beim Malen mit Tusche war immer ähnlich. Zuerst zeichnete ich die Trennlinien zwischen den Bildern, worauf ich anfang mit wässriger Tusche die „nicht wissen“ Stellen anzudeuten. Nach diesem Schritt begann ich die Details einzufügen. Ich benutzte dafür eine Mischung aus Flächen und Strichen. Diese Mischung aus Malen und Zeichnen sieht man zum Beispiel gut in der Kleidung, bei der ich einerseits Schatten in Dreiecksformen malte, aber auch Linien etwa bei den Achseln oder am Rande zeichnete, um diese Stellen hervorzuheben.

Für mich bringen die Linien eine gewisse Bewegung ins Bild, was bei der Umformung von einer Skizze in eine Malerei oftmals verloren geht. Dabei habe ich auch die Liniendicke absichtlich variiert, um ein Gefühl von Gewicht und Tiefe zu erzeugen. Man muss sich der Lichtsituation nicht nur beim Malen, sondern auch beim Zeichnen bewusst sein.

Um Zeit zu gewinnen, wendete ich verschiedene Techniken an. Ich zeichnete beispielsweise die ganze Umgebung nur einmal, um den Ort festzulegen. Nachdem ich den Ort etabliert hatte, konnte ich auf die Gesichter fokussieren und musste den Hintergrund nur leicht andeuten. Es wäre nämlich extrem zeitaufwändig und unnötig kompliziert, den Hintergrund in jeder Szene nochmal neu zu zeichnen. Weiterhin habe ich gelernt, die Panels grosszügig zu zeichnen, was auch besser aussieht als eine überfüllte Seite mit möglichst vielen Zeichnungen.

Nach dem Malen musste ich noch die Vorzeichnungen radieren. Da beim Radieren teilweise auch Pigmente abgetragen wurden, retuschierte ich diese Stellen später nochmals.

3.9 Sprechblasen und Schrift

Auch die Sprechblasen gehören zu den Zeichnungen. Diese habe ich in der Nachbearbeitung auf dem Computer eingefügt. Ich wollte sie ursprünglich mit dem Formenwerkzeug auf Illustrator machen, änderte die Technik aber im Verlauf der Nachbearbeitung. Die Sprechblasen nahmen zu viel Aufmerksamkeit des Betrachters in Anspruch.

Schliesslich zeichnete ich die Sprechblasen von Hand auf einem Grafik Tablett mit einem „Pinsel“ der einem groben Bleistift gleicht. Das innere der Sprechblase malte ich dann weiss aus, bevor ich die Schrift einsetzte.



Abb. 20 und Abb. 21, links sind die mit dem Circle-tool gemachten Sprechblasen. Rechts sind die am Tablet (von Hand) gezeichneten.

Als Schrift benutzte ich Chalkboard und diese in der Grösse 13. Chalkboard ist die Schrift, die am ehesten wie eine Handschrift aussieht (jedenfalls im Vergleich zu den anderen Schriften, die ich zur Verfügung hatte). Ich hätte natürlich auch von Hand oder mit einem selbstgemachten Font schreiben können. Ein Unterfangen, für das mir aber die Zeit fehlte.

4. Analyse meines Stiles

4.1 Entwicklung

Ich zeichnete schon immer leidenschaftlich, habe aber erst zu Beginn des Gymnasiums angefangen, wirklich intensiv an meinen Zeichenfähigkeiten zu arbeiten. Ich suchte damals nach etwas, das mich ausmachte, und mit dem ich mich identifizieren konnte. Dazu verbrachte ich auch viel Zeit mit dem Lesen von japanischen Mangas. Es war deshalb nur naheliegend, dass ich mich anfangs auch stark an diesem Stil orientierte. Ich zeichnete in dieser Zeit viele Kämpfer, Actionszenen und generell Fantasy Motive.

Mit der Zeit ging ich dann aber immer mehr in die Richtung eines realistischeren und westlicheren Comicstils. Das hing natürlich auch mit meinem Geschmack zusammen, der sich entwickelte. Ich begann Bilder und Zeichnungen nicht mehr nur im Zusammenhang mit Comics zu geniessen, sondern fand immer mehr Gefallen an abstrakteren und stilistisch interessanteren Illustrationen. Ich entdeckte zu dieser Zeit auch mein Interesse für bildende Kunst.

Um über diese Entwicklung zu reflektieren, will ich aber zuerst die Unterschiede der beiden Zeichenstile aufzeigen.

4.2 Unterscheidung

Unterschiede zwischen östlichem und westlichem Comicstil:



Abb. 22, Seite von Manga HunterxHunter, Yoshihiro Togashi

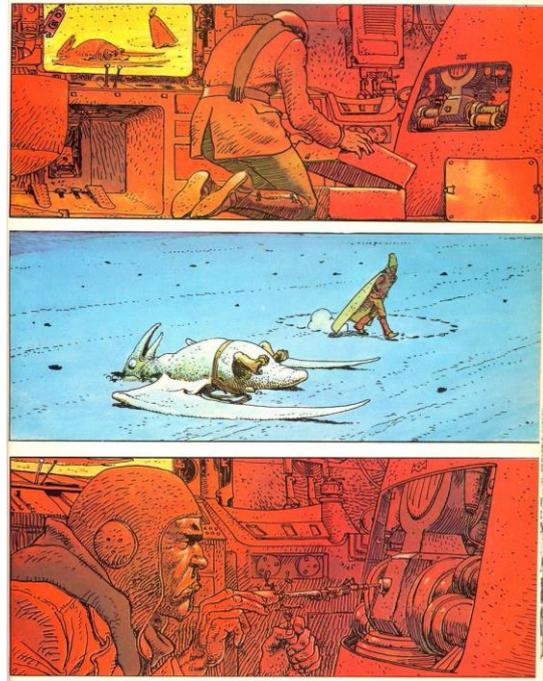


Abb. 23, Seite von dem Comic Arzach, Moebius Giraud

An diesen beiden Seiten kann man mehrere Unterschiede sehen.

Man kann die beiden Bilder aber nicht als repräsentativ für alle Comics sehen, da auch die Stile innerhalb dieser Unterscheidung sehr verschieden sein können. Im generellen, sind die westlichen Comics oft näher am Realismus. Das kommt auch davon, dass Mangas eigene, typische Proportionen benutzen. Man sieht das am besten im Gesicht, in dem die Augen vergleichsweise grösser und der Mund und die Nase kleiner dargestellt werden.

Bei Mangas wird oft viel Zeit in die Details der Augen investiert (bei einer Anime Produktion fließt ca. 30% des Budgets in die Augen). Das macht auch Sinn, wenn man sich bewusst ist, dass in Mangas die Emotionen hauptsächlich durch die Augen vermittelt werden. In westlichen Comics spielt die Körperhaltung eine grössere Rolle als in östlichen. Man sieht das auch an den beiden Beispielen: Das Manga zoomt auf das Gesicht der Charaktere hin, um deren Reaktion zu zeigen, beim westlichen Beispiel wird die Ratlosigkeit und Rastlosigkeit durch das im Kreis Gehen des Reiters gezeigt. Die Art, Emotionen durch die Augen zu zeigen, ist im Grunde sehr klug, da man sich die Zeit, einen ganzen Körper zu zeichnen, sparen kann. Zusätzlich sind Mangas auch grösstenteils schwarz-weiss.

Zudem ist das Layout der beiden Beispiele verschieden. So können gewisse Zeichnungen in Mangas die Trennlinien der Panels überschreiten. Man sieht es bei der Figur, die sich über die ganze Höhe der Seite erstreckt. Die Moebius Seite hat dagegen klare Abtrennungen zwischen den einzelnen Panels.

Natürlich treffen diese Unterschiede nicht auf alle Comics und Mangas zu, die beiden Genres beeinflussen sich ja auch gegenseitig.

4.3 Bildanalyse

Was jetzt aber interessant ist, ist die Frage, ob man den östlichen Einfluss auch in meinem Comic sieht.



Abb. 24 und Abb. 25, Seite 28 und Seite 47 aus meiner Graphic Novel

Typisch für einen westlichen Stil sind natürlich die Proportionen und eigentlich generell das Aussehen der Zeichnungen. Mangas sind fast ausschliesslich mit klaren schwarzen Linien gezeichnet, diese Art von gemalten Grautönen ist kaum auffindbar. Auch die Art, mit der ich Mund, Augen und Nase zeichnete, nähert sich dem Realismus, ohne die Proportionen, die sonst typisch für ein Manga wären. Es fehlen auch die sogenannten Action-Linien, die Linien für Spezialeffekte. Man kann östliche Einflüsse aber im Aussehen finden. Beispiele dafür sind die eher spitzen Kinne und die plastisch gemalten Haare.

Interessant wird es aber vor allem im Zusammenhang mit der Gestik und Erzähltechnik. Als östlich inspiriert könnte man beim ersten Bild den Zoom auf die Augen nennen. Auch bei der Haarschnittszene werden die Emotionen durch die Augen und das Gesicht ausgedrückt. Ich fokussiere oft aus den Kopf, was wiederum ein Anzeichen östlichen Einflusses ist. Trotzdem wird meine Scham im ersten Bild durch eine Bewegung des ganzen Körpers ausgedrückt. Auch in der untersten Zeichnung des ersten Bildes ist die Haltung von Wichtigkeit. Ich wollte hier das Gefühl von Entspannung und Sorglosigkeit vermitteln, als Kontrast zu den vorherigen Bildern, in welchen ich die Arme an die Brust presste und generell sehr angespannte Muskeln hatte. Das Anspannen in schwierigen, „gefährlichen“ Situationen ist ein Urinstinkt. Aus diesem Grund ist diese Gestik auch überaus wirksam.



Abb. 26, Ausschnitt aus Seite 15 meiner Graphic Novel.

Der Zoom auf die Gesichter lenkt den Fokus auf die Emotionen in den Augen. Diese Technik wird sowohl in Mangas als auch in Filmen benutzt.



Abb. 27, Hier benutzte ich die Körperhaltung und Gestik, um die Emotionen zu zeigen.

5. Bildvergleich

Während der Arbeit schaute ich immer wieder Bilder des Künstlers Ashley Wood an. Er ist ein Künstler, mit dessen Stil ich mich identifizieren kann und dessen Bilder mich beeindrucken. Er zeichnet oft mit Tusche, ist aber auch ein ausgezeichnete Maler. Weil eine solche Inspiration auf das eigene Werk abfärben kann, wollte ich einen Bildvergleich machen.

Ich denke von ihm nahm ich den Mut, mein Layout zu variieren und auch die Art, wie ich die Trennlinien malte. Beide Bilder sind randabfallend und haben ähnliche, handgezeichnete schwarze Linien. Andere Gemeinsamkeiten sind die verschiedenen Perspektiven in den Panels. Dies bringt eine gewisse Hektik und Geschwindigkeit in die Seiten. Ästhetisch sind die beiden Graphics Novels aber unterschiedlich. Der Stil von Ashley Wood, obwohl er auch mit Tusche malte, ist viel expressiver. Die Kontraste stechen deutlich heraus, die Figuren lösen sich zum Teil fast auf. Mein Stil ist eher gebändigt und verlässt sich auch mehr auf den Hintergrund. Was ich an seinen Zeichnungen auch sehr mag, ist die Kombination von dicken und dünnen Linien. Ich achtete ebenfalls auf dieses Zusammenspiel, bei mir läuft's aber mehr auf ein Zusammenspiel zwischen Flächen und Linien hinaus. Man kann auch Spuren seines Layouts in der Seite 44 meiner Graphic Novel sehen.



Abb. 28, Ashley Wood, Metalgear solid



Abb. 29, Seite 1 aus meiner Graphic Novel

6. Reflexion

Wenn ich an das Projekt zurückdenke, verspüre ich gemischte Gefühle. Die Arbeit sensibilisierte mich für beides, die Tücken sowie die Vorteile einer Graphic Novel. Die Grösse und Art des Projektes waren für mich neues Territorium. Es fiel mir auch nicht immer leicht, mich ans Pult zu setzen und zu zeichnen. Wenn ich nun das Buch in Händen halte, bin ich selbstverständlich stolz und denke, es hat sich gelohnt.

Trotzdem wäre ich der Letzte, der meine Graphic Novel perfekt nennen würde. Wenn ich also das nächste Mal eine Graphic Novel zeichne, kann ich auf den Erkenntnissen aufbauen. Das Vorgehen würde ich anders wählen. Obwohl ich ein Storyboard gezeichnet hatte, was mir eigentlich sehr half, hatte ich die Position der Seiten der fertigen Graphic Novel nicht beachtet. Das heisst, ich habe mein Layout nicht darauf zugeschnitten, dass beispielsweise die eine Seite links und die andere rechts liegt.

Ich unterschätzte auch die Dauer der Arbeit. Deshalb musste ich geplante 70 Seiten auf 50 kürzen. Dadurch gingen natürlich auch gewisse Feinheiten verloren, die der Ausschmückung einzelner Situationen gedient hätten. Die Geschichten fühlen sich teilweise sprunghaft an.

Wo es Schwächen gibt, gibt es auch Stärken. Ich mag das Aussehen der Graphic Novel sehr, die Tuschezeichnungen geben der Graphic Novel eine ungewöhnliche und sensible Ästhetik. Gleichermassen bin ich zufrieden mit dem Layout der Graphic Novel. Ich wollte die rigiden quadratischen Panels vermeiden, wie sie in Comicstrips in Zeitungen zu sehen sind (was mir auch gelungen ist). Ebenso freue ich mich über die Fortschritte, die ich während des Projektes machte. Ich kann sehen, wie die Zeichnungen dichter und sicherer werden im Verlauf der Graphic Novel. Ich gewöhnte mich daran, nicht nur die Charaktere zu zeichnen, sondern auch Interaktionen und komplexere Situationen zu bewältigen. Ich wurde auch zuversichtlicher, was am höheren Kontrast und an gewagteren Details sichtbar wird (wie in der Ausstellung auf der Seite 48).

7. Danksagung

Ich möchte mich bei meiner Betreuerin Regula Stettler bedanken, die mir half, dieses ganze Projekt zu strukturieren und mir auch immer wieder gute Ratschläge erteilte. Nora und Shawn, meine Freundin und der Organisator des Aktzeichnens aus Kanada, die mir mit den Korrekturen halfen. Auch meinen Eltern möchte ich danken, für die Unterstützung in meinem Unterfangen. Natürlich geht auch ein Dankeswort an meine Kollegen, Alberto der mir mit dem Englisch half. Simon, Gian und Flurin, die sich meine Fragen und mein Jammern bezüglich der Maturarbeit anhörten. Selbstverständlich bedanke ich mich auch bei meinen kanadischen Gasteltern, ohne welche ich keine Geschichten für die Graphic Novel hätte.

8. Literaturverzeichnis

Bücher

McCloud, Scott: Comics Machen, Carlsen Verlag GmbH, Hamburg, 2007

Bilder

Abb. 1-4 Illustrationen von Ilja Senn

Abb. 5 Tocchini, Gregg and Remender, Rick: The last days of american crime, Splitter Verlag, 2011 <http://www.page45.com/world/2017/09/page-45-comic-graphic-novel-reviews-september-2017-week-four/>

Abb. 6 Ott, Thomas: Dead end, Edition Moderne, Zürich, 2003

Abb. 7 Rabaté, Pascal: Ibcus, Vent d'Ouest, 1998

Abb. 8 Sherman, Hayden: In the Ring, 2015 <https://www.behance.net/gallery/27844137/In-the-Ring>

Abb. 9-12 Illustrationen von Ilja Senn

Abb. 13 Fegredo, Duncan: Enigma, Vertigo, 1993

Abb. 14 Illustrationen von Ilja Senn

Abb. 15 Senn, Ilja: Abroad, 2020

Abb. 16 Lupano und Rodguen, Ma révérence, 2013 <http://www.unamourdebd.fr/2013/09/ma-reverence-le-storyboard/>

Abb. 17 Huynh, Cuong: Pretty (Draft) <https://www.cthcreative.com/portfolio/storyboards-pretty-draft/>

Abb. 18-21 Illustrationen von Ilja Senn

Abb. 22 Togashi, Yoshihiro: HunterxHunter, Shueisha, Tokyo 1998

Abb. 23 Moebius, Giraud, Arzach, Les Humanoides Associés, 1975

Abb. 24-27 Senn, Ilja: Abroad, 2020

Abb. 28 Wood, Ashley: Metal gear solid, Konami production, San Diego, 2005

Abb 29 Senn, Ilja: Abroad, 2020

9. Authentizitätserklärung

Ich, Ilja Senn, bestätige hiermit, dass ich die vorliegende Maturitätsarbeit mit dem Titel „Abroad, a year in Ottawa“ selbständig und ohne unerlaubte Hilfe verfasst habe. Sämtliche benutzten Quellen und Hilfsmittel sind vollständig und abschliessend im Quellenverzeichnis angegeben. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäss übernommen wurden, sind eindeutig und wiederauffindbar kenntlich gemacht. Die vorliegende Arbeit ist in gleicher oder ähnlicher Form nicht veröffentlicht worden.

Ort und Datum: Unterschrift: