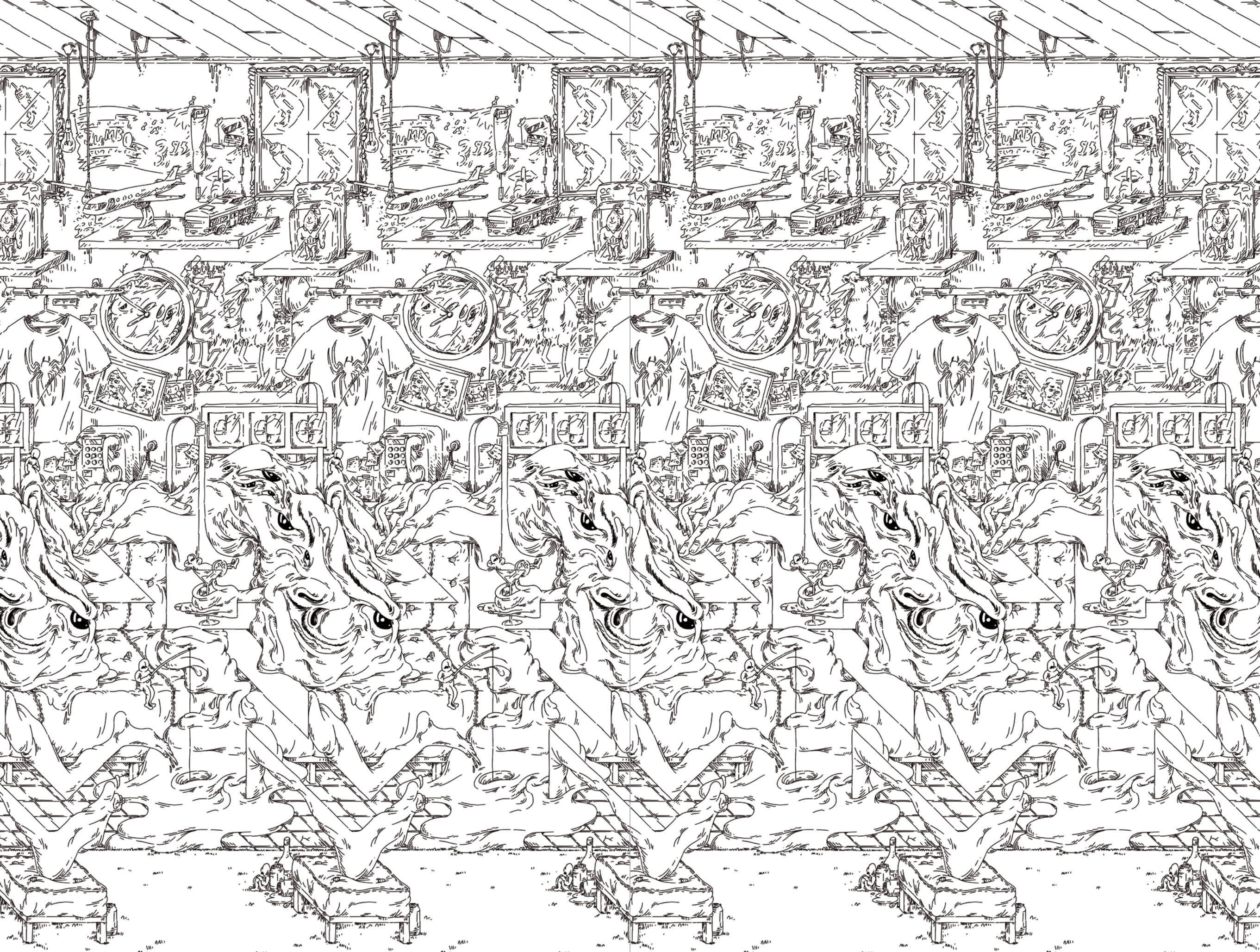


Wissenschaftlich Theoretischer Hintergrund zu

SCHRECKLICHES

von Lasse Schulze



Wissenschaftlich Theoretischer Hintergrund zu

SCHRECKLICHES

Eine Comic-Anthologie
über alltägliche Ängste

von
Lasse Schulze

Wissenschaftlich Theoretischer Hintergrund der Bachelor-Arbeit
von Lasse Schulze
bei Prof. Michael Brucherseifer

FH-Aachen FB 04 Kommunikationsdesign
Wintersemester 20/21

INHALTSVERZEICHNIS

Inspiration	08
Filme	08
Illustration und Animation	09
Ideenfindung	11
Erste Idee	11
Thematik Angst	11
Generelle Entscheidungen	12
Warum Comic?	12
Warum Deutsch?	13
Inhalt	14
Lexikon	14
Vorarbeit	14
Geschichten	15
Comics gestalten	16
Thumbnails und Digitalisierung	16
Layout und Reinzeichnung	17
Illustrationsstil: Technik	18
Linework	18
Hintergründe	19
Analoge Ebenen	21
Digitale Ebenen	21
Zeitplan	21
Illustrationsstil: Inhalt	22
Übertreibung	22
Figuren	22
Überlappung	22
Textblöcke und Sprechblasen	23
Farbgebung	23

KONZEPT 05

Die Busfahrt	27
In eigenen vier Wänden	28
Mama hat's doch gesagt	29
Das Geschäft	30
Wi(e)dersehen	31
Die Anzurufenden	32
Entenende	33
Uff, schon fast zuhause	34
Über den Wolken	35
Stromschlaggesivitätärerregend	36
Die Reise zum Mittelpunkt der Sofaritzenwelt	37
121+138=259	38
Die sauer-macht-lustig Mutprobe	39
Zwischenseiten	42
Vorschauillustration	42
Titel der Comics	44
Textseite	44
Bucheinband	45
Frontcover	45
Backcover und Buchrücken	47
Titel der Arbeit	47
Sonstiges	49
Selbstporträts	49
Einleitungssofatyp	49
Verworfenes	50
Fazit	54
Was habe ich gelernt?	54
Was würde ich besser machen?	54
Zukunftsvision	55
Zitate	55

COMICS 24

WEITERES 40

KONZEPT



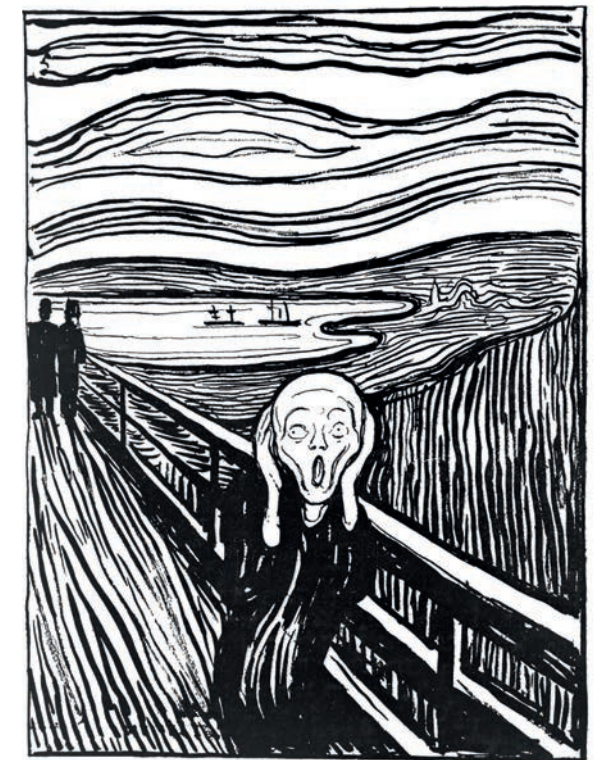
Jeder Mensch hat Angst.

Ängste sind persönlich und können von Person zu Person stark variieren. Phobien (also spezifische Ängste) können sowohl abstrakt sein als auch bei sehr konkreten Situation, Gegenständen und Lebewesen auftreten.

Jeder Mensch braucht Angst.

Ängste sind lebensnotwendig. Steigender Puls, schneller Atem, Muskelanspannungen und die Wahrnehmung wird besser. Der Körper beginnt mit Ausschüttung von Adrenalin, Kortisol und Kortison. Überleben. Perfekte automatisierte Vorbereitung für die Flucht oder den Kampf. Früher die Entscheidung über Leben und Tod. Heute haben wir diese Urängste noch in uns und viele weitere soziale Phobien sind dazu gekommen. Mit der Veränderung der Gesellschaft entstehen ständig neue alltägliche Ängste. Einige erscheinen verständlich, andere erscheinen (vor Allem für Unbetroffene) absurd.

In der Wissenschaft spricht man von über 650 anerkannten Phobien. Die Thematik Angst in ihrer Fülle darzustellen ist dadurch nahezu unmöglich. Da beispielsweise eine Arachnophobie bei einigen Menschen bei einer kleinen Hausspinne anfängt und bei anderen erst Tarantula selbst die Nerven kitzelt, bin ich der Meinung, jede Angst ist anders. Genau damit beschäftige ich mich in dieser Arbeit. Die Wissenschaft lasse ich dabei außer Acht. Ich möchte mich auf die persönlichen Erfahrungen konzentrieren und diese humoristisch aufarbeiten.



01 Der Schrei, Lithografie (Edvard Munch, 1895)

INSPIRATION

Soweit ich mich erinnern kann, empfand ich schon immer Werke anziehend, die an Grenzen gingen oder sie überschritten.

Wie fast jeder Mensch in der Pubertät wollte ich mich von Anderen in meinem Alter abgrenzen. Daher habe ich sehr aktiv versucht mich mit Kunst, die andere schockiert, zu beschäftigen. Natürlich habe ich auch jedem davon erzählt, damit jeder weiß was ich für ein abgefuckter Typ bin. Meine persönliche Präferenz bei Kunst hat sich grundlegend nicht verändert. Nur erzähle ich es mittlerweile nur Menschen, die es auch wahrscheinlich interessiert. Meistens jedenfalls.

Ob Filme, Zeichnungen, Videos im Bereich Animation, Musik oder Mangas und Comics, alles fließt in meine Ideen für Zeichnungen und beeinflusst meinen Illustrationsstil. Bis heute faszinieren mich Werke, die über realistische Grenzen hinaus gehen und testen, in wiefern man Reales in Bizarres verwandeln kann.

Filme

Eine frühe und wichtige Inspirationsquelle waren, wie bereits erwähnt, Filme. Kaum ein anderes Medium kann Zuschauende so sehr in dessen Bann ziehen. Schon in jungen Jahren interessierte ich mich für die kinematografisch erschaffenen Welten. Besonders Welten, die eine dichte Atmosphäre haben und bei denen sich allein durch grafische Mittel anderen Menschen die Fußnägel hochrollen, faszinierten mich nachhaltig. Meist war dies bei Horrorfilmen zu finden.

»You see, what we're talkin' about here is an organism that imitates other life-forms, and it imitates 'em perfectly. When this thing attacked our dogs it tried to digest them... absorb them, and in the process shape its own cells to imitate them. (...) That's not dog. It's imitation.«

- aus *Das Ding aus einer anderen Welt* (John Carpenter, 1982) (a)

Ob literarische Kunstblut, Innereien aus Gummi, seltsam deformierte Masken, Modelle im Miniaturmaßstab oder einfach Horror-Clowns aus dem Weltall. Ich wollte Alles.

Großen Respekt habe ich vor Filmen, in denen sehr viel Handarbeit steckt. Ob aktive Entscheidung, um einen bestimmten Stil zu erzeugen, oder Mangel an digitalen Möglichkeiten, spielt dabei keine Rolle.



02 Eraserhead (David Lynch, 1977)

Auf verschiedenste Arten und Weisen (Stop-Motion, Animatronix, Puppen, Make-up, etc.) werden diese Figuren zum Leben erweckt und versetzen Zuschauer in Angst und Schrecken. Durch diese analogen Mittel zur Erschaffung von Grusel und Ekel, bekommen diese Werke eine andere Wertigkeit. Ebenfalls unterscheidet sich die Ästhetik von vergleichbaren Filmen, bei denen diese Darstellungen durch digitale Tools (CGI) erzeugt werden. Der Horror ist tatsächlich vorhanden und dadurch unmittelbarer.

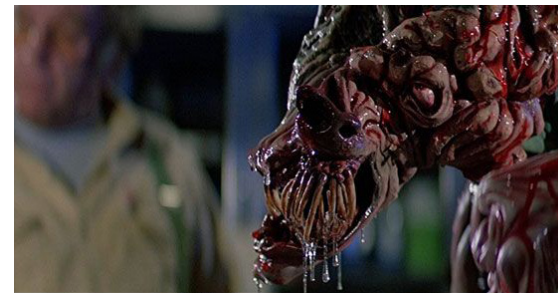
Bekannte Werke, wie *Eraserhead* (David Lynch, 1977), *American Werewolf* (John Landis, 1981) oder die *Alien*-Reihe zeigen in ihrer Art und Weise, wie man z.B. (humanoide) Wesen soweit abstrahieren kann bis es schließlich ins Groteske und Bizarre endet. Diese fast humoristische Herangehensweise, realistische Proportionen so zu überspitzen, dass es ekelig wirkt, aber das eigentliche Wesen noch zu erkennen ist, spiegelt sich in meinen Ideen und Zeichnungen immer wider. Ebenfalls spielt dieses Kreieren von Body-Horror auch in meiner Bachelor-Arbeit eine große Rolle. Ein abstraktes Gefühl der Angst wird so grafisch visualisiert.

Illustration und Animation

Mit der Nutzung von Internetseiten und Social Media hatte ich sämtliche Möglichkeiten zur Beschaffung von Inspiration. Als ich dann mehr und mehr gezeichnet habe, suchte ich mir anfangs bei Facebook und Google meine Vorbilder und Inspirationsquellen. Unter diesen waren häufig Straßenkünstler und Graffiti-sprüher vertreten, z.B. Cone, HRVB und Nychos der The Weird Crew. Ähnlich wie im Film sprachen mich die deformierten und überzogenen Charaktere an. Sie entfernten sich von der Realität. Allein beim Betrachten dieser Figuren hatte ich pure Freude. Dies wollte ich auch schon in meinen frühen Zeichnungen erreichen. Später mit YouTube begann ich mich stark für Animationsvideos zu interessieren. Hier waren vor Allem Felix Colgrave, Ian M. Miller und Anthony F. Schepperd meine Vorbilder. Zu den grotesken Figuren kamen absurde Handlungsverläufe und kreative Welten dazu, was ich beiderlei ebenfalls kreieren wollte.

Alle genannten Künstler und Werke haben eines gemeinsam: Sie übertreiben maßlos. Das jeweils genutzte Medium wird an dessen Grenzen gebracht und überschritten. Die Geschichten werden dadurch surreal und grotesk, was mich ebenfalls stark in diesem Projekt beeinflusst.

Zu weiteren Inspirationsquellen gehören ebenfalls alle populären Cartoonserien. Zusätzlich gibt es heutzutage eine Vielzahl an Künstlern auf Instagram, wodurch spezifische Inspiration immer einfacher zu finden ist. Bücher, Mangas (z.B. von Junji Itō) und Comics (z.B. *Sin City* von Frank Miller) haben mich leider erst in jüngster Zeit erreicht, jedoch ebenso intensiv geprägt. Eine wichtige konkrete Inspirationsquelle für meinen Bachelor ist das Leben selbst. Die besten Geschichten schreibt das Leben. Hierzu wird in dem Kapitel **Vorarbeit** (S. 14) ausführlicher berichtet.



03 Das Ding aus einer anderen Welt (John Carpenter, 1982)



04 Alien – Die Wiedergeburt (Jean-Pierre Jeunet, 1997)



05 Cheap Joke (Ian M. Miller, 2011)

01 <https://i.pinimg.com/originals/ac/2b/82/ac2b82c74f9ac680d0025a9d66d45a68.jpg>
02 <https://i.stack.imgur.com/dTmCZ.jpg>
03 <https://i.pinimg.com/originals/1c/ac/6d/1cac6d3132ea8b328d40a3feb86a88ae.jpg>
04 <https://deadentertainment.com/2019/02/12/neca-gives-birth-to-an-alien-resurrection-newborn-figure/>
05 <https://www.youtube.com/watch?v=W84GVTSFZXU>



06 Piggyback (Cone The Weird, 2018)

IDEENFINDUNG

10/11

Erste Idee

Am Anfang war die Idee, zu einem Lied eine Graphic Novel zu gestalten. Im Jahr 2007 erschien das dritte Album der Berliner Rapgruppe K.I.Z. namens *Hahnenkampf* und auf diesem befindet sich der Track *Neuruppin*. Schon früh im Studium hatte ich die Idee diesen Song illustrativ umzusetzen und nun im Bachelor wollte ich dieses Projekt angehen.

»Hausverbot in der Hölle
denn ich ohrfeige den Satan.
Am liebsten spiel ich Tetris
mit gefrorenen Kadavern.«

- aus *Neuruppin* (K.I.Z., 2007) (b)

In dem Stück werden fiktive Geschichten, die alle in der Nähe der Stadt Neuruppin passieren, lyrisch in deutscher Sprache vorgetragen. Der Inhalt dieser meist zusammenhangslosen Geschichten sind schwere Verbrechen und allgemein Grausamkeiten (Mord, Verstümmelung und Okkultismus). Diese Taten und Sachverhalte werden jedoch fast malerisch, abstrakt und humorvoll beschrieben. Genau diese doch sehr ästhetisch beschriebenen Bilder wollte ich in illustrierter Form festhalten und in einer Graphic Novel zusammenführen.

Problematisch war, dass der Inhalt sehr eingeschränkt ist und daher wenig eigene kreative Leistung erforderlich ist. Außerdem liegen die Rechte bei Künstler bzw. Label und diese zu erhalten wäre problematisch. Zu guter Letzt wurde das Lied schon sehr erfolgreich visualisiert in Form eines interaktiven Musikvideo.

Die Idee meines betreuenden Prüfers, das darzustellen, was zwischen den Zeilen steht, keimte in mir und blühte in der Erkenntnis etwas komplett eigenes zu kreieren. Sowohl Visualisierung als auch der Inhalt sollte neu geschaffen werden. Was für das Bachelor-Projekt blieb, war also die Wahl einer illustrativen Arbeit mit einer abstrakten Horror-Ästhetik und die Thematik Angst und Schrecken.



Erste Skizzen zum Projekt *Neuruppin* von 2016

Thematik Angst

Zunächst, wie in der Einleitung beschrieben, verbindet jeder Mensch persönliche Erfahrungen und Eindrücke mit diesem Thema. Daher bietet diese übergeordnete Thematik eine Vielzahl von persönlichen, sowohl allgemeinen als auch sehr spezifischen, Geschichten. Zeichnerisch wie inhaltlich geben Ängste und Phobien viele Möglichkeiten. Es besteht allgemeiner Freiraum für Diversität. Geschichten und Storytelling können sowohl realistisch als auch surreal sein, genau wie die Furcht selbst. Analog dazu kann man zeichnerisch die Bandbreite dazwischen ausnutzen.

GENERELLE ENTSCHEIDUNGEN 12/13

Warum Comic?

Die für diese Antwort zugrunde liegende Entscheidung ist zunächst die Wahl eines illustrativen Projektes.

Ich habe mein Leben lang schon gezeichnet.

Schon im Kindergarten habe ich mit einem Wachsmalstift auf Krepppapier Totenköpfe (die mein Vater als sein Symbol auf Bücher und CDs gekritzelt hat) gezeichnet bzw. gemalt. Bis heute ist das nicht anders, Zeichnen ist meine größte Stärke. Im Comic ist alles möglich, was zeichnerische Fähigkeiten erlauben, von einem sehr realistischen Stil bis zur abstrakten Zeichnung. Eine ausgedachte Geschichte kann man so verwirklichen, wie man möchte. Es gibt keine Grenzen. Man kann fantastisch werden ohne Limits, wie Equipment, Schauspieler oder Drehorte. Geld spielt keine (oder kaum) eine Rolle. Alles was es braucht, ist ein Stift und Papier, um deine Gedanken und Ideen zu verwirklichen. Natürlich trifft das nicht für jede Art von Comic zu, zumindest auf der untersten Ebene gilt das Beschriebene.

Genau diese Freiheit möchte ich nutzen. Für Geschichten, die über Realismus hinausgehen, ist dies auch notwendig.

Ferner besteht die Frage, warum es kein Animationsvideo wird. Denn dort gibt es auch alle Freiheit der Welt. Zusätzlich waren meine letzten zwei Semesterprojekte Animationen (siehe rechts) und daher theoretisch sinnvoll diese erlernten Fähigkeiten in diesem Bereich für den Bachelor zu nutzen.

Das Wissen über die Arbeitsweise für Animationen und vorher in Filmprojekten waren trotzdem nützlich. Konkrete Fähigkeiten, wie die Arbeit mit Zeichenprogrammen, Wissen über Kameraeinstellungen, Schnitt und Storytelling bilden die Grundlage auch für das Erstellen eines Comics. Zusätzlich ist Zeitmanagement beim Erarbeiten eines Animationsvideos in einem begrenzten Arbeitszeitraum das A und O. Erstellen von Ablaufplänen und Listen für den allgemeinen Überblick ist enorm wichtig bei solchen Projekten, die aus vielen kleineren Stücken im Endeffekt ein Ganzes ergeben sollen.

Der größte Unterschied zwischen Comic und Animation liegt in der Zeit. Animationen sind regelrechte Zeitfresser. Du musst dich, besonders wenn du nicht in einem Team arbeitest, auf meist eine recht kurze und nicht allzu komplexe Idee für den Inhalt festlegen.

Der Stil darf ebenfalls nicht zu detailliert sein, denn umso detailreicher die Einzelframes sind, desto weniger schafft man zu zeichnen. Quasi mit höheren Detailgrad verringert sich analog dazu die Länge des Filmes.

Ich möchte verschiedene Geschichten erarbeiten und die Zeichnungen dazu sollen einen hohen Detailgrad besitzen.

Angst ist vielseitig und das stelle ich in meinem Sammelband dar. Ich kann flexibel die Geschichten so lang oder kurz halten, wie es passt. Das Gleiche gilt für den Zeichenstil. Der Grad an Details kann zu dem Inhalt angepasst und beliebig erweitert werden. Viel kontrollierter kann die Erzählzeit bestimmt werden. Sowohl eine Art Animation (Frame für Frame) als auch enorme Zeitsprünge können dargestellt werden. Jedoch letztendlich entscheiden die Lesenden, in welcher Geschwindigkeit die Bilder abgespielt werden. Somit ist ein Comic immer eine individuellere Erfahrung als vergleichsweise bei Filmen.

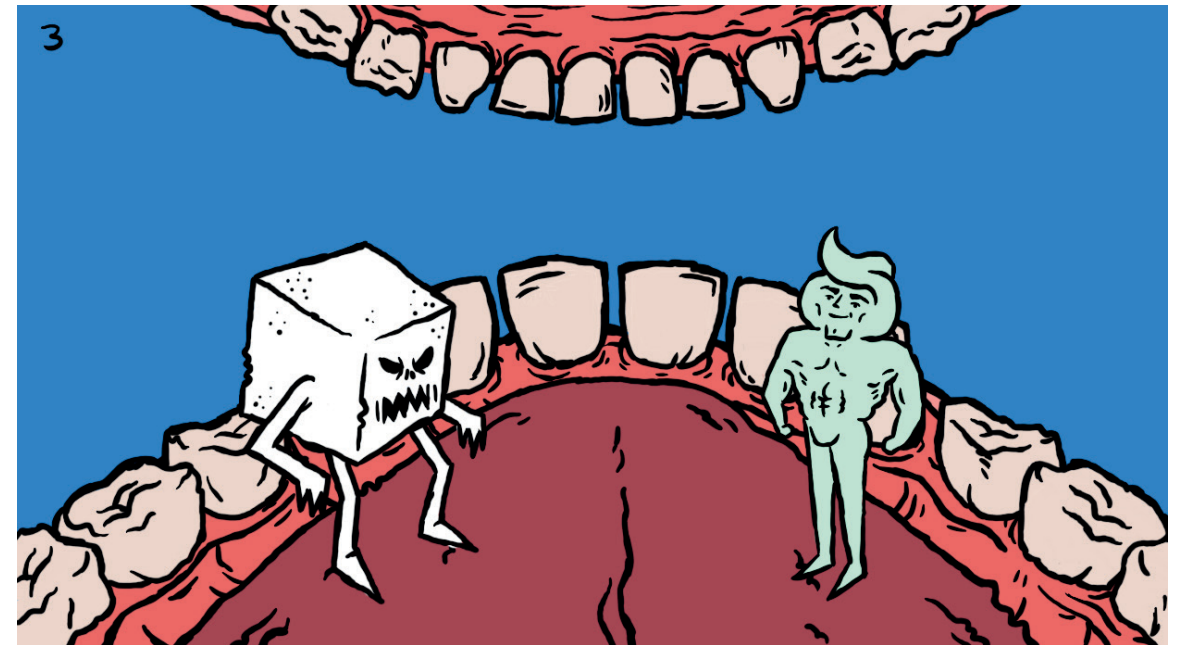
Zudem beschäftigt man sich persönlich viel mehr mit einem Comic als mit einem Animationsvideo. Man denkt mehr nach. Die Freiräume zwischen den einzelnen Panels des Comics lassen mehr Interpretationsspielraum zu. Eigene Empfindungen und Ideen spielen hier eine große Rolle. Ganz ähnlich wie bei einem klassischen Buch.

Ein weiterer emotionaler Punkt bezüglich des Mediums Comic ist das analoge Endprodukt. Dies fehlt gänzlich im Animationsbereich. Natürlich ist es schön, sein Video unkompliziert und schnell Anderen zu zeigen, jedoch ist es nicht physisch vorhanden. Das mag vermeidlich kein Problem sein, jedoch kennt man das schon, wenn man eine digitale Zeichnung ausdruckt. Die Wertigkeit und der Bezug zwischen Künstler und Werk hat einen ganz anderen Stellenwert. Im Bestreben etwas zu erschaffen ist man befriedigter.

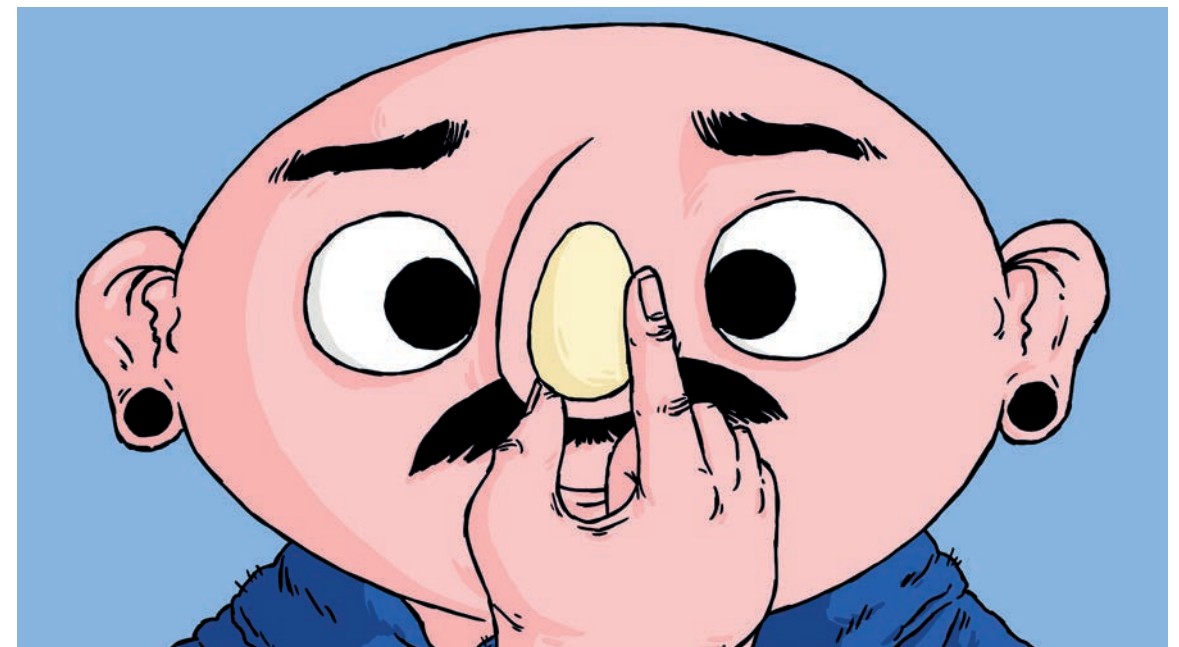
»Wer auf der Stelle tritt, kann nur Sauerkraut fabrizieren.«

- Sir Peter Ustinov (c)

Erwähnen möchte ich aber auch, dass ich noch nie vorher einen Comic gemacht habe. Vielleicht mal ein kurzen Comic-Strip aber noch nie ein ganzes Buch. Das heißt, es besteht eine gewisse Herausforderung und natürlich auch ein Risiko in diesem Projekt.



Animationsvideo Gerontology (2019)



Animationsvideo Roosters Lay Eggs (2020)

Warum Deutsch?

Ich beherrsche die deutsche Sprache. Klar, kann ich auch Englisch durch meine Schulausbildung fließend. Aber sich bewusst und vor Allem differenziert auszudrücken kann ich nur auf Deutsch. Humor in Form von Wortwitzen und generell bei Begrifflichkeiten funktioniert besser. Zudem sind Neologismen in Text und Titeln einfacher zu erfinden und durch feine Unterschiede kann ich Personen viel spezifischer klingen und wirken

lassen. Ob betrunken, cool, mittelalterlich oder einfach dumm. Differenzierte Tonalitäten sind im der deutschen Sprache leichter zu erschaffen und deutlicher zu verstehen.

Zusätzlich besteht im Deutschen eine gewisse Härte aber auch Trockenheit im Wortklang, was für einen Inhalt, der eher eine schreckliche Atmosphäre erzeugt, von Vorteil ist.

INHALT

Um mich mit der Thematik vertraut zu machen und Ideen für mein Projekt zu sammeln, fing ich mit einer grundlegenden Recherche zu Themen, wie Ängste und Phobien, an. Hauptsächlich bestand dieser Schritt daraus, Begriffe zu definieren und Listen von Phobien (also konkreten Ängsten) zu durchforsten. Immer mit dem Hintergedanken, was Inhalt und Gestaltung von meiner Bachelor-Arbeit sein kann.

Lexikon

Nach kurzer Zeit hatte ich die Idee eine Art Alphabet von Phobien zu visualisieren, wie ein Lexikon. Zu jedem Buchstaben hätte es eine kurze Bilder-geschichte oder eine einzelne Zeichnung gegeben. So habe ich zunächst eine Liste an alphabetisch sortierten Phobien angefertigt. Mit dem Anfangsbuchstaben „A“ oder „S“ gibt es viele Phobien und damit reichlich Optionen diese zu visualisieren. Der Buchstabe „C“ ist hingegen ein regelrechtes Loch an Möglichkeiten. Dieses Gefälle führte erst dazu, sich nicht sklavisch an das Alphabet zu halten und Buchstaben auszulassen oder mehrere Phobien pro Buchstabe zu erarbeiten. Später hinterfragte ich, ob überhaupt ein übergeordneter Rahmen vorhanden sein muss, wenn ich mich schon nicht daran halte. Ich verwarf die Idee des Lexikons. Dadurch bestanden folgende Vorteile: Es mussten nicht insgesamt 26 Geschichten sein, was bedeutet, dass jede Geschichte so kurz oder ausführlich bearbeitet wird, wie es passt. Außerdem konnte so komplett frei (nach Lust und Laune) entschieden werden, welche Phobien denn überhaupt umgesetzt werden.

Vorarbeit

Die anfangs sehr systematische Herangehensweise war eine gute Vorarbeit, um einen ersten Überblick zu erhalten. Natürlich musste ich dennoch eine Entscheidung treffen, welche Phobien ich letztendlich ausarbeiten möchte. Dafür waren zwei Schritte, die bereits parallel zur Internetrecherche angefangen haben, sehr hilfreich: Gespräche und Skizzen.

Bereits in dem Kapitel **Inspiration** (S. 8) erklärte ich, dass das Leben selbst eine sehr gute und ergiebige Inspirationsquelle ist. Besonders in einem Projekt, in dem persönliche Wahrnehmungen im Alltag eine wichtige Rolle spielen, muss man die Realität selbst betrachten.

Also fing ich an formlose Umfragen bzw. zwanglose Gespräche durchzuführen. Befragt wurden alle möglichen Menschen in meinem direkten Umfeld. Vor Allem Befreundete, meine WG, Kollegen von der Arbeit und auch Familienmitglieder blieben nicht verschont. Grundsätzlich war die Ausgangsfrage »Wovor hast du Angst im Alltag?«. Ausgehend von diesem Startpunkt verlief das Gespräch frei weiter. Häufig war auch schon die Visualisierung Thema und dabei endeten viele Gespräche in wahnsinnig absurden Sphären. Man schaukelte sich hoch. Jede Person hatte gute und besonders individuelle Ideen. (Eine Person hatte Angst vor der Unterseite von Pilzen.) So sammelte ich einen Pool von verwendbaren Ideen über Stories und Zeichnungen und teilweise vollkommen sinnfreien und nicht nutzbaren Müll. Rückblickend möchte ich erwähnen, dass mir persönlich dieser Teil meiner Arbeit besonders viel Freude bereitet hat. Zusätzlich habe ich das Gefühl, dass dadurch das Projekt gemeinschaftlich entwickelt worden ist und im Endeffekt den Geschichten viel mehr Persönlichkeit eingehaucht worden ist.

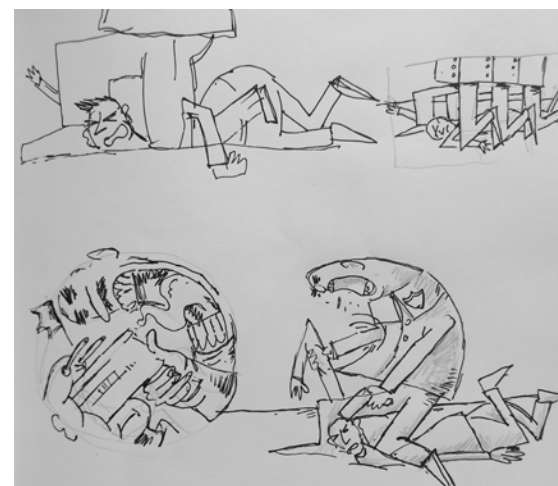
Als zweite wichtige Entscheidungshilfe gelten grobe Skizzen. Da ich persönlich ein sehr visueller Mensch bin, habe ich stets Ideen, die mir im Kopf herum-schwirrten, zu Papier gebracht. Dabei hat sich meistens schon gezeigt, welche Ideen das Potenzial haben, ausgearbeitet zu werden. Dies hatte auch häufig damit zu tun, ob ich Freude an der Visualisierung empfand, was wichtig für die Motivation war und wovon letztendlich auch die Qualität der Zeichnungen profitierte.

Das Ergebnis nach dieser Vorarbeit waren eine Auswahl von ungefähr dreizehn Phobien und dem Ansatz einer Geschichte zu jeder von diesen. Natürlich konnte ich erst in den nächsten Schritten endgültig sagen, ob sich diese Auswahl gut für mein Bachelor-Arbeit eignet. Daher kamen die ein oder andere Phobie während der weiteren Arbeit hinzu oder wurde weggelassen.

Ziel war zu diesem Zeitpunkt ein gebundenes Buch mit etwa 80 bis 100 Seiten.



Grobe Skizze zur verworfenen Idee Angst vorm Niesen und Kopfplatzen



Grobe Skizze zur verworfenen Idee Angst vor den Pieps-Dingern im Geschäft

Geschichten

Bevor ich mich mit der finalen Visualisierung und dem tatsächlichen Zeichenstil beschäftigt habe, strukturierte ich die zu erzählenden Geschichten. Eine Struktur ist sowohl inhaltlich als auch visuell erforderlich. Jede Idee der vorhin erwähnten Geschichten arbeitete ich zunächst weiter aus. Dafür wurde für jeden Inhalt eine Art Drehbuch verfasst. Ausgangspunkt waren die groben Skizzen. Hierbei wurde festgelegt, was überhaupt inhaltlich passiert und in welcher Reihenfolge.

Der Kern von dem Inhalt jeder Geschichte ist die Phobie selbst, ob die (Haupt-)Personen an dieser leiden, ist nicht immer der Fall. Meistens müssen sich die Figuren der Angst stellen oder vor ihr fliehen, woraus der weitere Verlauf der Erzählung festgelegt wird. Gleichermäßen gibt es offene und geschlossene Enden. Vor Allem bei den doppel-seitigen Illustrationen existiert gar kein Handlungs-verlauf, hier wird stattdessen eine Situation als Standbild des Geschehens festgehalten. Wie es zu dem Passiertem gekommen ist bzw. wie es enden wird, ist unklar und dem Lesenden selbst über-lassen.

Eine zentrale Gemeinsamkeit der Geschichten ist die Projektion der Angst auf Personen und Gegenstände, die meist im übertriebenen Maße dargestellt werden. Hier wird die **Inspiration** (S. 8) durch Filme deutlich. Abstrakte Gefühle werden visualisiert. Hierbei verbindet alle Geschichten die Fragestellung:

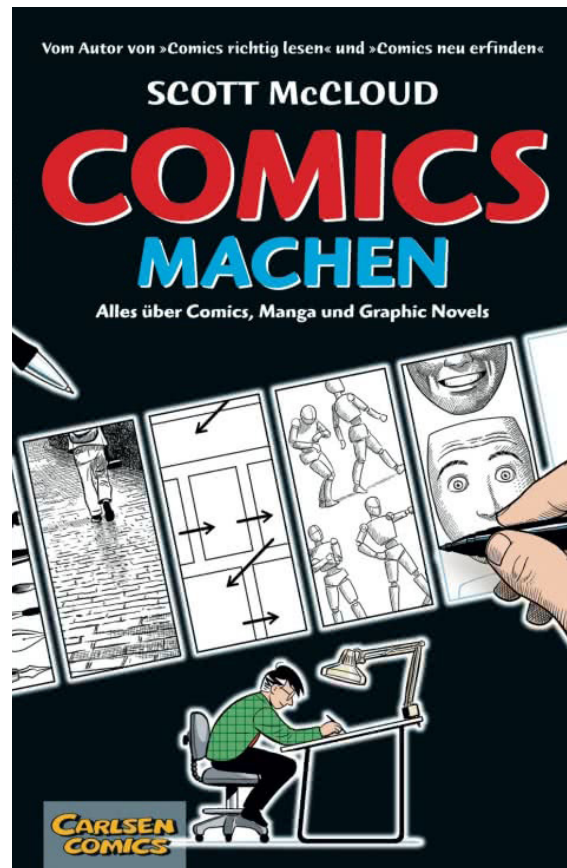
Wie sehen allgemein Ängste aus der Sicht der Betroffenen aus? Oder was wäre wenn diese (meist logisch ungefährlichen) Phobien tatsächlich lebensbedrohlich wären?

Zur konkreten Darstellung erläutere ich mehr bei **Illustrationsstil: Der Inhalt** (S. 22) und weitere Skizze der einzelnen Geschichten werden bei **Comics** (S. 24) aufgeführt.

Die Geschichten sind strukturiert und erste Skizzen angefertigt. Wie werden aus den Texten funktionierende Bilder Geschichten?

Zu dieser Aufgabe hatte ich die größte Lücke in meinem Wissen für mein Bachelor-Projekt. Also ging ich in unsere Bibliothek und lieh mir alles aus, was ich an Bücher zu dieser Fragestellung finden konnte.

(Ich sog das Wissen auf wie ein Schwamm und dieses Buch wurde meine Bibel.) Da ich schon zuvor meinen Inhalt geplant hatte, wusste ich teilweise schon beim Lesen von *Comics Machen*, welche gestalterischen Mittel ich für bestimmte Szenen benutzen wollte. Besonders wichtig waren auch die Wege der illustrativen Übertreibung. Genaueres zu den einzelnen verwendeten Methoden führe ich im Kapitel *Illustrationsstil: Der Inhalt* (S. 22) auf.



07 Comics machen (Scott McCloud, 2007)

Thumbnails und Digitalisierung

Als nächsten Schritt wurden die Drehbücher zu den einzelnen Stories in ihre erste visuelle Reihenfolge gebracht. Mit dem erlernten Wissen über das Gestalten von Bildabfolgen im Comic zeichnete ich skizzenartige kleine Thumbnails (Vorschaubilder). Ähnlich wie bei Storyboards für Videoprojekte (auch ein Wissen aus den Animationsvideos) legte ich keinen Wert auf Ästhetik des Gezeichneten, sondern vielmehr auf Komposition und Perspektive der Bilder. Erste Gedanken zum Lesefluss wurden hier gemacht.



Thumbnail zur verworfenen Idee Angst vor den Pieps-Dingern im Geschäft

Neben Büchern, allgemein zum Thema Zeichnen im Comicstil, waren besonders die Ratgeber zur visuellen Gliederung von Comics relevant.

Speziell das Werk *Comics Machen* von Scott McCloud wurde das wichtigste Nachschlagewerk für mein Schaffen in diesem Projekt.

Ich lernte die generelle Funktion von Comics, das Verhältnis zwischen Verständnis und Intensität, verschiedene Geschwindigkeiten und Übergänge der Panels, Ausschnitte und Stile, Nutzung von Schrift und die Gewährleistung des Leseflusses kennen. Ferner vertiefte ich mein Wissen über das Zusammenspiel von Figuren, Mimik und Gestik.

Bis jetzt wurden alle Zeichnungen größtenteils analog angefertigt. Nach den fertigen analogen Thumbnails wechselte ich zur digitalen Arbeitsweise. Hier sind das Wechseln, Kopieren und Löschen von Panels deutlich einfacher. Ich skizzierte alle Miniaturbilder genauer.

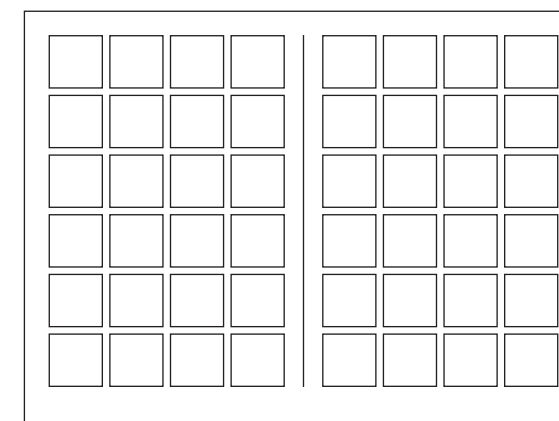
Layout und Reinzeichnung

Nun war es Zeit sich über das übergeordnete Layout und die Größe des Buches Gedanken zu machen. Hier orientierte ich mich an *Comics Machen* und wählte vorerst das gleiche Format (250x165cm). Letztendlich ist das Format meines Werkes 180x272 cm. Die geringe Vergrößerung bietet den Comics mehr Weißraum und dadurch wirkt eine Seite insgesamt weniger überfüllt und unruhig.

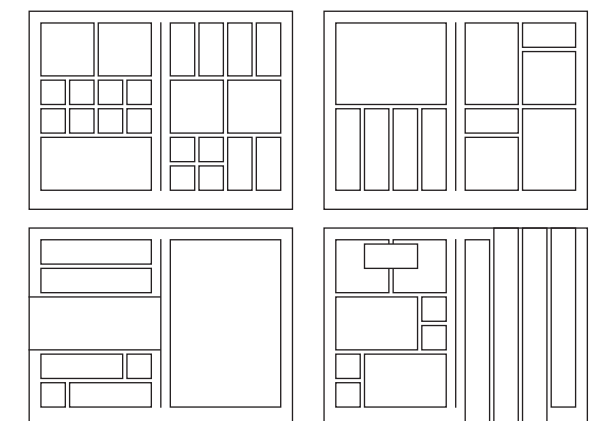
Ein Comic mit einer Seitengröße kleiner als DIN A4 bietet folgende Vorteile: Das Format ist handlich und mitnehmbar, jedoch bietet es ebenfalls ausreichend Freiraum für detaillierte Zeichnungen. Außerdem ist es sehr praktisch für Probedrucke, da man die Doppelseite auf den meisten handelsüblichen Druckern als A3-Blatt drucken kann. Als Aufteilung (bzw. Raster) wählte ich vier mögliche Panels in der Breite und sechs in der Höhe (siehe unten). Dadurch ergibt sich eine Vielzahl von Kombinationsmöglichkeiten für die Größe der Einzelbilder. Von der kleinsten Einheit (1x1) bis zur größten Einteilung (8x12), in dem fertigen Werk sind nahezu alle verschiedenen Größen der Panels enthalten.

Alle mittlerweile digital skizzierten Comics wurden das erste Mal in dem endgültige Format und mit der gleichen (aber noch nicht finalen) Linienart reingezeichnet. Diese Skizze ist bei den einzelnen Comics im Kapitel *Comics* (S. 24) jeweils rechts oben zu sehen.

Anschließend wurden diese Entwürfe zur Probe gedruckt. Probedrucke sind an dieser Stelle sehr wichtig, da Aspekte wie Sichtbarkeit der Zeichnungen und der damit verbundene Lesefluss überprüft werden muss. Dafür eignet sich am besten eine analoge Version des Comics. Zusätzlich kann man viel schneller und direkter Feedback von anderen Menschen dazu bekommen und Vorschläge für Verbesserungen direkt auf dem Papier selbst vermerken. Im Vordergrund der erstmals ausführlichen Feedback-Gesprächen steht zunächst der Inhalt und ob die Geschichte in etwa so (erzähltechnisch) funktioniert, wie sie geplant ist. An dieser Stelle im Projekt wird auch der emotionale Stellenwert eines analogen Erzeugnisses, wie im Punkt *Warum Comic?* (S. 12) geschildert, deutlich.



Raster mit kleinsten Einheiten



Möglichkeiten der Panel-Aufteilung

ILLUSTRATIONSTIL: TECHNIK

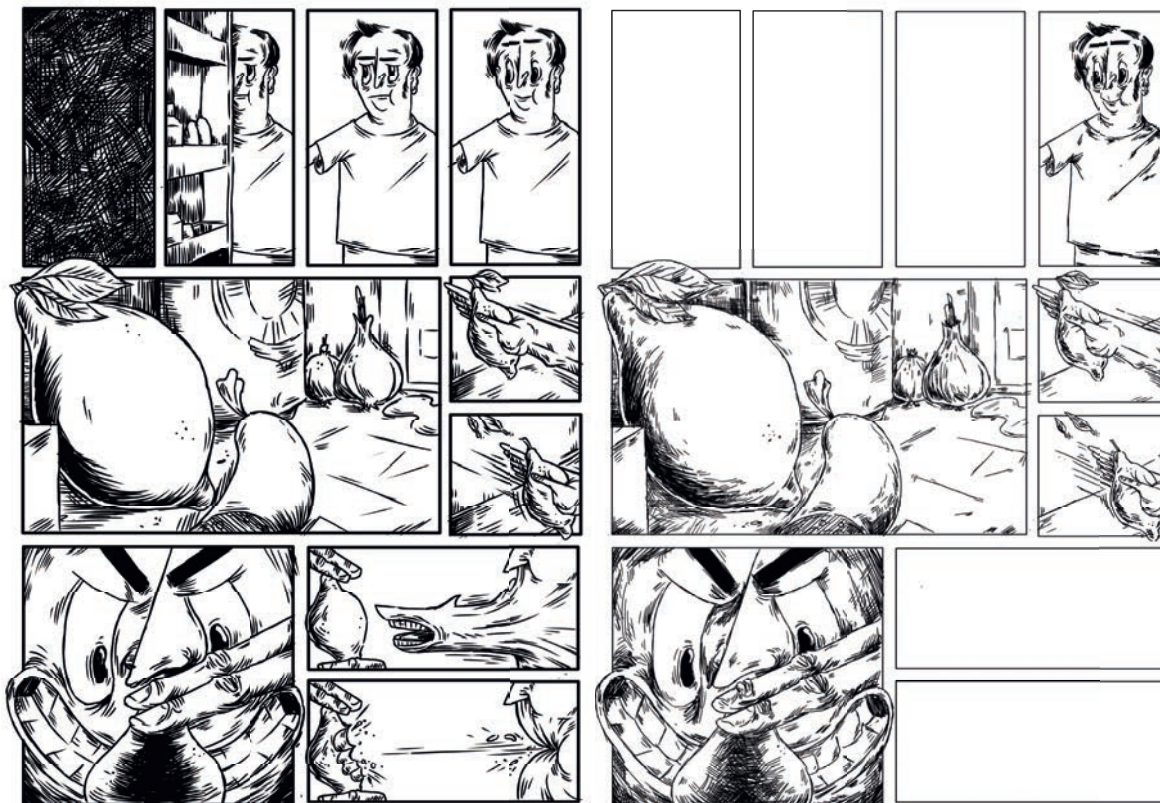
Die Feedback-Gespräche und der Feinschliff der Geschichten liefen im Hintergrund weiter. Im Vordergrund stand nun das finale Erscheinungsbild der Comics. Primär besteht diese Entscheidung aus zwei Aspekten: Linien (sowohl Figuren als auch Settings) und Hintergründe (Farbflächen und Schattierung). In meiner Bachelor-Arbeit fokussiere ich mich besonders auf die Linien (das Linework). Der Grund dafür ist, dass ich schon immer einen eher linearen Zeichenstil verfolgt habe und daher darin auch meine Stärke sehe. Ein Ziel dieser Arbeit war es diese Stärke auch weiter auszuarbeiten und zu versuchen in einem umfangreichen Werk einen wiedererkennbaren Stil zu erschaffen. Natürlich möchte ich auch in meinem Bachelor vermeidliche Schwächen verbessern. Hintergründe sind elementar für Werke, damit diese komplementiert werden. Auch für meinen späteren Lebenslauf ist es als angehender Illustrator von Vorteil auch Hintergründe zeichnen zu können und ein Gefühl von der Verwendung von Farben zu haben.

Linework

Linework und Hintergründe müssen eine Einheit bilden und sich gegenseitig unterstützen. Daher erarbeitete ich beides parallel zueinander.

Ich zeichne alles Digitale an einem optischen Grafik-Tablet (Huion Kamwas Pro 20). Für die Outlines und Schraffuren probierte ich erst eine Vielzahl von möglichen digitalen Stiften meines Zeichenprogramms (Krita) aus. Anschließend legte ich mich auf zwei Favoriten fest, zeichnete jeweils in beiden Stilen den gleichen Comic und druckte diese in Originalgröße aus.

Meine Entscheidung fiel auf die dünnere Strichstärke (den feineren Duktus). Jedoch entschied ich mich auch nicht gegen den stärker konturierten Stil. Da ich recht früh die Idee hatte, in meinem Buch verschiedene Stile zu demonstrieren, behielt ich diesen Zeichenstil im Hinterkopf und tatsächlich verwendete ich diesen auch zu einem späteren Zeitpunkt. Hierzu aber mehr in dem Kapitel **Vorschauillustration** (S. 42).



Dicker Stift (mit Ein- und Ausblenden)

Dünnere Stift (kaum Strichvariation)



Verwendete digitale Stifte (Skizzen, Zwischenseiten, Hauptcomics)

Obwohl ich einen Stil nutze, der möglichst analog aussieht, zeichne ich digital. Dadurch kann ich einen gleichmäßigen Stil, der sich auch durch das ganze Buch zieht, nutzen. Außerdem ist es mir so möglich, eine gleiche (Farb-)Qualität zu gewährleisten. Problematisch ist nur, dass man sich in Details verlieren kann, da man unendlich zoomen kann, und eventuell zu lange Zeichnungen verbessert.

»Don't allow the perfect to be the enemy of the good.«

- Voltaire (d)

Durch Überlappung der einzelnen Striche und teilweise Lücken zwischen diesen, wird trotz digitaler Arbeitsweise ein analoges Erscheinungsbild erzeugt. Zusätzlich läuft der digitale Stift geringfügig enger zusammen, ähnlich wie beim realen Vorbild. Der verwendete digitale Stift ist optisch angelehnt an einen Fineliner. Die Feinheit der Spitze erlaubt es Details ausreichend ausarbeiten zu können und mittels Form-Schraffuren Schattierungsverläufe zu erzeugen. Durch die Schraffierung ist die Plastizität des Gezeichneten zu erkennen und hilft als Schlag-schatten Objekte räumlich zu trennen. Zusätzlich wird eine Hierarchie (meist von Figur und Hintergrund) durch Unterschiede in der Strichstärke erzeugt. Regulär ist jede Linie fünf Pixel breit, die Outline (äußerste Linie) von Objekten im Fokus ist sieben Pixel breit und der Rahmen des Panels ist neun Pixel breit.

Während den technischen Vorbereitungen und der späteren Arbeit lernte ich mein (zu dem Zeitpunkt neues) optisches Grafik-Tablet zu lieben und ein neues umfangreiches Zeichenprogramm zu nutzen.

Hintergründe

Die Linien analog zu zeichnen und anschließend einzuscannen kam für mich, wie vorhin begründet, für dieses Projekt nicht in Frage. Jedoch überlegte ich schon bereits am Anfang meines Arbeitsprozesses, die Farbflächen für den Hintergrund tatsächlich zu malen.

Meine selbsterklärte Schwäche Farben zu nutzen war hier im Ideenprozess aber von Vorteil. Ich konnte frei und experimentell das Medium für die Kolorierung auswählen. Zeitgleich mit den Entscheidungen bezüglich der Linien begann ich auch die Suche nach einem Verfahren für die Hintergründe. Ich holte aus meinem Kunstschrank alle Utensilien zum farblichen Malen heraus, probierte alle Optionen auf Testdrucken aus (siehe nächste Seite) und holte mir Feedback ein.

Ich entschied mich für den Aquarell-Stil. Natürlich habe ich in meinem Leben einen Wassermal- oder Aquarellkasten genutzt, jedoch noch nie wirklich für konkrete oder größere Projekte. Meine größte Sorge war der Mangel an Kontrolle (z.B. der Farbgleichheit) mit Aquarellfarbe, was eigentlich für Viele den Charme dieser Kolorierung ausmacht. Trotzdem wagte ich den Schritt und testete exemplarisch die Aquarellierung auf den mittlerweile fertigen Linien. Von dem Test überzeugt, nutzte ich YouTube, um mir grundlegende Techniken und allgemeines Wissen über dieses Medium anzueignen. Zusätzlich wurden viele verschiedene Papiere von mir ausprobiert und ich ließ mich im Kunstgeschäft beraten.

Alle analogen Aquarellbilder fertige ich auf dem gleichen 300g-Papier aus einem A4-Aquarellblock an. Vor dem tatsächlichen Aquarellieren teste ich Farben auf einem Ausdruck. Dadurch kann ich insgesamt die Farben besser kontrollieren und eine Gleichmäßigkeit in meiner Bachelor-Arbeit gewährleisten. Zusätzlich scanne ich alle Aquarelle mit dem gleichen Foto-Scanner ein, um auch hier ein gleichmäßiges Farbbild zu erhalten.



Von oben links nach unten rechts (Buntstift, Wachsmalstift, Acrylfarbe, Pustestift, günstige Alkoholmarker, teure Copic, Aquarellfarbe, Aquarellfarbe mit Buntstift)

Analoge Ebenen

Wie zeichnet man analoge Hintergründe zu digitalen Linien? Woher weiß man wo die anzulegenden Farbflächen anfangen und aufhören? Diese Fragen beschäftigten mich zunächst sehr. Zu den ausprobierten Methoden zählten Beamerprojektionen und klassisches Abpausen. Beides war nicht gut. Bei der einen Technik war die Vorlage sehr verzerrt und meine Hand warf einen Schatten dahin, wo ich zeichnen wollte. Bei der Alternative sind unerwünschte Linien sichtbar geblieben.

Die Lösung ist so simple wie genial: Plexiglas. Auf eine Plexiglasplatte (meist die Plastikscheibe aus Bilderrahmen) klebe ich das Aquarellpapier mit der ausgedruckten Vorlage (also die Linien). Dieses Konstrukt lege ich auf eine Lichtplatte zum Übertragen von Zeichnungen. Ich dunkle mein Zimmer ab, sehe die Linien durchscheinen und kann diese aquarellieren. Zum Farben mischen und zur Kontrolle schalte ich das Licht wieder ein.

Digitale Ebenen

Ob der Plan, digitale Linien mit analogem Hintergrund zu kombinieren, funktioniert, wurde zwischendurch getestet. So versuchte ich die technischen Voraussetzungen mit Buntstift und Copic aus.

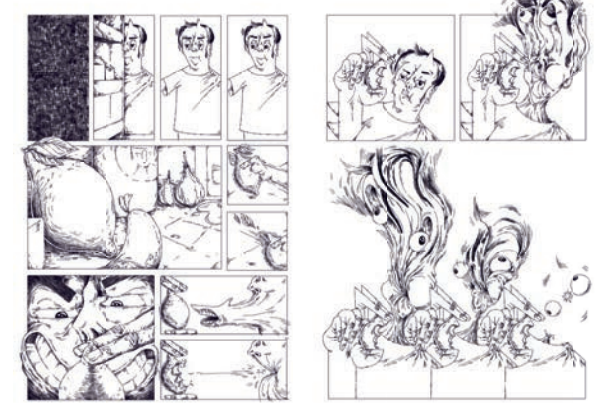
Letzen Endes bestehen die Comics aus folgenden digitalen Ebenen: Die unterste Ebene bildet das analog gemalte und eingescannte Aquarellbild (ohne digitale Nachbearbeitung). Darüber liegt ein komplett weißer Layer mit Ausschnitten, da wo die Panels liegen, um die farbigen Blöcke sauber abzuschneiden. Die Ebene mit den digitalen Linien ist oben. Hier sind die verschiedenen Elemente (Setting, Figuren, Rahmen der Panels und Textblöcke) nochmals in einzelne Ebenen unterteilt.

Zeitplan

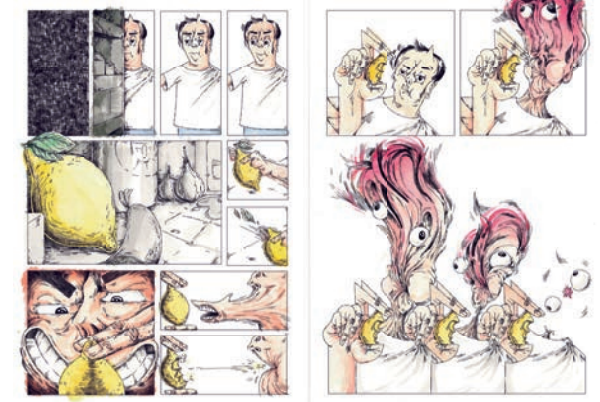
Ein enorm wichtiges Werkzeug für ein Projekt solchen Umfangs ist ein Übersichtsplan zur zeitlichen Einteilung. Dies erwähnte ich bereits in **Warum Comic?** (S. 12). Hier möchte ich erwähnen, dass für mein Arbeiten das Abhaken von fertigen Schritten auf einem analogen Plan eine große emotionale Bedeutung hat. Man führt sich ständig vor Augen, was man noch zu tun hat aber auch was man schon geschafft hat. Die Kombination aus den Aspekten ist sehr motivierend.



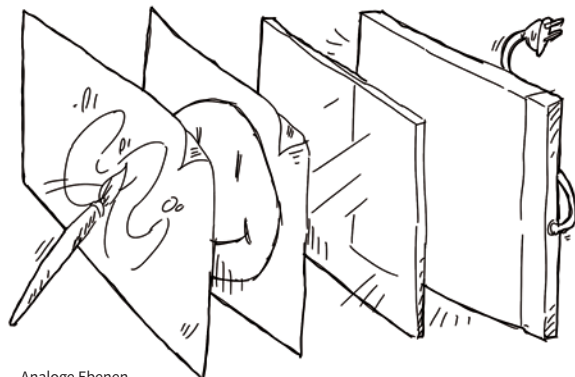
Hintergrund (analog)



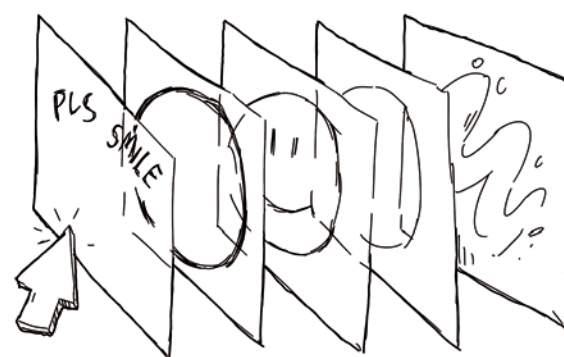
Linework (digital)



Hochzeit von Hintergrund und Linework



Analoge Ebenen



Digitale Ebenen

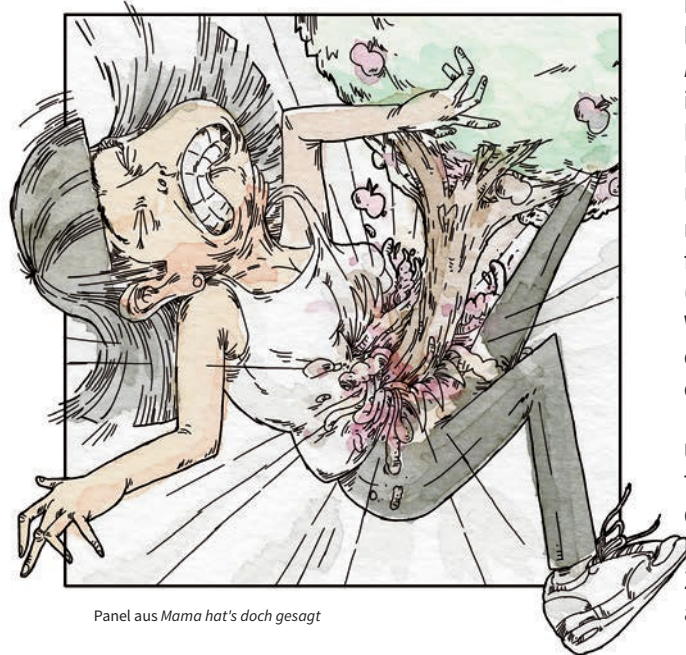
ILLUSTRATIONSTIL: INHALT

Da die Werkzeuge nun feststanden, arbeite ich alle Geschichten zeichnerisch aus. Dabei sind folgende inhaltlichen Aspekte erwähnenswert.

Zudem ist zu erwähnen, dass ich die meisten Techniken, wie in **Comics gestalten** (S. 16) erläutert, durch *Comics Machen* von Scott McCloud kennengelernt habe, jedoch erfolgt die Verwendung emotional. Größtenteils zeichne ich auch ohne Vorlagen, um einen möglichst ähnlichen Illustrationsstil zu erzeugen. Teilweise sind aber auch Objekte, die ich noch nie gezeichnet habe, von Fotos abgezeichnet, wie z.B. der Bus in *Die Busfahrt* oder die Telefonzelle in *Entenende*.

Übertreibung

Die überzogene und unrealistische Wahrnehmung der Ängste von Betroffenen wird durch das Gezeichnete übertrieben dargestellt. Eine Übertreibung kann man vielseitig erzeugen. Im verwendeten Illustrationsstil zeige ich eine Bandbreite vom klassischen Cartoon-Stil bis zu einem sehr organischen und dynamischen Surrealismus. Surrealismus kann nur funktionieren, wenn man zuvor einen Realismus etabliert hat. Teilweise verwandeln sich Figuren und Gegenstände bis an die Grenze des Erkennbaren. Im Vordergrund stehen die agierenden Personen und ihre Emotionen. Mit steigender Intensität des Inhalts werden die Zeichnungen abstrakter. Die Emotionen können subtil aber auch extrem und überzogen sein.



Panel aus *Mama hat's doch gesagt*

Das vermittelte Gefühl (also die Gefühlslage der Figuren) ist das, was nach dem Lesen im Gedächtnis bleibt. Durch diese Übertreibung der Emotionen entsteht oft auch der Humor.

Ein viel verwendeter Weg in meinem Werk, um Sachverhalte übertrieben wirken zu lassen, ist das Verändern und Abstrahieren von Figuren. Hier sind deutlich meine Inspirationen (Bodyhorror) zu erkennen. Hierbei werden Personen in die Länge gezogen, zerplatzt oder deformiert. Ob und wie Charaktere zeichnerisch entstellt werden, passiert nach Gefühl. Hier spielt auch grafischer Humor in Form von übermäßiger Brutalität eine tragende Rolle.

Etwas subtiler fungieren Perspektiven als Mittel zur steigender Intensität. Neutrale Frontperspektive und spannende Frosch- und Vogelperspektive sind in den Comics zu finden. Zusätzlich unterstützt eine schräge Horizontlinie das Geschehen.

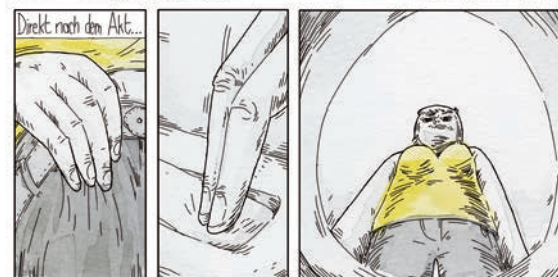
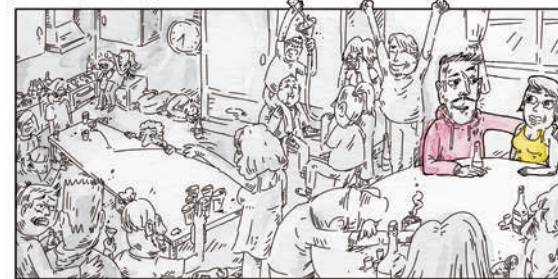
Ebenfalls unterbewusst werden die Bewegungslinien wahrgenommen. Bewusst genutzt geben sie den Panels einen verstärkten Fokus. Man kann diesen illustrativen Nachdruck mit akustischer Betonung vergleichen, wie ein Paukenschlag. Es wird ein Akzent zur Bedeutsamkeit gesetzt.

Figuren

Es ist wichtig auch bei kurzen Geschichten auftretenden Charaktere Persönlichkeit zu verleihen. Neben den Charakterzügen, die v.A. in den längeren Comics (*Das Geschäft* und *Die Reise zum Mittelpunkt der Sofaritzenwelt*) eine Rolle spielen, ist das Aussehen der Figuren besonders wichtig. Man möchte nicht immer (versehentlich) die selbe Person zeichnen. Um dies zu vermeiden nahm ich auch hier stets reelle Vorbilder aus meinem persönlichen Umfeld. Somit erhalten Figuren speziellere Attribute (Kopfform, Frisur oder Muttermal auf der linken Wange). Häufig konnte ich auch die Persönlichkeit der menschlichen Vorlagen, überspitzt natürlich, den Personen im Comic geben.

Überlappung

Teilweise verlassen Zeichnungen ihre Panels und Objekte oder Körperteile reichen in die daneben liegenden Bilder hinein. Zunächst liegt somit ein besonderer Augenmerk auf diese überlappenden zentralen Elemente.



Seiten aus *Das Geschäft*

Zudem ist so eine spannende Dynamik in der Perspektive möglich. Spielerisch wird so auch ein Volumen von Körpern dargestellt. Der Rahmen des Comics wird somit gesprengt und eine neue Bildebene (die vierte Wand) wird gebildet. Außerdem werden so die Einzelbilder einer Seite optisch verbunden und der Lesefluss wird somit automatisch in das nächste Panel geführt. Dadurch wird auch teilweise deutlich, woher oder wohin Personen sich bewegen oder wohin die Blickrichtung geht.

Textblöcke und Sprechblasen

Eher minimalistisch wird mit Text gearbeitet. Größtenteils wird in den Comics gänzlich darauf verzichtet oder sehr sparsam bei entscheidenden Momenten genutzt. Alle Geschichten funktionieren auch sehr gut ohne den Text. Jedoch ermöglichen Sprechblasen und Textblöcke Informationen zu vermitteln, die man nicht oder nur schlecht zeichnerisch kommunizieren kann. Sprechblasen sind im gleichen Stil wie die Comics gehalten und beinhalten meist Gespräche, um Figuren und ihre Beziehungen zueinander besser zu beschreiben.

Die eckigen Textblöcke dienen meist für Zeitsprünge oder, wie im Comic *Die Reise zum Mittelpunkt der Sofaritzenwelt*, Sinneseindrücke und Gedanken des Protagonisten zu vermitteln.

Farbgebung

Mein Ziel bei denen Farben war ein gleichmäßiges Erscheinungsbild zu erzeugen. Die Farben sind eher gedeckt und wirken leicht ausgebleicht. Beim Anmischen der Farben habe ich stets viel Wasser und immer ein wenig schwarz mit hinein gegeben. Da generell viel (teilweise sogar komplett) in Graustufen aquarelliert ist, entsteht eine eher düstere Atmosphäre. Diese Wirkung passt sehr gut zur Thematik Ängste und zu dem surrealistischen Illustrationsstil.

Die hellen Farben und weichen Farbflächen bilden zu den grafischen Linien einen optimalen Kontrast. Linework geht nicht in dunklen Stellen verloren und Objekte sind klarer voneinander getrennt. Meistens sind Personen farbig aquarelliert, da diese im Vordergrund stehen. Zusätzlich sind wichtige Elemente in den Comics ebenfalls koloriert. Jedoch ist das Einfärben von Gegenständen sehr minimalistisch genutzt, um einen sehr stilisiertes Erscheinungsbild zu erzeugen.

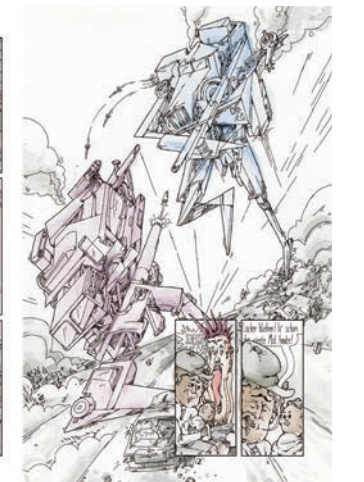
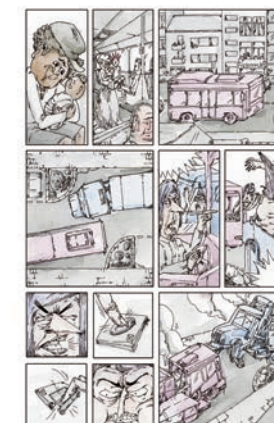
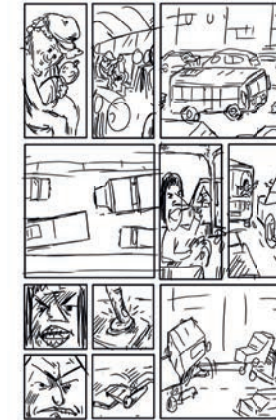
COMICS

Es folgt die zeichnerische Herangehensweise für die Visualisierung der einzelnen Geschichten. Digital wurden zwischen den folgenden Skizzen weitere Entwürfe angefertigt, jedoch demonstriere ich hier vielmehr die analogen Skizzen und dann die relevanten digitalen Zeichnungen. Die Reihenfolge der Arbeitsschritte wurden bereits erklärt, hier aber im Detail dargestellt. Vor Allem die Schritte der groben Skizze und Thumbnails werden hier gezeigt, anschließend die erste digitale Reinzeichnung, eine Verbesserung davon und die finale Zeichnung mit aquarellierten Hintergrund. Bei den längeren Comics wurde eine Doppelseite exemplarisch gewählt.

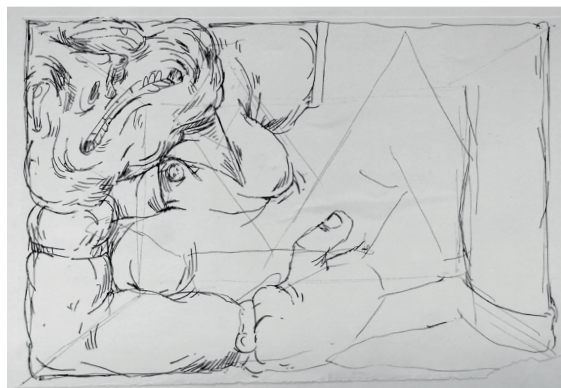
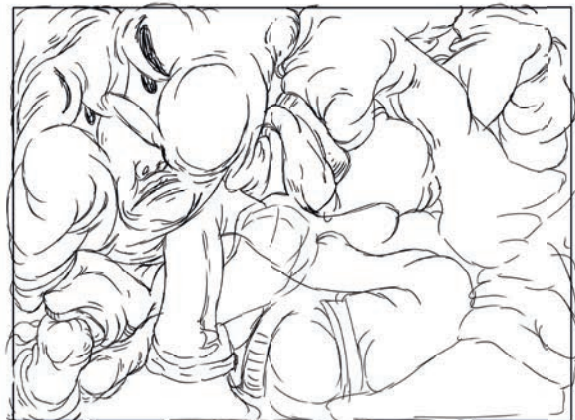
Hierbei finde ich persönlich die Entwicklung von der allerersten Skizze bis zum letztendlichen Werk spannend. Bei diesem Weg habe ich auch noch mal mehr gelernt, wie man eine konkrete Idee konstruktiv visualisiert.

DIE BUSFAHRT

26/27

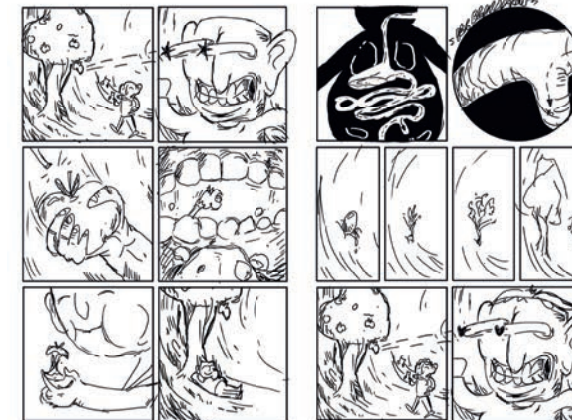
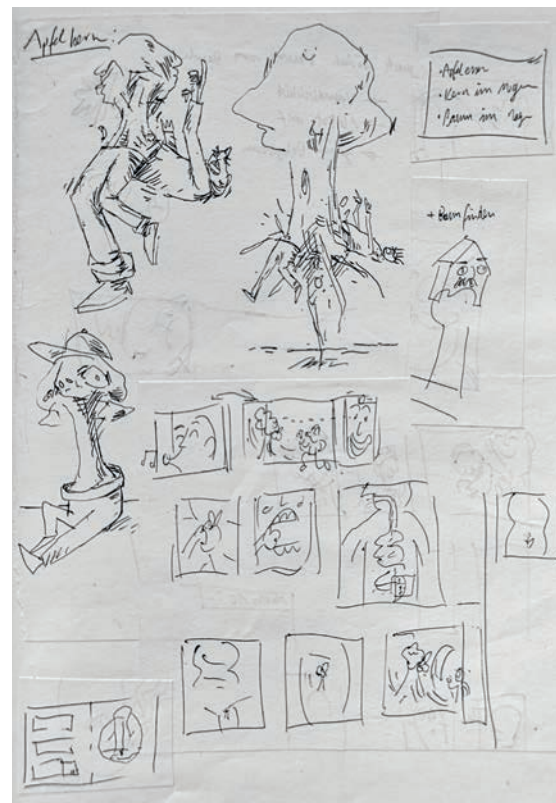


IN EIGENEN VIER WÄNDEN

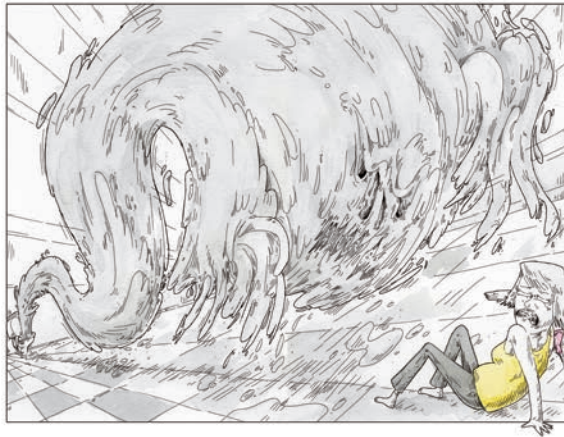
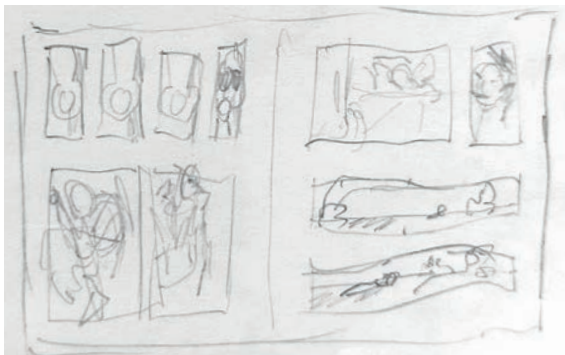
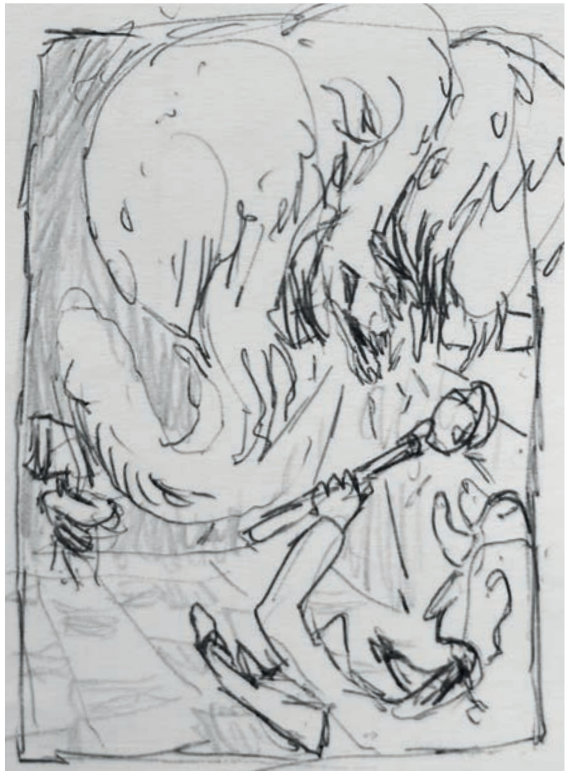
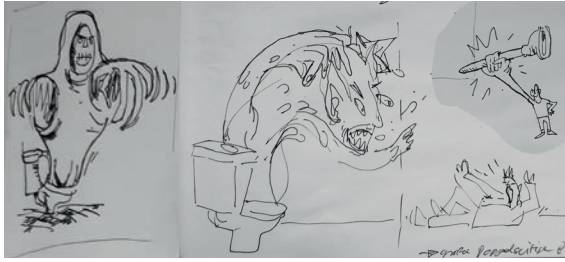


MAMA HAT'S DOCH GESAGT!

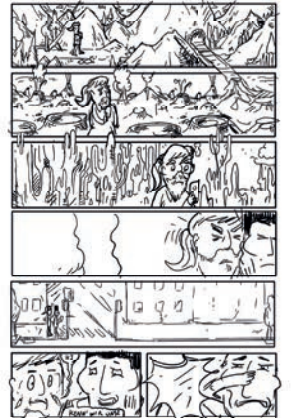
28/29



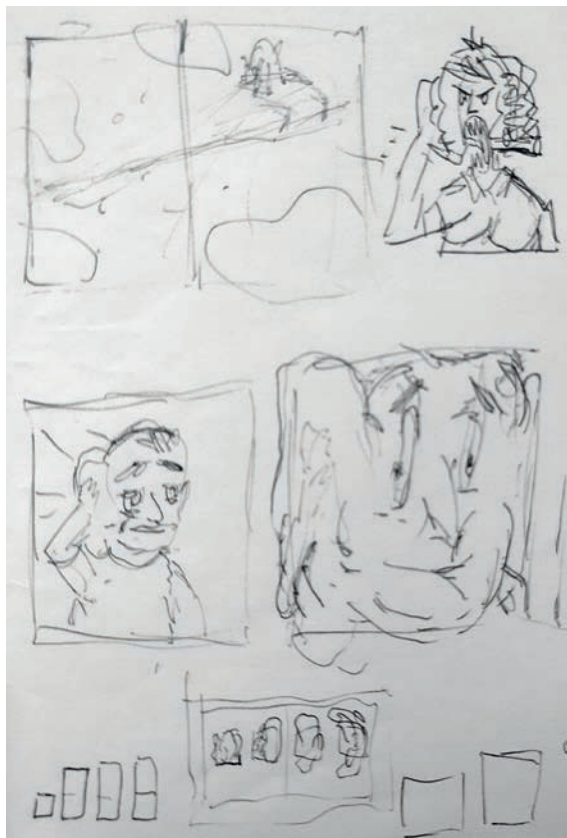
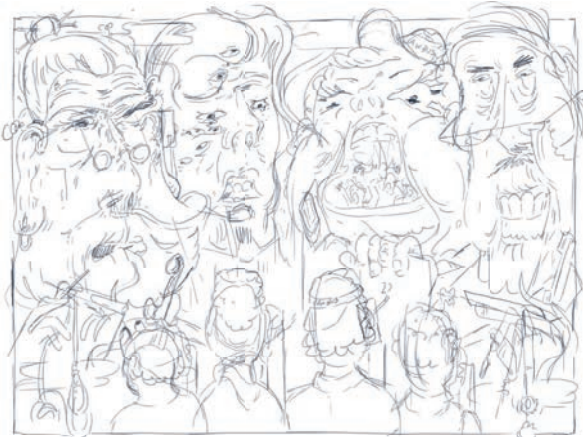
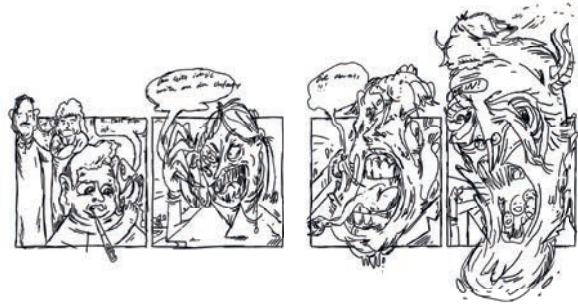
DAS GESCHÄFT



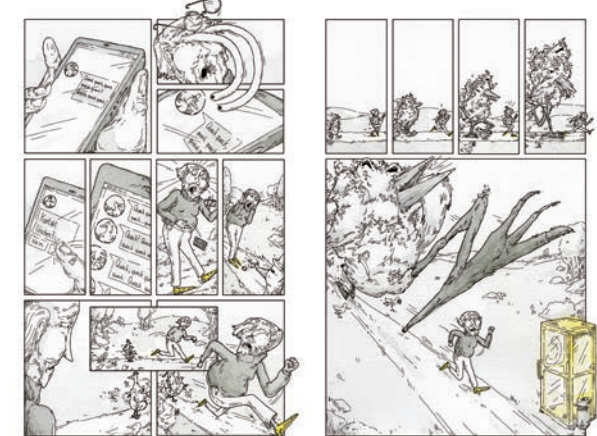
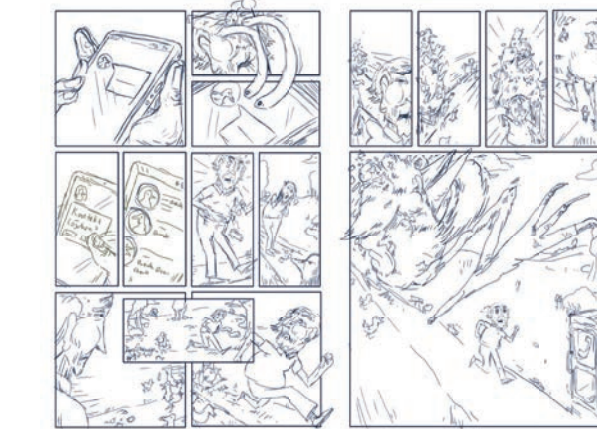
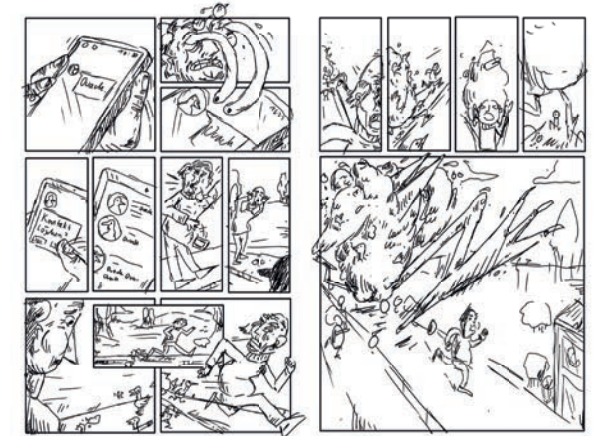
WI(E)DERSEHEN



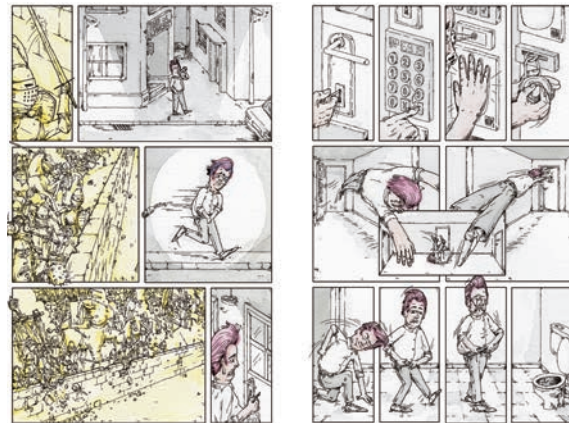
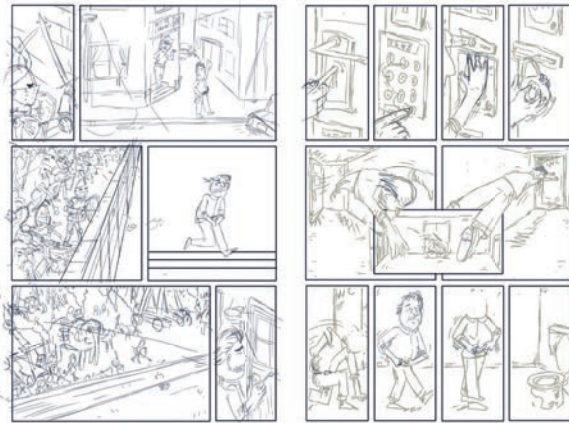
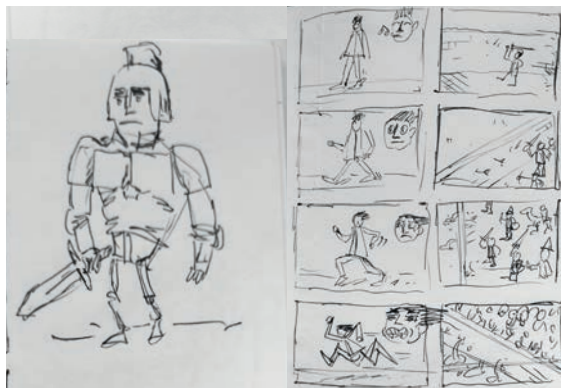
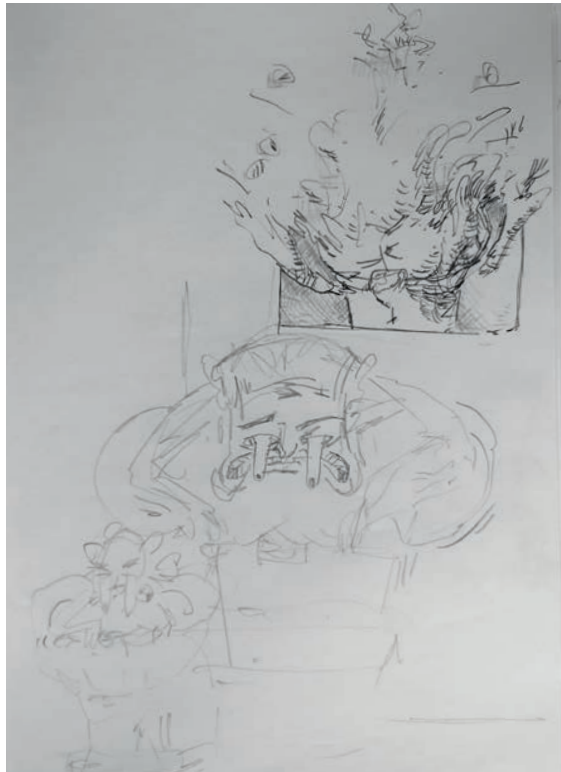
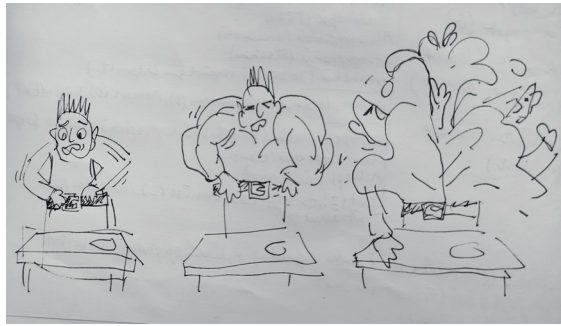
DIE ANZURUFENDEN



ENTENENDE

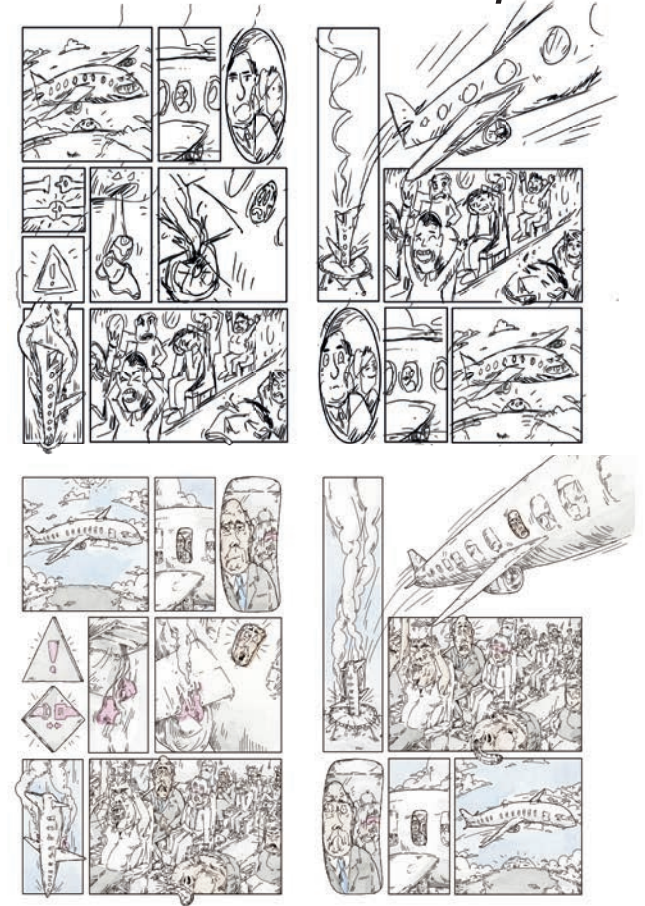


UFF, SCHON FAST ZUHAUSE

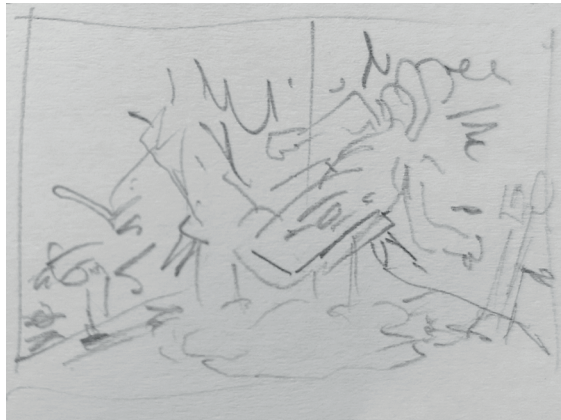


ÜBER DEN WOLKEN

34/35

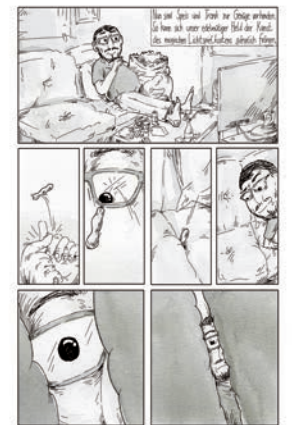
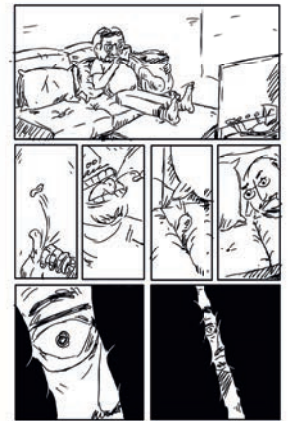
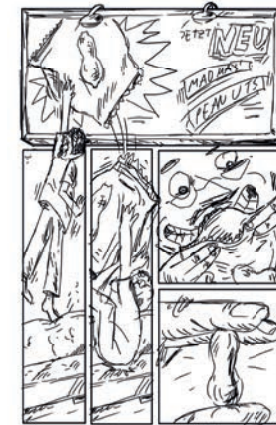


STROMSCHLAGGRESSIVITÄTERREGEND



DIE REISE ZUM MITTELPUNKT DER SOFARITZENWELT

36/37

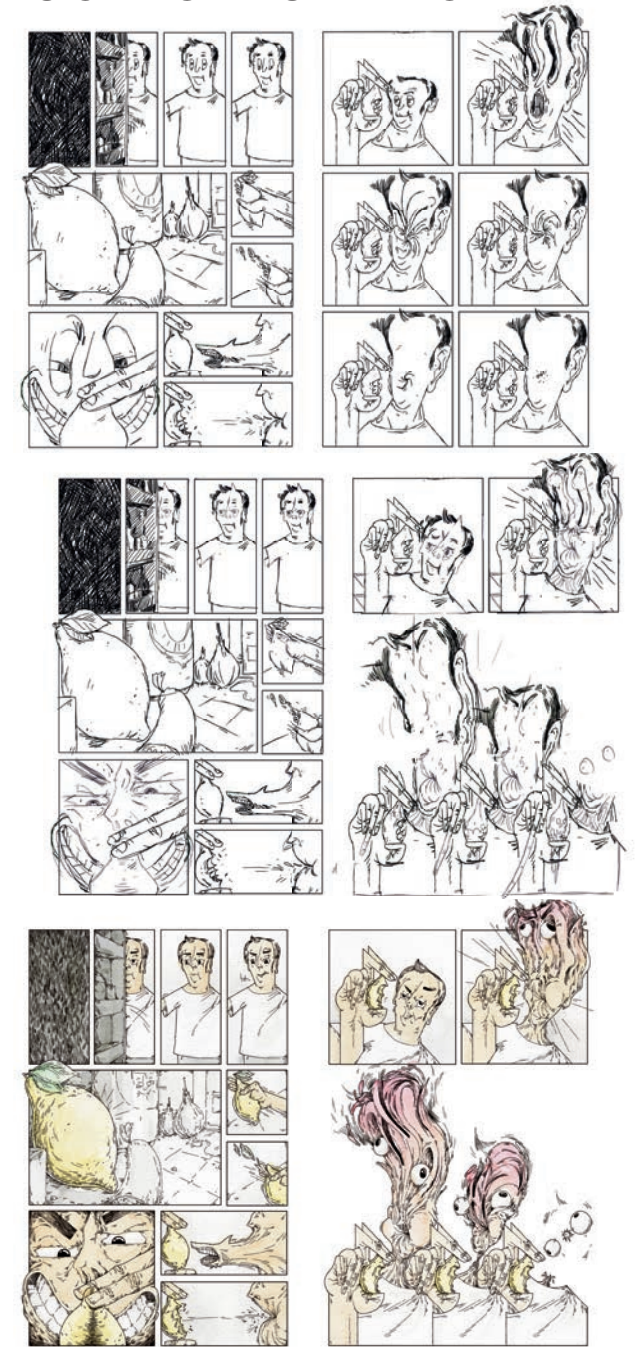
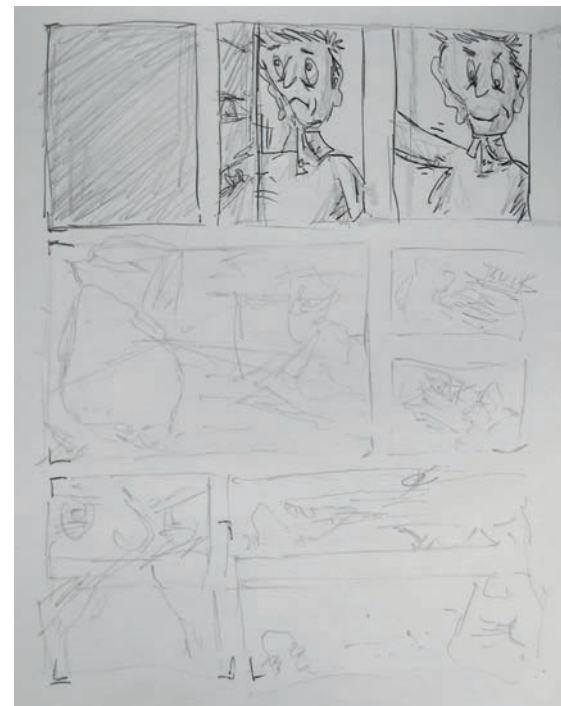
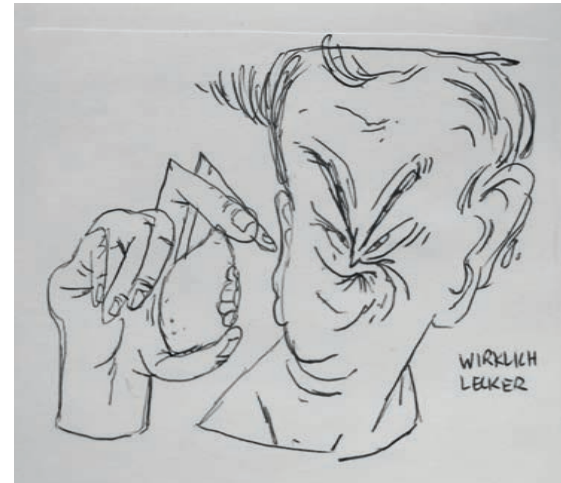


121+138=259

38/39



DIE SAUER-MACHT-LUSTIG MUTPROBE



WEITERES

Vor und hinter einem Comic gibt es rahmenhafte Zwischenseiten. Generell fungieren diese als eine Art Pause bzw. Abwechslung zu den Hauptgeschichten. Man kann diese Trennseiten auch mit Schwarzblenden in Filmen vergleichen. Ähnlich wie das Intermezzo (komplett schwarzes Bild und musikalische Untermalung) bei Stanley Kubricks *2001: Odyssee im Weltraum* (1968), erfüllen die Zwischenseiten eine Art Auszeit vom hauptsächlichen Geschehen.

Auch vergleichbar zum Film, sind diese Seiten auf schwarzen Hintergrund zu sehen. Es wird nur in schwarz-weiß gearbeitet und damit unterscheiden sich diese Seiten auch optisch von den (farbig oder in Graustufen) aquarellierten Comics.

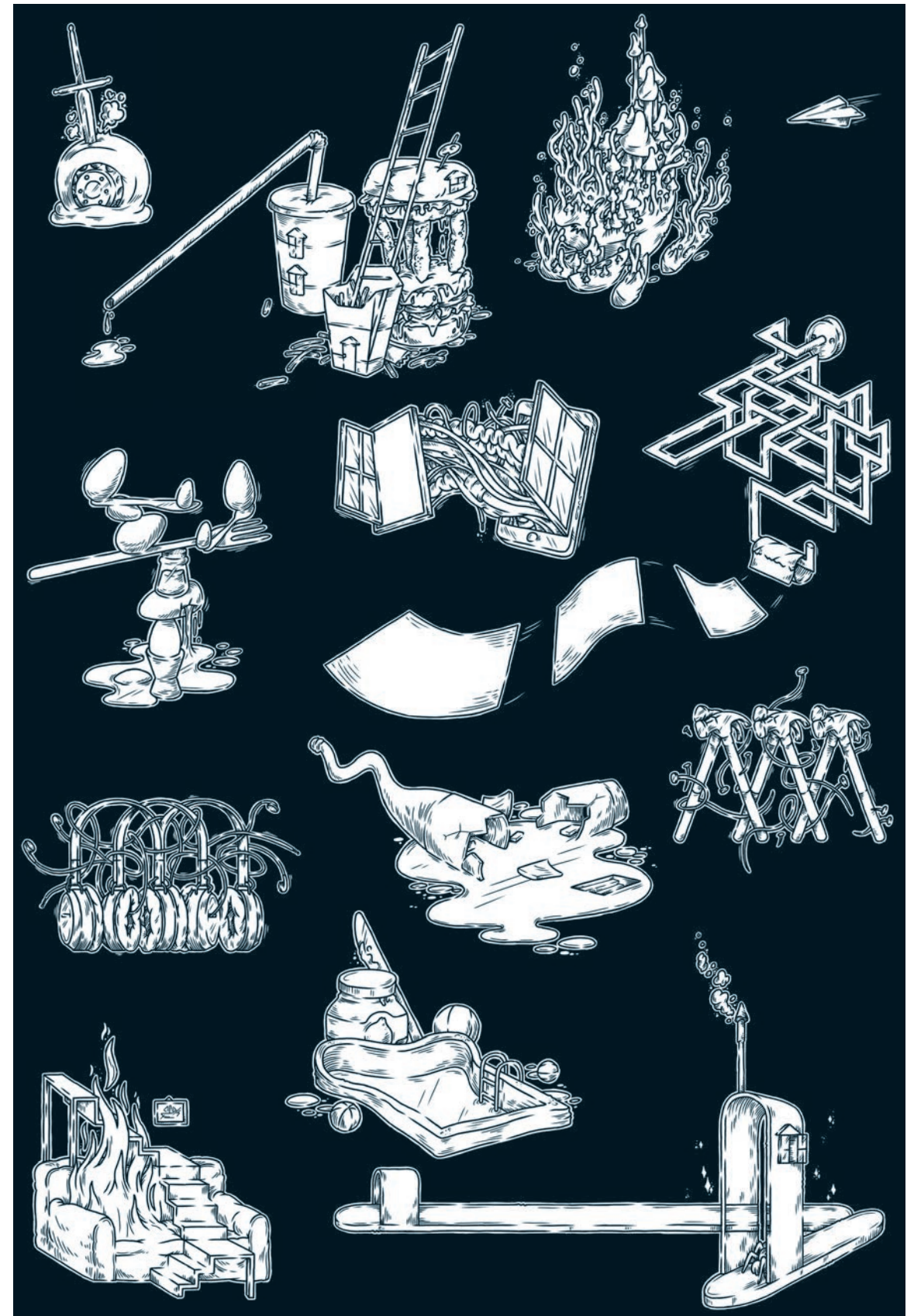
Vorschauillustration

Die Idee eines zweiten Illustrationsstil in meinem Buch zu nutzen habe ich bereits im Kapitel **Linework** (S. 18) erwähnt. In diesen Zwischenseiten (des ersten Konzepts) wäre das Thema, die Angst davor aufzuwachen und jemand oder etwas anderes zu sein, gewesen. Es wäre immer die gleiche Ausgangssituation zu sehen (Person sitzt auf einem Bett), nur eben mit anderem Inhalt. Angelehnt ist diese Idee an die Bilderreihe *La Faune de Mars* von Moebius. Skizzen zu dieser Idee sind im Kapitel **Verworfenes** (S. 51) zu sehen. Ich wollte jedoch mehr Abwechslung in den Motiven haben, mich von dem quadratischen Format Comic mehr entfernen und allgemein minimalistischer zeichnen. Die Trennseiten sollen sich mehr von dem sonstigen Comic-Stil unterscheiden.

Jeweils ein thematischer Block beginnt mit einer Seite, auf der eine Illustration zur Vorschau abgebildet ist. Generell behandeln diese Abbildungen ebenfalls Schreckliches im Alltag.

Stiltechnisch haben diese Illustrationen sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede zu den Comics. Auch hier ist der Zeichenstil linear und ebenfalls wurde eine Formschraffur benutzt. Jedoch ist der Detailgrad geringer, die Linien sind dicker und es wurde gänzlich auf Farbe verzichtet. Allgemein wurde hier auch abstrakter gezeichnet. In dem Illustrationen befinden sich surreale Elemente, wie Fenster, Türen und Treppen. Zusätzlich sind die stellenweise geometrisch wirkenden Zeichnungen in die Länge oder Breite gezogen und Proportionen variieren. Die abgeschlossenen Motive im reduzierten und plakativen Stil kombiniert mit der weißen äußeren Outline ergeben einen Look, ganz ähnlich wie bei Aufklebern, die man in den Straßen finden kann.

Auf der gleichen Seite ist die wissenschaftliche Bezeichnung der Phobie notiert. Teilweise sind Begriffe aber auch frei erfunden oder umgangssprachlich ausgedrückt. Dies dient einerseits als Triggerwarnung für tatsächlich Betroffene und im Falle der nicht allzu korrekten Begrifflichkeiten als weitere Ebene im Humor.



Vorschauillustrationen

- Die Busfahrt:* Platter Reifen
- In eigenen vier Wänden:* Essiggurke auf Burger
- Mama hat's doch gesagt (drei Geschichten):* Verschlammter Apfel (drei Stadien)
- Das Geschäft:* Kein Klopapier mehr
- Wi(e)dersehen:* Verknotete Kopfhörer
- Die Anzurufenden:* Kaputtes Handy
- Entenende:* Balancierte Frühstückseier
- Uff, schon fast zuhause:* Zerbrochene Flasche
- Über den Wolken:* Papierflieger
- Stromschlagaggressivitättergend:* Krumme Nägel
- Die Reise zum Mittelpunkt der Sofaritzenwelt:* Brennendes Sofa
- 121+138=259:* Spinne im Badelatschen
- Die sauer-macht-lustig Mutprobe:* Loch im Brot

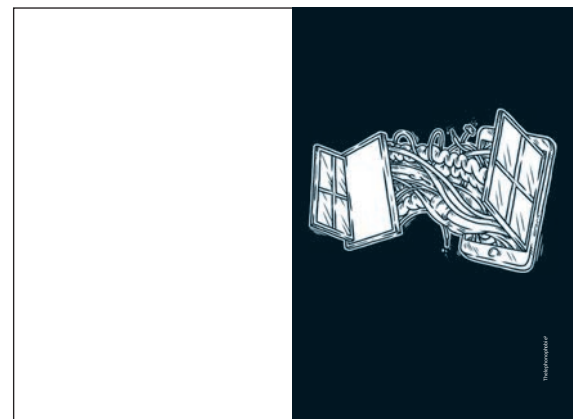
Titel der Comics

Nach der Vorschauillustration erscheint eine Doppelseite mit ausschließlich dem einfach gestalteten Titel des folgenden Comics. Das, was ich im Kapitel **Warum Deutsch?** (S. 13) erläutert habe, ist hier angewendet. Neologismen, bekannte umformulierte Floskeln, Nominalisierungen und Ausrufe sind für die Namensgebung eingesetzt wurden. Der Titel *Stromschlaggressivitättergend* ist ein Perspektiv-Work und offensichtlich inspiriert von Michael Endes *Der satanarchäo-lügenalkohöllische Wunschpunsch* (1989).

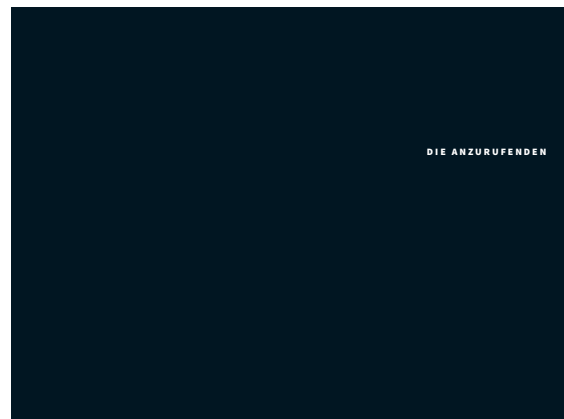
Typografisch wird schlicht gearbeitet. Eine möglichst einfache aber gut lesbare Schrift wird für Überschriften und Text wurde verwendet.

Textseite

Die Textseiten erscheinen nach einem Comic. In den Texten wird Bezug zu den vorherigen, meist textfreien, Bildergeschichten grob Bezug genommen. Dadurch erhalten die Comics eine weitere Inhaltsebene und zusätzlich wird eine Abwechslung zum Visuellen geboten. Die freien Texte wurden von Bekannten und teilweise von mir selbst verfasst. Es gab nur die Vorgabe, dass der Text in Deutsch geschrieben wird. Darunter sind u. a. Gedichte, Gesangstexte, Ansprachen und freie Lyrik, von Acht-Zeilern bis 2-seitigen Texten ist jegliche Länge vertreten. Sämtliche Werke wurden extra für diese Bachelor-Arbeit verfasst und besitzen dadurch eine gewisse Exklusivität, Aktualität und eine optimale Einbindung in meine Bachelor-Arbeit. Auch hier ist wieder der Kollektiv-Gedanke zu bemerken, da hier die Ideen gemeinsam erarbeitet wurden. Ich persönlich habe gelernt, dass selbst Texte zu schreiben auch ein spannendes und vielseitiges Medium der Kommunikation ist.



Vorschauillustrationen und wissenschaftliche Bezeichnung



Titel



Comic

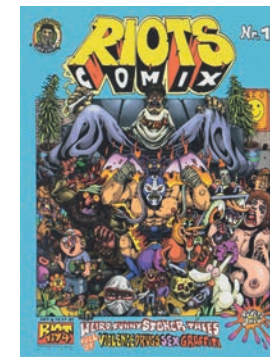


Textseite

UMSCHLAGGESTALTUNG

Frontcover

Der vordere Buchdeckel ist sehr relevant. Er ist das Gesicht des Werkes und spielt eine tragende Rolle in der allgemeinen Wirkung und Wertigkeit. Zunächst war ein Frontcover geplant, auf dem exemplarisch Figuren und Ereignisse aus dem Comicbuch abgebildet sind. Der Titel wäre ebenfalls zu sehen. Angelehnt war diese Idee an die Umschlaggestaltung von *Riots Comix No.1*.



08 Vorlage Riots Comix No.1 (Riots, 2019) und erster Entwurf

Diese Idee war zu plakativ. Etwas Subtileres, was den Inhalt nicht darstellt, sondern eher stellvertretend zeigt, war die nächste Idee. Der Leser soll interessiert sein, aber nicht wissen, was ihn erwartet, wodurch eine Art Überraschungseffekt erzeugt wird. Angst und Schrecken entsteht ja auch nicht mit Vorwarnung. Schon allein nicht zu wissen, was passiert, kann schrecklich genug sein. Daher bevorzugte ich ein generell minimalistisches Design.

Die Entscheidung fiel auf ein eine ausschließlich typografische Covergestaltung für das Buch. Graffiti's und allgemein illustrative Schriften befanden sich schon früh in meinem Interessenfeld. Ich zeichnete meine Schulhefte damit voll und versuchte die Werke von den Autobahnen NRW nachzuahmen. Heute verbinde ich immer noch Illustrationen und dazu passende Schriftzüge.

Schon allein durch diese Vorkenntnisse schien eine gezeichnete Typografie optimal. In einer Handschrift kann sowohl die Stimmung als auch den zeichnerischen Stil meines Werkes vereinfacht wiedergespiegelt werden.

Da Kalligrafie eine eigene Kunstrichtung und Handwerk ist, gibt es nahezu unendlich Möglichkeiten eine Schriftart zu produzieren. Als Orientierung nahm ich für meine Schrift Zweierlei: Die Titelschrift von *Nightmare on Elm Street* (oder der deutsche unbekanntere Titel *Nightmare - Mörderische Träume*)



09 Titelschrift von erster Entwurf Mörderische Träume (Wes Craven, 1984)

und die Aussage einer Kommilitonin im Kurs, dass die verwendete Schrift auf meinem ersten Entwurf (siehe links) ihr sehr gut gefiel, da diese Schrift schrecklich aussieht.

Die erste Idee greift das Thema der Angst und des abstrakten Horrors auf und die zweite Idee bezieht sich vielmehr auf die übergeordnete Selbstironie meiner Arbeitsweise als den Inhalt der Geschichten. Ich arbeitete beide Ideen aus und zeichnete eine Vielzahl von Möglichkeiten. In einer anschließenden Umfrage (besonders mit meiner WG) sollte jede befragte Person die Skizzen bewerten. Alle Probanden kennen grundlegend mein Projekt und nach diesem kurzen Experiment kristallisierte sich eine generelle Richtung heraus. Durch die diese Gespräche wurde deutlich, welcher Stil auch im Kontext meiner Arbeit sinnvoll ist.

Die letztendlich Schrift befindet sich in der Schnittstelle zwischen Grusel und Humor.

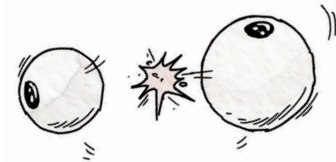
Bei den aggressiveren Typografien, die schnell gekratzt aussehen, fehlte die Selbstironie. Diese wirken sehr ernst und passen eher zu CD-Cover von Metalcore-Bands oder Spiele des Horror-genres. Im Gegensatz dazu erscheinen die wackeligen Typografien zu humorvoll und nicht ernst genug. Hier fehlt der Aspekt der Angst, da dies schließlich der Kerninhalt meiner Arbeit ist. Die Covergestaltung vermittelt somit das zentrale Thema, Angst und Schrecken, jedoch nimmt sie sich nicht allzu ernst, da sie doch in einer gewissen Einfachheit fast gekritzelt ist.



Möglichkeiten Schriftart für das Frontcover

Backcover und Buchrücken

Zum vorderen Buchdeckel gehört auch ein passender hinterer Buchdeckel. Im ebenfalls minimalistischen Design entschied ich mich für eine Kombination aus schlichter Typografie und einer kleinen Illustration. Sowohl die Schrift, als auch die Zeichnung entnahm ich aus dem Inneren des Buches. Die Schriftgröße ist die gleiche, wie die Titel der Comics. Aus dem Comic *Die sauer-macht-lustig Mutprobe* entnahm ich die fliegenden Augen.



Augen aus *Die sauer-macht-lustig Mutprobe*

Dieses Element ist stellvertretend für die gezeichneten Emotionen, da wir Menschen hauptsächlich mit unseren Augen nonverbal kommunizieren. Dieser Art der Gefühlsmitteilung der Protagonisten bediene ich mich oft.

Der Buchrücken beinhaltet den gleichen Schriftblock, wie der hintere Buchdeckel unten. Hier ist der Titel lesbar abgebildet.

Titel der Arbeit

Ich wählte einen einfachen und klaren Titel für meine Bachelor-Arbeit. Der Titel *SCHRECKLICHES* lässt viel Freiraum zur Interpretation zu, erzeugt aber ebenfalls eine spezifische Stimmung. Der Duden erklärt »schrecklich« folgendermaßen:

»durch seine Art, sein Ausmaß Schrecken, Entsetzen auslösend«

oder

»in seiner Art, seinem Verhalten o. Ä. so unangenehm, dass es Abneigung oder Entrüstung hervorruft, als unendlich, unerträglich empfunden wird«

- aus dem Duden (e)

Die Wirkung des Gezeichneten und die Emotion der Charaktere stehen im Fokus, was dieser Begriff ebenfalls ausdrückt. Außerdem ist der Ursprung des Titels ein abstraktes Adjektiv, was als Nomen genutzt sinnbildlich für die Visualisierung von einem undefinierbaren Gefühl steht.



Frontcover



Backcover und Buchrücken

Selbstporträts

Zusätzlich zu einer geschriebenen Einleitung für mein Buch wählte ich eine ergänzende Zeichnung. Inspiriert durch ein vergangenes Bachelorprojekt entschied ich mich für eine Art Selbstporträt.

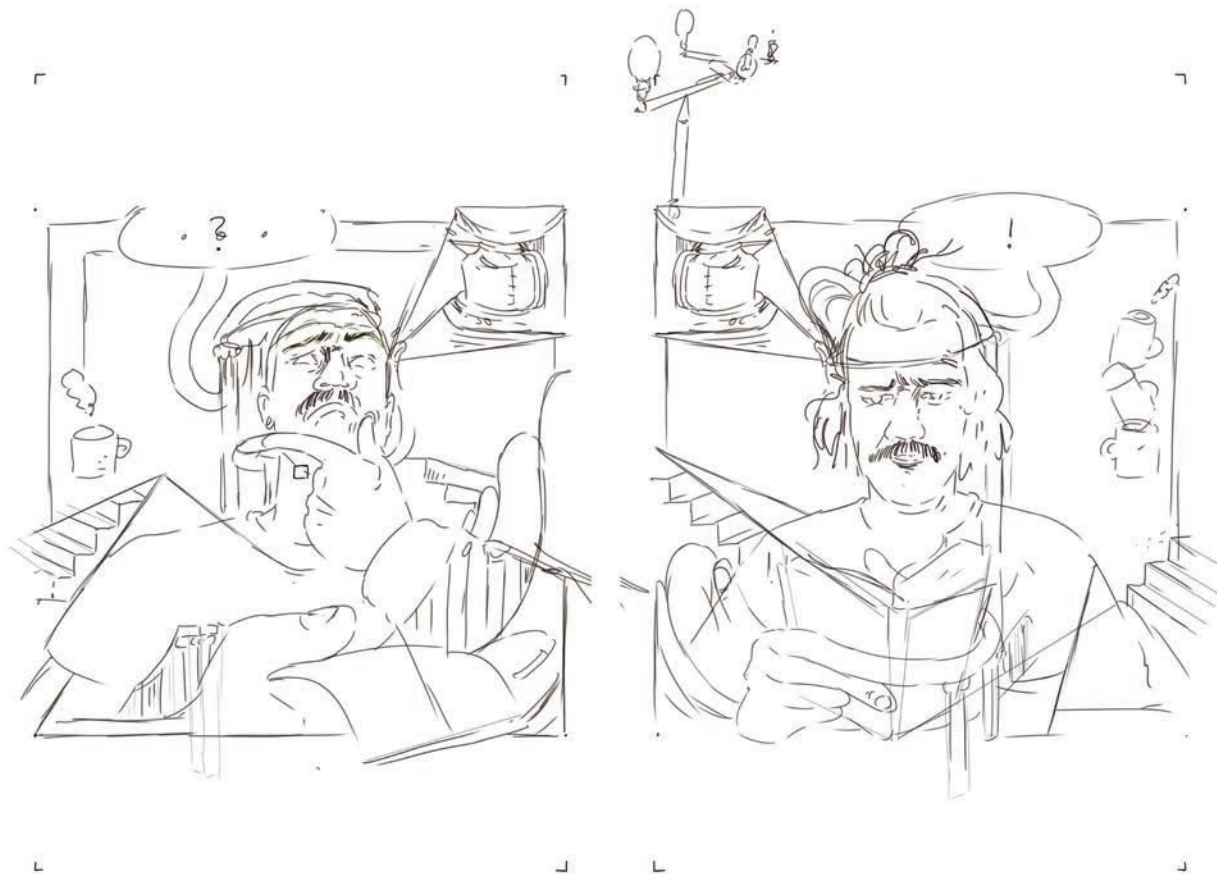
Sebastiano Lia zeichnete sich selbst auf der letzten Seite seines Werkes *Grotoskkk 3000* (2020) als kritzelige Karikatur. In meinem Werk tue ich es ihm gleich und erfülle somit eine ähnlich Funktion. Die Lesenden erhalten ein selbstironisches Bild des Autors bzw. Zeichners.

Damit verbunden setze ich die Idee einer Kommilitonin aus meinem Kurs um. Ich wollte auch eine Narrative in das Selbstporträt zur Einleitung einbringen aber hatte zunächst kein Thema. Sie schlug die Angst vor einer leeren Seite vor. Ich war sofort begeistert von dieser Idee, da sie erstens perfekt zu meiner allgemeinen Thematik passt, zweitens kann sich jeder Kunstschaffende in diese doch schreckliche Situation hineinversetzen.

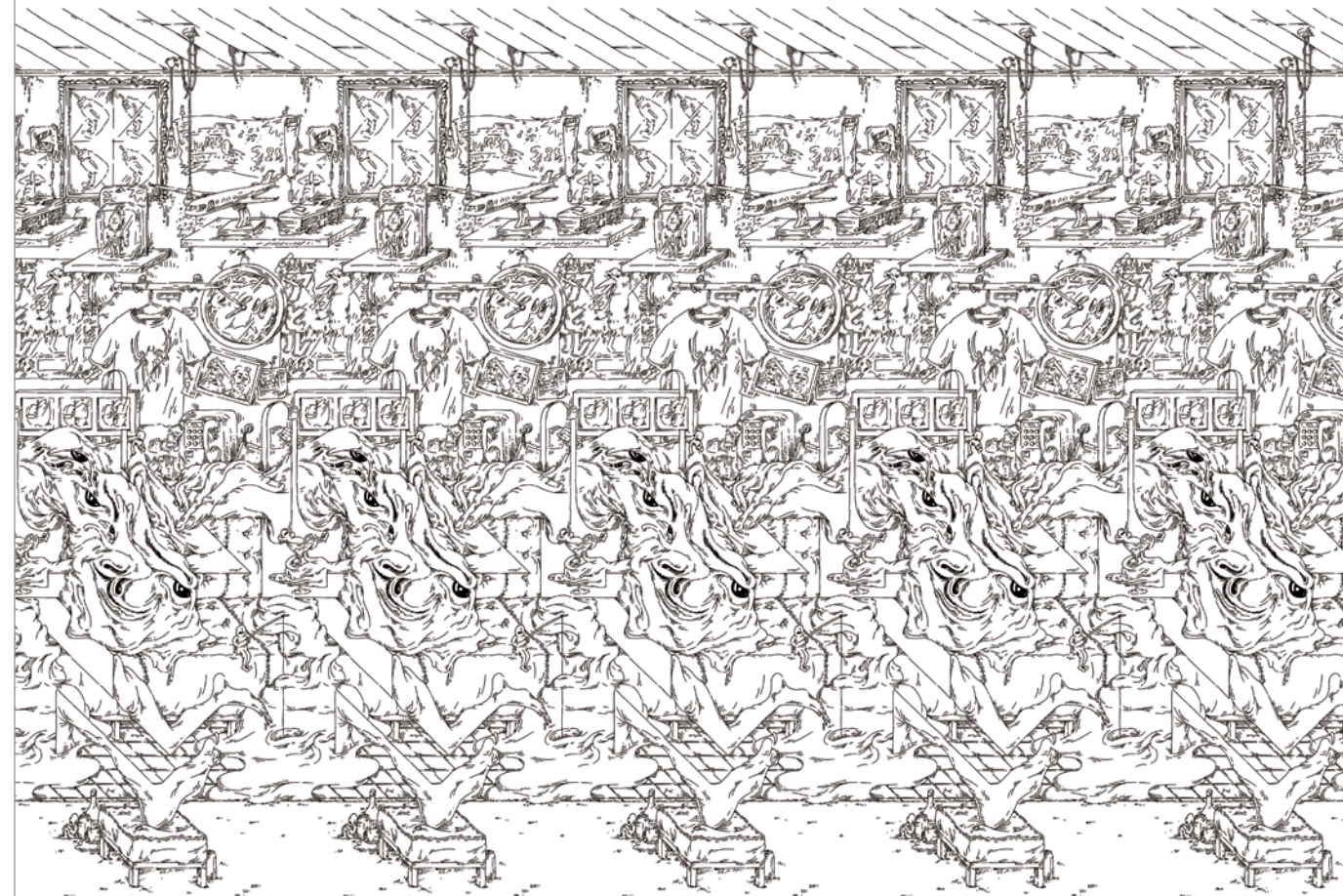
Somit symbolisiert die erste Zeichnung im Buch das Gefühl vor dem Projekt und die letzte Illustration die Situation am Ende des finalen Projektes.

Einleitungssofatyp

Ich wollte unbedingt eine Musterseite als Startseite für mein Buch. Schon vor diesem Projekt fertigte ich die Skizze zu dem jetzt genutzten Motiv. Diese Art von grafischer Einleitungsseite gleicht der Verwendung von einem Vorsatzpapier. Als Platz für diese Zeichnung wähle ich jedoch die Stelle nach dem Schmutztitel mit Impressum und der Einleitung und vor dem Nachwort. Somit bildet diese Illustration den Rahmen für den Hauptteil. Zusätzlich fungiert die sich wiederholende Zeichnung als eine Art bildliches Inhaltsverzeichnis. Der Typ auf dem Sofa (der quasi die Lesenden darstellt) hat hinter sich eine Vielzahl von Objekten, die in den Comics vorkommen oder den Inhalt von den Geschichten widerspiegelt.



Skizzen und fertige Selbstporträts

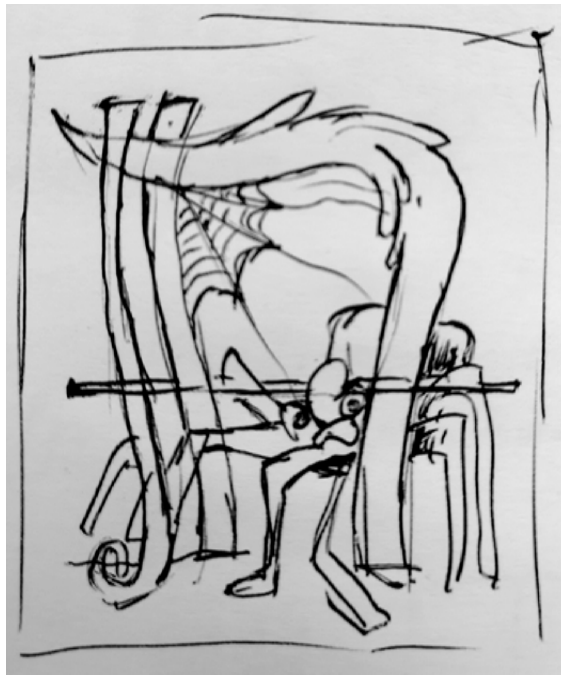


Einleitungssofatyp

VERWORFENES

Die bereits ausführlich erklärten verworfenen Ideen waren aber immer die wichtige Grundlage für das finale Konzept. Das Wissen, wie man etwas nicht machen möchte oder kann, ist in einem Prozess von besonderer Wichtigkeit. Der vermeidliche Zeitverlust ist vergleichbar gering gegenüber dem Gefühl, was wäre, wenn ich etwas so oder so gemacht hätte. Es ist eine Herausforderung die erarbeiteten Ideen ständig zu hinterfragen. Das Ergebnis, meistens eine Verbesserung des Konzepts, lohnt sich allerdings immer. Es folgen erarbeitete Konzepte, die jedoch gänzlich verworfen wurden.

Zu dem Konzept **Lexikon** (s. 14) gäbe es eine Kombination aus Typografie und der thematisierten Phobie.



A und Arachnophobie

Zu den gewählten dreizehn Phobien für die Haupt-comics gab eine Vielzahl von weiteren aufgeschriebenen Ideen. Für manche wurden auch schon die ersten Visualisierungen skizziert.



Grobe Skizze zur verworfenen Idee Mit Gürteltasche an Türklinke hängen bleiben

Eine frühe Idee für Illustrationen mit trennender Funktion waren zeichnerische Muster zum Thema Todesursachen. Jedes Rechteck beinhaltet eine (realistische oder absurde) Todesursache. Insgesamt ergibt sich eine Art Wimmelbild.



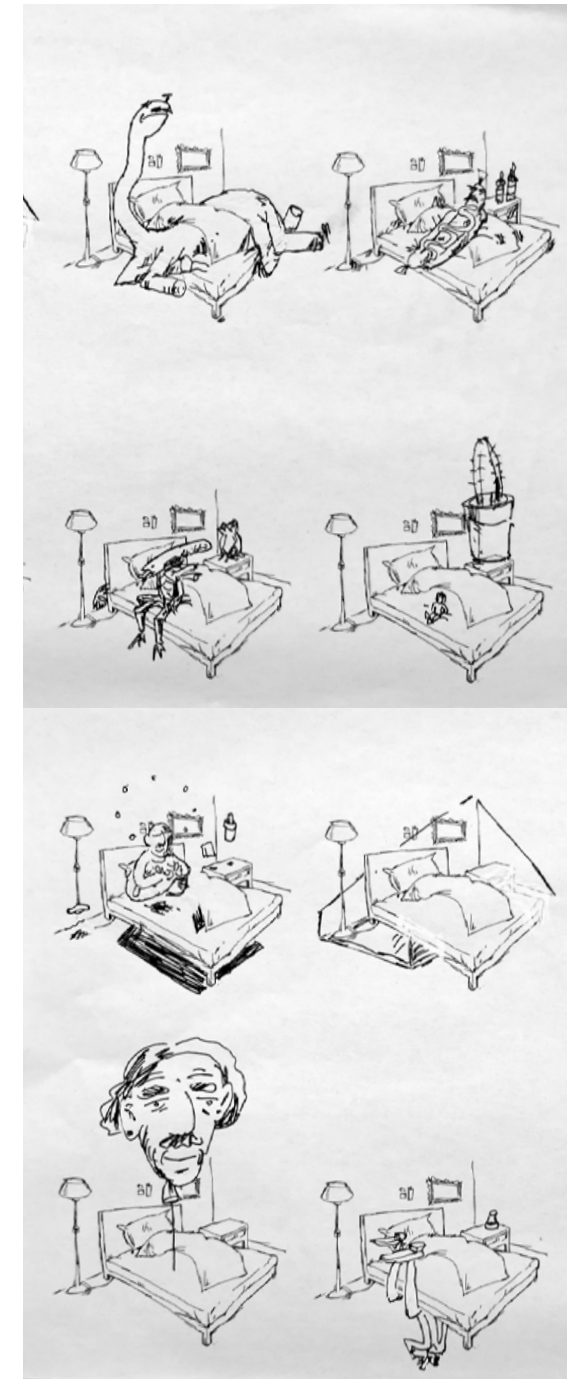
Todesursachen (Autounfall, Zahnseide, Pfeil in den Fuß, Flatulenz, etc.)

Farblich probierte ich auch digitale Optionen aus. Jedoch fehlt es hier an Wissen, Hintergründe mit einem gewissen Charme zu erzeugen. Dies ist in zukünftigen Projekten ein Versuch wert.

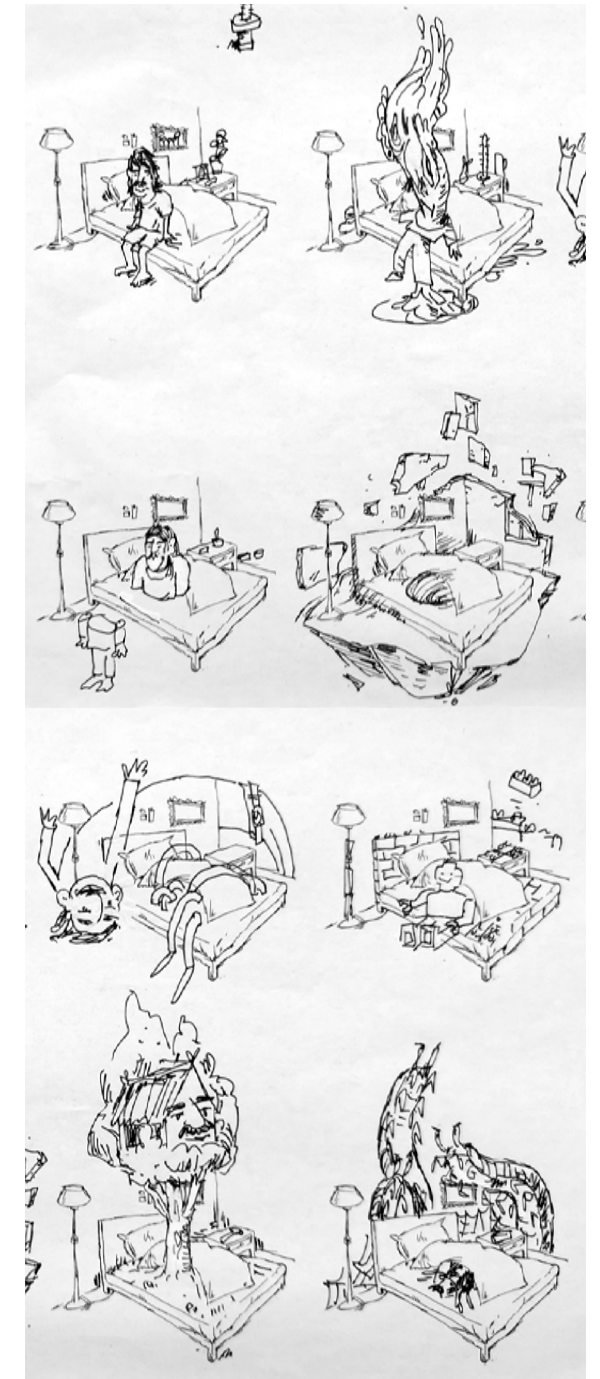


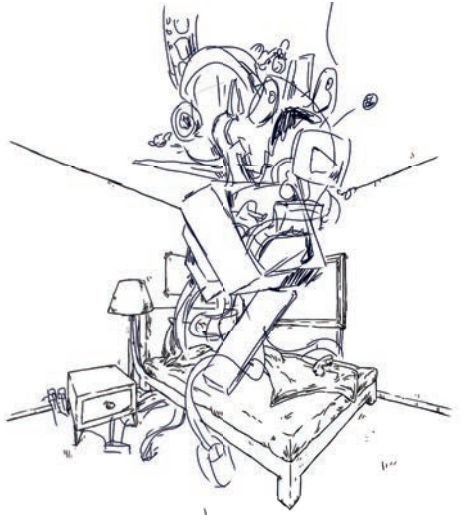
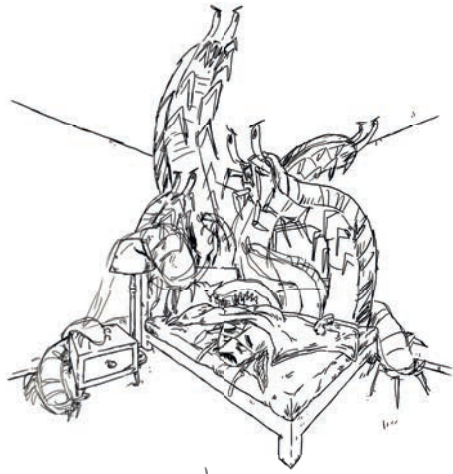
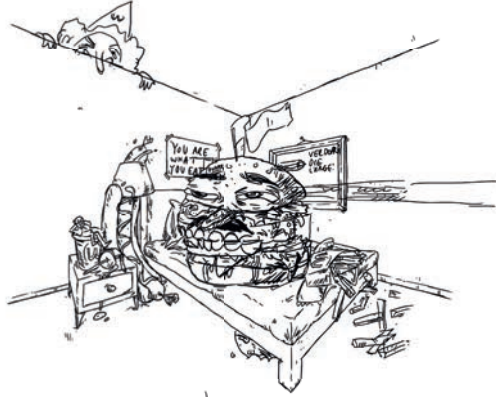
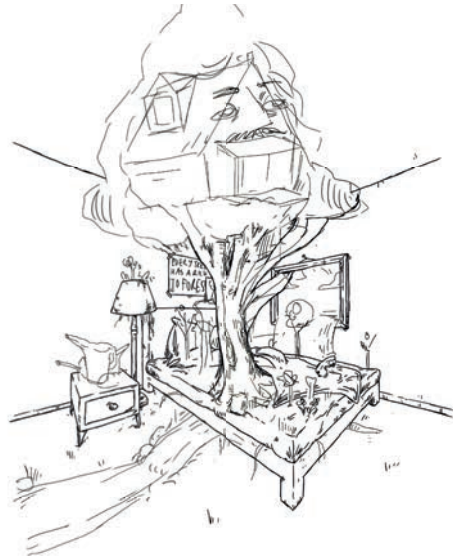
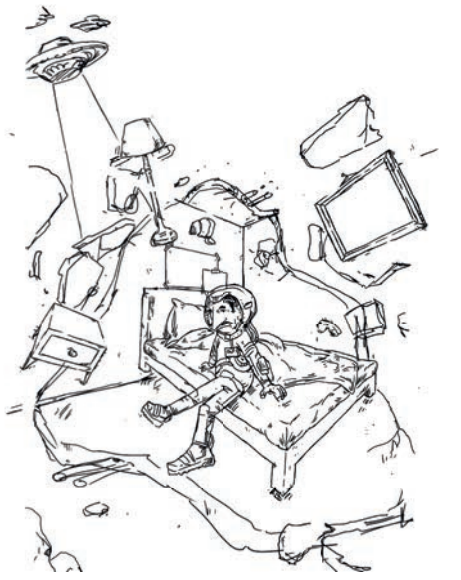
Digitale Kolorierung von Die sauer-macht-lustig Mutprobe

Die nicht genutzte Idee, die im Kapitel **Vorschauillustration** (S. 42) erklärt wurde, hatte den Arbeitstitel *Bin so erwacht*. Zu diesem Konzept sind die meisten verworfenen Ideen und Skizzen entstanden und teilweise schon digital ausgearbeitet wurden.



Skizzen zu Bin so erwacht





FAZIT

Was habe ich gelernt?

Verteilt in den einzelnen Kapiteln habe ich von verschiedenen Erkenntnissen berichtet. Zusammenfassend habe ich eine Vielzahl von faktischem und emotionalem Wissen erlangt.

Für mein späteres Berufsleben (ob selbstständig oder angestellt) habe ich neue Techniken erlernt. Mit meinem optischen Grafiktablet und dem Zeichenprogramm habe ich viele Stunden gearbeitet und meine eigene konstruktive Arbeitsweise entwickelt.

Komplett neu ist mein Wissen über das Erstellen von Comics, Aquarellieren und die digitale Zusammenstellung für ein gebundenes Buch. Mit Sicherheit werde ich Zukunft ein weiteren Comic erarbeiten.

Auch meine Arbeitsweise, einzelne Schritte und Zeitmanagement, konnte ich verbessern. Ich kann mir auch vorstellen ein Teil von einem kleinen Team zu sein mit der Funktion das Projekt zeitlich zu ordnen und die Übersicht zu behalten. Ordnung und System liegen mir.

Emotional wurde mir die Wichtigkeit von gemeinsamen Erarbeiten von Ideen (kollektive Konzeptfindung) bewusster. Ob im Kurs oder mit Freunden, es bereitet mir einfach Freude. Neue Perspektiven erschließen sich und man erhält eine neue Art von Motivation, da man den Anderen Erarbeitetes gerne präsentiert.

Zu meiner persönlichen Entwicklung als Illustrator erlangte ich zu Kenntnissen, worin ich noch konkreter meine Stärken positioniere. Vor Allem die erste konzeptionelle Phase sagt mir zu. Beim Entwickeln von Ideen und Erstellen der ersten Skizzen empfand ich eine große Motivation.

Ich mag es groteske Geschichten zu erzählen und andere Menschen zum Lachen zu bringen, ganz egal mit welchem Hintergrund.

Allgemein habe ich auch erfahren, dass sich Wagnisse in der Regel immer lohnen und auch verworfene Ideen sehr wertvoll sind.

Ich bin erstaunt, wie gut das Aquarellieren funktioniert hat. Natürlich hatte ich zuvor auch keine Erwartungen, jedoch durch dieses Experiment ist mein finales Werk jetzt sicherlich ein gutes Stück besser als ohne Hintergründe.

Auch das Wagnis sich aus seiner Komfortzone hinaus zu trauen, hatte stets zu Verbesserung meiner Bachelor-Arbeit geführt.

54/55

Was würde ich besser machen?

Allgemein bin ich übermäßig zufrieden mit meinem finalen Werk. Ich bin stolz auf das, was ich erschaffen habe. Dies ist nicht selbstverständlich und ich hoffe in zukünftigen (Comic-)Projekten erlange ich ebenfalls diese Zufriedenheit.

Natürlich gibt es auch Aspekte die ich, wenn ich das Projekt noch einmal machen würde, anders gemacht hätte. Dies sind allerdings allesamt keine gravierenden Änderungen und ich empfinde es als sehr zielführend als Künstler (oder Designer) immer nach Verbesserung in seinem Schaffen zu streben.

Auch wenn ich meine Systeme liebe, hätte ich gerne im Linework mehr Experimente gewagt. In diesem Bereich bin ich vielleicht auch schon teilweise eingefahren. Ich hätte gerne mal einen wahnsinnig krakeligen oder aggressiven Stil genutzt, an Stellen, wo es passt. Ebenfalls hätte ich gerne noch mehr abstrakte Elemente genutzt und vor Allem das Setting mehr abstrahiert (Bäume bestehen nur auch Quadraten, Häuser in Escher-Ästhetik, etc.).

Beim Aquarellieren hätte ein wenig mehr Mut meinerseits gut getan. Das Medium wurde nicht in dessen Gänze ausgeschöpft. Alles wirkt leicht verwaschen, was ich persönlich auch nicht schlecht finde, jedoch hätten z.B. tiefschwarze Flächen einen großen Effekt gehabt. Ich möchte lernen, wie man eine dichtere Atmosphäre mittels Farben erzeugen kann. Ebenfalls der Einsatz von Texturen (gemalt und zufällig) kam viel zu kurz.

Das doch teilweise sklavische Festhalten an das Grundraster hätte ich gerne hier und da vermieden und mehr panelübergreifend illustriert.

Zu Beginn habe ich mich dazu entschieden die Wissenschaft und psychologische Aspekte außer Acht zu lassen. Jedoch würde ich mich in einem zukünftiger Projekt genau daran probieren, komplexe Psychologie humorvoll aber sachlich fundiert darzustellen. Dabei könnte ich mir als Thema z.B. Träume und ihre Deutung vorstellen.

ZITATE

- (a) https://www.imdb.com/title/tt0084787/quotes?ref_=ttrv_qL_4
- (b) <https://www.songtexte.de/songtexte/k-i-z-neuruppin-177210.html>
- (c) <https://www.zitate.eu/autor/sir-peter-ustinov-zitate/190963>
- (d) <https://digitalneuordnung.de/blog/zitate-digitalisierung/>
- (e) <https://www.duden.de/rechtschreibung/schrecklich>

Zukunftsvision

In meiner Arbeitsweise hat die Zusammenstellung von analogen Hintergründen und digitalen Outlines großes Potenzial. Diese Kombination habe ich so in der Form noch nie gesehen.

Ebenfalls halte ich die Kombination von Comics und kurzen Texten für eine spannende Schnittstelle zwischen klassischen Comics und Büchern.

Das Konzept ist so offen gestaltet, dass es ohne Probleme möglich wäre mehrere Bände zu der Thematik Ängste und Phobien zu produzieren. Es wäre auch denkbar einen Band zu einem übergeordneten Thema zu schaffen. Themen, wie Smartphones oder allgemein Technik, wären sehr ergiebig oder man greift aktuelle Thematiken auf. So könnte man einen (Spezial-)Band über die aktuelle Situation mit Covid-19 machen. Damit verbunden lassen sich viele schreckliche Geschichten entwickeln.

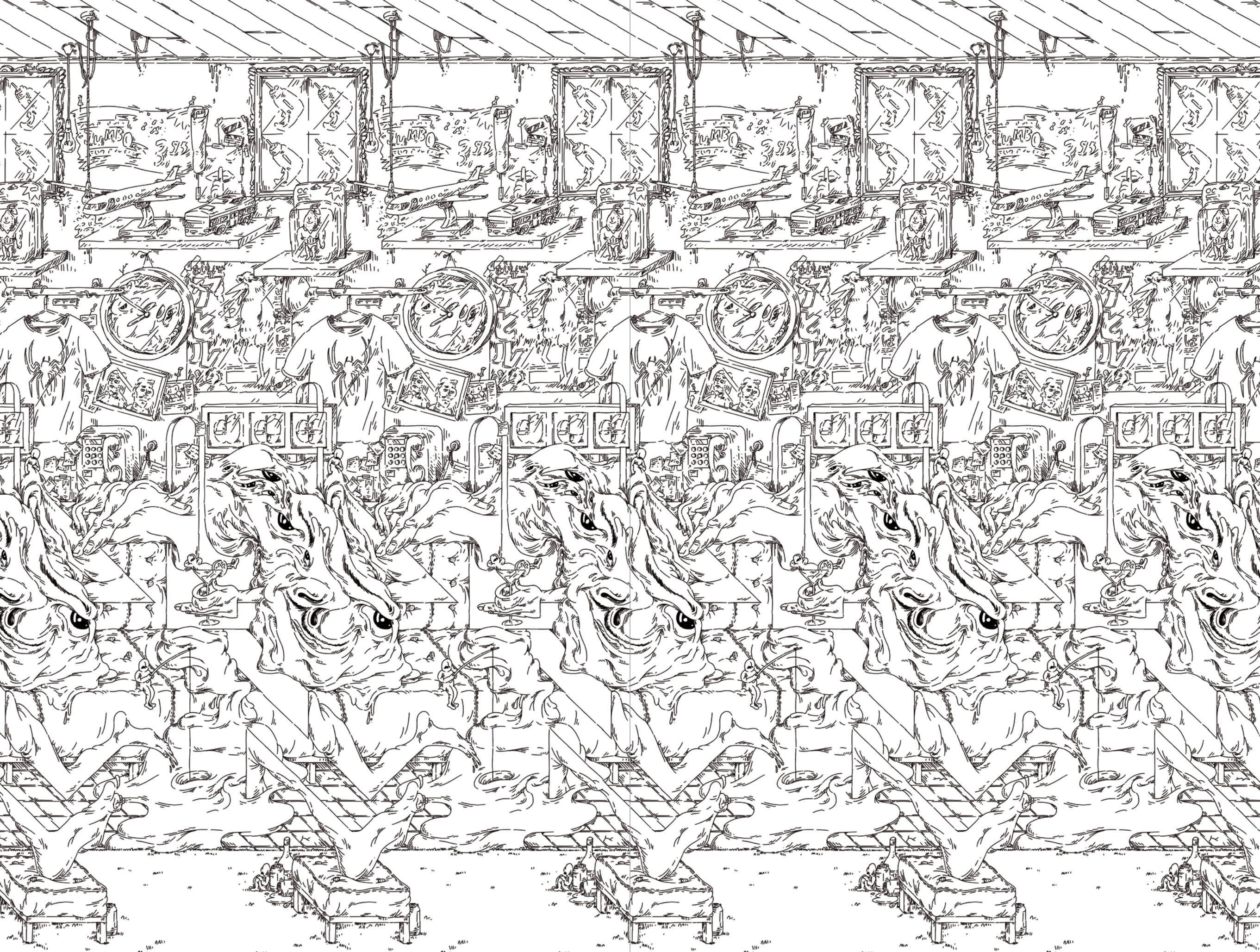
Zu dem Buch könnte es eine erweiterte Produktpalette bzw. Werbemittel geben. So könnten doppelseitige Illustrationen als Plakate und Postkarten gedruckt werden. Des Weiteren kann ich mir einzelne Panels als Aufkleber oder Figuren als lebensgroße Pappaufsteller gut vorstellen.

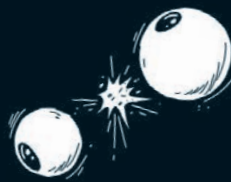
Allgemein und zusammenfassend werde ich den Berufszweig des Illustrators angehen. Nach meinem abgeschlossenen Bachelor versuche ich in diesem Bereich eine Selbstständigkeit aufzubauen. Die Arbeit an dieser Bachelor-Arbeit hat mir noch einmal verdeutlicht, dass ich sowohl die zeichnerischen als auch die menschlichen Fähigkeiten für ein solches Vorhaben mitbringe. Zeichnen ist meine ganz ganz große Liebe.

ENDE



Mitbewohner beim aufmerksamen Lesen der Entwürfe





SCHRECKLICHES

Wissenschaftlich Theoretischer Hintergrund