

AM ENDE STERBEN SIE ALLE

EINE GRAPHIC NOVEL ÜBER DEN KONFLIKT SRI LANKAS



Maturitätsarbeit 2022

Shrijan Sivathas, M6b

Betreut von Thierry Perriard

Kantonsschule Zürcher Oberland

Inhaltsverzeichnis

1. Abstract	3
2. Einleitung	4
2.1 Motivation	4
2.2 Definition «Graphic Novel»	5
2.3 Idee	5
2.4 Ziele der Arbeit	5
3. Arbeitsprozess	6
3.1 Recherche und Interviews.....	6
3.2 Handlung schreiben	6
3.3 Zeichnen	7
3.3.1 Figuren entwerfen.....	7
3.3.2 Die Geschichten Zeichnen.....	8
3.3.3 Mit Bildvorlagen arbeiten.....	11
3.3.4 Perspektive.....	11
3.4 Zeitplan.....	12
3.5 Schwierigkeiten und Lösungen.....	13
4. Reflexion.....	15
5. Danksagung.....	16
6. Quellenverzeichnis.....	17

1. Abstract

Die vorliegende Maturitätsarbeit befasst sich mit dem Versuch, den sri-lankischen Konflikt in einer Graphic Novel zu erzählen. Dabei beleuchtet die aus der Sicht gewöhnlicher Menschen erzählte Geschichte, die Alltagssituation der Menschen und die dort fehlenden Menschenrechte.

Die Graphic Novel wurde auf dem Microsoft Surface Pro 7 digital gestaltet. Die Illustrationen wurden mit dem Programm *Adobe Fresco* gezeichnet und die Texte mit *Adobe Photoshop* hineingefügt. Im schriftlichen Teil der Maturitätsarbeit befasse ich mich mit dem digitalen Zeichnen, dem Prozess und der Selbstreflexion. Auch erläutere ich die dabei entstandenen Problemstellungen und Verbesserungsvorschläge. "*Am Ende sterben sie alle*" soll den Leserinnen und Lesern die Welt hinter dem "Paradies" zeigen und sie somit zum Nachdenken anregen.

2. Einleitung

2.1 Motivation

Zeichnen ist meine Leidenschaft. Es hat mich schon mein ganzes Leben lang begleitet. In meiner Kindheit war ich sehr begeistert vom gestalterischen Arbeiten, vor allem mit dem Zeichnen und Malen. Deshalb fing ich zuhause an selbst analog zu zeichnen, sodass es mit der Zeit meine Freizeitbeschäftigung wurde. Ich zeichnete meistens sehr comichaft und hatte daran Spass. Durch das ständige Zeichnen entstand mit der Zeit mein eigener Stil und ich fühlte mich, als hätte ich eine künstlerische Identität erlangt. Nachdem ich ins Gymnasium kam, wandte sich mein Interessenfeld zum digitalen Zeichnen zu. Ich begann durch das selbstständige Lernen durch Youtube Tutorials, digitale Illustrationen zu zeichnen. Dabei verwendete ich Programme wie Adobe Photoshop und Adobe Fresco. Seit etwa einem Jahr bin ich aktiv auf Instagram und poste dort Elemente wie Character Designs und Illustrationen. Aus diesen Gründen fiel mir die Wahl der Maturitätsarbeit nicht schwer und ich wollte mich mit dem digitalen Zeichnen befassen.

Genauso wie das Zeichnen ist mir meine Muttersprache und meine Kultur sehr wichtig. Meinen Eltern war es sehr wichtig, dass ihre Kinder die tamilische Sprache pflegen und fließend Tamilisch sprechen und schreiben können. Deshalb wuchs ich in einem Umfeld auf, das geprägt von der Sprache und Kultur war. Da ich aber zweisprachig aufgewachsen bin, hatte ich viele Fragen im Kopf, vor allem als ich noch klein war. Warum bin ich «anders»? Warum bin ich in einem «fremden» Land? Als ich meine Eltern danach fragte, bekam ich nie eine Antwort. Immer wenn ich sie mit dieser Thematik konfrontierte, wurde ich ignoriert. Einige Jahre später, als ich reif genug war, fing ich an im Internet zu recherchieren und lernte die Geschichte meines Heimatlandes, Sri Lanka kennen. Erst danach verstand ich, warum niemand über diesen Sachverhalt reden wollten, denn er war grausam und unangenehm.

Ich wollte mich näher mit der Geschichte meines Heimatlandes beschäftigen und sah dafür die Maturitätsarbeit als Chance: Ich verknüpfte und kombinierte diese Idee mit dem Zeichnerischen.

2.2 Definition «Graphic Novel»

Graphic Novel wird im Internet wie folgt definiert:

Graphic Novel (dt. illustrierter Roman, Comicroman, Grafischer Roman) ist eine seit den 1980er Jahren populäre und aus den Vereinigten Staaten übernommene Bezeichnung für Comics im Buchformat, die sich aufgrund ihrer erzählerischen Komplexität häufig an eine erwachsene Zielgruppe richten.

2.3 Idee

Die Idee eine Graphic Novel zu zeichnen, stand für mich fest. Trotzdem hatte ich am Anfang Befürchtungen, ob diese Arbeit zu aufwändig und zu anspruchsvoll ist. Ausserdem hatte ich vorher noch nie solch ein grosses Projekt gemacht. Doch meine Familie motivierte mich sehr und ich tankte Selbstvertrauen in mir.

2.4 Ziele der Arbeit

Ein Ziel dieser Arbeit war, dass ich mich mit der Geschichte Sri Lankas, dessen Konflikte und deren Menschen befasse. Dabei wollte ich selber mehr über die Geschichte Sri Lankas erfahren.

Als weiteres Ziel hatte ich das digitale Zeichnen in Verbindung mit einem längeren Projekt. Die daraus entstandenen Erfolge und Misserfolge sollen mir wie Lernstufen sein.

Als übergeordnetes Ziel wollte ich die Konfliktsituation damals in Sri Lanka erzählen. Die Leserinnen und Leser sollen das alltägliche Leben normaler Menschen nachvollziehen und deren Mentalitäten und Nachwirkungen des Krieges erfassen.

3. Arbeitsprozess

Meine Arbeit teilte ich in drei Schritte auf: recherchieren/interviewen, die Handlung schreiben und zeichnen.

3.1 Recherche und Interviews

Der erste Schritt war das Recherchieren, denn ich brauchte Informationen, um die Handlung und somit die gesamte Arbeit aufzubauen. Ich konnte dabei mein Wissen auffrischen und viele neuen Informationen sammeln. Meine Fragestellungen waren: Wie war die gesellschaftliche Entwicklung Sri Lankas nach der Kolonialzeit? Was führte zum Bürgerkrieg? Wer waren die bedeutendsten Akteure? Wie handelte die UNO und welche Menschenrechtsverletzungen wurden verübt? Solche Fragen konnte ich mithilfe der Recherchen im Internet klären und so mein Wissen erweitern.

Da meine Geschichte das Leben von, im Armut lebenden Menschen aufzeigen soll, genügten mir die Inhalte aus der Recherche nicht. Deshalb musste ich auch Gespräche mit meiner Familie, Verwandte und Freunden führen. Sie erzählten mir sehr glückliche, traurige, erstaunliche und sogar furchterregende Erlebnisse. Die von ihnen erzählten Sachverhalte waren für mich sehr wertvoll, da solche Erlebnisse die Hauptelemente meiner Graphic Novel sind und man im Internet fast keine Informationen von Menschen findet, die der Krieg hart getroffen hat. Alle interviewten Personen stammten aus der Generation meiner Eltern. Sie waren alle Jugendliche in den Kriegszeiten.

3.2 Handlung schreiben

Nachdem ich genug Informationen gesammelt hatte, fing ich an einzelne Ereignisse aus den Gesprächen herauszupicken und erstellte eine grobe Übersicht. Da ich zu viele Informationen hatte, wählte ich diejenigen, die mein Herz berührt hatten. Als nächstes stellte ich mir für jedes Ereignis eine Figur vor. Zum Beispiel erzählte mir jemand, dass sein Vater ein Fischer war. Deshalb entwickelte ich eine Figur, die auch Fischer war. Durch diese Zuordnungen entstanden 12 Figuren. Damit die Geschichte für die Leserinnen und Leser nicht zu anspruchsvoll wird, entschied ich zwei Familien zu kreieren. Der Handlungsort befindet sich an der Nordküste Sri Lankas. Dieser Ort war für meine Geschichte sehr geeignet, da dort viele arme

Menschen leben, welche meistens Fischer waren. Die Tamilen sind mehrheitlich Hindus. Da aber die in den Küstengebieten lebenden Fischerfamilien christlich sind, sind die Figuren der einen Familie (*Familie Selvam*) auch christlich. Auch wollte ich den Kontrast zwischen «im Ausland leben» und «im Heimatland leben» aufzeigen. Dementsprechend gestaltete ich die Geschichte so, dass ein paar Figuren flüchten und im Ausland ihr Leben weiterführen.

Nachdem ich meine Figuren entworfen hatte, begann ich die aus den Gesprächen erfahrene Ereignisse mit den Informationen aus der Internetrecherche zu verknüpfen. Ereignisweise begann ich einen Fliesstext zu schreiben, aber noch nicht detailliert. Als ich die gesamte Geschichte fertigschrieb, strich ich irrelevante Elemente weg. Erst jetzt begann ich jede Szene, wie in einem Drehbuch detailliert zu schreiben. Dabei waren folgende Fragen wichtig: Ort und Zeit? Wer spricht? Wer handelt? Was sagen die Figuren? Was sind die Reaktionen der betroffenen Figuren? Bei jeder Szene stellte ich mir vor, als wäre dies ein Film und ich der Regisseur. Dieser Gedanke war sehr hilfreich und trug zum Fortschritt bei.

3.3 Zeichnen

3.3.1 Figuren entwerfen

Die wichtigsten Elemente meiner Graphic Novel sind die darin vorkommenden Figuren. Deshalb war der erste Schritt, diese zu entwerfen. Ich hatte verschiedene Vorstellungen, wie eine Figur aussehen könnte. Am Schluss nahm ich die Variante, welche mir am besten passte.



Abb. 1: Figuren entwerfen

3.3.2 Die Geschichten Zeichnen

Nachdem ich alle Figuren entworfen hatte, begann ich mit dem «richtigen» Zeichnen. Dafür brauchte ich mein Drehbuch, welches ich vorgängig geschrieben hatte. Ohne jenes, wäre das Zeichnen nicht möglich gewesen, denn dort drin stehen die wichtigsten Angaben wie Zeit, Ort, handelnde Personen und so weiter. Im nächsten Schritt nahm ich eine Szene und unterteilte sie in Bilder. Die Anzahl Bilder auf einer Seite ist unregelmässig, von einem Bild pro Seite bis zu 13 Bilder pro Seite. Je mehr Bilder sich auf einer Seite befinden, desto kleiner müssen sie auch sein. Gleichzeitig musste ich auch Dialoge schreiben und sie an der richtigen Stelle platzieren.

Erst jetzt begann ich mit der Skizze. Dies geschah digital, auf dem Programm **Adobe Fresco**. Anhand von mehreren Ebenen konnte ich die Skizze immer detaillierter gestalten und abändern, bis ich meine Endskizze hatte.

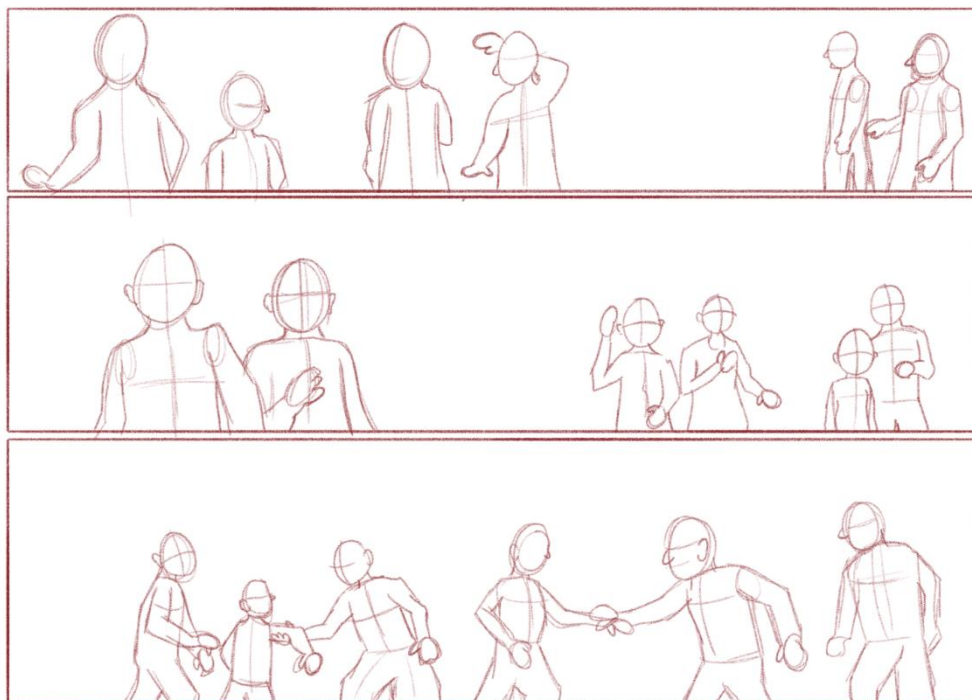


Abb. 2: Grobe Skizze

Nachdem ich die grobe Skizze gemacht hatte, führte ich die Skizze detaillierter aus. Dafür nahm ich eine andere Farbe, damit ich die Übersicht nicht verliere. Bei der genaueren Skizze zeichnete ich die Körperigenschaften, wie Gesicht, Haare und Kleider der Figuren. Den Hintergrund zeichnete ich nochmals mit einer anderen Farbe.

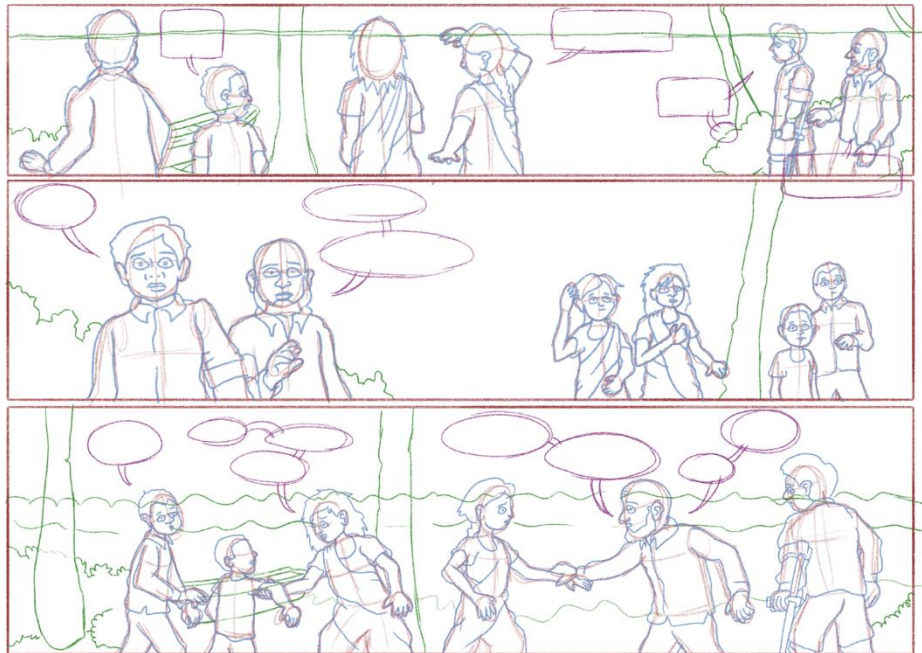


Abb. 3: Genauere Skizze

Im nächsten Schritt wählte ich einen dicken, schwarzen Stift und fuhr sauber nach.



Abb. 4: sauber nachfahren

Danach war das Kolorieren an der Reihe. Ich verwendete kaperngrün, braun, schwarz und grau. Dies hat zur Folge, dass die Atmosphäre sehr dunkel und traurig ist. Bei der im "Heute-Szene" jedoch, nutzte ich sehr helle Farben. Dies zeigt den Kontrast zwischen Gegenwart und Vergangenheit.



Abb.5: Ausmalen

Und ganz zum Schluss fügte ich den Text, mit dem Programm Adobe Photoshop ein.



Abb.6: Text einfügen

3.3.3 Mit Bildvorlagen arbeiten

Obwohl meine Graphic Novel fiktiv ist, spielt es sich in der realen Welt ab. Dies hat zur Folge, dass ich nicht alles nach meiner Fantasie frei gestalten kann. Deshalb brauchte ich viele Bildinspirationen, um einzelne Elemente darzustellen, so wie sie waren. Dies waren vor allem im Krieg involvierte Akteure wie die Tamil Tigers, die Regierungsarmee oder die UNO. Aber auch bei Ortschaften wie das von der UNO errichteten Flüchtlingslager verwendete ich Bilder. Da sie alle, eigene Charakterzüge haben, wäre es unmöglich gewesen, diese aus dem Kopf zu zeichnen. Hier sieht man ein Beispiel:



Abb. 7: Gezeichnetes UN-Fahrzeug



Abb. 8: UN-Fahrzeug

3.3.4 Perspektive

Wie vorher schon erwähnt, stellte ich mir die Szenen wie Filmszenen vor. Deshalb war die Wahl der Perspektive sehr wichtig für die Wirkung einer Szene: Wenn ich die Vogelperspektive wähle, stelle ich die Figuren sehr klein dar. Dies hat zur Folge, dass sie sehr hilflos wirken, als hätten sie die Situation nicht unter Kontrolle. Gleichzeitig wirkt es viel spannender für die Leserinnen und Leser und hilft ihnen, die Situation besser zu überschauen. Das Folgende Bild kann man als Beispiel nehmen:



Abb. 9: Vogelperspektive

3.4 Zeitplan

Für meine Arbeit habe ich einen sehr einfachen und offenen Zeitplan erstellt. Der Grund für einen offenen Zeitplan war, dass ich gerne unabhängig von einem Plan und eher nach meiner Stimmung arbeite. Ich hatte mir nur etwas vorgenommen: Dass ich die Sommerferien nutzen soll. Schon nach dem ersten Treffen mit der Betreuungslehrperson fing ich mit dem Schreiben der Handlung an, sodass ich kurz vor den Sommerferien meine ersten Seiten fertig hatte. In den Sommerferien war ich zuhause und widmete mich wie geplant der Maturitätsarbeit. Durch meine Motivation war ich sehr produktiv und zeichnete etwa 55 Seiten. Dies war sehr von Vorteil, da ich nach den Ferien nicht mehr vieles machen musste. Ausserdem wäre es nicht angenehm gewesen, während der Schulzeit sich noch intensiv mit der Maturitätsarbeit zu beschäftigen. Nach den Sommerferien zeichnete ich die letzten 20 Seiten fertig, sodass ich Mitte September mit der Überarbeitung fertig war. Auch ohne einen genauen Zeitplan funktionierte bei mir alles sehr gut.

3.5 Schwierigkeiten und Lösungen

Die erste Schwierigkeit, die ich hatte, war das Schreiben. Ich hatte zuvor noch nie solch eine grosse Geschichte geschrieben und hatte deshalb auch keine Erfahrungen damit. Mithilfe der gesammelten Informationen konnte ich mir einzelne Szenen vorstellen und aufschreiben. Das Problem war aber, die einzelnen Szenen zu verknüpfen, sodass es fließende Übergänge gibt. Als Verbindungselemente nutzte ich «Nebenereignisse» welche jeweils die «Hauptereignisse» verbinden. Als Nebenereignisse fungieren Handlungen, welche weniger relevant sind als die Hauptereignisse. Ausserdem fügte ich zwischendurch faktische Informationen ein (über den Konflikt und die politische Situation), welche die Geschichte dynamischer machten.

Schon nachdem ich die ersten paar Seiten fertiggestellt hatte, fiel mir auf, dass der Aufwand sehr gross sein würde. Ich musste mir einen Weg überlegen, um den Aufwand zu vermindern. Gleichzeitig wollte ich nicht, dass sich die Qualität meiner Arbeit verschlechtert. Deshalb nutzte ich gestalterische Elemente, um etwas Zeit zu sparen und gleichzeitig den Bildern eine grosse inhaltliche Bedeutung zu verleihen.

Wie ich diese Methode anwendete, sieht man im folgenden Beispiel:



Abb. 10: Vereinfachung des Hintergrundes

Statt den ganzen Hintergrund zu kolorieren, malte ich ihn einfarbig aus. Nur die Figur ist «richtig» eingefärbt. Dadurch konnte ich sehr viel Zeit sparen, aber trotzdem ein gutes Ergebnis erhalten. Der Grund war, dass jetzt in der gesamten Szene, die Einsamkeit der Figur, durch den einfarbigen Hintergrund verstärkt wird. Die Monotonie des Lebens dieser Figur wird symbolisch in den Vordergrund gestellt.

Ein weiteres Problem war die Unterteilung in Kapitel. Dies war mehr eine Überlegungssache als ein Problem. Da es sich um eine Graphic Novel handelt, ist die Geschichte sehr lang. Deswegen überlegte ich mir, ob ich Kapitel und Seitenzahlen machen sollte. Nachdem ich diese Idee meiner Betreuungslehrperson vorstellte, entschieden wir uns am Schluss, diese Überlegung zu verfolgen. Grund dafür war, dass es nicht unbedingt nötig war, Kapitel hinzuzufügen, denn der Leser verliert damit den Lesefluss, denn es unterbricht die Geschichte.

Die grössten Herausforderungen der gesamten Arbeit waren die Gespräche mit meinen Verwandten und Freunde. Generell spricht man nie über den sri-lankischen Konflikt oder die Leiden der dort lebenden Menschen. Dadurch hatte ich grosse Schwierigkeiten Interviews durchzuführen. Es war ein bitteres Gefühl, welches ich hatte. Dieses Gefühl hatte ich noch nie im Leben, denn unsere Gesprächsthemen waren immer sehr amüsant und nicht wie in der folgenden Situation. Die interviewten Personen jedoch, waren sehr offen, kooperativ und hilfsbereit. Deshalb konnte ich sehr wertvolle Erfahrungen sammeln.

4. Reflexion

Es hat mir grosse Freude bereitet, mich für eine längere Zeit mit der Geschichte meines Heimatlandes auseinander zu setzen und eine Graphic Novel zu kreieren. Obwohl ich Anfangsschwierigkeiten hatte, vor allem mit dem Schreiben der Handlung, konnte ich danach schnell arbeiten. Die zeichnerische Umsetzung ist mir sehr gut gelungen. Ich denke, dass man mich in diesem Zeichenstil wiedererkennt. Ausserdem war es sehr herausfordernd, gleichzeitig, aber auch spannend, sich mit einer grossen Arbeit zu beschäftigen. Der einzige Nachteil meiner Maturitätsarbeit war, dass es zu viel Zeit gekostet hat, vor allem mit dem Zeichnen. Ohne Motivation und Lust, wäre dies nicht möglich gewesen.

Ausserdem habe ich aus meinen Fehlern gelernt. Ich hatte die Schriftgrösse zu klein gewählt. Dies fiel mir erst ganz am Schluss auf, als ich die Seiten ausgedruckt hatte. Sie war sehr klein und schwierig zu lesen. Deshalb musste ich überall die Schrift grösser machen und den Abstand zwischen den Buchstaben vergrössern. Dies war wie eine Doppelarbeit und bereitete sehr viel Mühe. Daraus habe ich gelernt, dass ich bei einem nächsten Mal, zuerst die ersten Seiten ausdrucken und die Schriftgrösse betrachten soll.

Durch meine Maturitätsarbeit hatte ich die Gelegenheit mit meiner Familie, Freunde und Verwandte, über ein «unangenehmes» Thema zu sprechen. Normalerweise sprechen die Tamilen nicht über die bitteren Teile ihrer Vergangenheit. Ich wagte mich, sprach mit ihnen und konnte daraus viele neuen Sachen lernen.

Im Grossen und Ganzen kann ich sagen, dass mir meine Arbeit sehr viel Freude bereitet hat und ich mit meinem Endprodukt mehr als zufrieden bin.

5. Danksagung

Ich möchte mich an dieser Stelle bei all denjenigen bedanken, die mich während der Anfertigung meiner Maturitätsarbeit unterstützt und motiviert haben.

Zuerst geht mein Dank an Herr Thierry Perriard, der meine Maturitätsarbeit betreut und begutachtet hat. Für die hilfreichen Empfehlungen, die konstruktive Kritik, die Bereitschaft des Antwortens meiner Fragen und die mentale Unterstützung bei der Erstellung meiner Arbeit möchte ich mich ganz herzlich bedanken.

Ebenfalls möchte ich mich bei meinen Verwandten und Familienfreunde bedanken, die mir ihre Erfahrungen als wertvolles Wissen weitergegeben haben.

Ein besonderer Dank geht an meine Schwester, da sie mich sehr motiviert hat und mir dabei geholfen hat, selbstsicherer zu werden und nicht zu kritisch mit mir selbst zu sein.

Abschließend möchte ich mich bei meiner Mutter bedanken, die mir immer mentale Unterstützung angeboten hat und stets ein offenes Ohr für mich hatte.

6. Quellenverzeichnis

Textquellen:

- Definition *Graphic Novel*: Seite «Graphic Novel». In; Wikipedia – Die freie Enzyklopädie.
Bearbeitungsstand: 13. Oktober 2021
URL: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Graphic_Novel&oldid=216336163
(abgerufen am 21. Oktober 2021, 18:25 UTC)

Bildquellen:

- Titelbild: Eigenes Bild
- Abbildung 1 – *Figuren entwerfen*: Eigenes Bild
- Abbildung 2 – *Grobe Skizze*: Eigenes Bild
- Abbildung 3 – *Genauere Skizze*: Eigenes Bild
- Abbildung 4 – *Sauber nachfahren*: Eigenes Bild
- Abbildung 5 - *Ausmalen*: Eigenes Bild
- Abbildung 6 – *Text einfügen*: Eigenes Bild
- Abbildung 7 – *Gezeichnetes UN-Fahrzeug*: Eigenes Bild
- Abbildung 8 – *UN-Fahrzeug*: <https://www.gettyimages.ch/detail/foto/peace-keepers-in-goma-democratic-republic-of-congo-lizenzfreies-bild/513414155?adppopup=true>
(abgerufen am 19. Oktober 2021, 17:45 UTC)
- Abbildung 9 – *Vogelperspektive*: Eigenes Bild
- Abbildung 10 – *Vereinfachung des Hintergrundes*: Eigenes Bild

