

Maturitätsarbeit
Kantonsschule Küssnacht

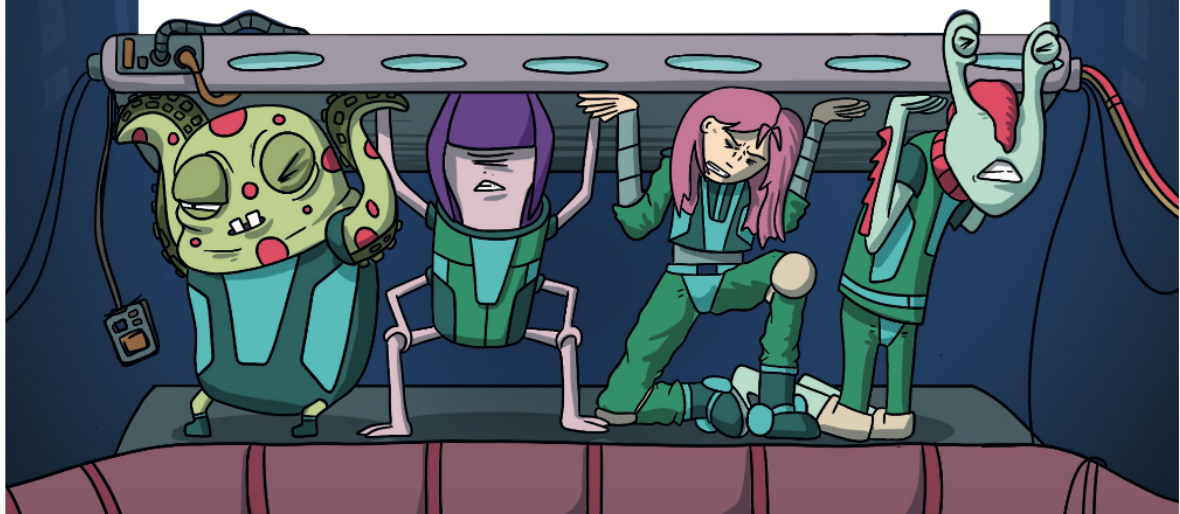
Elektrolyte als Wundermittel?

Eine kritische Betrachtung aus
gestalterischer Perspektive.

Neea Wacker
Klasse 6d

5. Januar 2026

Referentin: Laura Hew
Koreferent: Lukas Maag



Inhaltsverzeichnis

MOTIVATION UND THEMENWAHL	3
ARBEITSZIEL	4
EINGRENZUNG THEMA	4
WISSENSCHAFTLICHER KONTEXT	4
1. REGULATION, ELEKTRISCHE SIGNALE	6
2. STRUKTUR, ENERGIE	6
HANDLUNG UND AUFBAU	6
WERKANALYSE	7
«CORPUS 18» ALS MENSCHLICHER KÖRPER	7
TEAM ALS KÖRPEREIGENE ELEKTROLYTE	7
MONSTER ALS KÖRPERLICHE BELASTUNG WÄHREND UND NACH EINER SPORTLICHEN AKTIVITÄT	8
KAPITOLHELDEN ALS NAHRUNGSERGÄNZUNGSMITTEL	8
RESSOURCEN UND WAFFEN	9
WETTBEWERB UND INSZENIERUNG	9
RECHERCHE	9
GROBKONZEPT	10
SKRIPT	10
INSPIRATION UND STILFINDUNG	11
TECHNIK	11
CHARAKTERE	12
UMSETZUNG	13
ERSTE SKIZZEN	13
DETAILLIERTES VORZEICHNEN	14
INKING	15
KOLORIERUNG	15
INTEGRATION TEXT UND SPRECHBLASEN	16
TITELBILD	17
REFLEXION	17
LITERATURVERZEICHNIS	19
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	19

Motivation und Themenwahl

Habt ihr jemals euren Lieblingssportler gesehen, wie er eine kleine Packung in die Kamera hält und behauptet, dass genau dieses Produkt der Grund für seine Fitness sei? Oder habt ihr euren Kolleg*innen dabei zugeschaut, wie sie sich ihr sogenanntes «Wundergetränk» zubereiten, von dem sie überzeugt sind, dass es sie schneller und stärker macht?

Als aktive Fussballerin und Geräteturnerin sind Elektrolytprodukte für mich ein allgegenwärtiges Thema. Eine Tablette vor dem Training und eine danach. Steht am nächsten Tag ein Match an, soll man am besten bereits am Vortag ein Glas Elektrolytlösung trinken, am besten die mit Pfirsichgeschmack. Mir wurde immer wieder erzählt, wie viel schneller und stärker meine Teamkolleg*innen dadurch geworden seien. Und ehrlich gesagt, es klang verlockend.

So kam es, dass nun auch ich vor den Trainings und vor Wettkämpfen dieses «Wundermittel» einnahm. Mit der Zeit hatte ich sogar das Gefühl, ohne Elektrolyte nicht mehr die gleiche Leistung erbringen zu können.

Die Maturaarbeit kam für mich daher genau rechtzeitig. Sie bot mir die Gelegenheit, diese Selbstverständlichkeit zu hinterfragen und mich damit auseinanderzusetzen. Halten Elektrolyte tatsächlich ihr Versprechen? Oder werden wir von der Werbung getäuscht?

Bereits früh war mir klar, dass ich diese Fragestellung nicht nur theoretisch bearbeiten wollte. Besonders reizte mich der Comic als Medium, da ich darin eine Möglichkeit sah, komplexe Themen visuell zugänglich zu machen. Schon in einer früheren Facharbeit hatte ich mich mit dem Comicformat auseinandergesetzt, allerdings in einem deutlich kleineren Umfang. Umso grösser war meine Neugier, im Rahmen der Maturaarbeit einen Comic zu gestalten, der sowohl inhaltlich als auch gestalterisch hohe Ansprüche stellt.

Arbeitsziel

Ziel meiner Arbeit war es, mein eigenes Elektrolytkonsumverhalten kritisch zu reflektieren und daraus eine Geschichte zu entwickeln.

In «Corpus 18» nehme ich bewusst eine selbstkritische Haltung ein. Ich zeige, wie schnell und unreflektiert ich auf Werbeversprechen hereingefallen bin und wie überhöht meine Erwartungen an Elektrolytprodukte waren.

Meine Geschichte geht von meiner persönlichen Erfahrung aus, richtet sich aber an alle Konsument*innen. Ziel ist es, aufzuzeigen, wie Werbung, soziale Einflüsse und gesellschaftlicher Optimierungsdruck Kaufentscheide prägen, sowie ein kritisches Konsumverhalten zu fördern.

Eingrenzung Thema

Inhaltlich befasst sich mein Comic mit Elektrolyten im Kontext des Sports. Der Fokus liegt jedoch nicht auf einer wissenschaftlichen Erklärung ihrer Wirkungsweise.

«Corpus 18» erhebt keinen Anspruch auf wissenschaftliche Vollständigkeit und fachliche Tiefe, sondern nutzt bewusste Vereinfachungen als gestalterisches Mittel.

Wissenschaftliche Details werden nur dort aufgegriffen, wo sie zum grundlegenden Verständnis der erzählten Metaphern beitragen.

Wissenschaftlicher Kontext

Elektrolyte sind Mineralstoffe, die gelöst in Flüssigkeit, in geladene Teilchen, sogenannte Ionen zerfallen. Diese Ionen sind in unserem Körper für zahlreiche lebenswichtige Prozesse unerlässlich.¹ Sie spielen unter anderem eine zentrale Rolle bei der Regulation des Flüssigkeitshaushalts, bei der Weiterleitung elektrischer Signale in Nerven- und Muskelzellen sowie bei der Stabilisierung des Säure-Basen-Gleichgewichts im Körper.

¹ (Lena Machetanz, 2021)

Der menschliche Körper verfügt grundsätzlich bereits über Elektrolyte, da diese regelmässig über die Nahrung und Getränke aufgenommen werden. Der Elektrolythaushalt wird dabei vor allem durch die Nieren reguliert und in einem Gleichgewicht gehalten. Für das Zusammenspiel von Organen und Geweben ist diese Balance extrem wichtig. Sowohl zu hohe als auch zu niedrige Werte können zahlreiche Körperfunktionen stören.²

Sport stellt eine grosse Belastung für den menschlichen Körper dar und führt zu erhöhter Herz- und Muskelarbeit, intensiver Temperaturregulation durch Schwitzen sowie zu einem gesteigerten Energiebedarf. Beim Schwitzen verliert der Körper nicht nur Wasser, sondern auch Elektrolyte, die im Schweiß enthalten sind. Dies kann zu Dehydration, Leistungsabfall, Muskelkrämpfen oder Ermüdung führen.

Darum sind Elektrolyte im Sport ein wichtiges Thema. Sie stehen in engem Zusammenhang mit Leistungsfähigkeit, Ausdauer und Regeneration und werden oft über Sportgetränke oder Elektrolytpräparate ergänzt. In vielen Fällen deckt eine ausgewogene Ernährung den Bedarf bereits ausreichend ab. Gute natürliche Quellen für Elektrolyte sind beispielsweise Kartoffeln (Phosphat und Magnesium), Blattgemüse wie Spinat oder Grünkohl (Kalzium und Magnesium) sowie Kokosmilch (Natrium, Kalium, Kalzium und Magnesium). Auch einfache selbstgemischte Getränke aus Wasser, Zitronensaft und Salz können zur Elektrolytversorgung beitragen.³

Im Rahmen meiner Arbeit habe ich mich mit diesen sieben Elektrolyte befasst: Natrium, Chlorid, Kalium, Hydrogencarbonat (Bikarbonat), Kalzium, Magnesium und Phosphat. Diese Auswahl traf ich, da es sich um die häufigsten genannten Elektrolyte handelt, die ich selbst konsumiert habe. Um die komplexen Zusammenhänge innerhalb der Geschichte nachvollziehbar darzustellen, ordnete ich jedem der sieben Elektrolyte eine vereinfachte Hauptfunktion zu und teilte sie in zwei Hauptgruppen ein:

² (Hechanova, 2024)

³ (BENU, o.D)

1. Regulation, elektrische Signale

- **Natrium und Chlorid** sind hauptsächlich für den Flüssigkeits- und Osmosehaushalt verantwortlich. Sie beeinflussen, wie Wasser im Körper verteilt wird, und helfen, den Flüssigkeitshaushalt stabil zu halten.
- **Kalium** ist zentral für die Weiterleitung elektrischer Impulse in Nerven- und Muskelzellen. Es ermöglicht Muskelkontraktionen und ist entscheidend für die normale Funktion des Herzmuskels.
- **Hydrogencarbonat** trägt zur Regulierung des pH-Werts bei und hilft, das Säure-Basen-Gleichgewicht im Körper aufrechtzuerhalten.

2. Struktur, Energie

- **Kalzium und Magnesium** sind an Muskelkontraktionen sowie an der Weiterleitung von Nervensignalen beteiligt. Kalzium ermöglicht das Zusammenziehen der Muskeln, während Magnesium zur Muskelentspannung beiträgt und an wichtigen Stoffwechselprozessen beteiligt ist.
- **Phosphat** ist ein Bestandteil des Energiestoffwechsels. Es spielt eine Rolle bei der Energiebereitstellung und übernimmt zudem strukturelle Funktionen im Körper, insbesondere im Knochengewebe.⁴

Handlung und Aufbau

Meine Geschichte spielt in einer fernen Galaxie, in der die Welt «Corpus 18» regelmässig von zwei Monstertypen, den «Meltors» und den «Sogs», angegriffen wird. Zoga und ihre Freunde sind ein eingespieltes Abwehrteam, welches diese Angriffe jahrzehntelang zuverlässig in Schach gehalten hat.

Als das Kapitol jedoch einen Wettbewerb ausruft, bei dem jene Welt, die die Monster endgültig besiegt, eine Stadtaufwertung gewinnen kann, setzt der Bürgermeister von

⁴ (Lena Machetanz, 2021)

«Corpus 18» alles auf eine Karte. Er engagiert zwei teure, hochmoderne Söldner aus dem Kapitol, Nate und Magg, die für ihn den Wettbewerb gewinnen sollen.

Die Helden wirken spektakulär und besiegen die Monster scheinbar mühelos, ohne bei den Ressourcen der Welt zu sparen. Als die Monster jedoch unerwartet erneut angreifen, sind die Kapitolhelden erschöpft. Die Rettung liegt schliesslich erneut bei Zoga und ihrem Team, denen es gelingt, die Monster mit dem vergessenen Tümpelwasser in die Flucht zu schlagen. Zwar wird der Wettbewerb nicht gewonnen, doch kehrt das Vertrauen in die eigenen, nachhaltigen Kräfte zurück.

Werkanalyse

«Corpus 18» als menschlicher Körper

Bereits der Name verweist auf die metaphorische Bedeutung der Welt, da «*corpus*» aus dem Lateinischen stammt und «Körper» bedeutet.

Auch die visuelle Gestaltung von «Corpus 18» unterstützt diese Leseart. Durch die Verwendung zahlreicher Rohre, Pumpen, Metallplatten sowie einer rostigen Farbpalette kreierte ich für die Stadt ein industrielles Erscheinungsbild und stellte sie als eine arbeitende Einheit dar. «Corpus 18» weist Spuren von Abnutzung auf. Diese sichtbaren Imperfektionen der Welt sind bewusst gewählt und stehen für die natürlichen Unregelmäßigkeiten des menschlichen Körpers. Sie verdeutlichen, dass die grundlegende Funktionsfähigkeit dadurch nicht beeinträchtigt wird. Die Rohre, Pumpen und Tanks dienen zudem als Metapher für den Blutkreislauf und den Flüssigkeitstransport im menschlichen Körper.

Team als körpereigene Elektrolyte

Auf «Corpus 18» agiert ein eingespieltes Team unter der Leitung von Zoga, zu dem Blin, Tara und Ruk gehören. Dieses Team verkörpert die Elektrolyte, die der Körper täglich über die Nahrung aufnimmt, und steht damit für den zentralen Regulationsmechanismus des menschlichen Körpers.

Der Erfolg des Teams zeigt, dass der menschliche Körper grundsätzlich selbst mit sportlicher Belastung umgehen kann, dafür jedoch Energie und Ressourcen benötigt.

Monster als körperliche Belastung während und nach einer sportlichen Aktivität

Bei diesen Angriffen treten zwei unterschiedliche Monsterarten auf.

Die «Meltors» spucken Säure auf die Gebäude, wodurch sie wegätzen und verformen.

Dieser Angriff symbolisiert Muskelverkrampfungen als Folge intensiver körperlicher Belastung. Die «Sogs» saugen mit ihren Saugnäpfen die Wassertanks sowie die Energie der Welt leer. Metaphorisch steht dies für den Flüssigkeitsverlust durch Schwitzen und das Aufbrauchen von Energie während des Sports.

Kapitolhelden als Nahrungsergänzungsmittel

Magg und Nate stehen in direktem Zusammenhang mit den Funktionen der Elektrolyte. Magg repräsentiert die strukturellen und energetischen Elektrolyte. Die Rüstung weist auf die stabilisierende Funktion von Kalzium hin, die Ausdauer auf die Rolle von Phosphat im Energiestoffwechsel und die Fähigkeit, verkrampfte Gebäude wieder aufzubauen, symbolisiert die entspannende Funktion von Magnesium. Nate verkörpert die regulierenden Elektrolyte. Seine Treffsicherheit steht für die Wasserverteilung durch Natrium und Chlorid, die Wahrnehmung elektrischer Impulse für Kalium und die Fähigkeit Säure zu neutralisieren für Hydrogencarbonat. Die Werbung verkauft sie als perfekte Lösung.

Magg und Nate sind ein Produkt des Kapitols. Deshalb sind sie sehr technisch und haben roboterhafte Merkmale sowie eine grelle Farbpalette. Dies soll den künstlichen, industriellen und stark vermarkteten Charakter verstärken.

Ressourcen und Waffen

Ich wählte Wasser bewusst als Waffe, um den Zusammenhang zwischen körperlicher Belastung und Flüssigkeitsverlust visuell darzustellen. Die knappe Verfügbarkeit von Wasser verweist dabei auf die begrenzten Ressourcen des Körpers.

Das Tümpelwasser ist von Beginn an vorhanden, wird jedoch zunächst ignoriert. Es steht für eine funktionierende, aber wenig attraktive Lösung im Umgang mit den Angriffen.

Wettbewerb und Inszenierung

Das Kapitel steht metaphorisch für die Gesellschaft, die durch den Wettbewerb einen Optimierungsdruck erzeugt. Die Werbung habe ich bewusst überspitzt gestaltet, um auf ihren manipulativen Charakter hinzuweisen. Die Helden werden plakativ als ideale Lösung präsentiert, weshalb der Bürgermeister diesen Versprechungen unkritisch vertraut und sämtliche Ressourcen auf sie setzt. Diese Entscheidung spiegelt meine eigene Konsumerfahrung wider.

Recherche

Meine Recherche begann auf klassische Weise im Internet. Ich las viel über Elektrolyte und informierte mich über ihre Funktionsweise im sportlichen Zusammenhang.

Ich stellte jedoch fest, dass mir Zahlen und Fakten allein kein vollständiges Bild zeigten.

Aus diesem Grund suchte ich auch das Gespräch mit anderen Personen, um ihren Wissensstand und ihre Erfahrungen mit Elektrolyten kennenzulernen. Dabei fiel mir auf, dass viele ähnliche Erfahrungen gemacht hatten wie ich.

Diese Beobachtungen führten dazu, dass ich mich intensiver mit dem Thema Werbung auseinandersetzte. Ich schaute mir an, wie Werbung im Allgemeinen funktioniert, welche verschiedenen Werbestrategien eingesetzt werden und wie diese bei Elektrolytpräparaten angewendet werden.

Ich setzte mich auch mit den Arbeiten von Barbara Kruger und Jenny Holzer auseinander, die sich ebenfalls kritisch mit der Konsumgier und der medialen

Manipulation befassten. Mir gefiel besonders bei Barbara Kruger, wie sie ihre Botschaften auf eine ironische und sarkastische Weise vermittelte. Meine Erkenntnisse dokumentierte ich in meinem Arbeitsjournal.

Grobkonzept

Ich entschied mich, eine Geschichte mit metaphorischen Elementen zu entwickeln, und wählte dafür ein Science-Fiction-Setting. In diesem Rahmen konnte ich meine Geschichte in einer fremden Galaxie abspielen lassen, was mir grosse gestalterische Freiheit bot und die Entwicklung meiner Analogien vereinfachte. Dies brachte mich zwar konzeptionell einen Schritt weiter, bedeutete jedoch auch einen hohen kreativen Aufwand. Ich musste nicht nur eine funktionierende Geschichte entwickeln, sondern auch eine vollständig neue Welt mit eigenen Figuren, Strukturen und Regeln erschaffen. Ich nahm mir für die Entwicklung der Storyline viel Zeit, bis meine Geschichte auch wirklich Sinn machte.

Skript

Als der Ablauf meiner Geschichte feststand, wagte ich mich an das Schreiben des Skripts. Diesen Arbeitsabschnitt hatte ich ziemlich unterschätzt, da wesentlich mehr als nur ein wenig Dialog hinter einem Skript steckt.

Ich erstellte für alle meine Figuren zuerst eine Charakterübersicht, da ich wollte, dass ihre Persönlichkeit in den Dialogen widergespiegelt wird.

Mein Skript selbst baute ich so auf, dass jede Szene eine kurze Beschreibung, die Dialoge sowie Regieanweisungen enthielt.

Als ich die erste Version fertig hatte, war ich jedoch noch längst nicht zufrieden. Ich brauchte viele Anläufe, bis ich mit jeder Aussage und jeder Szenerie zufrieden war.

Während des Schreibens entstanden immer wieder Ideen für einzelne Panels, die ich direkt zur zugehörigen Szene skizzierte. In vielen Momenten hätte ich am liebsten sofort mit dem Zeichnen der Seiten losgelegt, doch rückblickend bin ich froh, dass ich mir

beim Skript Zeit gelassen habe. Ein klares und sorgfältig ausgearbeitetes Skript erleichterte die Gestaltung der Comicseiten später nämlich erheblich.

Inspiration und Stilfindung

Nun wusste ich zwar, *was* ich erzählen wollte, jedoch noch nicht *wie*. Meine Stilrichtung war noch unklar und darum suchte ich nach Inspiration. Zu Hause haben wir eine riesige Comicbücherwand. Ich verbrachte Stunden damit, davor zu sitzen und unzählige Comics durchzublättern. Besonders hängen geblieben sind mir dabei die Comics „Hilda“ von Luke Pearson, dessen einfacher und klarer Zeichnungsstil mich sehr angesprochen hat. Auch „Sillage“ von Philippe Buchet blieb mir im Gedächtnis. Er erfand ebenfalls eine fremde Galaxie mit verschiedenen Charakteren, was gut zu meiner eigenen Geschichte passte.

Zusätzlich nutzte ich das Internet, vor allem Pinterest, als Inspirationsquelle.

In meinem Arbeitsjournal begann ich mit verschiedenen Stilrichtungen zu experimentieren. Da mir das Erfinden neuer Figuren besonders viel Spass machte, setzte ich diese direkt in unterschiedlichen Stilrichtungen um. So schlug ich zwei Fliegen mit einer Klappe. Einerseits kristallisierte sich nach und nach mein eigener Stil heraus, andererseits entstand eine Vielzahl von Figuren, die ich später für meinen Comic verwenden konnte.

Technik

Ich entschied mich relativ schnell, meinen Comic digital auf meinem iPad zu zeichnen. Besonders während der Entwicklung der Charaktere merkte ich, dass ich das digitale Arbeiten bevorzugte. Ich konnte schnell Anpassungen vornehmen, Varianten testen und flexibler arbeiten.

Bei der Wahl des Programms war ich hin- und hergerissen zwischen Adobe Fresco und Procreate. Adobe Fresco hat den Vorteil, dass man mit Vektorpinseln arbeiten kann, wodurch beim Skalieren keine Qualitätsverluste entstehen. Procreate hingegen ist pixelbasiert und birgt das Risiko von Qualitätsverlusten. Ich kenne mich jedoch mit

diesem Programm deutlich besser aus. Da beide Programme Vor- und Nachteile haben, nutzte ich einen meiner Charaktere, Tara, als Vergleichshilfe und zeichnete sie sowohl in Procreate als auch in Fresco. Ich druckte beide Versionen aus und verglich sie.

Tatsächlich sah ich fast keinen Unterschied, die «gröbere» Linienführung von Procreate gefiel mir sogar etwas besser. Besonders für die industrielle Ästhetik meiner Welt erschien mir dieser Stil passender, weshalb ich mich schliesslich für Procreate entschied.

Charaktere

Die Entwicklung der Charaktere war definitiv eines meiner Highlights dieser Arbeit. Ich war konstant am Figuren entwerfen. In der Schule befanden sich auf meinen

Arbeitsblättern plötzlich mehr ausserirdische Gestalten als Antworten auf die Aufgaben. Ich erstellte eine Übersicht mit vielen Varianten von Körperformen, Armen, Augen, Mündern usw., die ich wie ein Puzzle miteinander kombinieren konnte, um weitere Figuren zu erfinden.

Man könnte jetzt vielleicht annehmen, dass es mir dadurch leichtfiel, meine Charaktere festzulegen, da

ich so viele Entwürfe zur Auswahl hatte. Doch genau das Gegenteil war der Fall. Die Vielzahl erschwerte die Entscheidung. Ich schob die endgültige Charakterwahl immer weiter hinaus und brachte damit meinen Arbeitsprozess zeitweise ins Stocken. Ich bearbeitete etliche Figuren, machte viele Outfitänderungen und Farbvariationen. Ich schaffte es schliesslich jedoch, mich zu entscheiden, und legte meine Figuren endgültig fest.

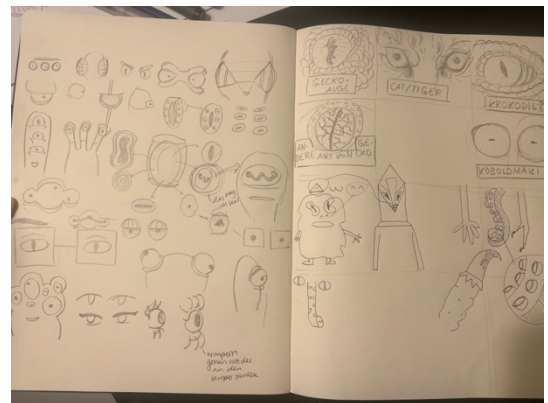


Abbildung 1 Charakterstudie im Journal

Umsetzung

Erste Skizzen

Zunächst teilte ich mein Skript in Kapitel ein, um diese anschliessend sehr grob auf kleinen Papierformaten mit Bleistift zu skizzieren. Dabei hatte ich mein Skript stets zur Hand und liess bewusst Raum für die Dialoge, sodass Bild und Text gut zusammenspielen konnten. Viele Seiten hatten mehrere Versionen. Ich experimentierte mit unterschiedlichen Panelanordnungen, Bildaufteilungen und Perspektiven. Um die Wirkung dieser Versionen besser beurteilen zu können, hängte ich alle Skizzen an meine Wand. So konnte ich die Seiten als Gesamtwerk betrachten und mich für die Versionen entscheiden, die die Storyline am klarsten und spannendsten unterstützten.



Abbildung 2 Skizzen an der Wand

In meinen Skizzen legte ich einen besonderen Fokus auf das Layout der Panels. Ich finde es spannend, wenn sie nicht nur Inhalte anordnen, sondern die Wirkung des Comics mitgestalten. In hektischen Momenten setzte ich zum Beispiel bewusst dynamischere Panelränder und unruhigere Formen ein, um Stress und Spannung direkt auf die Seite zu übertragen. Die Seite 31 ist ein Beispiel dafür.



Abbildung 3 Seite 31 aus "Corpus 18"

Detailliertes Vorzeichnen

Nachdem ich mich für alle Seiten entschieden hatte, begann ich mit dem detaillierten Vorzeichnen. Dafür scannte ich sämtliche Skizzen und überarbeitete sie in Procreate mit einem blauen Stift. Diese Blau-Stift-Technik nutzte man früher oft, da die spezielle Farbe von damaligen Scannern und Kopierern nicht erfasst wurde. So liessen sich die Skizzen und das Inking klar voneinander trennen, ohne die Vorzeichnungen wegradieren zu müssen.

Für mich machte die blaue Farbe zwar keinen technischen Unterschied, ich fühlte mich aber definitiv wie ein echter Comiczeichner.

In diesem Arbeitsschritt verfeinerte ich meine Skizzen, indem ich Details wie Gesichtsausdrücke, Posen sowie den Hintergrund weiter ausarbeitete.



Abbildung 4 Detailliertes Vorzeichnen von Seite 10

Inking

Im nächsten Schritt folgte das Inking. Ich muss zugeben, dass dieser Teil nicht der spannendste Abschnitt meiner Arbeit war. Stundenlang sass ich an meinem iPad und zog meine blauen Skizzen nach. Es war zwar meditativ, wurde jedoch schnell monoton. Umso grösser war die Freude, als schliesslich alle Outlines fertig waren und ich das Resultat sehen konnte.



Abbildung 5 Inking von Seite 10

Kolorierung

Für die Kolorierung stellte ich für jeden Ort und jeden Charakter eine eigene Farbpalette zusammen. Dadurch erhielten die verschiedenen Schauplätze und Figuren eine klare visuelle Identität und waren leichter wiedererkennbar. Ein grosser Vorteil des digitalen Arbeitens besteht darin, dass sich Farbwerte flexibel anpassen lassen und mit mehreren Ebenen gearbeitet werden kann. So konnte ich unterschiedliche Farbvarianten testen und gezielt verändern, ohne den gesamten Arbeitsprozess neu beginnen zu müssen. Ein besonders wichtiger Schritt war das Hinzufügen von Schattierungen. Dadurch gewann der Comic an Tiefe und die Zeichnungen an Wirkung.



Abbildung 6 Kolorierung von Seite 10

Integration Text und Sprechblasen

Zum Schluss fügte ich die Sprechtexte in InDesign ein. Zu Beginn hatte ich noch leichte Schwierigkeiten, mich zu orientieren, da ich dieses Programm noch nicht kannte. Doch bald hatte ich den Dreh heraus, und die Arbeit war nicht mehr kompliziert. Ich entwarf zusätzlich eine eigene Schrift auf Basis meiner Handschrift, die dem Comic einen persönlichen Charakter verlieh. Mir war ausserdem wichtig, ein Vorwort sowie einen Anhang einzubauen. Darin erklärte ich die verwendeten Analogien, da es für die Verständlichkeit und Lesbarkeit des Comics wichtig war.

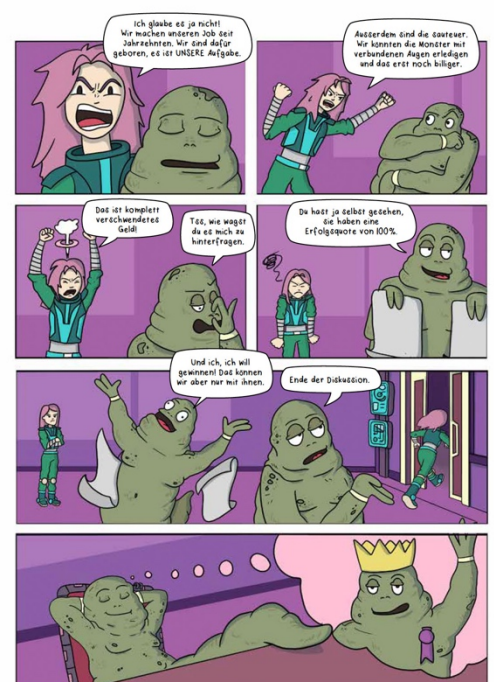


Abbildung 7 Integration Text und Sprechblasen von Seite 10

Titelbild

Es gibt zwar das bekannte Sprichwort «Don't judge a book by its cover», doch ich finde, man kann dieses „Judging“ kaum vermeiden. Aus diesem Grund widmete ich meinem Titelbild besondere Aufmerksamkeit.

Das Cover zeigt alle wichtigen Charaktere und verdeutlicht, dass sich die Helden auf die Bewohner abstützen und eher eine Belastung als eine tatsächliche Hilfe darstellen. Der Untertitel „Flüssige Versprechen“ greift diese Idee zusätzlich auf. Er soll verdeutlichen, dass die Versprechen der Werbung nicht greifbar oder verlässlich sind, sondern im übertragenen Sinne flüchtig bleiben. Gleichzeitig nimmt der Untertitel das zentrale Motiv des Wassers auf, das sich durch den gesamten Comic zieht.

Reflexion

Rückblickend finde ich es besonders spannend, dass ich mich im Rahmen dieser Arbeit selbstkritisch mit einem persönlichen Thema auseinandergesetzt habe. Mich dabei auch selbst ein wenig auf die Schippe zu nehmen, war zwar manchmal unangenehm, machte die Arbeit jedoch umso spannender und persönlicher.

Die Gestaltung einer komplett neuen Welt stellte sich als deutlich schwieriger heraus, als ich anfangs gedacht hatte. Gleichzeitig war es aber genau dieser Teil, der mir am meisten Spass machte. Farben, Figuren und Layouts zu entwickeln und dabei meiner Kreativität freien Lauf zu lassen, fühlte sich weniger nach Arbeit und mehr nach Entdecken an.

Eine grosse Herausforderung war für mich das Schreiben des Skripts. Ich hatte zuvor noch nie ein so umfangreiches Skript verfasst und verfügte dementsprechend kaum über Erfahrung in diesem Bereich.

Zusätzlich ging ich mit meinem Zeitplan eher flexibel um, was gegen Ende zu erheblichem Zeitdruck führte. Es gab Phasen, in denen ich tagelang am Tisch sass und

zeichnete. Anfangs empfand ich diese Intensität als anstrengend, doch irgendwann geriet ich in einen Arbeitsfluss, der sich fast tranceartig anfühlte.

Auch technisch lernte ich während der Arbeit viel dazu, insbesondere im Umgang mit Procreate und InDesign. Gerade beim Kolorieren stiess ich immer wieder auf Schwierigkeiten, vor allem dann, wenn Linien nicht vollständig geschlossen waren und sich die Farbe plötzlich über das ganze Bild verteilte. In solchen Momenten kam es nicht selten zu ein paar verzweifelten Seufzern. Für zukünftige Projekte habe ich definitiv gelernt, beim Outlining konsequent alle Linien zu schliessen. Ich konnte mir viele neue Funktionen aneignen, etwa das Arbeiten mit Ebenen, Referenzebenen und Clipping Masks, was meinen Workflow deutlich verbessert hat.

Trotz aller Schwierigkeiten, oder vielleicht gerade wegen ihnen, war diese Arbeit eine der intensivsten kreativen Erfahrungen, die ich bisher gemacht habe.

Wer weiss, vielleicht war das nicht eure letzte Begegnung mit der Welt «Corpus 18».

Literaturverzeichnis

- BENU. (o.D). *BENU*. Von https://www.benu.ch/e/elektrolyte-so-haben-sie-immer-genug-energie?srsId=AfmBOor8B9-qmFzHGxVAhSi8vGWtBeShz8Hw4aInJQkL9_9hHCQX_9wJ. abgerufen
- Hechanova, L. A. (04 2024). *MSD Manual*. Von <https://www.msmanuals.com/de/heim/nieren-und-harnwegserkrankungen/erkrankungen-der-nierentubuli/einf%C3%BChrung-erkrankungen-der-nierentubuli?query=elektrolyten> abgerufen
- Lena Machetanz, E. R.-M. (04. 10 2021). *netDoktor*. Von <https://www.netdoktor.ch/laborwerte/elektrolyte/> abgerufen

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Charakterstudie im Journal.....	12
Abbildung 2 Skizzen an der Wand	13
Abbildung 3 Seite 31 aus "Corpus 18"	13
Abbildung 4 Detailliertes Vorzeichnen von Seite 10.....	14
Abbildung 5 Inking von Seite 10	15
Abbildung 6 Kolorierung von Seite 10	16
Abbildung 7 Integration Text und Sprechblasen von Seite 10	16