

Eine Graphic Novel als abschließende Arbeit

Die Graphic Novel ist eine relativ junge literarische Gattung, in der zumeist komplexe Geschichten in einem visuellen Format erzählt werden. Analog zur herkömmlichen Literatur, umfassen Graphic Novels eine breite Vielfalt an Genres und Darstellungsformen. Das Spektrum reicht von Adaptionen literarischer Vorlagen über Action- und Fantasygeschichten bis hin zu Biografien, Reportagen und Dokumentationen. Im Zentrum steht dabei die narrative Bildgestaltung, die in Wechselwirkung zum Text steht, wodurch die Graphic Novel sowohl aus literaturwissenschaftlicher als auch aus bild- und medienwissenschaftlicher Perspektive interessant ist.

Um eine Graphic Novel als abschließende Arbeit umzusetzen, ist es notwendig, im Vorfeld folgende Fragen zu klären:

- *Was soll erzählt werden? Welches Thema soll behandelt werden?*
- *In welcher Erzählform bzw. Gattung soll das Vorhaben umgesetzt werden (z.B. Adaption einer literarischen Vorlage, Erzählung, Reportage, Biografie)?*
- *Welche Zielgruppe (Alter der Leserinnen und Leser) soll damit erreicht werden?*
- *Welche zentralen Figuren/Charaktere sollen in der Erzählung vorkommen? Wie ist ihre Beziehung zueinander?*



Detail aus: Weichselbaum, Anton: Schutt. Graphic Novel, ABA 2025/26, Borg 3, Wien.

Ist die inhaltliche Ausrichtung geklärt, erstellen die Schülerinnen und Schüler ein **Konzept** (z.B. in Form eines grafischen Storyboards) und **visualisieren erste Figuren und Szenarien**. Das **visuelle Design** (Stil und Farbpalette) sowie die **grafischen Elemente** (Panels, Rahmen, Sprechblasen) werden mittels Skizzen und Zeichnungen, evtl. in digitaler Form, kreativ und eigenständig gestaltet. Die Zeichenstile reichen von experimentellen Gestaltungen bis hin zu klassischen Comicstilen. In manchen Darstellungsformen fließen auch Elemente der Fotografie in die Gestaltung mit ein.

Die **enge Verschränkung von Bild und Text** ist ein wesentliches Element der Graphic Novel und erfordert eine strukturierte Vorgehensweise. Daher ist es wichtig, dass auch das **Skript** der Geschichte bereits am Anfang des Arbeitsprozesses entwickelt wird. Ebenso entscheiden sich die Schülerinnen und Schüler zu diesem Zeitpunkt für die **künstlerische Technik**, mit der sie die Graphic Novel umsetzen möchten. Dabei wählen sie bewusst aus unterschiedlichen grafischen und malerischen Ausdrucksformen, etwa Lineart, Schraffur, zeichnerische Techniken mit Tusche, Fineliner oder Kugelschreiber sowie verschiedenen Formen der Koloration. Diese Entscheidung beeinflusst nicht nur den visuellen Stil, sondern auch die Atmosphäre und Wirkung der Erzählung und trägt wesentlich zur individuellen Handschrift des Projekts bei.

Schülerinnen und Schüler, die für das Thema ihrer abschließenden Arbeit das Format der Graphic Novel gewählt haben, stellen in der *Dokumentation des Entstehungsprozesses* ihr künstlerisch-kreatives Konzept vor. Sie veranschaulichen u.a. den Prozess der Ideenfindung, die Konzeption und die Umsetzung ihrer Ideen auch in Form geeigneter Visualisierungen (z.B. Charaktere, spezielle Ereignisse in der Erzählung, Zeichenstil, grafische Gestaltung).

Abhängig vom Zeichenstil und der Komplexität der Geschichte (Detailgrad der Illustrationen, simpel einfärbig, grafisch aufwändig, koloriert, digital gezeichnet) ist der Umfang der Graphic Novel in Absprache mit der Betreuungsperson festzulegen und auf die entsprechenden Umsetzungsmöglichkeiten hin zu überprüfen.

Die folgende Übersicht zeigt zentrale Schritte der Umsetzung einer Graphic Novel:

Thema: Inhalt der Erzählung, Genre und Illustrations-Stil sind wesentliche Elemente der Graphic Novel. Je nach Thema / Erzählung variiert der Umfang der erforderlichen Recherchen.

Konzept / Erstellung eines Skripts: Nach Wahl des Themas bzw. der Erzählung werden die Eckpunkte (Storyboard, Figuren, Zeichenstil) erhoben. Graphic Novels haben in der Regel ein Skript, das als Vorlage für die Geschichte und die visuelle Gestaltung dient. Das Skript enthält die Dialoge, Beschreibungen der Panels und andere Details, die dem Zeichner bzw. der Zeichnerin bei der Erstellung des Bildes helfen.

Gestaltungsprozess: Der Gestaltungsprozess ist zentral, die individuelle Gestaltungsidee wird festgehalten. Ein wirkungsvoller Dialog, Figuren / Charaktere und das visuelle Design sind wesentliche Elemente der Graphic Novel.

Die individuelle Gestaltungsidee steht im Vordergrund. Der Prozess der Entwurfsphase (Entwürfe für Figuren / Charaktere und Szenarien, grafische Elemente, Farbpaletten, Experimente mit künstlerischen Techniken) sowie die einzelnen Schritte der Gestaltungsphase (Umsetzung des Entwurfes) werden dokumentiert und Gestaltungsentscheidungen begründet.

Dokumentation: Das vollständige Werk ist zur Ansicht gemeinsam mit der Dokumentation des Entstehungsprozesses abzugeben. Für die Aufbewahrung im Prüfungsprotokoll kann eine Kopie in ausgedruckter Form oder auf einem Datenträger beigelegt werden, sodass das Original nach erfolgter Präsentation und Diskussion an die Kandidatin/den Kandidaten retourniert werden kann.

Präsentation: Im Rahmen der Präsentation und Diskussion werden u.a. Konzeption, Story Outline und Genre, künstlerische Herangehensweise sowie das Ergebnis des gestalterischen bzw. künstlerischen Prozesses in Auszügen vorgestellt.

Zum Weiterlesen:

Jüdt, Dieter: Von der Idee zur Graphic Novel. Szenario - Storyboard - Grafischer Sound. Erzählen mit Bildern. Mainz: Verlag Hermann Schmidt 2022.

Grundraster zur Analyse von Graphic Novels: Referat von Trix Bürki, Stube-Tagung 2014, Wien.

URL: <https://www.stube.at/tagebuch/download/Handouts%20Aufbaukurstagung%202014/Buerki.pdf>