

Valentin Zeller

Mangaka werden

Mai 2023

Projektarbeit 9. Klasse Volksschule Lenk



Abbildung 1 Bild eines Mangas (Quelle in Quellenangabe)

Inhaltsverzeichnis

Mangaka werden.....	2
Motivation.....	2
Geschichte des Mangas.....	3
Manga lernen «leicht» gemacht.....	4
Neuer Anlauf.....	12
Digitales Zeichnen.....	22
Einführung der Geschichte.....	30
Quellenangabe.....	33
Arbeitsjournal.....	34

Mangaka werden

Motivation

Mangas sind japanische Comics. Ich habe mich schon immer sehr für die japanische Kultur interessiert und bin somit auch über dieses Thema gestolpert. Das erste Mal, als ich von Mangas gehört habe, war, als ich mich mit Animes auseinandergesetzt habe. Animes sind Serien, welche auf der Handlung des Buches basieren. In meinem Projekt mache ich es mir zur Aufgabe, mehr über Mangas zu erfahren und meinen eigenen Manga selbst herzustellen. Dazu gehört, dass ich die Geschichte mit all deren Charakteren und Ereignissen selbst erfinde, und ich den Manga auch selbst zeichne. Die Hauptmotivation war, dass einer meiner Lieblingsyoutuber einen eigenen Manga rausbrachte. Meine Zielsetzung ist, einen Oten Band zu machen, welcher sozusagen das Intro ist, wie man es auch von bekannten Mangas kennt. Dieser sollte mindestens 30 – 50 Seiten haben, da ich nicht zu wenig haben will, aber ein vollwertiger Manga mit über 100 Seiten mit dem Stand meiner jetzigen Zeichenkünste schlichtweg nicht möglich ist, jedenfalls nicht wenn der Manga auch eine befriedigende Qualität haben soll.

Geschichte des Mangas

Bevor und während ich mich mit der Kunst des Zeichnens auseinandergesetzt habe, habe ich mich aber auch mit der Geschichte des Mangas befasst. Schon zwischen 700 und 800 Jahren nach Christus begann die Geschichte des Mangas. Damals waren es allerdings buddhistische Mönche, welche auf Bilderrollen (Emakimono) Geschichten über Tiere zeichneten, die sich wie Menschen verhalten. Bis Ende des 19. Jahrhunderts hatten diese Art von Mangas aber noch nichts mit denen von heute zu tun. Um diese Zeit herum öffnete sich Japan nämlich dem Westen. Aus den Mönchszeichnungen wurden dann mit der Zeit Comics mit einem eigenen Zeichenstil. Zeichenstil bleibt aber nicht gleich Zeichenstil. Die wohl bekannteste und auch erste markante Eigenschaft, die von den meisten Leuten mit Mangas assoziiert wird, ist «grosse Augen». Aber nicht jeder Stil hat grosse Augen. Es gibt einige Stile, bei denen sich mehr an der Realität orientiert wird und nicht alles viel simpler ist. Auch gibt es viele verschiedene Arten von Mangas. Die mit Abstand am bekanntesten und meisten verbreitete Art ist Shōnen Mangas. Diese richten sich hauptsächlich an das jugendliche bis Erwachsene männliche Publikum. Diese haben meistens ein Powersystem. Von magischen Früchten bis Atemtechniken gibt es alle möglichen Versionen von diesen. Bei diesen Powersystemen gibt es viele Aspekte, die man beachten muss, um ein Gutes zu erstellen. Oft ist es so, dass der Hauptcharakter in dieses System einsteigt und sich dann nach oben kämpft, bis er den stärksten Gegner besiegt hat, den es gibt.

Manga lernen «leicht» gemacht

Zuerst sollte man sich ein bisschen über das Thema informieren. In diesem Fall darüber, wie man die ganzen Körperteile zeichnet und was eine gute Geschichte ausmacht. Nach dem Besuchen von verschiedensten Websites, kamen die ersten Gedanken auf, wohin es eigentlich gehen soll. Sollte es eine Liebesgeschichte werden oder eine Actiongeschichte? In meinem Fall wurde aber recht schnell klar, dass es eine actiongeladene, aufregende Geschichte werden soll. Oft ist es so, dass man direkt am Anfang in einen Ideenrausch kommt und ganz viele hoffentlich gute Ideen bekommt. In so einem Ideenrausch kam auch direkt die Grundidee, auf der die Geschichte aufbaut. Bei so einer Grundidee gibt es nur etwas zu beachten, dies ist aber direkt ein Zeichen, ob die Geschichte gut oder schlecht ist. Wenn die Grundidee, auf der alles in der Geschichte aufbaut, in ein bis zwei Sätzen beschrieben werden kann, ist die Geschichte gut. Ab drei Sätzen sind es einfach zu viele einzelne Punkte, die schnell verwirren können. Nach einem Start, der hoffentlich die Leser packt, ist die erste Szene, beziehungsweise das Intro an der Reihe. Auch hier gibt es verschiedene Herangehensweisen. Die meiner Meinung nach Beste ist, wenn man den Leser überrascht. Das heisst, man startet die Szene mit einer sehr hohen Spannung, die immer weiter steigt. Wenn es so scheint, als komme jetzt der Höhepunkt, springt man zu einem früheren Punkt der Geschichte, der eher ruhiger ist. Im Kopf der Leser stapeln sich nun unzählige Fragen "Wer war das?" und "Wieso passiert das?". Da die meisten sich nun nach einer Antwort sehnen, werden sie weiterlesen und man kann nun die Geschichte ein bisschen detaillierter erklären, ohne dass es langweilig wird. Der Rest der Geschichte wird dann nach eigenem Ermessen spannend gestaltet. Es wurde schnell klar, dass dieser Manga "nur" ein Prolog zu der eigentlichen Geschichte wird. Viele Ideen kommen auf, aber jede umzusetzen ist schwierig. Irgendwann ist dann also eine Geschichte Schwarz auf Weiss. Nun wird wie verrückt zeichnen gelernt. Um eine Idee davon zu bekommen, auf was für einem Niveau man sich befindet, kann zum Beispiel die Hauptfigur zeichnen. Keine Sorge, niemand muss den Entwurf sehen, falls dieser noch nicht zufriedenstellend ist. Bevor man nun die Figur zeichnet, sollte sich Wissen durch Bücher, Websites etc. angeeignet werden. Zum Glück habe ich eine liebe Tante, welche einem vor ein paar Jahren Bücher zu diesem Thema geschenkt hat. Wenn man sich nun einigermaßen sicher fühlt, im Thema Zeichnen, beginnt man. Wichtig ist, dass es ganz viele verschiedene Stifte gibt, welche man alle mal ausprobieren sollte. So jetzt kann es endlich losgehen. Für Tipps und Tricks in diesem Bereich sind Websites wie Carlsen Manga empfehlenswert. Als Erstes das Gesicht. Das

Gesicht ist so ziemlich das wichtigste eines Charakters und im Manga Bereich werden Gesichter auch nochmal auf ihre ganz eigene Weise gezeichnet. Am besten wird auch immer noch gerade die Seitenansicht und im Profil gezeichnet, um ein Gefühl dafür zu bekommen. Es ist nicht schlimm, wenn die Skizze ein bisschen zu lange ist oder noch nicht vollwertig, wie ein Gesicht aussieht.

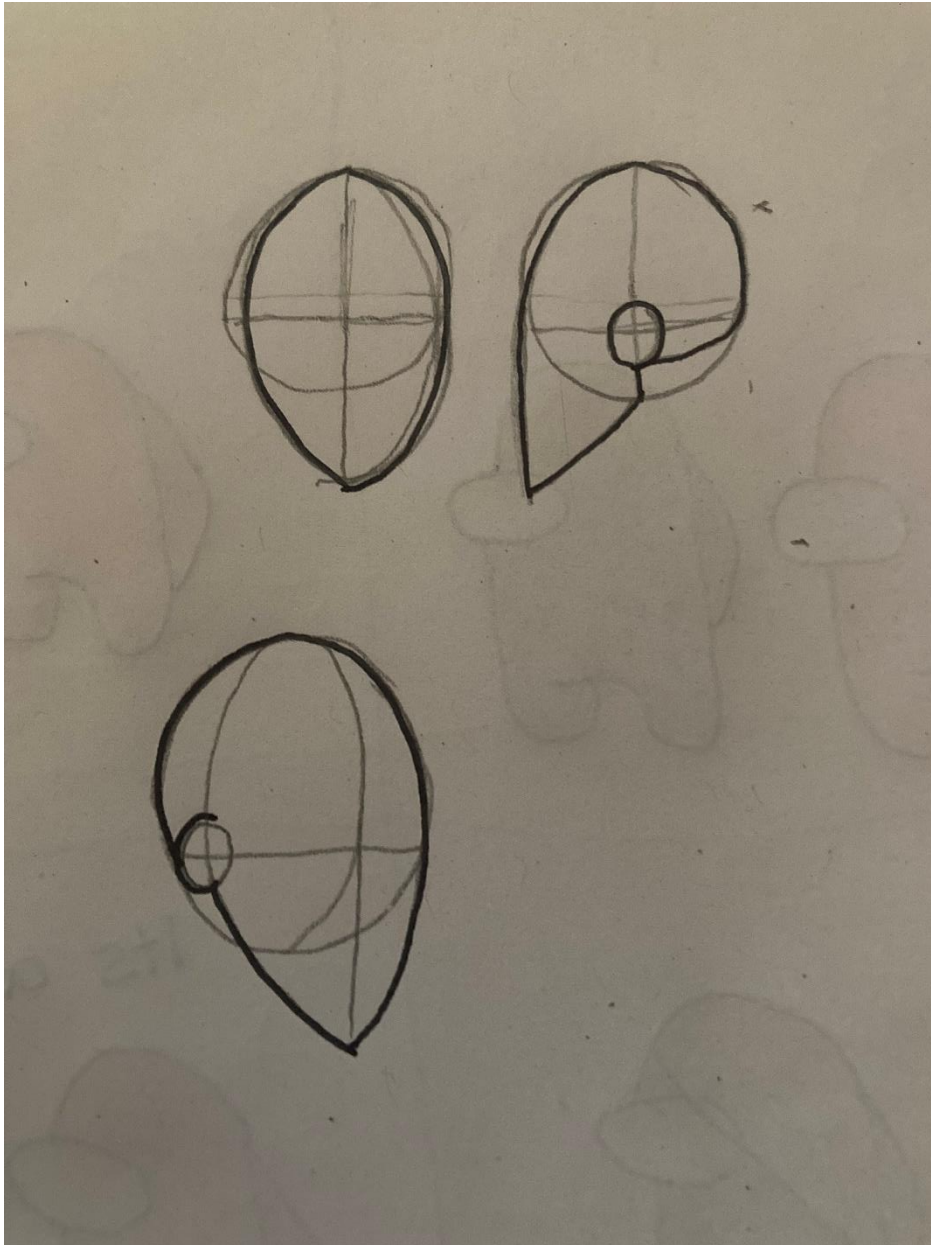


Abbildung 2 Skizze von Köpfen

Als Nächstes eignet sich das Auge sehr gut. Den Kopf haben wir schliesslich schon.

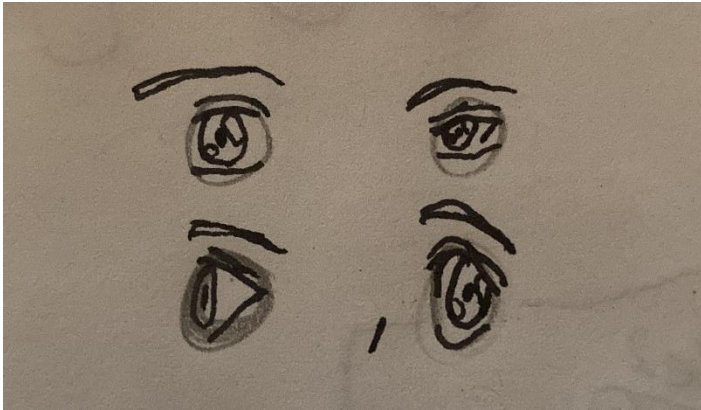


Abbildung 3 Skizze von Augen

Der Mund und die Nase sind nichts allzu Spezielles, also kommen die Haare als Nächstes. Und naja...

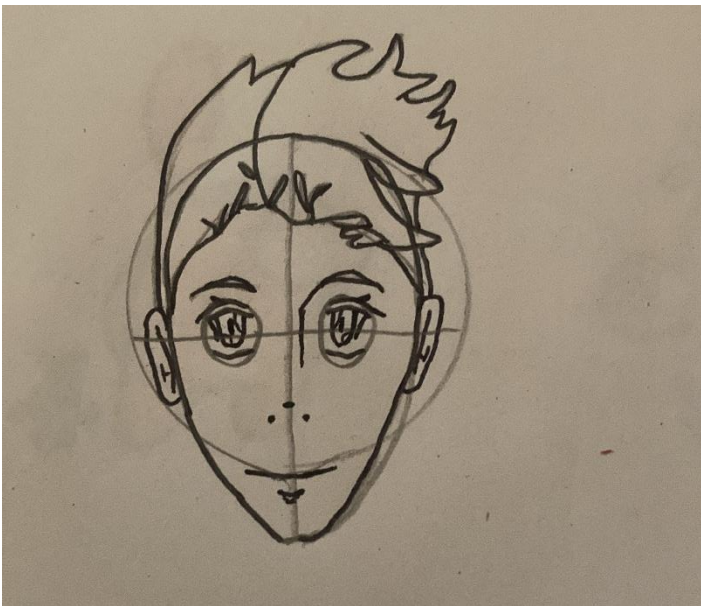


Abbildung 4 Skizze eines Gesichts

Schauen wir uns nun die Proportionen an. Kopf und Oberkörper sind gleich gross wie die Beine. Die Schulterbreite variiert zwar zwischen Charakteren, aber ideal ist zwei Köpfe breit. Der Unter- und Oberarm sind gleich gross sowie der Unter- und Oberschenkel. Die Hand sollte etwa gleich gross wie das Gesicht sein und mit einem ausgestreckten Daumen etwa gleich breit. Der Fuss ist

halb so lang wie der Unterschenkel. Zuerst übt man aber die Hände noch ein bisschen, da diese schwierig werden können.

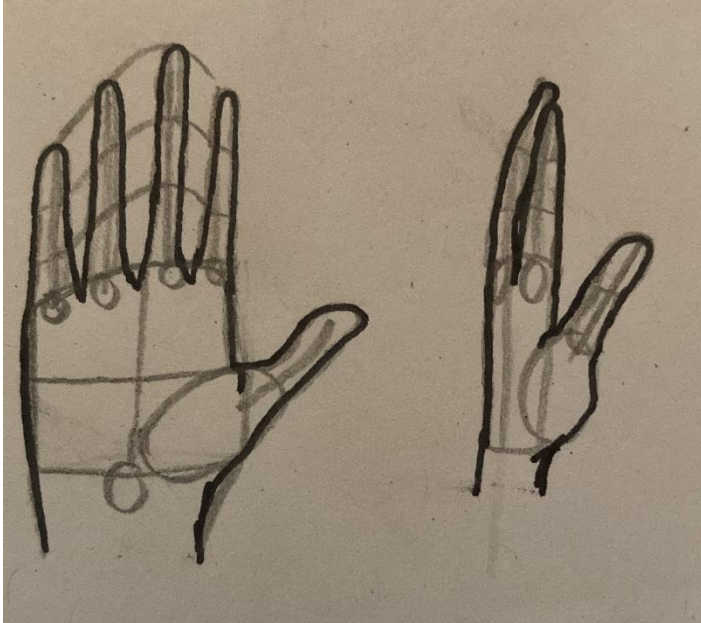


Abbildung 5 Skizze einer Hand

Um Kleidung zu zeichnen, sollte man sich an den eigenen Kleidern oder im Internet Inspiration suchen. Generell ist es keine schlechte Idee, sich mal im Spiegel genau zu betrachten und die Proportionen zu analysieren. Vielleicht macht es dann ja Klick im Kopf und die schräge Hand wirkt endlich realistisch.

Nun, da alle Körperteile mehr oder weniger besprochen sind, können sie auch zusammengefügt werden.

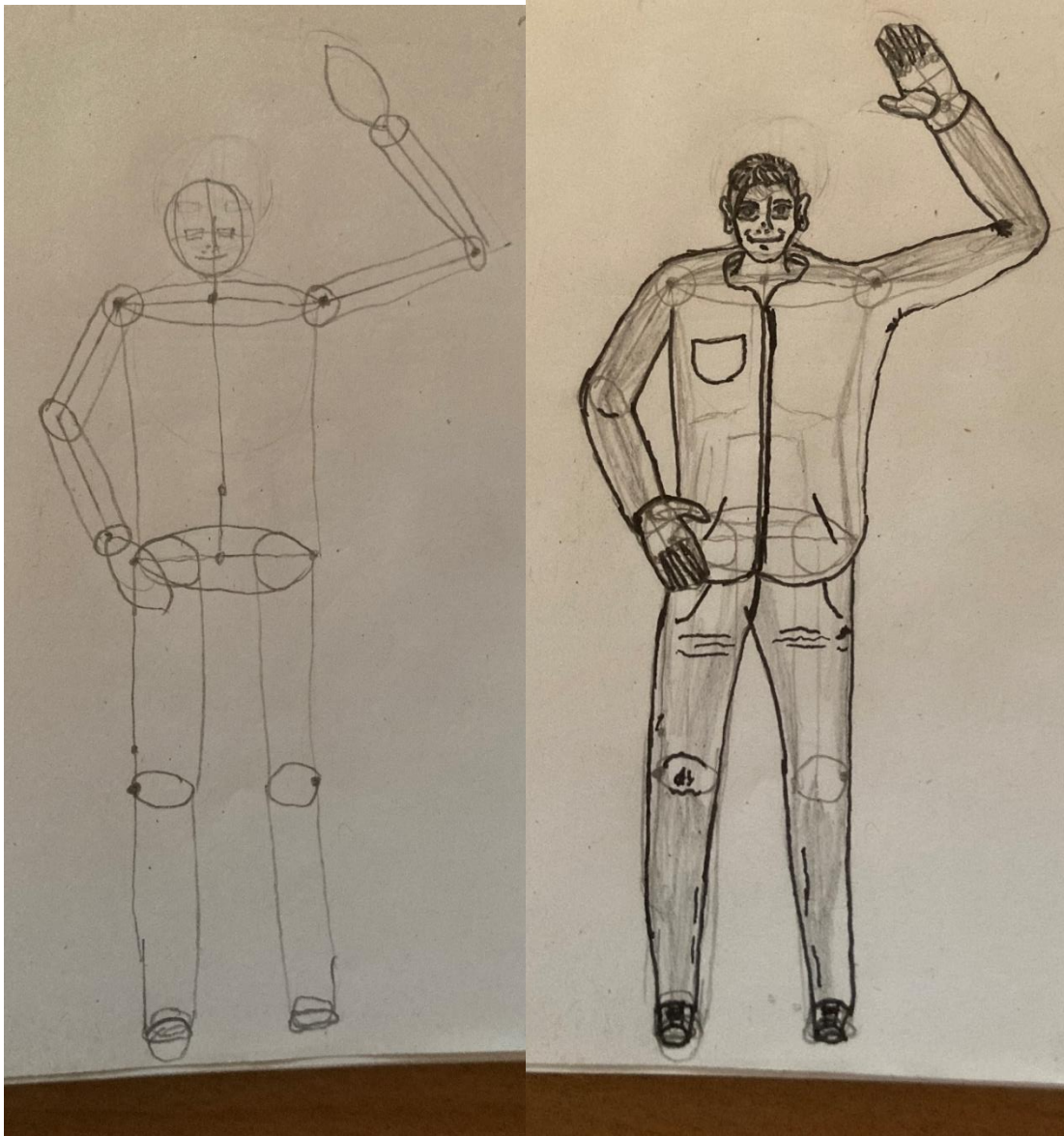


Abbildung 6 Fertiger Mensch

Abbildung 7 Grundbau

Wenn die erste Figur aussieht, wie er ist der Start schon mal ganz gut gelungenen. Er hat zwar noch ein «paar» Probleme, wie zum Beispiel, dass der Kopf zu klein ist. Beim nächsten Versuch werden nun diese Tipps in den Fokus genommen und die Pose geändert. Die Pose wird geändert, weil es erstens mehr Abwechslung gibt und allenfalls noch andere Dinge schief gehen, was etwas Gutes ist. Ohne diese Fehler würde man nie Potential zum Verbessern entdecken. Ein sehr grosser Punkt, welcher die meisten (inklusive mir) nicht realisieren ist, dass Geometrie sehr viel mitspielt. Wenn man keinen Kreis zeichnen kann, wird man auch keinen Menschen zeichnen

können. Es ist das selbe, wie wenn man zuerst Rennen lernen will, obwohl man noch gar nicht laufen kann. Einfach ein paar Kreise und Vierecke zeichnen, bis man sich sicher ist. Wenn man diesen Punkt geschafft hat, geht es in die 3te Dimension. Würfel und Bälle. Auch wenn es sinnlos scheint, aber das ist die Grundlage, mit welcher man alles zeichnen kann. Jeder Profi in diesem Gebiet zeichnet zuerst Formen. Ein Kopf eines Hundes besteht hauptsächlich aus verschiedenen Vierecken. Die Arme eines Menschen sind Zylinder. Übrigens ist meiner Meinung nach die beste Website in diesem Gebiet "Carlsen Manga". Dort findet man viele Anleitungen für so ziemlich alles, was wichtig ist. Einer der grössten YouTuber in diesem Thema, der auch einen Deutschen Kanal hat, ist "Drawing like a Sir".

Um den nächsten Versuch auch brauchbar zu machen, wird er die Titelseite. Nachdem man sich Ideen und Referenzen überlegt hat, geht es nun los.

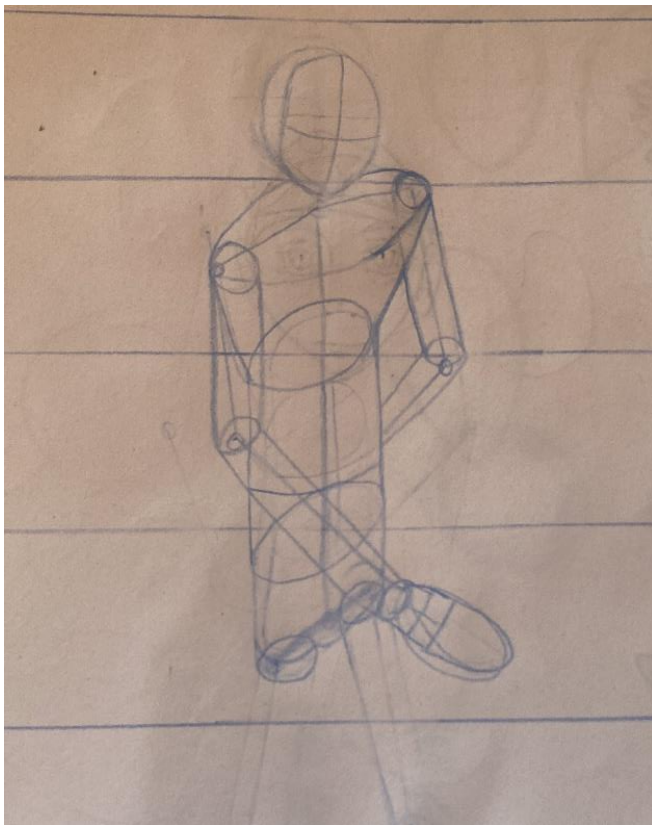


Abbildung 9 1. Skizze Titelbild

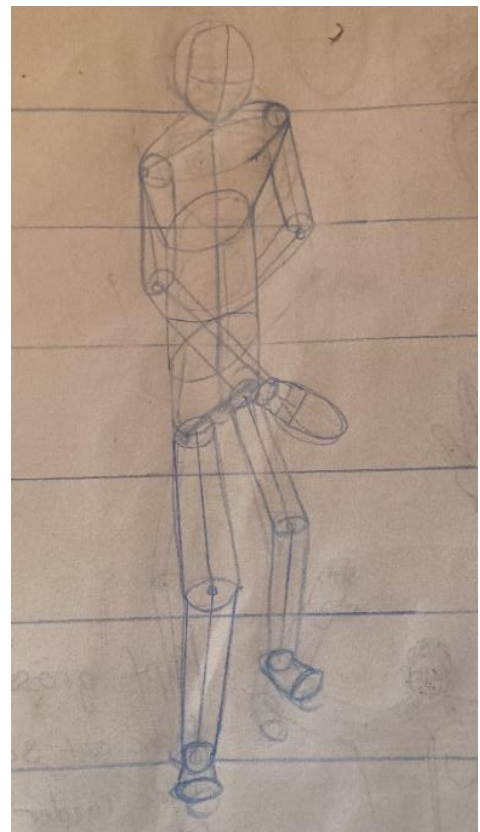


Abbildung 8 2. Skizze Titelbild

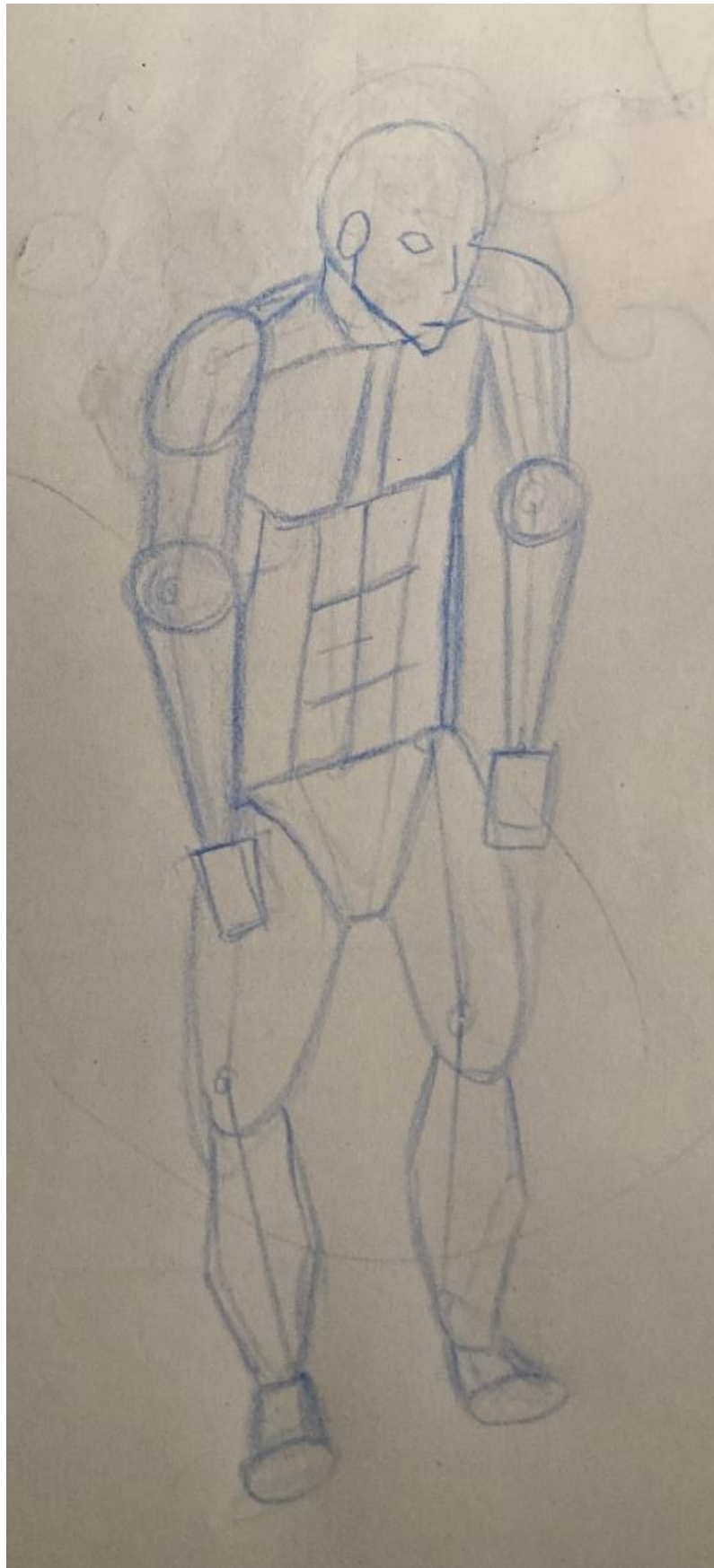


Abbildung 10 1. Skizze von besserer Titelseite

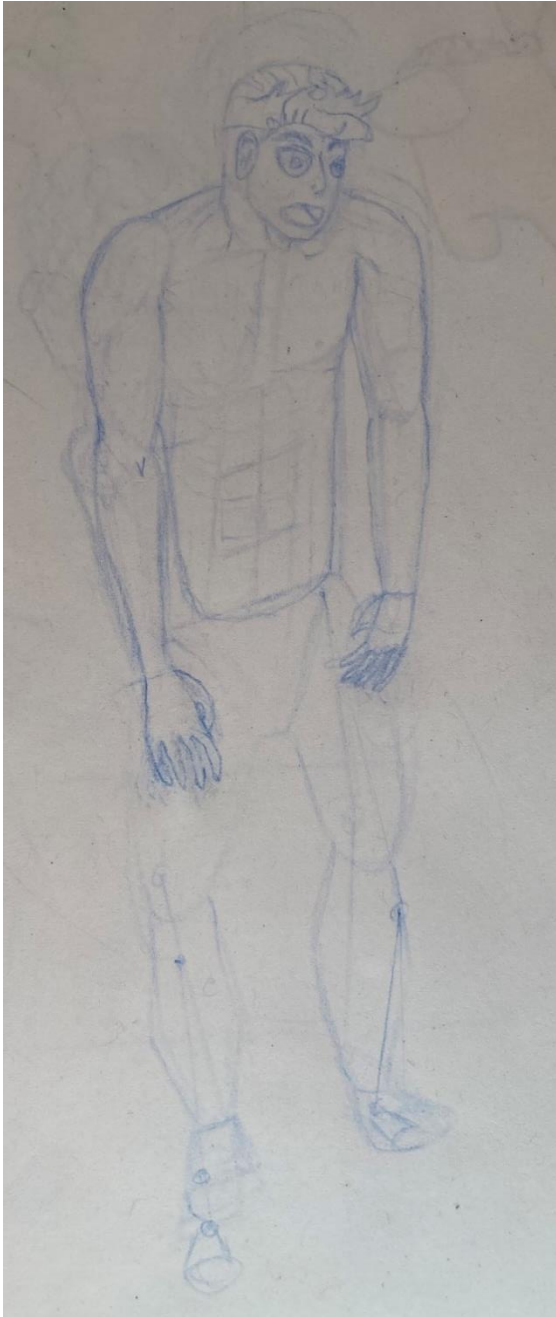


Abbildung 12 2. Skizze besserer Titelseite



Abbildung 11 2. Skizze besserer Titelseite

Gut ist es auch, den Körper in Bereiche einzugrenzen und somit einen besseren Überblick über die Proportionen zu erhalten. Nach langem Zeichnen kam aber langsam Verzweiflung auf. Es sah nicht so aus, wie gewollt. Es wurde also wieder sehr viel weitergelernt und dann wird versucht, ein Storyboard zu zeichnen, da die Titelseite nicht den Vorstellungen entspricht.

Neuer Anlauf

Nach langem Reflektieren und grosser Unzufriedenheit mit den Ergebnissen kann es auch mal passieren, dass man von vorne anfängt. Genau dies ist auch hier passiert. Die neue Idee ist nun, den Manga zu beginnen, da die Zeit langsam immer knapper wird.

Als Erstes wird nun ein Storyboard gemacht, wo alle Szenen grob skizziert werden und der Text stichwortartig steht. Das Storyboard ist allerdings sehr unübersichtlich und dient mittlerweile allem Möglichen. Mit neuer Motivation und einem besseren Plan wurde nun gezeichnet wie verrückt.

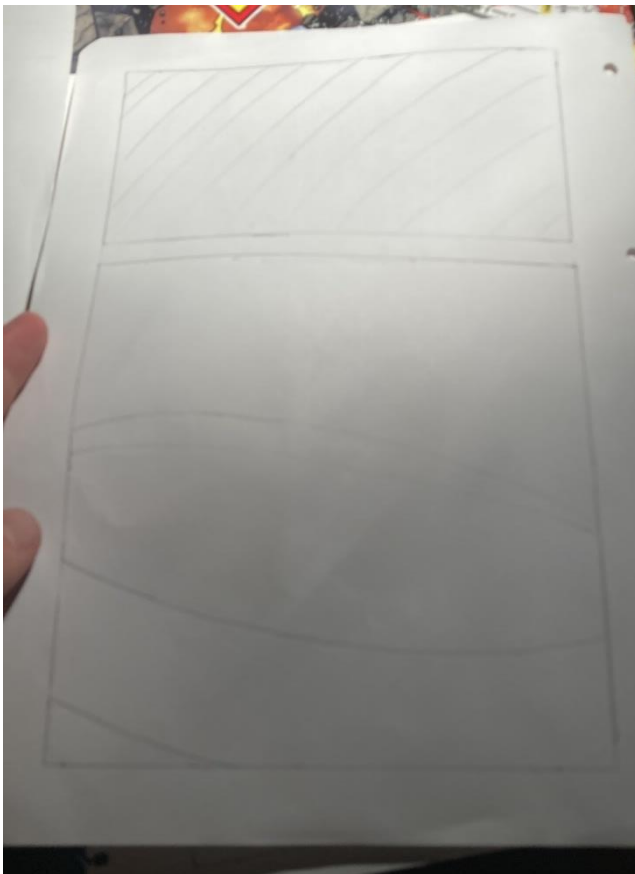


Abbildung 13 1. Seite auf Blatt

Die erste Seite sollte nicht zu kompliziert aussehen und ansprechend wirken. Wenn die zeichnerischen Fähigkeiten nicht ausreichen, um zu überzeugen, helfen W-Fragen immer. Mit der Frage «Wo bin ich» wird der Leser direkt mit etwas konfrontiert, von dem er selbst keine Ahnung

hat. Diese Seite war nicht die schwerste, genauso sieht sie auch aus. Es war zwar durchaus eine Herausforderung, eine Idee zu bekommen. Beim Zeichnen gilt ab einem bestimmten Level an Perfektionismus, dass es nur schwerer wird. Für abschweifende Gedanken, welche sich darüber austauschen, welche kleinen Details nicht ganz richtig sind, sollte Vorarbeit gemacht worden sein. Kleinere Probleme ergaben sich aber trotzdem bei der Kapsel. Für die digitale Nachbearbeitung existieren aber schon Pläne, wodurch die Seite schlussendlich doch noch ihren ganz eigenen Charm bekommen wird.

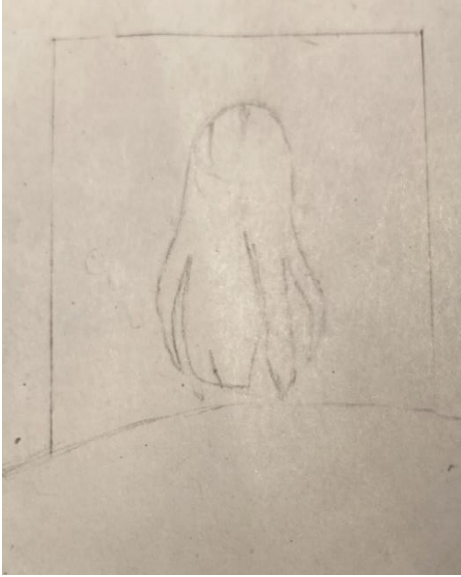


Abbildung 17 Skizze 2. Krankenschwester

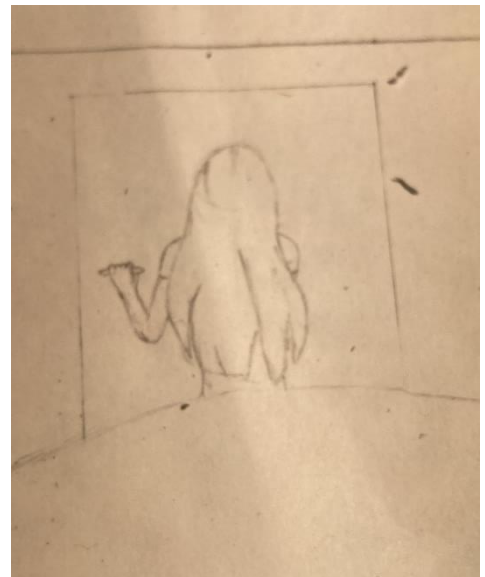


Abbildung 161. Skizze mysteriöser Typ

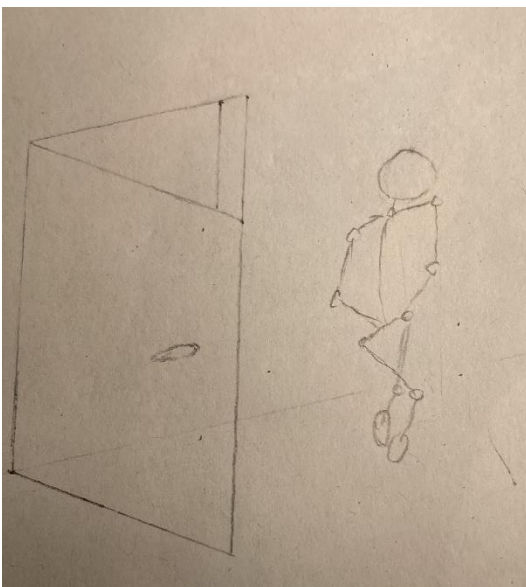


Abbildung 152. Skizze Krankenschwester

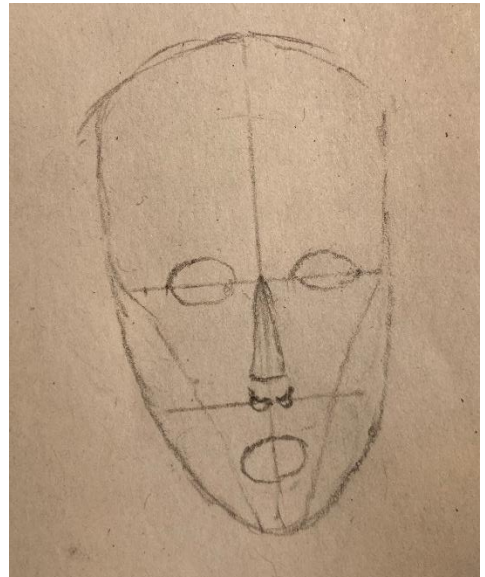


Abbildung 141. Skizze

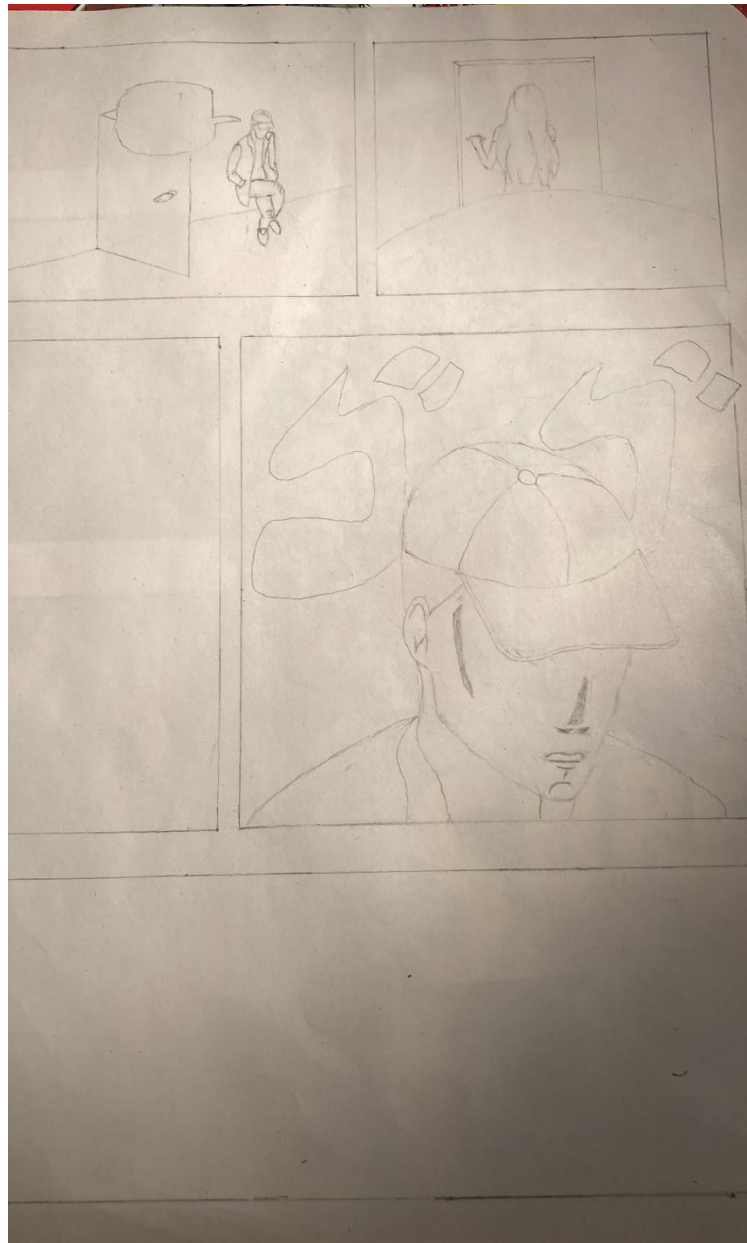


Abbildung 18 Skizze 2. Seite

Die zweite Seite sollte dann mit mehr Inhalt den Leser überzeugen, damit er weiterliest. Nun fragt sich der Leser, wen man hier sieht und liest im besten Fall noch weiter, bis er zur dritten Seite kommt. Von nun an kann man die Leser lenken, wie man will. Wie auch immer man es macht, die Spannung sollte bleiben. Diese Seite war viel schwieriger. Nicht nur gibt es mehr als doppelt so viele Kacheln, sondern viele Gesichter. Um mir den Vorgang des Gesichterzeichnens einfacher zu machen, wurden beide Gesichter nur einmal gross gezeigt. Diese Seite erzeugte viel Freude beim Zeichnen. Das Gesicht des Typen gefällt.



Abbildung 20 1. Skizze Militärtyp



Abbildung 19 2. Skizze Militärtyp

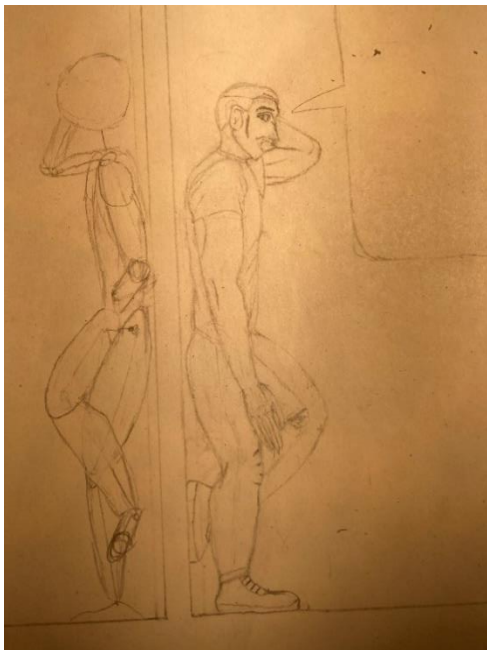


Abbildung 22 1. Skizze mysteriöser Typ an Wand

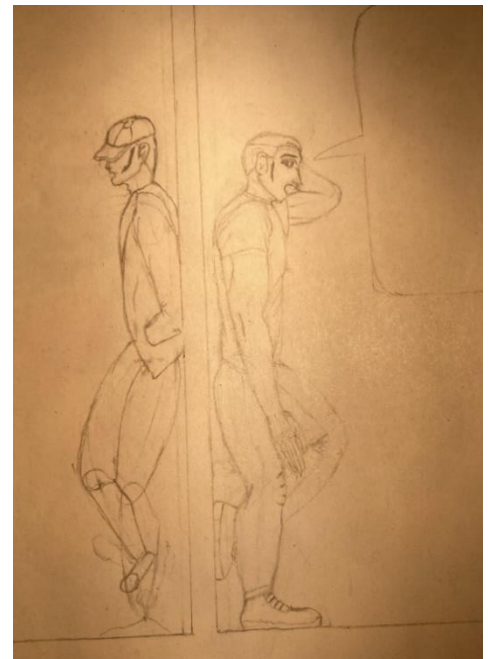


Abbildung 21 2. Skizze mysteriöser Typ an Wand

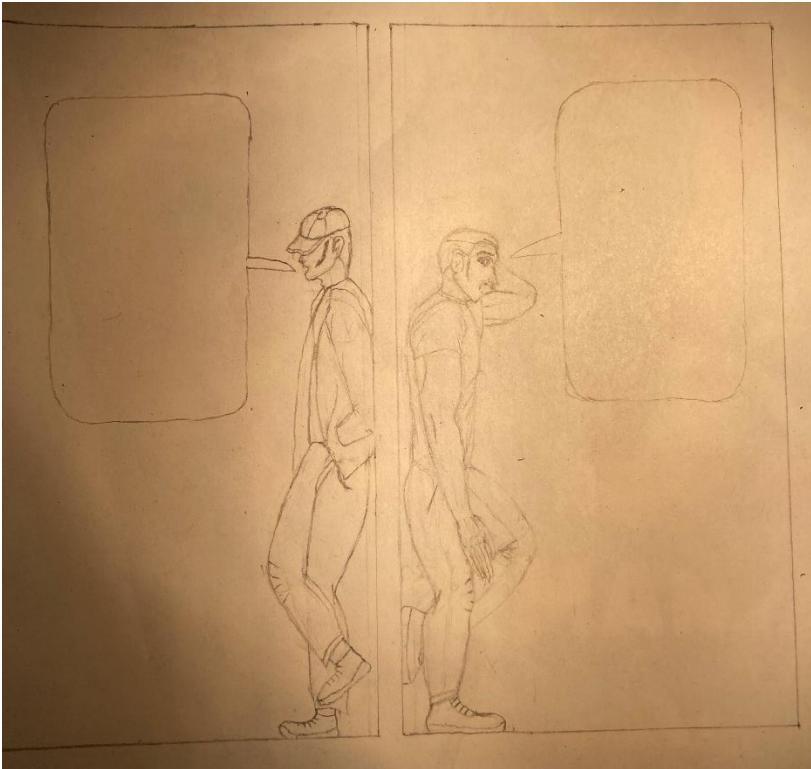


Abbildung 24 fertige 1. Kachel von 3. Seite

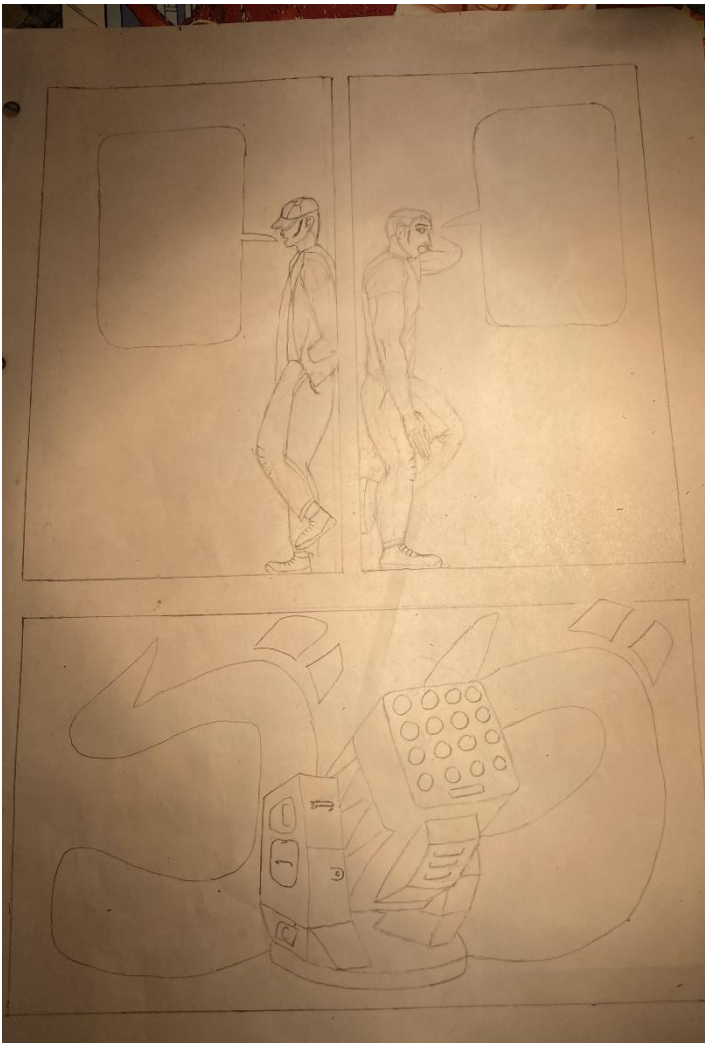


Abbildung 23 Skizze 3. Seite

Bei der 3. Seite sieht man am besten, wie sich die Zeichenkünste evolviert haben. Nicht nur ist der Stolz auf die beiden Typen sehr gross, sondern auch wie sie dorthin passen. Die Geschichte ist bis jetzt ganz gut herausgekommen.

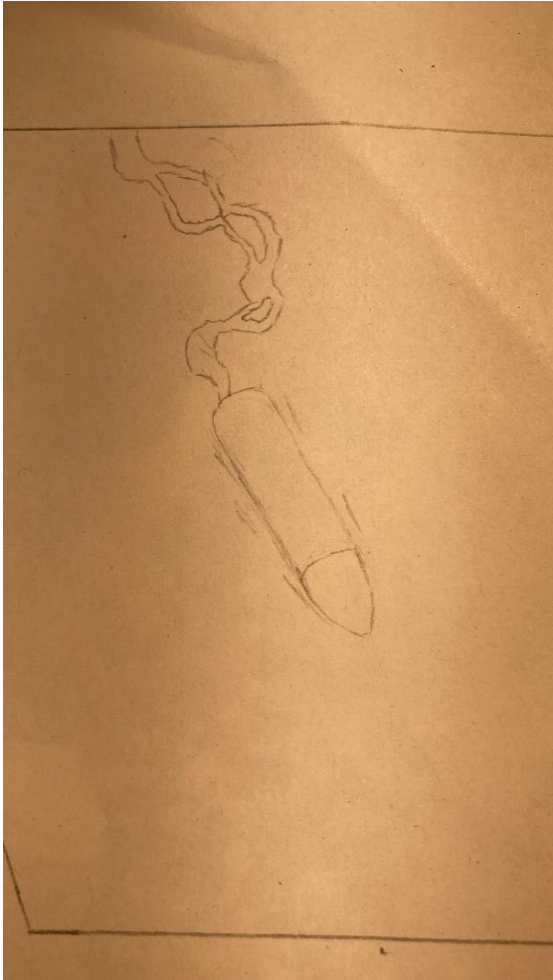


Abbildung 26 Skizze Rakete

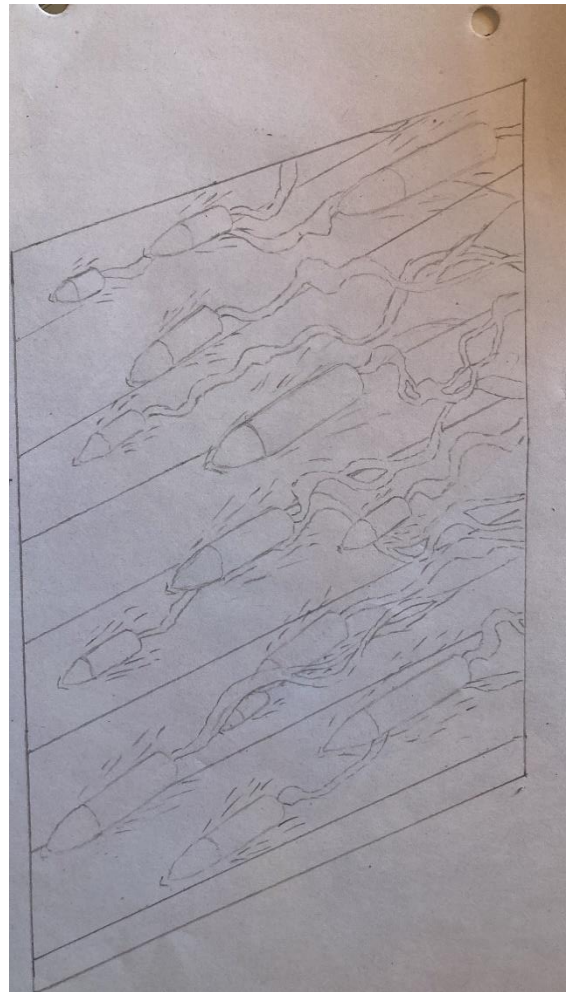


Abbildung 25 Skizze von vielen Raketen

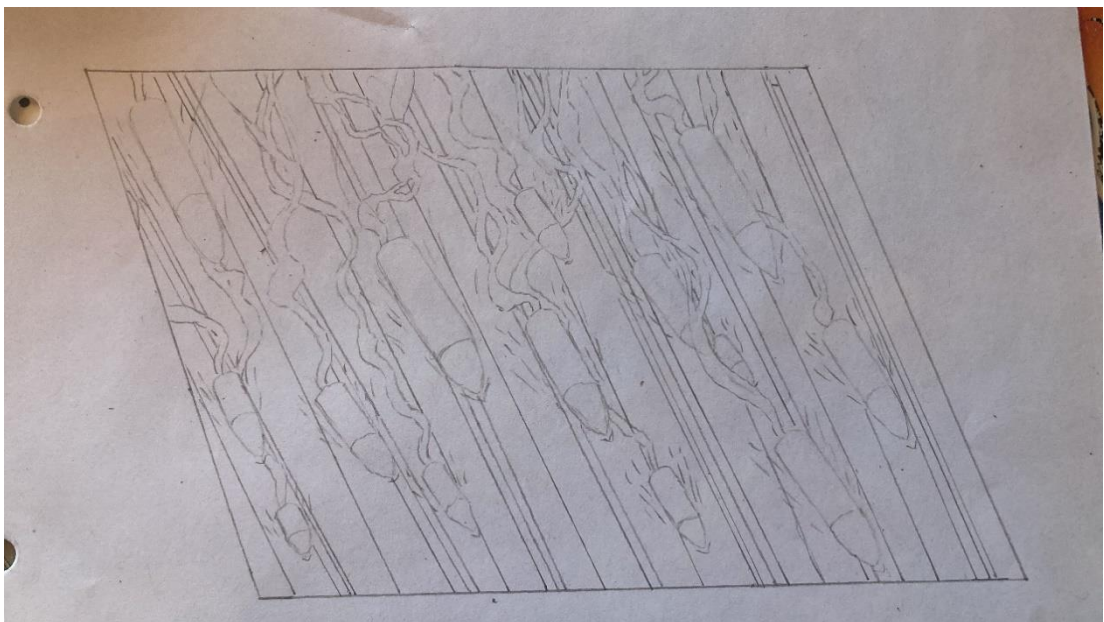


Abbildung 27 Raketen mit verbessertem Hintergrund

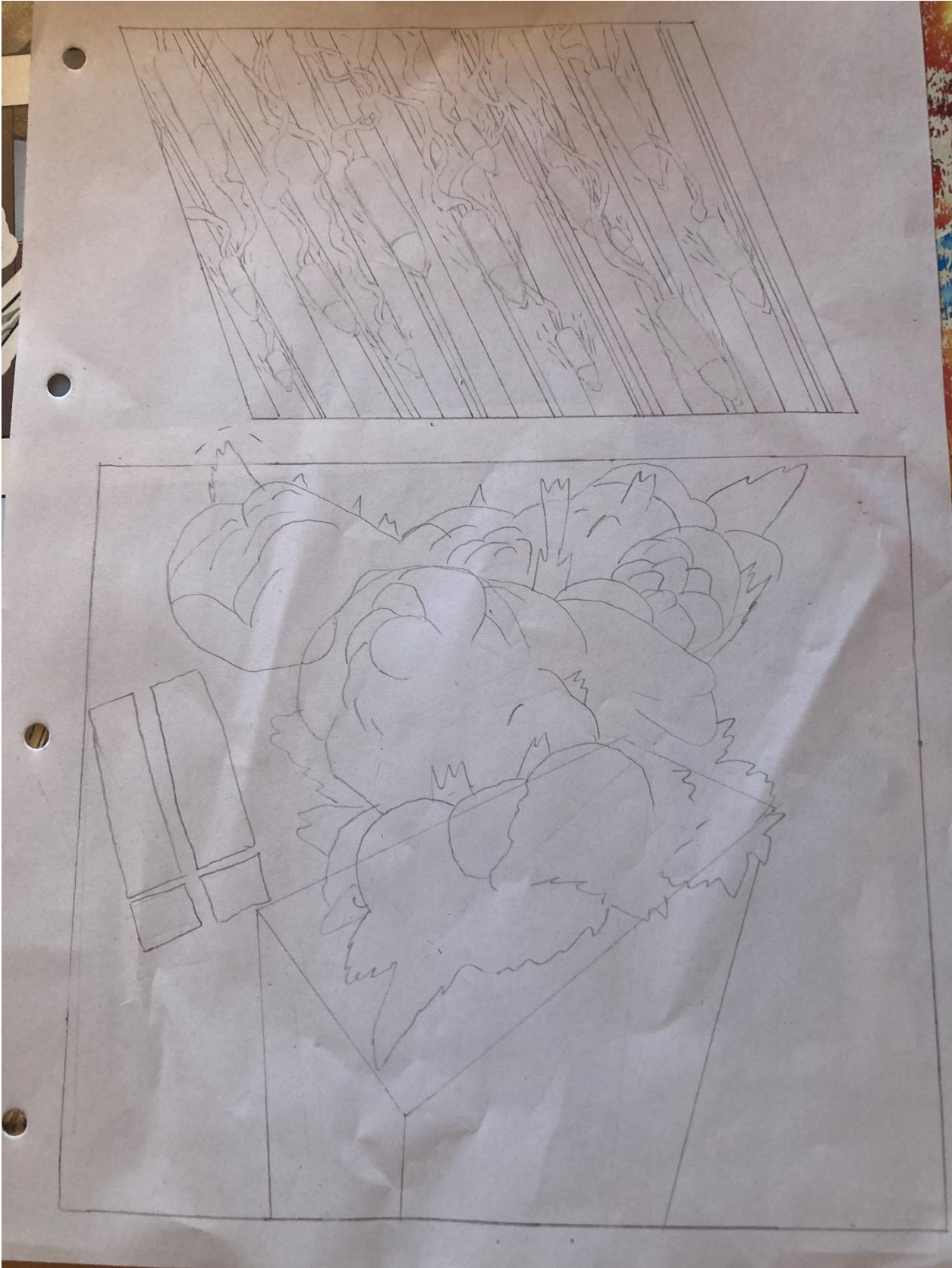


Abbildung 28 Skizze 2. Kachel



Abbildung 29 Skizze 2. Seite

Die 4. Seite. Ok der Punkt mit der Spannung wurde vielleicht ein bisschen übertrieben, aber da dies kein vollwertiger Manga wird, ist es gut, wenn man in möglichst wenigen Seiten möglichst viel Spannung reinbringt. Die ganze Seite ist sehr gut gelungen. Mit späteren Schattierungen wird die Explosion dann noch besser aussehen.

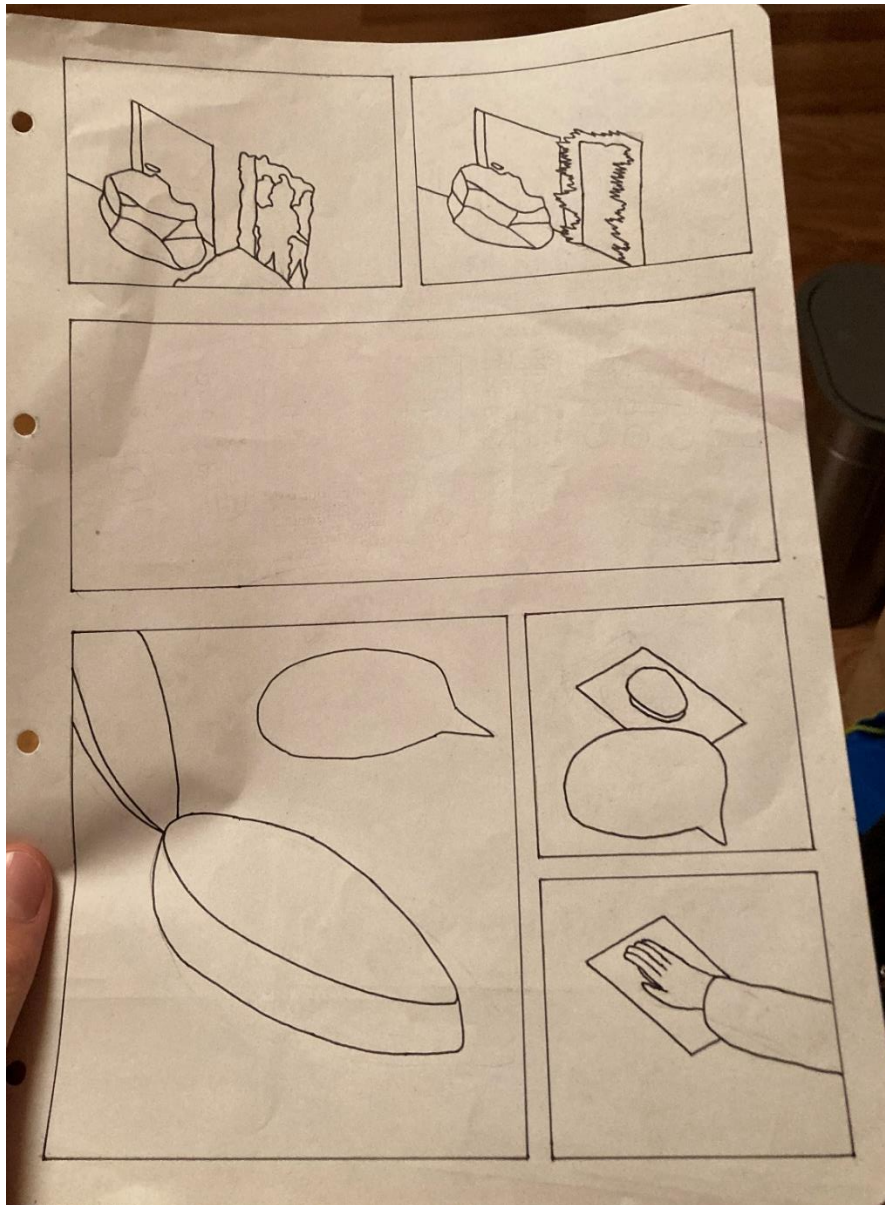


Abbildung 30 Skizze 5. Seite

Ob das Ende offen sein soll, traurig oder fröhlich ist jedem das Seine. Ein offenes Ende wurde hier allerdings benutzt, da der Manga leider viel zu kurz geraten ist und die ganze Geschichte nicht erzählt werden konnte. Reflektierend ist zu sagen, dass Leute, welche die Geschichte nicht kennen, den Manga nicht verstehen werden. Der Plan ist noch, dazu einen kurzen Introtext zu schreiben, welcher die Geschichte des Mangas erklären wird.

Digitales Zeichnen

Einige Künstler zeichnen direkt von Anfang an in Programmen. Ganz egal worin man sich spezialisiert, letztendlich ist der digitale Weg die grundsätzlich beste Lösung. Mit einer Software wie Photoshop zum Beispiel kann man nämlich, ohne sich Rasterfolie zu kaufen, Schattierungen einfügen. So wirkt die Kunst fertiger als eine Skizze. Auch hier kommen die besten Ergebnisse nach jahrelanger Übung, trotzdem kamen die Seiten nun schon ein wenig besser zur Geltung. Tun tut man dies, indem man nach korrekter Einstellung des Druckers zuerst das Bild mit einer grauen Farbe komplett einfärbt, sodass man nichts mehr sieht. Die harte Arbeit zu verunstalten kann ein wenig angsteinflößend sein, aber weil dieser Vorgang digital geschieht, wird natürlich später die Farbe wieder rückgängig gemacht. Danach setzt man einen Vergrößerungseffekt auf das graue Bild und speichert anschliessend das Bild als neuen Pinsel. Der Effekt bewirkt, dass nun überall Rasterpunkte zu sehen sind, welche für Schattierungen benutzt werden. Der Pinsel ist nun erfolgreich gespeichert, bedeutet dass das Bild nun wieder von seinem Leid befreit werden kann. Jedenfalls ist das der offizielle Weg. Da aber meine Zeichnungen ein bisschen kleiner sind als gewohnt in einem Manga, würden die Punkte an den meisten Orten nicht gut aussehen. Somit wurde einfach ein grauer Pinsel benutzt. Deswegen entstand hier ein Mittelweg aus beiden Varianten.

Wo bin ich?

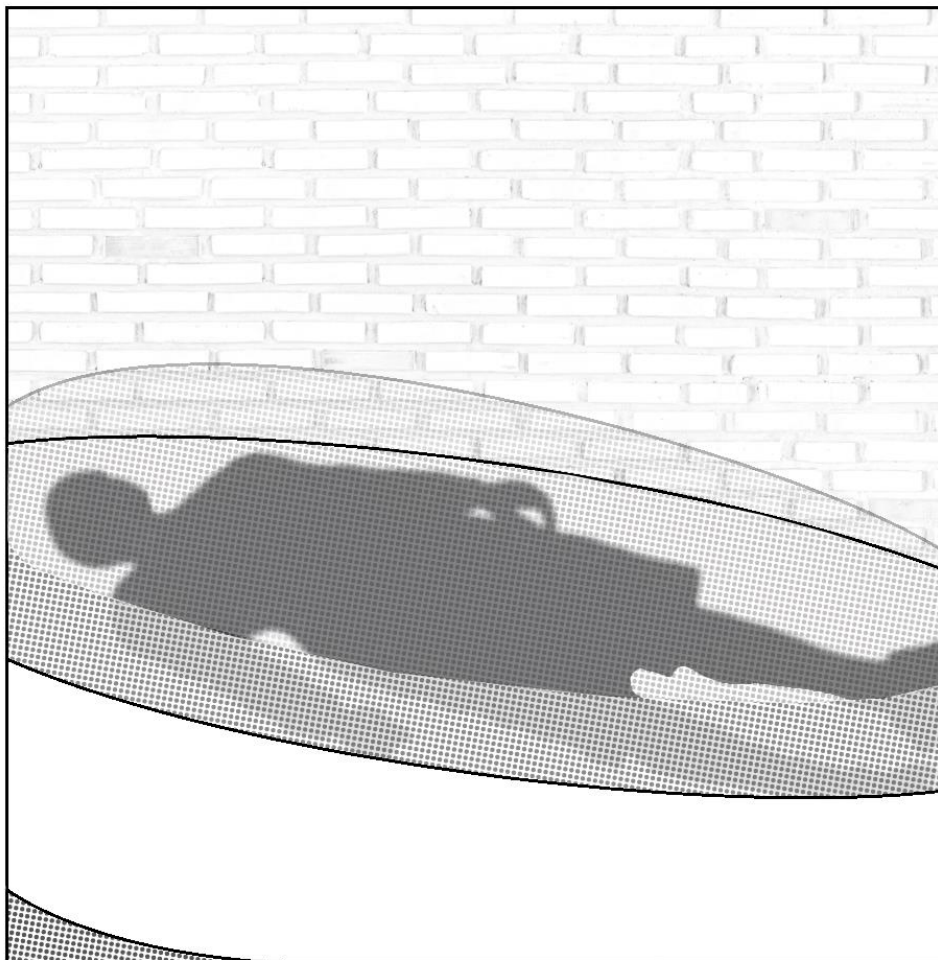
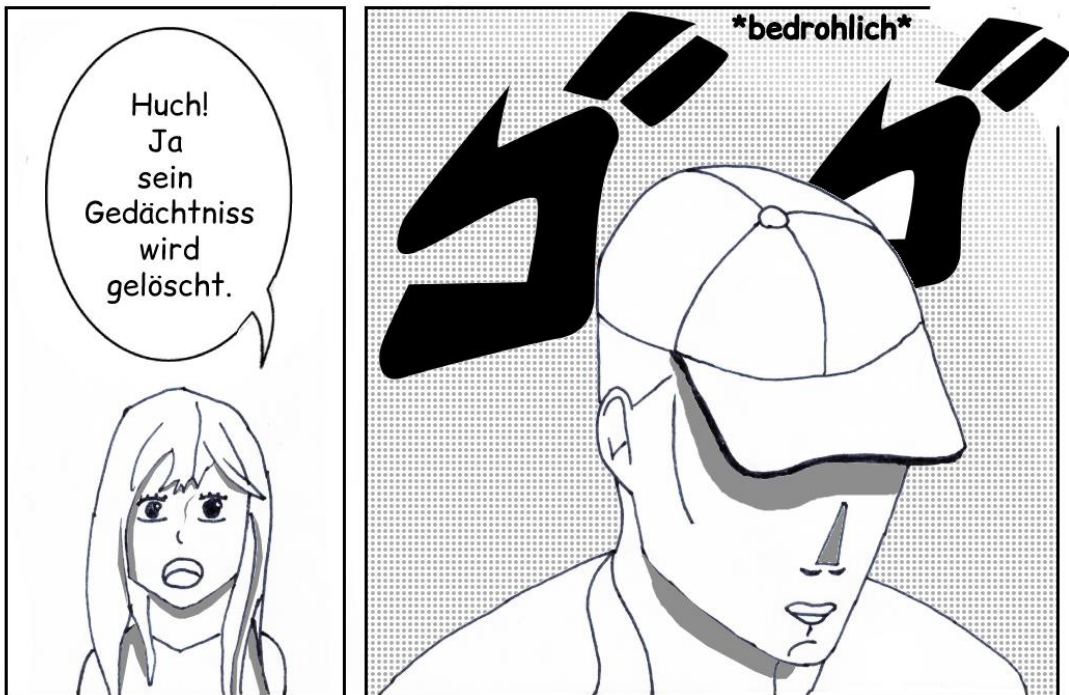
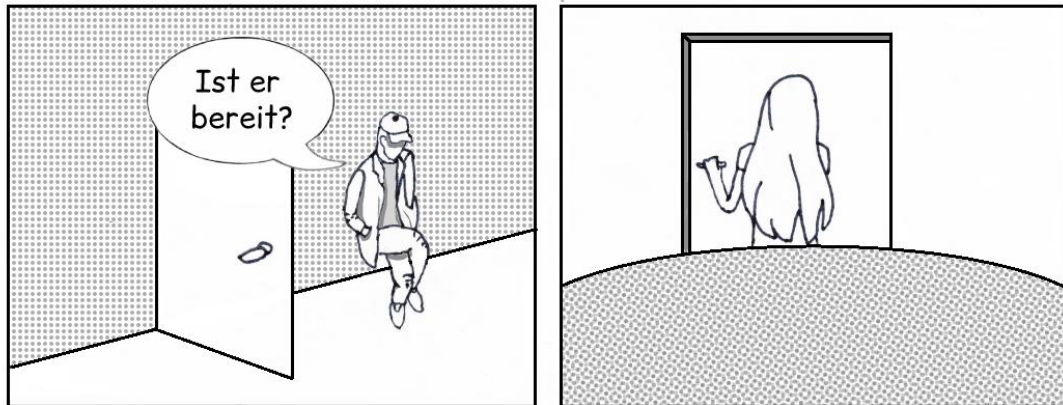


Abbildung 31 1. Seite

Bei der ersten Seite kommen sehr viel neue Dinge auf einen zu. Schliesslich ist es die 1. Seite, heisst man muss sich nun praktisches Wissen aneignen. Da man digital alles speichern kann, kann man auf dem Original praktisch üben. Wenn man sich zurück an die erste Seite auf dem Papier erinnert, erinnert man sich daran, dass man diese Seite möglichst spannend gestalten sollte. Irgendwie kam dann noch der Gedanke auf, jemanden in die Kapsel zu legen, da ja auch jemand darin sein soll. Dies machte ich mit einer Silhouette, welche ich online fand. Im Photoshopen von Bildern wurden schon viele Erfahrungen gemacht. Mit der Zeit wird man immer kreativer und findet bessere Wege, um etwas darzustellen. Die grösste Schwierigkeit war, die Kapsel mit Schattierungen zu schmücken. Die genaue Form wurde nämlich erst durch diese bestimmt. Die Schattierungen werden nämlich platziert, indem ein Bereich markiert wird und darin dann der Pinsel benutzt wird. Den Bereich in so einer Kapsel zu markieren, war aber für einen Perfektionisten wie mich sehr herausfordernd. Letztlich ist es dann aber abgeschlossen worden. Es ist zwar grundsätzlich gut gekommen, aber irgendwie schaut es ein bisschen so aus, als ob ein kompletter Anfänger dieses Bild gemacht hätte. Da dies aber der Fall ist, ist das Bild gut gekommen.

Bei der zweiten Seite ist die Zufriedenheit schon besser zu spüren. Auch wenn die Arbeit an sich ein Krampf war, wurden viele neue Erkenntnisse gemacht. Besonders stolz macht das Gesicht des bedrohlich ausschauenden Typen. Es fühlt sich schon viel «professioneller» an, auch wenn es das noch überhaupt nicht so ist. Die Schattierungen fühlen sich besser an. Das Gesicht der Dame ist zwar noch nicht ganz nach den eigenen Wünschen, aber gut genug. Die ganze Szenerie wirkt immer noch mysteriös, was gut ist, da dies nun mal das Ziel ist. Mit viel Motivation geht es also nun an die 3. Seite.



...Ich höre Stimmen...

Abbildung 32 2. Seite

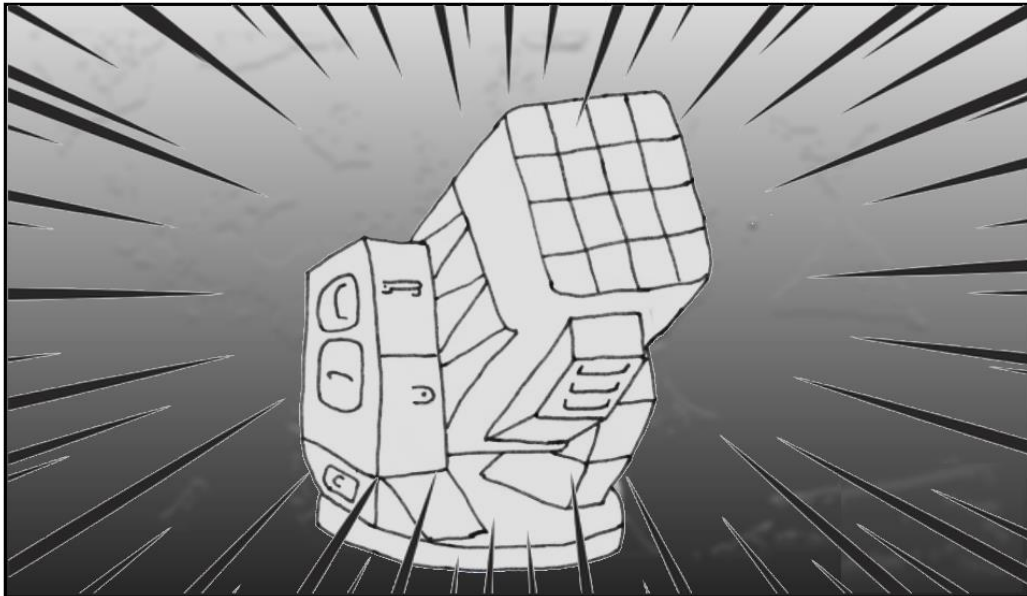


Abbildung 33 3. Seite

Die dritte Seite ist wieder weniger befüllt, dies hat aber den Grund, da die 4. Seite umso mehr gefüllt sein wird. Die oberen zwei Kacheln sind gelungen. Die Schattierungen passen und die Proportionen der Personen auch mehr oder weniger. Die Munde sind zwar beide ein bisschen komisch gekommen, aber das ist dann auch schon Meckern auf dem höchsten Niveau. Mittlerweile ist immer mehr und mehr zu merken, dass das Hauptproblem bei den Zeichnungen die Grösse ist, vor allem wenn es um Menschen geht. In den meisten Mangas sind die Charakter oft so gross, dass sie gar nicht ganz in die Kachel passen. Nun zur unteren Kachel. Was anfänglich Effekte waren, die das Bild bedrohlicher aussehen lassen sollten, wurde mit der Zeit zu irgendetwas Abstraktem. Es sieht eher dreckig als bedrohlich aus. Ein falscher Klick des Künstlers und der Effekt ist nicht wieder rückgängig zu machen. Es kann ja nicht alles «okay» sein.

Die vierte Seite ist mit Abstand die verrückteste. Wer kann schon von sich behaupten ein Krankenhaus, das in die Luft gesprengt wird, gezeichnet zu haben? Auf jeden Fall ist diese Seite womöglich die beste. Zuerst aber noch ganz kurz; die obere Kachel mit den Raketen ist auch sehr gut gelungen. Eine Frage «Wie so eine Explosion in Echt aussehen würde?» muss man sich oben noch nicht stellen, gut bringt die obere Kachel schon Spannung auf. Die Frage zu beantworten, war jedoch nicht leicht. Letztlich sind die Schattierungen durchaus gut gelungen, jedenfalls scheint es so. Ob diese Zeichnung wirklich gut gelungen ist oder nicht, ist schwer zu sagen, da die Referenzen einfach fehlen. Jedenfalls weckt sie starke Zufriedenheit in mir.

Die fünften Seite ist zeichnerisch nicht mehr so gut gelungen. Ideen zur Umsetzung waren wohl das Hauptproblem. Es waren einfach keine Ideen da. Die ganze Szenerie mit den Soldaten, die den Raum betreten, ist zwar interessant. In der eigentlichen Geschichte wären diese noch wichtig geworden, aber vielleicht wird dieser Manga ja mal mit einem Hobby in der Zukunft wiederbelebt. Auf jeden Fall wurde durch die Nachbearbeitung noch ganz schön etwas vom fehlenden Talent wieder gutgemacht.

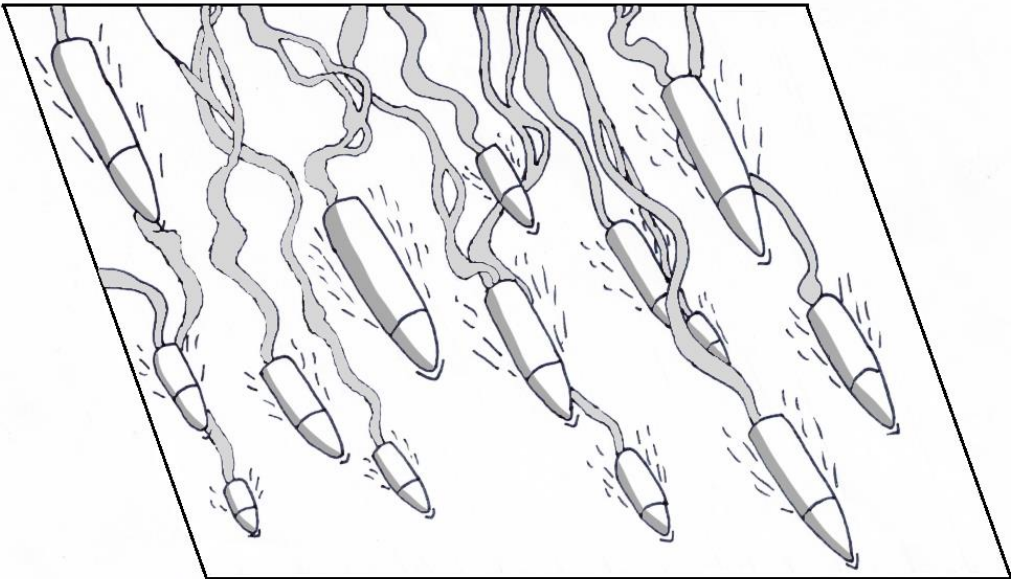


Abbildung 34 4. Seite

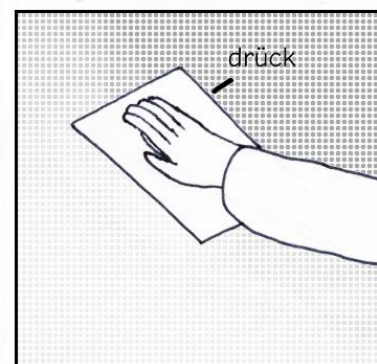
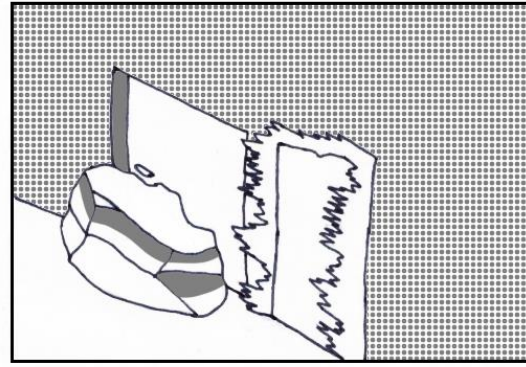
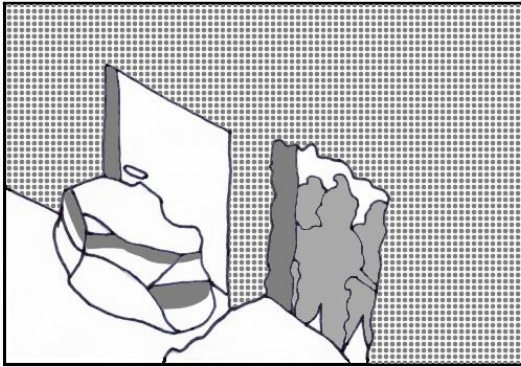


Abbildung 355. Seite

Einführung der Geschichte

Eigentlich gab es anfangs riesige Pläne für die Geschichte. Es sollte zwei Länder geben. Zwischen diesen herrscht Krieg und das Land, in dem der Hauptcharakter lebt, war kurz vor dem Verlieren. Der letzte Ausweg, zumindest aus der Sicht des Regierungsführers, war Menschen mit Maschinen zu verbinden. Somit hätte er Supersoldaten, mit denen er den Krieg noch gewinnen könnte. Alles wäre sehr stark in die Richtung Action/Science Fiction gegangen. Da diese Ziele aber zu gross waren, reichte es am Ende nur für eine Art «Einführung» in die Geschichte:

In ferner Zeit herrscht Krieg zwischen zwei unbekanntem Ländern. Welches Jahr sich schreibt, ist genauso unbekannt wie der Zustand des jungen Kajetans. Kaj ist nämlich Opfer des Planes der Regierung geworden. Sie wollen Menschen mit Maschinen verbinden, um so den Krieg mit Supersoldaten doch noch gewinnen zu können. An Kaj wurde schon stark rumgeschraubt und zuletzt wird sein Gedächtnis gelöscht. Er ist der allerletzte der armen Menschen, die zu Supersoldaten umfunktioniert werden, deshalb sind keine Wachen mehr in seiner unmittelbaren Nähe. Dies macht sich ein unbekannter Mann zunutze, welcher das Gedächtnis des Jungens noch retten möchte.

Wenn die Geschichte so kurz ist, hört sie sich noch übertriebener an als ohnehin schon, trotzdem ist sie gut herausgekommen.

Reflexion

Ob und wie ich meine Ziele erreicht oder auch nicht erreicht habe, erfahrt ihr in folgender Reflexion. Gut leben wir in einer Zeit mit Internet, denn dort findet man auch Anleitungen, wie man einen solchen Zeichenstil hinbekommt. Carlsen Manga und der deutsche und englische YouTube Kanal Drawing like a sir haben mich sehr stark dabei unterstützt, diesen Zeichenstil zu lernen. Wobei ich aber anfügen muss, dass es nicht den einen Mangastil gibt, sondern jeder einzelne Künstler auch seinen ganz eigenen Zeichenstil hat. Ich versuchte mich beim Finden meines Zeichenstils weitgehend an den Mangaka Araki zu orientieren, da er der Erschaffer meiner absoluten Lieblingsreihe ist. Dadurch habe ich gelernt, viel mehr auf Details zu achten und Zusammenhänge besser zu erkennen. Auch wenn es "nur" um Zeichnungen geht, erscheint es mir aber trotzdem so, als ob ich mich auch in ganz anderen Themengebieten im Analysieren von Dingen verbessert habe. Die meisten Sachen lernte ich aber über das Zeichnen in Perspektive etc. Geschichten zu schreiben, ist zwar etwas, wovon ich behaupten würde, dass ich schon ganz gut darin war, jedoch habe ich auch hier noch mehr kleine Tipps gelernt, wie ich mich verbessern kann. Nach gewisser Zeit habe ich aber bemerkt, dass ich mich wohl überschätzt, beziehungsweise die Kunst des Zeichnens unterschätzt habe, und zwar deutlich. Zeichnen zu lernen, ist etwas, das schon mal Jahrzehnte dauern kann. Ich bin zwar nicht unglaublich schlecht im Zeichnen, aber wirklich gut war ich auch nicht. Einen ganzen Manga zu zeichnen, welcher mindestens 50 Seiten hat, ist also momentan schlichtweg unmöglich. Ich habe zwar daran gedacht und setzte mein Ziel auf mindestens 20 Seiten herunter, musste mich aber schlussendlich doch mit 5 Seiten zufriedengeben. Für ein Fazit sind meine Emotionen also gespalten. Auf der einen Seite habe ich mir sehr viel neues Wissen angeeignet und denke, dass ich vom einen oder anderen auch später im Leben profitieren werde. Auf der anderen Seite muss ich akzeptieren, dass man sich auch mal überschätzt. Das Bedrückendste ist wohl, dass ich schon eine ganze Geschichte geschrieben habe, welche jetzt mehr oder weniger verschwendete Zeit ist. Aber man soll ja immer das Positive sehen und natürlich existiert auch hierzu noch das eine oder andere. Es war auf jeden Fall sehr unterhaltsam und bereichernd mal eine riesige Explosion zu zeichnen. Beim nächsten Mal würde ich mein Thema ernster nehmen und darauf achten, dass es auch durchaus in der Qualität, welche mich zufrieden stellen würde, möglich ist. Es kann nämlich auch gut sein, dass ich das ganze Projekt anfangs nicht ernst genug genommen habe. Ich habe zwar sehr viel nicht aufgezeichnete Arbeit geleistet, vor allem in Sachen Recherche. Ich kann

stolz sagen, dass ich mein Bestes gegeben habe und meistens motiviert war. Auch wenn in meinem Hinterkopf immer noch der Gedanke schwirrt, dass ich doch sicherlich alles noch besser hätte machen können und noch mehr. Eine gute Idee für das nächste Projekt ist sicherlich auch noch, dass ich mir Hilfe suche. Ich habe alles ganz allein gemacht. Natürlich bin ich den unzähligen Videos auf YouTube dankbar. Einen echten Mentor zu haben, hätte sicherlich nur positive Effekte gehabt. Das ganze Projekt war durchaus eine Erfahrung, die sich gelohnt hat.

Quellenangabe

<https://www.planet-wissen.de/kultur/literatur/comics/Manga-100.html#:~:text=Die%20Geschichte%20der%20Manga%20beginnt,dem%20Manga%20von%20heute%20gemein>

<https://www.youtube.com/@DrawlikeaSir>

<https://www.youtube.com/@drawinglikeasir>

<https://www.carlsen.de/manga>

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.planet-wissen.de%2Fkultur%2Fliteratur%2Fcomics%2FManga-100.html&psig=AOvVaw3ZBWPVGBN1jq1-c8iWFJ7m&ust=1682619731065000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQiRxqFwoTCPjsrY2VyP4CFQAAAAAdAAAAABAE>

Arbeitsjournal

Datum	Dauer	Ausgeführte Arbeit	Schwierigkeiten	Weiters Vorgehen
16.11.22	1.5h	Recherche (wie beginne ich am besten). Fragen stellen.	Keine	Aufschreiben der Geschichte beginnen
23.11.22	1.5h	Wichtige Aspekte der Geschichte aufschreiben (Hauptmotivation etc.) Kapitel 1-3	Keine	Dokumentation
30.11.22	1.5h	Dokumentation und Drehbuch weiterführen	Eine gute Formulierung finden	Geschichte schreiben
09.12.22	1.5h	Geschichte schreiben	Spannung behalten	Kapitel 2 erweitern
15.12.22	1.5h	Kapitel 2 vollenden	Keine	Zeichnen üben
21.12.22	1.5h	Zeichnen üben	Proportionen	Kapitel 4 beginnen
5.1.23	50min	Kapitel 4 begonnen und beendet	Keine	Weiter zeichnen
11.1.23	1.5h	Zeichnen eines Charakters	Proportionen (Auch wenn besser als letztes Mal)	Titelbild zeichnen
18.1.23	1.5h	Titelbild zeichnen	Proportionen (Im Profil)	Wieder mehr lernen
21.1.23	2.5h	Zeichnen lernen	Umsetzung	Mehr lernen
22.1.23	40min	Zeichnen lernen	Umsetzung	Weiter lernen
23.1.23	20min	Zeichnen lernen	Umsetzung	Storyboard zeichnen

2.2.2023	1.5h	Manga Seiten zeichnen (inkl. Storyboard)	Ideen, Umsetzung	Weitermachen
3.2.2023	1h	Manga Seiten zeichnen (inkl. Storyboard)	Ideen, Umsetzung	Weitermachen
5.2.2023	20min	Manga Seiten zeichnen (inkl. Storyboard)	Ideen, Umsetzung	Weitermachen
9.2.2023	2h 10min	Manga Seiten zeichnen (inkl. Storyboard)	Ideen, Umsetzung	Weitermachen
13.2.2023	1h 40min	Manga Seiten zeichnen (inkl. Storyboard)	Ideen, Umsetzung	Weitermachen
14.2.2023	30min	Manga Seiten zeichnen (inkl. Storyboard)	Ideen, Umsetzung	Weitermachen
15.2.2023	1.5h	Manga Seiten zeichnen (inkl. Storyboard)	Ideen, Umsetzung	Weitermachen
16.2.2023	35min	Manga Seiten zeichnen (inkl. Storyboard)	Ideen, Umsetzung	Seiten schwarz einfärben
20.2.2023	1h 24min	Inking	...	Inking
8.3.2023	1h 30min	Zeichnen, Inking, Dokumentation	Ideen, Umsetzung	Dokumentation
10.3.2023	1h 30 min	Dokumentation	Technische Probleme	Dokumentation

13.3.2023	42min	Dokumentation	...	Digital
22.3.2023	1h 40 min	Digitales Zeichnen	Lernen	weiter
29.3.2023	1h 30min	Digital Zeichnen	Technische Probleme	Dokumentation
3.4.2023	1h	Dokumentation	Genug Inhalt	Digital Zeichnen
5.4.2023	1h 30min	Digitales Zeichnen	Technisch	Digital zeichnen
12.3.2023	27min	Dokumentation	Krank	Dokumentation
13.4.2023	60min	Dokumentation	Krank	Digital oder Doku
18.4.2023	20min	Dokumentation	...	Digital
19.4.2023	5.5h	Digitales Zeichnen	Alles wurde gelöscht einmal	Digital
25.4.2023	2.5h	Dokumentation, Digitales Zeichnen	Technisch	Digital
26.4.2023	5h	Dokumentation, Digitales Zeichnen	Ideen	Abgeben