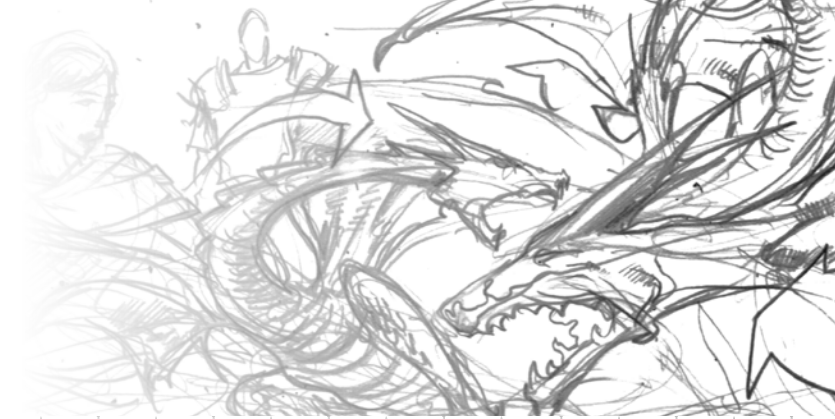


EINLEITUNG

VON WILLIAM SIMPSON



Ich war schon bei *Game of Thrones* an Bord, bevor ich überhaupt wusste, worum es sich dabei eigentlich handelt. Während ich als Conceptual Illustrator an einem Spielfilm arbeitete, bot mir ein Produzent eine Nebentätigkeit für eine geplante Fernsehserie an. Meine Neugier war geweckt und ich fragte ihn, worum es dabei gehe. Er sagte, es sei mittelalterliche Fantasy, er könne den Titel aber nicht verraten. Diese Heimlichtuerei machte mich natürlich nur noch neugieriger. Er bat mich um ein Treffen mit dem Supervising Art Director und dem Production Designer, um an ein paar Dingen zu arbeiten, die sie brauchten. Ich willigte ein und sie schickten mir Teile des Drehbuchs zur Pilotfolge. Darin kamen Burgen, Ritter und riesige Wölfe vor. Ich erhielt auch Szenenbeschreibungen aus einem Roman, aber ohne den Titel. Bis dahin hatte ich nie ein Buch der Saga *Das Lied von Eis und Feuer* gelesen, die Welt, in der es spielte, gefiel mir jedoch sofort. Fantastisches aller Art hat mich schon immer begeistert und bevor ich in die Filmbranche wechselte, war ich jahrelang Comiczeichner.

Zunächst war ich der einzige Illustrator in der Crew. Meine Aufgabe beschränkte sich darauf, Vorentwürfe für einige der Waffen, Sets und Props zu entwickeln sowie ein paar der frühen Szenen in Winterfell zu konzipieren, unter anderem die Entdeckung der Schattenwolfwelpen und Brans Sturz vom Turm. Einige Nächte und ein, zwei Wochenenden lang erstellte ich eine Reihe von Zeichnungen und ging ansonsten wieder an meine Arbeit bei dem Film. Als dessen Produktion halb abgeschlossen war, rückte der Produzent endlich damit raus, dass es sich bei dem mysteriösen Projekt, an dem ich gearbeitet hatte, um nichts anderes als *Game of Thrones* handelte! Mir wurde angeboten, weiter daran mitzuwirken, und kurz darauf übertrug man mir die Entwicklung der Storyboards – eine Aufgabe, die ich begeistert für alle acht Staffeln der Serie verrichtete.

Wenn ich eine Episode zu Storyboards herunterbreche, tauche ich vollständig in das Drehbuch ein. Oft leiten die beeindruckenden Aufnahmen am Anfang einer Szene zu einem Gespräch zwischen Figuren über. Ich frage mich dann: Wer spricht hier gerade? Auf wem liegt in diesem Moment unsere Aufmerksamkeit? Woher stammt der Dialogausschnitt, der mit diesem Bild zusammenläuft? Jede einzelne Figur hat ihre eigenen Denkmuster, und was sie antreibt, schwirrt mir im Kopf herum, während ich zeichne. Ich versuche, so viel wie möglich in jedes Panel zu stecken, damit die Crew beim Dreh mit den Schauspielern ein Mehr an Informationen hat, das dabei helfen kann, die emotionale Zielsetzung der Szene zu erfassen. Ich vertiefe mich so sehr in die Figuren, dass ich vermutlich mehr Zeichnungen erstelle als nötig!

Jeder Künstler hat im Laufe seines Lebens ein paar Jobs, bei denen alles einfach so durch seine Hände aus ihm heraus auf das Zeichenbrett fließt. Alles, was du gelesen hast, die ganze Kunst, die dich in deiner Vergangenheit beeinflusst hat – all das wird Teil der Entwürfe von Figuren und Szenen, die du zeichnen sollst. Wenn die Storyboards andere emotional in die Geschichte hineinziehen und helfen, die Szene auf dem Bildschirm stärker zu machen, dann hast du das Gefühl, als Künstler dein Ziel erreicht zu haben. Mir wurde ziemlich freie Hand gelassen. Ich war einfach nur glücklich, dabei sein und jeden Tag vor mich hin kritzeln zu dürfen – ich habe jeden Schritt dieser Reise genossen.