

Berufliches Schulzentrum
für Dienstleistung und Gestaltung
Chemnitzer Str. 83
01187 Dresden

Facharbeit

Im Fach: Darstellung

Verwurzelung „Sequentieller Kunst“ Kunst in der heutigen Gesellschaft im deutschsprachigen Raum und denkbare Perspektiven

Von

Robert Kurek

Anne Urban

Klasse: FOL05

Betreuer: Herr Friebe

Ort, Datum: Dresden, 27.02.2016

Dank für wichtige Hinweise und Denkanstöße geht an:

Heike „Uhu“ Schmeh, Falk Hühne, Miguel Fernandez,
„bernd“, Crow13, Sarah Vetter und Jörg Kurek

Gliederung

1. Definition „Sequentielle Kunst“.....	4
2. Derzeitiges Bild „Sequentieller Kunst“ in der Gesellschaft.....	4
3. Der tatsächliche Stellenwert „Sequentieller Kunst“ in der Gesellschaft.....	5
3.1 Sequentielle Kunst als interkulturelles Verständigungsmittel	6
3.2 Die Comicfigur:.....	8
3.3 Einfluss sequentieller Kunst auf die Kultur:	9
3.3.1 Einfluss auf die Jugendkultur	9
3.3.2 „Erwachsenen-Comics“	10
3.4 Sequentielle Kunst als Marketingobjekt	11
3.5 Sequentielle Kunst im Film.....	11
4. Denkbare Perspektiven "Sequentieller Kunst" in der heutigen Gesellschaft.....	12
4.1. Internetcomic / Dojinshi.....	12
4.1.1. Comics irgendwann nur noch in digitaler Form?.....	13
4.1.3. Alternative zu den Scanlations	14
4.1.4. Der interaktive Comic	14
4.2. Beeinflussung der Modewelt.....	15
4.3 Lernen durch Comics	16
4.4. Verbannung der westlichen Comics, durch die Manga, vom deutschen Markt.....	16
4.5. Interview mit einem Mangaka.....	17
5. Zusammenfassung	19
6. Quellenverzeichnis	
7. Literaturverzeichnis	
8. Selbstständigkeitserklärung und Aufgabenverteilung	
9. Anlagen	

1. Definition „Sequentielle Kunst“

Der Comicautor und –zeichner Will Eisner ¹war es, der den Begriff [„sequential art“][1] (sequentielle Kunst) prägte, womit er im allgemeinen Bilderzählungen, also Comics und somit auch Manga meinte.

Auf der Suche nach einer genauen Definition für Comics, stellte Scott McCloud fest, dass der Begriff sequentielle Kunst zu ungenau ist, da er noch andere Medien wie zum Beispiel Animationsfilme mit einbezieht. McClouds lexikonreife Definition lautet wie folgt:

[**Co.mic** (ˈkomik;amerik.) der; -s, -s: **1.**Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.][2]

Da diese Definition, abgesehen von stilistischen und inhaltlichen Unterschieden, ebenfalls auf Manga² und andere Arten der Bilderzählung zutrifft und aus Gründen der Platzersparnis, wird im Folgenden nur noch von sequentieller Kunst die Rede sein.

2. Derzeitiges Bild „Sequentieller Kunst“ in der Gesellschaft

„Comics und Manga? Das ist doch was für Kinder.“ In solchen oder ähnlichen Aussagen spiegelt sich die Akzeptanz sequentieller Kunst im deutschsprachigen Raum wieder.

Im Rahmen dieser Facharbeit entstand eine kleine, durch ihre einheitliche Aussage aber dennoch relevante Umfrage³. Mit den Fragen „Was ist ein Comic?“, „Was Halten sie von Comics?“ und „Wie ist ihrer Meinung nach der Stellenwert der sequentiellen Kunst (also Manga und Comics) in der Gesellschaft?“ sollte ein Bild der Haltung der Allgemeinheit gegenüber dem Medium entstehen.

Im Ergebnis der Umfrage war zu erkennen, dass mit steigendem Alter die Aufgeschlossenheit und das Interesse gegenüber dem Medium sank. Ebenfalls mit der Akzeptanz sank auch das Vermögen zu erklären „Was so ein Comic denn nun sei“. Unter den ältesten Probanden galten Comics nur noch als „Verzerrte Spaßfilme“ oder „Dreigroschenhefte“.

Eine Ebenso interessante Feststellung lies sich aus der dritten Frage „Wie ist ihrer Meinung nach der Stellenwert sequentieller Kunst (also Manga und Comics) in der Gesellschaft?“ erkennen. Knapp zwei Drittel der Befragten meinte, dass sequentielle Kunst, also Manga und Comics, fast ausschließlich nur von Kinder und Jugendlichen konsumiert werden, da sie nur für diese Zielgruppe interessant sei. Mehr als 80% meinten weiterhin, dass der Stellenwert im allgemeinen mittelmäßig bis niedrig anzusiedeln sei. Bei genauerer Nachfrage wurde klar, dass die sequentielle Kunst für die meisten, wenn überhaupt, nur ein Amüsement darstellt, welches weit unter der „gewöhnlichen Literatur“ oder aber dem Fernsehen angeordnet ist.

Nach der Befragung, wurde die unverbindlich Frage gestellt: „welche Comics man denn schon gelesen hätte“. Von den meisten, die den Stellenwert der sequentiellen Kunst gering oder nur in die Kinder- und Jugendkultur eingeordnet hatten, kam die Antwort: „Man würde so was nicht lesen, oder nur selten zu Gesicht bekommen.“. Woher dann aber diese Überzeugung? Die Überzeugung entsteht durch die nicht unwesentlich von den Medien beeinflusste, vorgefasste Meinung: „Comics und Manga? Das ist doch was für Kinder.“ Nicht etwa, oder zumindest nur selten, durch wohldurchdachte Überlegungen und Beobachtungen. Sondern durch einen optischen Trugschluss meint der außenstehende Betrachter, vom oft einfachen Abstraktionsgrad in der visuellen Darstellung des Mediums, auf dessen Gehalt schließen zu können. „Das sieht ja schon so kindisch aus, das kann ja nichts vernünftiges sein.“ Ein Problem, mit dem übrigens auch der Animationsfilm noch zu kämpfen hat.

Da das Prinzip der sequentiellen Kunst von vielen Nichtkonsumenten noch nicht verstanden wird, verwundert es nicht, dass dieses vielseitige Medium oft nur als knallbunte Heftchen mit skurrilen Figuren und kindlichen oder brutalen Inhalten wahrgenommen wird. Der tatsächliche Stellenwert den die sequentielle Kunst in unserer heutigen Gesellschaft kann durch diesen Comic-Analphabetismus nicht oder zumindest nicht vollständig erkannt werden.

3. Der tatsächliche Stellenwert „Sequentieller Kunst“ in der Gesellschaft

Comics und Manga werden im hiesigen Raum immer noch größtenteils als Kinder- und Jugend- oder gar als Schundliteratur bezeichnet. Die sequentielle Kunst als ebensolche, nämlich als Kunst, wahrzunehmen, wird meistens nicht einmal in Betracht gezogen.

Im folgenden soll nun der tatsächliche, meist unbewusst wahrgenommene Stellenwert sequentieller Kunst in unserer heutigen Gesellschaft aufgezeigt werden.

3.1 Sequentielle Kunst als interkulturelles Verständigungsmittel

In einer Zeit der Globalisierung ist es erstaunlich, dass die Möglichkeiten zur Kommunikation mit dem Medium der sequentiellen Kunst nicht mehr ausgeschöpft werden, als es zur Zeit der Fall ist. Denn die internationale sowie interkulturelle Verständlichkeit, sowie ihre schnell zu erfassende Einfachheit geht weit über die des geschriebenen Wortes hinaus.

Ein Beispiel: In einem Comic werden oftmals Menschen, Tiere bzw. Gegenstände dazu verwendet, um Information zu vermitteln. Nimmt man nun beispielsweise die Darstellung einer Person, so hat jeder Mensch, vorausgesetzt er ist nicht sehbehindert, ein gewisses Repertoire an menschlichen Gestiken, Mimiken und Handlungsweisen in seinem visuellen Gedächtnis. Abgesehen von gewissen kulturellen Unterschieden, weiß jeder im kollektiven Gedächtnis der Menschheit, wie ein lachendes oder weinendes Gesicht beziehungsweise eine rennende oder fallende Person aussieht. Aus dieser Tatsache ergeben sich interessante Möglichkeiten der visuellen Verständigung.

Nicht umsonst sind zum Beispiel die Anleitungen zum Anlegen einer Schwimmweste in Flugzeugen als meist textloser Comic verfasst. Auf einer solchen Bedienungsanweisung sind Personen als Identifikationsfiguren, die Schwimmweste als der zentrale Gegenstand und Richtungspfeile als allgemeinbekannte Zeichen für Bewegung abgebildet. In einer Notsituation betrachtet der Passagier die in wenigen Bildern dargestellte Anleitung. Dank des kollektiven Gedächtnisses über menschliche Handlungsweisen kann er die Abbildungen schnell erfassen und auf sich selbst anwenden. Er schlüpft quasi selbst in die Rolle der abgebildeten Figur und braucht ihr nur nachzufolgen.

Dieses „optische Verstehen“ funktioniert schneller, da das Gehirn nicht erst geschriebenes Wort decodieren muss. Durch das Fehlen von Text ist es auch Analphabeten oder Menschen anderer Muttersprachen ohne Probleme möglich, die Anleitung zu verstehen.

Selbstverständlich funktionieren diese speziellen Eigenschaften sequentieller Kunst nicht nur in Notsituationen. Gerade in der schnelllebigen Werbe- und Informationsbranche wird häufig davon Gebrauch gemacht. Der Zusammenbau eines Möbelstücks von IKEA würde wohl sicher sehr viel mehr Zeit in Anspruch nehmen, wenn die graphische Bauanleitung fehlen würde. Im Falle eines solchen „Anleitungscomics“ ist der Zusammenbau in einzelne Sequenzen aufgeteilt, die in logischer Reihenfolge nacheinander abgebildet sind.

Auch in diesem Beispiel wird dem Betrachter ein schnelles und intuitives Verstehen ermöglicht. Die stilisiert abgebildeten Teile entsprechen genau denen, die in der Verpackung enthalten sind. Die einzeln dargestellten Entstehungsstadien bilden wichtige „Knackpunkte“ im Vorgang des Aufbaus. Durch das kollektive Gedächtnis, in dem, neben den obengenannten Dingen, beispielsweise auch die Erfahrungen von physikalischen Vorgängen, technischen Abläufen oder etwa der Zeit gespeichert sind, ist der Betrachter in der Lage, die Zwischenräume der Sequenz, selbständig auszufüllen. So kann das Möbelstück ohne Fachkenntnisse oder langem Textstudium schnell und intuitiv aufgebaut werden. Die Anleitung ist somit im wahrsten Sinne des Wortes, „kinderleicht“.

Dieses Prinzip wusste sich bereits frühzeitig das Militär zunutze zu machen. [Im zweiten Weltkrieg wurden über von Deutschland besetzten Gebieten sogenannte „flare projectors“ abgeworfen. Diese als Signalpistolen getarnte Einschuss-Pistolen sollten ansässige Widerstandsgruppen unterstützen. Da man allerdings nicht wusste, wer diese Waffen finden würde, wurde jedem abgeworfenen Paket eine „Comicbeilage“ beigelegt. Diese nonverbal verfasste Anleitung war auch für Analphabeten und anderssprachige Menschen zu verstehen.][3]

Will Eisner zeichnete selbst viele solcher Anleitung über den Gebrauch von Kriegsgeräten für die amerikanische Armee.

Weitere wichtige Aspekte sind die, je nach Abstraktionsgrad, beinahe universelle Identifikations-Möglichkeit und die nicht vorgegebene Betrachtungsdauer.

Ein Film zum Beispiel benötigt in den meisten Fällen einen Schauspieler und besitzt nur einen begrenzten Zeitraum zur Betrachtung. Der Schauspieler zeigt, auch wenn dies nicht beabsichtigt ist, gezwungenermaßen immer eine bestimmte gesellschaftliche, kulturelle oder nationale Ausrichtung. Dadurch kann es passieren, dass sich gewisse gesellschaftliche, ideologische oder ethnische Gruppen ausgeschlossen fühlen. Wohingegen eine stark abstrahierte Comicfigur, zum Beispiel das allseits bekannte „Strichmännchen“ fast gänzlich ohne solche Vorurteile auskommt. Ein weiterer Vorteil sequentieller Kunst gegenüber dem Film mit seinem begrenzten Zeitrahmen, ist die unbegrenzte Dauer der Betrachtung. Die einzelnen Sequenzelemente des „Lehrcomics“ können, solange betrachtet werden bis sie verstanden worden sind. Des Weiteren besteht die Möglichkeit zurück zu blättern um Inhalte zu wiederholen. Ein Luxus, der sich im Film nur selten bietet.

Unter Berücksichtigung all dieser Aspekte birgt die sequentielle Kunst eine große Menge an Möglichkeiten des Transports von Information. Komplexe Themen können leicht verständlich und auch interessanter veranschaulicht werden, was sie vor allem für jüngere Generationen zugänglicher macht. So könnten zum Beispiel im Schulunterricht, für die Schüler schwierige oder langweilige Themenkomplexe wie etwa der zweite Weltkrieg, durch den Einsatz von sequentieller Kunst besser und interessanter veranschaulicht werden. Art Spiegelmans „Maus“ beispielsweise hat das Leben eines polnischen Juden zur Zeit des zweiten Weltkrieges zum Thema. Eingesetzt im Schulunterricht könnte dieser Comic das Interesse und das Verständnis der Schüler für diese Epoche erhöhen. Doch leider wird von dieser Möglichkeit in den heutigen Lehrplänen nur wenig oder gar kein Gebrauch gemacht.

3.2 Die Comicfigur:

In fast allen Bildgeschichten die den Regeln der sequentiellen Kunst folgen, werden Informationen durch eine bestimmte Figur übermittelt. Ob es nun eine realistische Darstellung eines Menschen oder einer Fantasiefigur ist, die Comicfigur hat in den meisten Fällen die zentrale Rolle. Sie ist der Bezugspunkt, an dem sich der Betrachter ausrichtet und mit dem er sich identifiziert.

Comicfiguren sind oft Idealtypen bestimmter Klassen oder Gesellschaftsschichten. Superman beispielsweise stellte die Idealfigur eines weißen Durchschnittsamerikaners dar. Gut, stark, edel und unbefleckt. Ein Klischee das heutzutage leider immer noch in vielen Mainstreamcomics vorherrscht. Donald Duck wiederum ist der ewige aber sympathische Verlierer mit dem sich ein jeder identifizieren kann. Von Linkspolitischen wird er sogar als [vgl. vom Kapitalismus gebeutelter Arbeiter des Proletariats bezeichnet][4]. Die Comicfiguren sind gerade wegen der Identifikation mit dem Betrachter, im Wesen ihres Charakters wie auch in ihrer graphischen Abstraktion relativ allgemein gehalten. Jeder kann einen Teil von sich in diesen Idealtypen wiederentdecken und kann dem Geschehen somit besser folgen.

Die Gemeinsamkeiten mit den Figuren kann sich der Betrachter auch zu nutze machen um etwas über sich selbst auszusagen. Wie es zum Beispiel der Kaufhauserpresser Dagobert tat.

Fast jeder kennt die geizige alte Ente Dagobert Duck, die im wahrsten Sinne des Wortes im Geld schwimmt. Somit konnte der Außenstehende Rückschlüsse über die Motive des Erpressers ziehen. Ein weiteres Beispiel ist das Cosplay⁴.

Der asiatische Trend, sich im Stile von größtenteils Manga- aber auch Comicfiguren zu verkleiden, findet auch in deutschen Regionen immer mehr Zuspruch. In den Figuren wiedergefundene oder angestrebte Eigenschaften sollen durch das Kostüm nach außen getragen werden.

3.3 Einfluss sequentieller Kunst auf die Kultur:

Wenn heutzutage von Comic- bzw. Mangakultur gesprochen wird, dann wird damit meist eine bestimmte Altersgruppe zwischen zehn bis achtzehn Jahren in Verbindung gesetzt. Eine „Phase aus der man herauswächst“. Aber gerade ältere Jahrgänge haben vergessen oder nie wahrgenommen, dass sie bereits in ihrer Jugend mit diesem Medium vertraut waren und Einige sich bis heute immer noch nicht davon trennen konnten. Erich Ohseres 1934 erstmals erschienene „Vater und Sohn“-Geschichten sind noch heute international bekannt und fanden bereits frühzeitig in den Schulen Einzug. Anhand dieser Bildgeschichten schreiben Grundschüler noch heute ihre ersten Aufsätze.

Ein weiteres Beispiel sind die bereits 1955 erschienen Mosaik-Comics. So ziemlich jeder Junge der DDR hat wohl einige Hefte besessen und würde sie auch heute als Erwachsener nicht hergeben wollen. Allerdings wurden diese Hefte in der DDR nie als Comics bezeichnet. Die mangelnde Akzeptanz der älteren Generationen von Comics in der heutigen Zeit, lässt sich wohl darin begründen, dass der Begriff Comic in der Vergangenheit [als Assoziation für "westlichen Schund und Schmutz" herzuhalten][5] hatte.

3.3.1 Einfluss auf die Jugendkultur

Das immer größere Interesse Jugendlicher an Comics, aber vor allem an der östlichen Mangakultur, ist den älteren Generationen unzugänglich, da sie etwas derartiges nicht kennen oder nicht kennen zu glauben.

Gerade das macht es für Kinder und Jugendliche so interessant, denn sie haben damit die Möglichkeit sich von den „Älteren“ abzugrenzen.

So zum Beispiel der junge Sänger der Popband „Tokio Hotel“, der mit seinem äußeren Erscheinungsbild, also der Kleidung, der Frisur und der Schminke, eindeutig der Manga-Ästhetik folgt. Diese Stilcodes werden von den meist jungen Manga- bzw. Comickonsumenten wiedererkannt und befürwortet und stiften wiederum bei den meist älteren Nichtkonsumenten Verwirrung und Ablehnung. Eine neue Art von jugendlicher Rebellion.

Ein weiteres Beispiel stellt die Band „Gorillaz“ dar, deren Musiker ausschließlich als, durch virtuelle Comicfiguren dargestellte, Charaktere existieren. Zusammen mit Damon Albarn, dem Sänger der Band „Blur“, entwickelte Jamie Hewlett⁵, ein berühmter britischer Comiczeichner, diese Figuren.

3.3.2 „Erwachsenen-Comics“

Das Klischee dass Comics nur vorpubertäre Gewaltfantasien oder stupiden kindlichen Kitsch beinhalten, hält sich heutzutage leider immer noch sehr stark. Zum Teil mag diese Behauptung auch zutreffen, aber es gibt auch eine Großzahl bemerkenswert intelligenter und tiefgründiger Projekte. So zum Beispiel der fast sechshundertseitige Comickoloss „From Hell“ von Alan Moore. In diesem Comicbuch befasst sich Moore mit dem bis heute ungelösten Kriminalfall um „Jack the Ripper“. Mit akribischer, vorheriger Recherche legt er dem Leser eine wissenschaftlich fundierte Lösungsmöglichkeit für den Fall vor und entführt ihn außerdem auf einen höchst interessanten Trip über Kunstgeschichte, Mythologie und Verschwörungstheorien. 2001 wurde die Geschichte von Moore sogar verfilmt.

Ein weiteres wichtiges Werk ist das bereits erwähnte „Maus“ von Art Spiegelman. Auch hier befasst sich der Autor mit einem ernsten, geschichtlich fundierten Thema. In seinem Buch setzt er sich mit seinem Vater, ein emigrierter Jude aus Polen und dessen Geschichte während der Nazizeit auseinander. Für dieses Werk erhielt Spiegelman den Pulitzerpreis.

3.4 Sequentielle Kunst als Marketingobjekt

Durch die Wahl einer Manga- oder Comicästhetik kann der Markt ein Produkt auf eine spezielle Zielgruppe zuschneiden. So finden sich zum Beispiel auch auf der Rückseite von Produktverpackungen oft Comics, die das Produkt näher beschreiben, oder ihm ein bestimmtes Lebensgefühl zuschreiben sollen. Je nachdem, welche Zielgruppe angesprochen werden soll, wird eine eher kindliche oder seriöse Gestaltung gewählt.

Ein gutes Beispiel, wie die sequentielle Kunst, auch unbewusst, als Werbeträger eingesetzt werden kann, kommt aus Asien. Zu vielen neuen Spielen, wie Trading-Cards⁶ und ähnlichen Gemeinschaftsspielen, entstehen parallel große Werbekampagnen. Diese Kampagnen werden aber im ersten Moment nicht als Werbung wahrgenommen, denn sie treten hauptsächlich als Zeichentrickserien, aber auch zu großen Teilen als eigenständige Manga und Comics auf. Dem potentiellen Käufer werden auf diesem Weg die Regeln des Spieles auf spannende Weise erklärt, gleichzeitig kann er durch die im Spiel eingewobene und in der Werbung dargestellte Handlung, eine Beziehung zu dem Produkt aufbauen. Die Produktinformationen können auf diesem Weg ausführlicher und interessanter als beispielsweise in einem Werbespot oder einer Zeitungsannonce dargestellt werden.

3.5 Sequentielle Kunst im Film

Der Film an sich stellt auch eine sequentielle Kunst dar. Nur sind in diesem Fall die Zeichen, welche die Informationen übermitteln, nicht etwa in räumlichen, wie bei Manga und Comics, sondern zeitlichen Sequenzen angeordnet. Trotzdem wird der Film in vielen Bereichen stark von der „räumlich Sequentiellen Kunst“ beeinflusst.

Seit Jahren dienen bekannte Comics als Vorlage für Kinofilme. „Superman – Der Film“ erschien bereits 1978. Zuletzt wurden weitere Mainstreamcomics wie zum Beispiel „Spiderman“ und „Hulk“, aber mittlerweile auch avantgardistische beziehungsweise alternative Projekte wie „From Hell“ und „Sin City“ verfilmt. Die immer häufigere Verwendung von sequentieller Kunst als Filmvorlage liegt nicht nur in der Popularität des Mediums in den USA oder Asien begründet. Eine Popularität, die im deutschsprachigen Raum bei weitem noch nicht so ausgeprägt ist, sondern auch in der oben erwähnten Ähnlichkeit der Medien.

Fast jedem Film liegt ein Storyboard zugrunde. Ein Storyboard-Zeichner lässt den aus dem Drehbuch hervorgehenden Film in seinem Kopf entstehen und zeichnet die wichtigsten Szenen auf. Er splittet sozusagen seinen inneren Film in die wichtigsten Sequenzen auf und bringt diese zu Papier. Es geschieht quasi eine Übertragung von Zeichen in einer zeitlich sequentiellen Anordnung in eine Räumliche. Streng genommen ist ein Storyboard also ein Comic.

Da der Text eines Drehbuches von jedem unterschiedlich interpretiert werden kann, ist ein Storyboard in soweit wichtig für die Entstehung eines Films, als das es für alle Beteiligten ein einheitlich visuelles Bild schafft. Da das Storyboard der Struktur sequentieller Kunst folgt, bietet es sich natürlich an Comics zu verfilmen.

In den meisten Fällen wird aber kein Comic oder Manga einfach verfilmt, sondern vorher noch den Ansprüchen der Filmindustrie angepasst, also massentauglich gemacht. Eine lobenswerte Ausnahme hierbei ist „Sin City“ von Frank Miller. In diesem Film ist es den Machern gelungen, den Ablauf des Comic fast einhundertprozentig auf den Film zu übertragen.

4. Denkbare Perspektiven "Sequentieller Kunst" in der heutigen Gesellschaft

4.1. Internetcomic / Dojinshi

Comic- und Manga- Zeichner nutzen das Internet um ihre Arbeiten einem breit gefächerten Publikum vorzustellen. Internetseiten wie Comicwerk⁷ oder Animexx⁸ (Adressen im Glossar) sind ein guter Tipp für Zeichner um ihre Werke vorzuführen und Feed-backs zusammen. Dies ist sehr nützlich für die spätere Veröffentlichungen bei einem Verlag. Mit Hilfe des Internets sammeln die Zeichner nicht nur weitere Erfahrungen, sondern können auch testen wie ihre Werke bei den Leuten ankommen und das ohne unnötige Kosten für den Druck auszugeben. Außerdem können sie so sich auch schon eine erste Fangemeinde aufbauen, die sie im späteren Lauf ihrer Karriere unterstützt indem sie die Werke ihrer Vorbilder dann auch in gedruckter Version kaufen.

Im Internet finden sich viele Zeichner, die mittlerweile schon in weiten Kreisen bekannt sind. Unter anderem auch Crow13 (Mangaka⁹ aus Dresden) oder Gina Wenzel (Zeichnerin des

deutschen Manga „Orcus – star¹⁰“ erschienen bei EMA¹¹) haben sich eine große Fangemeinde alleine durch den online- Club Animexx, wo sie regelmäßig ihre Dojinshi¹² und Zeichnungen veröffentlichen und Feedbacks der anderen Online- Club- Mitglieder sammeln.

Ein weiterer Vorteil der Veröffentlichung im Internet ist, dass es für die Leser vollkommen kostenlos ist. Es ist nicht nötig einen Comicshop oder eine Buchhandlung aufsuchen und kann sich die Werke bequem zuhause am PC ansehen.

4.1.1. Comics irgendwann nur noch in digitaler Form?

[Irgendwann kommt die Zeit, wo die digitalen Medien kalkulatv die bessere Alternative für den Verleger (heisst der dann auch noch so?) ist. Dann kippt der Markt radikal und schnell um. Diese Entwicklung wird aber wohl kaum ihren Ursprung im Comic finden. Dazu ist dieser Markt zu klein. Wahrscheinlich startet die digitalisierte Bild-/Textwelt im Tageszeitungsgeschäft durch. Wenn sie sich dann etabliert hat, dann wird (und muss) auch der Comic nachziehen. Denn wie will man dann drucken, wenn es keine Druckereien mehr gibt][6]

Was werden Zeichner und Verleger tun, wenn es irgendwann einmal keine Möglichkeit zum Drucken der Werke mehr gibt? Wenn alles was jetzt noch auf Papier veröffentlicht wird, in vielleicht schon 10 oder 15 Jahren nur noch digital existiert? Werden Comics und Manga zukünftig nur noch auf Datenträgern oder als kostenpflichtige Downloads im Internet zu erhalten sein oder ganz von der Bildfläche verschwinden?

Wie auch immer die zukünftige Entwicklung im Druckgeschäft sein wird, so schnell werden die gezeichneten Geschichten nicht aus dem Leben wegzudenken sein. Comics existieren und begleiten den Menschen in seinem Leben schon so lange, egal ob er dies bewusst wahrnimmt oder nicht. Die Künstler dieses Mediums werden sich an die kommenden Situationen anpassen und sich immer wieder neue Dinge einfallen lassen, wie sie ihre Geschichten der Gesellschaft präsentieren können.

4.1.2. Scanlations¹³ – Gut oder schlecht für den Comic/ Mangamarkt.

Scanlations haben Vor- und Nachteile. Wie crow13 schon in dem Interview gesagt hat ist die positive Seite der Scanlations, dass der Fan sich die Seiten seines Lieblingsmanga oder -comic in übersetzter Form aus dem Internet laden kann. Durch sie haben die Fans der gezeichneten Geschichten die Möglichkeit an Werke zu kommen, die vielleicht nie in Deutschland erscheinen würden. Durch Scanlations können sie sozusagen Werke der Künstler „Probe lesen“ und sie dann somit auch zum Kauf des Originals anregen. Fehlkäufe können ausgeschlossen werden, da der Leser die Geschichte schon kennt und selber weiß ob es sich lohnt Geld dafür auszugeben oder nicht.

Die negative Seite ist, dass die Künstler und deren Verlage kaum oder gar nicht davon profitieren. Denn meist ist es ja so, was schon zu Hause auf dem PC gespeichert ist, muss nicht noch mal gekauft werden, vor allem wenn es in digitaler Form umsonst ist.

4.1.3. Alternative zu den Scanlations

Eine Möglichkeit, bei der Künstler und Verlag von den eigentlich „illegalen“ Scanlations profitieren könnten, wäre es wenn die Verlage die Werke selbst im Internet bereitstellen. Allerdings kostenpflichtig, damit der Künstler davon leben kann.

Zum Beispiel könnten sie eine Website in mehreren Sprachen eröffnen auf der es möglich ist monatlich die neusten Kapitel der Werke zu downloaden. Eine weitere Möglichkeit, die viele Künstler schon lange betreiben um Fuß im Comic- oder Mangageschäft zu fassen, ist ein bis zwei Kapitel zum „Probe lesen“ kostenfrei bereitzustellen. Bei gutem Feedback und hoher Downloadrate wird dann das Werk in gedruckter Form auf den Markt gebracht.

4.1.4. Der interaktive Comic

Eine interessante Erfindung im Bereich der sequentiellen Kunst ist auch der interaktive Comic. Er ist hauptsächlich im Internet zu finden. Der Leser hat hier nicht nur die Möglichkeit den Comic auf herkömmlich Art und Weise zu lesen, sondern auch den Handlungsverlauf selber mit zu entscheiden.

Bei einigen interaktiven Comics besteht die Möglichkeit zum Beispiel die Person zu wählen um die sich die Handlung dreht oder den Ort der Handlung Oder sogar im Handlungsverlauf mitzuwirken. Zum Beispiel, wenn eine Weggabelung im Verlauf der Handlung auftaucht und der Leser entscheiden muss in welche Richtung sie sich weiter entwickeln soll.

Das Interessante am interaktiven Comic, ist die teilweise grenzenlose Vielzahl an variablen Handlungen.

4.2. Beeinflussung der Modewelt

Nicht nur im Bereich der Grafik finden sich Comics und Manga, sondern auch der Modemarkt kann schon bald von den gezeichneten Geschichten beeinflusst werden.

Erste Ansätze dazu sind bereits vorhanden. Dazu zählen nicht nur die Lieblingscomic- oder Mangafigur auf T-Shirts, Pullovern, Taschen oder full-print¹⁴-Oberteile bedruckt mit einer kleinen Comic- oder Mangageschichte. Auch ganze Outfits, beeinflusst von der Kleidung der gezeichneten Helden werden immer populärer. Ein gutes Beispiel dafür ist die Cosplay- Szene aus Japan, die mittlerweile auch Amerika und Europa immer mehr Zuspruch findet.

Beim Cosplay geht es darum einen Charakter aus einem Manga oder einem Comic so originalgetreu wie möglich nachzubilden. Das bezieht sich natürlich auch auf die Kleidung. Hier in Deutschland müssen die meisten Fans von Cosplay noch selbst zur Nähmaschine greifen, um sich die Outfits ihrer Lieblingsfiguren zu nähen. In Japan gibt es mittlerweile eine Vielzahl an Läden die sich auf Cosplay- Kostüme spezialisiert haben. Einige der Outfits sind auch alltags-tauglich. Dies wissen auch die Fans der Visual-kei¹⁵- Szene. Viele von ihnen tragen ihre genähten Outfits auch im Alltag.

Mittlerweile ist Cosplay so beliebt das es gut vorstellbar ist das es auch bald in Deutschland Modefirmen ihre Kreationen nach Vorbild der Comics und Manga herstellen.

4.3 Lernen durch Comics

Auch im pädagogischen Bereich könnte die sequentielle Kunst noch mehr Platz einnehmen. Schon in den Schulbüchern der Grundschüler sind Comics vorhanden, durch welche die Kinder lernen. Auch in der Schullektüre älterer Jahrgänge sind immer wieder kleinere Comics vorhanden.

Die Kinder lernen nicht nur durch den Text, sondern auch durch die Bilder. Wenn dies bis jetzt der Fall ist, warum sollte sich das nicht noch weiter ausbreiten. Zu erlernender Stoff prägt sich schneller ein, wenn anhand von Bildbeispielen gearbeitet werden kann. Wenn das Prinzip des Comics mit zu vermittelnden Inhalten zusammengeführt wird, kann die Lernfähigkeit bereits von klein auf gesteigert werden. Bilder sagen mehr als seitenlange Texte.

Nicht nur Kinder sondern auch Erwachsene können von Comics lernen, denn Comics sind nicht nur für Kinder gemacht, sondern für die ganze Gesellschaft.

4.4. Verbannung der westlichen Comics, durch die Manga, vom deutschen Markt

Wird der Comic vom Manga abgelöst? Dieser Gedanke scheint nicht unabwegig. In der Comic-Abteilung einer Buchhandlung sind oft nur Regale mit Manga zu finden. Vor wenigen Jahren war es noch so, dass ein Fan der fernöstlichen Comics immer sehr viel Glück brauchte, um einen Manga-Band zu erwerben. Heute ist es wohl eher umgedreht. Fans klassischer westlicher Comics müssen heute meist einen Comicladen aufsuchen um an ihre Comics zu gelangen.

Der Mangamarkt boomt in Deutschland. Jeden Monat werden immer wieder neue Manga aus Japan bzw. Manwah¹⁶ aus Korea in deutsch übersetzt und hier veröffentlicht. Wenn vor etwa 5 oder 6 Jahren Manga für viele noch ein Fremdwort war, so weiß heute fast jeder was damit gemeint ist.

Aber nicht nur die Manga aus Asien haben sich hierzulande mehr und mehr durchgesetzt. Auch deutsche Zeichner veröffentlichen ihre Geschichten im Mangastil. Auch wenn es bis jetzt noch relativ wenige Mangaka gibt, die einen Vertrag bei einem Verlag haben, so werden in Zukunft sicher noch sehr viele folgen.

Denn Verlage wie EMA, Carlsen¹⁷ oder Tokyo pop¹⁸ sind immer wieder interessiert an den Künsten der deutschen Nachwuchs-Mangaka. Regelmäßig werden Zeichenwettbewerbe ins Leben gerufen bei denen der Preis fast immer der Druck des eigenen Werkes ist und mit etwas Glück winkt dem einen oder anderen Teilnehmer auch ein Vertrag.

4.5. Interview mit einem Mangaka

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass zukünftig die Zeichner von Comics und Manga um die Veröffentlichung ihrer Werke im Internet nicht herum kommen werden, wenn sie in der Szene Fuß fassen wollen. Dies lässt sich auch in dem nun folgenden Interview mit der Dresdner Mangaka Crow13 erkennen, die sich freundlicherweise bereit erklärt hat einige Fragen zum Thema Comic und Manga zu beantworten.

1. Wie bist du zum Manga zeichnen gekommen und was fasziniert dich daran?

“Hmm, also zum zeichnen selbst bin ich schon eher gekommen (wie woll jeder andere *lach*). Speziell mit Manga hab ich mich wohl erst mit Sailor Moon befasst. Klingt ziemlich klischeehaft, da das ja bei ziemlich vielen Zeichnern meines Alters der Fall war. Durch diese Serie wurde mir erst einmal bewusst, dass es da noch etwas anderes außer Comics gab. Später kaufte ich mir dann noch andere Serien, wie z.B. „Magic Knight Rayearth“ von Clamp. Aber mit Sailor Moon hat’s wirklich angefangen *lach*.

Was mich an Manga bzw. dem zeichnen von diesen fasziniert, ist wohl dass man sich in die Charaktere hineinversetzen kann. Man kann sie in bestimmten Situationen zeichnen, und sie von beginn an kennen lernen, ihre Schwächen, ihre Stärken, alles harmoniert mit einander. Die Charaktere erschaffen die Geschichte, nicht umgekehrt. Es kann manchmal beim zeichnen vorkommen, dass etwas dass man sich festvorgenommen hat zu zeichnen, plötzlich nicht mehr geht, da sich die Figuren anders entwickelt haben als gedacht. Aber gerade das ist das spannende, einen Weg zu finden beides zu kombinieren, sowohl zeichnerisch als auch in der Story.“

2. Wie denkst du über den derzeitigen stellenwert "sequentieller Kunst" (also manga/Comic) in der deutschen Gesellschaft/ bzw. weltweit?

“(Öhm...gute Frage. Sehr gute Frage. Ich gestehe das ich da erst mal ne weile überlegen musste XD)

Ich denke das der derzeitige Stellenwert von manga/Comic noch etwas unterschätzt wird. Auch wenn sich die Position mehr und mehr stärkt, ist das Potential noch längst nicht ausgeschöpft.

Es ist eine Kunstrichtung die es schon länger gibt und momentan an seinem Stellenwert zugenommen hat, wenn man es mit den vergangenen Jahren vergleicht. Ich denke nicht, dass sich das so schnell ändern wird. Ich finde, dass es eine zeitlose Kunstform ist, welche wohl sehr lange fortbestehen wird.“

3. Was sind deiner Meinung nach denkbare Perspektiven für die zukünftige Entwicklung der Manga und Comics?

“Ich denke dass sich gerade der deutsche Markt mehr und mehr dafür öffnen wird. Er wird natürlich niemals so einen großen Umfang annehmen wie in Japan, aber ich denke dass sich die Popularität von Manga /Comic nicht verringern, sondern vielmehr zunehmen wird. Zum mindesten hoffe ich das *lach*. Auch was die deutschen Zeichner betrifft bin ich sehr zuversichtlich, immerhin haben wir jetzt schon mehr deutsche Mangaka/ Comiczeichner als vor ein paar Jahren auf dem Markt, und auch das wird sich in den nächsten Jahren sicherlich steigern. ^^v“

4. Wie denkst du über den Ausspruch: der Internetcomic bzw. -manga vertreibt die gedruckten Ausgaben vom Markt?

“Ich bin nicht dieser Meinung. Gerade diese Art von Manga/Comic zeigt doch dass es viel talentierte Zeichner gibt, für die dies einfach die beste Art ist ihr Talent unter Beweis zu stellen. Sie haben dank des Internets Chancen, die sie vielleicht sonst nicht hätten, da sie z.B. bei keinem Verlag unter Vertrag genommen worden. Durch diese, andere Art von Popularität haben sich nun auch bessere Chancen sich überhaupt erst mal bei einem Verlag zu bewerben. Ich finde dass man durch diese Art von Medien vielleicht sogar so etwas wie ein Sprungbrett erschaffen hat, um in den Markt zu kommen. (Ich hoffe einfach mal das ich die Frage auch Richtig verstanden habe...oder hast du damit auf die Scanlations deuten wollen? ^^o)“

zu den scanlations:

„Also ich finde es z.B. auch super das es soetwas wie Scanlations im netz gibt. So erhalten die Fans wenigstens noch die Chance, ihre Lieblings Manga online zu sehn. Für viele ist es einfach

zu teuer, sich die Original Manga aus Japan importieren zulassen, zu dem können viele auch kein japanisch. Scanlations bieten meist englische, vereinzelt sogar französische oder deutsche Übersetzungen im Internet an. Außerdem empfehlen sie, zur Unterstützung der japanischen Mangaka sich später den original Manga zu kaufen ^^v...(was ich z.B. bei manchen auch schon gemacht habe *lach*)Auch dadurch wird schließlich die Nachfrage angekurbelt, die begerten Lieblinge aus Japan auch hier heraus zubringen.“

5. Zusammenfassung

Das Medium der sequentiellen Kunst bietet nonverbale und interkulturelle Verständigungsmöglichkeiten, wie kein anderes. Die Möglichkeiten zur kommunikativen und künstlerischen Entfaltung sind groß. Allerdings werden diese Potentiale im deutschsprachigen Raum noch nicht in dem Umfang wahrgenommen wie es dem Medium gebührt. Die Akzeptanz von Außenstehenden gegenüber Manga und Comics ist heutzutage immer noch gering und selbst Freunde des Mediums sind sich oft nicht über seine Möglichkeiten im klaren. Klischees prägen sein Bild in der Gesellschaft.

Neue und innovative Projekte und Experimente zeigen jedoch in welche Richtungen sich die sequentielle Kunst entwickeln kann und wird.

¹ war ein US-amerikanischer Comic-Autor und gilt als einer der wichtigsten Vertreter dieses Mediums

² Japanisches Comic. (fast) immer schwarz weiß gehalten. Einzelnen Mangabände können bis zu 300 Seiten umfassen und werden in der Regel in japanischer Leserichtung, also von Rechts nach Links, gelesen

³ in den Anlagen zu finden

⁴ Trend aus Japan. Abgeleitet von den englischen Wörtern für "Kostüm" (costume) und "Spiel" (play). Beim Cosplay versucht man, seine Lieblingsfigur durch Kostüm und Verhalten möglichst originalgetreu darzustellen

⁵ ist ebenfalls Verfasser des Populären Comics "Tankgirl"

⁶ Kartenspiele zu üblicherweise fantastischen Themen

⁷ Onlineclub für comics, www.comicwerk.de

⁸ Größter deutscher Onlineclub für Manga und Anime, www.animexx.de

⁹ Japanische Bezeichnung für einen Mangazeichner

¹⁰ Mangadebüt der deutschen Zeichnerin Gina Wenzel

¹¹ Abkürzung für „Egmont Manga und Anime“ (Verlag)

¹² von Fans gezeichnete Manga

¹³ digitale Scans von in Japan veröffentlichten Manga die von Fans in eine andere Sprache, in der Regel Englisch, übersetzt werden. Diese werden dann im Internet zum Herunterladen angeboten; urheberrechtlich gesehen illegal

¹⁴ abgeleitet von den englischen Wörtern für „vollständig“ (full) und „druck“ (print)

¹⁵ japanische Musikrichtung. Es geht mehr um den style der band als um die Musik, viele Visual-kei Bands orientieren sich am Mangakult ihres Landes.

¹⁶ Koreanische Variante des Manga. Im Gegensatz zum Manga wird es von links nach rechts gelesen

¹⁷ Comicverlag; Ein grossteil der Veröffentlichungen sind Manga

¹⁸ neuer Verlag der sich hauptsächlich mit Manga und der Förderung deutscher Mangakünstler befasst