

jugendszenen.com

PDF-Download (Stand: November 2007)

Sie können den Text unter den folgenden Bedingungen verwenden:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).

Bitte wie folgt zitieren:

Jugendszenen.com (Hrsg.), Autor (2007): Die XY-Szene. Online-Publikation: <http://www.jugendszenen.com>. Abrufdatum: (bitte angeben)

- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Keine Bearbeitung.** Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.



Comic-Szene (Daniel Eichholz & Andreas Dierks)

Comicinteressierte stellen eine Gruppe dar, die sich am wenigsten eindeutig unter der (hier zugrundeliegenden) Definition von Szene einordnen lässt. Zum einen ergeben sich Schwierigkeiten hinsichtlich der Abgrenzung von Szene und Publikum, da das Medium ›Comic‹ von einem überaus breiten Publikum rezipiert wird; zum anderen ist bei diesem szeneförmigen Gebilde die Trennungslinie zwischen der Organisationselite bzw. der Produktionseleite und der Comicbranche nicht (mehr) klar erkennbar. Letzteres ist vor allem darauf zurückzuführen, dass Comicinteressierte zunehmend nach Möglichkeiten der (neben-)beruflichen Verwirklichung in der Szene oder in szenenahen Bereichen suchen.

Dennoch: Es ist das intensive Engagement der Szenezugehörigen - insbesondere die Herstellung von Comics oder Fanzines im Eigendruck -, das dazu führte, dass sich neben einer über Jahrzehnte etablierten Comicindustrie eigenständige Formen des Umgangs mit dem Medium ›Comic‹ durchsetzen konnten. Diese aktive Verwirklichung eigener Projekte bildet einen wesentlichen Unterschied zu Fangemeinden wie z.B. ‚Soap-Fans‘, deren Aktivitäten sich bislang (noch) auf die Erstellung von Fanmagazinen und -websites sowie auf die Organisation von Fanclubs beschränken und dabei (noch) ausschließlich auf kommerzielle Produktionen der TV-Industrie bezogen bleiben.

history

In der ‚comichistorischen Ahnenforschung‘ scheint Uneinigkeit darüber zu bestehen, wo bzw. in welcher Epoche genau der Ursprung der Comics zu finden ist: Während ältere Quellen die Geburtsstunde des Comics etwa auf die Mitte des 19. Jahrhundert datieren und Wilhelm Busch als einen ‚Urvater‘ bezeichnen, dessen erstes Heft um 1850 veröffentlicht wurde, zeigen neuere Quellen an, dass bereits um 1827 Comics des Zeichners Rodolphe Töpffer kursierten. In weiteren Quellen ist gar davon die Rede, dass bereits vor 1827 Comics Verbreitung existierten, die jedoch aufgrund der damaligen technischen Möglichkeiten lediglich in überaus geringer Stückzahl und in einer anderen optischen Aufmachung (nur eingeschränkt) Verbreitung fanden. Fest steht, dass sich ‚Bildergeschichten‘ zunächst als Beilagen in Zeitungen und politischen Schriften fanden und somit eine Kommunikationsform konstituierten, welche überwiegend jenen Erwachsenen vorbehalten war, die dem damaligen gebildeten Milieu angehörten.

Zwischen den Weltkriegen lösten sich die Comics von den Zeitungen und wurden zunehmend von sogenannten Feature Syndicates hergestellt und vertrieben. Zu dieser Zeit setzte nicht nur der Import amerikanischer Serien nach Deutschland ein, sondern auch die Umorientierung auf ein eher kindliches Publikum. Nach Ende des Zweiten Weltkrieges nahm die Verbreitung von US- Comics wie z.B. DONALD DUCK und POPEYE in Deutschland rapide zu und Comics wurden auch hierzulande in größeren Mengen produziert und verkauft. Zu Beginn der 50er Jahre begann der Kampf um die Etablierung der Comicanbieter auf dem deutschen Markt. Mit dem wachsenden Interesse Jugendlicher an dieser Literaturform ging einher, dass insbesondere Pädagogen diese als jugendgefährdende Schundlektüre etikettierten. Seit den 70er Jahren allerdings ist der Comic weitestgehend als eigene Kunstform akzeptiert. Durch den Einfluss der asiatischen Comicindustrie und durch die Entwicklung einer Vielzahl von Comicgenres für jede Altersgruppe ist das Angebot nahezu unendlich angewachsen und zunehmend unübersichtlich geworden.

Eine der wichtigsten Entwicklungen für die Comicszene dürfte - im Anschluss an Verfilmungen von Comics wie etwa BATMAN oder SPAWN - die zunehmende Übersetzung von US-Comic-Serien in den 90er Jahren sein. Szeneintern spielten nunmehr traditionelle Comicformen wie z.B. DONALD DUCK oder ASTERIX kaum noch eine Rolle. Eindeutig bevorzugt wurden hingegen US- Comics in Serienform (Marvel-, DC-, Image-, Chaos-Verlag etc.) oder Comics aus deutschen Verlagen im US- Stil (IPP-, EEE-Verlag etc.). Mittlerweile haben sich die zahlreichen Stile vermischt bzw. neue Stilformen etabliert.

Schließlich kommt den zunehmenden technischen Möglichkeiten zur Eigenproduktion (z.B. der Fotokopiertechnik, Computernutzung, Angebotspalette des Zeichnerbedarfs) ein herausragender Stellenwert in der Weiterentwicklung der Szene zu. Schließlich ist gerade die selbständige Comic-Produktion als ein konstitutives Hauptelement der Szene und als Abgrenzung zum 'schlicht' comicinteressierten Publikum zu sehen.

facts & trends

Verkaufszahlen der Serien oder auch Teilnehmer- und Besucherzahlen bei Comicbörsen und -conventions geben keinen Aufschluss über die Größe der Szene, da an die Comicszene ein sehr großes Publikum angeschlossen ist. Szenezugehörigkeit ist nicht an den Erwerb eigener Hefte und die Teilnahme an Großveranstaltungen gebunden, sondern an die Ausübung von szenetypischen Aktivitäten und die Darstellung des eigenen Engagements gegenüber anderen Szenemitgliedern im Rahmen interner Medien oder Events - was eine Einschätzung zusätzlich erschwert.

Noch gegen Ende der 1990er Jahre erscheint die Comicszene eindeutig männlich dominiert: Zu dieser Zeit lag der Anteil der weiblichen Comicinteressierten (nach unserer Einschätzung) bei etwa 25% in Deutschland und 40 bis 50% in den USA. Dass ein Interesse an Comics keineswegs an ein bestimmtes Lebensalter gebunden ist, spiegelte sich in der Altersstruktur der Szene: Zwar war der überwiegende Teil der Szene (etwa 75%) zwischen 14 und 29 Jahren alt, die Unter- und Obergrenze erschien (allerdings) relativ offen. Das durchschnittliche ‚Einstiegsalter‘ lag bei etwa 12 Jahren. Neuere Entwicklungstendenzen bestehen darin, dass die Comicszene mittlerweile einen starken Zulauf (1.) jüngerer Comicrezipienten und (2.) hier insbesondere jüngerer weiblicher Comicinteressierter verzeichnen kann. Dieser Trend mag teilweise zu begründen sein mit dem Erfolgskurs verschiedener Manga (Sailor Moon, Dragonball, Pokemon, Yu-Gi-Oh etc.), die (auch) unter Kindern im Grundschulalter Bekanntheit erlangten: vor allem über die zugehörigen TV-Serien, aber auch über eine flächendeckende Vermarktung durch Spielzeuge (Figuren), Sammelbilder (Paninialben™), Videospiele (nicht nur, aber insbesondere für den Nintendo Gameboy™) und Trading-Card-Games (Sammelkartenspiele). Ob und wie sich die Entwicklung in diesem Teilbereich der Comicszene auf die Szene insgesamt auswirken wird, bleibt abzuwarten.

Bezüglich des Ausbildungs- und Berufsstandes der meisten Comicinteressierten liegen ebenfalls keine eindeutigen Angaben vor. Bei den Szenegängern ist grundsätzlich eine starke Tendenz zur beruflichen Entfaltung im Comicbereich zu beobachten - sei es als Zeichner, als Mitarbeiter in Verlagen und Redaktionen oder auch als Verkäufer bzw. Ladenbesitzer. Betrachtet man die Organisationselite genauer, so könnte man fast eher von einem Berufszweig als von einer Szene sprechen.

fokus

Comics sind zunächst ein Unterhaltungsmedium. Da die Beschäftigung mit Comics primär mit Tätigkeiten verbunden ist, die allein ausgeübt werden und bei denen die Erlebnisdimension sich nicht anhand sichtbarer Reaktionen beobachten lässt, geben erst Äußerungen im Rahmen szenointerner Medien in Form von Bewertungen und Veröffentlichungen (Fanzines, Leserbriefe, Homepages). Aufschluss darüber, was Comicinteressierte unter guter Unterhaltung verstehen. Die Stellungnahmen kreisen vorwiegend um die Frage, inwieweit bei (bestimmten) Comics die Synthese zwischen künstlerischen Darstellungsformen und fesselnden Geschichten gelungen ist. Dies meint die außergewöhnliche und professionelle Verbindung der Komponenten: zeichnerisches Können, Stil, Spannungsaufbau, Konstruktion interessanter Handlungsmotive, interessante Erzählformen bzw. Inhalte. Demnach besteht gute Unterhaltung für ein Szenemitglied weder allein in der Betrachtung ästhetischer Zeichnungen, noch bloß in der Verfolgung spannungsgeladener, wohlverknüpfter Handlungsfäden, sondern es gilt, diese Bestandteile originell und virtuos zu kombinieren.

Seltener werden in der Szenediskussion die Hintergrundszenarien der Storys thematisiert - wie z.B. apokalyptische Szenarien der Umweltzerstörung, religiöse Motive und Weltbilder, politische Situationen, Sex- und Gewaltdarstellungen und andere Themen, die eher indirekt bzw. subtil in den je verschiedenen Genres angeschnitten werden. Dennoch ist von einem gezielten Interesse des einzelnen Comic-Fans an spezifischen thematischen Rahmungen - über den Unterhaltungswert hinaus - auszugehen, denn die sehr kritische und differenzierte Bewertung der kreativen Fähigkeiten der Produzenten legt nahe, dass auch die Genrewahl 'bewusst' und nicht etwa willkürlich stattfindet.

Existentiell bedeutsam für die Szene ist die aktive Verwirklichung eigener Interessen von Seiten der Szenemitglieder. 'Aktivität' meint dabei, das eigene Handeln, die eigenen Fähigkeiten, Vorlieben und Vorstellungen in Bezug auf Comics in der Szeneöffentlichkeit sichtbar und die eigene Positionierung deutlich zu machen. Wer Szeneaktivitäten ausschließlich beobachtet oder eigene Ziele (z.B. Vervollständigung einer Sammlung) auf eine für die Szene nicht erkennbare Weise verfolgt und somit die Möglichkeit des kommunikativen Rückbezugs ausschließt, gehört - ob Experte oder nicht - lediglich dem Publikum an.

einstellung

Zugunsten des Erwerbs, der Rezeption und/oder der Produktion von Comics treten zeitliche und finanzielle Aspekte für den Szenegänger in den Hintergrund. Gleichgültig, welche Form der Beschäftigung mit Comics hier dominiert: Die Auseinandersetzung mit Comics muss grundsätzlich einen aktiv-aneignenden Charakter aufweisen und dabei die Aktivitäten anderer Szenegänger in seinen Blick einbeziehen. Daran geknüpft ist die Notwendigkeit von Expertenwissen, das den eigenen Interessenbereich relativ lückenlos abdecken sollte, um als interessanter Gesprächspartner in der Szene bestehen zu können. Die Bereitschaft zur aktiven und intensiven Auseinandersetzung zeigt sich vor allem in der von den meisten Szenegängern

anvisierten 'Karriere', den Status des Lesers oder Sammlers gegen den des Zeichners, Schreibers oder Händlers einzutauschen, also berufliche Interessen innerhalb der Szene zu verwirklichen, um langfristig mehr Zeit in die Beschäftigung mit Comics investieren zu können.

Hinsichtlich der Lebensführung eines Szenemitglieds existieren keinerlei normative Vorgaben, was vor allem darauf zurückzuführen ist, dass das Privatleben keinen für das Szenegeschehen relevanten Gesprächsinhalt darstellt. Meist kennt man sich ausschließlich aufgrund der Funktion und/oder Position in der Szene. Da außerdem noch kein ausgeprägter Starkult feststellbar ist, besteht seitens des Publikums bislang kein Informationsbedarf über private Angelegenheiten der bekannteren Comicproduzenten. Das Interesse beschränkt sich vielmehr auf vorhandene Fähigkeiten und bestenfalls darauf, wie man selbst diese Fähigkeiten erlangen kann.

Häufig tritt die Diskussion bzw. der Dialog via Internet an die Stelle von Face-to-Face-Kontakten, was ebenfalls dazu beiträgt, die präsentierte Szene-Identität von außerszenischen Belangen abgrenzen zu können. Noch deutlicher als in einigen anderen Szenen zeigt sich hier die Konzentration auf den thematischen Fokus, die andere Eigenschaften und die persönliche Situation des Szenemitglieds ausblendet. Selbstdarstellung erfolgt also fast ausschließlich über Meinungs austausch, Kompetenzdarstellungen und szeninterne Funktionen.

lifestyle

Comic-Fans lehnen Zensur ab. Künstlerische Freiheit besteht für sie nicht nur in der Wahl der Stilmittel, sondern gleichermaßen in der Wahl der Themen. So zeigt sich die Comicszene z.B. in Bezug auf den Vorwurf der Gewaltverherrlichung betont gelassen. Dergestalt Einwände Außenstehender werden oftmals als 'normativ' bzw. 'inkompetent' abqualifiziert oder dem Bedürfnis nach ausgefallener, origineller Unterhaltung nachgeordnet. In der Szene besteht kein Zwang, zu politischen, ökologischen oder sozialen Problemfeldern Stellung zu nehmen. Stattdessen wird in der Fiktionalität von Comics die Möglichkeit gesehen, gesellschaftlich-normative Vorgaben ironisch zu brechen und damit kritisch zu hinterfragen. Diesen Freiraum zur gedanklichen Grenzüberschreitung wissen Szenemitglieder und das (zumeist jugendliche) Publikum zu schätzen. Man kann durchaus feststellen, dass die Einstellung eines typischen Comicfreaks durch Toleranz und Offenheit geprägt ist, worauf auch die nicht bestehenden Rivalitäten zu anderen Szenen hindeuten.

Die Möglichkeit zur interaktiven Aushandlung der Bewertungsmaßstäbe kreativer Produkte, die Comicinteressierten mittels Leserbriefseiten und Diskussionsforen nahegelegt wird, verweist darauf, dass eine aktive Mitgestaltung des Mediums ›Comic‹ szenintern als wünschenswert gilt. Insofern erhalten die Stellungnahmen der Leser die Bedeutung eines Orientierungskonzepts für die Produzenten, die den wachsenden Anforderungen kritischer Experten standhalten müssen. Gleichzeitig muss ein Comic dem Leser einen Raum eröffnen, zeitweise in die Geschichte 'abtauchen' zu können. In der Erfüllung dieser unterschiedlichen Anforderungen wird das wesentliche Hauptmerkmal eines guten Comics gesehen. Letztlich muss also ein gutes Produkt den hohen Erwartungen eines geübten Comicseslers entsprechen. Das bedeutet konkret, dass eine neue Serie unter dem Druck einer Art Steigerungsdynamik steht, vorangegangene Serien an Unterhaltungswert und im Hinblick auf eine ansprechende Gestaltung zu übertreffen. Dies hängt wiederum davon ab, ob es den Comicproduzenten

gelingt, eine angemessene Diskrepanz zu altbekannten Erzähl- und Stilformen aufzubauen. Ist die Diskrepanz zu den vorhandenen Schemata zu niedrig, so wirkt ein Comic langweilig - ist sie zu hoch, so ist der Leser möglicherweise durch die Komplexität der neuen Stilmittel überfordert.

symbole

Zwar finden Symbole aller Art in Comics (insbesondere im Fantasy-Bereich) reichlich Verwendung - gerade im Hinblick auf die ästhetische Ausgestaltung der Kulissen einer Story. Allerdings gibt es kein feststehendes Symbol, das einen Szenegänger für andere Comicinteressierte außerhalb des Szenekontexts identifizierbar machen würde.

rituale

Signierstunden gehören heute zum Basisprogramm größerer Veranstaltungen im Comicbereich. Ritualisiert sind diese in zweierlei Hinsicht: Zum einen nehmen Fans lange Wartezeiten in Kauf, um den Sammlerwert eines Heftes durch das Autogramm des Zeichners der entsprechenden Serie steigern zu können. Bemerkenswert ist, dass vor den Tischen der Zeichner kein (für Autogrammstunden von Stars typisches) Gedrängel entsteht, sondern dass in Reihen ruhig und diszipliniert gewartet wird - möglicherweise als Bekundung von Respekt für den Zeichner und sein Können. Zum anderen fügen die Zeichner den Titelbildern dabei meist nachträglich Zeichnungen hinzu, die einem in hoher Auflage gleichförmig produzierten Druck symbolisch den Status eines individuellen Werkes zurückverleihen.

Die Verwendung von eigens für Comichefte produzierten Klarsichtschutzhüllen hat sich sceneintern durchgesetzt. Der Sammlerwert wird allerdings nicht allein durch diese Vorsichtsmaßnahme zu erhalten versucht. Auch das Entfernen von Beilagen oder spezieller Gimmicks wird durchgehend vermieden. Diese Vorsicht und Achtsamkeit in der Handhabung der Hefte ist als Konsequenz der Aushandlung von Sammlerwerten in den letzten Jahren zu sehen. Erst infolge der vermehrt geäußerten Bereitschaft vieler Einzelner, hohe Summen für seltene und gut erhaltene Ausgaben zu zahlen, gehören diese Maßnahmen zu den Routinen von Comicinteressierten.

Generell sind Aushandlungshandlungsprozesse ein Grundbestandteil des Szenegeschehens. Ästhetische Gestaltung, Veranstaltungsformen, Sammlerwerte etc. bleiben dauerhaft Thema der Verhandlung im Rahmen sceneeigener Medien und Treffpunkte. Nicht zuletzt bilden Aushandlungsprozesse auch die Basis des Gelingens redaktioneller Arbeit im Fanzinebereich und der Produktion neuer Comics, da diese zunehmend in arbeitsteiligen Kooperationen von Autoren, Zeichnern, Redakteuren etc. entstehen.

events

Börsen und Conventions stellen die einzigen Events der Comicszene dar, wenn man virtuelle Events (z.B. Diskussionsforen) im Internet nicht dazurechnet. Dabei existiert - von Signierstunden bekannter Zeichner und der Möglichkeit, Kontakt zu Verlagen aufzunehmen,

abgesehen - kein nennenswertes Rahmenprogramm. So stellen z.B. Konzerte bei Comicevents bislang eine Randerscheinung dar, was möglicherweise darauf zurückzuführen ist, dass gemeinsame musikalische Präferenzen der überaus heterogenen Gruppe der Szenegänger nicht festgestellt werden können. Gleichwohl finden sich bei diesen Events vielerlei Programmpunkte, die sich mehr oder weniger direkt auf Comics beziehen (z.B. Seminare, Podiumsdiskussionen oder Filmvorführungen). Als eines der wichtigsten Events gilt der Comicsalon in Erlangen, bei dem jährlich der Max-und-Moritz- Preis in verschiedenen Kategorien vergeben wird. Auch die ‚Faszination Comic‘ bei der alljährlich stattfindenden Frankfurter Buchmesse scheint mittlerweile einen Bedeutungszuwachs zu verzeichnen. Gezielter an Mangafreunde gerichtet sind demgegenüber die ‚AnimagiC‘ in Koblenz und die ‚Connichi‘ in Kassel.

Comicbörsen werden mit zunehmender Häufigkeit durch andere themenverwandte Veranstaltungen ergänzt bzw. größeren Messen angegliedert. So findet beispielsweise alljährlich in Essen die Spiel- und Comic-Action Messe statt, bei der in einem Teilbereich des Messezentrums Comicverlage und Händler ihre Waren ausstellen und anbieten. Dort führen Zeichner ihr Können live vor, signieren mitgebrachte Hefte ihrer Fans oder verkaufen Originalzeichnungen und Entwürfe, während in den übrigen Hallen Gesellschaftsspiele, Rollenspiele und Spielwaren getestet, ausgestellt und verkauft werden. Die Essener Veranstaltung scheint jedoch im Verlauf der letzten fünf Jahre (zumindest im überregionalen Szenekontext) deutlich an Attraktivität verloren zu haben.

Ferner gibt es auch gemeinsame Börsen von Comic- und Filminteressierten (oder auch Figurensammlern), die jedoch in der Comicszene nur von untergeordneter Bedeutung sind. Dabei werden die Räumlichkeiten vor allem deshalb geteilt, weil (insbesondere in kleineren Städten) die Konzentration auf nur eine spezielle Interessengruppe als nicht profitabel gilt. Interessenüberschneidungen zwischen den obengenannten Gruppen bestehen vor allem hinsichtlich der Verfilmungen von Comics oder dem Erwerb von Merchandise- Artikeln zu Filmen und Comics (Figuren, Plakate etc.).

treffpunkte

Comicläden dienen vorrangig der Beschaffung von Lesestoff und Merchandise-Artikeln, während Gespräche zwischen Szenegängern und/oder Kunden dort eher selten zu beobachten sind. Als Treffpunkt werden Börsen und Conventions bevorzugt, da sich dort vornehmlich Comicinteressierte treffen, die eine aktive Position in der Szene einnehmen. In diesem Rahmen finden sich vor und hinter den Kulissen zahlreiche Austauschmöglichkeiten für Mitglieder der Szene. Für die nicht in der Szene aktiven Besucher behält die Börse den Charakter eines unübersichtlichen Marktes und verbleibt somit auf der Ebene einer Einkaufsmöglichkeit.

Das Internet als virtueller Treffpunkt hat in den vergangenen Jahren vermehrt Zulauf aus der Comicszene erhalten. Dort finden sich mittlerweile (neben diversen Verlagshomepages) Diskussionsforen und Chat-Räume, die den direkten Face-to-Face-Kontakt (wenn auch nicht vollständig) ersetzen. Zu einer zentralen virtuellen Homepage der Szene (hierzulande) hat sich das ‚Comicforum‘ entwickelt (www.comicforum.de), in dem szenerelevante Informationen verbreitet und szenetypische Themen diskutiert werden. Das Internet bietet zudem vor allem

für jene, die nicht selbst an Conventions im Ausland teilnehmen können, eine Möglichkeit, im Rahmen der internationalen Szene Informationen auszutauschen.

Darüberhinaus scheint auch der direkte Austausch über neue Storys und Entwürfe in ‚kleineren‘ Runden eine gängige Form der szeneeintern üblichen Zusammenkünfte zu sein, beispielsweise in halböffentlichen Settings wie etwa dem ‚Comic-Stammtisch‘, der monatlich in einer Kölner Gaststätte stattfindet.

medien

Die Comicszene ist nur und ausschließlich als eine medienzentrierte Szene denkbar. Dabei hat sich die ursprüngliche Dominanz von Printmedien (Comics, Fanzines) zumindest ein Stück weit reduziert zugunsten der neuen interaktiven Medien. Gerade der Informations- und Meinungsaustausch verlagert sich zunehmend auf das Internet. Inzwischen verfügt jeder Verlag über eine eigene Homepage, die aufgrund der ästhetischen Vorlieben der Szene selbstverständlich äußerst aufwendig gestaltet sein muss. Vorwiegend werden hier Informationen über die neuesten Entwicklungen im Verlag und detaillierte Beschreibungen der einzelnen Comicserien präsentiert. Die Homepages bieten desweiteren Gästebücher, Diskussionsforen und Chat-Rooms an. Ob nun E-Zines im Internet eine Konkurrenz zu Fanzines darstellen, ist nicht eindeutig zu beantworten jedoch vor dem Hintergrund der geringeren Produktionskosten von Internetseiten und der Möglichkeit zur beschleunigten Aktualisierung von Informationen durchaus in Betracht zu ziehen.

Fanzines dienen nicht primär der Kommunikation zwischen verschiedenen Comicinteressierten, sondern eher der Informationsweitergabe, die eine wissende Produzentenseite und eine informationsbedürftige Leserschaft voraussetzt. Im einschlägig bekannten, kommerziellen Fanzine ‚Hit Comics‘ finden sich vor allem Listen zu aktuellen Sammlerwerten, Veranstaltungstermine, Leseproben oder Reviews neu erschienener Comics und größerer Veranstaltungen. Leserbriefen oder anderen außerredaktionellen Beiträgen wird hier nur wenig Platz eingeräumt. Regionale Fanzines von Szenegängern für Szenegänger, in denen Comics von Nachwuchskünstlern veröffentlicht werden, scheinen nicht mehr so weit verbreitet zu sein, wie noch vor einigen Jahren. Im Rahmen von Leserbriefseiten in Fanzines rückt der Dialog mit den Comicproduzenten bzw. mit dem Verlag in den Vordergrund. Dabei geht es - abgesehen von Begeisterungsbekundungen zu und Kritiken an bestimmten Ausgaben - häufig um praktische Fragen an den Verlag (Bezugsmöglichkeiten seltener und vergriffener Ausgaben etc.). Nur in Ausnahmefällen beziehen sich Leserbriefe aufeinander.

strukturen

Nicht jeder, der Comics mag und sich mit einem gewissen Engagement in seine Lieblingsserie vertieft, gehört zur Szene. Darauf verweist eine distanzierende Haltung gegenüber dem Publikum, die seitens der Produzenten vielfach zum Ausdruck gebracht wird. Eine erste wichtige Grenzziehung verläuft also entlang einer aktiven öffentlichen Teilnahme am Szenegeschehen einerseits und einem Publikumsstatus, mit dem Passivität assoziiert wird andererseits. Differenzierungen entlang verschiedener Genres und Stile liegen auf der Hand. Einige wenige Szenegänger thematisieren, dass sich eine Spaltung der Szene entlang der Geschmacksgrenze (fernöstliche) ‚Manga‘/(westliche) ‚Comics‘ abzeichne, die sich nicht nur

darin erschöpfe, dass die mangelnde Übertragbarkeit von Mangas in ‚westliche‘ Leseformate bemängelt werde.

Tatsächlich ginge es dabei auch um stilistische Präferenzen und die Art der Storys. Weil aber die meisten Szenegänger - seien es nun Leser, Zeichner oder Story-Schreiber - mehrere Genres bevorzugen, gestalten sich entsprechende soziale Abgrenzungen als sehr diffus. Thematische Unterschiede bestehen zwischen den Genres Science-Fiction, Helden, Horror/Splatter, Fantasy und Action, denen zunächst kein dominierender Zeichen- oder Erzählstil, wohl aber typische Handlungsrahmen zugeordnet werden können.

Bedeutende Zeichenstile lassen sich grob anhand der Kategorien US- Comics (zunehmender Naturalismus, Auflösung der Frames (Bildumrandungen), Ausbreitung zentraler Bilder über eine oder zwei Seiten), asiatische Mangas (überproportional große Augen der Figuren, z.T. Vermischung von Text und Hintergrundzeichnung) und Ligne Claire (schwarz umrandete Figuren, klar konturierte Bildrahmen) unterscheiden. Desweiteren findet sich eine Vielzahl von Stilvermischungen und Erzählformen, wie z.B. Gag-Strips/Caroons (Drei-Bild-Abfolge mit Pointe), Funnies (humoristischen Geschichten häufig unter Verwendung anthropomorpher Tiergestalten), Semi-Funnies (Funnies mit tendenziell ernsthafteren bzw. realitätsnäheren Inhalten) oder Literaturcomics (textlastig). Hinsichtlich der Vermarktungsformen lassen sich Serien - versehen mit einem sogenannten Cliffhanger am Ende einer Folge, der zum Weiterlesen der nächsten Ausgabe animieren soll - und Alben mit meist einer oder mehreren abgeschlossene Geschichte(n) unterscheiden.

Darüberhinaus ergeben sich vergleichsweise schwache Differenzierungen durch die verschiedenen Aktivitäten und Interessenlagen. Zwischen den Interessengruppen der Leser, Sammler und Zeichner bestehen zwar grundsätzlich Überschneidungen, jedoch kann die individuelle Prioritätensetzung hinsichtlich der Wichtigkeit bestimmter Eigenschaften von Comics voneinander abweichen. Sammler z.B. legen oftmals besonderen Wert auf Variant-Cover-Ausgaben (Das sind Comics, die zusätzlich mit einem aufwendigeren Cover ausgestattet sind, z.B. mit einem Hologramm oder einem Einband aus besonderem Papier.)

relations

Szeneüberschneidungen bestehen zu Rollenspielern: Einerseits dadurch, dass ein Event gleichermaßen für Spieler und für Comicinteressierte konzipiert ist. Andererseits finden Rollenspieler Zugang zur Comicszene über das Fantasy-Genre, in dem sich ähnliche Motive, Figuren und Handlungsmuster finden wie bei den Rollenspielen. Es existieren daher einige Comicläden, die sowohl Comics als auch Rollenspielerbedarf anbieten. Ähnlich gestaltet sich das Verhältnis zur Gruppe der Filmfans. Das wird nicht nur anhand gemeinsamer Veranstaltungen deutlich, sondern lässt sich auch durch Andeutungen und versteckte Hinweise auf Kinofilme in den Zeichnungen verschiedener Comicserien belegen. In jüngerer Zeit zeichnen sich durch das neuere Genre der Game-Comics Überschneidung zu den LAN-Spielern ab. Allerdings messen ‚echte‘ Comic-Fans den Game-Comics, deren Stories sich an bestimmte Videospiele anlehnen, eher die Bedeutung werbestrategischer Maßnahmen von Game-Produktionskonzernen bei - was ihr Interesse an diesem Genre stark beeinträchtigt.

Anknüpfungspunkte an Musikszenen zeigen sich durch Genre-Präferenzen, die in einigen Musikszenen geäußert werden (Horror- und Fantasy-Comics in der Gothic- und in der Metalszene) und durch die Beobachtung, dass einige Musikszenen Comics zur Ausgestaltung

ihrer Fanzines nutzen (z.B. in der Hardcore- und Punkszene), aber z.T. auch eigenständig Comics entwickeln und verlegen, in denen Szenethemen humoristisch dargestellt werden. Einerseits kann die Comicszene also als Lieferant von Unterhaltungsmaterial für andere Szenen bezeichnet werden. Umgekehrt bezieht sich eine Vielzahl von Szenen auf die Comicszene, indem sie eigene Comics entwickeln. Somit sind Comics vielfach als ein bevorzugtes Ausdrucksmittel von Jugendszenen zu sehen und nicht nur als Kernthema der Comicszene.

Im Hinblick auf Szeneüberschneidungen ist außerdem erwähnenswert, dass keine Rivalitäten zwischen der Comicszene und anderen Szenen bestehen. Abgrenzungen finden sich vielmehr innerhalb der Szene - bezogen auf das Ausmaß an Aktivitäten und Kompetenzen sowie auf Interessenlagen.

literatur & links

Dolle-Weinkauff, Bernd (1990): Comics, Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim/Basel: o.A.

Fuchs, Wolfgang J./ Reitberger, Reinhold (1978): Comics- Handbuch. Hamburg: rororo.
Interessenverband Comic e.V. (ICOM)/Ihme, Burkhard (2002) (Hrsg.): Comic Jahrbuch 2003. Stuttgart: ICOM.

Kawczynski, Guido (2001): Comicfanzines in Deutschland. Nachwuchsschmiede und Gegenpol zu kommerziellen Publikationen. In: Husslein, Uwe/Surey, Lothar (Hrsg.): Zines! Fandom Research 2001. Reader und Index zur Fanzine-Szene. Mainz: Ventil-Verlag.

Platthaus, Andreas (1998): Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte. Berlin: Alexander Fest.

<http://www.comic.de> und <http://www.comic.de/comicforschung/index.html>

<http://www.big-f-manor.de> (eee- comics)

<http://bytecomics.de> (linkverzeichnis)

<http://www.chaoscomics.de>

<http://www.graphic-attack.de/index2.htm> (großhändler)

<http://www.comicforum.de>

<http://www.comicradioshow.de>

<http://www.hit-comics.de> (fanzine)

<http://www.comicgate.de/>

<http://comikado.blogspot.com/> (linksammlung: comics und cartoons in der presse)

<http://www.inkplosion.de/> (online-fanzine; icom-independent-comic-preisträger 2004 (bestes fanzine))

<http://www.nightfall-studios.de/>

<http://www.ipp-world.de>

<http://www.paninicomics.de> (marvel, dc, dino, etc.)

<http://www.splashpages.de>

<http://www.zwerchfell.de>

http://www.ehapa.de/ehapa/e14/index_ger.html

<http://www.carlsencomics.de/cc/>

Leseformate

Mangas werden in der Regel so gedruckt, dass sie (entgegen der im westlichen Kulturkreis üblichen Leseweise) von hinten nach vorne bzw. von der letzten zur ersten Seite hin gelesen werden. Darüberhinaus überlappen in einigen Mangas Zeichnungen und Schriftzeichen, was eine Übersetzung bzw. Modifikation der Textelemente unter Wiederherstellung der Zeichnungen ungemein erschwert. Mangafans bemängeln, dass in derartigen Modifikationsprozessen die Originalität des Mangas verloren ginge bzw. ein Eingriff in die künstlerische Umsetzung durch den Autor erfolge.

Mangas

Hier haben wir ‚Manga‘ als vereinfachenden Sammelbegriff gewählt. Definitiv korrekt müsste es eigentlich heißen: ‚Asiatische Comics‘, womit gleichermaßen japanische Mangas, koreanische Manhwas und chinesische Manhuas gemeint sind.