



21.12.12

Jürgen hat Cosplayer fotografiert.

Cosplay ist ein Kunstwort aus Costume u. Play
Cosplayer spielen also in Verkleidung.

Sie stellen eine Figur aus einem Comic,
einem Trichfilm oder einem Computerspiel dar.
Das Ziel des Spiels ist, die Figur möglichst
genau darzustellen. Kostüm und Gesicht
müssen stimmen.

Cosplay kommt aus Japan - seit etwa 20 Jahren
wird es auch bei uns gespielt.

Die Kostüme kann man kaufen,
in der Königsklasse des Cosplay gilt jedoch:
selber machen. Ein Talent fürs Schneiden
und Basteln ist daher eine wichtige Voraus-
setzung für erfolgreiches Spielen.

Erfolg heißt beim Cosplay: Anerkennung
von anderen Cosplayern.

Dann treffen sich Cosplayer regelmäßig
auf Conventions, vor allem, um sich
gegenseitig zu fotografieren. Natürlich
fürs Internet.

Die Regeln sind streng und das Spiel sehr ernst.
Der Maßstab ist die Vorlage, häufig ein
Manga.

Deutschlands größte Convention ist die Animagic,
die jährlich in Bonn stattfindet.

Dort hat Jürgen H. Kranse seine Porträts
2008, 9 und 10 aufgenommen.



Die Grundlage der Cosplay sind Mangas und Manga-Filme.

1

Manga ist das japanische Wort für Comic.
man = spontan
ga = Bild

Außerhalb Japans steht Manga für jap. Comics.
Jap. Comics sind anders als westl. Comics.

Es sind zwar auch Bild-Text-Geschichten
Sie sehen jedoch deutlich anders aus als unsere
Klassischen Comics

- Sie sind üblicherweise schwarz-weiß 1-2
- manchmal aber auch farbig 1-3
BONUS-seiten
- Die Leserichtung ist japanisch
- von hinten nach vorne
- von rechts nach links
- Die Augen sind sehr wichtig, 2
die Nase weniger

Manga-Zeichner haben viel mehr Platz für ihre Geschichten. Das hat historische Gründe

3
4
5

Die Manga-Autoren können ihre Geschichten viel flexibler aufstellen.

Sie können die Geschichte verlangsamen, indem sie mit einzelnen Bildern ganze
Seiten füllen.

6
7



Manga-Zeichner arbeiten in der historischen Tradition der jap. Holzschnitte des 19. Jh.

8
9
10

Diese Klassiker erzählten keine Geschichten

Sie illustrierten Szenen aus Sagen und Romanen

Thema der Holzschnitte waren oft die Nebenasspekte der Geschichten, weniger die spektakulären Ereignisse.

Der Zweck war, die Betrachter an die Geschichte zu erinnern, also eine Ästhetik der Ergänzung, die ja auch im Comic wichtig ist.

Aus dieser Tradition folgt, daß Stimmungen und Gefühle sehr wichtig sind für Mangas.

Wichtig gibt es stumme Bilder ohne Text, bei denen nicht die Hauptfiguren, sondern die Umgebung zentral ist.

11
12
13

Dieses Prinzip begeisterte ab den 1980er Jahren auch die westlichen Zeichner und wurde dann auch in amerikanische Comics übernommen.

Heute sind die Unterschiede zwischen westl. und östl. Comics nicht mehr so groß.

Ebenso wichtig wie das große Einzelbild sind Bildstreifen, die sich ganz kurzer Handlungseinheiten widmen.

14
15



Ein Zerstüpfeneffekt.

- Also: - Verschiebung des Erzähltempo
- Stimmungsfördernde Bilder
- ungewöhnliche Bildeinstellungen

Wir kennen das aus dem Kino der 60er 16
Sergio Leone, Spiel mir das Lied vom Tod

Aber woher hat Sergio Leone seine Bildideen?

Auch aus dem jap. Kino der 50er-Jahre 17

- z.B. Akira Kurosawa Rashomon (1950)
- Sieben Samurai (1954)

Und woher hatte Kurosawa seine Bildideen?

aus der jap. Bildtradition,
aus Holzschnittfolgen und Mangas

Das wurde dort seit spätestens 868 gemacht,
ab dem 18. Jh. farbig

Bekannte Künstler aus der Zeit sind
Utagawa Hiroshige (18/19. Jh.)

18
19

und v.a. Katsushika Hokusai
„Die große Welle“

20
21

eines der weltweit
bekanntesten Bilder jap.-Kunst.



Und Hokusai war es auch, der 1814
im 19. Jh. das Wort Manga erfand.

Er publizierte 15 Bände mit Skizzen
keine Geschichten, nur
Momentaufnahmen der jap.
Gesellschaft und Kultur

22
23
24
25

and groteske und humoristische Figuren

Diese Bücher nannte er Mangas.

Die folgenden 130 Jahre Versäufnis
ist nun.

Welches geht's in den 1950er-Jahren
Dann hat Osamu Tezuka den
modernen Manga erfunden.

26

Es wird in der Szene heute als der
'Manga-Gott' verehrt.

Eine Besonderheit des jap. Comic-Marktes
ist die beste Ansdifferenzierung der Serien.

Für nahezu jede gesellschaftliche Gruppe
und für spezielle Interessen gibt es
eigene Mangas.

Die älteste Unterscheidung ist die zwischen
Geschichten für Jungen und Geschichten
für Mädchen.

27

Shonen-Mangas sind für Junge,
Shojo-Mangas für Mädchen

28



Aber schon früh, in den 1960er Jahren
 entstanden Mangas für ein erwachsenes
 Publikum.

Diese werden gekiga genannt (=dramatische
 Bilder).

29

In der Folge differenzierte sich das Genre
 weiter aus und weitere Bezeichnungen
 wurden eingeführt, um spezifische
 Zielgruppen zu erreichen.

Abschließen möchte ich mit einem prima
 in den Gastgebern passenden Beispiel:
 mit Mangas, die sich mit dem Köchen
 beschäftigen.

Rezepte und Küchentipps sind gleich
 in die Geschichten eingebaut.

30

Diese Manga-Gruppe ist wiederum auf-
 geteilt in Serien für Männer oder Frauen
 oder Jugendliche.

Es gibt Serien, die sich mit der klassischen
 i.p.p. Küche beschäftigen und solche für
 andere Geschmäcker.

31

zum Abildd

18/19

Bsp. "Addicted to Curry" (seit 2001)

Geschichte: Schürken Souzaki Yui
 trifft ^{zufällig} einen Jungen, der ^(Koch; Malinco) ~~zufällig~~
 ihren Vater sucht, einem Koch.
 Dieses Restaurant wird geschlossen,
 da der Vater auf Reisen geht.
 Der Junge hilft Yui, das
 Restaurant wieder zu führen.



~~Geschichte~~ i - Jap von oben nach unten
 von links nach rechts