

Comic | ICSE 2016 Spezial: Interview mit ›Cross Cult‹ Verleger Andreas Mergenthaler

Die Podiumsdiskussion ›Abenteuer Made in Germany‹ beim 17. Internationalen Comic Salon Erlangen hat auf eine Entwicklung der jüngeren Zeit im deutschen Comicmarkt aufmerksam gemacht: Statt ausländische Lizenzen einzukaufen, lassen Verlage professionelle Abenteuercomics selbst produzieren, vor allem auch von internationalen Künstlern, die sich den Marktregeln anpassen. Diese Titel rechnen sich dann umgekehrt durch Verkäufe ins Ausland. Zum Beispiel CrossCult in Ludwigsburg geht diesen Weg. Auch wenn nur Verleger Andreas Mergenthaler und die Zeichner Peter Snebjerg und Nic Klein sowie Autor Ivan Brandon (alle CrossCult) auf dem Podium saßen und sich dem Verdacht der bloßen PR aussetzten, wurde damit ein interessantes Thema aufgeblendet, über das sich **ANDREAS ALT** mit Mergenthaler anschließend noch etwas weiter unterhielt.

TITEL kulturmagazin: Früher wurde immer gesagt: Wir müssen eine professionelle deutsche Comiczeichnerszene aufbauen. Damit dürfte bei Deinem Modell Schluss sein, oder?

Andreas Mergenthaler: Die Deutschen machen ja ihr eigenes Ding wie in ›Drifter‹ zum Beispiel oder ›Gung Ho‹. Die Leute finden ihren Weg, wenn sie gut genug sind. Meistens wollen sie einzelne Projekte machen. Wenn es Top-Leute sind, dann können sie nach USA oder Frankreich gehen, denn seinen Lebensunterhalt kann man auf dem deutschen Markt allein nicht verdienen. Wir dagegen suchen Leute, die nach Skript arbeiten, die vermutlich auch etwas günstiger sind als die Deutschen. Spanier, Italiener, Südländer eben, sind Comichmachen als Handwerk, als Fließbandarbeit gewohnt. Warum soll man das nicht nutzen? Ich glaube, die Deutschen wollen und können sich nicht unbedingt so einfügen.

Es war vom »Reimport« industrieller Comicserien die Rede. Vielleicht ist auch Nic Klein in gewissem Sinn ein Reimport. Er hat in USA das Handwerk gelernt und kann jetzt wieder in Deutschland arbeiten. Deutsche Zeichner brauchen wohl erst eine Einarbeitungszeit; sie müssen sich an das Geschäft gewöhnen. Warum können ihnen die Verlage nicht diese Zeit geben?



Andreas Mergenthaler im Interview mit Andreas Alt

Man hat ja bei der Alligatorfarm, den ›Perry Rhodan‹-Sachen, gesehen, dass zwar Leute Interesse haben und auch den Willen, aber sie müssen Geld verdienen. Deutschland ist ein teures Land, und nur ganz wenige können das allein mit Comiczeichnen schaffen. Manche machen Werbecomics, da ist das Geld natürlich drin.

»Comics nur für den deutschen Markt – das geht nicht«

Aber eine abenteuerliche Comicserie nur für den deutschen Markt als alleinige Verdienstquelle, das geht nicht. Ein ausländischer Verlag mit größerem Publikum muss das bezahlen. Dann kann man ein Industrieprodukt machen, das deutlich günstiger ist, und die ganze Sache vorfinanzieren, damit der Zeichner ein halbes Jahr davon leben kann. Das ist die Schwierigkeit mit dem deutschen Markt. Also – es gibt viele sehr gute deutsche Zeichner, das will ich nicht bestreiten.

Der Autor sollte deutschsprachig sein

Es ist wohl auch eine Mentalitätsfrage. Ein deutscher Zeichner hat vielleicht Lust zu so einer Serie, aber nach zwei, drei Alben ist ihm dann langweilig.

Comiczeichnen wird hier eben hier eher als Kunst gesehen.

Gibt es denn deutsche Autoren, die Storys liefern, die das bieten, worauf es beim industriellen Abenteuercomic ankommt?

Wir nehmen immer gern deutsche Autoren, etwa Leute mit Heftroman-Erfahrung. Gerade bei ›Perry Rhodan‹ brauchen wir jemanden, der sich in diesem Universum auskennt. Da müssen wir keinen Fremdsprachler einfügen; dann würden Übersetzungen nötig. Der Autor muss sehen, was der Zeichner macht, wo die Sprechblasen hinkommen, ob das alles funktioniert. Mit dem muss man kommunizieren können, und es wäre schlecht, wenn der irgendwo im Ausland wäre.

Zeichner dürsten viele Jahre, bis Geld reinkommt

Ist eigentlich CrossCult Pionier bei Abenteuercomics aus Deutschland für den internationalen Markt?

Splinter macht das auch, zum Beispiel bei ›Frostfeuer‹. Ehapa hat's mal versucht. Aber ganz neue Serien gibt's wenig – machen wir auch nur selten, weil das zu riskant wäre. Wir schauen, dass wir Themen wie ›Perry Rhodan‹ oder ›Ork‹ auswählen. Da ist dann ein Grundverkauf eingeplant, weil das viele Leser kennen. Felix Mertikat hat ›Steam Noir‹ herausgebracht auf das Risiko hin, dass er erst Mal viel Arbeit reinsteckt und das auf dem deutschen Markt nicht so schnell wieder rausholt. Auch bei ›Upgrade‹ ist das so. Die Macher müssen viele Jahre dürsten, bis die Serie auch im Ausland verlegt wird und dann Geld reinkommt. Das war auch das Problem bei der ›Chronik der Unsterblichen‹. Nicht einmal Ehapa konnte nach dem erfolgreichen ersten Band sofort den nächsten vorfinanzieren, sodass die Künstler gleich weitermachen konnten. Der Leserkreis ist in Deutschland zu klein. In Frankreich gibts natürlich viel mehr Konkurrenz, aber da sind die Auflagen trotzdem höher.

Im Buchmarkt haben die Verlage ein paar wenige Bestseller, die das übrige Programm mitfinanzieren.

Das gibt's im Comichereich auch. Der neue ›Asterix‹ finanziert vielleicht ein Jahr lang das Ehapa-Programm.

Wenig Hoffnung für den Nachwuchs

Und bei Dir ist das ›The Walking Dead‹, oder?

Wenn ich mir bei Amazon die Top-Seller angucke, dann denke ich oft: Warum sind die ersten 20 Plätze nur ›Walking Dead‹ und ›Avatar‹? Warum kaufen die Leute nicht auch mal so was wie ›Drifter‹? In Deutschland tun sich Sachen, die nicht im TV oder Kino sind, eben echt schwer.

Wie geht eigentlich CrossCult mit Bewerbungen von Nachwuchsleuten um? Ich unterstelle, die bekommt Ihr schon.

Wir bekommen ziemlich viele Bewerbungen. Wir schauen uns das auch alles an, aber in 95 Prozent der Fälle

»Comics nur für den deutschen Markt - das geht nicht«

müssen wir sagen: »Wir finden's gut, wir würden's gern machen. Aber wir würden Geld drauflegen, und der Künstler könnte auch nicht davon leben. Das ist wirklich schwierig.« Wir haben ›SteamNoir‹ auch nur deshalb gemacht, weil Felix Mertikat um die Ecke wohnte und eben ein toller Zeichner ist. Aber wir haben nicht erwartet, dass wir so viel verkaufen, wie wir verkauft haben. Wir finden auch andere Dinge echt gut, aber wir können's nicht machen, weil wir wissen: »Wir können's nicht verkaufen.«

| [ANDREAS ALT](#)

Reinschauen

| [Gung Ho 1](#) - vorgestellt in TITEL kulturmagazin

| [Gung Ho 2](#) - vorgestellt in TITEL kulturmagazin

| [Verlagsinfo zu ›Perry Rhodan‹ mit Comictrailer](#)

| [Verlagsinfo zu ›Gung Ho‹ mit Leseprobe](#)

[Ein alternatives Deutschland](#)

[Last Spaceman standing](#)