

Inhalt

1 Die Autorin Anike Hage	1
2 Inhalt und Handlung	2
3 Die Charaktere	3
3.1 Peruna Calin	3
3.2 Orla	3
3.3 Arvid	3
3.4 Ente	3
3.5 Meister Halvard	4
3.6 Breim und Yilda	4
3.7 Skum	4
4 Ort und Sage	5
5 Stilistische Mittel	6
5.1 Mangas	6
5.2 Anike Hages Zeichenstil	6
6 Interpretation	8
7 <i>Eislicht</i> im Unterricht – pädagogische Anregungen	10
7.1 Manga-Zeichenkurs	10
7.2 Manga-Night: <i>Eislicht</i> in der Bibliothek	10
7.3 <i>Eislicht</i> -Cosplay-Session	10
7.4 Japanische Lebenswelten	10
7.5 Manga-Tauschbörse und Mini-Comic-Convention	11
7.6 Corona-konforme <i>Eislicht</i> -Manga-Challenge	11
8 Weiterlesen und Quellen	12
8.1 Inspiration für pädagogische Arbeit	12
8.2 Quellen	12



3 Die Charaktere

3.1 Peruna Calin

Peruna ist die Protagonistin der Geschichte. Sie ist sympathisch, neugierig, etwas unsicher, aber auch ein wenig frech. Sie wuchs in einer Familie auf, die sich ihren Lebensunterhalt mit Gemüseanbau oder Anstellungen in reichen Haushalten verdient. Vom Großvater wird sie nach Winterthal zum Haus des Meisters Halvard geschickt, ohne zu wissen, dass sie selbst magische Fähigkeiten hat.

Eine Hexe als
Hauptfigur

Peruna: aufmerksam, hellwach, aber auch etwas verträumt nimmt sie ihre Umgebung wahr:

<https://www.animexx.de/fanart/doujinshi/54266/2549831/>

3.2 Orla

Orla ist die erste Person, der Peruna Calin in Winterthal begegnet. Sie arbeitet als Hauswirtschafterin im Hause Halvard, achtet auf Anstand und gutes Benehmen. Zwar hätte sie Peruna anfangs gern gleich wieder zurück nach Hause geschickt, später verhält sie sich jedoch freundlich zu ihr.

Hauswirtschafterin

3.3 Arvid

Arvid ist der Sohn des Hauses, von Halvard und Vivika. Er ist jung und ungestüm und oft im Streit mit seinem Vater. Er lässt sich gern auf Abenteuer ein. Ihn begleitet Ente.

Sohn des Hauses

3.4 Ente

Ente ist Arvids tapfere Begleiterin, die das Böse vorab erkennt, Hilfe herbeiholt und auch Feinde in die Flucht schlagen kann. Sie ist eine der wenigen Verbliebenen, die das sogenannte Eislicht im Blut haben.

Tapfere Begleiterin

Zu sehen ist sie z. B. hier: <https://www.animexx.de/doujinshi/54266-Eislicht/101593/957678/>

5 Stilistische Mittel

5.1 Mangas

Die japanische Import-Variante des Comics ist durch einen sehr typischen Zeichenstil geprägt. Mangas werden von hinten nach vorn und von oben rechts nach unten links gelesen. Moderne Mangathemen sind zumeist im Bereich von Fantasy und Action angesiedelt, außerdem vermitteln sie westlichen Leser:innen japanische Lebensweise. Der Begriff „Manga“ (frei übersetzt bedeutet er in etwa „zufällige/zwanglose Bildfolge“) ist erheblich älter, als der heutige Boom dieses Genres vermuten lässt: Der japanische Holzschnitzkünstler Katsushika Hokusai (1760–1849) nutzte ihn Anfang des 19. Jahrhunderts erstmals für seine 15 Bände mit Skizzen alltäglichen Lebens.

Action und Fantasy

Moderne Mangas unterliegen, wie andere Comics auch, den Distributionsregeln des Marktes. Zu ihnen gehören: serielle Fertigung, preiswerte Produktion, um für eine breite Zielgruppe erschwinglich zu sein, thematische Vielfalt und Dehnbarkeit des Erzählstoffes. Viele Mangas haben einen konkreten Alters- oder/und Geschlechtsbezug (Shōnen/Shōjo). Mangas verfügen über ein recht spezifisches, umfängliches Zeichensystem und bilden zum Teil einen eigenen Erzählkosmos, aus dem heraus auch Animes (animierte Mangafilme), eine lebendige Fan-Szene (inkl. Cosplaying) und intensives Merchandising entstanden sind.

Ursprung und Gegenwart

Lea Hampel schreibt in ihrem Porträt über Anike Hage über den Manga-Boom in Deutschland:

„Seit 1997 schwappt eine Mangawelle durch Deutschland. Auslöser war die Veröffentlichung der Serie *Dragonball* beim Carlsen Verlag. Seitdem wurden fleißig Comics aus Japan ins Deutsche übertragen und Fernsehserien importiert. Die Mangafangemeinde in Deutschland entwickelte sich in kurzer Zeit zu einer riesigen Szene. Etwa 1,4 Millionen Deutsche lesen regelmäßig Mangas, mehr als die Hälfte davon sind junge Mädchen. Für die Verlage lohnt sich das Geschäft mit japanischen Comics: 75 Prozent des deutschen Comicmarktes macht der Verkauf von Mangas heute aus, im Jahr 2005 waren das 70 Millionen Euro Umsatz.“ (Hampel 2006)

5.2 Anike Hages Zeichenstil

Anike Hages Arbeiten sind Mangas im europäischen Stil, mit europäischen Themen und Lebenswelten. Hages Bezugspunkt ist ihre Heimatstadt Wolfenbüttel, die Ideen für ihre Geschichten entnimmt sie ihrem Alltag und Umfeld (vgl. Hampel 2006). Hage zeichnet per Hand, das macht ihren Zeichenstil in

Verknüpfung asiatischer mit westlicher Ästhetik



Mädchen von nebenan, das sowohl von europäischer als auch japanische Kultur geprägt wurde. Hages Sprachbild ist das der (heutigen) Generation Z, alltagsnah, jedoch ohne typische Slangbegriffe. Dadurch wird ihre Hauptfigur nahbar, authentisch. Peruna folgt, fast gehorsam, der Familientradition, indem sie eine Stelle als Hausdienerin annimmt. Sie zeigt mit ihren Gedankenäußerungen und Widerworten Eigensinn und präsentiert für die (vermutete) Altersgruppe typische Entwicklungsaufgaben und Interessen, sodass man sich mit ihr identifizieren kann.

Lesende, die vertraut mit berühmten japanischen Mangas wie *Hunter X Hunter*, *Die kleine Katze Chi* oder *A silent voice* sind, könnten enttäuscht sein von *Eislicht*: Zwar ist die Geschichte unterhaltsam und die Charaktere in Ansätzen sympathisch. Doch erreicht sie nicht die Tiefe, Aussagekraft und Komplexität in der Ausgestaltung der Erzählung und der Figuren, wie man es von bekannten, japanischen Vorbildern gewohnt ist (vgl. Werner 2007).

Schon auf der Titelseite lässt sich die Verknüpfung von japanischen und deutschen Einflüssen erkennen. Die Physiognomie und die Art, sich zu kleiden sind europäisch, die Augen in Manga-Art groß: https://www.animexx.de/doujinshi/54266_Eislicht/92938/907986/

VORSCHAU

