Grenzeloze ambitie, in de begrensde maatschappij van Myanmar

04-09-2018 10:51

De eerste druppels van het regenseizoen vallen op de voorruit, als mijn Grab-taxi tot stilstand komt. De routebeschrijving van de jonge Myanmarese ondernemer Aung Ye Kyaw, die ik vandaag ga bezoeken, eindigt met '*Wacht naast de ijssalon. Stuur me dan een berichtje*'. Als ik uitstap breekt de hemel open. De rustige straat in Yangon verandert van gortdroog, snoeiheet asfalt in een stomend waterballet. Turend door de grijze muur van water probeer ik me te oriënteren. Schuilend onder de afdak van de ijssalon type ik een berichtje: *"Ik sta bij de ijssalon. En nu?"* Binnen enkele seconden komt het antwoord: *"Kijk eens naar boven"*. Op een klein balkon staat iemand enthousiast te zwaaien. Iemand die mij mee gaat nemen in de revolutie van een boekvorm die ik niet goed ken: het stripboek.

White Merak Comics Studio

"Jullie hebben geen sportschoolabonnement nodig", zeg ik hijgend als ik naar de vierde verdieping ben geklommen. Het valt me zwaarder dan normaal. Ik moet wennen aan de hoge luchtvochtigheid en de tropische hitte. "Nee", zegt Aung met een glimlach. "Daar hebben we het toch veel te druk voor." Hij houdt de deur van White Merak Comics Studio voor me open en nodigt me uit om aan één van de bureaus plaats te nemen.

De ruimte is levendig en rommelig. Jonge mannen en vrouwen zitten verscholen achter grote beeldschermen geconcentreerd naar animaties en tekeningen te kijken. Als ik mijn hand opsteek en een onwennige groet de ruimte in roep, komt er nauwelijks reactie. “Iedereen is druk bezig met nieuwe verhalen, nieuwe strips en het uitbouwen van ons bedrijf”, zegt Aung verontschuldigend. Ik voel me niet gepasseerd. Hier wordt aan iets moois gewerkt, dat zie ik gelijk.

Van arts tot ondernemer

Aung wijst op een muurtekening. “Binnenkort kan je daar het ontstaan van Merak Comics lezen in een korte strip. Maar het schiet niet echt op. We kunnen het geen prioriteit geven. Erg jammer, want tekenen, personages verzinnen en animeren is juist wat veel van mijn collega's het liefste doen.”

De 29-jarige Aung Ye Kyaw is één van de twee oprichters en CEO van White Merak Comics Studio. Zijn compagnon Nay Oo Linn is de CTO. Het verhaal van de jonge ondernemers begint in 2016. Aung is opgeleid tot arts, maar heeft al sinds zijn jeugd een passie voor stripboeken. “Als kind had ik nauwelijks toegang tot entertainment. Geen televisie, nauwelijks boeken en al helemaal geen internet. Stripboeken waren er ook niet veel, maar degene die er waren heb ik duizend keer gelezen. Mijn compagnon heeft een achtergrond in Game Design. De combinatie met mijn liefde voor stripboeken bracht ons op het idee voor een eigen *art studio*.”

Startup in een gesloten land

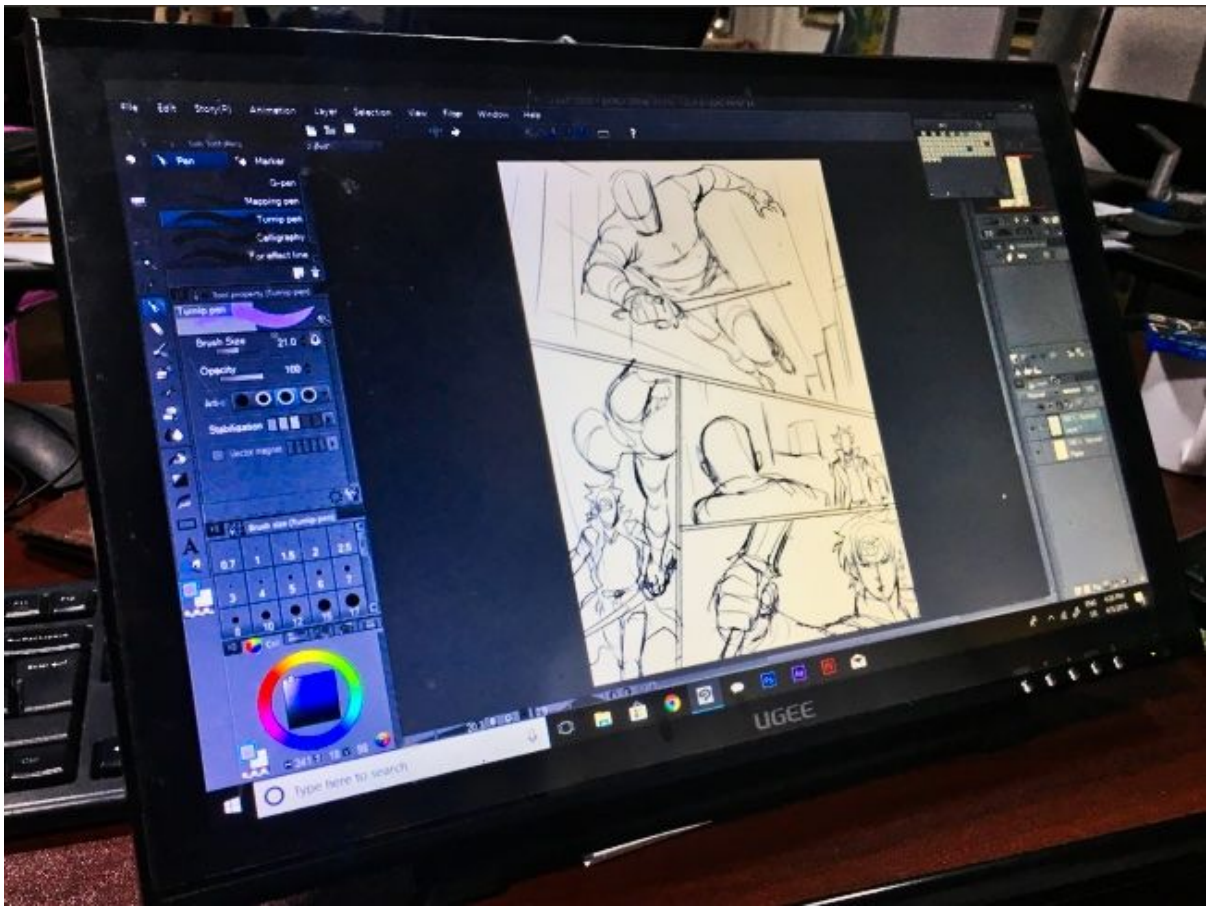
Sinds het gesloten Myanmar langzaam maar zeker de grenzen heeft geopend, is er meer ruimte ontstaan voor ondernemers zoals Aung. Hoewel het land een kleine startup-cultuur kent, is de moderne stad Yangon een plek waar veel gretige ondernemers de kansen pakken die nu ontstaan. Langzaam maar zeker wordt het makkelijker. “Om een klein voorbeeld te geven”, legt Aung uit. “Tot 2011 kostte een simkaart in Myanmar 2000 Amerikaanse dollars. Een absurd bedrag, dat niemand kon betalen. In de afgelopen jaren is het gebruik van smartphones explosief gestegen, want de simkaart kost nog enkele tientjes.”

Reinforce and Resurrect

White Merak Comics Studio is het bedrijf achter de gelijknamige smartphone-app. De applicatie biedt een vernieuwende stripboekervaring, voor fans binnen én buiten Myanmar. “Met onze app willen wij de kunstvorm die het stripboek is versterken en nieuw leven inblazen. Beginnend in ons eigen land, waar de industrie decennialang te leiden heeft gehad onder een gesloten regime. Door het gebrek aan ander tijdverdrijf zijn stripboeken een belangrijk onderdeel van onze leescultuur. Tot 2006 was er nauwelijks iets te kiezen. De industrie werd in de jaren daarvoor teruggezet naar 1940. Er mocht geen geweld in de verhalen voorkomen. En uiteraard mocht het niks te maken hebben met onze regering.”

Een stevige duw in de juiste richting

Toen de mannen in april 2016 een voorzichtige start maakten met het ontwikkelen van de app en het schrijven van de eerste verhalen, waren ze nog met een klein team. Maar dat veranderde al snel. In september van hetzelfde jaar kregen ze hulp van een startup-acceleratorprogramma. Het zes maanden durende traject gaf ruimte om meer personeel aan te nemen, waaronder nieuwe artiesten.



Parallel aan de ontwikkeling en de lancering van de app ging in die periode de zoektocht naar goed personeel verder. Inmiddels heeft de jonge onderneming twintig personeelsleden. Een aantal van hen heeft al 12 tot 15 jaar ervaring als artiest.
In november 2016 werd de app officieel gelanceerd en verschenen de eerste *episodes* van de stripverhalen.

Art Studio en verhalenmachine

Met de digitalisering, die ook in Myanmar veel verandert, zien de jongens kansen voor het kleurrijke genre. Hoewel internationale apps voor stripboeken op dit moment de markt nog domineren, geloven de beide heren dat ze iets unieks te bieden hebben. “Allereerst zijn wij in de basis een *art studio*. De focus ligt op het visuele aspect. Ook de manier waarop wij onze verhalen aanbieden is anders. We brengen regelmatig nieuwe afleveringen van onze verhalen uit, die zowel in het Birmees als in het Engels te lezen zijn. De afleveringen beslaan meestal zo'n twintig tot dertig pagina's. Met behulp van digitale animaties komen onze stripverhalen tot leven. Kijk bijvoorbeeld naar dit verhaal”, zegt hij terwijl hij zijn telefoon uit z'n zak pakt.

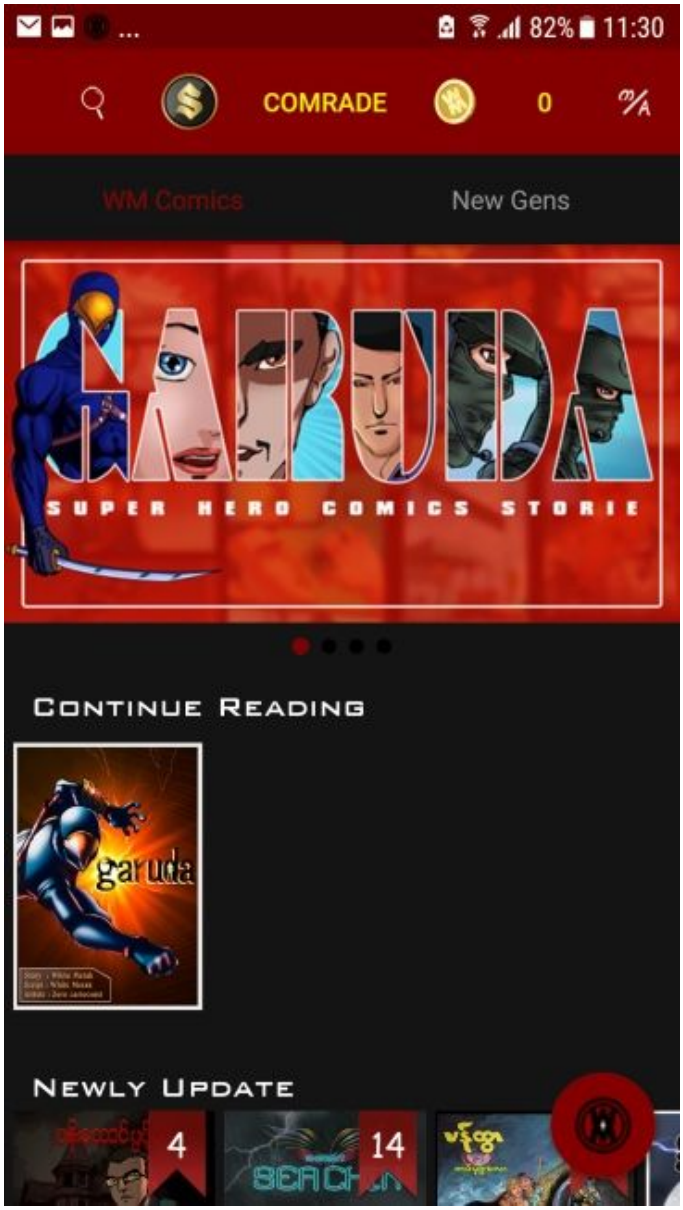
Verbluft kijk ik naar zijn scherm. Ik zie een tekening waarop vijf mannen een machinegeweer afvuren. Het ziet er gelikt uit, maar het wordt nog mooier. Bij het afvuren van de geweren zie ik de terugslag van het wapen in de beweging van de personages. Op kunstige wijze vliegen de kogels over het scherm. De vlammen die uit de geweren komen bewegen op het ritme van de pistoolschoten. Glimlachend kijkt Aung me aan. “Wat wij doen is uniek. We geven een extra beleving aan het verhaal.”

Inspiratie voor de jeugd

De kunstvorm is leidend voor deze jongens. Ze hebben iets gecreëerd waarin ze hun passie en creativiteit, ontloken in een sobere jeugd, volledig kwijt kunnen. “We willen jongeren in Myanmar inspireren. Niet alleen met de verhalen en de manier waarop we ze maken, maar ook als ondernemers. Mijn ouders wilden niet dat ik me op dit bedrijf ging richten. In hun ogen gooide ik mijn opleiding weg. Uiteindelijk kwamen we tot een compromis: als ik hier geen succes van kan maken, dan ga ik me volledig richten op mijn vak als arts. We willen laten zien dat je dit soort keuzes kan maken, ook in Myanmar. Dat er kansen zijn, juist als je je hart volgt.”

Content en cash

In de app verschijnen steeds meer afleveringen van verschillende strips. Met de twintig man personeel hebben ze tot nu toe tachtig stripverhalen gecreëerd. “De populairste strips *Sea Chin, Amalon* en *Garuda* hebben een grote schare fans. Ze hunkeren naar nieuwe afleveringen. En wij doen ons uiterste best om onze belofte van regelmatig nieuwe, goeie content na te komen. Dat staat hoog op de prioriteitenlijst.”



Maar de commerciële kant van het bedrijf zorgt ervoor dat er ook aan andere zaken gedacht moet worden. Zo vergt een goed werkende betaalmodule de nodige aandacht. Door de gesloten geschiedenis van het land is het moeilijk om samenwerkingen aan te gaan. Elke organisatie maakt gebruik van een andere manier van online afrekenen. Een samenwerking met Telco, één van de grootste telecombedrijven van Myanmar, gaat daarbij helpen. Klanten van Telco kunnen met hun telefoonabonnement betalen. Dat zorgt voor meer lezers. Vervolgens kom je dan weer terug bij het contentprobleem. Meer content kan alleen door meer personeel aan te nemen. En dat kost geld. Dat alleen verdiend kan worden als mensen gemakkelijk kunnen betalen.

Efficiëntie en self-publishing

De app heeft 35.000 geregistreerde gebruikers, waarvan 12% betaalt voor de verhalen. De gebruikers kunnen de episodes los kopen of kiezen voor een abonnementsmodel. Aan het eind van 2018 wil Aung de 150.000ste gebruiker verwelkomen. Maar daarvoor moet er dus wel een slag gemaakt worden in de productiviteit. “We zijn continu bezig met het efficiënter werken aan nieuwe content. 3D-software en de nieuwste tekenprogramma's zorgen ervoor dat we werelden kunnen creëren, die we vervolgens met scenes kunnen 'vullen'. Daardoor hoef

je achtergronden nog maar één keer te tekenen.”

“We ontwikkelen ook een tool waarmee gebruikers zelf strips kunnen maken. Die worden dan in onze store aangeboden. Op deze manier vergroten we het aanbod en binden we gebruikers aan de studio. De tool is in bètaversie beschikbaar en gaat intern ook gebruikt worden. Zo gaan we de honger van onze wachtende fans stillen.”

Grenzeloze ambitie, in een open toekomst

Naast de 3D-modellen, de *content creation app* en het ontwikkelen van meer eigen verhalen hebben Aung en zijn team nog tal van plannen: de ambitie is letterlijk grenzeloos. “We willen in de toekomst ook in andere landen starten. Beginnend in Zuidoost-Azië, maar daarna willen we nog verder. Myanmar gaat als land steeds verder open, zeker in vergelijking met mijn jeugd. Maar voor ondernemers zoals wij kan er nog veel verbeteren.”

Censuur blijft een probleem, hoewel deze vorm van uitgeven daar minder last van heeft dan traditionele media. Steun van de overheid is zeer beperkt. Het stimuleren van een gezonde startup-cultuur gebeurt te weinig. En de

wetten voor intellectueel eigendom moeten herzien worden. “Het gaat steeds beter. We werken hard aan een iOS-app, zodat ook iPhone-gebruikers onze verhalen kunnen lezen. Hopelijk lukt dat nog dit jaar. Dan krijgen we er een grote groep potentiële klanten bij. Maar het kost tijd en geld. Twee elementen die niet altijd beschikbaar zijn. Stap voor stap gaan we verder en komen we dichter bij het behalen van onze doelen en ambities.”

Cultureel DNA

Veel van Aung's generatiegenoten zijn opgegroeid met zeer beperkte toegang tot informatie en entertainment. Als leeftijdsgenoot van deze jonge ondernemer denk ik terug aan mijn eigen jeugd. Kinderboeken, jeugdboeken en literatuur. Televisie, een Nintendo Gameboy en een Playstation. Ik kan mijn jeugd niet verbinden aan één specifieke vorm van entertainment. Bij Aung is dat anders. De strips zitten in zijn bloed én in het culturele DNA van zijn land.

Hij houdt van zijn verhalen. Met een unieke stijl, een voelbare energie, liefde, passie en een grenzeloze ambitie verovert hij zijn land. De laatste paar jaar is er voor Myanmar en voor Aung letterlijk een wereld open gegaan. Het is bewonderenswaardig dat hij er – als 29-jarige arts – voor kiest om zijn landgenoten mee te nemen op een reis die verder gaat dan de eerstvolgende grens. Als ondernemer toont hij ze een wereld aan mogelijkheden en oplossingen. Als liefhebber neemt hij ze mee in hun eigen verbeelding, die verder rijkt dan een wereldreis ze ooit kan brengen.

Ken jij bedrijven in het oosten die zich bezighouden met vernieuwing? Laat het weten in de reacties! Ik vervolg mijn reis door Zuidoost-Azië. Ken jij in die regio bedrijven die het bezoeken waard zijn? Ik hoor het graag!

Patrick Boone maakt een wereldreis en schrijft onderweg voor inct over de uitgeefmarkt in de landen die hij bezoekt. Deze verhalen zijn nu ook in het Engels vertaald. Deze zijn te vinden op de LinkedIn-pagina van Patrick.

Patrick Boone