

Universität Augsburg
Katholisch-Theologische Fakultät
Professur für Christliche Sozialethik
Blockseminar: Interkulturalität, Intertextualität, populäre Medien
SoSe 2008
Dozent: Prof. Dr. Thomas Hausmanninger

Hausarbeit zum Thema:

East meets West meets East
**Die Geschichte der Manga-
Comics in Japan**



Abb. 1

Verfasserin:
E-Mail:
Studiengang:
Matrikelnummer:
Fachsemester:

Eva Opitz
Eva.Opitz@Student.Uni-Augsburg.DE
Medien und Kommunikation (B.A.)
986584
4

East meets West meets East DIE GESCHICHTE DER MANGA-COMICS IN JAPAN

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	S. 3
1. Einleitung	S. 4
2. Begriff und Anfänge	S. 5
2.1 Vorformen des Manga.....	S. 5
2.2 Europäische Einflüsse.....	S. 6
2.3 Nachkriegszeit.....	S. 8
3. Genres, Autoren, Werke	S. 9
3.1 Osamu Tezuka	S. 9
3.2 Manga-Genres	S. 10
3.3 Wirtschaftliche Bedeutung	S. 14
4. Globalisierung des Manga-Booms	S. 15
5. Quellen	S. 17
5.1 Bücher	S. 17
5.2 Internet	S. 17
5.3 Abbildungen	S. 18

Abkürzungsverzeichnis

Abb.: Abbildung

ca.: circa

dt.: deutsch

ebd.: ebenda

jap.: japanisch

S.: Seite

vgl.: vergleiche

*: geboren

%: Prozent

1. Einleitung

In seinem Herkunftsland Japan erfreut sich der Manga schon lange größter Beliebtheit. Besonders nach dem Zweiten Weltkrieg wurde er zum Massenphänomen und eroberte die internationalen Comic-Märkte. Mittlerweile existieren Genres für alle erdenklichen Zielgruppen. Mangas sind allgegenwärtig, nicht nur in Comicheften oder als Zeitungsstrips, wie bei uns üblich, sondern auch in Sachbüchern, in der Werbung, in Bedienungsanleitungen, Steuererklärungen und öffentlichen Bekanntmachungen. Sie werden überall und zu jeder Gelegenheit gelesen, in der U-Bahn, auf dem Weg zur Arbeit, in der Warteschlange oder in Schnellrestaurants.

Mit ihren Millionenauflagen und der Fülle an verschiedensten Merchandising-Produkten sind sie nach wie vor ein wichtiger Kultur- und Wirtschaftsfaktor.

Vor 20 Jahren noch eher unbekannt oder gar als gewaltverherrlichend und sexistisch verschrien, ist in den 1990er Jahren auch in Europa ein enormer Boom um den japanischen Manga ausgebrochen. Der neue Stil erschwerte anfangs die Rezeption: Mangas werden gemäß der japanischen Leserichtung von hinten nach vorne und von rechts nach links gelesen, sind sehr rasant gezeichnet und enthalten kaum Text. Passend zur japanischen schnellen und hektischen Lebensweise erhöht sich dadurch die Lesegeschwindigkeit. Wo der westliche Comic verdichtet, fächert der japanische auf; betont Stimmungen und Emotionen. Vor allem über den japanischen Zeichentrickfilm, den Anime, zu dem auch Serien wie Biene Maja oder Heidi zu zählen sind, fand dieser Stil zunehmend Aufmerksamkeit und wurde immer beliebter (Ossmann 2004).

Im Rahmen dieser Arbeit sollen überblicksartig Ausprägungen und Entwicklungsgeschichte des Manga-Comics hin zum weltweiten Massenphänomen dargestellt werden.

2. Begriff und Anfänge

Als „Manga“ bezeichnet man in Japan nicht nur Comics nach unserem Verständnis, sondern viele gezeichnete Gattungen wie Karikaturen oder Cartoons. „Alle Comics sind [also] Mangas, nicht jeder Manga ist jedoch ein Comic“ (Knigge 2004a, S. 240). Der Ausdruck „Manga“ setzt sich aus den

japanischen Wörtern „man“ (= spontan, witzig, verzerrt) und „ga“ (= Bild) zusammen.

2.1 Vorformen des Manga

Die Geschichte dieser Kunstform beginnt im zwölften Jahrhundert mit vier E-makimono-Rollen, Chōjū giga (Tierrollen) genannt, die dem Priester Toba zugeschrieben werden.

Diese satirischen, circa 30 Meter langen Bildrollen enthielten Zeichnungen von Vögeln und anderen Tieren, die, versehen mit menschlichen Eigen-



Abb. 2

schaften und Fähigkeiten, religiöse und adlige Kreise parodierten und karikierten – zum Beispiel indem sie Szenen des buddhistischen Klosterlebens darstellten. Die bekanntesten Rollen zeigen Affen, Hasen und Frösche im Sumo-Wettkampf. Mit dem Manga in seiner heutigen Form hatten diese Bildergeschichten allerdings noch wenig gemein: Sie bestanden nicht aus einzelnen Seiten und Bildern, sondern entwickelten sich filmartig in einer fortlaufenden Zeichnung (arte.tv 2004, Ishikawa 2007, Knigge 2004a, Strossenreuter 2005).

Im 17. Jahrhundert ausgehend von der Stadt Otsu bei Kyoto setzte schließlich beim gemeinen Volk ein Boom für Zeichnungen ein. Aus buddhistischen Amuletten für Reisende wurden schnell „sehr weltliche Bilder von lasziven Frauen, Dämonen in Priestergewändern oder legendärer Samurai“ (Strossenreuter 2005, S. 1). Um der steigenden Nachfrage besonders dann in der Edo-Periode (ca. 1603 - 1868) nachzukommen, entwickelte und verbreitete sich der Holzblockdruck (jap.: ukiyo-e, dt.: Bilder aus einer schwimmenden, vergänglichen Welt). Die primitive und billige Druckmethode ermöglichte die Massenproduktion sowie die weite Verbreitung von Bildern und es entstand ein

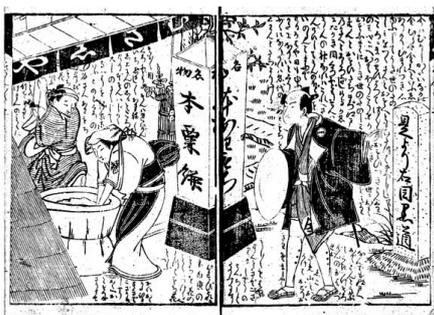


Abb. 3

neues Medium, das den Weg zur modernen japanischen Comic-Kultur entscheidend prägte. Erste Vorformen des modernen Manga-Buches bildeten Ende des 18. Jahrhunderts die *toba-e* und *kibyōshi* (Bücher mit gelbem Umschlag).

Sie hatten 20 oder mehr Seiten, waren einfarbig, mit Draht gebunden oder wie eine Ziehharmonika auffaltbar und mischten die beiden Medien Bild und Text. Die nach dem Erschaffer der ersten Bilderrollen benannten *toba-e* hatten im Gegensatz zu den *kibyōshi* noch keine einzelnen Bilder und enthielten wenig Text.

Die Bezeichnung „Manga“ geht auf den Zeichenlehrer und bekannten Ukiyo-e-Künstler Katsushika Hokusai zurück (1760-1849): Er nannte seine ab 1814 veröffentlichten Skizzenbücher, in denen

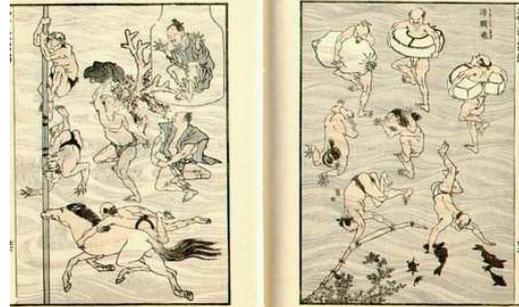


Abb. 4

er das Leben in der Edo-Periode festhielt, „Hokusais Manga“. Nach Hokusais Tod geriet die Bezeichnung erst einmal wieder in Vergessenheit. Durch den künstlerischen und zeichnerischen Anspruch enthielten schon diese ersten „Mangas“ mehr Bild als Text (arte.tv 2004, Michetschläger 2008, Strossenreuter 2005).

2.2 Europäische Einflüsse

Als sich Japan zu Beginn der Meiji Zeit (1868) gegenüber dem Westen öffnete, brachten zwei Europäer schließlich westliche Comickunst und politische Satire nach Asien: Der Brite Charles Wirgman (ca. 1832 - 1891), Korrespondent der *Illustrated London News*, brachte in Japan von 1862 bis 1887 *The Japan Punch* heraus, ein Satiremagazin nach britischem Vorbild. Trotz der geringen Auflage von 200 Exemplaren war der Einfluss, besonders der von Wirgman gezeichneten Cartoons, groß. Zeitweise gab es das Magazin auf Japanisch und 1877 erschien in Anlehnung an *The Japan Punch* das erste japanische Satiremagazin *Marumaru Chimbun*. Laut A. C. Knigge (2004a) übernahmen Zeichner wie Kobayashi Kiyochika bereits in den 1880er Jahren die typisch westliche Sprechblase und arbeiteten statt mit Pinsel mit Feder. In anderen Quellen gilt dies als umstritten (Michetschläger 2008) beziehungsweise wird die allgemeine feste Verwendung dieses Stilmittels auf die 1920er Jahre datiert (Ossmann 2004).



Abb. 5

Der Franzose George Bigot (1860 - 1927) verlegte für seine ansässigen Landsmänner die Satirezeitschrift *Toba-e* (Bilder aus der Edo-Zeit). Die Verbindung von Einzelbildern zu einem Inhalt war den Japanern bislang fremd gewesen; so lernten sie die Form des Comic-Strips kennen. Pinsel und Bleistift waren längst unrentabel geworden. Westliche Drucktechniken,



Abb. 6

wie Kupfer- oder Setzdruck, die sich die japanischen Künstler anschauten, machten dazu hohe Auflagen zu kleinen Preisen möglich und bereiteten damit dem Comic als Massenmedium den Weg.

Ende des 19. Jahrhunderts orientierte man sich mehr am lebendigeren amerikanischen Cartoon. Kitazawa Rakuten (1876 - 1955) übernahm den amerikanischen Stil mit als erster. Er griff für seine Cartoons und Strips, die er im amerikanischen Magazin *Box of Curios* veröffentlichte, die Bezeichnung „Manga“ auf und machte sich damit populär. Die Zahl der Manga-Leser wuchs

Abb. 7



rasant, bald schon etablierte sich „Manga-Künstler“ als Beruf.

1902 schuf Rakuten den ersten japanischen Comicstrip *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kembutsu* („Tagosaku und Mokube auf Sightseeing in Tokio“) – schwarz-weiß, mit wenig Pinselstrichen und Text. 1905 gründete er sein eigenes Satiremagazin *Tokyo Puck*, 1934 eröffnete er die erste Schule für Karikaturisten.

Mitte der 1920er Jahre war der amerikanische Comicstrip aus vier gleich großen Bildern, analog zur japanischen Lesart vertikal angeordnet, allgemeines Vorbild: Diese Form der so genannten *yon-koma manga* gibt es bis heute. In dieser Zeit drängten viele amerikanische Werke auf den japanischen Markt. Der Journalist und Karikaturist Okamoto Ippei (1886 - 1948) zum Beispiel besuchte amerikanische Zeitungsredaktionen und setzte sich daraufhin dafür ein, dass in seiner Zeitung *Ashai Shinbun* ab 1923 amerikanische Comics abgedruckt wurden. Aufgrund des fehlenden kulturellen Hintergrunds stellten die westlichen Werke keine wirkliche Gefahr für die einheimische Produktion dar. Ihre enorme Beliebtheit veranlasste stattdessen viele Herausgeber von Zeitungen selbst Zeichner einzustellen und

Manga-Serien für Kinder zu publizieren. Eine eigen-ständige Comicstrip-Kultur entstand und die industrielle Manga-Produktion begann.

In den 1930er Jahren kamen die ersten Strips der Jugendmagazine gesammelt in Form von Comicbüchern auf den Markt. Vor allem Leihbüchereien brachten die Bände und Geschichten unters Volk. Bald waren zu beliebten Figuren erste Merchandising-Produkte erhältlich.

Doch die 1930er und frühen 1940er Jahre standen ganz im Zeichen der japanischen Expansionspolitik und des Zweiten Weltkrieges. Im Zuge der Propaganda wurden die Inhalte der Comics nun kontrolliert, zensiert und oppositionelle Künstler durch die Shin Nippon mangaka kyōkai, eine Berufsorganisation des Innenministeriums, in der Zeichner Mitglied sein mussten, verboten. Kindermagazine zeigten nunmehr tapfere Soldaten und ruhmreiche Armeen. Fehlende Mittel, Wehrpflicht und die Arbeit in Waffenfabriken hinderten Künstler und Herausgeber daran ihren Fachinteressen nachzugehen (Ishikawa 2007, Knigge 2004a, Ossmann 2004, Strossenreuter 2005).

2.3 Nachkriegszeit

Ab 1945 folgte der japanischen Aufsicht die amerikanische Besatzungsmacht. Entkräftet vom Zweiten Weltkrieg sehnte sich das japanische Volk nach billiger Ablenkung; der Schwarzmarkt mit einzelnen Seiten älterer Mangas boomte. Die Amerikaner erkannten das Potenzial der Mangas und nutzten es zur Umerziehung und Demokratisierung der japanischen Bevölkerung. Für die Überwachung der Inhalte unterstützten sie im Gegenzug die Manga-Industrie in ihren Anfängen, besorgten Papier und Zeichenutensilien.

„Comics erhellen die Kinderseele. Comics sind ein Licht im Leben der Kinder. Unsere Zeitschrift möchte die Kinder in Japan heiter und aufrichtig erziehen“ (Kawai 1986, S. 4) – Im Umkreis von Tokio bemühten sich die Verlage um moralisch-aufklärerische Comics (zendo manga), vor allem für die Jugend. In Osaka verlegte man Comics mit „ordinärem‘ Anstrich“ (ebd.) (akahon) für den Massenkonsum. Die hochwertigen, aufwendig gebunden und kolorierten Mangas waren nach dem Krieg nicht mehr rentabel, kaum jemand wollte oder konnte sie sich noch leisten. Um hohe Auflagenzahlen zu erreichen, stellten die meisten Verlage – eine Ausnahme bildeten die Leihbuchverlage mit ihren

großzügigeren Produktionszeiten – auf einfarbige Billigexemplare ohne künstlerischen Anspruch um. Weil sie einen roten Umschlag hatten und mit sehr viel roter Tinte gezeichnet worden waren, wurden die preisgünstigen, dünnen Hefte unter dem Namen *akahon*, rotes Buch, bekannt. Produziert wurden sie hauptsächlich im Viertel der Spielzeugfabrikanten, die Zeichner waren meist Teenager. Der Verkauf lief über Süßwarenläden. Dennoch, die Mehrheit der Bevölkerung konnte sich Freizeit nicht leisten, so war diese Art der Unterhaltung zunächst den Kindern vorbehalten. Besonders beliebt waren Science-Fiction-Geschichten wie *Fushigina kuni no Buttcha* von F. Yokoi. Der Umsatz war enorm und der Manga wurde – vor allem auch aufgrund des Babybooms nach dem Krieg, bei dem in Japan rund acht Millionen Kinder zur Welt kamen – Ende der 1960er Jahre zu einem bedeutenden Massenmedium. 1947 erschien das erste reine Comic-Magazin *Manga Shōnen*, das schnell viele Nachahmer fand.

Damit war, als Douglas MacArthur 1950 schließlich die amerikanischen Bestimmungen aufhob, das Zeitalter der modernen japanischen Comic-Kultur, wie wir sie heute kennen, bereits angebrochen (Ishikawa 2007, Kawai 1986, Knigge 2004a, Strossenreuter 2005).

3. Genres, Autoren, Werke

3.1 Osamu Tezuka

Der enorme Manga-Boom nach dem Zweiten Weltkrieg war besonders einem Autor zu verdanken: Osamu Tezuka (1928 - 1989). Im Jahr 1947 veröffentlichte er sein 200-seitiges Werk *Shintakarajima* („Neue Schatzinsel“). Es war im Stil amerikanischer Trickfilme gezeichnet, von denen Tezuka so beeindruckt war, und erzeugte durch die filmischen Stilmittel und Techniken in Perspektiven, Schnittfolgen und Tempo eine bis dahin „nicht gekannte Rasanz und elektrisierte die Leser“ (Knigge 2004a, S. 241). *Shintakarajima* verkaufte sich 400.000 Mal und initiierte den Übergang vom Gagstrip zum „story manga“, in dem sich Geschichten über mehrere Sammelbände erstreckten.

Damit gilt Tezuka als Pionier der Manga- und Anime-Industrie wie wir sie heute kennen. Er begann mit humanistischen Ideen, mit Familienunterhaltung nach



Abb. 8

Disney-Art. Dazu zählten Janguru Taitei („Kimba, der weiße Löwe“), das ab 1950 über vier Jahre regelmäßig im *Manga Shōnen* erschien, oder die Serie *Tetsuwan Atomu* („Eisenfaust Atom“), die 1963 als *Astro Boy* an den amerikanischen Sender NBC verkauft und Japans erste Zeichentrickserie wurde. Dies begründete die bis heute enge Verbindung von Manga und Anime. Weitere Umsetzungen von Tezukas Werken in Trick-, Farb- und Kinofilme folgten und wurden durch das Fernsehen *no Kishi* („Ritter mit Schleife“) schuf

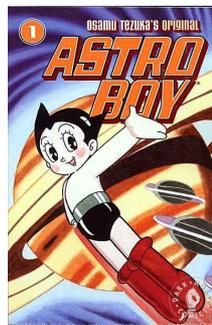


Abb. 10

Abb. 9

populär. Mit *Ribon* Tezuka das Genre

der sich ausdrücklich an Mädchen als Zielgruppe richtenden *shōjo manga*. In den 1970er Jahren beschäftigte sich Tezuka zunehmend mit ethischen und philosophischen Fragen, seine Werke, darunter *Hi no Tori* (1967), *Buddha* (1972) und *Mu* (1976), wurden naturalistischer und ernster. Tezuka starb als "Manga no Kami sama" ("Gott des Mangas") und hinterließ 60 Zeichentrickfilme, 400 Bände, also 150.000 gezeichnete Seiten. Das entspricht rund 700 Mangas (Ishikawa 2007, Knigge 2004a, Ossmann 2004, Strossenreuter 2005).

3.2 Manga-Genres

Kennzeichnend für die Manga-Kultur ist bis heute die Bandbreite der Leserschaft und die damit einhergehende Unterteilung der Mangas in vielfältige Genres wie es sie bei westlichen Comics nicht gibt. Während sich in Europa und den USA überwiegend junge, männliche Leser für Comics begeisterten, las die japanische Nachkriegsgeneration auch im Erwachsenenalter noch Mangas. So wurden die anfangs westlich angehauchten Geschichten um „Sport, Samurai und Astronauten“ (Strossenreuter 2005, S. 1) mit der Zeit von erwachseneren Themen ergänzt. Neben den auf dem westlichen Comic-Markt bekannten Gattungen wie Krimi, Horror oder Mystery, gibt es in Japan auch manga-typische Genres wie Science Fiction, Mecha, Magical Girls, Comedy, History oder Sachthemen. Bald gab es Mangas für jede Alters-, Interessens- und Gesellschaftsgruppe.

Da wären zum einen die *shōnen mangas* für Jungen. Sie thematisieren überwiegend Action, Science Fiction, Horror, Erotik, aber auch reale Alltagsprobleme. Meist verlaufen sie in linearer Erzählstruktur, enthalten



Abb. 11

Bewegung und Lautmalerei und verzichten auf künstlerischen Anspruch und viel Gefühl. Oft ist ein junger Mann Protagonist, der sich in Kämpfen und Abenteuern immer stärkeren Gegnern stellen muss und sich dadurch weiterentwickelt. International erfolgreich waren zum Beispiel *Dragon Ball*

(1984) von Akira Toriyama oder *Akira* (1982) von Katsuhiro Otomō. *Shōnen mangas* werden nicht nur von Neun- bis Vierzehnjährigen Jungen, sondern auch von älteren Männern und Mädchen gelesen.



Abb. 12

Dann gibt es *shōjo mangas* für Mädchen, zunächst auch von Männern geschrieben und gezeichnet. Sie handeln von Innerlichkeit, Romantik, Liebe, Gefühl, aber auch dem (Schul)Alltag oder „Magical Girls“, also Mystery und zeichnen sich durch mehr innere Monologe, Pastelltöne, filigrane Linien und verschachtelte Panels, die oft von Blüten und Herzen umrankt werden, aus. Typisch war das kaukasische Erscheinungsbild der Figuren, mit überlangen Gliedmaßen, Wespentaille, großer Oberweite und kindlichen Gesichtszügen mit überproportional großen, durch weiße Sternchen in den Pupillen zum Leuchten



Abb. 13

gebrachte Augen und umrahmt von langem, wallendem Haar. Unästhetisches blieb ausgeklammert. Dieser Stil wurde besonders durch *Berusaifu no Bara* (1972) („Die Rosen von Versailles“) von Riyoko Ikeda geprägt. Jener Manga ebnete einer Generation junger Zeichnerinnen, der *Hana no 24-nen gumi* (Gruppe der 24er, benannt nach ihrem Geburtsjahr 1949, dem japanischen Jahr Shōwa 24), in den 1970er Jahren den Weg. Themen wie Fantasy, Science Fiction, Sport oder History fanden durch die weiblichen *mangakas* (Autoren der Mangas) Einzug.

Später entfernte man sich von europäischen Schönheitsidealen und ließ selbstbewusste japanische Mädchen als Heldinnen auftreten. Themen sind bis heute auch die Neugier am anderen Geschlecht oder Knabenliebe. Mädchen



Abb. 14

treten in Männerrollen auf; oft agieren *bishōnen*, schlanke junge Männer mit femininem Gesicht.

Candy Candy (1975) von Yumiko Igarashi und Kyōko Mizuki gilt als populärste Serie dieses neuen Stils. Der bislang größte Erfolg der *shōnen mangas* ist Naoko Takeuchis *Bishōjo Senshi Sailor Moon*, das Mitte der

1990er als Comic- und Zeichentrickserie in 23 Länder exportiert wurde. In den 1980er Jahren begannen Jungen und Mädchen querzulesen und *shōnen* und *shōjo mangas* näherten sich stilistisch an. Diese beiden Genres machen den größten Anteil an Mangas aus, der es auf den deutschen Markt geschafft hat. In Japan gibt es darüber hinaus Mangas für junge und ältere Erwachsene und für Senioren.

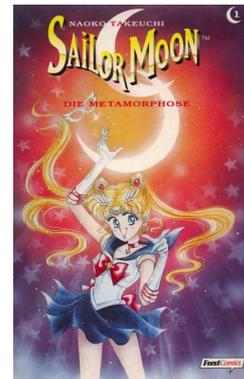


Abb. 15

Die technische Entwicklung in den 1950er Jahren bescherte den Menschen mehr Freizeit – die Grundlage für die Entstehung einer Massenmediengesellschaft. Mit dem Siegeszug des Fernsehens stieg der allgemeine Medienkonsum, die *ahakon* wurden zu reinen wöchentlich oder monatlich bis heute in Millionenaufgabe erscheinenden Comicmagazinen, zu *Manga Zasshi*. Etwa 300 verschiedene kommen im Monat heraus (Ossmann 2004). Ähnlich unseren Tageszeitungen als Wegwerfware produziert gibt es sie analog zu den Mangas für jede Alters- und Gesellschaftsgruppe. Die heute bekanntesten sind "Shōnen Jump", "Big" und "June". Zum Sammeln werden mehrere Kapitel einer Serie in guter Qualität als *tankōbon*, Taschenbücher mit Schutzumschlag, verlegt. Auf dem deutschsprachigen Markt findet man Mangas meist in dieser Form (ebd.).

Die Tradition des Kamishibai, des „Papiertheaters“, das vor allem nach dem Krieg auf den Straßen eine bei Kindern beliebte Unterhaltung war, verschwand. Dadurch wechselten viele arbeitslos gewordenen Künstler aus diesem Bereich in die Manga-Industrie.



Abb. 16

Einer von ihnen war Shirato Sampei (*1932). Mit seinem vieldiskutierten Comic-Roman *Ninja Bugeichō* („Das Waffenbuch des Spions“) von 1959 – entstanden

während seiner Protestbewegung gegen den amerikanisch-japanischen Sicherheitsvertrag – trug er zur Aufwertung des Mangas weg vom Image der humoristischen, unbefangenen Kinderlektüre bei. Er wurde Meister des in den 1950er Jahren entstandenen alternativen, düsteren und naturalistischeren *gekiga*-Stils (*gekiga*: dt.: dramatische Bilder), der sich an ältere Leser wandte. Begründet 1957 durch Yoshihiro Tatsumi mit *Yurei Takushi* entwickelte sich eine Subkultur um „Gangstergeschichten, historische Samurai Epen oder andere eher ernste und pessimistische Erzählungen, die in etwa mit den westlichen Underground Comics vergleichbar sind“ (Ossmann 2004, S. 13).

Durch die Verbreitung des Fernsehens konnte sich auch der Manga in Japan weiter ausbreiten. Ab 1959 erschienen die Manga Zasshi wöchentlich, nicht mehr nur monatlich. Die Verkaufszahlen stiegen stetig, vor allem dann in den 1960er Jahren, sodass der Leihbuchmarkt Ende der 1950er zusammenbrach. Comicgeschichten lieferten Stoffe für Radio, Fernsehen und Kino, nicht mehr umgekehrt. So entstand ein enger, erfolgreicher Pakt zwischen Manga und japanischem Zeichentrickfilm, dem Anime (in Anlehnung an das englische Wort „animation“).

Mitte der 1960er Jahre etablierten sich Sportserien. Als Metapher für Japans erstarkendes Selbstbewusstsein und Wettstreit mit anderen Industrienationen war nicht der Sieg wichtig, sondern der innere Reifungsprozess, das Überwinden von Niederlagen und Konflikten. Erfolgreiche Reihen waren ab 1966 *Kyojin no Hoshi* („Star der Giganten“) von Ikki Kajiwara, ab 1968 *Atakku No. 1* („Mila Superstar“)



Abb. 17

von Chikako Urano oder 1968 *Ashita no Jō* („Joe von morgen“) von Tetsuya Chiba und Asao Takamori.

Unerlässlich im Manga sind auch die Themen Erotik und Sexualität. *Ero mangas* oder *hentai* (pornographische Mangas und Animes) gelten wie Comics in Japan allgemein als irrealer Gegenentwurf zur Realität, als Projektionsfläche für Wünsche, Sehnsüchte und Phantasien.

In den 1970er Jahren stagnierte das Wirtschaftswachstum, der Ölchock 1973 verängstigte die Bevölkerung, nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs gab es zum ersten Mal wieder Warenmangel. Diese düstere Stimmung übertrug sich

auch auf die Jugend-Comics. Der Verbrecher-Comic *Zeni geba* („Groschengewalt“) 1970 von Jōji Akiyama brach mit konventionellen Thematiken und zeigte erstmals einen Verbrecher als Protagonisten.

Kennzeichnend für den Manga sind auch die vielen Fanpublikationen; 1973 existierten bereits rund 4.000 davon, die Szene der saakuru (Fangruppen) und Amateurzeichner wuchs enorm. Ihre *dōjinshi* (von Fans gezeichnete japanische Mangas) bieten die Fans auf regelmäßigen Comic-Markets an.

Weitere Genres, die in dieser Zeit entstanden, sind das der persönlichen Comics, das 1972 Keiji Nakazawa mit *Hadashi no Gen* („Barfuß durch Hiroshima“) begründete, und das der autobiographischen Erzählungen wie

1978 *Manga Michi* („Weg des Mangas“) von Hiroshi Fujimoto und Motoo Abiko als Fujio-Fujiko. Darüber hinaus wurden Berufsstände zum Thema – der



Abb. 18

Angestellten-Comic war geboren. 1983 *Kachō Shima Kōsaku* („Abteilungsleiter Shima Kōsaku“) von Kenshi Hirokane und 1991 *Naniwa Kinyūdō* („Osakas Kreditgeber“) von Yūji Aoiki waren anhaltende Erfolge.

Abb. 19



3.3 Wirtschaftliche Bedeutung

Der japanische Comic-Markt übersteigt den amerikanischen und europäischen an Auswahl und Auflagen bei Weitem. 1984 wurden 1,4 Millionen Manga-Magazine und -Taschenbücher produziert, das machte 27 % aller japanischen Druckerzeugnisse aus. Zehn Jahre später war dieser Anteil auf 39 % gewachsen: 130 Verlage brachten 265 wöchentliche und monatliche Magazine heraus; das ergab rund 2,3 Millionen Exemplare und einen Gesamtumsatz von 580 Millionen Yen (4,6 Millionen Euro). Die Gesamtauflage aller Mangas geht in den letzten Jahren leicht zurück; unter anderem auch aufgrund rückläufiger

Geburtenzahlen. Neue Medien konkurrieren um das Taschengeld und die Freizeit der Leser. Trotzdem, die Gesamtauflage aller Mangas in Japan lag im Jahr 2004 bei 1,38 Milliarden Exemplaren, das bescherte Gesamteinnahmen von rund 505 Milliarden Yen (etwa 3,8 Milliarden Euro).

Es war ein lukrativer Multimedia-Verbund aus CDs, Romanen und Merchandising-Produkten entstanden, in dem der Manga aber auch immer mehr seine Rolle als Leitmediums einbüßen musste und zur Verwertungsstation für Animes, PC-Spiele und allerlei Gimmicks herhalten musste (Knigge 2004a, Wikipedia 2008).

4. Globalisierung des Manga-Booms

Im Gegensatz zum Anime, der schon in den 1960er Jahren den Sprung nach Europa schaffte, hatte es der japanische Manga zunächst schwer, sich am deutschen Markt zu etablieren. Frankobelgische Werke und amerikanische Superheldencomics dominierten. Die ersten Mangas, die außerhalb Japans bekannt wurden, waren anspruchsvolle Story-Mangas im *gekiga*-Stil, oft nur in Originalsprache erhältlich.

Der erste Manga, der in Deutschland erschien, war 1982 *Barfuß durch Hiroshima* von Keiji Nakazawa. Der Absatz war bescheiden.

Kolorierte Ausgaben der Cyberpunk-Saga *Akira* wurden Anfang der 1990er Jahre schließlich zum Erfolg. Mangakas orientierten sich am europäischen Comic, so bezogen sich die Themen nicht mehr so sehr auf den japanischen Alltag und wurden dadurch für Europäer verständlicher. Absoluter Bestseller wurde 1997 *Dragon Ball*, einer der ersten Comics, die auch in Europa gemäß der japanischen Lesart von hinten nach vorne und von rechts nach links gedruckt wurden.

Der große Manga-Boom begann mit den Anime-Reihen und anderen Medienproduktionen und Merchandising-Produkten zu Serien wie *Pokémon*, *Digimon*, *Dragonball*, *Yu-Gi-Oh* und *Sailor Moon*. Kaufkräftigste Gruppe sind nach wie vor Kinder und Jugendliche. Aber auch niveauvolle Mangas mit spezifischen japanischen Motiven wie historischen Epen und sozialkritischen Themen zur japanischen Kultur fanden ihren Weg nach Europa.

1997 lag der Manga-Gesamtumsatz deutlich unter einer Million Euro, fünf Jahre später setzte zum Beispiel der Carlsen-Verlag rund 20 Millionen Euro mit Mangas um. Das sind 30 % mehr als zehn Jahre zuvor sämtliche Comic-Verlage (über 700 Albumtitel) zusammen erwirtschafteten.

2005 betrug der Manga-Bruttoumsatz in Deutschland bei 70 Millionen, in den USA der Umsatz des nordamerikanischen Manga-Marktes etwa 125 bis 145 Millionen Euro. Die allgemeine Japonismus-Welle aus Konsolenspielen, Martial-Arts-DVDs (dt.: Free Fight, Mix aus Kampfsportarten), Action-Figuren, fernöstlichen Modetrends, Sushi, Japan-Pops/ J-Pops und Kostümpartys, die in der 1990ern nach Europa kam, unterstützte den Manga als Trendlektüre.

Die Fanszene wuchs und wächst, westliche Zeichner wie Robert Labs oder Sascha Nils schaffen eigene Manga-Produktionen, in vielen Ländern erscheinen eigene Manga-Magazine – in Deutschland zum Beispiel *Banzai* (bereits eingestellt) oder *Daisuki*.

Der Erfolg ist im Vergleich zu den Originalen bescheiden, dennoch, der Manga hat sich fest in der internationalen Comic-Landschaft etabliert und ist zum Massenphänomen geworden (Knigge 2004a, Ossmann 2004, Strzyz 1999).

5. Quellen

5.1 Bücher

Ishikawa, Satomi (2007): Seeking the self: Individualism and Popular Culture in Japan. In: Worlds of East Asia, Vol. 8. Bern: Peter Lang AG.

Kawai, Ryozo (1986): Die Geschichte der japanischen Jugend-Comics nach dem Zweiten Weltkrieg – literatur- und mediensoziologisch betrachtet. Siegen: Publikationsreihe MuK 42.

Knigge, Andreas C. (2004a): Alles über Comics: Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Hamburg: Europa.

Knigge, Andreas C. (2004b): 50 Klassiker Comics. Hildesheim: Gerstenberg.

Strzyz, Wolfgang (1999): Comics im Buchhandel: Geschichte Genres Verlage. Frankfurt a. M.: Bramann.

5.2 Internet

arte.tv (2004): Geschichte des japanischen Comics. URL: <http://www.arte.tv/de/kunst-musik/mangarte/Planet-Manga/Mangathek/512028,CmC=510342.html> (27.03.2008)

Helmer, Michael (o.D.): Manga. URL: <http://www.japan-infos.de/kultur/manga.html> (01.08.2008)

Michetschläger, Sandro (2008): Geschichte des Manga. In: AnimeWorld. URL: http://www.the-animeworld.de/Geschichte_Manga.html (27.03.2007)

Ossmann, Andrea (2004): Phänomen Manga. Die Entstehungsgeschichte japanischer Comics und ihre Bedeutung für deutsche Verlage und Bibliotheken. URL: http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/pdfs/Manga_Diplomarbeit.pdf (01.10.2008)

Sell, Nora (o.D.): Manga: Comic-Kultur aus Japan. URL: <http://www.manga-geschichte.de/> (27.03.2008)

Strossenreuter, Markus (2005): Manga: Kultur und Geschichte hinter den modernen Bildern aus Japan. In: ComicRadioShow. URL: <http://www.comicradioshow.com/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=2093> (27.03.2008)

Wikipedia (2008): Manga. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Manga> (01.08.2008)

5.3 Abbildungen

Abb. 1:

<http://www.beepworld.de/memberdateien/members49/dcranmaconan/miako.jpg>
(01.08.2008)

Abb. 2: Chōjū giga: <http://www.ch.emb-japan.go.jp/image/chojugiga.jpg>
(01.10.2008)

Abb. 3: Kibyōshi:

<http://parsonsiillustration.files.wordpress.com/2007/10/japanese-picture-book.jpg>
(01.10.2008)

Abb. 4: Hokusais Manga:

http://twistedphysics.typepad.com/cocktail_party_physics/images/2008/06/22/hokusaimangabathingpeople.jpg (01.10.2008)

Abb. 5: The Japan Punch:

http://www.iconic-network.com/itn/pics/hps/upload/tfmedia1/gen/F/A/HBFAAfEay_n_Pxgen_r_336x478.jpg (01.10.2008)

Abb. 6: Toba-e: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fe/Tobae.jpg>
(01.10.2008)

Abb. 7: Tagosaku to Mokube no Tokyo Kembutsu:

<http://www.comic.de/manga/mangamuseum/tagosaku.jpg> (01.10.2008)

Abb. 8: Osamu Tezuka: http://www.nhk.or.jp/nara-blog/061105Nsp_tezuka1.JPG (01.10.2008)

Abb. 9: Tetsuwan Atomu:

<http://www.comic.de/manga/mangamuseum/astroboy.jpg> (01.10.2008)

Abb. 10: Tetsuwan Atomu: <http://images.darkhorse.com/covers/11/11526.jpg>
(01.10.2008)

Abb. 11: Knigge, Andreas C. (2004a): Alles über Comic: Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Hamburg: Europa, S. 7.

Abb. 12: Strzyz, Wolfgang (1999): Comics im Buchhandel: Geschichte Genres Verlage. Frankfurt a. M.: Bramann.

Abb. 13: Berusaiyu no Bara:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b7/RoV_illustration.jpg (01.10.2008)

Abb. 14: Boys Love:

<http://xf3.xanga.com/29008a01d61b84471692/b4033530.jpg> (01.10.2008)

Abb. 15: Sailor Moon: <http://www.coverbrowser.com/image/sailor-moon/1-1.jpg>
(01.10.2008)

Abb. 16: Kamishibai: <http://www.bibliomedia.ch/it/img/kamishibai.jpg>
(01.10.2008)

Abb. 17: Ashita no Jō: Knigge, Andreas C. (2004a): Alles über Comic: Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Hamburg: Europa, S. 324.

Abb. 18: Hadashi no Gen: Strzyz, Wolfgang (1999): Comics im Buchhandel: Geschichte Genres Verlage. Frankfurt a. M.: Bramann.

Abb. 19: Nihon Keizai Nyūmon: Knigge, Andreas C. (2004a): Alles über Comic: Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Hamburg: Europa, S. 331.

漫
画

Das japanische Schriftzeichen für Manga:
Ossmann, Andrea (2004): Phänomen Manga. Die
Entstehungsgeschichte japanischer Comics und ihre Bedeutung für
deutsche Verlage und Bibliotheken. URL: [http://www.hdm-
stuttgart.de/ifak/pdfs/Manga_Diplomarbeit.pdf](http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/pdfs/Manga_Diplomarbeit.pdf) (01.10.2008), S. 5.