

**Phänomen Manga.
Die Entstehungsgeschichte japanischer
Comics und ihre Bedeutung für
deutsche Verlage und Bibliotheken.
Mit einer annotierten Titelliste**

Diplomarbeit
im Studiengang

Bibliotheks- und Medienmanagement
an der
Fachhochschule Stuttgart –
Hochschule der Medien

Andrea Ossmann

Erstprüfer: Herr Prof. Dr. Nagl
Zweitprüfer: Herr Bendig

Bearbeitungszeitraum: 03.11.2003 bis 03.02.2004

Kurzfassung

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit dem "Phänomen" der Mangas, Comics aus Japan, die in den letzten Jahren auf dem deutschen Comicmarkt stetig an Beliebtheit gewonnen haben. Ein Großteil des Programms deutscher Comicverlage basiert inzwischen auf dieser im Westen bislang unbekannt Form von Comics, die sich sowohl vom Inhalt, als auch von der Aufmachung und der anvisierten Zielgruppe stark von den bisher bekannten westlichen Comics aus Amerika oder Europa unterscheiden. Comics genießen in Japan einen ganz anderen Stellenwert als im Westen, der auch nicht mit den Verhältnissen in der amerikanischen oder franko-belgischen Comicszene, in der Comics ebenfalls einen guten Ruf genießen, zu vergleichen ist. Da die meisten deutschen Verlage ihr Comicprogramm zu großen Teilen auf Mangas ausgerichtet haben, kommen auch Bibliotheken, die Comics in ihrem Angebot führen, nicht an der Anschaffung von Mangas vorbei. Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt daher auf einer annotierten Titelliste, welche die wichtigsten Mangareihen, die sich derzeit auf dem deutschsprachigen Markt befinden, näher beleuchtet. Diese Liste will Bibliotheken eine Entscheidungshilfe an die Hand geben, indem sie diese Reihen in drei Zielgruppen einteilt, welche für ihren Bedarf geeignet sind.

Schlagwörter: japanische Comics, Japan, Manga, Bibliothek, Verlagswesen, Diplomarbeit, wissenschaftliche Arbeit, Hochschule der Medien

Abstract

The following thesis is about the "phenomenon" of mangas, japanese comics, which gained a lot of popularity on the german comic markt in the past few years. German comic publishing lists today are mainly based on mangas, but contents also as drawing style and target groups differ a lot from western comics, known from Europe and the USA. In Japan the value of comics is strongly different from the common western reception. Since most german publishers have aligned their comic lists in main parts to mangas, german libraries also have to deal with this phenomenon. This work wants to help libraries in choosing manga series for acquisition, mainly in form of a listing of titles, which describes and judges the most important manga series on the german comic market. The manga series are divided in three target groups so libraries can choose from a wide range, regarding their own individual target groups.

Keywords: japanese comics, japan, manga, library, publishing, title list, thesis (diploma), scientific work, university of media

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung	2
Abstract	3
Inhaltsverzeichnis	4
Einleitung:.....	6
Begriffserklärungen	10
1 Bedeutung von Mangas.....	11
1.1 Die Geschichte der Mangas in Japan	11
1.2 Bedeutung der Mangas im heutigen Japan	15
1.2.1 <i>Manga Zasshi</i>	16
1.2.2 <i>Tankōbon</i>	17
1.2.3 <i>Vom Manga zum Anime</i>	18
1.2.4 <i>Merchandising</i>	19
1.2.5 <i>Mangabibliotheken</i>	21
1.2.6 <i>Mangaka</i>	22
1.3 Bedeutung von Mangas auf dem deutschsprachigen Markt	27
1.4 Unterschiede zwischen Mangas und Comics.....	30
2 Manga Genres	41
2.1 Zielgruppen	41
2.2 Shojo Mangas	42
2.3 Shonen Mangas	44
2.4 Weitere Genres	45
2.4.1 <i>Science Fiction</i>	46
2.4.2 <i>Mecha</i>	47
2.4.3 <i>Fantasy</i>	48
2.4.4 <i>Magical Girl</i>	49
2.4.5 <i>Shonen Ai</i>	51
2.4.6 <i>History</i>	51
2.4.7 <i>Comedy</i>	53
2.4.8 <i>Sachmangas</i>	54
3 Bedeutung der Mangas für die Verlage.....	55
3.1 Carlsen Comics.....	55
3.2 Egmont Manga & Anime	56
3.3 Planet Manga.....	57
3.4 Weitere kleinere Verlage.....	58

4	Bedeutung von Mangas für Bibliotheken	59
4.1	Nachfrage und Entleihungen.....	59
4.2	Probleme beim Einstellen	60
4.3	Bandzahl und chronologischer Aufbau	61
5	Zensur im Manga	62
5.1	Geschichte der Comiczensur	62
5.2	Zensur der Mangas in Deutschland	63
6	Zusammenfassung und Ausblick.....	69
	Abbildungsverzeichnis.....	71
	Stichwortverzeichnis	74
	Abkürzungsverzeichnis.....	75
	Quellenverzeichnis	76
	Sekundärliteratur.....	76
	Zeitungs- und Zeitschriftenartikel	79
	Internetadressen	79
	Erklärung	83
	Anhang A: Manga Titelliste	
	Anhang B: Adressen der Verlage und Zeitschriften	
	Anhang C: Genrebezeichnungen und Glossar	



Titel: japanisches Schriftzeichen für "Manga"

Einleitung:

In ihrem Ursprungsland Japan bilden → **Mangas**, japanische Comics, eines der augenfälligsten Phänomene japanischer Massenkünste. Sie stellen dort einen wichtigen Konjunkturfaktor für das Verlagswesen und einen festen Bestandteil der Freizeitkultur dar. Besonders seit den 1980er Jahren weitete sich der Rezipientenkreis von Mangas vom reinen Kindermedium auf ein breites Publikum, sowohl bei Kindern und Jugendlichen, als auch bei Erwachsenen, bis hinein ins Rentenalter.¹ Dennoch waren die japanischen Comics bis vor wenigen Jahren in Deutschland noch weitgehend unbekannt und ein Hobby für wenige "Spezialisten". Noch in den 1990er Jahren waren Mangas häufig als Comics mit großenteils gewalttätigen und sexuellen Inhalten² verschrien. Dass dem nicht so ist und dass die japanischen Comics, wie jedes andere Medium auch, eine Vielzahl unterschiedlichster Themen beinhalten, hat die neueste Entwicklung auf dem deutschsprachigen Buchmarkt für Comics nur allzu deutlich gezeigt. Heute gelten die anfänglichen Vorurteile den japanischen Comics gegenüber weitgehend als widerlegt und angeregt durch Fernsehserien wie "Sailor Moon", "Dragon Ball" und "Pokemon" ist auf dem deutschen Markt ein regelrechter "Manga Boom" ausgebrochen. Die Bildergeschichten aus Japan erfreuen sich heute bei Lesern aller Altersstufen großer Beliebtheit.

Und auch allgemein nimmt das Japaninteresse immer mehr zu. Dies erklärt sich nicht zuletzt durch die Popkultur, die Computer- und Videospiele, die zum großen Teil aus dem fernöstlichen Bereich kommen, wie beispielsweise das erfolgreiche Game Boy Spiel "Pokemon" von Nintendo. Auch allgemeine Life Style Trends, die häufig auf asiatische Elemente zurückgreifen, spielen hier eine wichtige Rolle. So brachte z.B. die Popgruppe "Wamdue Project" in den Jahren 2001-2003 mehrere Musikvideos mit Kurzfilmen von dem Mangazeichner Leiji Matsumoto heraus. Die Kinofilme von "Matrix" wurden im Sommer 2003 ebenfalls durch eine eigens zu diesem Zweck erschaffene Kurzfilmsammlung von berühmten Manga- und Anime Künstlern ergänzt.

¹ Berndt, 1990, 99ff.

² "big eyes, big boobs and big guns": Ledoux, 1997, S. 4.

Auch die Fanszene hat sich seit dem Ende der 1990er Jahre einsetzenden "Manga Boom" und den immer häufiger im Fernsehen gezeigten → **Animes** stetig vergrößert. Inzwischen gibt es zahlreiche Vereine und Fanclubs, die auch regelmäßige, oft jährlich stattfindende Fantreffen, sogenannte Conventions, abhalten. Sie bringen oft eigene Zeitschriften oder → **Doujinshis** heraus, veranstalten Stammtische, Anime Nächte oder führen kleine Bibliotheken für ihre Mitglieder.

Dabei unterscheiden sich die japanischen Comics in einigen wichtigen Punkten von den bisher bekannten westlichen, europäischen und amerikanischen Comics. Das macht ihre Rezeption gerade für Anfänger, die bisher noch keinen Kontakt zur fernöstlichen Kultur hatten, nicht immer leicht. So unterscheiden sie sich schon allein durch die Zielgruppen von den im Westen noch größtenteils für männliche Jugendliche konzipierten Comicheften. Auch die Tatsache, dass sich nun viele Mädchen, die vorher praktisch kaum zu der von Comics anvisierten Zielgruppe gehörten, beginnen für diese zu interessieren, ist den Mangas zu verdanken. Im Manga gibt es ein eigenes nur für Mädchen konzipiertes Genre, die → **Shojo** Literatur, die im japanischen Bereich eine ebenso wichtige Rolle spielt, wie die typischen → **Shonen** Comics für Jungen.

Mangas spielen heute für das Comicprogramm der deutschen Verlage eine nicht zu unterschätzende Rolle und auch in den deutschen Bibliotheken hat die Anfrage nach japanischen Comics und ihre Benutzung in den letzten Jahren stark zugenommen. Ihr Höhepunkt ist, den Verlagen zufolge, noch nicht ganz erreicht.

Dabei ist das Angebot an Manga Genres und neu erscheinenden Manga Reihen bereits heute so vielfältig, dass selbst der Interessierte leicht den Überblick verlieren kann.

Da jedoch viele Bibliotheken bei ihrer Anschaffungspolitik den Comics, sei es nun aus mangelnder Zeit oder nicht vorhandenem Interesse, wenig Aufmerksamkeit schenken, sehen sie sich gerade bei dem neuen Medium Manga, oft überfordert.

Diese Diplomarbeit will Bibliotheken, die sich mit dem Ausbau ihres Comicbestandes, oder auch mit dem erstmaligen Aufbau eines solchen beschäftigen, eine Entscheidungshilfe an die Hand geben, welche Mangas sie auswählen können. Den Schwerpunkt bildet eine umfangreiche Titelliste, eingeteilt in drei

altersspezifische Zielgruppen. Eine weitere Entscheidungshilfe bieten die aufgeführten Genres zur jeweiligen Altersgruppe. Dabei sind die angegebenen Daten nur ungefähre Richtwerte und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit bzw. Allgemeingültigkeit.

Als Voraussetzung für diese Diplomarbeit soll außerdem auf die Geschichte und Entwicklung der Mangas, sowohl in ihrem Ursprungsland Japan selbst, als auch in Deutschland eingegangen werden. Des Weiteren sollen einige für japanische Mangas typische Genres, die sich teilweise sehr von den westlichen Comics unterscheiden, näher beleuchtet werden und kurz auf den Unterschied zwischen westlichen und japanischen Comics eingegangen werden. Ein weiteres Kapitel gilt außerdem dem Jugendschutz, ein Problem mit dem sich Bibliotheken gerade im Comicbereich immer wieder konfrontiert sehen.

Schließlich möchte ich auch noch auf die Bedeutung des Mangas als neues Medium, sowohl für die deutschen Comicverlage, als auch für Bibliotheken, die Comics in ihrem Angebot führen, eingehen.

Ein Glossar und eine Übersicht über die einzelnen im Mangabereich verwendeten Genres sind im Anhang zu finden.

Sofern Begriffe im Anhang erläutert werden und erstmalig im Text auftauchen sind sie mit einem → Pfeil und in **fetter** Schrift gekennzeichnet.

Die Suche nach geeigneter Sekundärliteratur gestaltete sich vergleichsweise schwierig. Gerade zum Thema Manga ist im deutschsprachigen Bereich bisher nur wenig Material erschienen. Als Standardwerke gelten Jaqueline Berndts "Phänomen Manga" aus dem Jahr 1995, das hinsichtlich seiner Titelauswahl allerdings bereits stark veraltet ist und die beiden Bücher von Susanne Philipps, die sich größtenteils auf das Werk von Osamu Tezuka beziehen, aber auch einige allgemeine Teile enthalten. Ansonsten bietet Frederik Schodt in seinen beiden englischsprachigen Werken einen recht schönen Überblick vor allem über den amerikanischen Manga Markt, der sich durchaus auch auf die heutigen Verhältnisse in Deutschland übertragen lässt. Die Titelauswahl der beiden Bücher aus den Jahren 1995 und 2000 ist allerdings ebenfalls bereits veraltet. Bei meiner Recherche habe ich mich daher vor allem auf einige Artikel der deutschsprachigen Fachzeitschriften "AnimaniA" und "MangasZene" sowie auf die englischsprachige Literatur zum Thema Anime bezogen. Im englischsprachigen Raum findet man weitaus mehr Literatur zu Animes als zu Mangas, was sicher auch darin begründet liegt, dass die Animes, japanische Zeichen-

trickfilme, in den westlichen Ländern eine ältere Tradition haben und die Mangas erst über den Weg der Animes ihre große Beliebtheit in Europa wie auch den USA erlangt haben. Doch ist unbestreitbar, dass die beiden Kunstformen aufeinander beruhen und so lassen sich einige Aussagen, die für Anime getroffen wurden, auch auf Mangas übertragen, wenngleich sie im Comicbereich oft nicht so stark ausgeprägt sind wie im Zeichentrickbereich.

Die Fülle der Internetartikel zum Thema Manga hingegen ist riesig, wobei wegen der derzeitigen Aktualität des Themas die Qualität der Informationen größtenteils sehr zu wünschen übrig lässt. Empfehlenswert sind vor allem die Webseiten einiger Vereine und Fans, von denen ich im Anhang nur ein paar vereinzelte, besonders gelungene, beispielhaft genannt habe.

Begriffserklärungen

In dieser Arbeit tauchen viele japanische Begriffe auf, bei denen die Schreibweise in westlichen Buchstaben (Romanji) oft umstritten ist. Ich habe mich bei der Verwendung dieser Wörter dafür entschieden, die im Fanbereich am häufigsten auftauchende Schreibweise zu verwenden. Da es sich zumeist um Eigennamen handelt, habe ich sie außerdem groß geschrieben.

Im Japanischen gibt es außerdem keinen Plural, so dass sich bei dem im Deutschen verwendeten Begriff "Manga" für die Mehrzahl zwei unterschiedliche Varianten eingebürgert haben; "Manga" und "Mangas". Hierbei bezeichnet "Manga" die ursprüngliche japanische Version, während "Mangas" den eingedeutschten Plural bezeichnet. Um Missverständnisse auszuschließen und es dem Leser zu erleichtern, habe ich in dieser Arbeit die eingedeutschte Variante "Mangas" für den Plural verwendet.

Ebenso habe ich bei der Nennung japanischer Personennamen auf die eingedeutschte Version zurück gegriffen, um Verwechslungen beim Vergleich mit den deutschen Personennamen zu vermeiden.

Japanische Eigennamen werden in der Regel von hinten nach vorne gelesen, so dass bei "Tezuka Osamu" beispielsweise "Osamu" der Vorname und "Tezuka" der Nachname ist. Im Zuge der Eindeutschung dieser japanischen Namen werden sie jedoch häufig in der Reihenfolge Vorname - Nachname geschrieben. Da die äußere Form der Autorennamen nach RAK ohnehin in dieser Reihenfolge vorgeschrieben ist, schreibe ich im Sinne einer Vereinheitlichung alle Namen (egal, ob japanische oder westliche) in der Form Vorname - Nachname, also z.B. "Osamu Tezuka".

1 Bedeutung von Mangas

1.1 Die Geschichte der Mangas in Japan

In seiner heutigen Erscheinungsform gibt es den Manga erst seit Ende des 2. Weltkrieges. Doch die Ursprünge reichen bis weit in das japanische Mittelalter zurück.

Gegen Anfang des 12. Jahrhunderts zeichnete der Mönch Toba (1053-1146) die sogenannten Chôjugiga, Tier-Bildrollen, die ursprünglich aus China und Korea nach Japan gelangten. Ihre Inhalte beruhten auf der animistischen Weltansicht des Shintoismus, der die Natur als einen mit Feen, Geistern und empfindenden Wesen erfüllten Kosmos ansah.

Während der Edo Zeit, dem japanischen Hochmittelalter (1600-1868), entstanden dann die Kibyôshi ("Bücher mit gelbem Umschlag"). Es handelt sich hierbei um kleine Bücher oder Hefte mit volkstümlichem oder komischen Inhalt, in denen Bildergeschichten mit ergänzenden Texten erzählt werden. In ihnen mischen sich die beiden Medien Bild und Text stark miteinander. Sie ähnelten den auch im Europa des 17. Jahrhunderts gebräuchlichen Bilderbögen.

Im 19. Jahrhundert entstanden die Emakimono, farbige Malereien auf Querrollen, die eine fortlaufende Geschichte in Bildern erzählten und zum Betrachten auf- und abgerollt werden mussten. Sie gelten heute als Vorgänger der Anime.

Der Holzschnittkünstler Katsushika Hokusai (1760-1849) benutzte schließlich zum ersten Mal den Begriff "Manga", um seine Werke zu charakterisieren. Der Ausdruck geriet jedoch nach Hokusais Tod für einige Zeit wieder in Vergessenheit.

Erst mit dem Beginn der Meiji Zeit (1868), in der sich Japan, das während der gesamten Edo Periode völlig von den anderen Ländern abgeschirmt war, gegenüber dem Westen öffnete, gelangten vor allem durch die Amerikaner westliche Einflüsse in das Land der aufgehenden Sonne. Mit ihnen kamen die ersten ausländischen Zeitungen, in denen auch erste Karikaturen und Comicstrips abgedruckt wurden.

Diese Karikaturen erlangten bei den Japanern rasch eine große Beliebtheit und wurden nach der Zeitschrift "Japan Punch", einer für in Japan lebende Ausländer konzipierten Zeitschrift, → **Ponchies** genannt.

Sie bestanden aus kurzen Zeitungstrips mit 4-12 Bildern, mit oder ohne Text. Die Texte standen unter oder auch neben den Bildern.

Mit der Zeit wurden die Ponchies jedoch immer unpolitischer und um sie von den Karikaturen zu unterscheiden führte deshalb Kitazawa Rakuten (1876-1955), der erste professionelle Zeichner Japans, 1899 den Begriff "Manga" wieder ein, vornehmlich um seine eigenen Werke aufzuwerten.

Mit den Ponchies und Comicstrips übernahmen die Japaner auch die von dem Amerikaner Rudolf Dirks 1897 mit seinen "The Katzenjammer Kids" eingeführten Sprechblasen als festes Stilmittel, doch setzten sich diese erst ab den 1920er Jahren allmählich durch. Zu dieser Zeit entstanden auch die ersten A-kahon, japanische Unterhaltungsmagazine, die neben Artikeln, Geschichten und Fotos auch Comics enthielten.

Bis in die 1950er Jahre hinein unterstanden die Mangas einer strengen Zensur und behandelten vor allem vom Staat gewünschte Themen, die Werte wie Loyalität, Tapferkeit und Stärke transportierten.

Während des 2. Weltkrieges standen die Mangas, ähnlich wie auch in den USA, vor allem im Dienst der Kriegspropaganda und unliebsame Künstler wurden verboten.

Dies änderte sich rasch in der Nachkriegszeit, wo die Sehnsucht der Bevölkerung nach Ablenkung der Comicszene eine erste Blütezeit bescherte. Unterhaltungsmagazine mit allmählich immer größer werdenden Comicanteilen, aus denen sich später die → **Manga Zasshi** entwickelten, wurden wieder eingeführt.

In den 1950er Jahren begann aber auch das Fernsehen seinen Siegeszug durch die japanische Kultur. Alte Traditionen, wie z.B. das Papiertheater Kami-Shibai, verloren ihre Attraktivität und viele Künstler³ aus dem Kami-Shibai Bereich wechselten über zum Manga.

Zu dieser Zeit begann auch Osamu Tezuka (1926-1989) seine Tätigkeit als Mangaka und führte neue Techniken und Stilmittel ein, auf denen auch heute

³ z.B. auch Shirato Sanpei, der Autor des Samurai Klassikers "Kamui" (derzeit vergriffen)

noch die meisten Mangas basieren.⁴ Mangas wurden nun allmählich immer beliebter und die Ahakon wandelten sich immer mehr zu reinen Comic- und Jugendzeitschriften. 1955 beherrschten sie den Markt für Jugendliteratur so stark, wie es hierzulande die Zeitschrift "Micky Maus" tat.

Daneben entstanden in den 1950er Jahren auch schon die ersten Mangas für ältere Leser, die sogenannten → **Gekiga**. Diese Mangas wurden meist von den arbeitslosen Zeichnern der Kami-Shibai gezeichnet und wendeten sich an die unteren Arbeiter- und Studentenschichten. Sie erzählten in oft sehr realistischen Zeichnungen Gangstergeschichten, historische Samurai Epen oder andere eher ernste und pessimistische Erzählungen, die in etwa mit den westlichen Underground Comics vergleichbar sind.

Nun entstanden auch die ersten Leihbüchereien, die Kashibonya, die meist an kleine Privatverlage angeschlossen waren, über die vor allem die Gekiga vertrieben wurden. Als diese gegen Ende der 1950er Jahre aufgeben mussten, hatten sich das Medium der Gekiga als Erwachsenencomics bereits so sehr durchgesetzt, dass es auch gesellschaftlich anerkannt wurde.

In den 1960er Jahren stiegen die Verkaufszahlen für Mangas sprunghaft an, was vor allem den Manga Zasshi zu verdanken war, die gerade im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur immer beliebter wurden. Sie wechselten daher ab 1959 ihre Erscheinungsform von einmal im Monat auf ein wöchentliches Erscheinen. So wurden plötzlich vier mal so viele Mangas wie zuvor produziert und der Markt für Mangaka florierte.

Dies war aber auch die erste Blütezeit der Anime, und so erschienen nicht nur Zeichentrickfilme nach beliebten Mangas, auch die Manga Industrie wurde durch bekannte Animes beeinflusst. So entstanden in den 1960er Jahren die ersten Sportmangas, wie z.B. "Mila Superstar".

Und auch die ersten Shojo- und → **Magical Girl** Mangas für Mädchen gab es bereits.

Gerade die Shojo Mangas machten ab den 1970er Jahren eine große Veränderung durch. Waren sie noch bis Ende der 1960er Jahre eine eher ungeliebte Domäne von männlichen Zeichnern, die das Genre nur als Sprungbrett in den Shonen Bereich sahen, so änderte sich dies mit einer neuen Generation von Zeichnerinnen, den sogenannten "24ern" entscheidend.

⁴ siehe dazu auch 2.6.1 Osamu Tezuka

Bei den "24ern", nach dem Jahr 1949 auch "Showa 24" genannt, handelte es sich um eine Gruppe von Frauen, die alle um das Jahr 1949 herum geboren wurden und mit Mangas aufgewachsen waren. Shonen Mangas für Jungen waren zu dieser Zeit bereits sehr etabliert, und dasselbe wollten diese Mangaka nun auch im Shojo Bereich erreichen. So führten sie neue Zeichenstile und Themen ein, wie z.B. die eingefügten Symbole, wie Blumen, Blätter oder Tiere, oder den Bruch mit der strengen Panelaufteilung, wie sie auch im heutigen Shojo Mangas noch immer anzutreffen sind. Sie brachten auch erstmals neue Genres, wie Magical Girl, Fantasy, Science Fiction, Sport oder History in die Shojo Mangas ein. Eine der bekanntesten → **Mangaka** aus der "Showa 24" war Riyoko Ikeda mit ihrem Shojo Manga vor historischem Hintergrund "Die Rosen von Versailles" (1981).⁵

Seit der Gruppe der "24er" sind weibliche Mangaka im Shojo Bereich Alltag, während es nur noch sehr wenige männliche Shojo Zeichner gibt, die zudem auch noch unter weiblichem Pseudonym arbeiten.⁶

Die 1980er Jahre brachten neue Entwicklungen im Shonen Bereich mit sich. Viele Autoren übernahmen Themen und Gestaltungselemente aus dem Shojo Bereich, woraus das neue Genre der → **"Romantic Comedy"** entstand.

Als erste weibliche Mangaka im Shonen Genre etablierte sich in dieser Zeit Rumiko Takahashi, die zudem noch das neuen Untergenre der Romantic Comedy, "Magical Girlfriends", erfand. Viele der heute in Deutschland bekanntesten Mangas entstanden in dieser Zeit, wie z.B. Akira Toriyamas "Dragon Ball"⁷, Katsuhiro Otomos "Akira"⁸ oder Rumiko Takahashis "Ranma 1/2"⁹. In dieser Zeit entwickelten sich auch die Redisu, die → **Ladys Comics**, die sich erstmals an die Zielgruppe der erwachsenen jungen Frauen richteten. Seit dieser Zeit wuchs die weibliche Leserschaft von Mangas enorm an und Shojo Mangas weisen in Japan inzwischen beinahe ebenso hohe Auflagenzahlen auf, wie die Shonen Mangas.

1983 erschienen auch die ersten → **OVA**s, Zeichentrickfilme von ca. 60 min Länge, die speziell für den Vertrieb über Videokassetten produziert werden und die oft ebenfalls auf Mangas beruhen. Die Animationsfirmen testen oft auf

⁵ Kinsella, 200, S. 111ff.

⁶ Überhaupt spielen Frauen in der Mangaindustrie eine sehr viel größere Rolle, sowohl als Autoren als auch als Leser, als es im amerikanischen oder europäischen Comicbereich der Fall ist, der immer noch zu großen Teilen als Männerdomäne gilt. (Schodt, 1999, 32ff.)

⁷ vgl. Anhang A: 1.1.10

⁸ vgl. Anhang A: 1.3.1

diese Weise, ob sich die Produktion einer mehrteiligen Animeserie für TV lohnt und wie die Serie beim Publikum an kommt.¹⁰

In den 1990er Jahren trat die Zeichnerinnen Gruppe Clamp die Nachfolge der "24er" an und brachte neue Themen und Zeichenstile in den Shojo Bereich ein. Viele der in Deutschland bekanntesten und beliebtesten Anime Serien wie "Sailor Moon", "Pokemon" oder "Neon Genesis Evangelion" entstanden zu dieser Zeit. Neu war auch die Entwicklung der Game Mangas, die nach beliebten Computer- oder Konsolenspielen gezeichnet wurden. Dazu gehören z.B. zwei 3bändige Mangareihen zu "Pokemon",¹¹ die auf dem auch im deutschsprachigen Raum sehr beliebten Game Boy Spiel beruhen. Nun begann auch die Blütezeit von internationalen Medien- und Merchandisingverbänden, wie sie ihren Höhepunkt auch bei uns mit Serien wie "Pokemon", "Digimon" oder "Dragon Ball" erreicht haben.

1.2 Bedeutung der Mangas im heutigen Japan

Manga und Anime gehören in Japan mit zu den wichtigsten Kultur- und Wirtschaftszweigen. Etwa ein Drittel aller in Japan verlegten Printmedien bestehen aus Comics, sie machen etwa 40% des Gesamtumsatzes aller japanischen Druckerzeugnisse aus und bringen einen Gesamtumsatz von umgerechnet 20 Milliarden Euro. Laut Guinness Buch der Rekorde¹² soll der Papierverbrauch in Japan für Comics sogar größer sein, als der für Toilettenpapier. Mangas sind allgegenwärtig, nicht nur in Comicheften oder als Zeitungsstrips, wie bei uns üblich, sondern auch in Sachbüchern, in der Werbung oder in Kochbüchern, Bedienungsanleitungen, Steuererklärungen und öffentlichen Bekanntmachungen.

Monatlich erscheinen ca. 300 → **Mangamagazine**, sogenannte → "**Manga Zasshi**", und noch einmal 400 in Buchform verlegte Sammelbände, auch → "**Tankōbon**" genannt.

⁹ vgl. Anhang A: 1.1.32

¹⁰ vgl. 1.2.3 "Vom Manga zum Anime"

¹¹ derzeit leider vergriffen, darum nicht in der Titelliste

¹² 1997

Von den etwa 4 000 Verlagen bringen etwa 130 Mangas heraus. Die drei Größten Verlage "Kodansha", "Shueisha" und "Shogakukan" beherrschen dabei 70 % des gesamten Marktes.¹³

1.2.1 Manga Zasshi

Im Gegensatz zur in westlichen Ländern vorherrschenden Verlagspraxis, werden Mangas in Japan zunächst kapitelweise in speziell dafür gedruckten Manga Zasshi, telefonbuchdicken Comiczeitschriften, gedruckt. Diese Mangamagazine enthalten eine Vielzahl von Serien und sind mit billiger Technik auf sehr schlechten, dünnen (manchmal auch farbigen) Papier gedruckt. Ähnlich unseren Tageszeitungen sind sie recht billig und von vorne herein als Wegwerfware konzipiert. Die Manga Zasshi werden überall und zu jeder Gelegenheit gelesen, meist in der U-Bahn, auf dem Weg zur Arbeit, in der Warteschlange oder in Schnellrestaurants. Nach dem Lesen werden sie dann einfach liegen gelassen oder in speziell dafür bereit stehende Recyclingbehälter geworfen. Da diese Magazine von jeder Alters- und Gesellschaftsgruppe, vom Grundschüler bis zum Rentner, gelesen werden, gibt es für jede nur erdenklichen Alters- und Interessensbereich ein eigenes Manga Zasshi.¹⁴

Die heute bekanntesten japanischen Manga Zasshi sind "Shonen Jump", "Big" und "June".

"Shonen Jump" ist die bekannteste Wochenzeitschrift für Jungen vom Verlag "Shueisha". Das Magazin hat von allen bekannten Manga Zasshi die höchste Auflage und enthält vor allem Mangas für Jungen mit Abenteuer- und Action-Themen.¹⁵

Daneben gibt es Manga Zasshi für alle nur vorstellbaren Hobbys und Interessensbereiche, so z.B. für die in Japan beliebten Freizeitbeschäftigungen Pachinko und Mah Jongg, für junge Mütter und Magazine mit Koch- oder Militärmangas. Das Magazin "Garo" beinhaltet beispielsweise nur Mangas über das feudale Japan zur Edo Zeit.

¹³ Ledoux, 1999, S. 5f.

¹⁴ Kinsella, 2000, S. 43.

¹⁵ Schodt, 1999, 87ff.

Alle Manga Zasshi enthalten neben den Mangareihen auch Umfragen, Preisausschreiben, Sachtipps, eine Rubrik mit Leserbriefen und einen Anzeigenteil, in dem nur Anzeigen zum jeweiligen Thema veröffentlicht werden können.

Die Mangamagazine erscheinen zumeist wöchentlich oder monatlich in einer Millionenaufgabe. So hat beispielsweise die wöchentlich erscheinende "Shonen Jump" seit 1991 eine Auflage von über 6 Millionen.

Gemeinsam ist all diesen Zeitschriften, dass sie nicht nur mehrere Mangaserien zu ihrem Thema bringen, sondern zusätzlich noch Hintergrundinformationen, Tipps und Ratschläge für ihre jeweilige Zielgruppe bereit halten. Auch besitzen alle eine Leserbriefecke und veröffentlichen regelmäßig Umfragen und Statistiken.

Welche Comicserien dabei in den Magazinen erscheinen, wird meist von den Lesern selbst entschieden, die regelmäßig über die Beliebtheit der einzelnen Serien abstimmen können. Die nicht erfolgreichen Serien wandern dann zunächst an die hinteren Plätze des Magazins und werden mit der Zeit aufgelöst. Die besonders erfolgreichen Serien werden dann in Sammelbänden, den Tankôbon, verlegt. Ganz besondere Renner mit einer Auflage von mehreren Millionen, wie z.B. Akira Toriyamas "Dragon Ball", erscheinen dann später noch zusätzlich als Hardcover Ausgabe.

1.2.2 Tankôbon

Unter den Tankôbon versteht man die Zusammenfassung mehrerer Kapitel einer Serie zu einem Sammelband. In dieser Form erscheinen die meisten Mangas auch bei uns auf dem deutschsprachigen Markt. Die Bände haben ca. 200-230 Seiten, werden in einer Auflage von 200 000 bis 500 000 Exemplaren verlegt und erzielen oft enorme Verkaufszahlen. Hier sind Druck und Papierqualität besser als bei den Mangamagazinen und daher kosten sie auch ungefähr das Doppelte als die Manga Zasshi.¹⁶ Die Mangas sind bewusst zum Sammeln konzipiert und werden im Taschenbuchformat mit Schutzumschlag heraus gegeben, meist sind sie noch durch zusätzliche Farbseiten, beigelegte Gimmicks wie Sticker oder kleine Poster und ein Nachwort, in dem die / der Mangaka aus dem Nähkästchen plaudert, zusätzlich aufgewertet.

1.2.3 Vom Manga zum Anime

Wenn ein Manga sowohl im Manga Zasshi, als auch im Tankôbon erfolgreich ist, zieht dies meist noch Zeichentrickfilme in Form von OVAs und / oder TV Serien nach sich. In manchen Fällen, wie z.B. bei "Neon Genesis Evangelion" von Gainax ist es aber auch umgekehrt und eine Manga entsteht nach einer erfolgreichen Zeichentrickserie. Die japanischen Zeichentrickfilme werden im westlichen Raum als → "**Anime**" bezeichnet.

Bereits in den 1970er Jahren kamen die ersten kostengünstigen TV Zeichentrickserien aus Japan, wie z.B. "Heidi", "Die Biene Maja" oder "Kimba der weiße Löwe" ins deutsche Fernsehen. Damals war der Begriff Anime noch vollkommen unbekannt und die TV Serien unterschieden sich von den aufwändigeren amerikanischen Produktionen vor allem durch ihre geringen Kosten. Aus dieser Zeit rührt das Image der japanischen Animationsfilme als "Billigfilme" her, da die Produktionstechnik damals noch erheblich bescheidener war, als die vergleichbarer amerikanischer und europäischer Produktionen. Vor allem die Laufgeschwindigkeit früherer japanischer Zeichentrickserien (z.B. "Wickie und die starken Männer", "Captain Future" oder "Pinochio"), war langsamer und die Hintergründe sehr gleichförmig. Diese Art der "Billigproduktion" führte zu einer weiten Verbreitung japanischer Zeichentrickfilme über die ganze Welt, jedoch auch zu ihrem schlechten Image, das sie in westlichen Ländern heutzutage genießen. Dabei haben sich die Produktionstechniken seit den 1970er Jahren grundlegend geändert. Bei den heutigen japanischen Anime Serien wird wie in den USA viel Wert auf den Zeichenstil, Kolorierung und nicht zuletzt die Computeranimation gelegt. Auch die Anzahl der Bilder pro Minute entspricht heute westlichem Standard, so dass die japanischen Anime heute weder technisch noch inhaltlich hinter ihrer westlichen Konkurrenz (z.B. Disney, Dreamworld, etc.) zurück stehen müssen.¹⁷

Nicht immer entsprechen sich TV Serie und Mangahandlung eins zu eins. Teilweise ist die Handlung gleich, oder weitgehend ähnlich wie z.B. in "Sailor Moon", "Wedding Peach". Teilweise können wichtige Handlungsstränge heraus

¹⁶ 1994 kostete ein Tankôbon Band etwa 500 Yen, während die Ausgabe eines Manga Zasshi ca. 230-250 Yen kostete (Kinsella, 200, S. 43.)

¹⁷ Bestes Beispiel hierfür sind die Kinofilme von Hayao Miyasaki, wie der zu Weihnachten 2003 erstmals im deutschen Fernsehen ausgestrahlte Film "Prinzessin Mononoke" oder auch "Chihiros Reise ins Zauberland", der im Sommer 2003 sehr erfolgreich in den deutschen Kinos lief.

gekürzt werden, Personen hinzugefügt oder weg gelassen werden oder das Charakterdesign, sprich das Aussehen der einzelnen Figuren, völlig verändert werden. Ein gutes Beispiel hierfür ist "Visions of Escaflowne" in der die Hauptperson Hitomi für die Anime Serie ein völlig anderes Aussehen erhalten hat, als in der Mangareihe. Andere Personen, vor allem lustige Nebencharaktere, die der Geschichte mehr Pfiff verleihen sollen, werden hinzugefügt, wie beispielsweise das Katzenmädchen Merle im Anime zu "Visions of Escaflowne", das im Manga selbst nicht vor kommt. Andererseits können aber auch Nebenfiguren weg gelassen werden, wie z.B. der Traumseher Kakyou in dem 60minütigen Spielfilm zu "X-1999", der im Manga eine wichtige Rolle als einer der "Sieben Boten" spielt, in der Anime Serie jedoch durch einen anderen Boten ersetzt wird.

Es gibt aber auch Mangareihen, die in ihrer Handlung völlig von der Handlung der Anime Serie abweichen und nur noch das selbe Grundmotiv und die selben Hauptpersonen aufweisen, die im Manga aber ganz andere Erlebnisse haben, wie in der TV Serie. Ein Beispiel hierfür wäre "Yu-Gi-Oh!", wo es in der Anime Serie vor allem um ausgetragene Wettkämpfe in dem Trading Card Spiel "Duel Monsters" geht, im Manga allerdings ganz andere Geschichten, mit anderen Spielen beschrieben werden. Hier zeigt sich vor allem die riesige Merchandising Industrie, die oft hinter der Produktion von Anime Serien steckt.¹⁸

1.2.4 Merchandising

Doch Manga Serien werden nicht nur in Form von Anime vermarktet. Auch sonst kommen nach dem Erfolg einer Serie rasch Zusätze und Sammelgegenstände in Form von Schlüsselanhängern, Briefpapier, Schulzubehör, Spielzeug, CDs zu Anime-Soundtracks oder Kleidung und Bettwäsche auf den Markt. So wurde bei Serien wie "Beyblade" oder "Yu-Gi-Oh!" der Markt parallel mit dem Start der Zeichentrickserie mit dem zugehörigen Merchandising überschwemmt. Aber auch die frühen in Deutschland bekannten Anime Serien wie "Sailor Moon" (2000) und "Pokemon" (2001) genossen besonders bei Grundschulern Kultstatus und wurden mit zahlreichen Merchandising Artikeln, darunter auch Medienverbundbücher vom Egmont Schneider Verlag und die Game Boy Spiele von Nintendo, vermarktet. Mehrere Verlage brachten Sammelbilder Kollektionen, Alben und Bilderbücher für die Jüngsten, ganz nach japanischem Vorbild,

¹⁸ Ledoux, 1997, 2ff.

heraus. So entstand eine der größten Merchandising Wellen, die der deutsche Comic Markt bisher gesehen hatte.

Zu typisch japanischen Merchandising Artikeln, die man in dieser Form bei westlichen Comics noch selten findet, gehören die "Model Kits", kleine Plastikbausätze, mit denen man mit Hilfe von Klebstoff und Farbe ein Modell seiner Lieblings- Manga- oder Animefigur selbst zusammenbauen kann. Ein anderes Beispiel für typisch japanisches Merchandise sind die → **Artbooks**, großformatige Bildbände mit farbigen Zeichnungen der Mangacharakteren, die oft durch zusätzliche Hintergrundinformationen, Interviews mit den Zeichnern oder zusätzliche kurze Bonuscomics ergänzt werden. Die Übersetzungen dieser Artbooks sind inzwischen auch bei deutschsprachigen Sammlern sehr beliebt. Ein weiteres wichtiges Merchandising Objekt sind Hörspiel CDs zu den Mangaserien. Oft wird ein erfolgreicher Manga bereits bevor er als Anime verfilmt wird als Hörspiel heraus gegeben. Dabei sind die Sprecher der einzelnen Mangafiguren hochbezahlte Seyju (Synchronsprecher), die später oft auch in den Animes den Charakteren ihre Stimme verleihen.

Die → **Mangaka**, die Autoren der Mangas, sind meist auf die Vermarktung ihrer Werke durch Merchandising angewiesen, da es ihre einzige Einnahmequelle darstellt. Das Geld, das sie für die Serie selbst von den Verlagen bekommen, reicht oft gerade mal, damit die Mangaka ihre AssistentInnen bezahlen können.

1.2.5 Mangabibliotheken

Die Kenntnis von Mangas gehört in Japan, mehr als im westlichen Bereich, zur Allgemeinbildung und sie werden sogar bei Aufnahmeprüfungen und Universitätsabschlüssen abgefragt. Es gibt etliche Mangamuseen, entweder zu Mangas allgemein oder zu den Werken eines bestimmten Künstlers, wie z.B. Osamu Tezuka oder Hayao Miyazaki. Manchmal werden auch Straßen nach bestimmten Mangaka benannt und an der Universität von Kyoto gibt es einen Studiengang, der sich mit dem Manga als Wissenschaft auseinandersetzt. Südlich von Tokyo gibt es sogar einen buddhistischen Tempel, der unter dem Namen "Mangadera" ("Comic-Tempel") bekannt wurde, und der Comic-Kunst gewidmet ist.¹⁹



Abbildung 1: Manga-Kissa von außen



Abbildung 2: Lesesaal der Naiki Contemporary Manga Library

Daneben gibt es natürlich auch zahlreiche über das Land verteilte Mangabibliotheken und Mangacafés, sogenannte "Manga-Kissaten".

Die Manga-Kissa sind eine Mischung aus Bibliothek und Café. Sie werden privat geleitet, der Kunde bezahlt eine bestimmte Summe, meist 400 - 600 Yen²⁰ und kann dann für die Dauer eines bestimmten Zeitabschnitts (die Abrechnung erfolgt oft stundenweise) so viele Mangas lesen, wie er eben schafft. Allein in Tokyo gibt es schätzungsweise 1 000 Manga-Kissaten, die meisten in der Nähe von Bahnhöfen. Ihre Zielgruppe sind vor allem Büroangestellte, die ihre U-Bahn

¹⁹ http://www.jin-japan.org/trends/article/990624ev_r.html

²⁰ 3 - 4,50 EUR

verpasst haben oder andere Wartezeiten hier überbrücken müssen. Zu diesem Zweck sind die Mangacafés oft rund um die Uhr geöffnet. Sie besitzen angrenzende Internetcafés, Videospielekonsolen oder andere Serviceeinrichtungen, wie Kinder-Versorgungseinrichtungen, kostenpflichtige Duschen oder die Möglichkeit Wäsche zu waschen.²¹

Es gibt aber auch öffentliche Mangabibliotheken, die in etwa unseren Stadt- bzw. Gemeindebibliotheken vergleichbar sind. So sammelte z.B. die Stadt Kawakami in der Präfektur Okayama von Spendern 40 000 Tankôbon zusammen und gründete damit eine Bücherei in einem eigens dafür errichteten Bibliotheksgebäude.²²

1.2.6 Mangaka

Als Mangaka werden die Autoren von Mangas bezeichnet. Die meisten Mangas werden von ein und dem selben Autor geschrieben und gezeichnet. Nur selten kommt es vor, wie z.B. bei "Record of Lodoss Wars", dass der Autor nur die Texte schreibt und die Zeichnungen von einem anderen Zeichner erstellt werden.

Die meisten Mangaka sind freiberuflich im Auftrag der großen Verlage tätig, unterstützt werden sie durch mehrere AssistentInnen, die vom Zeichnen der Panels, Grundlinien, Hintergründe, Muster, Rasterungen, bis zu einzelnen Personen alle anfallenden Routinearbeiten erledigen und oft über ein erstaunliches Zeichentalent verfügen. Daraus entstehen oft eigene Studios, wie z.B. das Studio Ghibli, oder ZeichnerInnen-Teams, wie z.B. Clamp.

In Japan sind zur Zeit etwa 2 500 Zeichner aktiv, doch nur 20% von ihnen sind ständig auf dem Manga Markt zu finden. Es gibt viele offizielle Zeichenschulen, die meist von privater Hand geleitet werden und teilweise auch von berühmten Mangaka gegründet wurden. Die meisten heute aktiven Mangaka haben ihr Handwerk in solchen Zeichenschulen oder als AssistentInnen von anderen erfolgreichen Mangaka gelernt. Viele kommen aber auch, wie z.B. Minami Ozaki, aus dem Bereich der → **Dojinshis**, Mangas, die unabhängig von den Verlagen von Fans für Fans hergestellt werden. Solche Fanzines sind oft sehr professio-

²¹ Imaizumi, 2003, 61.

²² Berndt, 1995, 28.

nell aufgemacht und äußerlich nicht von den offiziellen Mangas der Verlage zu unterscheiden. Sie werden manchmal auch farbig gedruckt und bestehen zum größte Teil aus Parodien von bekannten Serien und Charakteren. Es gibt aber auch Originalschöpfungen mit eigenen Figuren. Allen gemeinsam ist, dass sie von den Zeichnern, die aus dem Amateurbereich kommen, auf eigene Kosten als Einzelaufgabe gedruckt werden und dann in Spezialgeschäften, auf Comic Märkten oder über den Postweg verkauft werden.

In ihrem Heimatland Japan herrscht um die Mangaka ein riesiger Starkult. Um überhaupt Ruhe vor ihren Lesern zu haben, schotten sich die bekanntesten Zeichner von der Öffentlichkeit ab, viele lehnen es sogar ab, Bilder von sich veröffentlichen zu lassen.

Im Folgenden möchte ich ein paar der heute bekanntesten Mangaka vorstellen.

1.2.6.1 Osamu Tezuka

Als der "Walt Disney Japans" wurde Osamu Tezuka (1926-1989) im Westen bekannt. Und tatsächlich erinnern seine frühen Werke, wie z.B. "Astro Boy" (1952) teilweise sehr an Disneys frühe Werke ("Micky Maus"). Dies liegt daran dass sich Osamu Tezuka Disney als Vorbild nahm. Tezuka begann seine Arbeit mit Mangas wie "Kimba, der weiße Löwe", die noch streng Walt Disneys Rezept für Familienunterhaltung folgten.²³

Osamu Tezuka gilt als der Begründer der modernen Manga- und Animeindustrie. Er revolutionierte die Mangas, indem er zum ersten Mal filmische Techniken in seinen Zeichenstil mit einbaute. Dies war der Beginn des Story Mangas, mit teilweise Hunderten oder Tausenden von Seiten, die sich auf mehrere Sammelbände verteilen. Mit seinem Manga "Ribon no Kishi" führte er das in den 1950er Jahren neue Genre der Shjojo Mangas ein und entwickelte außerdem die heute noch beliebten runden Augen und das Kindchenschema der Figuren.²⁴

²³ Phillipps, 1996, 29ff.

²⁴ Phillipps, 2000, 15ff.

Seine Werke wurden rasch in Zeichentrickfilme umgesetzt, mit denen die Animes zum ersten Mal das japanische Fernsehen eroberten. Ihm verdankten die Zeichentrickfilme ihre wachsende Popularität. Osamu Tezukas Zeichnungen waren in den 1950er Jahren in nahezu allen Arten von Printmedien zu finden, von Kindermalbüchern, über Zeitungen, bis hin zu Frauenmagazinen. Er machte die Mangas in Japan zu einer allseits anerkannten Form des Geschichtenerzählens für jede Altersgruppe.



Abbildung 3: Osamu Tezuka, 1976

Im Laufe seines Lebens zeichnete Osamu Tezuka ungefähr 150 000 Seiten, veröffentlichte 700 Mangas und erschuf 60 Zeichentrickfilme. Als er im Jahr 1989 an Krebs starb wurde er stärker betrauert als der kurz zuvor verstorbene Kaiser. Die Japaner bezeichnen ihn auch als "Manga no Kami sama" ("Gott des Mangas") Die Stadt Takarazuka in der japanischen Präfektur Hyogo gründete 1994 ein Museum, das ihm und seinen Werken gewidmet ist.²⁵

1.2.6.2 Hayao Miyazaki

Was der Zeichner Osamu Tezuka in den 1950er Jahren für den Manga war, war der Regisseur Hayao Miyazaki (*1941) in den 1980er Jahren für den japanischen Zeichentrickfilm. Der studierte Wirtschaftswissenschaftler arbeitete als Grafiker und Regisseur für die Animationsstudios Toei Dogma, wo auch sein Manga "Nausicaä aus dem Tal der Winde" entstand, der 1983 vom WWF²⁶ mit einem Preis für den besten Comic mit Umweltbotschaft ausgezeichnet wurde 1984 wurde "Nausicaä aus dem Tal der Winde" mit Miyazaki als Regisseur verfilmt. Der Erfolg war so groß, dass er bereits ein Jahr später zusammen mit seinem Freund und Kollegen Isao Takahata sein eigenes Animationsstudio, das "Studio Ghibli" gründete. In der Folgezeit produzierte Ghibli mehrere anspruchsvolle Zeichentrickfilme, die in den letzten Jahren auch im Westen bekannt wurden, wie z.B. "Die letzten Glühwürmchen" (1988), "Kiki's Delivery Service" (1991) oder "My Neighbor Totoro" (1988).²⁷

²⁵ Krämer, 2003, 7f.

²⁶ "World Wide Fond for Nature" (früher: "World Wildlife Fond")

²⁷ McCarthy, 1999, S. 72ff.

Die Filme des Studio Ghibli hatten vom ersten Augenblick an einen sehr guten Ruf und gelten auch heute noch als sehr anspruchsvoll und künstlerisch wertvoll.²⁸

Ihren Höhepunkt erreichten die Ghibli Studios schließlich 1997 mit "Prinzessin Mononoke", der zum erfolgreichsten Film Japans wurde und bis zum Erscheinen von "Titanic" sämtliche Besucherrekorde brach.²⁹

Mit diesem Film wollte sich Hayao Miyasaki eigentlich zur Ruhe setzen, doch im Jahre 2001 wurde er diesem Vorsatz untreu, indem er "Spirited Away - Chihiros Reise ins Zauberland" produzierte, der mit 23 Millionen Zuschauern den Rekord von "Prinzessin Mononoke" noch einmal schlug. Der Film wurde mit Preisen überhäuft, nicht zuletzt mit dem US Oskar für den besten Animationsfilm und bildet den bisherigen Höhepunkt von Hayaos Miyasakis Schaffenskraft.³⁰

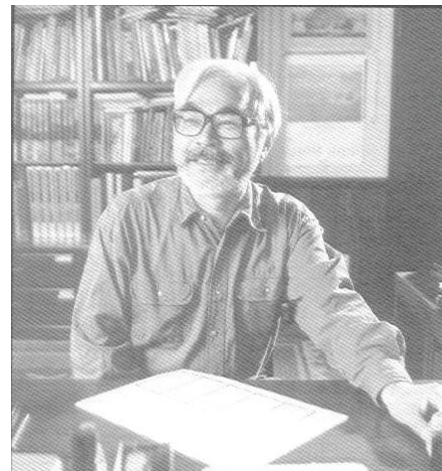


Abbildung 4: Hayao Miyasaki

1.2.6.3 Rumiko Takahashi

Rumiko Takahashi (*1957) war in den 1980er Jahren die erste weibliche Manga-ka, die sich als Zeichnerin von Shonen Mangas in Jungen- und Jugend Manga Zasshi durchsetzen konnte. Ihr erster Manga "Urusei Yatsura" (1981) begründete zudem das im Bereich des Shonen Mangas neue Genre der → **Romantic Comedy**. Hauptelement dieses neuen Genres, das rasch an Beliebtheit gewann und besonders in den 1980er und frühen 1990er Jahren viele Nachfolger³¹ hatte, war die Figur



Abbildung 5: Rumiko Takahashi

²⁸ Drazen, 2003, S. 183ff.

²⁹ Levi, 1996, 15ff.

³⁰ McCarthy, 1999, S. 40ff.

³¹ z.B. "Oh! My Goddess", "Saber Marionette J" oder "Kirara"

des "Magical Girlfriend", eines oft außer- oder überirdischen Mädchens mit magischen Kräften, das sich mit einem ganz gewöhnlichen jungen Mann anfreundet, woraus sich eine turbulente Liebeskomödie entwickelt.

In Rumiko Takahashis Werken mischen sich häufig die Themen typischer Shonen Manga wie Action und Martial Arts mit Comedy und einer überdrehten Liebesgeschichte. Mit ihrem Manga "Maison Ikkoku", der sich an ein etwas älteres Publikum wendet, öffnete sie das Genre der Romantic Comedy auch für eine erwachsene Leserschaft. Auf dem deutschen Comic Markt wurde sie bekannt durch "Ranma 1/2" (1988). Die 38bändige Reihe mit 408 Einzelkapiteln war eine der ersten deutschsprachigen Mangareihen des Egmont Ehapa Verlages und erreichte im Heimatland Japan eine Auflagenhöhe von 50 Millionen Exemplaren. Rumiko Takahashis Zeichenstil ist ein typischer Shonen Stil mit relativ schlicht gezeichneten Figuren und einfachen Hintergründen. Die Erzählungen leben vor allem durch ihren Humor und die actionreichen Szenen, die nach Aussagen der Autorin auch von den amerikanischen Marvel Comics beeinflusst sind. Die in Japan auch als "Princess of Manga" bekannte Mangaka wurde bereits mit zahlreichen Preisen überhäuft, unter anderem auch dem "Inkpot Award"; dem "Oskar" der Comicszene.³²

1.2.6.4 Clamp

Die Gruppe "Clamp" war ursprünglich ein Zusammenschluss aus über dreizehn begeisterten Hobbyzeichnern, die sich unter dem Namen "Clamp" (engl. "Klammer") zusammenschlossen, um gemeinsam Doujinshis zu zeichnen. 1989 brachten sie ihren ersten professionellen Manga "RG Veda" heraus. In den 1990er Jahren wurde die Gruppe allmählich immer kleiner, einige Zeichner stiegen aus um zu heiraten oder andere Berufe zu ergreifen oder machten sich mit eigenen Projekten selbständig, wie z.B. Leeza Sei, die Autorin des Shojo Krimis "Combination". Heute besteht die Gruppe nur noch aus den vier Mitgliedern Nanase Ohkawa (*1967, Sprecherin und Autorin der Gruppe), Mokona Apapa (*1968, hauptsächliche Zeichnerin, z.B. von "X-1999", "Magic Knight Rayearth"), Mikku Nekoi (*1969, Assistentin, Zeichnerin u.a. von "Angelic Layer", "Chobits") und Satsuki Igarashi (*1969, Assistentin).

³² Ledoux, 1997, S. 16ff.

In der Tradition der "24er" stehend brachte Clamp besonders in den 1990er Jahren neue Impulse in den Bereich der Shojo Mangas. So perfektionierten sie unter anderem die für den Shojo Stil charakteristischen großen Augen die, größer noch als von Osamu Tezuka eingeführt, durch viele Lichter, Lidstriche und fein getuschte Wimpern besonders ausdrucksvoll wirken. Die Figuren sind schlank und graziös mit eleganten Gesichtern. Außerdem führte Clamp die feinen detaillierten Bewegungs-linien in den Shojo Manga ein.



Abbildung 6: Clamp

Der Zeichenstil kann je nach Zeichnerin und Thema sehr stark variieren. So weisen die neueren Werke wie "Angelic Layer" (1998) und "Chobits" (2001) z.B. einen stark reduzierten, minimalistischen Zeichenstil mit einfachen Figuren und kaum vorhandenen Hintergründen auf, während ihre älteren Werke, beispielsweise "Magic Knight Rayearth" (1993) oder das 1992 begonnene und noch immer laufende "X - 1999" eher einen sehr detailfreudigen, filigranen Stil aufweisen. Letztendlich ist es wohl den Mangas von Clamp zu verdanken, dass sich die früher streng getrennten Genres von Shojo und Shonen allmählich aufzulösen beginnen, da sich in ihren Mangas die Genres erstmals vermischen und die Geschichten somit für Leser beider Geschlechter interessant sind.³³

1.3 Bedeutung von Mangas auf dem deutschsprachigen Markt

In Europa tauchte der Begriff "Manga", analog zu Katsushika Hokusais Bezeichnung, erstmals gegen Ende des 19. Jahrhunderts auf. Damals betitelte der in Krakau lebende Mäzen und Sammler von Ostasiatika einen von ihm veröffentlichten Essayband, in dem seine Sammlung vorgeschickt wird, mit dem Namen "Manga".

Die japanischen Comics selbst allerdings fanden ihren Weg nach Europa über den amerikanischen Comic Markt.

³³ Ledoux, 1997, S. 172ff.

In der Mitte der 1980er Jahre kam es in den USA zu einer Krise der dortigen Comicszene. Dies führte dazu, dass sich der US Markt erstmals für europäische und vor allem japanische Comics öffnete. Die ersten Mangas und Animes, die außerhalb Japans bekannt wurden, waren fast ausschließlich sogenannte "Story Mangas" (Gekiga) mit ernsten Erwachsenenthemen. Vor allem postapokalyptische Cyberpunk Serien, wie *Akira*³⁴ von Katsuhiro Otomo, und *Ghost in the Shell*³⁵ von Mitsumune Shirow, aber auch frühe historische Samurai Epen, wie Sanpei Shiratos *"Kamui"*³⁶ erweckten im Westen erstmals das Interesse an japanischen Comics.

Der große "Manga Boom" begann jedoch erst Anfang der 1990er Jahre mit Animationsserien wie *"Sailor Moon"* und *"Pokemon"*, deren zugehörige Mangas erstmals auf einen großen Interessentenkreis, vor allem bei weiblichen Jugendlichen, trafen.

Heute finden neben Action- und Kindermangas vor allem auch viele niveauvolle Mangas und Comics mit spezifischen japanischen Motiven wie historischen Epen und sozialkritischen Themen zur japanischen Kultur ihren Weg nach Europa. Die größten europäischen Märkte für japanische Zeichner gibt es in Frankreich, Belgien, Italien, Spanien und Deutschland. Während es sich bei Spanien und Italien vor allem um Märkte handelt, die von jeher stark auf amerikanischen Comics beruhen, besitzen Belgien und Frankreich selbst eine vergleichsweise große eigene Comic Tradition. Daher hatten es die Mangas hier leichter, Fuß zu fassen als beispielsweise in Deutschland, das weitgehend von Comicexporten abhängig ist und wo der Markt für Mangas bis zur Jahrtausendwende noch recht unterentwickelt war.³⁷

In den letzten Jahren haben die Verlage ihr Angebot an japanischen Comics stark erweitert und teilweise früher eingestellte Serien wieder neu herausgegeben. Außerdem bilden nicht-japanische Verlage teilweise auch schon ihre Zeichner in Japan aus, um den Mangastil auch in amerikanischen und europäischen Comics weiter zu führen.³⁸

³⁴ vgl. Anhang A: 1.3.1

³⁵ derzeit leider vergriffen, darum nicht in der Titelliste

³⁶ derzeit leider vergriffen, darum nicht in der Titelliste

³⁷ Jörger, 2000, 24.

³⁸ Jörger, 2000, 23ff.

Auffällig ist außerdem der immer größer werdende Erfolg der Manga Anthologien, die ähnlich dem Vorbild der japanischen Manga Zasshi, einzelne Kapitel von verschiedenen Manga Serien und einige zusätzliche Hintergrundinformationen zu Mangas, Anime oder allgemein zum Life style in Japan bringen. Als erste Manga Anthologie erschien Mitte Oktober 2001 das Magazin "Banzai" von Carlsen Comics, das vor allem Shonen Serien, darunter auch die neueste Serie "Crewman 3" des deutschen Mangazeichners Robert Labs beinhaltet.

Als zweites folgte das Magazin "Manga Power" von Egmont Manga & Anime, das vor allem durch eine Mischung unterschiedlicher Serien geprägt ist und vor allem auch Kurzserien verschiedener deutscher Fanzeichner vorstellt.

Es folgte Anfang 2003 das rein für die Zielgruppe von Mädchen zwischen 12 und 16 Jahren konzipierte Magazin "Daisuki", das neben Life style und Modeberichten aus Japan ausschließlich Shojo Mangas in seinem Programm an.

Neueste Anthologie ist die im Oktober 2003 auf der Frankfurter Buchmesse eingeführte Anthologie "Manga Twister" von Egmont Ehapa, das zur Hälfte aus Shonen- und zur Hälfte aus Shojo Mangas besteht.

Für die Verlage sind solche Magazine vorteilhaft, können sie doch in ständig laufenden Umfragen die Beliebtheit der einzelnen Manga Serien austesten, bevor sie diese als Sammelbände auf den Markt bringen und so bereits im Vorherein die Auflagenhöhe und den zu erwartenden Erfolg bei der Leserschaft kalkulieren.

Für Bibliotheken lohnt sich die Anschaffung solcher Anthologien jedoch nicht, da diese zu schnell veralten, sie sollten eher auf die später erscheinenden Sammelbände warten.

1.4 Unterschiede zwischen Mangas und Comics

Vergleicht man den westlichen / amerikanischen Comic mit dem japanischen Manga, so fallen mehrere Unterschiede auf:

- Die Leserichtung
- Das Format
- Die Seitenzahl
- Die Bandzahl / der Umfang
- Der Gebrauch von Farbe
- Der Zeichenstil
- Die Lautmalerei (Soundwords)
- Der Gebrauch von Sprechblasen / die Dialogführung
- Die Erzählform
- Die Paneleinteilung
- Die Gestaltung der Figuren
- Die Bildsymbolik

Als erstes fällt bei den meisten Mangas die veränderte Leserichtung, von hinten nach vorne und von rechts nach links, auf. Nur bei einigen älteren Mangas, die erstmals in den 1990er Jahren erschienen, lässt sich die westliche bzw. europäische Leserichtung beobachten. Diese Mangas wurden gespiegelt. Die ersten Mangas auf dem deutschsprachigen Markt wurden in der gespiegelten Version heraus gebracht, da man den Lesern die ungewohnte asiatische Leserichtung nicht zutrauen wollte. Die Spiegelung brachte jedoch mit sich, dass viele Bilder in den Mangas, die gerade durch ihre Asymmetrie, fehlende oder ungleichmäßige Panelaufteilung und dynamische Strichführung ihren Reiz erhalten, in gespiegelter Form viel von ihrer Aussagekraft einbüßten, so dass bald viele Leser gegen die Spiegelung protestierten und auf eine möglichst originalgetreue Reproduktion der japanischen Comics bestanden.

So wagte der Carlsen Verlag 1997 mit der Serie "Dragon Ball" von Akira Toriyama zum ersten Mal das Experiment, den Manga in original japanischer Leserichtung, also ungespiegelt, zu drucken. Nur der Text und die Lautschriften wurden ins Deutsche übersetzt. Der Erfolg gab ihnen Recht, "Dragon Ball" erreichte als eine der erfolgreichsten Manga Serien der letzten Jahre in Deutschland Verkaufszahlen, die an solche der beliebten Klassiker aus dem Hause Disney oder "Tim und Struppi" heran reichten.³⁹ Sein Erfolg gilt als der Auslöser des "Manga Booms" in Deutschland und so begannen in der Folge alle Verlage ihre Mangas in ungespiegelter Form heraus zu geben.

Die veränderte Leserichtung führt aber auch dazu, dass Titelbild und Coverrückseite miteinander vertauscht wurden, was besonders in Bibliotheken, die ihren Strichcode gewöhnlich auf die Rückseite der Bücher kleben, zu Problemen führen kann, worauf ich aber später noch genauer eingehen werde.

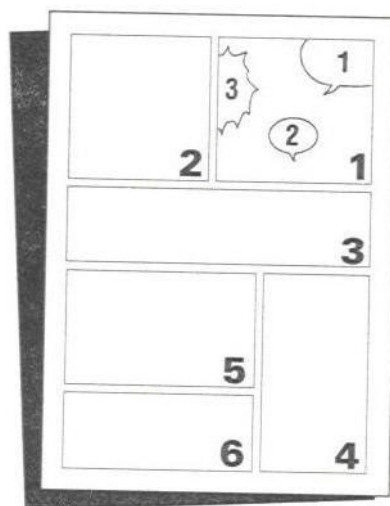


Abbildung 7: Japanische Leserichtung ←

Ein weiterer Unterschied zu den westlichen Comics ist das Format. Den Bemühungen der Verlage zufolge, die japanischen Comics so originalgetreu wie möglich auf den deutschen Markt zu bringen, erscheinen sie in der für Tankôbons üblichen Taschenbuchform. Planet Manga, der besonders viel Wert auf die Angleichung der deutschen Ausgabe an das Original legt, bietet viele seiner Serien mittlerweile auch mit dem für japanischen Tankôbons üblichen Schutzumschlag an.

Für Bibliotheken bedeutet dies, dass die Mangas nicht wie die großformatigen westlichen Comics in Comic- bzw. Bilderbuchtrögen aufbewahrt werden sollten,

³⁹ <http://www.mangadb.de/>

da diese dort so leicht durcheinander geworfen werden könnten, sondern sie besser im Regal auszustellen.

Die Erstausgabe japanischer Comics im billigen, einfarbig gedruckten Manga Zasshi bedingt, dass die Mangas überwiegend in Schwarzweiß verlegt werden und nur sehr wenige, wenn überhaupt, Farbseiten aufweisen. Der Schwarzweiß-Druck hat zur Folge, dass viele Zeichnungen mit Schattierungen, Rasterfolien, und Ton-in-Ton-Abstufungen äußerst kunstvoll aufgebaut sind, während in westlichen Comics meistens mit Grundfarben und vollfarbigen Flächen gearbeitet wird. So beeinflusst der Druck den Zeichenstil, da mit weniger Flächen gearbeitet wird, können diese aufwendiger mit Details, Mustern, manchmal auch Stempeln oder wirr durcheinander gewürfelten Romanji Buchstaben gefüllt werden.

Auffällig sind auch die oft kunstvoll in die Zeichnungen und Bewegungslinien eingebetteten Lautmalereien, sogenannte "Soundwords", die den Zeichnungen besonders in Actionszenen mehr Dynamik verleihen sollen. Im Japanischen gibt es für fast jede Situation spezielle onomatopoetische Geräuscheffekte, die weit über das Repertoire der westlichen Comics hinaus gehen. So gibt es eigene Lautzeichen für das Fallen von Blättern, das Erröten, für Nervosität und sogar für absolute Stille.⁴⁰ Viele deutsche Verlage sind inzwischen dazu übergegangen, die Soundwords in ihren originalen Schriftzeichen zu belassen, da das Lettering sehr kostspielig ist. Auch kann es vorkommen, dass die Mangaka selbst oder die japanischen Lizenzgeber mit der Umschreibung eines Soundwords nicht zufrieden sind und es deshalb im Original belassen wird.⁴¹

Ein weiterer Unterschied besteht in der Verwendung von Dialogen und Sprechblasen. Während in westlichen Comics ein einzelnes Bild, oft mit viel Dialog versehen, bereits einen ganze Szene darstellen kann, werden Szenen in den Mangas oft über viele Seiten hinweg dargestellt. Dabei werden filmische Mittel, wie Einstellungswechsel, Zeitlupeneffekte, Ein- und Ausblende, Überblendung oder die Darstellung einer Handlung aus verschiedenen Perspektiven verwendet. Der japanische Mangaka legt vor allem Wert auf die Darstellung der Stimmung einer Geschichte oder der Gedanken und Gefühle der Protagonisten. Dies ist auch der Grund, warum sich japanische Comics über Tausende von

⁴⁰ Beispielsweise drückt das Wort "Shiin" absolute Stille, die Ruhe vor dem Sturm, aus.

Seiten erstrecken können, die meisten Serien bestehen aus 20 und mehr dicken Sammelbänden.

Auch gibt es in vielen Mangas, vor allem aus dem Shojo Bereich, keine strenge Einteilung der Panels. Die Einzelbilder können in allen nur erdenklichen Formen, mit und ohne Rahmen, vorkommen. Sie sind manchmal so groß, dass sie sich über zwei Seiten hinweg erstrecken, oder eine Seite besitzt mehrere Bilder, die nicht durch Rahmen voneinander getrennt werden. Im Zusammenhang mit detaillierten Zeichnungen, vielen Bewegungslinien und den oft kunstvoll in die Bilder eingearbeiteten Soundwords kommt es so teilweise zu recht chaotischen Seitenaufteilungen.

Die Erzähltechnik in den Mangas orientiert sich an der strengen Struktur des japanischen Kabuki Theaters. Dabei geht die Wort-Bild-Synthax auf Entwicklungen von Osamu Tezuka zurück. Während die Handlung in westlichen Märchen auf eine Schlussmoral ausgerichtet ist, handeln Mangas stets von einer momentan gefährdeten Balance zwischen Gut und Böse. Die Geschichten können daher unendlich weiter gesponnen werden, was die meisten Mangaka auf Wunsch ihrer Fans auch tun, woraus sich die oft endlos erscheinenden Reihen mit oft 20, 30 und mehr Bänden ergeben.

Dialoge und Sprechblasen ziehen sich mit relativ kurzen Sätzen über mehrere Seiten hinweg und werden besonders in Shojo Mangas oft durch Gedankenblasen der Protagonisten ergänzt.

Der in Mangas häufige filmschnittartige Übergang von einer Szene in die nächste, der oft auch Zeitsprünge beinhalten kann, ist eines der Hauptkriterien, warum die Mangahandlung beim westlichen Leser oft zu Verwirrungen führen kann. Auch werden im Manga Gefühle weniger durch Zusatztexte oder Dialoge geschildert, sondern sie werden vielmehr durch Körperhaltung und Gesichtsausdruck dargestellt. Gedankenfragmente tauchen oft in Form von Textblasen oder Zusatztexten parallel zum gesprochenen Wort auf. Besonders im Shojo Manga kommt es oft zu seitenlangen Schilderungen der Gefühle der Protagonisten. Dazu kommen häufig Rückblenden oder Gedankenbilder, die nicht extra als solche kenntlich gemacht werden und sich nur aus dem Kontext er-

⁴¹ So z.B. im Fall von "Vagabond": <http://www.animestreet.de/artikel/deumanga.php>

schließen, was dazu führt, dass manche Mangas für den westlichen Einsteiger oft schwer zu verstehen sind.⁴² (vgl. **Abbildung 8: "Moryo Kiden"**)



Abbildung 8: "Moryo Kiden": Leserichtung ←

Ein besonderes Element, vor allem der Shojo Mangas, ist die Symbolträchtigkeit der Bilder. So werden oft Blüten, Blätter, Federn, Flügel oder Tiere (**Abbildung 9: Symbolik bei "X-1999"**: hier Perlen und Fische) in die Bilder mit eingestreut, lustige Bilder werden durch kindlich anmutende Hintergründe aus Alltagsgegenständen oder Lebensmitteln verstärkt.



Abbildung 9: Symbolik bei "X-1999"

⁴² McCloud, 2001, S. 85ff.

Ein weiteres Merkmal japanischer Comics ist die Darstellung der Charaktere, die sich stark von westlichen Comicfiguren unterscheidet. Die runden Köpfe, großen Augen und kleinen Münder japanischer Comicfiguren sind inzwischen schon beinahe sprichwörtlich.⁴³ Sie sind eine Entwicklung von Osamu Tezuka, der sie nach dem 2. Weltkrieg aus amerikanischen Comics übernahm und weiter entwickelte. Da, wie bereits erwähnt, die Darstellung von Gesichtsausdrücken, Emotionen und Charakterentwicklungen im japanischen Comic besonders wichtig ist, dienen die großen Augen vor allem der Verstärkung des Ausdrucks der einzelnen Figur. Zudem ergibt sich durch die großen Augen und damit bedingte hohe Stirn, sowie die klein gehaltene untere Gesichtspartie ein starker Kindcheneffekt, der die Charaktere niedlich und freundlich erscheinen lässt.⁴⁴



Abbildung 10: Nanase Okawa von Clamp:
Selbstporträt als SD Figur



Abbildung 11: "Wish"

Auf die Spitze getrieben ist dieser Effekt bei den sogenannten → **SD Figuren**. Diese "Super Deformed" Figuren sind ein häufiges Element, vor allem in Comedy Mangas oder bei der Darstellung witziger Szenen, in denen auch aufwändige, detaillierte Figuren plötzlich zu grob skizzierten, in sich zusammen gestauchten Formen zusammen schrumpfen.

Das Schema der SD Figuren ist ein übliches Gestaltungselement und wird als Karikatur an sich bereits wieder parodiert, wie z.B. in der Serie "Wish" von Clamp, in welcher der Engel Kohaku, der von Lichtenergie lebt, des nachts nur in verkleinerter SD Form bestehen kann, während sein Gegenspieler, der Dämon Koryu, tagsüber nur im SD Format existiert.

⁴³ "Big Eyes, Small Mouth" als Synonym für Mädchenfiguren im Shojo Manga.

⁴⁴ Poitras, 1999, 64.

Als weiteres Gestaltungsmerkmal der Mangacharaktere fallen oft deren grellbunte Haare, die oft zu bizarren, spitz zulaufenden Frisuren geordnet sind und, wie bei "Yu-Gi-Oh!", auch mehrere unterschiedliche Farben in sich vereinen können. Die Haare dienen vor allem als Unterscheidungsmerkmal für die Personen, deren Gesichter sich, bedingt durch oben genannte große Augen, oft sehr stark ähneln. In Japan gibt es außerdem eine festgelegte Farbensymbolik, so dass die Farbe der Haare Auskunft über den Charakter der jeweiligen Comicfigur geben kann. Ähnliche Charakterisierungen gibt es auch für die Blutgruppen⁴⁵, so dass viele Mangaka für ihre Hauptfiguren (besonders bei Shjojo Mangas) eigene Steckbriefe an ihre Geschichten hängen, in denen nicht nur Alter, Größe, Gewicht und Hobbys, sondern auch Geburtsdatum und Blutgruppe der jeweiligen Figur mit angegeben werden.⁴⁶

Anhand zweier Beispiele sollen nun die Unterschiede zwischen westlichen und japanischen Comics anhand eines direkten Vergleichs erläutert werden.

Es handelt sich hier um zwei Extrembeispiele, die weder vom Inhalt noch von der Konzeption oder der Zielgruppe Ähnlichkeit besitzen. Aufgrund der starken Unterschiede zwischen japanischen und amerikanischen Comics war es mir nicht möglich, Beispielgeschichten mit derselben Thematik zu finden, so dass ich ganz bewusst zwei stark unterschiedliche Exempel ausgewählt habe, um den Kontrast zwischen amerikanischen und japanischen Comics, nicht nur im Stil, sondern auch bei Themenwahl und Erzählweise zu betonen.

Zwar gibt es einen Anime mit einem ähnlichen Thema wie "Atlantis", nämlich "Nadja - The Secret of Blue Water", , der auch schon als Serien im deutschen Fernsehen lief und ebenso wie die Disneyproduktion "Atlantis" lose auf Jules Vernes Werk "20 000 Meilen unter dem Meer" basiert, doch liegt dieser Anime meines Wissens nach nicht als Manga vor.

Der amerikanische Comic "**Atlantis - Das Geheimnis der verlorenen Stadt II. Die Expedition**" entstand im Jahr 2001 nach dem Disney Kinofilm (Animated Movie) "Atlantis". Er erzählt die Expedition einer Gruppe von Abenteurern, welche die versunkene Stadt Atlantis und ihre bisher im Geheimen lebenden Bewohner entdecken. Im Verlauf der Geschichte kommt es zu Streitigkeiten zwi-

⁴⁵ Schilling, 1997, 27ff.

⁴⁶ Holzer, 2000, 84ff.

schen den Expeditionsteilnehmern, in deren Verlauf Atlantis von der Lava aus einem ausbrechenden Vulkan bedroht wird. Die atlantische Prinzessin Kida setzt die Energien eines Kristalls frei, um die Stadt mit einem Schutzschild zu überziehen.

Der japanische Manga "**X - 1999**" erzählt die Geschichte von Kamui, Anführer der Himmelsdrachen, die sich mit den Erddrachen einen tödlichen Kampf um die Erde und das Fortbestehen der Menschheit liefern. Hier entstand zuerst der Comic und später wurde nach dessen Vorbild eine Anime Serie und ein 60minütiger Spielfilm (OVA) gefertigt.⁴⁷

Vergleich einer mystischen Szene im westlichen Comic (links) und im Manga (rechts):



Abbildung 12: "Atlantis": Leserichtung →



Abbildung 13: "X-1999": Leserichtung ←

Das größere Format der aus den USA bekannten Comics entspricht der schnelleren Erzählweise, die vor allem auf Dialoge und Erklärungen wert legt. Selbst die Kampf- und Actionszenen werden in relativ wenigen Bildern erzählt, dafür sind Dialoge oder ergänzende Kästchen mit erklärenden Texten allgegenwärtig. Die unten stehende Szene (**Abbildung 12: "Atlantis": Leserichtung →**) zeigt dies. Die Handlung wird in wenigen Bildern abgehandelt, zum leichteren Verständnis der Szene wird sie in zusätzlichen Textkästen erklärt.

⁴⁷ Zu einer genauen Inhaltsbeschreibung vgl. Anhang A: 1.2.38

Ganz anders eine ähnliche Szene im Manga (**Abbildung 13: "X-1999": Leserichtung ←**) Hier kommt die Handlung fast ohne Dialoge aus. Ein Einzelbild erstreckt sich über ein oder zwei Seiten. Die Erzählstruktur wirkt langsamer, einzelne Details werden hervorgehoben und auf erklärende Textkästen wird gänzlich verzichtet.

Vergleich einer Kampfszene im westlichen Comic (links) und im Manga (rechts):



Abbildung 14: "Atlantis": Leserichtung →



Abbildung 15: "X-1999": Leserichtung ←

Die oben abgebildete Kampfszene zeigt einen weiteren Unterschied zwischen Comics und Mangas, und zwar die Einbindung von lautmalenden Worten, sogenannten Soundwords, in den Text. Während sie in westlichen Comics vor allem der Erklärung der Geschehnisse dienen und auf diese Weise die Bilder ergänzen, sind sie im Manga kunstvoll in die bestehenden Bilder eingebunden. (**Abbildung 15: "X-1999": Leserichtung ←**)

Ein weiteres Merkmales westlichen Comics, die Dialoglastigkeit lässt sich hier ebenfalls gut erkennen, da sogar während des Kampfes lange Textblasen benutzt werden (**Abbildung 14: "Atlantis": Leserichtung →**). Im Manga dagegen beschränken sich die Texte auf kurze Ausrufe.

Als letztes Beispiel soll hier noch eine relativ ruhige Szene angeführt werden.

Beim Comic fällt auch hier wieder die Textlastigkeit auf, Gefühle der Protagonisten werden vor allem in Form von Dialogen oder erklärenden Textkästen dargestellt. Szenenübergänge erklären sich aus dem Zusammenhang oder werden ebenfalls mit Hilfe von kleinen Beitexten erklärt. (**Abbildung 16: "Atlantis": Leserichtung →**)

Beim Manga sind die Dialoge in sehr kurzen Sprechblasen meist über mehrere Seiten hinweg verteilt. Szenenwechsel werden nicht erklärt, sondern meist durch Abbildungen, z.B. Bilder der Umgebung (**Abbildung 17: "X-1999": Leserichtung ←**: hier das Hausdach) geschildert.

Vergleich einer ruhigen Szene im westlichen Comic (links) und im Manga (rechts):



Abbildung 16: "Atlantis": Leserichtung →



Abbildung 17: "X-1999": Leserichtung ←

Ein weiteres gutes Beispiel für den Vergleich von westlichen und japanischen Comics bietet der Manga "Dark Angel"⁴⁸ von Kia Asamiya. Die selbe Erzählung vom selben Zeichner liegt auf dem deutschsprachigen Markt in zwei unter-

48 vgl. hierzu auch Anhang A: 1.2.10

schiedlichen Fassungen vor. Einmal als abgeschlossene 5bändige Reihe im Taschenbuchformat und in Schwarzweiß, wie sie für den japanischen Markt hergestellt wurde, und einmal unter dem Titel "Phoenix Resurrection"⁴⁹ als noch laufende Farbausgabe im Format amerikanischer Comicbuchreihen, die speziell für den amerikanischen Markt angefertigt wird.

Im Großen und Ganzen geht man davon aus, dass im Westen Comics mit eher realistischen Zeichnungen produziert werden, während die Mangas eher stilisiert gezeichnet sind. Doch lässt sich dies nicht verallgemeinern, denn gerade bei den Erwachsenenmangas gibt es auch sehr realistisch gezeichnete, wie es z.B. bei dem Klassiker "Lone Wolf & Cub"⁵⁰ oder bei "Vagabond"⁵¹ der Fall ist.

49 vgl. Anhang A: 1.2. 11

50 vgl. Anhang A: 1.3.12

51 vgl. Anhang A: 1.3.17

2 Manga Genres

2.1 Zielgruppen

In den japanischen Comics haben sich aufgrund ihrer langen Tradition zahlreiche Genres und Untergenres entwickelt, die es so vergleichbar in den westlichen Comics nicht gibt. Neben den auch im westlichen Bereich üblichen Action, Abenteuer oder Science Fiction bzw. Fantasy Comics werden japanische Mangas vielmehr nach einer geschlechts- und altersspezifischen Zielgruppenstruktur untergliedert, deren Bezeichnungen, wie Shojo und Shonen, auch als grundlegende Genrebezeichnungen Verwendung finden. Innerhalb der einzelnen nach Altersgruppen gestaffelten Kategorien treten dann bestimmte thematische Inhalte (Untergenres) in den Vordergrund.

Shojo- und Shonen Mangas stellen die größte Menge von japanischen Comics, die es bisher auf den deutschen Markt geschafft haben. Sie wenden sich vor allem an die Zielgruppe der 10-18jährigen, die in Japan wie auch in den westlichen Ländern die Hauptkonsumenten von Comics sind. Daneben gibt es aber auch noch Genres für andere Altersgruppen, die hier kurz erwähnt werden sollen.

Als groben Überblick lassen sich Mangas in folgende Hauptzielgruppen unterteilen:

- **Yonen:** Kinder Mangas, für Grundschüler bis etwa 10 Jahren
- **Shojo:** Mangas für Mädchen von ca.10-18 Jahren
- **Shonen:** Mangas für Jungen von ca. 10-18 Jahren
- **Lady's Comic ("Redisu"):** Mangas für junge Frauen ab ca. 18 Jahren
- **Seinen:** Mangas für junge Männer, von ca. 18-40 Jahren⁵²
- **Seijin:** Erwachsenenmangas, meist mit ernsthaften Themen
- **Silver Manga:** Mangas für Senioren

⁵² 1994 betrug das Durchschnittsalter für Leser der Seinen Magazine 30 Jahre und 2 Monate (Kinsella, 2000, S. 49.)

Die Grenzen zwischen diesen Gruppen sind allerdings zunehmend dabei sich aufzulösen. Dennoch bieten sie eine gute Hilfe bei der Einteilung bestimmter Titel zu den Zielgruppen.

2.2 Shojo Mangas

Shojo Mangas sind vor allem durch einen anderen Zeichenstil als Shonen Mangas charakterisiert. Mehr noch als bei den Jungen Mangas gibt es hier keine eindeutige Begrenzung der Panels mehr. Die vorher streng rechteckigen Kästen werden aufgelöst und auf einer Seite können Bilder in allen Richtungen und in allen Formen verteilt sein. Oft laufen die Einzelbilder auch einfach ohne äußere Begrenzung ineinander über. Dazu kommen Symbole, wie Blüten, Feder oder Blätter, die das Gesamtbild zusätzlich auflockern und den Zeichnungen eine romantische verträumte Wirkung verleihen.⁵³

Auch fallen die übergroßen Augen der Figuren bei Shojo Mangas noch eher auf als bei den Shonen Mangas und die Charakterdesigns sind oft extrem niedlich.

Der Stil der für Mädchen gedachten Mangas legt, wie auch die Handlung der Geschichten selbst, viel Wert auf die Charaktere an sich. Deshalb sind die einzelnen Figuren, vornehmlich die Hauptfiguren, bei guten Zeichnern aber auch die Nebenfiguren, sorgfältig und detailliert gestaltet.

Großer Wert wird auf ihr Aussehen, besonders auf Haare und Augen gelegt, die der japanischen Philosophie zufolge besonders viel über die Persönlichkeit der Personen aussagen. In der japanischen Symbolsprache gibt es sogar einen Codex für die Be-



Abbildung 18: "Under the Glassmoon"

⁵³ Maderdonner, 1986, 77ff.

deutung der einzelnen Haarfarben und welche Rückschlüsse sie auf die Persönlichkeit zulassen.⁵⁴ Ebenso achten viele Zeichner auch sehr auf die Kleidung bei Männern und Frauen, die im Shojo Manga zumeist den aktuellen Moderichtungen entspricht. Oft lässt sich auf diese Weise an den in Shojo Mangas dargestellten Kleidungsstücken erkennen, aus welcher Zeit der Manga stammt.⁵⁵

Ein gutes Beispiel hierfür liefert der koreanische Manhwa "Under the Glassmoon", wo die Mode der Protagonisten dem Geschmack der sogenannten "Gothic Lolitas" entspricht, einem retardierenden Stil mit vielen Spitzen und Rüschen, der an die viktorianische Zeit erinnert und derzeit in Japan sehr aktuell ist.

Ein weiteres typisches Kennzeichen von Shojo Mangas ist die sexuelle Ambivalenz der Charaktere. So treten in den Mädchen Mangas oft burschikose Heldinnen teilweise in Männerrollen auf wie bei dem Klassiker "Die Rosen von Versailles" oder bei "Utena". Auch gibt es kaum einen Shojo Manga, in dem nicht ein oder mehrere → **Bishonen** auftreten. Dabei handelt es sich um schöne junge Männer von schlanker Gestalt und mit femininen Gesichtszügen. Dies ist in Japan auch heute noch ein Schönheitsideal für Männer.⁵⁶

Hauptgenres der Shojo Mangas sind Fantasy, Mystery, Romantic (Liebe) und Reality (Schulalltag). Den einzelnen Sammelbänden (Tankôbon) liegen oft kleine Gimmicks, sogenannte "Furoku", in Form von Stickern, Postern oder Schlüsselanhängern bei.

Die von der Thematik her anspruchsvolleren **Ladys Comics**, die für die Zielgruppe der jungen Frauen ab etwa 18 Jahren gedacht sind, werden auf dem deutschen Markt meist auch noch unter dem Shojo Label angeboten, es sei denn, es handelt sich um spezielle Erwachsenenthemen, die dann unter dem Adult Label verlegt werden. Auch hier drehen sich die wichtigsten Themen um Romantik und Liebe, neu hinzu kommt das im westlichen Comic bisher noch relativ unbekanntes Genre → **Shonen Ai**.

⁵⁴ Holzer, 2000, S. 84ff.

⁵⁵ Schilling, 264ff.

⁵⁶ Napier, 2000, 59ff.

2.3 Shonen Mangas

Ganz anders dagegen die Shonen Mangas. Hier wird weniger Wert auf eine detaillierte Darstellung der Personen als vielmehr auf Action und Kampfszenen gelegt. In der Folge sind die Charaktere oft sehr schlicht gezeichnet, mehr Wert wird auf einen dynamischen, filmartig aufgebauten Zeichenstil gelegt, mit viel Lautmalerei und Bewegungslinien. Bei Science Fiction Mangas kommt oft eine genaue technische Wiedergabe der Maschinen, seien es nun Raumschiffe oder → **Mechas**, hinzu. Auch die Hintergründe sind in Shonen Mangas oft sehr ausführlich gestaltet, insgesamt gilt das Augenmerk der Mangaka eher dem Umfeld, in dem sich die Protagonisten bewegen, als den Hauptfiguren selbst.

Sport, Action (Wettkämpfe), Abenteuer, Science Fiction und Kämpfe in verschiedenen phantastischen oder historischen Umwelten bilden hier die klassischen Themenbereiche.



Abbildung 19: "Naruto"



Abbildung 20: "Gun Blaze West"

Bekanntestes Beispiel für einen Shonen Manga ist die 42bändige Reihe "Dragon Ball" in der die Geschichte des Jungen Son Goku erzählt wird, der sich auf die Suche nach den sieben Drachenkugeln macht, die es ihren Besitzer ermöglichen, sich Wünsche zu erfüllen. Im Laufe der Geschichte, die größtenteils von den Kämpfen, Turnieren und dem dazugehörigen Training der beteiligten Kämpfer handelt, wächst Son Goku heran und verbessert seine Kampfkünste

immer weiter, was dadurch symbolisiert wird, dass er in immer höhere Stufen eines "Super Sayajin" aufsteigt.

Dabei begegnet er immer stärkeren und mächtigeren Gegnern, gegen die er antreten muss, um die Welt zu retten.

Dieses Schema, das an den klassischen Entwicklungsroman erinnert, ist typisch für Shonen Mangas, wie sie dem Leser z.B. auch in "Naruto", "One Piece", "Gun Blaze West" oder "Shaman King" begegnen. Immer handelt es sich bei dem Protagonisten um einen jungen Mann, der sich durch Training, Kämpfe und Abenteuer weiter entwickelt, bis er sein Ziel erreicht.

Shonen Mangas beschränken sich nicht nur auf die ursprüngliche Zielgruppe der 10-18jährigen Jungen, sondern werden auch von älteren Männern und natürlich auch von Mädchen gerne gelesen, weshalb sie die Sparte mit den höchsten Auflagenzahlen in Japan bilden.

Seinen Mangas, für die Zielgruppe der ab 18jährigen jungen Männer, werden in Deutschland oft unter dem Adult Label verlegt. Hierbei geht es vor allem um historische (Kampf-) Themen, Thriller und Dramen aus dem beruflichen Alltag, der bei japanischen Männern noch eine weit größere Rolle spielt als hierzulande.

2.4 Weitere Genres

In Japan kann man beinahe zu jedem noch so absurden Thema einen Manga finden. Als Genre ist praktisch alles möglich, von Romantik, über Comedy, Horror, Fantasy, Science Fiction, Sport, Krimi, Erotik bis hin zu diversen Sachmangas, in denen der Leser sogar Kochen, Pachinko oder Mah Jongg spielen oder die Rituale der japanischen Teezeremonie erlernen kann.

Von den vielen im Manga vorkommenden Genres möchte ich hier nur einige in Auswahl vorstellen, weil sie entweder typisch für Mangas sind und so vor dem "Manga Boom" auf dem deutschen Comicmarkt noch nicht bekannt waren, oder weil sie besonders häufig in Mangas vorkommen.

2.4.1 Science Fiction

Eines der ältesten und häufigsten Themen bei Mangas ist Science Fiction. Dies begann bereits in den frühen 1960er Jahren mit Osamu Tezukas "Astro Boy" (Originaltitel "Tetsuwan Atom", dt. "Atom Eisenarm") in dem ein kleiner Roboterjunge mit übernatürlichen Kräften seine Abenteuer erlebt. "Astro Boy" wurde in den 1970er Jahren so beliebt, dass daraus die erste Zeichentrickserie für das japanische Fernsehen entstand. Die ersten Mangas und Animes richteten sich, ähnlich wie auch im Westen, an ein männliches Publikum und so verwundert es nicht, dass Science Fiction zuerst als Untergenre der Shonen Mangas begann. Dies änderte sich in den 1990er Jahren, als sich auch immer mehr Mädchen für Science Fiction zu interessieren begannen und es sich zu einem eigenständigen Genre entwickelte. Science Fiction ist in Japan inzwischen so populär, dass es an den meisten Schulen sogar eigene SF Clubs gibt, in denen die Schüler ihrem Hobby frönen.

In den 1980er Jahren brachte Leiji Matsumoto mit "Galaxy Express 999" (1981) erstmals epische, mythische Geschichten in das Science Fiction Genre mit ein, deren Mischung aus Buddhismus, Technologie und europäischer Philosophie das Untergenre der Science Fantasy begründete.

In den 1990er Jahren erhielt das Science Fiction Genre neue Impulse durch anspruchsvolle Themen, die sich auch um philosophische Hintergründe wie den Sinn des Lebens oder die Zukunft der Menschheit drehen. Ein gutes Beispiel hierfür ist der Manga "Planetes", der als Science Fiction Manga sehr ausgefeilte, beinahe foto-realistische Hintergründe bietet und der in ruhigen Bildern philosophische Themen wie Verantwortung, Selbstverwirklichung und die Entwicklung der Menschen anschneidet.⁵⁷



Abbildung 21: "Planetes"

⁵⁷ Poitras, 2001, S. 34ff.

Ein weiteres Beispiel ist die inzwischen auch in Deutschland zum Kult gewordene Anime Serie "Neon Genesis Evangelion", die durch Kaufkassetten und die Ausstrahlung bei MTV im Jahr 2002 einen hohen Bekanntheitsgrad erlangte. Hier mischen sich Elemente von Science Fiction und dem verwandten Thema der Mechas (Riesenroboter).

2.4.2 Mecha

Das Mecha Genre entwickelte sich aus den Animes heraus. Es vereint den beliebten Superhelden Mythos mit den klassischen Sagen um edle Ritter in ihren glänzenden Rüstungen und erweitert sie um die moderne Komponente des Science Fiction Genres. Heraus kamen riesige fliegende Roboterkrieger, die meist von jugendlichen Piloten gesteuert werden, welche mit ihrer Hilfe die Erde gegen außerirdische Invasoren verteidigen.

Die erste Mecha Geschichte war eine Anime Serie, die in den 1970er Jahren ins japanische Fernsehen kam, "Mazinger Z" von Go Nagai (1972). Diese Serie brachte es zusammen mit ihren Sequels "Great Mazinger" und "Ufo Robot Grandizer" (im Westen auch bekannt geworden unter dem Namen "Goldorak") zwischen 1972 und 1977 auf 222 wöchentliche Episoden.⁵⁸ Der große Erfolg bedingte, dass in der Folgezeit über 40 verschiedene Mecha Serien ins japanische Fernsehen kamen, von denen die in Deutschland bekannteste die 1981 begonnene Anime Serie "Gundam" darstellt.⁵⁹ Im Sommer 2003 kam sie unter dem Titel "Gundam Wing" über Tele5 auch ins deutsche Fernsehen.



Abbildung 22: "Gundam Wing": Ein typischer Mecha

"Gundam" stellte die erste gelungene Reihe von untereinander verknüpften Mini Serien dar, die zwar alle mit verschiedenen Personen, aber in einem gemeinsamen Universum mit gemeinsamen Hintergrund spielen.

⁵⁸ Clements / McCarthy, 2001, S. 152.

⁵⁹ Krämer, 2003, S. 9f.

Die Serie erfreute sich so großer Beliebtheit, dass sie sogar heute noch regelmäßig ergänzt wird. So schafft es das gesamte "Gundam" Epos auf inzwischen über 400 Episoden.

Elemente des Mecha Genres finden sich u.a. auch in der Science Fiction Serie "Neon Genesis Evangelion", die aufgrund ihrer sehr komplexen Geschichte und ernsteren Untertönen eher an ein erwachsenes Publikum gerichtet ist. Hier sind es die EVAs, Riesenroboter, die nicht fliegen können, aber mit langen Versorgungsleitungen mit ihrer "Zentrale" verbunden sind, und die sogenannten "Engel, riesige außerirdische Monster, welche die Erde angreifen, bekämpfen müssen.

War das Mecha Genre ursprünglich ein Untergenre des Science Fiction und hauptsächliche Domäne des Shonen Mangas, so hat es sich inzwischen mit "Visions of Escaflowne" davon los gelöst und zu einem eigenen Genre entwickelt, das nicht nur in Science Fiction Welten, sondern auch im Fantasy Bereich angesiedelt sein kann und sowohl Jungen als auch Mädchen anspricht.⁶⁰

2.4.3 Fantasy

Es mag nicht verwundern, dass Fantasy neben Science Fiction das häufigste Genre bei den von den deutschen Verlagen herausgegebenen Mangaserien ist. Das liegt nicht nur am derzeitigen "Fantasy Boom", der nicht zuletzt durch Bücher und Filme wie "Harry Potter" oder "Der Herr der Ringe" ausgelöst wurde.

Bei japanischen Fantasy Comics kann man zwei Arten unterscheiden, zum einen die klassischen Fantasy Geschichten, wie sie auch aus der westlichen Kultur bekannt sind, und die meist von europäischen und amerikanischen Rollenspielen wie "Dungeons & Dragons" oder "Das Schwarze Auge" inspiriert sind. Sie sind eine relativ späte Entwicklung in japanischen Comics, die sich erst gegen Mitte der 1990er Jahre mit Mangas wie der "Record of Lodoss War" Serie (1990-1995) oder "Slayers" (1995) durchsetzte. Hier geht es zumeist um einzelne Abenteurer oder auch Gruppen, die mit Hilfe von Kampf und Magie gegen

⁶⁰ Clements / McCarthy, 2001, S. 158ff.

gefährliche Bösewichter antreten und die Welt vor dem Untergang retten müssen .

Aber auch Geschichten die in der "realen Welt" spielen (sog. Reality Genre) weisen oft eine nicht geringe Anzahl fantastischer Elemente auf, wie z.B. die Romantic Comedy "Oh! My Goddess", in der die drei Göttinnen Urd, Skuld und Belldandy den Nornen der nordischen Mythologie entstammen.

Die andere, weit häufiger in japanischen Comics vorkommende Art der Fantasy bezieht sich auf japanischen Volkssagen und religiöse Traditionen von Shinto und Buddhismus, die oft in Verbindung mit viel Humor in Fantasygeschichten umgesetzt werden. So spielen Ninja Geschichten oder die Traditionen des Kendo, der japanischen Schwertkampfschulen, auch in Fantasy Mangas wie "Inu Yasha" oder "Vampire Miyu" eine Rolle. Hayao Miyazakis "Prinzessin Mononoke" (1997) greift tief auf den Glauben des Shintoismus an Naturgötter zurück und Yuu Watases "Fushigi Yuugi" (1995) spielt in einer Fantasywelt, die stark an das mittelalterliche China erinnert.⁶¹

2.4.4 Magical Girl

"Magical Girl" ist ein Hauptgenre des Shojo Mangas, und eines der häufigsten Themen bei Mädchen Mangas überhaupt. Als Klassiker des Magical Girl Genres gilt "Sailor Moon" von Naoko Takeuchi, der erste Shojo Manga, der 1998 auf den deutschen Markt kam und als einer der Auslöser für den heutigen Erfolg von Mangas in Deutschland gilt.

Bei diesem Manga Genre dreht es sich zumeist um eine Schülerin, ein relativ durchschnittliches Mädchen, das durch kleine Fehler, wie z.B. Tollpatschigkeit (Bunny Tsukino in "Sailor Moon") Zerstreutheit, übergroße Neugierde oder eine unerfüllte Liebe zu einem Mitschüler (Ichigo Momomiya in "Tokyo Mew Mew") im Alltag ihre Probleme hat. Durch Zufall oder Absicht gerät sie an ein magisches Mittel, eine geheimnisvolle Brosche ("Sailor Moon"), einen Edelstein ("Dream Saga"), einen Spiegel, ein Schmuckstück oder Schminkutensil ("Wedding Peach"), das es ihr ermöglicht, sich in ein "Magical Girl" zu verwandeln, ein Mädchen mit außergewöhnlichen Fähigkeiten, das diese Superkräfte fortan da-

⁶¹ Poitras, 2001, S. 37ff.

zu einsetzen muss, die Erde zu retten und / oder gegen das Böse zu kämpfen. Dabei steht ihr oft ein Ratgeber in Form einer kleinen Fee ("Kamikaze Kaito Jeanne"), eines sprechenden Tieres (die Katze Luna in "Sailor Moon") oder eines anderen überirdischen Wesens, mit dem sie ständig Verbindung aufnehmen kann, als Berater und lustiger Sidekick zur Verfügung.



Abbildung 23: "Sailor Moon":
Klassiker des Magical Girl Genres



Abbildung 24: "Kamikaze Kaito Jeanne":
Magical Girl-Fantasy-Krimi

Genau wie das Mecha Genre handelt es sich auch beim Magical Girl Genre um eine Abwandlung des aus den amerikanischen Comics bekannten Superhelden Genres, nur ist es in diesem Fall kein starker Held oder ein übersinnlich begabter Jugendlicher, der den Kampf gegen das Böse aufnimmt, sondern ein junges Mädchen, weshalb dieses Genre vor allem bei weiblichen Lesern im Alter von 10-14 Jahren sehr beliebt ist. Es wird aber auch häufig von älteren Lesern und Jungen gelesen. Es gibt auch einige Magical Girl Serien für jüngere Leser, ab ca. 8 Jahren, die dann meist einfachere Geschichten nach dem selben Schema erzählen. Ein Beispiel hierfür ist die dreiteilige Kurzserie "Doremi", die in ihrer witzigen Machart auch schon für jüngere Kinder gut verständlich ist.

2.4.5 Shonen Ai

Das Genre des Shonen Ai (dt. "Jungenliebe"). ist ein Untergenre des Shojo Mangas und war im westlichen Comicbereich bis vor wenigen Jahren noch recht unbekannt. Es handelt sich hierbei um Mangas, die eine Liebesbeziehung zwischen zwei (überwiegend jungen und gutaussehenden) Jungen oder jungen Männern schildern. Diese Comics richten sich vor allem an Mädchen und junge Frauen als Zielgruppe. Das Genre, das in Japan selbst übrigens als "Boys Love" bezeichnet wird, entwickelte sich aus dem Doujinshi Bereich heraus. 1978 erschien mit "June" das erste Manga Zasshi, das ausschließlich Shonen Ai Geschichten veröffentlicht. Der erste Shonen Ai Manga, der im Jahr 2000 auf dem deutschsprachigen Markt erschien war "Zetsuai" von Minami Osaki.

Eine Weiterentwicklung des Shonen Ai Genres, die ebenfalls dem Doujinshi Bereich entstammt ist das Yaoi Genre. Die Abkürzung bedeutet "yama nashi ochi nashi imi nashi", (jap. "ohne Höhepunkt, ohne Pointe, ohne Aussage") und beschreibt Geschichten, in denen es überwiegend um die sexuelle Beziehung der Protagonisten geht.

Während der Anteil reiner Shonen Ai Geschichten auf dem japanischen Markt relativ gering ist, sind Shonen Ai Elemente oder Andeutungen ein häufiges Element in Shojo Mangas. So treten homosexuelle Charaktere in vielen Shojo Geschichten auf, beispielsweise in "Seimaden" von You Higuri oder in "Angel Sanctuary" von Kaori Yuki.

2.4.6 History

Japan ist trotz aller modernen Technologie nach wie vor ein sehr traditionsbewusstes Land und so verwundert es nicht, dass auch im Medium der Mangas traditionelle Stoffe, wie die japanische Geschichte eine große Rolle spielen. Hirstory Mangas beziehen sich meist auf die Glanzzeit des japanischen Mittelalters, die Edo Epoche oder ihren Übergang in die Meiji Zeit im 19. Jahrhundert. Häufige Themen sind dabei Samurai Epen, die in vielfältiger Form die Geschichte eines (ehemaligen) Samurais nacherzählen. Das Spektrum der Erzählungen reicht dabei von ernsthaften, oft blutigen und brutalen Erwachsenenmangas, über Shonen / Action Mangas, in denen das Element des Wettkamp-

fes im Vordergrund steht, bis hin zu Komödien, die sich nur lose auf alte Samuraimythen beziehen.

Auf dem deutschen Comicmarkt wurde unter den Shonen Mangas besonders "Kenshin" von Nobuhiro Watsuki bekannt, die amüsante Geschichte eines ehemaligen Samurais, der sein Schwert mit stumpfer Klinge führt, um nicht töten zu müssen und der ständig gezwungen wird gegen skurrile Gegner mit ständig neuen Kampftechniken zu kämpfen.

Zu den ernsteren und historisch differenzierteren Mangas gehört dagegen "Vagabond" von Inoue Takehiko, die Biographie des historischen Ausnahme-Samurais Musashi Minamoto, der nicht nur Kämpfer, sondern auch Philosoph und Künstler war.⁶²



Abbildung 25: "Vagabond"

"Lone Wolf & Cub" (Originaltitel: "Okami"), ein Klassiker unter den historischen Mangas, erzählt die Geschichte eines alleinerziehenden Vaters und Samurais, der seinen kleinen Sohn immer im Rollwagen mit sich führt, während er seine Auftragsmorde ausführt.

Hiroaki Samuras "Blade of the Immortal" schließlich ist ein blutiges Kampfspektakel mit Fantasyelementen und einem unsterblichen Samurai, das an Filme wie "Highlander" erinnert.

Allgemein lässt sich sagen, dass es sich bei den zur Zeit am Markt befindlichen History Mangas größtenteils um anspruchsvolle, oft recht gewaltreiche Geschichten handelt, die sich vor allem an ein älteres Publikum wenden.

⁶² Pohl, 1996. 96.

2.4.7 Comedy

Comedy Elemente kommen in den meisten Mangas vor, doch sind reine Comedy Mangas, wie z.B. Akira Toriyamas "Dr. Slump" selten. In den meisten Fällen mischt sich das Comedy Genre mit anderen Genres, so z.B. mit dem Fantasy Genre wie in "Slayers" oder mit dem Action / Martial Arts Genre wie in "Ranma 1/2".

Für Westeuropäer mag der japanische Humor, wie er oft in den Mangas auftaucht anfangs etwas gewöhnungsbedürftig sein. So gibt es sehr ernsthafte Geschichten, deren Seriosität plötzlich durch recht alberne Gags durchbrochen wird oder umgekehrt können die lustigsten Geschichten mit einem Mal mit ernsten, nachdenklichen oder gar tragischen Szenen durchsetzt werden.

Die häufigste Form aber, in der Humor in den Mangas auftaucht, ist Slapstick oder Situationskomik.

Auch wirken manche Szenen, wie bei "Dr. Slump", auf den westlichen Leser eher kindisch und albern, beziehen sich auf Eigenheiten der japanischen Kultur, die Nicht-Japaner oft nur schwer oder gar nicht verstehen oder es handelt sich - wie bei jeder Übersetzung - um sprachliche Eigenheiten, die sich schlichtweg nicht ins Deutsche übertragen lassen. Das macht gerade japanische "Funnies" schwer zu verstehen, was auch der Grund dafür ist, warum so wenige von ihnen den Weg auf den europäischen oder amerikanischen Markt finden.⁶³



Abbildung 26: "Ranma 1/2": Beispiel für die Mischung aus Comedy und Martial Arts

Eine bei deutschen Mangas häufig anzutreffende Form der Comedy ist die "Romantic Comedy" wie sie z.B. bei "Saber Marionette J", "Love Hina" oder "DNA2" vorkommt. Hierbei handelt es sich um zumeist recht überdrehte Komödien, in denen der Protagonist, ein unbedarfter junger Mann, aus heiterem Himmel mit einem "Magical Girlfriend" konfrontiert

⁶³ Poitras, 2001, S. 41ff.

wird, ein Mädchen, meist mit magischen Kräfte, das sein Leben durcheinander bringt und für jede Menge Situationskomik sorgt.⁶⁴

2.4.8 Sachmangas

Wie bereits erwähnt, sind Mangas in Japan ein Teil der Alltagskultur und durchdringen sämtliche Bereiche des täglichen Lebens, vom Comicstrip in der Morgenzeitung bis hin zu Gebrauchsanleitungen, Schulbüchern oder Sprachkursen.⁶⁵ So gibt es natürlich auch Sachbücher in Mangaform. In den sogenannten Sachmangas werden Sachverhalte besonders für die Zielgruppe der Jugendlichen in unterhaltsame Mangageschichten eingebettet und auf diese Weise das Verständnis für ein Thema spielerisch vermittelt. Sie sind sozusagen die reinste Form von Edutainment. Auch auf dem deutschsprachigen Manga Markt erscheinen zunehmend mehr Sachmangas, die ersten beiden sind "Manga Love Story", eine Anleitung für die Liebe für Jugendliche und "Eagle", ein Politikmanga, der anhand eines fiktiven Präsidentschaftswahlkampfes Einblicke in die Hintergründe der amerikanischen Politik - aus japanischer Sicht - gewährt.

Im Frühjahr 2004 soll dann ein dritter Sachmanga bei Carlsen Comics erscheinen: ein illustrierter deutsch-japanischer Sprachkurs.

Neben diesen Genres gib es auch noch die weitgehend auch im westlichen Comibereich bekannten Genres, wie Krimi, Sport, Horror oder Mystery, die ich hier nur am Rande erwähnen will. Zu einer kurzen Erklärung der einzelnen Genres siehe auch den Anhang mit Genrebezeichnungen.

⁶⁴ Ledoux, 1997, 61ff.

⁶⁵ Pohl, 1996, 93f.

3 Bedeutung der Mangas für die Verlage

Mangas sind aus den deutschen Verlagsprogrammen heute kaum noch weg zu denken. Sie machen inzwischen etwa die Hälfte der gesamten Comicproduktion der drei großen deutschsprachigen Comicverlage Carlsen, Egmont Ehapa und Panini aus.

Darum will ich hier kurz auf diese drei Verlage eingehen. Die Adressen der Verlage und noch weiterer kleinerer Comicverlage, die ebenfalls Mangas heraus geben, finden sich in Anhang B.

3.1 Carlsen Comics

Im Jahr 1991 war Carlsen Comics der erste Verlag, der einen japanischen Comic auf den deutschen Markt brachte. Dies war "Akira" von Katsuhiro Otomo, damals noch in gespiegelter Fassung, also in europäischer Leserichtung, in einem an die amerikanischen Comicalben angepassten Format und mit nachträglich in den USA kolorierten Zeichnungen. Wegen des Comicalben Formates konnten nicht so viele Seiten wie in den Original Akira Bänden abgedruckt werden, zudem war der Preis mit damals 20 - 25,00 DM relativ hoch angesetzt. Auch die nachfolgenden Mangaserien, wie z.B. "3x3 Augen", erschienen in diesem Format. Der Erfolg dieser Serien war nur mäßig, weshalb viele Reihen nach einigen Bänden wieder eingestellt wurden.

Der erste große Erfolg mit Mangas stellte sich erst 1997 mit "Dragon Ball" von Akira Toriyama ein, der als erstes in Schwarzweiß, im den Tankôbon angepassten Taschenbuchformat und in japanischer Leserichtung erschien. Zuvor hatte sich bereits der Egmont Ehapa Verlag um die Lizenzen für "Dragon Ball" bemüht, aber da sich der Verlag anfangs weigerte, die Bände ungespiegelt zu publizieren, bekam Carlsen den Zuschlag und brachte den ersten Manga in original japanischer Leserichtung auf den Markt. Der Schwarzweißdruck und das kleinere Format bedingten, dass nicht nur dickere Bände gedruckt werden konnten, sondern dass der Preis der Bände mit ca. 12,00 DM bzw. 6,00 EUR entsprechend günstiger angesetzt wurde.

So kam es, dass allein von der 42bändigen "Dragon Ball" Reihe bis zum Jahr 2001 2,5 Mio. Exemplare verkauft wurden. Das entspricht einem Umsatz von ca. 120 000 Exemplaren pro Monat. Inzwischen ist "Dragon Ball" bereits in einer Prestigeauflage erschienen, eine Hardcover Ausgabe ist geplant und es erscheinen Artbooks und zahlreicher Merchandise zu der Serie.

Heute bestehen etwa 60% der von Carlsen Comics herausgegebenen Titel aus Mangas und sie machen 80% der Verkaufsumsätze für Comics aus.⁶⁶ Allein im Jahr 2002 verkaufte Carlsen Comics 6,3 Mio. Mangabände.

Der Verlag ist der Ansicht, dass der Höhepunkt des derzeitigen "Manga Booms" noch nicht erreicht ist und rechnet noch mit weiterem Wachstum. Neue Manga-genres sollen in Zukunft auf den Markt gebracht werden und neben den bereits seit Mitte Oktober 2001 bzw. Anfang 2003 auf dem Markt befindlichen Manga Anthologie "Banzai" und "Daisuki" sollen in Zukunft noch mehr zielgruppenspezifische Programmangebote auf den Markt gebracht werden.⁶⁷

3.2 Egmont Manga & Anime

Der im Egmont Ehapa Verlag für Mangas zuständige Tochterverlag wechselte mehrmals den Namen. Die ersten gespiegelten Mangas erschienen unter dem Namen "Feest Comics" und später unter "Feest Manga", während etwa seit 2001 alle Serien unter dem Namen "Egmont Manga & Anime" erscheinen.

Der erste Manga des Egmont Ehapa Verlags war 1994 "Appleseed" von Masamune Shirow. Ebenso wie bei Carlsen wurden auch bei Egmont die ersten Mangas in europäischer Leserichtung und im Format der amerikanischen Comic-Alben heraus gegeben. Die Druckvorlagen bezog der Verlag anfangs noch von den amerikanischen Verlagen, da der Bezug der japanischen Original Druckvorlagen anfangs noch zu aufwändig und nicht rentabel genug erschien. Doch auch hier hatten die ersten Mangabände nur mäßigen Erfolg, obwohl "Appleseed" nicht abgebrochen sondern komplett verlegt wurde.

Der Durchbruch bei Mangas kam für Egmont 1998, mit "Sailor Moon" von Naoko Takeuchi, das zwar gespiegelt, aber bereits in der originalen Taschenbuchform publiziert wurde. Die 18bändige Serie wurde in den ersten 3 Jahren etwa 1

⁶⁶ Persak, 2003, S. 3.

Mio. mal verkauft. "Sailor Moon" war so ein großer Erfolg, dass der Verlag zwischen 1999 und 2002 den zur TV Serie gehörigen Anime Comic als Anime Comic über Kioskhefte vertrieb. Auch dieser Anime Comic erreichte Auflagen von bis zu 350 000 Exemplaren. Seit 2001 erscheinen auch bei Egmont Ehapa alle Mangaserien in japanischer Leserichtung. Auch bei Egmont Ehapa plant man für die Zukunft eine noch stärkere Zielgruppenauffächerung des Manga Angebots und vor allem die Herausgabe von anspruchsvollen Mangas für ältere Zielgruppen. Für Erwachsenentitel hat Egmont Ehapa bereits jetzt ein eigenes Label "EMA Adult" geschaffen. Die neueste Manga Anthologie des Verlags, "Manga Twister", ein Magazin, das jeweils zur Hälfte Shojo- und Shonen Mangas enthält, wurde im Oktober 2003 auf der Frankfurter Buchmesse vorgestellt.⁶⁸

3.3 Planet Manga

Im Panini Comicverlag erscheinen Mangas unter dem Namen der Verlagstochter "Planet Manga". Die erste Reihe des Verlags war "Slam Dunk", das 1999 sogar über Kioske vertrieben wurde, jedoch nach dem 2. Band wieder eingestellt werden musste, da es preislich zu hoch angesetzt war und in seiner Aufmachung, obschon bereits im Taschenbuchformat, noch keine Erfolge erzielen konnte. Der erste Erfolg kam im Jahr 2000 mit "Dark Angel" von Kia Asamiya. Die 3bändige Reihe wurde in einem neuen Format, in japanischer Originalgröße und Leserichtung sowie mit dem bei japanischen Mangas üblichen Schutzumschlag verlegt, zum dritten Band gab es einen passenden Pappschuber für sämtliche Bände. Das neue Konzept setzte sich durch und seitdem bemüht man sich bei Planet Manga besonders um eine möglichst originalgetreue Aufmachung der Mangaserien. Daher sind die Mangas dieses Verlags ein wenig teurer, dafür aber auch meist qualitätvoller als die der anderen beiden großen Verlage. Auch bei Planet Manga baut man inzwischen immer mehr auf die stärker werdende Zielgruppensegmentierung. Der Tochterverlag von Panini hat inzwischen, ähnlich wie Carlsen, eine eigene Abteilung für den Verkauf von Animes eingerichtet. Eine versuchte Aufspaltung des Angebots in "Planet Manga" und "Planet Manga Next" für anspruchsvolle Titel wurde inzwischen aufgegeben, dafür spaltet der Verlag sein Programm seit 2003 in mehrere Abteilun-

⁶⁷ www.carlsencomics.de

⁶⁸ <http://www.manganet.de>

gen, unter denen in Zukunft die einzelnen Genres erscheinen sollen: "Planet Manga", "Planet Shojo" und "Planet Manga Adult".⁶⁹

3.4 Weitere kleinere Verlage

Neben oben genannten drei großen Verlagen, die derzeit das Hauptangebot von Mangas auf dem deutschsprachigen Markt stellen, gibt es noch mehrere kleinere Verlage, die auf dem Markt jedoch keine wirkliche Rolle spielen. Der Verlag Dino Comics, der 2001 die Anime Comics zu "Digimon" heraus brachte, wurde im Oktober 2002 von Panini Comics aufgekauft. Der Alpha Comic Verlag, der 2000 Kia Asamiyas "Silent Möbius" publizierte, ging im Jahr 2001 in Konkurs. Auch die Verlage Schreiber + Leser, Edition Kunst der Comics und Tsunami Comics bringen bzw. brachten vereinzelt Mangaserien heraus, die sich auf dem Markt jedoch größtenteils nicht durchsetzen konnten und daher teilweise wieder eingestellt wurden. So musste sich der Münchner Verlag Schreiber + Leser beispielsweise angesichts der überhöhten japanischen Lizenzgebühren wieder vom Manga Markt zurück ziehen.

Daneben gibt es noch eine Anzahl von kleinen Verlagen, die sich auf die Publikation von erotischen Mangas spezialisiert haben, wie z.B. die Verlage Manga Sutra, BD erotix oder OVA 18 Manga. Da diese aber für den gängigen Comicmarkt und somit insbesondere auch für Bibliotheken keine Rolle spielen, soll hier nicht weiter darauf eingegangen werden.

Insgesamt lässt sich sagen, dass auf Seiten der Verlage ein verstärktes Erscheinen von japanischen Comics und eine noch stärkere Segmentierung des Marktes in Zielgruppen geplant ist. Vor allem die Entwicklung von Manga Anthologien und besonders die Herausgabe weiterer anspruchsvoller Titel für Erwachsene sowie weiterer Mädchenserien ist geplant. Mangas nehmen zur Zeit einen Marktanteil bei den erscheinenden Comics ein, welcher den von westlichen Comics bei weitem übertrifft.

Aufgrund dieser Marktentwicklung ist damit zu rechnen, dass auch die meisten Bibliotheken, die Comics anschaffen vermehrt Mangas kaufen werden, nicht zuletzt da auch die Nachfrage und Benutzung von japanischen Comics in Bibliotheken immer weiter zunimmt.

⁶⁹ <http://www.panini-comics.de>

4 Bedeutung von Mangas für Bibliotheken

Es lassen sich auffällige Parallelen zwischen dem Erfolg von Mangas auf dem Verkaufsmarkt und bei Verlagen wie in den Bibliotheken ziehen.

Die meisten Bibliotheken, die Comics in ihrem Bestand führen, legen sich inzwischen auch Mangas zu. Viele von ihnen haben mit dem Beginn des "Manga Booms" mit dem Erwerb von Serien wie "Dragon Ball" oder "Sailor Moon" angefangen, Mangas anzuschaffen. Doch viele haben auch schon zu Beginn der 1990er Jahre, als das Auge der Öffentlichkeit noch nicht so sehr auf Mangas gerichtet war, mit Serien wie "Akira" von Katsuhiro Otomo begonnen. Damals waren japanische Comics für Bibliotheken jedoch weitgehend noch uninteressant.⁷⁰

4.1 Nachfrage und Entleihungen

Gerade in den letzten Jahren aber hat die Nachfrage nach japanischen Comics sowie ihre Benutzung in den meisten öffentlichen Bibliotheken, die in ihrem Angebot auch Comics führen, stark zugenommen. Mangas spielen daher auch für die Ausleihstatistiken eine zunehmend wichtiger werdende Rolle.

Comics werden in der Regel häufiger als andere Printmedien entliehen. In der Regel beläuft sich die Zahl der Entleihungen (je nach Kundeninteresse und Aktualität) auf ca. 10 - 12 mal jährlich pro Exemplar.⁷¹

Dies liegt zum großen Teil an der kürzeren Lesedauer der Comics im Vergleich zu "normalen" Büchern. Bei Mangas ist durch die oben erwähnten filmischen Techniken und die eher sparsam gehaltenen Dialoge die Lesedauer sogar noch geringer. Ein durchschnittlich dicker Manga im Taschenbuchformat mit ca. 220 Seiten hat eine Lesedauer von ca. 30-60 min. Versierte Manga Leser schaffen eine Seite gar in 4 Sekunden. So weisen Mangas in Bibliotheken sehr hohe Umschlagszahlen auf.

⁷⁰ Berndt, 1995, S. 30ff.

⁷¹ eigene Recherche in der Stadtbücherei Neumarkt / Opf.

4.2 Probleme beim Einstellen

Wegen ihres kleineren Formates können Mangas nur schlecht in den in vielen Bibliotheken für Comics vorgesehenen Comictrögen aufbewahrt werden, da sie dort zwischen die großformatigen westlichen Comicalben rutschen und häufig unnötige Stöße und Beschädigungen erleiden müssen, was die Lebensdauer der einfach gebundenen Taschenbuchbände stark verkürzen kann. Auch ihr Auffinden durch den Leser ist bei einer solchen Aufbewahrung eher schwierig. Sie sollten daher, sofern die Bedingungen es erlauben, in speziell dafür vorgesehenen Behältern oder Taschenbuchständern aufbewahrt werden. Ideal wäre allerdings die Aufstellung im Regal, nicht zuletzt da viele Mangaserien⁷² durch ihre Buchrückenmotive direkt zum Sammeln im Regal konzipiert wurden und so auch optisch einen attraktiven Blickfang bieten. Dies erfordert allerdings, wegen der teilweise recht hohen Bandzahlen einen entsprechenden Platzbedarf, der eventuell beim Anlegen einer Mangaecke in Betracht gezogen werden muss.

Eine weitere Besonderheit und ein Problem, das in dieser Form in den meisten Bibliotheken vorher noch nicht aufgetreten sein dürfte, ist die Vertauschung des Covers, das durch die japanische Leserichtung von hinten nach vorne bedingt ist. So kommt es, dass auf den ungespiegelten Mangas das Titelbild auf der "Rückseite" anzutreffen ist. Dies kann besonders in Bibliotheken, die den Strichcode für die elektronische Medienverbuchung auf der Rückseite des Covers anbringen, zu Problemen führen, da der Aufkleber somit - je nach Größe - einen Teil des Titelbildes bzw. des Titels selbst verdecken kann.

Zudem kann es beim Einstellen oder bei der Ausleihverbuchung anfangs zu Verwirrungen führen, wenn die erwartete Rückseite des Buches sich unvermittelt als Vorderseite herausstellt. Ebenso problematisch kann die Anbringung des Strichcodes im Inneren des Buches sein, wenn der Aufkleber beispielsweise auf der ersten Vorderseite des Buches angebracht wird, die beim ungespiegelten Manga dann der letzten Seite entspricht. Japanische Comics sind oft bis auf die letzte Seite hin mit Panels bedruckt. Auch wenn viele Verlage inzwischen auf den letzten Seiten Werbung für ihre anderen Reihen anbringen, so kann es doch in einigen Fällen vorkommen, dass der Comic bis auf die letzte Seite hin reicht oder auf den letzten Seiten noch ein Nachwort des Mangaka in Comicform steht, und somit das Ende durch den Strichcodeaufkleber verdeckt

⁷² Z.B. "Ranma 1/2"

werden kann. Dies alles sind Aspekte die bereits bei der Einarbeitung der Mangabände beachtet werden müssen.

Ferner sollte aufgrund der teilweise doch recht problematischen Inhalte der Erwachsenenmangas, die leider von der Coverabbildung her nicht immer als solche zu erkennen sind, noch mehr als bei westlichen Mangas auf eine strikte Abtrennung der einzelnen Abteilungen, also nach Möglichkeit in eine Trennung von Kindermangas, Jugendmangas und Erwachsenenmangas (wie in der empfehlenden Titelliste⁷³ geschehen) geachtet werden.

4.3 Bandzahl und chronologischer Aufbau

Die meisten Mangareihen sind sehr umfangreich und umfassen oft 20 oder mehr Bände. Dazu kommt, dass viele Geschichten chronologisch aufeinander aufbauen und sich über die einzelnen Bände hinweg fortsetzen. Das kann bei den Lesern dazu führen, dass sie aufgrund der Ausleihbedingungen nicht alle Bände in der vorgeschriebenen Reihenfolge ausleihen bzw. lesen können, falls die benötigten Bände schon anderweitig entliehen sind. Ähnliche Probleme ergeben sich natürlich bei allen Fortsetzungsromanen oder mehrbändigen Zyklen, nur treten sie dort meist nicht so gravierend auf wie bei den Mangareihen, wo es sich doch um eine sehr große Anzahl von Bänden handelt. Unproblematischer ist es da bei Mangas, deren Handlung aus kleineren in sich abgeschlossenen Kurzgeschichten besteht, wie z.B. bei "Ranma 1/2" oder die von Anfang an auf cartoonartigen Kurzgeschichten aufbauen, wie z.B. "What's Michael?" Hier kann trotz hoher Bandzahl getrost auf eine durchgängige Reihenfolge verzichtet werden, da die Geschichten, ist der Leser erst einmal mit dem Grundkonzept vertraut, auch in loser Folge gut verständlich sind. Solche Serien sind aber selten, die meisten basieren auf Fortsetzungsgeschichten, um das Interesse der Leser auch über umfangreiche und komplizierte Handlungsstränge hinweg aufrecht zu erhalten.

⁷³ Vgl. Anhang A

5 Zensur im Manga

Noch in den 1990er Jahren verbanden viele Menschen mit Manga und Anime die Themen Sex und Gewalt, große Augen und einfache stilisierte Zeichnungen ohne großen Qualitätsanspruch. Dies hat sich spätestens mit dem verstärkten Erscheinen japanischer Comics und TV Serien in Deutschland geändert.

Die Genreauswahl und die Zielgruppen sind gerade im Mangabereich äußerst vielfältig und reichen von so bekannten und beliebten Kinderserien wie "Die Biene Maja" oder "Kimba der weiße Löwe", über Mädchenserien wie "Wedding Peach" und Actionserien wie "Dragon Ball" bis hin zu historischen Samuraiepen wie "Lone Wolf & Cub" und ernsten thematisch anspruchsvollen Erwachsenenreihen wie "Shamo" oder "Naru Taru".

Gerade wegen ihrer großen thematischen Vielfalt kommen in letzter Zeit auch immer mehr Manga Reihen mit problematischen Inhalten auf den deutschen Markt, die teilweise eine Zensur oder Selbstindizierung nach sich ziehen können. Diese mögen für kleinere Bibliotheken nur eine nebensächliche Rolle spielen, können aber für größere Bibliotheken und dort, wo eine besondere Nachfrage nach solchen Titeln besteht, durchaus relevant werden, weshalb hier noch kurz auf das Problem der Zensur und Indizierung von Mangas eingegangen werden soll.

5.1 Geschichte der Comiczensur

Die Zensur von Comics begann in Deutschland bereits in den 1950er Jahren. Noch stärker als in den USA wurden hier Comics als minderwertiges Medium kritisiert. Als in den Nachkriegsjahren immer mehr Comics und Bildergeschichte, wie z.B. "Tarzan", "Sigurd", "Akim" usw. auf den deutschen Jugendbuchmarkt drängten, und wöchentlich eine Millionenauflage erreichten entwickelte sich von Seiten besorgter Elternteile bald eine anhaltende "Schmutz und Schund Kampagne". Deshalb wurde 1953 das "Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften erlassen", welches auch heute noch seine Gültigkeit hat. (letzte Gesetzesnovellierung war 1985)

Die eigens dafür ins Leben gerufene "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften" trat seit 1954 vor allem bei der Indizierung von Comics immer wieder auf und sorgte dafür, dass es bis zu Beginn der 1960er Jahre in Deutschland praktisch keine eigenständigen Erwachsenencomics gab. Erst mit dem Aufleben der Populär- und Gegenwartskultur in den 1960er Jahren kamen die ersten Erwachsenencomics auf den deutschen Markt.⁷⁴

Da sich die Zensur in Japan selbst vor allem auf fotografische Abbildungen konzentriert, sind in den japanischen Erwachsenencomics gewalttätige und sexuelle Darstellungen vergleichsweise häufiger anzutreffen, als in westlichen Comics. Dennoch gibt es auch in Japan bis in die 1990er Jahre hinein strenge Abbildungsrichtlinien und Selbstzensuren, die sich erst mit Beginn der 1990er Jahre lockerten.⁷⁵

5.2 Zensur der Mangas in Deutschland

Allgemein lassen sich fünf verschiedene Arten unterscheiden, in dem Lesern in deutschsprachiger Mangas Zensur begegnen kann:

- Selbstzensur im Ursprungsland selbst
- Verwendung amerikanischer vorzensierter Druckvorlagen
- Retusche von verfassungsfeindlichen Symbolen
- Zensur im Rahmen des Jugendschutzgesetzes
- Zensur in der Übersetzung

Wie bereits oben erwähnt, richten sich die meisten japanischen Zensurgesetze gegen fotografische Darstellungen vor allem von Genitalien. Die Gesetze werden von den meisten Mangaka auch im Bereich der Hentai Mangas übernommen, was allerdings nur zum Teil auf Zensurgesetzen beruht sondern vielmehr seinen Ursprung in einer Protestbewegung in den 1990er Jahren beruht, in der viele japanische Eltern, ähnlich auch der im Westen immer wieder auftauchen-

⁷⁴ Kinsella, 2000, S. 144ff.

den "Schmutz und Schund Debatten", gegen ein gehäuftes Vorkommen von Nacktheit in den Mangas protestierten. Aufgrund dieser Proteste führten viele Zeichner eine Selbstzensur ein, indem sie ihren Figuren nachträglich Kleidung aufmalten. Auf Wunsch der Verlage und oft auch der Mangaka selbst, gelangen nur diese zensurierten Versionen auf den außerjapanischen Markt.⁷⁶



Abbildung 27: Zensur in "Pokemon Adventures"

Besonders in den frühen 1990er Jahren, in denen die ersten Mangas nach Deutschland gelangten, griffen die deutschen Verlage aus Kostengründen auf die amerikanischen Druckvorlagen von Mangas zurück. Diese waren jedoch oft bereits nach US Richtlinien vorzensuriert, so dass z.B. mehrere Seiten aus dem Manga "Ghost in the Shell" von Masamune Shirow und eine Seite aus der Reihe "Gun Smith Cats" von Kenichi Sonoda aus der Druckvorlage heraus fielen. Beide Mangareihen sind auf dem deutschsprachigen Markt inzwischen vergriffen, überarbeitete und vollständige Neuauflagen sind jedoch aus Kostengründen nicht geplant. Doch auch so harmlose Comics wie "Pokemon Adventures"⁷⁷ fielen in der US Ausgabe der Retusche zum Opfer. So wurde in der amerikanischen Vorlage sämtliche Oberweiten der weiblichen Figuren verkleinert und allzu freizügige Kleidungsstücke durch neue ersetzt. Auch hier wurden die Korrekturen bei der Übernahme auf den deutschen Markt auf Wunsch des japanischen Lizenzgebers übernommen.

⁷⁵ http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/TVBuecher09_03.pdf.

⁷⁶ Kinsella, 2000, S. 149ff.

⁷⁷ derzeit leider vergriffen

Ein weiteres auf dem deutschen Comic Markt ab und an auftretendes Problem ist die Verwendung von Hakenkreuzen und anderer Symbole aus der Zeit des Nationalsozialismus in einem anderen Zusammenhang. So ist es laut Paragraph § 86a des Strafgesetzbuches unter Androhung einer Geld- oder Freiheitsstrafe von bis zu 3 Jahren verboten, "Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen", zu denen auch das Hakenkreuz gehört, zu veröffentlichen, sofern sie sich nicht ausdrücklich als Werk gegen den Nationalsozialismus präsentieren.



Abbildung 28: Retuschierte Swastika in "Blade of the Immortal"

Gerade in vielen Mangas ist jedoch eine Abbildung von Hakenkreuzen gang und gäbe, und zwar nicht im Zusammenhang mit dem Faschismus, sondern meist nur als Stilmittel. Dies liegt daran, dass die Swastika in Asien als Glückssymbol Verwendung findet. Ein Beispiel hierfür ist der Manga "Blade of the Immortal" von Hiroaki Samura. Der Name des Protagonisten "Manji" bedeutet eigentlich "Hakenkreuz" und bezieht sich auf die Zeichnung, die Manji auf seinem Mantel trägt. Für die deutsche Ausgabe wurde das Hakenkreuz zu einem einfachen Kreuz retuschiert.

Doch auch in anderen Zusammenhängen werden Hakenkreuze in japanischen Comics oft bedenkenlos verwendet. So trägt z.B. ein Bösewicht in dem Manga "One Piece" von Eiichiro Oda ein Hakenkreuz auf dem Bauch, das vom Carlsen Verlag ebenfalls retuschiert wurde, und sogar das Selbstporträt von Akira Toriyama in Band 17 von "Dr Slump" weist eine winzigkleine Swastika in der Mütze des Zeichners auf.

Überhaupt lässt sich eine sorglose Darstellung von Uniformen aus der Zeit des Nationalsozialismus in vielen Mangas beobachten. So tragen u.a. der exzentrische Popsänger Koji Nanjo in Minami Ozakis Shonen Ai Manga "Zetsuai - Bronze" und der Bösewicht Nakago aus Yuu Watasess Shjojo Manga "Fushigi Yuugi" eine SS-Uniform, die als Mittel zur Erzeugung einer düsteren, unheilvollen Stimmung dienen soll. Und auch in dem harmlosen Comedy Manga "Dr.

Slump" von Akira Toriyama laufen ein paar Kinder in alten deutschen Uniformen herum.⁷⁸

Ein Hauptaugenmerk der Zensur, die Verbindung von Gewalt und Nacktheit, die von deutschen Jugendschützern mit besonders strengem Auge geahndet wird, ist in den bisher in Deutschland erschienenen Mangas jedoch erst in zwei Fällen ein Thema gewesen. So wurde der 6. Band des Erwachsenenmangas "Naru Taru" von Mohiro Kitoh in einer besonders problematischen Szene retuschiert.

In diesem Band geht es um Ijime, das nicht nur in Japan recht verbreitete Mobbing unter Schülern. Ein Mädchen, das von seinen Mitschülern gequält wird, rächt sich grausam an ihrer Peinigerin, indem sie ihr Drachenkind in ein Monster verwandelt, welches die Schuldige und ihren Freund auf brutale Weise ermordet.⁷⁹ Wegen der Brutalität dieser Szene wurde die Reihe in Frankreich nach dem 2. Band eingestellt, in den USA wurde die entsprechende Szene heraus geschnitten. In Deutschland kam es daher schon im Vorfeld der Veröffentlichung von "Naru Taru" zu erbitterten Diskussionen. Im Endergebnis führte dies bei Egmont Manga & Anime in Rücksprache mit dem japanischen Lizenzgeber und dem Zeichner Mohiro Kitoh zu einer vorsichtigen Retusche von 18 Bildern auf 12 Seiten, wobei dem halbnackten Mädchen ein Slip angezogen wurde, ein Monsterfinger entfernt und in einem Fall ein großes Soundword über die Hand des Monsters gemalt wurde.⁸⁰

Weniger Erfolg hatte der Verlag Planet Manga mit dem Manga "Vampire Master" von Satoshi Urushihara, dessen 1. Band im Dezember 2002 als erster und bisher einziger auf deutsch erschienener Manga indiziert wurde.

Eine Indizierung bedeutet für den Verlag, dass der betroffene Manga nicht mehr an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden darf, außerdem werden direkte und indirekte Werbung sowie der Versandhandel verboten. Der wirtschaftliche Schaden, der den Verlagen durch solche Verbote entsteht, ist beträchtlich. Daher dient Selbstzensur den Verlagen vor allem zur Vorbeugung einer drohenden Indizierung, welche neben dem finanziellen Schaden auch verheerende Auswirkungen für sein Image als Anbieter von Jugendliteratur auswirken würde.

⁷⁸ <http://www.animestreet.de/artikel/zensur.php>

⁷⁹ zu einer Inhaltangabe und Zielgruppenbewertung siehe Anhang A 1.3.15

⁸⁰ Stellungnahme der Redaktion von Egmont Manga & Anime unter <http://www.comiczensur.de/zensur/sonstiges/narutaru6/narutaru6.html>



Abbildung 29: Die Szene, weshalb "Sailor Moon" indiziert wurde

merkt, dass ihre Befürchtungen in diesem Fall unbegründet waren. Die betreffende TV Folge wurde im Rahmen der Fernsehserie "Sailor Moon" mehrmals unzensuriert im Vor- und Nachmittagsprogramm von RTL2 bzw. SAT1 ausgestrahlt, ohne dass es zu Beanstandungen kam.

Das Beispiel zeigt aber auch gut die Gefahr, die bei Anime Comics im Allgemeinen besteht, dass der Comic mit seinen Standbildern immer nur einen Bruchteil der Bildhandlung aus dem Film wiedergeben kann. Werden die Bilder mehr oder weniger aus dem Zusammenhang gerissen oder fehlt die nötige filmische Verbindung, so kann es leicht zu Missverständnissen kommen, die dann übereifrige Sittenwächter auf den Plan rufen.

Dagegen muten einige "Übersetzungsfehler" aus der Frühzeit der Mangas in Deutschland eher harmlos an.

Wie oben bereits erwähnt sind in den Shojo Mangas für Mädchen zierliche, sehr feminin wirkende Männer, die häufig zudem homosexuelle Liebesbeziehungen unterhalten, keine Seltenheit. Auch hier griff die Zensur vor allem in der Übersetzung ein, die solche femininen Männer kurzerhand als Frauen uminterpretierte. Ob es sich hierbei nur um Übersetzungsfehler oder absichtlich begange-

Dass jedoch auch der Verlag nicht immer alle Reaktionen von Jugendschützern und Staatsanwälten voraussehen kann, zeigt der Fall des Anime Comics zu "Sailor Moon - Das Mädchen mit den Zauberkraften", das in den Jahren 1999 - 2002 sehr erfolgreich als Mädchen-magazin über Kioske vertreiben wurde. Hier wurde Heft 21/2000 indiziert, wegen einer Szene in der das kleine Mädchen Chibiusa auf der Suche nach Freunden einem nur wenige Jahre älteren Jungen begegnet, der vor ihr die Hosen fallen lässt, was im Indizierungsantrag als Kindesmissbrauch interpretiert wurde.

Hätten ich die besorgten Sittenwächter der Bundesprüfstelle vor ihrem Indizierungsantrag die dazugehörige Anime Folge angesehen, so hätten sie rasch ge-

ne Falschübersetzungen handelte, ließ sich meinerseits nicht eruieren. Ein Beispiel der ersten Übersetzung von "Sailor Moon" aus der Mitte der 1990er Jahre zeigt die Figur des Zoisite, einer der vier Prinzen des Mondes, der ob seiner Liebesbeziehung zu Kunzite, einem anderen Prinzen, und seiner femininen Aufmachung kurzerhand zu einer Frau gemacht wurde.

Eine ähnliche Situation lässt sich auch bei dem 1999 in deutscher Sprache erschienenen Manga "Wish" beobachten, in dem ein Großteil der auftretenden Figuren, Engel wie Dämonen, geschlechtslos sind, in der Übersetzung die Engel allerdings größtenteils weiblich und die Dämonen beinahe durchgängig männlich definiert wurden.

6 Zusammenfassung und Ausblick

Seit dem Beginn des "Manga Booms" gegen Ende der 1990er Jahre rücken Manga und Anime immer mehr ins Licht der Öffentlichkeit. Es erscheinen immer häufiger Artikel in Zeitungen und Zeitschriften, Interviews und Berichte zu dem Thema werden auf den verschiedensten Fernsehsendern gezeigt. Und in den Jahren 2000 und 2001 zog sogar eine Manga Ausstellung durch Deutschland.⁸¹ Daneben wächst die Fanszene stark an. Es werden immer mehr Vereine und Fanclubs gegründet, Zeitschriften die Manga und Anime zum Thema haben wachsen nur so aus dem Boden und auch Manga- und Animetreffen, die sogenannten Conventions, nehmen immer mehr zu. Auch Manga Anthologien der großen Verlage, Mangas deutschsprachiger Zeichner und selbst verlegte Doujinshis von Fanzeichnern kommen immer mehr auf den Markt.

Laut Verlagen wie Carlsen oder Egmont Ehapa hat die derzeitige Mangawelle ihren Höhepunkt noch nicht erreicht. Doch ist bereits jetzt eine große Palette an verschiedenen Genres für die unterschiedlichsten Zielgruppen vorhanden.

Mit der zunehmenden Präsenz von Manga und Anime auf dem deutschen Markt und dem großen Angebot nehmen auch die Vorurteile gegenüber diesen Medien immer mehr ab.

Mangas und Animes haben sich innerhalb weniger Jahre von einem Außenseiterhobby, das nur einem kleinen Kreis von Fans bekannt war, zu einem Massenphänomen entwickelt. Dennoch ist die Sekundärliteratur zu diesen Themen noch relativ dünn gesät und bezieht sich in erster Linie auf englischsprachige Werke zum Thema Anime. Doch nehmen gerade im Internet und in den verschiedenen Zeitschriften die Artikel zum Thema "Manga" stetig zu und so steht zu hoffen, dass in naher Zukunft auch mehr deutschsprachige Literatur zu diesem Thema erscheinen wird.

⁸¹ Okeda / Ziegenbein, 2000, S. 8ff.

Gleichwohl ist zu beobachten, dass inzwischen immer mehr Menschen mit einem differenzierten Blick an das Thema heran gehen und Begriffe wie "Manga" und "Anime" inzwischen so eine weite Bekanntheit erreicht haben, dass sie sogar schon in Fernsehshows und Quizsendungen⁸² abgefragt werden. So lässt sich mit Fug und Recht behaupten, dass Manga und Anime auch hierzulande inzwischen zur Allgemeinbildung gehören.

⁸² So z.B. in "Wer wird Millionär?"

Abbildungsverzeichnis

Die Abbildungen sind von mir selbst eingescannt, bzw. von Internetseiten oder aus der Sekundärliteratur übernommen. Das Copyright liegt bei den jeweiligen Verlagen.

Titel: japanische Schriftzeichen für "Manga": Aus: Okeda, 2000, Titel.

Abb.1: Manga-Kissa von außen: Aus: Imaizumi, 2003, 61.

Abb.2: Lesesaal der Naiki Contemporary Manga Library: Aus:
<http://www.naiki-collection.com>

Abb.3: Osamu Tezuka, 1976: Aus: Ledoux/Ramey, 1997, 2.

Abb.4: Hayao Miyasaki: Aus: McCarthy, 1999, 14.

Abb.5: Rumiko Takahashi: Aus: Ledoux, 1997, 16.

Abb.6: Clamp: Aus: "Clamp School Detectives Booklet" (Artbook) © Asuka Comics DX

Abb.7: Japanische Leserichtung ←: Aus: Manga Preview. Winter 2003 © Carlsen Comics

Abb.8: "Moryo Kiden": Leserichtung ←: Aus: "Moryo Kiden" (Manga) © Planet Manga

Abb.9: Symbolik bei "X-1999": Aus: " X - 1999" (Manga) © Carlsen Comics

Abb.10: Nanase Okawa von Clamp: Selbstporträt als SD Figur: Aus: Ledoux, 1997, 172.

Abb.11: "Wish": Aus: "Wish" (Manga) © Carlsen Comics.

Abb.12:"Atlantis": Leserichtung →: Aus: "Atlantis - Das Geheimnis der verlorenen Stadt II. Die Expedition" © Disney Enterprises, Inc.

Abb. 13: "X-1999": Leserichtung ←: Aus: " X - 1999" © Carlsen Comics.

Abb.14:"Atlantis": Leserichtung → Atlantis: Aus: "Atlantis - Das Geheimnis der verlorenen Stadt II. Die Expedition" © Disney Enterprises, Inc.

Abb. 15: "X-1999": Leserichtung ←: Aus: " X - 1999" © Carlsen Comics.

Abb.16:"Atlantis": Leserichtung →: Aus: "Atlantis - Das Geheimnis der verlorenen Stadt II. Die Expedition" © Disney Enterprises, Inc.

Abb. 17: "X-1999": Leserichtung ←: Aus: " X - 1999" © Carlsen Comics.

Abb. 18: "Under the Glassmoon": Aus: "Under the Glassmoon" © Egmont Manga & Anime.

Abb. 19: "Naruto": Aus: <http://www.mangadb.de>.

Abb. 20: "Gun Blaze West": Aus: <http://www.mangadb.de>.

Abb. 21: "Planetes": Aus: <http://www.mangadb.de>.

Abb. 22: "Gundam Wing": Ein typischer Mecha: Aus: <http://www.mangadb.de>.

Abb. 23: "Sailor Moon": Klassiker des Magical Girl Genres: Aus:
<http://www.mangadb.de>.

Abb. 24: "Kamikaze Kaito Jeanne": Magical Girl-Fantasy-Krimi: Aus:
<http://www.mangadb.de>.

Abb. 25: "Vagabond": Aus: <http://www.mangadb.de>.

Abb. 26: "Ranma 1/2": Beispiel für die Mischung aus Comedy und Martial Arts: Aus: Ledoux, 1997, 18.

Abb. 27: Zensur in "Pokemon Adventures": Aus: <http://www.comiczensur.de>.

Abb. 28: Retuschierte Swastika in "Blade of the Immortal": Aus:
<http://www.comiczensur.de>.

Abb. 29: Die Szene, weshalb "Sailor Moon" indiziert wurde: Aus: "Sailor Moon. Das Mädchen mit den Zauberkraften" (Animecomic), Heft 21/2000.

Stichwortverzeichnis

Anime 18, 19
Bibliothek 7, 59, 60, 61
Bishonen 43, 68
Carlsen Comics 55, 56
Clamp 15, 26, 27, 28
Comedy 52, 53
Dojinshi 22
Egmont Manga & Anime 56, 57
Erzählstruktur 33
Fantasy 48, 49
Hayao Miyazaki 24, 25
History 51, 52
Kultur des Mangas 6, 7, 8, 11, 12, 13, 15, 28, 69
Magical Girl 13, 49, 50
Magical Girlfriend 53
Manga Kissa 21, 22
Manga Stil 30, 31, 32, 35, 40
Manga Zasshi 12, 13, 15, 16, 17, 29
Mangaka 14, 20, 22, 23
Mecha 47, 48
Merchandising 20
Osamu Tezuka 13, 23, 24
OVA 14
Planet Manga 57, 58
Romantic Comedy 14, 53
Rumiko Takahashi 25, 26
Sachmanga 54
Science Fiction 46, 47
Shojo 7, 13, 34, 42, 43
Shonen 7, 44, 45
Shonen Ai 50, 51
Super Deformed 35
Tankôbon 17, 31
Zensur 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68

Abkürzungsverzeichnis

abgeschl.	abgeschlossene Reihe
bzw.	beziehungsweise
d.h.	das heißt
etc.	et cetera
jap.	japanisch
lfd.	laufende Reihe
S.	Seiten
SD	"Super Deformed" (Bezeichnung für verkleinerte, verniedlichte Zeichnungen von Manga-Charakteren)
usw.	und so weiter
z.B.	zum Beispiel

Quellenverzeichnis

Sekundärliteratur

Berndt, Jacqueline: Japanische Massenkultur im Wandel. Ästhetisch-kulturelle Prozesse im gegenwärtigen Japan am Beispiel massenliterarischer Bestseller und Manga. Berlin : Humboldt-Universität, 1990.

Keine ISBN (Dissertation)

Berndt, Jacqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin : Edition Q, 1995

ISBN 3-86124-289-3 (Japan-Edition)

Clements, Jonathan / McCarthy, Helen: The Anime Encyclopedia : a Guide to Japanese Animation since 1917. Berkeley, CA : Stone Bridge, 2001.

ISBN 1-880656-64-7

Drazen, Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation. Berkeley, CA : Stone Bridge, 2003.

ISBN 1-880656-72-8

Das **Guinness Buch** der Rekorde 1997. Hamburg: Guinness, 1996.

ISBN: 3-89681-000-6

Kinsella, Sharon: Adult Manga. Culture and Power in contemporary Japanese Society. Richmond : Curzon, 2000.

ISBN 0-7007-1003-5

Ledoux, Trish (Hrsg.): Anime Interviews. The First Five Years of Animerica, Anime & Manga Monthly (1992-97). San Francisco, CA : Cadence Books, 1997.

ISBN 1-56931-220-6

Ledoux, Trish / Ramey, Doug: The Complete Anime Guide. Japanese Animation Film Directory. Issaquah, WA : Tiger Mountain, 1997.

ISBN 0-9649542-5-7

Levi, Antonia: Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation. Chicago : Open Court, 1996.

ISBN 0-81269-332-9

Maderdonner, Megumi: Kinder-Comics als Spiegel der gesellschaftlichen Entwicklung Japans. In: Maderdonner, Megumi / Bachmayer, Eva: Aspekte japanischer Comics. Wien : Institut für Japanologie, 1986, S. 1-94.

ISBN 3-900362-03-3

McCarthy, Helen: Hayao Miyazaki. Master of Japanese Animation. Berkeley, CA : Stonebridge Press, 1999.

ISBN 1-880656-41-8

McCarthy, Helen / Clements, Jonathan: The Erotic Anime Movie Guide. New York : Woodstock, 1998.

ISBN 0-87951-705-0

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Hamburg : Carlsen, 2001.

ISBN: 3-551-74817-9

Okeda, Mariko / Ziegenbein, Angela: Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln : The Japna Foundation, 2000.

Keine ISBN

(Japanisches Kulturinstitut Köln)

Phillipps, Susanne: Erzählform Manga : eine Analyse der Zeitstrukturen in Tezuka Osamus "Hi no tori" ("Phönix"). Wiesbaden : Harassowitz, 1996.

ISBN 3-447-03874-8 (Iaponia insula ; Bd. 3)

Phillipps, Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen und Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München [u.a.] : Iudicium, 2000.

ISBN 3-89129-810-2 (Iaponia insula ; Bd. 9)

Pohl, Manfred: Kleines Japan-Lexikon. München : Beck, 1996.

ISBN 3-406-39861-8 (Beck'sche Reihe ; 861 ; Länder)

Poitras, Gilles: Anime Essentials. Every Thing a Fan Needs to Know. Berkeley, CA : Stone Bridge, 2001.

ISBN 1-880656-53-1

Sabin, Roger: Adult Comics. An Introduction. London [u.a.] : Routledge, 1993.

ISBN: 0-415-04418-9, 0-415-04419-7

Schilling, Mark: The Encyclopaedia of Japanese Pop Culture. New York : Weatherhill, 1997.

ISBN: 0-834803-80-1

Schodt, Frederik L.: Manga! Manga! The World of Japanese Comics. New York [u.a.] : Kodansha America, 1986.

ISBN: 0-87011-752-1

Schodt, Frederik L.: Dreamland Japan. Writings on Modern Manga. Berkeley, CA : Stone Bridge, 1999.

ISBN: 1-880656-23-X

Zeitungs- und Zeitschriftenartikel

Holzer, Steffi: Eine haarige Sache. Frisuren und Farben in Manga und Anime. In: Animania 35, 2000, S. 84-87.

Krämer, Sascha: Alpenmädchen, Weltraumburschen, Riesenroboter. Die Welt der Animes. In: Comixene 65, 2003, S. 6-12.

Imaizumi, Sayaka: Manga-Kissa. Mangas lesen (und vieles mehr). In: Animania 4, 2003, S. 61.

Natsume, Fusanosuke: Manga. Die Welt der japanischen Comics. Teil 1. In: Mangazone 1, 2002, S. 32-33.

Natsume, Fusanosuke: Manga. Die Welt der japanischen Comics. Teil 2. In: Mangazone 2, 2002, S. 36-37.

Persak, Ursula: Manga? Echt cool! Japanische Zeichengeschichten aus der Zukunft haben eine jahrhundertealte Tradition. In: Nürnberger Nachrichten vom 29./30.03.2003, S.3.

Internetadressen

Online Artikel über Manga und Anime

<http://www.koyagi.com/Libguide.html>

Poitras, Gilles: The Librarian's Guide to Anime and Manga (letzter Zugriff: 27.11.2003)

http://www.jinjapan.org/trends/article/990624ev_r.html

Japan Echo: Welcome to Manga Town. Can Cartoons save Japans Regional Economies? In: Trends in Japan (02.07.1999) (letzter Zugriff: 19.12.2003)

<http://www.naiki-collection.com>

Ito, Hikaru: Contemporary Manga Library: Naiki Collection, Tokyo, Japan (letzter Zugriff: 21.12.2003)

<http://www.animestreet.de/artikel/vorurteil.php>

Schmidt, Christian: Vorurteile gegen Comics (letzter Zugriff: 29.12.2003)

[http:// www.animestreet.de/artikel/deumanga.php](http://www.animestreet.de/artikel/deumanga.php)

Schmidt, Christian: Wie entsteht die deutsche Ausgabe eines Mangas? (letzter Zugriff: 29.12.2003)

<http://www.animestreet.de/artikel/zensur.php>

Schmidt, Christian: Zensur in deutschen Mangas (letzter Zugriff: 21.12.2003)

<http://www.comiczensur.de/zensur/sonstiges/narutaru6/narutaru6.html>

Hecke, Helene: Stellungnahme der Redaktion zur Bearbeitung von Naru Taru Band 6 (letzter Zugriff: 21.12.2003)

http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/TVBuecher09_03.pdf

Bischof, Ulrike / Heidtmann, Horst: Film- und Fernsehbücher. Kinder- und Jugendliteratur im Medienverbund. In: Stuttgarter Beiträge zur Medienwirtschaft Nr. 9, 2003. ISSN 1616-4695 (letzter Zugriff: 29.12.2003)

Homepages der Verlage

<http://www.animania.de>

Homepage der Fachzeitschrift für Manga und Anime "Animania" (letzter Zugriff: 19.12.2003)

<http://www.mangaszene.de>

Homepage der Fachzeitschrift für Manga und Anime "MangasZene" (letzter Zugriff: 21.12.2003)

<http://www.manganet.de>

Homepage des Egmont Anime & Manga Verlages (letzter Zugriff: 29.12.2003)

<http://www.carlsen.de>

Homepage des Carlsen Verlages (letzter Zugriff: 29.12.2003)

<http://www.panini-comics.de>

Homepage des Verlags Planet Manga (letzter Zugriff: 29.12.2003)

Homepages von Vereinen und Fans

<http://www.mangadb.de>

Sehr umfangreiches Verzeichnis aller zur Zeit in deutscher sprache erhältlichen Mangaserien (letzter Zugriff: 23.12.2003)

<http://www.tomodachi.de>

Homepage des Vereins Anime no Tomodachi (letzter Zugriff: 22.12.2003)

<http://www.animexx.de>

Homepage des Vereins Animexx (letzter Zugriff: 29.12.2003)

<http://www.anipike.com>

Homepage der Anime Web Turnpike mit umfangreicher Linkliste (engl.) (letzter Zugriff: 28.12.2003)

<http://www.mit.edu:8001/afs/athena.mit.edu/user/r/e/rei/WWW/Anime.html>

Rei's Anime and Manga Page, mit einer Reihe von Hintergrundartikeln zum Thema Manga und Anime (letzter Zugriff: 20.12.2003)

Sonstiges**<http://radio.a-n-m.de>**

Online Radio. Jeden Freitag von 21 bis 22 Uhr J-Pop/J-Rock und Informationen aus der Manga- und Anime-Szene (letzter Zugriff: 19.11.2003)

<http://www.comicforum.de>

Größtes deutschsprachiges Forum für Comics im Internet, die Rubriken sind nach Themen gegliedert und auch die Verlage haben dort ihre Vertretungen (letzter Zugriff: 21.12.2003)

<http://www.comiczensur.de/>

Mehrere Berichte über Zensur in Comics im Allgemeinen und in Mangas im Speziellen (letzter Zugriff: 19.12.2003)

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift