



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

MANGA AND ART

**Zur Entwicklung eines Mediums und dessen Einfluss
auf die Kunst Yoshitomo Naras**

Verfasserin

Elisabeth Pippan

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2008

Studienkennzahl: A 315

Studienrichtung lt. Studienblatt: Kunstgeschichte

Betreuerin: Ao. Univ.-Prof. Dr. Martina Pippal

DANKSAGUNG

Mein Dank gilt meiner Betreuerin Dr. Martina Pippal für ihre Unterstützung, die Annahme eines gewissermaßen fächerübergreifenden, nicht „rein kunsthistorischen“ Themas und für konstruktive Kritik am richtigen Ort.

Besonders bedanken möchte ich mich weiters bei meiner Familie: Bei meinem Vater, der mich gelehrt hat, dass man mit einer Kombination aus Willen und Humor viel weiter kommt und dass manche Dinge gar nicht so wichtig sind, bei meiner Mutter, die mit Stärke, Hilfsbereitschaft und positiver Energie irgendwie alles auf die Reihe bekommt und bei meiner Schwester, die meist der Fels in der Brandung ist.

Danke auch an Jasmin für jegliche Unterstützung und insbesondere an Thomas, auf den ich immer zählen kann, für überhaupt alles!

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG.....	7
2. MANGA - DAS MEDIUM.....	10
2.1. Begriffsdefinition.....	10
2.2. Geschichte.....	10
2.2.1. „Vorformen“ des Manga?	11
2.2.2. Ukiyo-e und Literatur in der Edo-Zeit.....	13
2.2.3. Der Einfluss der Printmedien und westlichen Comic-Strips.....	17
2.2.4. Die ersten Fortsetzungs-Manga.....	19
2.2.5. Entstehung des Story-Manga.....	20
2.3. Der Story-Manga – inhaltlich.....	27
2.3.1. Themen.....	27
2.3.2. Hauptgattungen nach Zielgruppen.....	28
2.4. Der Story-Manga – formal.....	31
2.4.1. Bildelemente	31
2.4.2. Figurendesign: Große Augen, westliches Aussehen?.....	34
2.5. Sozialer Kontext: Der Manga in der japanischen Gesellschaft.....	36
2.5.1. Rezeption.....	36
2.5.2. Kritik	37
2.5.3. Mangaka, Fans & Co.....	38
3. MANGA AND ART - YOSHITOMO NARA.....	40
3.1. Naras Kunst im Hinblick auf die historischen Entwicklungsstufen des Manga	41
3.1.1. In the Floating World.....	41
3.1.2. Karikatur und Satire.....	47
3.1.3. Der Manga... ..	50
...bei den Superflat-Künstlern.....	50
...bei Yoshitomo Nara	52
3.2. Naras Figurenkosmos.....	55
3.2.1. Childhood and loneliness.....	56
3.2.2. Die Kinder	59
3.2.3. Die Hunde.....	61
3.2.4. Der kawaii-Faktor.....	64
3.2.5. Punk & Rock	68
3.3. Die Bildelemente.....	74
3.3.1. Symbole.....	74
3.3.2. Linie, Fläche, Hintergrund.....	76
3.3.3. Text und Bild	79
3.4. Marketing, (Selbst)bild und Positionierung.....	82
4. RESÜMEE.....	89

ANHANG	90
Literaturverzeichnis	90
Abbildungen.....	97
Abbildungsnachweis.....	149
Glossar.....	151
Zusammenfassung.....	154

1. EINLEITUNG

Manga sind Comics – und doch viel mehr als das: Der Begriff Manga bedeutet vereinfacht so viel wie „zügellose, spontane Bilder“, wobei er in Japan selbst (unter anderem!) für den Comic als solchen steht, während man hierzulande damit meist den spezifisch japanischen Comic meint. Dieser hat seinen Siegeszug um die Welt schon lange angetreten: Die Manga-Welle in den USA setzte in den 1980er Jahren ein, besonders aufgrund des Erfolges von „Lone Wolf and Cub“¹, dem zweiten überhaupt auf dem amerikanischen Markt publizierten Manga (1987), sowie Ōtomo Katsuhiros düsterem Dark-Future-Werk „Akira“² (1988), welches sowohl in Printform als auch in seiner Verfilmung zu einem Meilenstein der Comic- und Trickfilm-Geschichte wurde. In Europa brachte der Rowohlt-Verlag mit dem Anti-Kriegs-Klassiker „Barfuß durch Hiroshima“ (*Hadashi no gen*)³ 1982 zwar den ersten Manga im deutschsprachigen Raum auf den Markt, die Zeit war aber offensichtlich noch nicht ganz reif dafür: Der Vertrieb musste aufgrund zu niedriger Umsätze bereits nach dem ersten Band wieder eingestellt werden.⁴ Und das obwohl der Manga in Form von Anime-Serien sich, wenn auch in Verkleidung sozusagen, schon in den 1970er Jahren erfolgreich durch die Hintertür in die europäische Medienwelt geschlichen hatte⁵.

Seit den 90er Jahren verzeichnet aber auch das Printmedium Manga steigende Verkaufszahlen im deutschen Sprachraum. Mittlerweile bringen deutsche Verlage mehr Manga als „hausgemachte“ Comics auf den Markt. Um das Jahr 2000 herum konnte der Markt sich über jährliche Zuwachsraten von 100% und mehr freuen, allein 2005 erbrachte der Verkauf von Manga einen Bruttoumsatz von knapp 70 Millionen Euro.⁶

1 Geschichte eines herrenlosen Samurai (Rōnin), der einer Intrige zum Opfer fällt und mit seinem Sohn durchs Japan der Edo-Zeit zieht, um sich als Auftragsmörder zu verdingen. Vom Autor Kazuo Koike und dem Zeichner Goseki Kojima.

2 Nach einem Dritten Weltkrieg begegnen im Tokyo der Zukunft zwei jugendliche Motorradfreaks einem greisenhaften kleinen Jungen mit übernatürlichen Fähigkeiten und werden in politische Intrigen rund um die machtvolle Geheimwaffe Akira verwickelt.

3 Der Autor und Zeichner Keiji Nakazawa erzählt mit stark autobiografischen Zügen vom Überleben des sechsjährigen Gen Nakaoka nach dem Atombombenabwurf auf Hiroshima.

4 http://de.wikipedia.org/wiki/Barfu%C3%9F_durch_Hiroshima

5 Beispiele solcher Animeserien: *Wickie und die starken Männer* (1972-74); *Heidi* (1974); *Biene Maja* (1975); *Puschel, das Eichhorn* (1979); *Niklaas, ein Junge aus Flandern* (1975); *Pinocchio* (1976) - alle Zuyio Enterprises/Nippon Animation.

6 <http://www.handelsblatt.com/News/printpage.aspx?p=204491&t=ftprint&b=1059640>
<http://www.jetto.de/d/mangamythen.pdf>

Anders als in Japan ist es im Westen allerdings (noch?) die jüngere Generation, die hierbei als Hauptzielgruppe in Frage kommt. Besonders unter den 14 bis 19-Jährigen finden sich viele Mangaleser und Animefans - doch es wird nicht nur gelesen: Die Jugendlichen bringen ihre Fertigkeiten im Zeichnen von Mangafiguren zur Perfektion, mit oder ohne Hilfe der zahllosen Anleitungen in Buchform zu diesem Thema⁷, sie verbreiten ihre Werke teilweise über Internetforen⁸, die die stetig wachsende Community vernetzen und Gelegenheit zum Austausch bieten und einige von ihnen lernen sogar auf eigene Faust Japanisch mit Hilfe einschlägiger Manga-Lehrbücher⁹. Besonders die Teenagerkultur der Gegenwart ist also stark beeinflusst von Manga und Anime, was wiederum einen nicht zu leugnenden Effekt auf die Rezeption visueller Medien, aber auch deren Produktion in der Zukunft haben wird (mithin auch der Rezeption und Produktion von Kunst!).

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich jedoch nicht mit dieser zukünftigen Entwicklung, sondern möchte sich mit der Mangarezeption der Vergangenheit und Gegenwart auseinandersetzen und zwar hauptsächlich im Land der Herkunft selbst. Es soll im ersten Teil die geschichtliche Entwicklung des Mediums nachgezeichnet werden, wobei es über die Jahrhunderte zu starken Verschiebungen der Bedeutung des Begriffs Manga gekommen ist – was ist eigentlich Manga, was bedeutet der Manga für Japan, und inwiefern beeinflusst er das zeitgenössische japanische Kunstschaffen. Exemplarisch hierfür werden im zweiten Teil die Werke Yoshitomo Naras überprüft, wobei Parallelen nicht nur im Hinblick auf ästhetische, sondern vor allem geschichtliche und inhaltliche Parameter untersucht werden sollen.

Anmerkungen:

- In dieser Arbeit wird bei der Schreibung des Wortes Manga in der Mehrzahl die unter Japanologen übliche Variante ohne „-s“ am Schluss gewählt, da es im Japanischen

7 z.B.: Comickers Magazine (Hg.): Japanese comickers, Band 2: Draw Manga and Anime like Japan's hottest artists, New York, 2006.

May, Li; Ashe, Raven: Mangas zeichnen. Nach fotografierten Bildschritten lernen. Ein Aufstellungsbuch zur optimalen Handhabung, München, 2005.

Sweatdrop Studios (Hg.): 500 manga characters, Lewes, 2007.

8 z.B.: <http://www.animeboard.at/>; <http://animeeting.de/forum/index.php>; <http://www.animeforum.com/>; <http://www.manga-forum.net/>; <http://mangaforum.org/>; <http://www.otaku-forum.net/>

9 z.B.: Baron, Jin; Kerner, Thora: Japanisch für Manga-Fans 01. Manga lesend Japanisch lernen!, Carlsen Comics, 2006.

Bernabe, Marc: Japanisch mit Manga. Ein Japanisch-Lehrbuch auf der Grundlage von Mangas, Ehapa Comic Collection - Egmont Manga & Anime, 2003.

keine Pluralform gibt (also: der Manga – die Manga). Allerdings findet im Deutschen mittlerweile auch die Variante mit „-s“ häufig Verwendung.

- Weiters werden japanische Begriffe (mit Ausnahme von „Manga“) meist klein geschrieben, da auch keine Groß-/Kleinschreibung existiert.
- Zitierte Internetseiten wurden, falls nicht anders angegeben, zuletzt im Juni 2008 besucht.

2. MANGA - DAS MEDIUM

2.1. Begriffsdefinition

Die Schreibweise des Wortes *Manga* ist symptomatisch dafür, welche *Art* Manga jeweils gemeint ist (Abb. 1): Zur Verfügung stehen prinzipiell die im Japanischen verwendeten chinesischen Schriftzeichen (*kanji*) oder eine der beiden japanischen Silbenschriften (*hiragana* und *katakana*). Im sinojapanischen *kanji* bedeutet das Zeichen für „*man*“ so viel wie „spontan, unbewusst, verzerrt, komisch“ und steht somit für die humoristische Tradition in der japanischen Kunst. Das Zeichen für „*ga*“ bedeutet Bild, meint aber genauer jene Bilder, die das Chinesische im Japanischen betonen, also Techniken, in denen Wert gelegt wird auf den freihändigen Pinselstrich, Monochromie und die aufs Wesentlichste reduzierte Linienführung (Tuschemalerei, Kalligraphie). Die *kanji*-Schreibung für Manga bezeichnet eher die traditionelle Mal- und Zeichenweise, humoristische Bilder oder auch die Manga-Kurzformen: Einzelbilder oder kurze Comic-Strips in 4-Panel-Form, denen häufig höhere künstlerische Bedeutung beigemessen wurde als dem narrativen Manga in Langform. Ist hingegen von Letzterem die Rede, vom so genannten Story-Manga, wird dies üblicherweise durch die Verwendung von Silbenschrift verdeutlicht, da diese einfach die Schreibung des Wortes wiedergibt, ohne die inhaltliche Einschränkung auf lustige oder karikierende Einzelbilder.¹⁰

2.2. Geschichte

Bevor die geschichtliche Herkunft des Manga beleuchtet werden kann, muss auf Folgendes hingewiesen werden: Sowohl in der westlichen als auch in der japanischen Literatur selbst wurde häufig der Verweis auf traditionelle japanische Kunst, der Verweis auf die Vergangenheit also bemüht, um damit gewissermaßen eine Existenzberechtigung für den Manga zu schaffen - aber Hokusai & Co können nur im weitesten Sinn tatsächlich als Vorgänger des modernen Manga gesehen werden, nämlich dann, wenn man den

¹⁰ Vgl. Berndt 1998, S. 62f.

Comic (und damit auch den Manga) mit einer eher weit gefassten Definition umschreibt. Bei Will Eisner findet sich eine knappe Definition: Er bezeichnet Comics als „*sequentielle Kunst*“¹¹. Scott McCloud übernimmt diese Definition beziehungsweise spezifiziert sie folgendermaßen: Comics sind demnach „*zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen*“¹². Dann bringt er Beispiele von ägyptischer Grabmalerei um 1400 v. Ch. über einen mesoamerikanischen Codex aus dem 11. Jahrhundert bis hin zu Max Ernsts Collage-Roman „Une semaine de bonté“.¹³ Ähnlich geht auch Andreas C. Knigge vor, der jedoch noch weiter ausholt, indem er den Comic als solchen in die Tradition der Höhlenmalerei stellt und einen Bogen über mesopotamische Tontafeln, ägyptische Papyri und Grabmalereien, die römische Trajanssäule, chinesische Bildrollen, den Teppich von Bayeux, religiöse Blockbücher des 15. und 16. Jahrhunderts bis hin zu Bildzyklen etwa eines William Hogarth oder Wilhelm Busch spannt.¹⁴ Von hier über die Karikatur ist es dann nur mehr ein kleiner Schritt bis zur Geburtsstunde des Comics im engeren Sinn Ende des 19. Jahrhunderts – diese wird mit dem Erscheinen der Bilderserie „The Yellow Kid“ des amerikanischen Zeichners Richard Felton Outcault 1896 festgelegt.¹⁵

2.2.1. „Vorformen“ des Manga?

Was nun die Frage nach den „Vorformen“ des Manga betrifft: Die Kunstwerke der Edo-Zeit, die Holzschnitte et cetera, werden häufig als solche bezeichnet¹⁶, in Ausstellungen zum Thema¹⁷ werden moderne Story-Manga neben besagten Holzdrucken gezeigt und dadurch eine direkte Abfolge suggeriert, was allerdings nicht ganz unumstritten ist¹⁸.

11 Eisner 1985. (Will Eisners 'Comics and sequential art' gilt als Standardwerk im Bereich der Comictheorie.)

12 McCloud 1995, S. 17. (Auch McClouds 'Comics richtig lesen' ist bei Beschäftigung mit diesem Themenkreis sehr empfehlenswert, besonders aufgrund der Tatsache, dass es sich um ein *in Comicform verfasstes (!)* Buch handelt.)

13 McCloud 1995, S. 18ff.

14 Knigge 2004a, S. 89ff.

15 McCloud 1995, S. 4.

Knigge 2004a, S. 135ff.

16 z.B.: Schodt 1983, S. 28ff.

17 z.B.: MAK Frankfurt: „Mangamania. Comic-Kultur in Japan 1800-2008“ (02-05/2008).

Museum für Ostasiatische Kunst Berlin: „Manga - Die Welt des japanischen Comics“ (07-09/2001): Hierzu ein Auszug aus einer Ausstellungskritik unter <http://www.artmagazine.cc/content941.html>: „In der Ausstellung des Museums ist die exemplarische Weiterentwicklung der spontan komischen Bilder seit dem 18. Jh. zu sehen.“

18 Maderdonner 1984, S. 8.

Berndt, Jaqueline: *Mangamania – Dis/Kontinuitäten, Perspektivenwechsel, Vielfalt*, in: Deutsches Filminstitut (u.a.) (Hg.) 2008, S. 12ff. (Berndt thematisiert dieses Problem der direkten Ableitung interessanterweise gerade im

Dennoch werden in dieser Arbeit die vormoderne Kunst Japans und die früheren Bedeutungen des Wortes Manga behandelt, da hier von der erwähnten weiter gefassten Definition ausgegangen werden soll: Die reichhaltige (vor allem grafische) Bildtradition Japans stellt ohne Zweifel den Grundstock für das Schaffen zeitgenössischer Künstler wie auch Mangazeichner dar. Künstler wie Yoshitomo Nara oder Takashi Murakami kommen von der traditionellen Nihonga-Malerei; Letzterer bezieht sich in seiner Superflat-Theorie¹⁹ ganz konkret auf dieses grafische Erbe. Und auch Parallelen zwischen anonymen Querrollen mit tanzenden Dämonen (Abb. 2), komischen Bildern wie der Szene „Furzwettbewerb“ aus der Hohigassen-Rolle (Abb. 3) oder auch Darstellungen des Chinesisch-Japanischen Krieges von 1894/95 (Abb. 4) und dem modernen Manga können nicht negiert werden: Sie alle fallen schlussendlich unter den Begriff „*narrative Kunst*“. Zu vermeiden ist lediglich, dass der Anschein erweckt wird, aus Hokusai und *ukiyo-e* entstehe in linearer Entwicklung der heutige Story-Manga. Aber Manga in allen seinen Formen schöpft sehr wohl unter anderem aus diesem kulturellen Archiv. Wenn es legitim ist, den Comic bis auf die Höhlenmalerei zurückzuführen, ist es ebenso legitim in japanischen Tempeln nach den Wurzeln des Manga zu suchen.

Um nun die geschichtliche Entwicklung sowohl des Wortes Manga als auch der Tradition humoristischen Bildschaffens in Japan nachzeichnen zu können, muss etwas weiter ausgeholt werden – einerseits zeitlich, andererseits in der Definition dessen, was generell unter dem Begriff Comic verstanden wird: Wenn davon ausgegangen wird, dass Comics genauso wie Manga im weitesten Sinn jede Art von komischen, ironischen, fantastischen bis hin zu derben bildlichen Darstellungen (mit oder ohne Text) sein können, finden sich erste Beispiele in Japan in Form von Karikaturen. Solche wurden hinter Wänden und Decken buddhistischer Tempel entdeckt und zeigen von Tieren über Menschen bis hin zu übergroßen Phalli alles, was gelangweilten Handwerkern aber auch Schreibern so einfiel.²⁰ Selbst wenn man derartige „Kritzeleien“ noch nicht gelten lassen möchte, könnte jedoch ein anderes Werk, ebenfalls aus religiösem Umfeld, schon als eine Art Vorform des Comic gesehen werden. Es handelt sich dabei um eine Serie von vier monochromen, *Chōjūgiga* genannten Tierrollen, die dem buddhistischen Mönch Toba

Katalog zur Ausstellung des MAK Frankfurt, in der neben einer Manga-Lesecke mit deutschsprachigen Teenager-Mainstream-Manga und einigen wenigen Werken dreier zeitgenössischer japanischer Künstler der quantitativ größte Teil der Exponate eben jene Abfolge von Bildrollen über die Ukiyo-e-Künstler bis zur Kunst um 1900 relativ unreflektiert nachzeichnet.)

¹⁹ Murakami 2000.

²⁰ Vgl. hierzu: Schodt 1983, S. 28ff.

(1053-1140) zugeschrieben werden.²¹ Zu sehen sind darauf wie Adelige oder der buddhistische Klerus gekleidete Tiere (Affen, Frösche, Füchse, Hasen, etc.) bei verschiedenen menschlichen Tätigkeiten, die auf diese Weise den Lebensstil der höheren Klassen karikieren (Abb. 5). Solche *emakimono* genannten Bildrollen entstanden verstärkt ab dem 10. Jahrhundert und behandelten vornehmlich bekannte literarische Stoffe. *Emakimono* galten als Luxusgüter, wurden nur auf Bestellung angefertigt und ausschließlich in höfischen Kreisen gelesen, wobei das „Lesen“ meist einen Akt der Geselligkeit darstellte, indem man gemeinsam die Illustrationen der Bildrolle betrachtete während die entsprechende Geschichte vorgelesen wurde.²² Der Aspekt des Haptischen in Kombination mit dem Bild-Lesen findet sich hier ähnlich wie beim heutigen Manga, wenn auch die Bildrolle von links nach rechts aufgerollt, der Manga hingegen umgeblättert wird: Der Konsument folgt dem visuellen Medium quasi körperlich.

2.2.2. *Ukiyo-e* und Literatur in der Edo-Zeit

Unter dem Begriff *ukiyo-e* versteht man Werke der japanischen Farbholzschnittkunst und Malerei, die in der Zeit zwischen 1600 und 1868, der Edo-Periode entstanden. Edo war der Name des heutigen Tokyo und von 1603 an Hauptstadt des Shogunats – einer rund zweieinhalb Jahrhunderte andauernden Militärdiktatur, unter der Japan vollkommen von der restlichen Welt abgeschlossen war: Der Shōgun²³ Tokugawa Iyasu gewann 1600 die Schlacht von Sekigahara, entmachtete den Kaiser (Tennō) und verlegte das Zentrum des Reiches von Kyoto nach Edo. Kontakte mit dem Ausland, sowohl Handelsbeziehungen als auch Reisen, waren untersagt und ein rigides Klassensystem sorgte auch für soziale Immobilität.²⁴ Immerhin jedoch brachte die Zeit des Shogunats Japan eine sehr lange Periode ununterbrochenen Friedens, in der sich auch die Künste naturgemäß leichter entfalten konnten.

Ukiyo-e spiegelt die Lebensansichten und den Geschmack des aufkommenden Bürgertums, vor allem reicher Kaufleute und Handwerker jener Zeit wider. Diese neue Mittelschicht konnte mit den traditionellen Künsten wie etwa dem klassischen *No*-

21 Vermutlich stammen jedoch nur die beiden ersten von ihm – siehe: Schodt 1983, S. 30.

22 Köhn 2005/1, S. 114f.

23 Titel für einen ranghohen Militär, Anführer aus der Kriegerkaste der Samurai.

24 Siehe: Phillipps 2004, S. 94-109.

Theater des in Kyoto verbliebenen, aber machtlosen Kaiserhofes nichts mehr anfangen und identifizierte sich eher mit weitaus unterhaltsameren, weltlicheren Formen: *Kabuki*-Theater, Teehäuser, Unterhaltungsliteratur, Ringkämpfe – daraus bezogen die *ukiyo-e*-Künstler ihre Themen. Besonders beliebt waren Darstellungen weiblicher Schönheiten, autogrammkartenartige Bilder berühmter Schauspieler, Sumō-Ringer oder Geishas, aber auch die explizit erotischen *shunga* oder „Frühlingsbilder“ (Abb. 6-9). *Ukiyo-e* bedeutet wörtlich so viel wie „Bilder der fließenden, vergänglichen Welt“, also die Welt der Sinnesfreuden: Im Buddhistischen noch negativ konnotiert, weil als Jammertal der fleischlichen Bedürfnisse verstanden, in der Edo-Zeit hingegen als sorglose Unterhaltung geschätzt.²⁵ Stephan Köhn weist darauf hin, dass *ukiyo-e* überdies synonym für „zeitgenössisch, modisch, aktuell“ steht.²⁶ Zu den genannten Sujets kamen im 19. Jahrhundert verstärkt auch Darstellungen von Stadtansichten und Landschaften, sowie Reiseführer und Wegbeschreibungen hinzu. Die beiden Hauptvertreter dieses Genres sind Katsushika Hokusai (1760-1849; Abb. 10) und Utagawa Hiroshige (1797-1858), die für ihre Ansichten der Hauptstadt Edo, des Berges Fuji und beliebter Reiserouten bekannt sind.

Exkurs Hokusai

Besonders Hokusai ist an dieser Stelle erwähnenswert, weil er vor allem in der älteren Literatur zum Thema Manga als Urheber des Begriffes Manga genannt²⁷ und so der verschwommene Eindruck erweckt wird, er sei auch Schöpfer erster Vorformen des heutigen Manga: Wohl nannte er seine berühmte 15-bändige Skizzensammlung „Hokusai manga“ (Abb. 11), aber zum einen war dieser Begriff schon davor in Gebrauch und keine Erfindung Hokusais, zum anderen handelt es sich dabei um eine Sammlung von Bildbeispielen zu Übungszwecken für seine zahlreichen Schüler oder um Vorlagen für Handwerker – also eine Art Musterbücher mit Körperhaltungen, Pflanzen, Tieren, Gegenständen, Landschaften und dergleichen. Der Begriff manga ist hier weniger im Sinne „komisch-ironischer Bilder“ gemeint, sondern eher als „buntgemischte Bilder“ zu verstehen.

Warum nun diese irreführende Ableitung? Die Werke des ukiyo-e waren mit Ende der Edo-Zeit in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts in Japan selbst in Ungnade gefallen und für akademisch wertlos befunden worden; als Verpackungsmaterial für

²⁵ Cawthorne 1998, S. 10.

²⁶ Köhn 2005/1, S. 155, Fußnote 122.

²⁷ Besonders prägend in diesem Zusammenhang, da vielzitiert: Schodt 1983, S. 18.

Keramikwaren gelangten sie zur gleichen Zeit nach Europa, wo sie bekanntermaßen eine genau gegensätzliche Rezeption erfuhren und der dortigen Kunstszene wichtige Impulse lieferten. Über den kulturellen Rückimport änderte sich in der Folge die wissenschaftliche und gesellschaftliche Einstellung innerhalb Japans erneut, was dazu führte, dass ukiyo-e einen wertvollen Beitrag zur Entwicklung des neuen, „rein japanischen“ Malstils Nihonga leistete.²⁸

Also auch hier gilt: *Ukiyo-e*-Werke sind nicht direkt Vorformen des Manga, dennoch sind Zusammenhänge in formalen Elementen erkennbar. Dabei handelt es sich zugleich um Merkmale, welche die japanische Kunst so grundlegend von der europäischen Tradition unterscheiden, die auf einer jahrhundertelangen Entwicklung und Perfektionierung der möglichst naturalistischen Darstellung von Objekten und Raum basiert: Zum einen der Einsatz von sichtbaren, teils kräftigen schwarzen Linien der Umriss- und Binnenzeichnung und zum anderen einfarbige Flächen ohne Schattierungen oder Chiaroscuro-Effekte, ein visuelles Konzept also das zweidimensionale Qualitäten bevorzugt. Weitere Merkmale des modernen Manga, die sich bereits in diesen Einblattdrucken finden, sind die teilweise Integration von erläuterndem Text, manchmal eingerahmt, manchmal frei mitten im Bild stehend und die zeitweilige Verwendung sogenannter Traumblasen: Diese wurden eingesetzt, um statt einen einzelnen statischen Moment einzufangen, der Darstellung zu mehr Narrativität zu verhelfen, indem in ihnen zum Beispiel auf ein zeitgleich stattfindendes Ereignis hingewiesen wurde²⁹ – ein Stilmittel, das stark an die Sprechblasen im Manga erinnert.

Mehr noch als die Werke der *ukiyo-e*-Künstler war jedoch der facettenreiche Literaturbetrieb ab der Edo-Zeit wegbereitend für den späteren Manga. Die Einführung des Holzbblockdrucks in der ersten Hälfte des 17. Jahrhunderts spielte hierbei eine wesentliche Rolle, da durch die Vereinfachung des Druckverfahrens das Einbinden von Abbildungen keine Probleme mehr bereitete. Im Gegenteil: Text und Bild konnten darüber hinaus in nur einem Arbeitsschritt *gleichzeitig* aufs Papier gebracht werden. Die nun möglichen höheren Auflagenzahlen und geringeren Herstellungskosten als bei den früheren handgefertigten *emakimono* (Bildrollen) oder *Nara ehon* (Nara-Bilddbücher)³⁰

28 Siehe hierzu das Kapitel: *Der Hokusai-Mythos oder vom ideologischen Ursprung des japanischen Comics*, in: Köhn, 2005/1, S. 204ff.

29 Deutsches Filminstitut (u.a.), 2008, S. 41.

30 Zur genauen Entwicklung und Definition bzw. auch der Problematik der Abgrenzung der diversen literarischen

machten die so genannten *kanazōshi* („Hefte in Silbenschrift“) erschwinglicher und sorgten somit für weitere Verbreitung von vor allem populärer Unterhaltungsliteratur. Den zu Beginn teils noch ungebildeten oder eher monochromen *kanazōshi* folgte eine Flut illustrierter Lesehefte (*ezōshi*) oder „Allerleihefte“ (*kusazōshi*), die häufig nach ihrer Umschlagfarbe benannt waren (*akahon* – Rotbücher, *kibyōshi* – Gelbumschlagbücher, *aohon* – Grünbücher). Inhaltlich beliebte Stoffe waren Märchen, Abenteuer-, Geister- und Rache- aber auch Liebesgeschichten, nicht unähnlich den Themenkreisen vieler moderner Manga.

Das Text-Bild-Verhältnis der Hefte änderte sich im Laufe der Zeit. Dem Maler Hishikawa Moronobu (~1630-94) kommt hierbei besondere Bedeutung zu. Während Schrift und Bild vorher meist getrennt waren und auf eine Abbildungsseite oft mehrere Seiten Text folgten, führte er diese auf einer einzigen Seite zusammen, allerdings zunächst noch räumlich voneinander getrennt in zwei Spalten: Die obere für den Text, die untere für die Illustration (Abb. 12). Was die Farbgebung betrifft, so löste der Mehrfarbendruck bedingt durch wesentliche technische Verbesserungen im Druckverfahren die Nachfrage nach handkolorierten Medien in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts beinahe komplett ab. Buchdruck und *ukiyo-e* bedingten sich übrigens gegenseitig: Die Beliebtheit der Abbildungen in den Allerleiheften mit ihrer Mischung aus klassischem Malstil³¹ (*yamato-e*) und zeitgenössischen, alltäglichen Szenen führte schlussendlich zur Produktion jener illustrierten Einblattdrucke. Und umgekehrt: Errungenschaften der Kunst der „heiteren, vergänglichen Welt“ kamen wiederum den Leseheften zugute, da über 90% der *ukiyo-e*-Künstler sich auch als Buchillustratoren betätigten³² – ähnlich wie auch heute viele zeitgenössische japanische Künstler zu Beginn ihrer Karriere oder parallel zu ihrem Kunstschaffen als Mangazeichner arbeiten.

Diese Lesehefte trugen wesentlich zur Alphabetisierung der Bevölkerung bei und prägten überdies das Leseverhalten in Bezug auf Text-Bild-Kombinationen. Großen Anteil daran hatte außerdem die in der Edo-Zeit stark ansteigende Anzahl öffentlicher Tempelschulen, einer Art Grundschule, die allen – besonders nun auch den untersten – Gesellschaftsschichten offenstand, sowie die Erfindung des Flugblattes im 17. Jahrhundert: Die Alphabetisierungsrate und damit das Bildungsniveau stiegen rapide an; damit einher ging eine zunehmende Nachfrage nach Lesematerial jeder Art; die frühe

Formen siehe: Köhn, 2005/1, S. 137ff.

31 *yamato-e* („japanische Bilder“, im Gegensatz zur chinesischen Tradition): Farbmalereien mit Tuschevorzeichnungen. Vgl.: Köhn 2005, S. 110.

32 Köhn 2005/1, S. 155ff.

Verbindung von Text und Bild sowohl in den Leseheften als auch auf den als rasche Informationsverbreiter sehr beliebten Flugblättern als verkaufsfördernde Maßnahme konditionierte die japanische Leserschaft so weit, dass die Einbeziehung bildlicher Informationen bald zur *conditio sine qua non* auf dem literarischen Markt wurde.

Auch das sich damals entwickelnde Verlagswesen funktioniert heute im Prinzip noch ähnlich, wenn man sich die extreme Anpassungsfähigkeit des Manga-Marktes an die Wünsche der Konsumenten oder die Aufmachung japanischer Manga-Wochen- und Monatszeitschriften ansieht: Zusätzliche Kaufanreize, Vorankündigungen und Werbepassagen als marketingtechnische Maßnahmen waren bereits Erfindungen des Literaturbetriebs des 17. Jahrhunderts³³, ebenso wie die Vorgehensweise, einen Stoff erst einmal als Serie zu veröffentlichen und bei entsprechendem Erfolg dann auch in Buchform.

2.2.3. Der Einfluss der Printmedien und westlichen Comic-Strips

Die rund zweihundertjährige Tradition der Allerleihefte fand schließlich ihr Ende mit der erzwungenen Öffnung Japans nach außen, der Meiji-Restauration. 1853 erreichten die „Schwarzen Schiffe“ des amerikanischen Commodore Matthew Perry Japan, das zu diesem Zeitpunkt aufgrund der Pazifizierung des Samurai-Standes über kein wirksames Verteidigungssystem mehr verfügte. Der Bau hochseetauglicher Schiffe und die Befestigung von Burgen war vom Shogunat aus finanziellen Gründen und politischem Kalkül untersagt gewesen und so war die Regierung letztendlich gezwungen, den Forderungen der USA nach Öffnung der japanischen Häfen und Aufnahme von Handelsbeziehungen nachzugeben. Dies alles führte zur Auflehnung der Daimyate (Fürstentümer) und kaisertreuen Samurai, zur Wiedereinsetzung des Tennō 1868 und zur endgültigen Abschaffung des Shogunats. Die Meiji-Periode (1868-1912) brachte wichtige Reformen zur Bildung eines modernen Nationalstaates: Militärische Aufrüstung, eine erste Verfassung 1889 und vor allem das erklärte Ziel, sich jegliche Art von Wissen aus dem Ausland anzueignen.³⁴

Dies bedeutete auch einen enormen westlichen Einfluss auf die weitere Entwicklung der visuellen Medien. Karikaturen nach europäischem und amerikanischem Vorbild wurden

³³ Vgl. May 1983; Philipps 1997, S. 14.

³⁴ Philipps 2004, S. 118ff.

prägend, vor allem Werke des Engländers Charles Wirgman und des Franzosen Georges Bigot. Wirgman war Zeitungskarikaturist, kam 1861 nach Japan und brachte bereits ein Jahr später die erste Ausgabe von „Japan Punch“ heraus, einer humoristischen Zeitschrift nach britischem Stil³⁵ (Abb. 13). Die Karikaturen von zeitgenössischen Persönlichkeiten oder politischen Ereignissen waren noch völlig neu für das damalige Japan und der Ausdruck „Punch“ wird als *ponchi-e* zur ersten Bezeichnung für Karikaturen³⁶. Bigot führte technische wie auch geistige Neuerungen im Bereich der politisch-satirischen Karikatur ein.³⁷ Der Titel der von ihm 1887 gegründeten Zeitschrift „Tōbae“ leitet sich vom Begriff *toba-e* ab, der ab dem 18. Jahrhundert für humorvolle, karikaturähnliche Darstellungen von Personen beziehungsweise Hefte mit lustigen Fortsetzungsgeschichten bestehend aus schwarz-weißen Holzschnitten und Textteilen verwendet wurde und sich auf den Schöpfer der bereits erwähnten Chojugiga-Bildrollen, Mönch Toba, bezieht. Diese wurden entweder in Satirezeitschriften veröffentlicht oder auch in Form der kleinformatischen *ponchi-bon* („Punch-Bücher“; Abb. 14), die sich über mehrere Seiten erstreckende Kurzgeschichten enthielten. Eine Seite bestand dabei meist aus mehr als einem Panel, womit sie an Comic-Strips erinnerten. Die *ponchi-bon*-Geschichten handelten zum Beispiel von politischen Ereignissen wie dem Russisch-Japanischen Krieg von 1904/05 oder machten sich über die in Japan lebenden Ausländer lustig. Viele *ukiyo-e*-Holzschnittkünstler fanden in diesem Genre ein neues Betätigungsfeld, was zur Folge hatte, dass die *ponchi-e* zwar vom Konzept her der westlichen Karikatur entsprachen, wohingegen die Zeichen- und Drucktechnik, aber auch das transportierte Gedankengut noch stark Edo-zeitlich gefärbt waren.

Die erste eigenständig japanische Zeitschrift für Satire und Karikatur, die „Marumaru chinbun“, kam schließlich 1877 heraus und übte vor allem scharfzüngig Kritik an der Politik der Meiji-Regierung. Die Regierung reagierte mit schrittweisen Zensuren und Repressalien um die Demokratisierungsbewegung zu schwächen; das *ponchi-e* verlor damit zusehends an Schärfe und Einfluss.

35 Das Vorbild, der englische „Punch“, erschien ab 1841 in London. Diese Satirezeitschrift prägte den Begriff „Cartoon“ für eine komische oder satirische Zeichnung.

36 Berndt 1995, S. 191.

37 Berndt 1995, S. 181.

2.2.4. Die ersten Fortsetzungs-Manga

In der „Marumaru chinbun“ erschien 1896 erstmals ein *koma*-Manga. Revolutionär daran war, dass dieser frühe Fortsetzungs-Manga nicht nur eine Einzelsituation, sondern eine längere Geschichte mit Hilfe von Bildern schilderte. *Koma-e* waren ursprünglich kleinere Text-Bild-Einheiten, Einzelbilder, in denen im Gegensatz zu den vorangegangenen Illustrationen der Meiji-Zeit die Abbildung nicht mehr nur textunterstützend war, sondern in den Vordergrund trat. Schon bald wurde es üblich mehrere dieser *koma-e* zu kleinen Episoden zusammenzusetzen; ähnlich wie beim westlichen Comic-Strip wurde die Anzahl von vier *koma-e* („*yonkoma*“) zum häufig verwendeten Standard (vergleiche den 4-Panel-Strip in westlichen Zeitungen). Spätestens in den 1920ern hatte sich der *yonkoma* einen festen Platz in der japanischen Tagespresse erobert, wo er auch heute noch häufig zu finden ist.

Die Wiedereinführung des Begriffs „Manga“ ist in diesem Zusammenhang auf Rakuten Kitazawa (1876-1955) zurückzuführen. Der Karikaturist entwickelte seine Zeichentechnik unter dem Einfluss des amerikanischen Comic-Strips in dessen Hochblüte und versuchte sein Werk vom aus der Mode gekommenen *ponchi-e* abzugrenzen, indem er auf Hokusai zurückgriff und seine in der Sonntagsbeilage der Zeitung „Jiji Shinpô“ erscheinenden Cartoons und Comic-Strips als *manga* bezeichnete³⁸. Seine Comicstrip-Reihe *Tagosaku to Mokube no Tōkyō Kembutsu* („Tagosaku und Mokube auf Besichtigungstour in Tokyo“; Abb. 15) von 1902 gilt als erster serieller Comic-Strip Japans mit gleich bleibenden Protagonisten, obwohl Kitazawa darin noch keine Sprechblasen verwendete.³⁹ 1905 gründete er seine eigene Satire-Zeitschrift „Tokyo Puck“, die anderen japanischen Zeichnern ein Forum bot und ihm selbst große internationale Bekanntheit und zahlreiche Schüler einbrachte. 1934 schließlich eröffnete er eine Schule, die sich auf Comic- und Karikatur-Kunst spezialisierte.

Ein anderer einflussreicher Illustrator und Schriftsteller war Ippei Okamoto (1886-1948; Abb. 16): Er war als Karikaturist einer japanischen Tageszeitung unter anderem in den Vereinigten Staaten unterwegs, wo er sich intensiv mit der dortigen Comic-Kultur auseinandersetzte und diese auch dem japanischen Publikum näher brachte. Gemeinhin wird er als Begründer des japanischen Comics bezeichnet, was jedoch mit Vorsicht zu genießen ist: Er bezeichnete es zwar als sein oberstes Ziel menschliche Gefühle und

³⁸ Berndt 1995, S. 18.

³⁹ Schodt 1983, S. 42.

gesellschaftliche Verhältnisse mit den Mitteln der Ironie und Satire darzustellen, seine Bildgeschichten sind aber noch sehr stark textlastig und die *koma-e* alleine, ohne die schriftlichen Erläuterungen, nicht aussagekräftig genug.⁴⁰

Okamoto und Kitazawa waren stark vom westlichen Comic beeinflusst und setzten Maßstäbe für die Generationen nachfolgender japanischer Zeichner. Beide gehörten zu den Ersten, die die Karikatur nicht nur als Nebenerwerb betrieben, sondern davon leben konnten und für die der Comic nicht nur eine Zwischenstufe auf dem Weg zu „echter Kunst“ darstellte. Sie bezeichneten sich selbst als *mangashi* („Manga-Lehrer/-Meister“) um diese Aufwertung zum Ausdruck zu bringen. Nicht zu vergessen ist aber, dass ihre *koma-manga* noch untrennbar mit der Satire verbunden sind, was für den heutigen Story-Manga in seinen zahlreichen Ausformungen bei weitem nicht immer gilt.

2.2.5. Entstehung des Story-Manga

Wesentlichen Anteil an der Entwicklung des Story-Manga hatten in der Zeit bis zum Zweiten Weltkrieg vor allem zwei Medien: Die aufblühende Kinder- und Jugendliteratur und das Papiertheater.⁴¹

Kodomo-Manga

Die Edo-zeitliche Unterhaltungsliteratur war in Ungnade gefallen, einerseits wegen des großen Einflusses des aus dem Westen übernommenen Aufklärungsgedankens, andererseits auch weil die neue Meiji-Regierung sich gegenüber jener vorangegangenen Epoche abzugrenzen suchte. Dies hatte die bewusste Förderung des bis dahin noch wenig beachteten Bereiches der Kinder- und Jugendliteratur zu Folge. Eine Gruppe bildeten hierbei die in Anlehnung an europäische Vorbilder unter dem Begriff *ehon*, also „Bildbücher“, zusammengefassten Werke. Großer Beliebtheit erfreuten sich ins Japanische übersetzte westliche Stoffe wie „Max und Moritz“ von Wilhelm Busch oder die Märchen der Gebrüder Grimm und Wilhelm Hauffs. Gleichzeitig wurde aber auch auf traditionelle japanische Geschichten aus der Zeit der Allerleihefte zurückgegriffen, die

40 Vgl. Köhn 2005/1, S. 203.

41 Vgl. Köhn 2005/1, S. 207-217.

nun der moralischen Belehrung des jungen Publikums dienen sollten. Neben den *ehon* erschienen ab den späten 1880er Jahren die ersten Zeitschriften. Anfangs hauptsächlich für Jungen (*shōnen*), Anfang des Zwanzigsten Jahrhunderts dann auch für Mädchen (*shōjo*) und kleinere Kinder (*yōnen*) – eine Unterscheidung die teilweise bis heute gebräuchlich ist. In diesen frühen *kodomo*-Manga („Manga für Kinder“) haben die oft räumlich vom Text getrennten Bilder noch eher rein illustrative Funktion, bilden aber dennoch die Grundlage für die weitere Entwicklung visuellen Erzählens.

Ab 1914 erschien die besonders erfolgreiche Monatszeitschrift „*shōnen kurabu*“ („Club der Jungen“), ab 1923 das Pendant für Mädchen, „*shōjo kurabu*“ (Abb. 17, 18). Eine Periode der Hochkonjunktur nach Japans Sieg im Ersten Weltkrieg, geprägt von Stabilität, Wirtschaftswachstum und innerer Demokratisierung, begünstigte den Aufschwung der Printmedien, sowie der ersten Kinderbewegung Japans: Kinderliteratur sollte von Werten wie Reinheit und Aufrichtigkeit geprägt sein, man achtete verstärkt auch auf den künstlerischen Gehalt – kurz, Kindern sollte vor allem wertvoller Lesestoff geboten werden. Der große Börsenkrach von 1929 bereitete dem ein Ende. Wirtschaftskrise und Massenarbeitslosigkeit bildeten den idealen Nährboden für faschistische Bewegungen. Kaisertreue und Patriotismus waren nun Werte, die über die Lektüre auch den Kindern bereits vermittelt werden sollte. Die in „*shōnen kurabu*“ publizierten Manga trugen hierzu entscheidend bei. Ein Beispiel dafür ist eine von 1931 bis 1941 erschienene Serie des Zeichners Tagawa Suihō, deren Held ein Hund namens Norakuro ist (Abb. 19, 20): Norakuro ist Vollwaise und tritt mangels anderer Arbeitsmöglichkeiten in die Armee ein, steigt dort von Jahr zu Jahr in der Ranghierarchie auf und kämpft schließlich im Zweiten Sino-Japanischen Krieg (1937-45) gegen Bären (als Synonym für Russen), Schweine (Chinesen) und Schafe (Mandschuren). Interessant ist die Personifizierung von Tieren, da die Projektion auf Tiere hilft, auch ernstere Themen emotional verwältigbar zu machen und in leichter verdauliche „Portionen“ zu verpacken. In diesem Fall geht jedoch eine positive, emotionale Bindung der jungen Leser an den Hund und sein Schicksal einher mit einer verklärenden Einstellung zu Krieg, Soldaten- und Heldentum.⁴²

42 vgl. Maderdonner 1984, S.12-19.

Papiertheater

Wichtige Impulse für spätere Formen des Manga kamen aber nicht nur von Seiten der Printmedien, sondern – vor allem was die Bedeutung bildlicher Informationen, deren Stellenwert und formale Eigenschaften betrifft – aus den Bereichen der Schaustellerei und des so genannten Papiertheaters: Solche Formen visuellen Geschichtenerzählens blicken in Japan auf eine lange Tradition zurück. Bereits ab dem 12. Jahrhundert etablierte sich das *etoki*, eine Art des „Bilderklärens“, bei der anfangs Mönche buddhistische Lehrinhalte einem meist adligen Publikum erläuterten oder später auch „freiberufliche“ Erzähler Volkslegenden und Kriegsgeschichten vortrugen.⁴³ Ab Mitte der Edo-Zeit waren Guckkästenvorträge auf Volksfesten sehr beliebt, in der Meiji-Zeit dann eine Art Stabfigurentheater mit tragbaren, koffergroßen Bühnen und statischen Hintergrundbildern. Als aufgrund der zu hohen Anzahl benötigter Figuren diese mit der Zeit einfach weggelassen wurden, entwickelte sich das Papiertheater (*kamishibai*). Es wurden nun nur mehr Sets von zehn bis zwanzig Bildern benötigt, die ein Erzähler nacheinander in eine Art Bühnenrahmen steckte und die die einzelnen Szenen inklusive handelnder Figuren darstellten (Abb. 21, 22). Diese Form der Unterhaltung erfreute sich vor allem zwischen 1920 und 1940 großer Beliebtheit, als für viele soziale Schichten der Kauf einer Kinokarte noch unerschwinglich war. Aufgrund der großen Nachfrage kam es bald zu einer regelrechten Institutionalisierung des Gewerbes: Es gab spezialisierte Verleiher bei denen die Erzähler sich ihre Geschichten ausliehen, um sie an zugewiesenen Orten unter Zuhilfenahme von einfachen Akustikinstrumenten wie Trommeln oder Klappern aufzuführen. Anstatt eines Eintrittspreises wurden den Zusehern im Anschluss an die Vorführung Süßigkeiten verkauft und das Marketing später noch erweitert, indem die beliebtesten Geschichten auf Schallplatte gepresst und im Set mit den dazugehörigen Bildern angeboten wurden.⁴⁴ Das *kamishibai* existiert noch immer, wurde aber nach dem Zweiten Weltkrieg zunehmend vom Fernsehen verdrängt. Worin finden sich nun die Gemeinsamkeiten mit dem Story-Manga: Die Themen waren ähnlich vielfältig, die Geschichten reichten von Märchen und Historiendramen über Abenteuer- oder Spukgeschichten bis hin zu Fantasy und Science Fiction. Es gab wie bei den großen erfolgreichen Manga-Serien der Nachkriegszeit oft eine Arbeitsteilung

43 siehe hierzu: Formanek, Susanne: *Etoki. Mittelalterliche religiöse Welten erklärt in Bildern*, in: Formanek / Linhart 1995, S. 11-44.

44 siehe: Schodt 1983, S. 62; Köhn 2005, S. 213ff; sowie: Getreuer-Kargl, Ingrid: *Kami-shibai – Unterhaltung oder Erziehung der Kinder?*, in: Formanek / Linhart 1995, S. 205-236.

zwischen Autor und Illustrator. Besonders erfolgreiche Stoffe wurden als Fortsetzungsserien weitergeführt. Und vor allem traten die Bilder nach der langen Phase seit Beginn der Meiji-Zeit, in der sie bloß Beiwerk und vereinzelte Illustration gewesen waren, wieder deutlich in den Vordergrund. Außerdem finden sich in ihnen formale Eigenheiten, die bis heute auch japanische Comics kennzeichnen: Perspektivenwechsel, Close-ups und immer kürzere inhaltliche Abstände zwischen den Einzelbildern verliehen den Geschichten eine ungeheure Dynamik und filmische Sequentialität.

Die immer stärker werdenden Zensurbemühungen seitens der Regierung gipfelten 1940 in der Gründung der *Shin Nippon mangaka kyōkai*, einer Dachorganisation, die alle Manga-Zeichner vereinte und dazu diente, oppositionelle Kritik in diesem Medium zu unterdrücken.⁴⁵ Erlaubt waren nur mehr Comics die der Kriegspropaganda dienten, sowie solche von harmloser, unterhaltsamer Natur. An die Stelle der japanischen trat mit Ende des Zweiten Weltkrieges die Zensur der amerikanischen Besatzer, die bis zu ihrer Aufhebung 1950 militaristische Darstellungen (aber auch die als zu nationalistisch empfundene Samurai-Ethik) untersagte und auf die Abrüstung Japans abzielte – zumindest bis zum Einsetzen des Kalten Krieges, als die USA von Japan forderten, ihren Beitrag zur Eindämmung des Kommunismus in Südostasien zu leisten. „Linkes“ Gedankengut und Kritik aus dieser Richtung waren nicht nur verpönt, sondern für den Betreffenden sogar gefährlich; aufgrund der starken Kontrolle von Kunst und Literatur wurde aber der Manga häufig zur subversiven Ausweichmöglichkeit.

Osamu Tezuka

Der Boom des modernen Manga begann in den Nachkriegsjahren langsam, und zwar wieder mit Comics für Kinder. Aus recyceltem Papier wurden die billigen *akahon* produziert, die ihren Namen ähnlich wie in der Edo-Zeit der starken Verwendung von Rot auf den Titelseiten verdankten. 1947 erschien schließlich das erste *reine* Comic-Magazin in monatlicher Ausgabe, „Manga Shōnen“. Und im selben Jahr erscheint auch der erste wirklich als solcher zu bezeichnende Story-Manga, Osamu Tezukas 200-seitiges (!) Werk *Shintakarajima* („Die Neue Schatzinsel“)⁴⁶, der reißenden Absatz fand und die Verleger

⁴⁵ Philipps 1997, S. 15.

⁴⁶ Inspiriert von Robert Louis Stevensons „Die Schatzinsel“.

dazu bewegte längere Geschichten zu publizieren.

Osamu Tezuka (1928-1989) hat im Hinblick auf die Entwicklung des Manga eine Schlüsselposition inne und wird in Japan als *manga no kamisama* (Gott des Manga)⁴⁷ regelrecht verehrt. Tezuka finanzierte sich sein Medizinstudium durch das Zeichnen von Comics. Nach dem durchschlagenden Erfolg seiner „Neuen Schatzinsel“ im Alter von nur 19 Jahren entstanden Klassiker des Story-Manga wie *Janguru Taitei* („Kimba, der weiße Löwe“, ab 1950; Abb. 23)⁴⁸, oder *Tetsuwan Atomu* („Astro Boy“, ab 1951; Abb. 24)⁴⁹. Besonders Astro Boy stieß auf große Resonanz auch außerhalb Japans, dank der Verfilmung von 1962 als erste japanische Trickfilmserie und deren Ausstrahlung in den USA im darauffolgenden Jahr. Mit *Ribon no kishi* („Ritter mit Schleife“, 1953; Abb. 25), einer Geschichte über eine Prinzessin, die sich als Junge ausgeben muss um Thronerbe sein zu können, begründete er das Genre des *shōjo*-Manga, in dem bis heute geschlechtliche Ambivalenz eine große Rolle spielt. In den Werken der späten 60er und 70er Jahre wird sein Stil naturalistischer und seine Themen ernsthafter; so werden zum Beispiel in *Hi no tori* („Phönix“, 1967) und *Buddha* (1972) ethische und philosophische Fragestellungen behandelt. *Adorufu ni tsugu* („Mitteilung an Adolf“, 1983; Abb. 26) greift das damals in Japan kursierende Gerücht von der Existenz eines Dokumentes, das Adolf Hitlers jüdische Abstammung beweisen soll, auf und erzählt vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges die Geschichte zweier Jungen namens Adolf, die im Lauf der Geschichte von Freunden zu Feinden werden. Die letztgenannten Werke sind eindeutig nicht mehr für ein rein kindliches Publikum konzipiert.

Inhaltlich bezeichnend für Tezukas Arbeit ist generell eine humanistische Weltsicht und besonders die Darstellung von Konflikten zwischen Individuum und Gesellschaft: Geltende Regeln werden, in Abenteuergeschichten verpackt, in Frage gestellt und genau das birgt ein verstecktes, sozialkritisches Potential, das bis heute in guten Manga zu finden ist und vielleicht zum Teil die große Beliebtheit vor allem bei Jugendlichen ausmacht: Was an Konflikten an der Oberfläche nicht ausgetragen werden kann oder darf, wird in einer Art Katharsis stellvertretend von den Helden der jeweiligen Geschichte durchexerziert. Was das Formale betrifft, so veränderte Tezuka unter dem Eindruck von Disney-Filmen die übliche Manga-Zeichentechnik dahingehend, dass er Bewegungsabläufe, Perspektiven, Schnittwechsel und Tempo dem Zeichentrickfilm

47 Knigge 2004b, S. 156.

48 Inoffizielle Vorlage für Disneys „König der Löwen“ von 1994; der junge Löwe heißt hier Simba.

49 Astro Boy, halb Roboter, halb Maschine, ausgestattet mit einem Düsenantrieb und Superkräften, muß in seinen Abenteuern immer wieder bei Konflikten zwischen Menschen und Robotern vermitteln.

anpasste und dadurch eine vorher unerreichte Unmittelbarkeit und Rasanzenz erzielte (vgl. Abb. 23). Gleichzeitig dehnte er, wo es ihm nötig erschien, einzelne Szenen über mehrere Seiten aus, ähnlich der Abfolge einzelner Frames beim Film, wodurch beim Betrachter das Gefühl von Entschleunigung und direktem Mit-Erleben erweckt wird (Abb. 27). Eine weitere wesentliche Neuerung bildete die Aufgabe der klassischen Stripform von einzelnen gleich großen Panels, nach japanischer Lesart in einer Reihe vertikal angeordnet, zugunsten einer ganzseitigen Gestaltung, bei der nun wechselnde Bildformate gezielt als dramaturgische Elemente angewendet wurden.

Gekiga

Neben den Manga-Magazinen für jüngeres Publikum, für die Tezuka und seine zahlreichen Mitstreiter und Nachfolger arbeiteten, existierte parallel eine Art Leihbücherei-System. Wer sich den Kauf nicht leisten konnte, lieh sich dort Bücher oder Comics zu geringen Gebühren aus. Die für diesen Betrieb produzierten Manga waren inhaltlich zunehmend auf ein immer älteres Publikum ausgerichtet, Hauptzielgruppe waren Studenten und junge Arbeiter und Angestellte. Die Zeichner verwendeten zwar die gerade populären, dem Film entlehnten Gestaltungselemente, ließen aber vom Disney-artigen Zeichenstil ab und wurden naturalistischer und ernsthafter. Um sich von den Kinder-Manga abzugrenzen wurde schließlich auch eine eigene Bezeichnung verwendet: Der Künstler Yoshihiro Tatsumi scharte Gleichgesinnte um sich und prägte den Begriff *gekiga*, womit soviel wie „dramatische Bilder“ gemeint war.⁵⁰

Abgesehen von der ausschließlichen Verbreitung durch Leihbüchereien unterschied sich der *gekiga* außerdem noch in folgenden Punkten von bisherigen Monatszeitschriften:

- Es wurden immer nur Text-Bild-Erzählungen gedruckt, keine unillustrierten Geschichten wie dies bei anderen Magazinen zu der Zeit noch vorkam, und es handelte sich um in sich abgeschlossene Kurzgeschichten, keine Fortsetzungsgeschichten wie sonst üblich.
- Der hohe Grad an Realismus in der Darstellung der Figuren und Hintergründe setzte sich durch eine neuartige, individuelle Linienführung stark vom stereotypen Zeichenstil des Story-Manga ab (Abb. 28).
- Das psychologische Profil der Figuren wurde hervorgehoben, um innere Konflikte

⁵⁰ Schodt 1983, S. 66f.

und Entwicklungsprozesse darzustellen, das simple Gut/Böse-Schema aufgehoben und auch der Antiheld thematisiert.

- Eine noch viel stärker als beim herkömmlichen Story-Manga filmisch basierte Erzählweise erlaubte oft eine seitenlange Abfolge von stummen Panels ohne jeglichen Text (Abb. 29).⁵¹

Die unglaubliche Popularität des Manga in jeglicher Form gepaart mit dem beginnenden Wirtschaftsboom führte Ende der 1950er Jahre dazu, dass dazu übergegangen wurde, einige Magazine nicht mehr nur monatlich sondern wöchentlich⁵² erscheinen zu lassen. Das hatte zur Folge, dass der Bedarf an Zeichnern rapide anstieg und diese gezwungen waren, viel schneller zu arbeiten. Die Leihbüchereien verloren stark an Bedeutung, weil sich die meisten Leser den Kauf von Heften wieder leisten konnte. Außerdem führte die Verbreitung des Fernsehens zu einer verstärkten Nachfrage nach visuellen Stimuli auch in den Altersgruppen jenseits der Kinder- und Teenagerkultur, und die wöchentliche Ausstrahlung erster Trickfilmserien (Astroboy 1963, etc.) gewöhnte die Rezipienten an schnelleren Konsum und kürzere Wartezeiten zwischen einzelnen Folgen, was über kurz oder lang die Bevorzugung der Manga-Wochenzeitschriften zur Folge hatte und die Monatsmagazine stark zurückdrängte.⁵³ Ab da explodierte der Markt förmlich, in den 60er Jahren hatte die Manga-Industrie ihre heutige Struktur erreicht, die Verkaufszahlen stiegen bis in die 80er und frühen 90er Jahre kontinuierlich an. Der Grundstein für ein alle Altersklassen und gesellschaftlichen Schichten durchdringendes Phänomen war gelegt, der Weg frei für die Entwicklung einer enormen Vielfalt an Genres, Themenkreisen und Stilrichtungen.

51 Köhn 2005/2, S. 234ff.

52 Als Erstes: *Shonen Magazine* des Kodansha-Verlages, 1959.

53 Köhn 2005/2, S. 242f.

2.3. Der Story-Manga – inhaltlich

Mit der Ausweitung auf größere Leserkreise ging eine rasante Diversifizierung in verschiedene Gattungen einher. Der Markt versuchte, sich an alle möglichen Interessen und Wünsche der Leser anzupassen, die Themenpalette immer weiter zu vergrößern, um dementsprechend immer mehr neue Kunden zu gewinnen. Eine Darstellung der inhaltlichen Facetten des Story-Manga muss sich hier angesichts der unüberschaubaren Anzahl an Genres und Subgenres auf die wesentlichen Hauptkategorien beschränken.

2.3.1. Themen

Was die Themenkreise betrifft, lässt sich feststellen, dass besonders beliebte Sujets häufig auftauchen und im allgemeinen bis heute zu finden sind: Viele Manga haben die auch schon in der Edo-Zeit und davor beliebten Sagen, Geister- und Spukgeschichten oder (in- und ausländische!) Märchen zur Grundlage. Abenteuergeschichten und Protagonisten, die mit irgendwelchen übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet sind bilden eine weitere Gruppe. Sowohl Geister und Dämonen, als auch zum Beispiel Teenager, die an sich außergewöhnliche Kräfte entdecken, können dabei ohne weiteres in einen zeitgenössischen Rahmen eingebettet sein; Übersinnliches existiert im Hier und Jetzt, in oder parallel zu unserer normalen Alltagswelt. Historische Dramen, die beispielsweise das wiedererwachende Interesse an *Samurai* und *Bushidō* (dem „Weg des Kriegers“) bedienen, haben oft Ähnlichkeiten mit der neu entstandenen Gattung des Sport-Manga: Ausdauer, Durchhaltevermögen und auch Freundschaft sind hier zentrale Themen. Die Dominanz überwiegend aktionsbetonter Geschichten führte zur Ausbildung beliebter Genres wie Mystery-, Horror-, Roboter- und Science Fiction-Stories bis hin zu düsteren Zukunftsutopien und Weltuntergangsszenarien. Einen besonders großen Bereich bilden Manga, die sich mit Liebe und romantischen Themen beschäftigen, sowie natürlich mit Sex und Erotik. Außerdem existieren Geschichten die schlicht und einfach den gewöhnlichen Alltag zum Thema haben, sich zum Beispiel mit Beruf oder Freizeit auseinandersetzen. Man sieht also, für jeden nur erdenklichen Geschmack findet sich auch der passende Manga. Die Industrie ist bemüht vom Schulkind über den Studenten

bis zum Angestellten oder Arbeiter jeden zu bedienen; es existieren spezielle Manga für Büroangestellte, Pensionisten („*Silver-Manga*“), Hausfrauen, Sportler, und so fort.

2.3.2. Hauptgattungen nach Zielgruppen

Kodomo-Manga:

Kodomo sind Manga für Kinder bis zum Mittelschulalter. Sie beschäftigen sich oft mit dem Thema Freundschaft und benutzen starke Übertreibungen und surrealistische Situationen um dadurch witzig und für Kinder interessant zu wirken. Ein besonders erfolgreiches Beispiel aus diesem Bereich ist *Doraemon*⁵⁴ (Abb. 30). Solche Kinder-Manga haben häufig einen spürbaren pädagogischen Ansatz und ziehen unter allen Genres naturgemäß eine besonders große Reihe von Vermarktungsmöglichkeiten nach sich.

Shōnen-Manga:

Humor und Action prägen dieses Genre: *Shōnen-Manga* sind Serien für männliche Jugendliche, die sich überwiegend mit Abenteuer, Science Fiction, Horror oder Erotik auseinandersetzen, aber auch mit Sport oder dem Schulalltag. Besonders populär und bei uns mitverantwortlich für den beginnenden Manga-Boom der späten 90er Jahre war zum Beispiel die Serie "Dragonball"⁵⁵ (Abb. 31), eine Geschichte um den Jungen Son-Goku, der mit Mitstreitern aber auch Gegnern auf der Suche nach den sieben Dragonballs ist und unterwegs einige Kämpfe austragen muss. Diese Entwicklung vom Jungen zum Mann steckt oft hinter den Geschichten, attraktive weibliche Figuren mit übertriebenen Formen dürfen hier natürlich auch nicht fehlen. Diese sind aber nicht unbedingt immer vorrangig – wichtigere Aspekte sind Freundschaft, der Kampf gegen böse Mächte, Ausbildung von Teamstrategien und die ständige Selbstverbesserung durch Training.

54 Nobita, ein zehnjähriger Junge, der in der Schule ein Totalversager ist und am liebsten Mittagsschlafchen hält, bekommt immer wieder Hilfe von Doraemon, einem Roboter in Katzensgestalt aus dem 22. Jahrhundert. Dieser zaubert bei Bedarf Geräte aus seiner 'Brusttasche der vier Dimensionen': Die *dokodemo door* ('Überall-hin-Tür') und der *take-copter* ('Bambus-Propeller'), den man sich nur aufsetzen muss um fliegen zu können, haben sich fest im kollektiven Bewusstsein aller Japaner verankert.

55 Deutsche Veröffentlichung: 1997 (Carlsen Verlag). Erste Serie, die in japanischer Leserichtung belassen und nicht gespiegelt wurde.

Shōjo-Manga:

Shōjo bilden die weibliche Entsprechung zu *shōnen*⁵⁶, gemacht für Mädchen im Teenageralter. Die Geschichten drehen sich häufig um Liebe und Romantik, aber auch um Sport, Mädchenfreundschaften oder Abenteuer. Eine Unterkategorie von *shōjo* sind die „Magical Girls“, wie etwa die Serie „Sailor Moon“ (Abb. 32), die wie kaum eine andere das Bild des Nicht-Japaners vom Manga geprägt hat, hauptsächlich aufgrund ihrer Optik: Niedliche Mädchen mit großen, strahlenden Augen in knappen Schuluniformen, mit Zauberkraften ausgestattet – die Idealvorstellung des *bishōjo*, des adretten, hübschen Mädchens. Ein Magical Girl ist in der Regel ein einfaches, normales Mädchen, das sich mit Hilfe von Magie in eine Heldin mit besonderen Kräften verwandeln kann und für Liebe und Gerechtigkeit kämpft. Oft mischen sich im *shōjo*-Genre auch japanische mit westlichen Einflüssen, wie im bereits erwähnten „Ritter mit Schleife“ von Osamu Tezuka, oder einem anderen Klassiker der Zeichnerin Ikeda Riyoko: *Berusaiyu no bara* („Die Rosen von Versailles“) ist eine Mischung aus Historien-Manga und Liebesgeschichte am Hof Ludwigs des XVI. über eine schöne junge Frau in Männerkleidern. Das Thema Geschlechtertausch beziehungsweise unklare Geschlechterverhältnisse taucht im *shōjo*-Manga häufig auf. Auch gibt es eine weitere Unterkategorie, *shōnen ai* oder „Boy’s Love“ genannt, die homoerotische Beziehungen zwischen jungen Männern thematisiert, aber für Mädchen und junge Frauen gemacht ist. Darin findet sich der Idealtypus des *bishōnen*, des schönen Jüngling, der durch sein androgynes Wesen wohl eine weniger bedrohliche Sexualität ausstrahlt.

Die Fortsetzung von *shōjo* und *shōnen* für junge Erwachsene bis etwa dreißig werden in *josei* (Frauen) und *seinen* (Männer) unterteilt. Sie behandeln alle erdenklichen, für diesen Lebensabschnitt relevanten Themen, werden aber durchaus auch von einer älteren Leserschaft bis weit über vierzig geschätzt.

Ero-Manga:

Manga im erotischen Bereich bewegen sich zwischen *ecchi* (Softporno) und *hentai* (Hardcore), wiederum mit einer unüberschaubaren Vielfalt an Themen und Abstufungen.

⁵⁶ *Shōjo* bedeutet ‚Mädchen‘, *shōnen* ‚Junge‘. (Zur Thematik *shōjo* als weibliches Rollenbild siehe: Vetter 2005, sowie die entsprechenden Kapitel in Berndt 1995, Köhn 2005 oder Gravett 2006.)

Ein beliebtes Subgenre ist beispielsweise *rorikon* („Lolikon“, abgeleitet vom Lolita-Komplex), das sich auf die Darstellung minderjähriger Mädchen in erotischem Kontext bezieht.⁵⁷ Eine spezielle Form der erotischen Literatur für junge Frauen, die gerade dem *shōjo*-Alter entwachsen sind bilden die sogenannten „Lady’s Comics“: Die Liebesgeschichten sind komplexer und beinhalten seitenlange, detaillierte Sexszenen. Auch homoerotische Beziehungen werden geschildert in Form von *yuri* (Liebesbeziehungen zwischen Frauen) oder *yaoi* (Liebesbeziehungen zwischen Männern).⁵⁸

Die erwähnten Themen und Gattungen sind jedoch keine fixen Parameter: Horror kann sich mit Humor mischen, Grausames mit Schönerem, Action mit Philosophie. Erotische Themen durchdringen zwar viele Bereiche des Manga, sind aber keineswegs das Hauptmerkmal desselben. Und auch wenn der Anteil an „Trash“ – wie bei wohl jedem popkulturellen Massenmedium – überwiegt: Vor allem im Bereich der bereits erwähnten *gekiga* existieren zahllose Beispiele, die durch Intelligenz, künstlerischen Anspruch oder im Idealfall beides bestechen und es wert wären auch bei uns von einem Publikum jenseits des Teenageralters Beachtung zu finden.

57 Derartige aus westlicher Sicht problematische Darstellungen werden häufig auf ein früher existentes Verbot der Abbildung von Genitalien und Schamhaar zurückgeführt; als dieses Verbot Mitte der 90er Jahre aufgehoben wurde, hatten sich die Darstellungen bereits zu einem eigenen Genre entwickelt und bis heute gehalten.

58 In *yuri* stehen häufig Gefühle und Romantik etwas mehr im Vordergrund als sexuelle Inhalte wie in *yaoi*; *yaoi* wird dennoch besonders gerne von Frauen gelesen (vgl. „Boy’s Love“).

2.4. Der Story-Manga – formal

2.4.1. Bildelemente

Panel & Bildanordnung

Im klassischen Comic werden einzelne Szenen einer Bildgeschichte in einen umschreibenden Rahmen gesetzt, das Panel. Das gleiche gilt für den Manga, doch hier sind die einzelnen Panele nicht wie im klassischen amerikanischen Comic regelmäßig und gleich groß (oder zumindest hoch) aneinandergereiht. Das Panel, seine Form, Größe, Anordnung oder auch sein Nicht-Vorhanden-Sein, bildet im narrativen Manga ein intensiv eingesetztes Stilmittel. Eine Seite in einem Manga-Magazin besteht meist aus bis zu acht Paneelen, die im „ordentlicheren“ Fall in drei horizontalen Streifen übereinander angeordnet sein können. Sie sind jedoch meist nicht gleich groß und oft sogar nicht einmal streng voneinander getrennt – das Panel ist dann etwa auf nur einen einzigen Trennstrich reduziert (Abb. 33). Der Leserblick wird über Position und Anordnung der Einzelbilder häufig auf sehr dynamische Weise gelenkt, diese Bewegung korreliert mit dem Handlungsverlauf und kann dadurch Elemente von Zeit, Aktion, Spannung oder auch Ruhe erfahrbar machen. Auch hier macht sich wieder die große Affinität des Manga zum Film bemerkbar: Lesen wird zu einem Akt der dreidimensionalen Erfahrung, während der klassische Aufbau von (westlichen) Comics eher dem textorientierten Zeile-für-Zeile-Lesen eines Buches entspricht.

Diese besonders freien Formen der Seitengestaltung kommen im Übrigen aus dem Bereich der *shōjo*-Manga, nachdem weibliche Zeichnerinnen in den 1970ern in diesem Genre die Führung übernahmen, allen voran die „Gruppe der 24er“⁵⁹. Die Seiten der Magazine wurden fortan weitaus offener zu Gesamtkompositionen arrangiert, mit verschachtelten Panelmontagen, den teilweisen Verzicht auf Rahmen, Bild im Bild-Gestaltungen oder extremen Nahaufnahmen beispielsweise von Gesichtern (Abb. 34). All das diente der Vermittlung von Emotionen und einer stärkeren Unmittelbarkeit.

⁵⁹ Benannt nach ihrem Geburtsjahr 1949, dem japanischen Jahr „Showa 24“. Vgl.: Gravett 2004, S. 78f.

Sprechblasen & Onomatopöie

Sprechblasen werden im Manga wie im westlichen Comic auf gleiche Weise eingesetzt. Sie transportieren Aussagen der Protagonisten, oder in abgewandelter Form deren Gedanken. Sie können durch ihre Form (rund, eckig, herzförmig, gezackt, etc.) dem Gesagten zusätzlich Nachdruck verleihen und über Gefühlszustände Auskunft geben (Abb. 35). Im Manga wird jedoch (häufiger als im westlichen Comic) auch auf ihre Verwendung verzichtet und der Text einfach entsprechend im Bildraum platziert (vgl. Abb. 34), ein Verfahren, das auch schon in den Allerleiheften oder Blockdrucken angewendet wurde und das sich aus der traditionell viel selbstverständlicheren Beziehung zwischen Schrift und Bild erklärt (Abb. 36-38).

Text spielt auch in Form von Onomatopöie eine wichtige Rolle im Manga: Lautmalerische Schriftteile lassen sich besonders in Form der japanischen Silbenschrift gut in die Bildkomposition integrieren. Sie unterstreichen deren Dynamik und sind aufgrund ihrer Gestaltung oft kaum mehr als Schriftzeichen zu identifizieren (Abb. 39).

Panelübergänge und Leere

In einzelnen Szenen wird bei Bedarf auch ganz auf Text verzichtet und Inhalt nur über Bild, Linienführung, Panelanordnung und die Art der Übergänge zwischen den einzelnen Szenen transportiert. Was die Panelübergänge betrifft: McCloud unterscheidet zwischen sechs verschiedenen Arten und weist darauf hin, dass zwei davon im Westen höchstens im experimentellen Comic, in Japan hingegen sogar im Mainstream-Manga häufig vorkommen: Der Übergang von „Augenblick zu Augenblick“ (vgl. Abb. 27) und der von „Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“.⁶⁰ Im ersten Fall läuft eine Bewegung wie in Zeitlupe ab, im zweiten Fall werden verschieden Ansichten derselben Szene zur gleichen Zeit geboten (vgl. Abb. 33). Beides hält gewissermaßen die Zeit an, beziehungsweise nimmt sich die Zeit, um eine bestimmte Stimmung und Atmosphäre zu erzeugen.

Und hier kommt oft zusätzlich noch der Verzicht auf Darstellung zum Tragen: Wie in der japanischen Kunst auch wird nicht unbedingt immer jeder Quadratmillimeter mit

⁶⁰ McCloud 1995, S. 78-87.

Bildinhalt gefüllt, es herrscht kein horror vacui, sondern auch Auslassungen, auch „negativer Raum“ sind traditionsgemäß Teil eines Kunstwerkes. Diese Kunst der Leere und auch der Langsamkeit wird in manchen Manga sehr gekonnt praktiziert und findet ihre Entsprechung auch im filmischen Pendant, dem Anime.

Realismus versus Vereinfachung

Ein weiteres Mittel, dem Leser oder Zuseher Atmosphäre und Emotionen zu vermitteln, ist die Verwendung verschiedener Realitätsgrade bei der Abbildung von Figuren und Hintergründen: Hintergründe werden manchmal sehr detailgetreu und realistisch wiedergegeben, weil sie die *Außenwelt* der Umgebung darstellen sollen, während die stärker stilisierten, auf wenige Linien (und eventuell Farbflächen) reduzierten Figuren eine leichtere Identifizierung ermöglichen und so die *Innenwelt* der Gefühle erfahrbar machen.⁶¹

Bewegung

Speedlines werden ebenfalls wie überall im Comic verwendet um Bewegung zu verdeutlichen. Eine Besonderheit des Manga ist hier, dass japanische Zeichner schon früh die Möglichkeit nutzten, das bewegte Objekt scharf, die Umgebung hingegen in verwaschenen Schlieren darzustellen (und nicht umgekehrt!), wodurch der Betrachter das Gefühl hat, das Objekt durch Drehen seines Kopfes mitzuverfolgen.

Farbe

Manga, besonders die zur späteren Entsorgung gedachten Publikationen, sind zum Großteil schwarz-weiß gehalten. Bunt sind meist nur die Titelblätter der Magazine oder spezielle Jubiläums- und Sonderausgaben, die dann entsprechend mehr kosten und nicht

⁶¹ Besonders gute Beispiele hierfür liefern im Animebereich die herausragenden Trickfilme Hayao Miyazaki's, komplexe, fantastische Märchen in Spielfilmlänge. Z.B.: Prinzessin Mononoke (1997), Chihiros Reise ins Zauberland (2001), Das wandelnde Schloss (2004).

weggeworfen werden. Findet Farbe Verwendung, dann entspricht ihr Gebrauch dem der *ukiyo-e*-Drucke: Monochrome Farbflächen, höchstens zwei Schattierungen derselben Farbe in einem Feld, aber andernfalls keine nennenswerten Chiaroscuro-Effekte (siehe auch Figuren im Anime). Allerdings wurden seit den 1990er Jahren fotorealistische Darstellungen immer beliebter, und im Zuge dessen wird auch bei Schwarz-Weiß-Bildern verstärkt mit Schattierungen und Strukturen gearbeitet.

2.4.2. Figurendesign: Große Augen, westliches Aussehen?

Was diese beiden vielleicht größten Vorurteile über Manga im Westen betrifft: Augen als Spiegel der Seele werden zwar auch in Japan bewusst als Stilmittel eingesetzt, sie dienen der genaueren Charakterbeschreibung und verdeutlichen den jeweiligen Gemütszustand einer Figur in einer bestimmten Situation – sehr oft steht ihre Größe in keinem Verhältnis zum restlichen Gesicht; übergroße, funkelnde Kulleraugen sind keine Seltenheit, aber sie sind auch nicht die Regel. Während sie in den Bereichen *shōjo*- und *ero*-Manga besonders häufig (jedoch nicht ausschließlich!) vorkommen, sind sie ansonsten auch nicht auffällig größer als in westlichen Comics. Zudem muss erwähnt werden, dass sie eigentlich von genau dort kommen, nämlich von Disney und Co: Osamu Tezukas Figuren waren besonders von Disney-Figuren oder auch Schöpfungen der Fleischer Brothers wie Betty Boop beeinflusst (Abb. 40, 41). Er gab selbst an, „Bambi“ an die 80 Mal und „Snow White“ immerhin rund 50 Mal gesehen zu haben.⁶² Und sieht man sich etwa zwei verschiedene Animeversionen der Alice im Wunderland an, eine amerikanische und eine japanische, so wird klar: Größe ist relativ (Abb. 42, 43).

Aber genau aufgrund dieser großen Augen, sowie wegen der verschiedenen Haarfarben (von blond über rot und braun bis hin zu pink oder grün, aber eben seltener „typisch asiatisch schwarz“) und unspezifischen Gesichtszüge wird das Äußere von Manga- und Anime-Figuren gerade im euro-amerikanischen Raum allzu oft als „westlich“ oder „kaukasisch“ mißinterpretiert. Dabei wird bei näherer Betrachtung mit einer gewissen Kurzsichtigkeit davon ausgegangen, das eigene Aussehen als neutralen Standard zu betrachten:⁶³ Das einfachste gezeichnete Cartoon-Gesicht („Punkt-Punkt-Komma-

⁶² Avella 2004, S. 111.

⁶³ Siehe hierzu: Thorn 2004.

Strich“) wird von einem Europäer als europäisches Gesicht identifiziert, denn wenn es ein Japaner sein sollte, müsste es doch gewisse „asiatische Merkmale“ aufweisen. Dabei wird vergessen, dass ein stilisiertes Gesicht für einen Japaner keineswegs „typisch asiatische“ Merkmale wie schmale Augen und glattes schwarzes Haar braucht, um von ihm als selbstverständlich japanisch erkannt zu werden.

Die meisten Manga-Figuren sind darüber hinaus nach japanischem Verständnis neutral und ohne Zuordnung zu einer bestimmten Rasse oder Region. Die Frage welcher ethnischen Herkunft die Protagonisten einer Serie sind, beantwortet sich immer erst im Zusammenhang mit der Geschichte: Spielt diese in Japan, sind die neutral dargestellten Figuren (auch wenn sie rosa Haare und Kulleraugen haben sollten) Japaner. Eventuell auftretende Ausländer würden dann allerdings sehr wohl „markiert“, Amerikaner zum Beispiel mittels breiterem Kinn oder Chinesen interessanterweise mit eben den genannten „asiatischen“ Kennzeichen wie „Schlitzaugen“ und schwarzem Haar. Umgekehrt bekommen aber die Figuren einer Story, die in Europa spielt, genauso das neutrale Aussehen; hier würden eben dann vereinzelt vorkommende Afrikaner oder Asiaten mit entsprechenden Attributen versehen. Das Anders-Sein bezieht sich im japanischen Kontext also auf die jeweilige „Minderheit“ in einer Geschichte und nicht, wie nach westlichem Verständnis oft der Fall, auf alle außer die der eigenen Rasse Zugehörigen.

2.5. Sozialer Kontext: Der Manga in der japanischen Gesellschaft

2.5.1. Rezeption

Nachdem das Erzählen in Text-Bild-Kombinationen nach dem Ende der Edo-Zeit in Ungnade gefallen war und in der Folge hauptsächlich in der Kinder- und Jugendliteratur überlebte, sollte es wie bereits angeführt bis nach dem Zweiten Weltkrieg dauern, bis eine breitenmäßige, altersübergreifende Rezeption von Manga einzusetzen begann. Der entscheidende Wendepunkt kann in diesem Zusammenhang ungefähr mit dem Jahr 1950 verortet werden, genauer gesagt mit der jeweiligen Generation der *vor* oder *nach* 1950 Geborenen⁶⁴: Die um dieses Jahr herum Geborenen waren in etwa neun Jahre alt, als das Medium Manga durch die Einführung der wöchentlichen Formate revolutioniert wurde. Sie waren im Mittelschulalter und später Studenten, als die übrigen spannenden Umwälzungen und Entwicklungen auf diesem Sektor stattfanden: Herausbildung des *gekiga*-Genres, erste *seinen*-Zeitschriften für ältere Jugendliche und junge Erwachsene – das Medium wuchs mit ihnen und sie wuchsen mit dem Medium auf. Die Generation davor hingegen hatte nach dem Volksschulalter mit dem Mangalesen aufgehört.

Der Umfang, den das „Phänomen Manga“ ab den 1960er Jahren anzunehmen begann, lässt sich rein kommerziell und vollkommen unromantisch am besten in Zahlen veranschaulichen: Allein der seit den frühen 70er Jahren unangefochtene Marktführer in der umsatzstärksten Kategorie *shōnen*, das Wochenmagazin „*Shōnen Jump*“, hatte im Jahr 1980 eine kolportierte Auflage von drei Millionen, 1988 waren es bereits fünf und 1995 war die Höchstgrenze von unglaublichen 6,53 Millionen erreicht.⁶⁵ Von da an waren die Zahlen allgemein wieder rückläufig. Die Verlage lamentierten Ende der 90er Jahre über die angeblich aufkommende „Mangamüdigkeit“ der Japaner; in Wahrheit war das Medium wohl einfach nur an seine Wachstumsgrenzen gestoßen. Darüber hinaus wurde und wird die Konkurrenz von Seiten des Anime und zunehmend auch durch neuere elektronische Unterhaltungsmedien immer größer.

Was die Genrebindung betrifft: An die auf den ersten Blick strenge Trennung nach Geschlechtern hält sich die Leserschaft natürlich nicht so genau, es gibt durchaus eine Art „cross-reading“: Erwachsene lesen unter Umständen noch *shōnen*-Manga, viele

⁶⁴ Vgl. hierzu das Kapitel „The Manga Boom“ in: Thorn 2005.

⁶⁵ Berndt 1998, S. 56; Thorn 2005.

Männer geben sogar zu, gerne Mädchen-Manga zu lesen.⁶⁶ Dies mag mit einer allgemeinen Tendenz in der japanischen Gesellschaft zu tun haben, in der Kinder von klein an auf Leistung gedrillt werden, Schüler und Studenten bereits unter unvorstellbarem Leistungsdruck stehen und der Einzelne nicht als Individuum mit gewissen Rechten sondern hauptsächlich als Glied einer Kette mit Pflichten gesehen wird. Rückzug in eine kindliche Welt bietet hier Ausgleich.

Das Medium Manga versteht es darüber hinaus, sich nach den Bedürfnissen und dem aktuellen Lebensumfeld der Leser zu richten. Dies führt mitunter zur Entstehung eigenartiger Subgenres: So existieren zum Beispiel drei Magazine die das beliebte Gesellschaftsspiel Mahjong zum Thema haben oder acht Wochenmagazine mit Geschichten aus der Welt der Pachinko-Spielhallen⁶⁷.

2.5.2. Kritik

Mitte der 1950er war die von Pädagogen und besorgten Eltern angezettelte Kampagne gegen Comics aus den USA zwar auch auf Japan übergeschwappt, allerdings nicht mit der gleichen Intensität.⁶⁸ Elternverbände waren vornehmlich wegen Gewaltdarstellungen und pornographischen Inhalten besorgt, es kam zu Zensurmaßnahmen. Die moralischen Vorurteile gegenüber dem Comic nahmen mit der Zeit jedoch wieder ab und konnten die zunehmende Beliebtheit und weitere Verbreitung nicht stoppen. Mittlerweile hat sich die Einstellung dahingehend gewandelt, dass der Manga nun von offizieller Seite als eine Art nationales Kulturgut angesehen wird: Seit 2000 ist der Manga als „traditionelle japanische Ausdrucksform“ sogar vorgeschriebener Lehrstoff im Kunstunterricht der Mittelschulen.⁶⁹ Auch die Hochkultur beschäftigt sich längst mit dem Medium: Um das Jahr 1990 herum gab es erste Ausstellungen, in den Folgejahren schossen überall im Land eigene Manga-Museen wie Pilze aus dem Boden und die japanische Kunstgeschichte nahm sich endlich 1998 im Rahmen eines ersten Symposiums des Themas an. Allerdings ist in diesem Zusammenhang festzuhalten, dass anfangs nur den Manga-Kurzformen

⁶⁶ Schodt 1983, S. 16f.

⁶⁷ Knigge, S. 324; <http://de.wikipedia.org/wiki/Pachinko>. (Pachinko sind slot-machine-artige Spielautomaten und funktionieren ähnlich wie Flipper. Rund 250 Mrd. Euro werden in Japan jährlich dafür ausgegeben, es gibt sogar geschätzte 34.000 'Berufsspieler'.)

⁶⁸ Knigge 2004a, S. 256ff und S. 327.

⁶⁹ Gravett 2004, S. 18.

zugestanden wurde als Kunst zu gelten, nicht aber den narrativen Langformen. Begründet lag dies in der Vorstellung vom Künstler als genialen Schöpfer (siehe zum Beispiel Osamu Tezuka) und dem Wert des einzelnen Kunstwerks, sowie in der Auffassung von Narrativität in Bildern als etwas „unjapanischem“.⁷⁰

2.5.3. Mangaka, Fans & Co

Professionell für Verlage arbeitende Zeichner werden *mangaka* genannt (das *ka* bedeutet „Macher“ oder „Schöpfer“) und sind in Japan eine eigene, zahlenmäßig große Berufsgruppe. Mangaka sind häufig Autor und Zeichner in einem, oft übernimmt auch ein beigestellter Redakteur die Rolle des Koautors. Es gelingt bei weitem nicht jedem Zeichner in der Hierarchie eines Verlages so weit nach oben zu steigen, dass er als Einzelkünstler wahrgenommen wird. Viele kommen über Assistenz Tätigkeiten wie das Zeichnen von Hintergründen nicht hinaus. Die in diesem professionellen Segment arbeitenden Zeichner sind zudem noch strengen Auflagen und Vorgaben von Seiten der Verlage ausgesetzt und arbeiten meist unter Zeitdruck, was den Spielraum für bestimmte eigene Ideen oder kreativere Ausdrucksweisen einschränkt.

Dem gegenüber steht die Welt der *dōjinshi*⁷¹, worunter von Fans für Fans gemachte Zeitschriften zu verstehen sind. Manga-Clubs gibt es bereits in den Volksschulen, Zeichenanleitungen für Manga existieren schon seit Osamu Tezuka und in noch viel größerem Ausmaß als hierzulande; Manga-Zeichnen ist eine beliebte Beschäftigung und manche dieser Hobby-Zeichner finden schließlich den Weg zu den *dōjinshi*: Seit den 1970er Jahren werden diese von Fangemeinden, die sich in Gruppen zusammenschließen in Eigenregie hergestellt und verkauft, entweder in spezialisierten Läden oder auf riesigen Comic-Messen, wie der erstmals 1975 abgehaltene *Comiket* (kurz für Comic Market) mit zigtausenden Ausstellern und Besucherzahlen, die nicht selten in die Hunderttausende gehen. Anders als bei ähnlichen Veranstaltungen im Westen sind hier die Frauen in der Überzahl, sowohl auf Seiten der Produzenten wie der Konsumenten. Die angebotenen Werke teilen sich in zwei Hauptgruppen auf: In *orijinaru* (original works) mit eigenen erfundenen Figuren und Geschichten und *aniparo*, Parodien beliebter Manga- und Anime-Figuren. Bei Letzterem werden die Vorbilder im Aussehen kopiert und

⁷⁰ Berndt 1998, S. 54, 63, 67.

⁷¹ Siehe hierzu: Berndt 1995, S. 157ff; Schodt 1996, S. 36ff.

dann aber in abgewandelte Geschichten eingebaut, die beispielsweise mehr Gewalt, Sex oder auch Nonsense beinhalten. Bei der weiblichen Leserschaft ist besonders das *yaoi*-Genre gefragt, bei den männlichen Messebesuchern ist es eher Lolicon.

3. MANGA AND ART - YOSHITOMO NARA

Yoshitomo Nara wurde 1959 in Hirosaki geboren, war also ein Kind der Wirtschaftswunderzeit und wuchs unter dem Einfluss all der bereits erwähnten Entwicklungen im Bereich der visuellen Medien auf, zu einer Zeit als das Fernsehen enorm an Einfluss gewann und der Manga seine erste Hochblüte erlebte. Am Land aufgewachsen waren für ihn allerdings genauso das Spielen mit Tieren und Eindrücke aus der Umgebung seines Elternhauses prägend. Nach einem Studium an der Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music absolvierte er die Meisterklasse an der Kunstakademie Düsseldorf (1988-1993). Danach verlegte er sein Studio für weitere sieben Jahre nach Köln (bis 2000) und absolvierte zwischenzeitlich eine Gastprofessur in Los Angeles an der UCLA California (1998). Heute lebt und arbeitet er in Tokyo.⁷²

Yoshitomo Nara hat mit seinen Kunstwerken einen ganz eigenen Kosmos an Figuren geschaffen, der zudem einen unglaublich hohen Wiedererkennungswert besitzt. Seine Trademarks, wenn man so will, sind Kinder und Tiere, vor allem Hunde, mit viel zu großen Köpfen auf zu kleinen Körpern und einem übertrieben ausgeprägten Kindchenschema. Die Figuren sind sehr häufig allein. Manche wirken verloren und verträumt (Abb. 44, 45), was jedoch schnell in Hinterhältigkeit und Boshaftigkeit umschlagen kann, angedeutet durch kleine Details in der Mimik oder Accessoires wie Messer und Zigaretten (Abb. 46-48). Seine Bilder kreisen um das Thema Kindheit, den damit verbundenen Sozialisationsprozess und die gegen diesen gerichtete Rebellion. Manche seiner Figuren blicken dem Betrachter grimmig entgegen, wie trotzig Kinder kurz vor einer hinterhältigen Attacke.

Dieses Nebeneinander von Kindchenschema und ausgewachsener Böartigkeit, von Idylle und Abgrund, erzeugt mitunter Gänsehaut. Dem gegenüber finden sich aber auch Ausdrücke sanfterer Emotionen von Melancholie bis Zufriedenheit auf den kleinen Gesichtern. Ebenso breit gefächert ist Naras Palette an Ausdrucksformen: Er malt, zeichnet, fertigt Skulpturen an, schreibt, fotografiert und bindet seit einigen Jahren auch verstärkt Rauminstallationen in seine größeren Ausstellungen ein.

⁷² Nara 2001, S. 183.

Es fällt auf, dass sein Werk von Journalisten, Kunstkritikern oder -historikern oft als selbstverständlich Manga-inspiriert und von japanischer Popkultur geprägt bezeichnet, manchmal aber auch jede Verbindung zu allem Comic-artigem quasi beschützend abgelehnt wird. Im Folgenden soll untersucht werden, wie sich die beiden Pole „Nara“ und „Manga“ nun tatsächlich zueinander verhalten. Dazu muss tiefer gegraben werden, jenseits von kräftigen schwarzen Linien und Flächigkeit – denn Bezugspunkte existieren sehr wohl und zwar auf verschiedenen Ebenen: Verbindungen mit den verschiedenen bereits besprochenen geschichtlichen Formen von Manga, solche inhaltlicher und natürlich auch formaler Natur, sowie umgebende gesellschaftliche oder marketingtechnische Aspekte.

3.1. Naras Kunst im Hinblick auf die historischen Entwicklungsstufen des Manga

Wie im vorangegangenen Teil erläutert, hat der Begriff Manga verschiedene Entwicklungsstufen und Bedeutungswandel durchgemacht. Angefangen von den als „buntgemischte“ oder „spontane“ Bilder gemeinten Drucken der Edo-Zeit, über die Karikaturen und 1- oder 4-Panel-Strips um 1900 bis hin zum Story-Manga in all seinen unzähligen Ausformungen. Und genau an diesen drei Stationen lassen sich Anknüpfungspunkte zu Naras Werk ausmachen.

3.1.1. In the Floating World

Der Hokusai-Mythos wurde zwar bereits bereinigt, seine „Manga“ haben wenig mit der heutigen Form des Mediums zu tun, dennoch bestehen Ähnlichkeiten zwischen den Werken jener Künstler der „heiteren, fließenden Welt“ und dem modernen Manga. Die *ukiyo-e*-Holzschnitte, die im Westen als typische Beispiele japanischer Hochkunst empfunden werden, waren zu ihrer Entstehungszeit eher gering geachtet, weil in hoher

Auflage produzierte Ware für die Massen. Gleiches gilt für die „Wegwerfware“ Manga. Weitere Parallelen sind die bereits erwähnte Text-Bild-Kombination sowie ähnliche Vermarktungsstrategien im Bereich des Verlagswesens der damaligen und heutigen Zeit.

In einem Werkzyklus von 1999 greift Nara auf solche Edo-zeitliche Vorlagen zurück: In Anlehnung an *ukiyo-e* tragen die insgesamt sechzehn Blätter den gemeinsamen Titel „In the Floating World“ (Abb. 49-64). Es handelt sich um sechzehn Übermalungen und -zeichnungen von Werken Hokusais, Utamaros und anderer. Ein erster Bezugspunkt findet sich bereits in der für Nara absolut untypischen Ausführung des Werks: Es handelt sich nämlich um eine Serie von Laserfarbkopien mit einer Auflage von fünfzig Stück pro Blatt. Die Originale sind selbstverständlich von Hand überarbeitet worden, dennoch setzt Nara hier zum beinahe einzigen Mal die Mittel der Massenreproduktion (für eines seiner Kunstwerke, nicht Merchandisingartikel!) ein. So zieht er eine Parallele zwischen der Gebrauchskunst von gestern und heute und fügt zudem seine eigene Handschrift in den Reigen ein: Dabei geht er zuweilen beinahe respektlos vor und überzieht im wahrsten Sinn des Wortes die schöne Welt des Scheins mit einem gesalzenen Maß an Abgründigkeit. Der Grad der Überarbeitung variiert hierbei stark. In einigen Bildern ist noch viel von der ursprünglichen Vorlage zu erkennen, in anderen scheint die Vergangenheit nur noch an wenigen Stellen blass durch.

In „White Fujiyama Ski Gelände“ (Abb. 49) ist eine von „36 Ansichten des Berges Fuji“ leicht identifizierbar, Nara hat den Fuji lediglich mit einer lasierenden weißen Farbschicht überzogen und lässt eines seiner Kinder den Heiligen Berg mit einer Schussfahrt ins Tal entweihen, beobachtet von einem Schneemann. In „No Nukes“ (Abb. 50) bleibt die Vorlage größtenteils unberührt. Am Horizont jedoch steigt ein Atompilz empor, den der mit einem Gesicht nun personifizierte Fuji wortlos zu kommentieren scheint. Ernst und besorgt blickt er drein, die fünf Sprechblasen (oder sind es riesige Schweißtropfen?) rund um seinen Kopf bleiben jedoch leer. Ein „Peace“-Zeichen treibt auf dem Fluss, und um die Message trotzdem noch einmal deutlich herauszustreichen, rahmen die Parolen „No Nukes“ und „Love and Peace“ den oberen und unteren Bildrand ein. In „Ocean Child“ (Abb. 51) ist ebenfalls noch der Hauptteil der Vorlage sichtbar, auch das Thema Meer wurde beibehalten, der riesige Kopf des wie ein Seeungeheuer aus dem Wasser emporragenden Kindes setzt jedoch alle Größenverhältnisse außer Kraft.

Das kleine Fähnchen vor ihm im Wasser könnte zu einem Spielzeugboot gehören – oder versinkt hier ein echtes Schiff in den Strudeln? Der idyllische Blick aufs Meer ist jedenfalls stark getrübt, im metaphorischen Sinn ebenso wie durch den unheimlichen Blick des Riesenkindes, das uns die Sicht auf den Horizont nimmt.

Zwei Einzelporträts (Abb. 52, 53) stechen aus der Serie hervor, die beide eine starke Bedeutungsverschiebung erfahren haben – das Porträt einer Prostituierten und eines Schauspielers: Die Frau wirkt durch ihre Piercings an Nase, Ohr und Brustwarze, sowie durch das stachelige Hundehalsband gleich viel weniger „einladend“. Aus ihrem Mund ragt ein sprechblasenartiges, flötenähnliches Gebilde, ein weiteres steckt ihr im Haar und ein eigentümlicher, kleiner geflügelter Geist ragt oben aus der kunstvollen Frisur. Wieder übernimmt die Beschriftung des Bildraums beziehungsweise ihrer zarten Stoffschärpe die Erklärung: Das Freudmädchen selbst hat „No Fun!“.

Auch der *kabuki*-Schauspieler Ebizo Ichikawa wird zum „Punk Ebizo“ mit Hilfe der entsprechenden Insignien – Piercing, Stachel, Totenkopfring und Irokese. Die Vorlage zu diesem Blatt lieferte ein Holzdruck von Sharaku Toshusai (Abb. 65), der um 1794 über Nacht für den bis dahin ungekannten Realismus und die psychologische Tiefe seiner Bilder bekannt wurde. Seine Identität wurde vom Verleger geheimgehalten und nach nicht einmal einem Jahr verschwand er spurlos.⁷³ Obwohl Nara vor allem das Gesicht des Schauspielers mit kräftigen schwarzen Strichen überarbeitet und ihm so comichaftere Züge verpasst hat, ist die eigentümliche Mimik des Vorbilds erhalten geblieben. Dennoch, aus dem ehrenwerten Schauspieler macht er einen verschlagen bis leicht debil wirkenden Punk. Die Respektlosigkeit offenbart sich hier erst, wenn man weiß, das *Ebizo Ichikawa* seit vielen Generationen der Künstlername für Schauspieler aus der angesehenen Ichikawa-Familie ist. Der jüngste Spross mit diesem Namen, Ebizo Ichikawa XI, steht heute als Dreißigjähriger auf der Bühne und gilt als neuer Star des *kabuki*. Dieser sagt im Interview, die von klein auf vorbestimmte Karriere sei für ihn manchmal mehr Fluch als Segen gewesen, vor allem in der Pubertät: *"My voice began to break, my height was changing rapidly; physically I was neither a child nor an adult. I suddenly found that there were very few roles available to me at that stage of life," says the now statuesque, shaven-headed Ebizo. "I started not to care, to question why I should have to become an actor anyway, why my future should be decided by other people. I*

73 Cawthorne 1998, S. 57.

*found myself wanting to rebel.*⁷⁴ Ob Nara sich bewusst auf die Sache bezieht kann nur reine Spekulation bleiben, aber das bei ihm so häufig vorkommende Motiv der Rebellion, der Auflehnung gegen vorgegebene Traditionen, das sich auch im Punk ausdrückt, scheint hier besonders passend zu sein.

In fünf weiteren Blättern der „Floating World“-Serie sind die ursprünglichen Protagonisten der Bilder ebenfalls noch sichtbar, es findet in ihnen jedoch immer eine Art Interaktion mit den von Nara hinzugefügten Figuren statt. In „Full Moon Night“ (Abb. 54) mutiert der noch schwach durch die Übermalung scheinende Vollmond zum gigantischen blonden Kindskopf, der unheilvoll über der Szene schwebt. Aus dem Mundwinkel tropft ihm Blut, das sich über einen der drei im Gespräch befindlichen Männer unter ihm ergießt. Comic-Elemente finden sich hier in Form der Fragezeichen über den Köpfen zweier Sänfenträger und der lautmalerischen Schlafgeräusche der beiden Hunde unten rechts („z-z-z-z“).

Kitagawa Utamaros „Mädchen mit Spiegel“ (Abb. 66) diente als Vorlage für „Mirror“ (Abb. 55). Wir sehen einer Schönheit bei ihrem Blick in den Spiegel über die Schulter. Aus diesem Spiegel entgegen blickt ihr jedoch nicht ihr eigenes reales Konterfei, sondern ein rundgesichtiges Nara-Mädchen, das sich als Geisha verkleidet zu haben scheint und zudem mit geschlossenen Augenlidern den Blick eigentlich gar nicht erwidert. *Ukiyo-e meets manga*. Oder: Die Vergangenheit blickt in die Zukunft, diese hingegen ist mit sich selbst beschäftigt und weigert sich, uns das Gesicht der Vergangenheit zu offenbaren.

Eine weitere Vergangenheitsauslöschung findet sich in Abb. 56. Das Gesicht einer Frau, die gerade Esstübchen zum Mund führt, schimmert noch durch eine dünne Farbschicht, ist aber kaum mehr als Bestandteil des Bildes erkennbar. Einzig ihr mit dem „Anarchy“-Zeichen tätowierter Arm ragt noch vollständig in die neue Bildwelt. Die Reisschale, die sie hält, wurde umfunktioniert und dient nun einem Kind, das jenen aus „Full Moon Night“ und „Ocean Child“ frappant ähnelt, als viel zu klein geratenes Planschbecken. Der Strahlenkranz um es herum und auch die Übermalung des Emblems im rechten oberen Eck machen deutlich, wer hier der neue Titelheld ist, nämlich „Cup Kid“.

Nicht weniger selbstbewusst und um einiges bedrohlicher tritt den beiden Frauen in „Fuck ‘bout everything!“ (Abb. 57) ein Mädchen mit funkelndem Messer in der Hand entgegen. Von Nara (oder der Kleinen?) bereits ausgelöscht wurde eine dritte

74 Secher, Benjamin: *The Brad Pitt of kabuki*, vom 20.5.2006, auf: <http://www.telegraph.co.uk/arts/main.jhtml?xml=/arts/2006/05/20/btkabuki20.xml>, (Juni 2008).

ursprünglich in der Szene befindliche Figur, und den beiden Übriggebliebenen scheint ein ähnliches Schicksal zu blühen – die düsteren Gewitterwolken über der Szenerie verheißen jedenfalls nichts Gutes.

Die beiden Frauen in Abb. 58 werden zwar nicht direkt von einem Nara-Kind bedroht, haben ihre Strafen aber bereits erhalten. Der Knieenden steckt absurderweise ein Parkverbotsschild im Rücken, die leere Sprechblase kündigt von ihrer Sprachlosigkeit. Das Gesicht der Stehenden wurde von Nara überzeichnet, aus ihrem Kopf ragen große Nägel, die blutende Wunden verursachen. Unklar bleibt, wofür die beiden bestraft werden – „What´s going on?“. Die strahlende Blume in der sargartigen Truhe bleibt die Antwort schuldig. Die knieende Frau blickt hinab auf einen kleinen Hund, der zwar Zeuge des Szenarios wird, sich nach Drehen einer Runde aber wieder zu entfernen droht ohne helfen zu können, wie die kleinen wolkenartigen Gebilde hinter ihm andeuten, die von Nara in manchen seiner Zeichnungen für Bewegung eingesetzt werden.

Sechs Bilder bleiben noch übrig, die zum Teil so stark überarbeitet sind, dass vom Original kaum noch etwas zu erkennen ist: Das weiße Hündchen, neben den Kindern zweites Markenzeichen in Naras Werk, taucht wieder auf in „Rescue Puppy“ (Abb. 59). Hier füllt es beinahe eine Bildhälfte, indem es sich erschöpft mit den Vorderpfoten an eine Art riesige Eisscholle klammert. Die Augen geschlossen sieht es nicht den großen Knochen, der den unteren Bildrand einnimmt und zugleich Träger für die Bildunterschrift ist; es schüttet in Strömen und es gibt (noch) keinen Ausblick auf die versprochene Rettung.

Auch in „Goldfish“ (Abb. 60) und „Little Tannenbaum“ (Abb. 61) finden sich bereits aus „What´s going on?“ bekannte Motive: Die Folter der Nägel im Kopf des Kindes lassen befürchten, dass dieses seinen Schmerz und seine Wut an dem unschuldigen Tier im Goldfischglas auslassen könnte, in dem es umzurühren scheint. Der Fisch ist gleichzeitig das Einzige, das noch von der Vorlage übriggeblieben ist, und auch das steht nun auf dem Spiel. In „Little Tannenbaum“ ist es die schwarze Truhe, die wieder vorkommt, und die nach Naras Behandlung eher einem offenen Sarg ähnelt. Aus ihr wächst statt der Blume ein kleiner grüner Tannenbaum. Ob er als Hoffnungsschimmer gelten darf bleibt unsicher, besonders aufgrund des neben ihm überdimensional wirkenden Kindes, das seinerseits wieder eine japanische Schönheit ersetzt, die nur noch schwach durchscheint.

Das schwarzhaarige Mädchen mit dem „Angry Face“ (Abb. 62) erledigt gleich zwei Geishas auf einen Streich. Kaum noch erkennbar werden deren Köpfe in zwei schneckenartige Zöpfe verarbeitet. Der Kopf des Kindes ragt von rechts unten ins Bild und beherrscht dieses völlig, ähnlich wie Mangafiguren die sich so in den Vordergrund einer Szene drängen oder deren starke Emotionen betont werden sollen (Abb. 67).

Das von seiner Vorlage am wenigsten preisgebende Bild ist „Sword and starlit night“ (Abb. 63). Nur das Schwert des vermutlich darunter abgebildeten Samurai ist noch ansatzweise zu erkennen, weißer Boden und schwarzer Nachthimmel verschlucken den Rest. Zwar steckt das Schwert in der Scheide und nimmt sich hinter dem bildfüllenden Kind eher dünn und ungefährlich aus, aber dessen Gesichtsausdruck warnt deutlich, dass es wohl doch besser wäre jede Provokation zu vermeiden.

Das letzte Bild der Reihe (Abb. 64) wurde von Nara buchstäblich auf den Kopf gestellt: Hokusais berühmte „Große Welle von Kanagawa“ (Abb. 68) dreht er um 90 Grad und macht daraus einen blutrünstigen Alptraum. Die oberste Schaumkrone der Tsunamiwelle wird zur gekräuselten Lockenpracht einer mordlustigen Psychopathin. Blut tropft ihr aus dem Mund, die linke Hand steckt in einem lila Gummihandschuh und hält das Messer. Die beiden sternähnlichen Funkelsymbole machen klar, dass es geschliffen und einsatzbereit ist. Von der Original-Szenerie mit den ums Überleben kämpfenden Fischerbooten ist nichts mehr zu erkennen, aber die Gewalttätigkeit der Vorlage hat Nara übernommen und in etwas anderes verwandelt: Die Naturgewalt taucht im Gewand einer zwischenmenschlichen Tragödie wieder auf. Auf wen es die Figur abgesehen hat, ist nicht klar – das Männlichkeitssymbol als Tattoo am Oberarm könnte ein Hinweis sein, aber auf welcher Seite steht sie? Die Duschszene aus dem Filmklassiker „Psycho“ kann hier assoziiert werden, mit vertauschten Rollen. Aber auch im zeitgenössischen Manga gibt es in der Abteilung „Splatter“⁷⁵ entsprechende Parallelen. In Naras Bild spritzt zwar bislang statt Blut nur Wasser, aber der tiefrote Slogan sagt alles: „Slash with a knife“! Ungewöhnlich ist außerdem noch, dass das seeungeheuerartige Wesen hier ausnahmsweise kein Kind zu sein scheint.

In der „Floating World“-Serie finden sich wie gezeigt Bezüge zwischen *ukiyo-e*, Story-Manga und Naras Kunst. Neben dem Primat von Linie und Fläche und der bereits erwähnten Vervielfältigung sind es besonders der Einsatz von kurzen prägnanten Texten

⁷⁵ Mischform aus den beiden englischen Begriffen für „spritzen“: ‘splash’ und ‘spatter’. Aus dem Film kommende Bezeichnung für Horrorfilme mit ausgiebigem Blutfontänengehalt.

und Comic-Symbolen mit denen der Künstler hier operiert und mithilfe derer er vor allem den narrativen Gehalt der Bilder verändert. Aus den meist harmlosen, harmonisch-ästhetischen Inhalten der Vorgänger werden ironische, melancholische oder unheimliche Geschichten.

3.1.2. Karikatur und Satire

Die in Kapitel 2.2.3. bereits beschriebenen Entwicklungen des 19. Jahrhunderts brachten eine Fülle an Erneuerungen besonders im Bereich der humorvollen Illustration. Es gab die der westlichen Karikatur entsprechenden *ponchi-e*, die oft aber eher unterstützendes Beiwerk eines satirischen Textes waren. Später gegen Ende des Jahrhunderts entstanden die *koma-e* („Einzelbilder“) beziehungsweise *koma-Manga*, in denen dem Bild immer mehr Bedeutung zukam und die nicht mehr nur eine Einzelsituation abbildeten, sondern eine wenn auch kurze Sequenz in einem oder vier Panelen erzählten. Auch in dieser Entwicklungsstufe lassen sich Beziehungen herstellen zu Naras Arbeiten, naturgemäß besonders zu den Zeichnungen.

Die Zeichnungen stellen zahlenmäßig zweifellos den größten Teil von Naras Werk dar. Sie entstehen täglich, laufend, zwischendurch; jede Unterlage ist willkommen, vom geöffneten Briefumschlag über alte Flugtickets bis zum Hotelbriefpapier. Die Zeichnungen sind sehr energetisch und direkt, oft bringen sie eine bestimmte Stimmung oder Emotion knallhart auf den Punkt. Yoshitomo Nara bezeichnet sie selbst als sein Tagebuch⁷⁶.

Bevor es um die eigentlichen Satiredrucke in Zeitschriften geht, noch ein Beispiel für eine Art Vorform der Karikatur: Um ein ab 1842 geltendes Gesetz zu umgehen, welches Bildnisse von Schauspielern und Kurtisanen fortan verbot, griff der Künstler Utagawa Kuniyoshi (1791-1861) zu einem Trick. Er malte Porträts solcher Personen als *kugi-e* (was bedeutet „wie mit einem Nagel an die Wand geritzt“), also so als würde er nur vorgefundene Graffiti von einer Hauswand abmalen. Die karikative Darstellung der Figuren und die mitten ins Bild gekritzelten Kommentare sorgen für einen Gesamteindruck, der dem Story-Manga mit seinen oft überspitzten und stereotypisierten

⁷⁶ Siehe Interview im 'Sleek – Magazine for Art and Fashion', Nr. 5, 2004, S. 125 und 'kultureflash interview' vom 2.2.2006 auf <http://www.kultureflash.net/archive/154/priview.html>.

Charakterdesigns und -darstellungen nicht unähnlich ist. Aber auch mit seinen *ukiyo-e*-Holzschnitten wurde Utagawa Kuniyoshi zu einem der wichtigsten Ideengeber für die modernen Mangaka. Kühne, dynamische Bildkompositionen und eine spezifische Affinität zum Bizarren und Dämonischen zeichnen seine Kunst aus. Er verschmolz westliche Techniken und japanische Traditionen zu einem neuartigen Realismus und beschäftigte sich im Alter sogar mit Photographie.⁷⁷ Abb. 69 zeigt sechs *kabuki*-Schauspieler beziehungsweise hauptsächlich deren Köpfe und teils noch etwas von ihrem Obergewand. Sie wirken tatsächlich wie nur schnell hingekritzelte Skizzen mit verschiedenen Gesichtsausdrücken, von wütend bis erfreut lächelnd. Hier ist eine Nase übertrieben groß, dort ein Hals zu lang dargestellt. Zwei wirken mit ihren stacheligen Haaren als wären sie noch nicht ganz fertig frisiert für den Auftritt. In ihrer Mitte tanzt ein eigenartiges Tier, das an eine Katze erinnert, aufrecht auf zwei Beinen. Ähnliches findet sich unter Naras Kritzeleien, wie jenen aus der Sammlung des MOMA New York (Abb. 70-74). Auch er versammelt hier (Kopf)-Skizzen seiner verschiedensten Figuren, und auch sie sind in ihrer Verzerrung, Verformung und Vergrößerung eine Art Karikatur. Bei den *kabuki*-Schauspielern sind die zur Schau getragenen Emotionen Maske, die zum Job gehört, bei Naras Kindern kommen sie von innen – in beiden Fällen sind sie jedoch Statement. Und: Beides wurde oder wird als Kunst verkauft. Naras Zeichnungen präsentiert er im musealen Zusammenhang gerne in eigens dafür errichteten kleinen Pavillons oder nachgebauten Arbeitsräumen, in denen er sie in größerer Zahl innen an die Wände hängt, pinnt oder klebt. Dem Betrachter bietet diese Art der Präsentation die Möglichkeit einer schnellen Betrachtung in räumlicher Abfolge, den Eindruck einer virtuellen Welt innerhalb eines künstlich geschaffenen Raumes sozusagen, was gewisse Ähnlichkeit mit der visuell-körperlichen Erfahrung des Lesens eines Manga hat: Hierbei entsteht durch das schnelle Durchblättern in Kombination mit den Bildelementen etwas ähnliches wie eine Filmerfahrung – nur dass der Film im Kopf abläuft.

Zurück aber zu den Printmedien des 19. Jahrhunderts. Die Satirebilder und *ponchi-e* arbeiten ebenfalls mit Verzerrung und Übertreibung. Besonders zu groß dargestellte Köpfe werden häufig eingesetzt, um durch die Verzerrung auf einen besonders komischen Sachverhalt hinzuweisen, jemanden lächerlich zu machen, aufzufallen oder auch Kritik zu üben (Abb. 14, 75, 76). Der Hauptgrund ist natürlich, dass das Gesicht nun einmal der Teil des Körpers ist, der uns am meisten Aufschluss über das Befinden des

⁷⁷ Cawthorne 1998, S. 83.

Gegenübers und etwaige Charakterzüge geben kann. Neben dem Kindchenschema ist dies eine zweite Erklärung, warum auch Nara sich so stark auf den Kopf konzentriert. In vielen seiner Bilder ist von den Kindern, Hunden oder Mischwesen überhaupt nur der Kopf zu sehen, der dann manchmal noch stärker als üblich verformt oder mit irgendwelchen Attributen versehen ist. In Abb. 77 zum Beispiel ist der Kopf extrem in die Länge gezogen, das moosig-grüne Haar fällt über Stirn und Nacken und wird so zur Wiese auf einem sehr steilen Hügel, auf dem ein Häuschen mit rotem Dach steht. „There is no place like home“ ruft das Haus (nicht das Kind!). Und es ist unklar, wessen Meinung dieses Zitat aus dem „Wizzard of Oz“ ausdrückt. In Abb. 78 ist das Kind bereits völlig im Wiesengrün aufgegangen, zwei Häuser und mehrere Bäume bewohnen sein Haupt. Ein Pflaster auf der Stirn deutet auf eine Verletzung hin.

Ponchi-e waren ursprünglich politik- und gesellschaftskritisch. Solche Ansätze sind in Naras Zeichnungen auch zu erkennen. Worin die „Rede der Brandyflasche“ (Abb. 76) auch bestehen mag, ob sie gegen soziale oder politische Maßnahmen rebelliert, Alkoholismus anprangert oder verteidigt, oder nur ein tagespolitisches Kommentar abgibt – sie hat Ähnlichkeit mit jenen Nara-Kindern, die uns auch ihre Forderungen entgegenschleudern. „Change the history!“ (Abb. 79) oder „Fuckin’ politics!“ (Abb. 80) werden wir gemahnt. In den meisten von Naras Zeichnungen ergibt sich ein Bild über die Verfassung der dargestellten Figur, ob mit Hilfe von solchen Parolen ausgerufen, an der Mimik abzulesen oder mit comicartigen Symbolen unterstrichen. Mit wenigen einfachen Linien und Worten, ähnlich wie ein Karikaturist, schafft es Nara uns eine ziemlich gute Vorstellung vom Wesen seiner Figuren zu geben, wie in Abb. 81 und 82: „I am alone“ sagt schon alles, aber die verschlossene Körperhaltung und das Schiff, das auf dem Kopf des Kindes lastet, tun ein Übriges. Und der intensiv und liebevoll auf seinen Pinsel konzentrierte Hund, lässt uns mit seiner Erklärung – „I’m a Painter“ – einen Blick auf Naras Inneres werfen. Oder die saloppe, ironische Formulierung einer kleinen Weisheit: In einem von Nara gestalteten Kalender von 2003 findet sich in einem Eck eine kleine Zeichnung, mit fotografierten Klebestreifen an das Ende eines Monats „geklebt“ (Abb. 83). Ein Kind im Häschekostüm mit verschränkten Armen sagt in einer großen Sprechblase „Kinda sucks never having money“, doch direkt darunter die gedachte Relativierung – „But kind a cool to choose a dream...“.

Jedes Einzelbild erzählt eine kleine, manchmal tragikomische, abgeschlossene

Geschichte. Hierin liegt die Parallele zu den *koma*-Manga, die im Gegensatz zu den amerikanischen Zeitungs-Strips keine seriellen Fortsetzungsgeschichten waren, sondern die Sache in nur einem (oder vier) Bild(ern) auf den Punkt brachten. Zwar sind Naras Werke keine Karikaturen im eigentlichen Sinn, aber er lässt seine Kinder rebellieren und spricht dabei eben auch gesellschaftsrelevante Themen an.

3.1.3. Der Manga...

...bei den Superflat-Künstlern

Die Entwicklung des narrativen Manga vom Kinder-Manga vor bis zum Story-Manga und *gekiga* nach dem Zweiten Weltkrieg mündete in der Entstehung unzähliger verschiedener Gattungen und in der Etablierung des Mediums als quasi nationales japanisches Kulturgut. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass ein solch breitgefächertes Massenphänomen auch Impulse bei der Schaffung zeitgenössischer Kunst setzt. Auffällig ist, dass die meisten japanischen Künstler sich dabei vor allem von den Mainstream-Bereichen *shōjo*, *shōnen* und Lolicon beeinflussen lassen. Besonders Arbeiten aus dem Dunstkreis des Erfinders der „Superflat“-Theorie, Takashi Murakami, gehören an dieser Stelle genannt.

Der 1962 geborene Murakami ist ein Allrounder: Er produziert Musik, Filme, Comics, Installationen, Performances. Er arbeitet mit Malerei genauso wie mit digitalen Medien. Dafür nimmt er Elemente aus der Pop-Kultur und den Massenmedien, namentlich Manga und Anime, und macht daraus Skulpturen, riesige Balloninstallationen (Abb. 84), die sogenannten „Superflat Paintings“ (Abb. 85, 86), überlebensgroße Fiberglasskulpturen (Abb. 87, 88) oder aber auch Marketingartikel, die von seiner Factory unter anderem übers Internet vertrieben werden. Eine seiner Arbeiten kennen viele, ohne zu wissen, wer dahinter steckt (Abb. 89): In Zusammenarbeit mit Marc Jacobs, dem Chef-Designer von Louis Vuitton, hat er das typische, ursprünglich nur braungoldene ‘LV’-Muster in Farbe umgesetzt (genauer gesagt in 33 verschiedene Farben) und damit das Design der Louis Vuitton-Taschen und Accessoires entscheidend verändert. Was seinen Werdegang betrifft, hat Murakami sich zu Beginn zuerst auf den westlichen Kunstmarkt, vor allem

die USA, konzentriert und wirklich mit System Karriere gemacht hat, um sich dann als namhafter Künstler zurück in Japan auch etablieren zu können und anschließend eine Erneuerung der zeitgenössischen japanischen Kunstszenen zu bewirken. Er selbst gibt unumwunden zu, dass für ihn von Anfang an wichtig war, kommerziell erfolgreich zu sein und dass er in der Produktion seiner Kunst strategisch und marktorientiert vorging.⁷⁸ Um seinem lustig-bunten Werk einen kunsttheoretischen Überbau zu schaffen und Vorwürfe bezüglich der scheinbaren Oberflächlichkeit seiner Arbeiten zu entkräften, verfasste er 2000 das „Super Flat Manifesto“⁷⁹. Murakami sieht „Super Flatness“ als japanisches Prinzip, das die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verbindet. Das Grafische hat in der traditionellen japanischen Kunst seit jeher einen besonders hohen Stellenwert und Murakami verbindet das nun mit Manga, Anime, Popkultur und *otaku*⁸⁰, die allesamt für das moderne Japan stehen. „Super Flat“ verkörpert für Murakami also das heutige Japan und er versucht, auf diesem Weg das japanische Publikum für eine eigenständige zeitgenössische japanische Kunst offen zu machen. „Super Flat“ umfasst somit soziologische, historische und ästhetische Aspekte.⁸¹

Zu Murakamis Bewegung gehören zahlreiche andere Künstler, die von ihm gefördert werden und sich vor allem aus seinen ehemaligen Assistenten in der Factory⁸² rekrutieren. Neben Murakamis Werken sind vor allem die des Künstlers Iwamoto Masakatu alias „Mr.“ (Abb. 90), die sich unübersehbar im Formalen aus der Bildwelt von Manga und Anime speisen. Zu seinen Lieblingssujets gehört ein der Anime-Serie Heidi nachempfundenes Mädchen. Mr., der selbst eine Leidenschaft für *ero*-Manga hat, verbindet das europäische Klischee mit Aspekten des japanischen Lolicon-Themas.⁸³

Überhaupt ist den Künstlern des Superflat generell eines gemeinsam: Die Beschäftigung mit den beiden Hauptaspekten des Mainstream-Manga, nämlich dem erotischen und dem Mädchen-Manga und deren Protagonistin, der *shōjo*, dem noch nicht entwickelten

78 Brehm 2002, S. 186.

79 Murakami 2000, S. 5.

80 '*Otaku*' ist eine japanische Anrede, die so viel bedeutet wie „*Ihr Haus*“ oder „*Ihre Familie*“ und entspricht einer übertrieben höflichen Form von „*Sie*“ im Deutschen. In einer besonders beliebten Manga-Serie aus den 80er Jahren sprachen sich die Protagonisten immer gegenseitig mit '*otaku*' an. Die Mangafans übernahmen diese Sitte und im Lauf der Zeit wurde '*otaku*' zu einem Synonym für Hardcorefans von Manga, aber auch anderen Subkulturen (Computerspiele, Science Fiction, Pornographie, Popstar- oder Modelkult, etc.) – also für 'Freaks' jeder Art, die sich in ihre Fantasiewelten flüchten und in Japan, wo Individualismus nicht gerade angesagt ist, als asozial gelten. Für den konservativen Japaner stellte '*otaku*' lange Zeit einen eher negativ besetzten Begriff dar. Zum Thema *otaku* siehe: Manfé 2004.

81 Zu Murakami und 'Superflat' siehe auch: Vukovic 2008.

82 Ursprünglich '*Hiropon*', heute '*Kaikai Kiki Co. Ltd.*': siehe <http://english.kaikaikiki.co.jp/>.

83 Brehm 2002, S. 189.

Mädchen zwischen Kindsein und Erwachsenenalter.⁸⁴ Sie steht erst am Beginn der sexuellen Reife, ist aber doch schon verführerisches Objekt der Begierde vieler Männer. Beschäftigt mit sich selbst und oberflächlichen Dingen wie Mode zugewandt, unproduktiv, aber konsumorientiert und ohne kritisches Bewusstsein, gibt sie die ideale Konsumentin ab. Die *shōjo* taucht in den Werken der Superflat-Künstler so gut wie immer mit Bezug auf Sexualität, Körperlichkeit oder zumindest Konstrukten von „Jungmädchenhaftigkeit“ auf (siehe Abb. 88, 90-94). Und genau hierin liegt ein feiner, aber wichtiger Unterschied zwischen ihren Arbeiten und jenen Yoshitomo Naras.

...bei Yoshitomo Nara

Inhaltlich setzt sich Nara zwar ebenfalls mit dem Reifungsprozess des Erwachsenwerdens auseinander. Er zeigt kleine, scheinbar hilflose Kinder, gibt ihnen aber auch Mittel in die Hand sich notfalls zur Wehr zu setzen. Er zeigt Rebellion, die sich gegen von außen aufgepresste Formeln und Pflichten, aber auch gegen Vernachlässigung und Bedrohung richtet. Doch tut er das nicht in Bezug auf die *shōjo* oder irgendwelche erotisch-körperlichen Thematiken, die sich um diese drehen. Sein Thema ist nicht nur „das Mädchen“, seine Figuren sind nicht eindeutig männlich oder weiblich, sondern tragen die „Zweideutigkeit männlicher und weiblicher Empfindungen, die in allen von uns steckt“, in sich – darauf weist er selbst im Interview eindeutig hin⁸⁵ – und dennoch werden seine Arbeiten im journalistischen Kontext manchmal so gelesen⁸⁶.

Formal mag man seine Art der Linienführung durchaus im Mainstream-Manga verorten. Es sind eher rundliche Formen á la Tezuka oder Disney⁸⁷, seine Figuren und Elemente sind stilisiert und vereinfacht, Schraffuren, Licht-Schatten-Effekte und andere Räumlichkeit erzeugende Stilmittel gibt es kaum. Aber seine ansprechende Zeichnung nach Art des

84 Vgl. hierzu: Vukovic 2008, S. 32-50.

85 Interview: Matsui 2001, S. 62: „*The kids are not exactly girls. They're in-between figures, neither male nor female. They express the ambiguity of our having both masculine and feminine sensibilities. This might come from the fact that I had a sister who died a year before I was born, or that I have a name that could be a girl's. (...) My parents had two boys in a row, lost a girl, and believed that I would be another girl. So my name is a token for my lost sister.*“

86 z.B.: Heartney 2003, S.151: „*Yoshitomo Nara's pouting doll-girls dominated this show (...).*“, „*Nara's mostly female protagonists (...).*“; Chun 2004: „*And yes, call it a girl – despite what Nara said about the gender neutrality of his kids (...).*“; Bruch 2007, S. 4: „*Mit Bildern nur scheinbar unschuldiger kleiner Mädchen wurde Nara berühmt (...).*“

87 Tezuka war wie bereits erwähnt von Disney beeinflusst und auch Nara zeigt sich von Disney beeindruckt: Nara 2001, S. 113.

Story- oder auch *koma*-Manga verbindet sich mit einem ernsteren, hintergründigeren Inhalt nach Art des *gekiga*.

Nicht nur Thema und Ausführung, die ebenfalls im Gegensatz zur kühlen Superflat-Ästhetik von Murakamis Bildern steht, sondern auch Inhalt und Beweggrund seiner Kunst stellen Yoshitomo Nara außerhalb des gesamten Superflat-Kontextes: Die Superflat-Künstler umarmen *otaku*-Kultur und Manga, machen diese bewusst zum Inhalt ihrer Werke und eignen sich die Formensprache der visuellen Alltagsmedien an. Naras Bilder hingegen beinhalten zwar formale Anklänge an Manga, was bei ihm aber nicht eigentliches Thema ist. Er gibt zu, dass ein Zusammenhang besteht und seine Kunst durchaus von Manga beeinflusst sein mag⁸⁸, aber nur indirekt. Genau so wichtig waren für ihn Einflüsse der traditionellen japanischen Nihonga-Technik, sowie westliche Vorbilder von Renaissance bis Pop Art und Abstrakten Expressionismus.⁸⁹ Zumindest möchte er ganz offensichtlich nicht auf Manga reduziert werden: „*I love TV and comics. Having grown up in Japan I cannot escape their influence. But I don't want them to control my work.*“⁹⁰ Die japanische Alltagskultur beeinflusst ihn zwar, ist aber nicht sein Thema, genauso wenig wie *shōjo* oder *otaku*.

Ein weiterer Unterschied zu Superflat besteht darin, dass er sich mit dem geschichtlichen Hintergrund, der zu dieser Alltagskultur in ihrer heutigen Form geführt hat – nach Murakami die Verwestlichung Japans nach dem Zweiten Weltkrieg – in seinem Werk nicht auseinandersetzt. Auch passen weder seine Art zu arbeiten, noch seine Sicht auf sich als Künstler so recht ins Superflat-Konzept. Der Schaffensprozess bei Murakami sieht in etwa so aus: In seiner Factory beschäftigt er mittlerweile über einhundert Mitarbeiter in den USA und Japan. Murakami macht seine Skizzen in ein kleines Notebook, diese werden in ein größeres Skizzenbuch übertragen, eingescannt in Adobe Illustrator, ausgedruckt und dann von den Assistenten auf Leinwand übertragen und gemalt. Der Vorgang ist also ein automatisierter Prozess, Eigenhändigkeit nicht unbedingt ein Kriterium. Die Factory hat sich über die Jahre zu einem riesigen Betrieb entwickelt, ist zu einer professionellen Kunstproduktions- und Marketing-Organisation geworden. Murakami ist nicht der klassische Studiokünstler im kleinen Atelier, sondern der Manager eines riesigen Imperiums, das weit über das reine Kunstschaffen

88 Nara 2001, S. 111: „*Ich bekam meine visuellen Anregungen eher vom Fernsehen, von japanischen und amerikanischen Comics und europäischen Kinderbüchern. Comics haben daher einen hohen Wirklichkeitsgehalt für mich (...)*“.

89 Matsui 2001, S. 64; Karcher 2004, S. 128.

90 Itoi 1998, S. 153.

hinausgeht: Herstellung und Vertrieb von Marketingartikeln in großem Stil, Förderung junger japanischer Künstler, Zusammenarbeit mit Luxusmarken wie Vuitton. Auch an Kinderbüchern und Trickfilmen arbeitet Murakami. Darüber hinaus wird seit 2001 zweimal im Jahr eine Kunstmesse, die „Geisai“, in Tokyo ausgerichtet, an der jeweils über eintausend Künstler und mehrere Galerien teilnehmen. Diese Messe stößt immer auf großes Medienecho und ist ein wichtiger Impuls für die innerjapanische Kunstszene.⁹¹

Naras Arbeitsweise sieht anders aus. Er arbeitet bis auf wenige Ausnahmen⁹² immer allein in seinem Studio. Selbst den Pinsel oder Stift zu führen ist für ihn dabei essentiell. Das hängt eng mit seiner Kindheit zusammen: Nara wuchs in einer ländlichen Gegend auf, war als Kind berufstätiger Eltern oft allein und verbrachte schon früh einen Großteil seiner Zeit mit Zeichnen – so schuf er sich damals bereits seine eigene Welt und seine eigenen Figuren als Spielkameradenersatz. Dieser Prozess hat sich bis heute weiterentwickelt, denn Nara meint: *„My pictures are actually the results of my conversations with myself as a child.“*. Diese „Konversationen“ setzt er heute in obsessiven Arbeitsphasen⁹³ in Zeichnungen und Bilder um. Besonders die Entstehung seiner großformatigen Gemälde ist bezeichnend: Sie werden nie in Skizzen vorbereitet, sondern in arbeitsintensiven Nächten direkt auf die Leinwand gebracht. Ein Bild entsteht dabei immer in einem einzigen Arbeitsgang – wenn es am Ende der Nacht nicht fertig ist, wird nicht ein andermal weitergearbeitet, sondern von vorne angefangen und übermalt. Während dieser Arbeits-Sessions hört Nara nach eigener Aussage laut Musik, hauptsächlich Punk und Rock, „trinkt Bier und isst Nudelsuppe“.⁹⁴ Er bedient mehr als Murakami das romantische Klischee vom Künstler, wie wir ihn uns gerne vorstellen. Das solitäre Arbeiten ist für ihn Grundvoraussetzung, er delegiert die eigentliche Arbeit nicht an Helfer und es scheint ihm kein Bedürfnis zu sein, sich um kunsttheoretische Fragen und marketingtechnische Maßnahmen zu kümmern.⁹⁵

Auf die Frage nach der Beziehung seiner Kunst zu Superflat antwortet Nara selbst, dass Murakami zwar einer seiner engsten Freunde sei, aber: *„My work never fitted into the theory of „Super Flat“, our respective practices were simply grouped together by the international art world. My art combines both narrative and emotion and hence defies*

91 Brehm, 2002, S.187f.; <http://www.geisai11.us/>; <http://www2.geisai.net/>.

92 Karcher 2004, S. 125.

93 Wada 2003, S. 83: *„Once a painting is completed, he immediately sets to work on the next. So urgent is the desire to paint that even the time it takes to prime the canvas is an irritation.“*.

94 Matsui 2001, S.64; Frisch 2003.

95 Vgl. Nara 2001, S. 79.

*the ideas espoused by Murakami. (...) We were grouped together initially, but our work couldn't be further apart.*⁹⁶ Hier versteckt sich allerdings auch die Erklärung für die oftmalige Zuschreibung zu Superflat: Yoshitomo Nara wird von Murakami in seinem Katalog zur Superflat-Theorie⁹⁷ neben einigen anderen japanischen Künstlern als Beispiel angeführt und Naras Werke waren bei dieser sowie verschiedenen späteren Ausstellungen dabei, auf denen auch eindeutig dem japanischen Neo-Pop und Superflat zuzurechnende Künstler zu sehen waren⁹⁸. Die Zuschreibung Naras zu Superflat ist nicht ganz zutreffend, aber verständlich. Auch haben beide ja gewisse Bezüge zum Manga, aber diese sind unterschiedlicher Natur – die Rezeption von Manga ist bei Murakami und Co nicht dieselbe wie bei Nara.

Im Folgenden sollen nun die formalen und inhaltlichen Parameter von Naras Werk untersucht und etwaige Bezugspunkte zum Manga herausgearbeitet werden.

3.2. Naras Figurenkosmos

Naras Sujets sind Kinder und Hunde – und nichts sonst, so scheint es. Diese beiden Sorten von Lebewesen bevölkern seine Arbeiten, manchmal sind es auch Mischwesen aus beidem, oder aber als Tiere verkleidete Kinder mit einer Art Kopfbedeckung im Katzen-, Hasen- oder Hundestil. Obwohl „bevölkern“ eigentlich ein wenig übertrieben ist, wo seine Figuren in den meisten Fällen auf sich allein gestellt sind.

Naras frühere Arbeiten waren noch malerischer, die Hintergründe stärker gestaltet und verschiedenfarbiger komponiert als in seinen späteren Werken. Einiges kristallisiert sich aber schon damals heraus (Abb. 95 - 1988, 96 - 1990): Bruchstücke von Schrift zum Beispiel, noch eher fragmenthaft, aber vor allem Elemente, die auch Jahre später immer wieder in seinen Bildern auftauchen – Symbole wie Messer, Feuer, Schiffe und dergleichen. Die Proportionen der Figuren erscheinen noch etwas natürlicher, besonders was die Köpfe betrifft. Die Farben bleiben nicht auf die ihnen zugewiesenen Flächen begrenzt, sie wirken üppiger und überbordender. Schon bald tauchen dann aber die

⁹⁶ Lindon 2006.

⁹⁷ Murakami 2000.

⁹⁸ Z.B.: „Super Flat“, Tokyo und L.A, 2000; "Murakami/Nara," Tomio Koyama Gallery, Tokyo; "The Japanese Experience-Inevitable", Ursula Bickle Stiftung, Kraichtal 2002; "Little Boy – The Arts of Japan's Exploding Subculture," Japan Society, New York, 2005.

ersten Nara-typischen Wesen auf, viel stilisierter, mit weit klareren Umrissen, vereinfachten Formen und eingeschränkter Farbpalette (Abb. 97 - 1991). Die Hintergrundgestaltung vereinfacht sich ebenfalls zusehends, alles wird reduziert und dadurch klarer. Das Niedliche, das vorher noch gefehlt hat, nimmt in Form des Kindchenschemas Gestalt an.

3.2.1. Childhood and loneliness

Die Frage nach dem Warum, nach dem Grund für diese Obsession mit Kindern und Tieren wurde zum Teil schon beantwortet: Naras eigene Kindheit ist die Quelle, aus der sich auch seine heutige Imagination noch speist. Bestimmte Eindrücke tauchen immer wieder auf und Nara hält solche Kindheitserinnerungen deshalb für so wichtig, weil er meint, dass die erste Begegnung, der „first contact“ sozusagen, immer das Bild prägt, das wir uns von etwas machen.⁹⁹ Dazu kommt, dass er, auch wenn er heute malt oder zeichnet, angibt, wieder in einen ähnlichen Zustand zu verfallen wie damals als Kind – eine Art Trance, in der er in seiner eigenen Welt ist. Diesen Effekt kann Malen, aber auch jede andere konzentrierte Beschäftigung haben und es ist das, was im Zen mit jenem Zustand meditativer Versenkung gemeint ist: Man tut etwas und existiert einfach, ohne die Situation bewusst zu bewerten – denn erst dadurch entsteht Schmerz. Yoshitomo Nara arbeitet zwar nicht um Zen zu praktizieren, aber auf gewisse Art praktiziert er Zen indem er arbeitet.

Als er sein Studium in Düsseldorf begann, noch kaum Deutsch sprach und mit Gefühlen von Fremdsein und Isolation konfrontiert war, fühlte er sich an diese Zeit seiner Kindheit erinnert. Dieses Leben in anfänglicher Einsamkeit, in einer Umgebung, in der er sich mit Worten noch nicht gekonnt genug ausdrücken konnte, war der Garant dafür, dass er sich ganz auf die Produktion seiner Kunst konzentrierte.¹⁰⁰ „Loneliness“ ist zugleich Triebfeder wie auch Thema seiner Arbeit – mehr als bei anderen vermutlich eben deshalb, weil er diese Erfahrungen von Isolation besonders intensiv schon mehrfach hatte. Er schafft sich seinen eigenen Kosmos in den er abtauchen kann und in dem er *allein*, aber nicht mehr *einsam* ist – was einen bedeutenden Unterschied ausmacht. Dass

⁹⁹ Nara 2001a, S. 162.

¹⁰⁰ Ebd.

dies zudem ein urmenschliches Thema ist, erklärt zum Teil die ungewöhnliche Breitenwirkung und den Erfolg seiner Kunst auch außerhalb des engen Zirkels zeitgenössischer Kunst-Connaissseure. Viele seiner Fans, vor allem in Japan, sind Jugendliche oder Leute, die normalerweise eher selten mit zeitgenössischer Kunst in Berührung kommen. Zu seinen jungen Fans in Japan und zur unterschiedlichen Rezeption seiner Kunst dort und im Westen meint Nara im Interview mit Stephan Trescher folgendes:

N.: „(...) Diese Vermischung von Hoch- und Subkultur, wie sie für die amerikanische Westküste prägend ist, findet sich auch in Japan.“

T.: „Ist das auch der Grund dafür, dass du in Europa noch nahezu unbekannt, in den USA beinahe berühmt und in Japan ein Star bist?“

N.: „Genau. Hier¹⁰¹ gibt es eben noch die strenge Trennung der Bereiche in 'hohe und in populäre Kultur. Und weil meine Kunst nicht so einfach einzuordnen ist, sind die Leute hier auf beiden Seiten irritiert. In Japan sind meine Fans Menschen, die noch nicht so oft in Galerien oder Museen gewesen sind. (...) Die meisten von ihnen sind Teenager, manche vielleicht auch in den Zwanzigern, und dann gibt es vereinzelt noch ein paar Dreißigjährige. Anfangs habe ich gedacht, die sind zu jung, viele werden meine Werke falsch verstehen, aber an ihren Reaktionen konnte ich merken, dass sie sehr genau verstehen und tief empfinden, was in meinen Bildern ausgedrückt ist. (...) Das lässt sich sogar belegen, durch die überwältigende Flut an Fanpost. (...) Daraus ging hervor, dass sich die meisten persönlich angesprochen fühlen; es gibt in Japan wohl keine Kinder, die nicht ähnliche Erfahrungen mitbringen wie ich und vergleichbare Gefühle hegen.“¹⁰²

Nara mag insofern recht haben, als seine Arbeiten einen Nerv zu treffen scheinen: Naras Thema, das sich ständig wiederholt, ist nicht nur „das Kind“, sondern „das Kind in uns“, so wie auch der Erfolg des Manga eng mit einem gewissen Kindheits-Kult verknüpft ist, der seine Ursache in dem von vielen Japanern als traumatisch empfundenen Bruch zwischen behüteter Kindheit und den Anforderungen einer Leistungsgesellschaft hat.¹⁰³ In Japan folgt auf die Kindheit im Prinzip sofort eine Phase, in der verantwortungsvoll und

101 (in Europa, Anm.)

102 Nara 2001b, S. 110f.

103 Vgl. Neuwirth 2002, S. 15/16.

intensiv für Schule oder Studium gearbeitet werden muss, nahtlos abgelöst vom Eintritt ins Berufsleben – Adoleszenz und pubertäres Verhalten kommen dabei möglicherweise zu kurz. Das Bedürfnis nach dem Ausleben-Dürfen dieser für die persönliche Entwicklung wichtigen Phase bleibt dabei bestehen und Naras Arbeiten scheinen dieses Bedürfnis zu befriedigen oder wenigstens zu thematisieren.

Naras Arbeiten sprechen auf einer emotionalen Ebene an, die jeder Betrachter intuitiv verstehen kann. Allerdings bringt ihm das manchmal auch den Vorwurf ein, zu lieblich, zu kitschig, zu oberflächlich, zu wenig eckig zu sein. Besonders im westlichen Kunstdiskurs wird von Kunstwerken erwartet, dass sie einem gewissen Bedürfnis an Rationalität gerecht werden, intellektuelle Inhalte transportieren. Spätestens seit der Aufklärung werden Vernunft und Weisheit höher bewertet als Emotion. Ein Übriges taten dazu die Ansichten des amerikanischen Kunstkritikers Clement Greenberg, die er in seinem Essay „*The Avant-Garde and Kitsch*“ von 1939 formulierte und die lange Zeit den Kunstdiskurs des 20. Jahrhunderts prägten: Greenberg meinte, dass, während Avant-Garde-Kunst die kritischen Fähigkeiten des Betrachters fördere, indem sie ihn mit nicht sofort dechiffrierbaren Bildern konfrontiert, die figurative Malerei leicht verständliche Geschichten präsentiert, die eine Rezeption auf *emotionaler* Ebene zur Folge hätten, wodurch sie in die Kategorie „Kitsch“ fiel. Und Kitsch wiederum sei keine Kunst, sondern ein – noch dazu in hoher Auflage reproduzierbares – Substitut, erfunden zur Befriedigung der breiten Massen im industriellen Zeitalter.¹⁰⁴ Dies begründete in hohem Maß die Ansicht mit, Kunst müsse auf intellektueller Ebene zugänglich sein, keinesfalls jedoch über den Weg der Emotion. Aber genau diese ist der Schlüssel zu Naras Werken. Ein Bezug zum Manga liegt ebenfalls hier versteckt: Ähnlich wie Naras Arbeiten erschaffen auch Comics eine parallele Realität. Besonders das Lesen und das Zeichnen von Manga können eine Art Flucht sein. In der Millionenstadt Tokyo, wo (Frei-)Raum Mangelware ist, kann sich der Fahrgast in der überfüllten U-Bahn in eine andere Welt hineinlesen. Man schafft sich so seine eigene Sphäre und blockt unangenehme reale Geräusche, Gerüche oder Stress einfach ab. Das Zeichnen von Manga, das mittlerweile auch bei uns viele Teenager praktizieren, ist in Japan weit verbreitet und bietet ein Ventil zum Druckabbau in einem kräftezehrenden, leistungsorientierten Schulalltag.

104 Greenberg 1990, S. 11-13.

3.2.2. Die Kinder

Naras Kinder ähneln einander alle irgendwie. Es sind ständige Wiederholungen und Variationen desselben Themas, aber es gibt einen Unterschied zum Characterdesign oder zur Pop Art: Es handelt sich nicht um *eine bestimmte* Figur, die immer wiederholt wird – Nara schafft keine Ikonen, die dann auf einen Sockel gestellt werden. Das lässt Raum für Assoziationen und Identifikationen seitens des Betrachters. Die Figuren sind sich ähnlich und gleichzeitig so vielfältig. Sie haben Persönlichkeit und sind doch bis zu einem gewissen Maß stilisiert, so dass man sich leicht mit ihnen identifizieren kann. Es sind die gleichen Mechanismen, die auch bei der Betrachtung einer Comicfigur zum Tragen kommen. Scott McCloud erklärt dieses Phänomen folgendermaßen: Man muss sich das eigene Gesicht als Maske vorstellen, die unsere Empfindungen nach außen sichtbar macht. Andere können unser Gesicht in allen Einzelheiten betrachten, wir selbst „sehen“ jedoch nur das Innere dieser Maske, beziehungsweise haben nur eine schemenhafte Vorstellung, wie wir für unser Gegenüber aussehen. Und dieses schemenhafte Bild entspricht eher einer groben Skizze als einer detailgetreuen Zeichnung. Genau das hält McCloud für die Hauptursache, warum Comicfiguren eine derartige Faszination ausüben: In einer fotorealistischen Darstellung sehen wir das Gesicht *eines Anderen*, in einem Cartoon sehen wir *uns selbst*. Er bietet sozusagen eine leere Hülle an, in die wir schlüpfen können.¹⁰⁵ Je einfacher und stilisierter das Gesicht ist, desto mehr Menschen können sich mit ihm identifizieren. Das erklärt auch den globalen Erfolg des allbekannten Smiley-Symbols. Das „Mondgesicht“ ohne jegliche individuelle Merkmale, die auf Rasse, Geschlecht oder Alter schließen lassen, stellt ausnahmslos *jeden* Menschen dar.

Dass wir uns mit Naras Kindern individuell identifizieren können und sie gleichzeitig eine Art kollektive Vorstellung vom Kind bedienen, liegt darüber hinaus an den angewandten Größenverhältnissen. Nara benutzt einerseits das Kindchenschema mit im Verhältnis zum Rest zu großem Kopf und großen Augen, was unweigerlich dazu angetan ist, den biologisch programmierten Beschützerinstinkt zu wecken. Besonders die großformatigen Bilder und überlebensgroßen Skulpturen lassen den Betrachter jedoch im selben Moment gefühlsmäßig auf Kindergröße schrumpfen, wenn das Kind vor einem auf der Leinwand beinahe größer ist als man selbst (vgl. Abb. 48) oder die „Dogs from your Childhood“ (Abb. 98) auf ihren wackeligen Stelzen eine Höhe von 1,80 m erreichen. Man will helfen

¹⁰⁵ McCloud 1995, S. 42-44.

und ist selbst plötzlich klein und hilflos. Hinzu kommt die böse Mimik mancher Kinder – sie sind mitunter schlecht gelaunt, treten uns auf gleicher Höhe entgegen oder sind sogar größer als wir und erinnern an ältere Geschwister. Wenn sie dann noch ein Messer in der Hand halten...

Diese Ermächtigung einer an sich kleinen oder ohnmächtigen Figur ist Thema vieler Manga, besonders im *shōnen*- und *shōjo*-Bereich. Im „Magical Girl“-Genre sind es durchschnittliche Mädchen im Teenageralter, die sich in eine magische Ausgabe ihrer selbst verwandeln können, indem sie mit bestimmten Gegenständen ausgestattet werden. In „Sailor Moon“ zum Beispiel erfährt die tollpatschige Schülerin Bunny von ihrer wahren Bestimmung als Mondprinzessin Sailor Moon, in die sie sich mit Hilfe eines Silberkristalls verwandelt und die antreten muss um die Erde vor bösen Mächten zu retten. Zu Beginn der Serie ist Bunny noch ängstlich, unsicher und eher unglücklich darüber, dass sie gegen das Böse kämpfen soll. Nach und nach findet aber auch eine innere Verwandlung statt und sie lernt, mit der Verantwortung umzugehen.

Auch Tezukas „Astro Boy“ wird mit übermenschlichen Fähigkeiten versehen: Astro Boy, eine Mischung aus Mensch und Roboter, wird von seinem Schöpfer als Ersatz für dessen tödlich verunglückten Sohn geschaffen und dann verstoßen als sein „Vater“ bemerkt, dass er nicht älter werden (i.e. sich nicht weiterentwickeln) kann. Ein anderer Wissenschaftler rettet ihn aus einem Roboterzirkus, stattet ihn mit einem Düsenantrieb und weiteren Superheldentricks aus und erschafft für ihn eine Roboterfamilie. Auch Astro Boy muss natürlich gegen Verbrechen und Ungerechtigkeit kämpfen. Dabei tritt er häufig als Vermittler zwischen Rassen, Kulturen und politischen Systemen auf und verhält sich oft humaner und gerechter als die ihn umgebenden Menschen. Wieder findet eine Ermächtigung und damit einhergehend eine Entwicklung statt: Der Android bekommt die Mittel zur Bekämpfung des Bösen und verhält sich letztendlich auch menschlich. Nara ermächtigt seine Figuren auf ähnliche Weise, indem er ihnen Messer, Zigaretten oder auch Mikrofone (vgl. u. a. Abb. 46, 48, 117) in die Hand und damit die Möglichkeit gibt, zu rebellieren, auszubrechen aus der passiven Ohnmacht des Kind-Seins.

Ab und an finden sich unter Naras Figuren auch Kinder, die wie verkleidet wirken, Kinder mit Hunde-, Katzen- oder Hasenohren, Kinder die in ihrer Erscheinung schon mehr den Tieren ähneln, die Nara in seiner Kindheit vermutlich um sich hatte (Abb. 99-102). Und

es gibt Hundewesen mit sehr menschlichen Zügen (Abb. 103, 104), besonders unter seinen Zeichnungen, die in ihrer Vermenschlichung an Comicfiguren erinnern, denen aber deren unbekümmerte, plakative Heiterkeit fehlt und die die sonst eher Naras Kindern vorbehaltene Punk-Attitüde annehmen, mit stachelbewährtem Halsband den Mittelfinger zeigen oder grimmig fliegende Untertassen steuern. Diese hybriden Mischwesen stehen in ganz besonderer Weise symbolisch für die Pubertät, da diese ja den Übergang zwischen zwei verschiedenen Stadien markiert. Nara erzählt in einem Interview von einer bestimmten Zeit als Teenager an der Highschool, in der er enorme Mengen an Büchern und Filmen konsumierte und sich selbst als eine Art Hybrid empfand: „(...) *I was so full of other ideas and thoughts, that I lost my self, my own identity for a while. (...) I was probably taking leave of my childhood, living like a hybrid creature in a vacuum - certainly someone who is alien to me today.*“¹⁰⁶ Ein weiterer Hinweis darauf, dass Nara zwar eher kleinere Kinder darstellt, aber sich inhaltlich stark mit dem Übergang zum Erwachsenenalter beschäftigt.

3.2.3. Die Hunde

Der in vielen Arbeiten wiederkehrende Hund ist nicht einfach Abbild eines (bestimmten) Hundes, obwohl es sich im Gegensatz zu den Kindern um ein Tier mit immer gleichem Aussehen handelt. Er steht vielmehr symbolisch für bestimmte Emotionen und Eigenschaften. Zwar gibt es in Naras Aussagen Hinweise auf Hunde aus seiner Kindheit¹⁰⁷, aber er dementiert ein besonderer Hundefreund zu sein, wie es ihm manchmal unterstellt wird, und sein Motiv aus diesem Grund gewählt zu haben. Vielmehr seien Haustiere in gewisser Weise wie Menschen – Hunde eher als Katzen, weshalb sie als Symbol am besten passten. Der Hund ist „*schutzbedürftig, abhängig von seinem Herrchen, aber er hat seinen eigenen Willen und kann auch ziemlich klug sein. Und: Was Pinguine denken, davon haben wir keine Ahnung, aber Hunde kann man verstehen.*“¹⁰⁸ So gesehen sind Hunde auch vergleichbar mit Kindern – zwar ausgestattet mit eigenem

¹⁰⁶Karcher 2004, S.127.

¹⁰⁷Karcher 2004, S. 127: „*I had wonderful friends, the animals and I could draw. I often spoke to our dogs and cats, they were my allies.*“ In einem früheren Interview gibt es allerdings auch den Hinweis auf unangenehmere Erinnerungen: Matsui 2001, S. 62: „(...) *traumatic memories that I wanted to cover up with screens, but which nevertheless emerged. (...) The memory of abandoning my dog when I was a child, for example.*“

¹⁰⁸Nara 2001, S. 113.

Willen und Klugheit, aber dennoch abhängig von der höheren Autorität, dem Erwachsenen. Und sie können sich beide nicht – im einen Fall gar nicht, im anderen Fall noch nicht gut genug – mit Hilfe von Sprache ausdrücken, man kann sich aufgrund ihres Verhaltens und der Mimik aber in sie hineinversetzen. Naras Hunde sehen allerdings, anders als die Kinder, nur selten skeptisch oder gar böse aus (Abb. 98, 105-107). Oft haben sie die Augen geschlossen und tragen ein zufriedenes Lächeln. Besonders die Plastiskulpturen erinnern dadurch und durch ihre glatte, perfekte, meist rein weiße oder auch schwarze Oberfläche ein wenig an polierte, glücklich-erleuchtete Buddha-Figuren. Abgeklärt und mit der Welt im Reinen wirken sie, selbst dann wenn Nara sie in absurde oder unangenehme Situationen versetzt, wie etwa das nur zur Hälfte aus der Wand ragende Tier in „I think therefore I am a Dog“ (Abb. 105), das selig zu lächeln scheint, obwohl es den vor ihm an einer Kette baumelnden Knochen nie erreichen kann. Allerdings hat es die Augen geschlossen, also ist es vielleicht nur deshalb glücklich, weil es gar nicht sieht, was ihm entgeht. Dadurch wiederum entzieht es sich auf gewisse Weise natürlich der Machtausübung von oben: Auch der Titel „I think therefore I am a Dog“ macht deutlich, dass es sich zumindest mental dem Abhängig-Sein widersetzt, indem es „denkt“ und so Macht über sein Dasein erhält.¹⁰⁹ Oder die drei „Dogs from your childhood“ (Abb. 98), die auf ihren Stelzen zur Unbeweglichkeit verdammt scheinen. Es sieht aus als würden die im Kreis um einen leeren Futternapf Gruppierten eher meditieren, als sich Sorgen zu machen, wie sie sich aus ihrer misslichen Lage befreien und selbigen erreichen könnten. Naras Hunde mögen zwar stellvertretend für Menschen beziehungsweise Kinder stehen, sie sind aber *noch* stärker als letztere abhängig von der höheren Autorität und dadurch unselbständig und im Extremfall hilflos. Dass sie trotz allem meist ausgeglichen wirken, könnte als Hinweis darauf verstanden werden, dass es noch Hoffnung gibt. Ein selteneres Beispiel, in dem das abgebildete Hündchen absolut nicht glücklich wirkt, zeigt Abb. 108: Hier sind für Nara eher untypisch zwei Figuren in einem Bild vereint und die eine davon, der Hund, kommt gleich doppelt vor. Weiters fällt auf, dass die Zeichnung eigentlich in zwei Szenen unterteilt ist – in zwei separate Panele, die ähnlich dem *koma*-Manga eine kurze Geschichte erzählen. Im oberen Panel marschiert ein sichtlich genervter Hund wütend drauflos. Ob er die folgende Szene, die wohl Ursache seines Gemütszustands sein muß, voraus ahnt oder sich daran erinnert, ist

109 Nara selbst sagt, dass alle seine Kreaturen mit geschlossenen Augen nicht schlafen und träumen, sondern nachdenken und Pläne schmieden: „*They are thinking. They are not tired. They are very positive. ...Mentality is positive.*“ (Interview / Giant Robot, Nr. 20, S. 28).

unklar. Eines der grimmigen Narakinder sitzt oder steht an einem Tisch, auf den es beide Arme stützt, und blickt mitleidslos auf den winzigen Hund (das Wort „Bedeutungsperspektive“ bekommt hier eine ganz besondere Relevanz). Er balanciert mit drei Beinen auf der Spitze eines dünnen, mickrigen Ästchens das bedenklich wackelt, die Augen geschlossen, die Vorderpfote tappt ins Leere. Ob das Kind das Hündchen absichtlich in diese prekäre Lage gebracht hat oder nur grausamer Beobachter ist, der gnadenlos jede Hilfe verweigert, bleibt Interpretationssache. Die Blickrichtung der Augen verweist aber nochmals auf die obere Szene des laufenden Hundes: Deckt man das vom Betrachter aus gesehen rechte Auge des Kindes ab, scheint es den kleinen Hund auf dem Ast zu beobachten. Deckt man hingegen das andere ab, scheint der Blick eher nach oben ins erste Panel zu verweisen. Dieser Blick ist es, der den Eindruck erhärtet, die beiden Szenen müssten etwas miteinander zu tun haben. Ob das Kind den Hund für schon vorgekommenes Davonlaufen bestraft oder Ursache und Wirkung genau umgekehrt liegen ist nebensächlich. Die Abneigung scheint jedenfalls auf Gegenseitigkeit zu beruhen und die Worte „Walking dog...“ können sowohl trockene Feststellung als auch höhnisches Kommentar sein. Möglicherweise hat die Kleine auch gerade absolut keine Lust „to walk the dog“, also den Hund Gassi zu führen, sondern würde ihn lieber auf den Baum, an den er pinkeln will, aufspießen. Sie ist von dem Haustier, das sie geschenkt bekommen oder sich sogar selbst gewünscht hat, jetzt nur noch genervt.¹¹⁰

Größenverhältnisse spielen auch in Yoshitomo Naras erst kürzlich erschienenem ersten Bilderbuch eine Rolle. „The Lonesome Puppy“¹¹¹ handelt von einem Hündchen, das so groß (!) ist, dass es von niemandem bemerkt wird und sich einsam fühlt, bis eines Tages ein kleines Mädchen auf die riesige Pfote aufmerksam wird, entschlossen zu klettern beginnt und schließlich Freundschaft mit dem Hund schließt. Naras Hunde sind Sympathieträger und werden durch die in ihnen ausgedrückten Emotionen vermenschlicht oder zumindest verniedlicht. Manchmal aber erfolgt durch schiere Größe, wie in den Skulpturen oder der Bilderbuchgeschichte, ein Bruch mit dieser Niedlichkeit, der ein wenig an Jeff Koons’ Installationen zum selben Thema erinnert (z.B. „Puppy“, Abb. 109). Koons nimmt ein kitschiges, anrührendes Sujet wie das Hundebaby, übersetzt es in monumentale Dimensionen und führt damit das Wesen des Kitsch ad absurdum. Der Unterschied ist natürlich, dass Naras Hundeskulpturen den

110 Naras bereits erwähnte Kindheitserinnerungen („...memory of abandoning my dog when I was a child...“; siehe Fußnote 107) passen hier gut ins (bzw. zum) Bild.

111 Nara, Yoshitomo: *The Lonesome Puppy*, Chronicle Books, 2008.

Arbeiten Koons´ in puncto Riesenhaftigkeit noch um einiges nachstehen und dass Naras Thema auch nicht der Kitsch an sich ist. Dennoch wirken seine Figuren unter anderem durch ihren hohen Niedlichkeitsfaktor, und das besonders erfolgreich in Japan, dem „country of the cute“.

3.2.4. Der *kawaii*-Faktor

Kawaii, was so viel wie „niedlich“ (eigentlich „kindlich“) bedeutet, ist ein nicht zu übersehendes Grundelement der japanischen Alltagskultur, das spätestens seit den 1980er Jahren alle möglichen Bereiche betrifft. Vom Schönheitsideal der niedlichen *shōjo* im Manga und Anime, das sich als Vorbild junger Japanerinnen etabliert hat, über knuddlige Stofftiere, mit Plüsch und Katzenbildern verzierte Gebrauchsgegenstände jeder nur erdenklichen Art, Grußkärtchen und Poster mit verspielten Motiven bis hin zu speziell zu Werbe- und Marketingzwecken entwickelten Logos und Figuren („*characters*“) im Mangadesign, die von der Wahlwerbung bis zur Gebrauchsanweisung überall eingesetzt werden, reicht die Palette. Naras Geschöpfe fallen auch unter diesen Begriff und eignen sich gut, vor allem in Form der verschiedenen Merchandise-Artikel (siehe Kapitel 3.4.), die Phänomene *kawaii* und Konsum zu verbinden.

Dass Hunde und Kinder hierfür das ideale Transportmittel sind, liegt in der Natur der Sache, und in Japan drückt sich diese Begeisterung für *kawaii* in einer besonderen Obsession mit Tieren aus.¹¹² Interessant ist in diesem Zusammenhang die Beobachtung, dass die Natur in gebändigter Form, eingesperrt in einen Käfig oder abstrahiert in der Erscheinung goldiger Plüschtierchen, als *kawaii* gilt, während Natur im „Rohzustand“ häufig als *kowai* empfunden wird, also als furchterregend. Einerseits nahmen in der Vergangenheit bei verschiedenen Anlässen zigtausende japanische Zoobesucher stunden- oder gar tagelange Wartezeiten in Kauf für einen kurzen Blick auf einen neu eingetroffenen Elefanten oder ein frischgeborenes Pandababy, andererseits wurden zahlreiche einheimische Säugetierarten erbarmungslos bis zur Ausrottung gejagt. Hinter dem Phänomen *kawaii* steht, dass eine als bedrohlich empfundene Realität entschärft und in kleine, niedliche, käufliche (und somit kontrollierbare) Objekte verwandelt werden kann. Ein findiger japanischer Fotograf wandte Anfang der 80er Jahre genau

¹¹² Siehe das Kapitel „*Animal Friends*“ in: Schilling 1997, S. 19-26.

dieses Prinzip mit großem Erfolg an: Er brachte eine Serie von Karten und Postern auf den Markt, die kleine Kätzchen als Biker verkleidet zeigten oder in unordentlich geknöpften Schuluniformen mit Stirnbändern und Armschleifen, die die Zugehörigkeit zu einer Gang verdeutlichen sollten (Abb. 110). Genau zu dieser Zeit waren die Medien voll mit Berichten über Biker-Gangs, die des Nachts die Straßen unsicher machten und über Schulen terrorisierende Banden von Teenager-Punks. Diese „Namennayo!“-Cats¹¹³ wurden innerhalb weniger Monate zum Verkaufsschlager. Am Höhepunkt des Booms existierten landesweit beinahe 100.000 Verkaufsstellen, die die Produktpalette von Aschenbecher und Feuerzeug über Briefpapier und Sammelsticker bis hin zu Kämmen und Schlüsselanhängern an Mann, Frau und Kind¹¹⁴ brachten.¹¹⁵

Die Praxis, die bedrohliche Seite der Natur in etwas Ungefährliches, Niedliches zu verwandeln ist natürlich nicht ausschließlich Japan-spezifisch. Tatsache ist jedoch, dass die vermeintlich enge Beziehung der traditionellen japanischen Kunst zur Natur im Westen, aber auch in Japan selbst, als deren hervorstechendstes Merkmal gesehen wird und als konstante Eigenschaft des japanischen Wesens eine große Rolle in vielen nationalistischen Theorien über „das Japanische“ spielt. Wahr ist, dass es bis in die Edo-Zeit keine Entsprechung für den deutschsprachigen Begriff von „Natur“ gab, da die verwendeten Ausdrücke im Gegensatz zum westlichen Gedanken immer den Menschen mit einschlossen und Natur-Mensch oder auch Natur-Kultur keine Gegensätze darstellten. Dennoch war die in der japanischen Kunst abgebildete Natur eine *Idee von der Natur*, eine Idealvorstellung, und nicht „the real thing“.¹¹⁶ Die Edo-zeitliche Malereigattung *sansuiga* (Darstellungen von Berg- und Wasserlandschaften) etwa befasste sich nicht mit einer objektiven Darstellung von Natur, sondern sollte die „geistige und intellektuelle Tiefe einer Landschaft“ wiedergeben. Oder Frühlingsbilder zum Beispiel, die in Form von Hängerollen im Haushalt während der entsprechenden Jahreszeit aufgehängt wurden, zeigten eine ästhetische, angenehme Version von „Frühling“, besonders wenn es draußen in Wahrheit vielleicht kalt und stürmisch war. Diese Verniedlichung und Ästhetisierung einer manchmal nicht ganz so schönen Realität ist also tief in der

113 „Namennayo!“ übersetzt sich als „Don’t lick me!“, entspricht ungefähr der Bedeutung von „Don’t mess around with me!“ oder „Don’t bullshit me!“ und hat sich seit diesem Boom in der japanischen Alltagssprache festgesetzt.

114 Dieser Boom ging zwar zuerst von den besonders *kawaii*-anfälligen ‘Office Ladies’ aus, ergriff aber schnell die gesamte Nation.

115 Siehe: Schilling 1997, S. 22; <http://nameneko.com/nameneko/>.

116 Vgl. zu dieser Thematik: Watanabe, Toshio: „Die Ästhetik in der Malerei der Edo-Zeit. Natur als Kultur, Kultur als Natur.“, in: Winkler 1999, S. 41ff.

japanischen Kunst verwurzelt.

Auch Nara arbeitet mit Niedlichem – er verdrängt aber die Abgründe nicht, sondern lässt beides nebeneinander existieren. Das verdrängte Abgründige in der japanischen Gesellschaft kratzt natürlich an der Tür zum Bewusstsein und sucht sich wie alles Verdrängte seinen Weg nach draußen. Neben der Pubertätsthematik könnte dies ein weiterer Grund für die Beliebtheit seiner Arbeiten sein: Die vom japanischen Individuum zugunsten der Interessen der Masse verlangte Perfektion, zumindest nach außen, der schöne Schein, der auch die *kawaii*-Artikel prägt, bedarf dringend des *kowai* als Gegenpol – und in Naras Werk findet sich beides. Seine Formen sind *kawaii*, seine Inhalte eher *kowai*.

Im Formalen bedient sich Nara der gleichen Mittel wie Mangaka, wenn sie ihre Figuren als „super deformed“ oder „chibi“ darstellen. Der „super deformed“-Zeichenstil (SD) zeigt eine Figur in übertrieben verzerrter Form, häufig extrem klein, mit stark verkürzten Gliedmaßen und übergroßem Kopf. SD wird entweder generell zur humoristischen Darstellung einer Figur benutzt oder in kurzen Zwischensequenzen, um einer starken Gefühlsregung wie Wut, Scham oder Erstaunen Ausdruck zu verleihen. „Chibi“ (child-bodied) bedeutet so viel wie „klein, winzig, zwergenhaft“ und Manga-Charaktere werden so gezeichnet um das kindliche, niedliche Element zu betonen. In von Fans gezeichneter Fan-Art werden die im Original-Manga eigentlich erwachsenen Vorbilder zum Beispiel manchmal als *chibi* dargestellt, in ihrer kindlichen Version also. Mit solchen Mitteln wird der Niedlichkeitsfaktor einer Figur stark erhöht, gleichzeitig werden dem Betrachter auf einfache Art emotionale Inhalte vermittelt.

Nara verwendet einfache, kindlich-rundliche Formen, wie sie auch beliebte Story-Manga wie die erfolgreiche Serie *Chibi Maruko-chan* (Abb. 111) der Zeichnerin Sakura Momoko kennzeichnen. *Chibi Maruko-chan* spielt in den frühen Siebziger Jahren und erzählt vom Leben einer Neunjährigen in einer Durchschnittsfamilie. Durch einfachen Zeichenstil und freche Wortwechsel bringt die Autorin ihr Publikum mit Alltagssituationen zum Lachen. Die Abenteuer der kleinen Maruko sind vielen Japanern ans Herz gewachsen, da sich in den Geschichten jedermann wiederfinden kann.¹¹⁷ Äußerlich ähneln Maruko und ihre Klassenkameraden Naras Kindern, was die einfache Zeichnung und den sehr großen Kopf

117 Masanao 2004, S. 248. (*Chibi Maruko-chan* hat in Japan Kultstatus. In den Neunziger Jahren wurde zudem eine erfolgreiche Animeserie von Nippon Animation produziert, die in Japan bis heute läuft und auch im deutschen Fernsehen ausgestrahlt wurde.)

betrifft. Durch seine inhaltlichen Bezüge aber kombiniert Nara die Ästhetik, die an solche liebgewordenen Klassiker erinnert, mit psychologischen Abgründen, wie sie in anderen Manga wie zum Beispiel *Uzumaki* (Abb. 112) auftauchen: In diesem Werk des Mangaka Junji Itō wird eine japanische Kleinstadt von unerklärlichen Ereignissen heimgesucht, die alle im Zusammenhang mit Spiralformen stehen (*uzumaki* bedeutet Spirale). Ein Einwohner entwickelt eine Obsession für alles Spiralförmige, sammelt und stiehlt entsprechende Gegenstände, besteht auf spiralförmigem Essen und wird schließlich als tote Spirale im Wäschetrockner gefunden. Seine Frau entwickelt daraufhin eine Spiralen-Phobie und entledigt sich ihrer spiralförmigen Körperteile. Immer mehr Einwohner und angereiste Reporter sterben entweder als Spiralen oder verwandeln sich in Schnecken. Im Film bleibt das Ende offen und es gibt keine zufriedenstellende Erklärung, die Geschichte wird selbst zur Spirale, das Grauen wiederholt sich immer weiter. Junji Itōs Horror-Manga sind vom ästhetischen Standpunkt aus immer wunderschön gezeichnet und die Bilder wirken auf den ersten Blick sogar fast friedlich – bis das Unheimliche hinter Fassade zum Ausbruch kommt. Das Grauen lauert bei Itō entweder im Alltag, oder die Atmosphäre ist alptraumartig unalltäglich, gleichzeitig kommt bei ihm inmitten des Horrors aber auch die Komik nicht zu kurz. Ähnlich wie Nara vereint er optisch ansprechende Bilder mit viel weniger „schönen“ Inhalten und versieht das ganze mit einem Augenzwinkern.

Ähnlichkeiten zu Naras Arbeiten finden sich auch in Junko Mizunos Umsetzungen von Märchen für Erwachsene in Mangaform. Ihre morbide Mischung aus niedlichen Figuren mit übergroßen Köpfen und Augen, die oft ziemlich böse Absichten hegen, üppigen Mädchen und allerlei Fabelgetier in grotesken Szenarien und bizarren, blutrünstigen Geschichten wird als „*Gothic kawaii*“ oder „*kawaii noir*“ bezeichnet. Trotz formaler Parallelen ist Mizunos Universum Lichtjahre vom herkömmlichen *shōjo*-Manga-Stereotyp entfernt. In *Cinderella-chan* (Abb. 113, 114) zum Beispiel ist Cinderella die Tochter eines Yakitori-Restaurantbesitzers, sie und ihre Familie sind Zombies, der gläserne Schuh wird durch ein Glasauge ersetzt und der Prinz gelobt, dessen Besitzerin zu heiraten¹¹⁸, Eingeweide werden entfernt, Cinderella knabbert an Spießchen mit Vogeljungen, und so fort – süßes Aussehen á la *shōjo* trifft auf Horrorelemente und schrägen Humor. In ihrem eigenwilligen Stil verbindet Mizuno ähnlich wie Nara mühelos die Prinzipien *kawaii* und *kowai*.

118 Masanao 2004, S. 496.

3.2.5. Punk & Rock

In der japanischen Gesellschaft besteht ein besonders großes Harmoniebedürfnis, gepaart mit einer mindestens ebenso großen Autoritätsgläubigkeit¹¹⁹ – und Nara untergräbt beides in seinen Arbeiten. Dieser Drang zur Rebellion, den Nara selbst als wesentlichen Impuls anführt¹²⁰, findet seine Entsprechung in einer für den Künstler besonders wichtigen Inspirationsquelle, der Musik, genauer dem Punkrock. Ähnlich wie auch der Manga in Form des *gekiga* in den 1960er Jahren häufig subversiv war, (regierungs)kritische Inhalte transportierte und von unzufriedenen Studenten und jungen Angestellten gelesen wurde, ist auch Musik oft Transportmittel für politische Statements und subkulturelle Strömungen. In diesem Fall ist es Punk, aber auch Rock und alles was dazwischenliegt, was Yoshitomo Nara seit der Highschool bewegt und auch inspiriert.¹²¹ Dass er während seiner nächtlichen Sessions laute Musik hört ist keine aufgesetzte Coolness-Pose: Nara ist wirklich Musikfreak, in seinem Studio stapeln sich immer hunderte von CDs (Abb. 115¹²²) und zu bestimmten Phasen seines Schaffens existieren sogar eigene Playlists¹²³, die Auskunft darüber geben, welche Bands er zu jener Zeit im Studio besonders oft gehört hat. Darunter finden sich immer wieder Klassiker des Punk und Punkrock, wie *NOFX*, *Ramones*, *The Clash* oder *Social Distortion*.

Punk war eine subkulturelle Jugend- und Musikbewegung, die in den Siebziger Jahren vor allem von England ausging¹²⁴, Markenzeichen der Punks waren provokantes Verhalten und nonkonformistisches Aussehen. Im Gegensatz zum optimistischen, friedvollen Idealismus

119 Vgl. Neumann, 2008.

120 Matsui 2001, S. 63: Nara: „*My strongest emotion in relation to the external world is rebelliousness. It's awakened by feelings of oppression: rebelliousness is the flip side of the desire to improve oneself to meet the standards of the external world.*“

121 Nara 2001, S. 112: „*Auf dem Gymnasium habe ich angefangen, Black Music und Rock der 60er und 70er zu hören, also fast schon ein bisschen altmodische Musik. Aber dann kam ich in Berührung mit Punk – und die Musik traf einen Nerv, drang direkt in meinen Körper. Sie entsprach genau meinem Lebensgefühl damals und ich bin der Musik treu geblieben. Ich höre jetzt zwar auch anderes – und ich höre viel, beim Arbeiten läuft ständig Musik – aber (...) (ich) stehe mehr auf Bands wie Shonen Knife, Green Day, NOFX, Guitar Wolf, Boredom, Flaming Lips – aber zum Beispiel auch auf Neil Young, Belle & Sebastian oder Puffy.*“

122 Auch Manga sind auf diesem Foto aus seinem Kölner Studio übrigens zu sehen, genauso wie allerlei Krimskrams (Figürchen, etc.), welchen er ebenfalls immer in seinen Ateliers platziert hat.

123 Siehe zum Beispiel im Ausstellungskatalog zu „Nothing ever happens“: Harrison 2003, S. 36. Auch während einer kurzen Zusammenarbeit mit seinem ehemaligen Zeichenschüler und Künstlerkollegen Hiroshi Sugito im Atelier Augarten in Wien im Sommer 2004 hatte jeder der beiden seine eigene „Hitliste“; Nara enthielt u.a. die deutsche Punkrock-Band *Die goldenen Zitronen* und die japanische Frauengruppe *Shonen Knife*: Krystof 2004, S. 89.

124 Die musikalischen Wurzeln reichen weiter zurück, in die USA der 1960er Jahre; zu einer echten Bewegung wurde Punk jedoch erst im England der 70er Jahre. Zum Thema Punk siehe: Lau 1992.

der Hippie-Bewegung, als dessen Gegenreaktion er gesehen werden kann, setzte der Punk auf Illusionslosigkeit und trieb die Abneigung gegen „das Establishment“, die im Flower-Power bereits vorformuliert war, auf die Spitze. Soziologisch betrachtet entstand die englische Punk-Bewegung aus einem apolitischen Groll gegenüber sämtlichen Institutionen. Viele Jugendliche sahen sich mit mangelndem Halt in Elternhaus und Schule und ungewissen Berufsaussichten konfrontiert, bedingt durch die Wirtschaftskrise und das rigide englische Klassensystem. Sie fühlten sich von vielen Dingen ausgeschlossen, modische Kleidung, Musik oder nur der Konsum von Getränken in Gaststätten waren für sie oft unerschwinglich. Die Antwort darauf lautete DIY – „Do it yourself!“. Das betraf die Eigenproduktion von Kleidung genauso wie die Eigenproduktion von Musik, notfalls mit gestohlenen Instrumenten, wie bei den Sex Pistols. Unvollkommenheit wurde dabei nicht nur in Kauf genommen, sondern angestrebt. Was den Musikbereich betraf, wurden Konzerte häufig selbst organisiert, Flyer und ähnliches selbst gestaltet, möglichst billig produziert und vervielfältigt; der professionellen Musikindustrie stand man mit der gebotenen Skepsis gegenüber. Stilistisch stellten vor allem die frühen Punk-Songs eine Art rohen, ungeschliffenen Rock´n´Roll dar; generell kennzeichnete sich Punkmusik durch eher kurze, schnelle und einfache Songs - direkt und ohne verlogene Phrasen. In den Texten ging es vornehmlich um Betrachtungen über das Leben und Leiden als Jugendlicher, um Anklagen gegenüber einer Welt, in der man nichts zählt, oder um dadaistische Ausdrucksformen. Dilettantismus war Programm – jeder konnte Vokalist, Instrumentalist oder Zuschauer sein. Ikonenverehrung wie im sonstigen Pop- und Rockbusiness, wo einzelne Musiker während der Konzerte ihr Soli spielen und aufgrund ihrer virtuellen Beherrschung *eines* Instruments verehrt werden, war verpönt. Charakteristisch für die Punkbewegung war also einerseits eine gegen das politische Establishment, die Musikindustrie und bürgerliche Lebensweise gerichtete Haltung. Andererseits gehörte von Anfang an auch eine radikale Selbstvermarktung zum Punk, vor allem durch die Sex Pistols und ihren umtriebigen Manager Malcolm McLaren.

Naras Bezug zu Punk und Rock ist nicht, wie man auf den ersten Blick vielleicht annehmen möchte, nur oberflächliche Banalität. Dieses Gefühl beschleicht einen zugegebenermaßen, wenn man seine optisch eben doch gefälligen Arbeiten betrachtet, in denen die „niedlich-aber-bösen“ Kinder Punk-Attitüden zum Ausdruck bringen und die mit scheinbar rein plakativen Slogans dekoriert sind (vgl. Abb. 116-120). „Solid Fist“,

„Burst Barricade“, „No more harmless Rock!“, „Slash with a knife“, „Fuck ´bout everything“, „Power to the Punx!“ – das Problem mit derlei Parolen ist, dass sie heutzutage niemanden mehr wirklich aufregen. Ähnliches wird auf T-Shirts gedruckt und von Personen verschiedensten Alters und unterschiedlicher Herkunft getragen, ohne dass „Erregung öffentlichen Ärgernisses“ die Folge wäre. „Have a nice fucking Day“, „Held der Arbeit“, „Pussycat“, „Arschgeweih Jäger“, „Suck it“, „No Sex, No Drugs, No Fun!“ – die Liste ist endlos und selbst Che Guevaras „Viva la revolución“ wird zur modischen Plattitüde. Auch was speziell aus dem Punk entlehnte Accessoires betrifft, haben diese längst Eingang in alle Mainstreambereiche der Popkultur gefunden: Wenn Teenager heute Sicherheitsnadeln irgendwo am Outfit oder Nietengürtel tragen, wenn Popsternchen mit Piercings, Tattoos, Hundehalsbändern und Punkfrisur auftreten, geht es längst nicht mehr um die ursprüngliche Aussage – dann ist Punk nur mehr ein Modestil.

Nara allerdings ist 1959 geboren und hat die Punkbewegung, die von Europa und Amerika aus auch nach Japan importiert wurde, bewusst erlebt und die weitere Entwicklung bis heute mitgemacht. Die Verbindung zwischen Naras Kunst und Punk(rock) sieht folgendermaßen aus: Die Punkrocker der ersten Stunde positionierten sich bewusst als Außenseiter, sie *wollten* außerhalb einer Gesellschaft stehen, deren Werte ihnen fremd waren und sie hatten das Gefühl, dass es etwas darüber hinaus geben müsste: „something more“¹²⁵. Sich selbst bewusst außerhalb der Gesellschaft zu positionieren ist indessen ebenfalls eine Form der Ermächtigung, weil man dadurch immerhin vom „Niemand“ zum „Outsider“ wird. Auch Naras Kinder stehen „außerhalb“ – sie stehen allein und dazu noch außerhalb eines Kontexts; Hintergrund und Bezugspunkte gibt es keine. Der Punkt ist, dass sie dennoch nie einsam, trübselig oder niedergeschlagen sind, allerhöchstens ein wenig melancholisch, nachdenklich, gelangweilt oder aber sogar zufrieden – und genau das holt sie aus der Opferrolle heraus.

Vor allem in Naras Zeichnungen, die besonders expressiv und direkt sind, kommt diese aufgestaute Aggression gegenüber der Welt, der Wille zur Rebellion, stark zum Ausdruck (Abb. 116-128). Von der körperlichen Kampfansage mit Faust und Boxhandschuhen bis zur gesungenen Aufforderung „Hey! Ho! Let´s go!“ reicht die Palette, Dampf steigt aus den Nüstern eines wütenden kleinen Gitarreros mit gelben Augen. Ein schweineartiges Ungetier mit spitzem Eckzahn und bluttriefendem Maul ist im Begriff, von einem großen

125 Kuhn, Josh: No more harmless Rock!, in: Harris 2003, S. 34-41. Auf Seite 35 zitiert Kuhn den Bassisten und Sänger der amerikanischen Punkrock-Band „X“, John Doe: „*We felt totally empowered because there were all these other people validating what we felt – which was 'IT ALL SUCKS'. Society's not fulfilling and there must be something more.*“

Doc Martens-Schuh getreten zu werden (Abb. 129). Doc Martens wurden 1945 ursprünglich als Arbeits- und Sicherheitsschuhe entwickelt und später sowohl in der Punk- als auch der Skinhead-Szene, die sich beide mit der Arbeiterklasse verbunden sahen, als bevorzugtes Schuhwerk getragen. Mittlerweile genießt der robuste, grobe „Treter“ international Kultstatus. In Naras Zeichnung kommt jedoch neben der Aggression auch die Ironie nicht zu kurz, und zwar durch den Text, der auf zwei Arten gelesen werden kann: „*Dc. Martin is good for politics*“ oder „*Dc. Martin is good for Waffel making*“.

Was Naras Texte betrifft, verstecken sich hinter den Parolen sehr oft Zitate aus Songs von Naras Playlists; nicht nur Punkmusik im engeren Sinn, auch Punkrock, Rock, Grunge und andere Richtungen gehören hier dazu. Da findet sich ein „Hey Hey My My Rock´n Roll Will Never Die“, abgeleitet von Neil Youngs „Hey Hey My My (Into the Black)“. Das schon erwähnte „Hey Ho Let´s Go!“ (Abb. 120) ist ein Song von Naras Lieblingsband, den Ramones, die als eine der ersten amerikanischen Punk-Bands gelten. „Nothing ever happens“, der Titel einer Ausstellung Naras und des zugehörigen Katalogs¹²⁶, ist gleichzeitig der Titel eines Songs der schottischen Rockband Del Amitri. Auch Punkrock-Bands der jüngeren Generation kommen zu Ehren: Satzketzen wie „Time of your Life“, „dead skins on trial“ oder auch „I hope you´d a time of yr. life“ beziehen sich auf den Song „Good Riddance (Time of your Life)“ der Gruppe Green Day, mit der Anfang der Neunziger Jahre das Punk-Revival begann. Die Songs erzählen von Außenseitern, vom Scheitern, von einer Generation die aufsteht um zu rebellieren, oder auch davon, dass sich nichts ändert. Letzteres ist Ausdruck einer Entwicklung, die vor allem die jüngeren Bands betrifft: Langeweile und ein gewisser Nihilismus haben die pure Aggression der frühen Punk-Bands abgelöst. Die Punks der ersten Generation lebten entweder nicht lange genug, oder konnten jenes „something more“ letztendlich doch nicht finden. Die Jüngeren wollen zwar auch noch rebellieren, glauben aber schon gar nicht mehr daran, dass es überhaupt ein „something more“ zu finden gibt. Der Musikkritiker Josh Kuhn formuliert das so: „*While Nara grew up with the ‘It all sucks’-mode of punk protest, Kurt Cobain – a giant figure in Naras musical pantheon – was born eight years later, which meant that it all sucked for him too, but now even that had grown boring.*“¹²⁷ Das heißt, die Weltanschauung der Punks wurde abgelöst von einer nihilistischeren,

126 Harris 2003.

127 Ebd., S. 41.

gleichgültigeren Einstellung. Die Entwicklung von den Sex Pistols bis hin zu Green Day und Nirvana beschreibt Kuhn treffend als „*road from revolt to alienation to commodification to boredom*“¹²⁸. Punk hat die Welt nicht verändert, und die Jungen heute sehen sich mit Verführungen anderer Art konfrontiert – Fernsehen, Playstation, Konsum. Die „No future“-Generation wurde von der „Fun“-Generation abgelöst; ein Satz aus einem Nirvana-Song lautet bezeichnenderweise: „Here we are now - entertain us!“. Langeweile und Gleichgültigkeit kommen neben Einzelgängertum und Rebellion auch manchmal in Naras Figuren zum Ausdruck in Form von „I don't care“- oder „So what“-Attitüden (Abb. 130): Der rebellische Totenschädel prangt auf einer riesigen an die Wand gepinnten Flagge, sein Kopftuch verkündet stolz „Was Born in 1959“. Doch der/die Kleine davor zeigt sich wenig beeindruckt – wen kümmert's? Nara hat diese gesamte Entwicklung miterlebt und in seiner Kunst kommt das zum Ausdruck. Über die Wirkung seiner Kunst auf sein Publikum mittleren Alters und über seine Beziehung zu Kurt Cobain¹²⁹ sagt Nara: „*I think I have a background to people of my generation who can't articulate or don't want to articulate their feelings. I'm in a position to do that visually the way, for example, Kurt Cobain did it in music.*“ Abb. 147 ist vermutlich eine Hommage an Cobain, mit den langen blonden Haaren, den Doc Martens und einem jener gestreiften, übergroßen Shirts, wie sie Cobain gern trug.

Wichtig ist allerdings festzuhalten, dass sich bei Nara Rebellion und Kommerz sowie Kunst und Popkultur nicht gegenseitig ausschließen. Naras Punk, so könnte man sagen, umarmt ohne Scheu auch den Kapitalismus (siehe Kapitel 3.4.). Was nicht heißt, dass es ihm nicht wirklich um die Musik und deren Inhalte geht – im Gegenteil. Nara scheint auf seine Art die Punkdiskussion weiterführen zu wollen, allerdings innerhalb der Parameter von zeitgenössischer Kunst, Popkultur und natürlich auch Kunstmarkt.

Mit dem Oszillieren zwischen den angesprochenen Polen, zwischen lieblich Anzusehendem und Böseartigkeit, *kawaii* und Punk, Verträumtheit und Einsamkeit, Zufriedenheit und Rebellion, scheint Yoshitomo Nara den Nerv einer ganzen Nation getroffen zu haben. In Japan hat sich das Individuum immer der Masse unterzuordnen, das Bildungssystem gehört zu den härtesten der Welt und nach der Schulzeit bestimmt

128 Ebd., S.41.

129 Kurt Cobain war der charismatische Frontman der 1987 gegründeten Grunge-Band Nirvana. Das sich selbst gerne als Antiheld inszenierende Teenager-Idol starb im Alter von nur 27 Jahren; aufgefunden wurde Cobain mit einer Überdosis Heroin und einem Kopfschuss. Sein Abschiedsbrief endete bezeichnenderweise mit einem Zitat aus einem Neil Young-Song: „*It's better to burn out than fade away*“ (vgl. Abb. 124).

die Firma bis zu einem weiten Grad auch das Privatleben mit. Berufstätige Eltern – in Japan noch immer hauptsächlich die Väter – haben wenig Zeit für die Familie. Das Erwachsenwerden besteht für japanische Jugendliche vielfach aus einer Mischung aus Stressbewältigung und einer damit einhergehenden medialen Flucht aus dem Alltag. Diese Fluchttendenzen setzen sich in manchen Fällen im Erwachsenenalter fort und dieses Nicht-Erwachsen-Werden-Wollen ist letztlich nichts anderes als der Versuch, eine verlorene Jugend wieder einzubringen oder auch sich in eine durchaus glückliche Kindheit zurückzusetzen.

3.3. Die Bildelemente

Im Folgenden werden nun die verschiedenen Bildelemente in Naras Arbeiten behandelt und auf Parallelen zum Manga, aber auch zu einigen anderen zeitgenössischen Künstlern untersucht.

3.3.1. Symbole

Die Bildsprache des Manga kennt diverse Symbole, die eingesetzt werden um bestimmte Zustände, Emotionen oder Bewegung zu kennzeichnen. Neben den auch im westlichen Comic üblichen Sprechblasen und Speedlines existiert hier eine ganze Reihe an eigenständigen bildlichen „Metaphern“: Schweißtropfen spielen häufig eine Rolle – ein überdimensionaler Tropfen auf der Stirn deutet eher Verlegenheit an, viele kleinere weisen auf Ratlosigkeit hin. Wut kann unter anderem ausgedrückt werden durch Flammen, die aus den Ohren steigen, oder durch Kreuze an Stirn oder Hinterkopf, die anschwellende Blutgefäße symbolisieren. Ein große, aus der Nase kommende Blase zeigt Schlaf an, und Nasenbluten deutet auf sexuelle Erregung bei der betreffenden Figur hin. Solche Symbole finden sich auch in Naras Bildern: Er verwendet bereits existierende, wie Sternchen und Bewegungslinien rund um Fäuste oder Köpfe (z. B. Abb. 116, 119, 128), und eigene Zeichen. Pflaster und Binden deuten auf eventuelle innere Verletzungen hin (Abb. 122, 131). Zigaretten, Sägen, Boxhandschuhe, Messer und eigentlich auch Gitarren (Abb. 46, 118, 128, 132) hingegen fallen unter das Kapitel Rebellion; sie sind Mittel der Ermächtigung, die Naras Kinder in ihrem Kampf ums Erwachsenwerden und um Selbstbestimmung einsetzen können. Zwar ist die entsprechende „Waffe“, zum Beispiel das Messer, manchmal sehr klein (Abb. 48), so dass das Kind wirkt, als wenn es gefährlich sein möchte, es aber doch nicht wirklich ist. Aber Nara drückt seine Intention dennoch so aus: *„Meine Figuren sind auch ein bisschen Selbstporträts. (...) Meine Figuren beschützen sich gegen die Welt, die sie beeinflussen will, sie reagieren auf das, was von außen auf sie zu kommt. Es geht eigentlich darum, selbst zu denken, selbst zu*

bestimmen, selbst zu handeln.“¹³⁰ Das Messer oder die Zigarette bei Nara ähneln also ein bisschen dem Silberkristall bei Sailor Moon: Auch er ist Symbol für die Kräfte, die in der Protagonistin schlummern und die das ihr innewohnende Potential darstellen, mit den Anforderungen und Gefahren der Welt umzugehen. Der Kristall macht sie ihrer eigenen Macht erst bewusst und versinnbildlicht die „Waffe“, die sie im Prozess des Erwachsenwerdens sinnvoll einzusetzen lernt. Weiter symbolische Dinge die in Naras Welt vorkommen sind Schachteln oder Tassen, in denen die Kinder sitzen (Abb. 56, 100). Diese sieht er als eine Art Schutz gegenüber der Außenwelt, den das Kind aber früher oder später verlassen oder zerstören muss, um erwachsen zu werden.¹³¹ Das Wasser beziehungsweise die Pfützen, in denen die Kinder manchmal stehen, haben für Nara ebenfalls symbolische Bedeutung: Sie signalisieren den Übergang zwischen der Gegenwart und einem kollektiven Reich, einer Art Unterwelt (Abb. 51, 131).¹³² Auf die Symbole, die bei Nara Bewegung verdeutlichen wurde schon hingewiesen: Er verwendet hierfür eine Art pilzförmiger Wölkchen, die an aufgewirbelten Staub erinnern, geht also über die simplen Speedlines hinaus und macht Bewegung räumlich sichtbar (Abb. 58, 108, 127).

Symbolisch zu lesen sind auch die Mischformen aus Kindern und Tieren, die bei Nara wie bereits erwähnt auf das Thema Pubertät anspielen (siehe Kapitel 3.2.2.). Eine Parallele dazu bilden im narrativen Manga die sogenannten *kemonomimi* (wörtlich „Tierohren“). Dabei handelt es sich um menschliche Charaktere mit gewissen tierischen Merkmalen von Hasen, Katzen, Hunden und Wölfen bis hin zu Mäusen und Ratten, wobei das Aussehen auch auf bestimmte Charakterzüge hinweist. Eine besonders beliebte Variante sind Figuren mit katzenartigem Aussehen, die *nekomimi* („Katzenohren“), was auf eine leicht erregbare Persönlichkeit deutet. Bekommt eine Figur in einer Szene nur kurzfristig einen Katzenmund verpasst, illustriert das boshafte, schadenfrohe oder zumindest schelmische Gedanken und Äußerungen. Die Katzenohren (auch katzenartige Frisuren oder Haarschleifen) mancher Mädchen können überdies auf das Unvermögen hinweisen, sich auszudrücken. *Kemonomimi* sind zwar prinzipiell geschlechtsneutral, dennoch sind Katzenattribute öfter bei weiblichen Charakteren anzutreffen, während vor allem der rebellierende (sprich pubertierende) Junge entweder als Hund (in der harmlosen Version) oder Wolf (als aggressiver, sozial isolierter Outsider) dargestellt wird.

130 Bruch 2007, S. 5.

131 Matsui 2001, S. 63.

132 Ebd., S. 64.

3.3.2. Linie, Fläche, Hintergrund

Die Frage, was nun im formalen Bereich Naras Arbeiten mit dem Manga verbindet, lässt sich nicht so leicht beantworten, auch wenn in den allermeisten Artikeln und Ausstellungsreviews ohne nähere Erklärung von einer direkten Verbindung ausgegangen wird. Festgestellt werden kann, dass seine Figuren nicht unserem Bild vom typischen Mainstream-Manga entsprechen; sie sehen nicht aus wie Sailor Moon oder Dragonball und Konsorten. Die Form von Kopf und Augen entspricht nicht diesem Schema, hinzu kommt eine gewisse malerische Qualität. Dennoch existieren diese Bezüge, wenn man sich die Vielfalt der Zeichenstile im Manga in Erinnerung ruft und bedenkt, dass der Manga in Naras Kindheit und Jugend noch stark von Osamu Tezukas (und dadurch auch Disneys) Stil geprägt war. Nimmt man deren Darstellungsweise als Beispiel, aber auch den Stil anderer Manga wie der bereits erwähnten Serie *Chibi Maruko-chan*, haben Naras große rundliche Kindsköpfe durchaus Vorbilder in diesem Medium.

Der Vergleich wird besonders aufgrund einer Tatsache erschwert, nämlich der Behandlung von Linie und Fläche: Die Dominanz der Linie, als konturgebendes Element die Grundlage für jede Art von Comic, ist bei Nara in den meisten Fällen gegeben: In seinen Zeichnungen besonders eindeutig, ebenso in der „Floating World“-Serie, aber auch in den meisten gemalten Bildern – hier in verschiedenen Abstufungen von dicken schwarzen bis zu feineren, aber immer vorhandenen Linien, die wie Reste der Vorzeichnung anmuten (manchmal auch mit ihr identisch sind) und die Einzelflächen voneinander trennen. In der Behandlung der Fläche hingegen tendiert seine Arbeit viel eher in Richtung Malerei. Was die Farbgebung betrifft, sind die einzelnen Felder zwar überwiegend monochrom gehalten, der Farbton changiert jedoch hie und da in der Stärke und ist auch bei den Zeichnungen manchmal uneinheitlich, was die malerische Handschrift spüren lässt und im Kontrast zur unpersönlichen Strenge des Comics steht, die durch die nachträgliche Kolorierung in der Druckerpresse entsteht. Naras Stil schwebt irgendwo zwischen grafisch und malerisch, man könnte von einer Art „zeichnerischer Malerei“ sprechen. Das macht es aus, dass man bei vielen seiner Arbeiten eher an Bilderbuchillustrationen als an Manga denken möchte. Die Nähe zum Manga tritt in den selteneren monochromen Werken deutlicher hervor, wie in den beiden

Acrylbildern von 1999 (Abb. 133, 134) oder einer Tiefdruckserie von 2002 (Abb. 135). Erstere erinnern dabei eher an den Story-Manga der 50er und 60er Jahre, letzteres an den psychologischen *gekiga* – zum Beispiel an Arbeiten des Mangaka Yoshiharu Tsuge (Abb. 136), der in den 1960er Jahren für das Magazin „Garo“ arbeitete und auf dem Gebiet des alternativen Manga als ebenso wegweisend gilt wie Osamu Tezuka im Story-Manga vor seiner Neuorientierung Richtung *gekiga*. Tsuges Arbeiten sind teils autobiographisch, oft surrealistisch, mit einer Mischung aus Traum und Realität.¹³³

Die Gegenstände und Symbole, die Nara in seine Bilder einfügt, wurden bereits besprochen – diese erfüllen eine narrative Funktion, wie sie auch den Manga als „narrative Kunst“ prägt. Was jedoch in den meisten seiner Werke fehlt, ist jeglicher sonstiger Hintergrund. Naras Kinder sind in einen leeren Raum gestellt, der uns keinerlei Hinweise darauf gibt, woher sie kommen und wohin sie gehen. Raumschaffende Elemente wie Tische gibt es nur selten, ansonsten finden sich keine Bezüge oder Gegenstände, die die Figuren in einem konkreten Umfeld verankern würden. Zudem sind die Hintergründe monochrom und dadurch noch unspezifischer; bei den Acrylbildern sind es dezentere Pastelltöne oder manchmal auch dunklere Farben, bei den Zeichnungen das bloße verwendete Papier.

Diese Ortlosigkeit der Figur im Raum und das malerische Element sprechen gegen eine Zuordnung Naras zum Manga, das Primat der Linie, die trotz allem eher flächigen Kompositionen und die stilisierte, auf einfache Formen reduzierte Darstellungsweise seiner Protagonisten sprechen dafür. Eindeutig kann die Sache im Formalen nicht entschieden werden, seine Arbeiten sind aber jedenfalls irgendwo zwischen Manga und Kinderbuchillustration einzuordnen – mal tendieren sie stärker in die eine, mal in die andere Richtung. Fakt ist allerdings, dass Nara in Ausstellungen, die um das Thema Comics und Kunst kreisen, immer wieder dabei ist¹³⁴, und dabei werden von den zuständigen Kuratoren sogar nicht nur seine grafischen Arbeiten ausgewählt. Im Katalog zur New Yorker Ausstellung „Comic Release!“ von 2002 findet sich gleich zu Beginn ein Acryl- und Buntstiftgemälde mit einem typischen Nara-Mädchen, allein, mit misshüttem Blick vor monotonem Hintergrund¹³⁵. In der Ausstellung „Funny Cuts“¹³⁶ in der Staatsgalerie Stuttgart 2004 sind es dann wieder eher Zeichnungen. Wenn man Naras

133 Marechal 2005.

134 Siehe z.B.: Clark 2002; Nakas/Pfarr 2004.

135 Clark 2002, S. 01.

136 Nakas/Pfarr 2004.

Beiträge nun mit denen anderer Künstler vergleichen möchte, die zu solchen Ausstellungen auch immer wieder herangezogen werden, so finden sich am ehesten Parallelen zu den Arbeiten von Marcel Dzama oder David Shrigley. Die Zeichnungen des Engländers Shrigley (Abb. 137, 138) haben ähnlich wie jene Naras tagebuchartigen Charakter, sie sind locker hingekritzelt und beinhalten einen eigenen Humor. Auch Text findet sich in einigen Arbeiten, der das Dargestellte lakonisch kommentiert und, wie auch bei Nara der Fall, hin und wieder Schreibfehler enthält. Mit eigenartigen Figuren in alltäglichen oder surrealen Szenarien erforscht er die Abgründe des menschlichen Daseins und Themen wie Gut, Böse, Liebe, Hass, Leben und Tod.¹³⁷ Zwar sind seine Arbeiten nur selten farbig und ihnen fehlt jeglicher malerische Aspekt, aber ähnlich wie Nara verzichtet er bewusst auf akademische, ausgefeilte Zeichentechnik und bevorzugt amateurhaft anmutende Ausdrucksformen. Nara und Shrigley haben auch schon zusammen gearbeitet (siehe Abb. 139).

Die Bilder des Kanadiers Dzama (Abb. 140, 141) sind jenen Naras noch etwas ähnlicher. Auch Dzamas Kosmos besteht aus Menschen, Tieren und hybriden Mischwesen, die er aber nicht einzeln, sondern in eigenartigen Paraden oder kleinen Formationen vor neutralem Hintergrund gruppiert. Beschränkte Farbigkeit und klare Linien in Verbindung mit dem flächigen und zugleich malerischen Auftrag der Wasserfarben haben eine ähnliche Verschränkung von Malerei und Zeichnung zur Folge, die seine Arbeiten wie jene Naras in einem Zwischenbereich von Comic und Bilderbuchillustration ansiedeln.

Gemeinsam ist den Genannten, dass sie stilistische Anleihen am Comic nehmen, dessen Bildsprache aber in ihr eigenes Regelwerk überführen. Die Buchstaben verwenden sie sozusagen, die Sprache hingegen erfinden sie neu. Die Anlehnung ist aber nicht unbedingt bewusst beabsichtigt und sie machen den Comic und seine Sprache nicht zu ihrem Thema, wie das die Generation der Popkünstler vor ihnen noch getan hat. Roy Lichtenstein, Mel Ramos oder John Wesley haben sich konkrete Motive angeeignet, abgewandelt und damit in den Kunstolymp überführt. Ihr Vorgehen hatte jedoch ikonenhafte Ergebnisse zur Folge und sie setzten sich bewusst mit den formalen Kriterien des Mediums Comic auseinander. Auseinandersetzungen mit dem narrativen Gehalt und kommunikativen Potential der Bildgeschichten fanden jedoch erst ab den Siebziger Jahren statt.¹³⁸ Die Geschichten die Nara, Shrigley und Dzama erzählen, handeln von verschiedenen menschlichen Befindlichkeiten und Zuständen, wobei Naras

¹³⁷ Pace 2007, S. 72.

¹³⁸ Vgl. Nakas/Pfarr 2004, S. 16-23 und S. 41.

Werke den „Nachteil“ haben, einen viel oberflächlicheren, niedlicheren Eindruck zu machen, der sich aus seiner Art der Anwendung von Linie, Fläche und Farbigkeit ergibt.

3.3.3. Text und Bild

Die Bedeutung des Textes in vielen von Naras Arbeiten im Hinblick auf den ihn prägenden Punkrock wurde in Kapitel 3.2.5. bereits erörtert. Kurze, prägnante und manchmal eben rebellische Aussagen kennzeichnen den bei Nara auftretenden Text, egal ob dieser als Element direkt in seine Bilder eingefügt ist oder als Titel zusätzliche Informationen liefert. In manchen Fällen wird erst über das Wort eine tiefere, abgründigere Bedeutung konstruiert. Dies ist besonders in einigen seiner Gemälde der Fall, die nur „Porträts“ typischer Nara-Kinder zu sein scheinen, ohne Text im Bildfeld. Wenn jedoch ein Bild eines Kindes mit roter Zipfelmütze, schmalen Augen mit grüner Pupille und ein wenig maliziösem Lächeln vor beinahe schwarzem Hintergrund mit „Pyromaniac Dead of Night“ betitelt ist, interpretiert man die Absichten des Kleinkindes plötzlich auf viel dämonischere Art – aus dem übellaunigen Rotkäppchen wird ein hinterhältiger Feuerteufel (Abb. 142). In anderen Fällen vermittelt der eingefügte Text bei stark ähnelnden Abbildungen leichte Inhaltsverschiebungen: Das an einem Tisch sitzende Kind, das unwillkürlich an ein Schulkind im Klassenzimmer denken lässt, ist ein wiederkehrendes Motiv. In Abb. 79 und 143 sitzt es jeweils mit erhobenem (Mittel?)finger an seinem Tischchen. Einmal richtet es einen Appell an uns, die Betrachter, mit der unerfüllbaren Forderung „Change the history!“. Das andere Mal steht da statt einer kollektiven Aufforderung ein Hinweis auf ein subjektives Erlebnis mit negativem Beigeschmack: „Was es dort gab, konnte ich mir nicht leisten.“ Durchaus ein bewusster Hinweis auf die Grundmotivation des Punk, was auch in dem kleinen Nebensatz links unten nochmals bestätigt wird: „ich bin still Punk“ heißt es da, wobei *still* weniger im Sinne von „leise“ als im Sinne des englischen *still*, also „noch immer“, zu lesen sein scheint: „Ich bin noch immer Punk“ lässt uns Nara 2007 wissen.

Im Großteil von Naras Arbeiten, in denen er Text *im* Bild verwendet, bezieht sich ersterer jedoch konkret auf das Dargestellte und unterstreicht oder vertieft nochmals dessen Aussagen. Die Zeichnung wiederum illustriert ihrerseits nicht nur den Text,

sondern ist selbst sozusagen „part of the message“. Es herrscht also bei Nara ein semantisches Ineinandergreifen von Wort und Bild vor, beides passt zusammen. Dies ist gleichzeitig ein natürliches Kennzeichen des Manga, Text und Bild fügen sich im Idealfall gleichwertig zu einer verständlichen Geschichte – und zwar ganz egal ob in längeren Bildfolgen oder im Einzelbild des *koma*-Manga. Naras Art der Kombination von Schrift und Bild steht in dieser Hinsicht jener Lichtensteins näher, als der Vorgehensweise einiger seiner ungefähr gleichaltrigen Zeitgenossen, wie zum Beispiel Raymond Pettibon (*1957) oder Dorothea Schulz (*1962) (Abb. 144, 145 und 146). Pettibon, der übrigens wie Nara eng dem Punk verbunden ist, anfänglich selbst Bassist in der amerikanischen Punk-Band *Black Flag* war und deren Logo, Konzertflyer und Plattencover kreierte, verbindet manchmal comic-artige, manchmal aus Film oder Literatur inspirierte Bilder mit Texten, die sich oft gegensätzlich verhalten oder zumindest mit dem Dargestellten nichts zu tun zu haben scheinen¹³⁹. Hierin liegt ein Unterschied zu Naras Anwendung schriftlicher Inhalte, allerdings bestehen auch einige Parallelen zwischen Pettibon und Nara. Der bereits erwähnte Punkhintergrund zum einen, zum anderen gibt Pettibon genau wie Nara zu, von Comics inspiriert zu sein, will aber ebenfalls nicht darauf reduziert werden¹⁴⁰.¹⁴¹ Ähnlich wie Nara schwingt Pettibons Gesamtwerk zwischen eher grafischen und eher malerischen Komponenten hin und her, unterschiedlich sind aber wiederum ihre Themen¹⁴². In den Arbeiten der deutschen Künstlerin Dorothea Schulz sind Bild und Text untrennbar miteinander verbunden, allerdings nur formal. Der Text wird als stilistisches Element Teil der Zeichnung oder ist manchmal durch eine feine Linie mit dieser verbunden. Der Inhalt der beiden ist jedoch oft konträr und unzusammenhängend, weil Schulz einfach das, was sie im Augenblick gerade hört, in ihr Bild einfügt.¹⁴³

Was Naras Texte als „Aussagen“ im Sinne des gesprochenen Wortes im Manga betrifft, so ist zweierlei zu betrachten: Einerseits die verschiedenen Arten, wie er Schrift im Bild platziert und andererseits die Darstellung des Mundes, des Organs mit Hilfe dessen sich

139 Vgl. Nakas/Pfarr 2004, S. 44f.

140 Siehe O'Connor 2004/05. Im Interview sagt Pettibon: „*I wouldn't want to be defined so much by comics or cartoons. My work is more narrative than that. If you take your basic cartoon, there's always a punchline or a joke at the end. My drawings don't depend on that so much. Though recently I've done some work that has multiple panels in a comic-book style, and that form has a lot of appeal for someone like me. (...) Don't get me wrong. I was very influenced by them. The drawing style, definitely, I was interested in. My style of drawing is largely a comic style, but it's also much more obvious than comics.*“

141 Eine Anmerkung am Rande: Auch für Pettibon spielen Hunde eine große Rolle, allerdings nicht in seiner Kunst sondern im richtigen Leben: Er züchtet Kampfhunde (!). (O'Connor 2004/05).

142 Pettibon ist viel politischer als Nara, seine Arbeiten kreisen um Gewalt, Religion, Sexualität und Subkultur.

143 Vgl. Nakas/Pfarr 2004, S. 64f.

seine Kinder eigentlich artikulieren sollten. Die Parolen, Ausrufe und erläuternden Texte setzt er entweder irgendwo, groß und ungeordnet, mitten ins Bild (vgl. Abb. 117, 119, 127, 147), oder aber er verwendet Sprechblasen. Diese variieren von klassisch rund mit der kleinen Spitze Richtung Sprechendem (vgl. Abb. 148) über wolkenförmig (Abb. 120, 123) bis hin zu Rahmen, die weniger mit Sprechblasen als mit Textbannern zu tun haben (Abb. 116, 125). Hier bedient sich Nara wieder eindeutig der Sprache von Comic und Manga, denn auch dort werden Aussagen und Ausrufe entweder in Blasen eingeschrieben, deren Form noch zusätzliche Informationen zum Inhalt des Gesagten oder dem Gemütszustand der Figur geben kann, oder aber zügellos in den Raum gestellt. Es scheint kein Rezept zu geben, an das er sich hält. Aussagen, die von der dargestellten Figur gemacht werden, können mit oder ohne Sprechblase, mit oder ohne Rahmen im Bild stehen. Daher ist die Unterscheidung zwischen von der Figur Gesprochenem und als zusätzliche Information Hingeschriebenem nicht immer klar, was jedoch von marginaler Bedeutung ist: Ob gesprochen, gedacht oder nur erläutert, Wort und Bild zielen meist auf dasselbe ab, und die Texte transportieren so gut wie immer das, was Naras Kinder empfinden. Was nun den Mund als wortwörtliches „Sprachrohr“ angeht, ist festzustellen, dass Naras Kinder trotz der allgegenwärtigen und oft provokanten Kampfansagen gar nicht zu sprechen scheinen. In den allerseltensten Fällen ist da ein geöffneter Mund, der ein lautes Hinausschreien jener Parolen auch zuließe. Die schmalen Lippen sind stets geschlossen und tragen stark zu dem missbilligenden Gesamteindruck bei. Die Kinder, ebenso wie die Hunde, sind in Wahrheit stumm, unfähig selbst auszudrücken, was sie bewegt. Nara *muss* in vielen Fällen mit Text nachhelfen, und dadurch tut er für die Kinder dasselbe, was er für viele seiner Fans in seinem Gesamtwerk tut: Er verleiht denen eine Stimme, die ihre Emotionen und rebellischen Empfindungen nicht ausdrücken können oder dürfen.

3.4. Marketing, (Selbst)bild und Positionierung

Was das Medium Manga betrifft, ist die Frage nach dessen Zuordnung zur Kunst nicht ganz eindeutig zu beantworten. Der Manga kann, wie überhaupt allgemein der Comic, durchaus als eine *Kunstgattung* neben anderen wie Literatur, Musik oder bildender Kunst gelten und stellt genau genommen eine Mischform aus Unterbereichen der Literatur und bildenden Kunst dar. Gleichzeitig jedoch ist Manga nicht „*Kunst*“ im engeren Sinn, sondern bleibt doch immer ein Verkaufsprodukt, ein Medium in dem Rücksicht auf die Ansprüche des Marktes, den Geschmack der Leser und die Vermarktbarkeit genommen werden muss. Doch die Grenzen sind fließend: Der Underground-Manga vor allem der 60er Jahre war gesellschaftskritisch; einige Zeichner liefern auch heute mitunter künstlerisch sehr anspruchsvolle Arbeiten. Zwar sind solche anspruchsvollen Manga trotzdem nicht gleich „*Kunst*“, aber eine strikte Trennlinie zu ziehen ist schwierig, ähnlich wie in den vergleichbaren Grenzbereichen Mode oder Design. Das Medium Manga wandelt häufig auf dem schmalen Grad zwischen „high“ und „low“, zwischen Hochkultur und Pop, und dies tun auch viele zeitgenössische japanische Künstler. Die Hemmschwelle, sich als „echter Künstler“ in die Gefilde des Merchandising vorzuwagen, scheint dabei in Japan wesentlich niedriger zu sein als hierzulande. In der traditionellen japanischen Kunst wurde schon der Frage nach Original und Kopie nicht die gleiche Bedeutung zugemessen wie im Westen – das Werk eines großen Meisters zu kopieren galt nicht als anstößig, sondern vielmehr als Ehrerbietung – und ebenso wird in der zeitgenössischen Kunst die Unterscheidung zwischen einem vom Künstler gefertigten *Kunstwerk* und einem vom Künstler gefertigten *Produkt* nicht in derselben Strenge gefällt. Auch Yoshitomo Nara bewegt sich in beiden Sphären wie selbstverständlich. Er entwirft CD-Cover für Bands wie zum Beispiel die japanische Frauengruppe *Shonen Knife* oder Buchumschläge für die mit ihm befreundete japanische Schriftstellerin Banana Yoshimoto. Die Produktpalette seiner Merchandisingartikel reicht von T-Shirts über Aschenbecher, Gläser, Schlüsselringe und kleine Plastikfiguren bis hin zum Radiowecker, auf dem sich die Nara-Zeichnungen in den beiden Ziffernfeldern jede Stunde beziehungsweise Minute ändern (Abb. 149-151). Nara ist sich dabei durchaus bewusst, dass er mit diesen Produkten ein anderes Publikum anspricht, als mit seinen Werken die in Galerien hängen, und genau damit rechtfertigt er auch seine Ausflüge in die

Konsumwelt. Hierzu zwei entsprechende Auszüge aus Interviews:

N.: *“The market is not important to me at all! My heart sinks when I see one of my paintings on the front of some auction catalogue. My foray into merchandising was to enable those who could not afford to buy my art works an opportunity to have something of mine. I always work with very small commercial production and distribution companies, never big corporations. I like the contact that I get to have with the people who make my merchandise and the discussions and debates that happen as a result, but most of all I appreciate the way that this merchandising allows so many people to have contact with what I do. (...) Popular culture and art have never been separate for me, but I do recognize the import of different audiences and different mechanisms to connect with those different audiences. The people who buy my paintings, sculptures and drawings might be different from those who buy my T-shirts. As an artist I want to be able to interact with both groups and I am interested in finding ways to do this.”*¹⁴⁴

N: *„Ich mache meine Bilder nicht nur für die Kunstszene und die Kunstwelt. Meine Bilder sind für mich und alle die so fühlen wie ich. Darum ist es auch gut, dass jeder kleine Objekte kaufen kann, egal ob T-Shirt, oder ein Buch, oder eine kleine Figur. Es ist wichtig, dass viele Leute meine Arbeit sehen können, nicht nur die Leute aus der Kunstwelt. In Japan ist meine Arbeit auch unter ganz jungen Leuten sehr populär, meine Bilder haben viel mit dem Lebensgefühl der jungen Generation in Japan zu tun. Es geht viel um Selbstbestimmtheit und Eigenständigkeit. Meine Figuren sehen nur aggressiv aus, aber sie sind es nicht. Sie setzen sich nur zur Wehr gegen diejenigen, die über sie bestimmen wollen! Vielleicht muss Kunst keine Konsumware sein, aber es ist viel besser, wenn Kunst Teil des Alltags ist.”*¹⁴⁵

Seinen Aussagen zufolge geht es Nara also nicht um „den Markt“, er sieht die Herstellung solcher verhältnismäßig günstig zu erwerbenden Artikel als eine Art Demokratisierungsprozess und möchte überdies eine Brücke zwischen Kunst und Alltag beziehungsweise Populärkultur schaffen. Er schlägt dabei natürlich zwei Fliegen mit einer Klappe: Weder der demokratische Effekt noch die Versöhnung von Hoch- und

¹⁴⁴ Lindon 2006.

¹⁴⁵ Bruch 2007, S. 4.

Popkultur kann geleugnet werden, gleichzeitig gelingt ihm aber die erfolgreiche Vermarktung seiner Produkte, die wiederum zur Steigerung des Bekanntheitsgrades seiner Kunst beiträgt. Und was die Zuschreibung zur Superflat-Bewegung betrifft: Naras Kunst lässt sich, wie schon in Kapitel 3.1.3. angesprochen, nicht wirklich dieser zuordnen, dennoch kann nicht übersehen werden, dass Nara und Murakami eng befreundet sind, und auch wenn Nara Ende der 90er Jahre bereits künstlerisch sehr erfolgreich war, so war seine Beteiligung an den großen Superflat-Ausstellungen sicher nicht von Nachteil was seinen Bekanntheitsgrad am westlichen Kunstmarkt betrifft. Zugute halten kann man ihm jedoch unter Umständen, dass die Produktion von Marketingartikeln tatsächlich nicht in dem großen Stil betrieben wird wie etwa in Murakamis Factory und er diese in enger Zusammenarbeit mit Vertretern der betreffenden Produktionsfirmen entwickelt. Auch dass ihm der Kontakt zur Basis wichtig ist, ist nicht nur bloße Floskel: Übers Internet kommuniziert er mit seinen Fans und 2001 bat er beispielsweise für die Ausstellung „I don't mind if you forget me“¹⁴⁶ sogar um deren Beteiligung. Diese erfolgte in Form von handgemachten Puppen nach Nara-Motiven, die die Fans ihm zu Hunderten zusandten und die er in die Ausstellung einbaute.

Der Einsatz von Sprache in Naras Kunst ist im Hinblick auf deren Vermarktbarkeit nicht ganz eindeutig zu bestimmen: Text in seinen Bildern findet sich auf Japanisch, Englisch und oft auch Deutsch. Nun kann man zwar dahinter eine rein marketingstrategische Taktik vermuten, die der Rezeption seiner Kunst vor allem am westlichen Kunstmarkt dienen soll. Er wäre selbstverständlich weder der einzige noch der erste Künstler, der sich dieser Vorgehensweise bedient. Zu bedenken gegeben werden soll hier lediglich, dass die Verwendung von Deutsch und Englisch nicht allzu verwunderlich bei einem Künstler sein mag, der jahrelang in Deutschland gelebt und in Los Angeles als Gastprofessor unterrichtet hat. Wer selbst schon längere Zeit im Ausland verbracht hat, weiß, dass sich bestimmte Ausdrücke in der fremden Sprache schnell einprägen, oft auch das was man sagen will besser auf den Punkt bringen als die Muttersprache und man nach der Rückkehr noch häufig in der anderen Sprache „denkt“ oder träumt. Was Naras zahlreiche Zitate aus diversen Songs betrifft, so sind diese natürlich ebenfalls in der globalen Sprache des Rock verfasst. Darüber hinaus sind Übernahmen besonders aus dem Englischen in der japanischen Alltagskultur omnipräsent. Zum einen aus denselben

¹⁴⁶ Nara 2001a.

Gründen, aus denen im Zuge der Globalisierung auch bei uns viele Begriffe in den täglichen Sprachgebrauch eingebaut werden („cool“, „chatten“, „SMS“ und dergleichen), zum anderen aufgrund der Einflüsse von außen, denen Japan nach dem Zweiten Weltkrieg, aber auch schon davor, ausgesetzt war: Hinter dem vierten japanischen Schriftsystem, *Rōmaji*, versteckt sich nichts anderes als das bereits im 16. Jahrhundert von europäischen Missionaren importierte lateinische Alphabet. Aufgrund des politischen Klimas verschwanden die *Rōmaji* zwischenzeitlich in der Versenkung und gewannen erst nach der Öffnung des Landes wieder an Bedeutung. *Rōmaji* werden heute einerseits zur Umschrift von japanischen Schildern verwendet, damit sich Ausländer besser zurechtfinden, oder zu Marketing-Zwecken benutzt, weil in *Rōmaji* geschriebenes Japanisch besonders modern und international wirken soll. Da alle Schüler in Japan Englisch lernen, lernen auch alle *Rōmaji*. Englische Ausdrücke werden häufig zwischen japanische Schriftzeichen gesetzt (auf Manga- und CD-Covers etwa) oder stehen auch für sich allein, um den „Coolness-Faktor“ und damit den Absatz verschiedenster Produkte zu erhöhen. Auch in der Alltagssprache werden englische Worte sehr oft verwendet, und das sogar in Fällen, in denen das Japanische durchaus mit eigenen Ausdrücken aufwarten könnte.¹⁴⁷ Naras Verwendung englischer und deutscher Phrasen ist somit vielleicht nicht *nur* kommerzielles Kalkül, sondern eine Mischung aus allen genannten Faktoren.

Das Bild, das Nara von sich als Künstler zeichnet, ist wie schon erwähnt wurde, ein beinahe romantisches: Der einsam nachts vor sich hin Arbeitende, dem der Schaffensprozess wichtiger ist als die Vermarktung seiner Kunst. Auch dieses (Selbst)bild kann man zynisch betrachten, oder aber den Personenbeschreibungen Naras durch verschiedene Journalisten und Autoren Glauben schenken: Naras physische Erscheinung und der Eindruck, den er hinterlässt, werden von denjenigen, die ihn bei Ausstellungseröffnungen, Interviews und dergleichen treffen immer ähnlich geschildert. Von einem „natural introvert“¹⁴⁸ ist da die Rede, er wird als eher bescheiden, beinahe schüchtern und kindlich beschrieben, nicht als einnehmende Künstlerpersönlichkeit, die

147 Neumann 2008, S. 116f: Der seit 1995 in Japan lebende und dort auch promovierte deutsche Softwareentwickler und freiberufliche Journalist Christoph Neumann berichtet in seinem nicht unbedingt hochwissenschaftlichen, aber dennoch sehr aufschlussreichen Buch „Darum nerven Japaner. Der ungeschminkte Wahnsinn des japanischen Alltags“ unter anderem davon, dass Reis in Restaurants immer häufiger mit „raisu“ angeschrieben wird oder dass die Grundfarben fast ausschließlich in Englisch angegeben werden: Grün, Blau, Rot und Gelb werden zu „guriin, buruu, reddo, iero“ (Anm.: das Umschrift-“r“ kommt unserem „l“ näher als unserem „r“). Für beides existieren selbstverständlich eigene japanische Ausdrücke, die aber fast nur mehr von den Ältesten gebraucht werden.

148 Ohnuma 2005.

sofort im Mittelpunkt steht.¹⁴⁹ Mit seinem struweligen Haar, meist in T-Shirts mit Punkparolen oder Kapuzenjacken gekleidet, könnte man den immerhin beinahe Fünfzigjährigen eher für einen seiner jungen Fans halten (Abb. 106, 153). So geschehen zum Beispiel auf der Vernissage zu seiner Ausstellung „Nothing ever happens“ im Contemporary Art Museum St. Louis 2005. Hier konnte man Nara nur mit ein bisschen Vorwissen aufgrund des Logos auf seinem Kapuzenpullover identifizieren, das einen Adler mit Olivenzweig in der einen und Baseballschläger in der anderen Klaue zeigte – das Logo von Naras Lieblingsband, den *Ramones*.¹⁵⁰ Auch Äußerungen wie jene, dass seine enorme Popularität es ihm ermögliche, sich seine Auftragsarbeiten auszusuchen, er jedoch meist reine Freundschaftsdienste vorzöge¹⁵¹, tragen zu einem überaus sympathischen Image bei – ob dieses Image nun authentisch oder aufgesetzt ist, ist letzten Endes irrelevant.

Nara zu positionieren gestaltet sich nicht ganz einfach, da es bei ihm keinen kunsttheoretischen Überbau gibt wie etwa bei Murakami, mit dessen Hilfe er sein Werk in der globalen Kunstgeschichte verankern würde. Seine Kunst ist nicht konzeptuell, die Umsetzung seiner Arbeiten erfolgt sehr direkt und spontan (zumindest bei den Zeichnungen und Gemälden), es gibt keine Niederschriften von Ideen oder gar Manifesten. Dazu kommt der emotionale Zugang, um den man bei der Beschäftigung mit seinem Werk nicht umhinkommt. Seine Arbeiten wirken eher unpolitisch, was im Gegensatz zu seiner innigen Punkbezogenheit zu stehen scheint – andererseits ist Punk aber eigentlich auch apolitisch, weil gegen jede Form von Machtausübung, Hierarchie und Regeln gerichtet, anarchisch. Sowohl im Formalen, als auch mit seiner Themenwahl steht er ein wenig außerhalb des Kanons, in den man die meisten seiner japanischen KollegInnen einreihen könnte. Er selbst meint, dass ihn heutzutage Musik, Bücher, Kino und dergleichen mehr beeinflussen als zeitgenössische Kunst¹⁵², erwähnt aber auch, dass ihn unter den zeitgenössischen Malern besonders Donald Baechler (Abb. 152) anspreche, vor allem dessen Art, die Freiheit der Zeichnung in die Malerei zu integrieren¹⁵³ – im

149 Z. B.: Chun 2004: „In conversation, the seemingly shy and giggly artist perked up noticeably, when he fielded a question about his technique (...).“ Ohnuma 2005: „Mop-haired and lanky at age 46, Nara (...) expresses a boyish sincerity and genuineness, an easy humour that is hard to translate (...). There is no pretense in him, none of the cynical distancing you see in American artist Jeff Koons (...). To his young Japanese fans especially, this seamless merging of mask and persona makes a statement in itself, taking a poetic stance against the phony, plastic world in the only language it knows, in a performance that is not one.“

150 Cahan 2005.

151 Trescher 1999, S. 57.

152 Nara 2001, S. 112.

153 Matsui 2001, S. 64.

Hinblick auf Naras „zeichnerische Malerei“ ein nachvollziehbarer Vergleich. Ansonsten weist Nara was Vorbilder anbelangt gern auf den abstrakten Expressionisten Cy Twombly und Einflüsse aus der Renaissancemalerei, besonders auf deren Wegbereiter Giotto, hin.¹⁵⁴ Besser als Twombly würde in Bezug auf Nara allerdings der Vergleich mit Philipp Guston und seinen zyklischen Köpfen passen. Was Giotto angeht, so sind direkte Ableitungen sicher übertrieben, einige Bezüge lassen sich aber vielleicht in der Ikonenhaftigkeit mancher von Naras Kindern sehen. Trescher weist in diesem Zusammenhang auf den vergleichbaren Gegensatz zwischen statischer, raumschaffender Figur und flachem Hintergrund, sowie die feine Gestaltung von Oberflächen und Stofflichkeit hin¹⁵⁵.

Nara steht jedenfalls auf einer eigenen Position irgendwo zwischen japanischen und westlichen Traditionen. Aufgabe des zeitgenössischen Künstlers ist es, die eigene Geschichte mit der Sprache der Populärkultur zu verbinden. Nara ist zwar mit Nihonga vertraut und beherrscht auch die akademisch perfekte Zeichentechnik, wendet diese aber nicht an, weil ihm der Ausdruck wichtiger ist als die Technik¹⁵⁶. Er spielt nicht mit Japonismen, um seine Kunst im Westen attraktiver zu machen; im Formalen geht es bei ihm zum Beispiel nicht um eine reine Wiedergabe von Mangaästhetik. Die „eigene“ (sprich: japanische) Geschichte zu entdecken ist schwierig in seinem Werk – es handelt sich vielmehr um Hybride aus traditioneller japanischer und traditioneller westlicher Malerei, Manga und Kinderbuchillustration. Die „eigene“ Geschichte ist in seinem Fall wohl eher wörtlich zu nehmen, wenn man Naras Erklärungen bezüglich seiner Kindheit und den aus ihr gewonnenen Inspirationen für sein heutiges Schaffen glauben will. Und die „Sprache der Populärkultur“ ist in ihrer Verschränkung aus Manga und Punk ohne Vorwissen nicht gleich als solche erkennbar. All dies in Verbindung mit Naras Lieblichkeitsfaktor und seinem sorglosen Überschreiten der Grenzen zwischen Kunst und Konsum irritiert den an intellektuelle Auseinandersetzung gewöhnten Kunstbetrachter, zumindest hierzulande; in Japan scheint es mit der Irritation nicht so weit her zu sein. Natürlich verkauft sich seine Kunst auch deshalb gut, weil sie auf gewisse Art gefällig ist. Nara scheint mit seinen Kindern eine Schiene gefunden zu haben, die für ihn gut funktioniert. Allerdings ist er nicht erst kürzlich auf den Zug aufgesprungen ist, den man

154 Ebd.

155 Nara 2001, S. 76.

156 Nara 2001, S. 111f: Nara: „Ich (...) wurde sogar Zeichenlehrer und beherrsche die akademisch akribische Manier immer noch. (...) Und was die technische Raffinesse angeht – obwohl sie in meinen Gemälden deutlich sichtbar ist und auch die Grundlage für meine Skulpturen bildet, so soll sie doch nicht dominieren. Ich will die Leute nicht über die Technik ansprechen. Lieber sollen sie sagen: Meine Kinder malen auch so.“

mit dem Titel „Neuer Japonismus“ versehen könnte und der von Sushi bis Manga alles transportiert, was uns aus Japan kommend derzeit fasziniert. Seine Kinder und Hunde mit den großen Augen finden sich spätestens seit den frühen 90er Jahren in seinen Arbeiten (vgl. Abb. 97), entstanden also schon vor dem Mangaboom im Westen. Nara reitet vielleicht derzeit mit seinen attraktiven Markenzeichen auf einer Welle – andererseits: warum auch nicht?

4. RESÜMEE

Es kann durchaus behauptet werden, dass das in den 1990er Jahren wiedererwachte Interesse am Comic allgemein, ob als Konsumartikel oder Ideenfundus für Kunstschaffende, zu einem ganz beträchtlichen Teil der steigenden Popularität des Mediums Manga zu verdanken war. Damit verbunden ist eine zunehmende Akzeptanz von Gratwanderungen zwischen „High“ und „Low“, und zwar in den Sphären der zeitgenössischen Kunst wie im privaten Bereich. Hinzu kommt eine globale Tendenz, das Erwachsenwerden hinauszögern zu wollen oder sich zumindest in medialen Parallelwelten einen Zufluchtsort vor dem Alltagsstress zu schaffen. All dies vereinen sowohl der Manga als auch Naras Kunst in sich.

Yoshitomo Nara tut genau das, was auch jeder Mangaka tut: Er verbindet in seinem Gesamtwerk Sprache und Bild und erzählt damit seine eigenen Geschichten, die ebenso gut unsere Geschichten sein können. Er arbeitet genauso wie mancher Mangaka unter Hochspannung die Nächte durch. Der Unterschied ist, er ist nicht getrieben von einer Deadline – er arbeitet nach eigenen Angaben manchmal wie im Rausch und befindet sich währenddessen in seiner eigenen Welt. Leben und Kunst stellen für ihn keine Gegensätze dar; er sagt, Kunst heiße für ihn Leben, nicht Arbeiten¹⁵⁷. Dennoch, oder gerade deshalb, transportieren seine Werke genau wie manch guter Manga tiefere menschliche Wahrheiten. Sie erzählen von Gefühlen die jeder von uns kennt, von Einsamkeit, Melancholie, Isolation, Angst, Trotz, Rebellion, von dem Wunsch nach Entwicklung und Veränderung oder auch Flucht. Seine Kinder besitzen die entsprechenden Werkzeuge zur Veränderung und sind bereit, diese auch anzuwenden – was ihnen anzusehen ist, egal ob am verschlagenen Gesichtsausdruck oder den materiellen Beigaben. Nara ermächtigt sie, aus dem vorgegebenen Weg auszubrechen, genau wie der Manga-Künstler seinen Figuren etwa in den *coming-of-age*-Geschichten erlaubt mit Hilfe magischer Steine und ähnlichem dem Alltag zu entfliehen und überirdische Kräfte zu entwickeln, die ihnen beim Meistern aller Schwierigkeiten helfen. Sowohl der Manga-Leser als auch der Betrachter von Naras Kunstwerken entflieht in diese Parallelwelt, in der alles möglich scheint und in der wir den kleinen rebellischen Punk in uns freilassen dürfen um zu tun, was wir in der Realität oft nicht wagen. Hierin liegt wohl, neben allen zitierten formalen Überschneidungen, die engste Verknüpfung zwischen „Manga“ und „Nara“.

¹⁵⁷ Nara 2001, S. 112.

ANHANG

Literaturverzeichnis

Literatur allgemein (Comics, Manga, japanische Kunst und Kultur, etc.):

- Avella, Nathalie:** Graphic Japan. From woodblock and zen to manga and kawaii, Mies, 2004.
- Bastigkeit, Andrea (Red.):** Symposium Subculture - Popculture Made in Japan, JDZB (Japanisch-Deutsches Zentrum Berlin), Reihe 1, Band 54, Berlin, 2006.
- Berndt, Jaqueline:** Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan, Berlin, 1995.
- Berndt, Jaqueline:** „Verkunstung“ des Comics. Wo japanische Kunstwissenschaften und Manga sich bislang begegnen, in: Thesis. Wissenschaftliche Zeitschrift der Bauhaus-Universität Weimar, Heft 6: Disorientiert. Japan, der Westen und der Ästhetizentrismus, Weimar, 1998, S. 52-73.
- Berndt, Jaqueline:** Etikett "Manga": Comics als Alltagsreferenz und Exotikum bei gegenwärtigen japanischen Künstlern, in: Gesellschaft für Ostasiatische Kunst (Hg.): Ostasiatische Zeitschrift, Berlin (u.a.), Nr.11, 2006, S.19-28.
- Berndt, Jaqueline; Richter, Steffi (Hg.):** Reading manga: local and global perceptions of Japanese comics, Leipzig, 2006.
- Brehm, Margit (Hg.):** The Japanese Experience - Inevitable, Kraichtal, 2002.
- Cawthorne, Nigel:** Ukiyo-e. Die Kunst des japanischen Farbholzschnitts, Augsburg, 1998.
- Clark, Vicky (u.a.):** Comic release! Negotiating identity for a new generation, New York, 2002.
- Craig, Timothy J. (Hg.):** Japan pop! Inside the world of Japanese popular culture, Armonk, NY (u.a.), 2000.
- Deutsches Filminstitut, Deutsches Filmmuseum, Museum für Angewandte Kunst Frankfurt (Hg.):** Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom, Frankfurt am Main, 2008.
- Eisner, Will:** Comics and sequential art, Poorhouse Press, 1985.

- Formanek, Susanne; Linhart, Sepp (Hg.):** Buch und Bild als gesellschaftliche Kommunikationsmittel in Japan einst und jetzt, Wien, 1995.
- Gelder, Ken (Hg.):** The subcultures reader, London (u.a.), 2005.
- Gravett, Paul:** Manga. Sixty years of Japanese comics, London, 2004.
- Greenberg, Clement:** The Collected Essays of Clement Greenberg, Chicago, 1990.
- Jesse, Bernd (u.a.):** Mönche, Monster, Schöne Damen, Japanische Malerei, Buch- und Holzschnittkunst des 16. bis 18. Jahrhunderts, Berlin, 2000.
- Kern, Adam L.:** Manga from the floating world. Comicbook culture and the kibyoshi of Edo Japan, Cambridge / Mass. (u.a.), 2006.
- Kinsella, Sharon:** Adult manga. Culture and power in contemporary Japanese society, Honolulu, 2000.
- Knigge, Andreas C.:** Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga, Hamburg, 2004a.
- Knigge, Andreas C.:** Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman, Hildesheim, 2004b.
- Köhn, Stephan; Schönbein, Martina (Hg.):** Kulturwissenschaftliche Japanstudien - Band 1: Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur, Wiesbaden, 2005.
Band 2: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga, Wiesbaden, 2005.
- Lau, Thomas:** Die heiligen Narren. Punk 1967-1986, Berlin/New York, 1992.
- Lunning, Frenchy (Hg.):** Emerging worlds of anime and manga, Minneapolis, Minn. [u.a.], 2006.
- MacClure, Steve:** Nipponpop, Tokyo [u.a.], 1998.
- Maderdonner, Megumi:** Comics als Spiegel der japanischen Gesellschaft in der Nachkriegszeit, Diplomarbeit, Wien, 1984.
- Manfé, Michael:** Otakismus. Subkultur und neue Lebensform – eine Spurensuche, Dissertation, Wien, 2004.
- Marechal, Beatrice:** Top of the Mountain. The Influential Manga of Yoshiharu Tsuge, in: The Comics Journal 2005 Special Edition,
auf: <http://www.tcj.com/sp2005/tsuge.html>.
- Masanao, Amano (Hg.):** Manga Design, Köln (u.a.), 2004.
- May, Ekkehard:** Die Kommerzialisierung der japanischen Literatur in der späten Edo-Zeit (1750 - 1868). Rahmenbedingungen und Entwicklungstendenzen der erzählenden

- Prosa im Zeitalter ihrer ersten Vermarktung, Wiesbaden, 1983.
- McCloud**, Scott: Comics richtig lesen, Hamburg, 1995.
- Menzies**, Jackie (Hg.): Modern boy, modern girl. Modernity in Japanese art, 1910 - 1935, Sydney, 1998.
- Michener**, James A.: The Hokusai sketch-books. Selections from the Manga, Rutland, Vt., 1958.
- Murakami**, Takashi: Superflat, Tokyo, 2000.
- Murakami**, Takashi (Hg.): Little Boy. The arts of Japan's exploding subculture, New Haven, Conn. (u.a.), 2005.
- Nakas**, Kassandra; **Pfarr**, Ulrich (u.a.): Funny Cuts. Cartoons und Comics in der zeitgenössischen Kunst, Bielefeld, 2004.
- Napier**, Susan Jolliffe: Anime – from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation, New York, 2005.
- Neumann**, Christoph: Darum nerven Japaner. Der ungeschminkte Wahnsinn des japanischen Alltags, München, 2008.
- Noever**, Peter (Hg.): Japan today. Kunst, Fotografie, Design, Wien, 1997.
- Noever**, Peter (Hg.): Ukiyo-e reloaded. Die Sammlung japanischer Farbholzschnitte im MAK, Wien, 2005.
- O´Connor**, John: Interview mit Raymond Pettibon, auf: http://www.believermag.com/issues/200412/?read=interview_pettibon, Onlinemagazin The Believer, Ausgabe Dezember 2004 / Jänner 2005.
- Pace**, Kim L. (Hg.): Cult fiction. Art and comics, London, 2007.
- Patten**, Fred: Watching anime, reading manga. 25 years of essays and reviews, Berkeley, Calif., 2004.
- Pawuk**, Michael: Graphic novels. A genre guide to comic books, manga, and more, Westport, Conn. (u.a.), 2007.
- Phillipps**, Susanne: Erzählform Manga. Eine Analyse der Zeitstrukturen in Tezuka Osamu "Hi-no-tori" ("Phönix"), Wiesbaden, 1997.
- Phillipps**, Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen und Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk, München, 2000.
- Phillipps**, Susanne: Schnellkurs Japan, Köln, 2004.
- Richter**, Steffi (Hg.): Modernen in Ostasien [Comparativ; 8.1998,3]. Leipzig, 1998.
- Schilling**, Mark: The encyclopedia of Japanese pop culture, New York, NY [u.a.], 1997.

- Schneider, Angela:** Berlin - Tokyo, Tokyo - Berlin. Die Kunst zweier Städte, Ostfildern, 2006.
- Schodt, Frederik L.:** Manga! Manga!. the world of Japanese comics, Tokyo (u.a.), 1983.
- Schodt, Frederik L.:** Dreamland Japan. writings on modern Manga, Berkeley, Calif., 1996.
- Thorn, Matt:** The Face of the Other,
auf: <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/faceoftheother.html>, 2004.
- Thorn, Matt:** A History of Manga,
auf: <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>, 2005.
- Treese, Lea:** Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland; eine Diskursanalyse, Berlin, 2006.
- Ueda, Atsushi (Hg.):** Die elektrische Geisha: Entdeckungsreisen in Japans Alltagskultur, Göttingen, 1995.
- Vetter, Magdalena:** Faszination Shôjo-Manga. Die Neuerfindung des Mädchens in der japanischen Comic-Kultur am Beispiel von: "Ritter mit Schleife" (Ribbon no Kishi) von Tezuka Osamu 1953; "Die Rose/n von Versailles" (Berusaiyu no Bara) von Riyoko Ikeda 1972, Wien, 2005.
- Vukovic, Magdalena:** Kiss the future. Über die Bemühungen Takashi Murakamis und der Superflat-Bewegung um Aufnahme in den westlichen Kunstkanon, Diplomarbeit, Wien, 2008.
- Watari-Um Museum of Contemporary Art, Tokyo (Hg.):** The Manga age, Tokyo, 1998.
- Winkler, Susanne (Hg.):** Samurai und Bushido. Der Spiegel Japans. Nagoya und die Einheit des Reiches 1550 - 1867, Historisches Museum der Stadt Wien, Wien, 1999.

Literatur zu Yoshitomo Nara:

- Bos, Saskia:** Dark mirrors of Japan, Amsterdam, 2000.
- Chambers, Kristin:** Yoshitomo Nara: Nothing ever happens, Cleveland, 2003.
- Harris, Elizabeth (Hg.):** Yoshitomo Nara: Nothing ever happens, Cleveland, 2003.
- Krystof, Doris; Schwenk, Bernhart (Hg.):** Yoshitomo Nara & Hiroshi Sugito. Over the Rainbow, Ostfildern-Ruit, 2004.

- Nagano, Masako:** yoshitomo nara + "graf", S. M. L. - This is a time of ... S.M.L., Kyoto, 2004.
- Nara, Yoshitomo:** Ukiyo. Yoshitomo Nara. (1: In the Floating World, 2: The Little Pilgrims), Tokyo, 1999.
- Nara, Yoshitomo:** Yoshitomo Nara, Saarbrücken, 2000.
- Nara, Yoshitomo:** I don't mind, if you forget me. Nara Yoshitomo, Yokohama, 2001a.
- Nara, Yoshitomo:** Yoshitomo Nara - lullaby supermarket, Nürnberg, 2001b.
- Nara, Yoshitomo:** the good, the bad, the average ... and unique. Photographs 1983 - 2003, Tokyo, 2003.
- Nara, Yoshitomo:** The little star dweller, 2004.
- Nara, Yoshitomo:** Drawing file, Tokyo, 2005a.
- Nara, Yoshitomo:** From the depth of my drawer, Tokyo, 2005b.
- Neuwirth, Markus; Thoman-Oberhofer, Elisabeth (Hg.):** Weiche Brüche - Japan: Taiyo Kimura, Midori Mitamura, Yoshitomo Nara, Takahiro Suzuki, Nürnberg, 2002.
- Wada, Kyoko (Hg.):** Birth and present. A studio portrait of Yoshitomo Nara, Corte Madera, Calif., 2003.

Interviews, Artikel und Ausstellungsreviews in Zeitschriften und Online-Medien:

- Besher, Kara:** Yoshitomo Nara, Februar 1999,
auf: <http://www.assemblylanguage.com/reviews/Nara.html>.
- Bruch, Katerina Valdivia:** Yoshitomo Nara's Kinderwelten, in: KUNST Magazin Berlin, Ausgabe Februar 2007, S. 4/5, auf:
http://www.kunstmagazinberlin.de/0702/images/KUNST_Magazin_Berlin_0702.pdf.
- Cahan, Susan:** Yoshitomo Nara, in: Art US, Nr. 7, März/April 2005, S. 40.
- Chun, Kimberly:** Killer cute. Yoshitomo Nara's work bites back at the San Jose Museum of Art, San Francisco Bay Guardian Online, 2004,
auf: http://www.sfbg.com/38/51/art_art_yoshitomo_nara.html.
- Darling, Michael:** Yoshitomo Nara. Blum & Poe, Frieze Magazine, Nov/Dez 1997, auf:
http://www.frieze.com/issue/print_back/yoshitomo_nara.
- Endter, Heike:** Yoshitomo Nara. Michael Zink, Flash Art Jul/Sep 2001, S. 124.
- Giant Robot, Nr. 20,** Interview mit Yoshitomo Nara: „Punk Art“.

- Hauffen, Michael:** Yoshitomo Nara - „clear for landing!“, in: Kunstforum, Bd. 156, 2001.
- Heartney, Eleonor:** Yoshitomo Nara at Marianne Boesky, Art in America, Mai 2003, S. 151.
- Itoi, Kay:** Yoshitomo Nara, in: ARTnews, Mai 1998, S. 153.
- Joynes, Les:** Yoshitomo Nara at Ginza Art Space, Art in America, Nr. 87, Juli 1999, S. 105.
- Kamiya, Yukie:** Yoshitomo Nara and GRAF. Happy together, in: Art Asia Pacific, März/April 2007, S. 81-83.
- Karcher, Eva:** Nara: Reality is what I feel, Interview mit Yoshitomo Nara, in: Sleek Magazine, Nr. 5, 2004, S. 125-128.
- Kitamura, Katie:** London: Stephen Friedman Gallery. Yoshitomo Nara, in: contemporary, Nr. 52, Mai 2003, S. 77.
- Lewison, Cedar:** comic book philosophy, in: ID magazine, Juli 2000, S. 166.
- Lindon, James:** Interview mit Yoshitomo Nara vom 2.2. 2006 im Online-Magazin *kultureflash*, Ausgabe vom 1.3.2006, auf: <http://www.kultureflash.net/archive/154/preview.html>.
- Luz, Katrin:** Over the Rainbow. Yoshitomo Nara und Hiroshi Sugito, in: Kunstforum, Bd. 176, 2005.
- Matsui, Midori:** An interview with Yoshitomo Nara, in: index magazine, Feb/März 2001, S. 56-64.
- Matsui, Midori:** „A to Z“: Yoshii Brick Brewhouse, Artforum International, Dezember 2006, S. 327.
- Meneguzzo, Marco:** Yoshitomo Nara, Art Forum International, September 2002, S. 216.
- Mizota, Sharon:** Little Triggers, in: Metroactive Arts, Juli 2004, auf: <http://www.metroactive.com/papers/metro/07.21.04/nara-0430.html>.
- Nagoya, Saturo:** Yoshitomo Nara, in: Flash Art, Mai/Juni 1998, S. 91.
- Ohnuma, Keiko:** Beyond cute. Yoshitomo Nara's work teeters between adorable and creepy, in: Honolulu Star Bulletin, 10.4.2005, auf: <http://starbulletin.com/2005/04/10/features/story1.html>.
- Princenthal, Nancy:** Yoshitomo Nara at Boesky, Art in America, November 2005, S. 171.
- Smith, Roberta:** Art in Review: Yoshitomo Nara, in: New York Times, 5.11.1999, auf: <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9B01E6D91F3BF936A35752C1A96F958260&scp=1&sq=yoshitomo+nara&st=nyt>.
- Trescher, Stephan:** Yoshitomo Nara, in: Neue Bildende Kunst, Dezember 1999, S. 57-61.

Utter, Douglas Max: Bad Kids. Yoshitomo Nara @ MOCA Cleveland,
in: angle magazine, Vol. 1, Nr. 8, Oktober 2003, auf:
[http://www.anglemagazine.com/articles/Bad Kids Yoshitomo Nara MOC 2130.asp](http://www.anglemagazine.com/articles/Bad_Kids_Yoshitomo_Nara_MOC_2130.asp).
Winklbauer, Andrea: Galerie Meyer Kainer: Yoshitomo Nara. Trash im Zuckerguss,
1.4.2004, auf: <http://www.artmagazine.cc/content12713.html>.

Internetquellen

<http://www.artmagazine.cc>
<http://www.blumandpoe.com>
<http://www.galeriezink.de>
<http://www.kultureflash.net>
<http://www.kunstaspekte.de>
<http://www.kunstmagazinberlin.de/0807/index.shtml>
<http://www.marianneboeskygallery.com>
<http://www.matt-thorn.com>
<http://www.nytimes.com>
<http://www.stephenfriedman.com>
<http://www.telegraph.co.uk/arts>

Abbildungen

漫画 まんが マンガ

Abbildung 1: Die Schriftzeichen für „Manga“ in Kanji, Hiragana und Katakana.



Abbildung 2: Bildrolle - „Nächtlicher Dämonenumzug“, Kopie des 19. Jh. nach einem Original des 15. Jh.



Abbildung 3: Detail der Hōhigassen-Rolle, dem Mönch Toba zugeschrieben; Kopie eines verlorenen Originals.



Abbildung 4: Toshimitsu Kobayashi, Szene einer Schlacht aus dem Ersten Sino-Japanischen Krieg, 1894.



Abbildung 5: Detail aus der ersten der vier Chojugiga-Bildrollen: Tiere in Priestergewändern, die eine Buddhafigur in Gestalt eines Frosches anbeten; 12. Jh.



Abbildung 6: Toshusai Sharaku, Porträt des Schauspielers Otani Oniji, 1794.



Abbildung 7: Kitagawa Utamaro (1753-1806). „Hour of the Snake“, from the series „Women at Various Hours of the Day“.



Abbildung 8: Utagawa Kunisada (1786-1864), Sumoringer, Farbholzschnitt.



Abbildung 9: Katsushika Hokusai, Liebespaar, ca. 1814.

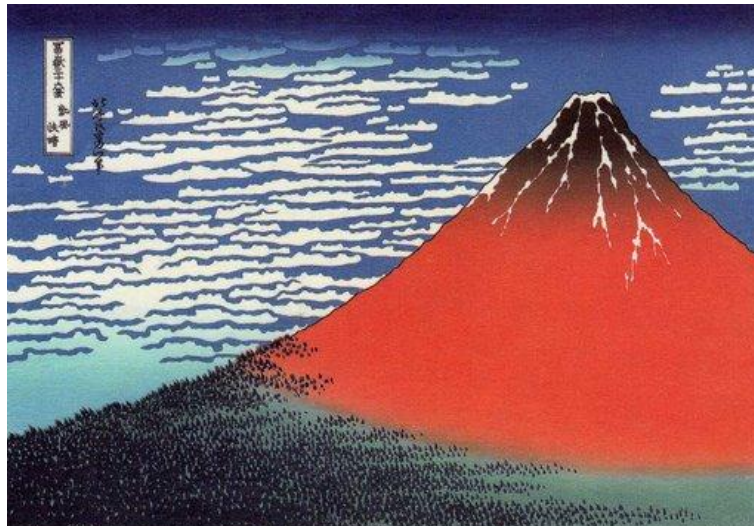


Abbildung 10: Katsushika Hokusai, Roter Fuji, aus der Serie '36 Ansichten des Berges Fuji', um 1830.

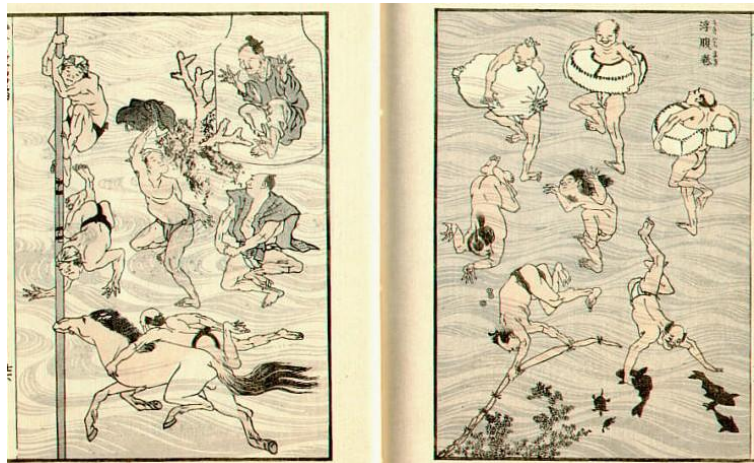


Abbildung 11: Katsushika Hokusai, Badende Menschen, aus den 'Hokusai Manga', um 1815.

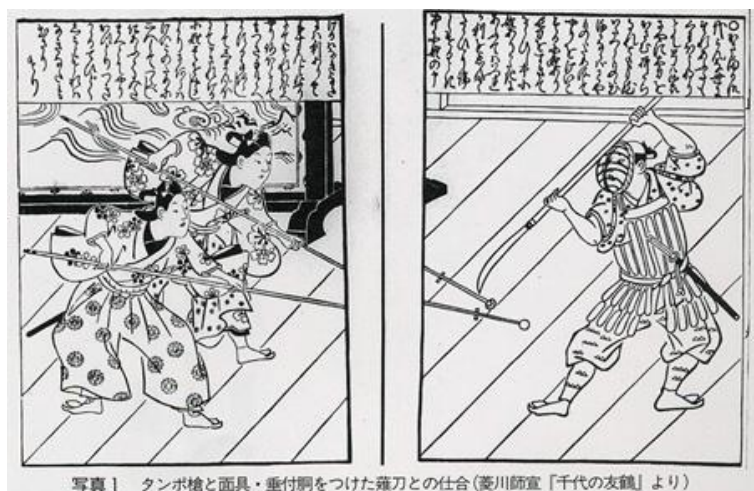


Abbildung 12: Hishikawa Moronobu, Chiyo no yuukaku, 17. Jh., Schwarz-Weiß-Druck.



Abbildung 13: Titelseite der Zeitschrift 'Japan Punch', gegründet 1862 vom Engländer Charles Wirgman.



Abbildung 14: Ponchi-bon ('Punch-Bücher') mit Kurzgeschichten, um 1900.



Abbildung 15: Kitazawa Rakuten, Tagosaku to Mokube no Tōkyō Kembutsu ('Tagosaku und Mokube auf Besichtigungstour in Tokyo'), 1902.



Abbildung 16: Okamoto Ippei, koma-manga.

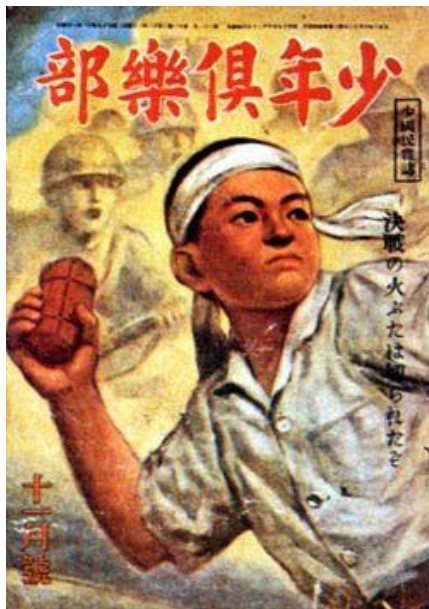


Abbildung 17: Titelseite einer Ausgabe der ab 1914 erschienenen Zeitschrift „Shonen Kurabu“ ('Club der Jungen').



Abbildung 18: Titelseite einer Ausgabe der ab 1923 erschienenen Zeitschrift „Shojo Kurabu“ ('Club der Mädchen').



Abbildung 19: Seite aus einer Norakuro-Folge, 1931-41.



Abbildung 20: Tagawa Suiho, Norakuros Schöpfer, umgeben von Merchandisingartikeln, 1937.



Abbildung 21: Kamishibai-Vorführung.



Abbildung 22: Kamishibai-Vorführung.

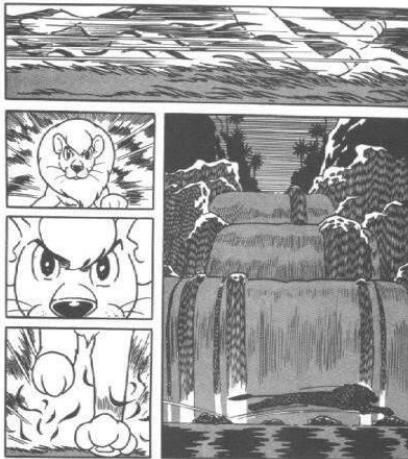


Abbildung 23: Osamu Tezuka, „Kimba, der weiße Löwe“, 1950.



Abbildung 24: Osamu Tezuka, „Astro Boy“, 1951.



Abbildung 25: Osamu Tezuka, „Ribon no kishi (Ritter mit Schleife)“, 1953.

※本製品では、漫画の画面は、印刷用のフィルム原稿を直接デジタル化しております。画面サンプルについては、WEB掲載用にJPEG圧縮をしておりますが、実際の収録データは高解像度・高品質の画像として収録されており、数倍の拡大が可能です。

211



Abbildung 26: Osamu Tezuka, „Adorufu ni tsugu (Mitteilung an Adolf)“, 1983.

210



(C)Tezuka Productions / (C)The Asahi Shimbun・INGREMENT P.CORP.・VIDEO PACK NIPPON CO.,LTD



Abbildung 27: Detail aus einem Osamu Tezuka-Manga.

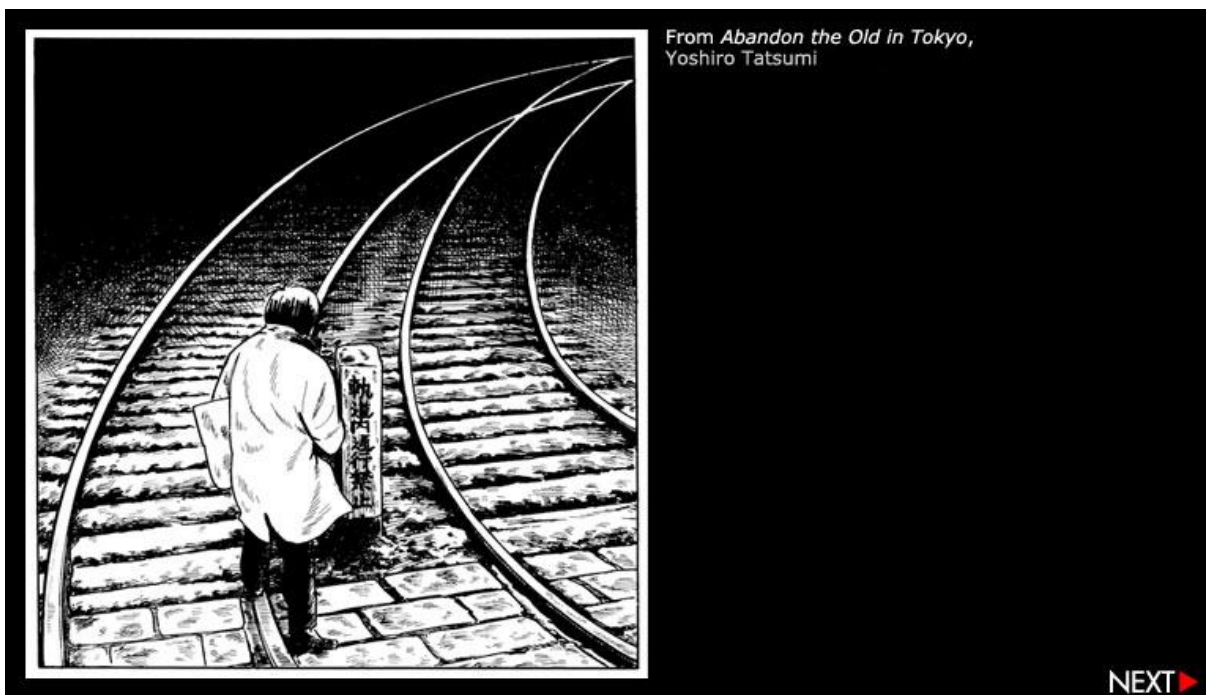


Abbildung 28: Yoshihiro Tatsumi, „Abandon the Old in Tokyo“.



Abbildung 29: Jiro Taniguchi, „The Walking Man“.

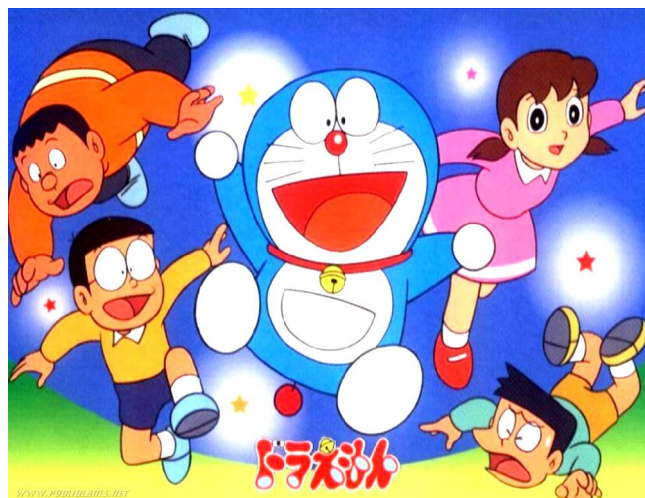


Abbildung 30: Doraemon.



Abbildung 31: Dragonball.



Abbildung 32: Sailor Moon.



Abbildung 33: Fuyumi Soryo, „Mars“.



Abbildung 34: Fuyumi Soryo, „Mars“.



Abbildung 35: Tokihiko Ishiki, „Derby Jockey“.



Abbildung 36: Hokusai, „Zwei Frauen am Fluss“, um 1800.



Abbildung 37: Ikkeisai Yoshiiku, Zeitung „Tokyo Nichinichi Shinbun“, No. 111, 1874.



Abbildung 38: Shigemasa, „Kage to hinata chinmon zue“, 1803.





Abbildung 39: Tokihiko Ishiki, „Derby Jockey“.



Abbildung 40: Bambi.



Abbildung 41: Betty Boop.



Abbildung 42: Alice im Wunderland, Disney, 1951.

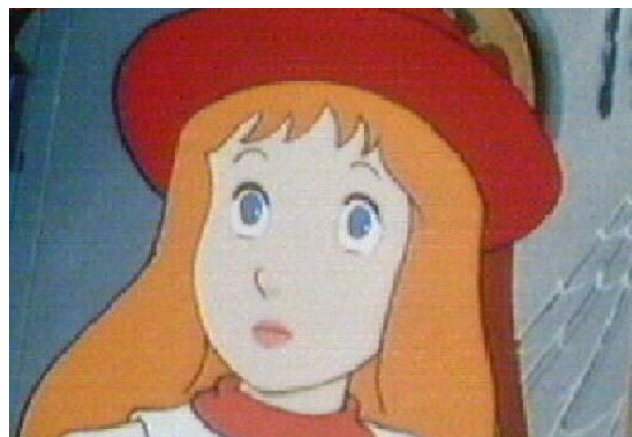


Abbildung 43: Alice im Wunderland, Nippon Animation, 1983.



Abbildung 44: Yoshitomo Nara, „Southern Cross“, Acryl auf Papier, 153x156cm, 2000.



Abbildung 45: Yoshitomo Nara, „Just Living in the 2D World“, Acryl auf Baumwolle, 145x180cm, 1999.



Abbildung 46: Yoshitomo Nara, „Too young to die“, 2001.



Abbildung 47: Yoshitomo Nara, „White Kitty“, Acryl auf Leinwand, 76x76cm, 1998.



Abbildung 48: Yoshitomo Nara, „Nice to see you again“, Acryl a. L., 180x150cm, 1996.

„In the Floating World“, Werkzyklus (16 Blätter), Laserfarbkopie, 1999.



Abbildung 49: „White Fujiyama Ski Gelände“.



Abbildung 50: „No nukes“.



Abbildung 51: „Ocean Child“.



Abbildung 52: „No Fun!“.



Abbildung 53: „Punk Ebizo“.



Abbildung 54: „Full Moon Night“.



Abbildung 55: „Mirror“.

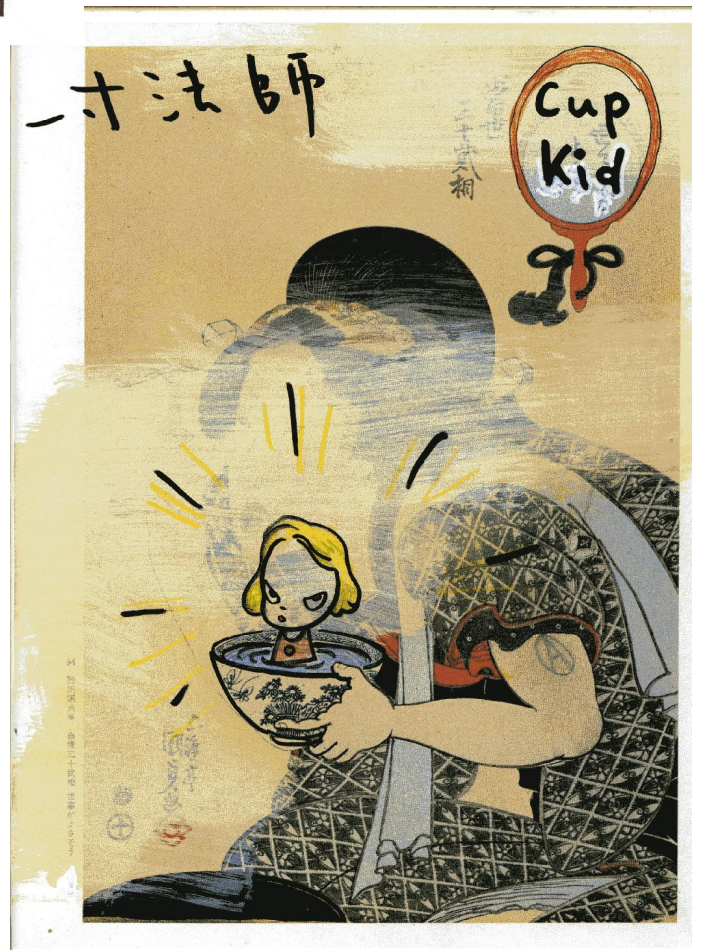


Abbildung 56: „Cup Kid“.



Abbildung 57: „Fuck 'bout everything!“.



Abbildung 58: „What's going on?“.

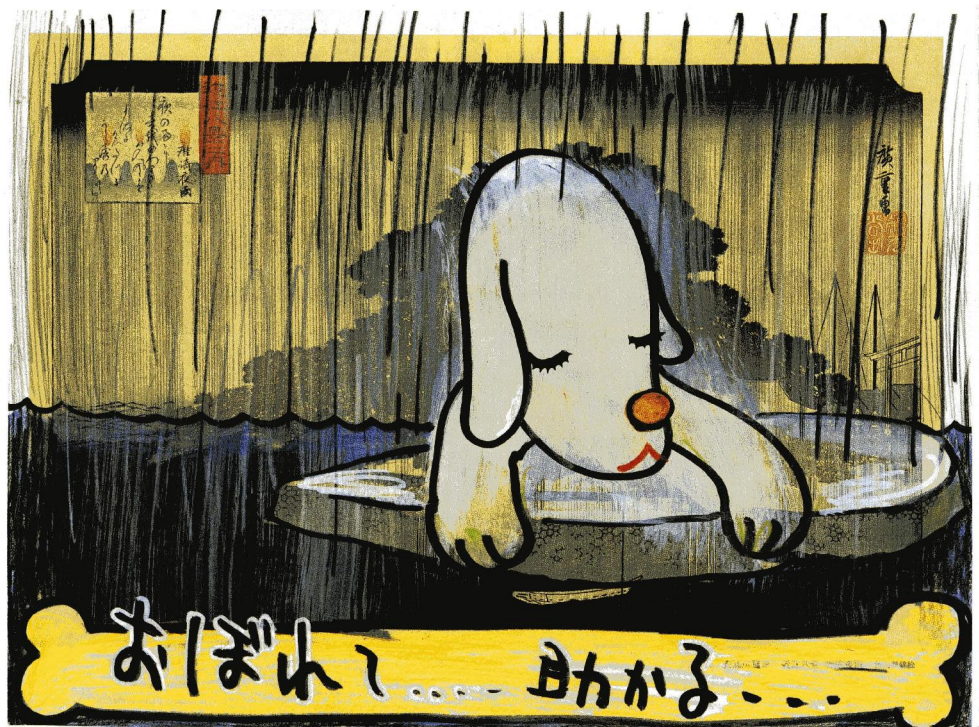


Abbildung 59: „Rescue Puppy“.



Abbildung 60: „Goldfish“.



Abbildung 61: „Little Tannenbaum“.



Abbildung 62: „Angry Face“.



Abbildung 63: „Sword and Starlit Night“.



Abbildung 64: „Slash with a knife“.



Abbildung 65: Toshusai Sharaku, Bildnis des Schauspielers Ichikawa Ebizo, um 1795.



Abbildung 66: Kitagawa Utamaro (1753-1806), Mädchen mit Spiegel.



Abbildung 67: „Inu Yasha“, Band 1, Detail.



Abbildung 68: Hokusai, „Die große Welle vor Kanagawa“, aus: „36 Ansichten des Berges Fuji“, um 1830.



Abbildung 69: Utagawa Kuniyoshi, aus der Serie „Graffiti on a storehouse wall“, 1847.



Abbildung 70: Y. N., "Take me to the place/4 gangsters", Filzstift a. P., 21x14,9cm, , 1992-2000.



Abbildung 71: Y. N., "8's/3 heads/boy in water", Bleistift u. Kreide a. P., 21x15.2cm, 1992-2000.



Abbildung 72: Y. N., Drawings of girls, Tinte und Kreide a. P., 21x14.9cm, 1992-2000.



Abbildung 73: Y. N., „For the People...“, Bleistift u. Kreide a. P., 29.8x21cm, 1992-2000.



Abbildung 74: Y. N., Multi drawings on german sugar package, Bleistift, 18.7x21cm, 1992-2000.

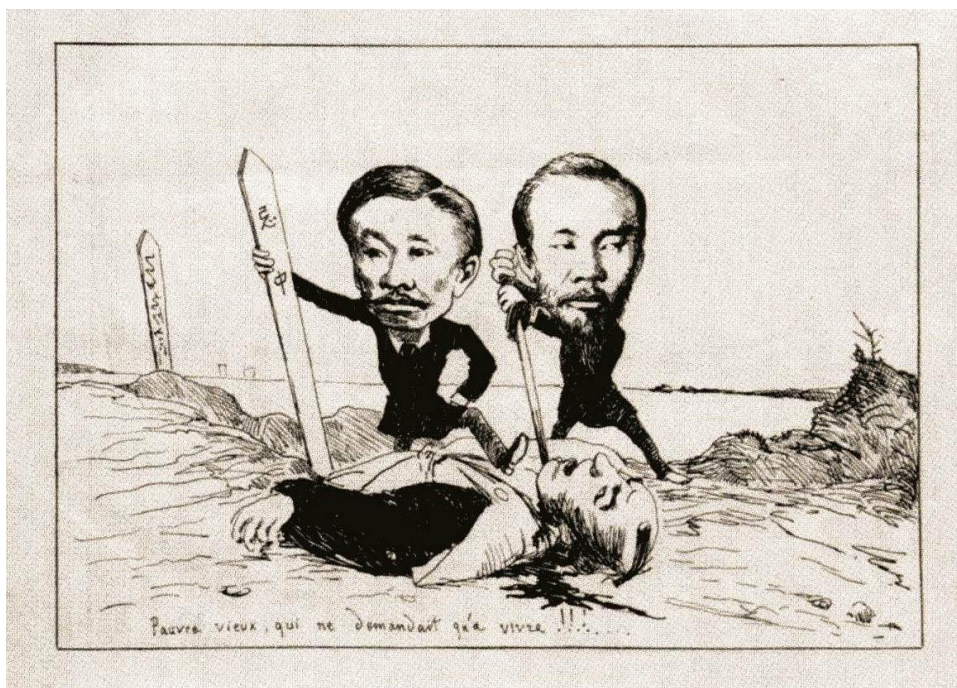


Abbildung 75: Georges Bigot, „TOBAE“, Satirezeitschrift, Nr. 8, 1887.



Abbildung 76: Anonym, „Die Rede der Brandyflasche“, in: Zeitschrift MARUMARU CHINBUN, 9. Juni 1894.



Abbildung 77: Y. N., o.T.



Abbildung 78: Y. N., o.T.



Abbildung 79: Y. N., „Change the history!“, 17x17cm, 2007.



Abbildung 80: Y. N., „Fuckin' Politics!“, Lithographie, 2003.



Abbildung 81: Y. N., „I am Alone...“, Lithographie, 2003.

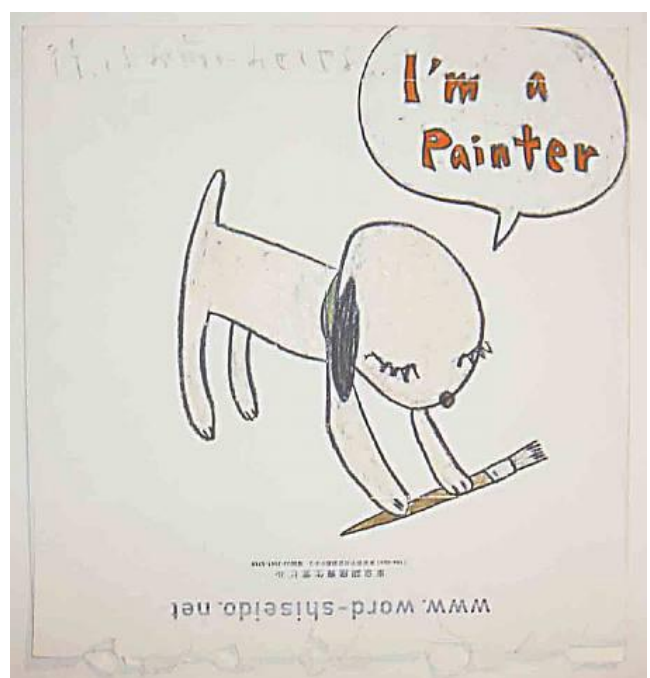


Abbildung 82: Y. N., „I'm a Painter“, Buntstift a. P., 27.5x25.8cm, 2003.

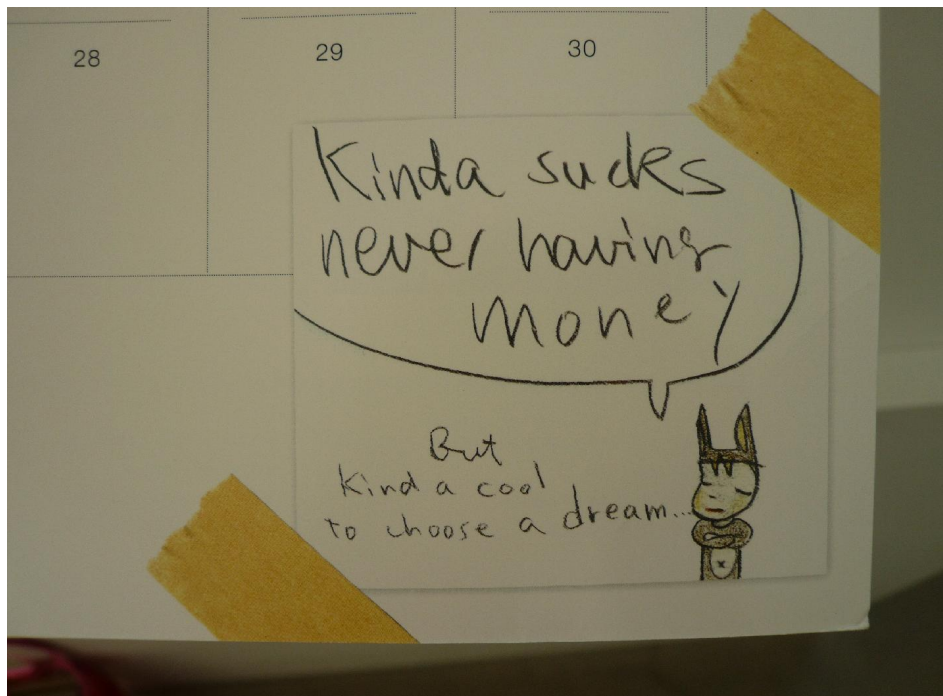


Abbildung 83: Detail aus Yoshitomo Nara-Kalender, 2003.



Abbildung 84: Takashi Murakami, „Dragon Dob“, Balloninstallation, h: 12m, 1998.

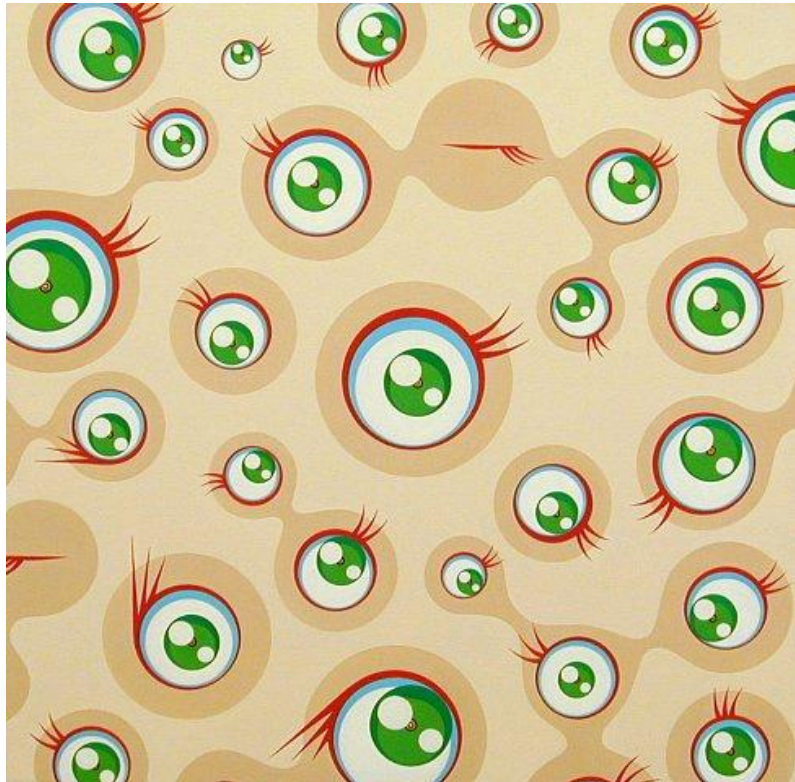


Abbildung 85: Takashi Murakami, „Jellyfish Eyes Cream“, Acryl a. L., 40,6x40,6cm, 2001.



Abbildung 86: Takashi Murakami, „Champagne Super Nova“, Acryl a. L., 160x160cm, 2001.



Abbildung 87: Takashi Murakami, "My lonesome cowboy", Fiberglasskulptur, h: 254cm, 1998.



Abbildung 88: Takashi Murakami, "Hiropo", Fiberglasskulptur, h: 224cm, 1997.



Abbildung 89: Takashi Murakami, „Eye Love Monogram“, Acryl a. L., 100x100cm, 2003.



Abbildung 90: Mr., "Which is lunch and which is dinner? Oh! Kelp", Acryl a. L., 150x150cm, 2002.



Abbildung 91: Mahomi Kunikata, „Crayon“, Acryl a. L., 10×15cm, 2004.



Abbildung 92: Aya Takano, "On a moonlight night, their teeth painted black", Acryl a. L., 162x130cm, 2004.



Abbildung 93: Chiho Aoshima, "Japanese Apricot 2", Digital print, 98.43x69.22 cm, 2000.



Abbildung 94: Akane Koide, "Lonely Queen", Acryl a. L., 53x45.5cm, 2007.



Abbildung 95: Y. N., „Romantic Catastrophe“, Acryl a. Baumwolle, 116,7x90,9cm, 1988.



Abbildung 96: Y. N., „Nothing ever happened“, Acryl a. Baumwolle, 100x100cm, 1990.



Abbildung 97: Y. N., „The Girl with the Knife in Her Side“, Acryl, 150x140cm, 1991.



Abbildung 98: Y. N., „Three dogs from your childhood“, Installation, 1999.



Abbildung 99: Y. N., „Harmless Kitty“, Acryl a. Baumwolle, 150x140cm, 1996.



Abbildung 100: Y. N., „Little Bunny in the Box“, Acryl a. Baumwolle, 80x74cm, 1996.



Abbildung 101: Y. N., „Sheep from your dream“.



Abbildung 102: Y. N., „Mr. Sky“.



Abbildung 103: Y. N., o. T. (Blue Dog on Saucer),
Buntstift auf Kuvert, 26,6x19,8cm, 2003.



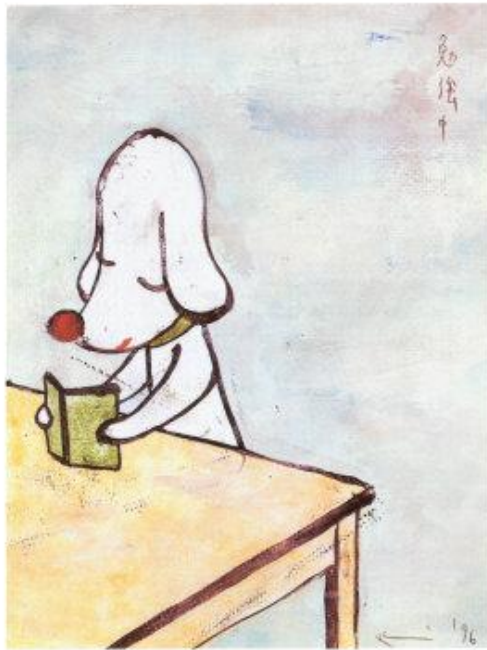
Abbildung 104: Y. N., o.T., Buntstift auf Kuvert.



Abbildung 105: Y. N., „I Think Therefore I am a Dog“.



Abbildung 106: Yoshitomo Nara vor seiner Hundeskulptur, Patong Beach, Thailand.



Edwards S. Pittman in Germany 1987-88 32 x 24 cm
 Yoshitomo Nara: Die erste Ausstellung 1988 32 x 24 cm
 Giorgio Armani: Die erste Ausstellung 1988 32 x 24 cm
 Photo: Yoshitomo Nara 2000

Abbildung 107: Y. N., „Do not disturb“, Acryl u. Buntstift a. P., 32,8x23,8cm, 1996.

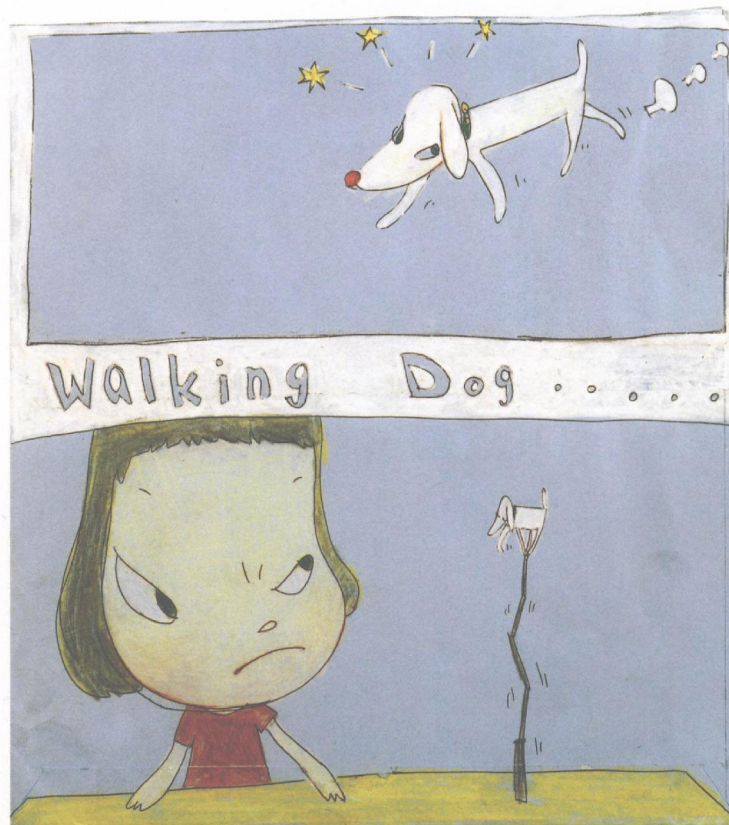


Abbildung 108: Y. N., o.T. (Walking dog).



Abbildung 109: Jeff Koons, „Puppy“, Installation vor Schloss Arolsen bei Kassel, Dokumenta IX, 1992.



Abbildung 110: „Namennayo!“-Cats.



Abbildung 111: Sakura Momoko, "Chibi Maruko-chan".



Abbildung 112: Junji Ito, „Uzumaki“.

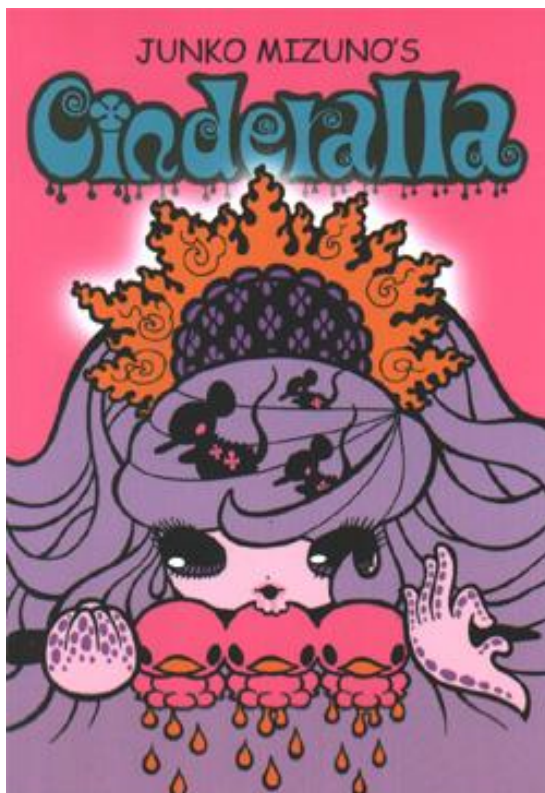


Abbildung 113: Junko Mizuno, „Cinderalla-chan“.



Abbildung 114: Junko Mizuno, „Cinderalla-chan“.



Abbildung 115: Naras Studio in Köln, 1999.



Abbildung 116: Y. N., „Solid Fist“, Crayon auf Papier, 1999.



Abbildung 117: Y. N., „No more harmless rock“, 1998.



Abbildung 118: Y. N., „Slash with a knife“, 1998.



Abbildung 119: Y. N., „Declaration! of War“, 1998.



Abbildung 120: Y. N., o.T. (Hey! Ho! Let's go!).



Abbildung 121: Y. N., „Slow Nerve Action“, 1997.



Abbildung 122: Y. N., o.T. (Fighting).

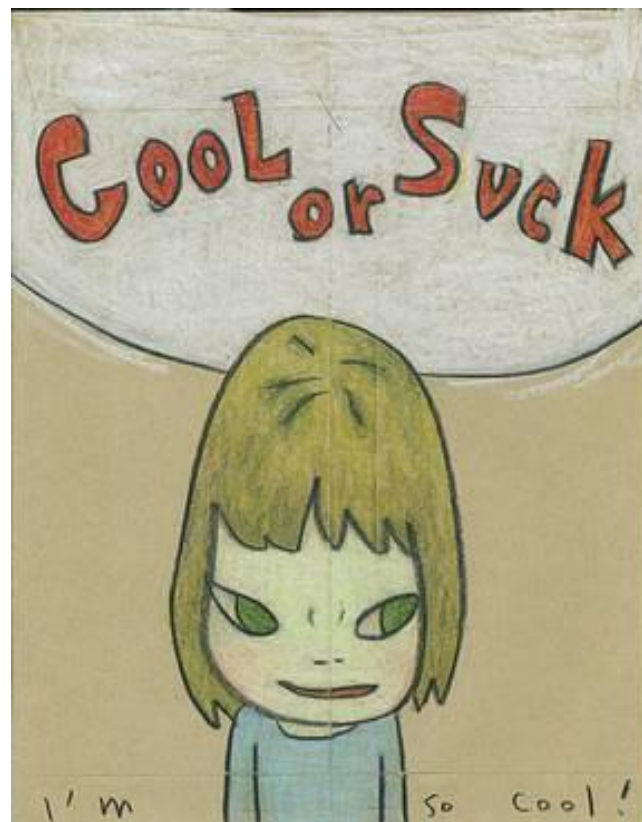


Abbildung 123: Y. N., o.T. (Cool or suck),
Buntstift auf Kuvert, 28x21,5cm, 2007.



Abbildung 124: Y. N., o.T.

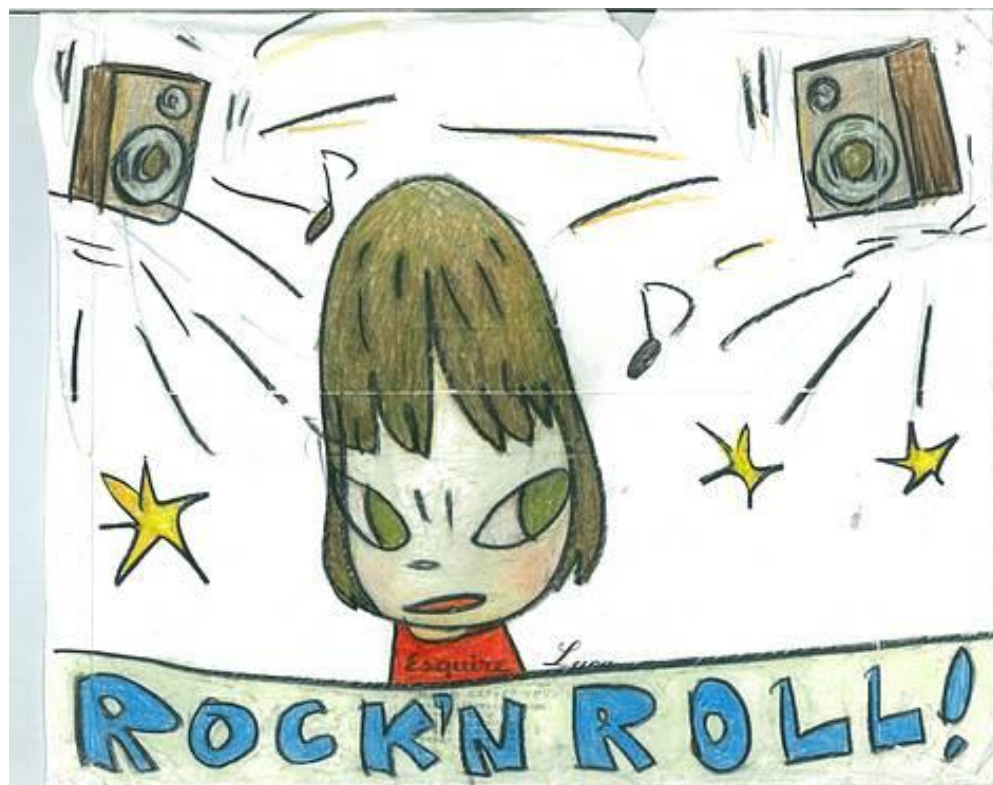


Abbildung 125: Y. N., o.T. (Rock'n'Roll), Buntstift a. Kuvert, 26,5x33cm, 2007.



Abbildung 126: Y. N., o.T. (Youth), Buntstift a. P., 37,3x24cm, 2003.

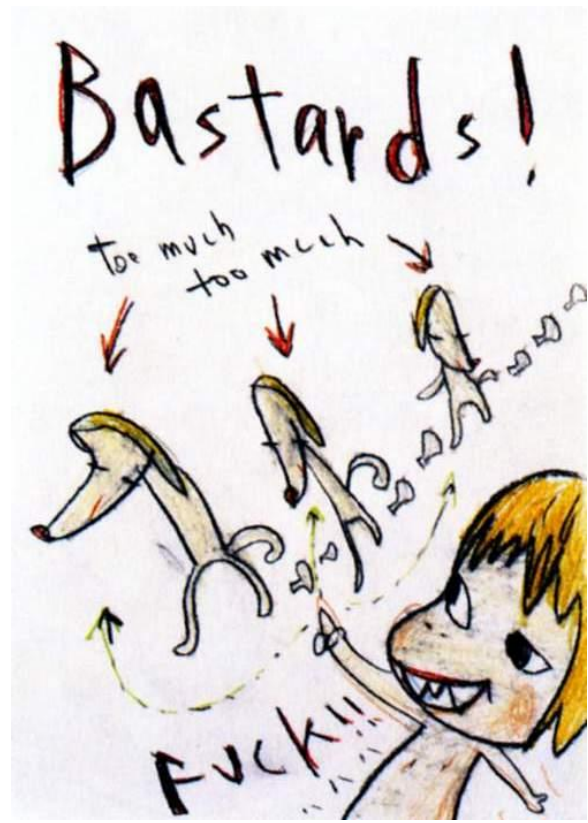


Abbildung 127: Y. N., „Bastards!“, Buntstift a. P., 30x21cm, 1998.



Abbildung 128: Y. N., „A knocked down dragged out fight!“, Buntstift a. P., 30x21cm, 1998.



Abbildung 129: Y. N., o.T. (Doc Martin), Buntstift auf Kuvert, 2003.



Abbildung 130: Y. N., o.T. (So What).



Abbildung 131: Y. N., „In the Deepest Puddle II“, Acryl a. Baumwolle, 120x110cm, 1995.



Abbildung 132: Y. N., „Dead Flower“, Acryl a. Baumwolle, 100x100cm, 1994.



Abbildung 133: Y. N., „JAP“, Acryl a. Baumwolle, 23x25cm, 1999.

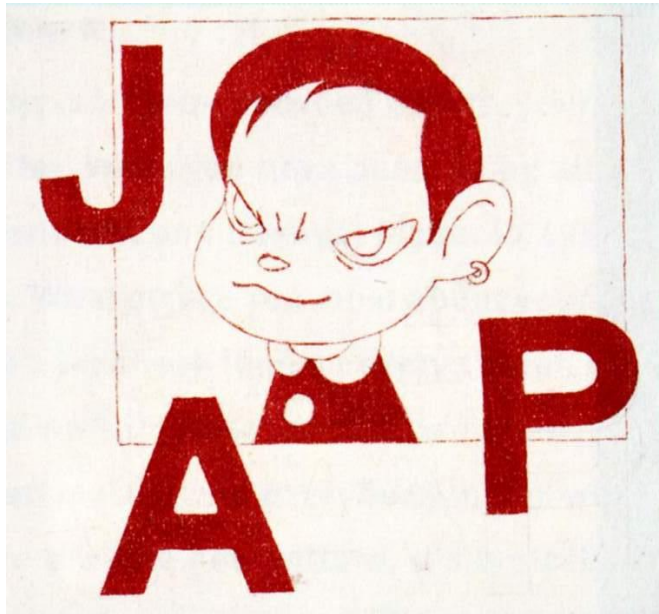


Abbildung 134: Y. N., „F for Fang“, Acryl a. B., 19x18cm, 1999.

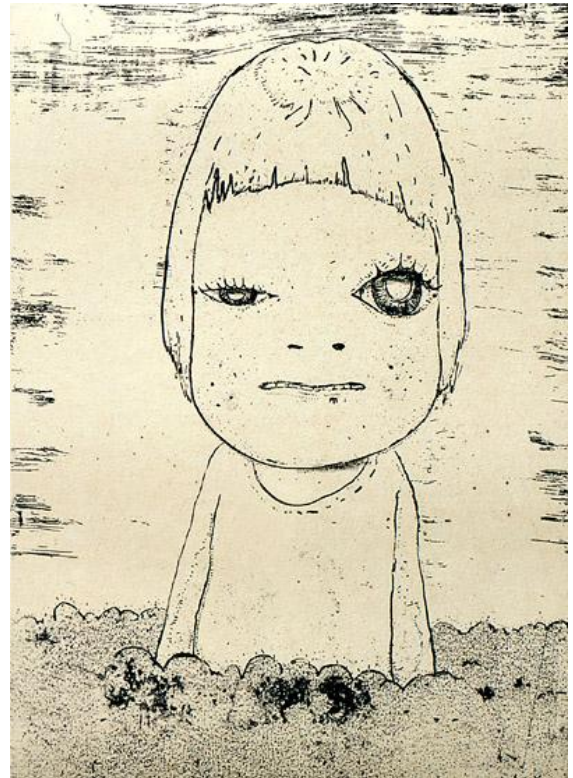


Abbildung 135: Y. N., „Haze Daze“, Radierung, 30.6x22.2cm, 2002.



Abbildung 136: Yoshiharu Tsuge, „Nejishiki (Screw Style)“.



Abbildung 137: David Shrigley, „Time to choose“.



Abbildung 138: David Shrigley, „Canibal“.



Abbildung 139: D. Shrigley & Y. Nara, o.T., 26,4x22,9cm, 2002.



Abbildung 140: Marcel Dzama, o.T.



Abbildung 141: Marcel Dzama, o.T.



Abbildung 142: Y. N., „Pyromaniac Dead of Night“, Acryl a. L., 120x110cm, 1999.



Abbildung 143: Y. N., o.T. (was es dort gab), 65x48cm, 2007.

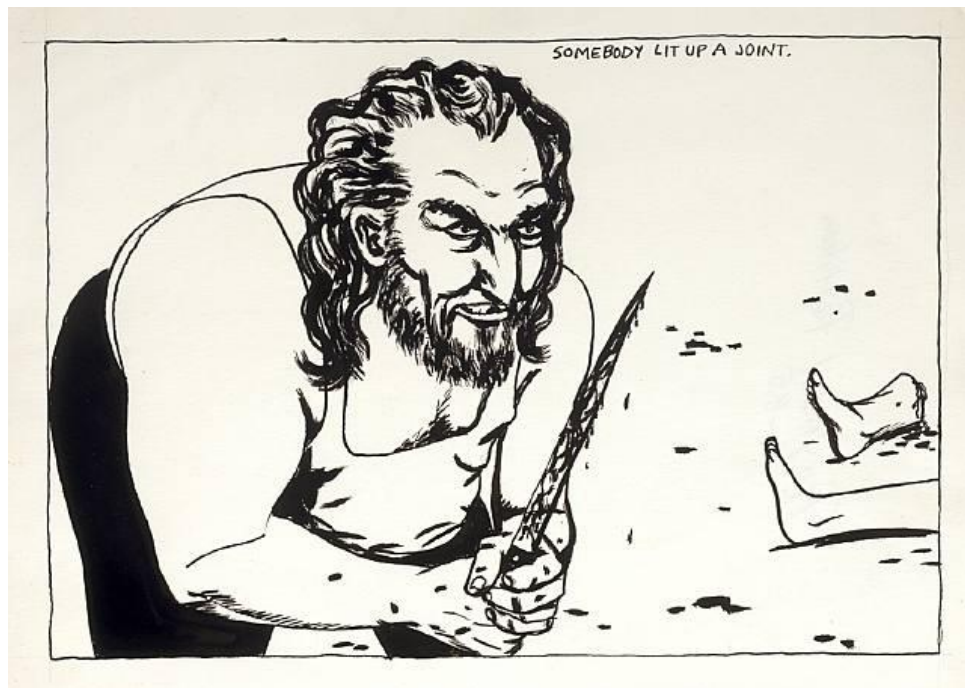


Abbildung 144: Raymond Pettibon, o.T., 1985.



Abbildung 145: Raymond Pettibon, „Vavoom“, 1988.

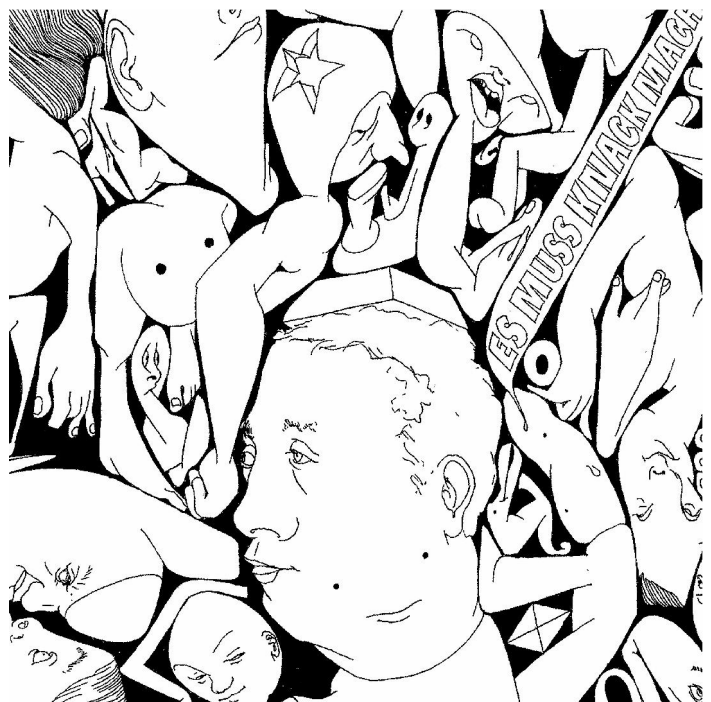


Abbildung 146: Dorothea Schulz.



Abbildung 147: Y. N., o.T. (Get the Glory!).



Abbildung 148: Y. N., o. T. (Trash),
Buntstift a. Kuvert, 20x19cm, 2004.



Abbildung 149: Nara-Trinkgläser.



Abbildung 150: Pup-Cup.

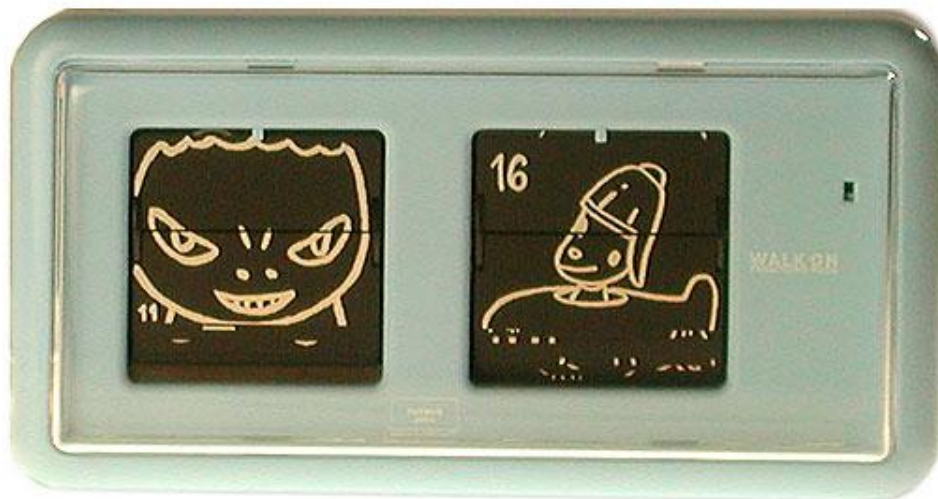


Abbildung 151: Nara-Clock.



Abbildung 152: Donald Baechler, „Realists Playing Together“, 1985.



Abbildung 153: Yoshitomo Nara.

Abbildungsnachweis

- Abb. 1: aus: Berndt, Jaqueline: „Verkunstung“ des Comics. Wo japanische Kunstwissenschaften und Manga sich bislang begegnen, in: Thesis. Wissenschaftliche Zeitschrift der Bauhaus-Universität Weimar, Heft 6, 1998.
- Abb. 2: Foto E. Pippan
- Abb. 3: <http://www.natacha.net/Farting%20Scrolls.htm>
- Abb. 4: http://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027j/throwing_off_asia_01/2000_380_03_l.html
- Abb. 5: [http://folk.uio.no/rajahr/skd_og_anime-prosjekt/prosjekt/gfx/Choujuugiga_\(animal scrolls\).jpg](http://folk.uio.no/rajahr/skd_og_anime-prosjekt/prosjekt/gfx/Choujuugiga_(animal Scrolls).jpg)
- Abb. 6: [http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Toshusai Sharaku- Otani Oniji, 1794.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Toshusai_Sharaku-_Otani_Oniji,_1794.jpg)
- Abb. 7: [http://www.union.edu/PUBLIC/AVADEPT/wimers/ava071 tp.htm](http://www.union.edu/PUBLIC/AVADEPT/wimers/ava071_tp.htm)
- Abb. 8: <http://www.mfa.org/exhibitions/sub.asp?key=15&subkey=5005>
- Abb. 9: <http://www.gallery-inkstone.com/html/kestnergesellschaft.html>
- Abb. 10: <http://picasaweb.google.com/EffiB1905/PostcrossingReceived/photo#5123380136876627378>
- Abb. 11: <http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:Hokusai-MangaBathingPeople.jpg>
- Abb. 12: http://www.geocities.jp/bxninjin2004/explain2_e/explain2_e.html
- Abb. 13: <http://koti.phnet.fi/otaku/historia/mangapre1947.html>
- Abb. 14: Foto E. Pippan
- Abb. 15: [http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu.jpg](http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Kenbutsu.jpg)
- Abb. 16, 23, 27: <http://koti.phnet.fi/otaku/historia/mangapre1947.html>
- Abb. 17, 18: <http://www.japanfocus.org/products/details/2528>
- Abb. 19: http://www.lambiek.net/artists/t/tagawa_s/tagawa_norakuro2.jpg
- Abb. 20: <http://w00.middlebury.edu/ID085A/manga/gallery.html>
- Abb. 21, 22: <http://www.02.246.ne.jp/~semar/esaisehari/esaisehari.html>
- Abb. 24: <http://lambiek.net/artists/t/tezuka.htm>
- Abb. 25: http://www.rackham.dk/artikel/billeder/Tezuka/tezuka_ribon.gif
- Abb. 26: <http://www.tezuka-dvd.com/intro/img/adorufu.jpg>
- Abb. 28: <http://www.thefirstpost.co.uk/237,arts.yoshiro-tatsumis-melancholic-manga>
- Abb. 29: <http://manga.about.com/od/imagegalleries/ig/2007-Eisner-Awards/Walking-Man.--60.htm>
- Abb. 30: <http://katara.files.wordpress.com/2007/11/doraemon.jpg>
- Abb. 31: http://www.animezen.net/anime/dbz/bio_goku
- Abb. 32: http://www.wallpaperbase.com/wallpapers/cartoons/sailormoon/sailor_moon_3.jpg
- Abb. 33-35, 39: <http://derstandard.at/?url=/?id=2158688>
- Abb. 36: <http://www.gallery-inkstone.com/html/kestnergesellschaft.html>
- Abb. 37: http://www.artelino.com/forum/catalog_show.asp?
- Abb. 38: <http://www.richardwoodfield.org.uk/archive/dasbuild/Berlin%20-%20legends.htm>
- Abb. 40: <http://disney-clipart.com/bambi/jpg/Bambi.jpg>
- Abb. 41: <http://sitemaker.umich.edu/portfolio.goamy/home>
- Abb. 42: http://disney2go.net/Images/coloringpages/alice_cbtop.jpg
- Abb. 43: http://www.serienoldies.de/main/serie_detail.php?id=109
- Abb. 44: <http://www.galerie-zink.de/galerie/uploads/751.jpg>
- Abb. 45, 47, 48, 103, 126, 129, 148: <http://www.blumandpoe.com/yoshitomonara>
- Abb. 46: <http://i59.photobucket.com/albums/g315/lorynfallon/2e075eb0.jpg>
- Abb. 49-64: aus: Nara, Yoshitomo: Ukiyo, Tokyo, 1999.
- Abb. 65: <http://w00.middlebury.edu/ID085A/Edo/gallery2.html>
- Abb. 66: http://web-japan.org/kidsweb/virtual/ukiyo/ukiyo06_01.html
- Abb. 67: E. Pippan, Inu Yasha, Band 1.
- Abb. 68: [http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:The Great Wave off Kanagawa.jpg](http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:The_Great_Wave_off_Kanagawa.jpg)
- Abb. 69: [http://www.vam.ac.uk/vastatic/microsites/1202_printroom_boxes/japanese_prints/japanese_general notes.htm](http://www.vam.ac.uk/vastatic/microsites/1202_printroom_boxes/japanese_prints/japanese_general_notes.htm)
- Abb. 70-74: http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD3AE%3A25523&page_number=19&template_id=6&sort_order=1

Abb. 75: aus: Deutsches Filminstitut, Deutsches Filmmuseum, Museum für Angewandte Kunst Frankfurt (Hg.): Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom, Frankfurt am Main, 2008.

Abb. 76, 116: http://www.angewandtekunst-frankfurt.de/aktuell/dt/03_ausstellungx.html

Abb. 77, 78, 120, 130, 147: aus: Nara, Yoshitomo: Drawing file, Tokyo, 2005.

Abb. 79: http://www.galeriezinke.de/nc/exhibitions/exhibitions-detail/location/munich/exhibition/yoshitomo_nara/artwork/497/

Abb. 80: <http://www.marianneboeskygallery.com/publications/yoshitomo-nara/>

Abb. 81: http://www.marianneboeskygallery.com/publications/yoshitomo-nara_1/

Abb. 82: <http://www.artnet.com/ag/fulltextsearch.asp?searchstring=yoshitomo+nara>

Abb. 83: Foto E. Pippan

Abb. 84: http://www.galerieperrotin.com/artiste_.php?id=27&nom=Takashi%20Murakami&dossier=Takashi_Murakami&photo=portrait-KenjiYagibd.jpg#

Abb. 85, 86: http://www.marianneboeskygallery.com/exhibitions/2001_3_takashi-murakami

Abb. 87, 88: http://www.marianneboeskygallery.com/exhibitions/1999_1_takashi-murakami

Abb. 89: http://www.marianneboeskygallery.com/exhibitions/2003_4_takashi-murakami/

Abb. 90: <http://www.galerieperrotin.com/artiste-Mr.-31.html?PHPSESSID=7c6dbc1c1d19c8797847047a757f8d1d#>

Abb. 91-94: <http://english.kaikaiki.co.jp/artists/>

Abb. 95, 96, 97, 100, 115, 117-119, 121, 127, 128, 132-134, 142: aus: Nara, Yoshitomo: lullaby supermarket, Nürnberg, 2001.

Abb. 98: http://littlemissmeshell.typepad.com/photos/postcard_collection/postcards345.html

Abb. 99, 105: <http://www.superflatart.info/2007/12/>

Abb. 101: <http://www.metroactive.com/papers/metro/07.21.04/nara-0430.html>

Abb. 102: <http://metropolis.co.jp/tokyo/547/art.asp>

Abb. 104, 108, 124: aus: Nara, Yoshitomo: I don't mind, if you forget me, Yokohama, 2001.

Abb. 106: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=155756&page=23>

Abb. 107: <http://imagecache2.allposters.com/images/pic/EDF/960711-Do-Not-Disturb-c-1996-Posters.jpg>

Abb. 109: Koons, Jeff: Easyfun - Ethereal, Deutsche Guggenheim Berlin, New York/Berlin, 2000.

Abb. 110: <http://www.xanga.com/bluemonstrosity/250427925/item.html>

Abb. 111, 114, 136: aus: Masanao, Amano (Hg.): Manga Design, Köln (u.a.), 2004.

Abb. 112: <http://lungbug.blogspot.com/2007/07/manga-report.html>

Abb. 113: <http://www.viz.com/products/images/products/pd/pd1677.jpg>

Abb. 122: http://catmasutra.files.wordpress.com/2007/06/nara_yoshitomo_4401.jpg

Abb. 123, 125: http://www.galeriezinke.de/nc/exhibitions/exhibitions-detail/location/munich/exhibition/yoshitomo_nara/artwork/485/

Abb. 131: http://www.nomad.it/01_img_op_art_nara.jpg

Abb. 135: http://www.kultureflash.net/archive/154/YoshitomoNara_stephenfriedman.html

Abb. 137: http://www.davidshrigley.com/draw.htm#pgs/blanket_of_filth/1_time_to_choose.html

Abb. 138: http://www.davidshrigley.com/draw.htm#pgs/state_of_play/16_canibal.html

Abb. 139: http://www.artnet.de/artists/lotdetailpage.aspx?lot_id=63B9EAE426462ED20F552C941546F0A3

Abb. 140: <http://ilovethisworld.com/?p=436>

Abb. 141: <http://danceanielle.blogspot.com/search/label/Dzama>

Abb. 142:

Abb. 143: http://www.johnen-schoettle.de/relaunch/index.php?article_id=85&clang=0

Abb. 144: <http://www.artnet.com/artwork/425618688/423908466/raymond-pettibon-no-title-somebody-lit-up.html>

Abb. 145: aus: Nakas, Kassandra; Pfarr, Ulrich (u.a.): Funny Cuts. Cartoons und Comics in der zeitgenössischen Kunst, Bielefeld, 2004.

Abb. 146: <http://www.art-alarm.de/2007/presse/down/sturm.jpg>

Abb. 149: <http://www.cerealart.com/shopexd.asp?id=441>

Abb. 150: <http://www.cerealart.com/shopexd.asp?id=414>

Abb. 151: <http://www.cerealart.com/shopexd.asp?id=434>

Abb. 152: <http://www.bombsite.com/issues/72/articles/2314>

Abb. 153: <http://starbulletin.com/2005/04/10/features/story1.html> & http://www.reginarecht.de/portrait/portrait_18.htm

Glossar

<i>akahon</i>	– „Rotbücher“; wegen der vorherrschenden Umschlagfarbe
<i>aohon</i>	– „Grünbücher“
<i>Anime</i>	– Zeichentrickfilm
<i>bishōjo</i>	– „schönes Mädchen“; Idealbild der schönen jungen Frau
<i>bishōnen</i>	– „schöner Junge“; Idealbild des schönen Jünglings
<i>chibi</i>	– (child bodied) „winzig, zwergenhaft“; Mangafiguren in ihrer kindlichen Version, mit zu großem Kopf etc.
<i>DIY</i>	– Abkürzung für die Punk-Parole „Do it yourself!“
<i>dōjinshi</i>	– von Fans für Fans gemachte Manga-Zeitschriften
<i>ecchi</i>	– u.a. erotischer Manga; Softporno
<i>ehon</i>	– „Bildbücher“ (z.B.: <i>Nara ehon</i> , aus der Umgebung um Nara)
<i>emakimono</i>	– Bildrolle
<i>ezōshi</i>	– illustrierte Lesehefte
<i>gekiga</i>	– „dramatische Bilder“; Manga mit eher realistischer Darstellungsweise und ernsterer Thematik
<i>hentai</i>	– Hardcoremanga
<i>hiragana</i>	– eine der beiden japanischen Silbenschriften; im 9. Jahrhundert entwickelt und zuerst vor allem von adeligen Frauen verwendet
<i>josei manga</i>	– Manga für erwachsene Frauen
<i>kabuki</i>	– das traditionelle Theater des Bürgertums der Edo-Zeit; säkularer und weniger formell als das ältere, vom Buddhismus geprägte Nō-Theater der Samurai
<i>kamishibai</i>	– Papiertheater
<i>kana</i>	– die japanische Silbenschrift, unterteilt in <i>hiragana</i> und <i>katakana</i>
<i>kanazōshi</i>	– Hefte in Silbenschrift
<i>kanji</i>	– die sinojapanischen Schriftzeichen
<i>katakana</i>	– eine der beiden japanischen Silbenschriften; von buddhistischen Mönchen entwickelt
<i>kawaii</i>	– „niedlich“

<i>kemonomimi</i>	– „Tierohren“; menschliche Charaktere mit gewissen tierischen Merkmalen
<i>kibyōshi</i>	– Gelbumschlagbücher
<i>kodomo manga</i>	– Manga für Kinder
<i>koma-e</i>	– Einzelbilder; Text-Bild-Einheiten
<i>koma manga</i>	– Einzelbildmanga; vgl. Cartoon
<i>kowai</i>	– „furchteinflößend“
<i>kugi-e</i>	– „wie mit einem Nagel an die Wand geritzt“; Art Graffiti
<i>kusazōshi</i>	– „Allerleihefte“
<i>Magical Girls</i>	– Unterkategorie des <i>shōnen</i> -Manga; Thema sind durchschnittliche junge Mädchen, die magische Kräfte entwickeln
<i>Mahjong</i>	– beliebtes Gesellschaftsspiel für vier Personen, bestehend aus 144 Spielsteinen bedruckt mit Symbolen; ursprünglich aus China
<i>mangaka</i>	– Mangazeichner (<i>ka</i> bedeutet „Schöpfer“, „Macher“)
<i>mangashi</i>	– Mangalehrer, -meister
<i>„Namennayo!“</i>	– übersetzt sich als „Don´t lick me!“; entspricht ungefähr der Bedeutung von „Don´t mess around with me!“ oder „Don´t bullshit me!“
<i>nekomimi</i>	– „Katzenohren“ an einer Mangafigur deuten auf eine leicht erregbare Persönlichkeit hin
<i>Nihonga</i>	– „japanische Malerei“; Ende des 19. Jahrhunderts von dem Orientalisten Ernest Francesco Fenollosa und dem Kunsthistoriker Tenshin Okakura eingeführter Begriff; Nihonga sollte verloren geglaubte Techniken alter japanischer Malerei wiederbeleben und mit den neuesten Errungenschaften der westlichen Kunst vereinigen
<i>otaku</i>	– Synonym für Hardcorefans von Manga, aber auch anderen Subkulturen
<i>Pachinko</i>	– slot-machine-artige Spielautomaten
<i>ponchi-bon</i>	– „Punch-Bücher“
<i>ponchi-e</i>	– von <i>engl.</i> „Punch“ (Londoner Satirezeitschrift); erste japanische Karikaturen
<i>Rōmaji</i>	– das lateinische Alphabet, verwendet zur Umschrift japanischer Begriffe

<i>rorikon</i>	– „Lolikon“, abgeleitet vom Lolita-Komplex; bezieht sich auf die Darstellung minderjähriger Mädchen in erotischem Kontext
<i>sansuiga</i>	– Edo-zeitliche Malereigattung; Darstellungen von Berg- und Wasserlandschaften
SD	– „super deformed“; Darstellung einer Figur in übertrieben verzerrter Form, häufig extrem klein, mit stark verkürzten Gliedmaßen und übergroßem Kopf
<i>seinen manga</i>	– Manga für erwachsene Männer
<i>shōjo</i>	– „Mädchen“; Bezeichnung für junge Mädchen, die nicht mehr Kind, aber auch noch nicht reife Frau sind
<i>shōnen</i>	– „Junge“
<i>shunga</i>	– „Frühlingsbilder“; bildhafte erotische Darstellungen
<i>Silver Manga</i>	– Manga für Pensionisten
<i>toba-e</i>	– humorvolle, karikaturähnliche Darstellungen
<i>ukiyo-e</i>	– „Bilder der fließenden Welt“; Sammelbezeichnung für Malerei und Druckgrafik der Edo-Zeit
<i>uzumaki</i>	– „Spirale“; gleichnamiger Manga des Zeichners Junji Itō
<i>yamato-e</i>	– „japanische Bilder“; im Gegensatz zur chinesischen Tradition: Farbmalerien mit Tuschevorzeichnungen
<i>yaoi</i>	– erotisches Manga-Genre, das Liebesbeziehungen zwischen Männern thematisiert
<i>yonkoma-manga</i>	– Comic-Strip in 4-Panel-Form
<i>yuri</i>	– erotisches Manga-Genre, das Liebesbeziehungen zwischen Frauen thematisiert

Zusammenfassung

Der erste Teil der vorliegenden Arbeit beschäftigt sich mit der Entwicklung des Manga, beziehungsweise dem Bedeutungswandel, dem der Begriff „Manga“ über die Jahrhunderte unterlag. In der Edo-Zeit wurde der Begriff für Drucke und Skizzensammlungen verwendet und hatte in etwa die Bedeutung „buntgemischte Bilder“. Ende des 19. Jahrhunderts, als durch die erzwungene Öffnung Japans nach außen die Karikatur im westlichen Sinn Einzug hielt, griffen einige Zeichner zur Aufwertung ihres Berufes auf die Bezeichnung zurück. Von da über den cartoon- und comicstripartigen Manga ging im 20. Jahrhundert die Entwicklung bis hin zur narrativen Langform.

Im zweiten Teil wird das Werk des zeitgenössischen Künstlers Yoshitomo Nara vorgestellt und die Frage nach der Beziehung seiner Kunst zu Manga behandelt, sowie Aspekte seiner Themenwahl und Inspirationsquellen besprochen. Dabei wird versucht, nicht nur formal, sondern auch inhaltlich vorzugehen und hierbei Bezüge zwischen seinen Arbeiten und den genannten Entwicklungsstufen des Manga herzustellen: Edo-Zeit, Karikatur und Comic-Strip um 1900 und dem modernen Story-Manga. Ähnlich einem Mangakünstler erschafft Nara mit seinen oft bösen Kindern, Hunden und Mischwesen Parallelwelten, in die sich der Betrachter flüchten kann – Naras Wesen rebellieren an seiner statt – und ähnlich wie viele Manga schafft Nara die Gratwanderung zwischen „High“ und „Low“.

Curriculum vitae

Elisabeth Pippan

Geboren am 22. Juli 1977 in Klagenfurt

Wohnhaft in Wien

- 1983-19987 Volksschule Tigring, Gemeinde Moosburg / Ktn.
- 1987-1995 Ingeborg-Bachmann-Gymnasium, Klagenfurt, humanistischer Zweig
- 1995 Matura mit Schwerpunkt Bildnerische Erziehung

- 1995-1996 Auslandsaufenthalt als Au Pair in Philadelphia, USA
- 1996 Beginn des Studiums der Kunstgeschichte, Universität Wien, 1. Abschnitt
- ab 1999 Mitarbeit im Marionettentheater Schloss Schönbrunn und Ausbildung zur Marionettenspielerin
- seit 2002 Ensemblemitglied des Marionettentheaters Schönbrunn
- 2002-2004 Absolvierung des 1. Studienabschnitts Keramik an der Universität für Angewandte Kunst, Wien, Prof. Lorenz
- 2005-2008 Beendigung des Kunstgeschichtestudiums, 2. Abschnitt
- 2008 Einreichung der Diplomarbeit und Abschlussprüfung Kunstgeschichte