

Lebensorte und Vorstellungsräume:

Ein Blick auf Comics

aus der Sicht von Tokyo und Berlin

»Manga-Kunst« Um die Besonderheiten der derzeit bekanntesten japanischen Künstler in Worte zu fassen, greifen deutsche Kuratorinnen und Kuratoren gern auf das Schlagwort »Manga« zurück. Mit dieser japanischen Vokabel, die Graphic Novels, Cartoons und zum Teil auch Karikaturen bezeichnet, lassen sich sowohl ein bestimmtes Japanbild als auch ein medienpezifisches Bedeutungsspektrum aufrufen: Comics als Stereotypenverbreiter, als Projektionsfläche für kindliche Fantasien oder aber als artifizieller, semiotisch überdeterminierter Verwandlungsraum, der herkömmliche Identitätsmuster entkräftet. Selten werden aus der Außenperspektive Differenzierungen wahrgenommen. So steht Tokyo oft für ganz Japan und auch für dessen Comic-Kultur. Aber Kostümierungen wie die des Künstlers Yasumasa Morimura verdanken sich eher einem westjapanischen Humor, und die Arbeiten von Makoto Aida spielen auf Provinzialität an, etwa die seiner Heimat am Japanischen Meer. Wenn jemand Manga-Elemente auf eine »Tokyo«-spezifische Art einsetzt, dann Takashi Murakami.

In der deutschen Kunstzeitschrift *art* hieß es im Juli 2004: »Murakami [...] bedient sich der Massenware Comic und gibt den Massen Comics zurück.« Mit »Comics« sind dabei offenbar vor allem Figuren gemeint, ein Erkennungsmerkmal der weltweit florierenden Manga. Eigentlich für den privaten Gebrauch gedacht, werden sie unter Murakamis Hand plastisch und unheimlich lebensgroß, und sie betreten öffentliche Räume. Wie viele der heutigen »Manga«-Figuren (japanisch *kyara*), die in ihrer Abstraktheit an kein bestimmtes Medium mehr gebunden sind, haben auch sie zur Spezifik von Comics eine sehr lockere Beziehung. Dennoch suggerieren sie ein Bild des Manga: als nicht individuell, sondern kollektiv akzentuierter Raum der Träume und Begierden, in dem Ängste durch eine spürbare Einstimmigkeit sowie zu befolgende Regeln aufgefangen werden, und als hierarchisch organisierte Produktion, die kommerziellen Erfolg verspricht. So durchrationalisiert wie ihre Herstellung, so geschlossen sind auch die Formen von Murakamis Figuren. Statt Einblicke in die konstruktive Beschaffenheit von Medien und Konsum zu eröffnen, laden sie ein zur visuellen Bewegung über Oberflächen. Sie zeichnen sich aus durch eine futuristische Glätte, die jede Erinnerung an Materialität und Künstlerhand zu tilgen sucht. Damit favorisieren sie nicht nur ein bestimmtes Bild des Manga, sondern auch Tokyos: technisch perfekt und hochgradig kodifiziert, extrem beweglich und letztlich nicht nur geschichts-, sondern auch ortlos.

Manga-Hauptstadt Tokyo Die Comic-Hauptstadt Japans ist Tokyo, oder besser, die Manga-Hauptstadt, denn beispielsweise europäische Comics erhält man hier kaum. Aber trotz dieser Beschränkung ist Tokyo wohl die Comic-Hauptstadt der Welt: So viele Groß- und Kleinstverlage, so viele Redakteure, Zeichner und Leser, so viele Comics an Zeitungskiosken und auf Buchregalen gibt es nirgendwo sonst.

Manga-Hauptstadt ist Tokyo allerdings nicht nur als Ort, an dem sich die Kulturindustrie konzentriert und ein hohes Maß an Verkehr zwischen Menschen, Institutionen und Dingen vollzieht. Auch die Struktur der Stadt scheint sich mit der Manga-Kultur zu decken. So wie Tokyo in eine Vielzahl von Subzentren zerfällt (Shibuya, Akihabara, Yoyogi und so weiter), die bevorzugt von bestimmten Geschmacksgemeinschaften und Altersgruppen frequentiert werden, so zeichnet sich die japanische Comic-Landschaft durch eine Aufspaltung der Leserschaft auf unterschiedliche Genres und Magazine aus. Das Angebot hat seit den 1980er Jahren eine Breite erreicht, die es dem Einzelnen unmöglich macht, einen Überblick zu gewinnen: Gerade mit seiner enormen Quantität ist der Manga zur Nischenkultur geworden. Manga-Zeichnen und Manga-Lesen erfolgen ohnehin in Nischen. Die Macher ziehen sich zum Arbeiten zurück und viele Leser ebenfalls, weil sie Entlastung von direkter Kommunikation und Sozialität suchen. Das ist das Gegenteil jeglicher Kiezkultur, Großstadt pur als vermeintliche Freiheit in der Anonymität.

Tokyo zeigt zudem in weiten Teilen des Stadtraums eine Fassadenhaftigkeit, die dem Manga nahekommt. Vor allem Verkehrsknotenpunkte und Einkaufsviertel erscheinen visuell als Konglomerat von Oberflächen, die jeglichen Zugang zu einem wie auch immer gearteten »Wesen« der Gebäude – ihrer Konstruktion, ihrem Zweck – verbauen. Ein Überblick ist nur auf Stadtplänen möglich. Auf der Straße hingegen taucht man in ein Meer von Zeichen

ein. Diese konkurrieren miteinander und springen einen förmlich an. Doch wer nicht weiß, worauf zu achten ist, wird ohne ein vorheriges Studium von Texten in dieser hochgradig textualisierten Landschaft kein Kino und keine Buchhandlung finden. Wie ein Manga-Leser bewegt man sich durch die Straßen, ständig damit beschäftigt, die visuellen Informationen aufzunehmen und aus ihren Differenzen Schlussfolgerungen zu ziehen, die es einem erlauben weiterzugehen. Die Aufmerksamkeit wird in einem Maße absorbiert, dass kein Freiraum dafür bleibt aufzuschauen und innezuhalten, geschweige denn mit jemandem zu sprechen. Kaichiro Morikawa hat diese »Mangahaftigkeit« des Stadtraums 2004 im japanischen Pavillon auf der 9. Architektur-Biennale von Venedig thematisiert. Sein Konzept unter dem Titel *Otaku: persona=space=city* rückte das Stadtviertel Akihabara ins Zentrum, welches sich seit 1997 in das Mekka der Fans von Comics, Zeichentrickserien und Computerspielen verwandelt hat.

Tokyo ist als Manga-Hauptstadt sowohl eine konkrete Lokalität als auch ein imaginativer Raum. In heutigen Manga besitzt es für japanische Leser einen hohen Wiedererkennbarkeitswert. Das meint nur in den seltensten Fällen, dass die Stadt als gezeichneter Hintergrund tatsächlich ins Bild tritt wie bei Katsuhiro Otomo in *Das Selbstmordparadies* (1981/82) und *AKIRA* (1982–1990) oder bei Kotobuki Shiriagari in *Haikai rojin Don Quihote (Stadtstreicher Don Quichotte, 2000/01)*. Meist hält man Tokyo bereits vor jeglicher Kennzeichnung für den Handlungsort. Manga wie die ins Deutsche übersetzten *Helter Skelter* (1996/2003) von Kyoko Okazaki oder *Happy Mania* (1996–2001) von Moyoco Anno spielen in einer Metropole, in der die Gegensätze von Authentizität und Künstlichkeit, von Lokalspezifischem und Globalem nicht mehr greifen. Um 1970 konnte der Zeichner Yu Takita die Erinnerung an das Stadtviertel seiner Kindheit, das im März 1945 den Bombardements zum Opfer gefallen war, noch im Manga heraufbeschwören (*Terashimacho kitan/Geschichten aus dem Stadtteil Terashima, 1968–1972*). Doch seit der *bubble economy* mit ihrem Spekulationsboom ist »Tokyo« kaum noch von den Geistern der Vergangenheit bevölkert. Nun dominieren die Figuren der Kultur-Konsumindustrie. Das zeigen die beiden Blätter des Schweizer Zeichners M. S. Bastian *Liebes Tôkyô* und *Böses Tôkyô* (2003).

So einseitig wie dieses Tokyo-Bild ist allerdings auch die Vorstellung vom Manga. Seit den 1960er Jahren gab es in Tokyo immer wieder Versuche, die kommerzielle Bewegungsform des Mediums in den Dienst experimenteller Kreativität zu stellen, zum Beispiel durch das Magazin *Garo* (1964–2002), dessen Nachfolger *Ax* (seit 1998) gegenwärtig eines der wichtigsten Foren für alternative Comics darstellt. Doch das, was man vom Manga im Guten wie im Schlechten erwartet, wird durch die Wochen- und Monatsmagazine mit den höchsten Auflagen bestimmt, deren Marktführer sich an Jungen und männliche Jugendliche richten. Nummer eins ist das seit 1968 bestehende Magazin *Shonen Jump* mit wöchentlich etwas mehr als drei Millionen Exemplaren (was allerdings nur noch gut die Hälfte der um 1990 erreichten Spitze darstellt). Ökonomisch nahezu gleich stark sind mittlerweile die Comicmagazine, die aus der *game*-Kultur hervorgegangen sind.

Ob *game*-nahe Fan-Produktion oder klassischer Jugendcomic – Tokyo ist die Hauptstadt des Manga als Kulturindustrie, zentriert um ein spezifisch japanisches Publikationsformat, das Manga-Magazin. Damit wurde seit den späten 1950er Jahren Osaka der Rang abgelaufen. Auch der legendäre Vorreiter des japanischen Comicromans, Osamu Tezuka, begann seine Karriere in der westjapanischen Stadt. Hier veröffentlichte er seinen ersten Bestseller *Shintakarajima (Die neue Schatzinsel, 1947)*, ein Buch von knapp 200 Seiten, das sich 400 000-mal verkaufte. Solche Kindercomics erhielt man allerdings nur vor Ort in bestimmten Süßwaren- und Spielzeuigläden. In Tokyo verlegte man damals noch in erster Linie gediegene Bilderbücher sowie Kinderzeitschriften, die Comics nicht den Vorrang einräumten. Reine Manga-Magazine, ab 1959 sogar im Wochenrhythmus, entstanden dort erst, nachdem sich die hauptstädtischen Verleger von der Attraktivität des *story manga* à la Tezuka überzeugt hatten. Währenddessen tauchte in Osaka eine neue Spielart der buchbasierten Comics auf: *gekiga* (etwa: Bilderdramen). Diese wurden von »Leihbuchhandlungen« (*kashihon'ya*) herausgegeben,

wo man sie zu einem geringen Entgelt ausleihen konnte. Dank dieser Orte standen junge, noch nicht etablierte Zeichner in einer engen Wechselbeziehung mit ihren Lesern: jungen Proletariern, Oberschülern und Studenten. Eine solche durch Manga in Buchform vermittelte Gemeinschaftlichkeit verkörperte Osaka.

Der Modernisierungsschub der 1960er Jahre aber brachte eine »Industrialisierung« der Comic-Branche mit sich. Ihr Schwerpunkt verschob sich nach Tokyo, in das Zentrum der Manga-Magazine, und damit von einem konkreten Ort geteilten Alltags in einen massenmedialen Raum. Von nun an sollten sich Zeichner und Leser indirekter begegnen, vermittelt über die Instanz des Redakteurs. Er nahm Erstere unter seine Fittiche und beeinflusste konzeptionell die entstehende Geschichte, ließ aber auch die Rezipienten über laufende Serien abstimmen und gab ihnen damit das Gefühl, an der Gestaltung des jeweiligen Magazins unmittelbar beteiligt zu sein. Auf das Publikationsformat des Manga-Magazins und die zentrale Rolle des Redakteurs gehen in ökonomischer wie ästhetischer Hinsicht letztlich diejenigen Manga-Serien zurück, die als unterhaltsames Konsumgut für Teenager seit den 1990er Jahren globale Erfolge verbuchen.

Comic-Dorf Berlin Im Hinblick auf Comics ließe sich Tokyo mit europäischen Städten wie Brüssel, Paris oder London vergleichen, aber wohl kaum mit Berlin. Als Vertreterin Deutschlands, welches sich ohnehin durch Dezentralität auszeichnet und keinen »nationalen« Comic-Stil für sich reklamieren kann, käme eher Hamburg infrage. Dort hat der Carlsen-Verlag seinen Sitz, und die Hochschule für Angewandte Wissenschaften zieht den Comic-Nachwuchs an, unter anderem weil die aus Berlin stammende Zeichnerin Anke Feuchtenberger dort als Professorin tätig ist. Durch sie und andere Ostberliner Grafiker war Berlin in den 1990er Jahren für viele Kenner zur ästhetisch interessantesten Comic-Szene des deutschsprachigen Raums avanciert.

Die Mauer hatte bewirkt, dass sowohl in Ost- als auch in Westberlin eine je eigene, aber gleichermaßen außergewöhnliche Comic-Kultur entstand. In Westberlin gab es zwar keine großen Verlage, aber wie anderswo in Deutschland auch ein breites Angebot an Übersetzungsausgaben in Heftchen- und Albenform. Comics aus Berlin standen oft im Kontext von alternativen Bewegungen, beispielsweise die von Gerhard Seyfried, der ab 1981 hier veröffentlichte. Viele ortsansässige Zeichner bevorzugten die kleine Form und publizierten meist in der nicht auf Comics spezialisierten Presse, so *OL*, den man aus der *Berliner Zeitung* kennt, oder *Fil*, der sich im Stadtmagazin *Zitty* mit der Serie um die beiden berlinernden Schweine Didi und Stulle einen Namen gemacht hat. Im insularen Westberlin kristallisierte sich heraus, was die deutsche Comic-Kultur bis heute auszeichnet: Interkulturalität. Seit den späten 1960er Jahren traten Comics als ein gleichermaßen supranationales wie regionales Medium in Erscheinung. Der Mainstream stand in einer engen Beziehung zum anglophonen und frankophonen Raum; am Gegenpol blühten landesweit kaum kompatible lokalspezifische Schöpfungen.

In Ostberlin waren weder die Unterhaltungsware noch die bürgerbewegte Satire offiziell zugänglich, doch seit den 1970er Jahren durchaus präsent dank Entspannungspolitik und den entsprechenden Mitbringenseln aus dem Westen. Es gab aber auch ein paar einheimische Comics, die nicht »Comics« hießen, allen voran das *MOSAİK*, ein monatliches Heft mit fortgesetzten Abenteuergeschichten, das seine Popularität dem zwischen 1955 und 1975 maßgeblichen Zeichner Hannes Hegen verdankte und sogar die deutsch-deutsche Vereinigung überlebte. Im Namen der »Bildergeschichte« hatte die DDR-Kulturpolitik versucht, es auf nationale Spezifik zu verpflichten, das heißt auf deutsche Traditionen in staatssozialistischem Gewand. Doch die Geschichten spielten im Ausland (wenngleich nicht dem politisch zu sensiblen zeitgenössischen), und wer *Asterix* kannte, entdeckte trotz aller Zurückhaltung bei Sprechblasen und Pengwörtern mehr strukturelle Ähnlichkeiten, als den Zensoren lieb gewesen sein dürfte. Kurz gesagt, sogar im Osten entzogen sich Comics der Nationalisierung. Nur standen Lesern wie Zeichnern hier mehr interkulturelle Referenzen zur Verfügung als die auf die amerikanische beziehungsweise westeuropäische Popkultur. Aus der DDR stammende Comic-Künstler wurden auch durch osteuropäische Grafik- und Bilderbuchtraditionen sowie durch populärkulturelle Importe aus Ungarn und Polen geprägt.

Ein regelrechtes Archiv dieser Einflüsse hat Atak zusammengetragen. In handgezeichneten Annoncen, die seine Comics begleiten, zollt er Hannes Hegen und Hergé, Walt Disney, Jack Kirby und Gary Panter Respekt und holt mit deren Figuren ferne Räume an den Ort des eigenen Alltags. *Characters* sind für ihn ähnlich zentral wie für den eingangs erwähnten Takashi Murakami. Doch im Unterschied zu dessen Lichtgestalten fehlen Ataks Figuren – den erinnerten wie den neu erfundenen – die Niedlichkeit, die Ortlosigkeit, die Nagelneuheit und nicht zuletzt die Privilegierung des Augensinns über den Tastsinn. Westliche Comics waren in Ostberlin, wenn überhaupt, nur von Freunden zu bekommen und trugen daher die Gebrauchsspuren ihrer vorherigen Leser, fast wie einst in den japanischen »Leihbuchhandlungen«. Selbstgefertigte Comics wiederum konnten nur von Hand vervielfältigt und im Freundeskreis herumgereicht werden. Heute stehen Kopiermaschinen und Computer zur Verfügung, doch sind Comics für Atak und andere Berliner Zeichner nach wie vor weniger ein kulturindustrielles als ein persönliches Medium, das wegen seines besonderen Potentials, Brüche, Ängste und Spannungen auszuloten, interessiert. In seiner sechsteiligen Comicserie *Hunde über Berlin* (in *Ataks Wundertüte*, Nr. 3–8, 2000/01) lässt Atak den Teufel in Gestalt des Hundes Beelze über die Hauptstadt herfallen. Zusammen mit Tauben und Hunden als »Kampfmaschinen« nisten in Berlins Labyrinth alter schmutziger Straßen Bosheit, Aggressivität und Einsamkeit. Auf den Seitenflächen des Comics treffen verschiedene Texturen aufeinander. Sie bremsen die Vorwärtsbewegung des Lesers, so wie auch das dargestellte Berlin keinerlei konsumkulturelle Dynamik aufweist.

Aus dem Blickwinkel von Tokyo darf man Berlin getrost als Comic-Dorf bezeichnen. Das ist nicht abwertend gemeint, sondern zielt auf die Überschaubarkeit, Handwerklichkeit und Gemeinschaftlichkeit, die sich hier beobachten lässt. Für die Ostberliner Wendezeit 1989/90 war neben dem Kreis um Atak und CX Huth die sogenannte *PGH* »*Glühende Zukunft*« ästhetisch maßgebend, zu der neben der bereits erwähnten Anke Feuchtenberger zum Beispiel Henning Wagenbreth, heute Professor an der Berliner Universität der Künste, gehörte. Gut ein Jahrzehnt später machte eine weitere Gruppe von Zeichnern, die ebenfalls von der Kunsthochschule Berlin-Weißensee kamen, auf sich aufmerksam: *Monogatari* (Erzählung). Ganz anders, als ihr japanischer Name vermuten lässt, versuchten sie sich nicht im Kopieren rasanter Manga, sondern im Entdecken des eigenen unspektakulären Lebensorts mit dem Mittel der Comicreportage als »Alltagsspionage« – so ein Wort im Titel ihres 2001 erschienenen ersten Sammelbands. Jens Harder und Mawil haben sich seither auch einzeln als Comicerzähler etabliert, aber an Comics als einem handgemachten Medium festgehalten, hinsichtlich des individuellen Strichs wie hinsichtlich des persönlichen Blicks auf die Welt. Zeichnerinnen und Zeichner wie diese sind vor allem durch kleine Berliner Verlage gefördert wurden, zum Beispiel durch Jochen Enterprises (1989–2000) und Reprodukt (seit 1991).

Die Manga-Hauptstadt Tokyo mit dem Comic-Dorf Berlin zu konfrontieren, lohnt sich, so unwahrscheinlich das im ersten Moment auch klingen mag. Gerade die Andersartigkeit rückt Vereinseitigungen ins Licht. Damit stehen nicht nur Stadtbilder, sondern auch verschiedene Vorstellungen von »Comics« zur Diskussion, zumindest in folgenden drei Punkten: Erstens hat man sich zu entscheiden, ob man Manga als Comics oder vielmehr als etwas Unvergleichbares verstehen will. Sowohl der japanische Diskurs als auch die ausländischen Manga-Fans gehen tendenziell von Letzterem aus, denn Japans Comic-Industrie hatte seit den 1970er Jahren in einem Maße auf den interkulturellen Austausch verzichten können, dass in Vergessenheit geriet, wie viel der Manga in seiner historischen Entwicklung der europäischen Karikatur und den amerikanischen *comic books* zu verdanken hat. Wenn heute ein nicht in erster Linie am eigenen Land interessierter Blick aufs Ausland gerichtet wird, dann durch alternative Magazine wie das erwähnte *Ax*. Zweitens stellt sich die Frage, ob Comics im Dienste der Komplexitätsreduzierung, wenn nicht gar Infantilisierung stehen oder sich im Gegenteil durch eine hochgradige semiotische Komplexität auszeichnen. In Deutschland hatte man lange Zeit Schwierigkeiten damit, gleichzeitig lesen und schauen zu sollen. In Japan fühlen sich die meisten Leser, die

älter als 50 sind, heutzutage zwar nicht von dem Medium als solchem, wohl aber von jenen Serien für Teenager überfordert, die alles und jedes mit comicspezifischen Zeichen geradezu überdeterminierend ausstatten, sich bis hin zum gleichförmigen Erscheinungsbild der Charaktere aus Datenbanken zu bedienen scheinen und Erzählwelten entfalten, in die man nur bei kontinuierlichem Engagement einzusteigen vermag. Der Vergleich von Tokyo und Berlin führt drittens zu Unterschieden im Verhältnis von Comics und Kunst. In Japan meinen neuerdings sogar Künstler wie Murakami, dass der Manga mit seinem breiten Spektrum »Kunst« nicht mehr nötig habe. Ohnehin haben sich Tokyoter Zeichner stets mehr durch spannende Geschichten als durch individuelle grafische Stile empfohlen. Berlinerinnen und Berliner hingegen erstaunen oft mit elaborierten Bildfindungen, und viele betreiben Comics als Kunst. Am Beispiel von Atak, der neben Comics auch Illustrationen veröffentlicht und Installationen ausstellt, wird allerdings deutlich, dass im Namen von Kunst nicht Statusfragen, sondern neue Konzepte interessieren.

»Tokyo« in Berlin Zu Ataks Ikonen der Popkultur zählt Osamu Tezukas Astroboy, und in *Hunde über Berlin* zitiert er mit dem Close-up eines entsetzten, tränenüberströmten Gesichts explizit Hino Hideshi, einen japanischen Horror-Zeichner. Berliner Manga-Fans werden bis hierher folgen können, denn wenigstens bildlich stellt sich eine Verbindung zu ihren Vorlieben, den bei gleichaltrigen Japanerinnen und Japanern beliebten Serien, her. Der von Atak ebenfalls erwähnte Manga-Avantgardist Yoshiharu Tsuge dürfte ihnen dagegen nichts sagen, und Suehiro Maruo, dessen *Der lachende Vampir* 2003 auf Deutsch erschien, wird ihnen kaum als »Manga« gelten. Was dazu gehört, resümiert Fil gelegentlich: großäugige Mädels, niedliche Monster und exotische Schriftzeichen, die – bei ihm zumindest – durchaus auf dem Kopf stehen können, weil sie ohnehin niemand versteht und weil es um ein Verstehen im herkömmlichen Sinne ja auch gar nicht geht.

Während Berliner Comics in der Manga-Hauptstadt unbekannt sind, gehört »Tokyo« mittlerweile zum Alltag Berlins. Manga-Übersetzungen haben im Kulturkaufhaus ebenso ihren Platz wie im Comic-Spezialgeschäft. Und spätestens seit Busfenster von Werbung so überzogen sind, dass die Außenwelt nur noch durch ein Punktraster gefiltert ins Blickfeld gerät, wird sogar in Berlin »Natürlichkeit« obsolet. Man ist angelangt im »Reich der Zeichen«, wie Roland Barthes vor knapp vier Jahrzehnten Tokyo charakterisierte. Wenn es einen gemeinsamen Nenner der unterschiedlichen Vorstellungsräume, die unter dem Namen »Manga« in Berlin koexistieren, gibt, dann ist es das von Barthes beobachtete Spiel der Signifikanten. Dieses aber ist kein Monopol Tokyos oder einer bestimmten Variante des Manga, sondern heute im Zuge von Informationsgesellschaft und Hyperökonomisierung ein globales Phänomen. Mit Comics als einem nicht auf Abbildung verpflichteten Medium lässt sich in diesen Zeiten Unterschiedliches anstellen: heilsamer Eskapismus befördern, unwirkliche Wirklichkeit leben, wirklichkeitsfremdes Reinheitsstreben (auch ein nationalistisches) unterlaufen. Und all das an ein und demselben Ort, vielleicht sogar durch ein und dieselbe Person. Großstädte wie Tokyo und Berlin sind für ein Nachdenken über Comics gerade wegen der verschiedenen Verschränkungen von gelebter Lokalität und erlebter Globalität interessant.