

ZEICHEN DER ZEIT

Anime – japanische Comic-Serien

Seit einigen Jahren finden japanische Comic-Serien zunehmend auch bei uns Anklang. In den Programmen von RTL2 (aber auch SAT1, Premiere World, TRT international) laufen täglich außer am Wochenende solche Filme. Ihre Merkmale sind ein relativ flach gezeichneter Szenenhintergrund, wenig ausgestaltete Figuren mit übertrieben großen Augen und angedeutetem Mund und rudimentärer Nase. Der Gesichtsschnitt und Augenausdruck der menschlichen Figuren ist relativ einheitlich, nach einem Muster gezeichnet. Bezüglich der Mimik gibt es wenig Variation, vor allem Mund und Augen verändern sich nur geringfügig. Walt Disney ließ seine Filme mit viel größerer Detailtreue zeichnen. Es herrschen übermäßig viele Action-Szenen vor.

Bemerkenswert an diesen Comics ist nun nicht, dass sie Massenware sind – in Japan werden z.B. »Mangas«, kleinformatige, dicke Hefte zum Einmalgebrauch in großen Mengen produziert (laut »Spiegel«, 10/2001, S. 78 machen in Japan Mangas mehr als ein Drittel aller Druckerzeugnisse aus) –, sondern dass sie im Verbund mit anderen Medien auftreten. Vorreiter sind Computerspiele mit Minimalgrafik für Spielgeräte von Game Boy-Größe. Parallel dazu kamen Sammelbilder. In regelmäßigen Abständen wurden Kinofilme als Effektverstärker eingesetzt. Das Ganze erfolgt in an- und abflauenden Wellen und hält Ein- und Auszug in den Schulklassen verschiedener Stufen.

Jeder Kontinent, jedes Land hat seine Eigenheiten. Die eine Serie tritt hier auf, dort überhaupt nicht. In Deutschland sind die TV-Sendungen seit geraumer Zeit zu sehen. Die Sammelkarten überschwemmen den Markt: Vor einigen Jahren waren die Magic-Karten groß

in Mode, Pokémon löste sie ab (die Spiel- und Sammelstrategie ähnelt sich), Digimon lief an und Sailor Moon könnte ein Erfolg werden.

Auch für Sailor Moon Sammelkarten gibt es wie bei Pokémon Spielregeln. Der Präsident der Herstellerfirma bekannte offen: »Vielleicht 20 Prozent der Kinder, die Pokémon-Karten kaufen, verstehen das Spiel; der Rest spielt entweder eine vereinfachte Version oder sammelt ganz einfach nur die Karten.« Da das Gesamtregelwerk sehr komplex zu sein scheint, wird der Interessierte zur Beantwortung seiner Fragen auch gleich auf die Webseite der Firma gelockt. Die Regeln stehen als PDF-File zum Download bereit.

Untersucht man die Geschichten etwas näher, stellen sich bemerkenswerte Fakten heraus, die nachdenklich stimmen können, wenn man sich die Frage nach dem erstaunlichen Erfolg dieser Comic/Karten/Spiele-Szene stellt und worauf sich dieser stützt. Ein Schlüssel für mich war die Bearbeitung eines Buches zum Thema Schamanismus, der mich vor allem Pokémon unter neuem Blickwinkel sehen ließ: Hier wird wie bei vielen Comicserien die übersinnliche Welt nicht nur mit einbezogen, sondern die Realitätsebenen werden schnell



und häufig gewechselt. Ich will vor allem drei Serien etwas näher beleuchten: Pokémon, Sailor Moon und Digimon.

Schamanismus – Pokémon

Was ist die zentrale Aufgabe eines Schamanen in traditionellen Gesellschaften? Er heilt den Körper und die Seele eines kranken Menschen, selten einer ganzen Personengruppe. Hierzu setzt er Heilmittel, vorzugsweise pflanzliche Pharmazeutika ein und bringt die gestörte oder unterbrochene Verbindung des Kranken mit der geistigen Welt wieder in Ordnung. Letzteres ist häufig die Voraussetzung für eine körperliche Gesundung. Arbeitet der Schamane mit der geistigen Welt und ihren Wesenheiten, benötigt er zuvor Kenntnisse und eine tiefgreifende, umfassende Umwandlung, eine Initiation. Diese Einweihung dauerte in der Regel drei Tage und war mit der Weckung der Gaben außersinnlicher Wahrnehmung verbunden. Gleichzeitig wurde der Schamane mit seinen Schutz- und Hilfsgeistern sozusagen blutsverwandt. Die Hilfsgeister konnten sich in Tiergestalt verwandeln, der Schamane ebenso.

Bei einer Ritualsitzung wechselt der Schamane die Bewusstseinssebene und setzt seine Tätigkeit auf der anderen Seite (in der geistigen Welt) fort. Die Hilfsgeister unterstützen ihn hierbei tatkräftig, je nach ihren speziellen Kenntnissen oder Fähigkeiten. Sie treten in vielerlei Gestalt auf: fischartig, krötengestaltig, vogelähnlich. Je mehr Hilfsgeister ein Schamane hatte, desto mächtiger wurde er. Ein besonderes Verhältnis hatte der Schamane zu seinem Schutzgeist, wobei dieser häufig eine weibliche Geistmacht in Tierform oder in anthropomorpher Gestalt ist. Dem Schutzgeist wurde häufig ein Figürchen oder Behältnis als (temporäre) Wohnstätte zur Verfügung gestellt, ihm wurden Speise-, Trank- und andere Opfergaben verabreicht.

Die Grenze zwischen Schutz- und Hilfsgeist wurde selbst in den alten Gesellschaften nicht immer streng gezogen.

In der Regel kämpfte der Schamane in der geistigen Welt gegen Dämonen. Selten trat er gegen andere Menschen (Zauberer) und deren Hilfsgeister an.

Bei Pokémon (Pokémon ist eigentlich die Abkürzung für **Pocket Monster**) wirkt eine Kinder- bzw. Jugendlichengruppe zusammen. Der Ort des Geschehens ist meist die reale Welt, in der es aber Einrichtungen gibt, die wir im allgemeinen so nicht kennen. Dem Fußball- oder Sportstadion nachempfunden gibt es Pokémon-Arenen und Wettkämpfe. Der Pokémon-Trainer (Schamane) hat sein Pokémon (Schutz- oder Hilfsgeist) im Pokéball (Seelenbehältnis). Das Pokémon nimmt den Kampf auf, sobald es aus dem Ball durch Werfen desselben befreit wird, und setzt seine magischen Fähigkeiten gegen ein anderes Pokémon ein. Beim Sieg kann es dessen Fähigkeiten übernehmen. Ein Pokémon-Trainer kann durchaus mehrere Pokébälle haben, in denen je ein Pokémon sein Dasein fristet, und er kann mit Hilfe des Balles auch neue, unbekannte Pokémons fangen, um sie zu trainieren.

In der Fernsehserie wird der Protagonist Ash von seinem Pokémon Pikachu und zwei Freunden mit ihren Pokémons begleitet und erlebt ein Abenteuer nach dem anderen, immer mit Blessuren, aber am Ende siegreich. Der Trainer-Schamane lernt, das Pokémon (Schutzgeist) entwickelt sich. Die Trennung wird dadurch deutlich, dass jeder Trainer sein Lieblings-Pokémon hat, den Schutzgeist, der dem Schamanen besonders eng verbunden ist, und mehrere Pokémons in Bällen (Hilfsgeister), die bei besonderen Aufgaben eingesetzt werden. Das Ganze hat die Signatur eines Einweihungsweges mit Prüfungen und einem angestrebten Ziel, nämlich der beste Pokémon-Trainer zu werden bzw. die Erleuchtung zu erfahren. So wie der Schamane seine Seelenreise häufig mit deutlichen Merkmalen der physischen Welt schildert, trägt auch die Handlungsebene der Pokémon-Abenteuer diese Zeichen, wobei dem gelegentlichen Beobachter nicht deutlich wird, ob es sich um



den physischen Plan oder eher eine übersinnliche Ebene handelt. Die gelegentlichen Magier-Zweikämpfe finden auch ihr Bild. Es gibt ein Paar, das sogenannte Team-Rocket, das die allgemeine Herrschaft anstrebt und sein Katzen-Pokémon hat, einfallsreich ist, aber letztlich immer verliert.

Sailor Moon – Planetengeister

Bei Sailor Moon besteht eine Gruppe Mädchen ein Abenteuer nach dem anderen. Sie sind Teenager und überaus langbeinig. Wird die Situation gefährlich oder unüberschaubar, so wird mittels eines magischen Gegenstandes eine übersinnliche Wesenheit zur Hilfe herbeigerufen. Die Hilfe kann in Form eines Rates kommen oder direkt als Aktion. Die Wesenheiten sind den traditionellen Planeten zugeordnet. Direkt benannt werden die »Inneren Sailor Kriegerinnen« Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Venus, Sailor Mars, Sailor Jupiter. Nach ihrem Anruf erscheinen diese Planeten-Geister in einer wachsenden Licht- und Machtentfaltung, also einer »Glorie«. Die Handlung geschieht nach bekanntem Muster: Die Seite der Guten erhält zwar Blessuren und Teilniederlagen, siegt aber am Ende, wenn

auch knapp, so doch immer. Von der Gewandung her überwiegen rot und blau, kombiniert mit weiß. In späteren Folgen tauchen dann auch die Planeten-Geister der Wandelsterne von Saturn bis Pluto auf. Deren Farben sind dunkel bis schwarz, ihr Wirken nicht unbedingt positiv.

Ein Erd-Geist taucht später in der Serie ebenfalls auf – interessanterweise von einem dunkelhaarigen jungen Mann verkörpert.

Ohne den Inhalt der Serie hier referieren zu können, will ich einige Schlaglichter wiedergeben. Der »Messias der Stille« ist eine dunkle Gegenmacht, die von den Sailor-Kriegerinnen bekämpft wird. Der heilige Gral mit seiner positiven Liebekraft wird von Sailor Moon gerufen und eingesetzt, aus Sailor Moon wird Super Sailor Moon, und mit gemeinsamer Anstrengung wird die dunkle Seite überwunden. Am Gebrauch der Begriffe wird deutlich, wie esoterische Elemente ohne Zögern eingesetzt und teilweise völlig verfremdet werden.

Bei Sailor Moon werden die TV-Filme zusätzlich in Comic-Hefte übertragen und als Fortsetzungsgeschichten gedruckt. Vom Design her werden insbesondere Mädchen angesprochen. Jedes Heft enthält Briefe und Bilder von Leserinnen. Die Bilder sind mehr oder minder ausgeschmückte Wiedergaben der kurzberockten japanischen Schulmäd-



chen. Jedem Heft liegt zusätzlich ein billiger Modeschmuckartikel bei. In Japan gibt es mehrere Musicals, die Lieder und CDs sind auch bei uns erhältlich. Computerspiele finden sich nicht so wie bei Pokémon, dafür aber Musik-CDs, Mangas, Chatrooms auf den entsprechenden Internetseiten und Kostüme zum Verkleiden.

Digimon – Artusrunde

Bei der TV-Serie Digimon (= **Digital Monster**) ist der Ebenenwechsel klar. Ein kleines technisches Gerät versetzt die sieben jugendlichen Digi-Ritter in die Lage, zwischen der normalen Welt und der Digi-Welt hin- und herzuwechseln. Die Digi-Monster haben deutliche Saurierähnlichkeit, während die Pokémon häufig Kleintieren oder Pflanzen ähneln. Die Kinder empfinden Digimon auch deutlich als »härter«, mit mehr *action*, brutaler. Während die Pokémon bis auf wenige Ausnahmen (Schutzgeister) in ihrem Behältnis bleiben, begleiten die Digi-Monster ihre menschlichen Partner. Im Kampf entwick-

keln sie sich (sie »digisieren«, was immer das Kunstwort bedeuten mag) und erlangen übernatürliche Zerstörungsfähigkeiten. Der Kampf zwischen guten und bösen Mächten wird hier sehr konkret geschildert.

Die gesamte Gruppe der Digi-Ritter wurde in der letzten Sendung digisiert, d.h. auf eine neue Seinsebene transferiert. Dargestellt wurde dies im Bild in einer Auflösung der Körper im Prozess des Hochfliegens in eine endlose Folge von Bits, also Nullen und Einsen, den Ziffern des digitalen oder binären Systems.

Die neuesten Sendungen drehten sich um die Suche nach einem achten Digi-Ritter. Die Gruppe der Digi-Ritter, ihre Bewährungs- und Hilfeleistungen erinnern stark an die Ritter der Tafelrunde.

Die beiden Serien Sailor Moon und Digimon sind mittlerweile aus dem TV-Programm abgesetzt. Pokémon wurde ergänzt durch weitere Serien wie Dragon-Ball und Dragon-Ball Z – weitere Serien mit starker Betonung der über- und untersinnlichen, mystischen Welten und viel Kung-Fu-Action. Im Herbst 2002 beginnt eine neue Pokémon Serie – die nächste Welle rollt also an.

Berüchtigt wurde der sogenannte Pokémon-TV-Zwischenfall in Folge 38 der ersten Filmreihe. Eine »Elektroschockattacke« von Pikachu wurde dargestellt durch 5 Sekunden lang in kürzester Zeitfolge wechselnde rotblau-Hintergründe, die ca. zwei Drittel der Bildfläche einnahmen. Rund 1000 Kinder erlitten spontane epileptische Anfälle. Seither dürfen Game Boys in Deutschland nur noch mit Warnhinweis verkauft werden.

Zieht man ein vorsichtiges Resümee, dann kann man sagen, dass die Serien deshalb so erfolgreich sind, weil sie deutliche Anlehnung an ihre geistigen Vorbilder zeigen. Ihre spirituellen Inhalte werden geschickt in die Comic- und Phantasywelt transferiert. Die Idee der Reinkarnation zum Beispiel wird so von einem riesigen Industriezweig gewinnbringend vermarktet. Es werden Spielzeuge, Fernsehsendungen, Computerspiele auf den Markt gebracht, die nur deshalb ankommen,

weil die Kinder heute, wenn auch vielfach unbewusst, mit diesem Wissen auf die Welt kommen. Ob durch derartige Spiele die Suche nach eigener Entwicklung eher behindert als gefördert wird, müssen sich Eltern und Pädagogen fragen – allerdings ohne vorschnell mit platten Antworten aufzuwarten. Auf die seit kurzem immer mehr vertriebenen Mangas sollte man ein besonderes Augenmerk lenken (siehe folgenden Beitrag).

Eine Schülerin der Waldorfschule Aachen erarbeitete sich das Thema »Mangas« als 12.-Klass-Abschlussarbeit. Sie kann im Internet eingesehen werden: <http://home.t-online.de/home/wolfgang.creyaufmueller/schamanismus.htm>; http://www.waldorfschule-aachen.de/schule/abschluesse/jahresarbeiten/mangas.htm_

Wolfgang Creyaufmüller

Der Manga-Kult – Sucht nach »überflutenden Bildern«

Mangas, das sind Comics aus Japan, die dort schon seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges einen Großteil des Marktes an gedruckten Medien, heute etwa 40 Prozent, ausmachen. Mangas sind Bildgeschichten, überwiegend schwarz-weiß gehalten, die in Japan von großen Teilen der Bevölkerung täglich konsumiert werden. Jährlich werden in Japan etwa zwei Milliarden Manga-Magazine aufgelegt, ein Viertel des Umsatzes mit Druckerzeugnissen wird von nur wenigen Medienkonzernen mit den Mangas erwirtschaftet. Nun sind seit Beginn der neunziger Jahre diese Comics auch nach Europa gelangt und haben innerhalb der letzten zwei Jahre, besonders aber in diesem Jahr einen regelrechten Manga-Kult unter Deutschlands Jugendlichen ausgelöst. Es gibt allorten und natürlich im Internet Manga-Klubs, und die deutschen Comic-Verlage wie Carlsen oder Ehapa, aber auch diverse private Fernsehkanäle wie RTL2 oder MTV haben sich mittlerweile einen beachtlichen Markt erschlossen, auf dem inzwischen mehrere Monatsmagazine wie »Manga-Power« oder »Banazai« sowie diverse Serien in Buchformat, jährlich inzwischen an die 200, erscheinen, bzw. im Fernsehformat als sogenannte »Anime« (japanischer Zeichentrickfilm) gesendet werden. Sie heißen »Dragonball«,

»Escarflowne« oder »Angel-Sanctuary«. Es gibt mittlerweile schon entsprechende DVDs und Videospiele.

Was ist das Besondere an dieser japanischen Art des Comic? Man-ga bedeutet: überfließende, ungebändigte Bilder. Und das sind sie in der Tat. Besonders in den neunziger Jahren hat sich die traditionelle Form des Manga in Japan in Richtung der übrigen durch digitale Computertechnik extrem beschleunigten Bildmedien weiterentwickelt. Ähnlich wie bei Videoclips, wie sie für die Werbung oder Popmusik eingesetzt werden, werden im Manga-Comic die Bildfolgen sehr schnell ge-





lesen, übrigens auch in den deutschen Ausgaben wie in Japan von hinten nach vorne und von rechts nach links. Die Bildsequenzen einer Geschichte kommen mit sehr wenig Text aus, das Eigentliche wird in der Sprache der Bilder ausgesagt, wie ja auch die japanischen Schriftzeichen eher Bild- oder Symbolcharakter haben. Dabei werden drastische Perspektiven, die wie bei einem Leinwandfilm ständig wechseln, eingenommen. Die einzelnen Figuren sind dabei zeichnerisch sehr einfach angelegt, großer Wert wird dagegen auf die sich ständig verändernden Hintergründe gelegt, die sehr detailreich und aufwändig gestaltet werden, ebenfalls ähnlich wie bei einem Filmszenario. So hat man es beim Manga mit einem sogartig wirkenden Bildmedium in gedruckter Form zu tun, das sich aber der Techniken der elektronischen Medien bedient. Die Inhalte der Mangas sprechen hauptsächlich Jugendliche im Schulalter zwischen 9 und 16 Jahren an, wobei es »Shoju-Mangas« für Mädchen und »Shonen-Mangas« für Jun-

gen gibt.

Die Shoju-Geschichten beschäftigen sich wie die Soap-Operas im Fernsehen mit alltäglichen Beziehungsgeschichten, häufig im schulischen Rahmen und mit deutlich erotischen Elementen versetzt, während die Shonen-Mangas eher Action-haltig sind, wobei Gewaltszenen im Vordergrund stehen. Beiden Manga-Arten ist immer auch ein Fantasy-Element beigemischt, das häufig unvermittelt und gewaltsam in den Alltag eindringt. Die mythischen, aus dem japanischen Shintoismus, dem chinesischen Taoismus oder Konfuzianismus stammenden Bilder oder Symbole entsprechen in mancher Hinsicht der Symbolwelt der europäischen Fantasy-Literatur, die sich ja ebenfalls der Bilder, häufig aus der keltischen Kultur (»Herr der Ringe« oder »Nebel von Avalon«) bedient.

Zwei Beispiele: Die Manga-Serie »Kamikaze« des japanischen Mangaka Satoshi Shiki (von Planet-Manga beim Panini Verlag, etwa für 14- bis 16-Jährige gedacht), von der bisher fünf Bände, jeweils mit 280 Seiten Umfang, erschienen sind, erzählt in der für Mangas typischen nicht-linearen, sondern parallelen Erzählweise eine Geschichte, die zwar im heutigen Japan spielt, in die aber mehr und mehr mythische, teilweise extrem gewalttätige, ja geradezu apokalyptische Gewaltmächte dämonischen Charakters eindringen. Beim ersten Lesen hatte ich den Eindruck: Was da am 11. September äußerlich als Kampf von Weltmächten ausgetragen wurde, aber auch das, was sich in Erfurt ereignet hat, das spielt sich in dieser Geschichte ganz unverhohlen, mehr oder weniger unkaschiert, im zunächst ganz alltäglich wirkenden Schülermilieu ab (wobei die Serie in Japan vor dem 11. September 2001 erschienen ist). Die Protagonisten sind Schülerinnen und Schüler, in deren Schulalltag wiederholt die nach und nach immer mehr entfesselten Dämonenmächte einbrechen. Durch die ihnen aber aus Urzeiten und wohl aus früheren Inkarnationen innewohnenden magischen Fähigkeiten können sie die Dämonengewalten immer wieder zurückdrängen,

wobei bezeichnend ist, dass die einstmals in historischer Vorzeit aus göttlichem Ratschluss losgelöst und dann vorläufig verbannten Dämonen in der Jetztzeit ganz und gar durch das Verhalten der Menschen freigesetzt oder eben gebannt werden können. Ebenfalls mangatypisch ist die vorherrschende Rolle, die die Mädchen hier einnehmen. Meist mit erotischen Attributen versehen, scheinen sie das Geschehen zu beherrschen. Die Jungen wirken dagegen eher androgyn, ihre Männlichkeit sieht man ihnen kaum an.

Der »Anime«-Film »Prinzessin Mononoke« von Hayao Miyazaki, der im Frühjahr 2001 auch bei uns in den Kinos lief, wendet sich an ein jüngeres Publikum (6-12 Jahre). Ähnlich wie bei uns »Herr der Ringe« oder »Harry Potter« wird dieser Film aber auch von Erwachsenen stark konsumiert. In Japan sind Miyazakis »Mononoke« und sein jüngster Film »Spirited away«, der auf der diesjährigen Berlinale mit einem Goldenen Bären ausgezeichnet wurde (ab 20.3.2003 im Kino zu sehen), die erfolgreichsten Filme aller Zeiten und übertreffen Kassenerfolge wie »Titanic«



oder »Herr der Ringe« bei weitem.

Die apokalyptische Ausmaße annehmenden Kämpfe zwischen zerstörerischer menschlicher Herrschaft über die Natur und heilenden, zugleich aber auch bösartigen Naturkräften haben nicht nur in Japan die sich nach neuen, spirituellen Inhalten sehnenen Jugendlichen angesprochen. Auch in Deutschland faszinieren diese Bilder immer mehr Kinder und Jugendliche, sprechen sie doch die unterbewusste Sehnsucht nach Bildern mit spirituellem Gehalt an. Manga-typisch ist aber auch, dass diese Sehnsucht in niedere Bereiche umgelenkt wird und sich dann in extremen Gewaltszenen Bahn bricht, ein Phänomen, das man, vor allem im pädagogischen Bereich, kennenlernen und weiter untersuchen sollte.

Bis zum 5. Januar läuft in den Deichtorhallen in Hamburg eine große Ausstellung zum Manga-Kult. Nähere Infos dazu im Internet unter www.deichtorhallen.de. Weitere Infos zur Mangakultur ebenfalls im Internet unter www.manga.de.

Andreas Neider