

JASMIN DOSE
JAN LUKAS KUHN
STEFAN MESCH

UNNÜTZES WISSEN ÜBER MANGA UND ANIME

Spannende Fun Facts
von den ersten japanischen Comics
bis Studio Ghibli

riva

JASMIN DOSE
JAN LUKAS KUHN
STEFAN MESCH

**UNNÜTZES
WISSEN
ÜBER
MANGA
UND
ANIME**

JASMIN DOSE
JAN LUKAS KUHN
STEFAN MESCH

**UNNÜTZES
WISSEN
ÜBER
MANGA
UND
ANIME**

Spannende Fun Facts
von den ersten japanischen Comics
bis Studio Ghibli

riva

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen

info@m-vg.de

Originalausgabe

1. Auflage 2024

© 2024 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Türkenstraße 89

80799 München

Tel.: 089 651285-0

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Umschlaggestaltung: Sabrina Pronold

Umschlagabbildung und Abbildungen Innenteil: AdobeStock/alexmu, warmtail, ken, ろじねこ, Chorna_L

Satz: feschart print- und webdesign, Michaela Röhler, Leopoldshöhe

Druck: ScandBook, Litauen

Printed in the EU

ISBN Print 978-3-7423-2764-2

ISBN E-Book (PDF) 978-3-7453-2539-3

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-7453-2540-9



Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.rivaverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de

INHALT

Vorab	7
Weltweit geliebt	8
Anime-Hits	17
Ab 1945	27
Manga für Kinder	31
Die 50er	39
Die Basics	43
Die Kreativen	50
Die 60er	54
Anime im TV	58
Die 70er	64
Manga für alle (all ages)	68
Die 80er	73
Skandale	77
Die 90er	83
Vielfalt	87
Die 00er	95
Manga für Erwachsene	99
Die 10er	108
Deutschland in Manga & Anime	111
Die 20er	118
Ghibli-Fakten	122
Vor 1945	129
Empfehlungen	138
Uff, Manga!	162
Yeah, Manga!	178
Wir haben viel gelernt aus	189
Über die Autorin und die Autoren	190



VORAB

Es gibt Katzen-Manga. Zombie-Manga. Zombie-Katzen-Manga.

Anime zeigen Welten, Figuren, Farben, Bewegungen – und können in jeder Sekunde neu entscheiden, wie realistisch oder wie fremd. Wie genau oder wie abstrakt.



Weil Englisch viel gelehrt wird, nennen wir bei Manga und Anime, die noch keinen deutschen Titel haben, englische Titel – nur selten japanische. Um zu markieren, dass mit »Schwarz« kein Hautton beschrieben wird, sondern eine Identität, schreiben wir Schwarz groß.



Grausamkeit, abwertende Sprache und sexualisierte Gewalt sind Teil vieler Manga – und darum auch hier im Buch ein Thema. Tod und Suizid werden in fast jedem Kapitel erwähnt.



Fakten sind sachlich und neutral. Doch ihre Auswahl ist *immer* subjektiv. Wir wollen zeigen, was uns begeistert, beschäftigt oder enttäuscht: »Fun Facts« und Meinung, Empfehlungen und Streitfälle.



Wichtig: Auch vor Spoilern wird im Buch nicht gewarnt.





**WELTWEIT
GELIEBT**



Manga sind in Deutschland erfolgreicher als Fantasy- und Science-Fiction-Bücher.



»Meine Tochter ist blass vor Sorge«, klagt Malikkas Vater im Manga *Buddha* (8 Bände ab 1972). »Blass?«, ruft ein Diener. »Sie meinen weiß: Farbdruck können wir uns nicht leisten.«



Zwei Nazis lauern 1940 im Gebüsch – mit einer Fotokamera, denn ein Kumpan spricht freundlich zu einer Jüdin auf einer Parkbank (*Adolf*, 5 Bände ab 1983). »Was reden die?« Aber da hilft kein Foto: »Sprechblasen werden doch nicht mit-fotografiert!«



Pro Jahr erscheinen etwa 300 japanische Trickserien und -filme (Anime). Japanische Comics (Manga) machen pro Jahr zwölf Milliarden Euro Umsatz, Anime 30 Milliarden (2023, weltweit).



1995 werden in Japan mehr Manga-Magazine und -Sammelbände verkauft als je zuvor. Seitdem sinken die Verkäufe. Trotzdem ist der Profit 2023 fast doppelt so hoch – vor allem durch Manga-Apps: Japans Comicverlage machen aktuell 70 Prozent des Gewinns mit digitalen Angeboten.



Pirat*innen werden so oft mit Augenklappe, Papagei, Holzbein und Haken-statt-Hand gezeigt, dass der erfolgreichste Manga (*One Piece*, seit 1997) den Figuren meist ganz andere, originelle Merkmale gibt. Weil Oda Eiichirō (der Mangaka: Autor und Zeichner) 2007 sagt, jemand mit Augenklappe kommt »in den finalen Szenen« vor, achten Fans darauf, wer sich am Auge verletzt.





Unnützes Wissen über Manga und Anime

»Hancock« ist ein britischer Nachname. Boa Hancock aus *One Piece* nutzt eine Boa-Schlange als Thron und als Schwert, doch »Hancock« ist Boas Vorname. Auch bei Eustass Kid, Edward Newgate und Trafalgar Law steht, wie in Japan üblich, der Familienname vorne. Wir nennen hier im Text japanische Kreative in japanischer Reihenfolge (Miyazaki Hayao) – doch alle anderen (Ariana Grande) sowie Figuren (Violet Evergarden) nicht.



Pokémon, Godzilla, Mario und Sonic. Hello Kitty, Biene Maja, Wickie und die Transformers. Power Rangers, Tamagotchi, *Zelda* und *Final Fantasy*. Viele Figuren gehören zur japanischen Comic- und Trickfilm-Kultur, weil sie dort entstanden sind – oder dort neu erzählt werden.



1971 reist Miyazaki Hayao nach Schweden, damit Autorin Astrid Lindgren grünes Licht für eine *Pippi Langstrumpf*-Trickserie gibt. Lindgren lehnt ab – wohl auch, weil eine befreundete Autorin (Tove Jansson, *Die Mumins*) die japanische *Mumins*-Trickserie (65 Folgen ab 1969) brutal und plump findet.



Sollen Kinder in den USA fünf Heldinnen aus Japan sehen – im *Sailor Moon*-Anime, 1992? Nein, glaubt der US-Sender Fox. Darum wird Sailor Moon weiß, Sailor Mars zur US-Asiatin, Sailor Venus wird Latina, Sailor Jupiter Schwarz, Sailor Merkur nutzt einen Rollstuhl. Das US-Remake (1993) mischt Trickfilm-Kämpfe und gefilmte Szenen mit US-Schauspielerinnen. Es bleibt bei einer halben Testfolge, nie gesendet. Ins US-TV (und auch ins deutsche, ins ZDF) kommt *Sailor Moon* erst Ende 1995.



Der Profit von *Pokémon*, seit 1996: 80 Milliarden Euro weltweit. Die zweit-erfolgreichste Erzählwelt ist *Star Wars* – mit 40 Milliarden Euro seit 1977.



Die US-Sängerin Ariana Grande hat über 60 Tattoos. Zwei der größten sind die junge Chihiro aus *Chihiros Reise ins Zauberland* (2001) und Evoli aus *Pokémon*, beide am rechten Arm – gestochen 2018 und 2019. Julian Brandt spielt 2023 bei Borussia Dortmund: Er liebt *One Piece* und macht, als er ein Tor schießt, eine Hand-Geste von Trafalgar Law.



Der britische Schauspieler Daniel Radcliffe mag Anime; auch viele im Westen weniger bekannte Serien wie *Initial D*, über Straßenrennen. John Boyega mag Shönen-Anime (für Jungs, darunter *Naruto* und *Hunter x Hunter*). Will Smith, Tobey Maguire und Keanu Reeves loben in den Nullerjahren einige Science-Fiction-Anime, die sie gern in den USA neu verfilmen würden.



Nintendo verdient an *Super Mario* weltweit acht Milliarden Euro – seit 1981. Der Fantasy-Manga *Demon Slayer* (23 Bände, dazu eine Anime-Serie und -Filme) schafft denselben Profit seit 2016, in Rekordzeit. *Demon Slayer: Mugen Train* ist der weltweit erfolgreichste Film 2020.



Die russische Eisläuferin Evgenia Medvedeva tritt mit 16 bei Kunstlauf-Wettbewerben im Sailor-Moon-Kostüm an (2016, 17). US-Rapperin Megan Thee Stallion ist Anime-Fan und -Expertin. Sie zeigt Fingernägel mit *Demon Slayer*-Motiven, schminkt und kleidet sich (Cosplay) wie Figuren aus *Jujutsu Kaisen* (26+ Bände ab 2018) und *JoJos Bizarre Adventure* (134+ Bände ab 1987). Ihr Song und Musikvideo *Boa* (2024) feiert Boa Hancock.



Unnützes Wissen über Manga und Anime

Krillin ist ein Mensch – stark, aber ohne Auffälligkeiten. Bakterian stinkt extrem und furzt Gegner*innen gern ins Gesicht, bis sie ohnmächtig werden. Bei einem Turnier hat Krillin keine Chance – bis Son Goku auffällt: Krillin hat keine Nase, und kann wohl eh nichts riechen! Krillin (damals 13) ist überrascht, freut sich und gewinnt den Kampf (Kapitel 36 von *Dragon Ball*: 42 Bände ab 1984).



Son Goku ist ein Außerirdischer (Saiyajin). Sein schwarzes Haar steht in viele Richtungen ab. Im Videospiel *Sonic 2* (Ende 1992) wird der blaue Igel Sonic zu Super Sonic – die Stacheln sind jetzt goldblond und stehen stärker nach oben. Das Vorbild? Ab Mitte 1991 wird Goku zum Super-Saiyajin: mit goldblondem Haar, das stärker nach oben steht und sich besser, schneller zeichnen lässt.



Kurz trägt Naruto (72 Bände ab 1999) eine Schutzbrille auf der Stirn – die aber so viel Mühe beim Zeichnen macht, dass sie bald durch ein Stirnband ersetzt wird. Weil der Mangaka Son Goku mag, hat Naruto ähnliches Haar. Und Naruto »ist blond und blauäugig, damit er in einer Verfilmung von jedem Kinderschauspieler in den USA gespielt werden kann.«



Slump heißt »Durchhänger« oder »Sich-Hängen-Lassen«: Toriyama Akira (1955 bis 2024) ist Langschläfer – doch muss als Illustrator für eine Werbeagentur früh raus. Darum wird er 1979 Vollzeit-Mangaka (und bald auch Figuren-Designer für Games wie *Dragon Quest*). 18 Bände *Dr. Slump* zeigen ab 1980 Arale, ein Roboter-Mädchen mit Sehschwäche. »Sie hat keine Nasenlöcher«, merkt Kellnerin Aoi. »Du doch auch nicht«, motzt Arales Erbauer: »Wir sind nunmal in einem Manga!«



Arales Auftritt soll nach Kapitel 1 (15 Seiten) enden. Doch weil Heldinnen so selten sind im Jungs-Magazin *Shōnen Jump* (seit 1968; das erfolgreichste wöchentliche Manga-Magazin), weil Fans mit Brille die bebrillte Arale lieben und, weil Toriyamas *Jump*-Redakteur Arale interessanter findet als ihren Erfinder, wird sie die Hauptfigur.



War Sonic Vorbild für Ideen in *Dr. Slump* und *Dragon Ball*? Nein. Ein *Dr. Slump*-Manga ab 1993 (nicht von Toriyama gezeichnet) zeigt Sonic und Arale kurz beim Wettlauf (sie gewinnt); und wie der Fuchs Tails zu Sonic aufschaut, ist inspiriert von Son Gohan und Piccolo in *Dragon Ball*. Die *Sonic*-Titelgrafik (1991) kopiert das Intro der *Dr. Slump*-Anime-Serie (243 Folgen ab 1981), und wie Arale im Tanuki-Kostüm rennt, wird Vorlage für Marios Tanuki-Look in *Super Mario Bros. 3* (1988).



Der Kopf von Hello Kitty ist größer als ihr Körper. Weil der Game-Designer Miyamoto Shigeru nur 16 mal 16 Pixel hat, um eine Figur zu zeigen, hat Jumpman – in *Donkey Kong* 1981; ab 1985 heißt die Figur dann Mario – den Körperbau von Hello Kitty. Auch Arale passt in enge Comic-Bildkästen (Panels) besser, je ovaler und gestauchter man sie zeichnet (putzig gequetscht: super-deformed, SD).



Hikaru ist 16, verschwindet in den Bergen und kommt freundlicher zurück. Im verstörend gefühlvollen Horror-Manga *Der Sommer, in dem Hikaru starb* (5+ Bände ab 2021) fragt sich ein schüchterner Schüler: Liebe ich Hikaru? Was für ein Wesen bewohnt und steuert Hikarus toten Körper? Soll ich ihn outen, um das Dorf zu schützen? Oder können wir Freunde sein?



Unnützes Wissen über Manga und Anime

Nanas Tochter wird im Vorschulalter krank und stirbt – doch steht plötzlich vor ihr. Im Wohlfühl-Manga *False Child* (4 Bände ab 2022) will ein Tanuki ein Ehepaar zum Weinen bringen und tut, als sei er ihr totes Kind. Echte Tanuki erinnern an Waschbären. Magische Tanuki spielen in Japans Märchen oft Verwandlungs-Streiche. *False Child* und *Der Sommer, in dem Hikaru starb* teilen dieselbe Prämisse (Grundidee). Sie haben ganz andere Zeichenstile – aber eine warme, überraschend ähnliche Erzählstimmung.



Dieselbe Grundidee läuft in ganz neue Richtungen. Aus einer Prämisse wachsen jeweils andere Plots. Hinter Bildwelten und Zeichenstilen, die kaum etwas gemeinsam haben, zeigt sich dieselbe Stimmung. Leichtes wird plötzlich schwer, Schweres wird überraschend leicht: Ob Manga Lust machen aufs Lesen, entscheidet die Prämisse. Doch welche Manga *dich persönlich* noch auf Seite 1000 fesseln und berühren, entscheidet diese Erzählstimmung: der (für Fans aus dem Westen oft ungewohnte, widersprüchliche) Blick und Tonfall.



Die Schülerin Bella trifft eine stolze, ländliche Vampirfamilie (und Werwolf-Clans). Sie selbst bleibt passiv-mütterlich: Vier *Twilight*-Jugendbücher (USA, 2006 bis 2009) ernten viel Wut und Spott für ihr frommes Frauenbild. *The Wolf's Daughter* (3+ Bände seit 2022) nutzt die *Twilight*-Stimmung und ändert die Prämisse nur recht wenig. Ein ländlicher, stolzer Werwolf-Clan mit Weingut sagt Schülerin Tsukina: »Du bist Wölfin!« Noch auf Seite 600 ist faszinierend unklar: Bleibt sie ein Spielball, verknallt wie Bella? Was will Kodama Yuki, eine feministische Mangaka, hier *Twilight* antworten und entgegen setzen?



Nur eine einzige, letzte Person überlebt das Spiel: Die Grundidee zur südkoreanischen TV-Serie *Squid Game* (2021) hat Autor Hwang Dong-hyuk, als er in einem Manga-Café (in Korea: Manhwabang) 2008 Reihen wie *Battle Royale* (Roman von 1999), *Liar Game* (19 Bände ab 2005) und *Gambling Apocalypse* (91+ Bände seit 1996) liest. Viele Ideen und Aspekte aus *Squid Game* sind in Manga schon lange beliebt und erprobt (oder bereits ein Klischee).



Arale muss nie aufs Klo – darum ist sie fasziniert von Kot. Ein Kot-Kringel mit lachendem Gesicht aus *Dr. Slump* wird ab 1997 eines der beliebtesten Emoji. Einheitlich werden die Symbole erst 2008: weil das erste iPhone (2007) keine Emoji anzeigt und in Japan kein Erfolg wird. Dort sagen Paare und Cliquen: »Beim Chatten müssen wir dieselben Emoji sehen – darum bleiben wir den Handys *einer* Firma treu!«



Alle lieben Höschen und Unterwäsche, glaubt ein respektloser Greis in *Ranma ½* (36 Bände ab 1987) und tauft ein Baby Pantyhose (Feinstrumpfhose) Taro. Auch Bulma und ihre Kinder Trunks und Bra (BH) in *Dragon Ball* sind nach Wäsche benannt. *Panty & Stocking with Garterbelt* (13 Folgen, 2010) zeigt zwei Engel und einen Priester namens, übersetzt: Schlüpfen, Strumpfhose, Strapse.



»Two-Piece«-Bademode braucht ein Oberteil und eine Hose. »One Piece« sind Einteiler. Im Manga selbst meint »One Piece«: Die *einmalige* Beute von Pirat Gol D. Roger ist nicht geteilt, sondern *in einem Stück, als Gesamtes* versteckt.



Unnützes Wissen über Manga und Anime

18 neue Seiten pro Woche, fünf Jahre am Stück: Das ist 1997 der Plan für *One Piece* (bis 2024: 1130+ Kapitel, 1110+ Anime-Folgen, 15 Kinofilme und eine Realverfilmung mit minimal zwei Staffeln). Genug Kapitel für zwei Sammelbände: Das ist 1994 der Plan für *Detektiv Conan* (105+ Bände mit 1125+ Kapiteln, 1130+ Anime-Folgen, 27 Filme, dazu ein J-Drama: eine Realverfilmung im japanischen TV, 13 Folgen).



Die meisten Texte werden aus dem Englischen ins Deutsche übersetzt. Dann kommt Japanisch – vor Französisch! »Zwei von drei verkauften Comics in Deutschland gehören mittlerweile zur Sparte Manga«, meldet der Hessische Rundfunk 2023. Und Manga-Lektor Michael Cheng (Egmont) feiert im *BuchMarkt*: Seit 2020 sind Manga-Verkäufe »an der Warengruppe ›Science Fiction/Fantasy‹ vorbeigezogen und von der Größe her vergleichbar mit den Reiseführern«.



Ōtani Ikue ist die japanische Stimme (Seiyū) von Pikachu – seit Mitte von Staffel 1 auch auf Deutsch. In *Pokémon Horizonte* (2023) spricht sie neben Pikachu auch die menschliche Rolle der Coralia. Die Schurkin sieht ein Pikachu, und befiehlt ihrem Eis-Pokémon die Attacke »Finale«. Es soll sich selbst sprengen, um Pikachu auszuschalten.



**ANIME -
HITS**