

INHALT

Danksagung	11
Einleitung	13
I Grundlagen	19
1 Der Manga-Zeichner Tezuka Osamu	19
1.1 Die Arbeitsbedingungen	20
1.1.1 Die Frühphase: Übergang vom Manga-Buch zur Manga-Serie	21
1.1.2 Die Suche nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten	23
1.1.3 Die Spätphase: vielfältige Aktivitäten eines renommierten Künstlers	25
1.2 Tezukas Alltag als professioneller Manga-Zeichner	25
1.3 Autobiographische Schriften von Tezuka Osamu	29
1.4 Biobibliographische Sekundärliteratur zu Tezuka Osamu	30
2 Theoretische Grundlagen	34
2.1 Figurenanalyse in Literatur und Drama	34
2.1.1 Die psychologisierende Figurenanalyse	36
2.1.2 Aspekte der Dramenanalyse	38
2.1.3 Der strukturalistische Ansatz	39
2.2 Die Figurengestaltung in Comic und Manga	42
2.2.1 Die Grundkonzeption eines Manga	42
2.2.2 Die Figurencharakterisierung im Comic und im Manga	45
2.2.2.1 Äußere Erscheinung	46
2.2.2.2 Handeln: Mimik, Blickverhalten, Gestik und Körperhaltung	46
2.2.2.3 Sprechen: Dialekt, Akzent, Soziolekt, Intonation und Stimmqualität	60
2.2.2.4 Die Stellung der Figuren im Raum	62
2.2.2.5 <i>Telling names</i>	63

2.2.2.6	Das charakterliches Gesamtbild einer Figur: die Verlebendigung eines Strichmännchens	64
2.3	Tezuka Osamus Anleitungen zum Manga-Zeichnen	65
2.3.1	<i>Manga senka shokyūhen</i> (1968/69)	65
2.3.1.1	Das Äußere der Figuren	66
2.3.1.2	Der Erzählverlauf	70
2.3.1.3	Die Figurenkonzeption	75
2.3.2	<i>Manga no kakikata</i> (1977)	76
2.4	Sekundärliteratur zu Figuren und Erzählmuster im Manga	79
2.4.1	Literatur zu Erzähltechniken des Manga allgemein	79
2.4.2	Literatur zu Figuren und Erzählmustern in den Werken von Tezuka Osamu	80
2.4.2.1	Lexika und lexikonähnliche Übersichten	80
2.4.2.2	Übersichten über das Gesamtwerk	81
2.4.2.3	Interpretationen	81
II	Tezuka Osamus erste große Schaffensphase (1947 bis Mitte der sechziger Jahre)	86
1	Die Träume und Ängste der Kinder und Jugendlichen in den Nachkriegsjahren	86
1.1	Abenteuer in der (afrikanischen) Wildnis und im Wilden Westen	90
1.2	Science Fiction-Erzählungen	91
1.3	Kostümstücke	96
2	Der Aufbau eines festen Figurenensembles	97
2.1	Hige Oyaji [„Onkel Schnauzbart“]	98
2.2	Ken'ichi	100
2.3	Hanamaru Hakase [„Dr. Hanamaru“]	101
2.4	Azetylen Lampe (Asechiren Rampu)	102
2.5	Ham-egg (Hamu eggu)	104
2.6	Reddo-kō [„Fürst Red“]	104
2.7	Rokku Hōmu	105
2.8	Die Frauenfiguren	107
2.9	Tezuka Osamu	108

3 Das Ensemble als Teil des „Filmischen“ in den Manga von Tezuka Osamu	109
4 Gesamtkonfiguration: Überblick über die wichtigsten Charaktere und ihre Beziehung zueinander	113
5 Warum sind die Geschichten überhaupt spannend?	118
6 <i>Comic relief</i> oder: das Geschehen neben dem Geschehen	120
6.1 Hyōtantsugi	122
6.2 Statisten	123
7 Gut und Böse und die Annäherung an das Unbekannte	126
8 Die Kombination der Ensemblemitglieder mit Einzelhelden oder ‚Stars‘	130
8.1 Leo, der Löwe mit dem hellen Fell (<i>Janguru taitai</i>)	131
8.1.1 Tierfiguren im Mittelpunkt der Handlung	132
8.1.2 Alte Bekannte als Träger der Erzählung	134
8.1.3 Die Darstellung der afrikanischen Ureinwohner	137
8.2 Tetsuwan Atomu [„Eisenarm Atom“], der kleine Roboterjunge (<i>Tetsuwan Atomu</i>)	144
8.2.1 Atomu taishi [„Botschafter Atom“]	146
8.2.2 Der Neustart: Tetsuwan Atomu	149
8.2.2.1 Das Zusammenleben der Roboter mit den Menschen	149
8.2.2.2 Der Mensch im Spiegel der Technik	157
8.2.2.3 Die Figur Tetsuwan Atomu	161
8.2.2.4 Die Guten: Familie, Freunde und Bekannte von Atomu	163
8.2.2.5 Die Bösen	167
8.2.2.6 Tenma Hakase [„Dr. Tenma“]	169
8.2.2.7 Die Struktur der einzelnen Erzählungen	171
8.2.2.8 Was kann an dieser immer wiederkehrenden Struktur interessant sein?	173
8.2.2.9 Das Spiel geht weiter	175
8.3 Prinzessin Saphir (<i>Ribon no kishi</i>)	176
8.3.1 Reminiszenzen an die Frauen-Revue von Takarazuka	177

8.3.2 Märchenmotive und die geniale Idee der Doppelrolle	184
III Neuorientierung	
(Mitte der sechziger bis Mitte der siebziger Jahre)	188
1 Die neuen Helden der Kinder-Manga	188
1.1 Der Tod des Tetsuwan Atomu	189
1.2 Hyakkimaru: Der in die Vergangenheit verlegte Tetsuwan Atomu	192
1.3 <i>Mitsume</i> : zwischen Sandkasten und pseudo-wissenschaftlicher Archäologie	197
1.3.1 Die Funktion der Spaltung Sharakus	201
1.3.2 Die Geheimnisse, denen Sharaku auf der Spur ist	202
1.3.3 Die Erzählstruktur	203
1.3.4 Die Gags: nach wie vor ein Bestandteil der Manga	205
2 Gespaltenheit: Das Böse im Selbst	210
2.1 Metamorphose	211
2.2 Das Logisch-Groteske, das Phantastische, das Fremde	213
3 Die neuen Frauenfiguren	217
3.1 Gefährliche Dämoninnen und Außerirdische	217
3.2 Die Muse Barubora	219
3.3 I.L., die Schöpferin einer Parallelwelt	222
4 Black Jack	224
4.1 Der Held der Serie, Black Jack	225
4.2 Black Jacks Arbeitsweise und Moral	226
4.3 Black Jacks Beziehung zur institutionalisierten Medizin	229
5 Shumari	231
IV Tezuka Osamus zweite große Schaffensphase	
(Mitte der siebziger Jahre bis 1989)	234
1 Die neuen Figuren im komplexen Erzählgeflecht	235
1.1 Männerfiguren	237

1.1.1	Saruta, das außerhalb der Gesellschaft stehende Genie	237
1.1.2	Geta, der ruhelose Wahrheitssucher	240
1.1.3	Tatta/Benta: der kräftige Dummkopf und ewige Verlierer	241
1.1.4	Die durchtriebenen Grausamen	242
1.1.5	Die armen Reichen	244
1.1.6	Zwielichtige Gestalten: Einäugige	245
1.1.7	Figuren mit übernatürlichen Kräften: Blinde	247
1.1.8	Der gealterte Tezuka	248
1.2	Frauenfiguren	249
1.2.1	Die starken, liebenden Mütter	249
1.2.2	Die starken Kämpferinnen	250
1.2.3	Die unerfahrenen Unschuldigen und Hilfloren	250
1.2.4	Die abgestumpften Frauen	251
1.2.5	Die Unattraktiven	252
1.2.6	Die Überirdischen	252
1.3	Statisten	253
2	Die komplexe Beziehung der Figuren untereinander	255
3	Verstrickungsmuster am Beispiel der Figuren Benta und Obū (<i>Hi no tori: Ranseihen</i>)	257
4	<i>Budda</i> : Figuren und Erzählmuster in einem Kinder-Manga aus Tezukas Spätphase	266
4.1	Zentrale Themen	268
4.2	Die Darstellung des Buddha, seines Lebens und seiner Lehren	269
4.3	Die fiktionale Anknüpfung an die überlieferten Legenden	272
4.4	Die alten Figuren des Starsystems	277
4.5	Die Diskrepanz zwischen Form und Inhalt	283
5	Der politisch-soziale Rahmen, der die Figuren umgibt	286
6	Relativierungen durch Übertypisierungen	297
7	<i>Rūdouihi B.</i> : Erzählerischer Übermut und der Spaß am Manga-Zeichnen	302
7.1	Die Figur Ludwig van Beethoven	303

7.2 Ludwigs Gegenspieler Franz von Kreuzstein	306
7.3 Graphischer Übermut	307
V Resümee	316
1 <i>Fausuto</i> (1950), ein märchenhaftes Kinder-Manga aus Tezukas Frühwerk	318
2 <i>Hyakumonogatari</i> (1971): Gut und Böse verschwimmen	333
3 <i>Neo Fausuto</i> (1988–1989): Studentendemonstrationen und Gentechnik	345
Anhang	
1 Tabellarische Übersicht über die drei Schaffensphasen im Gesamtwerk von Tezuka Osamu	365
2 Verzeichnis der im Text besprochenen Manga von Tezuka Osamu	368
3 Literaturverzeichnis	408
4 Abbildungsnachweis	421
5 English Abstract	427
6 概容	430