



universität  
wien

# MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

„*Yōkai* als Helden der Populärkultur am Beispiel der  
Manga, 1978-2012“

Verfasser

Stefan Fiala, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 843

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Masterstudium Japanologie UG2002

Betreuer:

Mag. Dr. Bernhard Scheid



## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	5
1.1	Forschungsstand.....	6
1.2	Forschungsfrage und Hypothese.....	8
1.3	Definition und Methode.....	10
1.3.1	Analyse.....	14
1.4	Auswahl der Manga.....	16
2	Eine kurze Geschichte der <i>yōkai</i> .....	18
2.1	Die Definition von <i>yōkai</i> .....	18
2.2	Die ersten <i>yōkai</i> -Sammlungen.....	21
2.3	Toriyama Sekien.....	24
2.4	Die Modernisierung Japans.....	27
2.4.1	Inoue Enryō und die erste <i>yōkai</i> -Wissenschaft.....	28
2.4.1.1	<i>Tengu</i> .....	30
2.4.1.2	Aberglaube und der Staat.....	31
2.4.2	Yanagita Kunio und die Volkskunde.....	32
2.4.2.1	<i>Tengu</i> .....	34
2.4.2.2	<i>Tōno monogatari</i> und andere Werke.....	35
2.4.2.3	<i>Yōkai</i> als <i>kami</i> : Yanagitas <i>yōkaigaku</i> .....	37
2.5	Die Wiederauferstehung der <i>yōkai</i> .....	38
2.5.1	Mizuki Shigeru.....	39
2.5.1.1	<i>Gegege no kitarō</i> .....	41
2.5.1.2	Mizukis <i>yōkai</i> -Wissenschaft.....	42
2.5.2	Ein neuer <i>yōkai</i> -Boom.....	43
2.5.3	Eine neue <i>yōkaigaku</i> .....	47
2.5.3.1	<i>Ikai</i> .....	47
2.5.4	Neuer Lebensraum.....	49
3	<i>Yōkai</i> als Helden in Manga.....	51
3.1	<i>Shinpen gegege no kitarō</i> .....	53
3.1.1	Narrative Struktur.....	54
3.1.2	Bildsprache.....	55

3.1.3	Charaktere .....	56
3.1.3.1	Bedeutende <i>yōkai</i> .....	56
3.1.3.2	Weitere <i>yōkai</i> .....	59
3.1.4	Zusammenfassung.....	61
3.2	<i>Yōkai shimatsunin torauma!!</i> .....	62
3.2.1	Narrative Struktur .....	63
3.2.2	Bildsprache .....	64
3.2.3	Charaktere .....	65
3.2.3.1	Bedeutende <i>yōkai</i> .....	65
3.2.3.2	Weitere <i>yōkai</i> .....	67
3.2.4	Zusammenfassung.....	68
3.3	<i>Jigoku sensei nūbē</i> .....	69
3.3.1	Narrative Struktur .....	70
3.3.2	Bildsprache .....	71
3.3.3	Charaktere .....	72
3.3.3.1	Wiederkehrende <i>yōkai</i> .....	72
3.3.3.2	Weitere <i>yōkai</i> .....	75
3.3.4	Zusammenfassung.....	77
3.4	<i>Nurarihyon no mago</i> .....	78
3.4.1	Narrative Struktur .....	79
3.4.2	Bildsprache .....	79
3.4.3	Charaktere .....	80
3.4.3.1	Bedeutende <i>yōkai</i> .....	80
3.4.3.2	Weitere <i>yōkai</i> .....	83
3.4.4	Zusammenfassung.....	85
4	Schlussbemerkung.....	86
5	Literaturverzeichnis .....	92
6	Elektronische Quellen.....	95
	Abbildungsverzeichnis.....	97
	Abstract.....	102
	Lebenslauf.....	103

## 1 Einleitung

Das Unheimliche bietet seit jeher eine Faszination für Menschen aller Kulturen. So gibt es auch in Japan zahllose Monster und Gespenster, um die sich Geschichten und Legenden ranken, die im Laufe der Jahrhunderte überliefert und ausgebaut wurden. Hier werden sie meist als *yōkai* 妖怪 („unheimliches Monster“) oder *bakemono* 化け物 („sich verwandelndes Ding“) bezeichnet. Im Laufe der Geschichte veränderte sich das Bild der *yōkai* immer wieder. Der Volkskundler Michael Dylan Foster sieht hier vier Zeitabschnitte, in denen der *yōkai*-Diskurs besonders in den Vordergrund trat und die Beständigkeit alter Darstellungen, die sich mit neuen vermischen, deutlich wird. Während der Tokugawa-Zeit (1603-1868) wurden *yōkai* sowohl in wissenschaftlichen Werken als auch in unterhaltsamen Illustrationen erstmals eingehend behandelt. Durch den wissenschaftlichen Einfluss aus dem Westen während der Meiji-Zeit (1868-1912) erfuhren sie schließlich eine radikale Veränderung und von Anfang des 20. Jahrhunderts bis zum Beginn des Zweiten Weltkriegs wurden sie dann zu Symbolen der Nostalgie, die einen verklärten Blick der Bevölkerung auf die eigene Herkunft und Vergangenheit in einer sich schnell verändernden Welt ermöglichte. Die aktuell letzte Veränderung durchliefen sie in den 1970er- und 1980er-Jahren im Zuge einer neuen Identitätssuche Japans, nachdem sich das Land von den Zerstörungen des Krieges erholt hatte (Foster 2009b:4).

In der Nachkriegszeit wurden *yōkai* besonders durch den Manga-Zeichner<sup>1</sup> Mizuki Shigeru 水木しげる (\*1922), der als Japans größter *yōkai*-Künstler gilt, wieder ins Rampenlicht gerückt. Nicht nur durch seine heute noch berühmte Serie *Gegege no kitarō* ゲゲゲの鬼太郎 (Gespenstischer Kitarō, erschienen 1959-1969), sondern auch durch zahlreiche illustrierte *yōkai*-Kataloge, gab er ihnen in der Moderne ein neues Gesicht (Foster 2009b:164-165). Besonders verdeutlicht wird diese erneute Popularität der *yōkai* durch ein Ereignis aus dem Jahr 1978. Im Dezember dieses Jahres gab es die erste belegte Erwähnung einer Frau mit einem aufgeschlitzten Mund, der sogenannten *kuchisake-onna* 口裂け女. Erzählungen über sie verbreiteten sich rasend schnell, sodass im Juni 1979 bereits 99 Prozent aller Kinder über sie Bescheid wussten. Dementsprechend gibt es von dieser Legende auch keine wirklich zusammenhängende

---

<sup>1</sup> Zur Definition von Manga siehe Kapitel 1.3 ab Seite 11.

Geschichte, sondern viele unterschiedliche Erzählungen. Während sie einerseits die realen Ängste der Japaner widerspiegelte, passte sie laut Mizuki auch perfekt in die Welt des Anderen (*ikai* 異界) (Foster 2009b:183-184). Ihre Definition als *yōkai* wurde weiter legitimiert, als er sie in der Ausgabe vom 29. Juni 1979 der *Shūkan asahi* 週刊朝日 zeichnete und ihr somit ein offizielles Aussehen verlieh, wie es einst Terajima Ryōan mit dem *kawatarō* machte (Foster 2009b: 189-190). In dieser Arbeit soll nun das moderne Bild der *yōkai* am Beispiel von Manga, die zwischen diesem Ereignis und heute erschienen, näher beleuchtet werden. Dazu wird im ersten Kapitel eine Methode zur Untersuchung der *yōkai*-Charaktere in den Manga erarbeitet und die Auswahl der zu untersuchenden Manga erklärt. Eine genauere Definition von *yōkai*, sowie ein eingehender Blick auf ihre Entstehungsgeschichte werden im zweiten Kapitel dieser Arbeit besprochen. Das dritte Kapitel widmet sich schließlich der Untersuchung der Manga selbst.

## 1.1 Forschungsstand

*Yōkai* sind seit langer Zeit Gegenstand wissenschaftlicher Beschäftigung. Bereits in der Meiji-Zeit, als im Zuge der Modernisierung versucht wurde, den Aberglauben, und damit auch die *yōkai*, aus den Köpfen der Bevölkerung zu verbannen, begründete der buddhistische Philosoph Inoue Enryō 井上円了 (1858-1919) die sogenannte *yōkaigaku* 妖怪學 (*yōkai*-Wissenschaft), deren Ziel es war den *yōkai* das Mysteriöse zu nehmen und dem Volk die Wahrheit über sie näher zu bringen. Letztendlich vermochten all diese Anstrengungen jedoch nur neue Wege für den Glauben an Zauberei in einem modernisierten und aufgeklärten Umfeld zu schaffen (Foster 2009b:77-78). Nicht zuletzt ist dies auch den Bemühungen von Yanagita Kunio 柳田國男 (1875-1962) zu verdanken. Er wird allgemein als Begründer der Volkskunde (*minzokugaku* 民俗学) gesehen, die besonders in ihren Anfängen gegen die Ideen von Inoue gerichtet war (Figal 1999:113, 215). Mehr als der Aberglaube interessierte ihn die Beziehung zwischen *yōkai* und Menschen. In seiner Volkskunde ging es ihm nicht um die Frage, ob *yōkai* existieren. Seine Prämisse war, dass sie ein integraler Bestandteil der japanischen Identität seien und als solcher wissenschaftlich untersucht werden müssten, wenn Leute an sie glauben oder geglaubt haben (Foster 2009b:143).

Im Laufe der beiden Weltkriege nahm die wissenschaftliche Beschäftigung mit *yōkai* ab und erst nach Jahrzehnten des Wiederaufbaus kamen neuerlich ein Verlangen nach alten Traditionen und eine Nostalgiebewegung auf. Horrormanga von Umezu Kazuo 楳図かずお (\*1936) waren besonders bei Schülern sehr beliebt und mit Mizuki Shigeru wurden *yōkai* wieder als Ikonen der Populärkultur entdeckt (Foster 2009b:163-164). Letzterer bezeichnet sich selbst gar als „*yōkai*-Forscher“ und hat bereits unzählige Kataloge und Wörterbücher verfasst, die oft an die frühen Enzyklopädien aus der Edo-Zeit (1600-1868) erinnern. In ihnen sammelt er *yōkai* aus ganz Japan, wobei er sich hauptsächlich auf traditionelle *yōkai* konzentriert und seine eigenen Kreationen, wie beispielsweise Kitarō und seinen Vater, nicht in diese Sammlungen aufnimmt. Sie dienen einerseits als eigenständige Sammlungen, helfen aber auch die Erzählungen seiner Manga zu untermauern. Traditionelle *yōkai* versieht er mit neuen Charakterzügen, dokumentiert sie aber als „echte“ *yōkai* in seinen Katalogen. So verweist er zum Beispiel bei einem Eintrag der *nurikabe* ぬりかべ auf Yanagita, mit allen Informationen zu ihrer Entdeckung und ihren Eigenschaften, und beschreibt dann ein persönliches Erlebnis mit ihr, als er im Zweiten Weltkrieg im Dschungel auf sie traf. Solche Erzählungen, gepaart mit der Tatsache, dass er *yōkai*, wie die *nurikabe*, in sein Werk *Zusetsu nihon yōkai taizen* 図説日本妖怪大全 („Illustriertes vollständiges Werk der japanischen *yōkai*“) einbringt, verleiht ihnen weitreichende Autorität (Foster 2009b:169-170). Auch bei ihm ist das Visualisieren der *yōkai* ein wichtiger Aspekt. In einem seiner zahlreichen kurzen Aufsätze geht er darauf ein, wie wichtig es sei, dass die Welt des Unsichtbaren sichtbar gemacht werde, und dass *yōkai* selbst Gestalt annehmen und ihr Aussehen den Leuten zeigen wollen. Man müsse daran glauben, dass sie existieren, um in der Lage zu sein, sie wahrzunehmen, denn sobald man davon ausgehe, dass *yōkai* etwas von Menschen Erdachtes sind, würden sie verschwinden (Mizuki 1994:66).

In den 1980er und 1990er-Jahren war allen voran der Volkskundler und Anthropologe Komatsu Kazuhiko 小松和彦 (\*1947) bestrebt, die *yōkaigaku* unter dem Gesichtspunkt, die „Herzen der Japaner durch *yōkai* zu verstehen“, wiederzubeleben. Einerseits beinhaltet dies die traditionelle Sichtweise auf *yōkai*, andererseits versucht Komatsu aber auch über diese hinauszugehen (Foster 2009b:208). Seiner Ansicht nach müssen die *yōkai*, wie auch Tiere, Pflanzen oder Mineralien, in Verbindung mit den Menschen betrachtet werden. Dadurch sei die Studie von *yōkai* nichts anderes als die Studie von Menschen (*ningengaku* 人間学), in der

versucht werde, Menschen durch *yōkai* zu verstehen (Komatsu 1994:8). Im Gegensatz zu Yanagitas Volkskunde versucht Komatsu seine Wissenschaft interdisziplinär zu gestalten und einerseits das Übernatürliche und Mysteriöse in Kulturen allgemein zu verstehen, andererseits aber auch einen Fokus auf die Erforschung desselbigen in der japanischen Kultur zu legen (Foster 2009b:208-209).

Es zeigt sich also, dass man sich mit dem Thema *yōkai* wissenschaftlich seit der Meiji-Zeit beschäftigt hat. Die Forschung zu ihrer Darstellung in einem der wichtigsten Medien im Japan der Gegenwart, den Manga, beschränkt sich jedoch größtenteils auf Mizuki Shigeru. Westlichsprachige Werke sind noch sehr selten, aber auch in Japan finden sich noch sehr wenige wissenschaftliche Werke, die sich explizit mit *yōkai* in Manga beschäftigen (Papp 2011:18). Die Analyse der *yōkai*-Charaktere in den Manga soll mit Hilfe von Nagatani Kunio 長谷邦夫 (\*1937) und Yomota Inuhiko 四方田犬彦 (\*1953) vorgenommen werden. Beide sind auf dem Feld der Mangaforschung anerkannte Größen und haben zahlreiche Werke zur Analyse von Manga verfasst.

## 1.2 Forschungsfrage und Hypothese

In der Zeit der 1960er- bis 1980er-Jahre sieht Foster den Beginn eines neuen *yōkai*-Booms, der bis in die Gegenwart anhält (Foster 2009b:203). Basierend auf dieser Beobachtung und dem Fokus der *yōkai* auf das Visuelle, soll in dieser Arbeit nun ihre Darstellung in den Manga untersucht werden. Natürlich haben *yōkai* einen Platz in vielen weiteren verschiedenen Medien gefunden, seien es nun Horrorromane, Anime oder als Spielzeug für Kinder. Manga kommen jedoch den ursprünglichen Darstellungen der *yōkai* am nächsten: sie werden als unbewegte Bilder visualisiert und mit bestimmten Charakterzügen versehen. Nicht zuletzt waren es die Manga von Mizuki Shigeru, die den *yōkai* in der Nachkriegszeit neues Leben und Popularität eingehaucht haben (Foster 2009b:202). Viele seiner Manga und Kataloge haben diese Fabelwesen vor dem Aussterben bewahrt und sie darauf vorbereitet, in einer modernen Welt Fuß fassen zu können (Foster 2009b: 171). Als Beginn des Untersuchungszeitraums wurde deshalb das erste moderne *yōkai*-Massenphänomen, die *kuchisake-onna*, gewählt, da auch Foster ihr Erscheinen als entscheidenden Schritt zum Beginn eines neuen *yōkia*-Booms in den

Massenmedien sieht. Davon ausgehend wird sich der Untersuchungszeitraum über ca. drei Jahrzehnte bis in die Gegenwart erstrecken.

Vor diesem Hintergrund soll nun untersucht werden, wie die *yōkai* in den Manga der darauf folgenden Jahrzehnte gezeigt wurden. Dabei soll der Hauptfokus auf zwei Punkte gelegt werden. Einerseits fällt darunter die Darstellung der Charaktereigenschaften. Betrachtet man die *yōkai* aus der Edo-Zeit, so ist fast durchgängig feststellbar, dass sie den Menschen mehr oder weniger negativ gegenüberstanden und *yōkai*, wie zum Beispiel *tanuki* oder *kitsune*, als sehr hinterlistig dargestellt werden. Hier stellt sich nun die Frage, ob sich diese Charakterzüge auch weiterhin gehalten haben. Betrachtet man zum Beispiel Mizukis *Gegege no kitarō*, so ist zu erkennen, dass einige *yōkai* sich im Kampf zwischen Menschen und *yōkai* auf die Seite der Menschen schlagen, um diese zu beschützen und Frieden zwischen den beiden Seiten herzustellen. Da sich im Beobachtungszeitraum zahlreiche weitere Manga-Zeichner dem Thema *yōkai* widmeten, ist anzunehmen, dass sie dieses durch Mizuki bereits vorgezeichnete Image weiterverfolgten und eine immer stärker werdende Vermenschlichung sowie ein Verschwimmen der Grenzen zwischen den beiden zu sehen sein sollte.

Der zweite wichtige Punkt ist die visuelle Darstellung. Wurden *yōkai* in den ersten Enzyklopädien noch als sehr monströs und furchteinflößend dargestellt, so veränderte sich auch dies spätestens mit Mizuki. Bei zahlreichen seiner *yōkai* handelt es sich um Eigenkreationen und meist ist nicht nur charakterlich, sondern auch äußerlich ein Unterschied zwischen den Menschen feindlich gesinnten *yōkai* und denen, die sie unterstützen, festzustellen. Es ist deshalb anzunehmen, dass sich eine Vermenschlichung nicht nur bei den Charakterzügen, sondern auch beim Aussehen feststellen lassen wird.

Daraus ergeben sich nun folgende Fragen, denen in dieser Arbeit nachgegangen werden soll:

*Wie werden yōkai in den Manga von 1978 bis 2012 dargestellt?*

*Welche Rollen nehmen sie hauptsächlich ein?*

*Welche Veränderung in der Darstellung lässt sich in diesem Zeitraum feststellen?*

### 1.3 Definition und Methode

Als Manga 漫画 (wörtl. „spontane Bilder“) bezeichnet man heutzutage im Allgemeinen alle aus Japan stammenden Bildergeschichten. Die ersten auch als solche bezeichneten Manga wurden von Katsushika Hokusai 葛飾北斎 (1760-1849) in Form von Skizzenblättern geschaffen, der Begriff selbst wurde allerdings erst ab den 1920er-Jahren in seiner heutigen Bedeutung verwendet (Phillipps 1996:12). Im Unterschied zu westlichen Bildergeschichten, die zusammenfassend meist als „Comics“ bezeichnet werden, sind die Handlungswelten in Manga vager organisiert und die Geschichten erstrecken sich oft über einen viel längeren Zeitraum. Der 1947 erschienene Manga *Shin takarajima* 新宝島 („Die neue Schatzinsel“) von Tezuka Osamu 手塚 治虫 (1928-1989) wird als Beginn des Zeitalters des modernen Manga gesehen, da sich Tezuka hier erstmals vom Stil der kurzen amerikanischen Comic-Strips abwendet und eine längere Geschichte erzählte. In Amerika und Europa erschienen anfangs nur einige wenige Manga, die durch ihre Thematik, die oft den Zweiten Weltkrieg behandelte, auch bei einem westlichen Publikum auf Interesse stießen. Der in Japan im Jahr 1982 erstmals veröffentlichte Science-Fiction Manga *Akira* アキラ von Ōtomo Katsuhiro 大友克洋 löste dann schließlich den bis heute andauernden Manga-Boom im Westen aus (Nielsen 2009:211-225).

Im analytischen Teil dieser Arbeit sollen die *yōkai* als Charaktere in Manga untersucht werden. Dass Fabelwesen und nicht Menschen im Mittelpunkt einer Erzählung stehen, mag auf den ersten Blick ungewöhnlich wirken, doch wie der Autor und Essayist Yomota Inuhiko bereits im Vorwort seines Buches *Manga genron* 漫画言論 („Manga-Rede“) anmerkt, ist in Manga alles möglich, was nur irgendwie vorstellbar ist (Yomota 1999:11). Es herrscht die allgemeine Meinung, dass Manga leichter zu lesen und leichter zu verstehen seien als beispielsweise Romane, allerdings lässt sich dies nicht so einfach verallgemeinern. Der Mangaforscher Nagatani Kunio führt als Beispiel die heutigen *shōjo-manga* 少女漫画 <sup>2</sup> an, deren Inhalt für Erwachsene nur schwer zu verstehen sei, was an verschiedenen Symbolen (*kigō* 記号) liege, die speziell auf diese Zielgruppe ausgerichtet sind. Solche Symbole, die beim Verstehen verschiedener Arten von Manga helfen, trägt jeder unbewusst in sich (Nagatani 2000:54).

---

<sup>2</sup> Manga für junge Mädchen.

Der Manga-Zeichner, Kritiker und Essayist Natsume Fusanosuke 夏目房之介(\*1950), Enkel des Schriftstellers Natsume Sōseki 夏目漱石 (1867-1916), sieht bei der Zusammenstellung der einzelnen Bilder (auch Panels genannt) eines Manga fünf grundlegende Elemente:

1. Die Charaktere (Subjekte)
2. Der Text (Sprechblasen)
3. Der Hintergrund (Objekte, Landschaft, Situation)
4. Formale Symbole (Bewegung, Auftreten)
5. Phonetische Symbole (japanische Lautmalerei)

Da in dieser Arbeit die Darstellung der *yōkai* als Charaktere in den Manga im Mittelpunkt steht, wird der Fokus der Untersuchung auf dem ersten Element liegen. Die visuelle Unterscheidung der Charaktere einer Geschichte ist ein wichtiger Aspekt bei Manga. Um sie für den Leser möglichst nachvollziehbar zu gestalten, müssen die Handlungsträger durch leicht verständliche Bilder individuell klar definiert und in die Geschichte integriert werden. Dies trifft nicht nur auf Manga, sondern auf jede Art der Erzählung zu, seien es Romane, Filme oder Gemälde. Im Falle von Manga, einem Medium, das ohne Töne auskommen und alle Eindrücke durch Bilder und Text vermitteln muss, arbeitet sich der Leser Bild für Bild, Seite für Seite durch eine Geschichte. Damit folgt er einer streng vorgegebenen Anordnung der auftretenden Charaktere, die nicht miteinander verwechselt werden dürfen (Yomota 1999:183-184).

Bei der Charaktererstellung sieht Yomota zwei grundsätzliche Unterschiede bei den Manga-Zeichnern. Auf der einen Seite gibt es Zeichner, die ihre Charaktere völlig unterschiedlich gestalten. Sie legen großen Wert auf Details und unterscheiden die Gesichter der auftretenden Charaktere stark voneinander, wobei sie auch Nebencharaktere nicht vernachlässigen. Die andere Gruppe von Zeichnern hingegen verfolgt mit ihren Charakteren immer einen gewissen, für sie typischen Stil, wodurch die einzelnen Charaktere nur in wenigen Details voneinander abweichen. Oft unterscheiden sich zum Beispiel die Gesichter männlicher und weiblicher Charaktere nur gering und besitzen die für Manga typischen großen Augen und kleinen Münder. Zeichner dieser Gruppe werden oft bereits an ihrem Stil erkannt, wofür Rumiko Takahashi 留美子高橋 (\*1957), deren Charaktere sich durch die Gesichter selbst oft überhaupt

nicht unterscheiden, hier ein gutes Beispiel ist. Die Gesichter bestehen meist aus umgedrehten Dreiecken, mit den typischen großen Augen, kleinen Mündern und leicht nach oben gerichteten, spitzen Nasen. Erst durch kleine Details, wie Wimpern und hauptsächlich die Frisuren, wird es dann möglich die Charaktere zu identifizieren. Für Yomota fällt auch Mizuki Shigeru, der besonders an den oval geformten, schrägen Augen und den aus recht unklaren, gekurvten Linien bestehenden Mündern zu erkennen ist, unter diese Gruppe (Yomota 1999:196-200).

Während der Großteil der für den Gemütszustand wichtigen Symbole an den Charakteren selbst dargestellt werden kann, ist auch der Hintergrund eines Panels nicht zu vernachlässigen. Hier werden vor allem Informationen zur Umgebung und auch zur Zeit, in der die Geschichte spielt, dargestellt. Es ist wichtig, möglichst viele der dafür notwendigen Symbole zeichnerisch darzustellen, damit der Leser auf den ersten Blick die gesamte Situation erfassen kann. Würde man zu viele der nötigen Informationen in Sprechblasen oder Zusatztexten aufbereiten, würde dies den Lesefluss stören und eher einem Roman gleichen. Aus den Darstellungen im Hintergrund der Panels lässt sich oft auch der jeweilige Zeitgeist während der Entstehung eines Manga beobachten. Da der Leser einen Großteil der Symbole unbewusst wahrnimmt, ist es für den Zeichner umso wichtiger, bewusst über jedes Detail nachzudenken, um den Leser wirklich in die Geschichte eintauchen zu lassen (Nagatani 2000:69-70).

Sowohl die formalen Symbole (*keiyu* 形喩) als auch die phonetischen Symbole (*onyu* 音喩) sind Begriffe, die nur im Zusammenhang mit Manga verwendet werden. Beide wurden von Natsume Fusanosuke erfunden und enthalten das Zeichen *yu* 喩, das so viel wie „Symbol“ bedeutet und darauf hinweist, dass es sich bei diesen Begriffen um etwas Abstraktes handelt, mit dem Dinge vermittelt werden sollen, die sich nicht so einfach in starren Bildern darstellen lassen. Wassertropfen können so beispielsweise Schweiß oder Tränen darstellen und Blasen, die

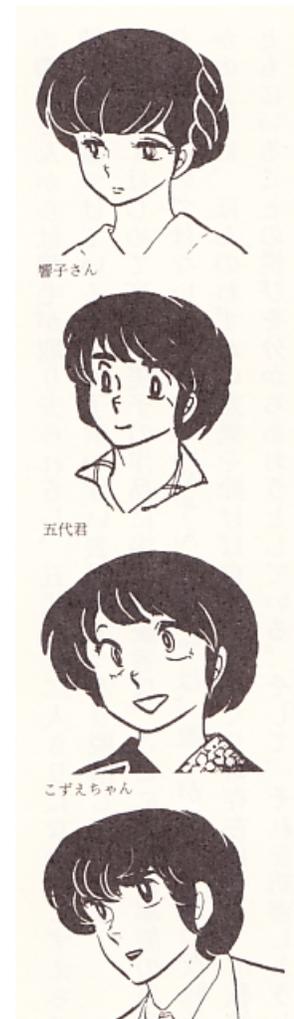


Abb. 1: Charaktere aus dem Manga *Maison Ikkoku* メゾン一刻 von Rumiko Takahashi



Abb. 2: Kitarō von Mizuki Shigeru

den Charakter im Wasser umgeben, können sowohl echte Blasen, die durch das Eintauchen entstehen, sein, oder sie spiegeln die Stimmung des Charakters in einem Traumzustand wider. Symbolische Darstellungen des psychischen und physischen Zustands eines Charakters beschränken sich jedoch nicht nur auf ihn selbst, sondern lassen sich auch in anderen Teilen eines Panels finden. Beispiele hierfür sind Sprechblasen, die je nach Gefühlszustand des Charakters eine andere Form annehmen; schwarzer Rauch deutet auf Enttäuschung und Desillusionierung hin; kleine Sternchen stellen einen Zusammenprall oder Schock dar; dünne Linien, genannt *shūchūsen* 集中線 („Konzentrationslinien“), helfen die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Charakter zu lenken, wenn viele verschiedene Personen in einem Panel auftreten. Am Charakter selbst implizieren beispielsweise hervortretende, gekreuzte Venen am Kopf, dass er wütend ist. Dies sind nur einige der Symboliken, die in Manga verwendet werden, und nicht jeder Manga-Zeichner macht davon Gebrauch, vor allem wenn die Darstellungen besonders realistisch ausfallen sollen (Nagatani 2000:55-58).

Um Geräusche in einem eigentlich klanglosen Medium darzustellen, greifen Manga-Zeichner zu *kakimoji* 描き文字 („Geräuscheffekt-Wörter“). Anfangs wurden sie als Geräuscheffekte (*gion* 擬音) in Form von Wörtern zeichnerisch einem Panel beigelegt. Problematisch war dabei, dass dadurch zwar Geräusche zeichnerisch ausgedrückt werden konnten, jedoch zum Beispiel nicht der Gefühlszustand des Charakters, wie zum Beispiel im Falle eines plötzlichen Schocks oder während eines hingebungsvollen Kusses. Natsume Fusanosuke führte deshalb den Begriff *onyu* ein. Der Unterschied zwischen *gion* und *onyu* ist, dass durch letzteren die Symbolik eines psychischen Aufeinandertreffens besser vermittelbar ist. Es gibt keine festen Regeln zur Schreibweise der *kakimoji*, und obwohl sich eine Art Standard entwickelt hat, können sie je nach Zeichner variieren. Es gibt sogar *kakimoji*, die völlige Stille vermitteln. (Nagatani 2000:73-74). Des Weiteren kann zum Beispiel auch durch Größe und Schriftart die Lautstärke oder die Heftigkeit des Tons vermittelt werden (Dittmar 2008:114).

Bei der Analyse von Manga ist jedoch nicht nur der Inhalt eines Panels von Bedeutung, sondern auch die Form des Panels, sowie der Zwischenraum zwischen den einzelnen Panels, von Natsume Fusanosuke *mashiro* 間白 („weißer Zwischenraum“) genannt. Im Gegensatz zu westlichen Comics, finden sich in Manga oft Übergänge zwischen den Panels. Gegenwärtig sind solche Ausschmückungen besonders bei *shōjo-manga* zu beobachten. Anders als bei einer

Filmleinwand kann die Größe und Form der einzelnen Panels der jeweiligen Situation angepasst werden, um dem Geschehen mehr Ausdruck zu verleihen (Nagatani 2000:91-92).

### 1.3.1 Analyse

Die Analyse der Manga soll zu einem großen Teil dem System der Charakter-Analyse von Yomota folgen und sich auf die *yōkai* als Charaktere konzentrieren. Während also die bereits erwähnten Bestandteile eines Panels in die Gesamtanalyse einfließen werden, so soll der Hauptfokus auf der Betrachtung der Figuren der *yōkai* liegen. Der Grundcharakter einer Figur kann meist bereits durch einen kurzen Blick auf ihr gesamtes Äußeres festgestellt werden, für eine genaue Untersuchung des Charakters ist es jedoch notwendig, die Details in der Darstellung in Gruppen zu unterteilen und zu betrachten (Phillips 1996:66-67).

Beim Aufbau seines Code-Systems folgt Yomota in den ersten Schritten dem Modell des französischen Semiotikers Algirdas Julien Greimas (1917-1992), indem er zunächst die Rollen der Protagonisten, Nebendarsteller und Antagonisten definiert und ihnen Persönlichkeiten zuordnet. Diese Schritte sind sehr allgemein und nicht nur auf Manga anwendbar. Danach folgt eine genauere Betrachtung der Gesichter und der Figur, wodurch der Charakter-Code festgelegt wird. Zwei grundsätzliche Regeln bei der Erstellung von Charakteren in Manga besagen, dass einerseits nie zweimal dasselbe Gesicht gezeichnet wird, andererseits das gleiche Gesicht beliebig oft gezeichnet werden kann. Der Unterschied zwischen diesen beiden Regeln liegt darin, dass das Gesicht an sich noch keine Kodifizierung beinhaltet, sondern erst durch den Charakter und die dadurch entstehenden Ausdrücke von Gefühlen in eine definierbare Form gebracht wird. Anders als bei Anime, wo einzelne Animationsphasen beliebig oft wiederholt werden können, ist das bei Manga nicht möglich. Es ist deshalb wichtig jedes Detail im Gesichtsausdruck zu beachten, um daraus auf die Bedeutung zu schließen und es je nach Effekt zuzuordnen. (Yomota 1999:185-192). Das Gesicht ist bei der Analyse des Charakters einer Figur der wichtigste Bestandteil, denn es vermittelt nicht nur Informationen über den Gefühlszustand eines Charakters, sondern auch über seine Reaktion auf seine Umgebung und somit das Geschehen (Dittmar 2008:90). Dies wird auch in Yomotas Charakteranalyse deutlich, die er in drei Code-Gruppen (Charakter-Code, Gefühls-Code und Handlungs-Code) gliedert, die im Folgenden kurz näher erklärt werden sollen (Yomota 1999:142 und Nagatani 2000:60).

Der Charakter-Code (*tōjōjinbutsu no kōdo* 登場人物のコード) analysiert das gesamte Aussehen eines Charakters, worunter auch seine Kleidung fällt. Ein besonders wichtiger Bestandteil ist hier aber das Gesicht, das wiederum in vier Unterkategorien aufgeteilt ist: die Gesichtsform, die Haare, die Augen und Augenbrauen, sowie der Mund. Die Ohren sind hingegen für keinen der Codes von Bedeutung, da sie vom Zustand des Charakters unbeeinflusst sind. Die Form des Gesichts selbst hängt meist vom Geschlecht des Charakters ab, wobei hier jeder Manga-Zeichner seinen eigenen Stil hat. Bei Manga von Zeichnern, deren Charaktere sich nur geringfügig unterscheiden, wird der Charakter-Code meist hauptsächlich von der Frisur getragen, da Mund und Augen sehr ähnlich sind und Nasen oft nur ansatzweise dargestellt oder gänzlich ausgelassen werden. Da Manga in schwarz-weiß gedruckt werden, sind Haarfarben eher von geringerer Bedeutung bei der Differenzierung einzelner Charaktere. Es kann natürlich vorkommen, dass die Frisuren im Laufe einer Geschichte temporär verändert werden, um sie der aktuellen Situation anzupassen, was jedoch keinen Einfluss auf den Charakter-Code hat. (Yomota 1999:142-148).

Auch bei der Analyse des Gefühls-Codes (*kanjō no kōdo* 感情のコード) werden die vier Hauptelemente des Charakter-Codes zum Teil verwendet, da sie besonders viele Informationen zu einem Charakter vermitteln. Meistens wird der Gefühls-Code aber hauptsächlich von Mund und Augen getragen (Yomota 1999:145). Manga-Zeichner beginnen beim Zeichnen einer Figur immer bei den Augen, durch deren Ausdruck dann die Haltung des ganzen Körpers beeinflusst wird (Nagatani 2000:62). Die Haare werden nicht immer vom Gefühlszustand eines Charakters beeinflusst, weshalb sie auch bei der Analyse des Gefühls-Codes nicht einbezogen werden. Um diesen Code festzustellen, muss man zuerst von der neutralen Haltung des Charakters ausgehen. Bereits geringe Unterschiede, wie zum Beispiel ein geöffneter oder geschlossener Mund, oder ob die Augen schwarz oder weiß dargestellt werden, haben großen Einfluss auf den Gefühlsausdruck eines Charakters (Yomota 1999:148).

Je nach Veränderung der Symbole aus den ersten beiden Codes wird auch der Handlungs-Code (*kōdō no kōdo* 行動のコード), der vornehmlich durch Hände, Füße und Rumpf bestimmt wird, beeinflusst, denn die Körperhaltung muss mit dem Gesichtsausdruck übereinstimmen (Yomota 1999:145). Das führt dazu, dass es oft schwierig ist, bestimmte Körperhaltungen definitiv zuzuordnen und so verschwimmen die Grenzen zwischen Gefühls- und Handlungs-Code oft (Yomota 1999:149). Um den kompletten Code einer Figur festzustellen, ist es deshalb

wichtig, alle drei Codes immer in Relation zueinander zu betrachten. Sind die Augen eines Charakters beispielsweise geschlossen, so kann man allein dadurch noch nicht auf seinen Zustand schließen, denn er könnte zum Beispiel in Gedanken versunken sein oder aber auch schlafen. Besonders in Gag-Manga finden sich auch übertriebene Darstellungen, wie aus den Höhlen tretende Augen und zu Berge stehende Haare, wenn der Charakter sich erschreckt, weil er zum Beispiel einen *yōkai* gesehen hat (Nagatani 2000:62-66).

Auf der Grundlage dieser drei Codes sollen im dritten Kapitel die *yōkai* als Charaktere verschiedener Manga analysiert werden. Dabei soll nach einer kurzen Vorstellung des jeweiligen *yōkai* die gesamte Figur nach diesen drei Codes betrachtet werden, um sowohl ihre Charaktereigenschaften als auch die visuelle Darstellung zu definieren. Im abschließenden Kapitel sollen die Ergebnisse dann zusammengefasst präsentiert werden.

#### **1.4 Auswahl der Manga**

Bei der Auswahl der Manga musste auf verschiedene Kriterien geachtet werden, um ein möglichst ausgewogenes Feld an zu analysierenden Manga zu finden. Vor der Auswahl geeigneter Manga war es jedoch nötig, die Verfügbarkeit zu eruieren. Besonders Manga aus den 1980er-Jahren sind sehr schwer zu finden und werden oft nur als sehr teure Sammlerexemplare verkauft, weshalb sich das Feld möglicher Manga hier stark verkleinerte. Des Weiteren sollte zwischen den Erscheinungsjahren der Serien unterschiedlicher Jahrzehnte ungefähr die gleiche Zeitspanne vergangen sein, Manga deren Zeitraum der Erscheinung sich überschneidet oder die direkt aufeinander folgten, wurden deshalb auch ausgeschlossen. Außerdem sollten die Manga möglichst innerhalb eines Jahrzehnts erschienen sein. Diese zeitlichen Vorgaben sollten einerseits dazu beitragen, dass mit den Manga wirklich ungefähr ein Jahrzehnt umfasst wird und andererseits der Abstand zwischen ihrem Erscheinen gleichmäßig und groß genug ist, sodass eine entsprechende unabhängige Repräsentanz für den jeweiligen Zeitraum angenommen werden kann. Ein wichtiger Punkt war natürlich auch die Definition eines *yōkai*-Manga. Am ehesten fallen sie noch unter den Überbegriff des Horror-Manga, wobei jedoch auch dieser nicht verallgemeinernd angewendet werden kann und darf. Es wurde bei der Auswahl deshalb darauf geachtet, dass *yōkai* innerhalb des Mangas, und wenn möglich sogar im Titel, explizit erwähnt

werden und die Hauptdarsteller sind, bzw. der Hauptteil der Geschichte sich mit ihnen beschäftigt.

Da es gerade bei Manga aus den 1980er-Jahren sehr schwierig ist, Verkaufszahlen und somit in gewissem Sinne den Beliebtheitsgrad zu ermitteln, wurde dafür die Anzahl der erschienenen Bände in einer Serie herangezogen. Manga erscheinen in Japan fast immer kapitelweise in einem ein- oder zweiwöchentlichen Rhythmus in Manga-Magazinen und werden erst danach in sogenannten *tankōbon* 単行本 (Taschenbüchern) zusammengefasst. In diesen Magazinen wird meist auch bei jedem Erscheinen die Beliebtheit der Manga durch beigelegte Umfragezettel geprüft. Manga, die hier über längere Zeit nur wenig Zustimmung erhalten, werden dann abgesetzt und nicht mehr weitergeführt. Deshalb lässt sich die Beliebtheit einer Serie bis zu einem gewissen Grad an der Anzahl der erschienenen Taschenbücher erkennen, was in diesem Fall angewendet werden soll, um gleichmäßige Auswahlkriterien zu ermöglichen. Auffallend ist hier bereits, dass sich die Anzahl der Bände pro Serie in den letzten Jahren deutlich gesteigert hat. Während *yōkai*-Serien aus den 1980er-Jahren im Durchschnitt aus vier bis fünf Bänden bestanden, haben die meisten Serien heutzutage 15 Bände oder mehr. Unter Beachtung dieser Kriterien wurde das Feld schließlich auf vier Manga eingegrenzt, deren Auswahl im Folgenden kurz begründet werden soll.

Für den Zeitraum der 1980er-Jahre wurden zwei Manga gewählt, da sie zu den längsten dieser Zeit gehören und als eine der wenigen auch zu vernünftigen Bedingungen noch komplett beschaffbar waren. Der erste dieser Manga ist *Shinpen gegege no kitarō* 新編ゲゲゲの鬼太郎 (Gegege no Kitarō – Neue Edition) von Mizuki Shigeru, der 6 Bände umfasst und von 1986 bis 1987 erschien. Er stellt quasi eine neue Edition der ursprünglich von 1959 bis 1969 erschienen Serie dar, und enthält vermutlich auch Anpassungen, um ihn für diese neue Zeit attraktiver zu gestalten. Der zweite Manga ist *Yōkai shimatsujin torauma!!* 妖怪始末人トラウマ!! (*yōkai*-Vernichter Torauma) von Maya Muneo 魔夜峰央 (\*1953), der ebenfalls 6 Bände umfasst und von 1986 bis 1988 erschien. Hier geht es um gewöhnliche Arbeiter einer Gilde von „*yōkai*-Vernichtern“, deren Aufgabe es ist, die unangenehm auffallende *yōkai* in ganz Japan auszurotten.

Als Manga für den Zeitraum der 1990er-Jahre wurde *Jigoku sensei nūbē* 地獄先生ぬ〜べ〜 (Nūbē, der Lehrer aus der Hölle) des Autors Makura Shō 真倉翔 (\*1964) und des Mangazeichners Okano Takeshi 岡野剛 (\*1967) gewählt. Der Manga erschien von 1993 bis

1999 und umfasst 31 Bände. Darin geht es um Nübē, der einerseits Exorzist und andererseits Lehrer ist. Seine Aufgabe in den meisten Geschichten ist, seltsame Phänomene, die an der Schule auftreten, aufzuklären.

Für die 2000er-Jahre wurde schließlich der Manga *Nurarihyon no mago* ぬらりひよんの孫 (Nurarihyons Enkel) von Shiibashi Hiroshi 椎橋寛 ausgewählt. Er erschien von 2006 bis Juni 2012 regelmäßig in dem Manga-Magazin *Shūkan shōnen janpu* 週刊少年ジャンプ (Weekly Shōnen Jump) und umfasst 22 Bände. Hier geht es um Nura, der zu einem Viertel *yōkai* ist und zusammen mit seinem *yōkai*-Großvater und anderen *yōkai* in einem herrschaftlichen Haus lebt. Er versucht durch gute Taten seinem Schicksal, *yōkai* zu werden, zu entkommen. Die einzelnen Taschenbücher dieses Manga rangierten fast immer weit oben in den Manga Charts (PHP, *Komikku Ranking* 2008).

## 2 Eine kurze Geschichte der *yōkai*

In diesem Kapitel soll nun ein kurzer historischer Überblick zur Entstehung und Entwicklung der *yōkai* in Japan gegeben werden. Begonnen wird mit einer näheren Definition des Begriffs selbst, gefolgt von einem chronologischen Überblick, der auch auf die wissenschaftliche Beschäftigung mit *yōkai* näher eingehen wird. Von den Anfängen bis zu modernen Medien und Wissenschaft sollen die wichtigsten Meilensteine betrachtet werden, wobei ein Hauptaugenmerk auf der Darstellung von *yōkai* liegen wird.

### 2.1 Die Definition von *yōkai*

Bereits in der Einleitung wurde erwähnt, dass *yōkai* so viel wie „unheimliches Monster“ bedeutet, doch was genau sind *yōkai*? Was unterscheidet sie von anderen Fabelwesen? Um dies zu verstehen, muss man in der Geschichte etwas weiter zurückgehen. Der Begriff selbst hat sich im Laufe der Zeit immer wieder verändert. So findet man in Diskursen zu diesem Thema auch oft die Begriffe *bakemono* 化け物 oder *obake* お化け (wörtl. „sich veränderndes Ding“, im übertragenen Sinne „Gespenst“) oder *kaii genshō* 怪異現象 („mysteriöse Erscheinung“). Das

gegenwärtig am häufigsten verwendete Wort *yōkai* ist relativ jung und erhielt seine aktuelle Verwendung als Fachausdruck erst durch die intensivere wissenschaftliche Beschäftigung mit ihnen während der Meiji-Zeit (Foster 2009b:3-5).

Besonders das Tokugawa-zeitliche Wort *bakemono* vermittelt sehr gut, dass diese Wesen immer mit der Fähigkeit der Verwandlung verbunden wurden, wie zum Beispiel der *kitsune* 狐 (Fuchs), der in vielen Geschichten eine andere Gestalt annimmt, um Menschen zu täuschen. Diese Bezeichnung umfasste allerdings auch eine Vielfalt an übernatürlichen oder deformierten Kreaturen. Jedoch kann das Prinzip der Verwandlung bereits weit vor der Tokugawa-Zeit und der spezifischen Bezeichnung *bakemono* gefunden werden. In der Heian-Zeit (794-1185) soll sich der unschuldig in den Tod getriebene hohe Beamte Sugawara no Michizane 菅原道真 (845-903) in einen böartigen Geist (*onryō* 怨霊) verwandelt haben, dem im Laufe der Jahre zahlreiche Naturkatastrophen zugeschrieben wurden. Allein seine Heiligsprechung hätte ihn besänftigen können (Lewinsky-Sträuli 1989:196-200). Hier zeigt sich, dass sowohl der Tod selbst zu einer Verwandlung führen kann, als auch nach dem Tod noch Veränderungen möglich sind. Dieses Konzept der Umwandlung ist seit jeher der Kern des Buddhismus, neben dem Shintō 神道 eine der Hauptreligionen Japans. Ein weiteres Beispiel ist das des Rachegeistes (*ikiryō* 生霊) der Dame Rokujō 六条 aus dem *Genji monogatari* 源氏物語 (frühes elftes Jahrhundert). Ihr Geist löst sich von ihr, um an ihren Gegnern Rache zu nehmen, wovon sie selbst nichts bemerkt (Foster 2009b:5-6).

Es gab in der Heian-Zeit bereits spezifische Namen für zahlreiche mysteriöse Phänomene, ein besonders häufig benutzter Begriff, der alles Furchteinflößende umschrieb, war jedoch *mono no ke* 物の怪 („unheimliches Ding“). Entgegen der modernjapanischen Bedeutung, verdeutlicht das „Ding“ hier etwas Ungreifbares ohne klare Form, vor dem es sich zu fürchten galt. Zu der Zeit, als das *Genji monogatari* verfasst wurde, glaubten viele Menschen an die Existenz von *mono no ke* und hatten wohl auch genaue Vorstellungen davon. Für sie waren es Ereignisse, die jederzeit eintreten konnten, vergleichbar mit der heutigen Gefahr eines Autounfalls oder Diebstahls. Die Selbstverständlichkeit eines solchen fließenden Übergangs zwischen Realität und Mysteriösem ist in der heutigen Zeit, in der diese Bereiche stark voneinander abgetrennt sind, nur mehr schwer vorstellbar (Foster 2009b:6-7).

Erste klarere Bilder von *mono no ke* entstanden in der Kamakura-Zeit (1185-1333) in Form der *tsukumogami* 付喪神. Dabei handelte sich es um Gegenstände, die nach hundert Jahren eine Seele erhielten und begannen, Leute zu täuschen. Der Gedanke dahinter ist, dass alles, was lange genug existiert, schließlich eine Seele erhält. Hier findet sich wiederum das Prinzip der Verwandlung, wobei diese Objekte nicht nur lebendig werden, sondern auch Arme, Beine und Gesicht erhalten. Geschichten über zu *yōkai* gewordene Objekte waren besonders während der Kamakura- (1185-1333) und Muromachi-Zeit (1333-1600) sehr beliebt und erschienen in Sammlungen von *setsuwa* 説話

(Kurzgeschichten) und zahlreichen bebilderten Formaten. Die bekannteste Darstellung von *tsukumogami* findet sich auf den *hyakkiyagyō emaki* 百鬼夜行絵巻 („Schriftrolle der Nachtparade zahlreicher Dämonen“), wo unter anderem diverse Gegenstände, wie



Abb. 3: *Tsukumogami* auf einer *hyakkiyagyō emaki* aus der Muromachi-Zeit

Musikinstrumente, auf unterhaltsame Art mit Armen und Beinen dargestellt werden. Diese Verspieltheit ist bei *yōkai* eher unerwartet, stellt sich aber als wichtiger Bestandteil ihrer Darstellung heraus. Ein solcher Stil war während der Edo-Zeit und sogar bis in die Meiji-Zeit hinein sehr beliebt und zeigte sich besonders bei den Illustrationen von Kawanabe Kyōsai (1831-1889). Seit jeher ist das Zusammenspiel von Angsteinflößendem und Unterhaltsamem ein Bestandteil bei der Konstruktion von *yōkai* (Foster 2009b:7-8). Die Leichtigkeit, mit der *yōkai* in der Muromachi-Zeit dargestellt wurden, könnte sich auch auf den gesteigerten Wohlstand zu dieser Zeit zurückführen lassen, wodurch selbst *yōkai*, sonst eher Sinnbild für Negatives, zum Feiern zumute war (Papp 2011:65).

Im Laufe der Geschichte war die Darstellung von *yōkai* immer dem Einfluss von Religion, Kunst, Bildung und Politik der jeweiligen Zeit unterworfen. Das Prinzip des *hyakkiyagyō* 百鬼夜行, der nächtlichen Parade, hebt sich von diesen historischen Einflüssen ab und bietet eine andere Sichtweise auf *yōkai*. Der Begriff findet sich in zahlreichen mittelalterlichen Werken und beschreibt den Umzug der Dämonen durch die Hauptstadt bei Nacht. Man vermied daher in der Dunkelheit noch nach draußen zu gehen, da diese Zeit dem Unheimlichen gehörte und außerhalb

der Kontrolle durch Menschen lag. Ein solches Tabu ist besonders in den *yōkai*-Diskursen von Bedeutung, wo Dinge, die man nicht sehen kann, und Dinge, die man nicht sehen darf, in einem wichtigen Zusammenhang stehen. Durch die Darstellung dieser Parade, die nicht gesehen werden darf, dreht das *hyakkiyagyō emaki* dieses Prinzip um. Etwas, das vorher als mysteriös und furchteinflößend galt, wird nun zu etwas Vertrautem und Humorvollem. Solche Übergänge zwischen diesen beiden Bereichen sind in der Welt der *yōkai* im Laufe der Geschichte immer wieder zu entdecken (Foster 2009b:8-9).

Wie man sieht, ist die Frage, was genau *yōkai* eigentlich sind, also nur schwer zu beantworten, denn im Grunde gibt es so viele Antworten, wie es Menschen gibt. Komatsu zum Beispiel definiert *yōkai* als „transzendente Phänomene oder Existenzen, die mit Furcht verbunden sind“ (恐怖に結びついた超越的現象・存在—それが「妖怪」なのである。 *Kyōfu ni musubitsuita chōetsuteki genshō* • *sonzai – sore ga ‚yōkai‘ nanodearu.*) (Komatsu 1994:31). Meist führt eine solche Frage nur zu einer Liste an Beispielen, jedoch nicht zu einer definitiven Antwort, was letztendlich vielleicht auch die einzig mögliche Antwort ist. Die Bedeutung von *yōkai* kommt durch das Benennen, Auflisten und Organisieren überhaupt erst zustande. Versuche, sie zu kategorisieren, gibt es seit langer Zeit und immer spiegelt sich in ihnen der soziohistorische Kontext wider. Eine Gemeinsamkeit, die Gefahr, zeigt sich bereits in ihrem Namen. Dadurch entsteht für Menschen ein Bild, auf das sie ihre Furcht konzentrieren können und das ihnen ermöglicht, selbst Gegenmaßnahmen zu ergreifen, statt der Gefahr ausgeliefert zu sein. Deshalb enthalten viele Werke, in denen *yōkai* gesammelt wurden, auch ausführliche Beschreibungen zu den Charakteristiken jedes *yōkai* (Foster 2009b:10-11).

## 2.2 Die ersten *yōkai*-Sammlungen

Wie bereits im vorherigen Kapitel erwähnt, ist die größte Gemeinsamkeit, die alle *yōkai*-Kataloge haben, das Auflisten, Benennen und Organisieren. Sie stellen die Brücke dar, durch die *yōkai* von einer formlosen, mysteriösen Masse zu benannten Individuen werden (Foster 2009b:30). Die ersten Ideen zur rational-analytischen Beschäftigung mit der Umwelt kamen während der Edo-Zeit durch den Konfuzianismus aus China nach Japan, wo die Philosophie des

Abb. 4: Tanuki aus dem *Kinmozui*

neo-konfuzianistischen Gelehrten Zhu Xi 朱熹 in der Form der *shushigaku* 朱子学 besonders gut aufgenommen wurde. Sie wurde durch Gelehrte wie Hayashi Razan 林羅山 (1583-1657), der großen Einfluss auf Tokugawa Ieyasu 徳川家康 (1542-1616) hatte, weit verbreitet. Ein Diskurs, der in diesem Umfeld besonders populär war, war die sogenannte *honzōgaku* 本草学 („Kräuterkunde“), eine früher Form der Pharmazie, die ihre Ursprünge auf traditionelle chinesische Medizin zurückführte. In Japan nahm diese Wissenschaft ihre Anfänge mit dem im Jahr 1607 aus China importierten *Honzō kōmoku* 本草綱目 („Kompendium der Heilkräuter“), das sich durch die Zahl der Einträge und ihre Klassifizierung von allen davor erschienen Werken abhob. Ein weiteres Werk von noch größerem Umfang war das ebenfalls aus China stammende *Sansai zue* 三才図会 („Bildersammlung der Drei Kräfte“), das 1607 fertiggestellt wurde und die ganze Welt in vierzehn Kategorien aufteilte. Darin wurden alle wissenschaftlich wichtigen Gegenstände mit einer Illustration und Beschreibung versehen. Solche Sammlungen von Wissen gab es in China damals bereits seit mehreren Jahrhunderten, in Japan allerdings existierten sie bis zu diesem Zeitpunkt nicht (Foster 2009b:32-34).

Einhergehend mit der Einführung solcher chinesischer Kompendien und der Einigung Japans zu Beginn des 17. Jahrhunderts, begann man in Japan selbst mit der Zusammenstellung solcher Werke. Bereits in der Edo-Zeit gab es erste Versuche, *yōkai* zusammen mit zahlreichen anderen Themengebieten in bebilderten Enzyklopädien zu sammeln und darzustellen. Die erste dieser Enzyklopädien war das *Kinmōzui* 訓蒙図彙, das von Nakamura Tekisai 中村惕齋 (1629 – 1702) erstellt wurde und 1666 erschien, und durch den deutschen Arzt Engelbert Kaempfer (1651-1716) sogar seinen Weg nach Europa fand. Nakamura beabsichtigte ursprünglich durch die einfachen Illustrationen und kurzen Erklärungen eine junge Leserschaft anzusprechen, jedoch war es gerade diese einfache und visuelle Aufbereitung von Informationen, die Leser jeden Alters anzog. So musste nach nur zwei Jahren bereits eine zweite Edition erstellt werden, um der hohen

Abb. 5: Kitsune aus dem *Kinmōzui*

Nachfrage gerecht werden zu können. In dieser Enzyklopädie wurden nun auch Informationen zu einzelnen *yōkai* erstmals systematisch zusammengefasst und mit Bildern und Erklärungen versehen, die sie eindeutig identifizierten. Interessanter Weise wurde ihnen jedoch kein eigener Bereich oder gar eigene Bücher gewidmet. Stattdessen wurden sie in Kategorien anderer Überbegriffe eingebaut, meist abhängig von ihrem Aussehen oder ihren Eigenschaften. Ein Beispiel dafür ist der *tanuki* 狸, ein japanischer Marderhund, dem magische Kräfte und Verwandlungsfähigkeiten zugeschrieben wurden (Abb. 4). Weder die Illustration noch die Beschreibung im *Kinmōzui* deuten auf übernatürliche Fähigkeiten hin. Der *tanuki* teilt sich eine Seite mit dem *kitsune* 狐, dem auch seit alter Zeit magische Fähigkeiten zugeschrieben werden, jedoch auch hier wird davon nichts erwähnt (Abb. 5). Dies könnte ein Zeichen dafür sein, dass man *yōkai* und ihre Eigenschaften nicht als bedeutend genug betrachtete, um ihnen einen eigenen Bereich innerhalb der Enzyklopädie einzuräumen, wie es mit zahlreichen anderen Wissensgebieten (z.B. Militär oder Frauen) der Fall war (Foster 2009b:35-36).

Auch in weiteren Enzyklopädien, wie dem *Wakan sansaizue* 和漢三才図会, von Terajima Ryōan 寺島良安 (1713), bleibt die visuelle Darstellung ein zentrales Thema. *Yōkai* werden in all diesen Werken mit anderen Lebewesen, denen sie von ihrem Aussehen her ähneln, in Kategorien zusammengefasst (Foster 2009b:39-41). Ein Beispiel, wie *yōkai* durch die konkrete Darstellung auf bestimmte Formen festgelegt wurden, ist der *kawatarō* 川太郎, eine frühe Form des *kappa* 河童 (Abb.



Abb. 6: *Kawatarō* aus dem *Wakan sansaizue*

6). Anders als bei den meisten *yōkai* verweist Terajima hier nicht auf japanische oder chinesische Quellen, und man weiß nicht, ob seine Beschreibungen auf Überlieferungen aus der Bevölkerung beruhen, oder ob er selbst einen *kawatarō* beobachtet hat. Geht man nun davon aus, dass er vermutlich nie selbst einen solchen *yōkai* gesehen hat, so hat er aus verschiedenen Erzählungen eine visuelle Darstellung geschaffen, die ein vorher nur schwer begreifbares Wesen nun für jedermann vorstellbar gemacht hat (Foster 2009b:45-46).

### 2.3 Toriyama Sekien

Toriyama Sekien 鳥山石燕 (1712-1788), geboren in Edo 江戸 (heutiges Tōkyō), war ein Mitglied der Kanō Malerei Schule (*kanō ha* 狩野派). Aus seinem Leben ist nur wenig bekannt, es wird jedoch vermutet, dass er ursprünglich Priester war und die Malerei nur als Hobby betrieb. Außer seinen vier *yōkai*-Katalogen sind nur wenige seiner Werke erhalten geblieben. Besonders bekannt ist er auch als Lehrmeister zahlreicher bekannter Künstler, wie Kitagawa Utamaro 喜多川歌麿 (1753-1806) oder Utagawa Toyoharu 歌川豊春 (1735-1814), der die Utagawa Schule (*utagawa ha* 歌川派) begründete. Der berühmteste Schüler dieser Schule, Utagawa Kuniyoshi 歌川国芳 (1797-1861), war wiederum Lehrmeister von Tsukioka Yoshitoshi 月岡芳年 (1839-1892) und Kawanabe Kyōsai 川鍋暁斎 (1831-1889). Diese Künstler sind alle auch für ihre Darstellungen von *yōkai* bekannt (Foster 2009b:57).

Toriyama war es schließlich, der die Seriosität solcher Enzyklopädien mit dem Unterhaltungswert von Comics und dem Geschichtenerzählen verband und so die Wesen einer unsichtbaren Welt visualisierte und zum zentralen Bestandteil von Erzählungen und damit der Populärkultur machte. Seine *yōkai*-Kataloge hatten starken Einfluss auf die Wahrnehmung von *yōkai* allgemein und schufen gleichzeitig auch eine eigene Kategorie für sie, wodurch eine explizit japanische Landschaft des Jenseits hervorgebracht wurde (Foster 2009b:27). Bei der Erstellung seiner Kataloge wurde er besonders von *Kinmōzui* und *Wakan sansaizue* beeinflusst und er war es auch, der *yōkai* als erster eine eigene Bühne bot (Papp 2011:68). Sein erster Katalog, bestehend aus drei Bänden und 1776 veröffentlicht unter dem Namen *Gazu hyakkiyagyō* 画図百鬼夜行 („Illustrierte Nachtparade zahlreicher Dämonen“), war die erste Enzyklopädie Japans, die sich ausschließlich mit *yōkai* beschäftigte. Darin stellte Toriyama einundfünfzig *yōkai* mit ausführlichen Zeichnungen und Namen dar und ermöglichte ihnen dadurch, außerhalb der Legenden, in denen sie üblicherweise anzutreffen waren, zu existieren. Wie die Wissenschaftler der *honzōgaku*, versucht Toriyama Ordnung in eine chaotische Welt zu bringen, indem er, anders als beim *hyakkiyagyō emaki*, die *yōkai* nicht auf einer Schriftrolle durch eine Erzählung verknüpft, sondern sie voneinander trennt und jeweils eines auf einer Seite darstellt. Jedoch orientiert er sich bei der Auswahl der *yōkai* in diesem Katalog noch oft an älteren Werken und außer den jeweiligen Namen finden sich keine weiteren Beschreibungen

(Foster 2009b:55-57). Vielen *yōkai* ist auch nicht anzusehen, dass sie magische Fähigkeiten besitzen, und so deutet zum Beispiel beim *tanuki* nichts auf seinen böartigen Charakter hin (Abb. 8). Seine Darstellung des *kappa* hat bereits die charakteristische Mulde auf dem Kopf und daneben steht geschrieben „*kappa*, vormals auch *kawatarō* genannt“ (*kappa katsute kawatarō to mo ifu* 河童かつて川太郎ともいふ) (Abb. 7) (Foster 2009b:57-59).



Abb. 7: Toriyamas *kappa*



Abb. 8: Toriyamas *tanuki*

Der Erfolg seines ersten *yōkai*-Katalogs ermutigte ihn, einen weiteren dreibändigen Katalog mit vierundfünfzig *yōkai* zu veröffentlichen. Im 1779 erschienenen *Konjaku gazu zoku hyakki* 今昔画図続百鬼 („Fortsetzung der Illustrationen zahlreicher Dämonen der Gegenwart und Vergangenheit“) erweiterte Toriyama die Darstellungen um kurze Beschreibungen, welche jedoch wiederum oft aus dem *Wakan sansaizue* fast wörtlich übernommen wurden. Die Illustrationen unterscheiden sich allerdings meist deutlich, denn Toriyama verleiht vielen *yōkai* nun ein gefährliches Aussehen, wie am Beispiel des *mōryō* 魍魎 zu sehen ist (Abb. 7 und Abb.

8). Auch die Quellen, auf die er sich berief, wurden zahlreicher, und er griff sowohl auf wissenschaftliche Werke, als auch Legenden zur Beschreibung der *yōkai* zurück (Foster 2009b:63-65).



Abb. 9: Mōryō im *Wakan sansaizue*



Abb. 10: Mōryō im *Konjaku gazu zoku hyakki*

Toriyama verfasste noch zwei weitere Werke, das *Konjaku hyakki shūi* 今昔百鬼拾遺 („Sammlung zahlreicher Dämonen der Gegenwart und Vergangenheit“, 1781) und *Hyakki tsurezure bukuro* 百器徒然袋 („Untätiger Beutel zahlreicher Dinge“, 1784). Hier gibt es zu einzelnen Bildern mehr Text als in den Vorgängerwerken und es wird schwieriger den Ursprung einzelner *yōkai* nachzuvollziehen. Gleichzeitig baut Toriyama selbst kreierte *yōkai* in diese Werke ein. Ein Beispiel dafür sind die *mokumokuren* 目目連, Augen, die durch Löcher in *shōji* 障子<sup>3</sup> blicken. Toriyama visualisiert damit ein Gefühl, das einen überkommt, wenn man alleine

<sup>3</sup> Traditionelle japanische Türen, Fenster oder Raumteiler aus Holz, die mit dünnem Papier bespannt sind.

in einem verlassenem Gebäude, zum Beispiel einer Hütte in den Bergen, ist, und glaubt, beobachtet zu werden. Das vormals leblose Gebäude, das in den Menschen eine seltsame, schwer zu beschreibende Empfindung hervorruft, wird von ihm dadurch zu einem sichtbaren *yōkai* gemacht. Während er jedoch dieses furchteinflößende Bild entwirft, verharmlost er es durch ein Wortspiel in der zugehörigen Beschreibung wieder (Foster 2009b:65-66).

Betrachtet man die Bilderrollen aus der Muromachi-Zeit, so sieht man, dass sie alle sehr farbenfroh sind. Toriyama bricht mit dieser Tradition und zeichnete die *yōkai* zum ersten Mal in sehr nüchternem Schwarzweiß, was die Sachlichkeit seiner Darstellungen verdeutlichen sollte, um reine Informationen zu liefern. Hier zeigt sich, dass seine Werke als Vorläufer moderner Manga, die meistens in einem sehr ähnlichen Stil gezeichnet werden, gesehen werden können (Papp 2011:68). Man geht davon aus, dass von den mehr als zweihundert *yōkai*, die Toriyama in seinen Werken gesammelt hat, vierzehn direkt aus chinesischen Quellen übernommen sind, fünfundachtzig von ihm selbst kreiert wurden und der Rest aus japanischen Legenden oder Literatur stammen. Durch ihn wurden *yōkai* in der Edo-Zeit besonders populär, was sich besonders in verschiedenen Bereichen der Unterhaltung zeigte. *Yōkai* waren allgegenwärtig in Literatur, Kunst und Populärkultur. Es gab zahlreiche Spiele, die sich mit ihnen beschäftigten und der Fantasie waren bei der Produktion von Fanartikeln keine Grenzen gesetzt. Es war jedoch nicht so, dass all dies den Glauben an ihre Existenz und die rational-analytische Beschäftigung beeinträchtigt hätte. Vielmehr verliefen diese beiden Bewegungen parallel und gediehen, ohne sich gegenseitig zu beeinträchtigen (Foster 2009b:71-75).

## 2.4 Die Modernisierung Japans

Mit der Öffnung Japans im Jahr 1853 und der darauffolgenden Wiedereinsetzung des *tennō* 天皇<sup>4</sup> (auch bekannt als Meiji-Restauration) im Jahr 1868 begann in Japan eine Zeit der Modernisierung. Im Zuge dessen kamen nicht nur neue Technologien, sondern auch neue Ideen und Wissen ins Land. Obwohl bereits im späten 18. Jahrhundert westliche Wissenschaft durch *rangaku* 蘭学 („Hollandstudien“) Einzug in Japan hielt, begann man erst in der Meiji-Zeit damit, bis dahin als gegeben akzeptierte Vorgänge zu hinterfragen (Foster 2009b:78). Wissenschaftliche

---

<sup>4</sup> Titel des obersten japanischen Herrschers, ähnlich dem deutschen „Kaiser“.

Disziplinen wurden von einer kleinen, städtischen Elite in einem Umfeld entwickelt und vorangetrieben, in dem Wissenschaft als Mittel zum Zweck gesehen wurde, um das Land wirtschaftlich und militärisch auf den Stand eines modernen Staates nach dem Vorbild europäischer Länder und der USA zu bringen. Dazu war es nötig, die Bevölkerung so schnell wie möglich auszubilden und zu disziplinieren. Neben der Wehrpflicht war hier das Bildungssystem der wichtigste Teil des Staatsapparats. Zu dessen Aufgaben gehörte es, Volksglauben aus dem täglichen Leben zu entfernen und die Bevölkerung aufzuklären (Figal 1999:78). Die damit betraute Elite war sich jedoch nicht einig, was genau als Volksglaube einzustufen war, und so gestaltete sich die „Modernisierung“ der Bevölkerung als schwieriges Unterfangen. Gemäß der Meinung zahlreicher Wissenschaftler gehörten auch *yōkai* zum Volksglauben, der als nicht mehr zeitgemäß gesehen wurde. Wie bereits im vorhergehenden Kapitel gezeigt wurde, waren *yōkai* jedoch bis zum Ende der Edo-Zeit sehr beliebt, worauf anfangs auch die Modernisierung des Landes keinen Einfluss hatte. Ein Beispiel aus dem Jahr 1860 zeigt, wie selbstverständlich *yōkai* im Alltag der Bevölkerung waren: Als Tokugawa Iemochi 徳川家茂 (1846-1866), der vorletzte *shōgun* 将軍<sup>5</sup> des Tokugawa-*bakufu* 徳川幕府<sup>6</sup>, das Mausoleum von Tokugawa Ieyasu in Nikkō 日光 besuchen wollte, wurde dort von der Regierung als Vorbereitung ein Schild aufgestellt. Darauf wurden die *tengu* 天狗, die in den Bergen der Region leben sollten, aufgefordert, für die Dauer des Besuchs die Gegend zu verlassen (de Visser 1908:27-32). Die Tatsache, dass der Besuch tatsächlich durch keine *tengu* gestört wurde, festigte zumindest in den Augen all jener, die an *tengu* glaubten, die Macht des *shōgun* über die *yōkai*. Nur ein halbes Jahrhundert später fand sich in den Ethik-Lehrbüchern des Erziehungsministeriums der kurze, aber unmissverständliche Satz „Etwas wie *tengu* gibt es nicht“ (Figal 1999:79). Was genau zu einer solch radikalen Veränderung führte, soll in den nächsten Kapiteln kurz betrachtet werden.

#### 2.4.1 Inoue Enryō und die erste *yōkai*-Wissenschaft

Durch Reformen des Bildungsgesetzes von 1872 in den Jahren 1879 und 1880 wurde erstmals ein Ethikunterricht im Bildungssystem eingeführt. Dies markierte den Wendepunkt von einer

<sup>5</sup> Oberster militärischer Führer eines *bakufu*.

<sup>6</sup> Die Militärregierung (Shogunat) der Edo-Zeit.

liberal orientierten hin zu einer konfuzianistischen Erziehung, in deren Mittelpunkt die Loyalität zum *tennō* stand. Die Reglementierung der Lehrbücher wurde im Laufe der Jahre immer strenger, bis deren Erstellung schließlich komplett dem Erziehungsministerium unterlag. Grund dafür war die schlechte Qualität der Lehrbücher, die durch die Konkurrenz zahlloser Anbieter auf dem unregulierten Markt entstand. Es kam immer wieder zu Skandalen über illegale Absprachen und Bestechungen, was schließlich zu einer Revision des Gesetzes führte, mit dem Argument, dass Moralerziehung unerlässlich für das Wohl der Nation sei. Daraus resultierte der im Jahr 1900 gegründete *Shūshin kyōkasho chōsa iinkai* 修身教科書調査委員会 („Ethiklehrbuch Untersuchungsausschuss“), der bis zum Erscheinen des ersten Ethiklehrbuchs im Jahr 1903 insgesamt 123 Mal tagte (Figal 1999:79-82).

Ein Mitglied dieses Ausschusses war der buddhistische Philosoph Inoue Enryō 井上円了 (1858-1919). Er war ein ausgesprochener Gegner jeglichen Aberglaubens und da die ersten drei Editionen des staatlichen Ethiklehrbuchs eigene Abschnitte zu den Gefahren von Aberglauben hatten, ist sehr wahrscheinlich, dass er auf die Zusammenstellung dieser Editionen Einfluss hatte. Da er in ganz Japan Reden zum Thema „Übernatürliche Phänomene“ gehalten hatte, hatte er den Ruf, Japans führender Monster-Experte zu sein und erhielt bald darauf den Beinamen *obake-hakase* お化け



Abb. 11: Inoue Enryō

博士 („Monster-Doktor“). Es wird vermutet, dass das Erziehungsministerium erst durch seinen Bekanntheitsgrad überhaupt auf die Frage des Aberglaubens aufmerksam wurde. Hätte ein Herrscher nur wenige Jahre zuvor noch einen Exorzisten gerufen, um die Kontrolle über *yōkai* zu erlangen, bedurfte es nun eines anderen Spezialisten mit der Zeit entsprechenden Fähigkeiten, um das Übernatürliche zu disziplinieren (Figal 1999:82-83).

Ursprünglich lernte Inoue *kangaku* 漢学 („Chinastudien“), beschäftigte sich aber auch mit japanischen und westlichen Werken zur Naturkunde und anderen Wissenschaften. Dieses Wissen aus verschiedenen Kulturkreisen hatte starken Einfluss auf sein späteres Leben. Ab 1881 studierte er Philosophie an der Universität Tōkyō, wo sich sein Interessensfeld von ostasiatischen bis hin zu westlichen Philosophen erstreckte. Er kam zu dem Schluss, dass das Christentum ideologisch der Rationalität westlicher Philosophie entgegengestellt sei und der Buddhismus als einzige Religion die Möglichkeit bieten würde, sich an die westliche Philosophie anzupassen. Er war davon überzeugt, dass der Buddhismus durch diese modernisiert werden könnte, was ihn

1887 schließlich zur Gründung seiner eigenen Schule, der *tetsugakukan* 哲学館, veranlasste. Heute bekannt als *Tōyō daigaku* 東洋大学 (Tōyō Universität) war sie die erste Bildungsanstalt Japans, an der westliche Philosophie auf Japanisch gelehrt wurde. Im Zentrum seiner Ideologie der Modernisierung des Buddhismus stand das Ausmerzen von Aberglauben und veralteter Traditionen. Vor diesem Hintergrund entwickelte sich langsam eine neue Wissenschaft, die *yōkaigaku* 妖怪學 („*yōkai*-Wissenschaft“). Sie sollte die Wahrheit hinter den *yōkai* untersuchen und der Bevölkerung zugänglich machen. Erst mit der Veröffentlichung seines zweitausend Seiten umfassenden Werkes *Yōkaigaku kōgi* 妖怪学講義 („Vorträge zur *yōkai*-Wissenschaft“) wurde diese Wissenschaft öffentlich etabliert und zu einem akademischen Feld (Foster 2009b:78-80).

#### 2.4.1.1 *Tengu*

Sowohl Inoue Enryō, als auch Yanagita Kunio 柳田國男 (1875-1962), auf den später noch genauer eingegangen wird, legten besonderen Fokus auf den *tengu*, den sie als eine der wenigen indigenen Kreationen unter den *yōkai* sahen. Im Jahr 1903 veröffentlichte Inoue sein Buch *Tenguron* 天狗論 („Abhandlungen zu *tengu*“), das eine erweiterte Version seiner Vorträge zu *tengu* war, die auch in *Yōkaigaku kōgi* veröffentlicht wurden. Darin teilte er seine Erklärungen zu übernatürlichen Phänomenen in *rigaku* 理学 („Naturwissenschaften“) und *shinrigaku* 心理学 („Psychologie“) ein. Diese Einteilung in Greifbares und Unangreifbares war für ihn der wichtigste Grundsatz bei der Behandlung aller Gegenstände der Volkskunde. Da



Abb. 12: Titelblatt von *Tenguron*

Menschen ihre Umwelt nur subjektiv wahrnehmen würden, musste man *yōkai* seiner Meinung nach mit Hilfe der Psychologie untersuchen. In *Tenguron* untersuchte er deshalb vorangegangene Werke über *tengu*, die alle - seiner Meinung nach - zu abstrusen und unrealistischen Schlüssen über deren Herkunft führten. Am Beispiel des *tengu* versucht er zu erklären, wie es zu solch

vermeintlich übernatürlichen Phänomenen käme. Einerseits seien diese oft das Ergebnis von Illusionen, erzeugt durch Tricks, oder die falsche Wahrnehmung der eigenen Umgebung. Andererseits gäbe es Fälle, die auf den ersten Blick nicht rationell erklärt werden können, was jedoch nicht bedeute, dass es sich hierbei um wahre Mysterien handle. Vielmehr seien dies vorübergehende Mysterien, die verschwinden, sobald man durch wissenschaftliche Methoden eine Erklärung gefunden hat. Der Eindruck, einen *tengu* gesehen zu haben, sei auf einen zeitweilig abweichenden Geisteszustand, hervorgerufen durch unbekannte, neue Eindrücke, wie es zum Beispiel zur damaligen Zeit häufig in der Natur vorkommen konnte, zurückzuführen (Figal 1999:83-86).

#### 2.4.1.2 Aberglaube und der Staat

Inoue betrieb großen Aufwand, um die Relevanz seiner *yōkaigaku* für das Allgemeinwohl und die Stärkung des Staates zu beweisen. Die dreiteilige Serie von Aufsätzen mit dem Titel *Kokkagaku to yōkaigaku to no kankei* 国家学と妖怪学との関係 („Der Zusammenhang zwischen Staatswissenschaft und *yōkai*-Wissenschaft“), erschienen von 1894 bis 1895, ist eines der besten Beispiele dafür. Neben den bereits besprochenen vorübergehenden Mysterien geht er hier genauer auf ein anderes Prinzip seiner Wissenschaft ein, das der von Menschen geschaffenen Mysterien. Dies sei wichtig, da *yōkai* dieser Kategorie von Menschen mit der Absicht geschaffen wurden, sich selbst am Schaden anderer zu bereichern. Indem man diese *yōkai* untersuche, könne man die Einflüsse von Gesellschaft und menschlichen Gefühlen verstehen, was auch den wissenschaftlichen Bereichen, die sich mit Staatspolitik beschäftigen, zugutekommen würde. Die Gesundheit des Staates hänge von der geistigen Gesundheit der Bevölkerung ab. Die meisten der von Menschen geschaffenen *yōkai* seien Tricks oder Strategien, um Kriege oder politische Maßnahmen zu rechtfertigen. Ein Beispiel, das er anführt, seien die Täuschungsmethoden, die die Chinesen, gegen die Japan zu dieser Zeit gerade Krieg führte, in ihren konfuzianistischen Militärstrategien anwenden würden. Man müsse die Beziehungen zwischen Krieg und *yōkai*-Wissenschaften verstehen, um die Täuschungsmanöver, welche die Seelen der Bevölkerung quälen würden, durchschauen zu können. Wovon Inoue hier im Endeffekt schreibt, ist allerdings nichts anderes als Kriegspropaganda. Auch in der Politik ist das Prinzip für Inoue dasselbe. Seine *yōkaigaku* sei die einzige Wissenschaft, die versuche hinter die

Täuschungsmanöver, die die empfänglichen Herzen der Menschen leicht beeinflussen könnten, zu blicken (Figal 1999:88-90).

Durch die *yōkaigaku* möchte Inoue „das Vaterland schützen und die Wahrheit lieben“ (*gokokuairi* 護国愛理). In der Zeit der Modernisierung während der Meiji-Zeit gab es natürlich zahlreiche Wissenschaftler, die an diesem Diskurs beteiligt waren, als einer der bekanntesten und einflussreichsten soll Inoue hier als Beispiel für eine breite Bewegung dienen, die die Bevölkerung aufzuklären suchte (Figal 1999:199). Doch obwohl er nur einer von vielen Gelehrten war, die sich mit der Modernisierung des Bildungssystems in der Meiji-Zeit beschäftigten, war er einer der wenigen, die sich mit dem Volksglauben auseinandersetzten. Für ihn war Aberglaube eine grundlegende Behinderung für Wissen und Wille und musste durch die Zusammenarbeit von Bildung und Religion geheilt werden. Er sah die Repräsentanten beider Bereiche in der Bringschuld, dieses Problem bei den Wurzeln zu packen. Seine *yōkaigaku* täte genau dies und wäre das Desinfektionsmittel, das die Bakterien des Aberglaubens abtöte, mit ihm, dem „Monster-Doktor“, als Arzt, der den kranken Staat heile (Figal 1999:87-88).

#### 2.4.2 Yanagita Kunio und die Volkskunde

Zur gleichen Zeit gab es auch Bewegungen, deren Ziel es nicht war, den Aberglauben und damit *yōkai* aus den Köpfen der Menschen zu entfernen, sondern sie als Teil der Kultur zu betrachten. Eine der bekanntesten Persönlichkeiten in diesem Bereich, der Wissenschaftler Yanagita Kunio 柳田國男 (1875-1962), versuchte die Frage der *yōkai* mit anderen Ansätzen zu klären. Er wird als Begründer der Volkskunde (*minzokugaku* 民俗学) gesehen, die anfangs explizit als Gegenseite zu Inoues *yōkaigaku* ins Leben gerufen wurde und sich von der Völkerkunde (*minzokugaku* 民族学) insofern unterschied, dass sie



Abb. 13: Yanagita Kunio

nicht nur die sicht- und hörbaren Dinge betrachtete, sondern auch das, was darunter liege, genauer gesagt das „Bewusstsein im Alltag“ und das „Herz“ der Bevölkerung. Anders als Inoue waren im Zentrum seiner Wissenschaft nicht Objekte, sondern Gefühle. Obwohl Japan dem

Westen wissenschaftlich vielleicht unterlegen sei, so meinte Yanagita, dass die Vorstellungskraft der Japaner allen anderen Nationen überlegen sei. Diese Kraft nannte er *kokoro no hataraki* 心の働き („Tätigkeit des Herzens“), die für ihn alles Greif- und Sichtbare an Bedeutung übertraf (Figal 1999:113).

Während Yanagitas Zeitgenosse Ema Tsutomu 江馬務 (1889-1974) versuchte, *yōkai* in alten Schriften zu finden und ihren Platz in einem historischen Kontext zu definieren und seine Analyse mit dem Beginn der Meiji Zeit endete, war dies genau der Zeitpunkt, ab dem Yanagita mit seinen eigenen Untersuchungen begann. Für ihn war es wichtig, *yōkai* in der Gegenwart zu betrachten, denn sie waren im Begriff, Vergangenheit zu werden. In seinen Beiträgen zur *yōkai*-Forschung geht es ihm hauptsächlich um drei Punkte: Das Sammeln und Kategorisieren von *yōkai*, die Unterscheidung zwischen *obake* und *yūrei* und seine Theorie, dass *yōkai* gefallene Gottheiten seien (Foster 2009b:147-151).

Da er anfangs selbst noch sehr unsicher war und den Spott von Kollegen fürchtete, waren seiner ersten Publikationen sehr zurückhaltend. Er erklärte, dass es nötig sei, auch solch schwer greifbare Dinge, wie *yōkai*, zu betrachten, um das Leben der Menschen in der Vergangenheit zu verstehen. Dabei kritisierte er aber auch, dass heutzutage jeder versuche, alle Dinge durch Logik zu begreifen. Da *yōkai* jedoch in sich keine Logik besitzen, müsse man in ihrem Fall diese außen vor lassen (Figal 1999:114). Er versuchte, die von Inoue eingeführte Verbindung zwischen *yōkai* und Aberglaube beiseite zu lassen und die Beziehung zwischen ihnen und den Menschen genauer zu untersuchen. Im Zentrum seiner Wissenschaft stand nicht die Frage, ob *yōkai* existieren, denn er ging davon aus, dass, wenn Menschen an sie glauben oder in der Vergangenheit einmal an sie geglaubt haben, sie ein wichtiger Teil der japanischen Identität seien, und auch als solcher untersucht werden müssten. Ihm war nicht daran gelegen, Wahres von Unwirklichem zu trennen, sondern vielmehr die Ungewissheit, die beides möglich macht zu akzeptieren (Foster 2009b:143). Er fragte sich, woran es liegen könnte, dass in den Köpfen der Menschen solche Vorstellungen entstehen konnten, gestand aber gleichzeitig ein, dass Wissenschaftler auch nach zehntausend Jahren der Beschäftigung mit diesem Thema keine Antwort finden würden. Im Laufe der Zeit entwickelten sich seine Volkskunde und besonders seine *yōkai*-Forschungen als Methode, um diese Geheimnisse zu betrachten. Anders als Inoue versuchte er jedoch nicht die Psychologie als Grundlage heranzuziehen, sondern suchte in

Bräuchen und Erzählungen aus dem täglichen Leben der Bevölkerung nach den Ursachen (Foster 2009b:145).

#### 2.4.2.1 *Tengu*

Dieses Prinzip fand auch Anwendung bei seinen Untersuchungen zu *tengu*, mit denen er sich, wie bereits erwähnt, unter den *yōkai* am meisten beschäftigte. In seinem ersten Artikel, *Yūmeidan* 幽冥談 („Gespräche aus der Schattenwelt“), der 1905 erschien und sich direkt mit Volksglauben und Übernatürlichem auseinandersetzt, verbindet Yanagita die bekanntesten Charaktereigenschaften von *tengu* mit einer spirituellen Empfindsamkeit, wie sie nur bei Japanern zu finden sei. Sie würden sich nicht nur durch ihre langen Nasen und Flügel auszeichnen, sondern hätten auch viele Eigenschaften, die sich im *bushidō* 武士道, dem Verhaltenskodex für *samurai* 侍 (japanische Krieger), finden würden. Er berief sich dabei auf das sechs Jahre zuvor erschienene Buch *Bushidō* von Nitobe Inazo 新渡戸稲造 (1862-1933), der sich 1910 sogar mit Yanagita zusammenschloss, um den Kyōdokai 郷土会 („Verein der Heimat“) zu gründen (Figal 1999:114-115).

In einem weiteren Artikel, *Tengu no hanashi* 天狗の話 („*Tengu*-Gespräche“), der 1909 erschien, erklärt er, dass *tengu* ursprünglich die Soldaten unter den Göttern waren, im Laufe der Zeit bis zum Mittelalter jedoch fast alle Eigenschaften eines Kriegers angenommen hätten. Dies sei als Antwort auf die sich stetig verändernden Zeiten geschehen, wodurch die unterschiedlichen Darstellungen von *tengu* als Erzählungen der Seele der Japaner zu jedem Zeitpunkt dienen. Die Charaktereigenschaften der Japaner, sowie die hauptsächlich gebirgigen Gegenden Japans würden sich in der düsteren Stimmung von *tengu*-Geschichten widerspiegeln. Diese Überlegungen stellen den Beginn für Yanagitas künftige Versuche dar, Erzählungen über *yōkai* als Darstellungen einer gemeinsamen japanischen Seele zu sehen. Je schwerer eine Volkserzählung zu verstehen war, desto tiefer konnte man seiner Meinung nach in die Seele der Bevölkerung blicken, wenn man sie einmal durchschaut hätte. Er suchte quasi nach dem sprichwörtlichen „Körnchen Wahrheit“, das in jeder Legende stecken soll (Figal 1999:115).

Eine weitere Theorie Yanagitas war, dass Erzählungen von *tengu* und *yamabito* 山人 (in den Bergen lebende Personen) sich auf die Nachfahren von Ureinwohnern Japans, die von den

sich ausbreitenden Japanern in die Berge zurückgedrängt wurden, bezögen. Dies brachte ihm besonders starke Kritik von seinem Kollegen Minakata Kumagusu 南方熊楠 (1867-1941) ein, der meinte, dass diese Erzählungen nur durch die momentane falsche Wahrnehmung von anderen Menschen, beeinflusst durch äußere Gegebenheiten, wie Dunkelheit oder dichten Wald, entstanden seien, wobei er mit Inoues Erklärungsversuchen übereinstimmt. Ob es diese Kritik oder andere Gründe waren, die Yanagita schließlich veranlassten, sich von diesen Theorien komplett abzuwenden, ist unklar. Tatsache ist jedoch, dass er sich in seinen späteren Jahren hauptsächlich auf *jōmin* 常民 (gewöhnliche Menschen) und *senzo* 先祖 (Ahnen) konzentrierte, wobei er jedoch nie die versteckte Welt der *yōkai* völlig hinter sich ließ (Figal 1999:139-140). Eine ähnliche Theorie griff später Komatsu auf. Er sieht *yōkai* als Erklärungsversuche für Phänomene, zu denen sich mit dem eigenen Wissen keine natürliche Erklärung finden lässt. Anfangs individuelle Erfahrungen, wurden sie seiner Meinung nach im Laufe der Zeit zu Gruppenerfahrungen, wenn immer mehr Menschen den gleichen Eindrücken unterliegen würden (Thelen 2011:63).

#### 2.4.2.2 *Tōno monogatari* und andere Werke

Im Jahr 1908 begann er, den Erzählungen des Volkskundlers Sasaki Kizen 佐々木喜善 (1886-1933) zuzuhören. Kurz darauf entschied er sich, ein eigenes Werk mit den Geschichten zu Sasakis Heimatdorf, Tōno 遠野, zu verfassen. Aus diesem Vorhaben heraus entstand 1910 schließlich sein bekanntestes Werk, *Tōno monogatari* 遠野物語 („Erzählungen aus Tōno“), das den Eindruck einer lockeren, spontanen Erzählung vermitteln sollte. In Wahrheit handelte es sich hierbei jedoch um ein geplantes, zusammenhängendes Werk, das wie jedes andere Buch auch zahlreiche Überprüfungen durchlaufen musste, bevor es auf den Markt kam (Ivy 1995:80).

Für Yanagita war der ländliche Raum die letzte Bastion, in der die Monster aus vergangenen Zeiten trotz rasanter Modernisierung in den Städten noch überleben konnten. In den insgesamt 119 Kurzgeschichten erzählt Yanagita von verschiedensten unerklärlichen Phänomenen, zweifelt diese jedoch nie an, sondern stellt das Dorf Tōno als einen Ort dar, an dem *yōkai* nach wie vor existieren können. Dabei beschreibt er einzelne *yōkai* sehr sachlich, wie es in den frühesten Enzyklopädien der Fall war. So schildert er zum Beispiel genau, wo *kappa*

gewöhnlich zu finden sind und woran man ihre Fußabdrücke erkennen kann. Dadurch, dass er den *yōkai* gegenüber keine Position einnimmt, sondern nur wiedergibt, was man sich in diesem Dorf erzählt, erhalten seine Geschichten mehr Authentizität (Foster 139-140). Diese Sehnsucht nach der Heimat sollte im Laufe der 1960er und 1970er Jahre durch den Diskurs zu *furusato* 故郷 („Heimatsdorf“) wieder aufgenommen werden, als die Menschen begannen, sich stärker für ihre Vergangenheit zu interessieren (Thelen 2011:65).

Als bestes Beispiel für die Systematik in seinem Vorgehen beim Sammeln der *yōkai* ist das *Yōkai meii* 妖怪名彙 (*yōkai* Glossar), das von 1938 bis 1939 veröffentlicht wurde. Darin sammelte er neunundsiebzig *yōkai*, die er meist aus örtlichen Lexika oder volkskundlichen Sammlungen, darunter auch seinem *Tōno monogatari*, entnahm und mit kurzen Beschreibungen versah. Oft handelt es sich bei den Einträgen jedoch vielmehr um ein Phänomen als eine Kreatur, wie zum Beispiel bei der *nurikabe* ぬりかべ, einer Wand, die nächtlichen Wanderern den Weg versperrt und sich nur durch einen Stockschlag auf ihre Unterseite entfernen lässt. Interessant ist auch, dass er bekanntere *yōkai*, wie den *tanuki*, *kitsune* oder *mikoshi-nyūdō* nicht in eigenen Einträgen erwähnt, sondern sie als Referenzen zur Beschreibung seltenerer *yōkai* benutzt. Es gibt keine offizielle Sortierung der *yōkai*, bei genauerem Betrachten stellt sich jedoch heraus, dass Yanagita sie ungefähr nach den mit ihnen verbundenen Eigenschaften geordnet hat. Darauf weist er im Vorwort allerdings nicht hin, sondern beschreibt seine Befürchtungen, dass es vielleicht bereits zu spät sei, die *yōkai* zu retten, indem er sie durch diese Sammlung in Erinnerung rufe. Nur kurz schlägt er zwei Kriterien zur Einordnung von *yōkai* vor: einerseits die Orte, an denen sie erscheinen und andererseits das Ausmaß, in dem man noch an sie glaubt (Foster 2009b:151-153).

In seinem wichtigsten Beitrag zur *yōkai*-Forschung, *Yōkai dangi* 妖怪談義 („Diskussionen zu *yōkai*“), einem kurzen Artikel aus dem Jahr 1936, versuchte er den Unterschied zwischen *obake* und *yūrei* 幽霊 (Gespenst) zu erklären. Er beklagte, dass durch die Urbanisierung die Unterscheidung zwischen den beiden Kreaturen, die bis dahin kein Problem war, immer schwieriger würde. Erstens würden *obake* nur bestimmte Orte heimsuchen, weshalb man ihnen durch das Meiden solcher Lokalitäten entkommen kann. *Yūrei* hingegen würden ihren Opfern überall hin folgen. Der zweite wichtige Unterschied sei, dass *obake* die Allgemeinheit terrorisieren, wohingegen *yūrei* sich nur mit einer Person beschäftigen würden. Als dritten

Unterschied sieht Yanagita die Zeit, in der diese Kreaturen aktiv sind. Während *yūrei* nur zu bestimmten Stunden in der Nacht erscheinen würden, seien *obake* weit weniger an solche zeitlichen Einschränkungen gebunden. Seine gut gemeinte Klage, dass die Stadtbevölkerung diese Unterschiede vergessen würde, brachte ihm jedoch heftige Kritik der Landbevölkerung ein, die seine Aussage als herablassend ihr gegenüber betrachtete. Ironischerweise sehnte er sich nach einer Zeit, in der Inoues *yōkaigaku* noch ein klares Ziel hatte, da *yōkai* noch als Begründung für viele unerklärliche Phänomene dienten. Nun, kurz vor Beginn des Zweiten Weltkriegs, sei diese Möglichkeit verloren gegangen, da den Leuten die Worte fehlen würden, um ihre Ängste zu beschreiben (Foster 2009b:153-154).

### 2.4.2.3 *Yōkai als kami: Yanagitas yōkaigaku*

Ein Beispiel für Yanagitas Herangehensweise bei der Untersuchung einzelner *yōkai* und ihres Ursprungs ist in seinem Artikel *Hitotsume-kozō* 一目小僧 („Einäugiger junger Mönch“) zu finden. Der *hitotsume-kozō* ist ein anthropomorpher *yōkai* mit einem Auge, einer langen Zunge und häufig nur einem Bein. Laut Yanagita sei dieser *yōkai* in ganz Japan mit nur minimalen Änderungen in den Erzählungen zu finden und es scheine, als ob er in sehr ähnlicher Form im ganzen Land gleichzeitig aufgetaucht sei. Er führt dies auf uralte Bräuche, bei denen dem Opfer vor der Hinrichtung ein Auge ausgestochen und ein Bein gebrochen wurde, zurück. Bis der



Abb. 14: *hitotsume-kozō*

Betreffende den Göttern schließlich als Opfergabe dargebracht wurde, sei es sehr zuvorkommend behandelt worden, da man seine Seele als heilig betrachtete. Mit der Zeit sei dieser Brauch verschwunden, jedoch sei die Erinnerung geblieben, dass diese Totengeister (*goryō* 御霊) nur ein Auge besessen hätten und durch die Abtrennung von den Göttern (*kami* 神) und dem selbstständigen Umherwandern in den Bergen Japans diese Kreatur immer unheimlicher geworden sei (Papp 2011:150).

Yanagita gestand selbst ein, dass es sich hierbei um eine sehr gewagte These handelte und er mit Sicherheit die Kritik vieler Wissenschaftler ernten würde. Für ihn war es eine neue Art, über die Menschen aus vergangenen Zeiten zu lernen, und zeigte, dass, wenn alte Gottheiten

abgesetzt wurden, sie sich in *yōkai* verwandelten. Die Tatsache, dass *yōkai* der Gegenwart quasi gefallene Gottheiten waren und eine Verbindung zu einer heiligen Welt der Vergangenheit darstellten, war ein wichtiger Grundsatz in Yanagitas *yōkaigaku*. Wichtig war hier für ihn, dass sich durch die *yōkai* eine gemeinsame japanische Vergangenheit feststellen lasse. Auch wenn diese nicht immer gut gewesen sei, so definiere die Existenz von *yōkai* als gemeinsamer Faktor dieser Zeit Japaner als Japaner (Foster 2009b: 146-147). Als Beispiel für diese Theorie dient ihm der *kappa* in seinem Artikel *Bon sugi medochi dan* 盆過ぎめどち談 („Nach dem Bon-Fest: Unterhaltungen zum *kappa*“) von 1932, an dem er die drei Stufen, die er als Grundlagen für seine *yōkaigaku* betrachtet, aufzeigt. In der ersten Stufe wird der *kappa* noch respektiert und gefürchtet und man meidet die Orte, an denen er üblicherweise zu finden ist. Die nächste Stufe beginnt, wenn die Menschen sich fragen, weshalb sie diese Orte meiden sollten. Sie stellen sich ihren Ängsten, fühlen sich jedoch immer noch unsicher. Diese Zeit bezeichnet Yanagita auch als *hanshin-hangi* 半信半疑 (halb Glaube, halb Zweifel). In der letzten Stufe hat sich die Gesellschaft weiterentwickelt und die Zahl der Zweifler wächst stetig. Es entstehen Erzählungen, in denen *yōkai* unterworfen und gezwungen wurden zu schwören, nie wieder Unheil anzurichten. An diesem Punkt haben *yōkai* endgültig den Bereich von Glauben und Legenden verlassen und existieren nur mehr als Überlieferung einer vergangenen Zeit und zur Unterhaltung der Menschen (Foster 2009b:154-155).

## 2.5 Die Wiederauferstehung der *yōkai*

Wie bisher zu sehen war, durchliefen *yōkai* bis zum Beginn des Zweiten Weltkriegs zahlreiche Veränderungen. Waren sie anfangs noch etwas Mysteriöses, das als Grund für viele unerklärliche Vorkommnisse herangezogen wurde, so verloren sie während der Meiji-Zeit diesen Status. Obwohl sie nie ganz in Vergessenheit gerieten, was auch Wissenschaftlern, wie Yanagita Kunio, zu verdanken war, wurden sie doch durch moderne Errungenschaften ersetzt und verwandelten sich in Erinnerungen an vergangene Zeiten. Man fand sie nun in satirischen Erzählungen, frei von jeglicher Mystik, wieder. Zwar erzählte man sich in einigen örtlichen Glaubenssystemen noch Geschichten über sie, doch ironischer Weise waren es gerade die Versuche, sie zu erhalten, wie zum Beispiel Yanagitas Sammlungen, die dazu führten, dass zwar die Hülle der *yōkai* erhalten blieb, jedoch nicht das, was sie wirklich ausmachte: die Magie und das Unheimliche.

Wie Terada Torahiko 寺田寅彦 (1878-1935), Physiker, Schriftsteller und Schüler von Natsume Sōseki, meinte, hatten *yōkai* keine Wahl als sich an der Seite der Menschen zu entwickeln. Aberglaube und unerklärliche Vorkommnisse gab es natürlich weiterhin, jedoch war es in Kriegszeiten nicht notwendig, *yōkai* als Erklärung dafür heranzuziehen. Erst in der Nachkriegszeit sollten sie einen neuen Platz in den modernen Medien finden und erstmals nach langer Zeit entstanden auch neue *yōkai* (Foster 2009b:157-159).

### 2.5.1 Mizuki Shigeru

Während es in den Jahren nach dem Kriegsende zum Beispiel durch den ersten *Gojira* ゴジラ (Godzilla) Film aus dem Jahr 1954 und dem daraus entstehenden Genre der *kaijū eiga* 怪獣映画 (Monster-Filme) oder die Horror-Manga von Umezu Kazuo 楳図かずお (\*1936) wieder zu einem verstärkten Interesse an der eigenen Vergangenheit kam, waren es besonders die Werke des Manga-Zeichners Mizuki Shigeru, die die *yōkai* wieder ins Rampenlicht rückten. Sowohl in seinem

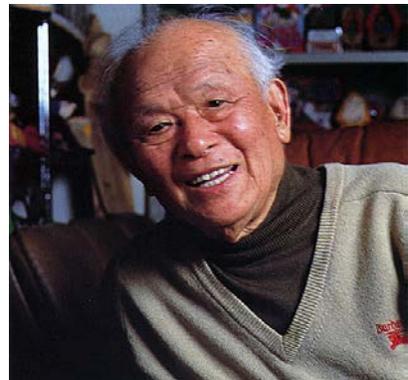


Abb. 15 Mizuki Shigeru

Stil als auch der Anzahl an *yōkai*, die in seinen Manga auftreten, ähnelt er Toriyama Sekien. In seinen Erzählungen stellt er sie als Charaktere in einem fiktiven Leben dar, während er gleichzeitig von ihrem Image der Vergangenheit Gebrauch macht. Jedoch nicht nur seine Manga, sondern auch seine zahlreichen *yōkai*-Kataloge ähneln denen von Toriyama. Er produziert nicht nur Manga und Anime, sondern verfasst auch viele Werke zu *yōkai*, wobei er, ähnlich Toriyama, stets auf einem schmalen Grat zwischen kommerzieller Unterhaltung und den wissenschaftlichen Ansprüchen von Enzyklopädien wandert (Foster 2009b:160-165).

Auffällig ist, dass in Japan nicht nur seine Werke sehr beliebt sind, sondern auch ein gewisser Kult um seine Person betrieben wird, denn Mizuki selbst wird mit dem nostalgischen Image der *yōkai* und der ländlichen Vergangenheit Japans verbunden. Mitte der 1990er-Jahre wurde in seiner Heimatstadt Sakaiminato 境港 in der Präfektur Tottori 鳥取県 die sogenannte „Mizuki Shigeru Road“ (*Mizuki shigeru rōdo* 水木しげるロード) eröffnet, auf der mehr als hundert Bronzestatuen seiner *yōkai* ausgestellt sind, was an eine dreidimensionale Version der

*yōkai*-Parade aus dem *hyakkiyagyō emaki* erinnert. Unterstützt wird dies durch Mizukis Angewohnheit, sich selbst als Figur, die häufig als Mizuki-san 水木さん („Herr Mizuki“) bezeichnet wird, in seine Manga einzubauen. Dadurch verbindet er seine Erzählungen mit sich selbst und macht sie so zu einem Teil seiner eigenen Biografie, die damit genauso mysteriös wird, wie die *yōkai*, die er zeichnet. Neben diesen *yōkai*-Manga hat er auch einige Memoiren veröffentlicht, die sich mit seiner Kindheit im ländlichen Japan, seinen Kriegserfahrungen und seinem Leben als Manga-Zeichner beschäftigen (Foster 2009b:165).

Obwohl Mizuki später am Land aufwuchs, wurde er in der Großstadt Ōsaka 大阪市 geboren, von wo er im Alter von einem Monat nach Sakaiminato zurückkehrte. Dass er selbst seinen Geburtsort von einer Großstadt in ein kleines Dorf umgeschrieben hat, hilft ihm, seine Authentizität als jemand mit Wurzeln im ländlichen, von *yōkai* heimgesuchten Japan zu festigen. Nachdem er im Zweiten Weltkrieg in Papua-Neuguinea seinen



Abb. 16: Kitarō Statue auf der Mizuki Shigeru Road

linken Arm verloren hatte, kehrte er nach Japan zurück und hielt sich mit dem Zeichnen billiger Manga (*kashi-hon* 貸本) über Wasser. Erste Achtungserfolge erzielte er 1965 mit dem Manga *Terebi-kun* テレビくん, seinen Durchbruch hatte er schließlich mit dem 1968 erschienen *yōkai*-Manga *Gegege no kitarō* ゲゲゲの鬼太郎 (Gespenstischer Kitarō). Der Manga wurde auch als Anime produziert und erschien in seiner neuesten Version zuletzt im Jahr 2007. Weitere bekannte *yōkai*-Manga von ihm sind *Kappa no sanpei* 河童の三平 (Sanpei der *kappa*) und *Akuma-kun* 悪魔くん (Dämonenjunge). Seine Manga sind bis heute sehr beliebt und durch ihre Allgegenwärtigkeit in verschiedenen Medien sind sie Teil der Populärkultur vieler Kinder seit dem späten zwanzigsten Jahrhundert (Foster 2009b:165-166). Einige Tage nach dem verheerenden Tōhoku Erdbeben am 11. März 2011 erschien in der New York Times eine Illustration von Mizuki, in der man eine Hand sieht, die hilfeschend aus einem Meeresstrudel emporragt. Dies solle darstellen, dass Japan am Ertrinken sei. Während das Land im Zweiten Weltkrieg vielleicht zu Japanisch gewesen sei, so hätte es in der jetzigen Zeit jegliches Gefühl für Traditionalismus verloren. Seiner Meinung nach müsse es einen Mittelweg geben, auf dem

sowohl Tradition als auch Moderne nebeneinander existieren können (Werman Marco 2011:24-26).

### 2.5.1.1 Gegege no kitarō

In *Gegege no kitarō*, Mizukis berühmtestem Manga, geht es um den *yōkai* Kitarō 鬼太郎 und seine Abenteuer mit zahlreichen anderen *yōkai*. Anders als die meisten *yōkai* sieht er fast menschlich aus, bis auf eine Haarsträhne, die stets sein linkes Auge verdeckt. Dadurch ähnelt er ein wenig Yanagitas *hitotsume-kōzo*. Das erste Schriftzeichen seines Namens bedeutet *oni* 鬼 (Dämon), was auf seinen unheimlichen Ursprung hinweist. Meist ist Medama-oyaji 目玉親父 (Vater Augapfel), ein

Augapfel mit Armen und Beinen, der Überrest seines verstorbenen Vaters, bei ihm und steht ihm mit Rat und Tat zur Seite. Diverse Details verweisen hier auf Mizuki selbst. So war sein Spitzname als Kind Gege oder Gegeru, und Kitarōs fehlendes linkes Auge könnte auf Mizukis fehlenden linken Arm hinweisen. Ein häufig wiederkehrendes Thema in der Serie ist der Kampf von Kitarō und seinen *yōkai* Freunden für gute *yōkai* und Menschen, gegen das Böse (Foster 166-167).

Kitarō, sein Vater und diverse andere *yōkai* sind Erfindungen von Mizuki, jedoch gibt es zahlreiche *yōkai*, die aus früheren Werken von bekannten Forschern und Künstlern, wie Yanagita oder Toriyama, übernommen wurden. Ein Beispiel ist die *sunakake baba* 砂かけ婆 (Sandwerfende Alte), die Yanagita in seinem *Yōkai meii* beschreibt, aber hinzufügt, dass sie noch niemand gesehen hätte. Mizuki macht sie durch seine Zeichnungen sichtbar



Abb. 17: Detaillierte Beschreibung zu *medama oyaji* in der Mizuki Shigeru Erinnerungshalle, Sakaiminato



Abb. 18: Detaillierte Beschreibung zur *nurikabe* in der Mizuki Shigeru Erinnerungshalle, Sakaiminato

und holt sie aus der abstrakten, wissenschaftlichen Darstellung in das Rampenlicht der Populärkultur, wo sie für jedermann sicht- und begreifbar wird. Ein anderes interessantes Beispiel ist die *nurikabe*, die zuerst von Yanagita durch einen Eintrag in sein Glossar von einem reinen Phänomen zu einem *yōkai* gemacht und von Mizuki schließlich zeichnerisch dargestellt wurde, wodurch sie endgültig zu einer landesweit bekannten Figur wurde (Foster 2009b:167-169).

### 2.5.1.2 Mizukis *yōkai*-Wissenschaft

Obwohl Mizukis *yōkai*-Manga rein kommerzieller und populärkultureller Natur sind, bezeichnet er sich selbst gleichzeitig als „*yōkai*-Forscher“ und hat es sich zur Aufgabe gemacht, *yōkai* in ganz Japan zu sammeln und zu zeichnen. Wie Toriyamas Werke, nehmen diese Sammlungen oft die Form von Enzyklopädien an. Sie sind als eigenständige Werke konzipiert, ergänzen aber auch die Erzählungen in seinen Manga. *Yōkai*, die er selbst kreiert hat, erscheinen gewöhnlich nicht in diesen Katalogen. Andere *yōkai* erscheinen in seinen Manga als individuelle Charaktere und werden gleichzeitig in seinen Katalogen als „echt“ präsentiert. Im Fall der *nurikabe* zum Beispiel verweist er zuerst auf Yanagita und schildert dann eine Begegnung mit ihr im Dschungel während des Kriegs. Die Tatsache, dass dieser Eintrag in seiner Sammlung *Zusetsu nihon yōkai taizen* 図説日本妖怪大全 (Illustrationen aller japanischen *yōkai*) vorkommt, verleiht dem Bericht immense Autorität (Foster 2008:14-15). Der wichtigste Teil dieser Einträge sei jedoch immer die Illustration, denn *yōkai* würden eine Form annehmen und sich den Menschen zeigen wollen. Ähnlich verfährt er mit Toriyama, dessen Arbeit er heranzieht und mit eigenen kurzen Geschichten aus der Edo-Zeit ergänzt. Er platziert die *yōkai* in seinen Werken meist in der Vergangenheit und die Beschreibungen enthalten oft ein wenig Ironie. Diese werden häufig ergänzt durch seine eigenen Erlebnisse im ländlichen Sakaiminato. Einer der wichtigsten Charaktere aus seiner Erinnerung ist hier Nonnonbā のんのんばあ (Großmutter Nonnon), die oft in seinem Elternhaus zu Besuch war und ihm über *yōkai* erzählte. Sie identifizierte unheimliche Geräusche und Zeichen und wandelte sie in für den jungen Mizuki verständliche und vorstellbare *yōkai* um, die er schließlich später für jedermann sichtbar zu Papier brachte. Als Überlieferer ihrer Geschichten verbindet er seine eigene Person fest mit dem vormodernen Japan (Foster 2009b:169-176).

Während dies die offizielle Darstellung in seiner Autobiografie ist, ist ungewiss wie stark er seine Vergangenheit angepasst hat, um authentischer zu wirken, und ob *Nonnonbā* überhaupt existiert hat. Viele seiner Darstellungen alter *yōkai* sind sehr stark an die von Toriyama angelehnt, wodurch der Einfluss von *Nonnonbā*, der für ihn als Kind angeblich so prägend war, fraglich ist. Jedoch mit ihr als Verbindung zur Welt des Übernatürlichen und ihm als Medium, durch das jeder die Gelegenheit erhält, einen Blick in diese Welt zu werfen, verknüpft er die verloren geglaubte Welt der *yōkai* mit der nunmehr meist städtischen Umgebung seiner Leser. Seine Arbeit steht praktisch in genauem Gegensatz zu den Vorhaben Inoue Enryōs, denn statt eine ganze Welt des Unheimlichen zu dekonstruieren, versucht er sie wieder aufzubauen und vor dem allgemeinen Vergessen zu bewahren (Foster 2009b:176-177). Wie Yanagita vor ihm, beschreibt er im Jahr 1974 in einem seiner bebilderten Kataloge für Kinder, wie er durch *yōkai* auch die Möglichkeit sieht, die Stimmung und Gefühle der Menschen einer vergangenen Zeit zu verstehen. Dieser Katalog enthält *yōkai* der Vergangenheit, endet jedoch im Jahr 1865, kurz vor der Meiji-Restauration und der damit einhergehenden Modernisierung. Er schreibt darin zwar, dass die Ära der *yōkai* vorbei sei, jedoch hätten die Menschen auch heutzutage noch die Möglichkeit, durch Vorstellungskraft und Angst *yōkai* hervorzubringen (Foster 2009b:182-183).

### 2.5.2 Ein neuer *yōkai*-Boom

Mizuki sollte Recht behalten. Im Dezember 1978 kamen in der Präfektur Gifu 岐阜県 erste Gerüchte über eine Frau mit aufgeschlitztem Mund (*kuchisake-onna* 口裂け女) auf, die in den Städten ihr Unwesen treiben sollte. Nur ein halbes Jahr später war sie in ganz Japan bekannt und laut einer Statistik kannten 99 Prozent aller Kinder eine Form ihrer Legende. Erzählungen über sie waren meist bruchstückhaft, teilweise Hörensagen, teilweise angeblich selbst Erlebtes und so gab es im Laufe der Zeit entsprechend viele Versionen der Legende. Ein wichtiger Aspekt bei ihrer rasanten Verbreitung waren auch die Massenmedien, denn es wurde in fast allen Fernseh- und Radioshows, sowie Zeitungen über sie berichtet. Obwohl der Höhepunkt ihrer Popularität nunmehr über dreißig Jahre zurückliegt, ist sie nach wie vor auch bei der jüngeren Generation sehr bekannt und ist zu einer kulturellen Ikone aufgestiegen. Sie tritt in zahlreichen Horrorfilmen und Anime in Nebenrollen auf und es wurden diverse Filme mit ihr als Hauptcharakter gedreht, zuletzt im gleichnamigen Film aus dem Jahr 2007. Im Laufe der Zeit wurde die Legende mit

immer mehr Details ausgeschmückt, beispielsweise, dass sie ein Messer oder eine Sichel bei sich trage, sehr schnell sei und es verschiedene Wege gebe, um ihr zu entkommen, wie das Flüchten in ein Musikgeschäft oder das dreimalige Aufsagen des Wortes „Pomade“ (*pomādo* ポマード). Ihr deformiertes Gesicht wurde meistens einer fehlgeschlagenen Schönheitsoperation zugeschrieben, weshalb sie stets eine Maske tragen würde, die ihr Gesicht bis zu den Augen verdeckte. In dieser Aufmachung würde sie durch die Straßen ziehen und Leute fragen, ob sie schön sei (Foster 2009b:184-185).



Abb. 19: DVD-Cover des 2007 erschienenen Films *Kuchisake-onna* 口裂け女

In der ersten Hälfte des Jahres 1979 war ihr Einfluss auf die Gesellschaft enorm. Viele Kinder hatten Angst, alleine von der Schule heimzugehen. In der Präfektur Ibaraki 茨城県 warnte man Kinder, sich von Personen, die Masken tragen, fernzuhalten und in den Präfekturen Fukushima 福島県 und Kanagawa 神奈川県 wurden sogar Polizeiwagen auf Streife geschickt. Die *kuchisake-onna* war der erste *yōkai*, der in einem modernen Umfeld entstanden war, und anders als bei den *yōkai* der Vergangenheit handelte es sich bei ihr um eine womöglich echte Gefahr, vor der es sich auch in den Städten zu schützen galt. Auffällig ist, dass die *kuchisake-onna* von vielen Medien sofort als *yōkai* definiert wurde, obwohl ihr Aussehen und auch ihr Ursprung rein menschlicher Natur sind und wenig Übernatürliches an sich haben. Das stand in starkem Gegensatz zu den Bemühungen von Forschern wie Inoue Enryō und Yanagita Kunio, die versuchten, Monster durch die Trennung von physischen und übernatürlichen Eigenschaften zu definieren. Dass man sie ohne längere Diskussionen sofort ihren Status als *yōkai* festlegte, zeigt, wie stark das nostalgische Verlangen war, die moderne Gegenwart mit der traditionellen Vergangenheit zu verbinden (Foster 2009b:186-187).

Das rasante Wirtschaftswachstum, besonders in den 1950er- und 1960er-Jahren, hatte darauf sicherlich bedeutenden Einfluss. Immer mehr Leute zogen in die Städte und verloren den Bezug zu ihren ländlichen Ursprüngen, ihre Heimat war nun ein kleines Apartment in einer immer größer werdenden Stadt. Es ist also nicht verwunderlich, dass besonders die 1970er- und 1980er-Jahre von einer Welle der Nostalgie geprägt waren. Dies blieb auch von Unternehmen nicht unbemerkt, und so bot beispielsweise die Bahn diverse Aktionen an, mit denen man günstig

ganz Japan „entdecken“ konnte. Auch Yanagita Kunio wurde sowohl in der Wissenschaft als auch in den Medien wiederentdeckt. Es war also nicht verwunderlich, dass *yōkai* sich wie die Menschen an die neuen, gedrängten Gebiete der Städte anpassen und die Menschen in ihren Apartments in neuen Formen heimsuchen würden (Foster 2009b:187).

Fast alle Wissenschaftler versuchten sofort, sie mit alten Legenden in Verbindung zu bringen, um so ihre Definition als *yōkai* auch wissenschaftlich zu rechtfertigen. Der Volkskundler Nomura Junichi 野村純一 (1935-2007) sah in ihr auch den Beweis, dass Traditionen nicht verschwinden, sondern von Generation zu Generation durch Erzählung weitergegeben würden. Die Kinder dieser Zeit hätten von Eltern oder Großeltern Geschichten über verschiedene mysteriöse Ereignisse gehört und diese in ihre Erzählungen der *kuchisake-onna* eingebaut. Andere Quellen der Inspiration seien jedoch auch moderne Medien, wie zum Beispiel die Manga und Anime von Mizuki Shigeru, die *yōkai* zu dieser Zeit allgegenwärtig sein ließen. In der Ausgabe vom 29. Juni 1979 der

*Shūkan asahi* 週刊朝日, einem beliebten Wochenmagazin, fand sich ein fünfseitiger Artikel zur *kuchisake-onna*, der durch seine Zitate verschiedenster Wissenschaftler und aufwändige Diagramme sehr wissenschaftlich anmutete, obwohl er vielmehr für eine breite Leserschaft gedacht war. Besonders auffallend ist jedoch, dass Mizuki Shigeru zahlreiche Bilder der *kuchisake-onna* für diesen Artikel angefertigt hat. Die Tatsache, dass sogar Japans bekanntester *yōkai*-Künstler sich mit ihr beschäftigte, half zusätzlich ihren Status als *yōkai* zu festigen. Dazu kommt, dass Mizuki Bilder älterer *yōkai* mit ähnlichen Eigenschaften, zum Beispiel der *iso-onna* 磯女 (Frau der felsigen Küste), für den Artikel anfertigte, wodurch er die *kuchisake-onna* direkt mit *yōkai* aus einer vergangenen Zeit in Verbindung bringt. Für ihn hat sie alle Anzeichen eines *yōkai*, wie die



Abb. 20: Die *kuchisake-onna* von Mizuki Shigeru aus dem Artikel der *Shūkan asahi*

Tageszeit ihres Erscheinens, den großen Mund, die Waffen und die Möglichkeit, ihr durch eine Art Schutzzauber zu entkommen. Er sieht auch Parallelen zwischen dem hierarchischen Ständesystem der Edo-Zeit, in der hohe Steuerlast auf den Bauern lag, und der modernen Gesellschaft, die hohen Druck auf Schüler ausübt. Dadurch verbindet er eine Zeit, in der *yōkai*

allgegenwärtig waren, mit der Gegenwart und identifiziert sich selbst indirekt als Toriyama Sekiens Nachfolger (Foster 2009b:188-191).

Das Erscheinen der *kuchisake-onna* markiert jedoch nur den Beginn eines *yōkai*-Booms, dessen Vorstufen sich durch das gesteigerte Interesse am Unheimlichen und an der eigenen Vergangenheit seit den 1960er-Jahren langsam entwickelte und bis in die Gegenwart andauert. Während der 1980er- und 1990er-Jahre steigerte sich die Präsenz der *yōkai* sowohl in der Wissenschaft als auch in den Medien weiter, und die Bezeichnung „*yōkai*-Boom“ ist heutzutage allgegenwärtig. Ein wichtiger Teil dieses Booms ist das beständige Erscheinen neuer *yōkai*. Im Windschatten der *kuchisake-onna* kamen zahlreiche weitere *yōkai*, wie der *jinmenken* 人面犬 (Hund mit Menschengesicht) oder *toire no hanako-san* トイレの花子さん (Hanako aus dem WC). *Yōkai* erschienen in vielen neuen Manga, Anime und Horrorfilmen und wurden sogar als Werbefiguren verwendet, wie zum Beispiel der *kappa* und *tanuki*, die Werbung für die DC Card (*DC kādo* DC カード), eine Kreditkarte der



Abb. 21 *Kappa* und *tanuki* machen Werbung für eine Kreditkarte

japanischen Mitsubishi Tōkyō Bank, machten (Abb. 21). In dieser Rolle sind sie allerdings nicht die hinterlistigen, oft auch böartigen Monster, sondern niedliche Cartoon-Charaktere (Foster 2009b:203-207).

Seit Beginn der 1990er-Jahre ist nicht nur in Japan sondern auch in anderen Ländern besonders unter den jüngeren Generationen wieder eine verstärkte Beschäftigung mit Mystischem und Okkultem zu beobachten. Dies beschränkt sich in Japan nicht nur auf ein gesteigertes Interesse an *yōkai*, sondern auch an *yūrei* und anderen mysteriösen Phänomenen aus der eigenen Vergangenheit. Diese Welle der Nostalgie macht auch vor der Wissenschaft nicht halt, die durch verstärkte Beschäftigung mit dem japanischen Volksglauben gekennzeichnet ist (Gebhardt 1996:146-148).

### 2.5.3 Eine neue *yōkaigaku*

Ein zentrales Thema, das sich seit dem *Wakan sansaizue* bei der wissenschaftlichen Beschäftigung mit *yōkai* findet, bleibt nach wie vor ihre Verwendung zur Darstellung Japans als eine Nation. Gegenwärtig ist der Anthropologe und Volkskundler Komatsu Kazuhiko 小松和彦 (\*1947) die treibende Kraft hinter einer Wiederbelebung der *yōkaigaku*. In dieser neuen *yōkaigaku* möchte er die von Menschen erdachten *yōkai* als kulturelles Phänomen betrachten (Foster 2009b:207-208, Thelen 2011:63). Wie Mizuki Shigeru erforscht Komatsu die japanischen Geister nach einem identitätsbildenden und wertekonstruierenden Prinzip (Gebhardt 2001:51). So wie alle anderen Dinge unserer Umwelt könne man seiner Meinung nach *yōkai* nur erforschen, wenn man gleichzeitig auch ihre Beziehung zu den Menschen berücksichtige, da sie in deren Vorstellung existieren würden. Für ihn ist die moderne *yōkai*-Wissenschaft deshalb vielmehr eine *yōkai*-Kulturwissenschaft (*yōkai bunkagaku* 妖怪文化学), ein Teil der Anthropologie (*ningengaku* 人間学), in der man versucht, Menschen durch *yōkai* zu verstehen (Komatsu 1994:8). Dies wird bereits durch den Untertitel seines 1994 erschienenen Werkes *Yōkaigaku shinkō* 妖怪学新考 (Neue Überlegungen zur *yōkai*-Wissenschaft) deutlich: *Yōkai kara miru nihonjin no kokoro* 妖怪からみる日本人の心 (Die Herzen der Japaner durch *yōkai* betrachten). Dabei versucht Komatsu unterschiedliche wissenschaftliche Felder einzubeziehen und mit Hilfe von Wissenschaftlern aus anderen Ländern die japanische Kultur von Fabelwesen mit anderen Kulturkreisen zu vergleichen. Die moderne *yōkai*-Wissenschaft hat demnach zwei Richtungen: Einerseits versucht sie, das Unheimliche und Mysteriöse in den verschiedenen Kulturen der Menschen zu verstehen, andererseits möchte sie dies aber auch ganz speziell anhand der japanischen Kultur untersuchen. Foster sieht hier noch eine dritte Richtung, nämlich die geschichtliche Untersuchung der *yōkai*-Wissenschaft selbst, beginnend bei Inoue Enryō (Foster 2009b:208-209).

#### 2.5.3.1 *Ikai*

Nicht unerwähnt sollte in diesem Zusammenhang auch der Begriff *ikai* 異界 („Andere Welt“) bleiben. Mit Hilfe dieser Anderen Welt versuchen Wissenschaftler die japanische Identität, die

lange von europäischen Wertvorstellungen beeinflusst war, neu zu definieren. Indigene und andere asiatische Kulturen, wie zum Beispiel die Koreas, Okinawas oder die der Ainu erhielten im Zuge dessen einen höheren Status (Gebhardt 1996:147-149). Zahlreiche japanische Gelehrte, darunter Komatsu Kazuhiko, Aramata Hiroshi 荒俣宏 (\*1947) und Miyata Noboru 宮田登 (1936-2000) unternahmen Reisen in diese andere Welt, was als Untersuchung vor Ort verstanden wird (Gebhardt 1996:151).

Ein interessantes Beispiel ist hier das Buch *Nihon ikai emaki* 日本異界絵巻 (Bildrolle der anderen Welt Japans). Auf den ersten Seiten, noch vor dem Inhaltsverzeichnis, finden sich einige Comiczeichnungen, die zusammenfassend den Inhalt des Buches verdeutlichen. Zuerst werden die vier Autoren dieses Buches dargestellt, gekleidet in traditionelle Gewänder der *yamabushi* 山伏 (asketische Bergmönche):

*Ikai wo motomete, miyata noboru, komatsu kazuhiko, kamata tōji, minami shinbō no yonin no menmen ga shinzan no dōkutsu ni haitte itta tosa* 異界を求めて、宮田登、小松和彦、鎌田東二、南伸坊の四人の面々が深山の洞窟に入っていたとき。  
(Komatsu u.a. 1999:1) („Miyata Noboru, Komatsu Kazuhiko, Kamata Tōji und Minami Shinbō erforschten die Andere Welt und beschriften gemeinsam die Höhle tief in den Bergen“)

Direkt auf der nächsten Seite wird diese Illustration gefolgt von einer Darstellung verschiedener *yōkai*, wie *kappa* und *tengu*, aber auch Gottheiten und bekannter Persönlichkeiten:

*Nagainagai dōkutsu wo nukeru to, soko ha takusan no ikaijintachi ga sumu sekai datta tosa* 長い長い洞窟をぬけると、そこはたくさんの異界人たちが棲む世界だったとさ。  
(Komatsu u.a. 1999:2) („Als sie aus der langen Höhle hervortraten, war dort eine Welt, in der viele Bewohner der Anderen Welt wohnten“)

Auf der letzten der drei Illustrationen sitzen die vier Forscher im *seiza* 正座<sup>7</sup> an Tischen und schreiben und zeichnen ihre Erfahrungen auf Schriftrollen:

<sup>7</sup> „Richtig sitzen“, die traditionelle japanische Sitzhaltung, bei der man kniend am Boden sitzt.

*Sekai wo tanbō shita yonin no menmen ha, soko de eta kenmon wo, sassoku „Nihon ikai emaki“ ni suru sagyō ni haitta tosa* 異界を探訪した四人の面々は、そこで得た見聞を、さっそく『日本異界絵巻』にする作業に入ったとき。(Komatsu u.a. 1999:3) („Diese vier, die die Andere Welt erforscht haben, lassen die dort gemachten Erfahrungen sogleich in das Buch ‚Bildrolle der anderen Welt Japans‘ einfließen“)

Auf den ersten drei Seiten des Buches wird dem Leser sofort verdeutlicht, dass diese vier Forscher in Verbindung mit der anderen Welt stehen und ihre Berichte deshalb direkt und authentisch sind.

Die Tatsache, dass in der Anderen Welt nicht nur *yōkai*, sondern auch Gottheiten, wie Susanoo スサノオ, und berühmte Persönlichkeiten aus der japanischen Geschichte, wie Minamoto Yoshitsune 源義経, Oda Nobunaga 織田信長 und Hirata Atsutane 平田篤胤, leben, zeigt, dass ihre Beschaffenheit sehr komplex ist. Interessant ist, dass all die Bücher, die zu solchen Reisen verfasst wurden, die Vergangenheit Japans sehr exotisch darstellen und somit unweigerlich einen sehr westlichen Blickpunkt einnehmen. Eine solche Betrachtungsweise findet sich bereits in den Werken Yanagita Kunios (Gebhardt 1996:152-153).

#### 2.5.4 Neuer Lebensraum

*Yōkai* haben sich besonders in den letzten Jahren immer besser an die Moderne angepasst und neben Manga und Anime auch in anderen Medien ein Zuhause gefunden, jedoch nicht immer ohne Kampf um die eigene Existenz. In dem 1994 von Studio Ghibli<sup>8</sup> (*Sutajio jiburi* スタジオジブリ) produzierten Film *Heisei tanuki gassen ponpoko* 平成狸合戦ぽんぽこ („Der Kampf der *tanuki* in der Heisei-Zeit“) versucht ein Stamm von *tanuki* die Zerstörung seines natürlichen Lebensraums durch Menschen zu verhindern. Ihr Versuch, den Menschen durch die Verwandlung in verschiedene *yōkai* Furcht einzuflößen, schlägt jedoch fehl, da diese nicht mehr an Magie glauben und den Auftritt der *tanuki* für einen Festzug halten (Foster 2009b:209).

In den Geschichten des bekannten Krimiautors Kyōgoku Natsuhiko 京極夏彦 (\*1963), der viele seiner Werke mit Toriyama Sekien in Verbindung bringt, sind *yōkai* oder *yōkaigaku* und

---

<sup>8</sup> Eines der bekanntesten Animationsstudios Japans.

ihre historischen Vertreter, wie Inoue Enryō und Yanagita Kunio, oft zentraler Bestandteil seiner Geschichten, die manchmal in der Tokugawa-Zeit, manchmal aber auch in der Gegenwart spielen. Ein weiteres Beispiel ist das 1997 von Kyōgoku Natsuhiko, Mizuki Shigeru und Aramata Hiroshi gegründete Magazin *Kai* 怪, das halbjährlich erscheint und *yōkai* sowohl unterhaltsam als auch wissenschaftlich zu behandeln versucht und somit *yōkai*-Enthusiasten auf verschiedenen Interessensebenen verbindet (Foster 2009b:210-211).

In dem 2005 erschienenen Film *Yōkai daisensō* 妖怪大戦争 (Der große *yōkai*-Krieg) von Miike Takashi 三池崇史 (\*1960) trifft ein Junge, der mit seiner Familie aufs Land zieht, auf *yōkai*, die gegen zum Leben erwachte Maschinen (ähnlich den *tsukumogami*) kämpfen. Der Film war ein Remake des gleichnamigen Originals von 1968, das wiederum seinen Ursprung in einer 1966 erschienenen Manga-Episode von *Gegege no kitarō* hatte. *Yōkai* sind hier nicht mit westlichen Aggressoren gleichgestellt, wie es noch in der Meij-Zeit der Fall war, sondern werden vielmehr als vom Aussterben bedrohte Spezies und als Symbole eines ländlichen Japans der Vergangenheit dargestellt (Papp 2011:161,167-168). *Yōkai daisensō* wurde auf verschiedenen Filmfestivals und in internationalen Kinos gezeigt. Er war international zwar kein großer Erfolg, brachte jedoch die Menschen in anderen Ländern mit den mysteriösen Kreaturen aus Japan in Berührung (Foster 2009b:212-213).

Das bisher international erfolgreichste Produkt japanischer Monster sind die sogenannten Pokémon ポケモン oder Pocket Monsters (*Poketto monsutā* ポケットモンスター), die ursprünglich auf dem Game Boy und später auch als Anime und in anderen Unterhaltungsbereichen berühmt wurden. Der Erfinder des Spiels, Tajiri Satoshi 田尻智 (\*1965), entwarf das Spiel, um Erinnerungen an seine Heimatstadt, in der die Natur noch nicht völlig von der voranschreitenden Industrialisierung übernommen war, aufrecht zu erhalten und an die jüngeren Generationen weiterzugeben (Allison 2006:201). Auch hier spiegelt sich das Prinzip des *furusato* wider. Einige der im Spiel vorkommenden Monster scheinen nach traditionellen *yōkai* kreiert worden zu sein, wie zum Beispiel das *nokocchi* ノコ



Abb. 22: *Nokocchi* und *tsuchinoko*

ツチ, das der *tsuchinoko* 槌の子 sehr ähnlich ist (Abb. 22). Weitere Ähnlichkeiten zur japanischen *yōkai*-Kultur sind die Einteilung der Monster in Kategorien (z.B. Pokémon der

Berge) und ihre Sammlung und Auflistung in einem Katalog, inklusive Illustrationen und kurzer Beschreibungen zu ihren Eigenschaften. Außerdem gibt es eine eigene Wissenschaft, genannt *pokemongaku* ポケモン学 (Pokémon-Wissenschaft) (Foster 2009b:214-215). Umso interessanter ist es, dass Nintendo, der Distributor des Spiels, nach eigenen Worten alles versucht, um bei Pokémon kein japanisches Image zu erwecken. Der wichtigste Aspekt dabei sei, dass die Charaktere als globale Charaktere vermarktet werden müssten, damit sich Kinder aus aller Welt mit ihnen identifizieren können (Iwabuchi 2004:69). Dies zeigt, dass *yōkai* auch außerhalb ihres Geburtslandes auf der Suche nach neuem Lebensraum sind, wenn auch nicht unter ihrer wahren Identität.

Die Liste von Medien, in denen *yōkai* eine Heimat gefunden haben, ist lang, und die hier vorgestellten Beispiele sind nur einige wenige der bekanntesten und sollen einen kurzen Einblick in die gegenwärtige Verbreitung von *yōkai* geben. In jedem Fall ist deutlich sichtbar, dass ihnen nach langer Durststrecke in den letzten Jahrzehnten neues Leben eingehaucht wurde und sie nicht nur national, sondern erstmals langsam auch international erneute Anerkennung erlangen. Vor dem in diesem Kapitel vorgestellten Hintergrundwissen zur Entstehung der *yōkai* und ihrer sich stets verändernden Darstellung, sowie ihrem Platz in der Gesellschaft im Laufe der Jahrzehnte, soll nun im folgenden Kapitel das Medium Manga, das besonders in den letzten Jahrzehnten national und international an Bedeutung gewann, genauer betrachtet werden.

### 3 *Yōkai* als Helden in Manga

Beginnend in den späten 1960er-Jahren fand bei den damals nur monatlich erscheinenden Manga-Magazinen eine Trendwende statt. Einerseits wandte man sich von der Bezeichnung „Manga“ ab und bevorzugte, den Zeitschriften die Zusatzbezeichnung „Comic“ (*komikku* コミック) zu geben. Andererseits begann man die Publikationen auf bestimmte Lesergruppen, wie Grundschüler (*shōnen* 少年)<sup>9</sup>, junge Erwachsene (*seinen* 青年), Angestellte (*sararīman* サラリーマン) zu fokussieren. Einzelne Zeitschriften deckten meist bestimmte Genres ab, wie zum Beispiel die 1968 gegründete Wochenzeitschrift *Shūkan shōnen janpu* 週刊少年ジャンプ

---

<sup>9</sup> Dem japanischen Kinderfürsorgegesetz zufolge fallen unter den Begriff *shōnen* alle Kinder vom Eintritt in die Grundschule (6. Lebensjahr) bis zum 15. Lebensjahr (e-Gov 1998-2012). Bei Manga bezieht sich der Begriff eher auf die zweite Hälfte dieses Zeitraums.

(„Wöchentlicher Jungen Jump“) des Shueisha Verlags (*Kabushiki-gaisha shūeisha* 株式会社集英社), die bis heute eine zu den erfolgreichsten zählt. Dazu gehörte auch das Genre der Mystery-Geschichten, wie Mizuki Shigerus *Gegege no kitarō*, das erstmals im *Shūkan shōnen magajin* 週刊少年マガジン („Wöchentliches Jungen-Magazin“) des Kodansha Verlags (*Kabushiki-gaisha kōdansha* 株式会社講談社) veröffentlicht wurde. Während dieses Genre durchaus beliebt war, wurde der Manga-Markt bald von Science-Fiction- und Horrorgeschichten bestimmt (Köhn 2005:243-246).

Anfang der 1980er-Jahre kam es schließlich zum endgültigen Durchbruch des modernen Manga in Japan, begleitet von einer explosionsartigen Vervielfachung der Genres. Auffällig ist, dass dieser Manga-Boom fast gleichzeitig mit dem bereits erwähnten *yōkai*-Boom einsetzt, weshalb es durchaus sein kann, dass sich die starke Popularität von Manga positiv auf die erneute Verbreitung der *yōkai* ausgewirkt hat. Durch die Vielzahl an neu entstandenen Zeitschriften verschwammen zudem die bis dahin klar unterteilten Genres, was dazu führte, dass die Autoren die Merkmale unterschiedlicher Genres vermischten und somit ihr Publikum erweiterten. Diese Veränderungen sind größtenteils bis heute gültig, und so kann es sich oft als schwierig erweisen, einen Manga einem einzelnen Genre zuzuordnen (Köhn 2005:255-256). Während Manga in Japan ein Drittel des Buchmarktes ausmachen und dort nicht mehr wegzudenken sind, haben sich auch die Umsätze im Ausland in den letzten Jahren vervielfacht. Neben dem wichtigen amerikanischen Markt haben Manga auch dem schwächelnden deutschen Comic-Markt einen deutlichen Aufschwung beschert (Manzenreiter 2007:11-12).

Im Folgenden sollen nun die in Kapitel 1.4 vorgestellten Manga nach der in Kapitel 1.3 erarbeiteten Methode analysiert werden. Zusätzlich sollen auch Verbindungen zu der in Kapitel 2 herausgearbeiteten Entwicklungsgeschichte der *yōkai* und deren Einfluss auf ihre Darstellung in modernen Manga aufgezeigt werden. Wie bereits erwähnt, wird der Fokus der Analyse auf den *yōkai* als Charakteren liegen. Dabei wird chronologisch vorgegangen, sodass mit den beiden Manga aus den 1980er Jahren begonnen und der Manga aus den 2000er Jahren den Abschluss bilden wird.

### 3.1 *Shinpen gegege no kitarō*

Der erste Manga, dessen Charaktere im Zuge dieser Arbeit analysiert werden sollen, ist *Shinpen gegege no kitarō* von Mizuki Shigeru, erschienen von 1986 bis 1987. Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich um eine neue Edition, in der Mizuki den Manga vermutlich sowohl an die kurz davor eingetretenen Veränderungen in der Welt der Manga-Publikationen, als auch an den fast gleichzeitig begonnenen *yōkai*-Boom angepasst hat. Ursprünglich erschien Kitarō erstmals in *Hakaba no kitarō* 墓場の鬼太郎 (Kitarō vom Friedhof), einem *kamishibai* 紙芝居 („Papiertheater“) aus dem Jahr 1933. Nach seiner Rückkehr aus dem Krieg arbeitete Mizuki für die letzten *kamishibai*, die in den folgenden Jahren durch die immer stärkere Verbreitung des Fernsehens endgültig verschwanden. Im Jahr 1959 entschied sich Mizuki, seine eigene Version der Geschichte als Manga zu publizieren. Anfangs erachtete man das Thema jedoch als zu furchteinflößend für Kinder, weshalb es einige Zeit dauerte, bis die Geschichten schließlich unter dem Namen *Gegege no kitarō* im Jahr 1966 ein breites Publikum fanden (Clements 2010:5-8).

Grundsätzlich stehen die einzelnen Abenteuer Kitarōs nicht in direktem Zusammenhang. Eine Gemeinsamkeit, die sie alle teilen, ist die Geschichte seiner Geburt, die deshalb auch für das Verständnis der einzelnen Manga von Bedeutung sein kann. Mizuki stellt hier wieder die persönliche Verbindung zur Welt der *yōkai* und seinen Erzählungen her, indem er sich selbst als Herr Mizuki auftreten lässt. Er findet Kitarō, der aus dem Grab seiner toten Mutter gekrochen kommt, und in einer ersten Reaktion wirft er ihn gegen einen Grabstein, wodurch er sein linkes Auge verliert. Kurz darauf erbarmt er sich jedoch und nimmt Kitarō in seine Obhut (Papp 2011:148-149). Diese Einbindung der eigenen Person in die Erzählung ähnelt stark den Erzählungen von Komatsu

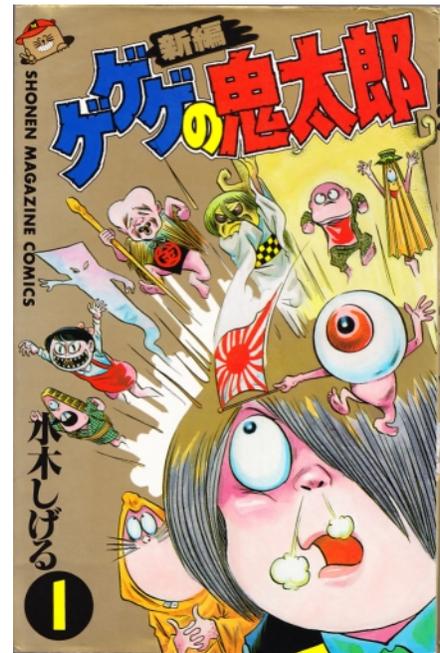


Abb. 23: Das Cover des ersten Bandes

und seinen Kollegen in *Nihon ikai emaki* und könnte auch in diesem Fall dazu dienen, den Erzählungen mehr Authentizität zu verleihen. Weiteres könnte Kitarō durch seine Einäugigkeit in Verbindung mit dem *hitotsume-kozō* stehen (Papp 2011:150). Die Geschichte zu Kitarōs Herkunft wird nicht in jedem Band von neuem erzählt und so fehlt sie auch in diesem Fall. Ein

Grund dafür könnte der zur Zeit des Erscheinens dieses Mangas bereits recht hohe Bekanntheitsgrad der Welt um Kitarō sein, weshalb Mizuki vermutlich bewusst darauf verzichtet, den Lesern bereits Bekanntes vorzulegen. In den Abenteuern, die Kitarō und seine Freunde im Laufe der Zeit erleben, kämpfen sie meist gegen *yōkai*, die den Menschen Böses wollen, was auch in diesen Geschichten nicht anders ist.

Die Geschichten selbst handeln meist von rüpelhaften *yōkai*, die den Menschen Schaden zufügen wollen. Da der Manga für ein jüngeres Publikum ausgelegt ist, kommt es in den Kämpfen zwischen Kitarōs Gruppe und den bösen *yōkai* jedoch nie zu ernsthaften Verletzungen, auch wenn dies auf den ersten Blick nicht so wirkt.<sup>10</sup> Die Kurzgeschichten in *Shinpen gegege no kitarō* laufen stets nach dem gleichen Prinzip ab. Meistens sind es einige *yōkai*, die Unruhe unter den Menschen stiften, manchmal attackieren sie aber auch gezielt Kitarō. In jedem Fall haben sie für den Leser meist nachvollziehbare Gründe für ihr Handeln, wie beispielsweise nach kurzer Zeit weggeworfene Gegenstände, die, ähnlich den *tsukumogami*, zum Leben erwachen, da ihre Seelen diese Welt nicht verlassen können (Mizuki 1986c:3-26). Kitarō findet dann zum Ende jeder Geschichte eine friedliche Lösung für das Problem der jeweiligen *yōkai*. Bei *yōkai*, die Mizuki nicht selbst erfindet, bedient er sich nicht nur der japanischen Mythologie, sondern lässt Monster aus ganz Ost- und Südostasien auftreten. Eine Geschichte dreht sich beispielsweise nur um den Penanggalan (*Penangaran* ペナンガラン), einen vampirähnlichen *yōkai* aus der Gegend der malaysischen Halbinsel und Borneo (Mizuki 1987b:27-50).

### 3.1.1 Narrative Struktur

Die einzelnen Bände von *Shinpen gegege no kitarō* umfassen jeweils acht Kurzgeschichten, die genau vierundzwanzig Seiten lang sind. Eine Ausnahme bildet hier der erste Band, der zwei Geschichten enthält, die etwas länger sind, weshalb hier nur sieben Kurzgeschichten zu finden sind. Die Paneleinteilung fällt überall sehr konservativ aus. Meistens bestehen die Panel aus Rechtecken und nur selten finden sich Panels, die durch schräge Linien voneinander abgegrenzt sind. Diese Unterteilung macht es dem Leser sehr einfach, dem Handlungsverlauf zu folgen.

---

<sup>10</sup> In einer Geschichte stampft beispielsweise ein *yōkai* Medama-oyaji nieder und zündet Kitarō an, nachdem er ihn mit Benzin übergossen hat. Beide kommen ohne Blessuren davon (Mizuki 1987b:41).

Die besonders in Gag-Manga oft anzutreffende Interaktion mit dem Rahmen des Panels entfällt hier völlig. Passend zum Titel ist am Anfang jeder Geschichte ein Titelbild zu finden, das sich in manchen Fällen über zwei Seiten erstreckt. Da sich der Manga, wie bereits erwähnt, an eine jüngere Leserschaft richtet, sind ausnahmslos alle japanischen Schriftzeichen mit *furigana* 振り仮名<sup>11</sup> versehen. Schriftzeichen, die besonders schwierig zu lesen sind, werden oft direkt in *katakana* geschrieben.

### 3.1.2 Bildsprache

In *Shinpen gegege no kitarō* stehen meist die Charaktere im Vordergrund. Aufwändig gestaltete Hintergründe sind eher die Ausnahme und sie dienen meist dazu, einen ersten Eindruck des Umfeldes nach einem Szenenwechsel zu vermitteln. Im Fokus der einzelnen Panels liegen meist die Charaktere, die selbiges in vielen Fällen komplett ausfüllen. So verzichtet Mizuki in solchen „Charakter-Panels“ oft gänzlich auf einen gezeichneten Hintergrund und belässt diesen weiß oder schwarz. *Kakimoji* spielen eine wichtige Rolle, da sie einerseits die unheimlichen Geräusche der *yōkai* wiedergeben, aber auch zum besseren Verständnis der aktuellen Gesamtsituation und damit des

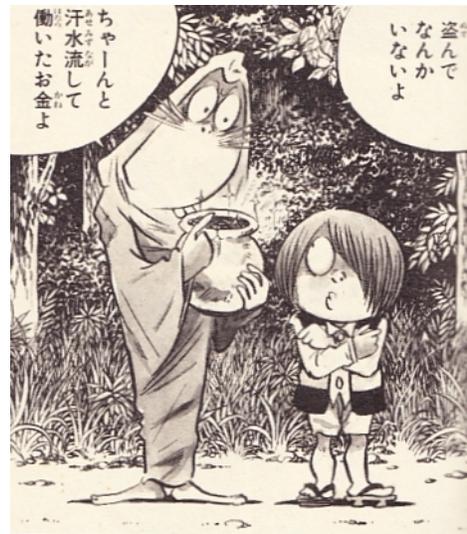


Abb. 24: Kitarō unterhält sich mit Nezumi-otoko

Gefühlszustandes der einzelnen *yōkai* beitragen. Da viele *yōkai* ihren traditionellen Vorbildern nachempfunden sind, ist die Möglichkeit der Vermittlung von Gefühlsausdrücken durch unterschiedliche Gesichtszüge limitiert, weshalb Mizuki hier auf äußere Hilfsmittel, wie *kakimoji*, Schweiß, Tränen usw. zurückgreifen muss.

<sup>11</sup> *Furigana* sind meist *hiragana* 平仮名 oder *katakana* 片仮名, die über einem Schriftzeichen stehen und dessen Lesung wiedergeben.

### 3.1.3 Charaktere

#### 3.1.3.1 Bedeutende *yōkai*



Abb. 25: Kitarō im Kampf mit einem anderen *yōkai*

Blick auf einen *yōkai* hindeuten würde. Besonders die junge Leserschaft kann sich dadurch wohl sehr gut mit ihm identifizieren. Seine übernatürlichen Fähigkeiten treten meist nur zutage, wenn er gegen andere *yōkai* kämpft. In Abbildung 25 verwendet er einige davon, unter anderem Nadeln, die aus seinen Haaren schießen, sowie ferngesteuerte *geta* und Finger.

Veränderungen des Gefühlszustandes zeigen sich bei Kitarō nur durch wenige Details. In Abbildung 24 unterhält er sich in neutraler Stellung mit *Nezumi-otoko* ねずみ男 („Rattenmann“). In Abbildung 25 ist Kitarō verärgert, was sich in seinem Gesicht hauptsächlich durch den geöffneten

Kitarō, der Held der Kurzgeschichten, ist ein junger, menschenähnlicher Halb-*yōkai*, da nur sein Vater *yōkai* ist, während seine Mutter ein Mensch war (Thelen 2011:69). Ihm fehlt das linke Auge, was jedoch meist durch dicke Haarsträhnen verdeckt wird. Er trägt ein blaues Hemd und blaue Hosen, sowie eine schwarz-gelb gestreifte Jacke und *geta* 下駄 (traditionelle japanische Holzsandalen). Wie in Abbildung 24 zu sehen ist, ist er auf den ersten Blick nicht von einem Menschen zu unterscheiden. Er hat die für Mizuki typischen großen Augen, einen Mund, der wie eine spiegelverkehrte „3“ aussieht und eine kleine Nase. An ihm gibt es nichts

Auffälliges, weder im positiven, noch im negativen Sinn, das auf den ersten



Abb. 26: Nurikabe, Ittanmomen und Kitarō

Mund und die heruntergezogene Augenbraue ausdrückt. Ein wichtiger Faktor ist deshalb auch die Körperhaltung, die deutlich aggressiv und gegen seinen Widersacher gerichtet ausfällt. Ein weiteres Beispiel ist Abbildung 26, in der Kitarō besorgt und erschrocken dargestellt wird, was sich nur durch leichte Veränderungen in Augenbrauen und Mund zeigt. Hier hilft auch die Sprechblase bei der Erkennung des Gefühlszustandes, die durch ihren gezackten Rand einen lauten Ausruf andeutet.

Sein Vater, Medama-oyaji<sup>12</sup>, ist ein Augapfel, der sich ursprünglich aus Sorge um seinen Sohn von seinem verrottenden Körper gelöst hat. Er ist sehr schwer zu charakterisieren, da er quasi nur aus einem (meist geöffneten) Auge mit Armen und Beinen besteht. Emotionen müssen meist aus der Körperhaltung, dem Kontext oder dem Text herausgelesen werden. Ab und zu helfen auch zusätzliche Merkmale, wie zum Beispiel Tränen oder Schweißtropfen. Er steht Kitarō stets als Beschützer mit Rat und Tat zur Seite und vermittelt, wie dieser, einen freundlichen Eindruck.



Abb. 27: Medama-oyaji auf Kitarōs Kopf

Nezumi-otoko andererseits ist das typische Beispiel für einen zwielichtigen Charakter im *Gegege no kitarō*-Universum. Wie Kitarō ist er halb Mensch, halb *yokai* und während er



Abb. 28: Nezumi-otoko und Neko-musume im Streit

einerseits zu dessen Freunden zählt, ist er sehr selbstsüchtig und stellt sein eigenes Wohlergehen vor das seiner Gefährten. Diesen Charakter sieht man ihm auch sofort an. Sein eigentlich menschliches Gesicht ist lang und dünn, hat eine niedrige Stirn und kurze Barthaare, die wie die Schnurrhaare einer Ratte wirken, hervorstehende Schneidezähne und eine kurze, hochliegende Nase. Zusätzlich ist er immer in eine Art Lumpen gehüllt, was ihm, in Kombination mit seinem Aussehen, auch bei neutraler Haltung ein wenig vertrauenswürdiges und ungepflegtes Aussehen verleiht. Diese Eigenschaften ähneln denen des historischen

<sup>12</sup> Für Yomota ist Medama-oyaji auch ein interessantes Beispiel für einen Nebencharakter, der im Laufe der Geschichten fast den gleichen Stellenwert wie der Hauptcharakters einnimmt (Yomota 1999:162).

*yōkai tessō* 鉄鼠, einem Rattenmonster, das vom Rachegeist eines Priesters besessen war, wobei Mizuki hier besonders den Darstellungen von Toriyama folgt (Abb. 29) (Papp 2011:108).

Es ist nicht verwunderlich, dass sich *Nezumi-otoko* nicht sehr gut mit *Neko-musume* 猫娘 („Katzmädchen“) versteht. Wie *Kitarō* sieht sie auf den ersten Blick wie ein normaler Mensch aus, verwandelt sich aber in einen Mensch-Katze-Hybrid, wenn sie wütend ist (Mizuki 1986a:81-82). In dieser Form erhält sie katzenähnliche Augen, einen großen Mund mit Reißzähnen und Krallen, wodurch sie sofort einen feindseligen Ausdruck erhält und sich leicht Rückschlüsse auf ihren Gefühlszustand ziehen lassen. In ihrer menschlichen Form ist dies schwieriger, da sich hauptsächlich der Mund und die Augenbrauen verändern. Anders als *Nezumi-otoko* steht sie allerdings eindeutig an *Kitarō*s Seite. Es könnte sein, dass Mizuki sie auf Basis des historischen *yōkai bakeneko* 化け猫 („Monsterkatze“) (Abb. 30), die ähnliche Eigenschaften besitzt, kreierte hat (Papp 2011:115).



Abb. 29: *Tesso* von Toriyama Sekien



Abb. 30: *Bakeneko* von Yosa Buson 与謝蕪村 (18.Jhdt.)

### 3.1.3.2 Weitere *yōkai*

Während die bisher analysierten *yōkai* die Hauptcharaktere in den meisten Geschichten bilden und von Mizuki erfunden wurden, basieren zahlreiche seiner seltener auftretenden Freunde aber auch Widersacher auf historischen *yōkai*. Darunter fallen die in Kapitel 2 bereits erwähnten *sunakake-baba* und *nurikabe*, sowie *tsurubebi* 釣瓶火 („Schöpfeimerfeuer“), *shīsā* シーサー (eine Mischung aus Hund und Löwe aus



Abb. 31: Kitarō berät sich mit seinen Freunden

der okinawanischen Mythologie), *kasabake* 傘化け („Schirmmonster“), *konakijiji* 子泣き爺 („Alter Mann mit dem Weinen eines Babys“) und *ittanmomen* 一反木綿 („Baumwolltuch“). Im Gegensatz zu den Hauptcharakteren sind diese *yōkai* stärker an ihre historischen Vorbilder angelehnt und dadurch weit weniger menschlich in ihrem Aussehen. Ihr oft sehr unheimliches Äußeres führt dazu, dass es auf den ersten Blick schwierig ist, sie als „gut“ oder „böse“ zu definieren oder ihren Gefühlszustand genau zu bestimmen, weshalb Mizuki hier auch zu weiteren Hilfsmitteln greifen muss. In Abbildung 31 sind alle *yōkai* in neutralen Positionen und in Abbildung 32 sieht man sie erschrocken. Während etwas größere Augen und aufgerissene Münder wichtige Indikatoren sind, erkennt man auch

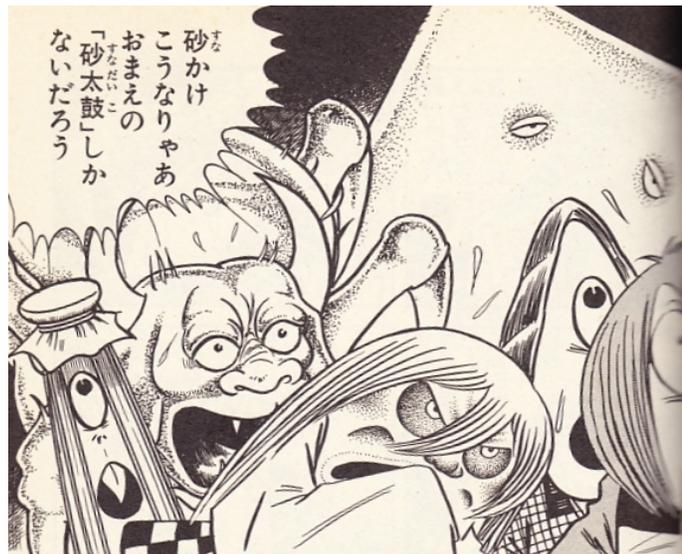


Abb. 32: Erschrockene *yōkai*

deutliche Schweißtropfen, um zu unterstreichen, dass es sich hier um Schock oder Angst handelt. Besonders wichtig ist dies bei *sunakake-baba* (Abb. 30 Mitte), die durch ihren bösen Blick und heruntergezogene Mundwinkel sonst stets nur verärgert wirken würde. Andere *yōkai*, wie

Nurikabe und Ittanmomen (Abb. 26), deren „Gesichter“ nur aus Augen bestehen, sind besonders abhängig von solchen äußeren Anzeichen des Gefühlszustandes. Gerade Nurikabe, die als sehr träge dargestellt wird und nur schwer zu beeindrucken ist, verändert ihre Augen gegenüber dem neutralen Zustand meist wenig bis gar nicht (Abb. 32), weshalb die seltenen Gefühlsveränderungen durch weitere Merkmale verdeutlicht werden müssen (Abb. 26).

In jedem Fall wird klar, dass diese *yōkai* trotz ihres furchteinflößenden Aussehens an Kitarōs Seite und damit an der Seite der Menschen kämpfen. Es könnte sein, dass Mizuki dadurch



Abb. 33: *Bakezōri*

versucht, den jüngeren Lesern zu vermitteln, dass allein das Aussehen noch nichts über den Charakter eines Wesens aussagt und *yōkai* an sich, auch wenn sie unheimlich wirken mögen, nicht unbedingt gefährlich für Menschen sind.

Ähnliches gilt für die Widersacher Kitarōs und seiner Freunde, die, wie bereits eingangs beschrieben, oft nicht grundlegend böse sind. Ein Beispiel dafür ist eine kleine Geister-Sandale (*bakezōri* 化けぞうり), deren Seele, ähnlich einem *tsukumogami*, nicht zur Ruhe kommt (Abb. 33). Durch ihr einzelnes, großes Auge und den eher verzweifelt wirkenden Mund wirkt sie mehr mitleiderregend denn böseartig.



Abb. 34: Der Penanggalan wird entlarvt

Es gibt jedoch auch *yōkai*, die relativ offen als „böse“ definiert werden, wie zum Beispiel ein Mitglied des Hi-Clans (*Hi-ichizoku* ヒ一族), einer Gruppe von *yōkai*, die andere *yōkai* fängt und zu Essen verarbeitet (Abb. 25). Sein Aussehen ist

eher plump und sein Körper besteht zur Hälfte aus seinem riesigen Kopf, der wiederum zur Hälfte von einem großen Mund mit schiefen Zähnen dominiert wird. Darüber sitzen eine breite Nase und zwei stets ovale Augen. All dies verleiht ihm einen behäbigen und einfältigen Eindruck,

der zwar nicht direkt auf seine Taten schließen lässt, im Leser aber gleich bei der ersten Begegnung eine gewisse Antipathie auslöst. In beiden Fällen verändert sich der Gesichtsausdruck im Zusammenhang mit Gefühlsveränderungen nur minimal, weshalb es auch hier nötig ist äußere Hilfsmittel heranzuziehen, um den jeweiligen Zustand des *yōkai* zu verstehen. Bei anderen *yōkai*, wie dem Penanggalan, ist dies nicht nötig. Während er in seiner Verkleidung noch wie ein typisch hundeähnlicher *yōkai* mit nicht veränderbaren Gesichtszügen wirkt, vermittelt seine wahre Gestalt reine Furcht (Abb. 34). Er besteht nur aus einem riesigen Mund mit zahllosen scharfen Zähnen und langen Haaren. Hier ist es nicht nötig Gesichtsausdrücke zu definieren, da dieser *yōkai* nur ein Ziel hat: andere *yōkai* und Menschen zu vernichten. Seine gesamte Körpersprache, sowie sein Aussehen zeigen ihn als durch und durch negativen Charakter.

### 3.1.4 Zusammenfassung

Die Charakterdarstellung der *yōkai* in *Shinpen gegege no kitarō* ist sehr unterschiedlich und kann nicht einfach in schwarz und weiß aufgeteilt werden. Während die *yōkai* um Kitarō generell als die „gute“ Seite betrachtet werden könnten, gibt es auch hier Ausnahmen, wie *Nezumi-otoko*. Bei den als Widersachern auftretenden *yōkai* ist die Diskrepanz noch größer. Hier reicht das Spektrum von missverstandenen und fehlgeleiteten *yōkai*, die Mitgefühl hervorrufen und im Laufe der Geschichte quasi geläutert werden (z.B. Mizuki 1986b:4-27), bis hin zu eindeutig negativen Charakteren (z.B. Mizuki 1986c:123-146), vor denen man zurückschreckt und hofft, dass man ihnen nicht im wahren Leben in einer dunklen Gasse über den Weg läuft. Besonders die letztere Gruppe entspricht hier der historischen Charakterisierung von *yōkai*: furchteinflößende, gefährliche Kreaturen, die dem Menschen Böses wollen. Kitarōs Gruppe hingegen entspricht eher einem moderneren Image von *yōkai*, bei dem sie zu Helfern der Menschen werden, die sie und das Land beschützen. Diese neue Einstufung von *yōkai* hat sich bis heute gehalten, wie zum Beispiel *Yōkai daisensō* zeigt. Generell kann also gesagt werden, dass Mizukis *yōkai* eine breite Palette an Charakteren abdecken, worunter nicht nur die um ihren Lebensraum kämpfenden *tanuki* aus *Heisei tanuki gassen ponpoko* fallen (Mizuki 1986a:83-106), sondern auch neue Gefahren, wie die *kuchisake-onna*.

Abgesehen von seinen Eigenkreationen lehnt Mizuki sich bei der visuellen Darstellung seiner *yōkai* stark an historische Vorbilder an. Während die meisten Hauptcharaktere sehr menschlich in ihrem Aussehen sind, sind viele der anderen auftretenden *yōkai* stark den Originalzeichnungen aus der Edo-Zeit nachempfunden. Betrachtet man beispielsweise die Bilder von Kuniyoshi (Abb. 35), so kann man zahlreiche Parallelen feststellen. Mizuki bleibt dem unheimlichen, teilweise menschlichen Äußeren dieser historischen Darstellungen treu, und so finden sich auch bei seinen *yōkai* die großen Augen und Münder wieder. Sie sind nur sehr bedingt zur Darstellung von Gefühlsveränderungen in der Lage, weshalb häufig zu anderen Hilfsmitteln gegriffen werden muss. Dies verleiht ihnen eine Aura von Authentizität und hilft, die Vergangenheit in die Gegenwart zu übertragen.



Abb. 35: Ausschnitt aus Kuniyoshis *Minamoto yorimitsu kōkan tsuchigumo saku yōkaizu* 源頼光公館土蜘蛛作妖怪図 (ca. 1843)

### 3.2 *Yōkai shimatsunin torauma!!*

Bei *Yōkai shimatsunin torauma!!*<sup>13</sup> handelt es sich um einen im Westen eher unbekanntes *yōkai*-Manga des Zeichners Maya Muneo, ein Künstlernamen des Yamada Muneo 山田峰央 heißt

<sup>13</sup> Die *katakana*-Schreibung des letzten Wortes *torauma* kann sowohl auf den Nachnamen des Hauptcharakters bezogen sein (Tora'uma), als auch als „Trauma“ gelesen werden, was im Zusammenhang mit *yōkai* eine beabsichtigte Doppeldeutigkeit sein könnte.

(Wikipedia, Maya Muneo 2003-2012). Er erschien fast gleichzeitig mit *Gegege no kitarō* als Fortsetzungsserie ab 1986 im Monatsmagazin *Gekkan komikomi* 月刊コミコミ des Hakusensha Verlags. Die Serie wurde 1988 abgesetzt, aber ab 1991 vom Akita Verlag (Akita-shoten 秋田書店) in seinem an junge Mädchen gerichteten Monatsmagazin *Princess GOLD* (*Purinsesu GOLD* プリンセスGOLD) unter dem Namen *Yōkai shimatsunin tora – hin!!* 妖怪始末人トラウマ・貧!! (*Yōkai*-Vernichter Torauma – Armut!!) wieder aufgenommen, wo sie dann 1993 auch abgeschlossen wurde. Von 2007 bis 2009 erschien unter dem Namen *Yōkai shimatsunin torauma!! to binbōgami* 妖怪始末人トラウマ!!と貧乏神 (*Yōkai*-Vernichter Torauma!! und der Gott der Armut) eine weitere Neuauflage im auch an junge Mädchen gerichteten Monatsmagazin *YOU* des Verlags Shūeisha (Wikipedia, 妖怪始末人トラウマ!! 2009-2012:#概要). Dies lässt darauf schließen, dass die Serie auch nach über zwanzig Jahren besonders bei Mädchen noch sehr beliebt und ihr Inhalt auch heute noch aktuell ist.



Abb. 36: Maya Muneo

### 3.2.1 Narrative Struktur

Wie in *Shinpen gegege no kitarō* sind auch hier die einzelnen Geschichten in relativ zusammenhanglose, sogenannte „*yōkai*-Episoden“ unterteilt und nur selten kommen die gleichen Gegenspieler in mehreren Episoden vor. Jeder der sechs Bände enthält sechs Geschichten, die genau dreißig Seiten lang sind und jeweils mit einem einseitigen Titelbild eingeleitet werden. Die Titel sind sehr kurz gehalten und beschreiben meist nur in einem Wort den Inhalt der jeweiligen Geschichte. Die Panels sind hier recht dynamisch gestaltet und an die jeweilige Situation im Manga angepasst (z.B. Maya 1986a:144-145). So kann es zum Beispiel vorkommen, dass einzelne, schmale Panels

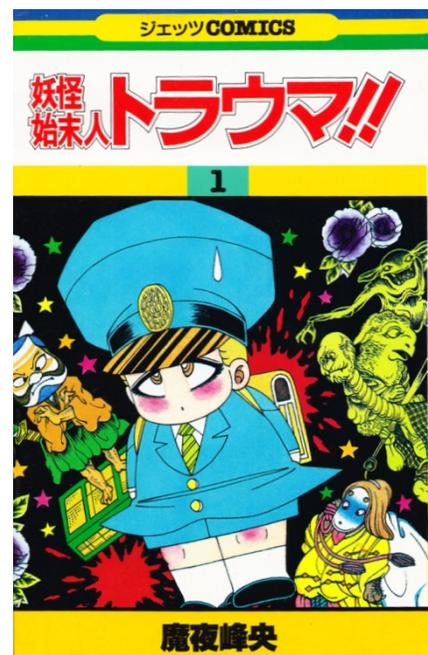


Abb. 37: Das Cover des ersten Bandes

wie ein Fächer ausgebreitet sind, um eine schnelle Handlungsabfolge zu vermitteln (z.B. Maya 1986:116). Der Manga nimmt sich oft selbst nicht sehr ernst und so verschwimmen die Grenzen zwischen ernster Erzählung und Gag-Manga. Jedoch brechen die Figuren nie aus ihren Panels aus oder interagieren auf sonstige Art mit dem Leser. Auch dieser Manga richtet sich an ein jüngeres Publikum und bietet zu allen Schriftzeichen *furigana* an. Die Geschichten laufen meist nach dem gleichen Schema ab. *Yōkai* greifen Menschen an, oder töten diese sogar, weshalb die Menschen die Hilfe der *yōkai*-Vernichter suchen. Die Bezahlung ist meist sehr schlecht und die beiden, in ihrer Tätigkeit noch unerfahrenen, Hauptcharaktere machen dabei zahlreiche unterhaltsame Fehler. Am Ende wird das Problem jedoch gelöst und die bösen *yōkai* entweder vernichtet oder geläutert.

### 3.2.2 Bildsprache

Während die menschlichen Charaktere ziemlich abstrakt und teilweise skurril dargestellt werden, hält sich der Zeichner bei den *yōkai* sehr nahe an historische Darstellungen. Beispielsweise ist das Titelbild der zweiten Geschichte, *Kubikajiri* 首かじり („Kopfbeisser“), quasi direkt aus Kuniyoshis *Minamoto yorimitsu kōkan tsuchigumo saku yōkaizu* übernommen (vgl. Abb. 35 und 38). Die Hintergründe der einzelnen Panels sind sehr düster und surreal gehalten, was die unheimliche Stimmung in den Geschichten unterstreicht. Die Geschichten entwickeln sich sehr rasant, was sich auch in den Zeichnungen widerspiegelt. Oft springt die Darstellung der Charaktere zwischen Nah- und Fernansicht hin und her und zusätzliche

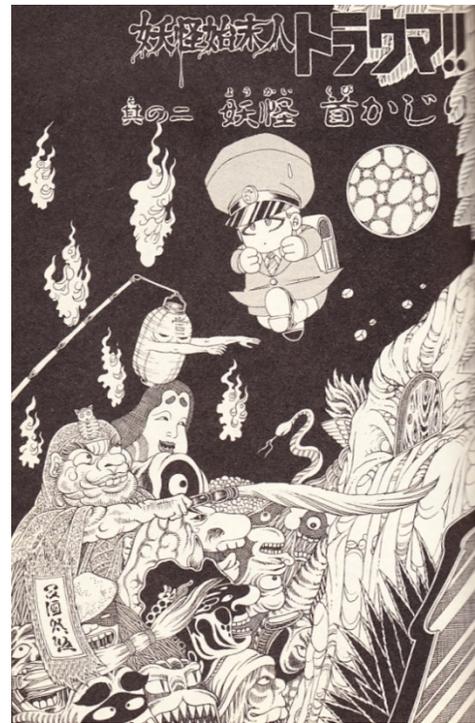


Abb. 38: Titelbild von *Kubikajiri*

„Konzentrationslinien“ vermitteln noch deutlicher das Gefühl der sich hektisch bewegenden Charaktere. *Kakimoji* sind von großer Bedeutung, denn sie vermitteln nicht nur die Geräusche der *yōkai*, sondern auch die Kampfgeräusche zwischen den *yōkai* und den Hauptcharakteren. Da die *yōkai* in *Yōkai shimatsunin torauma!!* stark an die Darstellungen der Edo-Zeit angelehnt sind,

sind ihre Gesichtszüge entsprechend unflexibel, weshalb Maya, so wie Mizuki, neben den *kakimoji* zu weiteren äußeren Hilfsmitteln greifen muss, um deren Gefühle darzustellen.

### 3.2.3 Charaktere

#### 3.2.3.1 Bedeutende *yōkai*

Die beiden Hauptcharaktere Torama Nekotarō 虎馬猫太郎 und Binbōgami 貧乏神 („Gott der Armut“) sind Mitglieder der „*yōkai*-Vernichtungsgilde“, wo sie zum untersten Rang gehören. Sie sind eigentlich keine *yōkai*, besitzen jedoch einige magische Fähigkeiten, wobei Nekotarō sich sogar ein wenig verwandeln kann. Sie stellen im Manga die Guten dar und sehen nicht nur harmlos aus,

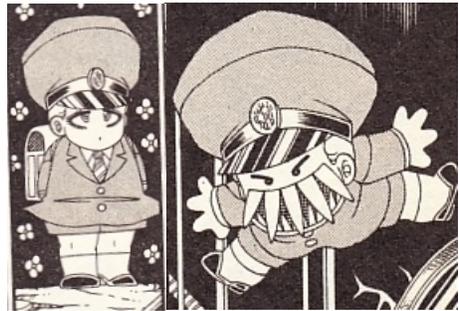


Abb. 39: Nekotarō neutral (links) und verwandelt (rechts)

sondern sind es im Grunde auch. Nekotarō ist ein siebenjähriger Schüler und trägt entsprechend eine Uniform und einen Schulranzen. Sein Gesicht besteht zum größten Teil aus riesigen Augen und seine Stirn wird von seiner nicht minder großen Kappe verdeckt. Eine Nase ist überhaupt nicht vorhanden und sein Mund ist nur ein winziger Punkt. Sein Gesichtsausdruck verändert sich so gut wie nie, weshalb fast immer zusätzliche Hilfsmittel, wie zahlreiche Schweißtropfen, wenn er erschrocken ist, herangezogen werden. Auch seine Körperhaltung ist in den meisten Situationen eher passiv und so wirkt er oft fast lethargisch, was im Zusammenhang mit seiner Unerfahrenheit zum humoristischen Teil beiträgt. Wirklich sichtbare Änderungen treten nur ein, wenn er sich verwandelt, um *yōkai* zu bekämpfen. Hier werden seine Augen zu Punkten mit herabgezogenen



Abb. 40: Binbōgami

Augenbrauen und er erhält einen riesigen Mund mit weit hervorstehenden Reißzähnen (Abb. 39).

Sein Kompanon, Binbōgami, der hauptsächlich der zusätzlichen komischen Auflockerung in einem bereits sehr humoristischen Manga dient, verändert seinen Gesichtsausdruck überhaupt nie, weshalb man hier immer auf äußere Hilfsmittel angewiesen ist, um seinen Gefühlszustand zu verstehen. Er hat weiße Haare, weiße, leere Augen und eine verhältnismäßig stark betonte

Nase. Sein kleiner Mund ist von Bartstoppeln umgeben und er besitzt einen Schnurrbart, der bis ans Kinn reicht. Er trägt traditionelles Gewand und Strohsandalen und wirkt recht ungepflegt (Abb. 40). Diese Unsauberkeit nutzt er auch im Kampf als Waffe. Auch seine Körpersprache ist relativ begrenzt, besonders im Vergleich zu normalen Menschen, die oft sehr übertrieben in ihren Bewegungen dargestellt werden. Trotz ihres seltsamen Auftretens und des auf den ersten Blick eher wenig vertrauenerweckenden Eindrucks sind beide Charaktere den einfachen Menschen gut gesonnen. Der Hauptgrund, diesen gegen die *yōkai* zu helfen, ist für sie jedoch das Geld, das sie dabei verdienen können.

Neben den beiden Hauptcharakteren gibt es jedoch auch zahlreiche vollwertige *yōkai* in der Gilde, die in der Form von Nebencharakteren auftreten. Ein Beispiel ist Matarin マタリン, eine *nekomata* 猫又<sup>14</sup>, die es hasst mit einer *bakeneko* verwechselt zu werden. Im Gegensatz zu vielen anderen der im Manga dargestellten *yōkai* hat Maya sich bei ihrer Darstellung viele Freiheiten genommen. Ihr Gesicht ist das einer Katze, jedoch viel stilisierter, vermutlich um die verschiedenen Gefühlsausdrücke besser ausprägen zu können. Im neutralen Zustand sind ihre Augen nur Schlitze, sie besitzt eine recht große Schnauze und zwei spitze, große Ohren. Ihr Gesicht ist, ähnlich



Abb. 41: Matarin

denen der Menschen, sehr flexibel. So wird, wenn sie beispielsweise verärgert ist, ihr Mund riesig und die zahlreichen scharfen Zähne kommen zum Vorschein (Abb. 41). Ist sie erstaunt oder erschrocken, so kann sie auch ihre Augen öffnen (Maya 1986b:102). Sie ist aus einem der oberen Ränge der Gilde, was vielleicht der Grund ist, weshalb sie einen Anzug trägt. Interessanterweise zeigt sich bei ihr gar kein Schwanz, wobei dieser in der Kleidung versteckt sein könnte. Sie ist leicht reizbar und durch ihre Körpersprache ist ihr Gefühlszustand sehr einfach zu verstehen.

<sup>14</sup> *Nekomata* unterscheiden sich von *bakeneko* grob gesagt darin, dass sie zwei Schwänze statt nur einem Schwanz besitzen (Wikipedia, 猫又 2003-2012:#人家のネコが化ける猫又).

Ein weiterer Mitarbeiter-*yōkai* ist Akaname あかなめ, ein *akaname* 垢嘗 („Schmutzlecker“) und Botenjunge der Gilde. Hier hat Maya sich beim Zeichnen des *yōkai* weit genauer an historische Vorgaben gehalten. Akaname hat zwei große, schielende Augen, eine Nase und einen stets geöffneten Mund mit nach oben gezogenen Mundwinkeln, aus dem eine lange Zunge hängt (Abb. 39). Wie die meisten anderen *yōkai* ist auch sein Gesicht

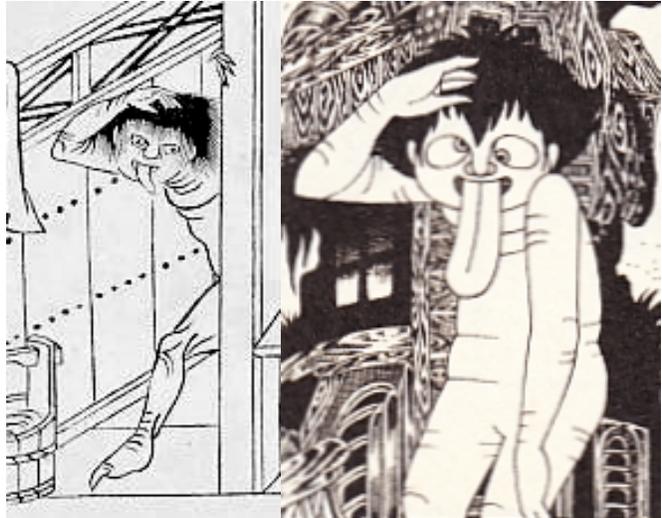


Abb. 42: *Akaname* von Toriyama Sekien (links) und im Manga (rechts)

unbeweglich. Da sein Mund zu jeder Zeit einen lachenden Eindruck vermittelt, ist es hier oft schwierig, auf den ersten Blick den Gefühlszustand zu verstehen. Auch seine Körperhaltung verändert sich nur wenig, meist steht er leicht gekrümmt mit einer Hand über dem Kopf, was stark an die Darstellung von Toriyama erinnert (Abb. 42). Sein im Manga recht harmloses Aussehen überträgt sich auch auf den Charakter, denn er ist ein friedlicher *yōkai*, der sich mit dem Reinigen von Bädern ein Zubrot verdient.

### 3.2.3.2 Weitere *yōkai*

Fast alle der auftretenden *yōkai* basieren sowohl charakterlich als auch visuell auf historischen *yōkai*. Einige Beispiele dafür sind *zashiki warashi* 座敷童子 („Stubenkind“), *keukegen* 毛羽毛現 („Flaumhaar-Erscheinung“), *kubikajiri* oder *rokurokubi* 轆轤首 („Langhalsmonster“). Die starke Anlehnung an historische *yōkai* bedeutet jedoch auch, dass die Gesichtszüge sich nicht dem jeweiligen Gefühlszustand anpassen, weshalb dieser durch zusätzliche Hilfsmittel ausgedrückt werden muss. Ein immer wieder



Abb. 43: Ein erzürnter *amanojaku*

anzutreffendes Merkmal sind hier besonders die Schweißtropfen, die aufgrund der humoristischen Natur des Manga sehr inflationär benutzt werden (z.B. Maya 1988a:38, 50). Ein weiterer Indikator sind die Hintergründe, die oft nur dazu dienen, dem Gefühlszustand

zusätzlichen Ausdruck zu verleihen. Ein Beispiel ist in Abbildung 43 zu sehen, wo ein erzürnter *amanojaku* 天邪鬼 („Böser Himmelsgeist“) eine Keule schwingt. Sein Gesicht passt ausnahmsweise zu der Situation, verändert sich aber auch im neutralen Zustand nicht. Neben den zahlreichen Schweißtropfen, die die Aufregung widerspiegeln sollen, wird dieser Eindruck durch den Hintergrund, der einer grellen Explosion gleicht, unterstützt.



Abb. 44: Neutraler Gesichtsausdruck eines *yōkai*

Allgemein ist zu bemerken, dass sich, wenn überhaupt, Gefühlsveränderungen hauptsächlich nur durch den Mund und in seltenen Fällen durch die Augen widerspiegeln. In beiden Fällen gibt es jedoch keine große Bandbreite und selten sind die Veränderungen so deutlich sichtbar wie bei dem *yōkai* in neutraler Darstellung in Abbildung 44 und seinem schockierten Ausdruck in Abbildung 45. Zum genauen Verständnis sind deshalb für den Leser auch der Inhalt der dazugehörigen Sprechblasen sowie deren Aussehen von Bedeutung. Die meisten *yōkai*, denen die beiden Hauptcharaktere hinterherjagen, haben, besonders den Menschen gegenüber, böse Absichten und müssen deshalb eliminiert werden. Besonders Nekotarō geht hier nicht zimperlich vor und so kann es bisweilen vorkommen, dass die *yōkai* relativ grausam von den Lanzen, die dieser verschießen kann, durchbohrt werden (Abb. 45). Sobald sie „ausgelöscht“ wurden, lösen sie sich jedoch relativ harmlos in Nichts auf und verschwinden völlig. Dadurch, dass der Autor sich an historische Abbildungen der *yōkai* hält, wirken diese oft bereits bei ihrem ersten Auftreten unheimlich und unsympathisch, was im Laufe der jeweiligen Geschichte durch ihre Handlungen bestätigt wird.



Abb. 45: Ein *yōkai* wird vernichtet

### 3.2.4 Zusammenfassung

Die Charakterdarstellung in *Yōkai shimatsunin torauma!!* ist recht vereinfacht wiedergegeben, was vermutlich auf das Genre zurückzuführen ist. Der Manga nimmt sich selbst nicht sehr ernst, die Geschichten werden sehr schnell erzählt und es gibt fortlaufend Slapstick-Einlagen. Deshalb ist es vermutlich wichtig, für den Leser den Unterschied zwischen Gut und Böse leicht verständlich aufzubereiten. Auch wenn viele der bösen *yōkai* ihr Handeln gegen die Menschen

damit begründen, dass diese ihrerseits die *yōkai* zu vernichten suchten, und auch wenn nicht alle *yōkai* vernichtet, sondern ab und zu auch bekehrt werden, so ist doch relativ klar zwischen den beiden Seiten unterschieden. Der Manga möchte in seinen kurzen Geschichten keine tiefgründige Botschaft vermitteln, sondern hauptsächlich unterhalten. Die meisten *yōkai* bleiben deshalb ihren historischen Eigenschaften treu: Während *yōkai*, die zwar Schabernack treiben, für Menschen aber relativ ungefährlich sind, die Vernichter-Gilde unterstützen, so spielen *yōkai*, die seit jeher als gefährlich eingestuft werden, auch in den Geschichten die Bösen, die es zu vernichten gilt.



Abb. 46: *Kubikajiri* von Ippitsusai Bunchō 一筆齋文調 (18.Jhdt.) (links) und aus dem Manga (rechts)

Erstaunlich ist hingegen die für einen solchen Gag-Manga visuelle Darstellung, die sich, bis auf wenige Ausnahmen, stark an historischen Abbildungen bekannter Zeichner orientiert (Abb. 46). Das ist umso interessanter, da die im Manga auftretenden Menschen teilweise sehr einfach und abstrakt gezeichnet werden, was dabei hilft, ihre Gefühlsausdrücke besonders ausgeprägt wiederzugeben. Während die bösen *yōkai* praktisch unverändert dargestellt werden, werden die *yōkai* der guten Seite meist leicht angepasst, um sie etwas sympathischer aussehen zu lassen (Abb. 42). Gepaart mit den unheimlichen Hintergründen erwecken die Geschichten so fast den Eindruck, in einer anderen Welt (*ikai*) stattzufinden, wo Menschen und *yōkai* noch zusammenleben und an jeder Ecke eine neue Gefahr lauern kann.

### 3.3 *Jigoku sensei nūbē*

Der Manga *Jigoku sensei nūbē* wurde in Zusammenarbeit des Autors Makura Shō und des Mangazeichners Okano Takeshi erstellt und erschien von 1993 bis 1999 im *Weekly Shōnen Jump*. Er wurde später in 31 Bänden zusammengefasst. Bevor der Manga in Serie ging, erschienen unter dem Namen *Jigoku sensei nūbō* 地獄先生ぬ〜ぼ〜 einige abgeschlossene

Kurzgeschichten. Da es bereits eine Produktlinie mit dem Namen „*nūbō*“ einer anderen Firma gab, entschied man sich, den Namen zu ändern. Diese Kurzgeschichten wurden schließlich am Ende der Bände 1 und 3 des in Serie veröffentlichten Mangas beigefügt. 1998 erschien im *Weekly Shōnen Jump* eine Sondergeschichte namens *Nūbē nyūyōku iku* ぬ〜べ〜ニューヨーク〜行く („Nūbē geht nach New York“), die später jedoch nicht in den gebundenen Ausgaben erschien und deshalb in dieser Analyse auch nicht berücksichtigt wird. Wie auch viele andere beliebte Manga, wurde *Jigoku sensei nūbē* von 1996 bis 1997 als Anime ausgestrahlt und es wurden zahlreiche weitere Filme und sogar ein Videospiel produziert (Wikipedia, *Jigoku sensei nūbē* 2005-2013).

### 3.3.1 Narrative Struktur

Die Geschichten sind in einzelne Episoden aufgeteilt, die meistens in sich abgeschlossen sind. Jede Episode ist ca. zwanzig Seiten lang und es befinden sich jeweils neun in den Sammelbänden. Während in den ersten Bänden eine Geschichte selten über mehr als eine Episode andauert, entwickeln sich später längere Geschichten, die auch mehrere Episoden umspannen, besonders wenn sie dazu dienen, die Hauptgeschichte voranzutreiben (z.B. Okano und Shō 1998a:183-204, 1998b:7-113 und 1999a:131-189, 1999b:7-28). Die einzelnen Panels sind sehr konservativ in Rechtecken angeordnet, wovon der Manga auch nie abweicht, weshalb es für den Leser sehr einfach ist, dem Handlungsablauf zu folgen. *Jigoku sensei nūbē* ist zu großen Teilen als Gag-Manga

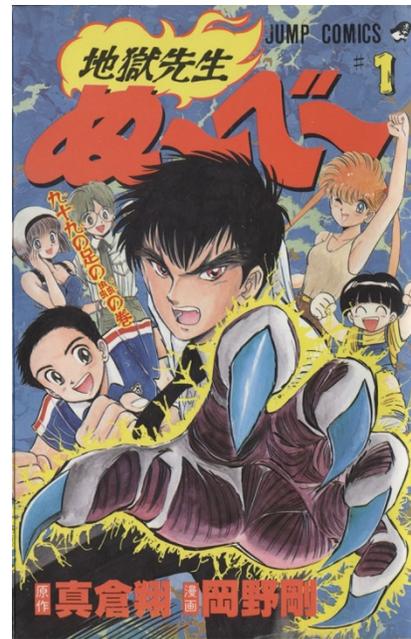


Abb. 47: Das Cover des ersten Bandes

konzipiert und die auftretenden Menschen und *yōkai* nehmen sich oft selbst nicht ernst. *Yōkai*, die auf den ersten Blick schrecklich und blutrünstig aussehen, entpuppen sich oft als völlig harmlos und missverstanden. Ab und zu treten jedoch wirklich gefährliche *yōkai* auf, die um

jeden Preis vernichtet werden müssen (z.B. Okano und Shō 1994b:7-46). Neben den häufigen Gags bietet der Manga auch zahlreichen Fanservice (*fan s̄abisu* ファンサービス)<sup>15</sup>.

Die meisten Episoden beginnen mit dem normalen Chaos an der Schule, an der Nūbē unterrichtet. Nach einigen Seiten taucht dann ein unheimliches Wesen auf und Nūbē muss in Aktion treten, um es entweder zu besänftigen oder zu vernichten. Dabei hilft ihm, neben anderen übernatürlichen Gegenständen, seine Dämonenhand (*oni no te* 鬼の手), die er seit dem Kampf mit einem *oni* statt seiner linken Hand trägt. Meistens konzentriert sich eine Episode auf einen einzelnen *yōkai*, statt mehrere Arten auftreten zu lassen. Nachdem die *yōkai* jedoch besiegt oder geläutert wurden, kommt es nur selten vor, dass sie in zukünftigen Episoden wieder in Erscheinung treten. Zusätzlich widmet sich am Ende jeder Geschichte eine Seite mit Erklärungen dem auftretenden *yōkai* oder dem übernatürlichen Phänomen.

### 3.3.2 Bildsprache

Anders als die beiden Manga aus den 1980er Jahren ist *Jigoku sensei nūbē* oft sehr hell gezeichnet, während von schwarzer Farbe meistens nur in unheimlichen Szenen stärker Gebrauch gemacht wird. Detaillierte Hintergründe werden meist nur in größeren Panels verwendet, wogegen bei Nahaufnahmen einzelner Charaktere in vielen Fällen nur ein weißer oder schwarzer Hintergrund zu sehen ist. In Szenen, die besonders emotional sind, findet man häufig „Konzentrationslinien“, um die Gefühle des jeweiligen Charakters noch stärker auszudrücken. Die menschlichen Charaktere, sowie ab



Abb. 48: Ein äußerst verärgerter menschlicher Charakter

und zu auch *yōkai* in menschlicher Gestalt, weisen die für Manga stereotypischen spitzen Gesichter mit großen Augen und kleinen Nasen und Mündern auf. *Kakimoji* sind auch hier wieder von Bedeutung, jedoch nicht nur um die Geräusche der *yōkai*, die oft sprechen können, wiederzugeben, sondern zu einem großen Teil auch, um die zahlreichen übertriebenen Gefühlsausbrüche der menschlichen Charaktere zu

<sup>15</sup> Der Begriff wird besonders mit Manga und Anime in Verbindung gebracht und bezeichnet die - für den Inhalt meist unnötige - Darstellung der Charaktere in sexy Posen (z.B. im Bikini). Man gibt den Fans quasi, wonach sie verlangen (Tucker 2009:76).

verdeutlichen. Je nach Stärke des Gefühlsausbruchs, können diese bis zu Unkenntlichkeit karikiert werden (Abb. 48). Auch in *Jigoku sensei nūbē* werden alle *kanji* mit *furigana* versehen.

### 3.3.3 Charaktere

#### 3.3.3.1 Wiederkehrende *yōkai*

Neben zahlreichen normalen menschlichen Charakteren gibt es in *Jigoku sensei nūbē* auch Menschen mit übernatürlichen Fähigkeiten, allen voran den Hauptcharakter Nūbē, der mit normalem Namen Nueno Meisuke 鵜野鳴介 heißt. Durch seine Dämonenhand (Abb. 47), die mit ihm verschmolzen ist und ihm Kräfte verleiht, die er oft selbst nicht kontrollieren kann, könnte man ihn quasi als halben *yōkai* bezeichnen. Wichtig ist jedoch zu betonen, dass er ursprünglich ein Mensch war, der zum Exorzisten ausgebildet wurde, seine gegenwärtigen Kräfte aber durch einen *yōkai* erhalten hat. Er sieht es als seine Aufgabe, die Menschen in seiner Umgebung vor böswilligen *yōkai* zu beschützen. Meistens ist er mit Hemd und Krawatte unterwegs und sein Gesicht ist am Kinn spitz zulaufend mit großen Augen und kleiner Nase und Mund. Seine Stirn wird fast komplett von seinen Haaren bedeckt und über seinen Augen befinden sich buschige Augenbrauen. Auch wenn er seine übernatürlichen Kräfte benutzt, bleibt er äußerlich unverändert, abgesehen von seiner Dämonenhand. Seine Gesichtszüge und Körperhaltung verändern sich je nach Situation und zusätzliche Hilfsmittel, wie Schweißtropfen, sind eher dem Genre des Gag-Mangas zuzuordnen, denn zur Interpretation seines Gefühlszustandes notwendig. All dies ermöglicht es dem Leser, sich sehr einfach mit dem Hauptcharakter und seinen Absichten zu identifizieren.

Obwohl die meisten *yōkai* nur in einer Episode vorkommen, gibt es einige, die immer wieder Auftritte im Laufe des Manga haben. Ein Beispiel dafür ist Yukime ゆきめ, eine *yuki-onna* 雪女 („Schneefrau“), die Nūbē in ihrer Kindheit einmal gerettet hat. Obwohl sie eigentlich ein böse gesinnter *yōkai* ist, der Menschen in Schneestürmen auflauert, um sie durch Erfrieren zu töten, so ist ihr Charakter im Manga etwas komplexer (Mizuki 2004:54). Durch ihre Zuneigung zu Nūbē versucht sie Menschen gegenüber freundlicher zu werden, was ihr schließlich auch gelingt. Grundsätzlich sieht sie nur wie ein weiterer menschlicher Charakter des Mangas aus.

Auch sie hat ein spitzes Gesicht, große Augen, einen kleinen Mund und eine kaum sichtbare Nase. Wenn sie sich „verwandelt“ ändert sich im Grunde nur ihre Kleidung, jedoch nicht ihr Aussehen, das komplett menschlich bleibt. All dies steht im Gegensatz zu historischen Darstellungen und Überlieferungen, wo sie als blass beschrieben und oft ohne Füße, ähnlich einem *yūrei*, dargestellt wird



Abb. 49: *Yuki-onna* von Toriyama Sekien (links) und Yukime (rechts)

(Papp 2011:156). Eines der wenigen historisch überlieferten Merkmale, das in den Manga übernommen wurde, ist die Kälte, die sie ständig umgibt, wobei auch dies teilweise mit Humor behandelt wird, denn sie ist nicht in der Lage, warmes Essen zuzubereiten (Okana und Shō 1995a:152-154). Ihrem völlig menschlichen Äußeren entsprechend verändern sich je nach Gefühlszustand sowohl ihr Gesicht als auch ihre Körperhaltung. Diese Tatsache sowie die menschlichen Charakterzüge sollen bei den Lesern vermutlich mehr Sympathie und Unterstützung gegenüber diesem *yōkai* hervorrufen, da sie an Nübēs Seite kämpft und ihn am Ende des Mangas schließlich heiratet.

Auch Tamamo Kyōsuke 玉藻京介, ein *kitsune*, ist Anfangs Nübēs Widersacher, wird im Laufe des Mangas aber zu seinem Verbündeten. Wie Yukime besitzt auch er die Fähigkeit der Gestaltwandlung, jedoch sind die Unterschiede hier stärker sichtbar. In seiner menschlichen Form verkörpert er das klassische Bild eines *bishōnen*<sup>16</sup>: Er hat langes Haar, ein schmales, spitz zulaufendes Gesicht, verhältnismäßig kleine und schmale Augen, die ihm einen hinterlistigen und berechnenden Blick verleihen, sowie einen Mund, der fast nur aus einem Strich besteht, und eine kleine Nase. Er trägt ein Sakko und seine gesamte Körpersprache wirkt sehr selbstsicher. Verwandelt er sich in seine ursprüngliche Form, so sieht man deutlich die Parallelen zu einem *kitsune*, jedoch wurde sein Aussehen stark an den Stil des Mangas angepasst und erinnert nur entfernt an historische Darstellungen (vgl. Abb. 5 und Abb. 50). Sein Kopf verwandelt sich in den eines Fuchses, wobei sich die Augen am wenigsten verändern. Zusammen mit den langen

<sup>16</sup> Allgemeiner Begriff für hübsche junge Männer in Manga und Anime (Tucker 2009:75).

Haaren bilden sie die beiden Hauptmerkmale, die seine menschliche Gestalt mit seinem wahren Aussehen als *yōkai* verbinden. Die Augen sehen hier auch in neutraler Stellung böse aus und dieser Eindruck wird durch den breiten, hochgezogenen Mund verstärkt. Seine Hände und Füße werden zu Klauen, sein ganzer Körper wird von Fell bedeckt. Allerdings ist er auch in seiner natürlichen Form als *yōkai* zur Veränderung seiner Gesichtszüge in der Lage, sodass man auch hier meistens auf den ersten Blick seinen Gefühlszustand erkennen kann (z.B. Okano und Shō 1994b:76). Sein Aussehen in beiden Formen verändert sich kaum, während er im Laufe des Manga immer mehr zum Unterstützer der Menschen wird und ihre Herzen zu verstehen lernt.



Abb. 50: Tamamo in menschlicher Form (links) und in seiner wahren Gestalt (rechts)

Als letztes Beispiel sollte *kuchisake-onna* nicht unerwähnt bleiben. Sie hat nicht nur immer wieder kurze Auftritte im Manga, sondern ist hier eher auch in der Rolle des Opfers denn des Täters zu finden (z.B. Okano und Shō 1994d:151-170 und 1995c:71-90). Autor und Zeichner haben sich hier ziemlich genau an die Legende gehalten. Sie trägt eine Maske, die außer ihren Augen das ganze Gesicht bedeckt und fragt Leute auf der Straße, ob sie schön sei. Nübēs Schüler versuchen Sie im wahrsten Sinne des Wortes mit Pomade zu vertreiben. Unter ihrer Maske ist ein schrecklich entstellter Mund versteckt, und während sie bis auf dieses Merkmal völlig menschlich ist, wird sie immer mehr zum Monster, je mehr die Kinder sie zu vertreiben versuchen. Augen und Nase werden immer stärker verzogen und ihr Mund wird zu einem riesigen Maul mit scharfen Zähnen. Auch in *Jigoku sensei nübē* ist sie das Opfer einer missglückten Schönheitsoperation, was Nübē dazu veranlasst, einzugreifen und ihr wahres, schönes Gesicht zu enthüllen. Hier sieht sie wie eine hübsche junge Frau aus, bei der nichts an einen *yōkai* erinnert (Okano und Shō 1994d:151-170).



Abb. 51: *Kuchisake-onna* (links) und ihr ursprüngliches Aussehen (rechts)

### 3.3.3.2 Weitere *yōkai*

*Yōkai*, denen nur ein Auftritt im Manga besichert wurde, sind deutlich in der Überzahl. Ein Beispiel ist der *nurarihyon* ぬらりひよん, ein *yōkai* mit dem Aussehen eines kleinen, alten Mannes und einem riesigen Kopf. Eine Theorie über seine Herkunft kommt aus der Präfektur Okayama 岡山県, wo es Überlieferungen von großen, gallertartigen Gegenständen gab, die auf dem Wasser schwimmen. Da es sich dabei um große Quallen gehandelt haben könnte, wäre es möglich,



Abb. 52: *Nurarihyon* von Toriyama Sekien (links) und im Manga (rechts)

den Ursprung seines großen Kopfes damit zu erklären (Papp 2011:159). Seine Darstellung im Manga ist stark an historische Darstellungen, wie beispielsweise die von Toriyama Sekien, angelehnt (Abb. 52). Im Verhältnis zu seinem Kopf ist sein Gesicht sehr klein. Er hat buschige Augenbrauen, eine recht markante Nase mit kleinem Mund, einen Dreitagebart und trägt die Kleidung eines Mönchs. Er wirkt nicht sehr gefährlich und zeigt seine Kräfte nur, wenn er verärgert ist, weil die Menschen vergessen haben, wer er ist (Okano und Shō 1995d:21). Seine Darstellung ist größtenteils humorvoll und verarbeitet auch das klischeehafte Bild des lüsternen alten Mannes (Okano und Shō 1995d:13). Während sich seine Gesichtszüge nicht so stark verändern, wie die der anderen Figuren, sind sein Gefühlszustand und seine Körpersprache trotzdem leicht zu erkennen, wobei sicher auch sein sehr menschliches Äußeres hilft.

Auch dem *kappa* wurde ein Kapitel gewidmet. Sein Äußeres orientiert sich weniger am frühen *kawatarō* (Abb. 6), sondern mehr am späteren *kappa* (Abb. 7), wobei er recht stark an den Stil des Mangas angepasst wurde (Abb. 53). Er besitzt den für *kappa* typischen Schildkrötenpanzer am Rücken, am Kopf umgibt ein Haarkranz eine Mulde für Wasser und zwischen seinen Fingern und Zehen befinden sich Schwimmhäute (Papp 2011:44). Sein Maul und seine Augen sind erstaunlich groß und seine Nase nur durch zwei Striche angedeutet. Mit



Abb. 53: Der *kappa* zieht einen Schüler unter Wasser

seiner langen, dünnen Zunge, den zarten Gliedmaßen und dem Schwanz erinnert er sehr an eine große Echse. Durch sein Aussehen und da sich sein Gesicht nur wenig verändert (Emotionen werden hauptsächlich über den Mund ausgedrückt), wirkt er anfangs bedrohlich. Seine Gesinnung ist jedoch eindeutig gut, denn er zieht die Kinder der Schule nur deshalb unter das Wasser eines Brunnens, um auf eine dort in der Erde verborgene Fliegerbombe aufmerksam zu machen. Dieses Image ähnelt den historischer Überlieferungen, denn während er einerseits als hinterhältig betrachtet wurde, gibt es auch Erzählungen, in denen er der Gesellschaft hilft. Wie in Kapitel 2 bereits gezeigt, hat der *kappa* heutzutage in den meisten Medien ein eher niedliches Image und wird oft für Werbekampagnen und Ähnliches genutzt (Papp 2011:45).

Allerdings sind nicht alle *yōkai* den Menschen gut gesonnen, oder lassen sich am Ende der Geschichte besänftigen. Manche müssen komplett vernichtet werden, um größeren Schaden nicht nur für Menschen, sondern auch für *yōkai* zu verhindern. Eines der besten Beispiele dafür ist Zekki 絶鬼, ein *oni* und Bruder des Dämons, der Nübēs *oni no te* bildet. In seiner menschlichen Gestalt weist nichts auf seine wahre Identität hin. Er sieht aus wie jeder andere Schüler in *Jigoku sensei nūbē*, und anders als bei Tamamo deutet auch in seinen Augen nichts auf seine wahre Identität hin (Abb. 54). Erst durch die



Abb. 54: Zekki in seiner menschlichen Form

Verwandlung in seine wahre Gestalt offenbart sich auch sein wahrer Charakter. Sowohl das Aussehen seines Körpers, der klauenbewehrt und muskulös ist, als auch sein Gesichtsausdruck vermitteln deutlich die bösen Absichten. Er besitzt kleine, schlangenähnliche Augen, eine verhältnismäßig kleine Nase, einen großen, mit mehreren Reihen scharfer Zähne versehenen Mund und aus seinem Kopf ragen zwei lange Hörner, die durch ihre Verzweigungen eher an ein Geweih erinnern. Eine Ähnlichkeit zu historischen Darstellungen, wie beispielsweise einem *oni* von Toriyama Sekien, ist nur noch sehr entfernt feststellbar, am ehesten noch im Gesicht und an den Klauen (Abb. 55). Oni werden auch seit jeher mit reiner, körperlicher Kraft in Verbindung gebracht, was die Darstellung von Zekki sehr gut vermittelt (Papp 2011:43). Sein Blick ist auch im neutralen Zustand böse, er ist jedoch bis zu einem gewissen Grad in der Lage, seinen Gesichtsausdruck zu verändern, sodass man Zorn oder gar Furcht direkt daraus ablesen kann (z.B. Okano und Shō 1998b:103, 107). Er geht buchstäblich über Leichen und sein einziges Ziel

ist das Vernichten von Nūbē und seinen Freunden, weshalb er schließlich selbst von diesem getötet wird (Okano und Shō 1998b:108-110).



Abb. 55: Ein *oni*, gezeichnet von Toriyama Sekien (links) und Zekki in seiner wahren Gestalt als *oni* (rechts)

### 3.3.4 Zusammenfassung

Die Charaktere der *yōkai* in *Jigoku sensei nūbē* sind sehr unterschiedlich. Einerseits gibt es *yōkai*, die zuerst den Menschen gegenüber feindlich gesinnt sind, doch durch ihr Interesse an diesen langsam ihre Einstellung ändern und im Laufe des Manga zu starken Verbündeten werden. Solche *yōkai*, deren Charaktereigenschaften tiefergehend erforscht werden, treten immer wieder auf, sodass der Leser deren Entwicklung nachvollziehen kann. Die Mehrheit der *yōkai* erscheint jedoch nur in einer Geschichte und ist für die Menschen meist nicht wirklich gefährlich. Oft handeln sie aus Unverständnis für die Menschen heraus falsch und werden am Ende der Geschichte auf die „richtige“ Bahn geführt, manchmal sind ihre Absichten aber auch von Anfang an gut, sie werden allerdings von den Menschen missverstanden. Es kommt relativ selten vor,

dass ein *yōkai* grundsätzlich böse ist und zum Schutz der Menschen, aber auch anderer *yōkai*, getötet werden muss, was meist nur auf magischem Weg durch *Nübēs oni no te* möglich ist.

Das Aussehen der *yōkai* unterscheidet sich teilweise radikal von historischen Darstellungen. Meistens ist dies bei den *yōkai*, die wichtigere Rollen einnehmen, der Fall. Nicht nur ihre wahre Gestalt erinnert nur noch entfernt an historische Bilder von Zeichnern wie Toriyama Sekien, sondern sie alle besitzen auch eine menschliche Form. Dadurch soll es dem Leser vermutlich ermöglicht werden, die Emotionen der Hauptcharaktere besser verstehen und sich leichter mit ihnen identifizieren zu können. Da es sich zu großen Teilen um einen Gag-Manga handelt, sind die Gefühlsausdrücke in den Gesichtern sowie die Körpersprache der menschlichen Charaktere oft sehr übertrieben dargestellt. Auch die Gesichter und Körper der *yōkai* sind sehr beweglich und sie nehmen oft sehr menschliche Posen und Gesichtsausdrücke ein. Meistens versteht man deshalb den jeweiligen Gefühlszustand eines Charakters in einem Panel, ob Mensch oder *yōkai*, auf den ersten Blick, ohne dass es weiterer äußerer Hilfsmittel bedürfte.

### 3.4 *Nurarihyon no mago*

Der letzte Manga, der in dieser Arbeit analysiert werden soll, ist *Nurarihyon no mago*, der von Shiihashi Hiroshi geschrieben und gezeichnet wird. Im Jahr 2007 gewann ein Prototyp des Manga den ersten Platz des Gold Future Cup (*Gōrudo fyūchā kappu* ゴールドフューチャーカップ), ein Preis der jährlich vom Weekly Shōnen Jump verliehen wird. Hier können die Leser aus verschiedenen neu vorgestellten Kurzgeschichten ihre Favoriten wählen, die dann im Magazin als Fortsetzungsgeschichten erscheinen (Wikipedia, *Kin mirai hai* 2007-2013). *Nurarihyon no mago* erschien von 2008 bis 2013 im *Weekly Shōnen Jump* und wurde in insgesamt fünfundzwanzig Bänden zusammengefasst. Der Manga war seit seinem Erscheinen sehr erfolgreich. So lag der erste Band

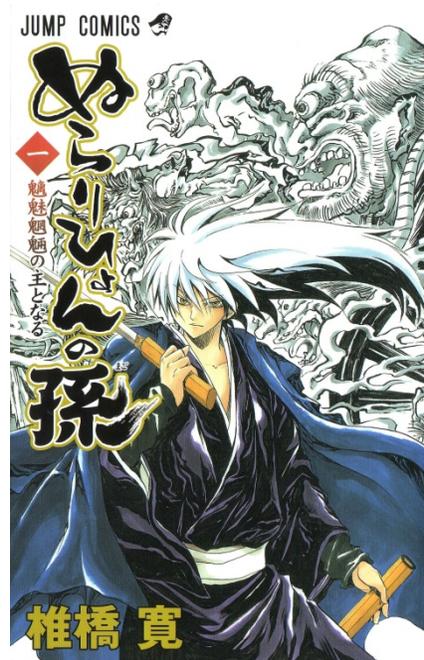


Abb. 56: Das Cover des ersten Bandes

bei seinem Erscheinen auf Platz 9 der wöchentlichen Verkaufscharts und auch die meisten weiteren Bände schafften es in die Top 10 (PHP, *Komikku Rankingu* 2008). Neben einem Anime,

einem Hörspiel und einem Kinofilm sind auch zahlreiche Fanartikel, wie beispielsweise ein Videospiel, erschienen (Wikipedia, *Nurarihyon no mago* 2007-2013).

### 3.4.1 Narrative Struktur

*Nurarihyon no mago* ist in einzelne Kapitel unterteilt, erzählt jedoch eine zusammenhängende Geschichte. Während das Ziel des Hauptcharakters, die *yōkai* in einer Art modernem *hyakki yagyō* unter einem Banner zu vereinen, sich über den ganzen Manga hinzieht, setzt sich die gesamte Geschichte aus einzelnen Handlungsbögen zusammen, die oft mehrere Bände umfassen. Die einzelnen Kapitel folgen deshalb keinem stets wiederkehrenden Schema, sondern jedes von ihnen dient dazu, die gesamte Geschichte voranzutreiben. So kommt es häufig vor, dass sich einzelne Handlungsstränge über mehrere Kapitel hinziehen. Während besonders einzelne Nebencharaktere eher der humoristischen Auflockerung dienen, ist die Geschichte an sich doch relativ ernst. Diverse Charaktere, ob *yōkai* oder Menschen, finden im Laufe des Manga den Tod (z.B. Shiibashi 2009f:92-100 oder 2012a:27-32). Zusätzlich zu einer Fülle an *yōkai* enthält der Manga zahlreiche Verbindungen zu historischen Darstellungen und Erzählungen über sie. So hat nicht nur das *hyakki yagyō* zentrale Bedeutung, sondern es wird beispielsweise Yanagitas Tōno, als ein Dorf bewohnt von *yōkai*, in einem eigenen Handlungsbogen thematisiert (Shiibashi 2009f:167-187 und 2010a:7-78). Das zentrale Thema ist der Kampf von den Menschen wohlgesonnenen *yōkai* unter der Führung des Hauptcharakters gegen *yōkai*, die diesen schaden wollen. Wie auch in den anderen Manga finden sich über allen Kanji *furigana*.

### 3.4.2 Bildsprache

Die Zeichnungen des Manga sind recht aufwändig gestaltet und verwenden nicht nur schwarz oder weiß als Hauptfarben, sondern auch verschiedenen Grautöne, um beispielsweise Schatten darzustellen. In Panels, die Charaktere in Nahaufnahme zeigen, fehlt der Hintergrund oft völlig, ebenso wie in Kampfszenen, wo meist „Konzentrationslinien“ eingesetzt werden, um die Hektik zu vermitteln (z.B. Shiibashi 2010c:114-115). Sind Hintergründe vorhanden, so sind diese, besonders in größeren Panels, sehr detailliert gestaltet. Die Panels selbst bestehen meist aus Rechtecken, die sich jedoch an die jeweilige Situation anpassen, wodurch die Anordnung auf fast

jeder Seite unterschiedlich ist. In sehr hektischen Situationen wird dieser Eindruck beispielsweise durch zahlreiche schmale, aneinandergereihte Panels noch verstärkt (z.B. Shiihashi 2011e:164), oder der Rahmen fehlt komplett, um etwas undeutliche Erinnerungen eines Charakters zu vermitteln. Wie auch schon in *Jigoku sensei nūbē* besitzen die meisten Charaktere spitze Gesichter mit großen Augen und kleinen Nasen und Mündern. Die Darstellungen sind stellenweise sehr brutal und blutig, beispielsweise wenn ein *yōkai* vernichtet werden muss (z.B. Shiihashi 2011a:116-117). *Kakimoji* werden eher sparsamer eingesetzt und dienen meist dazu, eine unheimliche Präsenz zu vermitteln. Ab und zu, wenn auf einen *yōkai* genauer eingegangen wird oder ein neuer Handlungsbogen beginnt, werden Erklärungen dazu mit Bildern historischer Zeichner wie Toriyama Sekien versehen (z.B. Shiihashi 2008b:8).

### 3.4.3 Charaktere

In *Nurarihyon no mago* findet sich eine riesige Fülle an *yōkai*, die größtenteils auf historischen *yōkai* beruhen. Im Folgenden sollen einige besonders repräsentative genauer analysiert werden.

#### 3.4.3.1 Bedeutende *yōkai*

Nura Rikuo 奴良リクオ, der 13-jährige Hauptcharakter des Mangas, ist zu einem Viertel *yōkai* und der jüngste Spross des Nura-Clans (Nura-*gumi* 奴良組), einem mächtigen *yōkai*-Clan. Er sieht *yōkai* anfangs als Bedrohung und möchte deshalb als Mensch leben, entscheidet sich aber schließlich, die Rolle als Anführer des Nura Clans zu übernehmen. Da er kein vollständiger *yōkai* ist, kann er sich nur für eine bestimmte Zeit in einen *yōkai* verwandeln und dies auch nur nachts. Sein *yōkai*-Ich, mit dem er sich immer wieder unterhält, wird als eigenständige Persönlichkeit in ihm dargestellt (z.B. Shiihashi 2008b:22-25). In seiner menschlichen Form sieht er aus wie ein normaler Mittelschüler. Er trägt manchmal eine Brille,



Abb. 57: Nura Rikuo in seiner menschlichen Gestalt (vorne) und als *yōkai* (hinten)

hat die für viele Manga typischen großen Augen, eine kleine Nase und einen Mund, der geschlossen aus nur einem Strich besteht. Meist trägt er eine Schuluniform oder andere moderne Kleidung, wenn er sich in der Welt der Menschen befindet. Er wirkt sehr unbedarft und sein Gefühlszustand ist sowohl im Gesicht als auch an der Körpersprache leicht abzulesen. Verwandelt er sich in seine *yōkai*-Gestalt, so werden seine Haare länger und seine Augen schmaler, während der Rest seines Gesichts unverändert bleibt (Abb. 57). Zusammen mit dem *kimono*, den er als *yōkai* trägt, versetzt ihn dies sofort von der Gegenwart in eine vergangene Zeit, was sich auch in der Welt der *yōkai*, die in der Edo-Zeit stecken geblieben zu sein scheint, widerspiegelt (z.B. Shiihashi 2008a:15). Er und die anderen *yōkai* sind jedoch durchaus in der Lage, sich frei zwischen diesen beiden Welten zu bewegen (z.B. Shiihashi 2008b:30-31). Seine Gestalt als *yōkai* basiert jedoch auf keinem historischen *yōkai* und trotz der genannten Veränderungen sieht er nach wie vor wie ein Mensch aus, besitzt nun aber magische Kräfte, mit denen er zum Beispiel jederzeit weitere *yōkai*, die dem Clan dienen, herbeirufen kann. Sein verändertes Äußeres lässt ihn auch von einem hilflosen Mittelschüler zu einem furchteinflößenden Kämpfer werden, ein Eindruck, der nicht zuletzt durch seine Augen getragen wird (z.B. Shiihashi 2009d:19). Dass der Hauptcharakter einerseits ein normaler Schüler, andererseits ein *yōkai* mit magischen Kräften ist, spricht vermutlich auch die junge Leserschaft an, die sich mit seiner menschlichen Seite identifizieren und träumen kann, solche Kräfte selbst zu besitzen.

Rikuos Großvater und Anführer des Nura-Clans ist Nurarihyon. Sowohl er als auch sein Sohn haben eine menschliche Frau geheiratet, weshalb die Einstellung der *yōkai* des Clans gegenüber Menschen auch wohlwollender ist als es bei anderen *yōkai* der Fall ist. Sein Aussehen richtet sich grob an historischen Darstellungen des *nurarihyon*, jedoch gibt es einige Unterschiede (vgl. Abb. 52 links und Abb. 58). Sein Gesicht ist normal groß und im Stil eher an den Manga angepasst. So besitzt er große Augen, Nase und Mund, sowie einen Dreitagebart und wirkt vielmehr wie ein menschlicher alter Mann mit riesigem Hinterkopf, denn wie ein *yōkai*. Seine Augenbrauen sind fast immer heruntergezogen, was ihm ein grimmiges Aussehen verleiht. Gefühlsänderungen werden hauptsächlich über den Mund vermittelt,



Abb. 58: Nurarihyon

in humorvollen Szenen, in denen sein Gesicht stark vereinfacht dargestellt wird, verändern sich allerdings auch seine Augen (z.B. Shiibashi 2008a:14). Er trägt einen *kimono* und Strohsandalen und vermittelt das Image des harten, aber gerechten Anführers. In Rückblenden sieht er interessanterweise wie eine erwachsenere Form von Rikuos *yōkai*-Gestalt aus und weist keine Ähnlichkeiten zu dem Nurarihyon der Gegenwart auf (z.B. Shiibashi 2009f:9).

Auch eine *yuki-onna* spielt wieder eine bedeutende Rolle in diesem Manga. Ihre Aufgabe ist es, Rikuo zu beschützen, was sie oft übereifrig ausführt. Äußerlich sieht sie wie ein normales Mädchen aus. Ähnlichkeiten zu historischen Darstellungen finden sich hauptsächlich im *kimono*, den sie häufig trägt, sowie ihren langen, schwarzen Haaren (vgl. Abb. 49 links und Abb. 59). Sie hat ein spitzes Gesicht, Nase und Mund sind wie bei den meisten menschlichen Charakteren klein und ihre großen Augen strahlen Kälte aus, da sie statt einer Pupille mehrere konzentrische Kreise aufweisen. Ihr Charakter ist jedoch sehr fröhlich und sie hegt keinerlei böse Absichten, was sich sowohl in ihrer Körpersprache, als auch ihrem Gesicht widerspiegelt. Manchmal verliert sie die Kontrolle über ihre Kräfte, kann sich jedoch im rechten Moment besinnen, sodass niemand zu Schaden kommt (z.B. Shiibashi 2011b:146-147).

Einer der größten Widersacher des Nura-Clans ist Hagoromo Gitsune 羽衣狐, ein *kitsune*, der menschliche Körper übernehmen muss, um im Diesseits agieren zu können. Sie erscheint meist als Frau mit langen, schwarzen Haaren. Bis auf eine unterschiedliche Anzahl an Schwänzen deutet in ihrem Äußeren nichts auf ihre wahre Gestalt eines *yōkai* hin und sie besitzt auch keinerlei Ähnlichkeit mit historischen Darstellungen (vgl. Abb. 5 und Abb. 60). Ihre magischen Kräfte sind enorm und der düstere Eindruck, der ihre Panels stets umgibt, wird durch ihre dunkle Kleidung noch verstärkt. Ihr Gesicht ist spitz,



Abb. 59: Yuki-onna



Abb. 60: Hagoromo Gitsune

Mund und Nase sind klein, jedoch sind ihre Augen sehr schmal und zur Mitte hin heruntergezogen. So ist ihr bösartiger Charakter bereits im neutralen Zustand sofort zu erkennen. Ihre Emotionen können sehr gut aus dem Gesicht abgelesen werden und auch ihre Körpersprache zeigt eindeutig ihre Gesinnung. Äußere Hilfsmittel, wie dunkler Rauch, dienen hier meist nur zur Unterstreichung dieses Eindrucks (z.B. Shiibashi 2011a:46).

### 3.4.3.2 Weitere *yōkai*

Neben den *yōkai*, die bedeutendere Nebenrollen im Manga spielen, treten im Laufe der Geschichte auch eine Fülle an *yōkai* in Nebenrollen und im Hintergrund auf. Ein Beispiel dafür ist Kuramayama no *ōtengu* 鞍馬山の大天狗 („Großer *tengu* des Kurama Berges“). Er ist in traditionelles Gewand gekleidet und trägt ein Schwert mit sich. Sein Gesicht ist zu großen Teilen bedeckt von einem langen Vollbart und wird dominiert von einer sehr langen Nase. Über seinen meist grimmig blickenden Augen befinden sich buschige Augenbrauen. Seine Körpersprache ist minimal, und da sein Mund fast nicht sichtbar ist, werden die meisten Emotionen über seine Augen vermittelt. Seine Absichten sind nicht immer sofort aus seiner Körpersprache oder seinem Gesicht abzulesen, und er wirkt mysteriös und erhaben, was sich auch in seiner Rolle im Manga widerspiegelt. Seine Darstellung im Manga (Abb. 61) ähnelt sehr stark den historischen Zeichnungen von



Abb. 61: Kuramayama no *ōtengu*

*tengu* mit langen Nasen, wie beispielsweise auf dem Titelblatt zu Inoues *Tenguron* zu sehen ist (Abb. 12). Auch seine Kleidung ist aus historischen Überlieferungen übernommen, da man *tengu* bereits vor langer Zeit mit Priestern des *shugendō* 修験道 (Bergasketen) in Verbindung brachte (Papp 2011:43).

Häufig fokussieren die Panels jedoch nicht nur einen einzelnen *yōkai*, sondern eine ganze Gruppe von ihnen. Einerseits erhält Rikuo oft Hilfe von den zahlreichen *yōkai* des Nura-Clans, andererseits muss er oft in großen Schlachten gegen ganze *yōkai*-Heerscharen kämpfen (z.B. Shiibashi 2009c:143-166). Besonders in solchen Panels lehnen sich die Zeichnungen stark an historische Darstellungen an. Ein Beispiel dafür ist das neue *hiyakki yagyō*, das Rikuo aufbauen möchte und das sich wie ein roter Faden durch den Manga zieht. Bereits am Anfang des Mangas findet sich hier eine Zeichnung im alten Stil (Abb. 62), die deutlich an historische Abbildungen angelehnt ist (Abb. 3). Weitere Beispiele sind *yōkai*, die in ein Haus einbrechen (Abb. 64), wobei die Abbildung stark an Kuniyoshis *Minamoto yorimitsu kōkan tsuchigumo saku yōkaizu* (Abb. 35) erinnert, oder Hagaromo Gitsune, die auf einem *gashadokuro* がしやどくろ<sup>17</sup> reitet, was deutlich an eine weitere Zeichnung von Kuniyoshi angelehnt ist.



Abb. 62: Rikuos *hiyakki yagyō*



Abb. 63: *Gashadokuro* von Kuniyoshi (oben) und im Manga (unten)

(Abb. 63). Anders als die *yōkai*, die meistens in menschliche Gestalt auftreten, bleiben diese

<sup>17</sup> Ein *gashadokuro* ist ein riesiges Skelett, das sich aus den Knochen am Wegesrand Verstorbener zusammensetzt und durch deren Groll belebt wird (Mizuki 2008:23).

„Nebendarsteller“-*yōkai* in ihrer wahren Gestalt. Sie sind meistens zu wenigen bis gar keinen Veränderungen sowohl in ihrer Körperhaltung als auch in ihren Gesichtsausdrücken in der Lage und wirken deshalb auf den ersten Blick furchteinflößend. Ihre Charaktere sind jedoch unterschiedlich,, und während die



Abb. 64: *Yōkai* brechen in ein Haus ein

einen Menschen und ihnen helfenden *yōkai* gegenüber tatsächlich böse Absichten hegen, so sind zum Beispiel Rikuo's Bedienstete und andere Mitglieder seines *hyakki yagyō* sehr gutmütig und oft humorvoll dargestellt (z.B. Shiibashi 2008a:15). Ihre Gefühlszustände müssen neben dem Inhalt der Sprechblasen zeichnerisch meist durch zusätzliche äußere Hilfsmittel, wie Schweißtropfen oder einem der Situation entsprechenden Hintergrund vermittelt werden.

#### 3.4.4 Zusammenfassung

Auch in *Nurarihyon no mago* besitzen die *yōkai* sehr unterschiedliche Charaktere. Da die einzelnen Kapitel des Manga zusammenhängen und eine einzige große Geschichte erzählen, gibt es viel Spielraum, um besonders die Charaktere der wichtigen *yōkai* zu entwickeln. Durch Rückblenden werden oft die Gründe für ihr Handeln in der Gegenwart erklärt, und so sind sie sehr vielschichtig. Besonders die Hauptcharaktere erinnern mit ihren Sorgen und Problemen stark an Menschen, denen sie teils wohlgesonnen, teils skeptisch und teils gar mit Mordlust gegenüberstehen. Das Aussehen eines *yōkai* steht nicht immer direkt in Verbindung mit seinem Charakter, und meist ist es die menschliche Form, sofern diese vorhanden ist, die auf den ersten Blick Aufschluss über die Gesinnung gibt.

Generell können die *yōkai* ihrer visuellen Darstellung nach in zwei Gruppen geteilt werden. Auf der einen Seite gibt es die Haupt- und Nebencharaktere, die bedeutende Rollen im Laufe des Mangas spielen. Diese besitzen sowohl eine menschliche Form, als auch ihre wahre Gestalt als *yōkai*. In manchen Fällen, wie beispielsweise bei Rikuo, sieht auch die *yōkai*-Form auf den

ersten Blick sehr menschlich aus. Ein anderes Beispiel ist Nurarihyon, der zwar nur eine *yōkai*-Form besitzt, jedoch besonders im Gesicht stark an den Stil des Mangas angepasst wurde und so mehr wie ein Mensch wirkt. Auch wenn diese Gruppe der *yōkai* auf historischen Versionen basiert, so sind die Zusammenhänge visuell oft nur angedeutet. Wie bei den anderen *yōkai*-Manga ist auch hier zu vermuten, dass die Vermenschlichung der wichtigsten *yōkai* der besseren Identifikation des Lesers mit ihnen dient, da die Emotionen einer menschlichen Figur leichter zu vermitteln sind.

Die zweite Gruppe der *yōkai*, die meist nur ab und zu als Nebencharaktere auftritt oder in der Masse des *hyakki yagyō* untergeht, unterscheidet sich hiervon deutlich. Sie sind sehr stark an historische Zeichnungen bekannter Künstler, wie Toriyama Sekien oder Utagawa Kuniyoshi, angelehnt. Dadurch wird ihre Mimik stark reduziert und es ist nicht mehr auf den ersten Blick erkennbar, welche Gesinnung sie haben. So kann der furchterregendste *yōkai* ein freundlicher Bediensteter des Nura-Clans sein. Diese Gruppe von *yōkai*, die im Manga allgegenwärtig ist, vermittelt das Gefühl, dass man auch in der modernen Gegenwart ständig von ihnen umgeben ist, sich deshalb jedoch nicht unbedingt in Gefahr befindet. Die Rückblenden, die sich bis zu vierhundert Jahre in die Vergangenheit erstrecken, verbinden hier die moderne Zeit mit einer Ära, in der *yōkai* für den Menschen noch eine wahre Bedrohung darstellten.

#### 4 Schlussbemerkung

Bevor nun mit der abschließenden Zusammenfassung begonnen werden soll, soll noch einmal kurz die ursprüngliche Fragestellung dieser Arbeit in Erinnerung gerufen werden:

*Wie werden yōkai in den Manga von 1978 bis 2012 dargestellt?*

*Welche Rollen nehmen sie hauptsächlich ein?*

*Welche Veränderung in der Darstellung lässt sich in diesem Zeitraum feststellen?*

Mit diesen Fragen im Hinterkopf sollen nun im Folgenden die gewonnenen Erkenntnisse betrachtet und zusammengefasst werden. Begonnen werden soll hierzu mit der visuellen und charakterlichen Darstellung der *yōkai* in den analysierten Manga. Eine Gemeinsamkeit, die

sofort auffällt, ist, dass die Hauptcharaktere aller Manga menschliche Formen besitzen. Mit Ausnahme von Nekotarō aus *Yōkai shimatsunin torauma!!* sind sie außerdem alle zu einem Teil *yōkai* und zu einem Teil Mensch und sie alle besitzen die Fähigkeit der Gestaltwandlung in verschiedenen Ausprägungen, die nach Foster eine der Haupteigenschaften von *yōkai* ist. Kitarō aus *Gegege no kitarō* wiederum besitzt diese Fähigkeit bis zu einem gewissen Grad, jedoch ist seine *yōkai*-Gestalt bereits sehr menschlich. Besonders im Kampf ist er jedoch in der Lage sich zu verformen, um seine Gegner zu attackieren oder sich vor deren Attacken zu schützen. Ähnlich ist es bei Nekotarō, der sich zu einem gewissen Grad verwandeln kann, um *yōkai* zu bekämpfen, auch wenn er selbst kein *yōkai* ist. Nūbē aus *Jigoku sensei nūbē* ist zwar als Mensch geboren, besitzt aber nach dem Kampf mit einem *oni* dessen Kräfte, was sich in seiner Dämonenhand widerspiegelt. Rikuo aus *Nurarihyon no mago* ist, wie Kitarō, von Geburt an zu einem Teil *yōkai* und auch er nützt seine Kräfte, um böse *yōkai* zu bekämpfen. In allen Fällen wird die Gestaltwandlung zum Freisetzen der wahren Kräfte eingesetzt. Der Grund, weshalb offensichtlich großer Wert auf eine gewisse Vermenschlichung der Hauptcharaktere gelegt wird, ist vermutlich die bessere Vermarktbarkeit der Manga, da sich die in allen Fällen eher jüngere Zielgruppe so besser mit den Helden identifizieren kann. Dies spiegelt sich auch im Alter der Hauptcharaktere wider, die, abgesehen von Nūbē, der jedoch an einer Grundschule unterrichtet, alle im Grund- oder Mittelschulalter sind. Wie im historischen Überblick in Kapitel 2 zu sehen war, ist die Mimik der meisten *yōkai* seit jeher sehr starr. Alle der untersuchten Manga orientieren sich bei der Darstellung der Nebencharaktere oder im Hintergrund auftretenden *yōkai* an diesen Darstellungen. Daraus resultiert, dass die meisten *yōkai* auch in den Manga ihre Gesichtszüge nur wenig bis gar nicht verändern können und somit zur Vermittlung ihres Gefühlszustands und ihrer Absichten weitere äußere Hilfsmittel vonnöten sind. Da sie trotzdem sehr starr wirken, wurde also vermutlich die historisch überlieferte Fähigkeit der Gestaltwandlung herangezogen, um die wichtigsten *yōkai* menschlicher und somit für die Leser leichter verständlich darstellen zu können. Dabei sollte nicht die Tatsache außer Acht gelassen werden, dass fast nur die Hauptcharaktere eine Mischung aus *yōkai* und Menschen sind, was ein relativ junges Phänomen zu sein scheint, während in allen untersuchten Manga alle anderen auftretenden *yōkai* sich in ihrem Aussehen stark an historischen Vorlagen orientieren. Eine Verniedlichung der *yōkai*, wie sie zum Beispiel bei *tanuki* und *kappa* gegenwärtig in der Werbung der Fall ist, kommt eher selten vor. Meistens betrifft dies Nebencharaktere, wobei diese

als unterhaltsame Sidekicks dargestellt werden, und ist ziemlich unabhängig vom Genre des jeweiligen Manga. Während sich also bei der visuellen Darstellung der *yōkai* relativ einfach zwischen Haupt- und Nebencharakteren unterscheiden lässt, sind die Rollen, die sie in den Geschichten einnehmen, meist komplexer und nicht so leicht ersichtlich. Generell lässt sich sagen, dass sie charakterlich nicht einfach in Gut und Böse eingeteilt werden können und auch ihr Aussehen keinesfalls sofortige Rückschlüsse auf ihre Gesinnung zulässt. Nicht alle *yōkai* mit grimmigem oder gefährlich Gesichtsausdruck sind böse gesinnt oder stellen eine Gefahr dar, genauso wenig wie freundlich aussehende *yōkai* stets die guten sind. Die Tatsache, dass alle Hauptcharaktere menschliche Formen haben, bedeutet nicht, dass sie für eine gute Sache kämpfen, wie beispielsweise an Hagoromo Gitsune auf *Nurarihyon no mago* zu sehen ist. Das gleiche trifft auf viele Nebencharaktere zu, die, wie bereits erwähnt, oft an historische Abbildungen angelehnt sind und sehr starre Gesichtsausdrücke haben. Sie können ein weites Spektrum an Charaktereinstellungen erfüllen, das in vielen Fällen in keinem Zusammenhang mit ihrem Aussehen, an dem man sich oft zuerst orientiert, steht. Hier lässt sich also bestenfalls eine sehr grobe Einteilung auf der höchsten Ebene vornehmen, denn es gibt einerseits *yōkai*, die an der Seite der Menschen kämpfen, und andererseits *yōkai*, die gegen diese Gruppe vorgehen. In allen Manga sind die individuellen Gründe für das Handeln der *yōkai* allerdings vielschichtiger, weshalb ihnen keine Rolle zugeteilt werden kann, die sie vornehmlich einnehmen. Dadurch setzen sich ihre Rollen in den Manga oft deutlich von denen in historischen Darstellungen ab, die zwar meist berücksichtigt, jedoch an eine neue Zeit und einen neuen Lebensraum angepasst wurden.

Zuletzt steht nun die Frage, ob innerhalb der untersuchten Manga eine Veränderung in der Darstellung der *yōkai* festgestellt werden kann. Die Manga verändern sich im Laufe der Zeit natürlich vom Stil her, der sich meistens dem aktuellen Trend anpasst. Während in *Gegege no kitarō* oder *Yōkai shimatsunin torauma!!* die Charaktere zwar bereits die stereotypischen großen Augen und kleinen Nasen und Münder aufweisen, sind ihre Gesichter besonders bei Mizukis Manga noch eher rund. In *Jigoku sensei nūbē* lassen sich bereits die spitzen Gesichter beobachten, die, wie in *Nurarihyon no mago* zu sehen ist, den aktuellen Trend in vielen populären Manga darstellen. Zu beachten ist jedoch, dass dies fast ausschließlich auf die Hauptcharaktere und ihre menschlichen Formen zutrifft. Die Darstellungen ihrer wahren Gestalten als *yōkai* weisen hingegen meist bis zu einem gewissen Grad Einflüsse aus

historischen Abbildungen auf. Außerdem orientieren sich alle Manga bei der Darstellung von Nebencharakteren an solchen Abbildungen. Diese oft direkte Übernahme von Zeichnungen eines vormodernen Japans ist es, was diesen *yōkai*-Manga die besondere Atmosphäre verleiht und offensichtlich für ihren Erfolg von großer Bedeutung ist. Hier finden die Leser genau die Monster wieder, die bereits ihre Vorfahren gefürchtet haben. Neben den eher menschlichen Hauptcharakteren stellen diese „echten“ *yōkai* den Hintergrund und die Basis dar, von denen die Geschichten getragen werden. Es handelt sich hierbei nicht um vom Autor erfundene Monster, sondern um unheimliche Wesen und Phänomene, die das Land seit Jahrhunderten heimsuchen. Um diese Atmosphäre aufrecht erhalten zu können, ist es deshalb vermutlich so wichtig, diesen *yōkai* kein Aussehen im Manga-Stil zu geben, sondern sie als eher starre, zu wenigen bis gar keinen Gefühlsausdrücken fähige Charaktere darzustellen. Dadurch kann nicht nur die eigene Vergangenheit in Erinnerung gerufen werden, sondern es wird den *yōkai* aus dieser Zeit eine neue Bühne geboten, auf der sie auch in einer aufgeklärten, modernen Zeit agieren und überleben können. Diese Authentizität wird durch einen gewissen Bezug zur *yōkaigaku* in fast allen Manga noch verstärkt. Mizuki bildet hier eine Ausnahme, da sein Werk sich nicht allein auf den *Gegege no kitarō* Manga beschränkt. Während im Manga selbst also relativ wenig wissenschaftlich anmutende Informationen zu den auftretenden *yōkai* zu finden sind, wird dies durch seine weiteren Werke ergänzt. Wenn man zusätzlich zu den Informationen, die in den Geschichten vermittelt werden, historische Hintergründe zu einzelnen *yōkai* erfahren möchte, kann man sich dieses Wissen durch das Lesen seiner zahlreichen *yōkai*-Kataloge aneignen. Diese erinnern in ihrem Aufbau stark an die bekannten Kataloge aus der Edo-Zeit, da sie meist große Bilder der *yōkai* mit einer kurzen Beschreibung enthalten (z.B. Mizuki 2004). Ein ähnliches Beispiel ist der Manga *Jigoku sensei nūbē*, wo am Ende fast aller Kapitel genaue Beschreibungen zu den darin auftretenden *yōkai* zu finden sind. Auch *Nurarihyon no mago* wendet diese Technik an, jedoch weitaus sparsamer. Wie in *Yōkai shimatsunin torauma!!* finden sich hier die meisten Informationen zu den *yōkai* in den Geschichten selbst, beispielsweise in der Form kurzer Erklärungen in einzelnen Panels. In allen Fällen wird jedoch klar, dass dem Leser vermittelt werden soll, dass diese *yōkai* keine Erfindung für die Manga sind, sondern ihre Wurzeln in der Vergangenheit Japans haben und somit Teil der Geschichte des Landes und der Menschen sind. Dies kommt der Idee von Yanagita Kunios *minzokugaku* am nächsten, in der er mit zahlreichen seiner Werke und auch *yōkai*-Katalogen versuchte, *yōkai* genau so darzustellen. So wie

gegenwärtig Komatsu Kazuhiko, meinte er, dass *yōkai* als Teil der Menschen begriffen werden müssten, was in den untersuchten Manga sowohl durch die Beschreibungen als auch die Handlungen der *yōkai* weitergetragen wird. Generell findet in den Manga eine Trennung zwischen der Welt der Menschen und der Welt der *yōkai* statt, auch wenn diese oft bis zu einem gewissen Grad verschmelzen. Mizuki ist zwar der einzige Autor ist, der sich wie Komatsu und seine Kollegen direkt in seine Geschichten einbindet und sich in gewissem Sinne als Vermittler zwischen den beiden Welten sieht, jedoch existiert das Konzept des *ikai* in allen untersuchten Manga.<sup>18</sup> Die *yōkai* leben zwar in der Gegenwart und haben Zugang zu der Welt der Menschen, jedoch ist die Zeit ihrer eigenen Welt quasi in der Vergangenheit stehen geblieben. Ein besonders deutliches Beispiel ist der *Tōno monogatari* Abschnitt in *Nurarihyon no mago*, wo Tōno als ein Dorf der *yōkai* dargestellt wird. Auch in *Yōkai shimatsunin torauma!!* verschwimmen die Grenzen zwischen der Welt der Menschen und der Welt der *yōkai* sehr stark, was in diesem Fall durch die oft abstrakten Zeichnungen verstärkt wird. *Jigoku sensei nūbē* dient als Beispiel für einen *yōkai* Manga mit besonders starkem Bezug zur Gegenwart und der Welt der Menschen, doch auch hier stehen die *yōkai* stets in Verbindung mit einer traditionellen Welt Japans. Oni kommen beispielsweise aus einer Art Hölle und Yukime, die *yuki-onna*, stammt von einem nicht näher benannten, mystischen Berg. In jedem Fall zeigt sich, dass die Grenze zwischen den Welten verschwimmt und *yōkai* auch in der modernen Zeit noch in der Lage sind, Menschen heimzusuchen.

Auffallend ist auch, dass der Kampf *yōkai* gegen *yōkai* ein gemeinsames, zentrales Thema aller untersuchten Manga ist. Hier brechen alle Erzählungen mit den historischen Darstellungen, in denen es meist ein Kampf *yōkai* gegen Menschen war, wobei die Menschen meist die Opfer waren. Dies hat sich im Laufe der Zeit geändert, sodass *yōkai* nun einerseits auch Opfer der durch Menschen initiierten Modernisierung sein können, als auch an der Seite der Menschen gegen die Bedrohung noch gefährlicherer *yōkai* kämpfen. Diese Idee der untereinander und an der Seite der Menschen kämpfenden *yōkai* wurde ursprünglich von Mizuki Shigeru entwickelt und stellte eine Metapher für die Invasion westlicher Kultur, vornehmlich durch die Amerikaner, dar, gegen die sich die Einwohner des Landes wehren mussten.<sup>19</sup> Der Grundgedanke des fortlaufenden Kampfes der *yōkai* in einer modernen Zeit blieb erhalten, veränderte sich jedoch

---

<sup>18</sup> Siehe Kapitel 2.5.3.1, Seite 48-50.

<sup>19</sup> Siehe Kapitel 2.5.4, Seite 51.

im Laufe der Jahrzehnte. Während sie bei den Filmen von Studio Ghibli um den Erhalt ihres Lebensraums durch die sich ausbreitenden Menschen kämpfen, scheinen sie sich in den untersuchten Manga bereits zu einem gewissen Grad mit diesen arrangiert zu haben. Hier finden sich vielmehr zwei Gruppen von *yōkai*, die einerseits versuchen, mit den Menschen in Frieden zu leben, oder andererseits diesen zu schaden oder sie gar zu vernichten. Somit vollendet sich zu einem gewissen Grad der Kreis, denn die Menschen werden wieder zu Opfern, diesmal jedoch unterstützt von *yōkai*, die ihnen wohlgesonnen sind.

Abschließend kann gesagt werden, dass die *yōkai* in den untersuchten Manga zwar in neue Rollen schlüpfen, dadurch jedoch nicht ihre unheimliche Ausstrahlung einbüßen. Vielmehr setzen sie die von der *kuchisake-onna* von ländlichen Umgebungen in die Städte geholte Tradition fort und lassen bei den Lesern den Eindruck entstehen, dass sie auch in einer vermeintlich aufgeklärten und modernen Welt noch in jeder dunklen Ecke lauern können. Sowohl ihre visuelle als auch charakterliche Darstellung in den Manga verändern sich im Laufe Zeit erstaunlich wenig, denn ihre Rollen sowohl als Helfer, als auch als Gegenspieler scheinen beim Publikum einen Nerv getroffen zu haben. Dies ist sicherlich nicht zuletzt Mizuki Shigeru zu verdanken, an dessen Erzähl- und Darstellungsweise sich alle der untersuchten Manga zu einem gewissen Grad orientiert zu haben scheinen. Die Popularität dieser Fabelwesen in Manga und anderen Medien scheint bisher ungebrochen und es bleibt abzuwarten, in welchen neuen Medien sie in einer sich rasant entwickelnden Gesellschaft weiteren Lebensraum erschließen können.

## 5 Literaturverzeichnis

Allison, Anne

2006 *Millennial Monsters – Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley: University of California Press.

de Visser, Marinus Willem

1908 *The Tengu*. Tōkyō: Asiatic Society of Japan (Transactions of the Asiatic Society of Japan, 36/2).

Dittmar, Jakob F.

2008 *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Figal, Gerald

1999 *Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham: Duke University Press.

Foster, Michael Dylan

2008 „The Otherworlds of Mizuki Shigeru“, *Mechademia* 3, 8-28.

2009a „Haunted Travelogue“, *Mechademia* 4, 164-181.

2009b *Pandemonium and parade: Japanese monsters and the culture of yōkai*. Berkeley: University of California Press.

Gebhardt, Lisette

1996 „Ikai. Der Diskurs zur ‚Anderen Welt‘ als Manifestation der japanischen Selbstfindungs-Debatte“, Hijiya-Kirschner, Irmela (Hg.): *Überwindung der Moderne? – Japan am Ende des zwanzigsten Jahrhunderts*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 146-171.

2001 *Japans neue Spiritualität*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag.

Iwabuchi Koichi

2004 „How ‚Japanese‘ Is Pokémon?“, Tobin, Joseph (Hg.): *Pikachu’s global adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press, 53-79.

Ivy, Marilyn

1995 *Discourses of the Vanishing. Modernity, Phantasm, Japan*. Chicago: University of Chicago Press.

Köhn, Stephan

2005 *Traditionen visuellen Erzählens in Japan*. Hg. von Stephan Köhn und Martina Schönbein. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag (Kulturwissenschaftliche Japanstudien; 2).

Komatsu Kazuhiko

1994 *Yōkaigaku shinkō – yōkai kara miru nihonjin no kokoro* (Neue Überlegungen zur yōkai-Wissenschaft – Die Herzen der Japaner durch yōkai betrachten). Tōkyō: Shōgakukan.

Komatsu Kazuhiko u.a.

1999 *Nihon ikai emaki* (Bildrolle der anderen japanischen Welt). Tōkyō: Chikuma Shobō.

Lewinsky-Sträuli, Marianne

1989 *Japanische Dämonen und Gespenster*. München: Eugen Diederichs Verlag.

Manzenreiter, Wolfram

2007 „Die Mangatisierung der Welt: Japans Populärkultur, Kulturdiplomatie und die neue internationale Arbeitsteilung“, *Japan aktuell* 4/2007, 3-23.

Maya Muneo

1986a-b *Yōkai shimatsunin torauma!!* Bd. 1-2 (*Yōkai-Vernichter Trauma!!*) Tōkyō: Hakusensha.

1987a-b *Yōkai shimatsunin torauma!!* Bd. 3-4 (*Yōkai-Vernichter Trauma!!*) Tōkyō: Hakusensha.

1988a-b *Yōkai shimatsunin torauma!!* Bd. 5-6 (*Yōkai-Vernichter Trauma!!*) Tōkyō: Hakusensha.

Mizuki Shigeru

1986a-c *Shinpen gegege no kitarō* Bd. 1-3 (*Gegege no kitarō – Neue Edition*). Tōkyō: Kōdansha.

1987a-c *Shinpen gegege no kitarō* Bd. 4-6 (*Gegege no kitarō – Neue Edition*). Tōkyō: Kōdansha.

1994 *Yōkai tengoku* (*Yōkai-Paradies*) Tōkyō: Chikuma bunko.

2004 *Yōkai daihyakka* (*Zahlreiche yōkai*) Tōkyō: Shōgakukan.

2008 *Kitarō to iku yōkai-dō gojūsan-tsugi* (Mit Kitarō die dreiundfünfzig Stationen des yōkai-Wegs gehen). Tōkyō: Yanoman.

Nagatani Kunio

2000 *Manga no kōzōgaku* (Manga-Strukturwissenschaft). Tōkyō: Indekksu.

Nielsen, Jens R.

2009 „Leben mit der Bombe – Der Manga als grafische Erzählform“, Heinz Ludwig Arnold (Hg.): *Comics, Manga, Graphic Novels*. München: Richard Boorberg Verlag, 211-231.

Okano Takeshi und Shō Makura

1994a-e *Jigoku sensei nūbē* Bd. 1 -5 (Nūbē, der Lehrer aus der Hölle) Tōkyō: Shūeisha.

1995a-e *Jigoku sensei nūbē* Bd. 6 -10 (Nūbē, der Lehrer aus der Hölle) Tōkyō: Shūeisha.

1996a-g *Jigoku sensei nūbē* Bd. 11 -17 (Nūbē, der Lehrer aus der Hölle) Tōkyō: Shūeisha.

1997a-e *Jigoku sensei nūbē* Bd. 18 -22 (Nūbē, der Lehrer aus der Hölle) Tōkyō: Shūeisha.

1998a-e *Jigoku sensei nūbē* Bd. 23 -27 (Nūbē, der Lehrer aus der Hölle) Tōkyō: Shūeisha.

1999a-d *Jigoku sensei nūbē* Bd. 28 -31 (Nūbē, der Lehrer aus der Hölle) Tōkyō: Shūeisha.

Papp, Zília

2011 *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*. Folkestone: Global Oriental.

Phillipps, Susanne

1996 *Erzählform Manga – Eine Analyse der Zeitstrukturen in Tezuka Osamus „Hi no tori“ („Phönix“)*, Irmelia Hijiya-Kirschnerreit (Hg.). Wiesbaden: Harrassowitz Verlag (= Studien zu Kultur und Gesellschaft Japans; 3).

Shiibashi Hiroshi

2008a-b *Nurarihyon no mago* Bd. 1-2 (Nurarihyons Enkel) Tōkyō: Shūeisha.

2009a-f *Nurarihyon no mago* Bd. 3-8 (Nurarihyons Enkel) Tōkyō: Shūeisha.

2010a-b *Nurarihyon no mago* Bd. 9-14 (Nurarihyons Enkel) Tōkyō: Shūeisha.

2011a-e *Nurarihyon no mago* Bd. 15-19 (Nurarihyons Enkel) Tōkyō: Shūeisha.

2012a-e *Nurarihyon no mago* Bd. 20-24 (Nurarihyons Enkel) Tōkyō: Shūeisha.

2013a *Nurarihyon no mago* Bd. 25 (Nurarihyons Enkel) Tōkyō: Shūeisha.

Thelen, Timo

2011 „*Yōkai* als Repräsentanten von Heimat und Japaneseness im Anime *Miyori no mori*“, Mae Michiko und Elisabeth Scherer (Hg.): *Japan Pop Revolution – Neue Trends der japanischen Gesellschaft reflektiert in der Popkultur*. Düsseldorf: Düsseldorf University Press, 61-80.

Tucker, Carrie

2009 *I Love Geeks: The Official Handbook*. New York: Adams Media.

Yomota Inuhiko

1999 *Manga genron* (Manga-Rede). Tōkyō: Chikuma Shōbō.

## 6 Elektronische Quellen

„*Jidō fukushi hō* 児童福祉法 (Kinderfürsorgegesetz)“ (*Sōmushō* 総務省 (Ministerium für Innere Angelegenheiten und Kommunikation), <http://law.e-gov.go.jp/htmldata/S22/S22HO164.html>, 12.12.2012), aus: e-Gov (<http://www.e-gov.go.jp/>), 1998-2012.

„*Jigoku sensei nūbē* 地獄先生ぬ〜べ〜“

(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%B0%E7%8D%84%E5%85%88%E7%94%9F%E3%81%AC%E3%80%9C%E3%81%B9%E3%80%9C>, 25.01.2013), aus Wikipedia (<http://ja.wikipedia.org>), 2005-2013.

„*Kin mirai hai* 金未来杯“ (Wikipedia,

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%87%91%E6%9C%AA%E6%9D%A5%E6%9D%AF>, 29.01.2013), aus Wikipedia (<http://ja.wikipedia.org>), 2007-2013.

„*Komikku rankingu* コミックランキング“ (PHP,

<http://www.php.co.jp/fun/ranking/books.php?genre=f2008-08-13>, 29.01.2013), aus PHP (<http://www.php.co.jp>), 2008.

„Manga Artist’s First Foray into English“ (Marco Werman,

<http://www.theworld.org/2011/06/legendary-japanese-artist-forays-into-english>, 04. 10. 2012), aus: PRI’s The World (<http://www.theworld.org>), 2011.

„Maya Muneo 魔夜峰央“

(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E5%A4%9C%E5%B3%B0%E5%A4%AE>, 12.01.2013), aus Wikipedia (<http://ja.wikipedia.org>), 2003-2012.

„*Nekomata* 猫又“ (<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%8C%AB%E5%8F%88>, 22.01.2013), aus Wikipedia (<http://ja.wikipedia.org>), 2003-2012.

„*Nurarihyon no mago* ぬらりひよんの孫“ (<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%AC%E3%82%89%E3%82%8A%E3%81%B2%E3%82%87%E3%82%93%E3%81%AE%E5%AD%AB>, 29.01.2013), aus Wikipedia (<http://ja.wikipedia.org>), 2007-2012.

„Spooky Ooky“ (Jonathan Clements, <http://schoolgirlmilkycrisis.com/blog/2010/09/spooky-ooky>, 09.12.2012), aus: Schoolgirl Milky Crisis (<http://schoolgirlmilkycrisis.com/blog>), 2010.

„*Yōkai shimatsunin torauma!!* 妖怪始末人トラウマ!!“ (<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%A6%96%E6%80%AA%E5%A7%8B%E6%9C%AB%E4%BA%BA%E3%83%88%E3%83%A9%E3%82%A6%E3%83%9E!!>, 12.01.2013), aus Wikipedia: <http://ja.wikipedia.org>), 2009-2012.

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Charaktere aus dem Manga <i>Maison Ikkoku</i> メゾナー刻 von Rumiko Takahashi (Yomota 1999:199).....	12
Abb. 2: Kitarō von Mizuki Shigeru (Jumbo-Phoenix ジャンボフェニックス, <a href="http://blogs.yahoo.co.jp/ena197119711971/3024447.html">http://blogs.yahoo.co.jp/ena197119711971/3024447.html</a> , 29.10.2012) .....	12
Abb. 3: <i>Tsukumogami</i> auf einer <i>hyakkiyagyō emaki</i> aus der Muromachi-Zeit (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hyakki-Yagyō-Emaki_Tsukumogami_1.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hyakki-Yagyō-Emaki_Tsukumogami_1.jpg</a> , 31.10.2012) .....	20
Abb. 4: <i>Tanuki</i> aus dem <i>Kinmozui</i> (A to Z Photo Dictionary – Japanese Buddhist Statuary, <a href="http://www.onmarkproductions.com/html/tanuki.shtml">http://www.onmarkproductions.com/html/tanuki.shtml</a> , 15.9.2012).....	22
Abb. 5: <i>Kitsune</i> aus dem <i>Kinmōzui</i> (A to Z Photo Dictionary – Japanese Buddhist Statuary, <a href="http://www.onmarkproductions.com/html/tanuki.shtml">http://www.onmarkproductions.com/html/tanuki.shtml</a> , 15.9.2012).....	22
Abb. 6: <i>Kawatarō</i> aus dem <i>Wakan sansaizue</i> ( <i>Kappa kenkyūkai</i> カツパ研究会, <a href="http://kappa-kyoto.net/kappazu/kappano01.html">http://kappa-kyoto.net/kappazu/kappano01.html</a> , 16.9.2012).....	23
Abb. 7: Toriyamas <i>kappa</i> (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kappa_jap_myth.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kappa_jap_myth.jpg</a> , 16.9.2012).....	25
Abb. 8: Toriyamas <i>tanuki</i> (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienTanuki.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienTanuki.jpg</a> , 16.9.2012).....	25
Abb. 9: <i>Mōryō</i> im <i>Wakan sansaizue</i> (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wakan_Sansai_Zue_Moryo.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wakan_Sansai_Zue_Moryo.jpg</a> , 16.9.2012) .....	26
Abb. 10: <i>Mōryō</i> im <i>Konjaku gazu zoku hyakki</i> (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienMoryo.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienMoryo.jpg</a> , 16.9.2012) .....	26
Abb. 11: Inoue Enryō (Omamori – Japanese Amulets, <a href="http://omamorifromjapan.blogspot.co.at/2011/10/kokkuri-game.html">http://omamorifromjapan.blogspot.co.at/2011/10/kokkuri-game.html</a> , 18.9.2012) .....	29
Abb. 12: Titelblatt von <i>Tenguron</i> (Figal 1999:85) .....	30
Abb. 13: Yanagita Kunio (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kunio_Yanagita.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kunio_Yanagita.jpg</a> , 23.9.2012).....	32

- Abb. 14: *Hitotsume-kozō* (Wikimedia Commons, [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Obake\\_Karuta\\_4-06.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Obake_Karuta_4-06.jpg), 27.9.2012) .....37
- Abb. 15: Mizuki Shigeru (*Hairaito japan – Mizuki Shigeru rōdo* ハイライトジャパン–水木しげるロード, <http://www.highlight.jp/mizuki-road>, 29.9.2012).....39
- Abb. 16: *Gegege no kitarō* Statue auf der Mizuki Shigeru Road (Aufnahme des Autors, 14.8.2011) .....40
- Abb. 17: Detaillierte Beschreibung zu *medama oyaji* in der Mizuki Shigeru Erinnerungshalle, Sakaiminato (Aufnahme des Autors, 14.8.2011).....41
- Abb. 18: Detaillierte Beschreibung zur *nurikabe* in der Mizuki Shigeru Erinnerungshalle, Sakaiminato (Aufnahme des Autors, 14.8.2011).....41
- Abb. 19: DVD-Cover des 2007 erschienenen Films *Kuchisake-onna* 口裂け女 (Amazon Japan, [http://www.amazon.co.jp/%E5%8F%A3%E8%A3%82%E3%81%91%E5%A5%B3-%E3%82%B9%E3%83%9A%E3%82%B7%E3%83%A3%E3%83%AB%E3%83%BB%E3%82%A8%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%B7%E3%83%A7%E3%83%B3-DVD-%E7%99%BD%E7%9F%B3%E6%99%83%E5%A3%AB/dp/B000PMGUB6/ref=sr\\_1\\_2?ie=UTF8&qid=1359211353&sr=8-2](http://www.amazon.co.jp/%E5%8F%A3%E8%A3%82%E3%81%91%E5%A5%B3-%E3%82%B9%E3%83%9A%E3%82%B7%E3%83%A3%E3%83%AB%E3%83%BB%E3%82%A8%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%B7%E3%83%A7%E3%83%B3-DVD-%E7%99%BD%E7%9F%B3%E6%99%83%E5%A3%AB/dp/B000PMGUB6/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1359211353&sr=8-2), 5.10.2012) .....43
- Abb. 20: Die *kuchisake-onna* von Mizuki Shigeru aus dem Artikel der *Shūkan asahi (Yōkai & kaiki wiki tokusetsu anime daihyakka jiten* 妖怪&怪奇 wiki 特撮アニメ大百科事典, <http://wiki.livedoor.jp/ebatan4/d/%b8%fd%ce%f6%a4%b1%bd%f7>, 7.10.2012) .....45
- Abb. 21: *Kappa* und *tanuki* machen Werbung für eine Kreditkarte (Takeshita Demons: Cristy Burne – Awesome fun with Kappa and Tanuki, <http://cristyburne.wordpress.com/2010/12/21/awesome-fun-with-kappa-and-tanuki/>, 8.10.2012) .....46
- Abb. 22: *Nokocchi* und *tsuchinoko* (Vergleichsbild zusammengesetzt aus: (*Ma no ronsha ni naru tame no pokemon kōsatsu* 真の論者になるためのポケモン考察, <http://tanutanu428.blog.fc2.com/blog-entry-33.html>, 10.10.2012) und (Wikimedia Commons, [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tsuchinoko\\_photo\\_01.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tsuchinoko_photo_01.jpg), 10.10.2012)).....50
- Abb. 23: Das Cover des ersten Bandes (Mizuki 1986a:Cover) .....53
- Abb. 24: Kitarō unterhält sich mit Nezumi-otoko (Mizuki 1986a:5) .....55

Abb. 25: Kitarō im Kampf mit einem anderen <i>yōkai</i> (Mizuki 1986a:55) .....	56
Abb. 26: Nurikabe, Ittanmomen und Kitarō (Mizuki 1986c:167) .....	56
Abb. 27: Medama-oyaji auf Kitarōs Kopf (Mizuki 1986c:24) .....	57
Abb. 28: Nezumi-otoko und Neko-musume im Streit (Mizuki 1986a:81) .....	57
Abb. 29: <i>Tesso</i> von Toriyama Sekien (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienTesso.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienTesso.jpg</a> , 12.03.2013) .....	58
Abb. 30: <i>Bakeneko</i> von Yosa Buson 与謝蕪村 (18.Jhdt.) (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Buson_Bakeneko.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Buson_Bakeneko.jpg</a> , 12.03.2013) .....	58
Abb. 31: Kitarō berät sich mit seinen Freunden (Mizuki 1986a: 45) .....	59
Abb. 32: Erschrockene <i>yōkai</i> (Mizuki 1986b:79) .....	59
Abb. 33: <i>Bakezōri</i> (Mizuki 1986c:25) .....	60
Abb. 34: Der Penanggalan wird entlarvt (Mizuki 1987b:49) .....	60
Abb. 35: Ausschnitt aus Kuniyoshis <i>Minamoto yorimitsu kōkan tsuchigumo saku yōkaizu</i> 源頼光 公館土蜘蛛作妖怪図 (ca. 1843) (Nigaoena nichinichi にごおえな日々, <a href="http://nigaoe-akira.blogspot.co.at/2011/10/blog-post_06.html">http://nigaoe-akira.blogspot.co.at/2011/10/blog-post_06.html</a> , 03.01.2013) .....	62
Abb. 36: Maya Muneo (Baike.com 互动百科, <a href="http://www.baike.com/wiki/%E9%AD%94%E5%A4%9C%E5%B3%B0%E5%A4%AE">http://www.baike.com/wiki/%E9%AD%94%E5%A4%9C%E5%B3%B0%E5%A4%AE</a> , 12.01.2013) .....	63
Abb. 37: Das Cover des ersten Bandes (Maya 1986a:Cover) .....	63
Abb. 38: Titelbild von <i>Kubikajiri</i> (Maya 1986a:35) .....	64
Abb. 39: Nekotarō neutral (links) und verwandelt (rechts) (Maya 1986a:16 und 62) .....	65
Abb. 40: Binbōgami (Maya 1986a:36) .....	65
Abb. 41: Matarin (Maya 1986b:102-103) .....	66

Abb. 42: <i>Akaname</i> von Toriyama Sekien (links) und im Manga (rechts) (Zusammengesetzt aus (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienAkaname.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienAkaname.jpg</a> , 22.01.2013) und (Maya 1988b:96))	67
Abb. 43: Ein erzürnter <i>amanojaku</i> (Maya 1988a:111)	67
Abb. 44: Neutraler Gesichtsausdruck eines <i>yōkai</i> (Maya 1987a:90)	68
Abb. 45: Ein <i>yōkai</i> wird vernichtet (Maya 1987a:92)	68
Abb. 46: <i>Kubikajiri</i> von Ippitsusai Bunchō 一筆斎文調 (18. Jhdt.) (links) und aus dem Manga (rechts) (Zusammengesetzt aus (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ghost_that_bites_woman%27s_severed_head.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ghost_that_bites_woman%27s_severed_head.jpg</a> , 23.01.2013) und (Maya 1986a:59))	69
Abb. 47: Das Cover des ersten Bandes (Okano und Shō 1994a:Cover)	70
Abb. 48: Ein äußerst verärgerter menschlicher Charakter (Okano und Shō 1999d:45)	71
Abb. 49: <i>Yuki-onna</i> von Toriyama Sekien (links) und Yukime (rechts) (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienYukionna.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienYukionna.jpg</a> , 26.01.2013) und (Okano und Shō 1994d:150))	72
Abb. 50: Tamamo in menschlicher Form (links) und in seiner wahren Gestalt (rechts) (Okano und Shō 1994b:58 und 71)	74
Abb. 51: <i>Kuchisake-onna</i> (links) und ihr ursprüngliches Aussehen (rechts) (Okano und Shō 1994d:159 und 166)	74
Abb. 52: <i>Nurarihyon</i> von Toriyama Sekien (links) und im Manga (rechts) (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienNurarihyon.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienNurarihyon.jpg</a> , 27.01.2013) und (Okano und Shō 1995d:7))	75
Abb. 53: Der <i>kappa</i> zieht einen Schüler unter Wasser (Okano und Shō 1994a:145)	75
Abb. 54: Zekki in seiner menschlichen Form (Okano und Shō 1998b:56)	76
Abb. 55: Ein <i>oni</i> , gezeichnet von Toriyama Sekien (links) und Zekki in seiner wahren Gestalt als <i>oni</i> (rechts) (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienOni.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienOni.jpg</a> , 28.01.2013) und (Okano und Shō 1998b:71))	77

Abb. 56: Das Cover des ersten Bandes (Shiibashi 2008a:Cover).....	78
Abb. 57: Nura Rikuo in seiner menschlichen Gestalt (vorne) und als <i>yōkai</i> (hinten) (Shiibashi 2008a:66) .....	80
Abb. 58: Nurarihyon (Shiibashi 2008a:13).....	81
Abb. 59: <i>Yuki-onna</i> (Shiibashi 2011b:131) .....	82
Abb. 60: Hagoromo Gitsune (Shiibashi 2011a:129).....	82
Abb. 61: Kuramayama no ōtengu (Shiibashi 2010d:44) .....	83
Abb. 62: Rikuos <i>hiyakki yagyō</i> (Shiibashi 2008a:4).....	84
Abb. 63: <i>Gashadokuro</i> von Kuniyoshi (oben) und im Manga (unten) (Wikimedia Commons, <a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mitsukuni_defying_the_skeleton_spectre_invoked_by_princess_Takiyasha.jpg">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mitsukuni_defying_the_skeleton_spectre_invoked_by_princess_Takiyasha.jpg</a> , 03.02.2013) und (Shiibashi 2010a:98)).....	84
Abb. 64: <i>Yōkai</i> brechen in ein Haus ein (Shiibashi 2009f:44).....	85

## Abstract

Diese Arbeit widmet sich der Darstellung der *yōkai* (japanische Fabelwesen) in Manga, die zwischen 1978 und 2012 erschienen sind. Ausgangspunkt ist das Aufkommen von Erzählungen zur *kuchisake-onna* ab dem Jahr 1978, einem modernen, urbanen *yōkai*, die dem Volkskundler Michael Dylan Foster zufolge den Beginn eines regelrechten *yōkai*-Booms darstellt, der bis in die Gegenwart anhält. Innerhalb dieses Zeitraums wird anhand ausgewählter Manga analysiert, welche Rollen die *yōkai* in diesen Geschichten hauptsächlich einnehmen und ob sich bei der Darstellung ihres Aussehens oder ihrer Charaktereigenschaften Veränderungen oder Gemeinsamkeiten feststellen lassen.

Dazu wird zuerst anhand von Primärliteratur zum Thema Manga-Analyse ein System entwickelt, mit dessen Hilfe die Eigenschaften dieser *yōkai* untersucht werden können. Danach werden die zu untersuchenden Manga kurz vorgestellt und deren Auswahl näher erläutert. Im folgenden Kapitel wird dann näher auf die historische Entwicklung der *yōkai* eingegangen, um bei der anschließenden Analyse Beziehungen zu vergangenen Ereignissen herstellen zu können. Dabei wird einerseits ihre sich im Laufe der Geschichte stets wandelnde Position in der japanischen Gesellschaft hervorgehoben und andererseits ein Schwerpunkt auf ihre visuelle und charakterliche Darstellung zu verschiedenen Zeitpunkten gelegt.

Im Kapitel zur Analyse werden dann die *yōkai* in den einzelnen Manga vorgestellt und mit Hilfe der zuvor erarbeiteten Charakteristiken analysiert. Die einzelnen Analysen werden dann in einem abschließenden Kapitel nochmals aufbereitet und zusammengefasst. Hier zeigt sich in allen untersuchten Manga ein gemeinsamer Trend zur Vermenschlichung und Individualisierung von *yōkai*, die eine Hauptrolle einnehmen. *Yōkai* hingegen, die als Nebencharaktere fungieren, orientieren sich visuell und charakterlich meist an historischen Darstellungen. Des Weiteren konnte festgestellt werden, dass *yōkai* nicht mehr nur als Feinde der Menschen dargestellt werden, sondern an deren Seite oft den Kampf gegen andere *yōkai* aufnehmen.

## Lebenslauf

### Persönliche Daten

Name Stefan Fiala  
 Anschrift Klitschgasse 8/Haus 7  
 1130 Wien  
 Telefon: 0660/7474007  
 Email: chiba@alieneye.net  
 Geburtsdatum und -ort 07.04.1984 in Wien

### Schulische Ausbildung

1994 – 2002 GRG Wenzgasse in Wien, Abschluss: Matura

### Zivildienst

2003 – 2004 MA15: TZ im Kaiser-Franz-Josefs-Spital, Altenbetreuung

### Praktika

Sommer 2008 Katalogisierung japanischer Videomaterialien an der Uni Wien  
 April 2010 – August 2010 Bücherein Wien, Zweigstelle Hietzing (Sortieren des Bestandes, Katalogisieren von Neuaufnahmen, Abwicklung von Ausleihen)

### Studium

2004 – 2006 Medieninformatik  
 2006 – 2010 Japanologie, Abschluss mit Bakk. phil.  
 Sommer 2009 2 Monate Sprachaufenthalt in Japan  
 2010 – 2013 Japanologie MA  
 Sept. 2010 – Sept. 2011 Auslandsstudium in Osaka, Japan an der Momoyama Gakuin Daigaku  
 2011 – 2014 East Asian Economy and Society MA