

von
Barbara
Holzheuer

Comics und Karikaturen

Malaysia und die Nachbarländer

Die Autorin
studiert Asien-
wissenschaften
an der Univer-
sität Bonn

Wer sich als Fan asiatischer Comic-Kunst zu erkennen gibt, kennt sie: die immer gleichen Fragen und Vorwürfe. Wer die Welt der Comics kennt, weiß, dass sie eben nicht »nur für Kinder« sind und Mädchen tatsächlich einen großen Teil des Publikums (und der KünstlerInnen) ausmachen. Zwar sind viele der heute verkauften Comics auch in Südostasien die japanischen Mangas. Doch waren dort Comics schon lange vor dem Siegeszug der Mangas bekannt.

Satire und Comics

So wie sich Deutschland auf Wilhelm Busch als Urvater des Comics beruft, so haben auch viele der Länder Südostasiens ihre jeweiligen Urcomics. Für die Filipin@s ist es die Geschichte »Der Affe und die Schildkröte«, die 1885 vom Nationalheld José Rizal verfasst wurde. Kurz darauf gab es dort erste Satire- und Humormagazine. Auch Graphic Novels waren in den Philippinen und in Indonesien lange bekannt, bevor sie im Westen populär wurden. Ihre Hochphase hatten Comics in Südostasien zwischen den 1960er und 1980er Jahren.

Comics und Karikaturen lassen sich kaum voneinander trennen. Zumal so mancher Karikaturist auch Comics veröffentlicht. Besonders in Malaysia waren es vor allem die Zeitungscartoons und Karikaturen, die Comics beliebt machten. Die bekannteste Satirezeitschrift des Landes ist *Gila-Gila*. Mit der Retrospektive »Lagi-Lagi Gila-Gila« feierte sie gerade ihr 37-jähriges Bestehen und erinnerte an ihre Glanzzeiten. Besonders in den 1970er und 1980er Jahren war sie so populär, dass sie zeitweise die meistver-

kaufte Zeitschrift des Landes war. Sie greift kulturelle, soziale und auch politische Probleme auf ihre eigene sarkastische Weise auf, seien es nun Finanzkrisen, Umwelt, Bestechung oder soziale Themen wie zwischenmenschliche Beziehungen.

Soziale und politische Kritik ist in Südostasien nicht einfach: Einerseits gibt es in den ASEAN-Ländern zum Teil direkte Einschränkungen der Pressefreiheit, andererseits spielt auch die Kultur eine große Rolle bei der Themenauswahl und beim Schärfegrad der Kritik. Die große Achtung vor der Obrigkeit, die Tendenz Konflikten aus dem Weg zu gehen, sowie ein gewisser vorauseilender Gehorsam haben Einfluss darauf. So unterwerfen sich viele Redaktionen auch einer strengen Selbstzensur. Malaysia ist etwa Mittelmaß, was die Pressefreiheit in den ASEAN-Staaten betrifft. Im Verhältnis zu anderen Zeitungen und Zeitschriften in Malaysia galt *Gila-Gila* jedoch schon früh als sehr restriktiv im Bezug auf bestimmte Themen. So gelten religiöse, sexuell anstößige wie auch ethnische Themen als tabu.

Lat - Malaysias Comic-Pionier

Gila-Gila, was »irre, verrückt« bedeutet, hatte zwei große Einflüsse: Layout und Konzeption erinnern stark an britische und amerikanische Satiremagazine wie *Mad*; inhaltlich und zeichnerisch spielte der Künstler Lat eine große Rolle. Lat, mit bürgerlichem Namen Mohammad Nor Khalid gilt als der Pionier der Cartoonisten in Malaysia. Vor seiner Cartoonserie *Scenes of Malaysian Life* (ab 1974) gab es kaum Comicbücher mit malaysischen Themen. Der Erfolg seiner Cartoons führte dazu, dass immer mehr AutorInnen sich dieser Themen annahmen.

Auch Lat ist wie *Gila-Gila* sehr moderat in sozialer und politischer Kritik. Er will lieber verbinden als spalten oder aufrütteln, und bevorzugt gesellschaftliche Harmonie. Darin sieht er auch einen Teil seines großen Erfolgs.

Neben seiner Arbeit als Karikaturist hat er auch Comicbücher veröffentlicht. Diese wurden in mehrere Sprachen übersetzt. Sein Buch *Budak Kampung – Ein Frechdachs aus Malaysia* war auch Grundlage einer Zeichentrickserie, die in Deutschland unter dem Titel *Die Dschungelbande* ausgestrahlt wurde.

Sein Stil ist unverkennbar: Die unkonventionellen, zweidimensionalen Zeichnungen kommen auf den ersten Blick etwas plump daher. Typisch für seine Figuren sind die Drei-U-Nase und ein Querbalken direkt darunter, der die Zahnreihen darstellt.

Kampung Boy – Ein Frechdachs aus Malaysia, erschienen 2008 als deutsche Erstveröffentlichung beim Horlemann Verlag.

Foto: Dato' Mohd Nor Bin Khalid, Institut Terjemahan Negara Malaysia Berhad (Originalausgabe)



Der Aufbau und die Panelnutzung scheinen eigenwillig, manche Seiten erinnern mehr an Wimmelbilder denn an Comics. Wenn mehrere Bilder in ein Panel gezeichnet werden, bedeutet dies normalerweise, dass Ereignisse zur selben Zeit stattfinden. Lat hält sich nicht an diese Konvention, sondern nutzt dieses Stilmittel, um eine direkte Abfolge aufzuzeigen.

Seine Bücher sind schwarz-weiß gezeichnete Autoren-Comics, die jeweils eigene stilistische Kennzeichen aufweisen. Ethnische Merkmale stellt er meist über klischeehafte Kleidung, Frisuren und Accessoires dar und nur wenn es inhaltlich notwendig ist, weil eben dies thematisiert wird. Trotzdem können die LeserInnen die Figuren bestimmten sozialen Kategorien einordnen. Seine Bücher sind autobiographisch, handeln von seiner Kindheit im Heimatdorf und dem Besuch einer weiterführenden Schule und den Erlebnissen mit Klassenkameraden verschiedener Ethnien.

Sein Einfluss ist auch in Comics anderer Länder sichtbar: etwa bei dem indonesischen Comic »Benny & Mice« der Künstler Benny Rachmadi und Muhammad Misrad.

Aufschwung in den 1990er Jahren

Während Lat noch große Erfolge in den 1980ern feierte, hatten es seine Kollegen in Südostasien zunehmend schwer: Der Druck von politischen und wirtschaftlichen Machthabern einerseits und die schier übermächtige Konkurrenz aus den USA und Japan andererseits, sorgten dafür, dass einheimische Comics zunehmend von der Bildfläche verschwanden. Auch andere Medien wie Fernsehen und Internet setzten der Comickultur zu.

Erst Ende der 1990er schien sich das Bild wieder zu wandeln: Der Erfolg der Mangakultur inspirierte viele in Südostasien dazu, wieder in einheimische Comickunst zu investieren und eigene kleine Unternehmen und Verlage zu gründen. Viele KünstlerInnen in Südostasien ahmen die japanischen Vorbilder in Stil, Technik, Atmosphäre und Geschichte nach. Toriyama Akiras *Dragonball* war z. B. ein direktes Vorbild für Huang Xiawens *Dragon Bay* (1999). Auch Chen Zhikuns *Potato Republic* bediente sich an diesem Stil und steht inhaltlich der Mangaserie *Shota no Sushi* nah.

Einer der beliebtesten Künstler Singapurs, Huang Zhenmeng, nannte selbst Tetsuka Osamu (*Black Jack*, *Three-Eyed Child*) und das Künstlerduo Fujiko Fujio mit ihrem *Doraemon* als seine größten Einflüsse. Auch die zuvor scheinbar zum Tod der Kunst beitragenden neueren Medien wie Fernsehen und vor allem das Internet verhalfen Comics und Cartoons in den letzten beiden Jahrzehnten wieder zunehmend ins Rampenlicht.

Ein weiblicher Markt wird entdeckt

Ein weiterer Aspekt ist die Entdeckung eines neuen Marktes: das weibliche Publikum. Um diese Käuferschicht besser zu erreichen, werden Comics nicht mehr nur am Straßenrand und in Comicbuchläden, die sich vor allem an männliche Kundschaft richten, verkauft, sondern auch in großen Buchläden und Internetcafés. Zudem werden mehr Comics und Zeitschriften produziert, die sich vor allem an Leserinnen richten.

Frauen sind aber nicht nur dankbares Publikum, sondern spielen auch als Künstlerinnen eine zunehmend wichtige Rolle. Dies gilt besonders für Indonesien, wo seit dem Jahr 2000 deutlich mehr Frauen in der Industrie arbeiten als zuvor. Ein Grund dafür sind Mangas: Sie haben im Land etwa 90 Prozent Marktanteil. Fast überall gibt es sie zu kaufen oder zu leihen. Selbst bei manch seriösem Verlag entdeckt man Raubkopien.

Ein besonders beliebtes Mangagenre ist *yaoi*, das homosexuelle Beziehungen männlicher Protagonisten thematisiert, und sich vor allem an weibliche Leserinnen richtet. Geschichten dieses Genres werden vor allem unter der Ladentheke sowie über das Internet vertrieben. Wenn sie auf Manga Conventions angeboten werden, sind sie meist verpackt mit einem Warnhinweis auf dem Umschlag. Comicbücher und Graphic Novels werden aber auch für Bildungs- und Sensibilisierungszwecke benutzt, und meist kostenlos an Schulen und z. T. Moscheen verteilt, etwa um Jugendliche vor islamistischer Radikalisierung zu warnen.

In Indonesien dominieren japanische Mangas den Markt, gleichzeitig haben einheimische KünstlerInnen auch ihren ganz eigenen Comicstil gefunden. In den Philippinen dagegen wurden Manga und lokale Kultur zu etwas Neuem verschmolzen: Die Pinoy Manga kombinieren japanischen Zeichenstil mit philippinischer Erzählkultur. Philippinische Manga werden vor allem von Mädchen und jungen Frauen gelesen.

Trotz des erneuten Siegeszuges der Comics sind die Zeiten für ZeichnerInnen alles andere als rosig: Viele der Probleme, über die KünstlerInnen etwa in Indonesien klagen, sind universell und werden von vielen KünstlerInnen in westlichen Ländern geteilt: schlechte Bezahlung, KünstlerInnen, die nur den Stil und die Geschichten anderer kopieren, Mangel an Respekt und Unterstützung durch die Politik, Verlage und die Öffentlichkeit. Durch die Konkurrenz aus dem Internet ist es für manchen noch schwerer, ordentlich bezahlt zu werden. Andererseits hat die Comicindustrie der USA und Japan Südostasien als Quelle für KünstlerInnen entdeckt.