

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 16.04.19

Dette dokumentets nettadresse (URL) er:

<https://www.litteraturogmedieleksikon.no/cm4all/uproc.php/0/manga.pdf>

Manga

(_tegneserie, _sjanger) Ordet “manga” betyr “underholdende bilder”. Japansk tegneserie, med mange undersjangrer. Svært populært i Japan etter ca. 1960.

“The word *manga* was coined by Hokusai in the nineteenth century as the title for collections of drawings intended both for his disciples and for art lovers generally. The term is composed of two ideograms: *man* (meaning *executed rapidly, thrown off*) and *ga* (meaning *drawing*). Subsequently, the word was adopted by artists of that period to refer to such sketches, and only in the twentieth century was it employed in reference to comic strips.” (Koyama-Richard 2007 s. 6-7)

“Japanske billedfortellinger af tegneserierelateret tilsnit går langt tilbake. Selve ordet manga kommer fra den japanske billedkunstner Katshushika Hokusai i 1814, og kan oversettes med “underholdende bilder” eller “finurlige skitser” (“ga” = billede, “man” = ufrivillig/moralsk korrump). Først i midten af det 20. århundrede blev udtrykket synonymt med det, vi i dag kender som manga, og dette primært i kraft af tegneren Osama Tezuka (1928-1989), i Japan kendt som “tegneseriens gud”. I Japan henviser manga til alle slags tegneserier uanset geografisk oprindelse. I Vesten derimod er betegnelsen blevet synonym med japanske tegneserier eller tegneserier, som tager udgangspunkt i mangastilen. Mangastilens umiddelbare kendetegn er store øjne, viltet hår og en diminutiv næse. Der findes dog langt flere stilarter, men stilen er typisk for mange af de mainstreamserier, der er udkommet i Vesten, og opfattes af mange som indbegrebet af manga. Foruden figureernes fysiognomi er andre umiddelbare kendetegn seriernes enorme længde og det forhold, at manga læses fra højre mod venstre. Bortset fra omslaget er de fleste mangaer i sort/hvid. Et klassisk europæisk album er typisk på 48-60 sider, hvorimod 190 sider i en manga-bog ikke er ualmindeligt – siderne er dog meget mindre, da de udkommer i lommebogs-format. En mangaserie er typisk på 40 bind, med *One Piece* [...] af Eiichiro Oda som bemærkelsesværdig undtagelse, idet den foreløbig er udkommet i 65 bind.” (Marianne Eskebæk Larsen i http://www.kulturstyrelsen.dk/fileadmin/user_upload/Boernelitteratur_i_skolebiblioteket.pdf; lesedato 09.10.13)

“Since the late 1980s, Japanese manga has taken the world by storm to become Japan’s most popular cultural export. [...] Like most comics, *manga* (roughly translated as “whimsical pictures”) is rooted in sequential art – a narrative made up of images and presented in sequence. [...] Kitazawa Yasuji’s well-known early 20th century contributions to *Jiji Manga*, a weekly comic page in the daily *Jiji Shimpō* newspaper, did much to popularize the use of “manga” to describe this emerging art. In the mid-1940s, low-cost *akabon* (red books) became very popular among adults. Osamu Tezuka, one of *akabon*’s most popular authors, came to be known as the grandfather of Japanese manga because of his work in implementing cinematic techniques, sound effects, long story arcs and deep character development across many different genres of manga. The appearance of more serious manga *gekiga* volumes in the 1950s fuelled the expansion of manga which, by the 1970s, had grown into an unparalleled mass media industry.” (http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article0003.html; lesedato 26.08.14)

Seriene har ofte et frenetisk, handlingsdrevet bildespråk, med hyppig skifte av bildeutsnitt, men uten at historien nødvendigvis drives fram i stort tempo. Tidsforløpet er vanligvis kortere enn i amerikanske og europeiske tegneserier, og handlingsutsnittet i hvert bilde har kortere varighet i manga enn i de vestlige seriene. En serie handlinger som vanligvis ville blitt fortalt på én side i en amerikansk eller europeisk tegneserie, kan strekke seg over et titalls sider i en manga.

“Chibi is Japanese slang for someone small and cute. In Western anime fandom, the term is used to describe characters who are “super deformed”, usually with giant heads and tiny bodies for comedic effect.” (<https://www.anime-planet.com/manga/tags/chibi>; lesedato 07.06.18) “Chibi. The word probably brings a very specific image to your mind. Cute characters with big heads, small bodies, and wide eyes. [...] Chibi is Japanese slang for “small” or “short.” It’s usually applied to objects, animals, or people (ie. a short person or a small child). [...] Though chibi describes small things in general, it calls to mind a very specific image for anime and manga fans. Characters with big heads and small bodies make up a subset of illustration known as “Super Deformed” (SD) or “chibi.” [...] Chibi or Super Deformed characters are mostly used for portraying childlike versions of popular characters, or playing out humorous scenes. According to Gen Sato, veteran Japanese animator and author of *How To Draw MANGA – Super-Deformed Characters*, a chibi character should have a head to body ratio between 1:1 and 4:1. So the head doesn’t *necessarily* have to be bigger than the body, but it can be considerably larger. Also, facial features are usually exaggerated and gathered toward the center of the face.” (<https://www.tofugu.com/japanese/chibi/>; lesedato 09.11.18)

“Hvad der for den vestlige læser tager sig overdrevent og urealistisk ud, er resultatet af forsøg på at forenkle udtrykket, sådan at man med meget enkle midler kan fortælle nuanceret om stemning og følelser. Forenklingen og overdrivelserne

gør udtrykket forholdsvis let aflæseligt, og det er netop formålet. Manga produceres hurtigt og læses hurtigt. Mainstreammangaens formsprog stammer fra Osama Tezuka, som var inspireret af bl.a. amerikanske tegnefilm. Han udviklede efter 2. verdenskrig en fortælleform, hvor historierne i modsætning til tidligere kunne være flere hundrede sider lange. Før Tezuka var manga nærmest statisk; figurer og omgivelser var afbildet i fuldt udsnit, det man kalder totalbilleder, og ofte ud fra samme perspektiv. Tezuka indførte dynamiske billedskift. Han vekslede mellem halv-total, total og nærbilleder og indførte en større variation ift. fugle-, normal- og frøperspektiv. Også sidelayoutet, altså måden, hvorpå billederne er struktureret på siden, blev langt mere dynamisk. Billederne kunne have forskellig størrelse og placering på siden og optræde både med og uden ramme. Altså et helt andet layout end klassiske, vestlige avisstriber og album, der har faste horisontale rækker med samme antal billeder af samme størrelse. Tezuka krediteres desuden for en mere kompleks storyline og tematik og en langt større nuancering af figurerne end hidtil i manga – heltene er ikke ensidigt gode, og skurkene ikke ensidigt onde.” (Marianne Eskebæk Larsen i http://www.kulturstyrelsen.dk/fileadmin/user_upload/Boernelitteratur_i_skolebiblioteket.pdf; lesedato 09.10.13)

“I modsætning til vestlige serier excellerer manga i følelser. Figurene er fulde af patos, begejstring, raseri osv., og de rummer alle slags følelser modsat klassiske vestlige seriefigurer. Eksempelvis afspejler Tintins visuelle enkelhed en følelsesmæssig neutralitet, der står i kontrast til de andre figurer omkring ham, der alle defineres gennem primært én følelse. Kaptajn Haddock er temperamentsfuld, Tournesol klog men distræt osv. En del af udfordringen ved at læse manga er brugen af visuel symbolik relateret til følelser. En dråbe over ansigtet, som ret beset er en forvildet sveddråbe, symboliserer flovhed. [...] Et korslignende tegn, der skal forestille pulserende blodårer, betyder raseri og vrede. Personerne har det ofte i panden, men det optræder også i luften over figuren eller på hånden. Følelsesudbruddene giver anledning til momentane stilskift, som kan virke voldsomme sammenlignet med vestlige serier, hvor samme stilart bevares gennem hele historien. En typisk måde at skildre vrede på er gennem overdrevne, karikerede ansigter. [...] Udtrykket superdeform betegner figurerens markant forandrede udseende i situationer, hvor de udviser ekstreme følelser. De forvandles til en miniversion af dem selv, eller deres hænder bliver til afstumpede kugler for at udtrykke, at de er følelsesmæssigt ude af kontrol.” (Marianne Eskebæk Larsen i http://www.kulturstyrelsen.dk/fileadmin/user_upload/Boernelitteratur_i_skolebiblioteket.pdf; lesedato 09.10.13)

“Andre væsentlige visuelle elementer er brugen af baggrundsstreger, lydord og baggrundsmønstre. Mønstrene fungerer som et slags scenisk tapet, der fortæller læseren, hvilken stemning personen er i. De forekommer ofte i shojo-manga og kan være bobler, hjerter, farveklatter osv. [...] En anden væsentlig forskel i forhold til vestlige serier er mangaens langt mere flydende fortælleform. Det meste foregår i realtid, og man ser derfor sjældent regibemærkninger som “samtidig”, “dagen efter”, “imens” osv., der er typiske i vestlige serier. Det føles derfor, som om

scenerne strækkes ud i sammenligning med vestlige serier. Eksempelvis skildres slåskampene mellem Ruffy/Ruffys venner og skurkene i *One Piece* over adskillelige sider. Læseren ser hvert et slag, hvert et stød, hvert et støn. Til sammenligning tager det som regel kun Obelix tre-fire billeder at overmande romerne (*Asterix* af René Goscinny og Albert Uderzo). Den flydende fortælleform kan også blive næsten luftig, som i pigeserien *Fruits Basket*, der har en helt anden struktur, end man normalt ser i vestlige serier. Serien er baseret på dyrekredsen fra kinesisk astrologi, og dens “drømmeagtige” fortælle teknik og symbolik gør, at den vestlige læser ofte ikke er helt sikker på, hvad der foregår.” (Marianne Eskebæk Larsen i http://www.kulturstyrelsen.dk/fileadmin/user_upload/Boernelitteratur_i_skolebiblioteket.pdf; lesedato 09.10.13)

“The idea is that you’re supposed to read manga very, very quickly, making the experience, even more so than usual, partway between reading a book and watching a movie: flip flip flip.” (Dave Sim i Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 46-47) En tydelig “distinction between Japanese and Anglo-American comics is their pacing. The same story that might be told in twenty pages in a traditional English-language comic can unfold over fifty or a hundred pages in a manga. Both motion and emotion can be so slowed down to a moment-to-moment speed, that the time it takes to read seems to equate with the time passing within the story – almost like reading comics in ‘real time’. One practical explanation for this may be that if you’re a manga author, who has to come up with fresh instalments of 12 to 20 pages each week, you don’t want to use up your plot ideas too quickly, so you make them last. It also results in more room to develop characterisation and to convey a richer sense of place, weather and mood.” (Paul Gravett i 2006; <http://www.paulgravett.com/articles/article/manga>; lesedato 18.03.16)

Noen sverdkampscener er helt uten ord, og det kan gå mange sider bare til lyden av sverdene som svinges. Ordløshet brukes som et bevisst fortellergrep, f.eks. hos Goseki Kojima. I kamper kan det være som om et kamera beveger seg rundt de som slåss, og gir en flyt som er nesten filmatisk. Framstillingen av kampen kan gi en eksplosiv virkning.

“Manga could never have become what they are today without the remarkable oeuvre of Tezuka Osamu (1928-1989). Physician, excellent musician, an expert on insects, in Japan this artistic genius remains the best-known *mangaka* of all.” (Koyama-Richard 2007 s. 147)

“Comics are so massive in Japan that they make up nearly 40 per cent of the sales of all publications. Several weekly manga magazines have among the highest circulations of any magazines in Japan. Offering as many as 20 different features in 400 pages for the equivalent of only \$2, *Shonen Jump* achieved record highs of over 6 million copies. Sales like that may be a thing of the past now in post-recession Japan, but *Jump* can still shift 3 million copies every week and that is to a population just over twice that of Britain, roughly half that of America. A few of

these chunky, cheap newsprint manga magazines can be ‘as thick as phone directories’, one or two offering up to one thousand pages, but they are not the end product which most Japanese choose to keep at home. When a year’s worth, 52 issues, of *Jump* stacks up to over 1.4 metres, who has room for them, especially if you’re living in a compact city apartment? Manga magazines are really loss-leaders, a low-cost vehicle to hook readers into following a serial or character. After catching up with their favourites, many casual readers chuck their comics away, or leave them on the train or in a cafe, as throwaway as yesterday’s paper. What the Japanese prefer to buy and put on their shelves, to read and re-read, are the compact, usually paperback books that compile several episodes of a story, shrunk down and printed more sharply on thicker paper. These are commonly in the handy tankobon volumes of around 200 pages. Perennial sellers get reissued in the still smaller bunkobon size of 300 pages or more. Some tell a complete story in a single book but many unfold their tale across multiple volumes and can total hundreds, even thousands of pages. The book format is how manga are ultimately intended to be read, so you can immerse yourself in the flow of storytelling and characterisation.” (Paul Gravett i 2006; <http://www.paulgravett.com/articles/article/manga>; lesedato 18.03.16)

Manga spesielt for gutter kalles “shonen”, for jenter “shojo”, for menn “seinen” og for kvinner “kodomo”.

“A *Yonkoma* (literally, “four-cell”) *Manga*, better known as 4-Koma, is a short comic that consists of four panels arranged vertically from beginning to end. Like western comic strips, they are often found in newspapers, magazines, graphic novels, and other places. 4-Koma can be single-shot gags, or tell a story across several strips. [...] Many Yonkoma are gag versions of full-sized manga, or are based on video games, but some manga are entirely made of Yonkoma installments.” (<http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Yonkoma>; lesedato 12.11.14)

“Manga is a major part of Japan’s publishing industry, accounting for over 25 percent of all printed materials in the country [i 2011]. [...] they are often “utilized not only for entertainment but also to provide simple explanations about difficult matters like history, natural science and social issues. [...] It remains one of the country’s most economically and socially profitable exports and has helped Japan become one of the world’s largest exporters of cultural products. North America is one of manga’s largest foreign markets worth an estimated US\$300 million in early 2011. Sizeable markets also exist in many European and Asian countries. The *Pokemon* series, launched in 1996, is perhaps one of the most profitable manga exports with earnings in excess of US\$150 billion. [...] Of Japan’s estimated 3,000 professional *mangaka*, only around 10 percent earn enough to be able to devote all of their time and energy to their art.” (http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article0003.html; lesedato 26.08.14)

“Japan looks to manga comics to rescue ailing economy. Exporting Japan’s manga and anime heroes could be key to creating half a million jobs and overcoming downturn [...] “Japanese content, such as anime and video games, and fashion draw attention from consumers around the world,” the prime minister, Taro Aso – a self-confessed manga addict – told reporters this week [...] Manga fans lined the streets to support Aso’s bid for the Liberal Democratic party leadership last autumn, and novelty goods bearing his likeness continue to sell well in Tokyo’s “otaku” (geek) district of Akihabara. [...] “Manga used to be regarded as something for children until they were around 15,” manga critic Haruyuki Nakano told Kyodo News last month on the 50th anniversary of two of Japan’s pioneering weekly manga titles. “But baby boomers in postwar Japan kept reading their favorite manga even after they entered college and became adults. That helped make manga widespread in Japanese culture,” Nakano said. While translated Japanese manga are proving popular in the US market, sales at home have been hit by the spread of game consoles and online comics, and the dramatic growth of titles that can be read on mobile phone handsets. The traditional manga market was worth just over 400 billion yen in 2007, down from around 580 billion yen a decade earlier, while sales of e-manga are forecast to rise to over 70 billion yen by 2012.” (<http://www.theguardian.com/world/2009/apr/10/japan-manga-anime-recession> i 2009; lesedato 06.12.13)

På begynnelsen av 00-tallet “Marvel launched an entire new production line, Tsunami, which produced manga-style content for the American and global market, mostly working with Asian or Asian American artists. [...] Marvel calls it “trans-creation,” one step beyond translation.” (Jenkins 2008 s. 112-113)

“*Lone Wolf and Cub* (Kozure Ōkami) is an iconic manga created by Kazuo Koike and Goseki Kojima, describing the adventures of Ogami Ittō, former executioner for the Shogun, and his son Daigorō. Ittō, after being framed for treason against the Shogunate by the Yagyū clan, faced a choice between death and dishonor. Instead, Ittō Took A Third Option: abandon *bushidō* to follow “*Meifumado*” – roughly, either “the way of the demon” or “the road to hell”. He would become a ronin assassin, Walking the Earth while planning his vengeance. And his son Daigorō, due to a Secret Test of Character from his father, now follows the same bloody road. The original manga was published from 1970 to 1976.” (<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Manga/LoneWolfAndCub>; lesedato 23.01.14)

Japaneren Kazuo Umezu er kjent for sine skrekk-mangaer. “Kazuo is the grandmaster of Japanese horror manga. He published his first manga while still at high school and began working professionally in the field after his graduation. His first creations were ‘Betsu-Sekai’ (‘Another World’) and ‘Mori-no-Kyoudai’ (‘The Brother and Sister in a Forest’). He mainly created his works for so-called Kashi-hon, magazines that were not for sale but for rent. He developed his detailed horror style in 1962, when he settled in Tokyo. His works ‘Kuchi ga Mimi made Sake-ru Toki’ (‘The Moment The Mouth Tears to Ears’), ‘Hebi Shoujo’ (‘The Snake Girl’)

and 'Hito-kobu Shoujo' ('A Girl Who Has A Human-faced Lump on Her Cheek') were his first claims to fame as a master in the horror genre." (http://myanimelist.net/people/2777/Kazuo_Umezu; lesedato 10.04.15)

“Jiro Taniguchi er med årene blitt en av de internasjonalt mest anerkjente japanske serieskaperne, eller mangaka som de kalles i hjemlandet, med en over 40-årig karriere som spenner over mer enn 50 verk. [...] *A Walking Man (Arumi Hito, 1992)*, en stillfaren samling noveller om en middelaldrende manns turer i nærmiljøet, presentert nærmest som vilkårlige tverrsnitt av dagliglivet, det som ofte kalles slice-of-life. De nesten ordløse og meditative skildringene om å se det store i det små, har gitt mange et nytt syn på manga: Dette er så langt fra gutteserier à la *Dragon Ball*, såkalte *shonenserier*, som det går an. Samtidig er det umiskjennelig manga. Taniguchis serier er da også blitt identifisert med strømmingen *nouvelle manga*, eller “nymanga”, en slags samlebetegnelse på japanske og europeiske serier med personlige skildringer av livsnære og hverdagslige temaer, utført med både estetiske og litterære ambisjoner.” (Hans Ivar Stordal i <http://hansivarstordal.no/2014/11/04/jiro-taniguchi-manga-med-vestlig-touch/>; lesedato 04.12.14)

“Mangamesteren Jiro Taniguchis seneste utgivelse på dansk er en stilfærdig lystvandring gjennom Tokyos kvarterer og millionbyens mange spisesteder. Den ensomme gourmet gjør ikke meget væsen af sig, men fokuserer med zen-agtig ro på måltidet som intimt rum. [...] *Den ensomme gourmet* består af 18 korte historier, løsrevne måltidsskildringer i en travl forretningsmands hverdag. Et besøg på en koreansk restaurant, indbagt blæksprutte fra en vogn på gaden, en karryret til en baseballkamp, en tur i supermarkedets velassorterede afdeling for færdigretter. Og hovedpersonen er sulten. Helt enormt sulten, faktisk. Han spiser og spiser og bestiller og bestiller. Altid alene overvurderer han ofte sin egen sult, men tygger sig alligevel fornøjet, forpustet eller fortunlet gennem den ene delikatesse efter den anden. [...] Taniguchi [...] har siden 1994 arbejdet på serien om den ensomme gourmet sammen med forfatteren Masayuki Kusumi. Og *Kodoku no Gourmet*, som serien hedder på japansk, er endda også filmatiseret som tv-serie med høje seertal. Og i det hele taget hænger mad og manga sammen. I Japan er mad-manga nemlig en populær subgenre, der både omfatter kokebogsmangaer og bøger, hvor mad og madlavning er omdrejningspunktet i plot og handling. Med titler som *Addicted to Curry*, *Bambino!* og *Gourmet Girl Graffiti* er der utallige titler rettet mod så forskellige målgrupper som unge skolepiger og ældre mænd. [...] Den store kvalitet i de korte historier er i stedet de sociale og samfundsmæssige forskydninger og forskelle, der afslører sig selv som små nuancer i måltiderne. [...] *Den ensomme gourmet* er en oprigtig skildring af måltidet, ikke som social begivenhed, men snarere som ritual. For hovedpersonen bliver måltidet et intimt rum, hvor erindring og sanselighed forenes og hvor maden trækker tråde tilbage til fortiden.” (Felix Rothstein i <http://atlasmag.dk/kultur/bøger/hele-verden-i-en-dumpling>; lesedato 07.08.18)

Iyashikei eller iyashi-kei er stressreducerende manga, som skal berolige og lindre. Ordet er “Japanese for “healing”, a term used for anime and manga created with the specific purpose of having a healing or soothing effect on the audience. Works of this kind often involve alternative realities with little to no conflict, emphasizing nature and the little delights in life. If anybody talks about a “Moe” genre about cute girls doing cute things, it may very likely be in this genre. Even though many iyashikei creations seem to have a strong escapist basis, the goal is not only to offer a means of getting away from daily worries, but to let the audience embrace a calming state of mind. As these works tend to involve normal people in normal situations, [...] [sjangeren] overlaps with Slice of Life.” (<http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Iyashikei>; lesedato 11.06.18)

“De mange serier om eksamenspres og kontormiljø er særlige for Japan, men ellers finder man massevis af velkendte genrer som science fiction, horror, komedie, romantik, historiske dramaer osv.” (Marianne Eskebæk Larsen i http://www.kulturstyrelsen.dk/fileadmin/user_upload/Boernelitteratur_i_skolebiblioteket.pdf; lesedato 09.10.13) Det finnes også mange biografiske mangaer, f.eks. om Marie Antoinette og Beethoven (Koyama-Richard 2007 s. 170-171).

“Spør du japanere om hvordan de lærte om krigen, er manga og anime deres viktigste kilder til historisk kunnskap.” (*Klassekampens* bokmagasin 13. oktober 2012 s. 2) Roman Rosenbaum var i 2012 redaktør for verket *Manga and the Representation of Japanese History*, som “explores how graphic art and in particular Japanese manga represent Japanese history. The articles [i boka] explore the representation of history in manga from disciplines that include such diverse fields as literary studies, politics, history, cultural studies, linguistics, narratology, and semiotics. Despite this diversity of approaches all academics from these respective fields of study agree that manga pose a peculiarly contemporary appeal that transcends the limitation imposed by traditional approaches to the study and teaching of history. The representation of history via manga in Japan has a long and controversial historiographical dimension. [...] The contributors to this volume elaborate how manga and by extension graphic art rewrites, reinvents and re-imagines the historicity and dialectic of bygone epochs in postwar and contemporary Japan.” (<http://search.lib.virginia.edu/catalog/u5932443>; lesedato 28.10.14)

I Tokyo arrangeres tegneseriemessene Kaigai Manga Festa og Comitia. “Det klart mest iøynefallende er imidlertid Comitia, og de tusenvis av amatørtegneserierskaperne som frambyr sine egenproduserte hefter, bøker og trykk bak de sirlig oppstilte radene med bord som fyller resten av den flere fotballbaner store hallen. [...] Her finner man bord etter bord med storøyd, karikerte figurtegninger ute av stand til å formidle annet enn de mest banale menneskelige følelser, og flere amatørmessige skildringer av gigantiske kamproboter, passivaggressivt amorøse tenåringer og barnaktig entusiastisk pornografi” (*Klassekampens* bokmagasin 1. februar 2014 s. 4-5).

“En historisk varm oktoberdag i fjor befant jeg meg i tegneseriebutikken Kinokuniya Forest i Shinjuku i Tokyo. Jeg hadde satt meg fore å utvide mine kunnskaper om japanske matlagingsserier, ut fra en tanke om at det er denne undersjangeren som best illustrerer tegneseriemediets plass i den japanske kulturen. I et forsøk på å kommunisere effektivt holdt jeg opp et eksemplar av magasinet Comic Beam, hvis omslag viste en mann som tilberedte en porsjon ris, og ba ekspeditøren vise meg mer av det samme. Den unge kvinnen viste meg til en hylle full av bøker pakket i plastikk, og mens vi på stotrende engelsk forsøkte å enes om hvorvidt disse seriene faktisk handlet om tilberedning og spising av mat, avbrøt hun plutselig seg selv og spurte om jeg utelukkende var interessert i tegneserier om frokost, eller om jeg også ville se på tegneserier om andre måltider. Da jeg nikket bekreftende til det siste, geleidet hun meg gjennom butikken til det som så ut til å være seksjonen for tegneserier om middag og kveldsmat. [...] “Oishinbo” er blant de mest populære matseriene [med oversatte titler som *Japanese Cuisine* og *The Joy of Rice* fra denne serien].” (Aksel Kielland i *Klassekampens* bokmagasin 1. februar 2014 s. 4)

Oishinbo-serien “handler om den unge matskribenten Shirō Yamaoka, som sammen med kollegene i avisa Tzai News skal komponere “den ultimate menyen” av alt den kulinariske verden har å by på. Ubeleilig nok skal hans far gjøre det samme for en konkurrerende avis, og serien har derfor form av en evig konkurranse mellom de to, hvor den ødipale spenningen i far/sønn-relasjonen til enhver tid tilpasses hva slags mat serieskaperne Tetsu Kariya og Akira Hanasaki ønsker å rette fokus mot. Slik tradisjonen er i japanske tegneserier, tegnes menneskene i “Oishinbo” med en enkel og karikert strek, mens andre elementer – som maten – gjengis med svært detaljert og naturalistisk skravering. “Oishinbo” er delt opp i korte kapitler, som alle følger mer eller mindre samme mal: Yamaoka setter seg fore å studere én spesifikk rett eller råvare, hvorpå denne prosessen flettes sammen med et innslag av mellommenneskelig drama, før det hele ender med at Yamaoka eller en annen autoritetsfigur forklarer den korrekte måten å tilnærme seg den gjeldende kulinariske problemstillingen. [...] I tråd med japanske kulinariske tradisjoner, er “Oishinbo” utsøkt ærbødig og presis i sin tilnærming til råvarer og tilberedningen av retter, og i dens presentasjon av kokekunsten aner man konturene av en erkejapansk filosofi som befatter seg med spørsmål om menneskets plass i universet og dets relasjon til naturen og elementene. “Oishinbo” og de mange andre lignende seriene om baking, vin og gastronomi er imidlertid først og fremst underholdningstegneserier rettet mot et japansk allmennpublikum. Og selv om 30-årsjubileet feires med en atypisk episode som kritiserer myndighetenes håndtering av Fukushima-ulykken og byr på en slags forsoning mellom far og sønn, er det vanskelig å lese “Oishinbo” uten å tenke på bølgen av formulaiske matlagings-realityprogrammer som det siste tiåret har slått inn over vestlige breddegrader. [...] Samtidig er det unektelig et tankekors at kulturen som i størst grad har omfavnet tegneserien som kunstform også er den hvor formspråket utfordres og utforskes minst.” (Aksel Kielland i *Klassekampens* bokmagasin 1. februar 2014 s. 5)

“In Japan, manga – or comic books – have, for more than four decades, been an important medium of cultural expression; more than one billion are sold every year, including titles dedicated to food, travel, sports, business, education, and, of course, sex. [...] The early tales were long and beautifully crafted, and the sex – although hinted at – was rather demurely pictured. In the late 1970s, however, thousands of primarily female manga fans began to converge at “comic markets” all over Japan where they both bought and sold their own amateur manga. A favorite topic for these amateurs was boy love; but, unlike the earlier stories, they tended to emphasize sex at the expense of the story line, which gave rise to the acronym YAOI, taken from the first characters of the phrase “no resolution, no point, no meaning.” Publishing houses were not slow to realize that some of these amateur artists had talent and that YAOI was potentially profitable. June (1978), Japan’s first commercial YAOI title, was a huge success and was soon followed by many imitators. In the mid-1990s June was selling between 80,000 and 100,000 copies a month, more than twice the distribution of Japan’s top gay magazine, Badi. The amateur manga movement is still alive and well and has spread on to the internet, which hosts thousands of sites dedicated to boy love as well as a smaller number featuring girl love (shojo ai). However, longer boy-love stories remain popular, such as Akimi Yoshida’s nineteen-volume *Banana Fish* (1985-1994), which includes scenes of male homosexuality and transvestism set in New York’s gangland. [...] the first attempt to deal with AIDS in any literary medium in Japan was Akisato Wakuni’s *Tomoi*, about a gay Japanese doctor working in New York, which was serialized in the mid-1980s in the women’s manga *Petite Flower*.” (Mark McLelland i <http://www.glbtc.com/arts/manga.html>; lesedato 12.11.05)

“[M]angalæsere også ofte er mangategnere, og dialogen med læserne er i det hele taget karakteristisk for mangakulturen. I *One Piece* er forfatteren Eiichiro Oda eksempelvis til stede mellem kapitlerne, hvor han kommenterer på og gengiver nogle af de mange mails/breve fra læserne. [...] Læsning af manga er ofte forbundet med selv at tegne og at deltage i de årlige festivaler J-popcon og Genki, der præsenterer manga, anime, cosplay (sammenrækning af “costume” og “role-play”) og andre ting fra den japanske popkultur. Alt sammen giver det den unge læser en total kulturel oplevelse, hvilket, sammen med følelsen af at være del af et veldefineret kulturelt fællesskab, formentlig har været medvirkende til mangaens succes. Det vidner samtidig om, hvordan kulturen adresserer barnet som forbruger – uagtet de etiske idealer, man også finder i mainstreammanga.” (Marianne Eskebæk Larsen i http://www.kulturstyrelsen.dk/fileadmin/user_upload/Boerne_litteratur_i_skolebiblioteket.pdf; lesedato 09.10.13)

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgængelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>