

Herbert Schwaab

## Sammelrezension: Anime

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13617>

Veröffentlichungsversion / published version  
Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schwaab, Herbert: Sammelrezension: Anime. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 37 (2020), Nr. 1, S. 90–94. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13617>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

*Sammelrezension: Anime*

**Thomas Lamarre: The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media**

Minneapolis/London: The University of Minnesota Press 2018, 424 S., ISBN 9781517904500, EUR 26,-

**Christopher Bolton: Interpreting Anime**

Minneapolis/London: The University of Minnesota Press 2018, 336 S., ISBN 9781517904036, EUR 24,50

Mit *The Anime Machine* (Minneapolis/London: University of Minnesota Press) hat Thomas Lamarre 2009 eine wichtige Arbeit herausgebracht, die den Anime im Anschluss an Gilles Deleuze als ‚Maschine‘ zu denken versucht, als einen technologischen und ästhetischen Komplex sowie eine Kraft des bewegten Bildes, das basierend auf den Verfahren der limitierten Animation einen eigenen Raum, eine eigene Zeit und Darstellungen der Welt hervorbringt. Dieses Buch ist äußerst instruktiv, geht es beispielsweise darum, zu verstehen, wie in der Animation mit der Verschiebung von Folien gearbeitet wird, um Bewegungseindrücke zu erzeugen, wie Immobilität in Bewegungsdarstellungen integriert werden kann, die sich von realfilmischen Bewegungseindrücken unterscheiden und sich durch ein Durchbrechen der sensomotorischen Schemata der Anime als eine audiovisuelle Form manifestiert, was sich tatsächlich sehr gut mit Deleuzes Begriff des Zeitbildes verstehen lässt. Die Lesenden lernen daher von diesem Werk von Lamarre nicht nur medienphilosophische Deutungen des Anime, sondern zusätzlich sehr viel über dessen Ästhetik, Gestaltung und einzelne Anime kennen.

Im Vergleich dazu ist die Lektüre von *The Anime Ecology*, das neue Werk von Lamarre, nun eher enttäuschend. Ähnlich lang und umfangreich, auch im Format dem Vorgängerwerk sehr ähnlich gestaltet, scheint es den Versuch zu machen, *The Anime Machine* und seine Ambitionen noch zu übertreffen und die Reichweite einer Theorie, die sich aus dem Anime als Form ableiten lässt, noch weiter auszudehnen, was diese Arbeit aber ausufern lässt. *The Anime Ecology* legt den Fokus auf den Fernsehanime und betrachtet ihn als Möglichkeit, das Medium Fernsehen an sich, aber auch eine weitreichende transmediale Infrastruktur zu verstehen, die sich beim Anime in unzähligen Franchises und vielen weiteren transmedialen Phänomenen offenbart (vgl. S.1). Lamarre möchte eine Ansicht vertiefen, die mit dem Fernsehanime verbunden ist, nämlich dass die Geschichte der Konvergenz und der Transmedialität nicht erst mit digitalen Medien beginnt, sondern weit zurückreicht in die japanische Medien- und Fernsehgeschichte, die schon immer (im Anime seit den frühen 1960er Jahren) Koppelungen von Fernsehserien, Konsumprodukten und Werbung gekannt hat.

Auch hier fungiert die ‚anime machine‘ als ein Katalysator und Initiator dieser transmedialen Entwicklungen.

Was das Buch interessant macht, ist vor allem der Versuch, Fernsehen als zentral für die Veränderungen zu betrachten, die mit den neueren Medien einhergehen, und nicht als Medium, das von einer digitalen Medienkultur abgelöst wird. Lohnend sind auch die Einblicke in die japanische Mediengeschichte, etwa wenn wir die Geschichte des japanischen Fernsehens und dessen Beziehung zu den Digitalisierungsprozessen der Medien kennenlernen (vgl. Kapitel 6 und 7). Was die Lektüre aber anstrengend macht, ist der Versuch, die Anime-Ökologie als Ankerpunkt für eine Auseinandersetzung mit Effekten von Medien auf die Menschen und ihre Wahrnehmung zu nutzen. Hierbei wird ständig eher zwanghaft und auch auf etwas ermüdende Weise versucht, Anime mit den Großtheoretikern wie Gilles Deleuze, Felix Guattari, Michel Foucault oder Jacques Lacan, aber auch erst in jüngster Zeit diskutierten Theoretikern wie Jacques Rancière oder Gilbert Simondon zusammenzudenken.

Hintergrund dieser Auseinandersetzung und Leitmotiv dieses Buches ist der sogenannte Pokémon-Schock von 1997 (vgl. S.33), als die Ausstrahlung einer Episode dieser Animeserie bei jungen Zuschauern und Zuschauerinnen epileptische Anfälle ausgelöst haben soll. Dieser Moment, auf den im Band immer wieder rekurriert wird, bietet den Anlass dazu, über die neuropsychologischen Effekte nachzudenken, die durch die spezifischen Folgen

des Zusammenschlusses von Anime mit der Technologie und Institution des Fernsehens produziert werden, über Konzepte der Zuschauer\_in, über medienkritische Diskurse und in der Gesellschaft zirkulierende Ängste vor dem Fernsehen und vieles mehr. Dieser Ansatz ist durchaus interessant und wird äußerst material- und theoriereich behandelt. So setzt sich Lamarre zum Beispiel mit einzelnen Animeserien und -franchises auseinander, und versucht mit ihnen diese neue Medienökologie und ihre Effekte zu perspektivieren. Das gelingt ganz gut, wenn die Serie *Crayon Shin-chan* (1990-2010) diskutiert wird, deren transformative Hauptfigur weder Kind noch Erwachsener ist (vgl. S.238). Hier werden unter anderem Wirkungen des Fernsehens in Frage gestellt und mit der eigenwilligen Hauptfigur ein eigenartiger Vertreter des von den *Cultural Studies* konzipierten aktiven Publikums gezeichnet. Im Franchise und der ästhetischen Differenz zwischen Fernseh- und Film-anime werden produktive Prozesse von Divergenz erkannt und Henry Jenkins alles vereinigende Konvergenzfantasie erfolgreich in Frage gestellt (S.244).

Aber in anderen Kapiteln ist das Buch auch sehr anstrengend, bisweilen verwirrend zu lesen; es fällt nicht immer leicht, zu verstehen, auf was Lamarre eigentlich hinauswill: Der Versuch, den Thesen durch Theorien Autorität zu geben, trägt häufig eher zur Verwirrung bei und wirkt etwas wahllos, wenn etwa auf Seite 48 so unterschiedliche Theoretiker\_innen wie Elizabeth Grosz, Judith Butler, Bruno Latour, Friedrich Kittler oder Isabelle Stengers

in einem einzigen, kleinen Abschnitt zitiert werden. Dennoch gelingt es dem Werk, immer wieder neue Perspektiven auf den Anime und die audiovisuelle Kultur zu eröffnen und vielleicht bedarf es noch mehr Lektüren, um *The Anime Ecology* besser verstehen und abschließend beurteilen zu können, was es tatsächlich zu leisten vermag.

Etwas einfacher, aber ebenso gestützt auf eine lange Reihe mittlerweile klassisch gewordener Ansätze wie die von Michel Foucault, Jean-François Lyotard, Roland Barthes, Vivian Sobchack, Judith Butler oder Donna Haraway operiert der Band *Interpreting Anime* von Christopher Bolton. Auch sein Ziel ist es, den Anime als Genre ernst zu nehmen und seine Objekte als Texte auszuweisen, die mit allem Aufwand und allen Theorien auf produktive Weise diskutiert werden können und sollen. Bolton betont, dass seine Lesarten, im Gegensatz zu vielen anderen Auseinandersetzungen, immer auch die Ästhetik und die Medialität des Anime in den Blick zu nehmen versuchen (vgl. S.4).

Er organisiert seine Lesarten von Animeklassikern wie *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* (1995), *Millennium Actress* (2001) oder *Howl's Moving Castle* (2004), aber auch unbekannteren Werke wie *3x3 Eyes* (1991 und 1992), die für Videoveröffentlichungen und Fernsehen produziert wurden, immer über die Diskussion ihrer Beziehungen zu einem anderen Medium. So stellt er *Ghost in the Shell* in Kontrast zum klassischen japanischen Marionettentheater (vgl. Kapitel 3), oder vergleicht den Anime *Akira* mit der gleichnamigen Manga-

Reihe (1982-90) und deckt dabei die medial bedingten Unterschiede als konstitutive Merkmale beider Objekte auf (Kapitel 1). In diesem Fall und auch in den anderen Lesarten, die immer ein Kapitel des Bandes einnehmen, funktioniert der Anspruch sehr gut, Ästhetik und Narration zusammenzudenken: So behandelt Bolton die Frage, ob *Akira* eher als Auseinandersetzung mit dem japanischen Trauma der Atombombe zu betrachten ist (S.27f.), oder als zynischer, postmoderner Text, der keine Möglichkeit bietet, für eine Politik vereinnahmt zu werden, sondern nur die Verlorenheit des Subjektes darstellen kann (S.34f.). In dieser Auseinandersetzung lernen wir sehr viel über die japanische Kulturgeschichte und einen widersprüchlichen Opferstatus kennen, weil häufig die Rolle Japans als Aggressor verkannt wird.

Für Bolton sind aber diese Widersprüche auch ein Kennzeichen für eine bestimmende Eigenschaft des Anime, auf Gegensätzen aufgebaut zu sein. Bei ihm ist dies vor allem der Gegensatz zwischen Immersion und Distanz (S.27). Hier schließt Bolton auch an Lamarre an, wenn er etwa betont, wie dieser Kontrast mit dem Wechselspiel von Bewegung und Stillstand in der limitierten Animation korrespondiert und der Anime generell die Tendenz dazu habe, seine Darstellung immer wieder zu unterbrechen. Bolton gibt diesem Aspekt, den er etwas zu penetrant als ‚Prozess des Oszillierens‘ bezeichnet, an vielen Stellen Bedeutung. So korrespondiert die Ambivalenz, die *Akira* auszeichnet, auch mit einer Ästhetik des begrenzten Blickes,

wenn die Hauptfigur Tetsuo mit dem Motorrad durch die Nacht fährt und das Licht immer nur einen kleinen Abschnitt der Straße erhellt (vgl. S.53). Dieser begrenzte Blick unterscheidet sich allerdings signifikant von einem weitreichenden, detaillierten Blick auf die geografischen Details der Stadt im parallel veröffentlichten Manga und zeigt auch die Limitationen der graphischen Gestaltung im Anime auf. Im Anime offenbart sich der Verlust von Orientierung, im Manga ist die Verortung der Figuren und der Lesenden möglich (vgl. S.53). Ein Oszillieren, das analog zum grundsätzlichen Oszillieren des Anime zwischen Immersion und Distanz ist, findet Bolton in jedem der interpretierten Werke wieder: *Patlabor 2* (1993) wird Vivian Sobchack folgend als Oszillieren zwischen dem cinematischen, körperlichen und dem elektronischen, körperlosen Blick gelesen (vgl. S.60 und 66). Dass *Patlabor 2* diesen Unterschied auch in seiner Ästhetik reflektiert, wird an einer Reihe von Einstellungen gezeigt, die den Blick eines Mediums imitieren, wenn wir etwa durch das Auge einer Überwachungskamera auf eine Szene zu blicken scheinen (vgl. S.88). In *Ghost in the Shell* identifiziert er ein Wechselspiel von Emotion und Künstlichkeit im Zusammenhang mit der Hauptfigur eines weiblichen Cyborgs, die auch das klassische japanische Puppentheater *Bunraku* auszeichnet (vgl. S.124), was Bolton als Kommentar zum Cyborg-Feminismus von Donna Haraway versteht. *Millennium Actress* wiederum liest sich wie ein Kommentar zu Judith Butlers

Gendertheorie und liefert ähnlich wie diese keine Auflösung des Widerspruchs, eine geschlechtliche Identität zu produzieren, in dieser Produktion aber ein Subjekt zu sein, dass von Sprache und Gesellschaft produziert wird. Der Film ist nicht nur ein spielerisches Potpourri der vielen von einem weiblichen Star verkörperten Rollen, die Satoshi Kon scheinbar zentrumslos aneinanderreicht, sondern stellt auch die Künstlichkeit dieser stereotypen Bilder als Produkte der japanischen Kultur und Gesellschaft heraus (vgl. S.188f).

Es spricht für die Stringenz des Zuganges von Bolton, dass er den Band mit der Interpretation von *Howl's Moving Castle* von Hayao Miyazaki enden lässt. Miyazakis Abgrenzung vom Anime, den dieser vorwiegend mit billigen Fernsehproduktionen und der limitierten Animation assoziiert, führe auch dazu, dass es in diesem (und anderen) Filmen von ihm auch nicht das Wechselspiel zwischen Immersion und den künstlichen, reflexiven Momenten gibt, die dieses Unterbrechen bietet. Stattdessen fordern sie von den Zuschauenden eher eine komplette Immersion in die von ihm gebauten Welten (S.238). Bolton betont hier eine Besonderheit, aber auch eine Limitation von Miyazakis Filmen, die ihn von den anderen besprochenen Anime und der von ihnen ermöglichten Distanz unterscheidet. Miyazakis Hang zur Immersion manifestiert sich in seiner Adaption eines Kinderbuches unter anderem darin, dass er konsequent alle selbstreflexiven Aspekte der literarischen Vorlage weglässt und umdeutet.

So beweist Christopher Bolton ähnlich wie Thomas Lamarre, dass der Anime sich bestens dafür eignet, über Effekte der Medienkultur, über Geschlechterpolitiken und nicht zuletzt auch über wissenschaftliche Theorie nachzudenken. Denn bei beiden wird dankenswerterweise auch die Möglichkeit genutzt, Theorien durch

den Blick des Anime besser zu verstehen und ihnen Bedeutung zu geben, und nicht etwa nur Theorien zu gebrauchen, um einen Anime lesbar zu machen, der dieses Lesbarmachen heute schon längst nicht mehr braucht.

*Herbert Schwaab (Regensburg)*