

Herbert Schwaab

Bereichsrezension: Japanische Populärkultur

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7646>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schwaab, Herbert: Bereichsrezension: Japanische Populärkultur. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7646>.

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/>

Bereichsrezension: Japanische Populärkultur

Rayna Denison: Anime: A Critical Introduction

London/New York: Bloomsbury 2015 (Film Genres), 191 S., ISBN 9781847884794, USD 23,99

Casey Brienza: Manga in America: Transnational Book Publishing and the Domestication of Japanese Comics

London/New York: Bloomsbury 2016, 214 S., ISBN 9781472595874, GBP 17,99

Northrop Davis: Manga & Anime Go to Hollywood: The Amazing Rapidly Evolving Relationship between Hollywood and Japanese Animation, Manga, Television, and Film

London/New York: Bloomsbury 2016, 410 S., ISBN 9781623561444, GBP 17,99

Michiko Mae, Elisabeth Scherer, Katharina Hülsmann (Hg.): Japanische Populärkultur und Gender: Ein Studienbuch

Wiesbaden: Springer VS 2016, 308 S., ISBN 9783658100629, EUR 49,99

Es gibt einige wissenschaftliche Werke, die es schaffen, die Auseinandersetzung mit japanischen Manga und Anime nicht darauf zu reduzieren, Auskunft über eine Populärkultur zu geben, die manchen noch eher unbekannt und randständig erscheinen mag, sondern die diese Auseinandersetzung mit grundsätzlichen Fragen der Medienkultur zu verknüpfen verstehen und zur medienwissenschaftlichen Theoriebildung beitragen. Thomas Lamarre bietet etwa mit *The Anime Machine* (Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2009) eine Medientheorie des Anime und stellt mit seiner Auseinandersetzung mit der *limited ani-*

mation einen alternativen Umgang mit Bild, Zeit und Bewegung im Anime heraus. Marc Steinberg wiederum verbindet in seiner Studie *Anime's Media Mix* (Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2012) den veränderten Objektcharakter einer neuen Medienkultur mit der Geschichte des Anime – vor allem in den Kapiteln zu transmedialen Effekten der frühen Anime-Serie *Astro boy* (1963-1966), deren Merchandisingprodukte Fragen zur Grenze zwischen Medien als immateriellen Trägern von Inhalten und Medien als Objekten aufwerfen. Ian Condry koppelt in seiner Studie *The Soul of Anime* (Durham: Duke UP,

2013) die Beschäftigung mit Animeserien an eine ethnografische Auseinandersetzung mit neuen Formen der Kreativität und einer neuen Produktionskultur, bei der etwa die Grenze zwischen Fan und Produzierenden tatsächlich auf signifikante Weise überschritten wird.

Die vorliegenden Monografien aus dem Bloomsbury-Verlag sowie die bei Springer VS veröffentlichte Aufsatzsammlung *Japanische Populärkultur und Gender* sollen auch daran gemessen werden, wie es ihnen gelingt, eine medienkulturwissenschaftliche Erkundung dieses Terrains mit Begriffs- und Theoriebildung zu verknüpfen und damit neben dem Fan und den Fachkundigen noch weitere Lesende für diese Beiträge und für die japanische Populärkultur zu erschließen. Das gelingt, so viel ist festzuhalten, unterschiedlich gut.

So spricht die Studie *Anime: A Critical Introduction* von Rayna Denison mit dem Titel etwas anderes, als letztlich geliefert wird: keine allgemeine Einführung in die Geschichte des japanischen Animationsfilms, sondern eine Auseinandersetzung mit Genrebildung im transkulturellen Migrationsprozess. Das methodische Vorgehen bei Denison beruht auf einer Auseinandersetzung mit dem Diskurs, der die Genrebildung begleitet (vgl. S.5). Daher geht es weniger um die jeweils untersuchten Genres – einzelne Kapitel widmen sich dem Science-Fiction- oder Horror-Anime, den Filmen des Studio Ghibli oder den Einflüssen bestimmter Medienformate auf die Entwicklung der Animegenres – sondern darum, wie über Anime gesprochen und geschrie-

ben wurde, vor allem aber wie auf diese Weise durch das Publikum die Genres konstruiert wurden (vgl. S.17). Denison mag in ihrer Arbeit immer wieder auch Aspekte der Ästhetik des Animes, etwa in Bezug auf die Darstellung des Körpers und von Sexualität, in den Blick nehmen, sie interessiert sich aber mehr für den Effekt der Körperdarstellung auf die Debatten über Anime unter Kritiker_innen und Publikum. Ebenso gerät eine kleine, griffige Skizze der Geschichte der Animeproduktion in Japan und ihrer Adaption in den USA zu einer Auseinandersetzung mit den Produktionszwängen der US-Fernsehserien und ihrem Einfluss auf diese Produktionen (vgl. S.83), was wiederum eine wichtige Rolle bei der Konstruktion von Genrekategorien des Anime spielt. Dass die Aneignung und die Diskussion von Anime durch die Fans zentral für die Genrebildung ist, macht Denison auf überzeugende Weise in einem Kapitel deutlich, das sich mit der Unterscheidung der Genres *shōnen* (für junge männliche Zuschauer) und *shōjo* (für junge weibliche Zuschauerinnen) beschäftigt. Sie zeichnet die zufälligen Wege nach, wie Anime in die USA gekommen ist (über Sender für die japanische Diaspora) und beschreibt die intensiven, mit Sendungsbewusstsein verbundenen Aktivitäten früher Fans, die ihre geliebten Texte für westliche Zuschauernde erst zugänglich gemacht haben (bspw. als Kopien selbstaufgenommener Sendungen auf Video [vgl. S.86]). Diese Fans und early adopters nehmen Anime und seine unterschiedlichen Ausformungen sehr ernst, und diese Formation weist damit auch eine

sehr laborierte Genrediskussion auf. Allerdings wirken die Verbindungen, die Denison hier findet, mitunter reichlich konstruiert: So identifiziert sie beispielsweise wenig überzeugend in Mack Sennetts Slapstickkomödien der ‚Keystone Cops‘ aus den 1910er Jahren einen Vorläufer für die Animeserie *Mobile Police Patlabor* (1988-1989), nur weil beide sich auf humorvolle Weise mit einer Gruppe Polizisten beschäftigen (vgl. S.98).

In der Reihe „Film Genres“ von Bloomsbury veröffentlicht, zeigt diese Arbeit Limitationen einer erschöpfenden und zu genauen Genrediskussion, die am Ende gar nicht so viel abwirft, weil aufgrund des kurzen Reihenformats weder genug Raum dafür da ist, einzelne Genres des Anime zu beleuchten, noch dafür, eine auch für andere Bereiche der Medienwissenschaft überzeugende und produktive Diskussion zu eröffnen.

Gelungener in dieser Hinsicht ist *Manga in America* von Casey Brienza. Auf den ersten Blick enttäuscht diese soziologisch ausgerichtete und auf vielen Interviews mit im amerikanischen Manga-Verlagswesen Tätigen basierende Arbeit, weil auch sie letztendlich wenig zu einzelnen Manga zu sagen hat. Wer sich in diesem Feld nicht so gut auskennt, wird diese Expert_innen-diskussion von Adaptionprozessen, die hier mit dem Begriff der Domestizierung im transnationalen Rahmen (vgl. S.37) erfasst werden sollen, wenig interessant finden. Im Laufe der Lektüre überzeugt aber der sehr genaue Blick auf die Produktionsprozesse von Manga-adaptionen in den USA als ein medien-

und kulturwissenschaftlicher Blick auf Bedingungen des kreativen Arbeitens in der Medienindustrie. Die Lesenden lernen die Geschichte des Entstehens einer US Manga-Industrie als kulturelles Feld im Sinne Pierre Bourdieus kennen, dessen Entwicklung mit dem Erfolg von *Sailor Moon* (1992-1997) und später mit Mangaserien wie *Naruto* (1999-2014) oder *One Piece* (1997-) in den 1990er Jahren begann. Informativen zu amerikanischen Mangaverlagen wie Viz Media, Kodansha Comics oder Yen Press werden geboten sowie zu den Regularien der Lizenzierung, aber auch zu neuen Formen des Publizierens, die sicherstellen sollen, dass anspruchsvolle und interessante Manga, die nur ein Nischenpublikum finden können, auf digitalen Plattformen oder durch Crowdfunding veröffentlicht werden können. Aber es ist es vor allem die genaue Analyse der „labor of domestication“ (S.113), einer häuslichen Tätigkeit prekärer Existenzen ohne Sicherheiten und ausreichendes Auskommen, die *Manga in America* interessant macht und den vielen kreativen Beteiligten ein Gesicht gibt: „It would, in my view, hardly be an exaggeration to say, that the US-manga publishing field depends upon youth, energy, and total commitment of its many laborers. Without the nearly superhuman effort they put into the transnational production of culture, it would not exist“ (S.112). Gründe dafür, warum diese Arbeit geleistet wird – etwa neoliberale Formen der Selbstausbeutung, die Autor_innen wie Marc Andrejevic oder Angela McRobbie (vgl. S.131) beschrieben haben, kann Brienza nur andeuten.

Am überzeugendsten scheint ein Argument zu sein, in dem sich die Fanaktivitäten einer neuen, kollaborativen, digitalen Medienkultur und das Expertentum der Mitarbeiter_innen der US-Manga-Industrie vermischen: Es geht nicht um den Wunsch, kulturelle Vermittlungsarbeit zu leisten, sondern um das Gefühl, an etwas beteiligt zu sein und die Ergebnisse in der Produktion kultureller Güter kontrollieren zu können (vgl. S.133). Brienzas Studie kann somit dem Konzept einer partizipativen Kultur, das mitunter zu oberflächlich verwendet wird, tatsächlich Bedeutung geben.

Manga & Anime Go to Hollywood von Northrop Davis ist ein eher bizarres und wenig medienwissenschaftliches Werk. Das deutet sich bereits mit dem sperrig-barocken Untertitel der Publikation an, setzt sich in einem wohl didaktisch gemeinten, unruhigen Layout fort, bei dem in den unzähligen, unterschiedlich formatierten Zwischenüberschriften Thesen und Fragen formuliert werden. Am meisten irritiert allerdings die narzisstische Neigung des Autors – etliche Fotos zeigen ihn im Urlaub in Japan, und in vielen Bildunterschriften und Bemerkungen stellt er seine eigenen Leistungen und die seiner vielen Student_innen, die seine Manga- und Anime-Klasse besuchen, heraus. Zwischen den unzähligen, teils willkürlich ausgewählten Illustrationen und teils interessanten Expert_inneninterviews findet sich tatsächlich manchmal auch Wissenswertes über Manga und Anime und ihren Einfluss auf die amerikanische Kultur. Davis nutzt aber neben

einigen kanonisierten und bekannten Werken der Manga- und Animeforschung meist nur Internetquellen, ihm fehlen theoretische Bezugspunkte und eine stringente Argumentation. Diese skurrile Arbeit lässt sich auch aus diesen Gründen als medienwissenschaftliche Publikation nicht ernst nehmen – es bleibt ein Rätsel, wie es dieses Irrlicht durch das Lektorat eines so großen und renommierten Verlages geschafft hat.

Der von Michiko Mae, Elisabeth Scherer und Katharina Hülsmann herausgegebene Band *Japanische Populärkultur und Gender* unterscheidet sich als Aufsatzsammlung und mit der Bindung an Genderthemen deutlich von den anderen Publikationen. Mae und Scherer haben bereits mit der Herausgabe des Essaybands *Nipponspiriation* (Wien/Köln/Weimar: Böhlau, 2013) große Beiträge zur Erforschung der japanischen Populärkultur und ihrer Rezeption im Westen geleistet; Scherer ist zudem Autorin von *Spuk der Frauenseele* (Bielefeld: transcript, 2011), einer ausgezeichneten Studie zum Geistermotiv im japanischen Kino. Die Autor_innen dieses Bandes, die fast alle aus den Japanstudien stammen, öffnen kenntnisreich den Blick auf ein weites Feld der japanischen Populärkultur. Die Perspektive und theoretische Ausrichtung ist sehr klar, aber nicht neu: Gendertheorien, die mit Judith Butler die Produktivität und Wandelbarkeit von geschlechtlicher Identität herausstellen oder mit den Cultural Studies ein widerständiges und transformatives Potenzial der Populärkultur und ihrer Rezeption zuordnen. Das spielt

beispielsweise eine Rolle, wenn es in dem Beitrag von Mae darum geht, den an Leserinnen gerichteten *shōjo*-Manga als subversiven Raum für Genderexperimente zu betrachten (vgl. S.23). Ein weiteres Beispiel ist der Beitrag von Stephan Köhn, der die Gendertransgression des Subgenres der *magical-girl*-Manga (z.B. *Sailor Moon*) in dem Heraustreten aus einer heteronormativen Ordnung in dem Moment der Verwandlung der Hauptfiguren verortet (vgl. S.68). Weniger explizite Gendertransgressionen entdeckt Christian Weigerber in Subgenres der *shōnen*-Manga *H2* (1992-1999), *Touch* (1981-1986) oder *Cross Game* (2005-2010), die im Baseballmilieu beheimatet sind, aber wenigstens eine zaghafte Anpassung der weiblichen Figuren an die modernen gesellschaftlichen Vorstellungen der Rolle der Frau vornehmen und sie nicht mehr auf die Rolle einer unterstützenden Begleiterin der sportlichen Karriere der Hauptfiguren reduzieren (vgl. S.92). Kenji-Thomas Nishino macht deutlich, dass hybride Figuren männlicher Frauen und weiblicher Männer gerade in populären Manga wie *One Piece*, *Naruto* oder *Sailor Moon* beheimatet sind, jedoch vor allem weibliche Männer als defizitär, übertrieben und unwirklich dargestellt werden (vgl. S.113).

Sehr interessant sind in den Beiträgen von Hilaria Gössmann und Scherer die Beschreibungen populärer, alltagsnaher, relativ wenige Episoden umspannender japanischer Fernsehserien (*terebi dorama*), die meist den Zeitraum von drei Monaten einnehmen (vgl. S.151). Hier wird nicht nur

über das unbekanntere Feld japanischer Fernsehproduktionen und ihrer Eigenheiten berichtet, sondern auch akzentuiert, inwiefern in diesem Format häufig im Beruf erfolgreiche Frauen gezeigt werden und sich in ihnen tatsächlich häufig Momente des Geschlechtertausches finden, die beispielsweise in der Serie *Kimi wa petto* (2003) sehr weit getrieben werden. In ihr hält sich eine erfolgreiche Geschäftsfrau einen Mann als ‚Haustier‘, lässt dies aber als gleichberechtigte Beziehung erscheinen (vgl. S.140). Elisabeth Scherer liefert in ihrem Beitrag einige Erklärungen dafür, warum neue Beziehungsformen und Gendermodelle in diesen Serien eine Rolle spielen. Diese hochgradig kommerziellen Produkte, in denen Werbung und Serie stark verzahnt sind und die Hauptdarsteller_innen oft beworbene Produkte auch repräsentieren, wird Geschlecht zu einer formbaren Kategorie des Konsums und ist für Veränderungen offen (vgl. S.164).

Lesenswert sind auch die abschließenden vier Beiträge zu Partizipation und Fankultur, eben weil die japanische Fankultur äußerst kreativ und produktiv ist. So fragt Hülsmann mit einem komplexen Raster an Begriffen und Motiven nach den Gründen dafür, warum Fans *dōjinshi*, die japanische Form der Fanfiction, zu dem erfolgreichen Manga *Berserk* (1989-) produzieren. Geht es in diesem Beitrag bereits schon stark um Gendertransgression und homosexuelle Subtexte, führt Stephanie Klasen diesen Punkt noch weiter aus, wenn sie zeigt, wie eine Mitmachfiction als Variante des *dōjinshi* zu *Naruto* explizit mit dem

Genderswitch operiert und dazu einlädt, sich vorzustellen, dass die männlichen Figuren sich in weibliche verwandeln (vgl. S.220).

So kenntnisreich die einzelnen Beiträge, an deren Argumentation meist nicht viel auszusetzen ist, sein mögen, stellt sich doch der Eindruck von Redundanz ein. Subversion und Transgression finden sich natürlich überall, das transgressive Potenzial der japanischen Populärkultur erscheint damit doch etwas überschätzt; die Theorien und Begriffe, auf die sich die Autorinnen und Autorinnen beziehen, haben sich seit über 30 Jahren nicht verändert. Den Beiträgen gelingt es jedoch immer wieder über diese Neigung zur Redundanz hinauszugehen. So macht Karen Heinrich in ihrer Auseinandersetzung mit dem Phänomen des Cosplay, bei dem sich Fans als Figuren aus Manga- und Animeerzählungen kostümieren, etwa deutlich, dass diese Gendertransgression immer auch mit einem Moment der Kontrolle durch die Akteur_innen verbunden ist. Die Grenze zwischen Alltag und ihren Auftritten bei Conventions zeigt dies sehr genau (vgl. S.254). Sie wollen sich nicht in eine Figur verwandeln, sondern

mit Cosplay einen Möglichkeitsraum entfalten, der stärker mit der eigenen Identität als mit der imaginärer Figuren verbunden ist (vgl. S.258).

Nach der Lektüre der vier Publikationen zur japanischen Populärkultur bleibt eine leichte Unzufriedenheit zurück, nicht noch mehr über diese Kultur gelernt zu haben, weil sich die Beiträge zum Teil eher auf Muster der Aneignung, der Genrekonstruktion, der Arbeit in der Manga- und Comicindustrie beziehen. Dies ist aber auch ein deutlicher Hinweis darauf, dass sich das Feld der Anime- und Manga-studien mittlerweile so ausgeweitet hat, dass es in den einzelnen Arbeiten tatsächlich nicht mehr nur darum geht, in eine fremde Kultur einzuführen und Hagiografien für ihre erfolgreichsten Vertreter und Produkte zu schreiben. Sie lassen eine Form des Exotismus, der die Auseinandersetzung mit Manga und Anime immer begleitet hat, hinter sich und erkennen an, dass diese Kulturformen mittlerweile Teil unseres Alltags geworden sind und medienwissenschaftlich erkundet werden müssen.

Herbert Schwaab (Regensburg)