

Andreas Becker

Stephan Köhn: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga

2006

<https://doi.org/10.17192/ep2006.2.1482>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Becker, Andreas: Stephan Köhn: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 23 (2006), Nr. 2, S. 159–161. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2006.2.1482>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Stephan Köhn: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga

Wiesbaden: Harrassowitz Verlag 2005 (Kulturwissenschaftliche Japanstudien, Bd. 2), 360 S., ISBN 3-447-05213-9, € 48,-

Bereits der Begriff „Manga“, ursprünglich ein Buchtitel des berühmten Künstlers Katsushika Hokusai (*Hokusai manga*), ließ schon lange vermuten, dass der japanische Comic der jüngste Spross einer seit Jahrhunderten gepflegten Zeichen- und Visualisierungstradition ist. Die vorliegende interdisziplinäre Studie beweist eben dies mit großer Sorgfalt: Sie zeigt, welche historischen Entwicklungslinien im japanischen Comic zusammenlaufen. Dessen unergründlich erscheinende Vielfalt an Ausdrucksformen ist damit das Ergebnis nicht nur zeichnerischer Kreativität, sondern auch einer wechselhaften und brüchigen Geschichte, die mit dem Faltschirmbild beginnt, in den Allerleiheften (*kusazōshi*) vom 17. Jahrhundert an weitergeführt wurde und die im 20. Jahrhundert mit dem millionenfachen Absatz der Manga-Comics nur ihre jüngste Erscheinungsform gefunden hat. Die bis in lokale Diversifizierungen reichende ‚Stilkunde‘ Stephan Köhns spannt einen Untersuchungszeitraum von nahezu 1300 Jahren auf und berücksichtigt die Forschungsliteratur westlicher und japanischer Provenienz. Der Verfasser unterzieht die Populärkultur der japanischen Comics einer historisch-semiotischen Analyse und eröffnet dabei Einsichten in einen Bereich, der trotz seiner Beliebtheit beim Publikum ein wissenschaftliches Schattendasein fristet.

Das theoretische Instrumentarium ist an den semiotischen Schriften Charles Sanders Peirce orientiert, wobei der Verfasser nach deren Diskussion die Begriffe *Visuo-Narration* und *Visuographie* (*shikakuteki moji*) einführt. Mit Hilfe eines „Drei-Schichten-Modell[s]“ (S.84) wird eben jene schillernde Vielfalt an Narrationsformen eingeordnet, die sich ansonsten einer Betrachtung entzöge. Unterschieden wird in: Mikroschicht (Elementarebene), Makroschicht (Kompositionsebene) und Supraschicht (Strukturebene). Zahlreiche weitere Termini helfen, gestalterische Elemente zu identifizieren, wobei der Autor die japanische Kanjischrift nicht (wie z.B. Ernesto Fenollosa) von ihrer ikonografischen Funktion her versteht. Mit Hilfe dieser theoretischen Vorüberlegungen wird die „Geschichte der Visuo-Narration in Japan“ untersucht, wie das Kapitel 3 überschrieben ist.

Die „praemediale Vorgeschichte“ (Kap. 3.2) des Manga setzt Köhn mit der höfischen Aristokratie gegen Ende des 8. Anfang des 9. Jahrhunderts an. Faltschirmbilder und Bildrollen wurden in Auftrag gegeben und mischten in ihrer Darstellungsförm Text und Bild. Einen Fortschritt – auch im Sinne einer Öfönung für breitere Leserschichten – ergab sich durch die Ablösung durch das Heft im 15. 16. Jahrhundert. Interessanterweise stellen diese Formen der Darstellung zunächst einen erzählerischen Rückschritt dar, weil sie eine klare Trennung von Text-Bild-

Einheiten vornehmen (gesellige Hefte, *otogizōshi*). Die Weichen hin zum Manga werden im Wesentlichen in der Edo-Zeit (1603-1867) gestellt. Wie anders die Traditionen in Japan verlaufen sind, zeigt die für westliche Rezipienten unkonventionell wirkende Verbindung verschiedener Erzählformen: „Stimulierend für die Ausprägung einer eigenständigen visuellen Kultur im Kantō-Gebiet war vor allem auch der Einfluss der beiden populären Unterhaltungsmedien Kabuki- und Puppentheater [...]. Mit zunehmendem Erfolg der beiden Unterhaltungsmedien wuchs der Wunsch auf Seiten der Zuschauer nach einer Form der bildlichen Konservierung des Gesehenen. Das Aufkommen sogenannter Theaterbilder (*shibaie*), die zunächst Theaterraum und Bühnenszenen, später dann vor allem einzelne Schauspieler (*yakushae*) abbildeten, ist hierbei nicht bloß Ausdruck einer vor-modernen Form des Merchandisings, sondern verkörpert zugleich den Beginn einer visuellen Kultur in Ostjapan.“ (S.169f.) Der Manga wäre demnach Produkt eines „vielschichtigen, jedoch partiell sehr widersprüchlichen Syntheseprozesses“ (S.173), bei dem Ausdrucksformen der Elite- in die Populärkultur eingegangen sind. Dieser Prozess wird in den sog. Allerleiheften (*kusazōshi*) weitergeführt, die auf jeder Seite illustriert sind und je nach ihrer Umschlagfarbe bestimmten Genres zugeordnet werden können. Diese auf Zielgruppen hin entworfenen Hefte behandeln Märchenstoffe, Abenteuer- und Blutrachegeschichten und bieten auch intellektuell anspruchsvolleren Lesern auf sie zugeschnittene Sujets (vgl. S.176). In zahlreichen, leider nur briefmarkengroßen Reproduktionen lässt sich anschaulich nachvollziehen, wie in diesem Genre die Schrift in die Grafik hineinzufießen beginnt und wie in jeder der Illustrationen ein besonderes Bild-Text-Verhältnis erzeugt wird: „Erst nach einem Blick auf die Seitenkomposition erfolgte das Erlesen und In-Beziehung-Setzen mit den einzelnen Textteilen“ (S.185). Einen weiteren Fortschritt hin zum Manga stellte das Papiertheater (*kamishibai*) der 1920er Jahre dar, bei dem sich mittels einfacher Präsentationstechniken eine immer unkonventionellere Erzählweise auszubilden beginnt. Hier setzt auch ein rasanter Prozess der Formenfindung ein, so in *Ōgon Batto (Bat the Gold)* von 1930. In den 30er Jahren findet die für den Manga so typische Verlagerung der Erzählperspektive statt. Der Einsatz „eines rahmenexternen Erzähltextes“ wird völlig aufgegeben (S.219) und stattdessen wird der „Handlungshergang ausschließlich über den auch quantitativ angewachsenen Dialogtext in den Sprechblasen transportiert“ (ebd.). Es entstehen in den 50er Jahren umfangreiche Mangas, so Shirato Sanpeis *Ninja bugeicho* (1959-62), ein 17-bändiges Werk.

Die Studie verfolgt all diese Linien und geht ihren strukturellen Bezügen nach. Das weit angelegte Untersuchungsfeld macht es „erforderlich, von der üblichen Praxis einer detaillierten Analyse einzelner ausgewählter Werke abzusehen und stattdessen grundlegende strukturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede beim visuellen Erzählen aufzuzeigen.“ (S.279) Gerade bei den wichtigsten Genres hätte man sich dennoch gewünscht, dass der Verfasser dieses strukturelle Vorgehen mit beispielhaften Detailanalysen ergänzt hätte – gerade um der interessierten

Leserschaft die Entwicklungen auch plastisch vorzuführen. Dadurch wäre eine weitere Facette dieses durch und durch mehrdeutigen und vielschichtigen Mediums erschlossen worden. Die These, dass der Manga sich aus den visuellen japanischen Traditionen heraus entwickelt hat, wird überzeugend an einer beachtenswerten Materialfülle dargelegt. Dennoch vollzieht auch der Manga einen Bruch mit japanischen Erzähltraditionen, insofern er nämlich die Zentralperspektive mit all ihren Überformungsmöglichkeiten radikal nutzt – entgegen der klassischen japanischen Darstellungsweise. Auch kommen Elemente hinzu, man denke an die ‚großen Augen‘ der Protagonisten, die sich in der klassischen japanischen Kunst nicht finden. Auch diese partielle Distanz gegenüber der Tradition wäre sicherlich einen Exkurs wert gewesen. Aus filmwissenschaftlicher Sicht sollte man zudem auf die Begriffe des „Sono- und Optozeichens“ hinweisen, wie sie von Gilles Deleuze in *Das Zeit-Bild Kino 2* (Frankfurt/Main 1996, S.26-32) gerade im Hinblick auf Yasujiro Ozus Arbeiten benutzt werden – auch sie sind aus der Peirce’schen Semiotik abgeleitet.

Die Studie Stephan Köhns ist eine wahre Fundgrube für diejenigen, die sich mit dem Verfasser in ein Forschungsfeld einarbeiten möchten, das sich aufgrund des interdisziplinären Charakters den traditionellen Wissenschaftsdisziplinen entzieht. Die vielen Einsichten und kenntnisreichen historischen Einordnungen helfen, sich in der Vielfalt der japanischen (Comic-)Kunst zu orientieren. Sie zeigen, wie viel eine historische Strukturanalyse zum Verständnis populärer Gattungen beitragen kann. Eine umfangreiche Bibliografie von 71 Seiten erschließt die Primär- sowie die Forschungsliteratur. Die vorgelegte Arbeit dürfte all jenen, die sich in Zukunft mit dem Thema auseinandersetzen, von größtem Wert sein.

Andreas Becker (Frankfurt/Main)