

Ulrich Heinze: *Japanische Blickwelten. Manga, Medien und Museen im Zeitalter künstlicher Realität*. Bielefeld: transcript 2013, 260 Seiten, ISBN 978-3-8376-2149-5, €32,80.

Eine Annäherung an die japanische Kultur der künstlichen Realität (*kasô genjitsu*) mittels der Bereiche „Manga, Film/Fernsehen sowie jüngere Medientheorien“ aus Japan ist das erklärte Ziel des vorliegenden Buches von Ulrich Heinze. Diese drei genannten Bereiche (y-Achse) sollen sich, so der Autor, dabei verteilt auf die Themenfelder „Generationen, Geschichte und Gegenwart“ (x-Achse) synergetisch zu einer „*sûdoku*-Struktur der japanischen Blickwelten“ (S.2) zusammenfinden, in der die neun entstandenen *sûdoku*-Felder dann (wunderbarerweise) gleichzeitig auch die Struktur des vorliegenden Buches ergeben: drei Kapitel mit (leider) jeweils vier Abschnitten (sic), denn die jeweiligen Abschnitte 3 und 4 der einzelnen Kapitel müssen sich in diesem *sûdoku* jeweils ein Feld teilen. Diese für den Leser zweifelsohne recht unvermittelt, knapp und überraschend präsentierte Struktur ist jedoch weniger überzeugend theoretischen Überlegungen geschuldet, als vielmehr der Tatsache, wie ein Blick auf S.255f. zeigt, dass es sich bei den einzelnen Abschnitten größtenteils um bereits publizierte Beiträge handelt, denen der Autor hiermit vor allem einen kohärenten Rahmen in seinem Buch zu geben versucht hat. Doch gerade hier liegt, um eine zentrale Kritik gleich vorwegzunehmen, auch das Hauptproblem dieser Publikation, die wie ein Patchwork unterschiedlichster Beiträge wirkt: Es fehlt ein roter, argumentativ stringenter Faden, der das ganze zusammenhält und dem Leser als Orientierung in die Welt japanischer Blickwelten dienen kann. Doch zunächst zu den Kapiteln.

In Kapitel 1: „Manga als Blick in die Geschichte“ fokussiert der Autor in seiner *sûdoku*-Logik unter der Rubrik „Generationen“ (Abschnitt 1.1: „History als herstory: Wo Lord Nelson Oine Siebold trifft“) zunächst auf die beiden Mädchenmanga „Trafalgar“ (Torafarugâ) von Aoike Yasuko und „Siebold Oine“ (Shîboruto Oine) von Masaki Maki. Nach einer recht kurzen Betrachtung des „Genres“ *shôjo manga* werden dann „Trafalgar“ und „Siebold Oine“ als *pre-* und *post-bubble*-Repräsentanten näher gesellschaftlich und zeitlich kontextualisiert sowie hinsichtlich ihrer inhaltlichen Botschaften untersucht. Im Gegensatz zu den recht gelungenen sozio-kulturellen Einbettungen weist der akademische Umgang mit dem Thema Manga einige eklatante Schwächen auf. Neben der Vernachlässigung zentraler Arbeiten zum Thema *shôjo manga* oder *otaku* (z.B. Jaqueline Berndt, Matt Thorn, Thomas Lamarre etc.) fehlen hier – wie auch später – Angaben zur Publikationsplattform der Erstveröffentlichung, aus der sich für Kundige bereits interessante Rückschlüsse auf die narrative Konzeption und Intention der Werke ablesen lässt. Manga-Historiker wie Yonezawa Yoshihiro werden kurzum zu Manga-Historikerinnen umgedeutet (S.19), Werkinhalte werden nicht korrekt wiedergegeben (Oscars sog. „Affäre“ mit Fersen) und legen damit den Verdacht nahe, dass hier nicht alles gelesen wurde, was auch in den Darstellungen Erwähnung findet (S.19f.). Der *rorikon-manga* wird fälschlicherweise als erotisches Gegenstück zum *shônensai* verklärt (S.20), der *shôjo manga* soll erst in der *post bubble*-Zeit von männlichen Lesern entdeckt worden sein, obwohl bereits der klassische *shôjo manga* aufgrund der hohen Literarizität männliche Leser in den 1970ern in größerem Maße binden konnte (S.28). Vor allem aber: Keine der beiden „Analysen“ geht auf die graphische Ebene der Werke ein. „Trafalgar“ und „Siebold Oine“ dienen dem Autor in erster Linie als schriftliche Texte, deren Multikodierung für die Analyse keine Rolle zu spielen scheint – äußerst irritierend in Anbetracht des Titels „Blickwelten“.

Der nachfolgende Abschnitt 1.2: „Sprünge in die Geschichte: Entwicklungen im Zeitreisemanga“, hier im *sūdoku*-Feld „Geschichte“, beleuchtet die „Entwicklungsphasen des Zeitreisennarrativs in einer Auswahl japanischer Manga seit den 50er Jahren“ (S. 34). Nach einer kurzen historischen Verortung des Narrativs Zeitreise stellt der Autor verschiedene Werke vor, die er drei Phasen zuteilt: klassische Phase (60er–80er), transitorische Phase (80er–90er) und postmoderne Phase (ab 60er bzw. 90er) (S. 56f.), wobei auch hier nicht verschwiegen werden sollte, dass die zeitliche Zuteilung der Manga in der Übersicht (S. 36) teilweise willkürlich wirkt und mit Tezuka Osamus Rotbuch-Manga aus den späten 1940er Jahren (z. B. *Issennengo no sekai* etc.) durchaus frühere Beispiele für ein solches Narrativ zu finden gewesen wären. Die Zusammenschau der thematisierten japanischen Manga mit bekannten amerikanischen Filmen mit Zeitreisennarrativ stützt die getroffene Phaseneinteilung – wenngleich ein Hinweis, warum hier nicht auch westliche Comics als Vergleichsgegenstand Beachtung finden, notwendig gewesen wäre – und unterstreicht viele der getroffenen Aussagen anschaulich. Doch bleiben auch hier die Manga in erster Linie wortbasierte Erzählungen, deren bildsemiotische Räume keiner weiteren Analyse für Wert befunden werden.

Abschnitt 1.3: „Reibungsloser Rückzug: *otaku* und *hikikomori* in Manga und Gesellschaft, *sūdoku*-Feld Gegenwart“, lenkt den Blick auf soziale „Devianzen“, die medial eine immer stärkere Aufmerksamkeit erhalten: *otaku* und *hikikomori*. Nach einer kurzen Darstellung von *otaku* und *hikikomori* als aktuellem Gesellschaftsphänomen untersucht der Autor die beiden Manga „Maetels Gefühle“ (*Mèteru no kimochi*) von Oku Hiroya und „Willkommen bei NHK“ (*NHK e yōkoso*) von Ōiwa Kenji (nicht Oiwa Kendi wie im Text, S. 71) und Takimoto Tatsuhiko nach bewährtem Muster: Interpretation des Textes unter Vernachlässigung der visuellen Komponente. Zu den nicht-korrekten bzw. widersprüchlichen Publikationsdaten der beiden behandelten Werke (S. 71, 79), dem falschen Titel bei *Galaxy Express 1999* (statt 999, S. 75), der ermüdenden Mehrfachnennung des Grundnarrativs bei „Train man“ (*Densha otoko*, S. 24, 61, 63) kommt ferner noch eine gewisse Unreflektiertheit bei den Schlussfolgerungen hinzu. Denn die Behauptung, dass *otaku* und *hikikomori* mit diesen Werken den Spieß umgedreht hätten und als neue Helden der Populärkultur Aufmerksamkeit und Verständnis in der Gesellschaft ernten würden (S. 78), lässt doch ganz ausgeklammert, dass es sich hierbei in erster Linie um popkulturelle Fiktionalisierungen handelt, welche die soziale Devianz als Narrativ benutzen, wodurch der medialisierte *otaku* bzw. *hikikomori* lediglich ein Simulakrum ohne Original ist, und diesem Simulakrum gegenüber gilt dann – wenn überhaupt – die attestierte vermeintliche Akzeptanz auf Rezipientenseite.

Mit Abschnitt 1.4: „Liebe zum Tod im Manga: der narrative Ausgangspunkt“ schließt (ebenfalls im Feld „Gegenwart“) die erste Zeile in der propagierten *sūdoku*-Logik. Die Frage der kulturellen Akzeptanz von Tod und Freitod in Japan zum Ausgangspunkt nehmend betrachtet der Autor abschließend die Manga „Death Note“ von Ōba Tsugumi und Obata Takeshi, „Gantz“ von Oku Hiroya, „Die Selbstmordinsel“ (*Jisatsutō*) von Mori Kōji und „Die Todesbotschaft“ (*Ikigami*) von Mase Motorō nach ihren textlichen Botschaften. Die erwähnten Manga mögen zwar, so das Fazit des Autors, sicherlich auch „ihre Kritik am Befund der ökonomischen Krise und politischen Stagnation mit einem vielsagenden Blick in die Psychen und Lebenswelten [artikulieren]“ (S. 92), doch handelt es sich vor allem um *seinen manga* und nicht um *shōnen manga*, wie im *sūdoku* („*shōnen* Kosmos“, S. 8) fälschlich angekündigt. Das legt einmal mehr die sich während des gesamten Kapitel 1 aufdrängende Vermutung nahe, dass hier in jeder Hinsicht ein nur sehr rudimentäres Verständnis der Erzählform Manga beim Autor vorherrscht.

In Kapitel 2: „Film, Fernsehen und Museen als Augen des postmodernen Japan“ widmet sich der Autor im ersten Abschnitt (2.1), *sûdoku*-Feld „Generationen“, Ishihara Shintarô und seinem Film *Ore*. Nach einer biographischen Einführung zum Ishihara-Clan im Allgemeinen und der kontroversen Person Shintarôs im Speziellen – bei all den Skandalen wäre hier ein Verweis auf die letzte große Kampagne zum Verbot virtueller Kinderpornographie (*hijitsuzai seishônen*) in Manga und Anime im Hinblick auf Kapitel 1 des Buches wünschenswert gewesen – analysiert der Autor diesen Film und kommt zu dem Schluss: „Ishihara träumt nicht von einer japanischen Nation von starken Männern, Kriegshelden oder auch nur *sararîman*, sondern von einer vergangenen, maternellen Kultur der ‚forgiveness‘“ (S. 111). Dabei „entschärfen die visuellen Massenmedien [im Zeitalter der Postmoderne] auch den politischen Nationalismus und versehen sein Kriegsnarrativ mit einer nostalgischen Note und Verpackung“ (S. 116). Ishiharas Film, der ebenfalls primär als Text behandelt wird, geriert für den Autor zum Symbol einer ganzen Generation, für die aus der unweigerlichen Konfrontation mit der Postmoderne letztlich nur noch der Weg in eine medial inszenierte Nostalgie bleibe.

Abschnitt 2.2: „Mediale Reflexivität und museale Innenwelt: zur Inszenierung von Geschichte und Gegenwart“ in *sûdoku*-Feld „Geschichte“ beleuchtet im Anschluss ein eher disparates Feld an Themen, angefangen vom System politischer Zirkel und Presseclubs über die Inszenierung und Manipulation von Realität in Manga, Anime und Fernsehen bis hin zum Gründungsboom verschiedener Museen in Japan, dessen argumentativ-kohärenter Rahmen sich dem Rezensenten nicht wirklich erschließen konnte.

Ein trilateraler Vergleich in Abschnitt 2.3: „Kulturelle Besonderheiten des japanischen Medienkonsums“ hinterfragt in *sûdoku*-Feld „Gegenwart“ den Radio- und Fernsehkonsum in Japan, Deutschland und Großbritannien. Basierend auf der Annahme, dass im Japan der Postmoderne die Insularität der Individuen weiter zunehme und der Medienkonsum zu einer Kokonbildung bzw. Verfestigung der traditionellen *uchi/soto*-Dichotomie führe (S. 134f.), wertet der Autor einschlägige Untersuchungen zum Nutzungsverhalten in den drei Ländern aus. Dabei gelangt er zu dem nicht wirklich überraschenden Schluss, „dass die Globalisierung, Hybridisierung und Komplexität der Medienlandschaft die nationalen und kulturellen Spezifika des Medienkonsums keineswegs verwischen“ (S. 155). Lediglich die signifikant auffällige Geschlechterdifferenz im Medienkonsum in Japan ist eine wirklich spannende Erkenntnis dieser Auswertung und würde sicherlich eine weniger plakative Erklärung verdienen als den Hinweis, dass dies eben „der strengen ‚Geschlechterordnung‘ der japanischen Tagesabläufe und Arbeitswelten“ geschuldet sei (S. 155).

Der abschließende Abschnitt 2.4: „Werbetexte und Bildmetaphern im Reich der Zeichen“ innerhalb desselben *sûdoku*-Feldes fokussiert in Kürze auf die japanische Werbung und die ihr eigene *Bildsprache*. Eine Interpretation zeitlich nicht weiter kontextualisierter Fernsehspots führt dann abschließend zu dem Fazit: „So vollführt die Werbung ein postmodernes, medialisiertes, frivoles, öffentliches Ritual für alle: als Selbstbeschriftung der Ökonomie in einem kommunikativen Zirkel jenseits des Geldes; als verinnerlichte Ansicht und offene Lüge [...]“ (S. 166). Die Postmoderne soll sich, wie bereits die Kapitelüberschrift zeigt, als roter Faden durch die verschiedenen Argumentationen ziehen, und doch unternimmt es der Autor an keiner Stelle, auf die konzeptionellen Bruchlinien im Verständnis von westlicher und japanischer Postmoderne aufmerksam zu machen, wie sich dies bei einer kritischen Lektüre der Darstellungen von beispielsweise Azuma Hiroki oder Asada Akira zeigen würde. So verwässert der eigentliche Bezugsrah-

men zur Beliebigkeit. Lediglich das Selbstzitat des Autors bleibt als Zeichen der Postmoderne für den Leser kenntlich, wenn sich wiederholte Male (teils wortwörtlich!) dieselben Aussagen gleich einem wissenschaftlichen Déjà-vu in den Texten wiederfinden, wie z. B. die trauernden weiblichen Fans von Ishihara Yûjirô, die das Olympiastadium in Yoyogi füllen (S. 102, 129) oder die generische Hybridität des Films *Ore* (S. 98, 115), oder wenn gleich einer Kanonisierung stets dieselben Werke in den verschiedenen Abschnitten als Referenz herangezogen werden (*Phoenix*, *Die Todesbotschaft*, *Lost in Translation* etc.).

Das Kapitel 3: „Japanische Medientheorien: Texte zeichnen Bilder“ bietet im Anschluss vier Übersetzungen des Autors aus dem Japanischen, wobei sich dem Leser nicht erschließt, nach welchen Kriterien die herangezogenen Texte ausgewählt wurden bzw. in welcher Weise sie als paradigmatisch für den zumindest im Titel des Buches angeschnittenen Themenbereich „Blickwelten“ tatsächlich von Bedeutung sein sollen. Abschnitt 3.1: „Yoshimi Shunya: Der semiotische Raum des modernen Tokyo“, *sûdoku*-Feld „Generation“, beinhaltet die Übersetzung eines Textes von Yoshimi Shun'ya – bibliographische Angaben zum zugrundeliegenden Quelltext in einer Fußnote wären hier und bei den weiteren Übersetzungen wünschenswert gewesen –, in dem dieser die vier Vergnügungsviertel (*sakariba*) Asakusa, Ginza, Shinjuku und Shibuya zunächst näher beleuchtet und daran den allgemeinen Wandel des Urbanraumes Tôkyôs von der Metapher zur Metonymie nachzuzeichnen versucht.

Abschnitt 3.2: „Ôsawa Masachi: der gesellschaftliche Effekt der elektronischen Medien“ stellt im Anschluss im *sûdoku*-Feld „Geschichte“ Ôsawas Kritik an der viel zitierten McLuhanschen Vision eines *global village* dar. Ôsawa zeichnet in dem Beitrag nach, wie sich mit fortschreitender Technisierung und Digitalisierung eine neue Form der massenmedialen Kommunikation herausgebildet hat, bei der die Begegnung mit dem Anderen sowohl privat-direkt als auch universell-global zugleich ist. Diese neue Form der Kommunikation beschleunige dabei nach Ôsawa die Insularisierung der Individuen und leiste, statt neue globale Gemeinschaften im Sinne McLuhans zu ermöglichen, vielmehr der Bildung intimer Communities und partieller Splittergruppen weiter Vorschub – das *global village* scheitere somit gerade an der Ambivalenz der neuen Vernetzung.

In Abschnitt 3.3: „Okonogi Keigo: Weibliche *hikikomori*“ folgt im *sûdoku*-Feld „Gegenwart“ ein kurzer Beitrag von Okonogi zum Thema Rückzugssyndrom (*hikikomori*) bei jungen Frauen, in dem dieser eine pathologisch enge Mutter-Tochter-Beziehung, welche die allgemeine Unklarheit junger Frauen hinsichtlich ihrer sozialen Rolle und Stellung in der Gesellschaft noch weiter verschärfe, als Hauptursache für diese Form der gesellschaftlichen Devianz ermittelt.

Im abschließenden Abschnitt 3.4: „Okonogi Keigo: Die Verkehrung der Realität im Zeitalter des Spielwahns“ im selben *sûdoku*-Feld fokussiert die Übersetzung von Okonogi auf das mögliche Suchtpotenzial virtueller Welten (wie z. B. bei *otaku* oder *hikikomori*) und plädiert mit einem moralisierenden Unterton für die Wichtigkeit eines gesunden, nicht dem Wahn oder der Sucht verfallenden Spieltriebs in der künstlichen Realität: „Wir brauchen die Freiheit zu spielen, ohne dem Spielwahn zu verfallen“ (S. 241).

Das vorliegende Buch *Japanische Blickwelten* bleibt leider, wie ersichtlich geworden sein dürfte, eine äußerst vage und willkürliche Annäherung an die japanische Kultur der künstlichen Realität. Auch die vom Autor eingeführte *sûdoku*-Struktur vermag nicht über die fehlende Kohärenz der einzelnen Beiträge und somit des gesamten Buches hinwegzutäuschen. Gegen eine klar als solche ausgewiesene Aufsatzsammlung wäre nichts einzuwenden gewesen, doch hätten dann die einzelnen Texte einer jeweiligen Einführung/Verortung und vor allem einer grundlegenden Überarbeitung bedurft, um die angesprochenen

Wiederholungen, Fehler, formalen Unterschiede (an einigen Stellen werden, ohnehin befremdlich, Übersetzungen aus dem Englischen (!) in der Fußnote als solche kenntlich gemacht, an anderen Stellen wiederum nicht; vgl. S. 88, 120) etc. auf ein Minimum zu reduzieren. Dass bei den „Werkanalysen“ von visuellen Medien wie Manga, Anime, Film oder Fernsehen an keiner Stelle der Multimodalität des Narrativen Rechnung getragen wird, verwundert bei dem Titel des Buches genauso wie die Etikettierung der übersetzten Beiträge in Kapitel 3 als „jüngere[...] Medientheorie“ (S. 7): Die Texte stammen aus den Jahren 1987/1994, 1999 bzw. 2000 und stehen sicherlich hinsichtlich der Möglichkeiten und Grenzen einer Kultur der künstlichen Realität nicht auf dem Höhepunkt der Zeit. So stellt sich am Ende die durchaus berechtigte Frage, an welche Zielgruppe sich Autor und Buch eigentlich richten möchten – eine Frage, auf die auch der Rezensent am Ende der Lektüre keine rechte Antwort zu geben vermag.

Stephan Köhn, Köln