

## Dem Story-*manga* auf der Spur Potentielle Prototypen des modernen japanischen Comics in der Text/Bild-Tradition der Edo-Zeit

Stephan Köhn und Martina Schönbein, Frankfurt a.M.

*Manga* haben sich unlängst zu einer der tragenden Säulen populärer Gegenwartskultur entwickelt und zählen mit Auflagen in Millionenhöhe zu den verkaufsträchtigen Printmedien überhaupt. Doch ihr Siegeszug machte in Japan nicht halt – zahlreiche Werke erscheinen mittlerweile mit Titeln wie “Dragon ball” oder “Neon Genesis Evangelion” als Übersetzungen in hiesigen Buchhandlungen, und etliche Zeichentrickversionen (*anime*) wie “Attack No. 1” oder “Sailormoon” werden in den Nachmittagsprogrammen so mancher Fernsehsender ausgestrahlt. Das Phänomen *manga* hat sich somit zu einem Exportschlager entwickelt, der nicht nur die Comic-Szene der asiatischen Nachbarstaaten, sondern auch die des westlichen Kulturkreises nachhaltig beeinflusst.

Galten Comics im Westen noch bis weit in die sechziger Jahre als minderwertige Druckerzeugnisse, so verdeutlicht die Zunahme an wissenschaftlichen Arbeiten über dieses Thema von seiten der Pädagogik, Soziologie oder Kultursemiotik zu Beginn der siebziger Jahre einen deutlichen Bruch mit dem herkömmlichen Comic-Verständnis, einen Wandel in Rezeption und gesellschaftlichem Ansehen.<sup>1</sup> Im Zuge einer allgemeinen sukzessiven Aufwertung dieses Mediums hatte sich auch die moderne Japanforschung seit den achtziger Jahren vermehrt mit diesem äußerst facettenreichen Gesellschaftsphänomen beschäftigt. Als Arbeiten auf westlicher Seite sind in diesem Zusammenhang vor allem die Darstellungen von Frederik L. Schodt (*Manga! Manga! The world of Japanese comics*, 1983) und Jaqueline Berndt (*Phänomen Manga –*

---

1 Erstaunlich ist in diesem Zusammenhang, daß in Japan, “der” Comic-Nation schlechthin, selbst bis in die neunziger Jahre Bürgerkampagnen gegen das “schädliche” Medium *manga* geführt wurden. Vgl. ŌTSUKA: *Sengo manga no hyōgen kōkan*: 91ff.

*Comic-Kultur in Japan*, 1995) zu nennen, die zum ersten Mal einen Überblick zu den verschiedenen Genres, Darstellungsformen und Zielgruppen geboten haben.

Dem Leser präsentieren sich *manga*<sup>2</sup> heutzutage in unterschiedlichster Gestalt:<sup>3</sup> Neben einfachen Cartoons, die teilweise nur aus einem einzigen großen Panel (*koma*) bestehen, bestimmen vor allem Comicstrips, die meist als 4-Panel-Einheiten zu einem festen Bestandteil der Tagespresse geworden sind,<sup>4</sup> und sogenannte *Story-manga* (auch als “Dramatische Bilder” bezeichnet),<sup>5</sup> die in Analogie zu ihren belletristischen Pendanten in Kurz-, Mittel- und Lang-erzählungen klassifiziert werden, weitgehend den Markt.<sup>6</sup> Die starke Ausdifferenzierung in Bezug auf die verschiedenen Leserschichten<sup>7</sup> sowie Zeit- und Themenstrukturen einzelner Werke und Autoren standen hierbei meist im Mittelpunkt der Betrachtung.

So dezidiert sich auch die gegenwärtige Forschung mit diesem Phänomen in seinen verschiedenen modernen Ausprägungen und Implikationen beschäftigt hat, umfassende Arbeiten zur historischen Entwicklung, respektive möglicher Vorläufer in der japanischen Text/Bild-Literatur, sind nach wie vor eher die Ausnahme. Teils werden die Anfänge des *manga* in den karikierenden Bildrollen (*emakimono* 絵巻物) des 12. Jahrhunderts gesehen, teils als europäisches bzw. amerikanisches Importprodukt Ende des 19. Jahrhunderts (bzw. Ende des II. Weltkrieges) betrachtet – der Edo-Zeit (1603–1868), der Phase größter literarischer Kreativität und Produktivität, wurde hierbei jedoch zumeist keinerlei Beachtung geschenkt. Obwohl die integrale Text/Bild-Literatur (*kaiga bungaku* 絵画文学) vom Ende des 17. Jahrhunderts an in großen Mengen publiziert und konsumiert worden war, führte der massive Einfluß westlicher Kultur in der Meiji-Zeit (1868–1912) zu einer Geringschätzung bzw. Verwerfung der populären Literatur. Die Anrühigkeit des Sujets (z.B. die Thematisierung von Freudenhäusern), die fast penetrant anmutende Schwarz-Weiß-

2 Zur Konsolidierung des Terminus *manga* (漫画, wörtl.: “willkürliches, unorthodoxes Bild”) vgl. ISHIKO: *Nihon manga shi*: 18f.

3 Zur Klassifizierung sei verwiesen auf ÔSHIRO: *Manga no bunka kigôron*: 4ff.

4 Man denke hier nur an den großen Erfolgsschlager *Sazaesan* サザエさん von HASEGAWA Machiko 長谷川町子, der in der Zeit von 1946–74 täglich (!) erschienen war.

5 Zur Abgrenzung der Begriffe *sutôri manga* ストーリーマンガ und *gekiga* 劇画 vgl. ISHIKO: *Sengo manga shi nôto*: 11–19.

6 Beispielsweise *Akira* アキラ von ÔTOMO Katsuhiro 大友克洋 (*Young Magazine*, Mai 1989–Juni 1990).

7 Vgl. hierzu ÔSHIRO: *Manga no bunka kigôron*: 7ff.

Malerei<sup>8</sup> didaktisch ausgerichteter Werke sowie die oberflächliche, psychologisch unmotivierte Darstellung der Protagonisten wurden zu erklärten Feindbildern literaturtheoretischer Schriften wie beispielsweise “Die Essenz der Erzählung” (*Shôsetsu shinzui* 小説神髓, 1885/86) von Tsubouchi Shôyô.

Mit dem vorliegenden Artikel soll das bisherige “Versäumnis” der historischen *manga*-Forschung wettgemacht und die Text/Bild-Literatur der Edo-Zeit in Hinblick auf ihre Comic-Elemente näher untersucht und vorgestellt werden. Nach einer kurzen Zusammenfassung des gegenwärtigen Forschungsstands gilt es zunächst, der Frage nach einer möglichen Bestimmung dessen, was im allgemeinen als Comic bezeichnet wird, nachzugehen. In einem weiteren Arbeitsschritt sollen dann, basierend auf der von uns hier vorgestellten Definition, der benötigte Untersuchungskorpus vormoderner Werke näher bestimmt und die für die eigentliche Analyse heranzuziehenden Parameter an konkreten Beispielen dargestellt werden.

Nachdem in der Werkuntersuchung repräsentative Genres an einem Musterbeispiel nach möglichen *manga*-typischen Strukturen und Stilmitteln näher beleuchtet worden sind, greift die Zusammenfassung noch einmal die einzelnen Ergebnisse auf und versucht, eine vorläufige Antwort auf die eingangs gestellte Frage zu geben sowie einen Ausblick für weiterführende Studien zu diesem umfangreichen Arbeitsgebiet zu eröffnen.

### 1. Forschungsstand

Hinsichtlich der Entstehungsgeschichte des *manga* werden von den meisten japanischen Wissenschaftlern – als Paradebeispiele seien hier Ishiko Jun (*Nihon manga shi*, 1988) und Shimizu Isao (*Manga no rekishi*, 1991) angeführt – europäische bzw. amerikanische Einflüsse genannt.<sup>9</sup> Gemäß dieses vornehmlich auf die Aspekte Satire und Komik reduzierten Verständnisses werden daher in Japan lediglich Bildrollen karikierenden Inhalts wie z.B. “Scherzhafte Abbildungen von Vögeln und Tieren” (*Chôjû giga* 鳥獸戯画, Ende 12. Jahrhundert) als potentielle Vorgänger des *manga* in Erwägung gezogen.<sup>10</sup> Da jedoch mit den starken Zensurmaßnahmen der Edo-Zeit die satirische Tradition

8 Zum Einfluß des konfuzianisch geprägten Begriffes *kanzen chôaku* 勸善懲惡 auf die Literatur sei verwiesen auf SCHAMONI: “Die Entwicklung der Romantheorie”: 12f.

9 Z.B. in Form des 1862 für die in Yokohama lebenden Ausländer gegründeten Satiremagazins *Japan Punch* des Briten Charles Wirgman oder der Comicstrips, die mit der amerikanischen Besatzungsmacht nach Japan importiert worden sind. Vgl. ISHIKO: *Nihon manga shi*: 29ff.

ein jähes Ende fand, bedurfte es – so die vorherrschende wissenschaftliche Auffassung – des Einflusses westlicher Satireblätter, damit sich der japanische Comic zu seiner heutigen Form entwickeln konnte.<sup>11</sup>

Nur wenige Wissenschaftler verweisen zu Recht darauf, daß der Aspekt der Satire und Ironie insbesondere bei den *Story-manga* eher sekundärer Natur sei. So sieht etwa Ôshiro Yoshitake,<sup>12</sup> für den die erzähltechnischen Aspekte sowie der große Verbreitungsgrad als eigentliche Kennzeichen des *manga* anzuführen sind, weniger in den meist nur elitären Adelsschichten vorbehaltenen Bildrollen als vielmehr in den “Allerleiheften” (*kusazôshi* 草双子, Sammelbezeichnung für die Bildliteratur der Edo-Zeit)<sup>13</sup> aufgrund ihrer ausgefeilten Sujets und der hohen Publikationszahlen die wahren Vorläufer des japanischen Comics. Während diese These in Japan immer noch eine Ausnahme darstellt, zeigt ein Blick in westliche Arbeiten, daß bereits in mehreren Beiträgen die Edo-Zeit als Wiege des *manga* angeführt wurde. So verweist Walter Giesen (“Kommunikative und kommunizierende Literatur in Japan”, 1982) wohl als erster auf die Untrennbarkeit textlicher und bildlicher Rezeption vormoderner populärer Literatur und betont – wenngleich die Analogie zum Comic noch unberücksichtigt bleibt – deren synergetische Beziehung. Stella Bartels-Wu (*Mitatemono und kibyôshi*, 1994), die sich bei der Bearbeitung eines Werkes von Takizawa Bakin mit der Text/Bild-Relation der “Gelbumschlaghefte” (*kibyôshi* 黄表紙) im allgemeinen beschäftigt, kommt noch zu dem vorläufigen Ergebnis, daß zwar Comic-Elemente vorhanden sind, die Erzählstrukturen jedoch voneinander abweichen, während Ekkehard May (“Buch und Buchillustration”, 1995) bereits den kühnen Schluß zieht, daß dieses Genre zu Recht als Vorläufer moderner *manga* zu bezeichnen sei.

---

10 Als aktuelle Studie zu comicartigen Elementen in den *emakimono sei Jûni seiki no animêshon* von TAKAHATA Isao angeführt.

11 Zur Tradition der europäischen Satire sei verwiesen auf SHIMIZU: *Manga no rekishi*: 1–14.

12 *Manga no bunka kigôron*: 3ff.

13 Zu den Charakteristika und Ausprägungen der *kusazôshi* sei verwiesen auf MIZUNO: “Kusazôshi to sono dokushasô”: 87–112.

2. Was läßt den *manga Comic* sein?

Für die Untersuchung potentieller Vorformen stellt sich zunächst die elementare Frage nach Wesen und Charakteristik dessen, was im allgemeinen als *Comic* bezeichnet wird. Hierbei zeigt ein Blick in die einschlägige japanische Fachliteratur, daß bezüglich der verwendeten Begrifflichkeit alles andere als Konsens besteht. Während Ishiko Jun und Shimizu Isao das Wesen des *Comics* gänzlich auf die Aspekte der "Komik" (*kokkei* 滑稽) und der "Satire/Ironie" (*fūshi* 風刺) reduzieren,<sup>14</sup> bringen Ôshiro Yoshitake mit dem Begriff der "Kommerzialisierung" bzw. "Popularisierung" (*taishûka* 大衆化)<sup>15</sup> und Kure Tomofusa mit dem Merkmal des "Narrativen Fortlaufs" (*monogatari shinkô* 物語進行)<sup>16</sup> zwei wichtige Aspekte in die gegenwärtige Diskussion, wobei hier von der Formulierung einer Definition noch keine Rede sein kann.

Der amerikanische *Comic*-Zeichner Scott McCloud, der in seinem Buch *Comics richtig lesen* (Originaltitel *Understanding Comics*, 1993) die Ideen seines Berufskollegen Will Eisner bezüglich des Aspektes der Sequentialität als Grundcharakteristikum aufgreift und erweitert,<sup>17</sup> kommt unter Berücksichtigung westlicher und japanischer *Comics* zu folgender Definition:

Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.<sup>18</sup>

Im Gegensatz zu den angesprochenen japanischen Arbeiten erlaubt diese Form der Definition, sowohl reine Bildliteratur als auch Text/Bild-Literatur zu erfassen, ohne daß dabei zunächst dem Inhalt Rechnung getragen werden muß.

Für unsere weitere Untersuchung stellt sich hier nun die Frage, ob eine derartige Definition auch wirklich praktikabel ist. Die Miteinbeziehung reiner Bildliteratur in Form von narrativen Wandmalereien, Teppichen oder Bildrollen trägt zwar der bilderzählenden Tradition verschiedener Kulturen im allgemeinen Rechnung, doch wird hierbei kein Unterschied zwischen Bilderzählung als "Kunst" bzw. als "Gebrauchsware" gemacht. Dem Aspekt der Kommerzialisierung und der uneingeschränkten Konsumierung, der – ermöglicht durch

---

14 Vgl. hierzu beispielsweise SHIMIZU: *Manga no rekishi*: 15ff.

15 *Manga no bunka kigôron*: 3ff.

16 *Gendai manga no zentaizô*: 101ff.

17 MCCLOUD bezieht sich auf EISNERS Werk *Mit Bildern Erzählen* (Orig. *Comics & Sequential Art*, 1985).

18 *Comics richtig lesen*: 17.

die Einführung einer neuen Druck- und Vervielfältigungstechnik – zweifelsohne eines der auffälligsten Merkmale des modernen Comics ist, muß daher in der Definition Rechnung getragen werden. Eine Modifikation der McCloud'schen Theorie, auf die wir uns in der anschließenden Betrachtung stützen werden, könnte demnach wie folgt lauten:

Ein leicht erwerb- und konsumierbares Massenprodukt, bei dem zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.

Mit dieser Definition werden somit ein- und mehrblättrige Bild- oder Text/Bild-Narrationen erfaßt, sofern sie aufgrund ihres Publikationsumfangs und Preises für eine breite Rezipientenschicht zugänglich sind.

### 3. Eingrenzung des Untersuchungsgegenstands

Nach unserer Definition, welche die weite Verbreitung (hohe Auflage, günstiger Preis) als eine Bedingung für den *manga* setzt, ist als Untersuchungsgegenstand erst die Text/Bild-Literatur der Edo-Zeit zuzulassen, denn erst um 1620 wurden durch die Wiederentdeckung des Holzblockdruckverfahrens, bei dem Bild und Text in einem Arbeitsgang entstehen, Druckerzeugnisse für ein Massenpublikum produzierbar.<sup>19</sup>

Im folgenden sollen nur Werke berücksichtigt werden, die, wie es auch für den modernen Comic charakteristisch ist, aus einem Text/Bild-Gemisch bestehen. Somit werden hier nicht behandelt:

1. reine Bildbücher (*ehon* 絵本),
2. Genres, in denen sich Bilder (*sashie* 挿絵) mit dem dominanten Text abwechseln, wie beispielsweise die illustrierten Textbücher des Puppentheaters (*e'iri jôzuribon* 絵入浄瑠璃本),
3. Werke, die eine von den Bildern deutlich abgesetzte Textspalte aufweisen, wie es etwa gelegentlich bei den "kana-Heften" (*kanazôshi* 仮名草子) aus der frühen Edo-Zeit der Fall ist.

Zu betrachten ist zunächst die mit Bildern erzählende Unterhaltungsliteratur: Hierzu sind die nach der Farbe ihrer Umschläge benannten Genres "Rot-", "Schwarz-" und "Grünbücher" (*akahon* 赤本, *kurohon* 黒本, *aohon* 青本) zu

---

19 Hierzu vgl. LANE: "The Beginning of the Modern Japanese Novel": 648f.

rechnen, die spätestens seit Beginn des 18. Jahrhunderts verbreitet waren. Anfangs stellten sie Märchenbilderbücher für Kinder dar, wandten sich durch die Erschließung neuer Themenkreise wie Heldenlegenden oder Aufbereitungen populärer Theaterstücke später auch an Jugendliche und eine weniger gebildete erwachsene Leserschaft. Als weitere Vertreter sind die für ein anspruchsvolleres Publikum konzipierten *kibyôshi* (ab 1775) und das von ca. 1806 an vorherrschende Genre der “zusammengebundenen Hefte” (*gôkan* 合巻), die in immer umfangreicheren Fortsetzungen erschienen, anzuführen.

In die Untersuchung sind ferner Werke einzubeziehen, die als Text/Bild-Gemisch dargeboten primär der Informationsvermittlung dienten. Dabei handelt es sich um die Gruppe der sogenannten “Lehmziegeldrucke” (*kawaraban* かわら版)<sup>20</sup> – eine Bezeichnung, die einseitige (*ichimaizuri*) sowie provisorisch gebundene, mehrseitige Druckerzeugnisse (*karitoji sôshi*) umfaßt. Hierunter fallen z.B. als einblättrige Varianten schlicht gehaltene Nachrichtenblätter oder farbenprächtig gestaltete “Welsbilder” (*namazue* 鯰絵); als mehrblättrige Vertreter sind darüber hinaus noch Kurzfassungen aktuell aufgeführter Theaterstücke (*ehon banzuke* 絵本番付) oder ausführliche Berichterstattungen zu rechnen, die bezüglich Inhalt und Form der Darstellung häufig Parallelen zu den Genres der *kusazôshi*-Unterhaltungsliteratur aufweisen.

#### 4. Untersuchungsfelder

Zur vergleichenden Untersuchung moderner *manga* und ihrer potentiellen Vorläufer in der Edo-Zeit bieten sich drei Bereiche an:

1. Vermarktungsstrategien
2. thematische Aspekte
3. die graphische Gestaltung im Zusammenwirken mit der sprachlichen Komponente.

Da die Untersuchung des dritten Bereichs im Zentrum dieses Aufsatzes stehen soll, wird auf die beiden ersten Punkte im folgenden nur in Kürze eingegangen.

Bezüglich der Vermarktung zeigen sich im Vergleich zu den genannten vormodernen Genres verblüffende Übereinstimmungen. Neben dem er-

---

<sup>20</sup> Zur Problematik der Etymologie dieses erst Mitte des 19. Jahrhunderts gebildeten “ahistorischen” Begriffs für die vornehmlich von Vorleseverkäufern (*yomiuri*) vertriebenen Druckerzeugnisse vgl. LINHART: “Die ersten japanischen Zeitungen” und ONO: *Kawaraban monogatari*.

schwinglichen Preis ist hinsichtlich der äußeren Aufmachung der Produkte die Verwendung farbiger Titelblätter als Kaufanreiz sowie Werbung mit Ankündigung von Fortsetzungen und weiteren Werken des Autors oder Verlegers zu nennen.<sup>21</sup> Aber auch die jeweiligen Entwicklungsprozesse weisen mit einer anfänglichen Ausrichtung auf die Zielgruppe Kinder, die sich in Richtung Erwachsene verschiebt, oder der Tendenz von kürzeren hin zu längeren Werken und Fortsetzungsveröffentlichungen deutliche Parallelen auf. Überraschend erscheint die wichtige Rolle, welche die Leihbuchhändler (*kashihon'ya*) damals wie heute bei Vertrieb bzw. Produktion spielten. So boten gerade die von ihnen um 1960 publizierten *manga*-Zeitschriften im Hardcover-Format vielen jungen Künstlern die Möglichkeit zum Debüt und trugen so nicht unwesentlich zum heutigen Erscheinungsbild des Genres bei.<sup>22</sup>

Ebenso sind in Thematik und Darstellungsweise viele Gemeinsamkeiten auszumachen. Anzuführen ist die unverblümt drastische Beschreibung, die vielleicht mit dem Begriff "Ästhetik der Grausamkeit" zu umschreiben wäre, und eine überbordende Phantasie – SF und Mystery oder die Welt der japanischen Gespenster, wie sie etwa in Mizuki Shigerus 水木しげる *Gegege no Kitarô* ゲゲゲの鬼太郎 (1959–67) geschildert wird. Ein beliebtes Sujet war und ist offensichtlich das Aufgreifen kulinarischer Spezialitäten als Zeichen des Wohlstands, beispielsweise im Gourmet-*manga* "Feinschmeckerchen" (*Oishinbo* 美味しんぼ, 1985ff.) von Kariya Tetsu 雁屋哲 und Hanasaki Akira 花咲アキラ. Als eine weitere Übereinstimmung ist die Darstellung der jeweiligen Alltagsrealität oder aber die Wahl ausländischer Schauplätze anzuführen – das China des Altertums oder Paris zur Zeit der französischen Revolution, z.B. in Ikeda Riyokos 池田理代 "Die Rose von Versailles" (*Berusaiyu no bara* ベルサイユ薔薇, 1972/73). Ebenso ist eine reflexive Ebene, die das Nachdenken über das Genre einschließt, gegeben. Hier sollen stellvertretend Santô Kyôdens 山東京伝 "Die der werten Leserschaft bekannten Verlagsprodukte" (*Gozonji no shôbaimono* 御存商売物, 1782), in dem die verschiedenen Genres der Erzählprosa in personifizierter Form auftreten,<sup>23</sup> und Hasegawa Machikos *Sazaesan* Erwähnung finden. Als letzter Punkt sei die thematische Rückwendung der modernen Autoren selbst angeführt, die sich in der Aufbereitung klassischer Werke oder in der Transponierung der Schauplätze in frühere Epochen der japanischen Geschichte manifestiert. So macht etwa

---

21 Ausführlich dazu MAY: *Die Kommerzialisierung der japanischen Literatur*: 132ff., 193ff.

22 Dazu vgl. KURE: *Gendai manga no zentaizô*: 142ff.

23 MIZUNO (Hg.): *Santô Kyôden zenshû*, Bd. 1.

Kihara Toshie 木原敏江 in ihrem “Eine Prinzessin namens Hana” (*Hana no na no himegimi* 花の名の姫君, 1997) Anleihen bei den Theaterstücken von Tsuruya Namboku IV (1750–1829).

### 5. Parameter zur Erfassung der Ausdrucksmittel

In diesem Abschnitt sollen die grundlegenden Merkmale des Comics, wie von Scott McCloud dargelegt, zusammengefaßt und gegebenenfalls ergänzt werden. Dabei ist insbesondere die Auswirkung graphischer Elemente auf narrative Strukturen und die emotionale Rezeptionslenkung zu erörtern. Im folgenden können aus Platzgründen nur einige wenige Beispiele moderner *manga* zur Veranschaulichung beigelegt werden.

#### 5.1 Panel

Die Unterteilung der Seite in (gerahmte) Bilder gilt als typisches Merkmal des Comics. Für das Erzählen mit Bildern ist die Variation von Panels mit und ohne Umrandung (sogenannte offene Panels) oder das Durchbrechen des Panelrahmens, ebenso wie die Verwendung von Subpanels (Panel im Panel), unter die auch Sprech- oder Denkblasen fallen, von zentraler Bedeutung. Auch differierende Form, Größe und Dichte der Panels pro Seite oder die variable Linienführung bei der Umrandung werden dazu eingesetzt, den Zeitablauf zu steuern oder Emotionen und Stimmungen beim Rezipienten auszulösen. Will Eisner führt außerdem die Begriffe Metapanel und Container ein. Als Metapanel können ganze Seiten oder Teile davon fungieren, wobei trotz fehlender Panelrahmen die Zerlegung des Dargestellten in narrative Sequenzen möglich bleibt. Unter Container (im weiteren Sinne als



Abb.1 *Geshutaruto*: 21  
(Metapanel)

Behältnis für Bild, Text oder Symbol mit dem Panelrahmen gleichzusetzen) ist ein Panel oder Subpanel etwa in der Form eines Tür- oder Fensterrahmens zu verstehen.<sup>24</sup>

## 5.2 Perspektive

Die Verwendung verschiedener Perspektiven bietet nicht nur Abwechslung, sondern ermöglicht auch, den Leser graduell unterschiedlich in die Geschichte hineinzuziehen: in Augenhöhe als Teilnehmer am Geschehen, als Beobachter oder Betroffener in der Vogel- und Froschperspektive.<sup>25</sup> Der Wechsel von Panoramabildern zu Details, die Schilderung aus verschiedenen Blickwinkeln oder das Anschneiden der Bilder (der Ausschnitt aus dem Ganzen) – von Scott McCloud als typisches Element japanischer Comics erachtet – kann zur dynamischen Gestaltung des Handlungsablaufs beitragen.<sup>26</sup> Susanne Philipps unterscheidet in diesem Zusammenhang sieben Einstellungen (Bildausschnitte): Panorama, Totale, Halbtotale, Halbnah, Nah, Groß und Detail.<sup>27</sup>

## 5.3 Zeichenstil und Schriftgestaltung

Die naturalistisch-realistische und die cartoonhafte Linienführung stellen die beiden Endpunkte einer umfangreichen Skala dar. Eine detailreiche Hintergrundgestaltung dient etwa zur Einführung in Szenen. Sie ist dem Rezipienten präsent und kann so später entbehrt werden, um Schwerpunkte zu setzen. Die Typisierung der Figuren durch eine cartoonhafte (abstrakte) Darstellung dient der Rezeptionslenkung und kann die Identifikation des Lesers mit dem Protagonisten fördern.<sup>28</sup> Durch die Verwendung unterschiedlicher Schrifttypen und -größen oder handschriftlicher Ausprägungen können Zuordnungen, Rückblenden oder Emotionen impliziert werden.

---

24 McCLOUD: *Comics richtig lesen*: 102ff.; EISNER: *Mit Bildern erzählen*: 27ff., 40ff.; zum "Metapanel" siehe 65ff., zum "Container" siehe 55, 72.

25 Vgl. ebd.: 91–101.

26 Vgl. hierzu *Comics richtig lesen*: 111.

27 *Erzählform Manga*: 65.

28 Siehe McCLOUD: *Comics richtig lesen*: 36ff.

5.4 Spezifikatoren<sup>29</sup> und Synästhesie

Hier sind Soundwords, Speedlines und visuelle Metaphern zu nennen. Soundwords haben sich über ihre ursprüngliche Zuordnung zum Bereich Sprache mit auditiver Rezeptionsform hinaus mehr und mehr zu graphischen Elementen verselbständigt.<sup>30</sup> Speedlines sollen Bewegung andeuten, z.B. den Wind oder die Druckwelle einer Explosion, sie werden etwa bei Kampfszenen auch als Hintergrundlinien eingesetzt.

Abb.2 *Akira*: 29 (Hintergrundlinien)

Visuelle Metaphern, die als Codes – kulturspezifisch bzw. zunehmend auch kulturübergreifend – bezeichnet werden können, versuchen, abstrakte Sachverhalte oder konkrete Sinnesreize (auditiv, olfaktorisch etc.) zu visualisieren; so symbolisieren etwa von einem Objekt aufsteigende Linien unangenehmen Geruch, oder das Symbol Herz steht für Liebe.<sup>31</sup>

Abb.3 *Hidamari no ki*: 98  
(Soundwords)

29 Der Terminus wurde von PHILLIPPS (*Erzählform Manga*: 72) übernommen.

30 MCCLOUD (*Comics richtig lesen*: 162) verwendet für Wörter als integralen Bestandteil des Bildes den Begriff der "Montage".

31 Siehe ebd.: 136ff.

## 5.5 Blocktext

Darunter ist im Bild außerhalb von Sprechblasen platzierter Text zu verstehen, der Erläuterungen, Hintergrundinformationen oder Autorenkommentare umfaßt. Soweit die Vorstellung der einzelnen Komponenten des Comics, die übergreifend durch den Begriff der Induktion als eine vom Rezipienten zu erbringende Leistung verbunden werden. Scott McCloud führt diesen Begriff ein und erläutert: “das Ganze erkennen, obwohl nur Teile davon wahrgenommen werden”.<sup>32</sup> Der Rezipient muß die Übergänge zwischen den Panels rekonstruieren und im Geiste vervollständigen. Ôshiro Yoshitake bezeichnet diesen Vorgang als “Rückschluß” (*sasshi* 察し)

Abb.4 *Kôshi ankokuden*: 12 (Blocktext)

und führt weiter aus, daß japanische Comics – im Vergleich zu ihren europäischen Pendanten – mehr Panels pro Seite aufweisen, der Plot vornehmlich über Bilder erzählt und entsprechend weniger Text eingesetzt werde.<sup>33</sup> Scott McCloud unterscheidet hier ferner zwischen den folgenden sechs Übergangsformen, die eine anwachsende Induktionserfordernis an den Rezipienten stellen:

1. von Augenblick zu Augenblick (ein Subjekt bei mehreren kurz aufeinanderfolgenden Augenblicken)
2. von Handlung zu Handlung (ein Subjekt bei mehreren Handlungen)
3. von Gegenstand zu Gegenstand (verschiedene Aspekte innerhalb einer Szene)
4. von Szene zu Szene (räumlich oder zeitlich differente Abfolge von Szenen)

32 Ebenda: 71f.

33 ÔSHIRO: *Manga no bunka kigôron*: 43ff.

5. von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt (verschiedene Aspekte eines Ortes oder einer Stimmung)
6. Paralogie (kein logischer Zusammenhang zwischen den Panels).

Als typisch japanische Ausprägung erachtet McCloud den Übergang “von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt” (5.), der dem Leser eine erhebliche Induktionsleistung abverlangt.<sup>34</sup>

Im folgenden Abschnitt soll das Vorhandensein der herausgearbeiteten Parameter an repräsentativen Beispielen der oben genannten Genres aus der Edo-Zeit überprüft werden, um die eingangs aufgestellte These, daß sich hier die Prototypen des modernen *manga* finden lassen, zu überprüfen.

## 6. Werkuntersuchung

### 6.1 Unterhaltungsliteratur

Beispiel 1: *Saru kani kassen* ざるかに合戦 (“Der Streit zwischen Affe und Krabbe”)<sup>35</sup>

Dieses undatierte “Rotbuch” (*akahon*), das fünf Faltblatt (*chô*) umfaßt, adaptiert das bekannte gleichnamige Märchen. Ein Affe überredet die Krabbe, einen Reiskloß gegen den Kern einer Kaki-Frucht einzutauschen, betrügt sie dann aber um die Früchte des Baums. Die Krabbe verbündet sich daraufhin mit anderen Tieren sowie (belebten) Gegenständen, und gemeinsam zahlen sie es dem Affen heim.

Als *Panel* kann zunächst der Druckrahmen (*waku*) der Seiten bzw. Doppelseiten (*mihiraki*) angesehen werden, eine weitere Unterteilung ist auf den ersten Blick nicht vorhanden. Jedoch läßt sich die Handlung in gleichzeitig oder evtl. auch nacheinander stattfindende Schritte trennen. So kann beispielsweise die Szene, in der ein Affe auf dem Baum sitzt und die Krabbe mit (laut Text) unreifen Kaki-Früchten bewirft, ein zweiter Affe einen Korb mit den aufgesammelten Früchten in die Höhe hält und ein dritter eine Frucht verzehrt, durchaus als eine Frühform des Metapanel interpretiert werden (siehe Abb.5). Direkte Rede ist in Form von Subpanels ohne Umrandung (=

---

34 McCLOUD: *Comics richtig lesen*: 78ff.

35 Ausgabe: SUZUKI u. KIMURA (Hg.): *Kinsei kodomo no ehon shû. Edo hen*: 30–35; deutsche Übers. v. ASAOKA Yasuko: *Japanische Märchen*, Frankfurt a.M. u. Leipzig: Insel-Verlag 1991: 9–11.

Sprechblasen) neben den Akteuren plaziert und kann, auch aufgrund der verwendeten Namenskartuschen, dem Sprecher direkt zugeordnet werden.



Abb.5 Saru kani kassen: 31

Die *Perspektive* verharrt zwar in Augenhöhe, doch wird durch Massenszenen, mit bis zu acht Akteuren, und unterschiedliche Schauplätze, draußen vor einer stilisierten Landschaft oder innerhalb eines Hauses, Abwechslung geboten. Die detailreiche *Hintergrundgestaltung* bei Szenen innerhalb des Hauses wird zusehends aufgegeben, um den Fokus auf den Rachefeldzug gegen den Affen als Höhepunkt der Handlung zu lenken (*Saru kani kassen*: 33ff.). Die Akteure treten teils in ihrer eigentlichen, teils in menschlicher Gestalt auf und sind – wie das Beispiel der Wespe zeigt (ebd.: 32f.) – mit dem entsprechenden Attribut auf dem Kopf gekennzeichnet. *Speedlines* werden eingesetzt, um die Wucht der Explosion des Eies im Feuer zu unterstreichen (ebd.: 33). *Onomatopoetica* kommen gelegentlich in der direkten Rede vor, sind aber nicht durch einen anderen Schrifttyp hervorgehoben. Der *Blocktext* dient der Einführung in Szenen oder zur Überbrückung von nicht bildlich dargestellten Erzählschritten, wie z.B. die Information, daß aus dem Kern der Kaki-Frucht, gehegt und gepflegt von der Krabbe, innerhalb einer einzigen Nacht ein fruchttragender Baum heranwächst (ebd.: 31).

Abschließend ist festzuhalten, daß sich zentrale Komponenten des modernen *manga* nachweisen lassen. Das Märchen ist trotz der geringen Textmenge aufgrund seines einfachen Plots in den wesentlichen Zügen auch rein optisch rezipierbar.

Beispiel 2: *Kan'yôkyû* 漢楊宮 (“Der Hanyang-Palast”)<sup>36</sup>

In diesem “Grünbuch” (*aohon*; 3 Hefte, 3 Kapitel, 15 Faltblatt) aus dem Jahre 1758 wird die Geschichte des chinesischen Prinzen Dan aus dem Reiche Yan erzählt, der mittels zweier Handlanger einen Mordanschlag auf den Kaiser Shi aus dem Reiche Qin plant, doch letztlich ohne Erfolg bleibt. Es handelt sich bei dieser Erzählung um eine historische Begebenheit, die sich während der Chunqiu-Periode (722–481) in China zugetragen hatte und in verschiedenen Varianten sowohl in den “Historischen Aufzeichnungen” (*Shiji*) als auch in den “Erzählungen über den Taira-Clan” (*Heike monogatari*) Erwähnung findet.<sup>37</sup>



Abb.6a *Kan'yôkyû*: 72

Bedingt durch die Vorgabe des Druckrahmens ist zwar keine Variation bei der *Panelumrandung* zu beobachten, doch lassen sich hier bereits der bewußte Einsatz von Subpanels in der Traumsequenz (*Kan'yôkyû*: 71), die Verwendung von Containern in der Gefängnissszene (siehe Abb. 6b) sowie der komplexe Aufbau von Metapaneln entdecken, in denen – meist durch eine wellen- oder wolkenförmige Linie getrennt – gleichzeitige Handlungsstränge dargestellt werden können (siehe Abb. 6a). Aus einem leicht erhöhten *Blickwinkel* präsentieren sich dem Leser die einzelnen Protagonisten *in natura*, wobei eine Akzentuierung durch Perspektivenwechsel oder Anschneiden von Personen und Gegenständen nicht stattfindet. Der *Hintergrund* der einzelnen Szenen variiert hinsichtlich seines Detailreichtums (von der naturalistischen bis hin

36 Ausgabe: SNKBT, Bd.83: 69–88.

37 Textausgaben in NOGUCHI Sadao 野口定男 (Übers.): *Shiji* 史記 (Chûgoku koten bungaku zenshû 中国古典文学全集, Bd.5), Heibonsha 1959: 69–88 u. NKBT, Bd.32, 1959: 347–53.

zur stilisierten Darstellung), obgleich hier keine tiefere Intention des Autors erkennbar ist.



Abb.6b *Kan'yôkyû*: 73

*Synästhetische* Gestaltungsmittel finden, wenngleich Soundwords an keiner Stelle auszumachen sind, in größerem Maße Verwendung. Speedlines lassen sich als Spezifikatoren für emporspritzendes Blut (ebd.: 76), das Strömen eines Flusses (ebd.: 74) oder der Brandung (ebd.: 75) ermitteln, visuelle Metaphern beispielsweise zur Versinnbildlichung eines schwelenden Räucherstäbchens oder als klare Kennzeichnung eines Traumes durch die gewählte Panelumrandung nachweisen (ebd.: 71). Der integrierte Blocktext dient in diesem Werk nicht nur als Träger der Hintergrundinformation, sondern ist unerlässliches Hilfsmittel für die Rezeption der Geschichte. Wörtliche Rede kann den Protagonisten ohne weitere Kennzeichnung mittels Subpanels (d.h. Sprechblase) zugewiesen werden, ist jedoch auch im Blocktext zu finden.

Auch hier lassen sich in den einzelnen Bildern die wichtigsten Stilelemente des modernen *manga* ausmachen. Die Episodenhaftigkeit des Dargestellten verwehrt jedoch eine rein optische Rezeption, da der Induktionsprozeß zwischen den Abbildungen nicht zu greifen vermag.

Beispiel 3: *Happyakumanryô kogane no kamibana* 八百万両金神花 (“Acht Millionen Taler Gold Götterblüten”)<sup>38</sup>

38 Ausgabe: MIZUNO (Hg.): *Santô Kyôden zenshû*, Bd.2: 453–73. Edition u. Übers. ins Deutsche bei Martina SCHÖNBEIN: *Das Kibyôshi ‚Happyakuman ryô kogane no kamibana‘ von Santô Kyôden (1791). Ein Beitrag zur Edition japanischer Texte der Edo-Zeit* (Bunken, Bd.1), Wiesbaden: Harrassowitz 1987.

Das von Santô Kyôden verfaßte und von Kitao Masayoshi 北尾正よし illustrierte “Gelbumschlagheft” (*kibyôshi*) erschien 1791 in drei Heften zu je fünf Faltblatt. Es behandelt den Wettstreit “neuer” Götter, aus Sprichwörtern entlehnt, oder auch personifizierte menschliche (Un)tugenden, die in den Verbund der “echten” Götter aufgenommen werden wollen. Die oberste Gottheit Daijingû setzt ihrem für die Menschen unheilvollen und Verwirrung stiftenden Treiben schließlich ein Ende, und alles wendet sich zum Guten.



Abb.7a Kamibana: 471



Abb.7b Kamibana: 468

Als *Panel* fungiert der vorgegebene Druckrahmen, wobei die über zwei Seiten dargestellte Handlung in der Regel in zwei Einheiten, die sich zeitgleich ereignen, aufgeschlüsselt werden kann; Container (*Kamibana*: 469) werden nur selten eingesetzt. Direkte Rede – oft explizit unter Verwendung von *to* oder *iwaku* – ist in Form von Subpanels ohne Umrandung (= Sprechblasen) direkt neben den Figuren, die durch Namenskartuschen bezeichnet sind, plziert und zusätzlich durch die sogenannte “Liedklammer” (*utagakko*) markiert. Diese wird auch bei Autorenkommentaren oder Absätzen im Blocktext eingesetzt. Die durchgängige *Perspektive* in Augenhöhe und das Auftreten von lediglich einer Massenszene (ebd.: 472) bietet dem Leser wenig Abwechslung. Neben der überwiegend detailreichen Hintergrundgestaltung fällt die besondere Sorgfalt bei der Wiedergabe von Kleidung und Haartracht auf, die dem sozialen Stand der Träger entspricht (archaisch anmutend bei den Göttern,

zeitgenössische Reise- oder Ausgehkleidung bei den Menschen). Ein Anschneiden der Bilder ist nur bei Gegenständen auszumachen (z.B. ebd.: 458, die Sänfte ist nur zur Hälfte dargestellt).

Soundwords, die zumeist in *katakana* abgesetzt sind, lassen sich für die Nachahmung von Trommelklang und Knallgeräuschen (ebd.: 468) oder dem Schreien eines Säuglings ermitteln (ebd.: 466). Speedlines werden bei der Vertreibung der unheilbringenden “neuen” Götter durch den “Götterwind” (*kamikaze*) eingesetzt (ebd.: 472) oder unterstreichen, wie die “Verwirrung” (durch das entsprechende Schriftzeichen versinnbildlicht) von den Protagonisten weicht (siehe Abb. 7b). Neben dem aus einem Räuchergefäß aufsteigenden Rauch (ebd.: 463) findet sich ein bemerkenswertes Beispiel für *Synästhesie* mit der Visualisierung von haptischen und olfaktorischen Reizen in der Szene beim Würfelspiel (siehe Abb. 7a): die Figuren werden durch die Wucht eines Furzes – mit Bewegungslinien angedeutet – durch die Luft gewirbelt, halten sich die Nase zu, und ein Autorenkommentar liefert in Form von Soundwords die Geräuschkulisse.

Der *Blocktext*, der in der Regel nicht umfangreicher als die im Bild verstreute direkte Rede ist, dient zur Überbrückung von nicht bildlich dargestellten Erzählschritten (bis zu mehreren Jahren zwischen Heft 2 und 3). Hervorzuheben sind die extratextuellen Bezüge, die neben aktuellen zeitgenössischen Informationen, wie Anspielungen auf populäre *sumô*-Ringer, beliebte Theaterstücke zitieren oder parodieren. Dabei kann es sich um das Aufgreifen von Szenen – beispielsweise der hier gleich zweimal vertretene Freitodversuch eines Liebespaares (*shinjû*; ebd.: 464, 470) – textliche Anspielungen oder Bildzitate handeln. Ebenso ist die Entlehnung von Figuren nachzuweisen: Ohan, Chôemon und dessen Ehefrau Okinu aus dem 1776 uraufgeführten Stück “Katsuragawa, die Bande ewiger Liebe” (*Katsuragawa renri no shigarami*).

Der Text ist über die Bilder allein wohl nicht zu rezipieren. Beispielsweise dürfte der Leser ohne den erläuternden Blocktext kaum in der Lage sein, das Neugeborene (Ende Heft 2) mit der jungen Ohan (Anfang Heft 3) in Verbindung zu bringen. Die Funktion der Bilder liegt in der Verlebendigung des Blocktextes; sie steigern seine Wirkung wesentlich und stellen gelegentlich sogar eine Weiterführung dar. Die witzigen und ironischen Autorenkommentare oder die direkte Rede wären ihrerseits ohne die Bilder ihrer Wirkung beraubt. Den extratextuellen Bezügen, die sich hier auf die Welt des Theaters konzentrieren, könnten eventuell Anspielungen auf Filmszenen in modernen *mangas* gegenübergestellt werden – etwa *Godzilla (Gojira)* in der Gestalt einer Monsterkatze (Nyajira) als Bildzitat in Kobayashi Makotos 小林まこと *What's Michael?* (1985).

Beispiel 4: *Nise Murasaki inaka Genji* 倭紫田舎源氏 (“Der ländliche Genji einer falschen Murasaki”)<sup>39</sup>

Dieses “zusammengebundene Heft” (*gōkan*) wurde in den Jahren 1829–42 von Ryūtei Tanehiko 柳亭種彦 (1783–1842) verfaßt und von Utagawa Kunisada 歌川國貞 (1786–1864) illustriert. Es besteht aus 38 Büchern (*hen*), die sich ihrerseits aus 2 Heften (= zwei Kapitel) zusammensetzen, und enthält – abgesehen vom Vorwort, dem Impressum, den Verlagsanzeigen und den im prächtigen Mehrfarbendruck ausgestalteten Umschlaghüllen – insgesamt 798 Abbildungen.

Das *Nise Murasaki inaka Genji* greift weitgehend den Plot “des” japanischen Klassikers *Genji monogatari* der Hofdame Murasaki Shikibu aus dem 11. Jahrhundert auf. Die in die Regierungszeit von Ashikaga Yoshimasa (1436–90) transponierte Handlung wurde durch zahlreiche Nebenhandlungen (es müssen beispielsweise von dem Protagonisten Mitsuuji die verlorengegangenen drei Reichsinsignien des Ashikaga-Clans wiedergefunden werden) angereichert.

In der Regel dient eine Doppelseite als *Panel*, doch ein genauerer Blick auf die einzelnen Seiten zeigt, daß einfache, nicht weiter unterteilbare Panels (SNKBT 88: 50) sowie komplexere, häufig Subpanels oder Container aufweisende Einheiten (z.B. ebd.: 48 oder SNKBT 89: 381) bzw. Vorformen des Metapanel (ebd.: 28) in zahlreichen Fällen Anwendung gefunden haben. Sprech- oder Gedankenblasen als Beispiele textgefüllter Subpanels sowie das Ausbrechen der Protagonisten aus dem Panelrahmen als Ausdruck der Gewalt oder Dynamik der jeweiligen Szene konnten an keiner Stelle beobachtet werden (Ausnahme: das Ausbrechen unbelebter Elemente an zwei Stellen; vgl. SNKBT 88: 323, SNKBT 89: 183).

Das Spiel mit der *Perspektive* ist ein an zahlreichen Stellen zu beobachtendes Stilmittel. So werden in einer Szene aus dem 20. Buch wie in einem Kameraraschwenk zunächst die räumlich getrennten Protagonisten bildlich eingefangen, bevor die eigentliche Verschmelzung im Folgepanel realisiert wird (siehe Abb. 8a/b). Sogenannte filmische Techniken wie Zoom oder Close-up lassen sich hingegen nur an wenigen Stellen entdecken. So wird beispielsweise in einer Panelfolge des 25. Buches zunächst die versammelte Gesellschaft beim Lesen vorgestellt, bevor die Bildrolle, aus welcher die Zofe Tsukasa vorliest,

---

39 Ausgabe: SNKBT, Bd.88/89. Eine detaillierte Parameter-Untersuchung findet sich auch bei Stephan KÖHN “Die Prototypen des modernen manga? Das *Nise Murasaki inaka Genji* (1829–42) als Paradebeispiel integraler Text/Bild-Literatur der Edo-Zeit”, Hilaria GÖSSMANN u. Andreas MRUGALLA (Hg.): *11. Deutschsprachiger Japanologentag in Trier*, Bd.2. Münster, Hamburg u. London: LIT Verlag 2000: 15 S. Manuskript.

näher herangeholt und die Binnenhandlung graphisch umgesetzt wird (ebd.: 171ff.). Im Gegensatz zum modernen *manga* überwiegt hier jedoch meist ein Blickwinkel aus Augenhöhe. Nur an wenigen Stellen sind Beispiele für die Vogelperspektive zu entdecken (ebd.: 438), der Schwenk zur Froschperspektive oder das sogenannte Anschneiden einer Szene, bei der lediglich Teile des Ganzen gezeigt werden, lassen sich an keiner Stelle belegen. Die *Hintergrundgestaltung* variiert stark im Grad ihrer Ausführung und wird häufig nach einem Szenen- oder Ortswechsel in den Folgepanels weggelassen, um eine Fokussierung auf die einzelnen Protagonisten bzw. auf das jeweils vorherrschende Handlungsgeschehen zu ermöglichen (SNKBT 88: 130).



8a. *Inaka Genji*,  
Bd.88: 679



8b. *Inaka Genji*,  
Bd.88: 680

Soundwords, im Text ebenfalls durch *katakana* optisch abgesetzt, lassen sich als Stilmittel der *Synästhesie* an einigen Stellen nachweisen, doch ist hier – bedingt durch die Einbindung in den Fließtext – ein Einsatz als graphisches Stilelement auditiven Inhalts nicht zu beobachten. Speedlines veranschaulichen zumeist die Schnelligkeit eines Wasserlaufes (ebd.: 304) oder die Heftigkeit fallender Regenmassen (ebd.: 649), wobei jedoch ein Fehlen dieses Stilmittels zur Verdeutlichung eines dynamischen Agierens der Protagonisten zu verzeichnen ist. Visuelle Metaphern lassen sich an einigen wenigen Stellen entdecken. Mal vermittelt das Aufsteigen einer Rauchsäule einen Eindruck vom Geruch verkohlten Papiers (ebd.: 485), mal versinnbildlichen die bedrohlich wirkenden Zackenlinien die Heftigkeit eines hereinbrechenden Unwetters (ebd.: 655).

Der integrierte *Text* schildert das komplette Handlungsgeschehen, wobei Deskriptionen, Dialoge, Lieder und Gedichte zu einer zusammenhängenden, amorphen Textmasse verschmolzen sind (keine optische Dialogzuordnung möglich) und sich harmonisch in die einzelnen Darstellungen einkleiden. Teils wird der Text lediglich als dezenter Hintergrund wahrgenommen, teils trennt er in der Funktion eines Subpanelrahmens die einzelnen Handlungsstränge einer Doppelseite.

Ein Blick auf einzelne Seiten verdeutlichte, daß bereits zahlreiche Elemente, die für den modernen *manga* als charakteristisch erachtet werden, im *Nise Murasaki inaka Genji* Anwendung gefunden haben: Panels und Subpanels zur Darstellung eines komplexen Handlungsablaufes, Perspektivenwechsel als Markenzeichen einer dynamischen Erzählweise, variable Hintergründe zum Zwecke der Akzentuierung sowie visuelle Metaphern als sinnliches Stimulans.

Die große Textlastigkeit dieses Werkes legt zwar den Verdacht nahe, daß die Bilder nur mit Hilfe des Erzähltextes rezipiert werden können, doch verdeutlicht die Abfolge mehrerer Panels unter Vernachlässigung des beigefügten Textes, daß durchaus eine rein graphische Rezeption möglich ist, die einzelnen Bildelemente aus sich heraus genauso gut oder schlecht in einen narrativen Kontext eingeordnet werden können, wie es beispielsweise bei dem textlastigen modernen Historien-*manga* „Apokryphe Biographie des Konfuzius“ (*Kôshi ankokuden* 孔子暗黒伝, 1988) von Moroboshi Daijirô 諸星大二郎 der Fall ist.

## 6.2 Schriften zur Informationsvermittlung

## 6.2.1 Mehrseitige Flugblätter

Beispiel 1: *Yaoya Oshichi koi no hizakura* 八百屋お七恋火桜 (“Yaoya Oshichi und die feuerroten Kirschblüten der Liebe”)<sup>40</sup>

Es handelt sich um das aus 8 Faltblatt bestehende Bildheft (*jôruri ezukushi*) zum 1715/16 in Ôsaka am Puppentheater Toyotakeza aufgeführten gleichnamigen Stück, welches die wahre Begebenheit um eine Kaufmannstochter aus Edo aufgreift. Oshichi, deren tragisches Schicksal beispielsweise auch Ihara Saikaku (1642–93) als literarische Vorlage diente, wurde 1682 hingerichtet, weil sie ein Feuer gelegt hatte, um ihren Geliebten heimlich treffen zu können.

Als *Panel* fungiert der vorgegebene Druckrahmen, doch sind die größtenteils doppelseitig angelegten Bilder in Subpanels unterteilbar, wobei die handelnden Personen in Situationen dargestellt werden, die nacheinander stattfinden. Beispielsweise ist Oshichi (siehe Abb. 9) zunächst rechterhand mit ihrem Geliebten im Inneren des Hauses zu sehen, linkerhand jedoch befinden sich die beiden bereits im Garten.

Aus einem seitlichen *Blickwinkel* von oben (Draufsicht), der an die Maltechnik der “weggeblasenen Dächer” (*fukinuki yatai* 吹抜屋台) in den höfischen Bildrollen erinnert, wird das Geschehen in mehreren Räumen, deren Interieur detailreich ausgeführt ist, gezeigt. Schiebetüren, Vordächer oder Zäune werden dabei als Panelrahmen genutzt. Der *Text* ist auf ein Minimum beschränkt, dient zur Bezeichnung der Personen oder erläutert knapp das Geschehen, wobei direkte Rede nur selten Verwendung findet. *Speedlines* werden als Spezifikatoren für züngelnde Flammen (*Oshichi*: 48, 52) eingesetzt.

Schon ein kurzer Blick auf weitere Vertreter dieses Genres zeigt die große Bandbreite bei der Verwendung von Panels: Trennung gleichzeitiger Handlungsstränge durch wellen- oder wolkenförmige Linien, Container oder Subpanels für Traumsequenzen (wie bereits für die frühen Genres der Unterhaltungsliteratur ausgeführt).<sup>41</sup>

---

40 Faksimile-Ausgabe: *Tsujimachi bunko Jôruri ezukushishû*: 41–56.

41 Solche Gestaltungselemente sind im übrigen schon in den Illustrationen der *jôruri*-Textbücher aus der Genroku-Ära (1688–1703) nachzuweisen; vgl. dazu den von TORIGOE Bunzô herausgegebenen Bd.24 aus der Faksimilereihe der Waseda-Universität, Tôkyô.

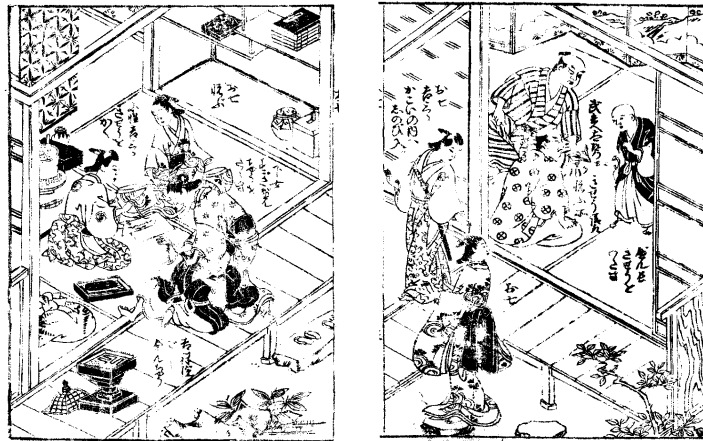


Abb.9 *Oshichi*: 42f.

Beispiel 2: *Ise Heiji eigagoyomi* 伊勢平氏栄花暦 (“Kalender von Glanz und Herrlichkeit des Taira-Clans aus Ise”)

Hier handelt es sich um ein 10 Faltblatt umfassendes illustriertes Programmheft (*ehon banzuke*) zur *kabuki*-Aufführung am Ichimuraza in Edo im 11. Monat 1782. Gegeben wurde ein historisches Stück, in dessen Mittelpunkt Episoden aus dem Leben des Mönches Mongaku (Watanabe no Endô Moritô, 1139?–1203?) stehen.



Abb.10 *Ise Heiji*: Bl. 3v–4r

Als *Panel* fungiert der Druckrahmen, Subpanels oder Container lassen sich nicht nachweisen. Die Perspektive verharrt in Augenhöhe, wobei die einzelnen Szenen oft deutlich das Geschehen auf der Bühne wiedergeben – z.B. die Tanzszene mit Musikern und Rezitator (siehe Abb. 10). *Zeichenstil*: Die Bühnenrequisiten werden teils sehr detailliert, teils nur andeutungsweise wiedergegeben. Ins Auge fällt die besondere Sorgfalt bei der Ausführung von Kleidung, Frisuren und den Gesichtern der Schauspieler, die eine Ähnlichkeit mit den tatsächlich an der Aufführung beteiligten Personen intendiert (*yakusha nigaoe*). Die Akteure sind auch an den Wappen auf ihrer Kleidung zu erkennen und darüber hinaus mit Schauspieler- und Rollennamen bezeichnet. Daneben sind kurze Erläuterungen zur Handlung, Szenenbezeichnungen oder -zählungen sowie wertende Kommentare wie z.B. “gelungen!” (*ôdeki*) in die Abbildungen integriert. *Blocktext* oder direkte Rede kommt gar nicht, *Synästhesie* nur selten vor. So wird das Fließen des Wassers im Burggraben durch Bewegungslinien angedeutet (siehe Abb. 10), oder die Szenerie durch einen Halbmond vor stilisierten Wolken in die dunkle Nacht verlegt (*Ise Heiji*: Bl. 9r).

Während die graphischen Elemente, insbesondere der komplexe Panelaufbau, den Techniken des modernen *manga* durchaus entsprechen, ist der Handlungsverlauf nur bei *Yaoya Oshichi koi no hizakura (jôruri)* nachvollziehbar, wenngleich wichtige Schritte, wie z.B. der Brand, nicht dargestellt werden. Das könnte damit zusammenhängen, daß bei dieser Theaterform der vom Rezitator vorgetragene Text, durch den die Puppen erst zum Leben erweckt werden, im Vordergrund steht und kein Spielraum für Improvisation gegeben ist. Bei *Ise Heiji eigagoyomi (kabuki)* ist weder anhand der Bilder noch über die integrierten Textpassagen ein narrativer Fortlauf, der über zwei aufeinanderfolgende Szenen hinausgeht, zu konstatieren. Vielmehr wirken die Bilder wie “Standfotos”, in denen die Highlights schauspielerischer Darstellungskunst mit den entsprechenden Posen (*mie*), die nicht unbedingt mit den Höhepunkten des Plots übereinstimmen müssen, eher statisch als dynamisch dargeboten werden. Zudem handelt es sich dabei oft um “Versatzstücke” (wie z.B. *dammari*, eine pantomimische Kampfszene im Dunkeln), die zu festgelegten Aufführungsterminen ein absolutes Muß waren. Dies spiegelt zum einen den Geschmack des zeitgenössischen Publikums wider, das nicht wegen eines bestimmten Stücks das Theater besuchte, sondern vor allem durch populäre Schauspieler angezogen wurde, und untermauert zum anderen die Werbefunktion der Programmhefte.<sup>42</sup>

---

42 Eine ausführliche Darstellung der hier behandelten sowie weiterer Werke findet sich bei

## 6.2.2 Einseitige Flugblätter

Beispiel 3: *Ôsaka Abe no kassen no zu* 大坂安部之合戦之圖 (“Abbildung über den Kampf der Abe in Ôsaka”)<sup>43</sup>

Als Druckjahr wird 1615 angegeben, wobei die Echtheit zu bezweifeln ist und vielmehr von einer rückdatierten Berichterstattung ausgegangen werden muß.<sup>44</sup> Dieses 43 x 32 cm messende Flugblatt thematisiert den Kampf um die Burg zu Ôsaka, in der sich die letzten Widersacher des neuen Shôguns Tokugawa Ieyasu verschanzt hatten. Die

Abbildung besteht aus einem einzigen *Panel*, in dem das Kampfgeschehen um die Burg in zahlreiche, gleichzeitig stattfindende Handlungen zerlegbar ist. Dem Betrachter wird aus zwei unterschiedlich hohen *Blickwinkeln* das kämpferische Treiben dargeboten. Während für die Umfriedung die Sicht aus “Westen” (gemäß der Markierung *nishi* im Text) den besten Einblick ermöglicht, sind die eigentlichen Kämpfe aus “Süden” am besten zu überschauen. Die angeschnittenen Körper verdeutlichen hierbei die Vorformen einer ausschnitthaften Wiedergabe und suggerieren eine Fortsetzung des Kampfgetümmels außerhalb des Panelrahmens. Die *Darstellung* ist sehr vereinfacht gehalten und lenkt durch eine spartanische Hintergrundgestaltung den Fokus der Betrachtung auf die einzelnen Personen. Das Fehlen räumlicher Perspektive läßt das Kampfgeschehen auf den ersten Blick recht statisch erscheinen, doch verleihen die wehenden



Abb.11 *Ôsaka Abe no kassen no zu*

auf den ersten Blick recht statisch erscheinen, doch verleihen die wehenden

Martina SCHÖNBEIN: “Illustrierte Texte des kabuki-Theaters”, 11. *Deutschsprachiger Japanologentag in Trier*, 12 S. Manuskript.

43 Faksimile: NISHIMAKI (Hg.): *Kawaraban – shinbun*: 38.

44 Vgl. hierzu ONO: *Kawaraban monogatari*: 13ff.

Umhänge, Fahnen und Pferdeschweife bei näherer Betrachtung der Darstellung eine ungeahnt dynamische Komponente. Soundwords lassen sich als *synästhetisches* Stilmittel nicht belegen, doch finden sich an einigen Stellen Beispiele für Speedlines. Die schwarzen Linien bei der am Boden liegenden Person (unterhalb der Namensinschrift Mori Fusen) vermitteln einen Eindruck von der Menge des Blutes, das aus der Wunde hervorsprudelt, die langsam nach oben steigenden Flammen am oberen rechten Rand wiederum verdeutlichen als visuelle Metapher das Lodern der brandgeschätzten Burg zu Ōsaka. Teils in die eigentliche Abbildung eingefügt, teils unterhalb dieser plaziert, führt der *Blocktext* lediglich die Namen der wichtigsten involvierten Parteien auf. Einzelne bedeutende Personen sind zusätzlich im Text mit ihrem Namen angeführt.

Beispiel 4: *Ohne Titel* (1855)<sup>45</sup>

Dieser prächtige Mehrfarbendruck mit den Maßen 26 x 39 cm wurde in der Tradition sogenannter "Welsbilder" (*namazue*) wahrscheinlich 1855 ohne Angabe eines Verfassers gedruckt. Die zentrale Figur des Welses tritt hier im Zuge eines fatalistischen Welterneuerungsgedankens (*yonaoshi*) in der ambivalenten Rolle des Erdbebenverursachers und Retters auf. Im vorliegenden Druck gebietet er der sozialen Ungerechtigkeit Einhalt und bittet zum Zwecke einer finanziellen Umverteilung die unverdient zu Wohlstand gekommenen Bürger zur Kasse.<sup>46</sup>

Dieses Flugblatt besteht aus zwei selbständigen Panels, die mit einer Wolkenlinie als Umrandung voneinander getrennt sind. Während im oberen Panel der Wels von den Bürgern das Geld auf groteske Art und Weise einfordert, rangeln sich im unteren Panel die Bürger um die einzelnen Goldstücke, die herabgeregnet kommen. Das Durchbrechen der Wolkenlinie durch einen Strom erbrochenen Goldes verdeutlicht hierbei den engen inhaltlichen Bezug zueinander.

In beiden Panels überwiegt ein *Blickwinkel* von oben (Draufsicht). Das bewußte Weglassen eines Hintergrunds sowie der Detailreichtum von Kleidung und Gestik lenken dabei den Blick des Betrachters auf das Agieren der

---

45 Faksimile: OUWEHAND: *Namazue and their themes*: Abb. XI.

46 Zu diesem Themenkomplex siehe auch Stephan KÖHN: "Berichte über Gesehenes und Gehörtes aus der Ansei-Zeit" (*Ansei kemmonshi*). *Kanagaki Robuns (1829–94) Bericht über das große Ansei-Erdbeben 1855 als Repräsentant des Genres der "Katastrophendarstellung" – Teiledition, Übersetzung und genretheoretische Einordnung* (Diss. Frankfurt); vorgesehen für: Bunken, Bd.6. Wiesbaden: Harrassowitz 2001.

Protagonisten. Als *synästhetische* Stilmittel können in dieser Panelfolge lediglich Speedlines zur Versinnbildlichung der Menge und Heftigkeit des erbrochenen Goldes genannt werden. Soundwords oder visuelle Metaphern finden keinerlei Anwendung. Der teils dialogischen Charakter aufweisende Text ist unter Anführung einer Liedklammer neben einzelnen Personen beider Panels angeordnet. Hierbei zeigt sich jedoch, daß er nicht mit der jeweiligen Figur korrespondiert, sondern vielmehr aus Platzgründen an die einzelnen Stellen postiert worden ist. Der Text untermalt somit das Geschehen, ist jedoch bei dieser stark satirisch ausgerichteten Abbildung für die optische Rezeption entbehrlich. In den untersuchten einseitigen Flugblättern ließ sich nur eine begrenzte Anzahl an *manga*-typischen Parametern ausfindig machen. Bedingt durch den geringen Umfang gehörten Subpanels bzw. das Darstellen gleichzeitiger oder nachzeitiger Handlungen zu den wesentlichen Merkmalen. Perspektivenwechsel finden nur wenig Verwendung, ebenso sind die Ausdrucksmöglichkeiten "Zeichenstil" oder "Synästhesie" nur peripher auszumachen. Mögen derartige Werke dem Vergleich mit modernen Story-mangas zunächst nicht standhalten können, so zeigt doch ein Blick in japanische Cartoons, die im Extremfall aus einem einzelnen, in der Regel jedoch aus zwei bis vier Panels bestehen, daß abgesehen von der



Abb. 12 Ohne Titel (1855)

Thematik das Spektrum verwendeter Stilmittel sehr ähnlich ist, man einseitige Flugblätter somit als Vorformen des modernen Comiestrips bezeichnen könnte.

### 7. Auswertung

Im Anschluß an die vorangegangene Untersuchung ist nun zu erörtern, welche Ergebnisse wir erhalten haben und wie diese im Hinblick auf die eingangs gestellte Frage nach den potentiellen Vorläufern des modernen *manga* in den Printmedien der Edo-Zeit zu bewerten ist.

Für die Gruppe *erzählender Unterhaltungsliteratur* galt somit:

- \* Grundlegende Comic-Parameter lassen sich bereits in den frühen Formen kommerzieller Unterhaltungsliteratur (*akahon, aohon*) belegen: die graphische Strukturierung durch Panels mit differierender Linienführung bei der Umrandung, Subpanels (auch als Sprech- und Gedankenblasen), Container oder Metapaneln sowie Speedlines zur Verdeutlichung bewegten Geschehens. Bei den späteren Genres (*kibyôshi, gôkan*) kommen außerdem vermehrt das Spiel mit der Perspektive (auch filmische Techniken) zur Umsetzung von dynamischen Handlungsprozessen, der Einsatz variabler Hintergrundgestaltung als Mittel der Akzentuierung und die verstärkte Verwendung visueller Metaphern als Unterstützung sinnlicher Eindrücke hinzu. Obwohl die untersuchten Werke durchgehend illustriert sind, ist eine ausschließlich optisch gelenkte Rezeption nur bedingt möglich. Die überproportionale Zunahme an Textbestandteilen im frühen 19. Jahrhundert verdeutlicht jedoch hierbei, daß zunächst rein quantitative Kriterien für die Möglichkeit einer optischen Rezeption sekundärer Natur sind. So können im "textarmen" *Kan'yôkyû* (*aohon*; vgl. 6.1, Bsp. 2) die einzelnen Bildelemente nur schwer in einen narrativen Kontext eingeordnet werden, währenddessen das *Nise Murasaki inaka Genji* (*gôkan*; vgl. 6.1, Bsp. 4) trotz seiner Textlastigkeit allein über die Bilder rezipierbar ist.

Für die Gruppe primär *informativer Schriften* galt hingegen:

- \* Bei den einblättrigen Vertretern ließ sich nur eine begrenzte Anzahl comictypischer Elemente ausmachen. Hier war vor allem der Einsatz von Sub- und Metapaneln zur Darstellung mehrerer Handlungen grundlegendes Gestaltungsmittel. Bei mehrblättrigen Schriften (*ezukushi, ehon banzuke*; vgl. 6.2.1, Bsp. 1f.) sind Sub- und Metapaneln die meist verwendeten Stilmittel, doch lassen sich an einigen Stellen auch Beispiele für die Elemente Zeichenstil, Synästhesie oder das Anschneiden der Bilder (sowohl Gegenstände als auch Personen) finden. Obwohl der Text bei den von uns untersuchten Drucken eine untergeordnete Rolle spielt, ist die rein optische Rezeption aufgrund der Szenenhaftigkeit bei mehrblättrigen Flugblättern nur bedingt möglich, der narrative Zusammenhang – resultierend aus der Kürze – folglich nur bei einblättrigen Informationsschriften herzustellen.

In Anbetracht dieser Ergebnisse stellt sich nun die Frage, ob einige der behandelten Werke zu Recht als Comic bezeichnet werden können. Die für den modernen *manga* als charakteristisch erachteten Elemente waren bis auf wenige Ausnahmen (z.B. Soundwords als graphisches Gestaltungsmittel oder Speedlines zur Verdeutlichung eines dynamischen Agierens der Personen)

auch in den vormodernen Pendanten vorzufinden, doch ist anscheinend die Fähigkeit einer rein optischen Rezeption der wahre Prüfstein für die Frage nach den potentiellen Prototypen. Greifen wir noch einmal unsere eingangs vorgestellte Comic-Definition auf:

Ein leicht erwerb- und konsumierbares Massenprodukt, bei dem zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.

Gemäß dieser "vorläufigen" Definition müßte es sich bei den hier analysierten Werken um Comics handeln, da bei allen der hohe Grad der Kommerzialisierung, der große Bildanteil sowie der unterhaltende bzw. informative Charakter gegeben ist. Erinnern wir uns an den Eindruck der Ausschnitthaftigkeit der Beispiele *Kan'yôkyû* und *Ise Heiji eigagoyomi*, bei denen ein narrativer Zusammenhang nur schwer herzustellen war, so scheint also der Begriff der "Sequenz" aus obiger Definition einer näheren Erläuterung zu bedürfen. Damit die einzelnen Panels eines Comics in einen narrativen Zusammenhang gebracht werden können, müssen für den Rezipienten genügend graphische oder textliche Anhaltspunkte gegeben sein. Mittels einer induktorischen Leseleistung (*sasshi*) werden dann die "Missing links" zwischen den einzelnen Panels durch die Imagination der Leser ergänzt, der Comic wird somit individuell vervollständigt. Die Text/Bild-Relation ist also dafür verantwortlich, welches Medium die benötigten Informationen für den Leser enthält. Scott McCloud unterscheidet folgende sieben, teils auch gemischt anwendbare Grundtypen:<sup>47</sup>

1. textlastig (Bilder erfüllen nur illustrierende Funktion)
2. bildlastig (Text ist reduziert auf die lautliche Dimension)
3. synonym (Text und Bild sind identisch)
4. additiv (Text/Bild verstärken sich gegenseitig)
5. parallel (Text und Bild sind voneinander losgelöst)
6. montiert (Text ist lediglich Gestaltungselement des Bildes)
7. korrelativ (die beiden Medien ergänzen sich gegenseitig)

Hierzu führt er ergänzend aus, daß die korrelative Verbindung am häufigsten anzutreffen sei und die Gewichtung von Wort und Bild je nach Comic (und Autor) zwischen den beiden Extremen "text-" bzw. "bildlastige" Verbindung pendele. In der Praxis heißt dies nun, daß vor allem bei längeren Werken wie den Story-*manga* ein steter Wechsel zwischen den einzelnen Verbindungen

---

47 Siehe *Comics richtig lesen*: 161ff.

herrscht, in vielen Fällen sogar Mischformen auftauchen, die in das obige Idealschema zunächst nur schwer einzubetten sind.

Aus dieser – wenn auch stark schematisierten – Einteilung ist jedoch bereits ersichtlich, daß Textlastigkeit bzw. textliche Dominanz bei der primären Informationsvermittlung alleine kein Kriterium für die Qualität sequentieller Verknüpfung darstellt. Auch die “Sprünge” zwischen den einzelnen Panels können nicht als Beweis für eine defizitäre Sequentialität herangezogen werden. Wie bereits eingangs betrachtet, konstatierte McCloud sechs verschiedene Übergangsmöglichkeiten zwischen einzelnen Panels, die ihre ganz spezifischen Anforderungen an die Induktionsleistung des Rezipienten stellen. Während bei dem Übergang “von Augenblick zu Augenblick” nur eine minimale Induktionsleistung erforderlich ist, wird dem Leser bei den Übergängen “von Gegenstand zu Gegenstand” oder “von Szene zu Szene” ein enormes Maß an Induktion abverlangt. Sprünge zwischen den Bildelementen zweier Folgepanels sind daher nicht als Defizite zu bewerten, sondern müssen vielmehr als reguläre Gestaltungsmittel verstanden werden. Zurückkommend auf den Begriff der Sequentialität bedeutet dies nun, daß nur in einer synergetischen Untersuchung bildlicher und textlicher Elemente geklärt werden kann, ob dem Rezipienten genügend Anhaltspunkte für den Vorgang der Induktion bereitgestellt werden, ein nahtloser Übergang also zwischen den im Panel festgehaltenen Text/Bild-Relationen möglich ist oder nicht. Nur wenn dauerhaft<sup>48</sup> keine Bezüge zwischen den Panels herstellbar sind, bleibt die Bedingung der Sequentialität unerfüllt und das vorliegende Werk als Comic auszuschließen. Auf die untersuchten Beispiele angewendet, würde dies nun bedeuten, daß *Saru kani kassen* (vgl. 6.1, Bsp. 1), *Yaoya Oshichi koi no hizakura* (vgl. 6.2.1, Bsp. 1), *Happyakumanryō kogane no kamibana* und *Nise Murasaki inaka Genji* (vgl. 6.1, Bsp. 3f.) aufgrund ihres zumindest narrativen Textes als mehr oder weniger textlastige vormoderne Comics einzustufen sind, *Kan'yōkyū* (vgl. 6.1, Bsp. 1) und *Ise Heiji eigagoyomi* (vgl. 6.2.1, Bsp. 2) jedoch aufgrund fehlender textlicher oder bildlicher Sequentialität nicht als Comics gelten können.

Die Unterschiede, die sich bei den untersuchten mehrseitigen Flugblättern *in puncto* Sequentialität ergaben, führten hierbei zu einem interessanten Nebenergebnis. Während die *kabuki*-Bühne eher zur Selbstdarstellung diente, der Plot somit weitgehend hinter der szenischen Aneinanderreihung verschie-

---

48 Als gezielt eingesetztes Stilmittel können Brüche, wie sie bei der “Paralogie” auftreten, durchaus im Comic auftreten.

dener Einzeldarbietungen zurücktrat, war das erzählerische Element, das komplexe Sujet bestimmend für die Atmosphäre des *jôruri*-Puppentheaters. Der Eindruck der Szenenhaftigkeit, der sich bei der Untersuchung von *Ise Heiji eigagoyomi* ergab, resultiert somit ausschließlich aus den konzeptuellen Unterschieden von *kabuki* und *jôruri* und erlaubt zunächst wenig Rückschlüsse auf deren Comic-Tradition.

Als nächstes stellt sich die Frage, wie die einseitigen Flugblätter zu bewerten sind. Da sich hier der Aspekt der Sequentialität – bedingt durch den geringen Umfang – nur auf ein einzelnes Panel beziehen kann, muß die Komplexität der zugrundeliegenden Gestaltung als Beurteilungskriterium herangezogen werden. Eingedenk der großen Variationsbreite des modernen *manga*, können derartige Drucke als Vorläufer des Cartoons oder Comicstrips, die unterhaltende Literatur hingegen als Vorläufer des Story-*manga* interpretiert werden.

Doch wie sind nun die herangezogenen Parameter hinsichtlich ihrer Universalität für weitere Untersuchungen zu beurteilen? Die grundlegenden Panelformen waren bei jedem der behandelten Werke vorzufinden. Auffällig ist jedoch, daß das Ausbrechen aus dem Panelrahmen nicht in dem Maße als Mittel zur Dynamiksteigerung Anwendung gefunden hatte, wie es etwa bei den modernen Pendanten der Fall ist. Unbewußte Darstellungskonventionen könnten hierbei einen entscheidenden Einfluß auf die verwendeten Stilmittel ausgeübt und auf diese Weise den Eindruck einer eher statisch ausgerichteten Konzeption geprägt haben.

Das weitgehende Verharren der Perspektive in Augenhöhe, das Fehlen einer variablen Einstellung (porträhaftes Anschneiden der Protagonisten) sowie die starre Darstellung der agierenden Personen (keine Speedlines/Hintergrundlinien zur Darstellung einer dynamischen Handlung) müssen vor dem Hintergrund des vorherrschenden Unterhaltungsmediums betrachtet und relativiert werden. Während vormoderne Comics in Bezug auf Darstellung, Trends und Ästhetik weitgehend von der Statik des *kabuki*-Theaters geprägt waren (die häufige Ganzkörperdarstellung und das "Einfrieren" der Protagonisten in Posen), hat beim modernen *manga* das Medium Film nachweislich seine Spuren hinterlassen und maßgeblich zu den Aspekten Dynamik, Blickführung und Bilddominanz beigetragen. Auch das fortschreitende Technologieverständnis, das ein ganz eigenes Bild von Zeit- und Raumwahrnehmung mit sich brachte, dürfte hier als weiteres Erklärungsmodell dienen und verdeutlicht einmal mehr, wie sehr die geforderte Allgemeingültigkeit einiger Parameter vor dem Hintergrund bestimmter exogener Faktoren in Frage zu stellen ist.

Synästhetische Gestaltungsmittel hingegen lassen sich bereits bei vormodernen Comics wiederentdecken. Speedlines (mit der obigen Einschränkung)

und visuelle Metaphern treten in einer Vielfalt auf, die den Vergleich mit modernen Werken nicht zu scheuen braucht. Wurde bereits in einigen "zusammengebundenen Heften" (*gôkan*), wie z.B. "Die ehrenvolle Rache des Onikojima" (*Onikojima homare no adauchi* 鬼児島名誉仇討, 1808),<sup>49</sup> der Text als graphisches Darstellungsmittel entdeckt, so ließen sich bislang keine Belege für einen Einsatz von Soundwords als graphisches Gestaltungsmittel finden. Bei der Verselbständigung der Soundwords, vielleicht einem der charakteristischsten Merkmale des modernen *manga*, scheint es sich somit um ein Novum zu handeln, über dessen Entstehung nur spekuliert werden kann. Hier könnte zum Beispiel die Entdeckung der auditiven Komponente durch das Medium Radio (Hörspiel) und später auch Film zu einer Sensibilisierung auf Seiten der Produzenten und Konsumenten geführt haben, die sich in dem innovativen Einsatz von Soundwords als graphisches Darstellungsmittel Ausdruck verschaffte. Als ahistorische Konstanten des *manga* sind somit lediglich die Parameter Panel und Synästhesie (Speedlines und visuelle Metaphern) zu nennen und dementsprechend bei einer weiteren Studie mit einer anderen Gewichtung zu beurteilen.

### 8. Schlußbemerkung

Die hier exemplarisch untersuchten Werke haben verdeutlicht, daß der Anteil der integralen Text/Bild-Literatur der Edo-Zeit an der Herausbildung des modernen *manga* neu zu bewerten ist. Mit der Emanzipation von westlichen Vorbildern knüpften die Autoren zunehmend an vorhandene Traditionen des Erzählens mit Bildern aus der Edo-Zeit an. Basierend auf der hier vorgestellten Definition und der Eingrenzung der Begriffe der Sequentialität/Induktion konnten einige der behandelten Beispiele eindeutig als "Comic" ausgewiesen werden. Die Tatsache, daß erst mit einer Zunahme an Text ein durchgehend narrativer Fortlauf gewährleistet werden kann, scheint interessante Rückschlüsse auf den Entstehungsprozeß des *manga* zu erlauben. Handelt es sich bei Werken wie *Saru kani kassen* bereits zweifelsohne um Comics, so fällt es doch schwer, das gesamte Genre der "Rotbücher" (*akahon*) als solche zu bezeichnen, denn andere Vertreter verfügen bei weitem nicht über eine derart

---

49 HAYASHI Yoshikazu 林美一 (Hg.): *Edo gesaku bunko* 江戸戯作文庫, Kawade Shobô Shinsha 1985: 72f.; die Schrift flattert im Wind und bewegt sich von der übergroß dargestellten, furchteinflößenden Gestalt des Bergdämons auf den ehrfürchtig knienden Protagonisten zu.

ausgeprägte Sequentialität.<sup>50</sup> Da die Zunahme an Text ein Garant für eine zumindest textlastige Comic-Tradition darstellt, könnte davon ausgegangen werden, daß erst mit der Entstehung komplexerer Text/Bild-Gewebe in Form der “Gelbumschlaghefte” (*kibyôshi*) im letzten Drittel des 18. Jahrhunderts von den ersten Story-*manga* Japans gesprochen werden kann.

Die Einbeziehung informativer Schriften (*kawaraban*) in unsere Untersuchung verdeutlichte hierbei, daß zwar Sachverhalte in Comic-Form dargestellt wurden, die Werke als solche jedoch nur schwerlich als *manga* zu bezeichnen waren.<sup>51</sup> Ausnahmen waren zum einen die einblättrigen Vertreter, die als Vorläufer des Cartoons oder Comicstrips bezeichnet werden können, und zum anderen *Yaoya Oshichi koi no hizakura*, das in Inhalt und Erscheinungsbild eher den frühen Vertretern der unterhaltenden Prosa entspricht. Die in Japan übliche Klassifizierung als *kawaraban* erwies sich hier als nicht differenziert genug und sollte überdacht werden.

Nachdem die in Frage kommenden Genres weitgehend eingegrenzt werden konnten, stellt sich nun für eine weitere Untersuchung die Aufgabe, den großen Korpus der Unterhaltungsliteratur der späten Edo-Zeit (*kibyôshi* und *gôkan*) zu erfassen, um mit einer genaueren Analyse der für die Induktion benötigten bildlichen und textlichen Informationen den endgültigen Beweis für die hier vorgestellte These zu erbringen. Während von Susanne Phillipps für den Story-*manga* “Phönix” (*Hi no tori* 火の鳥, 1954–88) von Tezuka Osamu 手塚治虫 bereits eine Arbeit vorgelegt wurde, in der die Wiederholung bzw. Veränderung einzelner Gestaltungselemente in ihrer Auswirkung auf die Rezeptionszeit analysiert wird, steht eine vergleichende Studie unter Einbeziehung von Vertretern der Edo-zeitlichen Text/Bild-Literatur, die Wort- und Bildzitate verifiziert und deren Funktion untersucht, noch aus. Vielversprechend erscheint auch, die Funktion und graphische Gestaltung der Illustrationen in anderen textdominanten Genres der Edo-Literatur zu beleuchten, wie es etwa von Suzuki Jûzô für die “Lesebücher” (*yomihon* 読本) ansatzweise geleistet wurde.<sup>52</sup>

---

50 Vgl. SNKBT, Bd.83.

51 Zahlreiche *kawaraban* sind auch ohne Abbildungen angefertigt worden.

52 Vgl. *Ehon to ukiyoe*: 161–74.

*Abbildungsnachweise*

(Reihenfolge nach Erscheinen im Text)

1. *Chôjû densetsu: Geshutaruto* 超獣伝説ゲシュタルト [“Megamonster-Legende: Gestalt”], Bd.2. KÔGA Yun 高河ゆん, Enix 1995: 21.
2. *Akira* アキラ, Bd.4. ÔTOMO Katsuhiko 大友克洋, Kôdansha 1987: 29.
3. *Hidamari no ki* 陽だまりの樹 [“Der Baum an einem sonnigen Platz”], Bd.2. TEZUKA Osamu 手塚治虫, Kôdansha 1993: 98.
4. *Kôshi ankokuden* 孔子暗黒伝 [“Apokryphe Biographie des Konfuzius”]. MOROBOSHI Daijirô 諸星大二郎, Shûeisha (Jump Super Ace) 1988: 12.
5. *Saru kani kassen* さるかに合戦, SUZUKI Jûzô 鈴木重三 u. KIMURA Yaeko 木村八重子 (Hg.): *Kinsei kodomo no ehonshû (Edo hen)* 近世子どもの絵本集 (江戸編), Iwanami Shoten 1985: 30–35.
6. *Kan'yôkyû* 漢楊宮, *Kusazôshishû* 草双紙集 (SNKBT, Bd.83), Iwanami Shoten 1997: 69–88.
7. *Happyakumanryô kogane no kamibana* 八百万両金神花, MIZUNO Minoru 水野稔 (Hg.): *Santô Kyôden zenshû* 山東京傳全集, Bd.2, Perikansha 1993: 453–73.
8. *Nise Murasaki inaka Genji* 倭紫田舎源氏 (SNKBT, Bd.88/89), Iwanami Shoten 1995.
9. *Yaoya Oshichi koi no hizakura* 八百屋お七恋火桜, *Tsujimachi bunko Jôruri ezukushishû* 辻町文庫浄瑠璃絵尽集 (Bunraku shiryô sôsho, Bd.2), Ôsaka: Kokuritsu Bunraku Gekijô 1989: 41–56.
10. *Ise Heiji eigagoyomi* 伊勢平氏栄花暦, Originalblockdruck im Besitz des Japanologischen Instituts der J. W. Goethe-Universität, Frankfurt/Main.
11. *Ôsaka Abe no kassen no zu* 大坂安部之合戦之圖, NISHIMAKI Kôzaburô 西巻興三郎 (Hg.): *Kawaraban – shinbun. Edo–Meiji sanbyaku jiken* かわら版・新聞 江戸・明治三百事件 (Taiyô korekushon, Bd.5), Heibonsha 1978 (Februar): 38.
12. Ohne Titel (1855), Cornelius OUWEHAND: *Namazue and their Themes. An Interpretative Approach to some Aspects of Japanese Folk Religion*, Leiden: E. J. Brill 1964: Abb. XI.

## Literaturverzeichnis

## Sekundärliteratur in japanischer Sprache:

- ISHIKO Jun 石子順: *Nihon mangashi* 日本漫画史 [“Geschichte des japanischen *manga*”] (Gendai kyôyô bunko, 1210), Shakai Shisôsha 1988.
- ISHIKO Junzô 石子順造: *Sengo mangashi nôto* 戦後マンガ史ノート [“Notizen zur Geschichte des Nachkriegs-manga”], Kiinokuniya 1994.
- Kadokawa Shoten Henshûbu (Hg.): *Chôjû giga* 鳥獣戯画 [“Tier-Fabel-Bilder”] (Nihon emakimono zenshû, Bd.3), Kadokawa Shoten 1959.
- KURE Tomofusa 呉智英: *Gendai manga no zentaizô* 現代マンガの全体像 [“Das Gesamtbild vom modernen *manga*”], Futaba Bunko 1997.
- MIZUNO Minoru 水野稔 (Hg.): *Kibyôshi* 黄表紙 [“Gelbumschlaghefte”] (Santô Kyôden zenshû, Bde. 1–2), Perikansha 1992–93.
- Ders.: “Kusazôshi to sono dokushasô” 草双紙とその読者層 [“Allerleihefte und ihre Leserschicht”], *Kôza Nihon bungaku (Kinsei hen II)* 講座日本文学 (近世編 II), Bd.8, Sanseidô 1969: 87–112.
- NAKAMURA Yukihiko 中村幸彦 u. HINO Tatsuo 日野龍夫 (Hg.): *Shinpen: Kisho fukuseikai sôsho* 新編 稀書複製會叢書 [“Neu-Edition: Schriftenreihe der Gesellschaft für Reproduktion seltener Schriften”] (46 Bde. + 1 Supplementbd.), Kyôto: Rinsen Shoten 1989–91.
- NAKANO Mitsutoshi 中野三敏 u. HIDA Kôzô 肥田皓三 (Hg.): *Kinsei kodomo no ehon shû (Kamigata hen)* 近世子どもの絵本集 (上方編) [“Sammlung vormoderner Kinder-Bilderbücher (Ausgabe Raum Ôsaka)”], Iwanami Shoten 1985.
- NISHIMAKI Kôzaburô 西巻興三郎 (Hg.): *Kawaraban – shinbun. Edo–Meiji sanbyaku jiken* かわら版・新聞 江戸・明治三百事件 [“Flugblatt – Zeitungen. Dreihundert Zwischenfälle, Edo- bis Meiji-Zeit”] (Taiyô korekushon, Bd.5–8), Heibonsha 1978.
- ONO Hideo 小野秀雄: *Kawaraban monogatari – Edo jidai masukomi no rekishi* かわら版物語 江戸時代マスコミの歴史 [“Flugblätter – Geschichte der Massenmedien in der Edo-Zeit”], Yûzankaku Shuppan 1988.
- ÔSHIRO Yoshitake 大城宜武: *Manga no bunka kigôron* 漫画の文化記号論 [“Kultursemiotik des *manga*”], Kôbundô 1988.

- ÔTSUKA Eiji 大塚英志: *Sengo manga no hyôgen kûkan – kigôtekishintai no jubaku* 戦後まंगाの表現空間 – 記号的身体の呪縛 [“Ausdrucksebenen des Nachkriegs-manga – Faszination semiotischer Zeichen”], Hôzôkan 1994.
- SATÔ Satoru 佐藤悟: “Sashie kara mita kinsei shôsetsushi” 挿絵から見た近世小説史 [“Geschichte vormoderner Erzählprosa anhand ihrer Illustrationen”] (Iwanami kôza Nihon bungakushi, Bd.10: Jûkyû seiki no bungaku), Iwanami Shoten 1996: 179–208.
- SHIMIZU Isao 清水勲: *Manga no rekishi* 漫画の歴史 [“Geschichte des manga”] (Iwanami shinsho, 172), Iwanami Shoten 1991.
- SUZUKI Jûzô 鈴木重三: *Ehon to ukiyoe – Edo shuppan bunka no kôsatsu* 絵本と浮世絵 – 江戸出版文化の考察 [“Bilderbücher und Farbholzschnitte. Eine Studie zur Verlagskultur der Edo-Zeit”], Bijutsu Shuppansha 1979.
- Ders. u. KIMURA Yaeko 木村八重子 (Hg.): *Kinsei kodomo no ehon shû (Edo hen)* 近世子どもの絵本集 (江戸編) [“Sammlung vormoderner Kinder-Bilderbücher (Ausgabe Raum Edo)”], Iwanami Shoten 1985.
- TAKAHATA Isao 高畑勲: *Jûni seiki no animêshon – Kokuhô emakimono ni miru eigateki animeteki naru mono* 十二世紀のアニメーション 国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なるもの [“Animation im 12. Jahrhundert. Film- und erzähltechnische Aspekte in den wertvollsten Bildrollen Japans”], Tokuma Shoten (Studio Ghibli) 1999.
- TORIGOE Bunzô 鳥越文蔵 (Hg.): *Waseda Daigakuzô: Shiryô eiin sôsho (Kokusho hen)* 早稲田大学蔵資料影印叢書 (国書編) [“Materialien der Waseda-Universität im Faksimile (Ausgabe japanischer Bücher)”], Bd.24, Waseda Daigaku Shuppanbu 1988.
- YOMOTA Inuhiko 四方田犬彦: *Manga genron* 漫画原論 [“Grundprinzipien des manga”], Chikuma Shobô 1994.
- YOSHIHIRO Kôsuke 吉弘幸介: *Manga no gendaishi* マンガの現代史 [“Gegenwartsgeschichte des manga”], Maruzen 1993.

## Zeitschriften-Sondernummern:

- Bungaku to kaiga* 文学と絵画 [“Literatur und Malerei”], *Kokubungaku kaishaku to kanshō*, Lfd. Nr. 807 (August 1998).
- Kaiga to zuzō etc. Shikaku no kotenshi – katachi, iro, kotoba* 絵画と図像 etc. 視覚の古典史 – かたち・色・ことば [“Malerei und Graphik. Visuelle Geschichte klassischer Literatur. Form–Gestalt–Wort”], *Kokubungaku kaishaku to kyōzai no kenkyū*, Bd.41.4 (März 1996).

## Sekundärliteratur in westlichen Sprachen:

- BARTELS-WU, Stella: *Mitatemono und kibyōshi. Edition und Übersetzung “Myōkinako kogome Dōmyōji” (1805) von Takizawa Bakin* (Bunken, Bd.3), Wiesbaden: O. Harrassowitz 1994.
- BERNDT, Jaqueline: *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*, Berlin: Edition q 1995.
- EISNER, Will: *Mit Bildern Erzählen*, Wimmelbach: Comic Press Verlag 1995. (Orig. *Comics & Sequential Art*, 1985)
- GIESEN, Walter: “Kommunikative und kommunizierende Literatur in Japan: Das Verhältnis des Sprachwerks zu den visuellen und sonoren Nachbarkünsten. Teil 1: Materialien. Folge 1: Kibyōshi der Edo-Zeit”, *BJOAF* 5 (1982): 1–146.
- LANE, Richard: “The Beginning of the Modern Japanese Novel: Kana-zōshi, 1600–1682”, *HJAS* 20 (1957): 644–701.
- LINHART, Sepp: “Kawaraban – Die ersten japanischen Zeitungen”, Susanne FORMANEK und Sepp LINHART (Hg.): *Buch und Bild als gesellschaftliches Kommunikationsmittel in Japan einst und jetzt*, Wien: Literas 1995: 139–166.
- MAY, Ekkehard: “Buch und Buchillustration im vorindustriellen Japan”, ebd.: 45–74.
- Ders.: *Die Kommerzialisierung der japanischen Literatur in der späten Edo-Zeit (1750–1868). Rahmenbedingungen und Entwicklungstendenzen der erzählenden Prosa im Zeitalter ihrer ersten Vermarktung*, Wiesbaden: O. Harrassowitz 1983.
- McCLOUD, Scott: *Comics richtig lesen*, Hamburg: Carlsen Verlag 1994 (Orig. *Understanding Comics*, 1993).

- PHILLIPPS, Susanne: *Erzählform Manga. Eine Analyse der Zeitstrukturen in Tezuka Osamus ‚Hi no tori‘* („Phönix“) (Iaponia Insula, Bd.3), Wiesbaden: O. Harrassowitz 1996.
- SCHAMONI, Wolfgang: “Die Entwicklung der Romantheorie in der japanischen Aufklärungsperiode”, *NOAG* 118 (1975): 9–39.
- SCHODT, Frederik: *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, New York: Kodansha International <sup>3</sup>1988 (<sup>1</sup>1983).