DE

Inhaltsverzeichnis

Einleitung – Flow: Erzählen im Manga 5

I. MANGA – Rollen und Blättern 7

2. PANELS – Bildlich Erzählen 11

3. GENRES – Drei Mal Manga-Flow 19

4. STUDIO – Mitmachen 25

5. GENJI – Genji im Manga 27

Weiterführende Literatur 35

Wandcollage 36

Impressum 38

FLOW

ERZÄHLEN IM MANGA

Jaqueline Berndt

Manga sind ein zentraler Bestandteil der japanischen Gegenwartskultur. Als absatzstarke grafische Erzählungen haben sie es den Verlagen kommerziell ermöglicht, «hohe» Literatur kontinuierlich herauszubringen; als vielbändige Serien für Jugendliche haben sie zusammen mit Zeichentrickserien, Videospielen und Cosplay Japans Kulturdiplomatie gedient; im Inland wiederum haben sie sich auch als alltägliches Ausdrucksmittel bewährt, von der Fankultur bis zu den sozialen Medien.

Auf Japanisch spricht man im Zusammenhang mit Manga vom «Lesen» statt vom «Betrachten». Das war nicht immer so. Im frühen 19. Jahrhundert, als das Wort «Manga» aufkam, bezog es sich auf katalogartige Bildkompendien. Im modernen Japan wurde «Manga» dann für Zeitungskarikaturen und Comicstrips nach westlichem Vorbild verwendet und der bildenden Kunst zugeordnet. Erst in der Nachkriegszeit kam der ausgedehnte und tendenziell als Serie publizierte *Story-Manga* zum Zuge. Er

EINLEITUNG

ging auf unterhaltende Bildergeschichten für Kinder zurück und wurde zusammen mit den Baby-Boomern erwachsen. Wie jedes populäre Medium bediente sich auch der erzählende Manga bei anderen Künsten und Kulturen, jedenfalls bis in die 1960er Jahre. Die nächste Öffnung erfolgte drei Jahrzehnte später und nun in umgekehrter Richtung: Das Zeichnen und Lesen von Manga wurde transkulturell.

Flow: Erzählen im Manga erkundet, wie sich der moderne Comic zu den historischen illuminierten Querrollen verhält. Traditionellerweise repräsentieren diese Japans «narrative Kunst» und sind immer wieder als «Ursprung» angeführt worden, um den Manga zu legitimieren. *Flow* nimmt aber nicht berühmte literarische Figuren und Erzählinhalte zum Ausgangspunkt, sondern richtet den Fokus auf das bildliche Erzählen selbst sowie seine materialen Medien, von der Querrolle über die vertikal und horizontal komponierten Druckseiten bis hin zum vertikalen Touchscreen.

I. Rollen und Blättern

MANGA

ist die moderne japanische Bezeichnung für Comics. In Japan selbst sind damit heute vor allem gezeichnete Erzählungen gemeint, sogenannte *Story-Manga*. Die meisten Künstlerinnen und Künstler (*mangaka*) illustrieren aber nicht nur, sondern schreiben auch ihre Geschichten selbst. Manchmal wirken die Redakteure als Dramaturgen mit.

Manga als unterhaltende grafische Erzählungen sind grundlegend dadurch geprägt, dass sie zuerst in speziellen Monats- oder Wochenmagazinen erscheinen. Jede Nummer enthält mehrere Serien. Am Anfang, in den 1950er Jahren, standen nur wenige Seiten pro Folge zur Verfügung, aber die Anzahl erhöhte sich laufend. Das schuf Raum für die oft wortlose Darstellung ausgedehnter Action-Sequenzen oder subtiler Veränderungen in zwischenmenschlichen Beziehungen. Der visuelle «Flow» folgt der japanischen Leserichtung von rechts nach links und wird in übersetzten Ausgaben oft beibehalten.

Das Papier war lange Zeit grob und säurehaltig, der Druck maximal zweifarbig und der Preis damit für Kinder erschwinglich. Die Redaktionen versuchten, bestimmte Zielgruppen an sich zu binden, indem sie Umfragen veranstalteten und Zuschriften abdruckten. Damit wurden die Magazine zur Plattform für Geschmacksgemeinschaften. Ohne das Magazin als Kernstück hätten Manga nie ein Drittel aller japanischen Druckerzeugnisse stellen können. Doch ihre Globalisierung seit den späten 1990er Jahren erfolgte primär im Buchformat. In Japan selbst wurde die Buchausgabe (*tankōbon*) mit ihren ca. 200 Seiten pro Band seit Ende der 1960er Jahre eingesetzt, um die jeweils populärsten Serien aus den Magazinen noch einmal einzeln herauszubringen. 2005 lief das Buch dem Magazin den Rang ab und wurde kommerziell wie kulturell zur wichtigsten Publikationsform von Manga-Geschichten. Im vergangenen Jahrzehnt sind mehr und mehr Serien zuerst online erschienen.

Der Wiener Comiczeichner NICOLAS MAHLER (geb. 1969) war Ende 2015 zu Gast am Internationalen Manga-Museum Kyoto, welches seit 2006 besteht. Während seines Aufenthalts beobachtete er aus verständnisvoller Distanz, was die Mangakultur in ihrem Kern ausmacht: Unterhaltung, Lektüre und Gemeinschaft. Die gesammelten Eindrücke finden sich in den Büchern *Kyoto Manga* (französische Ausgabe, L'Association, Paris) und *Akira Kurosawa und der meditierende Frosch* (Reprodukt, Berlin).

A *Emaki* sind illuminierte narrative Querrollen, die Abschnitt für Abschnitt ihren Inhalt offenbaren. Sie bestehen im Prinzip aus handgeschriebenen Textteilen, die gelesen oder vorgelesen, und gemalten Bildsequenzen, die betrachtet werden. Anders als moderne Comics sind *Emaki* meist Unikate. Sie setzen ausserdem eine gewisse Kenntnis der jeweiligen Geschichte voraus.

Die meterlangen Papierrollen ermöglichen es, aufeinander folgende Szenen in einem kontinuierlichen visuellen Fluss zu erfahren. In Wiederbelebung dieser Tradition produziert der Berliner Verlag Round Not Square «Rollbücher», darunter einige Comics sowie die deutschsprachige handgeletterte *Emaki*-Adaption des *Kriegs der zwölf Zodiak-Tiere* durch Friederike Wienhöfer.

PANELS

sind traditionellerweise das wesentliche Merkmal des erzählenden Manga, wesentlicher als die Verschränkung von Wort und Bild oder ein bestimmter Stil des Figuren-Designs. Ihre Anordnung auf den Druckseiten signalisiert die Bedeutung der einzelnen Fragmente sowie die Reihenfolge, in der gelesen werden soll. So wird es möglich, Geschichten ohne Vorkenntnisse zu erschliessen, und bereits Bekanntes so zu erzählen, als wäre es neu. Manche Panels zeigen ausschliesslich Gesichter mit grossen Augen. Damit erregen sie nicht nur Aufmerksamkeit und Mitgefühl, sondern unterstützen auch die Blickführung. Ausserdem helfen die Platzierung der Sprechblasen sowie die (normalerweise handschriftlichen) Lautmalereien. Diese Techniken haben sich im Laufe der letzten zwei Jahrzehnte zusammen mit dem Manga weltweit verbreitet.

Seltener als Comics aus anderen Traditionen lenken Manga-Erzählungen den Blick ins einzelne Panel hinein, um ihn dort verweilen zu lassen. Meist rücken sie die Beziehung

zwischen den einzelnen Panels sowie zwischen Panels und Seite in den Mittelpunkt. So verwandelt sich beim Lesen das Nebeneinander unbeweglicher Zeichnungen leicht in einen visuellen «Fluss». Dessen Unterbrechung am Seitenende, wo umgeblättert werden muss, bietet Gelegenheit zu Überraschungen und Spannungsmomenten.

Im gedruckten Manga fliesst die bildliche Erzählung anders als in den horizontal gerollten *emaki* oder den vertikal gescrollten Smartphone-Comics, den sogenannten Webtoons. Doch es gibt auch Gemeinsamkeiten, zum Beispiel das variable Rezeptionstempo. Zum genaueren Vergleich haben wir Teile der Querrolle *Gedichtwettstreit der zwölf Tiere* «mangaisiert» und dann wiederum in einen Webtoon «übersetzt» (Abb. 1).

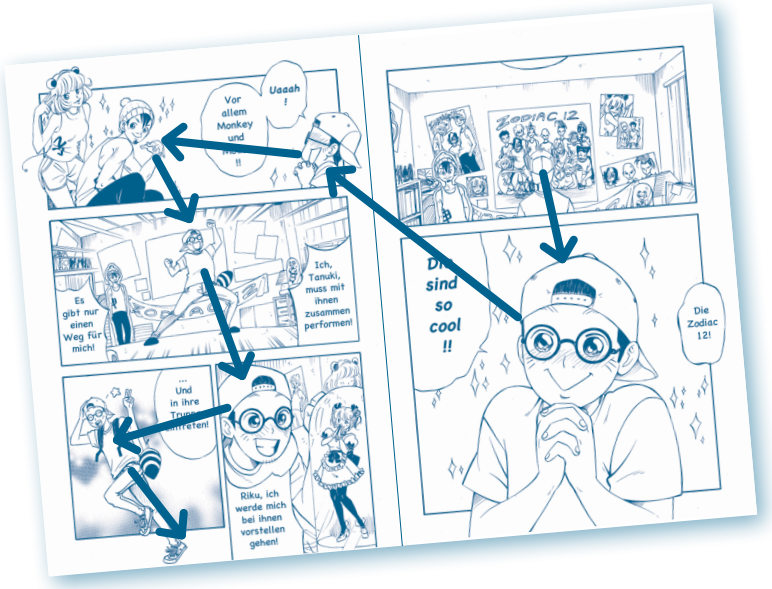


ABB. 1 Koo Bonwon: Blickführung im erzählenden Manga – die Pfeile folgen den Gesichtern der Figuren. Christina Plaka, *Tanuki vs. Zodiac 12*, 2020, S. 1–2.

Unter dem Titel *Tanuki vs. Zodiac 12* demonstriert die Mangazeichnerin CHRISTINA PLAKA (geb. 1983)[1] auf insgesamt fünf Doppelseiten, wie eine Comicversion des *Gedichtwettstreits der zwölf Tiere* (*Jūnirui utaawase*, Mitte des 17. Jahrhunderts, Chester Beatty Library, Dublin) heute aussehen könnte (Abb. 2, 3, 4). Wie sich der «Flow» der Mangaerzählung verändert, wenn er nicht mehr auf Druckseiten, sondern einem digitalen Bildschirm erscheint, zeigt Koo Bonwon (geb. 1980) mit ihrer Webtoon-Adaption der ersten vier Seiten von *Tanuki vs. Zodiac 12*, die unter Verwendung von Clip Studio enstand.

B Die aus dem 15. Jahrhundert stammende Fabel vom *Gedichtwettstreit der zwölf Tiere* handelt von einem geltungssüchtigen Marderhund (*Tanuki*), dem es nicht gelingt, in den erlesenen Kreis der Zodiak-Elite aufgenommen zu werden. Aus Rache beginnt er mit Wolf, Milan und anderen Waldtieren einen Krieg. Doch nach der Niederlage entsagt er allem weltlichen Streben und wird Mönch.

Im Zentrum der Manga-Adaption steht ein scheuer junger Mann namens Tanuki, der hauptsächlich über seinen Computer mit der Aussenwelt kommuniziert. Er strebt vergeblich nach Anerkennung durch die *Zodiac 12*, seine Lieblingstruppe von Hip-Hop-Tänzern. Die Schriftzeichen auf deren Brust, ihre Kopfformen und Namen wie Snake, Mouse und Monkey erinnern an die Vorlage.

[1] Plaka publiziert professionell seit 2003. 2012 erwarb sie an der Kyoto Seika University, Japan, einen der ersten Master im Fach Manga Art. Seit 2016 betreibt sie in Offenbach die Schule *I am mangaka!*.

Auf mangatypische Weise verwandelt die Adaption des *Gedichtwettstreits der zwölf Tiere* die Figuren der Vorlage in menschliche Akteure und wendet sich vom Gut-Böse-Schema ab. Im 15. Jahrhundert galten die zwölf Tiere noch als Verkörperungen von Recht und Ordnung mit einer unerschütterlichen Identität, der Tanuki und der Milan hingegen als zwielichtige, durchtriebene Gestaltwandler, die eine Niederlage verdienten. Heutzutage erfreut sich der Tanuki als gutmütiger Geselle und Glücksbringer einer grossen Beliebtheit.

Die Seiten sind nach japanischem Vorbild für das Lesen von rechts oben nach links unten ausgelegt. Nur in wenigen Übersetzungsausgaben wird aufwendig «gespiegelt», um Bild und Wort, also Makro- und Mikroleserichtung in Einklang zu bringen.

Die Erstellung von «Originalzeichnungen» (*genga*) des erzählenden Manga erfolgt in drei Schritten. Sie beginnt mit der Grobskizze (*rough sketch* oder *nēmu* von Englisch *name*), die sich auf den Text und die Positionierung der Sprechblasen konzentriert. Dafür dient Manuskriptpapier im A4-Format, auf dem Seitenränder und Beschnitt markiert sind. Den zweiten Schritt bildet die Vorzeichnung mit Bleistift (*shitagaki*) (Abb. 5) und den dritten die Tuschezeichnung (*pen'ire*). Für beide finden spezielle Mangablätter (*genkō yōshi*) im B4-Format Verwendung, deren bläuliche Randskalen das Panel-Layout erleichtern. Dieses Papier ist für das Zeichnen mit Feder und Tusche entwickelt worden und nur in Japan erhältlich.

Webtoon (von Englisch *web* und *cartoon*) ist ein Format des digitalen Comics. Es kam um 2003 in Südkorea auf und hat sich mit dem Smartphone weltweit verbreitet. Zu seiner momentanen Popularität tragen sowohl die

bequeme Nutzung unterwegs als auch die sozial verbindende Kommentarfunktion bei. Charakteristisch für Webtoons ist der kontinuierliche vertikale Fluss, der durch das Wischen auf Touchscreens entsteht. Daher werden sie in Japan auch *Scroll Manga* genannt. Die bildlichen und textlichen Informationen sind so aufgeteilt, dass sie sich selbst bei kurzer Verweildauer schnell erfassen lassen. Der Leserhythmus wird stärker durch die weissen Zwischenräume als die Panelinhalte strukturiert.

WEBTOON PLAKAT Bei der Umarbeitung der ersten zwei Manga-Doppelseiten in einen vertikal zu scrollenden Webtoon ergaben sich folgende Probleme:

(1) *Tanuki vs. Zodiak 12* beginnt mit einem Panel, dessen Wirkung sich im Webtoon nicht so leicht reproduzieren lässt. Um den Eindruck zu erzielen, als ob das Auge einen Moment auf der Szene verweile, wurde das Bild in der Vertikalen einige Male wiederholt und durch einen *Zoom-in*-Effekt ergänzt, der in die Geschichte hineinführt.

(2) Das erste Panel der zweiten Manga-Doppelseite zeigt die *Zodiac 12* als Gruppe. Eine direkte Übertragung hätte die Figuren nur verkleinert. Aber anders als die Horizontale ist die Vertikale im Webtoon unbegrenzt, und so wurden die *Zodiac 12* nicht nur neben-, sondern auch untereinander aufgereiht. Nach ihnen taucht Tanuki auf, etwas grösser und dadurch wie im Vordergrund stehend. Die neuen Bewegungslinien und das Wischen nach oben lassen seine Verbeugung forscher als in dem analogen Manga wirken.

(3) Der Manga zeigt drei Momente der Tanz-Performance. Der Webtoon wiederholt diese, variiert aber Tanukis Grösse und verwendet zudem Farbe und Bewegungslinien. Ausserdem sind die Reaktionen der *Zodiac 12* schon während der Vorführung zu sehen.

(4) Im Manga verkündet Snake erst auf der folgenden Seite das Urteil. Im Webtoon, der das Konzept der Seite nicht kennt, wäre der Übergang zu unvermittelt erfolgt. Daher hat Christina Plaka ein zusätzliches Panel entworfen.

ABB. 2 Christina Plaka: *Tanuki vs. Zodiac 12*, 2020, S. 1–2. Originalanfertigung für die Ausstellung.

ABB. 3 Christina Plaka: *Tanuki vs. Zodiac 12*, 2020, S. 3–4.

ABB. 4 Der Tanuki wird abgewiesen und geschlagen, aus *Der Gedichtwettstreit der zwölf Tiere*, Reproduktion von Rolle I aus einem Set von drei Querrollen, Edo-Zeit, Mitte des 17. Jahrhunderts, Chester Beatty, Dublin.

ABB. 5 Christina Plaka: *Tanuki vs. Zodiac 12*, 2020, S. 1–2, Vorzeichnung.

GENRES

des *Story-Manga* sind in Japan hauptsächlich als demografische entwickelt worden, von Anfang an segmentierten die Verlage ihr potenzielles Publikum nach Alter und Geschlecht. Gestützt auf spezielle Magazine entstanden zuerst der Jungen- (*shōnen*) und der Mädchenmanga (*shōjo*). Ende der 1960er Jahre wurden männliche Jugendliche zur Zielgruppe (*seinen manga*) und in den 1980er Jahren schliesslich erwachsene Frauen (*josei manga*, anfangs *Ladies Komikku*).

Durch die Magazine als erstem Publikationsort ist der *Story-Manga* in Japan traditionell entweder maskulin oder feminin markiert. Mit der schwindenden Bedeutung der gedruckten Magazine wird die Geschlechtsspezifik jedoch zunehmend zu einem rein formalen Kennzeichen: Die jeweiligen Stile lassen bestimmte Erzählungen erwarten, aber nicht unbedingt ein bestimmtes Geschlecht auf Seiten von Produktion und Leserschaft.

Für die Verbreitung des Manga in Europa und Nordamerika haben thematische Kategorien wie Science Fiction, Samurai-Action, Horror oder Fantasy eine wichtige Rolle

gespielt. Auch im japanischen Markt gewinnen sie an Bedeutung. Ein bemerkenswertes Beispiel ist das *Boys-Love*-Genre (im Ausland auch *Yaoi* genannt). Hervorgegangen aus dem Mädchenmanga kreist es nicht um die Liebe zu, sondern zwischen Jungen und wird mittlerweile sowohl von heterosexuellen Frauen als auch Männern sowie LGBTQ-Personen konsumiert.

Angesichts der demografischen und thematischen Vielfalt empfiehlt es sich, Manga nicht als ein Genre zu verstehen, sondern als ein eigenständiges Medium: Denn Manga existieren nur im Plural. Um das zu vergegenwärtigen, wurden zentrale Szenen der *emaki*-Vorlage in drei Genrestilen des Manga wiedergegeben: *seinen*, *shōnen* und *shōjo*.

G Im Stil des *seinen manga* wird erzählt, wie Tanuki andere randständige Jugendliche um sich versammelt (Abb. 6, 7). Das geschieht über ein regelmässiges Raster von Panels, die am besten eines nach dem anderen erschlossen werden. Die Figuren haben realistisch proportionierte Körper und eine zurückhaltende Mimik. Sie alle bleiben im Rahmen. Nur einmal wird der klar definierte Ort der Handlung durch abstrakte Strahlen ersetzt.

H Für die entscheidende Hip-Hop-Battle mit ihrer spektakulären körperlichen Aktion wurde ein Stil gewählt, der typisch für den *shōnen manga* ist (Abb. 8, 9). In den Geschichten dieses Genres geht es grundsätzlich um Jungen, die gemeinsam mit Freunden entschlossen ein Ziel verfolgen und auf ihrem Weg vielen verschiedenen Personen begegnen. Die Erzählung strebt dementsprechend gradlinig voran, Höhepunktszenen bestechen durch ein dynamisches Seitenlayout.

I Als Genre «von und für Frauen» zeichnet sich der *shōjo manga* idealtypisch dadurch aus, dass er die Gefühle der Figuren erkundet. Mehrschichtige Seitenkompositionen mit Blumensymbolik und abstrakter Ornamentik, die Neigung, selbst männliche Figuren zu feminisieren, Variationen im Schriftsatz, Figurenmonologe und kleine handschriftliche Kommentare der Zeichnerin im Bild sind ebenso charakteristisch wie der Wechsel der Erzählebenen zwischen Vergangenheit und Gegenwart, äusserer und innerer Wirklichkeit. Einige dieser Elemente finden sich in der Darstellung von Tanukis emotionaler Reaktion auf die Niederlage und seinen Abschied vom Vocaloid-Mädchen Riku, weitere sind im letzten Teil dieser Ausstellung zu entdecken (Abb. 10, 11).

ABB. 6 Christina Plaka: Formierung einer eigenen Truppe, *Tanuki vs. Zodiac 12*, 2020, S. 5–6.

ABB. 7 Der Tanuki bildet eine Gruppe von Verbündeten, aus *Der Gedichtwettstreit der zwölf Tiere*, Reproduktion von Rolle I aus einem Set von drei Querrollen, Edo-Zeit, Mitte des 17. Jahrhunderts, Chester Beatty, Dublin.

ABB. 8 Christina Plaka: Die Hip-Hop-Battle, T*anuki vs. Zodiac 12*, 2020, S. 7–8.

ABB. 9 Die Schlacht der zwölf Tiere gegen die Waldtiere, aus *Der Gedichtwettstreit der zwölf Tiere*, Reproduktion von Rolle II aus einem Set von drei Querrollen, Edo-Zeit, Mitte des 17. Jahrhunderts, Chester Beatty, Dublin.

ABB. 10 Christina Plaka: Nach der Niederlage, *Tanuki vs. Zodiac 12*, 2020, S. 9–10.

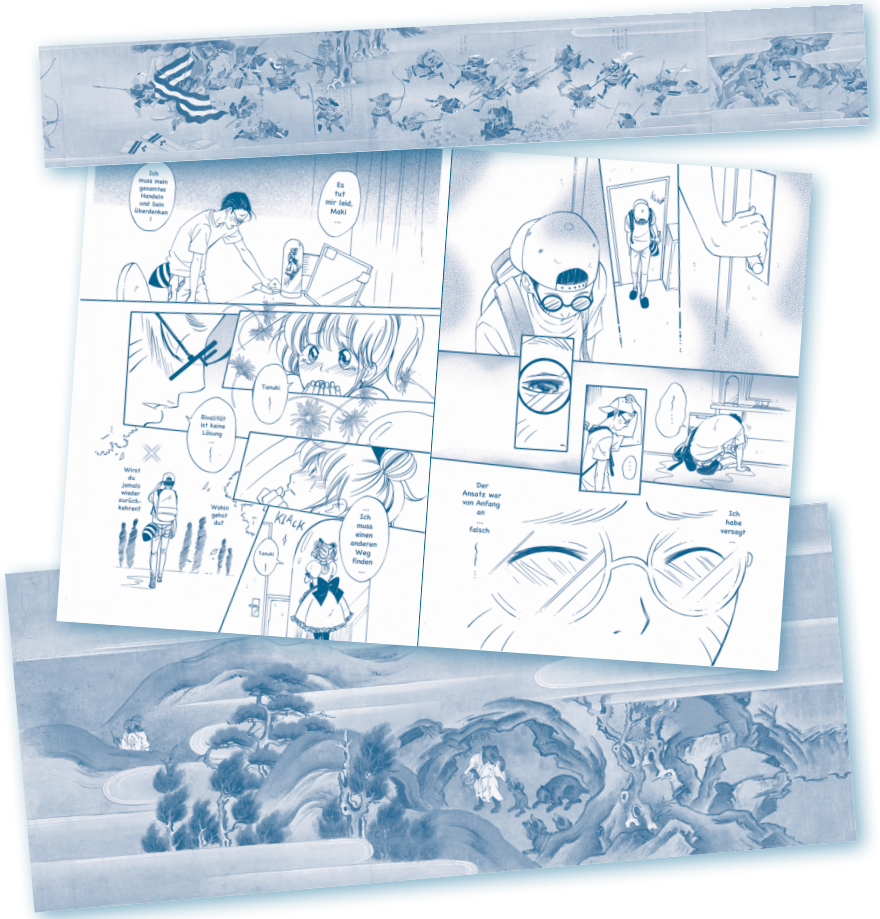


ABB. 11 Der Tanuki nimmt Abschied von seiner Familie, aus *Der Gedichtwettstreit der zwölf Tiere*, Reproduktion von Rolle III aus einem Set von drei Querrollen, Edo-Zeit, Mitte des 17. Jahrhunderts, Chester Beatty, Dublin.

STUDIO

MANGA besteht nicht allein aus originalen Geschichten von professionellen Zeichnerinnen und Zeichnern, die bei etablierten Verlagen erscheinen. Es ist eine umfassende Kultur der Teilhabe. Mit ihrer oft stark kodifizierten Bildsprache laden Mangaserien zur Versenkung in Geschichten und zur Identifikation mit Figuren ein, aber auch zum Abzeichnen und zum Fortspinnen oder Transformieren der Inhalte. Fast zeitgleich mit den ersten übersetzten Ausgaben erschienen Anleitungen zum Mangazeichnen.

In seiner Bildsprache, seinen Figurentypologien und seinen Erzählmustern ist der Manga eher konventionell und formelhaft, aber gerade das vereint die Fans an physischen Veranstaltungsorten ebenso wie in virtuellen Gemeinschaften, wo Fan-Art und Fan-Fiction geteilt und kommentiert werden. In Japan selbst waren solche Gemeinschaften lange vor dem Internet Kern der Mangakultur. Sie entstanden vorrangig auf Initiative der Magazine, die ihr Publikum zu gezeichneten Einsendungen ermutigten, Kommentare abdruckten und

Wettbewerbe veranstalteten. Die unlizensierte fankulturelle Produktion, die ab Mitte der 1970er Jahre immens zunahm, wurde als Nachwuchsreservoir und Popularitätsbarometer toleriert, solange sie im einheimischen Markt verblieb.

Mainstreamserien des Manga lassen heute in ihren Erzählungen oft bewusst Begründungen offen oder Handlungsstränge unvollendet, um Fans die Möglichkeit zum Auffüllen der Leerstellen zu geben. Der Wert solcher Manga bemisst sich nicht am Werk selbst, sondern an den Beziehungen, die sie in Gang setzen.

CALL TO ACTION Die Manga-Version der Tanuki-Geschichte endet mit dem Verzicht des Helden auf weiteres Kräftemessen. Aber wohin geht er, wenn nicht ins Kloster wie in der mittelalterlichen Fabel? Wie könnte die Geschichte weitergehen? Wo könnte Tanuki jenseits von Ehrgeiz, Konkurrenz und persönlichem Vorteil leben? Und wie liesse sich das in einem kurzen Comicstrip darstellen?

Der japanische Comicstrip *(yonkoma manga)* beruht auf einem Prinzip der ostasiatischen Literatur, dem *ki-shō-ten-ketsu*:

1. Schritt (*ki*): Ausgangspunkt.
2. Schritt (*shō*): Konkretisierung beziehungsweise Weiterentwicklung.
3. Schritt (*ten*): Unerwartete Verkehrung.
4. Schritt (*ketsu*): Abschluss mit oder ohne Pointe.

Die Figuren können unterschiedlich in Erscheinung treten: mit dem ganzen Körper oder nur dem Gesicht, als Strichmännchen oder körperlose Stimmen. Der Ort der Handlung wird meist nur angedeutet, manchmal mit einem einzigen Wort. Wichtiger als die detaillierte Zeichnung sind die Anordnung der Sprechblasen und deren Inhalt. Der Titel sollte sich erst mit dem vierten Schritt erklären.

5. Genji im Manga

ist ein Prinz, der mit seiner Eleganz und Bildung alle überstrahlt, aber aufgrund seiner Herkunft nicht selbst Kaiser werden kann. Seine literarische Erfindung im 11. Jahrhundert wird der Hofdame Murasaki Shikibu zugeschrieben. In einem Japanisch, das damals als Frauensprache und somit als minderwertig galt, schilderte die Autorin für ihresgleichen die Liebesabenteuer und machtpolitischen Konflikte der Hauptfigur. Mittlerweile ist *Die Geschichte vom Prinzen Genji* ein Klassiker der japanischen Nationalliteratur, von dem es seit den 1970er Jahren zahlreiche Manga-Adaptionen gibt. Besonders häufig tritt Genji im Mädchen- und Frauenmanga auf, einer modernen Form des Erzählens von und für Frauen, die sich durch ein besonderes Interesse an Emotionalität und einen Hang zur Ästhetisierung auszeichnet.

Unsere Ausstellung zeigt zwei repräsentative Beispiele sowie eine parodistische Annäherung, die der romanartigen Ausführlichkeit der femininen Langserien eine humorvolle Reduzierung auf den Comicstrip entgegensetzt, anstatt

ihre Romantik mit der sexualisierten Körperlichkeit des männlichen Jugendmanga zu unterlaufen. Das ausländische literaturwissenschaftliche Interesse richtet sich meist auf die Bildungscomics (*gakushū manga*). Diese erscheinen nicht in den üblichen Magazinen, sondern gleich als Buch im Rahmen von speziellen Reihen, und signalisieren damit Distanz zu den unterhaltenden Serien. Doch in welchem Format auch immer, Genji im Manga belegt nicht nur die anhaltende Bekanntheit des Originals, sondern auch das Erwachsenwerden des populären Mediums.

Die berühmteste Manga-Adaption der *Geschichte vom Prinzen Genji* ist *Asakiyumemishi* (*Flüchtige Träume*) von YAMATO WAKI (geb. 1948), einer Altmeisterin des Mädchenmanga. Von 1980 bis 1993 zuerst im Magazin *Mimi* erschienen, wird die Serie gleichermassen als unterhaltende grafische Erzählung wie auch zur Vorbereitung auf die universitären Eintrittsexamen genutzt. Die ersten drei Bände sind 1992 von zwei Verehrerinnen der klassischen Literatur Japans ins Deutsche übertragen worden. Wie wenig die Konventionen des Manga, und insbesondere des Mädchenmanga, zum damaligen Zeitpunkt bekannt waren, zeigen die sorgfältigen Fussnoten, zu denen sich die Übersetzerinnen veranlasst sahen.

Die Tatsache, dass *Asakiyumemishi* im Rahmen des Mädchenmanga entstand, hat zwei Besonderheiten Vorschub geleistet: zum einen der jugendstilartigen Bildsprache, die Schönheit, Ornamentalität und eine Fin-de-siècle-Feminität betont; zum anderen der Annäherung an den berühmten Helden aus betont weiblicher Sicht. So erscheint die eifersüchtige Raserei der hochgebildeten Dame Rokujō, die sich auf eine Affäre mit dem sehr viel jüngeren Genji eingelassen hatte, nicht einfach mehr als affektive Überreaktion und Genjis Übergriff auf die junge Murasaki

nicht als Liebesbeweis, sondern als nicht-einvernehmlicher Sex. (Abb. 12)

Das parodistische Beispiel stammt von KOIZUMI YOSHIHIRO (geb. 1953), einem Autor und Illustrator, der Anfang der 1990er Jahre mit kurzen Comicstrips über «Buddha und Siddhartha» als Manga-Humorist bekannt wurde. Seine Digest-Version der Geschichte des Prinzen *Genji Ōzukami Genji Monogatari: Maro, n*? (Die Geschichte vom Prinzen Genji, auf den Punkt gebracht: Maro,ne'?) erhielt 2002 einen Preis bei den Media Arts Awards des Japanischen Amts für kulturelle Angelegenheiten.

Koizumis Band will Interesse an dem Klassiker wecken, ohne belehrend zu wirken, und so wird jedes der vierundfünfzig Kapitel in aller Kürze wiedergegeben, meist in nur zwei vertikalen Strips von je vier Panels. Dazwischen finden sich kurze erklärende Texte und Infografiken zum Figurenensemble. Prinz Genji, der Hofadlige von angeblich unvergleichlicher Schönheit, trägt hier einen Maronenkopf, denn das Fremdwort für die Esskastanie (*kuri*) erinnerte Koizumi an das noble männliche Pronomen *maro*, das früher auch als Namenszusatz diente. Im Manga ist nicht von Genji, sondern nur von Maro die Rede (Abb. 13).

Im 17. Stück «Der Bilderwettstreit» (*E-awase*) – Genji ist 31 Jahre alt – gerät sein Mündel Umetsubo am Kaiserhof in Konkurrenz zur Tochter seines alten Freundes und Rivalen Tō no Chūjō. Sie soll sich bei einem Bilderwettstreit beweisen (Abb. 14). Um ihr zu helfen, sucht Genji zusammen mit Murasaki illuminierte Querrollen aus seiner eigenen Sammlung aus. Der Bilderwettstreit dauert lange, aber schliesslich verhilft Genjis illuminiertes Tagebuch von der

Reise nach Suma seinem Mündel zum Sieg. Er selbst gewinnt dadurch an Macht, doch weiss er auch um deren Unbeständigkeit. «Er beschloss, Mönch zu werden, sobald Kaiser Reizei noch ein bisschen erwachsener geworden wäre.», wie es im letzten Panel des zweiten Strips heisst.

Im 38. Stück «Die Glockengrille» *(Suzumushi)* ist Genji 50 Jahre alt. Seine Frau hat sich mittlerweile für ein Leben als Nonne entschieden (Abb. 15). Er schreibt ihr (im zweiten Panel rechts) ein Gedicht auf den Fächer: «Ich verspreche Euch/ dass ich auf dem gleichen Lotusblatt/ einst mit Euch weile;/ allein, wie traurig ist es,/ hier getrennt zu sein von Euch.» Sie antwortet (im dritten Panel): «Auch wenn Ihr mir/ versprecht, auf gleichem Lotusblatt/ im Paradies zu weilen,/ glaubt Ihr in Eurem Herzen,/ fürcht' ich, doch nicht recht daran.» Im vierten Panel betont er die Beständigkeit seiner Gefühle, während sie bei sich denkt: «Was will er denn noch? […] Kann ich nicht mal als Nonne meine Ruhe haben?»

Das zweite Panel des zweiten Strips links adaptiert ein berühmtes Bild: Genji in der Mitte, zwischen seinem heimlichen Sohn, dem mittlerweile zurückgetretenen Kaiser Reizei links oben, und seinem legitimen Sohn, dem Flöte spielenden Yūgiri. Der Text am rechten Rand zitiert die Vorlage: «Je älter Reizei wurde, desto mehr ähnelte er Maro.» Dann besucht Genji die Tochter der Dame Rokujō, die sich um den ruhelosen Geist ihrer Mutter sorgt.

Das dritte Beispiel ist die Zeitreiseerzählung *Ii ne! Hikaru Genji-kun* von est em (geb. 1981) (Abb. 16). Est em ist eine japanische Mangazeichnerin, die seit 2006 ihre Erzählungen in Magazinen und in Buchform publiziert. Sie machte sich zuerst im *Boys-Love*-Manga einen Namen und dann mit Geschichten von Kentauren, die als Angestellte im heutigen Tokyo arbeiten. Subtile Kritik an Geschlechterrollen findet sich auch in ihrer Serie *Golondrina*, die von einer jungen

Stierkämpferin im heutigen Spanien handelt (2003–2014 im Magazin *IKKI*). *Ii ne! Hikaru Genji-kun* ist ihr erster grosser Bestseller. Seit Dezember 2015 im Frauenmanga-Magazin *Feel Young* als Serie erscheinend und in bislang vier Buchbänden aufgelegt, strahlte der Fernsehsender NHK im Frühjahr 2020 und 2021 jeweils eine darauf beruhende Miniserie aus.

Genji und kurz darauf Tō no Chūjō verirren sich in das heutige Tokyo, zu der jungen und alleinstehenden Büroangestellten Fujiwara Saori (Abb. 17). Ersterer erfreut ältere Damen mit Gedichten; letzterer arbeitet unter dem Namen Naka-chan in einem Host Club für reiche Damen. Und beide mögen Social-Media-Likes: *Ii ne!* auf Japanisch.

ABB. 12 Yamato Waki, *Genji Monogatari: Asakiyumemishi*. Deutsche Übersetzung von Charlotte Olderdissen & Satō Keiko, 3 Bde, Böblingen: OKAWA-Verlag, 1992, Band 3, S. 74–75.

ABB. 13 Koizumi Yoshihiro, *Ōzukami Genji Monogatari, maro, n?* (Die Geschichte vom Prinzen Genji, auf den Punkt gebracht: Maro,ne'?), Tokyo: Gentōsha, 2002, S. 3 [erstes Panel]: «Dieser Mann mit seiner unvergleichlichen Schönheit./ Er ist der Held unserer Geschichte.»

ABB. 14 Koizumi Yoshihiro, Das 17. Stück «Der Bilderwettstreit» *(E-awase)*, «Genji: 31 Jahre alt», in *Ōzukami Genji Monogatari, maro, n?* (Die Geschichte vom Prinzen Genji, auf den Punkt gebracht: Maro,ne'?), Tokyo: Gentōsha, 2002, S. 100– 101.

ABB. 15 Koizumi Yoshihiro, Das 38. Stück «Die Glockengrille» *(Suzumushi)*, «Genji: 50 Jahre alt», in *Ōzukami Genji Monogatari, maro, n?* (Die Geschichte vom Prinzen Genji, auf den Punkt gebracht: Maro,ne'?), Tokyo: Gentōsha, 2002. Übersetzungen der Gedichte von Oscar Benl. S. 208–209.

ABB. 16 est em, *Ii ne, Hikaru Genji-kun!* (Like! Mr. Genji), Band 1, Tokyo: Shōdensha, S. 66–67. Genji trinkt zum ersten Mal einen Matcha Frappechino und ist so begeistert, dass er dichtet: «Vom Duft des grünen Tees benommen, wär' ich gern zurück in jenem Frühjahr am Wakakusa-Berg.»

ABB. 17 est em, *Ii ne, Hikaru Genji-kun!* (Like! Mr. Genji), Band 2, Tokyo: Shōdensha, S. 70–71. Saori will ihre Gäste wecken und stösst auf einen Anblick, der an Boys-Love-Manga erinnert.

WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Berndt, Jaqueline: «Genji-Manga: Das ‹Asakiyumemishi› im wissenschaftlichen Diskurs». In: dies., *Manga: Media, Art, and Material*, Leipzig: Leipzig University Press, 2015, S. 139–165.

Berndt, Jaqueline: «Im Lesefluss des Manga: Panels auf Doppelseiten gegenüber Querrolle und Webtoon». In: Khanh Trinh (Hg.), *Liebe, Kriege, Festlichkeiten – Facetten der narrativen Kunst aus Japan* Ausstellungskatalog, Zürich: Scheidegger & Spiess, 2021, S. 50–55.

Cho, Heeyoung: «The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative», *The Comics Journal*, 2016; http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/

Dolle-Weinkauff, Bernd: «Close Reading zweier Doppelseiten der deutschsprachigen Ausgabe von Yu Watases Fushigi Yugi». In: Roland Jost/Axel Krommer (Hg.): *Comics und Computerspiele im Deutsch-unterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte.* Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, 2011, S. 25–45.

Eckstein, Kristin: *Shōjo Manga. Text-Bild-Verhältnisse und Narrative Strategien im japanischen und deutschen Manga für Mädchen.* Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2016.

Nijdam, Elizabeth: «Transnational girlhood and the politics of style in German Manga», *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2019. DOI: 10.1080/21504857.2019.1652664

Packard, Stephan, und Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noël Thon, Lukas Wilde, Janina Wildfeuer: *Comicanalyse. Eine Einführung*, Berlin: J.B. Metzler Verlag, 2019, S. 185–221 zu «Manga».

Wittkamp, Robert F.: *Faltschirme und Bildrollen – auf dem Weg zum Manga? Zum intermedialen Erzählen im japanischen Altertum und Frühmittelalter*, Norderstedt: BoD, 2014.

WANDGRAFIK 1

1 Koizumi Yoshihiro: Maronen-Genji
2 Yamato Waki: Dame Aoi
3 Yamato Waki, *Asakiyumemishi*
4 Yamato Waki, *Asakiyumemishi*
5 est em: Prinz Genji
6 Yamato Waki, *Asakiyumemishi*
7 Yamato Waki, *Asakiyumemishi*
8 est em: Genji & Tō-no-Chūjō
9 Yamato Waki: Genji & Murasaki
10 Christina Plaka: Tanuki
11 Yamato Waki, *Asakiyumemishi*
12 Yamato Waki, *Asakiyumemishi*

WANDGRAFIK 2

13 Koizumi Yoshihiro: Maronen-Genji
14 Christina Plaka: Skizze
15 est em: Genji
16 Yamato Waki, *Asakiyumemishi*
17 Yamato Waki: Dame Fujitsubo & Genji
18 est em: Genji
19 est em, *Ii ne!*
20 est em, *Ii ne!*
21 Koizumi Yoshihiro: Maronen-Genji
22 est em: «Was soll ich nur tun?»
23 Yamato Waki: Genji als Kind
24 Yamato Waki, *Asakiyumemishi*

SELFIE SPOT 3

25 Koizumi Yoshihiro: Maronen-Genji
26 Zodiak-Rolle: Tiger
27 Nicolas Mahler
28 Yamato Waki: Prinz Genji
29 est em: Fujiwara Saori
30 C. Plaka: Tanuki “I love manga!”
31 Koizumi Yoshihiro: Dame Suetsumu
32 C. Plaka: Monkey und Mouse
33 Koizumi Yoshihiro: Dame Oborozuki
34 Dämonen-Rolle: Lese-Ratte
35 Yamato Waki: Dame Aoi
36 Zodiak-Rolle: Tanuki

IMPRESSUM

Stadtpräsidentin: Corine Mauch
Direktorin: Annette Bhagwati
Gast-Kuratorin: Jaqueline Berndt
Projektleiterin: Khanh Trinh
Ausstellungsarchitektur: Noémie Jeunet, Martin Sollberger
Registrarin: Andrea Kuprecht
Visuelle Kommunikation: Myrtha Keller, Simon Hofmann, Rüdiger Schlömer
Handout: Anna Wehrli
Lichtgestaltung, Fotografie: Rainer Wolfsberger
Multimedia: Masus Meier
Lektorat, Korrektorat, Übersetzungen: Céline Gasser, Gorica Jakovljevic, Isabelle Liber, Bronwen Saunders, Nigel Stephenson, Mark Welzel
Marketing und Kommunikation: Elena DelCarlo, Alain Suter, Lena Zumsteg, Pascal Schlecht
Kunstvermittlung: Caroline Spicker, Franziska Aeschbach, Robert Ashley, Suy Ki Lim
Führungen: Damian Christinger, Linda Christinger, Daniel Schneiter, Penelope Tunstall
Events: Caroline Delley, Louisa Welbergen
Bibliothek: Josef Huber
Konservierung: Martin Ledergerber, Angelo Muscionico
Personal: Patrizia Zindel
Finanzen: Michael Busse
Empfang und Aufsicht: Peter Gröner und Team
Museumsshop: Eliane Ceschi
Café: Urban Högger und Team
Sicherheit und Technik: Silvan Bosshard und Team
Hauswartung und Reinigung: Mesut Kara und Team

Cover: Illustrationen © Christina Plaka, 2020, Originalanfertigung für die Ausstellung «Flow: Erzählen im Manga»

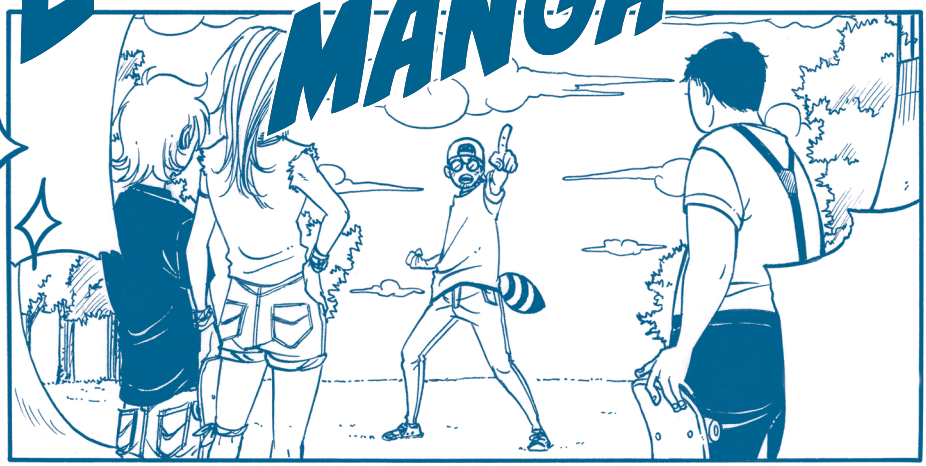
Mit Unterstützung von Altraverse (Hamburg); Japanisches Kulturinstitut Köln; Reprodukt (Berlin), Round Not Square (Berlin); Sato – Slow Living (Zürich)

museum rietberg

ERZÄHLEN IM FLOW MANGA

10.9.
2021
–30.1.
2022

Manga:
Reading
the Flow



Eine Kulturinstitution
der Stadt Zürich

#MangaRietberg

rietberg.ch