

Kristin Eckstein

Die Visualisierung von Zeit im modernen *shōjo manga*

1. Einführung

Der Manga hat sich innerhalb des vergangenen Jahrzehnts als fester Bestandteil der Comic-Kultur in Deutschland etabliert; etwa 70% der hierzulande publizierten Comics sind mittlerweile japanischer Herkunft¹ und auch auf den großen Buchmessen in Leipzig und Frankfurt haben sie einen eigenen Bereich eingenommen. Seit einiger Zeit sind auch Mädchen und junge Frauen aufgrund der eigens für ein spezifisch weibliches Publikum konzipierten *shōjo manga* von bedeutsamer Relevanz für den deutschen Mangamarkt. Im Jahr 2006 waren 60% aller Manga-Leser weiblich; nie zuvor hatte die Comiczereption in Deutschland eine derart hohe „Frauenquote“.²

Innerhalb der deutschsprachigen Comic- und Mangawissenschaften hat sich der Mädchenmanga jedoch bisher noch nicht auf eine ähnliche Weise etablieren können, bleibt er doch zumeist aufgrund einer Fokussierung auf Werke mit einer vermeintlich höheren Literarizität wie denen Tezuka Osamus³ und Taniguchi Jirōs, oder den aktionsbetonten, handlungsorientierten *shōnen manga* unberücksichtigt – und dass, obgleich sich neben den auf dem gegenwärtigen Stand fraglos zahlreichen Publikationen schablonisierter, gleichförmiger Geschichten und Figuren auch Ausnahmewerke wie *Nana* (Yazawa Ai, seit 2000), *Fruits Basket* (Takaya

¹ Diese Zahl bezieht sich auf eine Aussage Dr. Joachim Kaps', Leiter des Verlages Tokyopop, im Interview mit der japanischen Botschaft. „Manga in Deutschland“. *Neues aus Japan* 56 (2009). URL: <http://www.de.emb-japan.go.jp/NaJ/NaJ0907/drkaps.htm> (zit. 2.11.2011).

² Bastian Knümann. „Deutsche Mangabranche boomt weiterhin“. *Handelsblatt* (5.4.2006). URL: <http://www.handelsblatt.com/lifestyle/kultur-literatur/deutsche-mangabranche-boomt-weiterhin/2637798.html> (zit. 2.11.2011).

³ Japanische Eigennamen werden – wie es in der ostasiatischen Namensordnung die Regel ist – zunächst mit dem Familiennamen und darauf folgend dem Vornamen genannt.

Natsuki, 1999 bis 2006) oder das im Jahr 2008 mit dem Kodansha-Manga-Preis ausgezeichnete *Kimi ni Todoke* (Shiina Karuho, seit 2005) finden lassen.

ForscherInnen wie Berndt, Köhn und Thorn verweisen in ihren Werken bereits auf die spezielle Narration und Visualität des *shōjo manga*, doch wird dessen erzählerisches und ikonisches Potential innerhalb der comicwissenschaftlichen Publikationen größtenteils ausgespart und nur anhand einiger relevanter Werke aus der Historie des noch vergleichsweise jungen Genres aufgezeigt.⁴ Im Folgenden soll nun einem der narrativen Aspekte des Mädchenmangas genauere Beachtung geschenkt werden: den unterschiedlichen Methoden zur Visualisierung von Zeit sowohl im Einzelpanel als auch in der Sequenz, die sich in einigen Punkten mit den Methoden westlicher Comiczeichner überschneiden, jedoch auch zahlreiche Modifikationen innerhalb ihres Genres etabliert und sich insbesondere den Aspekt der „Zeitlosigkeit“ als Darstellungskonvention zu eigen gemacht haben.

Während das Thema „Zeit“ in vielfältiger Manier bereits innerhalb des westlichen Comics und (seltener) im *shōnen manga* im Rahmen zahlreicher Aufsätze und Sammelbände erforscht worden ist⁵, lassen sich explizite Auseinandersetzungen mit der Darstellung vom Verstreichen von Zeit im Mädchenmanga bisher vermissen, sodass hier offensichtlich eine Lücke in der Forschung besteht. Im Rahmen dieses Aufsatzes soll anhand dreier Beispielwerke differenzierender Subgenres von gegenwärtig international populären Mangaka wie Tanemura Arina sowie der bereits genannten Yazawa Ai der Versuch erfolgen, diese Lücke mit ersten Ergebnissen aufzufüllen und mögliche neue Forschungsansätze offen zu legen. An geeigneter Stelle erfolgt außerdem eine eingehende Betrachtung

⁴ Insbesondere *Ribon no Kishi* (Tezuka Osamu, 1953 bis 1968) sowie *Be-rusaiya no Bara* (Ikeda Riyoko, 1972 bis 1973).

⁵ Vgl. exemplarisch für den westlichen Comic die Aufsätze in Michael Hein u.a. (Hg.). *Ästhetik des Comic*. Berlin: Erich Schmidt 2002. Scott McCloud. *Comics richtig lesen*. Übs. Heinrich Anders. Neuausgabe Hamburg: Carlsen 2004. Martin Schüwer. *Wie Comics erzählen*. Trier: WVT 2006. Für den Manga Miriam Brunner. *Manga – Die Faszination der Bilder*. München: Fink 2009. Susanne Philips: *Erzählform Manga. Eine Analyse der Zeitstrukturen in Tezuka Osamus „Hi no tori“ („Phönix“)*. Wiesbaden: Harrassowitz 1996.

tung der spezifischen Visualität des *shôjo manga* und deren (narrativer) Funktion, um zu exemplifizieren, dass es sich bei diesem Genre um ein ausgesprochen fruchtbares Feld für die zukünftige comic-wissenschaftliche Forschung handelt.

Vor der Analyse bedarf es zunächst einer klaren Definition des Genres, für welche sich zwei Herangehensweisen anbieten: Zum einen erfolgt die Klassifikation durch die Erstveröffentlichung der Werke in den entsprechenden *manga zasshi* (Manga-Magazinen), die sich an bestimmten Geschlechter- und Altersgruppen orientieren. Abgesehen von speziellen Publikationen für kleinere Zielgruppen lässt sich die Majorität der Adressaten aufspalten in *shônen manga* und *shôjo manga* für eine männliche bzw. weibliche Zielgruppe zwischen etwa 10 und 18 Jahren sowie *seinen manga* und *jôsei manga* für Männer bzw. Frauen zwischen 18 und 30 Jahren.⁶ Diese Vorgehensweise wird vom Kulturanthropologen Matt Thorn gestützt: „[s]hôjo manga are manga published in shôjo magazines (as defined by their publishers).“⁷

Die zweite Methode der Zuordnung orientiert sich am Inhalt der Werke: Die frühen *shôjo manga* ähnelten sich in ihren Abläufen stark – im Mittelpunkt stand zumeist ein junges Mädchen im Alter von zehn bis zwölf Jahren, dessen melodramatischer Lebensweg mit zahlreichen Schicksalsschlägen wie beispielsweise der Trennung von den Eltern erzählt wurde, und das passiv darauf wartete, wieder mit ihrer Familie vereint oder von einem attraktiven, liebevollen Mann gerettet zu werden, um im sicheren Hafen der Ehe zu enden. Thorn hebt jedoch hervor, dass sich das Medium vor den 1950er Jahren ausschließlich an Kinder wenden sollte und aus diesem Grund Romanzen der Protagonistinnen nicht oder nur am Rande thematisiert wurden.⁸ Die Eindimensionalität und Stagnation der

⁶ Jacqueline Berndt. *Phänomen Manga: Comic-Kultur in Japan*. Berlin: Edition q 1995, S. 231.

⁷ Matt Thorn. “What Shôjo Manga Are and Are Not”. *Shôjo Manga*. URL: http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/whatisandisnt.php, o.J. (zit. 2.11.2011).

⁸ Matt Thorn. “Shôjo Manga. Something for the Girls”. *Shôjo Manga*. URL: http://matt-thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly, o.J. (2.11.2011).

inhaltlichen Motive liegt auch in der Dominanz männlicher Zeichner begründet, die das Genre lediglich als „Sprungbrett“ für eine Karriere im Bereich der angeseheneren *shōnen manga* nutzten.⁹

Hinsichtlich seiner thematischen Vielfalt hat sich der *shōjo manga* in den letzten Jahren jedoch entfaltet und auf dem gegenwärtigen Stand existieren im Rahmen der Produktdiversifizierung Mädchenmanga zu jedem erdenklichen Thema: Neben den ihm eigenen Genres wie *Boys Love* oder *Magical Girls* existieren Science-Fiction-, Horror- und auch Fantasy-Geschichten. Zu den häufigsten Inhalten gehört aber auch heute noch die von Thorn als solche bezeichnete „school girl romance“ in jeglicher Form, mit dem Schwerpunkt: „Japanese girls dealing with friendships, family, school, and, yes, falling in love.“¹⁰ Als problematisch erachtet Schodt, dass die *shōjo manga*, obwohl sie sich zu einem Medium von Frauen für Frauen entwickelt haben, häufig konträr zu feministischen Idealen stehen: die Protagonistinnen waren zumeist passiv und es existierten Szenen, in denen junge Mädchen sich dafür bedankten, von ihrem Freund geschlagen zu werden – als Zeichen gedeutet, dass er sich um sie sorgt.¹¹ Thorn betont jedoch, dass sich der *shōjo manga* in seiner Geschichte immer an die jeweiligen historischen Gegebenheiten angepasst habe und zudem „important to understanding contemporary Japanese women and gender relations as in any social, cultural, economic, or legal development you could name“ sei.¹² Der gegenwärtige Mädchenmanga weist nur noch selten anti-feministische Inhalte auf und auch seine Protagonistinnen sind keineswegs passive, liebeskranke Mädchen, sondern vielmehr starke Persönlichkeiten: Zwar spielen Liebe und zwischenmenschliche Beziehungen noch immer eine wichtige Rolle in den Geschichten, aber ebenso wird die Schul-, Studien- und spätere Berufslaufbahn und damit einhergehend die „reflection of anxiety in a time when

⁹ Frederik Schodt. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokio: Kodansha International 1986, S. 96.

¹⁰ Matt Thorn. „The Multi-Faceted Universe of Shōjo Manga“. *Shōjo Manga*. URL: http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/colloque/index.php, o.J. (zit. 2.11.2011).

¹¹ Schodt. *Manga!* (wie Anm. 9), S. 97.

¹² Thorn. „The Multi-Faceted Universe“ (wie Anm. 10).

young women face uncertain job prospects and blatant discrimination in the workplace“ thematisiert.¹³

Die zuerst genannte Kategorisierung kann jedoch als überholt betrachtet werden, denn sie berücksichtigt nicht die Verwischung der Geschlechtergrenzen und RezipientInnen der Manga-Magazine in den vergangenen Jahren.¹⁴ Entsprechend der gängigsten Definition in der Forschung¹⁵ werden *shōjo manga* in diesem Essay daher als jegliche sequentielle Kunst verstanden, die in Japan gezeichnet wurde, aufgrund ihrer spezifischen Thematik primär ein adoleszentes weibliches Zielpublikum anspricht und im Format der Manga-Periodika bzw. *tankōbon* erscheint.

2. Visualisierung von Zeit im *shōjo manga*

„Grundlage jeder Erzählung ist die Zeit als Abfolge von Ereignissen, d.h. von Prozessen, die Veränderung und Entwicklung mit sich bringen.“¹⁶ Dies gilt nicht minder für den erzählenden Manga; zum Aufgabenbereich der Zeichnerinnen gehört es daher, zeitliche Größen sowohl im Einzelpanel als auch in der Sequenz dergestalt zu visualisieren, dass ihre RezipientInnen sie korrekt dekodieren, in ihrer Imagination den Handlungsverlauf akkurat verinnerlichen und in den Rezeptionsprozess der Handlung integrieren können. Eine Herausforderung besteht für die ZeichnerInnen insofern, als dass ihre Geschichte eine mitreißende Dramaturgie – nach Grünewald¹⁷ im Comic verstanden als das Arrangement der Erzählzeit in einer bestimmten erzählten Zeit – in Form von Akzen-

¹³ Ebd. Als Beispiele können *Ouran High School Host Club* von Hatori Bisco, *Kare Kano* von Tsuda Masami und das in diesem Beitrag behandelte Werk *Paradise Kiss* von Yazawa Ai genannt werden.

¹⁴ Eine weitere Problematik entstünde hinsichtlich der deutschen *shōjo manga*, die nur in Einzelfällen vor ihrer Publikation im einzigen deutschen Manga-Magazin *Daisuki!* publiziert werden.

¹⁵ Vgl. Berndt. *Phänomen Manga* (wie Anm. 6), S. 96. Schodt. *Manga!* (wie Anm. 9), S. 88ff. Dinah Zank. „Girls Only?! Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime“. *Ga-Netchū! Das Manga-Anime-Syndrom*. Hg. Dt. Filminstitut u.a. Berlin: Henschel 2008, S. 144-157, hier S. 144f.

¹⁶ Phillips. *Erzählform Manga* (wie Anm. 5), S. 81.

¹⁷ Dietrich Grünewald. *Comics*. Tübingen: Niemeyer 2000, S. 32f.

tuierungen, Rhythmuswechseln und Manipulationen erschaffen muss. Ein konstantes, rein chronologisches Erzählen findet im Comic und insbesondere im narrativen Manga tendenziell selten Verwendung.

Bezüglich seiner Darstellungs- und Erzählkonventionen bezeichnet Knigge¹⁸ den Manga als Antithese zum klassischen westlichen Comic: „Wo der europäische Comic verdichtet, fächert der Manga auf“. Durch den häufigen Einsatz kinematographischer Mittel wie filmschnittartiger Übergänge, Rückblenden, Zeitlupenfrequenzen und Perspektivenwechsel ist der Manga mit seiner dynamischen Dramaturgie und der Auflösung starrer Panels und Seitenlayouts dem Film näher und ermöglicht damit einhergehend das schnellere, jedoch nach Jürgen Seebeck (der selbst als Manga-Zeichner arbeitet) auch unkompliziertere Rezipieren:

Pro Bild eine Aktion, eine Information und, wenn gesprochen wird, eine Sprechblase. Im Gegensatz dazu liebt der Westen viele, viele Sprechblasen in einem Bild. Als Leser muß ich mich erst mal orientieren, in welcher Reihenfolge ich die lesen muss. So etwas wird man in Japan selten finden, die sind in der Leserführung sehr viel eindeutiger.¹⁹

Dennoch kann die ungewohnte Bildaufteilung für unerfahrene, westliche Leser zunächst Komplikationen aufweisen – um die Komposition der Bilder zu verstehen, bedarf es einer gewissen Übung und in einigen Fällen auch einer Vorkenntnis des japanischen Literatur- und Kulturverständnisses.²⁰ Die durchschnittliche Lesegeschwindigkeit des medial erprobten Japaners, der mit den Manga aufgewachsen ist, beträgt 16 Seiten

¹⁸ Andreas C. Knigge. *Alles über Comics*. Hamburg: Europa 2004, S. 20.

¹⁹ Jürgen Seebeck. „Comic-Faszination Manga“. *Stern.de*. URL: <http://www.stern.de/unterhaltung/comic/:Comic-Faszination-Manga/337889.html?eid=501566>, Jahr unbek. (zit. 2.11.2011). Seebeck bezieht sich hier jedoch primär auf den Jungenmanga.

²⁰ Um diesen Komplikationen entgegen zu wirken, bieten die deutschen Manga-Verlage Hilfestellungen an: In jedem Band finden sich Anleitungen zur Lese- richtung, Erklärungen japanischer Namensuffixe oder Namen, die eine spezielle Bedeutung haben. Historische, kulturelle oder gesellschaftliche Aspekte der jeweiligen Geschichte werden in Fußnoten oder auf Bonusseiten erläutert.

pro Minute, womit er für eine Seite weniger als vier Sekunden benötigt.²¹ Dies bezieht sich jedoch größtenteils auf den action-orientierten *shōnen manga*, in dessen Handlung die Dialoge und Monologe zugunsten der Illustrationen eine vergleichsweise untergeordnete Rolle spielen²² – im *shōjo manga* werden Dialoge aufgrund der Relevanz zwischenmenschlicher Beziehungen tendenziell häufiger eingesetzt, jedoch dominiert die Narration der ProtagonistInnen in Form innerer Monologe zugunsten der unmittelbar authentischen Wiedergabe von Emotionen und Gedanken. Begleittexte in Form von objektiver Narration durch einen heterodiegetischen Erzähler, wie sie in den traditionellen westlichen Comics in der Regel Verwendung findet, werden seltener genutzt – die Narration erfolgt (insbesondere im Mädchenmanga) in der Regel subjektiv durch die jeweilige Protagonistin oder muss anhand der Bilder erschlossen werden.

Anhand einiger Beispiele soll im folgenden Analyseteil verdeutlicht werden, inwiefern sich die Zeichnerinnen der *shōjo manga* konventioneller Mittel zur Visualisierung von Zeit bedienen, diese modifizieren, und an welcher Stelle sie eigene Konventionen entwickelt haben. Der Fokus liegt auf den Strategien der Mangaka, das Verstreichen von Zeit zu visualisieren, und somit auf der Zeitrezeption bzw. der rezipierten Zeit – das ebenso spannende Thema der Rezeptionszeit wird auf ein Minimum begrenzt. Es sei jedoch an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die Lesezeit im Comic durch längeres Betrachten eines Bildes, durch aktives Zurück- oder Vorblättern beeinflusst wird und somit stark vom individuellen Leser und dessen Auseinandersetzung mit dem Medium abhängig ist. Durch die Komplexität des Panelinhalts – sowohl in Bezug auf seine visuelle, als auch seine textlichen Bestandteile – variiert der Lesefluss ständig und unterscheidet sich somit enorm von der (im Regelfall) chronologischen Rezeption der erzählenden Literatur. Im direkten Ver-

²¹ Michaela Sturm/Melanie Teich. *Faszination Manga und Anime. Der Erfolgskurs asiatischer Comics und Animationsfilme in Deutschland. Mit einer Umfrage zu Medien- und Interessenverbund*. Diplomarbeit an der Hochschule der Medien Stuttgart: September 2006, S. 23.

²² So beispielsweise in den gegenwärtig populärsten *shōnen manga* *BLEACH* (Kubo Tite; seit 2001) und *NARUTO* (Kishimoto Masashi; seit 1999).

gleich zum Comic erscheinen andere Medien – so auch der Film – somit stärker linear.²³

2.1 Visualisierung von Zeit im Einzelpanel

Dolle-Weinkauff betont, dass der Manga in Deutschland als Produkt rein japanischer Herkunft betrachtet wird, obgleich er sich in seinem modernen Erscheinungsbild nur durch amerikanische und europäische Einflüsse zu seiner gegenwärtigen Form entwickeln konnte. Den modernen Manga betrachtet er im Rahmen der „Glokalisierung“ als Ergebnis des bis in die 1980er „erreichten Verarbeitungsgrad fremder [...] Einflüsse seitens der japanischen Kulturindustrie wie auch der Ausformung japanisch-kulturspezifischer Gattungselemente“.²⁴ Der Einfluss tradierter visueller Gestaltungsmittel schlägt sich auch in der Visualisierung von Zeitlichkeit im Einzelpanel des *shōjo manga* nieder.

Das Einzelpanel bildet in der Regel keine Momentaufnahme im Sinne einer Fotografie ab, sondern konzentriert ein oder mehrere Ereignisse mit unterschiedlicher zeitlicher Ausdehnung. Die entsprechende Zeitspanne wird hierbei von klassischen comic-spezifischen Gestaltungsmitteln beeinflusst; hierzu gehören die Bewegungen von Figuren oder Objekten simulierenden Speedlines, die jedoch im *shōjo manga* seltener und dezenter eingesetzt werden als im *shōnen manga*, der sich primär durch seine Kämpfe auszeichnet. Weitau häufiger nutzen die Mangaka „Energielinien“, die beispielsweise als „Gemütslinien“ die emotionale Verfas-

²³ Phillips. *Erzählform Manga* (wie Anm. 5), S. 86. Phillips' Werk gehört zu den wenigen frühen umfangreichen Auseinandersetzungen mit den narrativen Aspekten des japanischen Comics, jedoch beschäftigt sie sich ausschließlich mit den Werken Tezuka Osamus.

²⁴ Nichtsdestotrotz hebt er zugleich hervor, dass „nirgendwo sonst [die] Elemente fremd-kultureller Herkunft [...] derart unbefangen rezipiert, vermischt und integriert [werden] wie im neueren japanischen Comic.“ Bernd Dolle-Weinkauff. „Comics und kulturelle Globalisierung. Manga als transkulturelles Phänomen und die Legende vom ‚östlichen Erzählen in Bildern‘“. *Struktur und Geschichte des Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Hg. Dietrich Grünewald. Bochum: Bachmann 2010, S. 289-307, hier S. 91.

sung wie Erregung, Wut oder Niedergeschlagenheit der Figuren betonen.²⁵ Auch Sprechblasen und Onomatopoetika gehören zum Repertoire der *shōjo manga*; beide Gestaltungsmittel konstituieren durch ihre bloße Anwesenheit Zeitlichkeit – „denn Wörter stellen etwas dar, was nur IN der Zeit existieren kann: Schall.“²⁶ Manipuliert werden kann die rezipierte Zeit durch gestreckte Wörter; langsameres Sprechen oder Pausen werden visualisiert durch Punkte zwischen den Wörtern oder mehrere, ineinander übergehende *balloons*, die einer Figur zugeordnet werden.

Die Schriftzeichen der japanischen Onomatopoetika sind im Manga zumeist dekorativ in die Hintergründe eingebunden, sodass sie vielmehr als Bild denn als Text wirken; diese Technik erinnert an die Kunst der visuellen Poesie. Neben der Nutzung konventionalisierter Onomatopoetika konnte der Manga auch eigene Lautmalereien etablieren; so umschreibt das Wort „poo“ das Erröten einer Figur und die absolute Stille hat mit „shiin“ ein eigenes Lautwort erhalten.²⁷

Dass die visualisierte Zeit in den meisten Fällen ohne Komplikation vom Rezipienten dekodiert, realisiert und in den Rezeptionsprozess integriert werden kann, liegt in seinem „Weltwissen“ begründet, auf das er während des Lesens zurückgreift; das Wissen um die Zeichen, mittels derer die Zeit vermittelt wird – so beispielsweise dass Geräusche, Dialoge oder Bewegungen von Menschen oder Objekten nur innerhalb eines gewissen zeitlichen Rahmens vollzogen werden können –, muss dem Leser bekannt sein.²⁸ Das Verstreichen von Zeit wird somit im Einzelbild und in der Sequenz nicht unmittelbar, sondern über das Ereignis bzw. Geschehnis vermittelt, das der Zeichner abbildet und der Rezipient sukzessive dekodiert.²⁹

²⁵ Stephan Köhn. „Traditionen visuellen Erzählens. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Fallschirmbild zum narrativen Manga“. *Kulturwissenschaftliche Japanstudien*. Bd. 2. Hg. Stephan Köhn, Martina Schönbein. Wiesbaden: Harrassowitz 2005, S. 86f.

²⁶ McCloud. *Comics richtig lesen* (wie Anm. 5), S. 103.

²⁷ Schodt. *Manga!* (wie Anm. 9), S. 23.

²⁸ Schüwer. *Wie Comics erzählen* (wie Anm. 5), S. 216.

²⁹ Ebd., S. 279.

Einzelpanels ohne Speedlines oder textliche Informationen können jedoch tatsächlich einer Momentaufnahme im Sinne einer Fotografie entsprechen; diesen „stummen Panels“ lassen sich zwar auf den ersten Blick keine Zeitwerte entnehmen, doch vermitteln sie gerade durch ihre Unbestimmtheit zugleich den Eindruck von Zeitlosigkeit und Infinität. Als Beispiel hierfür dient ein sich über die gesamte Seite erstreckendes Panel aus Tanemura Arinas *Magical Girl*³⁰ Manga *Full Moon no Sagashite*; Protagonistin der sieben-bändigen Reihe ist die 12-jährige Waise Kôyama Mitsuki, die unter einem bösartigen Tumor in ihrem Hals leidet. Sie lehnt eine lebensrettende Operation jedoch ab, da für eine vollständige Heilung die Entfernung ihrer Stimmbänder notwendig ist. Begründet liegt ihre Aversion in einem Versprechen an ihren Kindheitsschwarm Eichi, den sie im Waisenhaus kennen gelernt hat: Sie möchte eine berühmte Sängerin werden, bevor sie ihn in den USA – wohin er mit seinen Adoptiveltern auswandert – besucht. Eines Tages erscheinen zwei *shinigami* („Todesengel“ in der deutschsprachigen Version) namens Takuto und Meroko bei Mitsuki; obwohl sie eigentlich für Menschen unsichtbar sind, kann Mitsuki sie sehen und sich mit ihnen unterhalten. Nachdem sie ihr ihren Tod im nächsten Jahr ankündigen, bittet Mitsuki die beiden, ihr zuvor noch ihren größten Traum zu erfüllen: die Teilnahme an einem Gesangswettbewerb. Der Todesengel Takuto verwandelt Mitsuki daraufhin in ein gesundes, 16-jähriges Mädchen – sie gewinnt den Wettbewerb, flüchtet aus dem Haus ihrer Großmutter und hat kurz darauf ihr Debüt unter dem Pseudonym „Full Moon“. Die Geschichte fokussiert nun Mitsukis Karriere als Full Moon sowie ihre Gefühle für Eichi, von dem man im weiteren Verlauf der Handlung erfährt, dass er bei einem Flugzeugabsturz ums Leben gekommen ist.

³⁰ *Full Moon no Sagashite* ist kein typischer Vertreter des *Magical Girl* Genres, wird jedoch wegen der zahlreichen Übereinstimmungen in der Regel als ein solcher klassifiziert.

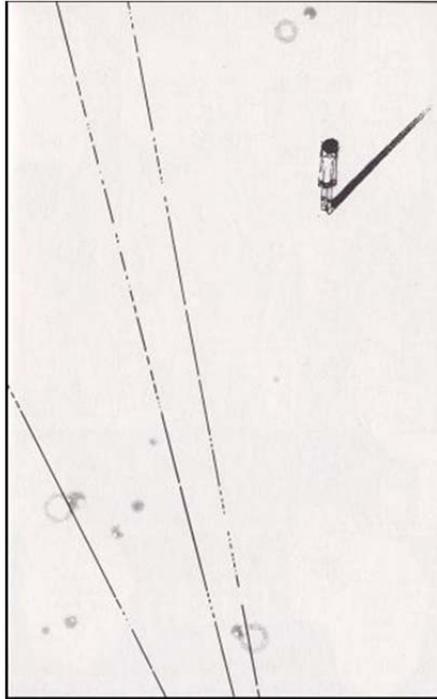


Abb. 1. Tanemura: *Full Moon wo Sagashite* 3.
Berlin: Egmont Manga & Anime 2004,
S. 123.

Das als Beispiel herangezogene Panel visualisiert einen *flashback*, in dem die noch sehr junge Mitsuki im Waisenhaus vom Tode Eichis erfährt (Abb. 1): Zu sehen für den Rezipienten ist lediglich der Umriss Mitsukis, weit entfernt aus der Vogelperspektive, sowie der lange Schatten, den ihre Figur in den gänzlich leeren, unendlich weit anmutenden Raum wirft, obgleich sie sich – wie auf den Seiten zuvor ersichtlich – in einem Zimmer des Waisenhauses aufhält und dort im Fernsehen vom Flugzeugabsturz erfährt. Ihre mimische Reaktion auf die Erkenntnis, dass Eichis Name auf der Liste der bei dem Unglück Verstorbenen steht,

wird dem Rezipienten verweigert. Bemerkenswert ist diese Versäumnis der Visualisierung von Mitsukis Gesichtspartien auch ob der Relevanz der Mimik und insbesondere der unverhältnismäßig großen Augen im *shōjo manga*, die sich in der Dominanz von Nah- und Großaufnahmen der ProtagonistInnen an für die Handlung besonders prägnanten Stellen zeigt. Als möglichen Grund für diese Liebe zur Darstellung von Emotionen nennt Kinsella die japanischen Gesellschaftsstrukturen, welche strenge Selbstdisziplin und stete Kontrolle des Gesichts- und Körperausdrucks erfordern.³¹

³¹ Sharon Kinsella. *Adult Manga. Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. London [u.a.]: Curzon Press 2000, S. 7.

Der leere Raum ist als Metapher für den emotionalen Absturz Mitsukis zu verstehen, die zunächst unfähig ist, zu fühlen oder sich verbal zu äußern; wie viel Zeit während dieser auf ihre Innerlichkeit bezogene Szene vergeht, bleibt (auch im weiteren Verlauf) völlig unklar. Zugleich erfährt der Rezipient hier sowohl eine Innen-, als auch eine Außensicht der Protagonistin: Zum einen der Blick auf Mitsuki herab, der bereits durch die Wahl der Perspektive ihr psychisches Befinden impliziert sowie zum anderen der leere Raum und somit das, was Mitsuki im Moment der Erkenntnis und des Schocks vor sich sieht bzw. fühlt: nichts.

In der Szene herrscht also eine doppelte Leerstelle: Neben dem leeren Raum bleibt dem Rezipienten auch Mitsukis Mimik verborgen und lässt ihn darauf schließen, dass das junge Mädchen, erst kurz zuvor mit dem Tod ihrer Eltern konfrontiert, den Verlust einer weiteren wichtigen Bezugsperson nicht verarbeiten kann und sich sofort in ihre eigene, von (schmerzhaften) Emotionen völlig freie Welt flüchtet. Dass der Schock auch weiteren Einfluss auf Mitsuki haben wird, ist dem Leser bereits bekannt – zu Beginn der Geschichte bildet sie sich noch immer ein, dass Eichi in den USA auf sie wartet. Erst im weiteren Handlungsverlauf kann sich Mitsuki durch den Entwicklungsprozess, den sie durchläuft und in dem sie auch ihre Vergangenheit verarbeitet, aus ihrem „seelische[n] Moratorium“³² befreien, den Todesfall verarbeiten und Gefühle für den Todesengel Takuto, der sich ebenfalls in sie verliebt und ihren Tod zu verhindern versucht, entwickeln.

Diese Art der Identifikation mit der Protagonistin ist für den *shōjo manga* von besonderer Relevanz, da die emotionale Beteiligung der Rezipienten im Vordergrund steht: Sie können (und sollen) empathisch mit den Protagonistinnen „mitleiden“.³³

Unabhängig von den im Panel gegebenen Informationen können jedoch auch Form und Umfang des Panels selbst Einfluss auf die zu vermittelnde Zeit geben; um die innerpsychischen Konflikte ihrer adolescenten

³² Köhn. „Traditionen visuellen Erzählens“ (wie Anm. 25), S. 251.

³³ Empathie der Rezipienten spielt in vielen Comics eine wichtige Rolle, wie auch Eisner betont: „Perhaps the most basic human characteristic is empathy. This trait can be used as a major conduit in the delivery of a story.“ Will Eisner. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. 9. Aufl. Tamarac: Poorhouse 2004, S. 47.

Protagonistinnen aufzuzeigen, nutzen die ZeichnerInnen unkonventionelle, asymmetrische oder abstrakte Rahmen- und Seitengestaltungen sowie Montage-Techniken.³⁴ Die Panels in *shōjo manga* wollen

als Komposition, als psychische Collage der zentralen Protagonistinnen verstanden werden, in der nicht mehr das übliche Zeit- und Raumkontinuum von Bedeutung ist, sondern ihre durch ausschnitthafte Sinneseindrücke widergespiegelte, momentane seelische Verfassung.³⁵

Die in der Comicwissenschaft prominente These, dass viel Raum auch viel Zeit bedeuten kann³⁶, lässt sich anhand eines Panels in *Paradise Kiss* bestätigen. Protagonistin der Geschichte, die als dem Genre *Drama* zugehörig kategorisiert werden kann, ist die 18-jährige Yukari, die zu Beginn der Handlung kurz vor den Aufnahmeprüfungen zur Universität steht. Ihr Alltag besteht dementsprechend ausschließlich aus Schule und Lernen, bis sie eines Tages auf dem Heimweg von zwei Studenten einer Modeschule angesprochen wird, die sie als Model für eine Modenschau buchen wollen. Zu den Studenten gehören Punk-Rocker Arashi, dessen Freundin Miwako, der Transsexuelle Daisuke (genannt „Isabella“) sowie der bisexuelle George, mit dem Yukari eine Liebesbeziehung eingeht. Im Verlauf der Geschichte realisiert Yukari, dass sie nicht studieren, sondern als professionelles Model arbeiten möchte. Die Geschichte fokussiert Yukari und ihre Karriere im Modelbusiness, die damit einhergehenden Konflikte mit ihrer Mutter sowie die Vorbereitung auf die Modenschau, thematisiert aber auch die komplizierte Liebesbeziehung von Yukari und George. Der Einfluss von Georges unnahbarem Verhalten auf die Pro-

³⁴ So sagt beispielsweise Hagio Moto, Zeichnerin der sogenannten „24er“-Bewegung in Japan, die maßgeblich an der Entstehung des *shōjo manga* beteiligt waren, in einem Interview mit Matt Thorn: „I suppose, as I was drawing, I found that bigger images worked better, and I could express what I wanted to better without clear panel divisions.“ „The Moto Hagio Interview“. *Shōjo Manga*. URL: http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/hagio_interview.php, o.J. (zit. 2.11.2011).

³⁵ Köhn. „Traditionen visuellen Erzählens“ (wie Anm. 25), S. 253.

³⁶ Vgl. McCloud. *Comics richtig lesen* (wie Anm. 5), S. 108; Schüwer. *Wie Comics erzählen* (wie Anm. 5), S. 206.

tagonistin, für die es sich zugleich um ihre erste ernsthafte Beziehung überhaupt handelt, zeigt sich anhand des Exempels (Abb. 2): Das in die Länge gezogene Panel zeigt Yukari im Bett liegend und neben ihr, mehr als die Hälfte des Panels bestimmend, eine weiße, leere Fläche. Dies visualisiert in Kombination mit ihrer trauernden Mimik und den Tränen den langen Zeitraum des Wartens auf George, ohne dass es noch Worte benötigt. Auch wird hier erneut mit der Darstellung von Leere bzw. des „Nichts“ gespielt, die hier jedoch auch als das Fehlen einer Person gelesen werden kann.

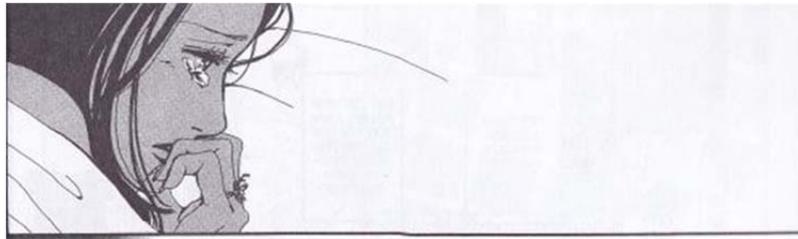


Abb. 2 Yazawa. *Paradise Kiss* 4. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga 2004, S. 6.

Bei diesen Leerstellen handelt es sich um ein typisches Stilmittel der japanischen Zeichnerinnen, welches die Emotionen der Protagonistinnen betont und zugleich von den Rezipientinnen durch deren Identifikation aufgefüllt werden kann. Auch Nielsen hebt diesen bewussten Einsatz von Leere innerhalb der Panels hervor, die in dieser Form nicht im westlichen Comic aufzufinden sind. Begründet liege dies im differenzierenden Kunstverständnis, das relevante Szenen, sogenannte „fruchtbare Augenblicke“, beabsichtigt außerhalb des in der Zeichnung Gezeigten positioniert und somit die Geschichte „bewusster ‚in den Kopf des Betrachters‘ verlagert“.³⁷ Obgleich er sich in seinem Aufsatz nicht auf den *shōjo manga* im Speziellen bezieht, kann seine These problemlos auf den Einsatz von Leerstellen im Mädchenmanga und insbesondere auf das Beispiel in Abb. 1 übertragen werden.

³⁷ Jens R. Nielsen. „Manga – Comics aus einer anderen Welt?“ *Comics: Zur Geschichte eines populärkulturellen Mediums*. Hg. Stephan Ditschke u.a. Bielefeld: Transcript 2009, S. 335 – 358, hier S. 343ff.



Abb. 3 Tanemura. *Full Moon wo Sagashite 2*.
Berlin: Egmont Manga & Anime 2004,
S.83.

Die Panels dienen im *shōjo manga* nicht nur der Begrenzung von Zeit und Raum, sondern haben zugleich in vielen Fällen eine narrative Funktion. Ihre variable Gestaltung – dynamisch, sofern es die Dramaturgie verlangt oder statisch, wenn der Fokus auf dem Panelinhalt liegen soll – sowie die des Panelrahmens (oder dessen Ausbleiben) stehen in enger Wechselbeziehung zum Erzählten. Unkonventionelle Rahmen und Montagen der Panels unterstreichen z.B. das aufgewühlte Innenleben der Protagonistinnen, das Verschmelzen innerer und äußerer Handlung oder betonen besonders emotionale Schlüsselmomente. Als Beispiel hierfür dient eine Szene aus *Full Moon wo Sagashite* (Abb. 3); ein dritter *shinigami* namens Izumi ist aus dem Reich der Toten aufgetaucht und teilt Mitsuki (in Form ihres alter egos Full Moon) mit, dass er gekommen sei, um ihre Seele mit sich zu nehmen und somit ihren Tod herbeizuführen. Für diese Szene nutzt Tanemura Montagetechniken; Full Moons Haare und ihr Körper dienen als Panelrahmen, um Izumis Profil sowie ihr eigenes, stark vergrößertes Portrait abzugrenzen – ein Aspekt (die Bedrohung Full Moons und ihre mimische Reaktion) wird hier aus mehreren Perspektiven visualisiert; der fehlende Panelrahmen dient der Akzentsetzung, die den Schlüsselmoment der Szene betont. Der vorherige, gleichmäßige Fluss der Erzählung, in welchem sich Todesengel Izumi und dessen Partner, ein Geist namens Jonathan, in humoristischer Weise

Full Moon vorstellen, wird abrupt unterbrochen und die Zeit steht für Full Moon – und die Rezipientin – für einen kurzen Zeitraum still. Die von Schüwer primär für den westlichen Comic herausgearbeitete These, dass das Fehlen eines Panelrahmens auf „zeitlose Momente“ bzw. „zeitliche Entgrenzung“ schließen lässt³⁸, gilt in gleichem Maße für den *shōjo manga*. Die Seite des Manga und sein Layout werden an dieser Stelle selbst zum dramaturgischen Instrument – so findet sich durch die Akzentuierung der Szene ein *cliffhanger* für die Rezipientin, welcher nur durch das Umblättern aufgelöst werden kann.

Die Dramaturgie innerhalb des Seitenlayouts unterstützen neben den offenen Panels zudem die wehenden Haare Full Moons, die Fokussierung auf ihre vor Entsetzen geweiteten Augen sowie die gänzlich schwarz gefärbten Blüten und Blätter im Hintergrund. Hierzu sei angemerkt, dass der *shōjo manga* in seiner vergleichsweise kurzen Historie eine Palette individueller Symbole und Zeichen entwickelt und etabliert hat, eingeführt größtenteils von der Gruppe *Showa 24*³⁹ und als spezifisches Charakteristikum des Mädchenmanga von deren Nachfolgerinnen perfektioniert. Bei den *Showa 24* handelte es sich um ein Kollektiv junger japanischer Zeichnerinnen, die in den späten 1960er Jahren begannen, den Manga für Mädchen hinsichtlich seiner Thematik und unkonventioneller Text-Bild-Verhältnisse zu revolutionieren. Die Mangaka waren davon überzeugt, dass Geschichten für eine primär weibliche Leserschaft auch von Zeichnerinnen produziert werden sollten, und strebten zudem nach mehr Autonomie für berufstätige Frauen:

I thought I could do a better job myself, and that women were more capable of understanding what girls want than men. Drawing comics was also a way of getting freedom and independence without having to go to school for years. [...] and it was a type of work that allowed women to be equal to men.⁴⁰

³⁸ Schüwer. *Wie Comics erzählen* (wie Anm. 5), S. 219.

³⁹ Die 24 bezieht sich hierbei auf das Geburtsjahr der Zeichnerinnen, die der Bewegung angehörten: In der japanischen Rechnung entspricht das 24. Jahr der Showa-Periode dem Jahr 1949.

⁴⁰ Satonata Machiko nach Schodt. *Manga!* (wie Anm. 9), S. 97.

Manga für Mädchen entstammten zuvor fast ausschließlich der Feder männlicher Zeichner, die das Innenleben ihrer Protagonistinnen unbeobachtet ließen und über Jahre hinweg keinerlei Innovation hinsichtlich der behandelten Motive und ihrer Visualität beweisen konnten. Die *Shōwa 24* führten nach ihrer raschen Übernahme und Neu-Interpretation des Genres nicht nur neue Themen wie Androgynität, Bi- und Homosexualität in ihre Werke ein, sondern entwickelten zugleich eine eigene Sprache, deren Deduktion zunächst nur dem geübten Leser möglich ist. Signifikante Symbole dieses *shōjo*-„Vokabulars“ sind unter anderem spontan in das Geschehen einfallende Sonnenstrahlen, Blumen und Blüten, die nicht nur als schlichte dekorative Stilmittel dienen oder zur Unterstützung der synästhetischen Empfindungen des Lesers eingesetzt werden, sondern gezielt Stimmungen und Gefühle der Protagonistinnen repräsentieren: „Blumensträube erblühten wie die Leidenschaft und Blütenblätter fielen herab, wenn die Romantik am Schwinden war“.⁴¹ Exemplarisch hierfür ist die erste Seite von *Only the Ring Finger Knows*, einem Manga des Subgenres *Boys Love*, das sich durch die Thematisierung männlicher Homosexualität auszeichnet. Sowohl die Zeichner als auch die Rezipienten sind jedoch in der Regel nicht männliche Homosexuelle, sondern heterosexuelle Frauen und Mädchen.⁴² Hierbei handelt es sich keineswegs um ein rein japanisches Phänomen: Auch in Deutschland ist die Begeisterung für *Boys Love* groß.⁴³ So erscheinen monatlich mehrere Reihen und Einzelbände, die die männliche Homosexualität thematisie-

⁴¹ Paul Gravett. *Manga. Sechzig Jahre japanische Comics*. Köln: Egmont 2006, S. 79.

⁴² Homosexuelle Männer fühlten sich nicht selten durch die Repräsentation der schwulen Figuren im Manga sogar diskriminiert und warfen den Zeichnerinnen aufgrund der ausschließlich attraktiven Protagonisten und der früher zumeist mit dem Tod einer Figur endenden Geschichten Homophobie vor. Vgl. Björn-Ole Kamm. *Fujoshi. Nutzen und Gratifikation bei Boy's Love Manga in Japan und Deutschland*. Magisterarbeit an der Universität Leipzig im Juni 2008, S. 75f.

⁴³ Ein Großteil der Forschungsliteratur beschäftigt sich mit den möglichen Gründen für die Faszination adoleszenter Mädchen und Frauen an der Liebe zwischen Jungen und Männern. Vgl. Schodt. *Manga!* (wie Anm. 9), S. 123f. Matt Thorn Matt. "Girls and Women Getting Out of Hand". *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. Illustrated Edition. Hg. William W. Kelly. Albany, NY: State University of New York Press 2004, S. 169-187, hier S. 177f.. Kamm. *Fujoshi* (wie Anm. 42).

ren und die führenden Verlage haben für das Genre eigene Labels entworfen.



Abb. 4. Kannagi/Odagiri.
Only the Ring Finger Knows. Hamburg:
Carlsen 2006, S. 3.

Only the Ring Finger Knows wird in vier Kapiteln primär aus der Sicht des Oberschülers Fujii Wataru erzählt, an dessen Schule es Mode ist, Ringe zu tragen, die signalisieren, ob man einen Partner hat. Tragen zwei Personen den gleichen Ring am Ringfinger, so bezeugt dies ihre Beziehung. Wataru vertauscht seinen Ring jedoch aus Versehen mit dem des in der Schule populären, ein Jahr älteren Schülers Kazuki Yuichi, dessen Ring exakt so aussieht wie sein eigener. Wie sich später herausstellt, hat Yuichi Watarus Ring bereits einige Monate zuvor gefunden und aufgrund seiner

heimlichen Liebe zu dem Jüngeren in einem Schmuckladen eine Kopie anfertigen lassen. Nachdem sich Wataru seine Gefühle für Yuichi eingesteht, werden die beiden nach einigen weiteren Komplikationen ein Paar.⁴⁴

Die erste Seite des Manga (Abb. 4) besteht aus einem ganzseitigen Portrait von Yuichi aus der Rückansicht; im Hintergrund erblühen zahlreiche Blumen und lange, seidige Stoffbänder schweben scheinbar schwerelos und ohne jegliche kausal-logische Begründung durch den Raum. Auch ohne den Einbezug des Textes der Seite – eine romantisierte Beschrei-

⁴⁴ Während der Manga an dieser Stelle endet, erzählt der Roman, auf dem der Manga basiert, die Geschichte der beiden weiter: In jedem der fünf Bände finden sich zwei Kapitel von etwa 100 bis 120 Seiten Länge, in denen Yuichi und Wataru ihre Beziehung vertiefen und mit Problemen wie Eifersucht und dem Verheimlichen ihrer Liebe vor der Gesellschaft bzw. dem Coming-Out zumindest einiger Familienmitglieder gegenüber zu kämpfen haben.

bung des attraktiven Äußeren Yuichis durch Wataru – wird für die geübte Leserin des Genres erkenntlich, dass hier eine romantische und dramatische Liebesgeschichte zwischen zwei jungen Männern erzählt werden soll.

Diese häufig in differenzierenden Kontexten genutzte Blumensymbolik kann zugleich als Metapher für das Erblühen der jungen ProtagonistInnen verstanden werden, die sich während der Geschichten permanent entwickeln und „aufblühen“ bzw. im Falle der *Boys Love* Manga ihre homosexuelle Präferenz entdecken. Die Funktion der jeweiligen Blumen-Symbolik erschließt sich jedoch nur durch den entsprechenden Kontext – in der oben genannten Szene mit Full Moon und Izumi in Abb. 3 repräsentiert die gänzlich schwarze Blume keinen positiven Aspekt, sondern die unmittelbare Bedrohung durch den Todesengel.

2.2 Visualisierung von Zeit in der Sequenz

Wichtiger als das unabgeschlossene Einzelbild, das für sich alleine keine Geschichte zu erzählen vermag, ist für den Comic und dessen Vermittlung von Zeitlichkeit die Sequenz; erst durch die Abfolge mehrerer Bilder hintereinander kann der narrative Charakter der Erzählung erweckt werden.⁴⁵

Die erzählte Zeit im Comic setzt sich zusammen aus der dargestellten Zeit im Panel sowie der nicht dargestellten Zeit zwischen den Panels – beides ist variabel und erschafft im steten Wechsel den Erzählrhythmus der Geschichte.⁴⁶ Dieser Wechsel des Erzähltempos zwischen Zeitdehnung und Zeitraffung lässt die zu vermittelnde Zeit nach Schüwer zugleich „realistisch“ erscheinen – denn auch der Mensch empfindet das Verstreichen von Zeit während seines Lebens nicht stets als gleichmäßigen Fluss.⁴⁷

⁴⁵ Fritz Breithaupt. „Das Indiz. Lessings und Goethes ‚Laokoon‘-Texte und die Narrativität der Bilder“. *Ästhetik des Comic*. Hg. Michael Hein et al. Berlin: Erich Schmidt 2002, S. 37-49, hier S. 37.

⁴⁶ Phillips. *Erzählform Manga* (wie Anm. 5), S. 90.

⁴⁷ Schüwer. *Wie Comics erzählen* (wie Anm. 5), S. 62f.

Das Auffüllen der häufig als „Rinnstein“⁴⁸ bezeichneten Leerstelle zwischen den Panels in der Imagination des Rezipienten hängt nicht allein von dessen Erfahrung und Kombinationsgabe ab, sondern beruht zugleich auf einem nach McCloud so genannten „stillschweigenden, geheimen Kontrakt zwischen Autor und Leser“⁴⁹; der Rezipient ist darauf angewiesen, dass der Zeichner in den Einzelpanels genügend Text- und Bild-Informationen offeriert, mit welchen er die Sequenzen der Handlung kausal-logisch zu verknüpfen vermag. Der *shōjo manga* bietet hier in einigen Aspekten eine größere Herausforderung als der westliche Mainstream-Comic: Der Mangel an Blocktexten kann Irritationen bei Orts- und Zeitwechsellösungen auslösen – die Veränderung muss durch das Dekodieren von Monologen oder Dialogen in Kombination mit den gegebenen visuellen Anhaltspunkten nachvollzogen werden. Beispielhaft für einen großen, jedoch vergleichsweise simpel zu interpretierenden Sprung in der Zeit ist das letzte Kapitel in *Paradise Kiss*: George und Yukari beenden ihre Beziehung, da George nach London ziehen möchte, um als professioneller Designer zu arbeiten. Nachdem er das Land verlassen hat, vergehen zwischen dem letzten Panel auf S. 173 (George und Isabella auf einem am Horizont verschwindenden Schiff) und den ersten Panels auf S. 174 (Yukari läuft durch Tokio) ganze zehn Jahre, ohne dass ein offensichtlicher Bruch wie beispielsweise das Eröffnen eines neuen Kapitels oder ein erläuternder narrativer Text erfolgt; eine Erklärung liefert schließlich der Monolog Yukaris auf S. 178, nachdem der Leser durch mehrere Foto-Shootings, in denen die Protagonistin nicht wesentlich älter erscheint als in den vorherigen Kapiteln, zunächst in die Irre geführt wird. Erst durch Yukaris Narration erschließt sich, dass ein großer Zeitsprung stattgefunden hat: „Die Jahre vergingen wie im Flug, und ehe ich mich versah... war ich 28.“ Was in den vergangenen Jahren geschehen ist, wird nur angedeutet und primär der Phantasie des Rezipienten überlassen: lediglich einige Informationen über Yukaris erfolgreiche Karriere als Model sowie ihr Liebesleben – sie ist auf dem Stand des letzten Kapitels mit einem ehemaligen Mitschüler verlobt – werden

⁴⁸ McCloud. *Comics richtig lesen* (wie Anm. 5), S. 74.

⁴⁹ Ebd., S. 77.

durch ihren Monolog sowie die weiterlaufende Handlung vermittelt.⁵⁰

Während im westlichen Comic sowie in zahlreichen *shōnen manga* tatsächlich von einer „Leerstelle“ zwischen den Panels gesprochen werden kann, besteht diese Lücke im *shōjo manga* in der Regel nicht: Die Panels grenzen in der Regel nur durch einen dünnen Strich aneinander. Wie zuvor erwähnt finden nicht selten auch die Charaktere selbst oder aber Ornamente, Blumen und ähnliches als Panelbegrenzung Verwendung. Begründet liegt das Fehlen einer tatsächlichen Leerstelle laut Brunner⁵¹ darin, dass der Manga tendenziell zeitlich sehr eng aufeinander folgende Einheiten präsentiert; Zeit- und Ortswechsel werden häufiger beim Seitenübergang verwendet oder gar mit Techniken, die an Überblenden im Film erinnern, visualisiert. So auch an einem Beispiel aus *Full Moon wo Sagashite* ersichtlich (Abb. 5):



Abb. 5. Tanemura. *Full Moon wo Sagashite* 1. Berlin: Egmont Manga & Anime 2003, S. 140.

Nach einer Konfrontation mit ihrer Großmutter flüchtet Mitsuki, in Form von Full Moon, an einen Strand und übernachtet dort in einem Leuchtturm. Als sie am folgenden Morgen in ihrer wahren Gestalt erwacht, vernimmt sie eine singende Stimme am Strand. Nun wird in Form einer Collage von ihrem dem Gesang lauschenden Gesicht, das mit den sich im Hintergrund befindlichen

⁵⁰ Ai Yazawa. *Paradise Kiss*. 1 bis 5. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga 2003 bis 2004, hier 5, S. 174-186.

⁵¹ Brunner. *Faszination der Bilder* (wie Anm. 5), S. 103.

Himmel und Wolken zu verschmelzen scheint, auf die Außenansicht und den Strand überblendet, an dem sich die singende Person aufhält und die sich auf der folgenden Seite als Todesengel Takuto – in seinem früheren Leben Sänger einer Band – entpuppt.

Auffällig an diesem Seitenlayout sind die vertikalen Linien, die die Collage in der Mitte der Seite in insgesamt drei Panels aufspalten, obgleich sich die Figur Mitsukis und der Hintergrund über die vermeintlichen Panelrahmen hinwegsetzen. Diese Panelaufteilung kann sowohl als dekoratives Stilmittel verstanden werden sowie zugleich als Betonung des längeren Zeitraums, der während der visualisierten Szene verstreicht; erst nach längerem Lauschen erschließt sich Mitsuki, dass es sich bei dem Sänger um Takuto handelt.

Die Zeit, die zwischen den Panels vergeht, kann zwischen Sekunden, Minuten, Stunden, aber auch Tagen oder Jahren variieren; je geringer der zeitliche Abstand zwischen den Panels ausfällt, als umso niedriger kann in der Regel der induktive Anspruch bewertet werden. Als Beispiel hierfür soll ein hitziger, sich über mehrere Seiten erstreckender Wortwechsel zwischen Yuichi und Wataru dienen (Abb. 6):



Abb. 6. Kannagi / Odagiri. *Only the Ring Finger Knows*. Hamburg: Carlsen 2006, S. 58f.

Die Dynamik der durch ein Missverständnis emotional angespannten Unterhaltung – Wataru übergibt im Namen eines Mädchens ein Geschenk an Yuichi, der dies zunächst als Zeichen von Watarus Zuneigung deutet – wird durch die permanenten Perspektivenwechsel erzeugt. Beim genaueren Betrachten der einzelnen Panels fällt neben der verbalen zudem die deutliche visuelle Unterlegenheit Watarus sowie dessen Verunsicherung aufgrund seiner zwiespältigen Gefühle für Yuichi auf, unterstützt auch durch die jeweiligen Blickwinkel – zumeist eine angedeutete Vogelperspektive. Dass Yuichi die Diskussion dominiert, zeigt sich nicht nur in seiner Gestik und Mimik, sondern auch anhand seines Blickes von oben herab auf sein Gegenüber – dies setzt sich auf der folgenden Seite des Manga fort, wenn er Wataru an eine Wand drückt und sowohl physisch als auch durch seine provozierenden Worte psychisch mit ihm spielt. Diese Dominanz auch innerhalb der weiteren Handlung durch Yuichi ist ein direkter Verweis auf die Kategorisierung der Figuren im *Boys Love* Manga in *seme* und *uke*. Während der *seme* (abgeleitet von *semeru*, „angreifen“) den aktiven Part der (sexuellen) Beziehung übernimmt, entspricht der *uke* (von *ukeru*, „annehmen“) dem passiven Part. Kamm vergleicht diese „seme-x-uke-Ordnung“⁵² mit heterosexuellen Beziehungen, in der der *seme* den Mann und der *uke* – auch aufgrund seiner häufig optisch femininen Darstellung und betonten Emotionalität – die Frau symbolisiert. Diese Zuschreibung ist jedoch insbesondere in neueren Werken nicht mehr essentiell; der *uke* kann in der Partnerschaft als (emotional) stärkerer Part agieren und Wechsel innerhalb der sexuellen Beziehung sind möglich. Im Falle des Beispielwerkes erfolgt diese Klassifizierung der Figuren jedoch relativ eindeutig.

Unterbrochen wird der Fluss der wechselseitigen Unterhaltung an einigen Stellen durch die Gedanken Watarus auch außerhalb der Panels im leeren Raum; diese ständigen Brüche im narrativen Kontinuum, die typisch für die Erzählweise im *shōjo manga* sind, beeinflussen den Lesefluss und verhindern eine gleichmäßige Visualisierung von Zeit bzw. deren

⁵² In *dōjinshi*, aber auch in kommerziellen Veröffentlichungen werden die Namen häufig mit einem x verknüpft – der erste Name bezeichnet den *seme*. Kamm. *Fujoshi* (wie Anm. 42), S. 34.

Rezeption. Anhand dieser Beispielseiten wird desweiteren verdeutlicht, dass der Rhythmus der Handlung an Geschwindigkeit zunimmt, je mehr Panels sich auf einer Seite befinden und dass die Dynamik innerhalb des Mädchenmanga weniger durch „Action“ denn durch Dialoge und personelle Interaktion zustande kommt.



Abb. 7 Yazawa. *Paradise Kiss* 4. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga 2004, S. 42.

Ein weiteres Beispiel mit einer noch geringeren Zeitspanne zwischen den Panels findet sich in *Paradise Kiss*: Yukari ist überfordert durch die Auseinandersetzungen mit ihrer Mutter und George, dem Lernen für die Aufnahmeprüfungen der Universität sowie ihren Nebenjob als Model. Als George sie von der Schule abholt, bricht sie mit Fieber zusammen und wird in ein Krankenhaus eingeliefert. Auf der nun folgenden Seite findet sich zuoberst ein Panel mit ausschließlich Yukaris innerem Monolog hinsichtlich ihrer Gefühle für George; darauf folgend wird anhand vier direkt übereinander liegenden schmalen Panels in Form einer Zeitlupenfrequenz das langsame

Sich-Öffnen ihrer Augen und das Fokussieren auf George, der neben ihrem Bett sitzt und sie anblickt, visualisiert (Abb. 7).

Auch diese Vorgehensweise dient als Verstärker der Identifikation mit der Protagonistin; insbesondere, da im folgenden Panel George aus der Sicht Yukaris zu sehen ist und ihr bzw. der Rezipientin direkt in die Augen schaut. Diese Form der Zeitlupenfrequenz innerhalb des Comics ist allerdings kein Spezifikum des *shōjo manga*, sondern dient als dem Film entlehntes dramaturgisches Mittel sowohl dem *shōnen manga* als auch dem westlichen Comic.

Im Umkehrschluss lässt sich schlussfolgern: Je größer der zeitliche Abstand zwischen den Panels ausfällt, umso intensiver wird das induktive Denken des Rezipienten gefordert; im Speziellen bei Zeit- und Ortswechseln. Hier ist der Leser entscheidend auf die Hinweise des Zeichners angewiesen, um die Handlung und das Verstreichen der Zeit korrekt zu dekodieren. Komplexere Zeitsprünge zwischen zwei Panels existieren in den Beispielwerken jedoch vergleichsweise selten, da diese in der Regel als Verbindungen zwischen verschiedenen Handlungssträngen dienen oder aber im Bereich von Prologen und Epilogen – wie im bereits erwähnten letzten Kapitel von *Paradise Kiss* – Verwendung finden. Hauptanhaltspunkt für solche Zeitwechsel sind dargestellte Ortswechsel, die aufzeigen, dass ein neuer Handlungsbogen beginnt. So spielen Hintergründe im *shōjo manga* auch zumeist eine untergeordnete Rolle und werden lediglich angedeutet, um den jeweiligen Handlungsort zu verdeutlichen; so beispielsweise in *Only the Ring Finger Knows* das Schulgebäude, in welchem ein großer Teil der Handlung statt findet und das vor Beginn einer neuen Szene als Umriss skizziert wird (S. 23). Detaillierter erfolgt die visuelle Umsetzung von Hintergründen bei Yazawa und Tanemura, doch lässt sich nach Havas auch für den *shōjo manga* konstatieren, dass der Hintergrund schlicht die Funktion besitzt, „eine Umgebung zu definieren und eine gewisse Stimmung zu erzeugen. Ist das erfolgt, kann er ruhig vernachlässigt werden.“⁵³

Zeit- und Raumwechsel können gleichermaßen durch Dialogtexte erschlossen werden. So vergeht nach dem ersten Kuss zwischen Yuichi und Wataru, der in einen Streit mündet, mehr als eine Woche vor ihrem Wiedersehen – dies erfährt man als Rezipient jedoch erst durch einen Dialog zwischen Wataru und Yuichis Tante, die sich um ihn sorgt: „[Z]u Hause leidet er nur vor sich hin... spricht nicht... isst nicht, verkriecht sich nur in seinem Zimmer... Das geht jetzt schon seit einer Woche so!“ (S. 177)

⁵³ Havas nach Nicole Mahne. *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007, S. 66.

Während McCloud insgesamt sechs unterschiedliche Panel-Übergänge mit divergenten zeitlichen Zwischenräumen konstituiert, differenziert Grünewald schlicht zwischen der engen und der weiten Bildfolge, und schließt somit mögliche Komplikationen oder Missverständnisse, wie sie bei McClouds Kategorisierungen auftreten können, aus. Als Beispiel sei eine Szene aus *Full Moon wo Sagashite* herangezogen, in der sich Todesengel Izumi an seine Vergangenheit als Mensch erinnert und das Reflektieren seines letzten Lebensmomentes aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt wird. Hierbei handelt es sich um eine höchst emotionale und gefährliche Situation für die Todesengel, die ihre Tätigkeit als Begleiter menschlicher Seelen in das Reich der Toten als Strafe dafür ausführen müssen, dass sie sich während ihres menschlichen Daseins selbst das Leben genommen haben. Zudem droht ihnen die Verwandlung in einen seelenlosen Geist, sollten sie sich jemals vollständig an ihr menschliches Leben erinnern. Izumi jedoch sieht sich zunächst in Gedanken mit dem Ort, an dem er sich kurz vor seinem Suizid befand, konfrontiert – einem Bahnübergang – und erblickt den Umriss seiner Mutter. (Abb. 8) Diese Szene kann nach McCloud sowohl als „Von Augenblick zu Augenblick“ definiert werden, da zwischen den einzelnen, sich teilweise überlagernden und collagen-artig miteinander verschmelzenden Panels nur sehr wenig Zeit verstreicht; da jedoch in der Szene gleichermaßen der „Blick über verschiedene Aspekte [...] einer Idee oder einer Stimmung“ schweift und die Figur Izumi aus stets differenzierenden Perspektiven zeigt, ist eine Klassifizierung als „Von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“ ebenfalls möglich.⁵⁴ Problematisch erscheint an dieser Stelle zudem, dass es sich bei der Szene um eine Erinnerung Izumis handelt und an keiner Stelle verdeutlicht wird, wie lange dieser Rückzug in die Gedankenwelt tatsächlich andauert. Obgleich also nur ein vermeintlich geringer Zeitraum zwischen den Panels vergeht, ist der Rezeptionsanspruch an den Leser deutlich erhöht, da die tatsächliche Zeitspanne der Erinnerung nicht eindeutig entschlüsselt werden kann.

⁵⁴ McCloud. *Comics richtig lesen* (wie Anm. 5), S. 78-80.

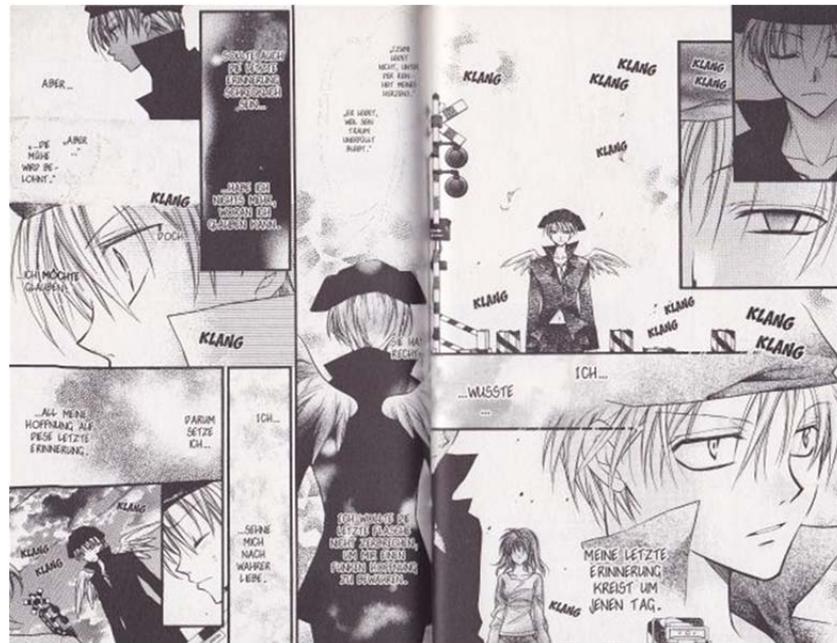


Abb. 8 Tanemura. *Full Moon wo Sagashite* 7.
 Berlin: Egmont Manga & Anime 2005., S. 28f.

Die Differenzierung zwischen der engen und weiten Bildfolge nach Grünewald erscheint somit weitaus plausibler: Bei der weiten Bildfolge stellen die Einzelpanels „in Form einer prägnanten, weiter assoziierfähigen Szene den Höhepunkt eines Geschehens dar“, sind also vergleichsweise autonom und liegen zeitlich weiter auseinander; daraus schlussfolgernd vergeht bei der engen Bildfolge nur ein vergleichsweise kurzer (oder gar kein) Zeitraum, die Erzählung verläuft fließender und dem Einzelpanel wird eine geringere Relevanz beigemessen – seine Bedeutung erschließt sich erst, wenn es in Verbindung mit den es umschließenden Panels betrachtet und dekodiert wird. Eingesetzt werden die enge und weite Bildfolge als Unterstützung der Dramaturgie einer Geschichte, beispielsweise um einen längeren Zeitraum zu raffen oder eine bestimmte Szene – vergleichbar mit dem Mittel der „Zeitlupe“ im Film, wie sie in der zuvor genannten Szene mit der aufwachenden Yukari verwendet wird

– zu verlängern und Spannung zu erzeugen (Grünewald 2000, S. 31ff).⁵⁵ Insbesondere in längeren Geschichten – und hier findet sich der Bezug zum *shōjo manga*, denn die Serien umfassen nicht selten mehr als 20 Bände – nutzen die Zeichnerinnen kontextabhängig beide Bildfolgen im steten Wechsel, zumeist als unterstützenden Faktor für emotional aufgeladene Schlüsselmomente in der Handlung.

In Form von Aussparungen werden irrelevante Momente für die Geschichte völlig ausgelassen und übersprungen, oder aber zusammenfassend (zum Beispiel in Form eines Dialoges oder eines Rückblicks) ge-



Abb. 9. Tanemura.
Full Moon wo Sagashite 4.
Berlin: Egmont Manga & Anime 2004,
S. 94.

rafft. Dem entgegengesetzt findet sich eine betonte Zeitdehnung affektiver Schlüsselmomente im Geschehen oder innerpsychischen Sinnierens in Form von Monologen. Insbesondere ein solch plötzlicher Stillstand im äußeren Handlungsablauf beeinflusst die Dramaturgie der Geschichte in hohem Ausmaß. Als Beispiel hierfür sei eine innere Reflexion von Protagonistin Mitsuki (in ihrer Form als Full Moon während einer Studioaufnahme) über ihr menschliches Dasein und die Gründe für ihre Existenz herangezogen; kurz zuvor führte sie eine langwierige Diskussion mit Takuto hinsichtlich ihrer Schuldgefühle in Bezug auf den Tod ihrer Eltern (am dem sie sich selbst die Schuld gibt) und Ei-

⁵⁵ Grünewald. *Comics* (wie Anm. 17), S. 31ff.

chis. Während des Singens im Studio jedoch realisiert sie, dass sie sich endgültig von den Toten lösen muss, um ihr Leben vollständig ihrer Erfüllung – dem Singen – widmen zu können. (Abb. 9)

Die Verwandlung in ihr *alter ego* Full Moon kann zugleich als Wandel der kindlichen 12jährigen Mitsuki, die der Leser zu Beginn des Mangas kennen lernt, zu einer adoleszenten jungen Frau und den damit einhergehenden Konflikten – dem Hinterfragen der eigenen Identität, der ersten Liebe, aber auch den Schuldgefühlen und der Flucht in eine Phantasiewelt, in der die Toten noch lebendig sind – verstanden werden. Die Verwandlung per se repräsentiert somit – und das gilt für alle Werke des *Magical Girl* Genres – schlicht den Prozess des Erwachsenwerdens.

Ein weiteres Beispiel ist ein innerer Monolog von Yukari in *Paradise Kiss* nach einem durch ihre Eifersucht bedingten Streit mit George. (Abb. 10) Auffällig an diesem Beispiel ist die strikte Trennung von Text und Bild: Während im oberen, „stillen“ Panel die offensichtlich emotional aufgewühlte, weinende Yukari zu sehen ist, werden die verbalen Bestandteile ihres Monologs in den folgenden vier Panels zunächst vor einem weißen und anschließend vor einem gänzlich schwarzen Hintergrund wiedergegeben. Wie die im vorherigen



Abb. 10. Yazawa. *Paradise Kiss* 5. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga 2004, S. 86.

Kapitel erwähnten Leerstellen repräsentiert auch hier der Hintergrund die emotionale Verfassung der Protagonistin; das Schwarz unterstreicht in diesem Fall ihre Erkenntnis, dass sie einen Fehler begangen hat sowie den negativen Grundton ihrer Gedanken. Eine weitere Interpretation erlaubt den Gedanken, dass das Schwarz als Symbol für die Dauer ihrer inneren Konflikte dient und sich Yukari bis in die dunkle Nacht hinein mit ihren Selbstvorwürfen quält.

In beiden Szenen bleibt für die RezipientInnen völlig unklar, wie lange die jungen Frauen in ihrer Gedankenwelt verweilen.

Wiederholungen werden häufig eingesetzt, um ein besonders dramatisches oder traumatisierendes Erlebnis der Protagonistin erneut ins Gedächtnis zu rufen; eingebettet sind diese Szenen beispielsweise in eine durch ein Ereignis oder einen Schlüsselmoment ausgelöste Erinnerung, die unmittelbar visualisiert wird, sodass der Leser quasi in den Kopf der Protagonistin schlüpft und sieht, was sie (in ihrem Inneren) sieht. Visuell auffällig ist bei diesen Rückblicken, dass sie ebenfalls häufig vollständig geschwärzte Hintergründe aufweisen; der Hintergrund wird hier also erneut zum Informationsträger und betont die Innenschau der Protagonisten. Brunner sieht in diesen verdunkelten Hintergründen einen Verweis auf den Prozess des Erinnerns; „[v]iele Menschen schließen die Augen, um sich besser auf ihre Vorstellung konzentrieren zu können“.⁵⁶ Als Exempel dient eine Sequenz aus *Only the Ring Finger Knows*, welche auf der rechten Seite im Großformat Yuichi abbildet, wie Wataru (und somit auch die Rezipientin) ihn vor seinem inneren Auge sieht (Abb. 11) – auch hier spielt die Blumensymbolik erneut eine wichtige Rolle, denn Wataru erinnert sich (vermeintlich) an Yuichis Frage, ob er in ihn verliebt sei. Direkt neben der großformatigen Visualisierung Yuichis findet sich in einem kleinen Panel ein Bild von Watarus Profil in einer Nahaufnahme, die seine emotionale Verwirrung ob seiner Gefühle für den Mitschüler anhand seiner Mimik und den durch Streifen auf den Wangen ange deutete Röte fokussieren. (S. 83) Es handelt sich hierbei jedoch bezeichnenderweise nicht um eine konkrete Erinnerungsszene, da Yuichi zwar

⁵⁶ Brunner. *Faszination der Bilder* (wie Anm. 5), S. 107.

mehrfach Watarus potentiell Interesse an ihm angedeutet, jedoch nie im Speziellen die in der Innenschau doppelt wiedergegebene Frage „Are you in love with me?“ tatsächlich gestellt hat – diese entstand einzig in der Imagination des Protagonisten. Die Intensität der Innenschau für Wataru wird verdeutlicht durch die Sorge seiner Schwester, die ihn während seines Nachdenkens beobachtet und ihn schließlich fragt, ob mit ihm alles in Ordnung sei.

Eine ähnliche, jedoch tiefgreifendere Innenschau bietet eine Beispielseite aus *Full Moon wo Sagashite* (Abb. 12); Todesengel Izumi reflektiert erneut seine Vergangenheit als Mensch sowie seine Gefühle für Meroko – mit der er zuvor eine Liebesbeziehung führte –, die in Form einer internen Fokalisierung in Gänze mehr als die Hälfte der Seite überlagert; neben dieser Halbtotalen Merokos finden sich zudem visualisierte Erinnerun-



Abb. 11. Kannagi/Odagiri. *Only the Ring Finger Knows*. Hamburg: Carlsen 2006, S. 129.



Abb. 12 Tanemura. *Full Moon wo Sagashite* 5. Berlin: Egmont Manga & Anime 2004, S. 54.

gen Izumis an Meroko aus den vorherigen Bänden der Reihe. Ganzkörperdarstellungen dieser Art sind häufig nicht kausal mit dem Handlungsverlauf zu verknüpfen, sondern beziehen sich lediglich auf die Gedanken einer Figur und sollen eine bestimmte Atmosphäre evozieren – in diesem Fall sowohl die Emotionen, die Izumi Meroko gegenüber nach wie vor hegt sowie die Trauer um den Verlust ihrer Liebe. Direkt mit diesen Gedanken des Verlustes verknüpft Izumi die Erinnerung an seine psychisch kranke Mutter, die ihn seit seiner Geburt hasste und ihm den Tod wünschte. Infolgedessen ließ sich der zu diesem Zeitpunkt erst etwa 6 Jahre alte Izumi – wie in Abb. 8 bereits angedeutet – von einem Zug überrollen, um seine Mutter endlich glücklich zu machen. Somit war schließlich auch das Letzte, was er vor seinem Tod sah, das Lächeln seiner Mutter.

Anhand dieser Szene lässt sich verdeutlichen, dass die Chronologie – nach Hein „notwendige Bedingung der erzählenden Darstellung“⁵⁷ – durch die Panel-Sequenz von den Mangaka nicht selten unterlaufen wird; in welcher Anordnung man die Bilder dieser Erinnerungssequenz betrachtet – exemplarisch zunächst die Halbtotale Merokos oder zuvor die beiden kleineren Panels auf der rechten Seite – ist irrelevant für das Verständnis des Gesamtableaus⁵⁸ der Seite sowie der Handlung.⁵⁹

Wieviel oder ob überhaupt Zeit in der äußeren Handlungswelt während dieser inneren Reflektionen und Rückblicke der Charaktere verstreicht, bleibt zumeist unklar. Da der *shōjo manga* nach Köhn durch die Überlagerung von Gedanken und ästhetischen Symbolen ganz bewusst „Brüche mit dem narrativen Kontinuum der Geschichte“ provoziert und durch seine Seitengestaltung als „psychische Collage der zentralen Protagonistinnen“ verstanden werden kann, verlieren Zeit und Raum hier jedoch prinzipiell ihre Relevanz für das Handlungsgeschehen.⁶⁰ Auch Berndt

⁵⁷ Michael Hein. „Zwischen Panel und Strip. Auf der Suche nach der ausgelassenen Zeit“. *Ästhetik des Comic*. Hg. Michael Hein et al. Berlin: Erich Schmidt 2002, S. 51-58, hier S. 52.

⁵⁸ Schüwer. *Wie Comics erzählen* (wie Anm. 5), S. 210.

⁵⁹ Wichtig ist jedoch, die textlichen Bestandteile in der korrekten Reihenfolge zu rezipieren, da sie ansonsten keinen Sinn ergeben.

⁶⁰ Köhn. „Traditionen visuellen Erzählens“ (wie Anm. 25), S. 243f.

betont, dass diese Aufnahme der Innerlichkeit in den Mädchenmanga durch die *Showa 24* nicht nur die visuelle Gestaltung der Seiten beeinflusst, sondern zugleich „zu komplizierteren Zeitstrukturen im Ablauf der Erzählung“ geführt hat.⁶¹



Abb. 13. Yazawa. *Paradise Kiss* 2. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga 2004, S. 12.

Retardierende, zeitdehnende Panels werden jedoch – und hierbei handelt es sich um ein klassisches Stilmittel des Comics unabhängig von seiner Herkunft – nicht nur zur Akzentuierung dramatischer Schlüsselmomente, sondern auch für humoristische Einlagen in der Erzählung eingesetzt. In *Paradise Kiss* gehen die Modestudenten mit Yukari Stoff für neue Kleidung einkaufen, George ist jedoch nicht zufrieden zu stellen und so sind sie

scheinbar endlos lange unterwegs; dies spiegelt sich in vier fast identischen Wiederholungspanels, in welchen George sich vom Stoff abwendet und das Unwohlsein der Figuren in jedem Panel anhand der von Miwakos Kopf austretenden, sich stets vermehrenden Schweißtropfen⁶² und der verstörten Mimik Yukaris drastischer visualisiert wird. (Abb. 13) Nicht immer muss zwischen mehreren Panels jedoch Zeit verstreichen – im (*shōjo*) *manga* lassen sich auch Beispiele für einen fast völligen Handlungsstillstand über mehrere Panels auffinden, in welchen schlicht ein- und derselbe Aspekt aus unterschiedlichen Perspektiven visualisiert wird – beispielsweise die Reaktionen verschiedener Charaktere auf eine überraschende oder schockierende Wendung in der Handlung oder um ein

⁶¹ Berndt. *Phänomen Manga* (wie Anm. 6), S. 118.

⁶² Beim Schweißtropfen per se handelt es sich zwar nicht um einen mangaspezifischen Ikonographen, doch differenziert seine Bedeutung von der im westlichen Comic; so steht er im Manga tendenziell für Irritation oder (Fremd-) Schämen und wird seltener für Angst, Unwohlsein oder Anstrengung eingesetzt.

Verschieben von der Handlungs- auf die Emotionsebene zu betonen.⁶³ So präsentiert Yukari in *Paradise Kiss* ihren Freunden das vollendete Kleid für die Modenschau. (Abb. 14)

Die beiden Panels in der Mitte der rechten Seite zeigen lediglich die vor Überraschung geweiteten Augen Miwakos und Arashis, das untere Panel schließlich Yukari von hinten mit Blick auf ihre Freunde und das obere, großformatige Panel der linken Seite eröffnet dem Rezipienten schließlich auch Einblick in Yukaris Aussehen. Yazawa visualisiert anhand dieser vier Panel einen zeitlich verdichteten, kurzen Moment, der nur wenige Sekunden umfasst, aus vier verschiedenen Perspektiven, um die Relevanz der Sequenz zu betonen.

Hier handelt es sich um den Augenblick, auf welchen die Studenten seit Kapitel 1 mit ihrem Herzblut hin gearbeitet haben und der sie in seiner Intensität erstaunt. Bemerkenswert ist nicht minder, dass das Vorführen



Abb. 14. Yazawa. *Paradise Kiss* 4.
Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga 2004, S. 102f.

⁶³ Brunner. *Faszination der Bilder* (wie Anm. 5), S. 103.

des Kleides auf der Modenschau schließlich über drei Seiten hinweg gänzlich ohne textliche Bestandteile auskommt und Yazawa schlicht die großformatigen und überdurchschnittlich detaillierten Bilder – die Präsentation Yukaris, die ihre im Verlauf der Handlung aufkeimende Selbstsicherheit widerspiegelt sowie die Reaktionen des Publikums – erzählen lässt (Band 4, S. 119 – 121).

Die Preisverleihung wird schließlich gänzlich ausgelassen und im nächsten Kapitel „feiern“ die Studenten direkt ihren zweiten Platz – auch hier wird der Leser zunächst in die Irre geführt, nimmt er doch aufgrund der festlichen Dekoration und Stimmung der Figuren zunächst an, dass sie sich an ihrem Sieg erfreuen (Band 4, S. 129ff).

2.3 Mediale Selbstreferenz

Neben zahlreichen, für den Comic typischen inter- und intratextuellen Anspielungen in den drei Beispielwerken nutzen die ZeichnerInnen auch Metafiktion bzw. mediale Selbstreferenz, die als das Durchbrechen der narrativen Ebene der Erzählung verstanden wird und somit ebenfalls Einfluss auf die Wiedergabe von Zeit hat. Nöth et al. schreiben der Metafiktion ein höheres Maß an Selbstreferenz als der Intertextualität zu und konkretisieren im weiteren die indexikalische Selbstreferenz eines Mediums, „welches auf sich selbst als etwas Individuelles im ‚Hier und Jetzt‘ des Zeichens und den Bedingungen seiner Produktion und Rezeption verweist“⁶⁴ – der Rezipient soll daran erinnert werden, dass es sich um Fiktion handelt. Dabei kann es sich um eine Figur in einer Geschichte handeln, die mittels Ich-Botschaften auf ihre Existenz in einer fiktiven Erzählung verweist. Beispiele hierfür sind in *Paradise Kiss* sowohl auf der visuellen als auch auf der textlichen Ebene zahlreich vertreten – z. B. im Titelbild des zehnten Kapitels: Isabella hält ein Schild in der Hand, auf dem „Ich möchte mehr Auftritte. Isabella“ zu lesen ist. Weitere Exempel sind der Verweis auf ein bald endendes Kapitel durch Georges fiktional-

⁶⁴ Winfried Nöth u.a. *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspielen und den Comics*. Köln: Herbert von Halem 2008, S. 23 u. 34.

autoreflexive Frage, während er mit Yukari schläft: „Darf ich schon kommen? Das Kapitel ist auch fast zu Ende“, woraufhin Yukari erwidert: „Schieb es nicht auf das Kapitel.“ (*Paradise Kiss* Band 3, S. 49). Visualisiert findet sich die mediale Selbstreferenz, als George im Magazin Mode-Magazin „Zipper“⁶⁵ liest und Isabella Fragen zu Yukaris Wortlaut im vorherigen Kapitel (dessen letzte Seite im Panel ebenfalls zu sehen ist) befragt – Isabella antwortet darauf: „Das sind Carries [Yukaris, K.E.] geheime Gedanken. Das sollst du doch nicht lesen.“⁶⁶ (Abb. 15) Die Figuren thematisieren und kommentieren hier also ihre eigene Fiktionalität und sorgen durch diese Einschübe für einen Bruch im linearen Handlungsfluss. Die Funktion dieser medialer Selbstreferenz sehen Nöth



Abb. 15. Yazawa. *Paradise Kiss* 2.
Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga 2004, S. 127.

⁶⁵ Ein in Japan tatsächlich existierendes Magazin, in welchem *Paradise Kiss* publiziert wurde.

⁶⁶ Die Szene entwickelt weiteren metafikativen Charakter, nachdem Yukari George und Isabella zur Ruhe ruft, George daraufhin „Isabella ist ja egal, aber du bist ganz schön frech zu mir. Ich bin doch der Held in diesem Manga.“ entgegnet und Yukari mit „[...] Wenn ich als Heldin des Mangas mich in einen anderen verliebe, bist du nämlich gar nichts mehr.“ kontert. George: „Echt mal?“ - Isabella: „So ist das im Shōjo-Manga.“ *Paradise Kiss* 2, S. 128.

et al. nicht zwangsweise in einem Bedürfnis der Künstler nach Subversion – wobei sie als Durchbrechen von Konventionen durchaus subversiven Charakter aufweisen kann – oder als Zeichen einer (Kultur-)Krise der Repräsentation, sondern vielmehr als „ein Symptom einer veränderten Auffassung von Realität, die darauf hinausläuft, dass die Realität nicht jenseits der Medien liegt, sondern sie mit einschließt“ sowie als Zeichen für kulturelle Kreativität und Reife.⁶⁷ Im *shōjo manga* und insbesondere in *Paradise Kiss* ist die Selbstreferenz aber tendenziell als Demontage der Seriösität der Handlung (z.B. als *comic relief* zum Abbau von Spannung oder als Auflockerung eines ernsten Momentes in der Handlung) und als parodistisches, zuweilen vermutlich auch selbstkritisches Element des Genres per se sowie schlicht als charakteristisches Stilmittel Yazawas zu verstehen; so zum Beispiel wenn das zufällige Aufeinandertreffen von Figuren mit „Wie klein ist doch Japan!“ – „Und ein Manga erst!“ (Band 5, S. 128) kommentiert wird, oder sich Yukari fragt, ob „es okay [sei], in einem Shojo-Manga einen so grossen Busen zu haben“ wie Miwako (Band 2, S. 49).

3. Fazit

Nur selten verläuft die Zeit, von einem eindeutigen Ausgangspunkt festgelegt, quasi linear: weit häufiger wird sie einem dauernden Perspektivenwechsel von nah und fern, später und früher unterworfen. . . . Plötzliche Zeitsprünge aus der Vergangenheit in die Gegenwart und mitunter schon im nächsten Satz zurück in die Gegenwart, sind seit langem eines der gebräuchlichsten Stilmittel zur Belebung der Textstruktur, des Sprachrhythmus, ebenso wie zur differenzierten Beleuchtung emotioneller Partikel.⁶⁸

Dieses Zitat der Japanologin Yoshida-Krafft wird von Berndt herangezogen, um die Nähe der japanischen Gegenwartsliteratur mit der non-linearen narrativen Struktur des *shōjo manga* zu vergleichen; sein Inhalt lässt sich – wie anhand der Beispielwerke demonstriert werden konnte – unter Ergänzung der visuellen neben der textlichen respektive sprachli-

⁶⁷ Nöth u.a. *Mediale Selbstreferenz* (wie Anm. 54), S. 33 und 55f.

⁶⁸ Yoshida-Krafft nach Berndt. *Phänomen Manga* (wie Anm. 6), S. 120.

chen Ebene unmittelbar auf den modernen *shōjo manga* übertragen.

Der *shōjo manga* bedient sich hinsichtlich seiner Narration und Visualität (nicht nur) zur Vermittlung von Zeitlichkeit zahlreicher Aspekte des westlichen Comics – darunter Speedlines, Onomatopöien und dynamische Rahmen- und Seitengestaltungen und Collagen – sowie kinemato-graphischer Stilmittel wie Zeitlupenfrequenzen und spezifischer Perspektiven zur Psychologisierung und Identifikation mit den ProtagonistInnen. Die ZeichnerInnen haben diese Darstellungskonventionen jedoch zugleich in der Geschichte des *shōjo manga* modifiziert und eine eigene Sprache entwickelt; dies zeigt sich neben den visuellen Metaphern und Symbolen auch in der Dekonstruktion einer realistischen Wiedergabe von Zeit und dem bewussten Einsatz von Leerstellen sowohl im Einzelpanel aus auch in der Sequenz und dem Seitenlayout.

Während es sich beim Wechsel zwischen zeitdehnender und zeitraffender Narration noch um kein Spezifikum des Mädchenmanga handelt, spielen die Mangaka in unkonventioneller Manier jedoch mit bewusst implementierten Brüchen im Handlungsverlauf und setzen sie in Kombination mit der spezifischen Thematik der weiblichen Adoleszenz und Innerlichkeit in einer Intensität ein, die sich in keinem anderen Genre dergestalt auffinden lässt. Immer wieder stagniert das äußere Handlungs-geschehen durch das Hervorheben von Gedanken, Emotionen und seelischen Zuständen durch Fokussieren des Gesichts und somit der Mimik der jeweiligen Figur und zuweilen mehrseitigem Sinnieren über die eigene Identität oder die Gefühle hinsichtlich der zwischenmenschlichen Beziehungen. Die realistische, gleichmäßig fließende Wiedergabe von Zeit gerät hier in den Hintergrund, ist jedoch für die Geschichte nur bedingt relevant. Dynamik und Spannung entstehen auf der inhaltlichen Ebene durch Kommunikation und verbale Auseinandersetzungen, visuell unterstützt durch psychologisierende, fokalisierende Perspektivengestaltung und die zahlreichen Möglichkeiten zur intensiven Identifikation mit den ProtagonistInnen.

Weitere Forschung und modifizierte, angepasste Erzähltheorien sind notwendig, um das narrative Potential des Mädchenmanga, der in diesem Essay nur auf den spezifischen Aspekt der Visualisierung von Zeit hin untersucht wurde, völlig erschließen zu können. Zweifelsohne lässt sich

jedoch konstatieren, dass sich der moderne *shōjo manga* die weibliche Adoleszenz und damit einhergehend das psychische Innenleben junger Frauen und Mädchen in einer Weise zum Thema gemacht hat, die in ihrer spezifischen Form der Synthese aus visuellen und verbalen Bestandteilen bisher in keinem anderen narrativen Medium auf diese Weise existierte. Eine eigene Manga-Wissenschaft scheint für die *shōjo manga* zwar nicht vonnöten; erforderlich ist ohne Zweifel jedoch eine Erweiterung des Analyseapparats innerhalb der Comicwissenschaft, die sich nicht nur mit den inhaltlichen, sondern auch formalen (kulturell bedingten) Differenzen zwischen westlichem und östlichem Comic beschäftigen muss. Nicht nur das spezifische Erzählen und die etablierten Darstellungskonventionen im (*shōjo*) *manga* bedürfen jedoch weiterer Forschung; rezeptionsorientierte Ansätze, die sich mit den Gründen der Begeisterung adoleszenter Mädchen insbesondere mit dem Genre *Boys Love*, aber auch mit Motiven wie *Magical Girls* auseinandersetzen, sind im deutschsprachigen Raum im Vergleich zu Japan und den USA nach wie vor unterrepräsentiert.

Zitierte Primärliteratur

Kannagi, Satoru und Odagiri, Hotaru. *Only the Ring Finger Knows*. Übs. Alexandra Klepper. Hamburg: Carlsen 2006.

Tanemura, Arina. *Full Moon wo Sagashite*. Band 1 bis 7. Übs. Rie Kasai. Berlin: Egmont Manga & Anime. 2003 bis 2005.

Yazawa, Ai: *Paradise Kiss*. Band 1 bis 5. Übs. Martina Berlin. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga 2003 bis 2004.