

Martina Schönbein • Juliane Stein (Hg.)

Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur 3



Harrassowitz Verlag • Kulturwissenschaftliche Japanstudien 8

Kulturwissenschaftliche Japanstudien

Herausgegeben von
Stephan Köhn und Martina Schönbein

Band 8

2016

Harrassowitz Verlag · Wiesbaden

Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur 3

Herausgegeben von
Martina Schönbein und Juliane Stein

2016

Harrassowitz Verlag · Wiesbaden

Umschlagabbildung: HIJIKATA Toshizō 土方歳三 (1835–1869).
Foto: Mit freundlicher Genehmigung des Hijikata Toshizō Shiryōkan Museum, Tōkyō.
Illustration: Seki Yuriko.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Bibliographic information published by the Deutsche Nationalbibliothek
The Deutsche Nationalbibliothek lists this publication in the Deutsche
Nationalbibliografie; detailed bibliographic data are available on the internet
at <http://dnb.dnb.de>.

Informationen zum Verlagsprogramm finden Sie unter
<http://www.harrassowitz-verlag.de>

© Otto Harrassowitz GmbH & Co. KG, Wiesbaden 2016
Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne
Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere
für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und
für die Einspeicherung in elektronische Systeme.
Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.
Druck und Verarbeitung: Hubert & Co., Göttingen
Printed in Germany
ISSN 1860-2320
ISBN 978-3-447-10665-8
e-ISBN PDF 978-3-447-19562-1

Inhalt

Zur Einführung in die Thematik	7
Michael EBERSBERGER Vom Anime zum Light Novel Worldbuilding vor dem Hintergrund des Transmedialen Erzählens bei <i>Ojamajo Doremi</i>	15
Juliane STEIN <i>Sengoku Basara</i> Wie man alte Daimyō zu coolen Jünglingen macht	39
Stephan KÖHN <i>Character Culture</i> in Japan: Figurenkult zwischen Medienkonsum, Fandom und Kommerz	87
Andrea THIEL Das Medium <i>dōjinshi</i> im Spiegel des Urheberrechts	111
Katharina HÜLSMANN Japanische <i>dōjinshi</i> zwischen transkulturellem Fandom und lokalen Eigenheiten	159
Madeleine POLLER Weiblichkeit als Handicap? Frauenbilder und Feminität in der Takarazuka-Revue	189
Elisabeth SCHERER und Timo THELEN Auf Mares Spuren durchs Hinterland. Publikumsaktivität und Vermarktungsstrategien zu japanischen TV-Serien am Beispiel des <i>asadora Mare</i>	225

Zur Einführung in die Thematik

Die Beiträge des dritten Bandes „Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur“ beleuchten anhand aktueller Beispiele zum überwiegenden Teil Wechselwirkungen von kultureller Produktion im Zeichen des Fandom¹ mit der Medienindustrie – d.h. es wird der Fragestellung nachgegangen, in wieweit Nachfrage und Interaktion mit Massenmedien diese beeinflussen oder verändern können und so die öffentliche Wahrnehmung mitprägen. Das Spektrum der behandelten Medien reicht dabei von Dōjinshi im Manga-Bereich (von Fans, ohne Erlaubnis der Rechteinhaber, gezeichnete und geschriebene Geschichten) über Videogames und neue narrative Formen wie Light Novel für die Zielgruppe der Jugendlichen sowie den aus dem japanischen Alltag nicht mehr wegzudenkenden Maskottchen bis hin zu etablierten TV-Serienformaten mit den Fanaktivitäten der (meist älteren) Zuschauer oder der vor allem bei einem überwiegend weiblichen Publikum beliebten Takarazuka-Revue.

Seit dem Siegeszug des Internets wurden neue Möglichkeiten zur Verbreitung kulturellen Wissens – die unkomplizierte weltweite Vernetzung von Fans einerseits sowie digitale Reproduktionstechniken zur problemlosen Publikation und Vervielfältigung von Fan-Erzeugnissen und -Meinungen andererseits – eröffnet und haben in den letzten Jahren ungeahnte Dimensionen erreicht. Neben einer in der Gesellschaft im Allgemeinen geführten Debatte dieser Entwicklungen ist deshalb ebenso ein beständig anwachsendes akademisches Interesse an Fankulturen, ihrem Selbstverständnis und kreativem Output festzustellen, was auch an der immensen Anzahl von Sammelbänden, die zu diesem Thema erschienen sind, ablesbar ist.² Dieses Interesse wird von Fans allerdings zuwei-

- 1 Fans gehen eine längerfristige intensiv-emotionale Beziehung zu einem Fanobjekt ein, investieren dafür viel Mühe, Zeit sowie Geld, sind in der Regel in Fanclubs organisiert und teilen ihr erworbenes Faktenwissen mit den Gleichgesinnten. Zum sozialen Austausch und dem Erlebnis im Kollektiv, der Konstruktion von Identität und Selbstinszenierung kommt ein kreativ-produktiver Aspekt durch die Anfertigung eigener Beiträge (zum Kanon) in Form von Fanfiction bzw. Dōjinshi (Aufgreifen der Erzählwelt des jeweiligen Fandoms oder zumindest von dessen Figuren) hinzu.
- 2 Stellvertretend seien an dieser Stelle die folgenden zwischen 2006 und 2016 veröffentlichten Publikationen genannt: Karen HELLEKSON u. Kristina BUSSE (Hg.): *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet. New Essays*. Jefferson, London: McFarland & Company 2006; Jonathan GRAY, Cornel SANDVOSS u. Lee HARRINGTON (Hg.): *Fandom. Identities and*

len als unerbetene Einmischung verstanden, die somit zumindest in Teilen ihre Aktivitäten im Rahmen des akademischen Diskurses weder analysiert noch interpretiert sehen wollen³; das zeigt sich ferner am Bemühen, die Zirkulation und Sichtbarkeit (*visibility*) von Fanwerken einzuschränken, also nur bestimmten Kreisen zugänglich zu machen, um sie so der öffentlichen Kontrolle zu entziehen bzw. gleichzeitig potentiellen Verletzungen des Urheberrechts aus dem Wege zu gehen.

Auch unter Forschern sind hier zwei Lager auszumachen: Während Matt HILLS (*Fan Cultures*, Routledge 2002) die Anwendbarkeit von etablierten akademischen Untersuchungsmethoden auf die Fanszene skeptisch beurteilt, betont der vor allem für seine Fandom-Studien renommierte Medienwissenschaftler Henry JENKINS eher die positiven Seiten und das globale, grenzüberschreitende Potential partizipatorischer Medienkulturen.^{4,5}

Beide Seiten – Fans und Medienkonzerne – können voneinander profitieren, doch sind in gleicher Weise Reibungspunkte gegeben, die zu Konflikten führen können. So erhalten kommerzielle Produzenten durch die Fans kostenfreie Werbung für ihre Produkte und können durch geschickte Marketing-Aktionen, z.B. exklusiv zur Verfügung gestellte oder in verschiedenen Medien gestreute

Communities in a Mediated World. New York: New York University Press 2007; John E. INGULSRUD u. Kate ALLEN (Hg.): *Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse*. Lanham, New York u.a.: Lexington Books 2009; Frenchy LUNNING (Hg.): *Mechademia. An Annual Forum for Anime, Manga and Fan Arts*. Vol. 5: „Fanthropologies“. Minneapolis, London: University of Minnesota Press 2010; Antonia LEVI, Marc MCHARRY u. Dru PAGLIASOTTI (Hg.): *Boys' Love Manga. Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre*. Jefferson: McFarland & Company 2010; Mirko Tobias SCHAFER (Hg.): *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2011; Mizuko ITO, Daisuke OKABE u. Izumi TSUJI (Hg.): *Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World*. New Haven, London: Yale University Press 2012; Henry JENKINS, Sam FORD u. Joshua GREEN: *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture (Postmillennial Pop)*. New York: New York University Press 2013; Martin BUTLER, Albrecht HAUSMANN u. Anton KIRCHHOFER (Hg.): *Precarious Alliances. Cultures of Participation in Print and Other Media*. Bielefeld: transkript Verlag 2016, mit den programmatischen Aufsätzen von Martin BUTLER: „Net-Works: Collaborative Modes of Cultural Production in Web 2.0 Contexts“, S. 19–31 und Henry JENKINS: „Participation? It's Complicated (A Response to Martin Butler)“, S. 33–46.

- 3 Siehe Carola Katharina BAUER: *Naughty Girls and Gay Male Romance/Porn. Slash Fiction, Boys' Love Manga and Other Works by Female 'Cross Yoyeurs' in the U.S. Academic Discourses*. Hamburg: Diplomica Verlag (Anchor Academic Publishing) 2012, S. 99.
- 4 Vgl. z.B. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, Routledge 1992 oder *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press 2006.
- 5 Darunter ist zu verstehen, dass jeder – unabhängig von seinem eigenen politischen oder wirtschaftlichen Einfluss – aktiv Medieninhalte produzieren, veröffentlichen und massenhaft verbreiten kann (was aber nicht heißt, dass er dabei nicht beispielsweise von Medienkonzernen beeinflusst würde).

Informationen, weitere Fans generieren oder auch stärker an sich binden. Sie haben zudem die Möglichkeit aus absatz-relevanten Erwägungen auf Wünsche der Fans einzugehen und das Produktdesign entsprechend anzupassen oder sie kaufen erfolgreiche Fanautoren für das Unternehmen ein, nutzen also die Fangemeinde als Reservoir für ihre Zwecke. Andererseits wünschen sich Fans oft noch mehr gehört zu werden und fordern Mitspracherechte an der Fanobjekt-Entwicklung für sich ein, die Firmen wiederum sehen sich durch einige Fanaktivitäten in ihren Urheberrechten beschnitten. Es drängt sich inzwischen allerdings mehr und mehr der Eindruck auf, dass obwohl sich die Fans im Bereich von Fanfiction der westlichen Hemisphäre und japanischen Dōjinshi ursprünglich in subversiv kritischer Weise gegen die Dominanz des Mainstreams der kommerziellen Kulturindustrie wandten und somit auch den Konsum (Ware gegen Bezahlung) konterkarierten, sie letztlich doch zunehmend von eben diesen Medienkonzernen vereinnahmt und (möglicherweise teils unbewusst) gesteuert werden.⁶

Die ersten drei Beiträge des vorliegenden Bandes befassen sich, wollte man einen gemeinsamen Nenner finden, mit den ursächlich in der sog. Postmoderne verorteten Veränderungen der Narrationsstrukturen. So rücke – nach verschiedenen Schriften des japanischen Kritikers ŌTSUKA Eiji 大塚英志⁷, des Datenbankmodells von AZUMA Hiroki 東浩紀⁸ oder ITŌ Gōs 伊藤剛 Differenzierung nach *character* nebst der Vorform desselben (*kyarakutā* bzw. *kyara*)⁹ – die Narration zugunsten der Figuren in den Hintergrund, die nun über beliebig zusammensetzbare und starke Emotionen hervorrufende Elemente (*moe-yōso* 萌え要素) konsumiert werden. Diese vermögen Fans zu generieren und zu binden, wodurch eine nahezu universelle Vermarktbarkeit gegeben scheint.

Michael EBERSBERGER erörtert zunächst die ähnlichen, aber nicht identischen Konzepte des transmedialen Erzählens nach Henry JENKINS (2007) und ŌTSUKA

- 6 Als Beispiel für Manga könnte hier das (ursprünglich japanische) Fangenre Yaoi mit dem kommerziellen Ableger Boys' Love angeführt werden; das westliche Pendant Slash Fiction scheint hingegen noch überwiegend auf engere Fankreise beschränkt. In diesem Zusammenhang sei auch erwähnt, dass gerade im Hinblick auf das kreative Ausprobieren alternativer gesellschaftlicher Modelle in solchen phantastischen Freiräumen von den meisten Forschern vor allem das Engagement weiblicher Fans hervorgehoben wird.
- 7 Genannt seien hier *Kyarakutā shōsetsu no tsukurikata* キャラクター小説の作り方, Kōdansha 2003 und *Monogatari shōmetsu ron* 物語消滅論, *Kyarakutā-ka suru ,watashi'* キャラクター化する「私」, *ideorogī-ka suru ,monogatari'* イデオロギー化する「物語」, Kadokawa shoten 2013 (2004).
- 8 Vgl. *Dōbutsu-ka suru posutomodan* 動物化するポストモダン. *Otaku kara mita Nihon no shakai* オタクから見た日本社会, Kōdansha 2001 sowie *Gēmu-teki riarizumu no tanjō* ゲーム的リアリズムの誕生, Kōdansha 2007. Der hohe Bekanntheitsgrad der zuerst genannten Studie ist sicherlich auch der englischsprachigen Übersetzung geschuldet, die 2009 bei University of Minnesota Press unter dem Titel *Otaku: Japan's Database Animals* erschien.
- 9 Vgl. *Tezuka izu deddo* テヅカ・イズ・デッド. *Hirakareta manga hyōgenron e* ひらかれたマンガ表現論へ, NTT shuppan 2005.

Eiji (in Japan „Media-Mix“ genannt) und ordnet im Anschluss das Genre der Light Novel als *character*-Roman ein. Am Beispiel einer ab 1999 im Fernsehen ausgestrahlten Anime-Serie, die nach einer langen „Reise“ durch zahlreiche weitere Medien ab 2011 auch eine Fortsetzung als Light Novel fand, analysiert er detailliert die Funktionsweise des *world-building* durch Ausweitung und Fortführung einer Narrative (im Sinne einer kohärenten Diegese nach JENKINS).

Juliane STEIN bezieht sich in ihrem Beitrag auf die derzeit nicht nur in Japan sehr populäre Videospieldreihe *Sengoku Basara* (mit diversesten transmedialen Verwertungen) und zeigt auf, wie Werdegang und Schicksal einer historischen Persönlichkeit (als Beispiel gewählt wurde DATE Masamune, 1566–1636)¹⁰ für die Zielgruppe Jungen und Mädchen gleichermaßen attraktiv aufbereitet werden kann. Nicht zuletzt ist die Vermittlung von gemeinsamer Geschichte auch als Baustein des *nation-building* im Sinne einer von allen Japanern geteilten Identität von einiger Bedeutung. Nach Jens EDER (*Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Schüren 2008) entwickelt die Autorin einen Katalog für Konstitution und Wirkung einer medialen Figur und überprüft diesen, unter Einbezug der gegenwärtigen kollektiven Idealvorstellung von jungen Männern in Japan (die sog. *ikemen*-Trope, gekennzeichnet u.a. durch eine androgyn-feminine Maskulinität und somit eine Art Gegenentwurf zum lange präferierten Typus des Firmenangestellten), am konkreten Fallbeispiel. Außerdem werden die medialen Mittel, die im Videospiel zur Inszenierung von Leben und Reifeprozess der fiktiven Figur im Sinne einer archetypischen „Heldenreise“ – ein bereits Ende der 1940er Jahre durch den Mythenforscher Joseph CAMPBELL geprägter Begriff¹¹ – Verwendung finden, aufgezeigt.

Nach einer theoretischen Einordnung des Begriffes *character* im japanischen Kontext und einem historischen Abriss zu den relevanten Ursprungsmedien, legt Stephan KÖHN in seinem Beitrag den Schwerpunkt auf die Untersuchung der „unperfekten“ *yurukyara* mit laienhaft erscheinendem Design – als ein Beispiel unter vielen sei hier der rotbäckige Kumamon-Bär mit seinem hohen Niedlichkeitsfaktor sowie regionaler Verankerung angeführt. Solche *character*, die laut Umfrageergebnissen soziologischer Studien als Lebensbegleiter ebenso therapeutische Aufgaben für alle Altersgruppen der japanischen Bevölkerung zu erfüllen scheinen, werden etwa auch zwecks Vermittlung eines positiven Images bei politisch heiklen Themen (z.B. die Atomindustrie betreffend) eingesetzt und haben, ohne über eine mediale oder narrative Einbettung zu verfügen, in Japan seit der Jahrtausendwende Hochkonjunktur. Im Gegensatz zu anderen Tei-

10 Die Kämpfe mächtiger Kriegsherren um die Vorherrschaft im unruhigen Japan des 16. und 17. Jahrhunderts liegen als Setting (momentan) im Trend.

11 Vgl. die deutschsprachige, im Insel-Verlag erschienene Übersetzung (32011) *Der Heros in tausend Gestalten* (*The Hero with a Thousand Faces*, 1949).

len japanischer Populärkultur (z.B. Manga und Anime) können sie jedoch nicht global erfolgreich exportiert werden, sondern sind offenbar nur im japanischen Kontext verstehbar.

Die Beiträge von Andrea THIEL und Katharina HÜLSMANN beschäftigen sich mit dem Fanmedium Dōjinshi. Während der erste Beitrag strittige Fälle um das Urheberrecht in Japan thematisiert und mit den gesetzlichen Bestimmungen und der diesbezüglichen Praxis der Rechteinhaber in Großbritannien und den USA vergleicht, arbeitet der zweite die Unterschiede zwischen Fanfiction, die in der Regel unentgeltlich im Internet zur Verfügung gestellt wird (= *gift economy*)¹², und der in Japan üblichen Praxis der Veröffentlichung als Zeitschrift heraus, die gegen ein, wenn auch meist geringes, gerade einmal kostendeckendes Entgelt auf Messen oder Events von den Fans erworben werden kann (= Hybridform aus *gift-* und *market economy*).

Bei den Copyrightkonflikten wurden laut Andrea THIEL bisher in Japan lediglich zwei Fälle verhandelt – *Pokemon* im Jahre 1992 vor Gericht sowie *Doraemon* 2005 mit außergerichtlicher Einigung –, wegen der Vermutung einer Gewinnerzielung bzw. extremer Entstellung der Hauptfigur des Originals. Aufgrund der sehr langen Tradition von Dōjinshi mit einem regen und fruchtbaren Austausch zwischen dem offiziellen Medium Manga und der Untergrundkultur, einem hohen Risiko von Reputationsschäden für den Medienkonzern bei gleichzeitig sehr geringen Schadenersatzsummen etc., hat sich in Japan hier offensichtlich eine relativ tolerante Handhabung etabliert. Insbesondere im Falle der Verletzung US-amerikanischer, strenger und auch umfassender gesehener Urheberrechte, würden solcherlei Verstöße mit wesentlich höherer Wahrscheinlichkeit geahndet werden, so die Autorin und demonstriert am Beispiel des *Harry-Potter*-Fandoms, dass japanische Fanaktivitäten bei entsprechenden Gerüchten zurückgehen bzw. in vorseilender „Selbstzensur“ eingestellt werden.

K. HÜLSMANN zeigt in ihrem Beitrag nach einem Abriss der Entwicklung des Medien-Fandoms seit den 1960er Jahren und einer theoretischen Verortung u.a. über John FISKEs auf die Interaktion von Fans mit Populärkultur bezogene Modell der drei Produktivitäten – imaginativ-semiotisch, sozial motiviert und konkret textuell¹³ – sowie Henry JENKINS' Konzept des „textuellen Wilderns“ (s.o. *Textual Poachers*, 1992) Parallelen und Unterschiede der anglophonen und der japanischen Sprachsphäre auf, was u.a. am Beispiel des *Sherlock-Holmes*-Fandom illustriert wird. Zudem werden die Grenzen transkultureller Verständigung ausgelotet, was etwa bei anonymen Reposts japanischer Fanwerke der Fall ist,

12 Zur Distribution dominierten anfangs gedruckte Fanzines; in letzter Zeit entstehen vermehrt, teils nicht unproblematisch gesehene, über Crowdfunding-Plattformen finanzierte Fanbooks.

13 Siehe „The Cultural Economy of Fandom“, in: *The Adoring Audience*, Routledge 1992.

denn hier wird die so wichtige Anerkennung für die Erwirtschaftung kulturellen Kapitals faktisch versagt.

Den Bereich des populären Theaters behandelt Madeleine POLLER in ihrem Beitrag zu Frauenbildern und Feminität in der Takarazuka-Revue (gegründet 1914). Sie beschäftigt sich jedoch nur am Rande mit den ansonsten stets im Fokus stehenden Darstellerinnen männlicher Rollen (*otokoyaku*), sondern stellt die *musumeyaku* (Darstellerinnen weiblicher Rollen) in den Mittelpunkt. Eingebettet in den Diskurs über die *shōjo* 少女 (Mädchen)-Kultur und im Abgleich mit dem seit Ende des 19. Jahrhunderts in Japan propagierten Frauenideal der „guten Ehefrau und weisen Mutter“ (*ryōsai kenbo* 良妻賢母) analysiert sie anhand zahlreicher Beispiele – Elisabeth (Sissi), Marie Antoinette oder Scarlett O’Hara aus dem Erfolgsroman *Vom Winde verweht* – zunächst äußeres Erscheinungsbild und typische Charaktereigenschaften der Figuren *onstage* und geht anschließend darauf ein, in wie weit diese in die *offstage*-Identität der Darstellerinnen, die ebenso als repräsentativer Teil der für die Fangemeinde kreierten „Traumwelt“ der Takarazuka-Revue gelten muss, überführt werden. In den letzten Jahren scheint sich für die *musumeyaku*, die traditionell in erster Linie zur Unterstützung und Hervorhebung der männlichen Figuren dienen, ein bemerkenswerter Wandel (zweifellos beeinflusst durch Adaptionen westlicher Stoffe mit stärker gezeichneten weiblichen Charakteren) hin zu einer sowohl optischen Emanzipation, d.h. im Hinblick auf die Darstellung weiblicher Körperlichkeit und Erotik, als auch einem breiteren Spektrum an Frauenfiguren anzubahnen: Zum „Mädchen“ (*shōjo*, *musume*) gesellt sich die erwachsene, selbstbewusste Frau (*onna*, noch inoffiziell als *onnayaku* bezeichnet) als ein weiterer Typus hinzu, die zwar als Nebenfigur und eher in Showteilen, Revues oder weniger bekannten Stücken auftritt, aber doch schon weit mehr als nur Dekor für die *otokoyaku* ist.

Elisabeth SCHERER und Timo THELEN thematisieren in ihrem Beitrag die 2015 morgens vom staatlichen Sender NHK ausgestrahlte TV-Serie *Mare* (sog. *asadora* innerhalb des *terebi dorama*). Nach einer ausführlichen Vorstellung dieses schon Anfang der 1960er Jahre im japanischen Fernsehen etablierten Medienformats und im Anschluss an die theoretische Einordnung der komplexen, dynamischen und zur Selbstreflexion anregenden Prozesse bei der TV-Rezeption (z.B. anhand von Stuart HALLS 1973 entwickeltem *encoding/decoding*-Modell) werden spezifische Strategien der Einbindung des Publikums im digitalen, in Gegenüberstellung zum analogen Zeitalter herausgearbeitet – als Vergleichsobjekt fungiert die 1983/84 ausgestrahlte, in ihrer enormen Popularität bis heute unerreichte TV-Serie *Oshin*. So kann etwa durch sog. parasoziale Interaktion Intimität mit einer Serienfigur erzeugt werden, wobei das fiktionale Gegenüber von den Fans wie eine „reale“ Person behandelt wird – selbstredend bedienen die für die Serie engagierten Schauspieler bereitwillig solcherlei Erwartungen. Zentral

für die Rezeption der Serie erscheint somit der Austausch in den sozialen Medien, wo Meinungen gepostet und Fanwerke publiziert, also Interaktionen wie Zeichnen, Backen nach Rezepten – die Hauptfigur Mare ist als Konditorin tätig –, Dichten oder Berichte über den Besuch von Original-Schauplätzen der Serie mit der Fangemeinde geteilt werden. U.a. durch eigene Feldforschung am Drehort (Noto-Halbinsel mit der für ihre Lackwaren berühmten Stadt Wajima) wird außerdem anschaulich gezeigt, welche Bedeutung der touristischen Promotion (scheinbar) unberührt-idyllischer an der Peripherie gelegener Gebiete im Hinblick auf eine Revitalisierung derselben zukommt. Nicht unerheblich ist in diesem Zusammenhang auch die Bedeutung solcher TV-Serien für die Konstruktion nationaler und regionaler Identität, denn ländliche Regionen werden in der Regel mit Fokus auf dem „traditionellen“ Japan und den damit transportierten Werten vermarktet. Zwar kann die Serie *Mare*, da sie in verschiedenen Medien präsent war und durch Fanaktivitäten ausgeweitet wurde, als ein Beispiel für die *convergence culture* nach H. JENKINS gelten, doch ist aufgrund der in direkter Korrelation zur Phase der Ausstrahlung stehenden Bindung des Publikums sowohl im Hinblick auf die Fanaktivitäten als auch in Bezug auf den wirtschaftlichen Profit der beworbenen Region lediglich von einem eher kurzfristigen Phänomen zu sprechen.

Zum Schluss möchten wir es nicht versäumen, den beiden Korrekturleserinnen Frau Dr. Angelika KRETSCHMER und Frau Ulrike VOSS M.A. unseren besonderen Dank auszusprechen.

Erlangen, 15. Juni 2016

Die Herausgeberinnen (Martina Schönbein und Juliane Stein)

Vom Anime zum Light Novel

World Building vor dem Hintergrund des Transmedialen Erzählens bei *Ojamajo Doremi*

Michael Ebersberger, Erlangen

Geschichten, die über mehrere Medien hinweg erzählt werden, sind in Japan keine Seltenheit. Neun der zehn meistverkauften Manga der ersten Hälfte des Jahres 2013¹ wurden zumindest als Anime adaptiert. Einige dieser Werke, u.a. ODA Eiichirōs 尾田栄一郎 *One Piece* ワンピース² oder KISHIMOTO Masashis 岸本斉史 *Naruto* ナルト³, haben es darüber hinaus noch zu mehreren Kinofilmen, Light Novels (*raitonoberu* ライトノベル, kurz *ranobe* ラノベ) und Videospielen gebracht, die allesamt die erzählte Welt der jeweiligen Werke weiter ausbauen. Bei den Geschichten, die in den anderen Medien verhandelt werden, handelt es sich jedoch so gut wie immer nur um Adaptionen, also Neuerzählungen, oder unabhängige Geschichten, die keinerlei Einfluss auf die Hauptnarrative des Ursprungsmediums haben. Eine in sich kohärente Diegese, die über mehr als ein Medium erzählt wird, scheint auch heute noch eine Seltenheit darzustellen.

Die Animeserie *Ojamajo Doremi* おジャ魔女どれみ (Nervhexe Doremi)⁴, welche von 1999 bis 2003 von Tōei Animation produziert wurde und in vier Fernsehstaffeln auf 201 Episoden gekommen ist,⁵ hebt diese medienübergreifende Erschaffung einer einheitlichen diegetischen Welt durch die seit 2011 erscheinende Light Novel-Fortsetzung *Ojamajo Doremi 16* おジャ魔女どれみ 16 (Nervhexe Doremi 16)⁶ auf eine neue Ebene. Erzählt wird die Geschichte der Grundschülerin Doremi, die eines Tages die Hexe Majorika⁷ enttarnt. Daraufhin wird die Zauberin in einen Hexenfrosch verwandelt. Damit Majorika ihre wahre

- 1 Siehe <http://www.oricon.co.jp/entertainment/ranking/2013/bookrank0603/index06.html> (aufgerufen 12.09.13).
- 2 ODA, Eiichirō 尾田栄一郎: *Wan pīsu* ワンピース. Tōkyō: Shūeisha 1997.
- 3 KISHIMOTO, Masashi 岸本斉史: *Naruto* ナルト. Tōkyō: Shūeisha 1999.
- 4 Dieser Titel ist ein *kakegotoba* 掛詞 (Scharnierwort) und kombiniert die beiden Wörter *ojama* お邪魔 (Belästigung) und *majo* 魔女 (Hexe). Der Titel der deutschen Fernsehausstrahlung wurde auf „DoReMi“ verkürzt.
- 5 Siehe ŌTAKA: *Anime sakuhin jiten*, S. 115f. u. 801.
- 6 Der Titel der Fortsetzung spielt darauf an, dass die Figuren nun 16 Jahre alt sind.
- 7 Eigentlich heißt die Figur Makihatayama Rika 巻機山リカ, wird aber nur Majorika マジョリカ genannt, wobei das „*majo*“ erneut von „Hexe“ stammt.

Gestalt zurück erhalten kann, muss Doremi bei ihr in die Lehre gehen. Leider kommen Doremis beste Freundinnen Hazuki und Aiko ihr auf die Schliche und so müssen auch diese zu Hexenschülerinnen werden. Fortan erleben die Mädchen, deren Gruppe sich noch um drei weitere Hexenanwärterinnen – Onpu, Momoko und Hana – vergrößert, magische Abenteuer, bis sie am Ende den Zauberhut ablegen und sich für ein gewöhnliches Leben entscheiden.

Bereits während der Laufzeit der Serie sind die typischen Auskoppelungen in Form von Merchandise, Videospielen und Manga erschienen. Darüber hinaus wurden zwei Kinofilme veröffentlicht und im Jahr 2004 – nach Abschluss der Fernsehserie – eine kurze OVA (Original Video Animation), die während der dritten Staffel spielt, nachgereicht.⁸ Alleine die Kinofilme und die OVA wären für die Bildung einer einheitlichen diegetischen Welt erwähnenswert, da sie direkten Bezug zur Fernsehserie herstellen und nicht nur für sich allein stehende Geschichten erzählen.⁹ Dennoch bietet gerade der Light Novel einen interessanteren Forschungsgegenstand, da es sich hier nicht um ein animiertes Filmmedium handelt und somit anzunehmen ist, dass der Übergang von Fernsehserie zum Roman ein schwieriger ist.

Die Narration wird immer durch ihre medienspezifischen Eingrenzungen beeinflusst. Jedoch bietet das *World Building* die Möglichkeit, diese Grenzen verschwinden zu lassen, da hier eine einheitliche diegetische Welt im Vordergrund steht. Gerade bei an sich so unterschiedlich wirkenden Medien wie Roman und Film, ist es spannend, diese Anknüpfungs- und Annäherungspunkte zu entdecken und zu untersuchen. Daher ist das Ziel dieses Beitrags¹⁰ weniger die großen Unterschiede der Medien aufzuarbeiten, sondern mehr auf welche Weise versucht wird, sich anzunähern.

Bevor allerdings mit einer Analyse begonnen werden kann, muss ein Werkzeugkoffer für das Verständnis des medienübertretenden Erzählens zusammengestellt werden. Aus diesem Grund werden zunächst verschiedene Theorien der medienübergreifenden Narration vorgestellt. Hierbei ist vor allen Dingen Ziel, ein differenziertes Bild des westlichen und japanischen Forschungsstandes zu schaffen. Ferner soll auf die für diese Arbeit wichtigen Medien, Anime und Light Novel, genauer eingegangen werden, bevor eine Untersuchung der Animeserie und der Romanfortsetzung erfolgen wird.

8 Siehe ŌTAKA: *Anime sakuhin jiten*, S. 116.

9 Der erste Kinofilm imitiert eine Fernsehepisode der zweiten Staffel, indem er denselben Vorspann verwendet. Außerdem entspricht er mit einer Länge von etwa 20 Minuten ungefähr einer Episode. Darüber hinaus wird die Geschichte des Kinofilms in den Episoden 37 und 40 der zweiten Staffel referenziert, wodurch ein noch direkterer Bezug zur Mutterserie hergestellt wird.

10 Der Beitrag basiert auf meiner im Herbst 2013 eingereichten Bachelorarbeit.

1 THEORIEN DER TRANSMEDIALITÄT

Natürlich sind Narrative, die sich über mehrere Medien erstrecken, kein distinktives Phänomen der japanischen Medienwelt. Viele der großen westlichen Franchises, wie *Star Wars*¹¹, *Star Trek*¹² oder die *Matrix*¹³-Reihe bieten Narrative, welche einzelne Medien überschreiten. Daher ist es nicht verwunderlich, dass diese Werke bereits Gegenstand vieler wissenschaftlicher Debatten wurden und einige Theorien zu medienübergreifenden Erzählstrukturen hervorbrachten. Allerdings besitzt auch die japanische Medienlandschaft, wie eingangs bereits angemerkt, viele Geschichten, die nicht nur alleine in einem Medium behandelt werden. Aus diesem Grund haben sich natürlich auch japanische Forscher mit diesem Thema befasst und ihre eigenen Theorien aufgestellt. Trotz ihrer getrennt ablaufenden Entwicklung, haben die westlichen, wie auch japanischen Theorien einiges gemeinsam, aber natürlich auch Differenzen. Im Folgenden sollen diese beiden Strömungen vorgestellt und verglichen werden.

1.1 Transmediales Erzählen und World Building

Das medienübergreifende Erzählen wird vom Medienwissenschaftler Henry JENKINS als „Transmediales Erzählen“ bezeichnet. Laut JENKINS sei das Transmediale Erzählen ein Prozess, durch welchen sich eine Narrative systematisch über mehrere Medien erstreckt, um ein aufeinander abgestimmtes Unterhaltungserlebnis erfahrbar zu machen.¹⁴ Als einen der Hauptgründe, weshalb es zu solchen medienübergreifenden Erscheinungen kommt, nennt JENKINS den Wunsch von Medienkonglomeraten, ihre Marken über mehrere Märkte – und somit Medien – vertreiben zu wollen und auf diese Weise neue Kunden generieren zu können, da verschiedene Einstiegsmöglichkeiten in eine Narrative geschaffen würden. Dabei sei zu beachten, dass idealerweise jedes Medium für sich alleine stehen können müsse, aber dennoch additiv sein soll. Dadurch, dass alle Teile additiv sind und somit etwas Neues hinzufügen, seien wir gezwungen, unsere bisherige Vorstellung der Narration zu überdenken.¹⁵ Eine Möglichkeit dazu sei die Kollektive Intelligenz, welche sich auf soziale Strukturen berufe, die eine Erschaffung und Zirkulation von Informationen ermögliche. Teilnehmer würden

11 LUCAS, George: *Star Wars* [Kinofilm]. Lucasfilm 1977; mit diversen Fortsetzungen bis heute.

12 RODDENBERRY, Gene: *Star Trek* [Fernsehserie]. Paramount Television 1966; mit diversen Serien- und Kinofilm-Fortsetzungen.

13 WACHOWSKI, Andy u. Lana: *The Matrix* [Kinofilm]. Village Roadshow 1999; *Matrix Reloaded* [Kinofilm]. Village Roadshow 2003; *Matrix Revolutions* [Kinofilm]. Village Roadshow 2003.

14 Siehe JENKINS: „Transmedia Storytelling 101“ (Internetquelle).

15 Siehe ebd.

sich zusammenschließen, gemeinsam die Informationen sammeln und Probleme lösen. Die Konsumenten würden zu Jägern und Sammlern werden, um aus den einzelnen Narrativen eine kohärente Welt zu schaffen.¹⁶

Dieses Erschaffen einer einheitlichen, fiktiven Welt, die sich über mehrere Medien erstreckt ist das World Building. Das Modell, das JENKINS hier konstruiert hat, besagt, dass die Narrative mehrerer Medien sich zu einer addieren, um so die Welt dahinter erkennbar zu machen. Diese Welt ist die von den Autoren geschaffene und somit hat man als Rezipient keinen direkten Einfluss darauf. Die Strukturen des Transmedialen Erzählens würden zwar dazu einladen, selbst die Welt zu erweitern – und JENKINS honoriert dies auch – könnten diese aber nie als ein Teil der selben diegetischen Welt darstellen, da es sich hierbei nicht um offizielle Materialien handelt.¹⁷

1.2 Media-Mix und Weltbild

Mit dem „Media-Mix“ (*media mikkusu* メディアミックス) ist in Japan eine andere Begrifflichkeit verbreitet, die ein ähnliches Phänomen wie das „Transmediale Erzählen“ beschreibt. Insbesondere hat der japanische Kritiker und Romanautor ŌTSUKA Eiji 大塚英志 diesen Terminus in seiner heute gebrauchten Form geprägt. Im Gegensatz zum westlichen Pendant, das von Wissenschaftlern entwickelt wurde, setzten zunächst Verlage und Firmen die Bezeichnung „Media-Mix“ ein, um das in den 1980ern gängige „Film-Soundtrack-Roman-gebundene Modell“¹⁸ der Verwertungskette zu beschreiben. Als dieses Modell allerdings langsam ausgereizt war und die Absätze zurückgingen, wurde es für weitere Medien geöffnet und man versuchte auf diese Weise auch Nischenmärkte zu erreichen.¹⁹ Während dieses Wandels beschäftigte sich ŌTSUKA insbesondere mit der Frage des Medienkonsums, sowie der Kontribution durch die Fans und die daraus entstehenden Einflüsse auf das Weltbild (*sekaikan* 世界観), oder auch große Narrative (*ōki na monogatari* 大きな物語) einer fiktiven Welt.²⁰ Dieser Begriff mag auf den ersten Blick dem World Building ähneln, unterscheidet sich aber im Detail von JENKINS' Kategorie. ŌTSUKA erklärte anhand des Beispiels der Bikkuriman Schokolade (*bikkuriman choko* ビックリマンチョコ), wie kleinere Narrative die große Narrative, also das Weltbild, ergeben. Diese Schokolade wurde mit Stickers verkauft, auf die kurze Sätze gedruckt waren, welche einzeln

16 Siehe ebd.

17 Siehe ebd.

18 STEINBERG: „Condensing the Media Mix: Tatami Galaxy's Multiple Possible Worlds“, S. 74.

19 Siehe ŌTSUKA: „Ōtsuka Eiji and Narrative Consumption: An Introduction to 'World and Variation'“, S. 100. Leider musste auf die Übersetzung aus dem Japanischen von STEINBERG zurückgegriffen werden, da das Original nicht zugänglich war.

20 Siehe ebd.

kaum Sinn ergaben. Sofern man allerdings alle 722 Sticker beisammen hatte, gaben sie eine große Narrative preis. Laut ŌTSUKA könne man die große Narrative nicht auf einmal erfassen und müsse sie über die kleineren konsumieren. Sobald diese allerdings aufgedeckt sei, könne jeder einzelne durch Kontribution dieses Weltbild erweitern. Sogar alternative Versionen seien dadurch möglich, da das konsumierte Weltbild im Grunde nur eine mögliche Wahrscheinlichkeit sei. Würde man also die Parameter (z.B. Figuren, Ort, Verhältnisse, etc.) beibehalten, könnten sich unzählige Parallelwelten ergeben.²¹ Dies ist zum Teil auch bei vielen Kinofilmadaptionen einiger Animeserien zu beobachten, die sich nicht wirklich mit der aus der Fernsehserie dargestellten diegetischen Welt decken, sondern auch nur eine Variation dieser sind. Als eines der unzähligen Beispiele ließe sich hier der dritte Kinofilm zu *Sailor Moon*²², nennen, der einige Kontradiktionen zur Haupthandlung der TV-Serie²³ besitzt, aber dennoch mit dem Weltbild von *Sailor Moon* übereinstimmt, da fast alle Parameter, wie z.B. Stimmen, Design, Charakterbeziehungen oder Verwandlungen mit denen der Fernsehserie übereinstimmen.²⁴

AZUMA Hiroki 東浩紀, ein japanischer Forscher, der sich insbesondere mit der Otaku-Subkultur²⁵ beschäftigt und dessen Werke oft als Dialog mit ŌTSUKA aufgefasst werden²⁶, entwickelte sein eigenes Erzählsystem, welches auf ŌTSUKAS basiert. In seinem Buch *Dōbutsuka suru posutomodan. Otaku kara mita Nihon shakai* 動物化するポストモダン オタクから見た日本社会 (Animalisierende Postmoderne – Die japanische Gesellschaft aus dem Blick der Otaku) stellt er die These auf, die große Narrative sei nicht mehr von Interesse, sondern nur noch das *kyara moe* キャラ萌え (Emotionale Verbundenheit zu einer Figur). Anstelle des Weltbildes sei die Datenbank, die AZUMA als große Nichtnarrative (*ōki na hi-monogatari* 大きな非物語) bezeichnet, gerückt. Die Konsumenten würden

- 21 Siehe ŌTSUKA: „Ōtsuka Eiji and Narrative Consumption: An Introduction to ‘World and Variation’“, S. 104–110.
- 22 SHIBATA, Hiroki 柴田浩樹: *Bishōjo senshi Sērā mūn SuperS sērā kyū senshi shūketsu! Burakku dorīmu hōru no kiseki* 美少女戦士セーラームーン SuperS セーラー9 戦士集結! ブラック・ドリーム・ホールの奇跡 [Kinofilm]. Tōei Animation 1995.
- 23 SATŌ Jun'ichi: *Bishōjo senshi Sērā mūn* 美少女戦士セーラームーン [Fernsehserie]. Tōei Animation 1992.
- 24 Die Fernsehserie könnte man auch als eine Variation des Weltbilds der Mangafassung sehen. Als Beispiele für Widersprüche zwischen TV-Serie und Kinofilm ließen sich z.B. nennen, dass Sailor Chibi Moon in der TV-Serie mit einer gänzlich anderen Waffe ausgestattet war oder dass Sailor Pluto in diesem Kinofilm auftritt, obwohl sie von der vorhergehenden bis zur nachfolgenden Fernsehstaffel eigentlich als verschollen/verstorben galt.
- 25 Der Begriff *otaku* おたく bezeichnet japanische Fans, die mit großer Leidenschaft ihrem Hobby nachgehen.
- 26 Siehe ŌTSUKA: „Ōtsuka Eiji and Narrative Consumption: An Introduction to ‘World and Variation’“, S. 101.

nun die Simulakren, einzelne Werke, die aus den Bausteinen der Datenbank bestehen, sowie die Datenbank an sich aufnehmen. Es würde nicht mehr versucht werden, das Weltbild durch kleine Narrative zu vervollständigen, da man nur noch die *moe*-Elemente konsumieren würde und somit kein Interesse mehr an der großen Narrative habe.²⁷ Laut AZUMA ist die Attraktivität der Figuren von größerer Bedeutung als die Story selbst. Es würde daher zuerst die Figur entwickelt und dann die Geschichte um sie herum. Darüber hinaus bediene man sich der Datenbank, um diese Figuren zu erschaffen, wodurch eine Vielzahl von sich ähnelnden Figuren entstünde.²⁸ Diese Datenbanktheorie lässt sich z.B. auf das Magical Girl-Franchise *Purikyua* プリキュア (Pretty Cure)²⁹ anwenden. In dieser Animeserie werden zwar in jeder Staffel die Hauptfiguren durch neue ersetzt und Parameter wie Gegner oder Thematik (Märchen, Musik, Pflanzen, etc.) ausgetauscht, die Charaktereigenschaften der Figuren bleiben aber so gut wie immer erhalten. „Pink“ ist immer die Anführerin, „Rot“ die Sportliche, „Gelb“ die Niedliche, etc. Trotz, oder gerade wegen des sich immer wiederholenden Schemas, scheint die Serie sich ungebrochener Beliebtheit zu erfreuen – immerhin läuft sie seit 2004 ohne Unterbrechung. Folgt man nun der Theorie von AZUMA, könnte man dies auf die Datenbank zurückführen, nach der das Interesse an den Figuren wichtiger als an der Narrative ist und man deshalb lieber bestimmte *moe*-Figuren als ein Weltbild konsumieren möchte.

1.3 World Building und Weltbild

Zunächst sind die beiden Kategorien, das Transmediale Erzählen, wie auch Media-Mix, sehr ähnliche Konstrukte, die im Grunde dasselbe Phänomen – das Erzählen über mehrere Medien hinweg – beschreiben. Und obwohl sich World Building und Weltbild von ihrer Wortwahl ähneln, da beide das Wort „Welt“ enthalten, unterscheiden sie sich in einem sehr wichtigen Aspekt, der beide Systeme inkompatibel macht. Dies liegt daran, dass beide vom unterschiedlichen Verlangen der Zuschauer ausgehen. Während JENKINS davon überzeugt ist, dass man Narrative konsumiert, um das letzte Geheimnis *einer* erzählten Welt zu lüften, sieht ŌTSUKA dies anders. Laut seiner Theorie sei nicht eine *bestimmte* diegetische Welt dieses Weltbild, sondern nur die Strukturen und Gegebenheiten, mit der die Geschichte erzählt werde. „Theoretisch gesprochen, bedeutet dies, dass unendlich viele Dramen existieren könnten, wenn jemand anderes zur

27 Siehe AZUMA: *Dōbutsuka suru posutomodan Otaku kara mita Nihon shakai*, S. 58.

28 Siehe ebd. S. 72ff.

29 NISHIO, Daisuke 西尾大介: *Futari wa purikyua* ふたりはプリキュア [Fernsehserie]. Tōei Animation 2004.

Hauptfigur gemacht würde.“³⁰ Dies macht aus seinem Begriff ein sehr variables Konstrukt, während JENKINS' Postulat der einheitlichen Diegese viel knapper ist. Vor allem wird darin deutlich, dass JENKINS davon ausgeht, dass transmedial angelegte Welten additiv sind, d.h. mit jedem Teil, der konsumiert wird, erhascht man einen weiteren Blick auf das große Ganze. Im Grunde ähnelt dies noch ŌTSUKAS Modell, da er auch davon ausgeht, dass durch das Konsumieren der kleinen Narrative die große, und somit das Weltbild, gebildet werden. Dennoch unterscheidet er sich von JENKINS durch die Inkludierung der Partizipation durch die Fans. Denn laut ŌTSUKA könne dieses Weltbild neu konfiguriert werden, sobald dieses erfahren wurde. In anderen Worten, es existiert keine einzelne Welt, sondern unendliche Wahrscheinlichkeiten, die zu ebenso vielen Weltbildern führen können. Auch für JENKINS selbst ist die Beteiligung der Fans in Form von z.B. Fanfictions eine wichtige Komponente des Transmedialen Erzählens, kann aber nicht Teil des World Buildings sein, da es sich hierbei um unautorisierte Werke handelt.³¹

Zwar mag *Ojamajo Doremi* ein japanisches Werk sein und sich deshalb die Untersuchung nach japanischen Maßstäben anbieten, jedoch erscheint es in diesem speziellen Fall fast sinnvoller, auf die westlichen Kategorien zurückzugreifen. Bei der Fortsetzung ist nämlich genau der Fall eingetreten, der im Weltbild, das auf die Variation setzt, eine Seltenheit ist: eine einheitliche Diegese. Aus diesem Grund soll von nun an JENKINS' Modell des Transmedialen Erzählens und des World Buildings im Vordergrund stehen.

2 DIE MEDIENFRAGE

Die Frage, was ein bestimmtes Medium leisten kann, muss oder soll, sind Dinge, die kaum zu einem fruchtbaren Ergebnis führen, da nie alle Parameter erfasst werden können, die ein bestimmtes Medium ausmachen. Selbst was ein Medium an sich ist, ist in der heutigen Medienwissenschaft noch nicht ansatzweise geklärt.³² Dennoch – oder gerade deshalb – muss klar gemacht werden, wovon die Rede ist, wenn Wörter wie Anime oder Light Novel verwendet werden, um gewisse Medien zu beschreiben, da ansonsten Missverständnisse entstehen können. Aus diesem Grund soll eine kurze Einschätzung dieser japanischen Medie-

30 ŌTSUKA: „Ōtsuka Eiji and Narrative Consumption: An Introduction to ‘World and Variation’“, S. 108.

31 Siehe JENKINS: „Transmedia Storytelling 101“ (Internetquelle).

32 In folgender Aufsatz-Sammlung wird z.B. versucht, sich dem Medienbegriff in verschiedensten Aufsätzen zu nähern: MÜNKER, Stefan u. Alexander ROESLER: *Was ist ein Medium?* Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008.

erscheinungen folgen, die jedoch niemals umfassend sein kann, da sich Medien im ständigen Wandel befinden und somit nie ganz erfasst werden können.

2.1 Light Novel

ŌTSUKA Eiji, der sich bereits mit dem Media-Mix und dem Weltbild auseinandergesetzt hat, ist neben seiner Tätigkeit als Kritiker auch Romanautor. Insbesondere sind hierbei seine Werke *Madara* 摩陀羅 und *Tajū jinkaku tantei Saiko* 多重人格探偵サイコ (Psycho, Detektiv mit gespaltener Persönlichkeit)³³ hervorzuheben, die beide Light Novel-Reihen sind. Neben seiner Tätigkeit als Light Novel-Autor hat er in seinem Buch *Kyarakutā-shōsetsu no tsukurikata* キャラクター小説の作り方 (Wie man einen Charakter-Roman erschafft) eine Anleitung für das Schreiben von Light Novels geschaffen, aber auch darin die Besonderheiten des Mediums herausgearbeitet. Das Außergewöhnliche an diesem Buch ist, dass der Begriff „Light Novel“ nie fällt, sondern nur von *sunūkā-bunko no yō na shōsetsu* スニーカー文庫のような小説 (Romane, wie die von Sneaker-Bunko³⁴) die Rede ist³⁵, oder eben von den titelgebenden „Charakter-Romanen“. Dies liegt vor allem daran, dass der Begriff des Light Novels noch ein sehr junger ist und zu der Zeit als ŌTSUKA dieses Buch verfasste (2003), sich dieser noch nicht durchgesetzt hatte. Jedoch war zur Jahrtausendwende insbesondere der Kadokawa-Verlag mit seiner „Sneaker“-Reihe ein Vorreiter des Light Novels, weshalb ŌTSUKA wohl diesen Begriff wählte. Auch der Vorstand von Kadokawa selbst, INOUE Shin'ichirō 井上伸一郎, behauptete, dass „Light Novel“ ein sehr allgemeiner Begriff sei und keine präzise Definition besäße.³⁶ Des Weiteren sei laut HIROTA Keisuke 廣田恵介 auffällig, dass von über zehn Firmen, die Light Novels veröffentlichen, keiner diesen Begriff tatsächlich benutzen würde.³⁷ Dennoch lässt sich ein Trend erkennen, dass sich „Light Novel“ letztlich durchgesetzt hat, denn Kōdansha hat im Jahr 2011 mit Kōdansha Ranobe-bunko 講談社ラノベ文庫 (Kōdansha Light Novel-bunko) ein neues Label gegründet³⁸, das seine Werke ausdrücklich als „Light Novels“ bezeichnet.³⁹

33 ŌTSUKA, Eiji 大塚英志: *Tajū jinkaku tantei Saiko* 多重人格探偵サイコ. Tōkyō: Kadokawa shoten 1997.

34 *Bunko* 文庫 bezeichnet das Format, in dem die Bücher erscheinen. Dabei handelt es sich um etwa A6 große Bücher mit Schutzumschlag, ähnlich dem Taschenbuch im Reclamformat.

35 Siehe ŌTSUKA: *Kyarakutā-shōsetsu no tsukurikata*, S. 12. Hier fällt der Begriff zum ersten Mal und zieht sich durch das ganze Buch als Synonym für die Charakter-Romane, bzw. Light Novel.

36 Siehe HIROTA: „Raitonoberu wa animekai no kyūseishu na no ka“, S. 96.

37 Siehe ebd., S. 97.

38 Unter diesem Label erscheint auch *Ojamajo Doremi 16*.

39 Siehe http://ajw.asahi.com/article/cool_japan/culture/AJ201111300001 (aufgerufen 21.09.13).

Allerdings scheint mit „Charakter-Roman“, der Bezeichnung, die ŌTSUKA für diese Prosaform gewählt hat, eine genauere Vorstellung möglich zu sein, um was für Werke es sich hierbei handeln soll. ŌTSUKA setzt den Light Novel in Kontrast zum *shishōsetsu* 私小説 (Ich-Roman)⁴⁰, einer in Japan gängigen Romanform, in welcher die persönlichen Erlebnisse des Autors das Material für die Romane bilden. ŌTSUKA bittet, von dieser Art des Schreibens Abstand zu nehmen, da sie nicht mit den Charakter-Romanen vereinbar sei.⁴¹ Im Folgenden gibt er eine knappe Definition für diese Charakter-Romane. Es seien Romane, die an eine junge Leserschaft gerichtet sind, von denen monatlich eine große Anzahl von vielen Verlagen veröffentlicht würde und die sich inhaltlich mit Videospiele oder Comics assoziieren ließen.⁴²

Weiterhin geht er auf die für die Light Novel so typischen Cover ein, die entweder von einem *manga-ka* 漫画家 (Mangazeichner) oder Animator stammen. Er selbst hat die Erfahrung gemacht, dass der Grund, weshalb gerade solche Bilder gewählt werden, reine Konvention ist. Als er für *Tajū jinkaku tantei Saiko* ein Cover gesucht hat, entschied er sich nicht für den Zeichner der Mangaadaption, TAJIMA Shōu 田島昭宇, sondern für den unbekanntes britischen Künstler Trevor BROWN. Aber nicht nur der Verlag, sondern auch die Leser beschwerten sich, dass für die Cover kein Mangabild gewählt wurde. Dies begründete er damit, dass die Konventionen, Mangabilder zu verwenden, dazu geführt haben, dass es unumgänglich ist, solche zu verwenden.⁴³ Inhaltlich setzt er eine große Gewichtung auf die Figuren und dass diese besonders ausgebaut werden müssen und gibt Beispiele für bestimmte Charaktertypen. Dabei geht er auch auf AZUMAs Datenbanktheorie ein und erklärt, wie aus der Datenbank Muster entnommen werden können, um neue Figuren zu erschaffen.⁴⁴ Er betont in seinem Kapitel über das Weltbild, in welchem er die bereits vorgestellte Theorie knapp erklärt, dass die Welt – und somit die Geschichte – aus der Sicht des Protagonisten gesehen werden soll.⁴⁵ Daraus ergibt sich eine weitere Besonderheit des Light Novels, nämlich die Zentrierung auf eine bestimmte Figur und deren Sicht der Dinge, die meist in einem Ich-Erzähler resultiert.

Dennoch kann die inhaltliche Ausrichtung kein wirkliches Kriterium für diese Form der Prosa sein, denn theoretisch ist dies kein alleiniges Merkmal für diese Art der Romane. Vielmehr muss die Kombination mit den Bildern die wirk-

40 Hierzu vgl. das Standardwerk von Irmela HUIYA-KIRSCHNEREIT: *Selbstentblößungsrituale. Zur Theorie und Geschichte der autobiographischen Gattung „Shishōsetsu“ in der modernen japanischen Literatur*. Wiesbaden: Steiner 1981.

41 Siehe ŌTSUKA: *Kyarakutā-shōsetsu no tsukurikata*, S.11.

42 Siehe ebd., S.12.

43 Siehe ebd., S. 14f.

44 Siehe ebd., S. 81–84.

45 Siehe ebd., S. 220f.

lich ausschlaggebende Eingrenzung sein, denn dies lässt sich auch an SAKURABA Kazukis 桜庭一樹 Reihe *GOSICK* nachweisen. In Japan sind davon zwei Versionen erschienen, eine davon unter Kadokawas Fujimi Mystery-bunko Banner als Light Novel mit Bildern (2003) und zum anderen unter Kadokawa bunko (2009). Die zweite Version besitzt keine Bilder und auch das Cover zieren keine an Manga erinnernden Zeichnungen, wodurch jeder Hinweis auf ein Light Novel verschwindet und somit als „gewöhnlicher“ Roman vermarktet wird. Hierdurch wird deutlich, dass erst durch die Kombination mit der visuellen Ebene, also mithilfe der gezeichneten Bilder, ein Light Novel entstehen kann, weniger durch seine inhaltliche Ausrichtung.

2.2 Animeserie

Obwohl der Begriff „Anime“ in der heutigen Zeit in den Wortschatz der deutschen Sprache aufgenommen wurde, ist dessen ursprüngliche Bedeutung durch „Animation aus Japan“ ersetzt worden. Während *anime* アニメ im Japanischen eigentlich nur eine Kurzform für „Animation“ ist und somit jegliche Animation, gleich ihres Ursprungslandes, beschreibt, ist die westliche Bedeutung des Wortes durch die regionale Eingrenzung auf Japan sehr viel spezifischer. Diese konkrete Klassifizierung von japanischer Animation bietet den Vorteil, deren besondere Spezifika – sofern man dies behaupten darf – distinktiv herausarbeiten zu können.

Marc STEINBERG argumentiert, dass durch die amerikanischen Cartoons der Barbera-Studios, die auch in Japan ausgestrahlt wurden, bewiesen war, dass Animation auch mit limitierten Mitteln möglich sei, was in den 1950ern allgemein noch für unmöglich gehalten wurde.⁴⁶ Da zu dieser Zeit Japan in finanzieller Notlage war, konnte dieser Umstand genutzt werden, Inhalte für das Fernsehen, durch die Animation als kostengünstige Alternative, zu generieren, wodurch mit *Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム (im Westen bekannt als *Astro Boy*) im Jahr 1963 die erste Animefernsehserie geschaffen wurde, die eine Adaption des gleichnamigen Manga von TEZUKA Osamu 手塚治虫 (1928–1989) ist.⁴⁷

Wie Michelle BICHLER anmerkt, finden sich auch in der Definition des Anime die Grenzen einer Mediendefinition, da es „schwierig [ist,] allgemeingültige Merkmale und Darstellungsformen anzuführen, die einen japanischen Zeichentrick unverwechselbar als solchen definieren“.⁴⁸ Dennoch versucht sie sich in einer Charakterisierung und erwähnt ebenfalls wie Marc STEINBERG die limitierten Animationen, durch welche – im Gegensatz zur Vollanimation, die

46 Siehe STEINBERG: „Anytime, Anywhere: Tetsuwan Atomu Stickers and the Emergence of Character Merchandising“, S. 118.

47 Siehe BICHLER: *Anime sind anders*, S. 75f.

48 Ebd., S. 77.

von amerikanischen Studios genutzt würde – weniger Einzelbilder verwendet würden. Daher erscheinen die Bewegungen in Anime ruckartig.⁴⁹

Diese Art der Animation zieht sich auch noch in viele Fernsehproduktionen der Gegenwart, so werden auch bei *Ojamajo Doremi* sehr oft Standbilder eingesetzt oder bei Gesprächen nur die Münder bewegt. Ob es als rein japanisches Phänomen gesehen werden kann, bleibt noch immer anzuzweifeln, da auch in Amerika solche Animationen eingesetzt wurden, wie u.a. die Serien von Barbera (*Flintstones*⁵⁰) oder Filmation (*He-Man*⁵¹, *She-Ra*⁵², *Ghostbusters*⁵³, etc.) beweisen.

Ein weiterer, wichtiger Punkt, den BICHLER anspricht, ist die Synchronisation der Serie und der großen Bedeutung, die ihr durch die Sprecher und Sprecherinnen zuteil wird. So würden nur bekannte Sprecher auf die Charaktere besetzt und würden unweigerlich mit ihren Rollen identifiziert.⁵⁴ Auch dieses Phänomen lässt sich bei *Ojamajo Doremi* wiederfinden. Zusammen mit dem vierten Band der Light Novel-Reihe, *Ojamajo Doremi 17*, wurde eine Hörspieladaption des ersten Buches veröffentlicht. Hier wurden alle Sprecherinnen aus der Fernsehserie reaktiviert und auf ihre bekannten Rollen besetzt, wodurch ihre Identifikation mit diesen Figuren deutlich wird.

Weiterhin sollte der Begriff „Serie“ genauer erläutert werden, da er direkte Auswirkungen auf die Erzählstruktur des Anime an sich hat, unterscheiden sich diese Strukturen doch z.B. sehr von denen eines Kinofilms. Laut Tanja WEBER und Christian JUNKLEWITZ besteht eine Serie „aus zwei oder mehr Teilen, die durch eine gemeinsame Idee, ein Thema oder ein Konzept zusammengehalten werden und in allen Medien vorkommen können.“⁵⁵

Was die Binnendifferenzierung einer Serie betrifft, unterscheiden sie *series* und *serial*, bzw. Episoden- und Fortsetzungsserie. Während bei einer *series* (der Episodengeschichte) die Hauptdarsteller in jeder Episode gleich bleiben, wechselt das Gastensemble. Darüber hinaus scheinen die Figuren zwischen den einzelnen Episoden kein fiktionales Leben zu führen.⁵⁶ Bei einer Fortsetzungsserie, bzw. einem *serial*, würde das Leben der Zuschauer parallel zum Leben der Figuren fortlaufen. „Genauso wie für die Zuschauer bis zur nächsten Folge der Lin-

49 Ebd., S. 78.

50 HANNA, William u. Joseph BARBERA: *The Flintstones*. Hanna-Barbera Productions 1960–1966.

51 SCHEIMER, Lou (Prod.): *He-Man and The Masters of the Universe*. Filmation 1983/1984.

52 SCHEIMER, Lou (Prod.): *She-Ra: Princess of Power*. Filmation 1985–1987.

53 SCHEIMER, Lou (Prod.): *Ghostbusters*. Filmation 1986–1988.

54 Siehe BICHLER: *Anime sind anders*, S. 79f.

55 WEBER u. JUNKLEWITZ: „Das Gesetz der Serie – Ansätze zur Definition und Analyse“, S. 18.

56 Siehe ebd., S. 20.

denstraße eine Woche verstreicht läuft auch für die Figuren in der Serie die Zeit um eine Woche weiter.“⁵⁷

Überträgt man dies auf die Animeserie von *Ojamajo Doremi*, lässt sich hier feststellen, dass eine Mischform vorliegt. Die einzelnen Geschichten einer Episode sind in der Regel abgeschlossen und in jeder Woche muss ein neuer Freund „gerettet“ werden. Darüber hinaus erfährt man nicht, was in den „Pausen“ dazwischen geschieht, weshalb es auf den ersten Blick eine reine Episodenserie zu sein scheint. Dagegen spricht allerdings, dass tatsächlich innerhalb der diegetischen Welt die Zeit nicht stehen zu bleiben scheint und sich sogar in etwa parallel mit der realen fortbewegt. Dies wird darin deutlich, dass ein Jahr in einer Serienstaffel einem real verstrichenen Jahr entspricht.⁵⁸ Da dies nun ein Kriterium der Fortsetzungsserie ist, kann im Falle von *Doremi* von einer Mischform dieser beiden Serienformen gesprochen werden.

3 OJAMAJO DOREMI UND DIE AUTORENFRAGE

Ein wichtiger Faktor des World Buildings ist, dass die beteiligten Werke kanonisch, also offiziell sein müssen.⁵⁹ Aus diesem Grund können von Fans erarbeitete Geschichten, in Japan als *dōjinshi* 同人誌 (von Fans herausgegebene Zeitschriften) bekannt, zwar transmedial sein, aber nie ein Teil der einheitlichen diegetischen Welt der Hauptnarrative. Eine Möglichkeit, formell zu versichern, dass eine Geschichte, die sich über mehrere Medien erstreckt, eine einheitliche diegetische Welt besitzt und somit kanonisch ist, wäre die Autorfigur, die sich über diese Medienkombination als einheitbildende Instanz stellt. Bei der Comic-Fortsetzung zur amerikanischen Fernsehserie *Buffy the Vampire Slayer*⁶⁰ wäre es z.B. der Schöpfer, Joss WHEDON, der seinen Namen darunter setzte, um diese Comics als offizielle Werke zu kennzeichnen. Bereits Michel FOUCAULT schrieb zu der Frage was ein Autor sei:

[Der Autor] besitzt klassifikatorische Funktion; mit einem solchen Namen kann man eine gewisse Zahl von Texten gruppieren, sie abgrenzen, einige ausschließen, sie anderen gegenüberstellen. Außerdem bewirkt er eine Inbezugsetzung der Texte zueinander. [...] [D]aß mehrere Texte unter dem gleichen Namen laufen, weist darauf hin, daß man zwischen ihnen ein Homogenitäts- oder Filiations- oder ein Beglaubigungsverhältnis der einen durch die anderen herstellte oder auch ein Verhältnis gegenseitiger Erklärung und gleichzeitiger Verwendung.⁶¹

Als problematisch kann bei Werken wie einer Fernsehserie angesehen werden,

57 Siehe ebd.

58 Siehe Unterpunkt 5.2.

59 Vgl. JENKINS: „Transmedia Storytelling 101“ (Internetquelle).

60 WHEDON, Joss: *Buffy the Vampire Slayer*. Mutant Enemy 1997–2003.

61 FOUCAULT: „Was ist ein Autor?“, S. 210.

dass keine feste Autorfigur festmachbar ist, da ein ursprünglicher Schöpfer nicht wirklich existiert. Dies liegt vor allen Dingen daran, dass die Fernsehserie das Produkt einer Vielzahl von Beteiligten ist, wie z.B. Autoren, Zeichnern oder Regisseuren. Das Besondere an Animeserien ist, dass es sich bei vielen nur um Adaptionen handelt. Aus diesem Grund können sie als Autorfigur den Schöpfer des *gensaku* 原作 (Ursprungswerk) nennen und so zeigen, dass es sich um ein offizielles Produkt handelt. Hinter z.B. jeder Episode oder jedem Kinofilm von *One Piece* steht ODA Eiichirō, der eigentlich nur der Autor der Mangavorlage ist.

Bei *Ojamajo Doremi* kann die Schöpferfrage nicht auf so einfache Weise gelöst werden, da es keine zugrunde liegende Vorlage in Form eines Manga o.ä. gibt, sondern das Originalwerk die Fernsehserie selbst ist. Dennoch wurde mit TŌDŌ Izumi 東堂いづみ ein Schöpfer gefunden, der seitdem seinen Namen unter jede Veröffentlichung einer mit Doremi in Verbindung stehenden Narrative gesetzt hat. Das Außergewöhnliche an TŌDŌ Izumi ist, dass es kein tatsächlich existierender Mensch, sondern eine von Tōei Animation, dem Produktionsstudio hinter *Ojamajo Doremi*, geschaffene Kunstfigur ist. Dieses Pseudonym bildet sich aus dem Namen des Studios, Tōeidōga Ōizumi sutajio 東映動画・大泉スタジオ (Tōei Animation – Studio Ōizumi), das für die Animation der Serie zuständig war.⁶² Diese Wahl eines Pseudonyms für ein ganzes Studio ist insofern interessant, als dass es somit die Arbeit eines jeden Mitarbeiters würdigt, ohne eine einzelne Person wie z.B. den Regisseur in den Vordergrund zu rücken, so wie es bei großen Kinofilmen die Praxis ist.

Durch eine gemeinsame als Schöpfer genannte Person, wie TŌDŌ Izumi, ist allerdings noch lange keine einheitliche diegetische Welt zu erwarten, sagt dies in erster Linie doch nur aus, dass die Grundidee von dieser Person ausgeht. Denn trotz der Nennung von z.B. ODA Eiichirō in vielen medialen Erscheinungen von *One Piece*, sind diese nicht Teil derselben Diegese seines Mangas. Dies liegt vor allem daran, dass diese Werke nicht direkt von ODA selbst geschrieben wurden. Auch bei *Ojamajo Doremi 16* wird KURIYAMA Midori 栗山緑 als tatsächlicher Autor des Romans genannt. Ein Blick in die Innenseite des Schutzumschlages verrät jedoch, dass auch hier ein Pseudonym vorliegt und der wahre Name des Autors YAMADA Takashi 山田隆司 (*1954) lautet, der für den Serienaufbau und somit die Geschichte von *Ojamajo Doremi* verantwortlich war.⁶³ Da nun derselbe Autor wie in der Fernsehserie die Light Novels verfasst, sollte eine einheitliche diegetische Welt erwartet werden können. Darüber hinaus wird der Eindruck durch den Zeichner der für den Light Novel wichtigen Illustrationen gestärkt, weil mit UMAKOSHI Yoshihito 馬越義彦 (*1968) auch der Charakterdesigner der

62 Siehe <http://dic.pixiv.net/a/東堂いづみ> (aufgerufen 29.09.15).

63 Siehe ŌTAKA: *Anime sakuhin jiten*, S. 115.