

Die Idylle als Symbol und Leerstelle

Ikonographische Vorstellungen zur Idylle im Manga

Bernd Appel

Abstract Der Artikel untersucht in Japan und Deutschland produzierte Manga im Hinblick auf die Frage, inwieweit Vorstellungen der Idylle bildlich und textlich in diesem visuellen Medium verwendet werden. Auf der Grundlage der Orientierung an klassischen Topoi des Idyllischen wird zudem durch Bild- und Textanalysen gezeigt, welche Formen und Funktionen Idyllenkonzepte in ausgewählten Manga besitzen.

1 Einleitung

Für junge Menschen ist der Manga heute eines der zentralen visuellen Medien: Ob im Schulbus, oder im heimischen Wohnzimmer: das Lesen japanischer Comics¹ gehört heute – ebenso wie ihr amerikanisches Äquivalent – zu den regelmäßigen Freizeitbeschäftigungen jüngerer Generationen und »alter Hasen« (Packard et al. 2019, 191–193).

Manga hat in Japan eine lange Tradition. Ursprünglich in Form von Holzschnitzereien (sogenannten Ukiyo-e) entstanden, ist er seit den 1950er-Jahren durch die Werke von Tezuka Ozamu (*AstroBoy*) zunächst national, dann durch Manga wie Otomo Katsuhiros *Akira* auch international bekannt geworden. Für Japan stellt der Aufstieg der Zeitschrift *Shonen Jump* ein Beispiel für die gesellschaftliche Bedeutung des Mangas dar: Sie bildete bereits 1991 mit einer Auflagenstärke von mehr als sechs Millionen Exemplaren eine der erfolgreichsten Zeitschriften des Landes (Berndt 1995, 15). Die »serielle Publikation« und seine

1 Manga meint »literarischen Erzählmustern folgende Comics mit Längen von 16, 32 oder mehr als 64 Seiten, die oft über Jahre als Serie in Zeitschriften und anschließend in vielbändigen Buchausgaben erscheinen« (Berndt 1995, 18). Manga sind folglich als eine Unterform von Comics zu betrachten.

Nutzung als »Wegwerflektüre« (Berndt 1995, 17) machen Manga in Japan allgegenwärtig. Der Einfluss des Manga auf die japanische Kultur geht inzwischen so weit, dass sich selbst Literaturpreisträger und Cineasten von ihm inspirieren lassen (Berndt 1995, 24).

Manga unterschiedlicher Genres thematisieren verschiedenste Gesellschaftsbereiche: Vorstellungen der Idylle sind dabei nicht genrespezifisch. Sie ziehen sich durch alle Formen von Manga. In diesem Beitrag soll sich die Betrachtung von Idyllen-Konzepten jedoch überwiegend auf Shonen- und Shjojo-Manga beziehen, da diese international betrachtet die beiden populärsten Genres darstellen. Exemplarisch sollen aus dem japanischen Sprachraum *BLAME!* von Nihei Tsutomu und *Oh! My Goddess* von Fujishima Kosuke untersucht werden. Mit *Green Garden* der Kölner Mangaka Sozan Coskun wird außerdem auch ein Manga aus dem deutschsprachigen Raum analysiert.

Manga verbindet auf besondere Weise die visuelle Darstellung von Idyllen in Form von Bildern mit Text, der in Denk- oder Sprechblasen Äußerungen oder Gedanken der Figuren wiedergibt. Jaqueline Berndt postuliert, dass es vor allem die Dramaturgie der Text-Bild-Beziehung ist, die die Möglichkeit besäße, rein textbasiert vermittelte Vorstellungen von Welt zu übersteigen. Sie betont, »daß der Ausdruck des dramatisch erzählenden Manga durchaus den des Romans übertreffen könne« (Berndt 1995, 28): ein interessantes Statement, aus dessen Implikation sich die Frage ergibt, ob auch die Darstellung von Idyllen innerhalb der Text-Bild-Beziehungen eines Manga solche in Textform potenziell ergänzen, wenn nicht gar übertreffen kann.

2 Idyllen-Darstellungen in Bildergeschichten - wissenschaftliches Neuland

In ihrem Vorwort zum *Handbuch Idylle* betonen die Herausgebenden Jan Gerstner, Jakob Christoph Heller und Christian Schmitt, dass Forschungsprojekte zur Idylle sich bislang weitestgehend auf die textliche Darstellung entsprechender Räume in der Literatur beschränkt haben und multimediale Betrachtungen bisher absolute Ausnahme geblieben sind (Gerstner et al. 2022, 2). Es fehlt bislang nicht nur an Gesamtdarstellungen zur Idylle. Zugleich beschränkt sich die bisherige Idyllen-Forschung in wesentlichen Teilen auf drei Forschungsbereiche: Erstens die Forschung zum antiken Ursprung der Idylle bei Theokrit und Vergil, zweitens Untersuchungen zum Verhältnis von Idylle

und Bukolik und drittens Beiträge zur Wiedergeburt der Gattung Idylle im ausgehenden 18. Jahrhundert (Gerstner et al. 2022, 3).

Zwar ist die Idylle gemäß dem wissenschaftlichen Konsens »als Gattungszusammenhang« (Gerstner et al. 2022, 2) bereits seit Ende des 18. Jahrhunderts aus der Literatur verschwunden, jedoch sowohl als »Reflexionsraum der Moderne« (Gerstner et al. 2022, 4) wie als Spielart von Intertextualität durch das Fortschreiben von Idyllen-Traditionen in unterschiedlichen Medien erhalten geblieben.²

Im *Handbuch Idylle* wird anhand zahlreicher Topoi nachgewiesen, wie verschiedene Idyllen-Traditionen und -konzepte außerhalb textlicher Literatur multimedial Eingang in popkulturelle Medien wie Film, Comics oder Werbung gefunden haben, was als Grundlage für weitere Analyseansätze dienen kann. Für die Analyse der Idyllen in den ausgesuchten Manga sollen die Topoi Garten, Wald, Gewässer und Baum betrachtet werden, da diese vor allem aufgrund ihres ikonografischen und symbolischen Gehalts im visuellen Medium Manga von Bedeutung sind, und auch kulturübergreifend funktionieren (Packard et al. 2019, 187). Hinsichtlich der Vorgehensweise wird eine Analyse vom Bild zum Text und schließlich eine Betrachtung der Text-Bild-Beziehungen unter Einbeziehung mangatypischer Analysekatgorien angestrebt.

3 Zentrale theoretische Aspekte - Manga als Text-Bild-Medium

Da sich die wissenschaftliche Beschäftigung mit Manga im Hinblick auf seine Text- und Bildgestaltung sowie in Bezug auf den Einsatz von Idyllischem anders als die theoretische Forschung zur Idylle an sich immer noch weitestgehend in den Kinderschuhen befindet und konkrete theoretische Modelle zu seiner Interpretation bisher fehlen (Groensteen 2010, 24–25), muss bei einer literaturwissenschaftlichen Analyse insbesondere der Text-Bildbeziehungen auf Modelle aus der Bilderbuch- und Comicforschung zurückgegriffen werden. Die von Alexander Press in seiner Monografie *Die Bilder des Comics* postulierte These, dass Comicforschung grundsätzlich interdisziplinär funktioniert und sowohl Bereiche der Erzähltheorie, als auch der Bild-, Medien- und Kulturwissenschaften umfassen muss, lässt sich auch auf den Manga anwenden (Press 2018, 8). Für sämtliche Formen visueller Medien,

2 Vgl. hierzu beispielhaft den Artikel zur *Sowjetwave* von Fabian Mehmel und Clara Öden in diesem Band.

die genretypologisch unter dem Oberbegriff ›Bildergeschichten‹ subsumiert werden können (z. B. Bilderbücher, Comics oder koreanische Manhwa) ist das Zusammenwirken von Text und Bild bei der Lektüre und Interpretation von entscheidender Bedeutung.

Vorrangiges Element für die Rezeption visueller Medien³ ist das affektiv auf die Leser*innen wirkende Bild. Die Grundsatzdiskussion innerhalb der Bild- und Textforschung, ob Texte oder Bilder hinsichtlich ihres Informationsgehalts und ihrer Affektivität einen höheren Stellenwert in der Rezeption aufweisen (Ströbel 2013, 107), muss im Hinblick auf Bildergeschichten mit Sicherheit zugunsten des Bildes ausfallen.

Insbesondere im Kontext des mythischen Denkens nach Ernst Cassirer kommt dem Bild als unmittelbar affektiv wirksamem Objekt eine besondere Wirkungsmacht bei der Generierung von Bedeutung zu. Auf der Basis des emotionalen Zugangs erhielten Bilder unmittelbaren Realitätsgehalt, wie Cassirer schreibt: »Für das mythische Denken, [...] [in] dem alles Wahrgenommene als solches schon Realitätscharakter besitzt, gilt für das Gesehene Bild das gleiche wie für das [...] Wort – es ist mit realen Kräften ausgestattet« (Cassirer 2010 [1923–1929], 52). Somit wird dem Bild bei der Betrachtung im Rahmen mythischer Denkstrukturen eine direkte Abbildungsfunktion der Realität zugesprochen. Übertragen auf das Feld der Manga kann dem Bild somit hinsichtlich der Darstellungen von der Idylle Vorrang innerhalb des Rezeptionsprozesses eingeräumt werden.

Für die Analyse der Bildinhalte visueller Printmedien kann die ›klassische‹ Bildanalyse, fruchtbar eingesetzt werden, die vor allem die Komposition, die Farbigkeit, die Perspektive und die Stimmung eines Bildes in den Blick nimmt. Diese kommt im literaturwissenschaftlichen Kontext vor allem bei der Analyse von Bilderbüchern zum Einsatz, die dem einzelnen Bild großzügig Platz einräumen. Hinsichtlich der Analyse der Bilder innerhalb einer Bildergeschichte schlägt Tobias Kurwinkel eine Orientierung an einer aus der Kunstwissenschaft orientierten Bilderanalyse vor (Kurwinkel 2017, 131–150).⁴

3 Der Medienbegriff muss in diesem Aufsatz grundsätzlich zweifach verwendet werden, da er sowohl für die Ebenen der einzelnen Elemente des Manga (das Bild) wie auch für das gesamte Produkt (den Manga) Verwendung findet.

4 Kurwinkel unterteilt das Bild in vier Analyseebenen: Bildgestaltung (Quantität, Qualität, Gerichtetheit, Abgrenzung und Struktur), Farbe (Farbton, Farbhelligkeit und Farbintensität), Komposition (Reihung, Gruppierung, Rhythmisierung, Staffelungen und Überdeckungen) und Perspektive (Kavalier-, Zentral- oder Linearperspektiven sowie Aufriss-Schrägbilder und Fluchtpunkt-Perspektiven), (Kurwinkel 2017, 131–150).

Zentrale Merkmale des Comics oder Mangas wie z.B. die Bedeutung der Figuren werden zwar in der ›klassischen‹ Bildanalyse nicht berücksichtigt. Nichtsdestotrotz bietet sie die Möglichkeit, bei einer bewussten Fokussierung auf die gezeichneten Panelinhalte von Comics und Manga wesentliche Analysemerkmale zu übernehmen.

Der Manga bietet viele visuelle Möglichkeiten zur Vermittlung, Rezeption und Analyse seiner Inhalte, die sich auch auf die Analyse der Idyllen anwenden lassen. Diese beziehen sich auf fünf unterschiedliche Ebenen (Panel, Seite, Kapitel, tankōbon oder Arc). Die kleinste Einheit – das Panel – kann eine kleine Struktur auf einer in Größe B4 gezeichneten Seite bilden, aber auch auf die Größe einer ganzen Seite oder Doppelseite ausgedehnt sein.

Auf der Seitenebene gibt es zahlreiche Elemente, die die Rezeption der Leser*innen beeinflussen. Berndt zählt hierzu unter anderem die Gestaltung sowie die Dicke des Panelrahmens, das Zeichenmaterial sowie die Ausrichtung des Panels und die Verwendung handschriftlicher Elemente (Berndt 2018, 65–78). Auch die vertikale oder horizontale Anordnung der Panels spielt bei der Inhalterfassung eine zentrale Rolle.

Das einzelne Bild selbst setzt sich ebenfalls aus verschiedenen für die Gattung typischen Elementen zusammen, die sowohl die Gestaltung der Figuren als auch der Hintergründe umfassen. Sowohl Lineart, wie auch Screentones, Speedlines⁵ und die Nutzung von Weißflächen in Form von spatio-topischen Gestaltungsformen (Packard et al. 2019, 199) oder auch alternative Inking-Materialien⁶ können sowohl für das Background-Design als auch für die Zeichnungen der Figuren eingesetzt werden, wobei Visuo-Symbole⁷, Cartoonisierungen und Abstraktionen hauptsächlich bei der Darstellung von Figuren zum Einsatz kommen (Packard et al. 2019, 197–205).

Die im Manga vorherrschenden weißen und schwarzen Bildflächen lassen in Kombination zusätzlich Schlüsse auf die intendierte Interpretation des jeweiligen Panels zu. Das Medium unterscheidet sich daher sowohl hinsichtlich

5 Die Begriffe Screentones und Speedlines werden mit Rasterfolie und Bewegungslinien übersetzt. Rasterfolie bezeichnet ein durch bestimmte Körnung festgelegtes Punktmuster, das in Manga für die Herstellung grauer Schattenflächen verwendet wird. Speedlines dienen der Darstellung von Schnelligkeit oder Bewegung (vgl. Packard et al. 2019, 197–199).

6 Unter Inking versteht man das analoge oder digitale Tuschen der Outlines im Manga.

7 Der Begriff Visuo-Symbol meint die Darstellung eines Gefühls mithilfe von Symbolen, die am oder über dem Kopf einer Figur im Manga erscheinen, z. B. Augen in Spiralwirbelform als Ausdruck für Benommenheit (vgl. Packard et al. 2019, 197).

der Bildkompositionen als auch bei den Kolorierungen vom Comic und vom Bilderbuch.

Wird nun der Blick weg von den Bildern Richtung Text gelenkt, so lassen sich die Unterschiede zwischen Manga und anderen Formen der Bildergeschichte erkennen: Während im Bilderbuch der Text meistens als Erzähltext oder geschriebene wörtliche Rede in unterschiedlichen Größen, Schriftarten oder Positionen dargestellt wird, erscheint das geschriebene Wort in Comic und Manga gleich in dreifacher Form: (1) als Element der erzählten Welt zum Beispiel in Form von gezeichneten Plakaten, (2) als Lautmalerei oder Soundword und (3) als mündliche Kommunikation zwischen den Figuren (Press 2018, 11). So kann Schrift im Comic entweder zum Gegenstand, zum Geräusch oder zur gesprochenen Sprache werden.

Eine wesentliche Besonderheit von Comics, Webtoons, Manhwa und Manga ist die spezielle Präsentation der gesprochenen Sprache durch ihre Einbettung in Sprechblasen.⁸ Durch die Darstellung wörtlicher Rede, die durch den Text in der Sprechblase suggeriert wird, ist die sprechende Figur »artifizial präsent« (Press 2018, 19):

Die Eigenschaften der Anwesenheit der Comicfiguren werden durch die Sprechblase verändert. Eine Sprechblase behandelt die sprechende Figur nicht als Zeichen für etwas Abwesendes, sondern als anwesende Figur (Press 2018, 19).

Die Sprechblase wird somit zu einem zentralen Unterscheidungsmerkmal zwischen Comic und Manga auf der einen und dem Bilderbuch auf der anderen Seite.

Trotz dieser Differenzen lassen sich viele Aspekte, die im Rahmen der Bilderbuchanalyse für die Betrachtung des Textes herangezogen werden, auch für die Analyse von Schrift und Text im Manga anwenden: Kurwinkel schlägt für die Sprach- und Textanalyse in Bilderbüchern beispielhaft die Auseinandersetzung mit der Typografie vor, die auf makroskopischer und mikroskopischer Ebene untersucht werden müsse. Das »materiell und

8 Die Bedeutung der Entwicklung von Sprechblasen dürfe in Bezug auf die Entstehung der Comic- und Manga-Kultur gemäß Press nicht hoch genug eingeschätzt werden, da es sich hierbei schlichtweg um nichts anderes als eine kunsthistorische Revolution gehandelt habe (Press 2018, 17).

digital reproduzierbar(e) Schriftbild« (Kurwinkel 2017, 152) ist dabei Hauptforschungsgegenstand der Typographie. Neben technischen Aspekten, z.B. der verwendeten Wortart, der Schriftgröße, der Laufweite oder dem Wortabstand sind auch Fragen des linearen und inszenierten Lesens für die Analyse des Textes in Bilderbüchern wesentlich (Kurwinkel 2017, 153–154). Durch die Inszenierung spezifischer Typographie ist es daher möglich, den Grad der »Schriftbildlichkeit« (Kurwinkel 2017, 155) eines geschriebenen Buchstaben, Wortes oder Satzes zu erhöhen und so den Leser*innen eine erwünschte Interpretation oder Auffassung des Wortes nahezu legen.

Die Analyse der Bildergeschichte ist dann vollständig, wenn statt der ausschließlichen Betrachtung des Textes oder des Bildes die Text-Bild-Beziehungen im Vordergrund stehen. Da es sich hier um ein umfangreiches medien- und literaturwissenschaftliches Feld handelt, werden im Rahmen dieses Beitrags kurz nur Grundzüge angerissen. Gemäß Kurwinkel ließe sich das Verhältnis von Text und Bild in jeder Form von Bildergeschichte auf drei verschiedene Varianten zurückführen: 1) Die Parallelität von Text und Bild, 2) das komplementäre Verhältnis von Text und Bild oder 3) das kontrapunktische Verhältnis von Text und Bild (Kurwinkel 2017, S. 160–162).⁹

Bei der nun folgenden Analyse der Idyllenkonzepte in ausgewählten Szenen von *BLAME!*, *Oh! My Goddess* und *Green Garden* sollen die oben genannten Merkmale der Bild- und Textanalyse genutzt werden, um eine Vorstellung der Idyllen im Manga zeichnen zu können.

4 Idyllen im Manga – *BLAME!*, *Oh! My Goddess* und *Green Garden*

Die zehnbändige Manga-Serie *BLAME!* (1997–2003) stellt den Humanoiden Killy und seine Suche nach Netsphere-Genen in einer durch »Siliziumleben« verseuchten und von Mensch-Cyborg-Mischwesen (Schutzwehr) kontrollierten Maschinenwelt (Megastruktur) in den Mittelpunkt ihrer Geschichte. Der Genrezuordnung zufolge ist *BLAME!* zwischen dem Seinen- und Shonen-Genre angesiedelt (Packard et al. 2019, 202). Im Hinblick auf die Untersuchung

9 Die Parallelität von Text und Bild käme einer »Doppelung als Vermittlung von (ungefähr) gleichen Informationen« gleich (Kurwinkel 2017, 160). Seien Text und Bild komplementär zueinander, würden sich Beide im Hinblick auf ihren jeweils geleitetsten Informationsgehalt gegenseitig produktiv befruchten. Ein kontrapunktisches Verhältnis käme einer gegensätzlichen Aussage von Bild und Text gleich.

der Idyllendarstellung soll auf eine Szene aus den Kapiteln 47–48 eingegangen werden, in denen Killy und seine Gefährten das mächtige ›Siliziumleben‹ Davinelulinvega und seine Untergebenen bekämpfen, um dessen Eindringen in die Netsphere zu verhindern.

Abb. 1: Davinelulinvega – Körper innerhalb der Megastruktur



Nihei, Blame 5, Massive Edition 2017, S. 107.

In *BLAME!* stellt sich die Lebenswelt der Figuren trostlos dar. Der Krieg zwischen den Fraktionen sowie der Gigantismus der Megastruktur haben die Welt zu einem Ort absoluter Einöde gemacht. Pflanzen und die Tiere existieren nicht. Wie in den Ansätzen früher Bukolik und den ursprünglich aus der

Antike stammenden Vorstellungen Theokrits, zeigt sich die in *BLAME!* erzählte Welt zunächst als fundamental lebensfeindlich. Die zentrale Figur, anhand der Idyllisches konstruiert wird, ist das Siliziumleben Davinelulinvega, dessen Körper an einen Tausendfüßler erinnert und auf dessen Spitze sich eine halb-kreisförmige, an einen Totenschädel erinnernde Struktur befindet (Nihei 2017, 106).

Innerhalb des im Kontext der Erzählung real erscheinenden Raums der Megastruktur handelt es sich bei Davinelulinvega um eine starre, der Sprache nicht mächtige Kreatur, die auf ewig an einem nicht näher bezeichneten Ort mit eben jener Struktur verbunden ist.

Betrachtet man die Darstellung dieser Figur, fällt auf, dass Davinlulinevega auf Basis ihrer Form beängstigend und bedrohlich wirkt: Der Körper der Figur besteht überwiegend aus spitzwinkligen Formen, vor allem Dreiecken, die an Krallen oder Spinnenbeine erinnern (Kurwinkel 2017, 131). Ihr durch Schwarzflächen und dunkles Raster gekennzeichnete Körper hebt sich stark vom in Weiß gehaltenem Schädel ab (Abb. 1) (Nihei 2017, 107–109).

Panels sind überwiegend auf Seitengröße ausgedehnt und senkrecht angelegt, was auf die scheinbare Endlosigkeit des Körpers in Anlehnung an die Ausdehnung der Megastruktur verweist. Der ebenfalls stark an eine Dreiecks-komposition erinnernde Körper (Kurwinkel 2017, 149) evoziert wie auch die Körpereinzelteile ebenfalls Vorstellungen von Bedrohlichkeit und Monstrosität.

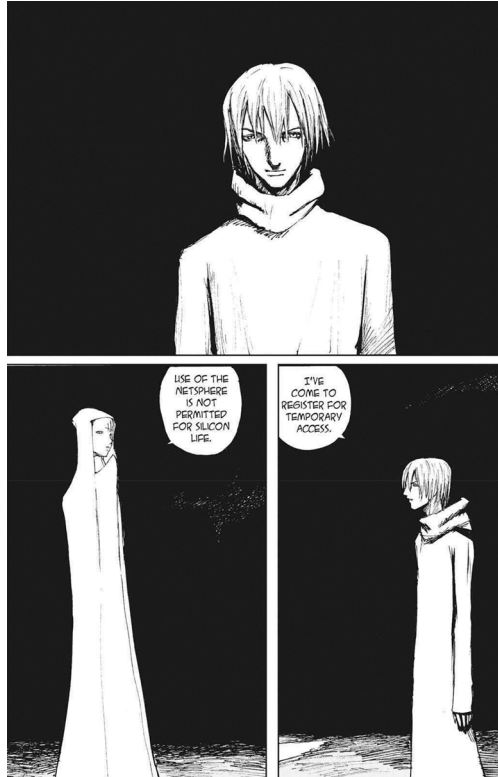
Um diese Dimensionen zu betonen, verzichtet Nihei vollständig auf die Nutzung von Visuo-Symbolen (Packard et al. 2019, 195) sowie auf spatio-topische Gestaltung (außerhalb des Klammervorgangs, der die Figur mit der Megastruktur verbindet).

Da Davinlulinvega der Sprache nicht mächtig ist, entfällt auf die Gedanken oder Äußerungen der Figur keine einzige Sprechblase (Nihei 2017, 106–110). Eine sprachliche Analyse der Seiten bleibt daher aus. Somit ist es den Leser*innen nicht möglich, die Gedanken und Gefühle der Figur innerhalb der Welt wahrzunehmen. Auch hinsichtlich der Frage, ob Davinelulinvega – wie durch ihre Gestaltung suggeriert wird – tatsächlich böse ist, lässt sich keine eindeutige Aussage treffen.

Der Eintritt in die Idylle in *BLAME!* wird den Leser*innen auf einer kompletten Seite präsentiert (Nihei 2017, 110). Es ist ein Fluss zu sehen, der das untere Bilddrittel dominiert, allerdings nicht im Sinne klassisch idyllischer Vorstellungen als sprudelnde Quelle erscheint, an dessen Ufern Blumen und Gräser wachsen (Thums 2022, 424). Dass es sich um ein Gewässer handelt,

lässt sich trotz der minimalistischen Zeichnungsweise unmittelbar aus der Perspektive und den Schwarz-Weiß-Kontrasten erschließen. Räumlich ist die Idylle der Megastruktur insofern also bereits entgegengestellt, da sie Natürliches abseits der Technik darstellt.

Abb. 2: Davinelulinega – Körper innerhalb der Idylle



Nihei, Blame 5, Massive Edition 2017, S. 113.

Am deutlichsten stellen sich die idyllischen Elemente an der Figur Davinlulinegas selbst aus. Innerhalb der idyllischen Szenerie verwandelt sich nämlich vor allem der Körper der Figur hin zum Idyllischen. Sie ist nun ganz in Weiß gehalten, die Konturen zeigen sich abgerundet und als einfache weiße Flächenstrukturen (Abb. 2). Statt mit einem Totenschädel erscheint Davinelu-

linvega nun mit menschlichem Antlitz (Nihei 2017, 113). Außerdem ist die Figur nun der Sprache mächtig und vermag sich mit der Inkarnation der Netsphere zu unterhalten. Folgt man an dieser Stelle den Einschätzungen Kurwinkels, erzeugt diese alternative Darstellung Davinelulinvegas eher ein Gefühl der Ruhe und des Friedens (Kurwinkel 2017, 132).

Hervorzuheben ist, dass es eben die in Kapitel 47 angedeutete Idylle ist, durch welche die für den Manga typische Verwandlung Davinelulinvegas ausgelöst wird. Diese Verwandlung vollzieht sich allerdings nicht in mangatypischer Form, indem sich die Figur etwa in eine Chibi- oder Cartoongestalten transformiert (Packard et al. 2019, 197–205), sondern in Form einer ›Idyllisierung der Figur‹, die in dem Moment einsetzt, in dem die Leser*innen zum Ende des Kapitels die Idylle präsentiert bekommen.

Wird diese Szene vor dem Hintergrund der verschiedenen im *Handbuch Idylle* dargestellten Verfahren betrachtet, ist das Idyllische in diesem Kapitel durch Verfahren des Harmonisierens und Vermittelns hergestellt worden (Schmitt 2022, 25). Nun der Sprache mächtig, drückt Davinelulinvega seine Sehnsucht nach einer von der Megastruktur unabhängig existierenden idyllischen Lebenswelt auch aus: »I want to see the netsphere so badly.« (Nihei 2017, 182). Die in *BLAME!* dargestellten idyllischen Szenerien weichen auf den ersten Blick stark von den klassischen Idyllen ab. Gegenüber der Megastruktur als ›locus terribles‹ ist es jedoch vor allem der Wunsch nach Menschwerdung, der mit der »Mikrowelt« (Jablonski 2022, 410) und den Topoi Paradies und Garten in Verbindung steht, der in *BLAME!* die Idylle auch außerhalb anderer gängiger Topoi herzustellen vermag.¹⁰

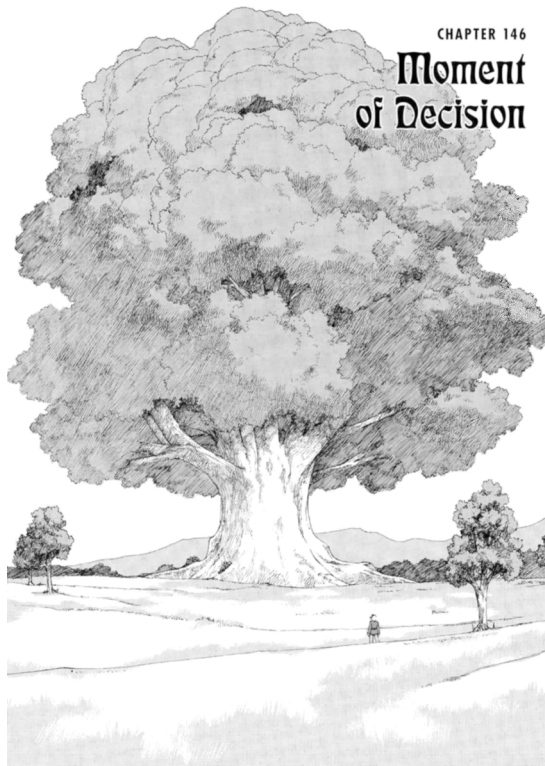
Der zweite untersuchte Manga ist der 48-bändige Shonen-Manga *Oh! My Goddess* (1988–2014). Das Werk handelt von Keiichi Morisato und seinem von kuriosen Situationen geprägtem Leben mit vier Göttinnen. Die betrachtete Szene spielt sich im Rahmen des Zusammentreffens von Keiichi mit seinem Vater ab, den er zu einem Motorrad-Rennen herausfordert. Betrachtet wird das Kapitel 146, in dem sich beide auf das Rennen vorbereiten.

Keiichis wortkarger Vater Keima hat seinen Sohn zu einem Motorradrennen herausgefordert, um seine Position als Oberhaupt der Familie zu festigen. Beide – Keiichi und Keima – sind von fahrbaren Maschinen faszinierte Mechaniker, die sich mit Leidenschaft der Restauration, der Reparatur und der

10 Eine weitere bemerkenswerte Spielart der Idylle, die am Ende von *BLAME!* in Kapitel 66 dargestellt ist, kann in diesem Beitrag aufgrund der gebotenen Kürze leider nicht näher betrachtet werden.

Aufrüstung von Maschinen widmen. Ansonsten dominieren Alltagsprobleme ihr Leben.

Abb. 3: Der Baum in Keimars Traum



Fujishima, Ah! My Goddess!, Vol. 23, Chapter 146, Dark Horse, 2006, S. 96.

Die Idylle, die unvermittelt das Kapitel 146 einleitet, zeigt Keimar inmitten einer topischen Wiese. Bäume und Blumen dominieren statt Asphalt, Straßen und Planken die Szenerie und evozieren so unmittelbar idyllische Vorstellungen eines Paradieses, wie es etwa Jana Schuster im *Handbuch Idylle* als klassischen Topos benennt (Schuster 2022, 517). Als »Ort der Einfriedung« und den »Zeitläufen entthobene Seinsqualität« (Schuster 2022, 517) wirkt die Szenerie

als klarer Kontrast gegenüber den hektischen Abläufen des Alltags von Keima und Keiichi.

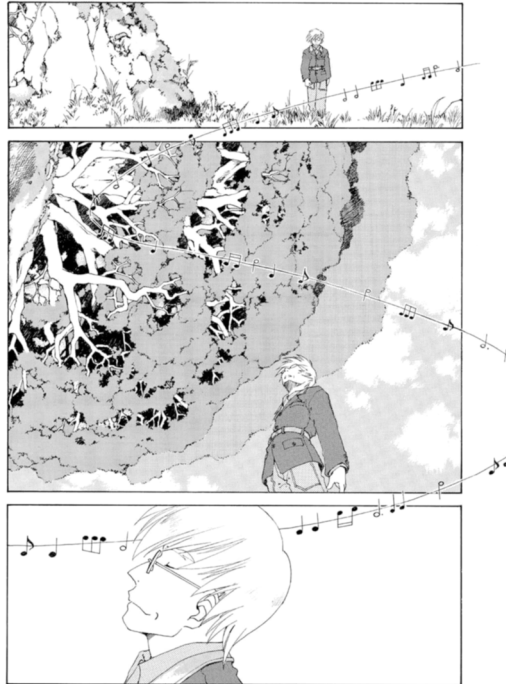
Neben den gängigen Vorstellungen zum locus amoneus recurriert diese Szenerie aus *Oh! My Goddess* in besonderem Maße auf den Baum als klassischen Topos der Idylle und seine schützende Funktion. Er steht auf der zentralen Seite – der Kapitelseite der Idyllen-Szene – im Zentrum (Fujishima 2001, 96) und dominiert das gesamte Bild (Abb. 3). Unweigerlich wird hier auf die nordische Mythologie und den Weltenbaum Yggdrasil Bezug genommen.

Auf der Kapitelseite wirkt Keimar einsam und verloren im Vergleich zum alles überragenden und überstrahlenden Baum. Unter »der schützend[en] Funktion des Baumschattens« (Kuhlmann 2022, 351) ist es Keimar für einen Moment gestattet, die hektischen Momente des Alltags und die Konkurrenz zu seinem Sohn zu vergessen. Der Baum erhält somit die Funktion eines Beschützers, dessen weitausragende Krone die Geräusche der Umgebung dämpft, die Figur den Alltag vergessen lässt und sie vor dem Chaos in ihr abschirmt.

Für die Leser*innen ist die dargestellte Idylle allerdings – trotz der Überpräsenz des idyllisch konnotierten Baumes – nicht vollständig zugänglich. Der Gesang, der in dieser Situation scheinbar zu hören ist und vermutlich von der selbst in die Idylle eingreifenden Göttin Belldandy stammt, bleibt dem Zugriff der Leser*innen verwehrt. Lediglich Keimar ist in der Lage, die Stimmen zu hören, wie der Aufbau der Seiten bezeugt. Auf die Nutzung von giongo oder gitaigo (Packard et al. 2019, 196) wird ebenso verzichtet wie auf andere Textformen. Dafür fällt insbesondere auf dem letzten Panel der Szenerie (Fujishima 2001, 97) die spatio-topische Gestaltung auf, die auf Hintergründe verzichtet und lediglich Keimar und symbolische Noten zeigt (Abb. 4).

Keimars Kopf ist die einzige Stelle, an der die Noten unterbrochen werden, was einen Zugriff des Gesangs oder der Musik ausschließlich auf seine Ohren verdeutlicht. Die Leser*innen werden an dieser Stelle, zumindest was die auditive Wahrnehmung der Idylle angeht, aus der Szenerie ausgeschlossen. Die Fragilität der Idylle (Gerstner u. a. 2022, 1) wird somit besonders durch den auditiven Ausschluss des Idyllischen wie über klassische Topoi konstruiert.

Abb. 4: *Keimar innerhalb der Idylle – ohne Worte und Lautschriften*



97

Fujishima, *Ah! My Goddess!*, Vol. 23, Chapter 146, Dark Horse, 2006, S. 97.

Die in den Folgekapiteln 147 und 148 präsentierten Zeichnungen sind hingegen von Dynamik, Turbulenz, Geschwindigkeit, Hektik und Lautstärke geprägt. Shonen-typische Bildelemente wie Effektlines, spatio-topische Darstellungen und Soundwords wie z.B. lautimitierende giongo (Packard et al. 2019, 196) dominieren die Szenerie. Die einzelnen Panels werden nun zumeist schräg angeordnet und vertikal gelesen, sodass der Eindruck von Dynamik und Tempo zusätzlich unterstrichen wird (Abb. 5) (Fujishima 2001, 146–159). Somit wird der Kontrast zur im Kapitel 146 gezeigten Handlungsarmut und der Ruhe, die in der Idylle wirksam werden, umso deutlicher.

Abb. 5: Während des Motorradrennens



Fujishima, Ah! My Goddess!, Vol. 23, Chapter 148, Dark Horse, 2006, S. 149.

Zuletzt wird ein Manga aus dem Bereich der Germanga (Packard et al. 2019, 187) betrachtet. Hierbei handelt es sich um die vierbändige Manga-Serie *Green Garden* (2020–2022) von Sozan Coskun.

Die Protagonistin Mai Haidara lebt in einer Welt unendlicher Energie, die der Menschheit Wohlstand und ein sorgloses Leben geschenkt hat. Da die Energie aber aus Träumen der Menschen gespeist wird, verfallen diese zunehmend aufgrund von Schlaflosigkeit und Alpträumen dem Wahnsinn oder begehren Suizid. Für die Analyse des Idyllen-Konzepts sollen Kapitel Neun und Kapitel 20 untersucht werden, in denen Mai und ihr Freund August den Green

Garden schließlich nach einer Auseinandersetzung mit den Regierungsvertretern ihres Landes erreichen.

In Sozan Coskuns vierbändigem Manga *Green Garden* deutet schon der Titel der Serie die vermeintliche Erscheinungsform der Idylle an. Die Erwartungen der Leser*innen, dass der Sehnsuchtsort sich als eine Form des *locus amoneus* manifestieren wird, realisieren sich allerdings erst im zweiten Buch. Innerhalb der modernen Welt der Protagonistin Mai entspricht der Green Garden den Vorstellungen eines idyllischen Gartens zunächst nur bedingt. So wird der Garten im ersten Band des Manga lediglich als Inhalt eines Buches präsentiert, das Jule, die Schwester des zweiten Protagonisten August, stets bei sich trägt, um sich daraus vorlesen zu lassen. Bei Jule hat bereits diese vergleichsweise unbedeutende Erscheinung der Idylle Konsequenzen: Jedes Mal, wenn sie aus dem Buch vorgelesen bekommt, schläft sie kurz darauf ein und überwindet das zentrale Problem der Gesellschaft von *Green Garden*: die Schlaflosigkeit (Coskun 2020a, 74). Das Buch wird zum Synonym für den idyllischen Garten, entspricht aber auch als Buch dessen zentralen Eigenschaften, die sich durch »die semantischen Merkmale des Kleinen und der Begrenztheit« auszeichnen (Jablonski 2022, 407). Mai selbst wird die Bedeutung des Buchs als Synonym einer Idylle allerdings erst im Verlauf der Handlung bewusst. Die Idylle in *Green Garden* ist somit gemäß Nils Lehnert implizit als Sehnsuchtsort zu begreifen, den alle Figuren unbewusst zu erreichen versuchen (Lehnert 2024).

Visuell taucht der Green Garden erstmals als Vision Mais im zweiten Band des Mangas auf. Nachdem sie und August die Stadt verlassen haben, findet sie sich zu Beginn des neunten Kapitels in einem Haus im Wald wieder, das Mai allerdings in einen alternativen Raum eintreten zu lassen scheint (Coskun 2020b, 110).

Hier scheint die Vision des Green Garden ganz den klassischen Topoi der Idylle zu entsprechen: Auf einem einseitigen Panel zeigt sich die Idylle als *locus amoneus* und kuriert auf die Topoi von Garten, Paradies, Wald und Baum (Abb. 6). Insbesondere der Baum als »Schicksalszeichen« (Kuhlmann 2022, 351) steht zentral im Bild und scheint aus dem Bodenlosen in den Himmel zu wachsen. Die Linienführung ist an vielen Stellen gebrochen und löst sich auf, was den traumhaften Charakter der Szenerie hervorhebt. Wie auch das Buch als Synonym des Green Garden, zeugt auch der Baum von der »Tendenz zur Absonderung und Eingrenzung des idyllischen Ortes« (Kuhlmann 2022, 351).

Abb. 6: Der Traum vom Green Garden



Coskun, Green Garden 2, Kapitel 9, Altraverse, 2020, S. 110.

Auch die sprachliche Gestaltung der entsprechenden Seite ist als besonders hervorzuheben. Das Bild erscheint derart opulent, dass es sogar in die Sprechblasen hereinreicht. Wie auch schon bei *BLAME!* oder *Oh! My Goddess* verzichtet Coskun an dieser Stelle auf die Nutzung von Soundwords oder umfassenden Textpassagen. Sie lässt ganz das Bild der Idylle auf die Leser*innen wirken.

Eine herausragende Spielart der Idylle zeigt schließlich das Ende der Manga-Serie: Nachdem Mai und August das Oberhaupt der Regierung mit ihren Plänen, die unendliche Energie abzuschalten, konfrontiert haben und dieser

besiegt worden ist, gelangen beide abermals zu der Tür, die schon im zweiten Band erschienen ist (Abb. 6).

Dieses Mal allerdings stellt die Tür die Eintrittspforte in die Idylle des Green Garden dar, die dem Leser*innen allerdings nicht bildlich präsentiert wird (Abb. 7). Lediglich eine spatio-topische weiße Fläche hinter der Tür lässt vermuten, dass sich hinter ihr etwas verbergen muss. Zeichnerisch durchbricht der leere Raum die Linienführung des obigen Panels massiv und zeigt, wie die Idylle scheinbar in die reale Welt einzubrechen scheint (Berndt 2018, S. 65–78).

Abb. 7: Mai betritt den Green Garden im Traum



Coskun, Green Garden 2, Kapitel 9, Altraverse, 2020, S. 108.

Was sich tatsächlich hinter der Tür befindet, erfahren die Leser*innen nicht (Coskun 2022, 167–172). Die Idylle ist somit ausschließlich Mai und August zugänglich und beschränkt sich rein auf den Wahrnehmungshorizont der Figuren. Im Hinblick auf das Einschließen und Ausschließen als Verfahrensweise der Idylle (Gerstner 2022, 17) ist es hier abermals das lesende Publikum, das ausgeschlossen wird. Es kann sich die Idylle nur imaginieren, die sich den Figuren hinter der Pendeltür offenbart.

5 Fazit

Die in diesem Beitrag analysierten Beispiele zeigen, dass sich idyllische Situationen im visuellen Medium Manga in differenzierte Weise auf Text- wie auf Bildebene manifestieren können: als Körperidyllen und dystopische Idyllen wie in *BLAME!*, als visuelle Idylle wie in *Oh! My Goddess* oder mal in Form eines Gegenstandes oder als mentale Projektion wie in *Green Garden*. Allgegenwärtig erscheint die Vorstellung von der Idylle als in sich geschlossener Raum, der fern von einer als bedrohlich empfundenen Außenwelt als Rückzugsort dargestellt wird, andererseits jedoch durch äußere Bedrohungen sehr zerbrechlich erscheint. Bei der Darstellung von Idyllen kommen überwiegend klassische, aus der Antike überlieferte Topoi zum Einsatz: Zeichnungen von Bäumen, Flüssen, Gärten und Pflanzen dienen der Konzeption idyllischer Situationen im Manga ebenso wie in entsprechenden textlichen Beschreibungen in ihren literarischen Vorgängern. Es zeigt sich somit, dass antike Vorstellungen der Idylle auch in modernen Medien wie dem Manga transformiert Teil des kulturell tradierten Gedächtnisses bleiben (Gerstner et al. 2022, 4).

Besondere Aufmerksamkeit verdient im Manga das Verfahren des Ein- und Ausschließens von Figuren, gesellschaftlichen Strukturen und Rezipient*innen im Konzept der Idylle. Es sind insbesondere die Leser*innen, die aus Vorstellungen, die die Figuren im Manga von der Idylle haben, ausgeschlossen werden. Dies betrifft sowohl auditive Elemente der Idylle wie in *Oh! My Goddess* als auch visuelle Elemente der Idylle wie in *Green Garden*. Eine Analyse von *BLAME!* hat gezeigt, dass Idyllen im Manga sogar dystopischen Charakter erhalten können und somit klassischen Vorstellungen zuwiderlaufen.

Primärliteratur

- Coskun, Sozan. *Green Garden*, Band 1, Hamburg 2020a, Altraverse.
Coskun, Sozan. *Green Garden*, Band 2, Hamburg 2020b, Altraverse.
Coskun, Sozan. *Green Garden*, Band 4, Hamburg 2022, Altraverse.
Fujishima, Kosuke. *Oh! My Goddess*, Band 23, Berlin 2002, Egmont.
Nihei, Tsutomu. *BLAME! Master Edition 5*, New York 2017, Vertical Comics.

Literaturverzeichnis

- Berndt, Jaqueline. Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Quintessenz, 1995.
- Berndt, Jaqueline. »Hand in Hand. Kouno Fumiyos Mangaserie Kono sekai no katasumi ni (In This Corner of the World) im Vergleich zur Anime-Adaption durch Katabuchi Sunao.« *Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*, hg. von Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Véronique Sina und Jan-Noël Thon, De Gruyter, S. 53–81.
- Cassirer, Ernst. Philosophie der symbolischen Formen. Zweiter Teil. Das mythische Denken. 1923–1929, Felix Meiner, 2010.
- Gerstner, Jan, Jakob Christoph Heller und Christian Schmitt. »Einleitung.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob Christoph Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, S. 1–10.
- Groensteen, Thierry. »Challenges to international comics studies in the context of globalization.« *Comics Worlds and the World of Comics. Towards Scholarship on a Global Scale*, hg. von Jaqueline Berndt, Kyoto Seika University, 2010, S. 15–30.
- Jablonski, Nils. »Garten.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob Christoph Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, S. 407–410.
- Kuhlmann, Hauke. »Baum.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob Christoph Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, S. 351–353.
- Kurwinkel, Tobias. Bilderbuchanalyse. Narrativik – Ästhetik – Didaktik. Francke, 2017.

- Lehnert, Nils (Hg.). *Idyllen und Sehnsuchtsorte in Literatur und Medien für Kinder und Jugendliche. Fachwissenschaftliche Analysen – fachdidaktische Modellierungen*, 2024.
- Packard, Stephan, Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noël Thon, Lukas R.A. Wilde und Janina Wildfeuer. *Comicanalyse. Eine Einführung*, J.B. Metzler, 2019.
- Press, Alexander. *Die Bilder des Comics. Funktionsweisen aus kunst- und bildwissenschaftlicher Perspektive*, transcript, 2018.
- Schmitt, Christian. »Harmonisieren/Vermitteln.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob Christoph Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, S. 25–34.
- Schuster, Jana. »Paradies.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob Christoph Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, S. 517–519.
- Ströbel, Katrin. *Wortreiche Bilder. Zum Verhältnis von Text und Bild in der zeitgenössischen Kunst*, transcript 2013.
- Thums, Barbara. »Gewässer.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob Christoph Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, S. 423–426.