

Filmästhetik im Manga. Leere Bilder, visualisierte Emotionen und Ozus *pillow-shots*

Sarah Görlich

„In fact many narrative features of postwar manga derive from live-action cinema.“¹

Obwohl die Verwendung von filmischen Fachtermini wie *close-up*, *point of view* oder *Montage* in der Manga-Forschungsliteratur von einem filmischen Verständnis hinsichtlich der visuellen Strategien des Mediums zeugen, wurde die Beziehung von Manga und Film bisher in nicht-japanischer Manga-Fachliteratur kaum untersucht. Die meisten Verweise auf eine Adaption kinematografischer Mittel beziehen sich auf den in der Nachkriegszeit entstandenen Story-Manga von Tezuka Osamu. Allerdings war dieser nicht der einzige Manga-Zeichner, der sich von der Filmästhetik inspirieren ließ. Die sogenannte *gekiga* („dramatische Bilder“)-Bewegung in den 1950ern brachte nicht nur Geschichten für ein neues Zielpublikum heraus, sondern auch neue stilistische und ästhetische Entwicklungen. Im Gegensatz zum meist

¹ Deborah Shamoan: Films on Paper. Cinematic Narrative in Gekiga, in: Timothy Perper, Martha Cornog (Hg.): *Mangatopia. Essays on manga and anime in the modern world*. Santa Barbara 2011, S. 21.

an Kinder gerichteten Manga waren die „dramatischen Bilder“ für Erwachsene gedacht. Dabei ließen sich die Zeichner/innen von Themen und Verfahren der japanischen Filme dieser Zeit, z.B. von Kurosawa Akira und Ozu Yasujirō beeinflussen.² Mit ihrem Stil lehnten sich die *gekiga* drüber hinaus an die Ästhetik des *Film Noir*³ an, die sich ebenfalls in einigen von Ozu Yasujirōs Filmen wie z.B. *Hijōsen no onna* (*Dragnet Girl*, Japan 1933) zeigt.⁴

Im folgenden Beitrag wird der Manga von einem filmtheoretischen Ansatz aus untersucht und die These vertreten, dass er stilistisch vom Film beeinflusst ist und kinematografische Verfahren adaptiert. Dabei liegt der Fokus auf zwei Besonderheiten des Manga, die vor allem im Genre des *shōjo* (Mädchen)-Manga, der sich speziell an eine weibliche Leserschaft richtet, auftauchen und zur Darstellung von Emotionen verwendet werden: die bildliche Leere bzw. Leerstelle⁵ in Panels, die den Eindruck von Zeitlosigkeit vermittelt, und die Sequenz verschiedener Aspekt-Bilder. Letztere werden von Scott McCloud als *aspect-to-aspect transition* bezeichnet und stellen nach seinem Modell eine von sechs Montagemöglichkeiten dar. Die Aspekt-Übergänge werden dabei häufig mit einer bildlichen Leere verbunden, die sowohl in einem einzelnen Panel zu finden ist als auch in einer Folge von Panels. Diese Technik beschreibt McCloud als „frequent uses of wordless panels, combined with aspect to aspect transition between panels; prompting readers to assemble scenes from fragmentary visual information“.⁶ Beide Verfahren weisen darüber hinaus eine stilistische und funktionelle Analogie zu den sogenannten *pillow shots* von Ozu Yasujirō auf und werden im Folgenden im filmästhetischen Kontext diskutiert.

² Vgl. Gravett, Paul: *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. New York 2004, S. 4.

³ Der Film Noir zeichnet sich durch eine düstere, in schwarz-weiß gehaltene Ästhetik aus und greift vor allem Themen wie Verbrechen und Korruption auf (s. Bender, Theo, Burkhard Röwekamp: *Film Noir*. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=161>, zuletzt aufgerufen am 14.01.2013). In den 1970ern erschienen auch in den USA einige Graphic Novels im Stil des Film Noir (s. Spicer, Andrew: *Historical dictionary of film noir*. Lanham 2010, S. 52).

⁴ Ebd., S. 155.

⁵ Diese muss von der Leerstelle zwischen den Panels unterschieden werden.

⁶ McCloud, Scott: *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York 2006, S. 216.

Bildliche Leere als Projektionsfläche für Gefühle

Die Ästhetik der bildlichen Leere ist ein visuelles Verfahren, das gerade den Manga prägt und ihn von anderen Comicformen unterscheidet. Entscheidend für diese Ästhetik ist die Entwicklung des *shōjo*-Manga in den 1970ern und 1980ern: Panels werden auf einmal leergelassen und Räume bleiben somit unausgefüllt.⁷ Der Begriff der bildlichen Leere ist an Jens R. Nielsen angelehnt, der in Bezug auf McClouds Bezeichnung der *stillness*⁸ für die leeren Räume im Manga die Bezeichnung „Kultur des Unsichtbaren“⁹ verwendet. Damit meint er, dass es neben den Zwischenräumen (Leerstellen zwischen den Panels) auch Leerstellen innerhalb der Panels gibt, die „ganz bewusst und manchmal mit viel Aufwand ‚Leere‘“ zeigen.¹⁰ Pascal Lefèvre zeigt anhand eines *close readings* des Manga *Kuchizuke* (*Küsse*, 1994) von Nananan Kiriko, wie die bildliche Leere eingesetzt werden kann:

The majority of her panels have no background. She mostly isolates characters or particular objects, placing them in a white environment, which exists not only within the panel frames, but also between and around them on the page. Unlike most European authors, Nananan clearly does not feel the need to fill her pages completely with the panels. [...] The white spaces within the frames tempt the reader to complete the picture of the panel. Like in traditional Chinese paintings, they are not necessarily empty, rather the white can refer both to fullness and emptiness. By erasing any décor, the drawn figures become more highlighted.¹¹

⁷ Vgl. Yomota, Inuhiko: *Manga genron* (Grundlagen des Manga). Tokyo 1994, S. 35.

⁸ McCloud geht davon aus, dass gerade in Japan ein ästhetisches Verständnis herrscht, das neben dem Gezeigten auch auf Auslassungen basiert (vgl. McCloud, Scott: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York 1993, S. 81-82).

⁹ Jens R. Nielsen: Manga – Comics aus einer anderen Welt?, in: Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva, Daniel Stein (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld 2009, S. 345.

¹⁰ Ebd.

¹¹ Vgl. Pascal Lefèvre: Overlooked by Comics Experts. The Artistic Potential of Manga as Revealed by a Close Reading of Nananan Kiriko's *Kuchizuke*, in: Jaqueline Berndt, Steffi Richter (Hg.): *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*. Leipzig 2006, S. 181-185.

Lefèvre nennt hier drei der grundlegenden Funktionen der bildlichen Leere: die Darstellung von etwas Bedeutendem (*fullness*), die Darstellung von Leere (*emptiness*) und die Möglichkeit der Fokussierung (*highlighting*), indem z.B. das Augenmerk durch einen unausgefüllten Hintergrund auf die Figur gelenkt wird. Im Manga ist allerdings selbst eine räumliche Leere bzw. das, was Lefèvre als *emptiness* bezeichnet, mit Bedeutung angereichert, da diese Leere z.B. ein Indiz für das Fehlen einer Person sein kann.¹² Leere Räume und Flächen stellen im Manga somit nie Leere um der Leere willen dar, sondern sind immer mit einer weiteren Bedeutungsebene verknüpft. So geht die erste Bedeutung, die *fullness*, vor allem mit dem Evozieren von Gefühlen und dem Visualisieren von Beziehungen der Charaktere einher. Diese Technik entwickelte sich vor allem mit dem *shōjo*-Manga, da sich mit dem an ein weibliches Zielpublikum gerichteten Genre auch die Fokussierung änderte:



Abb. 1: Leerstelle

Nicht mehr die Kommunikation mit dem direkten Lebensumfeld, sondern die Auseinandersetzung mit den eigenen seelischen Konflikten rückte zunehmenden ins Zentrum der Darstellung. Im Gegensatz zu einer aktionsbetonten, von einem Höhepunkt zum anderen unaufhaltsam weiterziehenden Handlung, [...] mußten nun für die Innenschau der Protagonistinnen, die häufig zu einem völligen Stillstand des Handlungsverlaufes in einer Szene führte, neue konventionalisierte Gestaltungsmittel gefunden werden, um das Dynamikdefizit während des Leseprozesses durch psychologische Tiefe zu kompensieren.¹³

Für das Darstellen von Beziehungen zwischen Charakteren wird die bildliche Leere verwendet, indem leere Flächen in den Panels für Distanzverhältnisse

¹² Vgl. Eckstein, Kristin: *Die Visualisierung von Zeit im modernen shōjo manga*, http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/comics/comics_pdf/eckstein_comfor.pdf (zuletzt aufgerufen am 06.01.2013), S. 14.

¹³ Köhn, Stephan: *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden 2005, S. 251. Dies bedeutet jedoch nicht, dass die bildliche Leere nicht auch in anderen Genres und für andere Zielgruppen wie z.B. im shōnen-Manga (Jungen-Manga) als ästhetisches Mittel verwendet wird. Allerdings wird sie auch dort im Kontext von Emotionen und der Darstellung von innerpsychologischen Prozessen der Protagonisten eingesetzt.

genutzt werden und emotionaler Abstand visualisiert wird.¹⁴ Miriam Brunner erläutert: „Mit der Gleichsetzung von (bildlichem) Raum und (zwischenmenschlicher) Nähe/Distanz wird die wechselnde Beziehung der Figuren mit visuellen Mitteln umschrieben.“¹⁵ So stehen sich etwa in *Vampire Knight*¹⁶ (Abbildung 1) zwei Charaktere gegenüber. Zwischen ihnen ist ein größerer Raum zu sehen, der bis auf wenige Schattierungen unausgefüllt bleibt. Da es sich um zwei Kontrahenten handelt – der eine Vampir, der andere Vampirjäger – ist die Implikation dieser freien Fläche deutlich: Über die Distanz wird das angespannte Verhältnis der beiden dargestellt. Zugleich wird das Geschehen aus einer Aufsicht gezeigt und die Mimik dem Leser bewusst vorenthalten, sodass zusätzlich ein Gefühl der Distanziertheit erzeugt wird.

Werden im Gegensatz dazu mittels der bildlichen Leere Emotionen evoziert, kann dies durch größere, leere Flächen im Panel dargestellt werden. Dem ist der Identifikationsaspekt hinzuzufügen, denn die Leser/innen können die



Abb. 2: Bildliche Leere zum Darstellen von Emotionen

*Ich habe
verloren...!*

Fläche mit ihrer Identifikation füllen.¹⁷

In *Charming Junkie* (2008) von Fukuyama Ryoko (Abbildung 2) ist der Panel in Handlung und bildliche Leere aufgeteilt. Die beiden Charaktere befinden sich links im Bild, während der Großteil des Panels rechts von der Leerstelle eingenommen wird. Diese Leerstelle steht für die Gefühle und Gedanken des Charakters Umi, die zusätzlich auf Textebene markiert sind.

Es handelt sich hier um das Bewusstwerden des Protagonisten, dass er sich unwiderruflich in die Protagonistin Naka verliebt hat. Neben dieser Innenanschau steht die Leerstelle zugleich auch für die wachsenden Gefühle. Dar-

¹⁴ Vgl. Brunner, Miriam: *Manga – Die Faszination der Bilder. Darstellungsmittel und Motive.* München 2009, S. 160.

¹⁵ Ebd., S. 163. Klammersetzung im Original.

¹⁶ 2008

¹⁷ Vgl. Eckstein, Die Visualisierung von Zeit, S. 14.

über hinaus funktioniert die leere Fläche als Projektionsfläche für die Leser/innen, da diese dazu angeregt werden sollen, die Emotionen der Figuren nachzuempfinden.¹⁸ Als eine solche Technik zum Evozieren von Gefühlen ist die bildliche Leere häufig in Panelverknüpfungen von *aspect-to-aspect* integriert, die zur Gesamtstimmung und Atmosphäre beitragen:



Sehr gängig ist es beispielsweise, in jedem Panel einen anderen Aspekt derselben Situation zu präsentieren. Durch die optisch in den Hintergrund gedrängte Trennlinie werden die vereinzelt Bildteile als Einheit rezipiert. Mit der Zusammenschau der dargestellten Szenen wird ihr gleichzeitiger Ablauf evoziert. Meist geht damit eine Fokusverschiebung von der Handlungs- zur Emotionsebene einher, da unter der Maßgabe der ‚eingefrorenen Zeit‘ kaum neue Handlungsaspekte eingebracht werden können.¹⁹



In dem nächsten Beispiel von *Charming Junkie* (Abbildung 3) wird der innere Konflikt des Charakters Umi dargestellt. Groß- und Detailaufnahmen seines Gesichts vertragen seine innere Anspannung und Unruhe. Diese Panels wechseln sich mit Ausschnitten von fließendem Wasser, dem Himmel, Erinnerungen und einem Fotoapparat ab. Des Weiteren befinden sich auf den zwei Seiten auch leere Panels und Leerstellen. Die beiden Doppelseiten wirken wie Puzzleteile, die zu einem Ganzen zusammengesetzt, die innere Gefühlswelt Umis repräsentieren. Nielsen bezeichnet diese Form der Narration auch als fragmentiertes Erzählen:

Abb. 3: Bildliche Leere und *aspect-to-aspect*

Gemessen an der Präsenz der Blickführerfigur scheint die für westliche Augen so bedeutende Handlungsebene weit in den Hintergrund gerückt. Die einzelnen, teilweise frei und unzusammenhängend auf der Seite angeordneten Bilder erwecken den Eindruck von Scherben, von fragmentarisierten Erzählstücken.²⁰

¹⁸ Vgl. Nielsen, *Comics aus einer anderen Welt*, S. 349.

¹⁹ Brunner, *Die Faszination der Bilder*, S. 103.

²⁰ Nielsen, *Comics aus einer anderen Welt*, S. 349.

Gefühle im zeitlosen Raum

Die bildliche Leere wirkt sich über die genannten Aspekte hinaus auch auf die Rezeption der Zeit aus.²¹ In Kombination mit der *aspect-to-aspect*-Montage, in der häufig kein zeitliches Voranschreiten ausgemacht werden kann, scheint die Zeit in solchen Sequenzen gänzlich stillzustehen:

When the content of a silent panel offers no clues as to its duration, it can also produce a sense of timelessness. Because of its unresolved nature, such a panel may linger in the reader's mind. And its presence may be felt in the panels which follow it. When ‚bleeds‘ are used – i.e., when a panel runs off the edge of the page – this effect is compounded. Time is no longer contained by the familiar icon of the closed panel, but instead hemorrhages and escapes into timeless space. Such images can set the mood or a sense of place for whole scenes through their lingering timeless presence. Once again, this is a technique used most often in Japan and only recently adopted here in the west.²²

Wie Eckstein vermerkt, muss die bildliche Leere allerdings nicht unbedingt mit Zeitlosigkeit verbunden sein:

In Form von Aussparungen werden irrelevante Momente für die Geschichte völlig ausgelassen und übersprungen, oder aber zusammenfassend (zum Beispiel in Form eines Dialoges oder eines Rückblicks) gerafft. Dem entgegengesetzt findet sich eine betonte Zeitdehnung affektiver Schlüsselmomente im Geschehen oder innerpsychischen Sinnierens in Form von Monologen.²³

²¹ Im Bezug auf den Zeitaspekt sind auch die Leerstellen zwischen Panels von Bedeutung. Im Manga fällt auf, dass die Grenzen zwischen den einzelnen Panels im Gegensatz zu westlichen Comicformen wesentlich geringer ausfällt. Miriam Brunner erläutert, dass dadurch das Erzähltempo angezogen wird und „zeitgleiche Ereignisse in räumlich nah beieinander liegenden Bildsequenzen [...] fokussiert“ (Brunner, Die Faszination der Bilder, S. 103).

²² McCloud, *Understanding Comics*, S. 102-103. In diesem Sinne spielt auch der Rahmen eine entscheidende Rolle. Die bildliche Leere scheint sich an einigen Stellen auszudehnen, Panels überlagern sich, und der Panelrahmen fungiert nicht länger als geschlossene Einheit.

²³ Eckstein, *Die Visualisierung von Zeit*, S. 28.

In dem Beispiel (Abbildung 4) entdecken die beiden Protagonisten allmählich ihre Liebe zueinander. Die leeren Flächen auf der Doppelseite stehen auch in diesem Beispiel für das Innenleben des Charakters Umi. Zurückgreifend auf das vorherige Zitat von Eckstein wird die bildliche Leere nicht nur



Abb. 4: Bildliche Leere und Zeitdehnung

als stumme Ästhetik der Gefühle verwendet, sondern in diesem Zusammenhang auch mit den Gedanken des Protagonisten/der Protagonistin verbunden, wie die vorherigen Beispiele (Abbildungen 2 und 3) zeigen.²⁴ Gleichzeitig wird gerade in Abbildung 4 auf der Textebene deutlich, dass es sich um einen inneren Monolog handelt. Während dabei die meisten Panels leer bleiben, lediglich mit wenigen Verzierungen versehen und gefüllt mit den Gedanken Umis, scheint in dieser Leere viel Zeit zu

vergehen. In dem Maße, wie diese leeren Flächen viel Raum auf der Doppelseite einnehmen, symbolisiert gerade diese Räumlichkeit einen langen Zeitraum, da, wie bereits zuvor erwähnt, die gezeichnete Fläche mit dem Verstreichen von Zeit einhergehen kann. Diese gefühlte Zeit kann ebenfalls mittels Grünewalds Kategorien zur Panelverknüpfung beschrieben werden. Grünewald spricht von einer engen Bildfolge, wenn zwischen den einzelnen Panels wenig Zeit verstreicht, und von einer weiten Bildfolge, wenn ein größerer zeitlicher Abstand zwischen den einzelnen Bildern herrscht.²⁵ Beide Bildfolgen können in diesem Sinne einen Effekt der Zeitdehnung oder Zeitraffung schaffen: Während die weite Bildfolge einen langen Zeitraum in wenigen Bildern darstellen kann, scheint die enge Bildfolge eine Handlung oder

²⁴ Siehe hierzu auch das von Eckstein herangezogene Beispiel: Ebd., S. 29.

²⁵ Vgl. Grünewald, Dietrich: *Comics*. Tübingen 2000, S. 31-32. Grünewald erläutert dieses Montage-Analyse-Modell noch einmal in seinem Aufsatz *Fluss und Bäche. „Zeit“ in der Bildergeschichte* von 2012.

Bewegung wie eine Zeitlupe im Film zu dehnen.²⁶ Schüwer argumentiert hingegen, dass eine Zeitdehnung oder Zeitraffung im Medium Comic schwierig ist, zumal sich die Rezeptionszeit nach dem jeweiligen Leser bzw. der jeweiligen Leserin richtet und nach der Zeit, die er oder sie sich nimmt, um die einzelnen Bilder zu betrachten.²⁷ Dennoch könnte ein solcher Effekt zu Stande kommen, wenn es sich um Darstellungen handelt, die in Realzeit nicht mit dem Auge sichtbar wären:

Der Flug der Pistolenkugel und die Entwicklung eines Planeten haben eines gemeinsam: Unter normalen Wahrnehmungsbedingungen wären sie für den Menschen nicht sichtbar. Hierin und nicht in dem Unterschied zwischen erzählter Zeit und Rezeptionszeit wurzelt der Effekt. In solchen Extremfällen lässt sich ein Effekt von Zeitdehnung oder Zeitraffung konstatieren.²⁸

Von Stilleben und leeren Bildern: das Kino Ozus

Auch der Film verfügt über verschiedene Mittel der Zeitdehnung. Eines dieser Verfahren arbeitet mit einer besonderen Form der Einstellungen: Die diegetische Zeit wird durch den Einschub von Einstellungen unterbrochen, die nicht der erzählten Welt zugeordnet werden können und demnach aus dem Handlungskontinuum herausfallen.²⁹ Diese Einstellungen werden in japanischen Filmen der Avantgarde der 1930er und 1940er, vor allem von Ozu Yasujirō, stilistisch ganz bewusst eingesetzt. Ozus Filme wirken dabei wie eine Symbiose eines „traditional ethos of Japan“ und einem „modernist foreign cinema“³⁰, die schließlich seinen Stil ausmacht: „Ozu’s development of traditional Japanese aesthetics within cinematic form consequently parallels the adaption of Japanese tradition by Western modernism, although

²⁶ Vgl. Dietrich Grünewald: Fluss und Bäche. „Zeit“ in der Bildergeschichte, in: Christian A. Bachmann, Véronique Sina, Lars Banhold (Hg.): *Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*. Bochum 2012, S. 40-41.

²⁷ Vgl. Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier 2008, S. 53.

²⁸ Ebd., S. 53-54. Schüwer bezieht sich hier auf zwei von ihm herangezogene Beispiele.

²⁹ Vgl. Mahne, Nicole: *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen 2007, S. 83.

³⁰ Richie, Donald: *A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History with a Selective Guide to DVDs and Videos*. Tokyo 2001, S. 56.

Ozu's follows from entirely different circumstances.³¹ Charakteristische Merkmale von Ozus Filmen sind dabei u.a. „180-degree reverse shots, ‚incorrect‘ eyeline-matches, and intercut environmental scenes out of continuity sequence“³². Selbst Ozus Kameraposition ist ungewöhnlich: Anstelle einer Kamera in Augenhöhe filmt Ozu aus einem *low camera angle* und erzeugt somit den Eindruck, die Ereignisse würden aus Sicht einer knienden Person gezeigt werden.³³ Nicht zuletzt werden besonders seine Einstellungen von Gegenständen und leeren Räumen häufig in der Forschungsliteratur erwähnt:

Extending space yet farther beyond the human presence are Ozu's still-life punctuations. Shots of water tanks, smokestacks and laundry fluttering on backyard clotheslines recur in all of his films. [...] These objects, held in view for varying lengths of time, take on varying meanings depending on their placement.³⁴

Diese Bilder werden in der Sekundärliteratur auch als *pillow-shots* bezeichnet.³⁵ Noël Burch interpretiert solche Einstellungen als narrativ ‚leer‘ und verwendet den Begriff des *pillow-shots*, um eine Analogie zu dem sogenannten *makura kotoba* („Kissen-Wort“) der japanischen Poetik herzustellen.³⁶ Der Begriff des *makura kotoba* meint „an epithet, sometimes in poetry, to change the meaning of certain words“³⁷. Die meisten dieser Wörter haben dabei ihre ursprüngliche Bedeutung verloren.³⁸ Die Analogie des *pillow-shots* zum *makura kotoba* besteht in diesem Sinne darin, dass diesen keine

³¹ Nygren, Scott: *Time frames. Japanese cinema and the unfolding of history*. Minneapolis, London 2007, S. 34.

³² Ebd.

³³ Vgl. Richie, Donald: *Ozu*. Berkeley, Los Angeles, London 1974, S. 114.

³⁴ Bock, Audie: *Japanese Film Directors*. Tokyo, New York, San Francisco 1980, S. 83.

³⁵ Auch wenn gerade die *pillow-shots* mit Ozu in Verbindung gebracht werden, kann diese Form der Ästhetik auch in Filmen anderer japanischer Regisseure gefunden werden. Mizoguchi Kenju verwendete leere Einstellungen, um die gleichen Effekte wie Ozu zu erzeugen (ebd., S. 50). Yamanaka Sadao griff auf dasselbe Stilmittel zurück, um Übergänge zwischen Szenen zu schaffen (vgl. Burch, Noël: *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema*. London 1979, S. 193).

³⁶ Vgl. Burch, *To the Distant*, S. 160 und Nygren, *Time frames*, S. 138.

³⁷ Frédéric, Louis: *Japan encyclopedia*. Cambridge 2002, S. 605.

³⁸ Ebd.

diegetische Bedeutung inhärent ist, sie dafür aber andere Funktionen erfüllen:

These shots cause a suspension of the diegesis; this statement requires qualification. For [...] while these shots never contribute to the progress of the narrative proper, they often refer to a character or a set, presenting or re-presenting it out of narrative context. The *space* from which these references are made is invariably presented as outside the diegesis, as a pictorial space on another plane of ‚reality‘ as it were, even when the artefacts shown are, as is often the case, seen previously or subsequently in shots that belong wholly to the diegesis.³⁹



Abb. 5: *Stillleben*

Nach Burch gehören diese *pillow-shots* nicht zur diegetischen Ebene und somit auch nicht zur Narration. Wenn sie aber nicht zur Narration beitragen, welche Bedeutung haben sie dann? Die Funktion und der Effekt der *pillow-shots* werden in der Sekundärliteratur unterschiedlich gedeutet. Donald Richie sieht in diesen Bildern, die er Stillleben nennt,⁴⁰ u.a. reflektierte Innenleben der Charaktere:

Completely satisfying, so much so that they can no longer be considered symbolic, are those many small scenes in Ozu's films of objects always perfectly ordinary, everyday objects, which serve not to symbolize but to contain emotions.⁴¹

Diese Bilder können aber auch, so Richie, als Übergänge, z.B. von einem Ort zum nächsten, fungieren.⁴² David Bordwell erkennt in den *pillow-shots* eine Erweiterung zweier konventioneller filmischer Mittel, die für Übergänge zwischen Einstellungen verwendet werden: dem *placing shot* (großräumige Aufnahme eines Schauplatzes) und dem Zwischenschnitt (Einstellung, die in

³⁹ Burch, *To the Distant*, S. 161-162; Herv. im Original.

⁴⁰ Vgl. Richie, Ozu, S. 138.

⁴¹ Ebd., S. 126.

⁴² Ebd., S. 168f.

eine Szene hineingeschnitten ist).⁴³ Deleuze wiederum unterscheidet solche Einstellungen in Stilleben und leere Bilder: Ersteres bezieht sich auf die Anwesenheit von Gegenständen und ihre Anordnungen, während die leeren Bilder ihre Bedeutung durch die Abwesenheit von etwas generieren.⁴⁴ Für Deleuze sind die Stilleben Ausdruck eines direkten Zeitbildes, da sie Veränderungen und Übergänge markieren, wie in dem häufig zitierten Beispiel der Vase in *Banshun* (*Später Frühling*, Japan 1949, R: Ozu Yasujirō), die zwischen den emotionalen Gesichtsausdrücken der Tochter gezeigt wird.⁴⁵ (Abbildung 5) Als leere Bilder zeigen die Einstellungen in Ozus Filmen hingegen häufig verlassene Räume oder Gegenstände, die für die Abwesenheit von Menschen stehen. Alle genannten Funktionen des *pillow-shots* können dabei zutreffen. Dies liegt daran, dass diesen Einstellungen nicht eine Bedeutung und Funktion inhärent ist, genauso wenig, wie eine Untersicht im Film zwingend einen Effekt von Unterlegenheit oder eine Aufsicht den Effekt von Überlegenheit generiert.

Deborah Shamoan ist vielleicht die Einzige, die dieses Stilmittel bereits in Bezug auf den Manga diskutiert hat. Sie kritisiert allerdings Burchs Interpretation dieser Bilder als narrativ leer: „In other words, the pillow shot is not an unmotivated or meaningless ornament. According to Nygren, Ozu uses pillow shots to add symbolic depth to his films“.⁴⁶ Sie schreibt weiter: „I see the pillow shot not as an empty sign but as contributing significant



Abb. 6: Leeres Bild als Markierung für die An- oder Abwesenheit von Menschen.

⁴³ Vgl. Bordwell, David: *Ozu and the poetics of cinema*. Princeton 1988, S. 103; 105.

⁴⁴ Vgl. Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main 1997, S. 30. Bordwell bringt diese Formen der Ästhetik mit dem japanischen Begriff *ma* (Abstand, Lücke, Raum) in Verbindung: „The native term, *ma*, bristles with meanings [...] but essentially space is defined negatively. Whereas the Westerner often thinks of space as a hollow container for objects, *ma* signifies the *interval* necessarily existing between two entities – space as spacing. The concept of *ma* governs both space and time [...]. It privileges sheer empty spots, so that *ma* is not opposed to ‚void‘ as ‚space‘ may be in the West. [...] *Ma* is at once an empty space, a blank or pause, and a displacement or disjunction that allows the perceiver to charge the gap with a range of potential meanings“ (ebd., S. 145. Herv. im Original).

⁴⁵ Ebd., S. 31.

⁴⁶ Shamoan, Films on Paper, S. 23.

symbolic meaning to the diegesis.⁴⁷ Dabei werden sie in bestimmten japanischen Filmgenres gerade für das Darstellen von Emotionen eingesetzt:

In *jidaigeki* (historical dramas), particularly *chanbara* (action featuring sword-fighting), the pillow shot often appears in moments of great emotional tension. It may seem counterintuitive to a Western audience to cut away from the main character's face just as the scene is reaching a climax, but the pillow shot here serves to underscore the emotion of the moment.⁴⁸

In Bezug auf den Manga sieht Shmoon eine Verbindung zwischen *pillow-shots* und den *aspect-to-aspect*-Panelübergängen nach McCloud. Die Verwendung dieser Form der Montage beginnt laut Shmoon mit dem Aufkommen der *gekiga*:

The aspect-to-aspect transition was one of the cinematic techniques developed by *gekiga* artists of the late 1950s and early 1960s. This technique appears in the *kashibon* anthologies *Machi* (Town) and *Kage* (Shadow) where *gekiga* developed in that period. [...] Although it may be impossible to determine who used this technique first, the aspect-to-aspect transition appears frequently as early as the mid-1950s.⁴⁹

Somit lehnten die *gekiga*-Zeichner ihre Arbeit an den Stil von Filmen der japanischen Avantgarde an, zu denen auch Filme von Ozu Yasujiro zählten. Daher lässt sich eine Adaption von Ozus visuellem Verfahren des *pillow-shots* vermuten, auch wenn eine solche Verbindung in der Manga-Forschung mit Ausnahme von Shmoon nicht direkt erwähnt wird. Shmoon zeigt zwar in ihrem Aufsatz, wie der *aspect-to-aspect*-Panelübergang in *gekiga* verwendet wird, übersieht allerdings die Bedeutung der bildlichen Leere, die ebenfalls eine Analogie zu den *pillow-shots* aufweist. Dieses Verfahren wurde der Technik der Aspekt-Übergänge durch den *shōjo*-Manga hinzugefügt.⁵⁰ Für eine weitere Diskussion sei zunächst das Problem der Begrifflichkeit erläutert. Obwohl Shmoon Burchs Annahme, dass die Bilder narrativ leer sind, kritisiert, verbleibt sie bei dem Begriff *pillow-shot*,

⁴⁷ Ebd.

⁴⁸ Ebd., S. 24.

⁴⁹ Ebd., S. 28. Herv. im Original.

⁵⁰ Wobei hier der zeitliche Aspekt zu beachten ist, da der *shōjo*-Manga in den 1950ern entstand und somit zur gleichen Zeit wie die *gekiga*.



Abb. 7: Narratives Motiv Teil 1

der diese Bedeutung impliziert. Hinsichtlich der Bezeichnung ist wichtig zu verstehen, wie diese Bilder zur Diegese beitragen. Für die Narration ist nicht nur die Kette von Ereignissen von Bedeutung, sondern auch ihr Handlungsträger. Als Reflexion von Emotionen gehören diese Einstellungen der Wissensebene bzw. Fokalisierung an und liefern Informationen über das Innenleben der Figur, die wiederum Teil der Narrationsebene ist.⁵¹ Darüber hinaus können einzelne Einstellungen auch als narrative Motive fungieren:

Another fairly conventional source of structural unity in the Ozu film is the use of narrative motifs. Like his Hollywood peers, Ozu would employ recurring sounds, gestures, props settings, or lines of dialogue to accentuate the causal development of the film. [...] Often a clock or coffeepot or vacuum cleaner will recur as a motif of setting, presented as part of an ‚omniscient‘ pattern of repetition.⁵²

Das Beispiel aus *Charming Junkie* (2008) (Abbildung 7) verdeutlicht, wie das Motiv der Uhr aufgegriffen und narrativ eingebettet wird. Zugleich steht dieses Motiv mit der emotionalen Ebene der Protagonist/innen in Verbindung. Der Charakter Umi hat Angst, dass die Zeit ungewollte Veränderungen mit sich bringt, in seiner Karriere als Model, und damit einhergehend, bezüglich seiner Beziehung zu Naka. Die Uhr ist hier nicht als eine in der Diegese befindliche Uhr, sondern als Symbol für den voranschreitenden, unaufhaltsamen Wandel zu verstehen, das in dem Band, aus dem das Beispiel stammt, sowie in den folgenden wiederholt als Motiv auftaucht (Abbildung 8). Zusätzlich zur bildlichen Ebene wird dieses Motiv auf Textebene durch Onomatopoesie, dem Wort „tick“, markiert.



Abb. 8: Narratives Motiv Teil 2

⁵¹ Siehe hierzu auch Branigan, Edward: Fokalisierung, in: *montage/av. Figur und Perspektive* (2), Jg. 16, Nr. 1 (2007), S. 72.

⁵² Bordwell, Ozu and the poetics, S. 55.

Gerade im Manga werden häufig bestimmte Symbole, Wörter oder Phrasen und Gesten verwendet, die auf fortschreitende Beziehungen oder Ereignisse verweisen und meistens eine *aspect-to-aspect*-Montage konstruieren.

Aufgrund der genannten Argumente erscheint es sinnvoll, den Begriff der *pillow-shots* zu ersetzen. In Anlehnung an Deleuze soll daher von Stillleben und leeren Bildern gesprochen werden. Damit wird über eine begriffliche Unterteilung auch eine genauere Definition der Funktionsweise dieses Verfahrens möglich. Die beiden Begriffe können darüber hinaus in Analogie zum Manga verwendet werden. Im Gegensatz zu Deborah Shamoon kann jedoch auch die bildliche Leere als Form dieser Ästhetik verstanden werden. Als solche werden in diesem Sinne Panels bezeichnet, die grafisch leer bleiben, oder aber solche, die eine Leerstelle beinhalten, allerdings wie die Stillleben und leeren Bilder ebenfalls nicht narrativ leer sind, sondern verschiedene Funktionen erfüllen. Sie stehen in Analogie zu den leeren Bildern, da sie ebenfalls mittels einer Leerstelle auf die Abwesenheit von etwas verweisen können. Zusätzlich muss diese Funktion um die erwähnten Ausdrucksmöglichkeiten für den Manga ergänzt werden. Die einzelnen Aspekte hingegen, die in ihrer Sequenz eine Montage von *aspect-to-aspect* konstruieren, und die Verwendung von Motiven wie der Uhr, weisen eine funktionelle Verwandtschaft mit den Stillleben auf: „These panels show aspects of the scenery to enhance emotion, very similar to the way a pillow shot functions in film.“⁵³ Es hat sich gezeigt, dass beide Verfahren besonders im *shōjo*-Manga als Ausdrucksmittel für Emotionen verwendet werden:

So when emotions run high in shōjo manga – as they often do – the ‘action’ may be little more than a montage of floating, expressive faces, cascading down the page [...] – the shōjo approach invites readers to participate in the emotional lives of its characters, not just observe them.⁵⁴

In diesem Sinne weisen gerade die Zeichnungen von leeren Räumen oder Motiven in ihrer Funktion für die Darstellung des Innenlebens der Figuren

⁵³ Shamoon, *Films on Paper*, S. 24.

⁵⁴ McCloud, *Making Comics*, S. 220.

eine funktionelle Verwandtschaft zu den filmischen Bildern Ozus auf. Mit diesen Bildern werden Pausen gesetzt, die die Narration nicht unterbrechen, sondern etwas anderes hervorheben: die Ebene der Gefühle, die somit nicht mehr länger verborgen bleibt, sondern für die Rezipient/innen deutlich hervortritt.

Manga

Fukuyama, Ryoko: *Charming Junkie*. Band 4. Hamburg 2007.

Fukuyama, Ryoko: *Charming Junkie*. Band 9. Hamburg 2008.

Fukuyama, Ryoko: *Charming Junkie* Band 10. Hamburg 2008.

Hino, Matsuri: *Vampire Knight*. Band 6. 4. Aufl. Tokyo 2008.

Nananan, Kiriko: Kuchizuke (Küsse), in: Seirindō (Hg.): *Garō*. Tokyo, 1994, o. S. (Manga Monatszeitschrift).

Tezuka, Osamu: *COM*. Tokyo 1967 (monatliches Comic-Magazin).

Filme

Banshun (*Später Frühling*, Japan 1949, R: Ozu Yasujirō).

Hijōsen no onna (*Dragnet Girl*, Japan 1933, R: Ozu Yasujirō).

Literatur

Bender, Theo, Burkhard Röwekamp: Film Noir, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=161> (zuletzt aufgerufen am 14.01.2013)

Bock, Audie: *Japanese Film Directors*. Tokyo, New York, San Francisco 1980.

Bordwell, David: *Ozu and the poetics of cinema*. Princeton 1988.

Branigan, Edward: Fokalisierung, in: *montage/av. Figur und Perspektive* (2), Jg. 16, Nr. 1 (2007), S. 71-82.

Brunner, Miriam: *Manga – Die Faszination der Bilder. Darstellungsmittel und Motive*. München 2009.

Burch, Noël: *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema*. London 1979.

Deborah Shamoan: Films on Paper. Cinematic Narrative in Gekiga, in: Timothy Perper, Martha Cornog (Hg.): *Mangatopia. Essays on manga and anime in the modern world*. Santa Barbara 2011, S. 21-36.

Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main 1997.

Dietrich Grünewald: Fluss und Bäche. „Zeit“ in der Bildergeschichte, in: Christian A. Bachmann, Véronique Sina, Lars Banhold (Hg.): *Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*. Bochum 2012, S. 23-53.

Eckstein, Kristin: Die Visualisierung von Zeit im modernen shōjo manga, http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/comics/comics_pdf/eckstein_comfor.pdf (zuletzt aufgerufen am 06.01.2013).

Frédéric, Louis: *Japan encyclopedia*. Cambridge 2002.

Gravett, Paul: *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. New York 2004.

Grünewald, Dietrich: *Comics*. Tübingen 2000.

Jens R. Nielsen: Manga – Comics aus einer anderen Welt?, in: Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva, Daniel Stein (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*, Bielefeld 2009, S. 335-357.

Köhn, Stephan: *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden 2005.

Mahne, Nicole: *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen 2007.

McCloud, Scott: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York 1993.

McCloud, Scott: *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York 2006.

Nygren, Scott: *Time frames. Japanese cinema and the unfolding of history*. Minneapolis, London 2007.

Pascal Lefèvre: Overlooked by Comics Experts. The Artistic Potential of Manga as Revealed by a Close Reading of Nananan Kiriko's Kuchizuke, in: Jaqueline Berndt, Steffi Richter (Hg.): *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*. Leipzig 2006, S. 179-192.

Richie, Donald: *Ozu*. Berkeley, Los Angeles, London 1974.

Richie, Donald: *A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History with a Selective Guide to DVDs and Videos*. Tokyo 2001.

Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier 2008.

Spicer, Andrew: *Historical dictionary of film noir*. Lanham 2010.

Yomota, Inuhiko: *Manga genron (Grundlagen des Manga)*. Tokyo 1994.

Abbildungen

Abbildung 1: *Leerstelle*. Hino, Matsuri: *Vampire Knight*. Band 6. Tokyo 2008, S. 39.

Abbildung 2: *Bildliche Leere zum Darstellen von Emotionen*. Fukuyama, Ryoko: *Charming Junkie*. Band 9. Hamburg 2008, S. 62-63.

Abbildung 3: *Bildliche Leere und aspect-to-aspect*. Fukuyama, Ryoko: *Charming Junkie* Band 10. Hamburg 2008, S. 58-61.

Abbildung 4: *Bildliche Leere und Zeitdehnung*. Fukuyama, Ryoko: *Charming Junkie*. Band 4. Hamburg 2007, S. 62-63.

Abbildung 5: *Stilleben. Banshun (Später Frühling, Japan 1949, R: Ozu Yasujirō)*.

Abbildung 6: *Leeres Bild als Markierung für die An- oder Abwesenheit von Menschen. Banshun (Später Frühling, Japan 1949, R: Ozu Yasujirō)*.

Abbildung 7: *Narratives Motiv Teil 1*. Fukuyama, Ryoko: *Charming Junkie*. Band 9. Hamburg 2008, S. 126-127.

Abbildung 8: *Narratives Motiv Teil 2*. Fukuyama, Ryoko: *Charming Junkie*. Band 9. Hamburg 2008, S. 152.

Autorin

Sarah Görlich, M.A. Medienwissenschaft

Der Artikel ist im Rahmen der Abschlussprüfung aus einem Kapitel der Masterarbeit „Das ist ja wie im Film! Unbewegte Kinematografie: Der Manga – zwischen Film und Comic“ entstanden.

Kontakt: Sarah.Goerlich@rub.de