

Fragmentäre Identitäten.

Kanno Yôko, Orientalismus und eklektische Nostalgien in Anime-Soundtracks

Maria Grajdian (Frankfurt am Main)

1. Einleitung: Die Musikalisierung der Identität

Betrachtet als eines der am meisten globalisierten Produkte der letzten Jahrzehnte, ist das Anime – die japanische Animationskunst – eine Welt voller Romantik und vor allem voller Verlangen nach Romantik. Im Spannungsverhältnis zwischen dem sorgfältig gepflegten Bild der traditionellen japanischen Kultur einerseits und andererseits der Vorstellung, die gegenwärtige japanische Welt sei als eine paradoxe Entität entstanden, beweist die Kunstform Anime, dass die immer wieder in den Vordergrund tretenden Unterschiede zwischen der westlichen und der japanischen Kultur eigentlich Unterscheidungen sind und ferner, dass sie also in Folge eines Prozesses auftreten, der dazu neigt, die subtileren kulturellen Überschneidungen aufzulösen. Durch das Anime als marktwirtschaftliches Produkt, dessen Relevanz in seiner Verkäuflichkeit besteht, findet das japanische Kulturgut weltweite Anerkennung, wobei es gleichzeitig Elemente anderer Kulturen miteinbezieht: Kann man im Anime als erstes authentisches Exportprodukt Japans in der Moderne »not a vulgarisation of Japan, but rather a japanisation of the West, a formal continuation of humanity in a post-historical world« sehen, wie es Alexandre Kojève 1959 prophezeite (zitiert in Tobin J. 2004, 8; Vgl. Azuma 2001)?

Die vorliegende Abhandlung beleuchtet den musikalischen Hintergrund in der japanischen Animationskunst: Anime Soundtracks. Wegen seiner

unlängst errungenen, weltweit als ›Pokemon-Hegemonie‹ bezeichneten Universalität wurde das Anime gemeinsam mit Manga im Jahr 2000 im offiziellen Erziehungsweißbuch der japanischen Regierung als wichtige, repräsentative kulturelle Ausdrucksform des modernen Japan anerkannt: Es sei einerseits ein homogenisiertes, konsumbedingtes, vorgegebenen Normen unterworfenen Medium und andererseits ein progressiver, bedeutungstragender Botschafter japanischen Kulturguts (Iwabuchi 2004, 60). In diesem Sinn werden Anime-Soundtracks als eines der verschiedenen Elemente der japanischen Animationskunst im Folgenden textuell und kontextuell dargestellt, neben Handlung, Figuren, Herstellungsprozess sowie Publikum und sozialkulturellem Status. Obwohl das Anime anscheinend die ästhetische und ideologische Darstellungstradition von japanischen Bilderrollen *emaki-mono* und Farbholzschnitten *ukiyo-e* fortsetzt, die durch Anklänge der lokalen Bühnenkünste – Nô, Kabuki, Bunraku, Takarazuka Revue – sowie der Walt-Disney-Fantasie bereichert wurden, wird es trotz seiner Popularität immer noch als kulturell minderwertig betrachtet (Vgl. Monnet 2006, 201; Takahata 1999, 14; Yamaguchi Y. 2004, 36; Yamaguchi/Watanabe 1997, 56). Dies ist teilweise darauf zurückzuführen, dass das Anime eine Form von Massenunterhaltung ist. Bei deren Analyse können jedoch Aspekte der traditionellen Kultur nicht ausgeschlossen werden. Denn die japanische Welt existiert nicht nur als ein mit dem Jahr 1868 in sich selbst eingefrorenes Universum, sondern konstituiert sich als ein nie zu Vollendung gelangender, spiralförmiger Prozess, in dem die Gegenwart andauernd Bezug auf die Vergangenheit nimmt und die Vergangenheit durch die Gegenwart erneut aufkommt.

Als konkrete Beispiele der Rolle, die Anime-Soundtracks bei der Herstellung neuer Identifikationsparadigmen im spätmodernen Zeitalter spielen, nehme ich zwei Anime-Produktionen – MAGNETIC ROSE (1995)

und COWBOY BEBOP (1998) –, deren musikalischer Hintergrund von der japanischen Komponistin Kanno Yôko¹ hergestellt wurde. Wie im Hauptteil dieser Abhandlung zu zeigen sein wird, tragen sowohl Kanno Yôkos kompositorischer Stil und ihre kompositorische Vision als auch ihre enge Zusammenarbeit mit der von ihr zusammengeführten Band *The Seatbelts*² zum Aufkommen erfrischender musikalischer Welten im Rahmen der japanischen Animationskunst bei, die in einem weiteren Schritt zur Entstehung und Ausbreitung eines neuen Identitätsparadigmas in der Spätmoderne führen kann – aufgrund des internationalen Erfolgs beider Anime-Werke und nicht zuletzt durch die beeindruckenden Soundtracks.

Das Anime erlaubt den Zugang zu einer Welt, die trotz wirtschaftlichen Erfolgs nach westlichen Maßstäben nach anderen kulturellen Standards als die von jüdisch-christlichen Traditionen bestimmte westliche Welt lebt. Religiös oder nicht, verfügen die meisten Westler über eine monotheistische Vision der Welt, die aus klaren Gegensätzen besteht und in der es einen Gott, eine Wahrheit, eine richtige Antwort auf alle Fragen gibt, die auf eine einzige Weise richtig ist oder sein kann, in der Gerechtigkeit letztendlich triumphiert und Tugend belohnt wird, in der vernunftgesteuertes Verhalten positiver eingeschätzt wird als Intuition oder Emotion, die von einer scharfen Trennung zwischen Realität und Fantasie, Träumen und Aufwachen bestimmt ist. Diese Dinge werden als solches unbewusst, nicht

¹ Geboren 1964, ist Kanno Yôko eine der wichtigsten japanischen Komponistinnen der Gegenwart, bekannt vor allem für ihre Soundtracks für Videospiele, Anime-Filme und -Fernsehserien, Action-Filme und Fernsehwerbung (Stevens 2007, 148).

² *The Seatbelts* waren eine japanische Blues- und Jazz-Band, zusammengestellt und geführt von der Komponistin Kanno Yôko. Die Band stellte den gesamten Soundtrack zur Anime-Fernsehserie COWBOY BEBOP her und produzierte insgesamt sieben Alben und eine Live-DVD. Sie kennzeichnet sich durch einen sehr vielfältigen Stil: Big-Band-Jazz, Blues, Balladen (instrumental, vokal), Hard Rock, Country, Funk, elektronische Musik, Hip-Hop, experimentelle Musik (Stevens 2007, 157).

hinterfragbar hingenommen. Die Spur eines Fragezeichens über deren Gültigkeit erscheint erst beim Begegnen mit etwas, was offensichtlich jene Dinge nicht als natürlich voraussetzt und sie sogar auf glaubwürdige Weise, selbst wenn unbeabsichtigt, in Frage stellt – wie Anime es tut. Denn das Anime stellt andere Visionen der Wahrheit, Vernunft, Wirklichkeit sowie des Universums mehr oder weniger verständlich und kohärent dar (Drazen 2003, 65; Levi 1997, 78). Häufig erwähnten westliche Anime-Fans, dass der Charme des Anime in seiner Unvorhersehbarkeit, seiner ausgefallenen Unheimlichkeit liegt, so dass sogar dem erfahrenen Zuschauer der Atem wegbleibt und man über das vorher Unauffällige nachzudenken beginnt. Für viele westliche Anime-Fans gestaltet sich das Anime als die Chance, das Eigene durch die Augen eines Fremden zu sehen, was dazu führt, dass man sich nie wieder das Eigene wie zuvor anschauen kann.

Die technische Unterlegenheit des japanischen Anime verglichen mit Disney-Zeichentrickfilmen wird durch High-Tech-Aussehen, erstaunliche Fantasiewelten, vielfältige und multidimensionale Figuren (unter anderem naive, schwache Männer und selbstbewusste, aber aufreizende Frauen), vermenschlichte Roboter und nicht zuletzt durch authentische Spannung, dass Gutes bösen Menschen passiert und umgekehrt, ausgeglichen (Napier 2005, 221; Richie 2001, 202). Mehr als Live-Action-Filme erinnert das Anime an eine Welt, die das Nachgeahmte kreativ in den Alltag miteinbezieht und diesen spielerisch verbessert, weil sie das Individuelle ins Universelle transzendiert. Wie in Nô, Kabuki, Bunraku und Takarazuka-Revue handelt es sich auch beim Anime um Essenzialisierung der Wirklichkeit und Menschlichkeit.

Dieser erstaunlich klare und ehrliche Blick in die Spiele und Sehnsüchte, die das faszinierende und widersprüchliche japanische Universum ausmachen,

ermöglicht das Hineintauchen westlicher Zuschauer in die unbekannte oder bisher ignorierte, unter Klischees begrabene ›japanische Seele‹. Am Ende von Andersons »imagined communities« und im Licht von Hobsbawms' »invented traditions« entfalten sich faszinierende Anime-Welten, die letztendlich nicht sehr unterschiedlich vom vertrauten Zuhause sind: Über die von der Gesellschaft aufgezwungenen Pflichten, Einschränkungen und Verantwortungen hinaus sehnt sich jeder *Salary Man*³ und jede *Office Lady*,⁴ jeder seinem Unternehmen treue Angestellte, jede in den Hinterhof des Alltags verbannte Hausfrau sowie jeder für Prüfungen büffelnde Oberschüler nach etwas wesentlich Schönerem und Tieferem (Vgl. Sugimoto 1997, 74). Es ist nur menschlich, dass im Laufe der Jahre solche Sehnsüchte verloren gehen und hinter ernüchternden Erfahrungen unwiderruflich verschwinden. Selbst wenn es schwer ist, das Heilige und Ewige des Menschen am Leben zu halten, selbst wenn es wesentlich einfacher ist, das Wertvolle und Gute zu vergessen und den Kampf aufzugeben, erinnern sogar die einfachsten Anime-Produktionen durch ihre Handlungen und Figuren daran, dass Träume und Ideale schön und notwendig sind, dass die Menschen gut und liebenswürdig sind, dass es letztendlich noch Hoffnung auf Rettung dieser Welt gibt. Und im Namen dieser Hoffnung lohnt es sich zu träumen, zu kämpfen, zu lachen, zu weinen, zu lieben – schließlich zu leben.

³ Der Begriff ›Salary Man‹ *sararîman* bezieht sich auf männliche Angestellte in japanischen Unternehmen (Sugimoto 1997, 33).

⁴ Der Begriff ›Office Lady‹ (*OL*) bezieht sich auf weibliche Büroangestellte in japanischen Unternehmen (Sugimoto 1997, 98).

2. Das zärtliche Selbst: orientalistische Zwischenspiele und emotionaler Eklektizismus

In der Folgezeit der dreifachen Katastrophe vom 11. März 2011 scheint die Suche nach Nationalidentität und individueller Abgrenzung in ihrer historischen Kontextualisierung ein recht umfassendes Unterfangen in Japan geworden zu sein, und zwar auf kultureller, sozialer, wirtschaftlicher und politischer Ebene. Ein wichtiges Element innerhalb dieser allgemeinen Bewegung ist die wiederholte Berechnung der Rolle, die kulturelle Artefakte und ihre Position im Rahmen der japanischen Identität in der Spätmoderne spielen. Denn einheimische Populärkultur ist ein Grundparameter zur Bestimmung identitätsbildender Paradigmen als ein multidimensionales Phänomen mit globalen Eigenschaften und lokalen Wurzeln. Bei der gleichzeitigen Betrachtung des allgemeineren Sozialdiskurses über Anime als einem zentralen Genre der japanischen Populärkultur und über Identität als ein kontroverses Thema, das bereits erschöpfend behandelt wurde, fokussiere ich in den folgenden Abschnitten auf zwei Anime-Werke – einen Anime-Film (MAGNETIC ROSE) und eine Anime-Fernsehserie (COWBOY BEBOP) – und ihre jeweiligen Soundtracks. Während die Darstellungsweise kosmischer Handlungen mittels spezifischer Zeichen- und Musikstrategien in diesen Anime-Werken mehrdimensional und interdisziplinär analysiert wird, wird der Frage nachgegangen, inwiefern Anime-Soundtracks zur Gestaltung – Entstehung, Ausbreitung und Implementierung – eines neuen Identitätsparadigmas auf globaler Ebene beitragen.

2.1. *Jenseits des Orientalismus*: MAGNETIC ROSE (1995)

Als 1995 die dreiteilige Anime-Kurzfilmproduktion *Memories* veröffentlicht wurde, erschütterte sie die japanische Öffentlichkeit durch unerwartete ideologisch-ästhetische Zusammenhänge trotz mäßiger Erfolge an den japanischen wie internationalen Kinokassen. Der Anime-Kurzfilm MAGNETIC ROSE ist der erste Teil dieser Serie. Neben MAGNETIC ROSE [Kanojo no omoide, wörtlich: »Ihre Erinnerungen«], der die Abenteuer einer internationalen Raumschiffbesatzung beschreibt, die auf den SOS-Ruf eines kleinen Asteroiden antwortet, setzen sich die anderen zwei Kurzfilme mit aktuellen, sensiblen Themen auseinander: Im zweiten Kurzfilm STINK BOMB [Saishû-heiki, wörtlich: »Die stinkendste Waffe«] handelt es sich um die sarkastische Erzählung von den katastrophalen Effekten einer außer Kontrolle geratenen biologischen Waffe, die durch einen sehr schlimmen Gestank die gesamte Bevölkerung Japans vernichtet. Im dritten Kurzfilm CANNON FODDER [Taihō no machi, wörtlich übersetzt: »Die Kanonen-Stadt«] geht es in allegorischer Weise um eine kleine, vollkommen isolierte Stadt, deren Alltagsleben ausschließlich daraus besteht, eine riesige Kanone zu pflegen, die die Stadt gegen einen mächtigen, jedoch unsichtbaren und als solchen nie aufgetretenen Feind beschützen soll (Clements/McCarthy 2001, 328a). Eine wichtige Hintergrundinformation ist die Tatsache, dass alle drei Filme auf Manga-Werke des Produzenten Ôtomo Katsuhiro (geboren 1954) basieren, dessen Debüt-Anime-Film AKIRA aus dem Jahr 1988 den Durchbruch des Anime als japanische Animationskunst im Westen bedeutete, trotz, wiederum, sehr mäßigen Erfolgs an den japanischen Kinokassen.

In der folgenden Analyse konzentriere ich mich auf die aufwühlende Musik von Kanno Yôko, die die Dramaturgie und visuelle Gestaltung eines

alternativen Universums unterstützt, die Anime-Regisseur Morimoto Kôji (geboren 1959) mithilfe der bekanntlich progressiven Animationsstrategien des Anime-Studios Studio 4°C realisiert hat. Dabei aktualisiert Kanno Yôko mit warmem Feingefühl und tiefgründiger Einsicht die spektakuläre, eindringliche Musik Giacomo Puccinis in eigener kompositorischer Fassung. Der Soundtrack besteht hauptsächlich aus melodischen Strukturen, die stark an die Opernwelt Giacomo Puccinis erinnern, mit komplexen Orchestrierungen, die die Handlungsentwicklung widerspiegeln und potenzieren sowie die tiefgründige, komplizierte innere Welt der Figuren in ihrer Entfaltung musikalisch begleiten. Im Unterschied dazu setzt der Anime-Kurzfilm STINK BOMB, in der Regie von Okamura Tensai und veröffentlicht von Madhouse Studio, eine von Miyake Jun komponierte Musik ein, die vorwiegend Elemente von Jazz und Funk verwendet und somit den chaotischen, sarkastischen Charakter des Films zusätzlich betont. Im eklatanten Kontrast hierzu enthält die von Nagashima Hiroyuki komponierte Musik vom letzten Kurzfilm CANNON FODDER, in der Regie von Ôtomo Katsuhiro und veröffentlicht vom Studio 4°C, eine bunte Mischung von Brass-Band und symphonischen Fragmenten sowie verschiedensten avantgardistischen Kompositionstechniken.

Gleichzeitig mit der kritischen Betrachtung von Kanno Yôkos kreativen Kompositionsstrategien bei der Übernahme von Giacomo Puccinis stilistischen Charakteristika setzt sich die vorliegende Abhandlung mit der von Fans wie Spezialisten hervorgehobenen »Ehrlichkeit« in Kanno Yôkos Musik auseinander. Diese so genannte »Ehrlichkeit« wird allgemein als Kannos Geheimwerkzeug auf dem Weg zur Popularität und zum finanziellen Erfolg angesehen. Ein weiterer Punkt ist in diesem Zusammenhang das Herausfinden von Interpretationsmöglichkeiten jenseits orientalistischer Versuchungen für das Einsetzen der Arie »Un bel di,

vedremo« (aus *Madame Butterfly*, in Maria Callas' Interpretation aus dem Jahr 1955) entlang des Anime-Films MAGNETIC ROSE.

Wie bereits erwähnt, bezieht sich die Musik im Anime-Kurzfilm MAGNETIC ROSE auf einen stark von Giacomo Puccini beeinflussten Kompositionsstil, zu dessen Charakteristika Elemente wie großzügige, weitatmige melodische Bögen, ruhige rhythmische Strukturen, reichlich gefärbte instrumentale Distributionen, balancierte Aufteilung von dynamischen, emotional intensiven Passagen und lyrischen, melodischen Abschnitten gehören. Kanno Yôko zielt jedoch nicht darauf ab, eine epigonenhafte Partitur zu liefern. Ausgehend von Elementen, die man als typisch für Puccinis Musik bezeichnen könnte, stellt Kanno eine musikalische Landschaft zur Schau, die weit über eine stilistische Nachahmung hinausgeht. In diesem Sinn werden jene vorher erwähnten, für Puccini typischen Merkmale durch verschiedene kompositorische Strategien bereichert und in einen universelleren Kontext eingeführt. Dazu zählen im Fall von MAGNETIC ROSE die folgenden drei kompositorischen Strategien.

Erstens handelt es sich um einen höchst eklektischen Stil, in dem Puccinis Charakteristika mit anderen musikalischen Stilen kombiniert werden: Das Spektrum reicht von Heavy-Metal bis hin zu Ethno-Pop, von westlichen Klassikern bis hin zu östlichen Modalismen, von Jazz und Blues bis hin zur Volksmusik. In einem Gespräch im Jahr 2006 äußerte sich die Komponistin, dass ihr diese von außen als »eklektisch« bezeichnete kompositorische Haltung gar nicht bewusst sei, sondern dass sie vielmehr den emotionalen Zwiespalt eines Komponisten im spätmodernen Japan widerspiegele, der zum einen auf das eigene kulturelle Erbe zurückgreife und zum anderen aus wirtschaftlichen Gründen nach internationaler Anerkennung strebe.

Zweitens übernimmt Kanno eine synkretistische Herangehensweise mit Betonung der einheitlichen Behandlung der visuellen und der auditiven Ebene. Im Anime-Betrieb wird der auditiv-musikalische Hintergrund meist in der letzten Phase der Post-Produktion hinzugefügt und bearbeitet. Dies bereitet Synchronsprechern, Komponisten und Toningenieuren häufig massive Schwierigkeiten, die visuelle und die auditive Dimension aufeinander abzustimmen (Grajdian 2008, 37). Im vorher erwähnten Gespräch bezog sich Kanno Yôko mehrfach darauf, dass sie in Absprache mit einzelnen Regisseuren immer versuche, die eigene kompositorische Vision der zeichnerischen Vision des Regisseurs anzupassen, ohne jemals die Funktion der Musik als Pendant zu den Bildern zu vergessen. »Synkretismus« erscheint in diesem Fall eher als eine großzügige Kommunikation zwischen Ausdrucksebenen im Kunstwerk, und weniger als eine bewusste Aufeinanderlegung von Darstellungstechniken im künstlerischen Diskurs.

Drittens wird eine leitmotivische Struktur angestrebt – mit der Arie »Un bel di, vedremo« aus *Madame Butterfly* in der Interpretation von Maria Callas aus dem Jahr 1955. Die Funktion der Arie »Un bel di, vedremo« und von *Madame Butterfly* als Oper lässt sich hauptsächlich aus zwei Gesichtspunkten deuten: Die Handlung spielt in Nagasaki, einer der progressivsten Städte Japans und dem einzigen offenen Tor zum Rest der Welt während der langen Isolation Japans (1603–1868). Die Entwicklung sowie die Auflösung der Handlung könnten, auf der anderen Seite, als eine der wichtigsten Schritte im Orientalisierungsprozess Japans angesehen werden (Mathews 2000, 33). Für die vorliegende Analyse spielt die Verwendung der Maria-Callas-Version eine ebenfalls fast symbolische Rolle, denn sie vertritt den Ethos einer gesamten Generation von Künstlern und »Content-Erstellern« noch vor der Digitalisierung, wie Kanno Yôko

ausdrücklich im erwähnten Gespräch betonte. Genauso wie Eva Friedel, die weibliche Hauptfigur aus *MAGNETIC ROSE*, die nach dem Mord an ihrem Verlobten Carlo Rambaldi spurlos verschwunden ist und anscheinend auf dieser verlassenen Raumstation verweilt, umgeben von ihren eigenen Erinnerungen in Form von Hologrammen, akzentuiert die Stimme Maria Callas' mit der Arie »Un bel di, vedremo« die einzelnen Momente des Kontakts zwischen der Raumstation, die das SOS-Signal verschickte, und dem Raumschiff, das diesem SOS-Signal nachgeht. Wie der Ruf einer unsichtbaren Sirene leitet die Stimme Evas in den dramatischen, doch hoffnungsvollen Tönen Puccinis die zwei Raumschifffahrer Heintz und Miguel immer tiefer in ihre jeweiligen Illusionswelt, die zum einen von den eigenen Vergangenheitstraumata geprägt ist und sich zum anderen durch die Konfrontation mit der überwältigenden Welt von Eva Friedel entfaltet (Vgl. Drazen 2003, 78). Die Spannung zwischen der kräftigen Stimme Maria Callas' und der zerbrechlichen Figur Chôchô-sans scheint einmal mehr das Verhältnis zwischen dem, was in der Vergangenheit üblicherweise als »West« und »Ost« bezeichnet wurde, widerzuspiegeln – ein Spannungsverhältnis, das hier jedoch dadurch umgekehrt wird, dass die Musik gegenüber den Anime-Bildern in den Hintergrund tritt.

Mit anderen Worten, wie dies im Gespräch mit der Komponistin und später in einem weiteren Interview mit dem Regisseur Ôtomo Katsuhiko deutlich wurde: »Un bel di, vedremo« ist eine Arie der Hoffnung. Die kleine Japanerin wartet voller sehnsüchtiger Liebe und Hingabe auf den großen, mächtigen Westler. Diese aus *Madame Butterfly* bekannte soziale Konstellation prägte maßgeblich die Wahrnehmung des Verhältnisses zwischen Japan und dem Westen in den letzten 100 Jahren. Es ist, in historischer Übertragung, der hoffnungsvolle Blick der japanischen Intellektuellen in der frühen Moderne der Meiji-Zeit (1868–1912) auf die

technisch-industriellen Errungenschaften der westlichen Moderne, in denen sie glaubten, konkrete Lösungen für den politisch-wirtschaftlichen Bankrott des bis 1868 vollkommen abgeschotteten Japans zu finden (McClain 2002, 43).

Knapp 100 Jahre später – 1995 – verwandelt sich die Arie »Un bel di, vedremo« im Anime-Werk *MAGNETIC ROSE* in ein Lied der leidenschaftlichen Rache. Durch dieses Lied – ihren größten Erfolg – verführt die Hauptfigur Eva Friedel, eine einst sehr populäre Opernsängerin, die ihren Verlobten aus Eifersucht ermordet hatte, Mitglieder der Besatzung und bringt sie um, indem sie sie in eine Illusionswelt, bestehend aus eigenen Traumata und zusammengebastelten Begierden, lockt. Es ist, könnte man behaupten, eine zugespitzte Version der gegenwärtigen historischen Bestrebungen Japans, verstärkt nach der dreifachen Katastrophe vom 11. März 2011, den Begriff der »Superpower« erneut und vor allem als kulturelle Bewegung auf internationaler Ebene zu definieren. In einer durchaus japanischen Version des Kulturimperialismus bemüht sich Japan – bzw. die japanische Regierung – im Rahmen der so genannten *Cool Japan*-Bewegung, Elemente des japanischen Kulturgutes international zu verbreiten und zu implementieren (Iwabuchi 2004, 62). Bei der Auswahl dieser kulturellen Elemente handelt es sich bislang ausschließlich um Artefakte, die erst in der japanischen Moderne (nach 1868) unter westlichem Einfluss entstanden sind: Dazu zählen beispielsweise Anime (Zeichentrickfilme) und Manga (Comics), Kino-Filme und J-Pop (japanische Populärmusik), niedliche Mode und minimalistische Architektur sowie verwestlichte japanische Kochkunst wie Kartoffelsalat-Sushi oder Hello-Kitty-Pizza.

Der Grund der Auswahl dieser kulturellen Produkte besteht in der Tatsache, dass sie in der Wahrnehmung westlicher Konsumenten unterschwellig vertraut genug wirken, jedoch gleichzeitig fremd oder exotisch, und dadurch Neugierde und Konsumdrang auslösen. Und – wie sowohl die Komponistin Kanno Yôko als auch der Regisseur Ôtomo Katsuhiko mehrfach betonten – war *MAGNETIC ROSE* wie die gesamte Trilogie hauptsächlich an westliche Zuschauer gerichtet.

In ihrem pragmatischen Bestreben nach authentischer Kompositionsentfaltung pflegt Kanno Yôko einen ironischen Umgang mit kulturellen Artefakten, indem sie sich eine unverblünte Zurschaustellung von ideologischen Klischees und ästhetischen Stereotypen vornimmt, innerhalb einer spielerischen, ehrlichen Auseinandersetzung mit dem Selbst als Widerspiegelung des Anderen und als Umkehrung des Anderen, letztendlich als Transzendierung des Anderen (Grajdan 2011, 18). Dieses kompositorische Unterfangen bezieht sich auf eine kreative Wiederholung musikalischer Strukturen im Zeichen kultureller Differenz: nämlich ein modifizierendes Zitieren im kompositorischen Prozess, in dem Ironie als Basis dient und Ehrlichkeit als Überbau fungiert – in marxistischer Redeweise –, was schließlich zum wirtschaftlichen Erfolg kultureller Werke führt. Der Einsatz von ideologischen Klischees und ästhetischen Stereotypen wird zu einem grundsätzlichen Mittel im Vermarktungsvorgang, innerhalb eines schöpferischen Spiels mit vertrauten Strukturen bei gleichzeitiger Verwendung von befremdenden Mustern in ungewöhnlichen Zusammenhängen.

Insgesamt erhielt *MAGNETIC ROSE* sehr gute Fachkritiken und wurde von der Anime-Zeitschrift *Animage* unter den 100 besten Anime-Produktionen aller Zeiten als Nummer 68 eingestuft (Clements/McCarthy 2001, 345b).

Als realistisch inszenierte, aufwühlende und gespenstische Geschichte über Liebe, Verlust, Liebeskummer und Horror erscheint MAGNETIC ROSE sowohl in visueller als auch in auditiver Hinsicht als ein Meilenstein in der Geschichte der japanischen Animationskunst. Sie wurde von vorherigen Werken des Regisseurs Ôtomo Katsuhiro wie AKIRA und RÔJIN Z (1992) vorbereitet und eröffnet den Weg für dessen symphonisch gestaltete Werke wie STEAMBOY (2004). Was den Anime-Soundtrack angeht, fungiert MAGNETIC ROSE als eine wichtige Station nach einigen unwesentlichen Werken, zu denen Kanno Yôko den musikalischen Hintergrund komponierte, auf dem Weg zum unvergesslichen COWBOY BEBOP, dessen ebenfalls von Kanno Yôko komponierter Soundtrack unter Fans und Spezialisten bis heute als bester Anime-Soundtrack aller Zeiten gilt. In diesem Sinn überwindet der Anime-Soundtrack von MAGNETIC ROSE die orientalisierenden Herausforderungen in Puccinis Musik durch die ironische Verkehrung verfremdender Klänge und stellt eine Welt ehrlicher Kunstvisionen zur Schau, in der Fremdes und Eigenes nicht miteinander konkurrieren, sondern zärtlich ineinander verschmelzen.

2.2. Stilistischer Pragmatismus vs. nostalgischer Eklektizismus: COWBOY BEBOP (1998)

Nach MAGNETIC ROSE erschien die Anime-Fernsehserie COWBOY BEBOP (1998, Watanabe Shin'ichirô; geschrieben von Nobumoto Keiko und produziert von Studio Sunrise) als ein weiterer Schritt im Kontext dessen, was man als die effiziente politische »Verwaltung der Emotionen in der japanischen Popularkulturindustrie« bezeichnen könnte (Vgl. McGray 2002,

48).⁵ Dieser Anime-Produktion gelang es ebenfalls, die japanische wie internationale Öffentlichkeit durch unerwartete ideologisch-ästhetische Zusammenhänge und erstaunliche Erfolge an den Kinokassen tiefgründig zu erschüttern, und zwar auf zwei Ebenen: Auf thematischer Ebene verstörten die schockierende, unverblümete Zurschaustellung von Gewalt und Verzweiflung und deren visuelle Umsetzung; auf musikalischer Ebene war es die bunte stilistische Mischung, die Diskussionen auslöste. Der verantwortlichen Komponistin Kanno Yôko war es hier – in einer bislang ausschließlich von Männern dominierten Industrie – gelungen, durch eine sogenannte »gendered sincerity« die bestehenden Klischees und Standards in Frage zu stellen und neue emotionale wie künstlerische Standards zu erstellen und durchzusetzen.

Entlang der 26 Episoden (»sessions«) wird eine vollständige Handlung im Jahr 2071 präsentiert, die die Abenteuer und menschlichen Schicksale einer Gruppe von Kopfgeldjägern (»cowboys«) in ihrem Raumschiff (»Bebop«) darstellt. Der allgemeine Stil von COWBOY BEBOP orientiert sich an US-amerikanischer Musik und deren Gegenkultur; insbesondere sind dies die Beat- und Jazz-Bewegungen der 1940er–60er Jahre sowie die frühe Rock-Ära der 1950er–70er Jahre, kombiniert mit westlicher Country-Musik und arabisch anmutenden Klängen in einem bunten visuell-akustischen Universum – was zum lokalen wie internationalen Erfolg dieser Anime-Fernsehserie, sowohl kulturell als auch wirtschaftlich, beigetragen haben muss.

Während die visuelle Dimension von COWBOY BEBOP sowie die Gestaltung und Strukturierung seiner komplexen Figuren ein in sich äußerst spannendes

⁵ Zwei weitere Manga-Versionen wurden bei Kadokawa Shoten veröffentlicht (Clements/McCarthy 2001, 199).

und tief greifendes Thema darstellt, fokussiere ich in den folgenden Ausführungen auf den Soundtrack dieser Anime-Fernsehserie. Gleichzeitig mit der kritischen Betrachtung von Kanno Yôkos hybridisierenden Kompositionsstrategien setzt sich dieser Beitrag mit der von Fans wie Wissenschaftlern hervorgehobenen »gendered sincerity« in Kanno Yôkos Musik auseinander. Der »ehrliche Charakter« der Musik in COWBOY BEBOP wird im Fachdiskurs auf das Geschlecht der Komponistin zurückgeführt, die in der männlichen Anime-Welt und insbesondere im *Shônen*-Genre (dem COWBOY BEBOP angehört) hervorsticht, das Spannungsverhältnis zwischen Kommerziellem und Künstlerischem auflöst und den »junk culture«-Vorwurf selbstbewusst transzendiert. Dadurch werden Männlichkeit und Weiblichkeit gleichermaßen wie Popular- und Hochkultur auf den gemeinsamen Nenner einer konstruktiven Auffassung des Eigenen als ausgeglichenes, harmonisches, zärtliches Miteinander mit dem Anderen gebracht.

COWBOY BEBOP wurde von der Anime-Fernsehserie NEON GENESIS EVANGELION (*Shin-seiki Evangerion*, wörtlich: *Das Evangelium eines neuen Jahrhunderts*, 1995–1996, Regie: Annô Hideaki, Musik: Sagisu Shirô, produziert bei Gainax Studio) stark beeinflusst, die durch schockierende Gewalt- und Sexszenen die japanische wie internationale Zensur herausforderte. Darüber hinaus reproduziert COWBOY BEBOP auf außergewöhnlich sensible Weise die Atmosphäre konstanter Ängstlichkeit aus NEON GENESIS EVANGELION, die das Gefühl ständiger Unsicherheit in der japanischen Gesellschaft zu jener Zeit widerspiegelte: nämlich das Erwachen der Bevölkerung aus dem Glauben, Japan sei eine saubere, gewaltfreie Welt in einem perfekt funktionierenden System. Die Kopfgeldjäger in COWBOY BEBOP sind typische Vertreter einer verstörten

Welt: Spike Spiegel ist ein fauler, blasierter, auf dem Mars geborener, 27-jähriger Kopfgeldjäger, dessen Lebensphilosophie auf dem anscheinend alten Samurai-Ideal der Unmittelbarkeit beruht und der sich selbst als tot betrachtet, wobei ihm der Tod als Erwachen aus einem Traum erscheint. Jet Black ist ein fleißiger, 36-jähriger ehemaliger Polizist, der sich mit seiner Leidenschaft für Bonsai-Bäume, Kochkünste und Jazz-Musik – insbesondere Charlie Parker – selbst als eine Art Renaissance-Mensch betrachtet. Die 23-jährige Faye Valentine ist die Personifizierung der Untugend: Korrupt, kaltblütig, spielsüchtig und kleptomanisch, nutzt sie ihren außergewöhnlich starken Sex-Appeal zum Erwerb all dessen, was sie will. Hinter dieser Fassade versteckt sich allerdings ein verängstigtes Mädchen, das während eines Raumschiff-Unfalls in den Tiefkühlschlaf versetzt wurde und 54 Jahre später in einer unbekanntem, fremden Welt aufwachte – ohne Erinnerungen, ohne Vertrauen, ohne Freunde. Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV ist ein seltsames, häufig albernes, etwa 13-jähriges, auf der Erde geborenes Mädchen; mit ihrem aus einer Tomatenkiste selbst gebastelten Computer ist sie der beste Hacker aller Zeiten – aber trotz ihrer Zuneigung zum COWBOY BEBOP-Team verlässt sie es letztendlich für unbekannte Ziele, vermutlich auf der Suche nach einer sich entziehenden Vergangenheit. Ein ist ein Pembroke Welsh Corgi, ein außergewöhnlich intelligenter Daten-Hund, der das Telefon sowie das Internet benutzen und viele weitere Sachen tun kann, die normale Hunde üblicherweise nicht können dürften. Vicious Vicious ist ein Mann aus Spikes Vergangenheit: Die beiden waren Partner im Syndikat der Roten Drachen, aber sie verliebten sich in die gleiche Frau, Julia – eine schöne, irgendwie altmodisch-romantische Figur mit langen, blonden Haaren und einem roten Regenschirm –, und das führte zu ihrer ewigen Fehde; ehrgeizig und

skrupellos versucht Vicious Vicious mit allen Mitteln, seine Macht zu sichern.

Die Abenteuer und Sorgen des COWBOY BEBOP-Teams sind diejenigen alltäglicher Akteure, selbst wenn sie in einer Welt leben, in der das gesamte Universum in ein menschliches Habitat verwandelt wurde. Sie geben es nicht zu, nicht einmal sich selbst gegenüber, aber sie sehnen sich nach Liebe und Geborgenheit sowie nach klaren Verhältnissen vor dem Hintergrund einer häufig dunklen oder ungelösten Vergangenheit. Es ist die Suche nach dem tiefen Selbst einer Generation, die sich auf sich alleine gestellt fühlt, ohne befriedigende Orientierungstafeln und klare Wegweiser. Die alten Modelle verrosteten in intellektuellen Traktaten über Menschlichkeit, Vernunft und Fortschritt, während diejenigen, denen diese als Vorbilder dienen sollten, in Verwirrung und Einsamkeit sanken (Vgl. Bauman 1997, 124; Riesman 1950, 128).

Es ist eine Tatsache, dass das, was sich als ›flüssige‹ oder ›hybride‹ (Geschlechter-)Identität bezeichnen lässt, von Japan aus in den Rest der Welt hineinwirkt. In Japan entwickelt sich diese ›flüssige‹ Geschlechteridentität in die Richtung einer kulturell sanktionierten Androgynität, so dass, wenn alles ›flüssig‹ wird – das Geschlecht wie die Wahrnehmung und Akzeptanz des Geschlechts –, die Zentren der Begriffe und der Phänomene zerfallen und die Grenzen zwischen den Kategorien ineinander fließen (Bauman 2000, 58; Wittgenstein 1984, 223; Vgl. Eagleton 1990, 138). Auf diese Weise werden sogar die großen Helden der Moderne – wie die symbolischen Figuren in COWBOY BEBOP – charismatische Frankenstein-ähnliche Gestalten, zusammengesetzt aus westlichen Stereotypen, jedoch ohne den japanischen Geist als vereinigende Kraft. Dies erinnert wiederum an vergangene Wunden – wie die Niederlage

im Pazifikkrieg – und an deren ironische Wiederholung in Kunstprodukten, die sich bemühen, das Japanische noch tiefer zu verstecken, wie dies in COWBOY BEBOP der Fall ist: Während die Handlung die Schicksale der fünf Mitglieder des Raumschiffes Bebop auf ihrer Jagd nach Kopfgeldern entlang des gesamten Solarsystems mittels funktionstüchtiger Warp Gates beschreibt, dreht sich jede Episode um ein einzigartiges musikalisches Thema innerhalb des bemerkenswerten Soundtracks Kanno Yôkos, gespielt von der Band The Seatbelts. Die Titel mancher Episoden sind angelehnt an den Namen wichtiger Alben oder Lieder – beispielsweise *Sympathy for the Devil* (Session 6), *Bohemian Rhapsody* (Session 14), *My Funny Valentine* (Session 15) – oder spielen direkt auf ein Genre an – beispielsweise *Asteroid Blues* (Session 1), *Ballad of Fallen Angels* (Session 5), *Heavy Metal Queen* (Session 7), *Waltz for Venus* (Session 8), *Jupiter Jazz* (Sessions 12–13), *Black Dog Serenade* (Session 16), *Mushroom Samba* (Session 17), *Boogie Woogie Feng Shui* (Session 21), *The Real Folk Blues* (Sessions 25–26). Das Lied »Live in Baghdad« aus *Heavy Metal Queen* orientiert sich stark an westlichem Heavy Metal, wobei sein unsinniger englischer Text die befremdliche Atmosphäre in COWBOY BEBOP noch verstärkt.

ever eaten crabtree?
missing in the wanting!
any else comb tease?
missing in the wanting!

ever on a phone tree?
missing since the fourteenth.
Annie has cow cheese,
missing in the wanting.

On this, by this,
bend this, shin this.
I don't intend to be so bold,
B&B, if only I had money.

Chaka Khan, canine,
tell us, cold eel!
can you have an eye out?
tell us, oh dear!

E-X-U-P
E-X-U-P
E-X-U-P
E-X-U-P

Mehr als in vergleichbaren Anime-Fernsehserien für ein männliches Publikum – wie beispielsweise BLACK JACK (2004–2006, Tezuka Makoto; erschienen bei Tezuka Productions, 62 Episoden) oder DEATH NOTE (2006–2007, Araki Tetsurô; veröffentlicht bei Madhouse Studio, 37 Episoden) –, die in den darauf folgenden Jahren eine alternative Mischung aus westlichen Artefakten und japanischen Emotionen zur Schau stellen sollten, tendiert der Anime-Soundtrack von COWBOY BEBOP eher in die Richtung einer auf den ersten Blick willkürlichen Aufnahme westlicher ideologischer Prototypen in japanische ästhetische Strukturen (Vgl. Levi 2001, 43; Schilling 1997, 128). Während beispielsweise Black Jack und Light Kagami aus den oben genannten Anime-Fernsehserien zwei Gegenmodelle moderner Helden darstellen und dadurch die vollständige Verflüssigung der Identität durch die Hinterfragung des Weiblich-Männlich-Paradigmas im Rahmen sozialer Beziehungen verursachen, markiert COWBOY BEBOP einen wichtigen Schritt in diesem Prozess, wenngleich ohne eine klare Haltung. Die Verwirrung der Moderne vollzieht sich in den Soundtracks solcher Anime-Fernsehserien als die ›Rache‹ des Individualismus und schlägt aggressive Männlichkeit als charismatische Männlichkeit im Rahmen der spätmodernen Krise der Männlichkeit vor. Dementsprechend sollten BLACK JACK und DEATH NOTE als Anime-Werke eine neue Form der Androgynität durch die Mischung von harten westlichen Klängen und lyrischen

japanischen Texten vorstellen, während COWBOY BEBOP durch den Einsatz westlicher Klänge und den Gebrauch unsinniger englischer Texte eine Form von spätmoderner unentschlossener Männlichkeit (>indecisive maleness<) schafft, um in Reaktion auf die Krise der (Geschlechter-)Identität im Japan der späten 1990er Jahre eine neue Männlichkeit (>new male<) herauszubilden. Die später aufkommende Androgynität aus BLACK JACK und DEATH NOTE geht demzufolge weniger auf historische Prototypen zurück und setzt sich künstlerisch mit den ideologischen Paradigmen einer neuen Ära auseinander, in der ästhetische Herausforderungen und individuelle Kompromisse die unvermeidbare Regel geworden sind.

Das zynische Ende – die kalte Auflösung der Kopfgeldjägergruppe und der Tod der Hauptfiguren – erscheint als logische Folge einer kosmischen Abenteuer- und Liebesgeschichte zwischen einem ausdruckskräftigen Mann (Spike Spiegel) und dem verträumten Mädchen Julia, verfolgt von Spikes Erzfeind Vicious Vicious. In einer auffälligen Darstellung der Dunkelheit und der in Dämmerungs- und Nachtszenen aufgebauten Stimmungen sowie durch den Einsatz starker Licht- und Schatteneffekte werden individuelle Schicksale und Persönlichkeiten auf der Sinn- und Selbstsuche beleuchtet – dies wird klar in der dramatischen Szene, in der Spike Spiegel vor dem letzten Kampf mit Vicious Vicious langsam durch eine gotische Kirche geht, begleitet vom aufwühlenden Lied »Rain« (Text: Tim Jensen, Komposition Kanno Yôko, Gesang: Steve Conte): Die Mahnung, dass der Einzelne auch in totalitären Systemen und unter schwierigsten historischen Umständen moralische Entscheidungen treffen kann und muss, ist wohl die wichtigste Botschaft des Films.

I don't feel a thing
and I stopped remembering
the days are just like moments turned to hours

Mother used to say
if you want, you'll find a way
but mother never danced through fire shower

Walk in the rain, in the rain, in the rain
I walk in the rain, in the rain
is it right or is it wrong
and is it here that I belong

I don't hear a sound
silent faces in the ground
the quiet screams, but I refuse to listen

If there is a hell
I'm sure this is how it smells
wish this were a dream, but no, it isn't

Walk in the rain, in the rain, in the rain
I walk in the rain, in the rain
am I right or am I wrong
and is it here that I belong

Walk in the rain, in the rain, in the rain
I walk in the rain, in the rain
why do I feel so alone
for some reason I think of home

Die *Enfants terribles* des Anime, mit denen sich ein Großteil der japanischen und westlichen Zuschauer identifizieren, sind die Gegenseite eines verallgemeinerten, gesellschaftlichen *Ennui*. Das japanische *Mal de siècle* und die daraus entstandene Ernüchterung erscheinen als eine Umkehrung des Voltaire'schen Gedanken aus *Candide*, dass die beste Welt nur als Utopie existiert: Die Welt der Menschen ist zwar eine schlechte, imperfekte Welt, aber sie ist die einzige, die den Menschen zur Verfügung steht; deshalb sollte man versuchen, daraus das Beste zu machen bzw. sich damit abzufinden (Vgl. Lyotard 1993). Orwells Imperium trifft auf Huxleys

Welt – das Universum ist nicht dialektisch, dem Schönen und Sauberen werden nicht das Hässliche bzw. Schmutzige gegenübergestellt, sondern das Unmögliche, das Begehrte, das Ersehnte (Vgl. Giddens 1990, Meštrović 1997, Žižek 1998). Es handelt sich dabei um die besessene Suche nach dem Ursprung, nach der Verantwortlichkeit sowie nach der Referenz. Es ist der Versuch, die Phänomene bis in ihre unendlichen Ursachen auszuschöpfen. Veränderung bedeutet Mut und Vision, Kampf gegen die Trägheit der Phänomene und der Geschichte.

Mit dem Anwachsen seiner Verletzlichkeit im Laufe der Moderne – die Atomkriegsgefahr, unheilbare Epidemien, unlösbare Umweltkatastrophen – suchte sich der Mensch eine angstfreie Insel: Mehr noch als die offizielle Kultur fungiert die Populärkultur als rettende, wenn auch zerbrechliche Schutzhütte. Mehr noch als die westliche Populärkultur gestaltet sich das Anime – ontologisch konfus und axiologisch widersprüchlich, gleichzeitig global und lokal – als eine solche Schutzhütte: Selbst wenn die Figuren, Handlungen, Situationen, Gespräche, die sie beleben, eher un reale Schöpfungen der Imagination als das Wiedergeben realer Gegebenheiten des Lebens sind, so bleiben es doch die Träume, Gefühle und Sehnsüchte, die ihnen die Emotion der Wirklichkeit einflößen. Es sind eben diese welt- und wirklichkeitsschöpfenden Träume, Gefühle und Sehnsüchte, die das Außergewöhnliche des Anime herausbringen, die das Technisch-Formelle oder Inhaltliche beschatten. Es handelt sich dabei um jene kreative Naivität, die von Kant als existentielle Haltung, als der Aufstand des innersten Ehrlichkeitsdranges des Menschen gegen die anerzogene, kultivierte Praxis der Heuchlerei charakterisiert wurde (Vgl. Drazen 2003, Takahata 1996). Die Begeisterung japanischer sowie westlicher Fans gegenüber dem Anime spricht dafür. Der spielerische Charakter, die Sorge um Details und die bewusste Vernachlässigung der Perfektion, die narrative Dynamik, die

Vielschichtigkeit der Figuren, die unkonventionelle Temporalität, die Stilisierung der Form und vor allem die Echtheit und Ehrlichkeit der Ausdrucksweise verleihen dem Medium Anime Individualität und Kraft (Masaki A. 2002, Miyazaki H. 1996, 2002). Der warme Humor, der strahlende Optimismus und ehrliche Humanismus, der seine Lehren nicht aus Traktaten, sondern aus dem Alltag menschlicher Akteure extrahiert, das Spiel mit Ernstem, das künstlerische Auffangen des Aleatorischen und dessen Bearbeitung in allgemein gültigen Strukturen, die Frische der Geisteshaltung sowie das Unkonventionelle emotionaler Ausbrüche, die Verwandlung der Dornen der Existenz in aufblühende Rosen – daraus entstehen das Licht und die Magie des als ideologische Message der Moderne eingestuften Anime-Mediums.

3. Anstelle von Schlussfolgerungen: Die Macht der Ehrlichkeit

An der ideologisch-ästhetischen Kreuzung zwischen Orientalismus, Eklektizismus und Nostalgie trifft die sogenannte »gendered sincerity« von Kanno Yôko auf stilistischen Pragmatismus mit erstaunlichen marktrelevanten Ergebnissen. In der originellen Kunstform des Anime wehrt sich Japan nicht mehr gegen die ihm auferlegten Klischees und Widersprüche, sondern nimmt diese mit Selbstbewusstsein an und baut eine neue Identität auf, die spätmodernen Ansprüchen und Idealen entspricht. Diese Zusammenstellung von stilistischem Eklektizismus auf ästhetischer Ebene und pragmatischer Nostalgie auf ideologischer Ebene kombiniert Neo-Traditionalismus mit Gegen-Orientalismus und der berüchtigten Intellektualisierung der Populärkultur, wie dies später beispielsweise in der

elfteiligen Anime-Fernsehserie DIE ERZÄHLUNGEN DES PRINZEN GENJI: EINE JAHRTAUSENDCHRONIK (2009, *Genji Monogatari Sennenki*), produziert von Tezuka Productions unter der Führung des Kultregisseurs Dezaki Osamu, oder im Anime-Film DIE ERZÄHLUNG DER PRINZESSIN KAGUYA (2013, *Kaguya-hime no monogatari*), produziert vom Studio Ghibli unter der Führung des ebenfalls als Kultregisseur anerkannten Takahata Isao, wesentlich deutlicher erscheinen wird. Diese beiden Werke setzen die Reihe ähnlicher Anime-Produktionen im Nachkriegs-Japan fort, die mittels der allgemeinen Thematik aus Murasaki Shikibus Roman oder aus einer alten Legende eine ästhetisierende Vision der Wirklichkeit darstellen, gekoppelt mit nostalgisierenden Ideologien einer vergangenen Welt.

Diese mehrdeutige Instrumentalisierung popularkultureller Phänomene zwecks einer Renaissance des klassischen Japan-Bildes in Zeiten des allgegenwärtigen, fast symptomatischen Kulturimperialismus erinnert daran, dass das Anime Japan in der Welt vertritt – und somit die Welt der Zukunft mitgestaltet. Zwischen Asienphilie und Asienphobie – *Ajia he no hen'ai* bzw. *Ajia kyôfushô* (Kusanagi 2003, 23f.) – bestätigt Japan als *Otaku*-Mekka in seiner Mannigfaltigkeit die Tatsache, dass sich die Utopie der gegenseitigen Anerkennung aus der Illusion einer in sich stimmigen Geschichte und der Hoffnung auf eine widerspruchsfreie Gestaltung des modernen Individuums speist. Wie Hoffnung oder Freiheit ist Liebe ein Ideal und eine Ideologie in ihrer gleichzeitigen Abwesenheit und Unerreichbarkeit. Die Anime-Widersprüche konfrontieren den Zuschauer mit der Zersplitterung der Kultur und ihre Trennung vom Leben in der modernen Welt, mit dem Abgrund zwischen den Diskursen der Erkenntnis, der Ethik und der Politik, der, wie Habermas glaubt, durch die Künste und

die von ihnen vermittelte Erfahrung überwunden werden könnte (Vgl. Baudrillard 2001, Habermas 1981, Lyotard 1979). Gleichzeitig fungiert das Anime als Gegenkraft zu jetzigen Verflüssigungstendenzen identifikatorischer Mechanismen durch die solide Basis seiner Ideologie der Aufwertung des Lebens als das Wichtigste, was man besitzt. Hinter dem Verlangen und der Suche nach einer dialektisch totalisierenden und vereinheitlichenden Erfahrung Hegel'scher Prägung steht die Frage, ob es in der zeitgenössischen Welt überhaupt noch ein gemeinsames, homogenes Ziel der Geschichte und ein einziges, in sich stimmiges Subjekt geben kann. Die Anime-Welt stellt eine klare und ehrgeizige Konkretisierungsform der Illusion dar, dass ein ursprüngliches Subjekt und eine lineare Geschichte möglich sind, die beide ihre Wurzeln in einer mythischen Vergangenheit finden und ihre Früchte in einer ›reinen‹ Zukunft erfahren werden: »これこれが夢物語でなく、アニメによってジャパニズ・ドリームが狙える根拠なのである。« (Tada 2002, 62).⁶ Das Anime präsentiert das Konsolidierungsprojekt der Identität als dynamisches, flexibles Zusammenspiel mehrerer alternativer Identitäten sowie den Gegenvorschlag zu einem auf feste Ziele angewiesenen, identitäts(aus)bildenden Programm.

Die Macht des Anime besteht in ihrer konkreten Form und ihrem abstrakten Inhalt. Als die westlichen kulturellen und identifikatorischen Modelle in Folge der aufklärungsbedingten Rationalisierung ihre Überzeugungskraft verloren, versprach die Ferne die Ersatzlösung: Japan, China oder Korea verwandelten sich plötzlich in Quellen alternativer, befriedigender Lebensstrategien, die in der Diffusion orientalischer und asiatischer Kultur im Westen der letzten Jahre sichtbar werden – Oriental-Chic im Westen, Japan-Chic in Ostasien oder eben Asien-Chic in Japan (Aoyagi 2000, 315;

⁶ Dies ist der Beweis, dass es keine Illusion ist, sondern mit Anime auf das ›Japanese Dream‹ [den japanischen Traum] gezielt werden kann.

Tobin 1992, 17). Kulturell-politischer Orientalismus ist ein abstraktes Thema geworden, denn neo-asiatischer Stil bezieht sich auf individuelle kulturelle Identität und nicht auf Nationalverhältnisse, auf das Definieren, Erfinden und Modellieren eines neuen Menschen. Dieses Definieren, Erfinden und Modellieren verwenden zwar altmodische, wiederkehrende Elemente orientalistischen Diskurses, rekontextualisieren sie aber und beladen sie mit neuen Bedeutungsdimensionen: Begriffe und Syntagmen wie passiv, unverständlich, kindisch, vergänglich, Opferrolle, Mangel an Selbstwillen werden nach wie vor zur Definition orientalischer Figuren verwendet; sie werden allerdings jetzt als zentrale Attribute in ein neues, globales Verhaltens- und Denkmodell des westlichen ›coolen‹, mobilen und dynamischen Individuums eingebaut. Sie fungieren als eine Verbindung zwischen dem Flux verschwommener, neo-asiatischer Werte sowie neo-asiatischer Regierungsstile und dem verwirrenden Verlust an Individualismus und Selbstdetermination im Westen (Vgl. Izawa 2000, 149f). Dies wurde von einem westlichen Anime-Fan im Gespräch Mitte Juni 2007 folgendermaßen zusammengefasst:

Western fans take pleasure in anime [productions] precisely because they do not feel responsible for participating in the culture which creates it. Although [Western] anime fans realize how similar their stories are to American stories, they eagerly watch an anime movie because it comes from ›far away‹. Watching anime gives Americans a chance to reflect on their own culture, but it also lets them deny that they are doing so. That anime is Japanese in origin tells us that [Westerners'] feelings about their own culture are deeply bound up with [Westerners'] evolving relationship to Japan.

Das Ende des *Ancien Régime* (der Hirohito-Ära) im Jahr 1989 in Japan bedeutete dementsprechend eine neue Auseinandersetzung mit dem Selbst und dem Anderen im Kontext des neu entfalteten Techno-Orientalismus und kulturellen Imperialismus als Sehnsucht nach der heilen Welt der 1960er Jahre, die stabile Werte der soliden Modernität sowie Trajektorien und Ziele aufzeigte (Vgl. Morley/Robins 1995). Westliche Fans erkennen das Anime als Widerstand gegenüber dem Eigenen, das mit Wut und Ignoranz verneint wird, während japanische Fans durch das Anime die japanische Seele *yamato damashii* rekonstruieren.

Like a bow too tautly strung, the Japanese islands stretch athwart the northeast of Asia. They are steep with mountains, thick with forests and thin of soil divided by swift-running rivers and covered by a fretting of overworked fields. They are not the kind of land that produces philosophers or individualists. This is a turbulent country with taut dynamic people – excessively kind and excessively cruel, makers of delicate poetry and revolting wars, born as artists, living as bondsmen, dying as gods. Switzerland and Belgium are in the true sense of the word countries. Britain is a tradition, Russia is a mood. America is a way of life. Japan is a spirit, insular and protesting. [...] It is not quietly stubborn like the Chinese spirit, which even beneath its layer of communism is ever the repository of a culture. The Japanese is oddly young. He is childlike in his refusal to admit defeat. He is childlike also in his plastic ability to assimilate new ideas and adjust them to sudden changes in his situation. [...] In their last battles [of the Second World War respectively Pacific War], the Japanese fought with a concentrated fury which the rest of the world had either forgotten or never experienced. (Gibney 1953, 3)

Das Anime als *Junk-Kultur* zeigt, dass Moral ein rein soziales Konzept ist, keine transzendente Vision des Universums. Denn, selbst wenn Loyalität und Mut eine Anime-Figur als Held definieren, werden sie sie nicht retten

können. Die ernüchternde Botschaft aller Animes ist, dass der Welt einfach egal ist, was mit den einzelnen Individuen passiert. In dieser Hinsicht gibt das Anime ein wesentlich ehrlicheres Bild über Japan ab, als verkomplizierte, verkünstelte Zen-Philosophie oder Nô-Symbolik (Bornoff 2002, 48; Drazen 2003, 78). Wichtige Anime-Autoren wie Takahata Isao, Miyazaki Hayao, Ôtomo Katsuhiro, Oshii Mamoru, Annô Hideaki, Watanabe Shin'ichirô, Shinkai Makoto, Kon Satoshi, die das Anime stilistisch im Laufe seiner Geschichte grundsätzlich gestalteten, nahmen intensiv Elemente der Alltagskultur auf (wie die neue, dynamische Mädchenfigur in der Hauptrolle), gleichzeitig bezogen sie allerdings eigene ästhetische und ideologische Ansprüche mit ein, so dass das Anime-Phänomen als soziokulturelles Produkt jenseits marktwirtschaftlich-politischer Zwänge weitergeführt wird.

Die intensive Spannung zwischen Komposition und Technik, Realismus und Fantasie, Konformismus und Revolutionarismus, Handlung und Charakterzeichnung findet sich im spätmodernen Anime durchgehend wieder. Der individuelle Mensch erhebt sich über seine Funktion innerhalb des kollektivistischen Systems, denn das Anime steht als ambivalentes Symbol für ein neues Japan, das tief in einer ruhmreichen Vergangenheit verwurzelt ist: Einerseits ist das neue Japan eine imaginierte Gemeinschaft, die aus ausgewählten Artefakten westlicher materieller Kultur besteht, und eine Nation, deren innere Widerstandskraft die Annäherungsversuche des Westens überwinden würde; andererseits konstituiert sich das neue Japan als Depot und Erbe antiker asiatischer Kulturtraditionen und trägt die Verantwortung, Asien und das Asiatische im Zeitalter globalisierender, kultureller Korruption zu bewahren (Robertson 1998, 289; Vgl. Oshii 2004). Die Verflüssigung solcher Konzepte wie Selbst, Fremde, Moderne oder Identität steht im direkten Zusammenhang mit der Zerstreung solider

Geschichts- und Gesellschaftsstrukturen, die in Zeiten politischen Engagements und wirtschaftlichen Antriebs als Basis dienten. Nicht zufällig setzt das Anime die ästhetische Ideologie des Farbholzschnittes *ukiyo-e* fort: Wie die vormodernen Bilder der vergänglichen Welt versuchen auch die Anime-Produktionen, das Menschliche in seiner Flüchtigkeit festzuhalten, dem verflüssigten Selbst eine augenblickliche Solidität zu verleihen, die Unsicherheit der Zukunft durch die versteinerte Vergangenheit und konkrete Gegenwart aufzugreifen (Vgl. Satô 1992, Tada 2002). Es ist vielleicht der Goethe'sche Aufruf »Verbleibe doch, du bist so schön!«, der mit einer durchaus japanischen Bestrebung gekoppelt wird, das Heute zu überspringen: eine zu schnell modernisierte Welt, die von der Vormoderne durch eine zu kurz ausgefallene Moderne direkt in die Postmoderne hinüber gesprungen ist.

Manchmal blicken die Anime-Figuren hinter ihren animierten Alltag in den Alltag ihrer Zuschauer wie in eine umgekehrte Reise diesseits des Spiegels und entdecken dort Hoffnung und Unterstützung, Vertrauen und Mut. Der Glaube an Selbst bzw. an die eigenen Träume, die Liebe zu den Anderen bzw. die Liebe der Anderen sowie der freudige Blick in die Zukunft können selbst aus einem schmerzhaften, langweiligen, ziellosen Leben eine Explosion aus Licht und Erfüllung hervorbringen. Andersherum begleiten die Anime-Zuschauer die Anime-Figuren durch ihre Kämpfe, Siege und Niederlagen, ihre wörtlich nicht aufzufassenden Emotionen und Erlebnisse – und dann wieder sanft zurück in die Wirklichkeit (Levi 1997, 78).

Dabei werden sie mit der wichtigen Botschaft ausgestattet, an Selbst, Liebe und die Zukunft mit Mut und Ausdauer zu glauben und trotz allem in deren Namen zu kämpfen. Natürlich vergessen die Anime-Zuschauer – Japaner oder Westler – zu häufig diese Botschaft, denn eher scheint das Vergessen

als die Erinnerung die Basis menschlicher Entwicklung zu sein. Somit übernimmt das Anime die Funktion, das Lebendige der Erinnerung über die Bequemlichkeit des Vergessens zu erheben. Tezuka Hiroshi, der jüngere Bruder Tezuka Osamus,⁷ drückte dies in einem Gespräch folgendermaßen aus:

Das Gute des Menschen, sein Wertvolles, dessen Unsterbliches – daran glaubte mein Bruder. Ich kann über Anime oder über meinen Bruder als Anime- oder Manga-Künstler nichts aussagen; aber ich glaube, ich täusche mich nicht, wenn ich behaupte, dass er an die Kontinuität des Lebens durch Liebe und Verzeihen glaubte und für die Erfüllung menschlicher Ideale kämpfte. Das war vielleicht sein Verhängnis.

Ist das Anime nur Medium und keine Message? Die meisten Außenseiter werden nie weit genug die Sprach- und Kulturbarrieren überwinden, um Japan aus dem Blickwinkel eines durchschnittlichen Japaners zu sehen. Darin besteht vielleicht Japans Potential inmitten der Globalisierung: Es gibt ein Japan für Japaner und es gibt ein Japan für den Rest der Welt. Diese zwei Japan-Versionen überlappen sich teilweise in der Jugend- oder Popularkultur und grenzen sich teilweise, wie im Fall von Sumô-Ringen, Vorstadtvierteln oder Variety-Shows, von außen definitiv ab (Vgl. Ruh 2006, 42). Zwischen der Plastizität und Dauerhaftigkeit japanischer Kultur entspringt die Fähigkeit, fremde Einflüsse trotz eines festen, intakten kulturellen Kerns zu absorbieren und anzupassen. Auf die damalige Frage Singers – »Warum konnte diese begabte und aktive Nation so wenig produzieren, was von anderen Ländern in einem allen fremden Einflüssen

⁷ Tezuka Osamu (1928–1989) war der wichtigste Manga- und Anime-Autor der Nachkriegszeit, der auf entscheidende Weise die Ideologie und Ästhetik der visuellen japanischen Popularkultur prägte.

offenen Zeitalter als akzeptabel befunden wurde?« (Singer 1991, 25) – antwortet Japan heute mit dem so genannten *National-Cool* als Alternative zur *Soft Power* (Vgl. Clammer 2000, Nye 2004, Yamanouchi/Sakai 2003): kulturelle Macht als Folge wirtschaftlichen Wachstums, die sich wiederum in die Ursache wirtschaftlichen Wachstums in Zeiten der Flaute verwandelt. Selbst wenn es stimmt, dass eben Japans Insularität es davon abhielt, seine erhebliche, wirtschaftliche *Soft Power* voll auszunutzen, verunsichern wiederholte Globalisierungswellen sowie ökonomische Rezessionen und politische Wirren Japan in seinen fundamentalen Werten und unterminieren traditionelle Ideale – von Geschäftsführungskultur bis Familienleben. Japans Geschichte auffallender Wiederauferstehungen suggeriert jedoch eher eine Wiedergeburt denn den Niedergang als Ergebnis heutiger Identitätskrisen – nicht zuletzt auf Grund ihrer immensen Reserven an potentieller *Soft Power*. Eines Tages wird sich doch beweisen, dass das Medium eigentlich die Message war.

Literatur

- Azuma, Hiroki (2001) *Dōbutsuka suru posutomodan: Otaku kara mita Nihon-shakai* [Die animalisierende Postmoderne: Die japanische Gesellschaft, betrachtet aus der Perspektive des Otaku]. Tokyo: Kōdansha.
- Aoyagi, Hiroshi (2000) Pop Idols and the Asian Identity. In: *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. Hrsg. v. Timothy Craig. Armonk/New York: M. E. Sharpe, S. 309–326.
- Baudrillard, Jean (2001) *Das System der Dinge – Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen*, übersetzt von Joseph Garzuly. Frankfurt am Main/New York: Campus Verlag.
- Bauman, Zygmunt (1997) *Postmodernity and Its Discontents*. Cambridge: Polity Press.
- Bauman, Zygmunt (2000) *Liquid Modernity*. Cambridge/Oxford: Polity Press.

- Bornoff, Nicholas (2002) Sex and Consumerism: The Japanese State of the Arts. In: *Consuming Bodies: Sex and Contemporary Japanese Art*. Hrsg. v. Fran Lloyd. London: Reaktion Press, S. 41–68.
- Clammer, John (2000) Received Dreams – Consumer Capitalism, Social Process and the Management of the Emotions in Contemporary Japan. In: *Globalization and Social Change in Contemporary Japan*. Hrsg. v. J. S. Eades, Tom Gill und Harumi Befu. Melbourne: Trans Pacific Press, S. 203–223.
- Clements, Jonathan & McCarthy, Helen (2006) *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Drazen, Patrick (2003) *Anime Explosion: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Eagleton, Terry (1990) *The Ideology of the Aesthetic*. Oxford/Cambridge: Basil Blackwell Publishers.
- Gibney, Frank B. (1953) *Five Gentlemen of Japan: The Portrait of a Nation's Character*. New York: Farrar, Straus & Young.
- Giddens, Anthony (1990) *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Grajdian, Maria (2008) *Das japanische Anime: Versuch einer wissenschaftlichen Annäherung*. Sibiu: Lucian Blaga University Press.
- Grajdian, Maria (2011) Kiyoku, tadashiku, utsukushiku: Takarazuka Revue and the project of identity (re-)solidification. In: *Contemporary Japan* 23/1, S. 5–25.
- Habermas, Jürgen (1981) *Theorie des kommunikativen Handelns: 1. Handlungsrationalität und gesellschaftliche Rationalisierung; 2. Zur Kritik der funktionalistischen Vernunft*. Frankfurt-am-Main: Suhrkamp.
- Iwabuchi, Koichi (2004) How ›Japanese‹ is Pokémon? In: *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Hrsg. v. Joseph J. Tobin. Durham/London: Duke University Press, S. 53–79.
- Izawa, Eri (2000) The Romantic, Passionate Japanese in Anime: A Look at the Hidden Japanese Soul. In: *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. Hrsg. v. Timothy Craig. Armonk/New York: M. E. Sharpe, S. 138–153.
- Kusanagi, Satoshi (2003) *Amerika de Nihon no anime ha, dô mirarete kita ka?* [Wie wurde in Amerika das japanische Anime betrachtet?] Tôkyô: Tokuma Shoten.
- Levi, Antonia (1997) *Samurai from Outer Space – Understanding Japanese Animation*. Chicago/La Salle (Illinois): Open Court.

- Levi, Antonia (2001) *New Myths for the Millennium*. In: *Animation in Asia and the Pacific*. Hrsg. v. John A. Lent. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press, S. 33–50.
- Lyotard, Jean-François (1979) *La condition postmoderne – Rapport sur le savoir*. Paris: Éditions de Minuit.
- Lyotard, Jean-François (1993) *Moralités postmodernes*. Paris: Galilée.
- Masaki, Akira (2002) *Obake to mori no shûkyôgaku: »Tonari no Totoro« to issho ni manabô* [Die Religionwissenschaft des Gespenstes und Waldes: Lernen wir zusammen mit »Mein Nachbar, Totoro«!] Tôkyô: Shunjûsha.
- Mathews, Gordon (2000) *Global Culture/Individual Identity – Searching for home in the cultural supermarket*. London/New York: Routledge.
- McClain, James L. (2002) *Japan: A Modern History*. New York: W.W.Norton.
- McGray, Douglas (2002) Japan's gross national cool. In: *Foreign Policy*, May/June 2002, S. 44–54.
- Meštronić, Stjepan G. (1997) *Postemotional Society*. London: Sage Publications.
- Miyazaki, Hayao (1996) *Shuppatsu-ten, 1979–1996* [Ausgangspunkte, 1979–1996]. Tôkyô: Tokuma Shoten/Studio Ghibli.
- Miyazaki, Hayao (2002) *Kaze no kaeru basho: Naushika kara Chihiro made no kiseki* [Der Ort, an den der Wind zurückkehrt: Der Weg von Nausicäa bis Chihiro]. Tôkyô: Rocking On.
- Monnet, Livia (2006) »Such is the Contrivance of the Cinematograph: Dur(anim)ation, Modernity and Edo Culture in Tabaimo's Animated Installations. In: *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. Hrsg. v. Steven T. Brown. Hampshire (UK): Palgrave Macmillan, S. 189–225.
- Morley, David / Robins, Kevin (1995) *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*. London/New York: Routledge.
- Napier, Susan J. (2005) *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave.
- Nye, Joseph S. (2004) *Soft Power: The Means to Succeed in World Politics*. New York: Public Affairs.
- Oshii, Mamoru (2004) *Subete no eiga ha anime ni naru* [Sämtliche Filme verwandeln sich in Animes]. Tôkyô: Tokuma Shoten.
- Richie, Donald (2001) *A Hundred Years of Japanese Film – A Concise History with a Selective Guide to Videos and DVDs*. Tôkyô/New York/London: Kôdansha International.

- Riesman, David (1950) *The lonely crowd*. New Haven: Yale University Press.
- Robertson, Jennifer Ellen (1998) The Politics and Pursuit of Leisure in Wartime Japan. In: *The Culture of Japan as Seen through Its Leisure*. Hrsg. v. Sepp Linhart und Sabine Frühstück. Albany: State University of New York Press, S. 285–301.
- Ruh, Brian (2006) The Robots from Takkun's Head: Cyborg Adolescence in FLCL. In: *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. Hrsg. v. Steven T. Brown. Hampshire (UK): Palgrave Macmillan, S. 139–157.
- Satō, Kenji (1992) *Gojira to yamato to bokura no minshushugi* [Godzilla, Yamato and our democracy]. Tôkyô: Bungeishunjū.
- Schilling, Mark (1997) *The Encyclopedia of Japanese Popular Culture*. New York/Tôkyô: Weatherhill.
- Singer, Kurt (1991) *Schwert, Spiegel und Edelstein – Strukturen des japanischen Lebens*, übersetzt von Wolfgang Wilhelm. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Stevens, Carolyn (2007) *Japanese Popular Music: Culture, authenticity and power*. London/New York: Routledge.
- Sugimoto, Yoshio (1997) *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge/New York/Melbourne: Cambridge University Press.
- Tada, Makoto (2002) *Kore ga anime bijinesu da* [This is the anime business]. Tôkyô: Kôsaidô.
- Takahata, Isao (1996) Erosu no hibana [Eine Explosion des Eros]. In: *Hen Shuppatsu-ten 1979–1996* [Ausgangspunkte 1979–1996]. Hrsg. v. Miyazaki Hayao. Tôkyô: Tokuma Shoten, S. 571–580.
- Takahata, Isao (1999) *Jûniseiki no animêshon: Kokuhô emakimono ni miru eigateki, animeteki naru mono* [Zeichentrickfilme des 12. Jahrhunderts: Film- und Anime-mäßige Sachen, die man in den als Nationalschatz betrachteten Bilderrollen sieht]. Tôkyô: Tokuma Shoten/Studio Ghibli.
- Tobin, Joseph J. (1992) Domesticating the West. In: *Re-Made in Japan – Everyday Life and Consumer Taste in a Changing Society*. Hrsg. v. Joseph J. Tobin. New Haven/London: Yale University Press, S. 1–41.
- Tobin, Joseph J. (2004) Introduction. In: *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Hrsg. v. Joseph J. Tobin. Durham/London: Duke University Press, S. 3–11.
- Yamaguchi, Yasuo (2004) *Nihon no anime-zenshi: sekai o seishita nihon-anime no kiseki* [The whole history of Japanese animation: The wonder of the Japanese animation encompassing the world at large] Tôkyô: Ten-Books-Shuppansha.

- Yamaguchi, Katsunori / Watanabe, Yasushi (1997) *Nihon animeshon eigashi* [Die Geschichte der japanischen Animationskunst-Filme]. Ôsaka: Yûbunsha.
- Yamaguchi, Yasushi/ Sakai, Naoki (2003) *Sôryoku sentaisei kara gurôbarizêshon he* [Vom System des totalen Kriegs zur Globalisierung]. Tôkyô: Heibonsha.
- Wittgenstein, Ludwig (1984) *Werkausgabe Band 1 (Philosophische Untersuchungen; Tractatus logico-philosophicus)*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft.
- Žižek, Slavoj (1998⁷) *The Sublime Object of Ideology*. London/New York: Verso.

Empfohlene Zitierweise

Grajdian, Maria: Fragmentäre Identitäten. Kanno Yôko, Orientalismus und eklektische Nostalgien in Anime-Soundtracks. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 12 (2016), S. 432–468, DOI: <https://doi.org/10.59056/kbzf.2016.12.p432-468>.

Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung (ISSN 1866-4768)

Die Inhalte dieses Werks werden unter der Lizenz CC BY 4.0 Creative Commons Namensnennung 4.0 zur Verfügung gestellt. Hiervon ausgenommen ist das Bildmaterial, das abweichenden, in den Bildlegenden spezifizierten Bestimmungen unterliegt.