Die japanische Pop-Revolution

Das Institut Modernes Japan an der Heinrich-Heine-Universität hat ein neues Buch herausgebracht. Es befasst sich mit der japanischen Pop-Kultur, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, Tabus anzusprechen.

VON CHRISTIN NÜNEMANN

Sie wollte schon immer ein Prinz sein. Nein, keine Prinzessin wie alle anderen Mädchen, sondern ein Prinz. Edelmütig und stark. So ist es für die 14-jährige Tenjo Utena, die Hauptfigur eines japanischen Mangas, auch selbstverständlich, hilflose Mädchen zu beschützen – auch wenn sie dafür mehrere Duelle gegen die Mitglieder des Schülerrats auf sich nehmen muss.

Aus Mustern ausbrechen, die Geschlechterrollen revolutionieren –

Die Themen: neue Armut, häusliche Gewalt und Arbeitslosigkeit

darum dreht sich die Mangaserie „Shojo kakumei Utena" (Das revolutionäre Mädchen Utena) – und trifft damit den Nerv der japanischen Gesellschaft, analysiert und hinterfragt sie. Immer häufiger übernimmt die Popkultur der asiatischen Insel diese Aufgabe. Fernsehserien, Filme, Manga, Anime (Zeichentrickfilme) und Computerspiele greifen neue Tendenzen der japanischen Gesellschaft auf, die in der Realität noch schwierige Themen sind – etwa die neue Armut, häusliche Gewalt, Arbeitslosigkeit oder multikulturelle Identitäten – und bieten Lösungsansätze an.

Diesem Thema haben die Professorin Michiko Mae und Elisabeth Scherer vom Institut für Modernes Japan an der Heinrich-Heine-Universität nun als Herausgeberinnen ein Buch gewidmet: „Japan Pop Revolution" stellt die Aufsätze einiger Studenten vor, die untersucht haben, wie die japanische Popkultur mit gesellschaftlichen Trends umgeht. Das Buch ist der Auftakt zur neuen Reihe „Junge Japanforschung Düsseldorf", mit der das Institut Arbeiten von Studenten und Nachwuchswissenschaftlern eine Plattform bieten will.

Michiko **Mae** und Elisabeth **Scherer,** die Herausgeberinnen des Buches, sowie zwei der Autoren: Adam **Jambor** und Katharina **Hülsmann** (von links)
FOTO: HEINRICH-HEINE-UNIVERSITÄT

„Die japanische Popkultur wird auch in der westlichen Welt immer beliebter", sagt Michiko Mae, Lehrstuhlinhaberin Modernes Japan, „sie ist zu einer echten Alternative zur amerikanischen Popkultur geworden." Denn besser als etwa die Welt von Disney spiegelten die Figuren der Manga und Anime die Gesellschaft wider. „Es gibt kein Schwarz und Weiß, kein Gut und Böse, sondern sehr komplexe Charaktere. So wie in der Realität", sagt Mae. Keine Figur ist also von Natur aus nur böse wie etwa die Rote Königin in dem Disney-Film „Alice im Wunderland". „Wenn eine Figur in der japanischen Popkultur hauptsächlich ihre böse Seite nach außen kehrt, dann ist das für den Zuschauer oder Leser psychologisch nachvollziehbar", sagt Mae.

Grundsätzlich seien die japanischen Manga und Anime stark differenziert für unterschiedliche Zielgruppen und böten Orientierung für die Identitätsbildung an. „Durch die realitätsnahe Darstellung der Popkultur finden sich die Leser und Zuschauer in einem Manga oder Anime wieder, setzen sich auf diese Weise mit ihren Problemen auseinander und bekommen dann sogar einen Lösungsansatz präsentiert", sagt Mae.

Das nächste Buch der Reihe ist bereits in Arbeit. Es soll sich mit transkulturellen Phänomenen befassen, also wie westliche und japanische Kultur einander bedingen und beeinflussen, sagt Mae.

So wird darin unter anderem ein Aufsatz von Sebastian Boehnert zu lesen sein, der sich mit moderner japanischer Mystery-Literatur beschäftigt. „Die japanischen Autoren haben viel aus den Werken von Steven King übernommen, gleichzeitig bedienen sich aber auch die Amerikaner bei der Literatur Japans", erklärt der 27-Jährige, der Japanologie im dritten Master-Semester studiert. Kultur könne also nicht mehr ohne internationale Verbindungen gedacht werden.

Tenjo Utena hat übrigens ihre prinzessinnenhafte Mitschülerin Anthy Himemiya befreit. Die trägt nun auch eine Jungenuniform – und will Prinz werden. Edelmütig und stark.

INFO

Die Autoren

Neun Studenten haben an dem Buch „Japan Pop Revolution" mitgewirkt: Melissa **Sohlich** (Revolution der Geschlechterrollen), Katharina **Hülsmann** (Das hikikomori-Phänomen), Timo **Thelen** (Heimat und Japaneseness), Marvin **Udzik** (Gender im japanischen Videospiel), Bastian **Nonnenberg** (Armut), Fauve **Görlach** (Häusliche Gewalt), Alexander **Fegler** (Multikulturelle Identität), Adam **Jambor** (Differenzen in der japanischen Popkultur), Daniel **Steinhäuser** (Häusliche Gewalt).