

Jaqueline Berndt
Hand in Hand

**Kouno Fumiyos Mangaserie *Kono sekai no katasumi ni*
(*In This Corner of the World*) im Vergleich zur Anime-
Adaptation durch Katabuchi Sunao**

Abstract: Die Charakterisierung von Manga und Anime als superflach tendiert dazu, die materiale Dimension ihrer Gemachtheit zu übersehen. Während Gemachtheit im Sinne von Stilisierung, Hypermedialität und parodischer Intertextualität zunehmend Aufmerksamkeit findet, sind die Beharrlichkeit des Handwerks, die Rolle der Handzeichnung und die Vorliebe für ein analoges Erscheinungsbild bislang kaum hinsichtlich ihrer medienästhetischen Konsequenzen diskutiert worden. Am Beispiel von *In This Corner of the World* wird in diesem Beitrag verfolgt, wie sich die Handlung der Geschichte und die Darstellung der Hand mit dem comicspezifischen Einsatz von freihändiger Zeichnung, papiernem Seitenraum und seriellem Publikationsformat verschränken. Die pragmatische Ausrichtung auf greifbare Nähe zwischen Vergangenheit und Gegenwart sowie Figuren und Leser_innen ist dabei vordergründiger als die Aufforderung, die Konstituenten des Mediums Comic zu reflektieren.

Einleitung

Manga und Anime werden gern als *superflat* charakterisiert. Dieses Schlagwort geht auf den Künstler Murakami Takashi¹ zurück, der Ende der 1990er Jahre damit drei Merkmale der ästhetischen Kultur Japans aufzuwerten versuchte: flache

Prof. Dr. Jaqueline Berndt, Universität Stockholm, Department of Asian, Middle Eastern and Turkish Studies, Roslagsvägen 101, Kräftriket 4 B, 104 05 Stockholm, E-Mail: jberndt@su.se

¹ Japanische Personennamen erscheinen hier mit Ausnahme des Literaturverzeichnisses in der japanischen Reihenfolge, d.h. Familienname vor Vorname ohne Trennung durch ein Komma. Die Transkription japanischer Wörter folgt dem auf dem Englischen beruhenden Hepburn-System (https://en.wikipedia.org/wiki/Romanization_of_Japanese; letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).

 Open Access. © 2018 Jaqueline Berndt, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.
<https://doi.org/10.1515/9783110538724-004>

Hierarchien (oder Gleichartigkeit), oberflächliches Denken (oder sinnlich-affektive Leistungen) und flächige Bildkompositionen (oder 2D) (vgl. Berndt 2005). Bezog Murakami den ersten Aspekt auf die damals noch weit geteilte Annahme einer Mittelstandsgesellschaft in Japan, also die angebliche Abwesenheit von Klassenunterschieden, so treten Modularität und Konventionalität im bildlichen wie narrativen Sinn in den Vordergrund, wenn es heute um die Identität von Anime und Manga geht (vgl. Suan 2017). Außergewöhnlich individuelle Erzählungen scheinen sich beim japanischen Comic vornehmlich in der Vergangenheit zu finden (etwa dem *gekiga*),² beim Zeichentrick in künstlerischen Kurzfilmen, die selten unter dem Namen *Anime* zirkulieren.

Das Reservoir an Modulen, das mittlerweile als globales Erkennungsmerkmal mangaesker Comics und anime-esker Zeichentrickfilme gilt, bezeichnet man im Gefolge des Kritikers Azuma Hiroki gern als Datenbank (vgl. Azuma 2009; Kacsuk 2016); gemeint ist das fankulturell geteilte Archiv, welches sich seit den 1970er Jahren herausbildete und mit dem Internet schließlich vergegenständlichte. Aus einer Datenbank von Versatzstücken zu schöpfen anstatt auf individuelle Innovation zu zielen, ist zu allererst ein produktionsseitiges Erfordernis gewesen: Es hat Arbeitsteiligkeit sowie das Einsparen von Zeit und Kosten erlaubt. Rezeptionsseitig haben wiedererkennbare Elemente und zur Gleichartigkeit stilisierte Figuren als Immersions- und Projektionsflächen gedient sowie als Ansatzpunkt für fankulturelle Kreationen und um diese herum gebildete Gemeinschaften. Nicht in der kritischen Beobachtung und tiefgründigen Bedeutung und auch nicht in der Reflexion von Gemachtheit liegt das ästhetische Potenzial von ‚superflachen‘ Anime und Manga, sondern in der mehr oder weniger unmittelbaren, affektiven Verbindung, die sie vermitteln. Wenn Gemachtheit bei den regulären Nutzer_innen von Manga und Anime Beachtung findet, dann vor allem als Parodie, als intertextuelle Vernetzung verschiedener medien- und genrespezifischer Elemente, weniger als moderne künstlerische Selbstreflexivität, die zu tieferen Einsichten in das Medium und die Welt führen mag, indem sie das Vertraute aufstört und ästhetisch-narrative Transparenz unterläuft. Im Unterschied zu diesem zweiten Aspekt ist es vor allem der dritte, die Flächigkeit der Bilder betreffende, welcher oft als konstitutiv für die Ästhetik von Anime, und in geringerem

² *Gekiga* (wortwörtlich ‚dramatische Bilder‘) verbreitete sich im Japan der 1960er Jahre als Bezeichnung für grafische Erzählungen, die sich an eine nichtkindliche, vor allem männliche Leserschaft richten. Heute verstehen viele Comics-Aficionados außerhalb Japans *gekiga* in Bezug auf Zeichner wie Tatsumi Yoshihiro und Tsuge Yoshiharu als sozialkritischen und/oder literarischen Comic, der auf mangaesken Humor, Niedlichkeit und Parodien verzichtet und sich der Kulturindustrie verweigert, wohingegen Manga-Fans *gekiga* auf einen (veralteten) Stil reduzieren.

Maße Manga, verstanden wird. So stellt Alistair D. Swale als einer von vielen fest: „The overwhelming majority of Japanese-based productions maintain an attachment to 2D or hand-drawn character design within a backdrop and texturing that is aided by 3D design and digital imaging“ (2015, 39). Insbesondere TV-Anime-Serien (die Swale zugunsten der in sich geschlossenen Kinofilmwerke vernachlässigt) nehmen nach wie vor mehrheitlich ihren Ausgang vom Zeichnen auf Papier: Im Jahre 2016 sollen nur 3% aller TV-Anime ausschließlich digital generiert worden sein und nur maximal ein Fünftel in einer Kombination von Handzeichnung und 3D CGI (vgl. kVIN 2017). Die Filmwissenschaftlerin Mitsuyo Wada-Marciano erklärt die japanische Zurückhaltung gegenüber CGI mit Medienformaten: „The industry’s high affinity with television and OVA (original video animation) has configured the characteristics of anime primarily as 2-D, or a style evoking cel (celluloid) animation“ (2012, 75).

Die Verschränkung von 2D (heute oft mit der Handzeichnung gleichgesetzt) und 3D (heute hauptsächlich als CGI verstanden) war bereits vor dem Zeitalter der Digitalisierung charakteristisch für Anime (vgl. Fujitsu 2016a) und hat sich – von TV-Serien bis hin zu Studio-Ghibli-Filmen – als eine stilistische Konvention etabliert, die man selbst noch mit digitalen Mitteln zu erhalten sucht, nicht zuletzt der Distinktion von US-amerikanischen Produktionen wegen.³ Doch so sehr man am Anime die Kombination von analoger (oder analog erscheinender) Zeichnung und CGI auch schätzt, die ästhetischen Effekte, die sich aus der materialen Dimension solcher Gemachtheit ergeben, werden kaum angesprochen.⁴ Normalerweise gerät im Namen des ‚Superflachen‘ ins Zentrum, was eine bestimmte Erzählung darstellt und welche ideologische Orientierung sich damit verbindet, nicht jedoch die Gemachtheit (*craftedness*) als Teil der Bedeutung von Geschichten, als Verschränkung von Bedeutungsinhalt, ästhetischen Qualitäten und Techniken (vgl. Brushwood Rose/Low 2014, 30–31).

So versteht beispielsweise die Japanologin Deborah Shamooin (2015) den Wechsel der Materialität in *PUELLA MAGI MADOKA MAGICA* (ab 2011) – von der dominierenden *cel-look animation* des Studio SHAFT zu den in Stopmotion animierten Papiercollagen des Gekidan Inu Curry – ausschließlich als Darstellung zweier in-tradiegetischer Domänen: derjenigen der Mädchen und derjenigen der ihnen feindlich gesonnenen (erwachsenen) Hexen. Und genau dieser Fokus verleitet sie zu einer Bewertung der Serie als ‚superflach‘ im negativen Sinne: Anders als in

³ Zur späten Durchsetzung der Digitalisierung im Anime vgl. Russo 2017.

⁴ Symptomatisch: https://de.wikipedia.org/wiki/Puella_Magi_Madoka_Magica (letzter Zugriff: 1. Dezember 2017). Hier wird nicht einmal das Trickfilmstudio Gekidan Inu Curry erwähnt, das mit Papiercollagen arbeitet.

der Anime-Serie NEON GENESIS EVANGELION (1995) – „[which] radically challenged the otaku audience to detach from their fantasies and go out into the real world“ –, bleibe MADOKA MAGICA im Raum der Fan-Erwartungen, gehe nicht hinaus über „the superflat, database-driven aspect of anime“ (Shamoon 2015, 105). Dem lässt sich aus zwei verschiedenen Perspektiven widersprechen. So hat Forrest Greenwood in Bezug auf textbasierte Adventure Games bzw. Visual Novels demonstriert, in welchem Maße die Anime-Serie PUELLA MAGI MADOKA MAGICA die „remediation of game time“ (2015, 202) in ihrer narrativen Struktur praktiziert und eben damit die Erwartungen an den einen richtigen Pfad zur Lösung des zentralen Problems – der Wiederbelebung Madokas – unterläuft. Aber eine Orientierung auf vertraute ‚Datenbankelemente‘ wird auch dadurch irritiert, dass die Hexen in ihrem Erscheinungsbild nicht nur von der anime-typischen Charakterontologie abweichen, sondern erst gar nicht als konturierte Figuren mit einem eigenen Gesicht und einer eigenen Stimme auftreten: Sie sind bedrohliche Umgebungen, die den Mädchen als zerstreute Rosen und Schmetterlinge oder als scharfkantige Schattenrissgebilde entgegentreten. Zeichnet sich Anime ohnehin durch „hypermediacy“ (Greenwood 2015, 203) bzw. eine hochgradige Vermitteltheit, mithin Gemachtheit, aus, so wird diese hier durch die unterschiedliche Materialität der Mädchen (*cel-look* CGI) und der Hexen (Buntpapier u.a.) noch gesteigert. Schon die Verschränkung zweier verschiedener Formen von Animation in ein und derselben Szene ist unkonventionell, denn Anime zeigt tendenziell eine „consistency of style within scenes but not always between them“ (Warren-Crow 2014, 141).

Anime von Spielfilmlänge können nicht so weit gehen wie TV-Serien. Welche Erweiterungen möglich sind, zeigt IN THIS CORNER OF THE WORLD (KONO SEKAI NO KATASUMI NI).⁵ Diese Adaption des gleichnamigen Manga von Kouno Fumiyo⁶ (2007–2009 serialisiert in *Manga Action*) wurde von der renommierten Filmzeitschrift *Kinema Jumbo* zum besten japanischen Film des Jahres 2016 gekürt. Sie hatte sich in der Gunst von Publikum und Kritik nicht nur gegen Realfilme durchgesetzt, sondern auch gegen die beiden anderen erfolgreichen Animationsfilme,

5 Für die erste deutschsprachige Aufführung – auf dem Tricky Women Festival in Wien, März 2017 – wurde der Titel mit IN MEINEM WINKEL DER ERDE übersetzt. Da dieser die Bedeutung sowohl des japanischen als auch des englischen Titels knapp verfehlt (indem er die soziale Welt des Krieges durch Erde ersetzt und die Unsicherheit der Protagonistin hinsichtlich ihrer Zugehörigkeit durch Gewissheit), verwende ich hier den englischen, von der japanischen Seite autorisierten Titel.

6 Die korrekte Transkription ist Kōno, aber durch die englischen Übersetzungen hat sich Kouno eingebürgert. Sie wurde 1968 in Hiroshima geboren und lebte dort, bis sie mit Anfang Zwanzig nach Tokyo zog. Seit 1995 publiziert sie als professionelle (kommerzielle) Mangaautorin.

die 2016 herausgekommen waren: *YOUR NAME.* (*KIMI NO NA WA.*) sowie *SILENT VOICE* (*KOE NO KATACHI*). Nach *MEIN NACHBAR TOTORO* (*TONARI NO TOTORO*) ist damit zum zweiten Mal ein Zeichentrickfilm geehrt worden, und wie bei Miyazakis Werken handelt es sich um einen, der zusammenbringt, was im Diskurs tendenziell streng geteilt bleibt: *Anime* und *Animation*. Miyazaki ist bekannt für seine Ablehnung der Bezeichnung *Anime* zugunsten von *Animation* (oder *manga eiga* [Mangafilm]), zielt er doch – neben der erkennbaren individuellen Autor_innenschaft – auf Geschichten, die über geopolitische wie subkulturelle Grenzen hinweg kommunikabel sind, also ohne Vorkenntnisse bestimmter Codes funktionieren. *Anime* beruht demgegenüber auf Konventionen, oder ‚Datenbankreferenzen‘, die wiederholt und variiert werden und gerade dadurch, dass sie fankulturelles Gemeingut sind, andere Gestaltungs- und Gebrauchsweisen eröffnen als in sich geschlossene Erzählungen, nämlich hochgradig kontextuelle und partizipative.

Den Filmen Miyazakis und Katabuchis ist Vieles gemeinsam.⁷ Neben dem Einsatz von *full* wie *limited animation*,⁸ der Vorliebe für unetablierte *voice actors* und dem Verzicht auf *chibi*,⁹ fällt aus dem Blickwinkel von Gemachtheit vor allem die Privilegierung der Handzeichnung auf. Zumindest Miyazakis bisherige Arbeiten haben zu Interpretationen geführt wie: „the resistance to the dispossession of experience by the machine is expressed in his work by the decision to design each shot by hand before feeding it into the computer“ (Lucken 2016, 192). Auch Katabuchis *IN THIS CORNER OF THE WORLD* bestand zunächst zu 80% aus Zeichnungen von Hand auf Papier (vgl. Fujitsu 2016b, 83). Im Unterschied zu Miyazaki adaptiert Katabuchi allerdings einen Manga, und ebendieser Vorlage sowie der Treue zu ihr verdankt sich ein Ausstellen von Gemachtheit, wie man es bislang in Animationsfilmen von Spielfilmlänge kaum gesehen hat. Dieses tritt insbesondere im Nebeneinander von industriell geformter *cel animation* und experimenteller *cine-calligraphie* zutage.

Im Folgenden soll aber nicht der Animationsfilm, sondern der Manga im Zentrum stehen, denn seine Geschichte vom Arbeiten und Zeichnen mit der Hand, die sich wiederum in verschiedenen Formen der Handgemachtheit materialisiert, bildet den Ausgangspunkt für Katabuchis Film. Der Beitrag zeigt, wie

⁷ Bekanntermaßen hat Katabuchi (geb. 1960) in verschiedener Weise für Miyazaki und sein Studio gearbeitet.

⁸ Katabuchi hat z.B. darauf verwiesen, dass der Eindruck flüssiger Bewegung sich nicht allein Intervallen bzw. der Anzahl der pro Filmsekunde verwendeten Bilder verdankt (vgl. Hosoma 2017, 118–119).

⁹ *Chibi* („Zwerg“, „Winzling“) bezeichnet im Manga-Anime-Kontext die geschrumpfte, oft bis zur Unkenntlichkeit deformierte Version einer Figur, die Affekte verbildlicht.

die Darstellung der Hand mit dem comicspezifischen Einsatz von freihändiger Zeichnung und papiernem Seitenraum in einer Weise verschränkt wird, die materielle Nähe und ästhetisch-sinnliche Multiperspektivität evoziert und eben damit über vereinseitigend kritische Lesarten im Zeichen des ‚Superflachen‘ hinausführt. Anstatt also über das Motiv der Hand die beiden Medien als ebenbürtig miteinander zu vergleichen, dient der Animationsfilm hier vielmehr als Kontrastiv, um die Besonderheiten von Kounos Manga als Comic auszuleuchten.

Handlung

Kouno Fumiyo's grafische Erzählung erstreckt sich über 430 Seiten und besteht in der japanischen Buchausgabe aus drei Bänden (vgl. Kouno 2008a, 2008b, 2009).¹⁰ Deren Struktur folgt der ursprünglichen Magazinserie: auf drei prologartige unnummerierte Kapitel folgen insgesamt 44 nummerierte sowie ein Schlusskapitel, und jedes bildet eine mehr oder weniger in sich geschlossene kurze Episode, die mit einer Pointe endet.¹¹ Für den Animationsfilm von 129 Minuten Länge wurde ein Entwicklungsstrang entworfen, der zum Teil andere Akzente setzt. Was als Gemeinsamkeit der beiden Versionen bleibt, lässt sich wie folgt zusammenfassen.

In This Corner of the World erzählt von Suzu, einer genügsamen jungen Frau, die im Delta von Hiroshima aufwächst, wo ihre Familie essbaren Seetang gewinnt – ca. 3 Kilometer entfernt vom späteren Epizentrum der Atombombe. Die eigentliche Handlung setzt im Februar 1944 ein, als die 19-jährige Suzu anlässlich ihrer arrangierten Ehe in die etwa 20 Kilometer entfernte Nachbarstadt Kure zieht. Zunächst ist sie vor allem Haushaltshilfe: Sie kocht, schrubbt und pflegt die kranke Schwiegermutter, während die Männer auf der Arbeit sind, ihr Mann Shūsaku als Sachbearbeiter am Militärgerichtshof und ihr Schwiegervater als Ingenieur auf der Werft des damals größten Marinestützpunkts Japans. Fremd „in dieser Ecke der Welt“ und ständig bekrittelt durch ihre Schwägerin Keiko, bleibt Suzu nur eine Zuflucht: das Zeichnen. Schon als kleines Mädchen kompensierte sie die Herrschaftsuche ihres älteren Bruders dadurch, dass sie ihn in ihren Comicstrips zum Teufel machte. Als Schwiegertochter in Kure hilft ihr das Zeichnen, sich die neue Umgebung zu erschließen und gleichzeitig die Realität des Krieges vom

¹⁰ Die englische Übersetzungsausgabe bei Seven Seas (November 2017) besteht aus einem einzigen Band.

¹¹ Meistens nur acht Seiten lang, gelegentlich aber auch 12, 14 oder 16. Das 45. Kapitel ist nicht nummeriert, sondern mit „Schlusskapitel“ betitelt.

Leibe zu halten: die Lebensmittelknappheit, die Pflichtaktivitäten im Nachbarschaftsverein und die Einberufung der jungen Männer. Ihr Bruder fällt im Krieg; ihr Schulfreund Mizuhara bittet sie während eines letzten Besuchs, seiner lachend zu gedenken. Vom Frühjahr 1945 an erlebt Kure massive amerikanische Luftangriffe. Durch eine verzögert zündende Bombe verliert Suzu im Juni sowohl ihre Nichte Harumi als auch die rechte Hand, mit der sie die Kleine hielt. Ende Juli wird Kure fast vollständig zerstört, Anfang August die Atombombe über Hiroshima abgeworfen. Erst Wochen später erfährt Suzu vom Tod ihrer Eltern und der Strahlenkrankheit ihrer jüngeren Schwester. Schlussendlich nehmen Suzu und Shūsaku eine Hiroshima-Waise mit zu sich, in ihre „Ecke der Welt“.

Die Anime-Adaption von 2016 hat vor allem zwei Lesarten Vorschub geleistet: zum einen als Kriegsfilm, zum anderen als „a period drama about female forbearance“ (Collin 2017, o.S.). Während in amerikanischen Kritiken eine angemessene Auseinandersetzung mit der japanischen Kriegsverantwortung vermisst wurde,¹² äußerte die Mangazeichnerin in einem Gespräch mit ihrem Kollegen Nishijima Daisuke, dass sie Hiroshima aus einer anderen als der in Japan naturalisierten Perspektive zeigen wollte: „Irgendetwas in mir sträubte sich dagegen, Atombombengeschichten zu betrachten oder zu zeichnen. Ich kann mich nicht damit anfreunden, dass man das Wort ‚Atombombe‘ so schnell mit ‚Frieden‘ zusammenbringt. Als ob die Bombe uns Frieden gebracht habe!¹³ [...] Ich hatte auch das Gefühl, es reiche nicht aus, immer nur anhand der Atombombe vom Krieg zu erzählen, und deshalb entschloss ich mich, die Bombenschäden an einem anderen Ort [als Hiroshima] zu schildern“ (Kouno/Daisuke 2016, 39–40; Übersetzung aus dem Japanischen JB).

Doch weder im Manga noch im Animationsfilm ist der Krieg die treibende narrative Kraft, auch wenn der Film den Männerfiguren mehr Raum gibt und über deren Arbeitsstellen das soziale Spektrum der Geschichte erweitert. Im Zentrum stehen die Frauen, vor allem Suzu und – als deren Gegenbild – Keiko, die einst ein *modern girl*¹⁴ mit eigenem Arbeitseinkommen war und aus Liebe geheiratet

12 Schilling (2016) hält den Film für stark idealisierend, gegenüber dem tatsächlichen Grauen und der Kriegsverantwortung auf verharmlosende Distanz gehend. In ähnlicher Weise haben japanische Historiker_innen den Diskurs feminisierender Selbstviktimsierung Japans in Kounos Manga wiederentdeckt und beanstandet (vgl. zu Kounos Manga Takeuchi 2016; zur Erinnerungskultur ohne Mangabezug Yoneyama 1999; sowie Okuda 2011).

13 In dieser Hinsicht unterscheidet sich Kounos Manga grundlegend von *Barfuß durch Hiroshima*, Band 1 (vgl. Berndt 2013, 70).

14 Japanischer Anglizismus der Vorkriegszeit – Kurzform *moga* –, der am urbanen westlichen Lebensstil orientierte, unverheiratete, eigenständige junge Frauen bezeichnete, vergleichbar den amerikanischen *flappers*.

hat, nach der Verwitwung aber ihren Sohn den Schwiegereltern überlassen muss und zudem auch noch ihr Haus in Kures Innenstadt an den Brandschutz verliert. Den dritten historischen Frauentyp verkörpert die Kurtisane Rin, mit der Suzu sich anfreundet, als sie sich einmal in der Stadt verirrt, und die im Juli 1945 zusammen mit dem Rotlichtviertel von Kure im Feuersturm untergeht. Der Film marginalisiert Rin und verschweigt die voreheliche Beziehung, die Suzus Mann Shūsaku zu ihr hatte. Diese Auslassung macht es u.a. möglich, ihn außerhalb Japans als Geschichte einer wachsenden Liebe zu bewerben. Eine solche Lesart kann aber kaum den Zuspruch erklären, den der Film im Inland bei Männern mittleren Alters gefunden hat. Regisseur Katabuchi Sunao erklärte in einem Interview, dass er und sein Team sich auf keine der drei normalerweise in Frage kommenden Zielgruppen ausrichten wollten: Anime-Fans (wie sie von den Serien produzierenden Fernsehsendern angepeilt werden), Cineasten (die Ausnahmeerscheinungen wie den Ghibli-Film *DIE LEGENDE DER PRINZESSIN KAGUYA* [KAGUYAHIME NO MONOGATARI] privilegieren) oder das Familienpublikum (welches vor allem Miyazaki-Hayao-Filme sieht) (vgl. Fujitsu 2016c, 93). Vielmehr für gelegentliche Kinobesucher_innen gedacht, hat der Animationsfilm in Japan dank Twitter und anderer sozialer Netzwerke eine Popularität erlangt, die mit nur 63 dezentral gelegenen Aufführungsstätten landesweit zu Beginn niemand für möglich gehalten hätte. Damit weckte der Animationsfilm Aufmerksamkeit für die Manga-vorlage in einem Maße, wie es die gleichnamige Fernsehfilmadaption von 2011 nicht vermochte.

Hand

Den Manga wie den Animationsfilm kann man auch als Geschichte einer zeichnenden Hand lesen.¹⁵ Im Manga legt das allein schon die Vielzahl jener Panels nahe, die ausschließlich eine Hand vor leerem Grund zeigen. Zum ersten Mal geschieht das in der dritten Prologepisode, die von Suzus Schulzeit handelt. Im letzten kleinen Panel auf der linken Seite unten (der japanischen Leserichtung gemäß kurz vor dem Umblättern) erscheint eine Hand, die einen Bleistiftstummel hält (siehe Abb. 1). 18 Seiten weiter wird das Panel wiederholt, nur dass sich nun Esstäbchen anstelle des Stifts nach links neigen (siehe Abb. 2).

¹⁵ Hosoma (2017, 160) zufolge erzählt der Animationsfilm im Unterschied zum Manga konsequent aus der Perspektive der rechten Hand und nicht Suzus.



Abb. 1: Die rechte Hand Suzus zu Grundschulzeiten (Kouno 2008a, 37 [linke Hälfte der Doppelseite]).



Abb. 2: Suzus rechte Hand bei einem Gespräch mit der Großmutter und der Schwester darüber, dass sich an der Halteweise der Stäbchen erkennen lässt, ob man zum Heiraten weit weg zieht (Kouno 2008a, 55 [linke Hälfte der Doppelseite]).

Sehr viel später, auf der letzten Seite des 32. Kapitels, explodiert die Zeitbombe (vgl. Kouno 2009, 36), und kurz darauf wird klar, dass Suzu nicht nur ihre Nichte, sondern auch ihre Zeichenhand dabei verloren hat. Von hier an beginnt die Hand ein Eigenleben zu führen, zunächst als Vorstellungsbild: Auf ein Panel mit dem verbundenen Armstumpf folgt eines mit der vollständigen Hand, und diese skizziert ein Kleeblatt, welches zu einem Paradiesgarten anwächst, in dessen Mitte Harumi spielt (siehe Abb. 3).

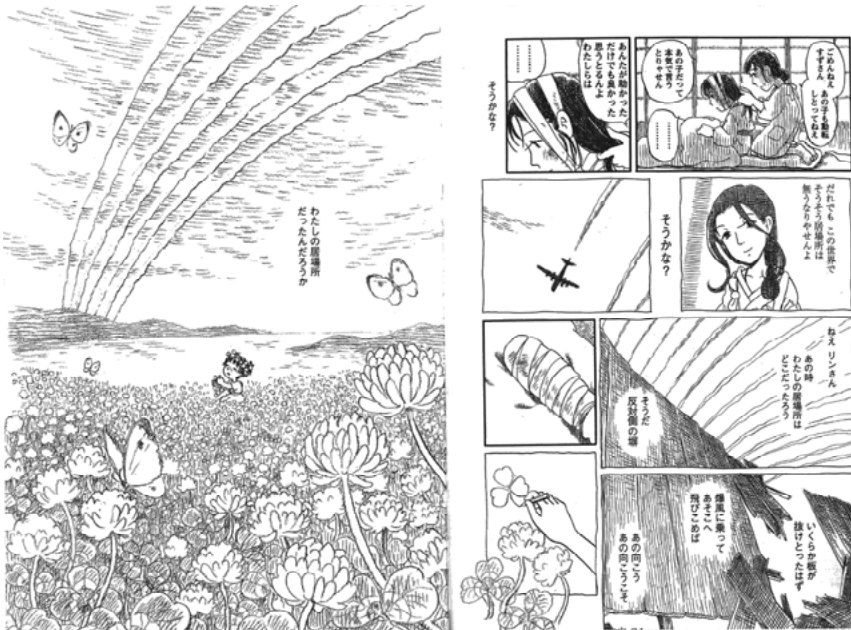


Abb. 3: Die Wiederkehr der verlorenen rechten Hand (Kouno 2009, 42–43).

Im 39. Kapitel senkt sich die Hand von oben herab und streicht Suzu tröstend über den Kopf, als diese nach der Radioansprache des Kaisers am 15. August 1945 von einem Weinkrampf geschüttelt in ihrem Gemüsebeet kniet (vgl. Kouno 2009, 96). Ganz am Ende des Manga erlangt die Hand sogar eine eigene Stimme. Einen Stift haltend, eröffnet sie zunächst bildlich das letzte Kapitel (siehe Abb. 4), und nachdem sie in Form eines Briefes, bestehend aus Panels und handschriftlichen Monologzeilen, zu Suzu gesprochen hat, erscheint sie noch einmal im Bild, platziert im freien Raum und diesmal einen Pinsel haltend, mit dem sie die verbleibende Seitenfläche einfärbt und vom manga-üblichen Schwarzweiß abhebt.



最終回
しあはせの手紙
(21年1月)



突然失礼致します

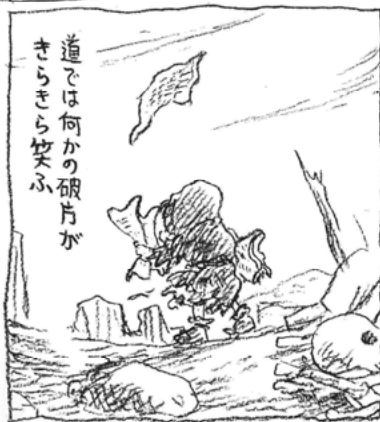


Abb. 4: Der Beginn des mit „Glücksbrief (Januar 1946)“ überschriebenen Schlusskapitels. Glücks- oder auch Unglücksbrief nannte man im damaligen Japan eigentlich Kettenbriefe (Kouno 2009, 141 [linke Seite]).

Die Hand ist in Kounos Manga aber weit mehr als ein Motiv, das daraufhin gelesen werden will, was es repräsentiert. Vor aller Symbolik hat sie eine pragmatische Funktion. So wie es sonst im Manga die Gesichter der Figuren in ‚Großaufnahme‘ sind, die die Lesenden in die Geschichte hineinziehen, so führt hier die Hand in eine andere Welt. Das zeigt sich schon in der dritten der vorangestellten Episoden: Mizuhara schenkt Suzu einen Bleistift und bittet sie dann, eine Schulaufgabe an seiner Statt zu erledigen, nämlich ein Bild des Meeres zu malen, in dem sein Bruder vor kurzem ertrunken ist (siehe Abb. 5). Während dies auf der rechten Hälfte der Doppelseite über sieben, mit dem Lineal umrandete Panels erzählt wird, erscheinen auf der linken Hälfte nur zwei handgezeichnete und nahezu leere Rechtecke, die unten links jeweils leicht schattiert sind. Das obere enthält eine Sprechblase ohne Dorn mit Suzus Worten; auf dem unteren zieht ihre Hand, von weiteren Sprechblasen flankiert, einen Pinselstrich nach rechts. Der dazugehörige Unterarm aber ist Teil des Rahmens, der sich an dieser Stelle von außen in das Panel hineinwölbt. Im Unterschied zum Anime wird durch die Einrahmung die Hand zum Eintrittspunkt in eine leere Fläche, die sowohl das Zeichenpapier der Protagonistin als auch die Mangaseite in der Hand der Leserin ist.

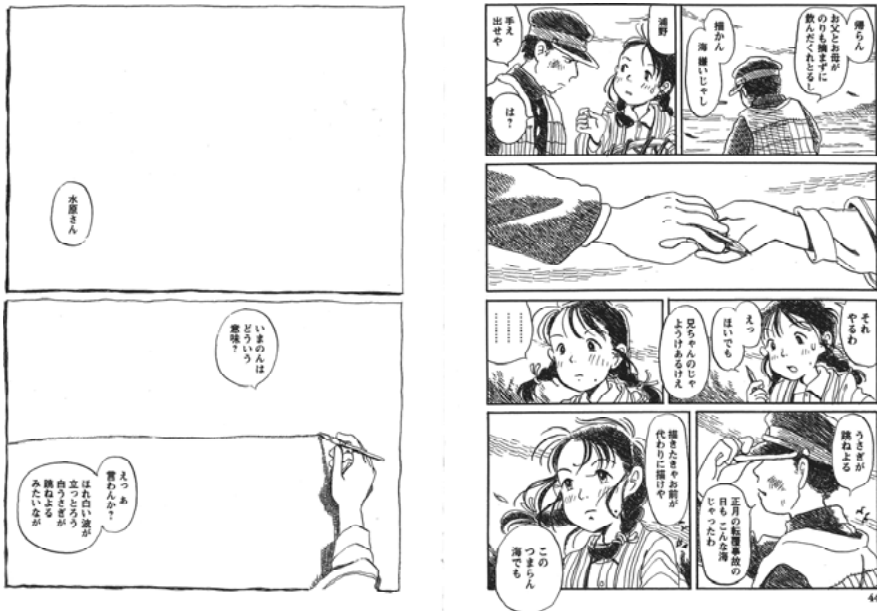


Abb. 5: Suzu zeichnet für ihren Schulfreund Mizuhara (Kouno 2008a, 44–45).

Michael Taussig versteht das Zeichnen als Mittel des Anthropologen, einem Gegenstand nahezukommen: „A line drawn is important not for what it records so much as what it leads you on to see“ (2009, 271). Dabei lässt er sich von John Bergers Beschreibung des Zeichnens leiten, der bemerkte: „Each confirmation or denial brings you closer to the object, until finally you are, as it were, inside it: the contours you have drawn no longer marking the edge of what you have seen, but the edge of what you have become“ (Berger 2007, 3). Während Berger aber die Zeichnung vor allem als autobiografische Notiz versteht, stellt Kounos Manga – und der Animationsfilm mit ihm – den persönlichen Akt des Zeichnens in den Dienst der Teilhabe: zwischen den Figuren, zwischen der Zeichnerin und ihrer Protagonistin und darüber hinaus den Leser_innen. *In This Corner of the World* wird so zu einer Geschichte des Hand-in-Hand-Gehens.

Die Beständigkeit des auf Papier gedruckten Comics im digitalen Zeitalter erklärt Katalin Orbán u.a. mit der spezifischen Materialität des Mediums als „print text experienced as permanently integrated with its material base“ (Orbán 2014, 171), und im Rekurs auf Alois Riegls haptische Visualität als nahgesichtige Anschauung beobachtet sie: „the sense of materiality is thus established primarily through a tactile relationship, in which hand–book contact and haptic visuality mutually inform each other“ (Orbán 2014, 173). Kounos Manga lenkt in der hier besprochenen Sequenz die Aufmerksamkeit auf das Papier als dargestelltes und zugleich haptisch erfahrbares Material, was auf der folgenden Doppelseite noch dadurch verstärkt wird, dass sich das gezeichnete Papier an den Rändern hebt. Der Manga schiebt also die Perspektiven von Hauptfigur und Leser_in übereinander und hebt historische Distanz auf, indem er die Vergangenheit nicht einfach nur betrachten, sondern regelrecht berühren lässt (vgl. Takeuchi 2016).

Mit der Herstellung einer solchen Nähe hatte die Zeichnerin bereits in der sechsseitigen und durchgehend kolorierten Kurzgeschichte „Eine unzeitgemäße Frau“ („Furui onna“, 2006) experimentiert: Auch hier steht eine junge Frau, die sich der patriarchalischen Tradition scheinbar lautlos unterordnet, im Zentrum, und auch hier ist sie eine Hobbyzeichnerin, nur dass sie diesmal die blanke Rückseite von ausgedienten Handzetteln verwendet. Als handle es sich um ebensolches Material, ist die Grundfläche des Manga mit blassen Mustern spiegelverkehrt bedruckt, was allerdings beim ersten Lesen nicht unbedingt ins Auge fällt (siehe Abb. 6).

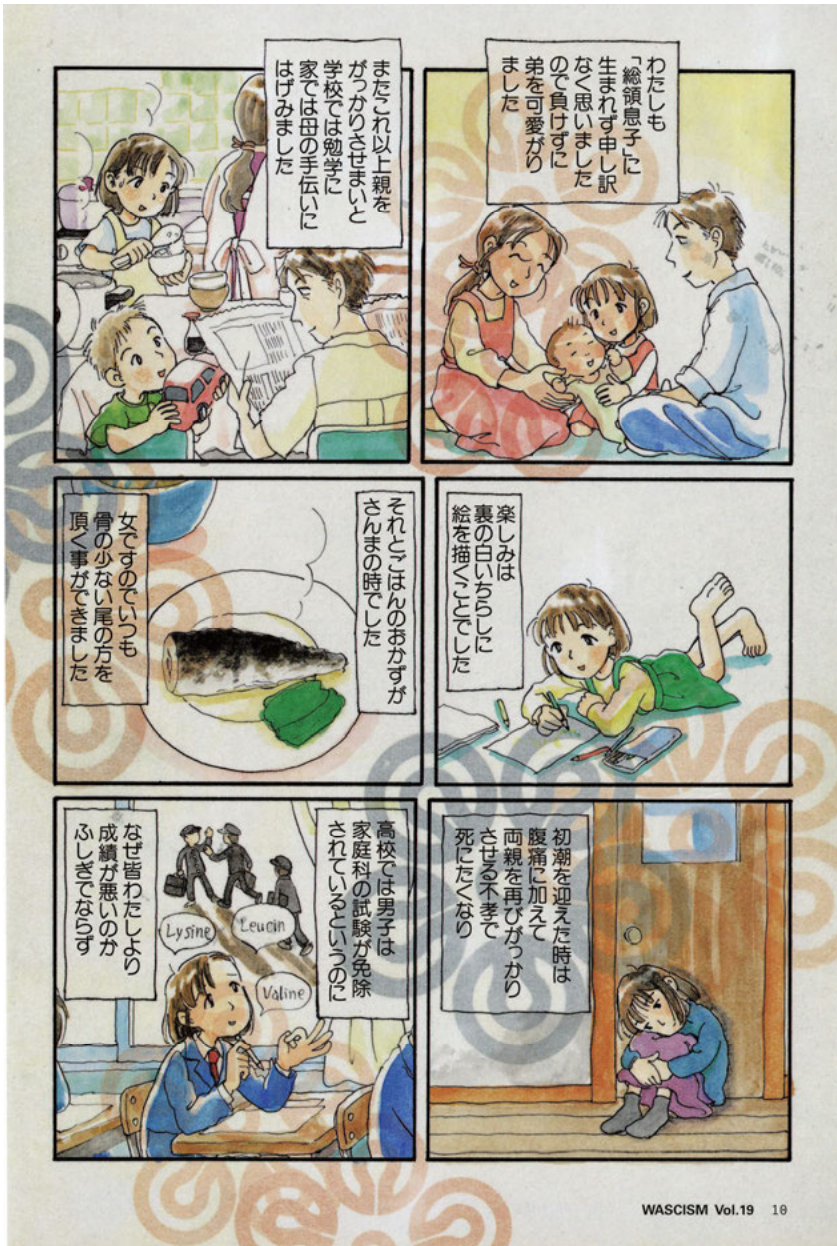


Abb. 6: Die Protagonistin muss als Mädchen im Haushalt helfen und sich beim Essen mit einem Fischschwanz begnügen; das Zeichnen ist ihr einziges Vergnügen (Kouno 2006, 10 [rechte Hälfte der Doppelseite]).

Der monochrome Manga *In This Corner of the World* setzt demgegenüber auf die Linie, etwa wenn eine von Suzus Hand gezogene die Bucht von Kure mit ihren Schlachtschiffen und deren Abbildung im Skizzenbuch zusammenbringt (vgl. Kouno 2008b, 6; Kapitel 12). Der Animationsfilm behält zwar die schon im Manga diskontinuierlichen Konturen der Figurengesichter bei sowie die Striche auf Wangen und Armen, doch kontrastiert er die verschiedenen Ebenen der Wahrnehmung vor allem über den Unterschied von Grafischem und Malerischem: stark konturierte Figuren oder Körperteile wie die Hand lässt er auf weich ineinander übergehende Farbflächen treffen, und gelegentlich werden zum Zwecke der intermedialen Übersetzung auch neue Sequenzen erfunden. Das betrifft z.B. die amerikanischen Markierungsbomben, die im Manga nicht als solche in Erscheinung treten. Im Animationsfilm zeigen sich zu Detonationslärm als erstes Farbflecken auf blauem Grund, bis sich eine Hand ins Bild schiebt, die mit einem Pinsel ebensolche Farbtupfer auf den Himmel setzt – und damit die Gefahr in eine andere, ästhetische Dimension rückt.

Im Manga wird die Hand nicht zuletzt durch die Art der Zeichnung selbst zum Thema – und wieder eher pragmatisch darauf ausgerichtet, Nähe herzustellen, als dazu aufzufordern, die Konstituirtheit des Mediums Comic zu reflektieren. Das zeigt sich besonders eindrücklich im letzten Fünftel der Erzählung. In der Mitte des 35. Kapitels – 16 Seiten nach der verzögert explodierenden Bombe – monologisiert Suzu angesichts der zerstörten Innenstadt von Kure, dass es ihr vorkommt, „als sei alles mit links gezeichnet“ (Kouno 2009, 60). In der Tat nimmt die Zeichnerin ihre Hauptfigur beim Wort: „Auf halbem Wege entschloss ich mich, die Hintergründe konsequent mit meiner linken Hand zu zeichnen. Normalerweise würde man Seiten von dermaßen schlechter Qualität nicht gedruckt bekommen“ (Fukuma et al. 2012, 380; Übersetzung aus dem Japanischen JB). So zeigt eine Doppelseite Suzu im Futon sitzend und rekapitulierend, was ihre rechte Hand alles getan hat: im Juni noch Harumi gehalten, im Juni davor Samen in die Erde gesetzt, und vor zehn Jahren für die jüngere Schwester ein Bild der Mutter in den Meeressand gezeichnet (vgl. Kouno 2009, 56–57; Kapitel 35). Die Balken und Streben des Zimmers bestehen, der Linkshändigkeit wegen, aus zitterigen Strichen, die der Hintergrundkünstler des Animationsfilms, Hayashi Kōsuke, in breite, pastose Pinselstriche verwandelte, ebenfalls mit links aufgetragen (vgl. Fujitsu 2016b, 83).

Handzeichnung

In ihrer Einleitung zum *ImageText*-Themenschwerpunkt *Mixing Visual Media in Comics* ruft Nancy Pedri (2017) dazu auf, der verbalen und der visuellen Spur von Comics nicht nur in ihrer Verschränkung, sondern auch in ihrer jeweiligen Differenz Beachtung zu schenken. Die visuelle Spur von Kounos Manga bietet die unterschiedlichsten Bildformate. Einige Kapitel enthalten schematische Darstellungen von Bahnlinien und Zeittafeln; andere wechseln zwischen Panels, die Suzu beim Nähen oder Kochen zeigen, und Panels, die als bildliche Anleitung (oder *educational comics*) für ebendiese Arbeitsgänge daherkommen.¹⁶ Was die Frauen in den Luftschutzlektionen lernen, vermittelt Suzus Notizheft im 29. Kapitel auf der jeweils oberen Hälfte von sechs aufeinander folgenden Seiten. Und wie der Nachbarschaftsverein funktioniert, erzählt der Manga anhand eines kriegszeitlichen Liedtextes, dessen Zeilen von gleichförmigen, wortlosen Bildkästen begleitet werden (vgl. Kouno 2008a, 81–88; Kapitel 4). Im 20. Kapitel ahmen die Panels mit ihren durchweg gestrichelten Rändern sogar Kleiderflicken nach.

Aber all diesen Formaten ist gemeinsam, dass sie als freihändige Zeichnung ausgeführt sind, womit sie – abgesehen von der mühseligen Handarbeit, die den kriegszeitlichen Frauenalltag prägte – nicht nur die jeweiligen ‚originalen Kontexte‘ der zitierten Medien (vgl. Pedri 2017) assoziieren, sondern auch deren Fiktionalisierung durch Suzu, genauer gesagt, deren Hand. Nicht einmal städtische Räume und deren Gebäude nehmen ein fotorealistisches, scharfkantiges Aussehen an, sondern erscheinen in unkonturierten weichen Schraffuren, ohne jene Grauraster (*screen tone*), die im Manga, insbesondere dessen weiblichen Genres, mittels Folie oder Photoshop ausgiebig eingesetzt werden.¹⁷ Schilder, Plakate oder Kalenderblätter, die im intradiegetischen Raum eigentlich Druckschrift tragen müssten, sind in Kounos Manga gleichfalls von Hand ausgeführt ebenso wie die extradiegetischen zeitgeschichtlichen Erklärungen, die auf Japanisch als vertikale Zeilen neben dem Panelrand stehen. Beides muss erfahrenen Manga-

16 Z.B. wird vorgeführt, wie man zu Kriegszeiten einen Frauenkimono zerlegte und zu einer Art Hosenanzug mit Gummizug (*monpe*) umarbeitete (vgl. Kouno 2008a: 91–92) oder was sich aus den wenigen zur Verfügung stehenden Lebensmitteln alles kochen ließ – wobei Kouno in einem Interview mit der Verfasserin erzählte, all diese Gerichte selbst erfunden zu haben, bis auf die historisch belegte Technik des Kriegergenerals Kusunogi Masashige, Reis durch lange Wässerung zu strecken (vgl. Kouno/Berndt 2017; sowie Kouno 2008a, 117–120).

17 Manga ist – in stärkerem Maße als Anime – durch geschlechtsspezifische Genres geprägt, die sich heutzutage allerdings nicht mehr mit den tatsächlichen Leser_innen decken. Vgl. zur Binnendifferenzierung des Manga Berndt 2016b.

konsument_innen als ungewöhnlich auffallen, werden doch sonst, der besseren Lesbarkeit ebenso wie der ästhetischen Transparenz wegen, gedruckte Schriftzeichen bevorzugt. Handlettering findet im Manga – außer bei Onomatopöien – für extradiegetische, nicht selten komische Kommentare über Figuren und Situationen Verwendung, und dieses Mittel der Charakterisierung kommt vor allem im Mädchen- und Frauenmanga zum Einsatz. Kouno aber unterläuft eine solche Genrebindung, zum einen mit dem Publikationsort ihrer Serie – einem Magazin, das sich in erster Linie an eine männliche Leserschaft richtet –, und zum anderen indem sie das, was die verbalen Kommentare außerhalb von Sprechblasen für gewöhnlich per Handschriftlichkeit evozieren, nämlich persönliche Nähe, in die Dimension bildlicher Materialität verlagert. Anders als die meisten Mädchen- und Frauenmanga füllt sie zudem ihre Sprechblasen mit nahezu gleichmäßiger Druckschrift; die Fonts variieren nicht. Die handschriftlichen Onomatopöien, zu Beginn äußerst sparsam und zurückhaltend verwendet, gewinnen im letzten Drittel jedoch eine nahezu physische Präsenz: Wenn die Sirenen nicht mehr zum Stillstand zu kommen scheinen, legen sie sich wie Seile oder Schlangen über die Bilder, und zwar in gegenläufiger und also unalltäglicher Leserichtung, nämlich von links nach rechts.

Doch bei aller Freihändigkeit, die Materialität des Strichs selbst wechselt. Nach dem ersten Prologkapitel tauscht die Zeichnerin die manga-übliche Feder gegen einen Pinsel, um mit wassergesättigter schwarzer Tusche die Schwüle eines Sommertags im Watt zu suggerieren. Die eingeschobenen Comicstrips, die den Bruder karikieren (insgesamt fünf Einzelseiten), sind mit dem Bleistift ausgeführt ebenso wie der wiederholt auftauchende Reiher, nur wurde dessen Bleistiftzeichnung erst kopiert und dann in die Druckvorlage hineingeklebt, wie um ihn von der intradiegetischen Alltagsrealität abzuheben (vgl. Hosoma 2017, 55). Für die Erinnerungen an Rin werden Lippenpinsel und Lippenrot verwendet, das Symbol der Kurtisane und ihr Geschenk an Suzu (siehe Abb. 7)¹⁸ – „damit sie eine schöne Leiche abgibt, die man [nach einem Bombenangriff] zügig wegräumt“ (Kouno 2008b, 135; Übersetzung aus dem Japanischen JB).

18 Genau genommen ist die Lippenschminke die Hinterlassenschaft einer anderen, an Lungenentzündung gestorbenen Prostituierten und damit eines der vielen Motive, die das Thema Gedächtnis anreißen.

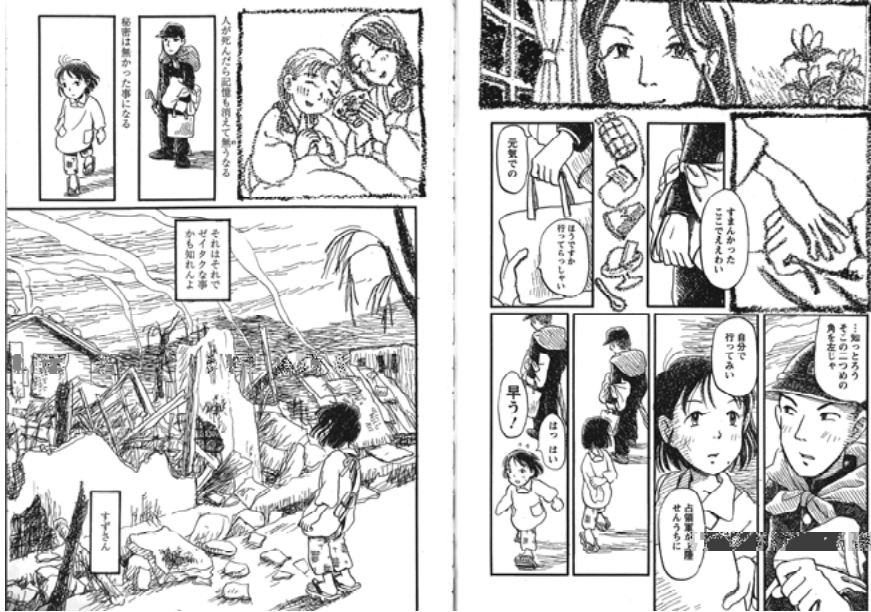


Abb. 7: Erinnerungen an Rin, die bei der Bombardierung Kures gestorbene Kurtisane, werden durch die Materialität der Panelrahmen von der Gegenwart der Überlebenden abgehoben (Kouno 2009, 110–111).

Am häufigsten ist der Wechsel zwischen Feder und Buntstift, auch wenn dessen Farbigkeit – ebenso wie die des Lippenrots – im Druck nicht wiedergegeben wird, abgesehen vom Schutzumschlag der Buchausgabe. Markiert der Federstrich die Gegenwartsebene, so der blässere Strich des Bunt- bzw. Bleistifts Suzus Vorstellungswelt. Zu Beginn findet sich letzterer noch in Denkblasen – etwa wenn die kleine Suzu sich ausmalt, welche Süßigkeiten sie sich kaufen könnte –, doch im Hauptteil des Manga wird der Stift vor allem in zweierlei Hinsicht eingesetzt: zum einen bei informierenden Einschüben – auf Postkarten, dem nachbarschaftlichen Informationsbrett oder altertümelnden Querrollen –, zum anderen bei Panelrahmen, die Rückblicke oder aber eine gleichzeitig bestehende, zweite Ebene von Realität umschließen. Das repräsentativste Beispiel ist die Sequenz, die sich unmittelbar an die Explosion der Zeitbombe anschließt (vgl. Kouno 2009, 37–44, 48; 33. Kapitel).

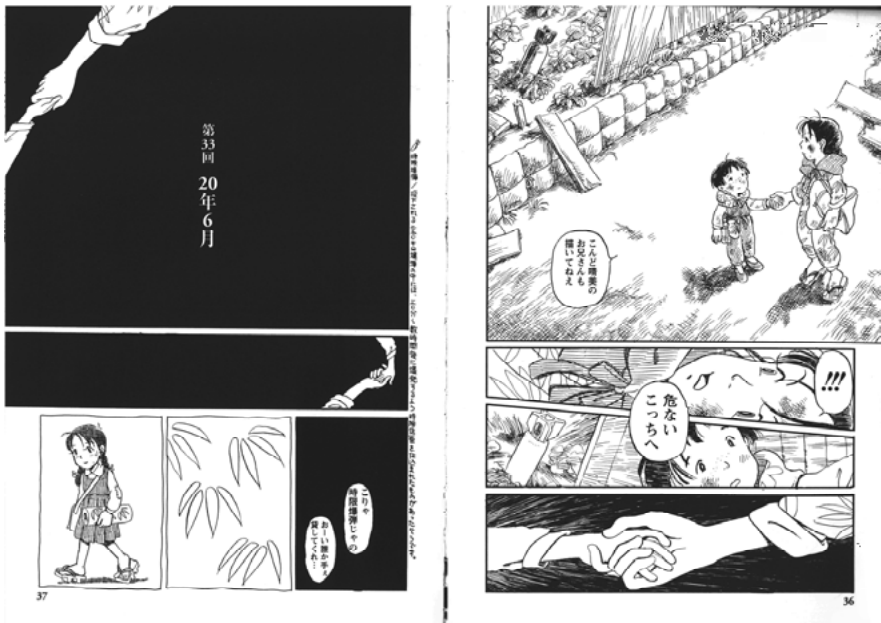


Abb. 8: Die Explosion der Bombe – rechts die letzte Seite von „Kapitel 32 (Juni 1945)“, links die erste Seite von „Kapitel 33 (Juni 1945)“ (Kouno 2009, 36–37).

Nach einem großen schwarzen Panel, mit dem das Kapitel beginnt (siehe Abb. 8), erscheinen kleine Panels mit einem freihändig gezeichneten Rand, zunächst nur gelegentlich unterbrochen von Panels mit dem kräftigeren und geraden Standardrahmen. Allmählich wird klar, dass erstere Erinnerungsfragmente wiedergeben, die durch Suzus Fiebertraum zucken: das gemeinsame Nähen mit der Großmutter, die Begegnung mit Rin, Harumi, wie sie die in der Bucht liegenden Schlachtschiffe beim Namen nennt oder den kleinen Stoffbeutel unter Suzus Händen entstehen sieht. Die starken Panelrahmen – und mit ihnen die äußere Realität – gewinnen allmählich die Oberhand, bis auf Seite 41 unten das Wort „Mörderin“ aus dem Mund der Schwägerin kommt. Auf der folgenden Seite finden sich dann die zwei bereits erwähnten kleinen Bilder der Hand: zuerst stark umrandet als verbundener Stumpf, dann schwach umrandet als gesunde Hand mit Stift, ein Kleeblatt zeichnend (siehe Abb. 3).

Das große schwarze Panel, welches im Manga das 33. Kapitel einleitet, weitet der Film zu einer ganzen Sequenz, in der er – einer handschriftlichen Notiz des Regisseurs im Storyboard zufolge – von *cel animation* zugunsten von „so etwas wie cine-calligraphie“ (Kono sekai no katasumi ni seisaku iinkai 2016, 487;

Übersetzung aus dem Japanischen JB) abrückt, d.h. dem *Etching*-Stil des direkten Gravierens auf Filmstreifen, wie ihn Norman McLaren mit *BLINKITY BLANK* (1955) entwickelt hat. Von knisternden Geräuschen begleitet, blitzen weiße Striche auf. Die Stimme der Großmutter ist zu hören und Suzus Monolog. Dann wechselt der Grund von schwarz zu weiß. Die cel-animierte farbige Figur Suzus rennt den Küstenweg hinab, der in grauen Linien angedeutet wird, bis sich ein Blick auf die in Buntstiften ausgeführte Bucht eröffnet und Harumi zu sehen und zu hören ist.

Handhabung

Dass *In This Corner of the World* die Geschichte einer Hand ist, wird auch auf einer dritten Ebene deutlich: der des Druckerzeugnisses, welches die Leser_innen in die Hand nehmen. So nimmt beispielsweise der Schutzumschlag des dritten Bandes die narrativen Ereignisse vorweg, indem er Suzu auf dem Rücken liegend zeigt, mit nach oben gereckten Armen, die rechte Hand jedoch nach innen ‚wegfaltet‘ (siehe Abb. 9 und 10). Kouno selbst erklärte in einem Interview, „dass es von hier an ja die Geschichte der Hand ist“ (Kouno/Kayama 2017, 189; Übersetzung aus dem Japanischen JB).

Nun wurde der Manga aber nicht als Buch konzipiert, sondern als Magazinserie, was sowohl wegen der eingangs erwähnten episodischen Struktur als auch der Indifferenz der Zeichnerin gegenüber den durch die Magazine geschlechtlich definierten Genres Aufmerksamkeit verdient, darüber hinaus jedoch wegen ihrer Reflexion auf die Materialität des Publikationsmediums selbst. *In This Corner of the World* erschien von 2007 bis 2009 in *Manga Action*,¹⁹ einem Magazin, das sich mit seinen Coverfotos und Serien primär an männliche Leser zu wenden scheint (siehe Abb. 11). Zumindest im japanischen Kontext warf das die Frage auf, an welche Leser_innenschaft sich Kounos Manga eigentlich wendet, ob denn die niedliche Protagonistin für den männlichen Blick zugerichtet sei, um einmal mehr Japans Kriegsverantwortung in Selbstviktimisierung zu verschieben.²⁰

¹⁹ 1967 als Wochenmagazin für *gekiga* begonnen, erlebte es 2004 einen Neustart als 14-tägig erscheinendes Periodikum. *Manga Action* ist bekannt für Serien wie *Lupin III.* von Monkey Punch, *Kozure ōkami (Lone Wolf and Cub)* von Koike Kazuo und Kojima Gōseki sowie Usui Yoshitoshi's *Crayon Shin-chan*.

²⁰ Zur Selbstviktimisierung im Zeichen von Femininität vgl. Fußnote 12.



Abb. 9: Der Schutzumschlag von Band 3 in ausgeklappter Form (Kouno 2009). Die Illustration, die als Druckvorlage diente, wird – in Verkennung des narrativen Bezugs – gern für Ausstellungen verwendet, so z.B. bei der vom Japan Media Arts Festival (JMAF) organisierten Galerieausstellung im März 2017 in Wien.



Abb. 10: Der Schutzumschlag von Band 3 in Leser_innenhand.

2007年1月23日発行 第4巻第3号 通巻124号

漫画

クリアファイル
全3種類中
1枚入り!!

安藤沙耶香
付録

アクション

毎月第1第3火曜日発売

No. 2
2007
1.23

新春新連載3連発!!

この史代
[この世界の片隅に]
落合尚之
[罪と罰 A Falsified Romance]
新井 祥
[中性風呂へ
ようこそ]

[経道めし]
土山しげる

[忍者ババ]
山本康人

[夜騎士物語]
新堂冬樹&早瀬ナオヤ

[フューチャ・ハイズ・ワールド]
原典の進化を遂げた近未来の生命世界
作画:小川悠輝

[新・幸世の時間]
国友やすゆき

**今スグ
食べたい
駅弁ベスト10!!**

**即!売り
切れ!!**

駅弁ひとり旅!
監修:櫻井寛 作画:はやせ淳

本体305円
定価320円

双葉社

Abb. 11: Vorderseite von *Manga Action*, Nr. 2, erschienen am 23. Januar 2007 (Futabasha). Rechts wird in grüner Schrift der Start von drei neuen Serien angezeigt, mit Kouno Fumiyo's *Kono sekai no katasumi ni* als oberster.



Abb. 12: Die letzte Seite des 32. Kapitels, erstveröffentlicht im Magazin *Manga Action*, Nr. 13, 2008 (Futabasha). Rechts unten eine magazintypische Randbemerkung, die auffordert, auch das nächste Heft zu lesen; links eine an Männer gerichtete Werbung für eine Dating-Seite.



Abb. 13: Die erste Seite des 33. Kapitels, erstveröffentlicht im Magazin *Manga Action*, Nr. 14, 2008 (Futabasha). Rechts das Inhaltsverzeichnis mit Kounos Titel unten rechts (ab S. 311); links unten die Ankündigung der Redaktion, dass der zweite Buchband der Serie ab 11. Juli in den Handel kommt, und am linken Rand: „Suzu zwischen Traum und Wirklichkeit ...“.

Doch Kounos Manga eröffnet einen Zugang zur Vergangenheit, der sich den herkömmlichen Zuschreibungen im Spektrum geschlechtsspezifischer Diskurse entzieht, und zwar indem das Medium des Mangamagazins in den Dienst der Erzählung gestellt wird. Das beginnt mit der Zeitangabe: Für Kapitel 1 lautet sie „Dezember 18“, was dem Jahr 1943 entspricht, wenn man den Namen der damaligen kaiserlichen Regierungsperiode, nämlich Shōwa, hinzufügt. Aber das Jahr 18 kann sich gleichermaßen auf die Heisei-Ära beziehen und damit auf 2007, den Erscheinungszeitpunkt des Mangakapitels. Im anscheinend konservativen Bezug auf die imperiale Zeitrechnung – die z.B. das Ende des expansionistischen Kaiserreichs 1945 nicht als Zäsur erscheinen lässt (die Shōwa-Zeit währte von 1926 bis 1989) – schließt der seriell publizierte Manga die Vergangenheit mit der Gegenwart gleich, rückt sie in greifbare Nähe.

Serielle Publikationen sind ihrer Natur gemäß diskontinuierlich, und so lagen ursprünglich zwei Wochen Wartezeit zwischen der Explosion der Zeitbombe und Suzus allmählichem Erwachen aus der Ohnmacht (siehe Abb. 12 und 13). In der Buchausgabe rücken die beiden Momente auf einer Doppelseite zusammen (siehe Abb. 11) und lassen die Randständigkeit verschwinden, die bereits der Titel signalisierte und die sich in der Magazinfassung dann so materialisierte, dass die Folgen der Serie ans äußerste Ende rückten, platziert zwischen dem Inhaltsverzeichnis (siehe Abb. 13), welches eigentlich die letzte Seite belegt, und der Innenseite des rückseitigen Einbands (siehe Abb. 12).

Während populäre Serien weit vorn in einem Mangamagazin erscheinen, verzog sich *In This Corner of the World* in die letzte Ecke, und das begann mit dem zweiten Kapitel, in dem Suzu nach Kure zieht, eine aus Sicht der Atombombenabwürfe randständige „Ecke“ der Weltgeschichte.²¹ Von hier aus zeigte sich auch die atomare Wolke von Hiroshima nicht als Pilz (vgl. Kouno 2009, 78).²²

Das Publikationsmedium des Magazins war seit den 1950er Jahren für die Mangaästhetik prägend, und nicht nur hinsichtlich der Techniken seriellen Erzählens an sich, sondern gerade auch der comicspezifischen. Die Anzahl der regelmäßig zu füllenden etwa A4-großen Seiten hat, im Sinne von Erfordernis wie Gelegenheit, ein betont visuelles Erzählen begünstigt, welches stark auf die

²¹ Der Titel des Manga paraphrasiert übrigens denjenigen einer Sammlung von nonfiktionalen Texten, die anlässlich des 20. Jahrestages der Atombombe von Hiroshima erstmals erschien (vgl. Yamashiro 2017). Während dieser allerdings den Ort betont (*Kono sekai no katasumi de*: „in dieser Ecke“), verwendet Kouno eine Partikel, die auch als Richtung interpretiert werden kann (*Kono sekai no katasumi ni*: „in diese Ecke“), was sich auf den Umzug der Protagonistin ebenso beziehen lässt wie auf die erinnernde Zuwendung zur Vergangenheit.

²² Yoshimura (2012) nationalisiert den Atompilz als durch amerikanische Fotos etabliertes Ikon und die nicht pilzförmige Wolke als japanische Perspektive.

Lenkung des Leser_innenblicks setzt und nicht nur die Abfolge von Panels, sondern auch deren Verhältnis zur Seite bzw. Doppelseite entsprechend organisiert. Der Manga *In This Corner of the World* gibt die Leserichtung zunächst behutsam durch vertikale Zwischenräume (*gutters*) vor, die von Bildzeile zu Bildzeile leicht versetzt sind (siehe Abb. 1 und 2). Nur bei Parallelmontagen – Tätigkeiten von verschiedenen Figuren in zwei oder drei vertikalen Panelreihen nebeneinander – ist das Seitengitter geometrisch exakt. Gerade solche Gleichzeitigkeit, übersetzt in comicspezifische Räumlichkeit, deutet auf ein Augenmerk für die Doppelseite als Gestaltungsmittel, welches selten vordergründig wird. Ein Beispiel ist die Stelle, wo sich die amerikanischen Bomber Kure nähern, diejenigen, die im Animationsfilm Farbtupfen auf den Himmel setzen: Während auf fünf kleinen Panels in der oberen Zeile die Flieger heranrücken, erstreckt sich über die unteren zwei Drittel der Doppelseite ein horizontales menschenleeres Landschaftspanorama der Bucht von Kure (vgl. Kouno 2008b, 118–119). Oder um noch einmal auf die Zeitbombe zurückzukommen: Kurz vor der Katastrophe sitzen Suzu und Harumi in einem Luftschutzbunker (vgl. Kouno 2009, 34), und um ihre Nichte abzulenken, zeichnet Suzu die Gesichter der Familienmitglieder in den staubigen Boden. Während eine Abfolge von *sound words* sowohl den Krach als auch das Andauern des Bombardements ins Bild bringt, suggeriert das darunter liegende Panelraster weniger einen Ablauf als einen Stillstand der Zeit: Der Blick der Figuren, und der Leser_innen, wird weniger von rechts nach links als von oben nach unten gelenkt, was das Bedrückende der Situation verstärkt.

Abschließend sei als Aspekt von comicspezifischer Gemachtheit die gelegentliche materiale Gegenläufigkeit von Bild und Schrift erwähnt. Als Suzu auf dem Krankenlager die Wirklichkeit noch nicht genau ausmachen kann, zieht sich in der Mittelzeile plötzlich ein horizontales Bild über die gesamte Doppelseite (siehe Abb. 14). Es wiederholt ein ursprünglich vertikales Panel, das Suzu und Shūsaku auf einer Brücke sowie deren Spiegelung zeigt (vgl. Kouno 2008b, 33; 2009, 40–41), dreht dieses jedoch um 45 Grad nach links.²³ Während sich die sichtbare Welt also verkehrt hat, verbleiben die Stimmen allerdings in der medialen ‚Normalität‘: Die Sprechblasen zeigen die japanischen Dialogzeilen in gewohnt vertikaler Anordnung. Ein solches Gegeneinander von Seh- und Leserichtung findet sich bereits in Kounos erstem Hiroshima-Manga, der 29-seitigen Geschichte *Town of Evening Calm* (*Yūnagi no machi*, 2004). Die Hauptfigur, eine junge Frau, die sich schuldig fühlt, den Abwurf überlebt zu haben, rennt darin

²³ Kouno selbst nennt als Anregung für die Wiederholung von Panels Tezuka Osamus frühe Arbeiten, z.B. dessen Dostojewski-Adaption *Schuld und Sühne* (*Tsumi to batsu*, 1953) (vgl. Kouno/Kayama 2017, 187).

mit einem Mal ein vertikales Panel hoch, weg von den Toten im Boden (siehe Abb. 15). Doch die Schriftzeilen ihres Monologs, die von oben nach unten zu lesen sind, ziehen den Blick nach jeder Aufwärtsbewegung wieder abwärts und nehmen schließlich ihren Fall vorweg. Eine solche Art von Gemachtheit ist eng mit der bislang analogen Materialität von Manga verbunden, dem unbewegten Raum der Druckseite. Wie sich in den letzten Jahren zeigt, betrifft die Digitalisierung das Verhältnis zur Doppel/seite sehr viel grundlegender als beispielsweise den freihändigen Strich.²⁴



Abb. 14: Suzu erwacht allmählich aus der Ohnmacht. Im vorletzten Panel (S. 41, links unten) erscheinen der Kopf von Suzus Schwägerin und eine Sprechblase: „... Mörderin“ (Kouno 2009, 40–41).

²⁴ Die Publikationen der Zeichnerin Kyō Machiko, die 2004 mit dem Comic-Blog *Sennnen gahō* begannen, zeigen beispielhaft, wie computer-generierter Manga und freihändiger Strich (einschließlich Panelrahmen) zusammengehen können.

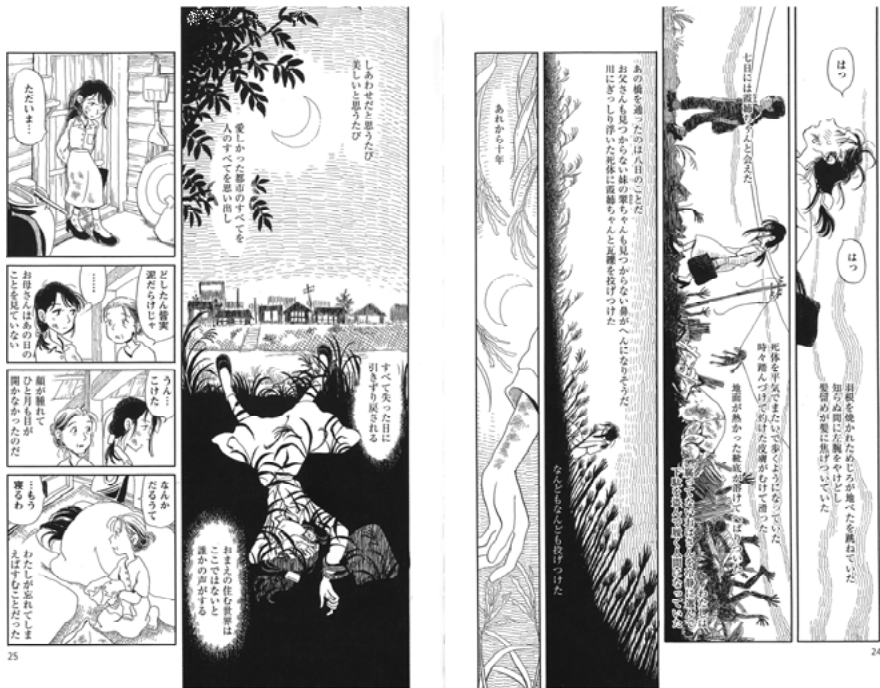


Abb. 15: Materiale Gegenläufigkeit von Bild und Schrift in Kounos erstem Hiroshima-Manga *Town of Evening Calm* (Kouno 2004, 24–25).

Schlussbemerkung

Oft wird die deutliche Handgemachtheit in Comics oder aber das In-den-Vordergrund-Treten der Materialität im fiktionalen Animationsfilm mit einem Kunstan-spruch verbunden. Das zeigte sich beispielsweise auf dem Internationalen Comicsfestival von Angoulême im Januar 2014, wo eine südkoreanische Ausstellung Original-Manhwa zum Thema der Zwangsprostitution während des Pazifischen Krieges zeigte (vgl. Berndt 2016). Eines dieser staatlichen Auftragswerke – *Butterfly Song* (2014) von Autor Jeong Ki-young und Zeichner Kim Gwang-sung – erzählte seine Geschichte mittels manga-naher Konventionen, wie z.B. cartoonesken Mädchengesichtern mit großen Augen und affektiv modifizierenden Piktogrammen, aber es tat dies auf handgeschöpftem traditionellen Papier (und später, in der [nicht handelsüblichen] Druckfassung, auf Glanzpapier). Außer-dem waren alle Linien, bis hin zu den Panelrahmen, mit dem Pinsel ausgeführt.

Das schien im ersten Moment dem Manga *In This Corner of the World* nahezukommen, doch die Handzeichnung ebenso wie das ungewöhnliche Material dienten anders als bei diesem dazu, eine Trennlinie zu ziehen: zwischen Kunst und populärem Medium, ernsthaftem Inhalt von nationaler politischer Relevanz und ‚superflacher‘ mangaesker Leichtigkeit. Ebenfalls mit dem Blick auf die moderne Kunst, wenngleich nicht nationalisierend, wird dagegen argumentiert, die anhaltende Neigung zum Handgemachten und zur flächigen Stilisierung auf ökonomische Zwänge oder kulturelle Besonderheiten zurückzuführen: „the focus of our consideration should be the imaginative dimension of both the creative process and the viewers’ engagement“ (Swale 2015, 59). Hier ist die Imagination des Einzelnen angesichts eines Werks gemeint, nicht die globale Kultur der Teilhabe, die Anime und Manga auszeichnet. *In This Corner of the World* bietet sich nicht vordergründig zu einer Partizipation in Form von Fan Art oder Cosplay an. Aber sowohl im Manga als auch im Animationsfilm dient das von Hand Gemachte nicht dem Ausstellen von Originalität oder individueller Autor_innenschaft, sondern der Nähe, dem Teilen von Affekten, Emotionen und Erfahrungen, und eben dafür wird auf medienspezifische Konventionen zurückgegriffen. Das Handgemachte, das Fehlen berechneter Perfektion, die Flächigkeit sind Teil dieser Konventionen. Sie erlangen allerdings heute, da sich die Mangakultur, zumindest in Japan, vom traditionellen Magazinformat und von dem traditionellen jugendlichen Publikum fortbewegt (vgl. Berndt 2017), eine neue, keineswegs nur nostalgische Relevanz. Gemachtheit, und insbesondere die von Hand, erweist sich damit als Thema, welches neben den materiell-technischen und künstlerischen Dispositionen der jeweiligen Medien auch deren kulturelle und ökonomische Dispositionen betrifft.

Literaturverzeichnis

- Azuma, Hiroki (2009): *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Berger, John (2007): *Berger on Drawing*. Hg. von Jim Savage. London: Occasional Press.
- Berndt, Enno (2017): „Manga-Geschäftsmodelle im Zeitalter der Digitalisierung: Comicmarkt Japan“. In: Burkhard Ihme (Hg.): *COMIC!-Jahrbuch 2018*. Stuttgart: Interessenverband Comic e.V. ICOM. 174–179.
- Berndt, Jaqueline (2005): „Beweglich, flächig, glatt: ‚Japan‘ und ‚Manga‘ in den Arbeiten des Künstlers Murakami Takashi“. In: Stephan Köhn/Martina Schönbein (Hg.): *Facetten der japanischen Populär- und Medienkultur*, Bd. 1. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag. 5–36.
- Berndt, Jaqueline (2013): „The Intercultural Challenge of the ‚Mangaesque‘: Reorienting Manga Studies after 3/11“. In: Jaqueline Berndt/Bettina Kümmerling-Meibauer (Hg.): *Manga's Cultural Crossroad*. London: Routledge. 65–84.

- Berndt, Jaqueline (2016): „‘Comfort Women’ Comics, Multi-Faceted: Revisiting the 2014 Manhwa Exhibit in Angoulême from the Perspective of Manga Studies“. *Orientaliska Studier* 147 (Dezember): 143–169.
- BLINKITY BLANK. Reg. Norman McLaren. National Film Board of Canada, 1955.
- Brushwood Rose, Chloë/Bronwen Low (2014): „Exploring the ‚Craftedness‘ of Multimedia Narratives: From Creation to Interpretation“. *Visual Studies* 29 (1): 30–39.
- Collin, Robbie (2017): „In This Corner of the World Review: A Dream-Like Portrait of What Was Lost in the Blast of Hiroshima“. *The Telegraph*, 27. Juni.
<https://www.telegraph.co.uk/films/0/in-this-corner-of-the-world-review-a-dream-like-portrait-of-what/> (letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).
- DIE LEGENDE DER PRINZESSIN KAGUYA. Reg. Isao Takahata. Studio Ghibli, 2013.
- Fujitsu, Ryōta [藤津亮太] (2016a): „Anime-shi no naka no *Kono sekai no katasumi ni*“ [„Die Position von *In This Corner of the World* innerhalb der Geschichte des Anime“]. *Eureka* 12: 138–145.
- Fujitsu, Ryōta [藤津亮太] (2016b): „Intabyū bijutsu kantoku Hayashi Kōsuke“ [„Interview mit Art Director Hayashi Kōsuke“]. In: Ryōta Fujitsu [藤津亮太] (Hg.): *Kono sekai no katasumi ni: Gekijō anime kōshiki gaidobukku*. Tokyo: Futabasha. 80–83.
- Fujitsu, Ryōta [藤津亮太] (2016c): „Intabyū kyakuhon, kantoku Katabuchi Sunao“ [„Interview mit Katabuchi Sunao, Drehbuch und Regie“]. In: Ryōta Fujitsu [藤津亮太] (Hg.): *Kono sekai no katasumi ni: Gekijō anime kōshiki gaidobukku*. Tokyo: Futabasha. 90–97.
- Fukuma, Yoshiaki [福間良明]/Makoto Yamaguchi [山口誠]/Kazuma Yoshimura [吉村和真] (2012): „Intabyū Kōno Fumiyo: Hitaiken to manga hyōgen“ [„Interview mit Kōno Fumiyo: Nichterfahrung und Manga Ausdruck“]. In: Yoshiaki Fukuma [福間良明]/Makoto Yamaguchi [山口誠]/Kazuma Yoshimura [吉村和真] (Hg.): *Fukusū no ‚Hiroshima‘: Kioku no sengoshi to media no rikigaku* [Hiroshima im Plural: Die Nachkriegsgeschichte der Erinnerung und die Dynamik der Medien]. Tokyo: Seikyūsha. 358–390.
- Hosoma, Hiromichi [細馬宏通] (2017): *Futatsu no ‚Kono sekai no katasumi ni‘: Manga, animation no koe to dōsa* [Zweimal ‚In This Corner of the World‘: Stimme und Bewegung in Manga und Animation]. Tokyo: Seidosha.
- IN THIS CORNER OF THE WORLD [KONO SEKAI NO KATASUMI NI]. Reg. Tōya Satō [佐藤東弥]. Nippon TV, ausgestrahlt am 5. August 2011.
- IN THIS CORNER OF THE WORLD [KONO SEKAI NO KATASUMI NI]. Reg. Sunao Katabuchi. MAPPA, 2016.
- Jeong, Ki-young/Gwang-sung Kim (2014): *Nabi-ûi norae: Ilbongun wianbu manhwa* [Butterfly Song: A Comics about Comfort Women for Japanese Soldiers]. Seoul: Hyōngsil Life.
- Greenwood, Forrest (2015): „The Girl at the End of Time: Temporality, (P)remediation, and Narrative Freedom in Puella Magi Madoka Magica“. *Mechademia* 10: 195–207.
- Kacsuk, Zoltan (2016): „From ‚Game-Like Realism‘ to the ‚Imagination-Oriented Aesthetic‘: Reconsidering Bourdieu’s Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and Otaku Theory“. *Kritika Kultura* 26: 274–292. <http://journals.ateneo.edu/ojs/index.php/kk/article/view/KK2016.02615> (letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).
- Kono sekai no katasumi ni seisaku iinkai [Produktionskomitee von In This Corner of the World] (Hg.) (2016): *Kono sekai no katasumi ni gekijō anime ekonte shū* [Gesammelte Storyboards des Kinoanime IN THIS CORNER OF THE WORLD]. Tokyo: Futabasha.
- Kōno, Fumiyo [こうの史代] (2004): *Yūnagi no machi, sakura no kuni* [Town of Evening Calm, Country of Cherry Blossoms]. Tokyo: Futabasha.
- Kōno, Fumiyo [こうの史代] (2006): „Furui onna“ [„Eine unzeitgemäße Frau“]. *Washizumu* 19: 9–15.

- Kouno, Fumiyo [この史代] (2008a): *Kono sekai no katasumi ni, jō* [In This Corner of the World, I]. Tokyo: Futabasha.
- Kouno, Fumiyo [この史代] (2008b): *Kono sekai no katasumi ni, chū* [In This Corner of the World, II]. Tokyo: Futabasha.
- Kouno, Fumiyo [この史代] (2009): *Kono sekai no katasumi ni, ge* [In This Corner of the World, III]. Tokyo: Futabasha.
- Kouno, Fumiyo [この史代]/Jaqueline Berndt (2017): *Interview während des Tricky Women Festival in Wien*, 16. März.
- Kouno, Fumiyo [この史代]/Ryūshi Kayama [加山竜司] (2017): „Kouno Fumiyo Special Interview“. In: Fumiyo Kouno: *Arigatō, uchi o mitsukete kurete: Kono sekai no katasumi ni kōshiki fanbukku* [Habt Dank dafür, dass Ihr mir ein Zuhause gefunden habt! In This Corner of the World Official Fanbook]. Tokyo: Futabasha. 186–189.
- Kouno, Fumiyo [この史代]/Daisuke Nishijima [西島大輔] (2016): „Taidan: Katasumi yori ai o komete“ [„Gespräch: Aus der Ecke mit Liebe“]. *Eureka* 12: 34–51.
- kVIN (2017): „Anime Craft Weekly #41: I Can't Believe It's 2017 and I Have to Write That Anime Is Hand Drawn“, *Sakugabooru*, 23. Juni. <https://blog.sakugabooru.com/2017/06/23/anime-craft-weekly-41-i-cant-believe-its-2017-and-i-have-to-write-that-anime-is-hand-drawn/> (letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).
- Lucken, Michael (2016): *Imitation and Creativity in Japanese Arts: From Kishida Ryusei to Miyazaki Hayao*. New York: Columbia University Press.
- MEIN NACHBAR TOTORO. Reg. Hayao Miyazaki. Ghibli, 1988.
- NEON GENESIS EVANGELION. Reg. Hideaki Anno. Gainax/Tatsunoko Pro, 1995–1996.
- Okuda, Hiroko (2011): „Remembering the Atomic Bombing of Hiroshima and Nagasaki: Collective Memory of Post-War Japan“. *Acta Orientalia Vilnensia* 12 (1): 11–28. <http://www.journals.vu.lt/acta-orientalia-vilnensia/article/view/1094> (letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).
- Orbán, Katalin (2014): „A Language of Scratches and Stitches: The Graphic Novel Between Hyperreading and Print“. *Critical Inquiry* 40 (3): 169–181.
- Pedri, Nancy (2017): „Mixing Visual Media in Comics“. *ImageText* 9 (2): o.S.. http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v9_2/introduction/introduction.shtml (letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).
- PUELLA MAGI MADOKA MAGICA. Reg. Shinbō Akiyuki. SHAFT, 2011.
- Russo, Frederico Antonio (2017): „The History of 2D Digital Animation and Some Fundamental Characteristics“. *Far from Animation*, 2. Mai. <https://farfromanimation.com/2017/05/02/the-history-of-2d-digital-animation-and-some-fundamental-characteristics/> (letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).
- Schilling, Mark (2016): „„In This Corner of the World“: Katabuchi's War Film Has a Human Heart“. *The Japan Times*, 16. November. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2016/11/16/films/film-reviews/corner-world-katabuchis-war-film-human-heart/#.WzSfliAxlEY> (letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).
- Shamoon, Deborah (2015): „The Superflat Space of Japanese Anime“. In: Edna Lim/Lilian Chee (Hg.): *Asian Cinema and the Use of Space: Interdisciplinary Perspectives*. New York: Routledge. 93–108.
- SILENT VOICE. Reg. Naoko Yamada. Kyoto Animation, 2016.
- Suan, Stevie (2017): „Anime's Performativity: Diversity Through Conventionality in a Global Media-Form“. *Animation: An Interdisciplinary Journal* 12 (1): 62–79.

- Swale, Alistair D. (2015): *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the ‚Post-Cinematic‘ Imagination*. New York: Palgrave Macmillian.
- Taussig, Michael (2009): „What Do Drawings Want?“. *Culture, Theory and Critique* 50 (2–3): 263–274.
- Takeuchi, Miho (2016): „Kouno Fumiyo’s Hiroshima Manga: A Style-Centered Attempt at Re-reading“. *Kritika Kultura* 26: 243–257. <https://journals.ateneo.edu/ojs/index.php/kk/article/view/KK2016.02613> (letzter Zugriff: 1. Dezember 2017).
- Tezuka, Osamu (1953): *Tsumi to batsu* [Schuld und Sühne]. Toyko: Tokodo.
- Wada-Marciano, Mitsuyo (2012): *Japanese Cinema in the Digital Age*. Honolulu: University of Hawai’i Press.
- Warren-Crow, Heather (2014): *Girlhood and the Plastic Image*. Hanover: Dartmouth College Press.
- Yamashiro, Tomoe [山代巴] (2017): *Kono sekai no katasumi de* [In dieser Ecke der Welt]. Tokyo: Iwanami shinsho.
- Yoneyama, Lisa (1999): *Hiroshima Traces: Time, Space, and the Dialectics of Memory*. Berkeley: University of California Press.
- Yoshimura, Kazuma [吉村和真] (2012): „Manga ni egakareta ‚Hiroshima‘: Sono ‚fūkei‘ kara yomitoku“ [„Mangadarstellungen von ‚Hiroshima‘, von der ‚Landschaft‘ her gelesen“]. In: Yoshiaki Fukuma [福間良明]/Makoto Yamaguchi [山口誠]/Kazuma Yoshimura [吉村和真] (Hg.): *Fukusū no ‚Hiroshima‘: Kioku no sengoshi to media no rikigaku* [‚Hiroshima‘ im Plural: Die Nachkriegsgeschichte der Erinnerung und die Dynamik der Medien]. Tokyo: Seikyūsha. 140–194.
- YOUR NAME. Reg. Makoto Shinkai. CoMix Wave Films, 2016.