

# **Hinter großen Augen**

## **Die Form der Konstellation als Konstruktionsprinzip des Anime**

Dissertation  
zur Erlangung des akademischen Grades  
Dr.phil.,

genehmigt durch die  
Fakultät für Humanwissenschaften  
der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

von: Ina Draijer, M.A.

geboren am 03.07.1990 in Kiel

Gutachter: Prof. Dr. Winfried Marotzki

Gutachter: Prof. Dr. Johannes Fromme

Eingereicht am: 21.11.2018

Verteidigung der Dissertation am: 28.11.2019



# Inhaltsverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| 1 Einleitung .....                                    | 7  |
| 2 Forschungsstand .....                               | 12 |
| 2.1 Nihonjinron.....                                  | 12 |
| 2.2 Definition von Anime .....                        | 14 |
| 2.3 Definition von Manga .....                        | 18 |
| 2.4 Historische Entwicklung von Manga und Anime ..... | 22 |
| 2.4.1 Entwicklung des Manga.....                      | 22 |
| 2.4.2 Entwicklung des Anime .....                     | 24 |
| 2.4.3 Anime außerhalb Japans.....                     | 26 |
| 2.4.4 Verwestlichungen .....                          | 27 |
| 2.4.5 Übersetzungen .....                             | 29 |
| 2.5 Medienmix und Fans.....                           | 32 |
| 2.6 Manga.....  | 35 |
| 2.6.1 Manga-Forschung .....                           | 35 |
| 2.6.2 Shojo.....                                      | 36 |
| 2.6.3 Boys‘ Love.....                                 | 37 |
| 2.7 Anime .....                                       | 39 |
| 2.7.1 Anime-Forschung .....                           | 39 |
| 2.7.2 Pornografische Anime .....                      | 39 |
| 2.7.3 Krieg und Apokalypse.....                       | 40 |
| 2.7.4 Cyborgs und Mecha .....                         | 41 |
| 2.7.5 Bekannte Titel .....                            | 42 |
| 2.7.6 Anime als postmodern.....                       | 44 |
| 2.8 Strukturmerkmale des Anime .....                  | 45 |
| 2.8.1 Narrative Elemente.....                         | 45 |
| 2.8.2 Limited Animation .....                         | 47 |
| 2.8.3 Charakterdesign .....                           | 51 |
| 2.8.4 Realismus .....                                 | 52 |

|  |     |
|--|-----|
| 2.8.5 Visuelle Konventionen .....                      | 53  |
| 2.8.6 Emotionsdarstellung .....                        | 55  |
| 2.9 Ebenen .....                                       | 58  |
| 2.10 Forschungsfragen und Ziel der Arbeit .....        | 66  |
| 3 Forschungsdesign .....                               | 68  |
| 3.1 Der Begriff der Motivation .....                   | 68  |
| 3.2 Fallauswahl.....                                   | 71  |
| 3.2.1 Struktur des Anime .....                         | 71  |
| 3.2.2 Falldefinition .....                             | 75  |
| 3.2.3 Stichprobe .....                                 | 78  |
| 4 Theoretischer Rahmen .....                           | 82  |
| 4.1 Konstellation .....                                | 82  |
| 4.2 Montage.....                                       | 89  |
| 4.3 Pudowkins Montagetypen .....                       | 92  |
| 5 Ergebnisse .....                                     | 98  |
| 5.1 Typisierung .....                                  | 98  |
| 5.1.1 Leitmotiv .....                                  | 98  |
| 5.1.2 Symbolismus .....                                | 98  |
| 5.1.3 Kontrast.....                                    | 105 |
| 5.1.4 Parallele .....                                  | 112 |
| 5.1.5 Dopplung.....                                    | 120 |
| 5.1.6 Mischungen .....                                 | 126 |
| 5.2 Typische Muster.....                               | 131 |
| 5.3 Episodenanalysen.....                              | 136 |
| 5.3.1 <i>Attack on Titan</i> , Episode 21 .....        | 136 |
| 5.3.2 <i>Maid-sama</i> , Episode 12.....               | 137 |
| 5.3.3 <i>Shigatsu wa Kimi no Uso</i> , Episode 5 ..... | 139 |
| 5.3.4 <i>Tokyo Ghoul</i> , Episode 12 .....            | 141 |
| 5.4 Konstellation im Anime.....                        | 144 |
| 5.4.1 Verbindungen zwischen den Strukturmerkmalen..... | 144 |

|  |     |
|--|-----|
| 5.4.2 Konstellation als Konstruktionsprinzip des Anime ..... | 154 |
| 5.5 Die Form des Anime .....                                 | 165 |
| 5.5.1 Die Strukturmerkmale des Anime in anderen Formen ..... | 165 |
| 5.5.2 Die Frage nach der Japanischkeit .....                 | 177 |
| 5.5.3 Anime als Stil.....                                    | 182 |
| 6 Reflexion der Ergebnisse .....                             | 188 |
| 7 Zusammenfassung und Ausblick.....                          | 199 |
| Literaturverzeichnis .....                                   | 204 |
| Weiterführende Literatur.....                                | 223 |
| Stichprobe.....  | 225 |
| Verzeichnis der weiteren Titel.....                          | 232 |
| Anhang.....  | 243 |
| Kurzfassung .....  | 249 |
| Ehrenerklärung.....  | 255 |
| Erklärung zur strafrechtlichen Verurteilung.....             | 256 |

*Hinweis: Die Internetseiten, auf die in dieser Arbeit verwiesen wird, sind – sofern nicht anders angegeben – letztmalig am 14.11.2018 auf Verfügbarkeit überprüft worden. Zitatangaben für E-Books ohne feste Seitenangaben (im Literaturverzeichnis markiert durch [Kindle Edition]) erfolgen mittels Kapitelnummer oder Kapitelname.*



# 1 Einleitung

Der Osten im Westen: Japanische Güter sind hierzulande längst keine Exoten mehr. Der Boom japanischer Produkte im Westen begann mit dem Walkman, heute sind große japanische Marken, darunter beispielsweise Toshiba, Toyota oder Nintendo, auch hier jedermann ein Begriff. Sushi kann man inzwischen fertig abgepackt in jedem größeren Supermarkt oder frisch zubereitet in einem der zahlreichen japanischen Restaurants kaufen. Bastelfans begegnen Trends und Anleitungen für Origami, Kanzashi oder Amigurumi. In Düsseldorf findet jährlich der Japan-Tag statt - 2018 mit 600.000 Besuchern<sup>1</sup> - und manch einer verwendet beim Chatten statt Emoticons lieber japanische Emoji oder Kaomoji. Selbst wer wenig Kontakt zur japanischen Kultur hat, der hat inzwischen doch zumindest einmal von den nunmehr über 800 verschiedenen Pokémon gehört, die seit Jahren über Fernseh- und Konsolenbildschirme hüpfen und sogar ihre eigenen Weltmeisterschaften haben. Japanische Videospiele, Anime und Manga - japanische Animationen und Comics - gehören zu den kulturellen Importen, die im Westen einen immensen Erfolg verzeichnen können.

Seit ihrem ersten Boom in Deutschland Ende der 1990er Jahre erfreuen sich Manga und Anime großer Beliebtheit. Animexx, die größte deutschsprachige Onlinecommunity für Manga und Anime, zählt mehr als 65.000 User<sup>2</sup>. Jährlich finden zahlreiche Fantreffen und Conventions speziell zum Thema Manga und Anime statt. Die DoKomi, eine der größten Anime-Conventions in Deutschland, empfängt über seine zwei Veranstaltungstage ca. 45.000 Besucher (vgl. Kalenberg 2018). Die Kosmetikmarke L’Oreal Paris vertreibt seit einigen Jahren Mascara unter dem Namen „Mega Volume Miss Manga“, „das Geheimnis großer Manga-Augen“<sup>3</sup>. In dem Schulbuch für Französisch, *Découvertes 2, Série bleue*, kommt in einer der zahlreichen Kurzgeschichten ebenfalls ein Mangazeichner vor, in einem der letzten Thriller von Jeffery Deaver, *Wahllos*, wird eine japanische Ausgabe des Manga *Death Note* zum Streitgegenstand zwischen zwei Jungen. Zurzeit erscheinen jeden Monat mehr als 60 neue Manga-Bände und über 10 neue Anime-DVDs bzw. Blu-rays<sup>4</sup>, die in jedem größeren Buchhandel bzw. Elektromarkt erhältlich sind. Die umfangreichste in Deutschland erhältliche

---

<sup>1</sup> Nach Angaben des Japan-Tags Düsseldorf, <http://www.japantag-duesseldorf-nrw.de/>.

<sup>2</sup> Stand November 2018. Diese Zahl beruht auf der eigenen Statistik von Animexx, die sich alle 15 Minuten selbst aktualisiert, aber nur Mitglieder zählt, die sich in den letzten 12 Monaten auch eingeloggt haben. <http://animexx.onlinewelten.com/onlineclub-statistik.phtml>.

<sup>3</sup> <https://www.loreal-paris.de/produkte/make-up/augen/mascara/mega-volume-miss-manga-black/>.

<sup>4</sup> Die meisten Anime werden z.Z. sowohl als DVD als auch als Blu-ray veröffentlicht. Diese Zahl beruht auf dem tatsächlich erscheinenden Inhalt - d.h. DVD-Version und Blu-ray-Version wurden als eins gezählt.

Manga-Serie, *Detektiv Conan*, erscheint seit 2001 und läuft damit bereits 17 Jahre – lange genug, um einen Grundschüler bis zum Master-Abschluss zu begleiten. In den letzten Jahren haben sich vermehrt legale Streaming-Plattformen etabliert, die sich ausschließlich auf Anime konzentrieren oder diese als eigenständigen Teil in ihr reguläres Angebot aufgenommen haben, darunter Anime on Demand<sup>5</sup>, Crunchyroll<sup>6</sup> oder Wakanim<sup>7</sup>. Doch der Anime greift längst über seine Fancommunity hinaus. Der riesige Video-on-Demand-Anbieter Netflix stieg vor Kurzem ins Geschäft ein – inzwischen gibt es die ersten Anime-Netflix-Originale. Und selbst an Hollywood geht die Popularität des Anime nicht spurlos vorbei: Neben den derzeit ebenfalls sehr beliebten Comic-Verfilmungen haben auch einige Anime den Weg in die Traumfabrik gefunden, darunter u.a. Rupert Sanders' Verfilmung von *Ghost in the Shell*. Zuletzt sorgten die beiden japanischen Eiskunstläufer Miu Suzaki und Ryuichi Kihara für Aufsehen, die ihre Eiskunstlaufkür im Team-Wettbewerb (Paarlauf) in den olympischen Winterspielen 2018 zum Soundtrack von *Yuri on ICE!!!* tanzten – einem Eiskunstlauf-Anime.

Der wachsenden Popularität von Manga und Anime folgte auch ein zunehmendes Interesse innerhalb wissenschaftlicher Diskurse, die sich des Phänomens annahmen. Die ersten westlichen Auseinandersetzungen mit Manga, Anime und verwandten Themen tauchten in den 80er Jahren auf und gewannen im darauffolgenden Jahrzehnt immer größeren Zulauf, verzeichneten aber erst mit der Jahrtausendwende einen Durchbruch. Die meisten Arbeiten über Manga und Anime sind keine zwanzig Jahre alt und bilden damit eine noch junge Forschungsrichtung. Es mag auch an diesem Alter liegen, dass die derzeitige Anime-Forschung sich mehreren Schwierigkeiten ausgesetzt sieht. Dabei ist keine andere Frage für den Diskurs um Anime so kennzeichnend wie die, ob der Anime sich durch eine spezielle „Japanischkeit“ auszeichnet. Wie unsicher und mit welcher verschiedenen Definitionen der Begriff des „Anime“ nicht nur in der Forschung, sondern auch in der Fan-Community verwendet wird und was er eigentlich bedeutet, wurde 2016 überraschend an *Shelter* deutlich. *Shelter* ist ein Song des Amerikaners Porter Robinson und des Franzosen Madeon. In der Anime-Community kennt man *Shelter* weniger wegen seines Songs, sondern aufgrund des dazugehörigen Musikvideos, welches in Zusammenarbeit mit A-1 Pictures, einem bekannten japanischen Animationsstudio, das auch viele Anime produziert und Crunchyroll, einem amerikanischen Video-Streaming-Service, entstand. Auf Porter Robinsons YouTube-Kanal zählt das Video inzwischen 37 Millionen Aufrufe<sup>8</sup>: Zu sehen ist ein rothaariges Mädchen, Rin, welches mit Hilfe eines Tablets magische Welten zeichnet. Kombiniert mit Flashbacks an die Kindheit mit dem Vater und einer zerstörten und womöglich sogar bedrohten Erde, wird gegen

---

<sup>5</sup> [www.anime-on-demand.de](http://www.anime-on-demand.de).

<sup>6</sup> [www.crunchyroll.com](http://www.crunchyroll.com).

<sup>7</sup> [www.wakanim.tv/de/v2](http://www.wakanim.tv/de/v2).

<sup>8</sup> Stand November 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=fzQ6gRAEoy0>.



Ende deutlich, dass Rin sich in einem bewusstlosen Zustand in einer Art Weltraumkapsel befindet und ihre magischen Welten erträumt. *Shelter* sieht ohne Frage nach Anime aus und verwendet sogar - im Original - japanischen Dialog mit englischsprachigen Untertiteln, was jeden westlichen Fan zwangsläufig an die Form erinnern muss, mit dem der Anime in den Westen kam. Trotzdem wurde *Shelter* in dem bekannten Subreddit<sup>9</sup> r/anime<sup>10</sup> von den zuständigen Moderatoren mit der Begründung gelöscht, dass es sich bei *Shelter* nicht um einen „Anime“ handle – sondern eben um ein Musikvideo, das darüber hinaus auch noch in Kooperation mit westlichen Künstlern entstand und nicht allein für eine japanische Zuschauerschaft produziert wurde. Die Reaktion des Internets war heftig<sup>11</sup> und löste eine eigene Debatte aus. Inzwischen wurde die Definition von „Anime“ in r/anime überarbeitet und *Shelter* dort wieder als eigenes Thema akzeptiert, während andere Beispiele, die wie Anime aussehen, aber nicht japanisch sind, weiterhin ausgeschlossen werden. Die Frage, was der Anime ist, wie er sich von anderen Formen wie westlicher Animation oder dem Film unterscheidet und ob er von Japanern produziert werden muss, ob er sich an Japaner richten muss oder ob er eine eigene Japanischkeit besitzt, bleibt.

Diese Frage ist Teil des sogenannten und in Kapitel 2.1 vorgestellten Nihonjinron, der sich durch die gesamte Forschung zieht. Durch die generelle Unkenntnis des Anime als Forschungsgegenstand wählt diese Arbeit anschließend einen bewusst breiten Zugang, um sich dem Anime aus wissenschaftlicher Perspektive zu nähern. Zuerst werden dabei sowohl der Begriff des Anime (Kapitel 2.2) als auch der der verwandten Form des Manga (Kapitel 2.3) erläutert. Der Forschungsstand wird anschließend in fünf zentrale Blöcke untergliedert. Ein erster Block bildet die Geschichte und Entwicklung von Manga und Anime aus der japanischen Kunst bis hin zur heutigen Form. In einem ersten Schritt wird die historische Entwicklung von Manga (Kapitel 2.4.1) und Anime (Kapitel 2.4.2) in Japan und den zentralen Vorgängerformen, die diese prägten, erläutert. Im Anschluss daran befassen sich Kapitel 2.4.3 und 2.4.4 mit dem Schritt in den Westen und den Schwierigkeiten um die Verwestlichung, der sich insbesondere frühe Importe noch ausgesetzt sahen. Den Abschluss bildet ein Blick auf die Schwierigkeiten der Übersetzung von Manga und Anime (Kapitel 2.4.5). Ein zweiter Block befasst sich mit dem Medienmix rund um Manga und Anime – hier geht es zum einen um die von Fans als Prosumer hergestellten Werken wie Dōjinshi oder Cosplay sowie um die Fans, Otaku genannt, selbst (Kapitel 2.5). Der dritte Block umfasst die thematischen Auseinandersetzungen im

---

<sup>9</sup> Reddit ist ein Social-News-Aggregator, der sich in sogenannte Subreddits, thematische Unterteilungen, aufgliedert. <https://www.reddit.com>.

<sup>10</sup> <https://www.reddit.com/r/anime/>

<sup>11</sup> Die Webseite Kotaku, 2004 gestartet, setzt sich primär mit Videospiele auseinander, greift aber auch regelmäßig verwandte Themen wie Cosplay, Manga und Anime mit auf und bietet auch eine Zusammenfassung über die Diskussion rund um *Shelter*, vgl. weiterführend D'Anastasio (2016).

Zusammenhang mit dem Manga. Neben einem Einblick in die Entwicklung der Manga-Forschung (Kapitel 2.6.1) dominieren hier vor allem Auseinandersetzungen mit der Darstellung von Gender, insbesondere im Zusammenhang mit der Mädchenfigur des Shojo (Kap 2.6.2) und der speziellen Ausprägung des Boys' Love, der gleichgeschlechtlichen Liebe zwischen Männern (Kapitel 2.6.3). Daran anschließend folgt der Forschungsstand speziell für den Anime, der sich thematisch weniger auf Gender und Geschlecht, sondern stärker auf Cyborgs und Technik konzentriert. Neben einer kurzen Einführung in die Entwicklung der Anime-Forschung (Kapitel 2.7.1) wird hier ein Überblick über die speziell pornografischen Anime (Kapitel 2.7.2), die häufige Darstellung von Apokalypsen im Anime (Kapitel 2.7.3) und die damit wiederum oft verknüpfte Figur des Cyborgs (Kapitel 2.7.4) gegeben. In diesem Zusammenhang werden auch einige zentrale Anime, die in der Forschung immer wieder auftauchen, vorgestellt (Kapitel 2.7.5). Darauf aufbauend hat sich ein Verständnis vom Anime als eine postmoderne Form entwickelt, das in Kapitel 2.7.6 zusammengefasst wird. Kapitel 2.8 stellt den letzten Block im Rahmen des Forschungsstandes dar, in welchem die bislang bekannten Strukturmerkmale des Anime erläutert werden. Zur besseren Übersicht sind die Strukturmerkmale in kleinere Einheiten untergliedert. Kapitel 2.8.1 präsentiert knapp die bislang im Zusammenhang mit der Narration benannten Strukturmerkmale, wie offene Enden, der Wechsel zwischen Gut und Böse sowie die ausgesprochen langsame Narration. Im Anschluss daran wird die zentrale Animationsform des Anime, die Limited Animation und deren Einfluss auf die Bewegung im Anime, wie die besondere, ruckelige Bewegung, verschiedene Bildebenen und die Entstehung von Superflat, vorgestellt (Kapitel 2.8.2). Folgend wird das wohl bekannteste Strukturmerkmal des Anime, das Charakterdesign mit seinen auffällig großen Augen, beschrieben (Kapitel 2.8.3). In diesem Zusammenhang werden auch Fragen bezüglich des Realismus bzw. des fehlenden Realismus im Anime aufgegriffen (Kapitel 2.8.4). Kapitel 2.8.5 beschäftigt sich mit den ebenfalls vergleichsweise bekannten visuellen Konventionen und Symbolen, wie z.B. überdimensionierte Schweißtropfen. Weil diese Zeichen insbesondere dazu dienen, spezielle Emotionen der Figuren darzustellen, geht Kapitel 2.8.6 dem besonderen Fokus der Emotionsdarstellung in Manga und Anime nach. Auf dieser Übersicht des Forschungsstandes aufbauend werden anschließend die Ebenen (Kapitel 2.9) und die daraus resultierenden Forschungsfragen und Ziele dieser Arbeit präsentiert (Kapitel 2.10).

Kapitel 3 stellt das Forschungsdesign vor. Dabei wird zunächst der in dieser Arbeit verwendete Begriff der Motivation nach Bordwell und Thompson erläutert (Kapitel 3.1). In diesem Zusammenhang wird auch diskutiert, inwieweit man Begriffe und Methoden der Filmanalyse auf Animation und Anime übertragen kann. Kapitel 3.2 beschäftigt sich mit der Fallauswahl. Dazu wird zunächst die Struktur einer herkömmlichen Anime-Serie wiedergegeben (Kapitel 3.2.1), bevor im Anschluss daran definiert wird, was im Rahmen dieser Arbeit einen Fall darstellt (Kapitel 3.2.2). Kapitel 3.2.3 bietet eine Übersicht über die hier verwendete Stichprobe

von Anime-Serien. Kapitel 4 beinhaltet den theoretischen Rahmen dieser Arbeit. Dazu wird zunächst die Darstellungsform der Konstellation, wie sie vor allem von Theodor W. Adorno verstanden wurde, vorgestellt (Kapitel 4.1). Weil es sich bei der Konstellation allerdings nicht um eine Methode, sondern nur um eine Darstellungsform handelt, wird im Anschluss daran die Montage als das Handwerkszeug der Konstellation erläutert (Kapitel 4.2). Darauf aufbauend werden die von Wsewolod Illarionowitsch Pudowkin definierten Montageprinzipien zur Hilfe genommen, um Typen für die untersuchten Ebenen zu bilden (Kapitel 4.3). Im folgenden Kapitel 5 werden die Ergebnisse der Arbeit vorgestellt, die sich aus mehreren Teilen zusammensetzen. Kapitel 5.1 stellt die Typisierung der Ebenen anhand von konkreten Beispielen aus der Stichprobe vor. Im zweiten Teil der Ergebnisse werden Anime mit Hilfe typischer Muster in verschiedene Subgruppen untergliedert (Kapitel 5.2). Im Anschluss daran werden ausgewählte Anime-Episoden hinsichtlich ihrer Verwendung von Ebenen und deren Typen analysiert (Kapitel 5.3). Darauf aufbauend widmet sich Kapitel 5.4 der Konstellation als Konstruktionsprinzip des Anime. In Kapitel 5.4.1 werden die Ebenen in Verbindung mit den bereits bekannten und im Rahmen von Kapitel 2.8 genannten Strukturmerkmalen des Anime gebracht. Daraus wird sich der Konstellationsgedanke im Anime entwickeln, der in Kapitel 5.4.2 ausführlich erläutert wird. Der letzte Teil diskutiert unter Berücksichtigung der bisherigen Ergebnisse die Frage, was für eine Form der Anime hat und ob er sich durch eine spezielle Japanischkeit auszeichnet (Kapitel 5.5). In Kapitel 5.5.1 wird ein kritischer Blick auf die Strukturmerkmale geworfen und beschrieben, inwieweit diese sich so oder in sehr ähnlicher Form auch in anderen audiovisuellen Formen, insbesondere der Animation, finden lassen. Im Anschluss daran wird die Frage nach der Japanischkeit des Anime diskutiert (Kapitel 5.5.2). Kapitel 5.5.3 definiert den Anime darauf aufbauend als einen Stil, der sich weder durch eine spezielle Japanischkeit auszeichnet noch von anderen audiovisuellen Formen grundsätzlich abgeschnitten ist. Abschließend beinhaltet diese Arbeit eine ausführliche Reflexion der Ergebnisse (Kapitel 6) sowie eine Zusammenfassung mitsamt Ausblick auf weitere Forschungsmöglichkeiten (Kapitel 7).

## 2 Forschungsstand

### 2.1 Nihonjinron

Die Frage, ob der Anime sich durch eine inhärente „Japanischkeit“ auszeichnet, die ihn von Animation<sup>12</sup>, Comic und dem live-action-Film abgrenzt, ist Bestandteil des sogenannten Nihonjinron, der sich in zahlreichen Zweigen der Anime- und Mangaforschung widerspiegelt und deswegen von essentieller Bedeutung ist. Der Begriff setzt sich zusammen aus den Wörtern nihonjin (dt.: Japaner) und ron (dt.: Debatte, Diskurs) und lässt sich dementsprechend als „Diskurse über Japaner“ verstehen (vgl. Atkins 2000, S.36). Verallgemeinert dreht es sich dabei um die Frage, ob und inwiefern Japan durch die lange geographische und zum Teil politische Isolation in seiner Kultur eine einzigartige, rein „japanische“ Qualität entwickelt hat, wodurch es sich bis heute klar vom Westen unterscheidet – so wie Befürworter dieses Diskurses es betrachten (vgl. ebd.). Darin impliziert ist ebenfalls, dass man als Ausländer niemals vollständig japanische Kultur und deren Weltanschauung verstehen könne. Der Nihonjinron ist dabei nicht einzigartig für den Manga- und Animebereich, sondern betrifft grundsätzlich die Gesamtheit japanischer Kulturprodukte.

Generell gibt zwei verschiedene Meinungsstränge in diesem Diskurs: Die einen betonen eine spezielle Japanischkeit, die - im Zuge des weltweiten Erfolgs japanischer Populärkultur - eine „soft power“ (Bainbridge/Norris 2010, S.241) ausübt (vgl. ebd.). Gemeint ist damit, dass japanische Kulturgüter (neben Anime und Manga z.B. auch Games<sup>13</sup>) heute dermaßen intensiv weltweit konsumiert werden würden, dass Japan sich dadurch zu einer neuen kulturell-globalen Macht aufschwinge, die die japanische Kultur international verbreitet und die USA damit verdrängen würde (vgl. Iwabuchi 2002, S.447f.; Iwabuchi 1998, S.176ff.). Solcherlei Gedanken fasst man derzeit unter der Bezeichnung „Cool Japan“ zusammen, in Anlehnung an den Artikel *Japan's Gross National Cool* von McGray (2002), der erstmals auf die weltweite Durchdringung von japanischen Produkten aufmerksam gemacht hat (vgl. Oóhagan 2007, S.242). Cool Japan ist „a catchphrase referring to the hoped-for economic and political influence of the nation's content industries“ (Condry 2009, S.140). Heute wird „Cool Japan“ aktiv von der japanischen Regierung gefördert (vgl. Iwabuchi 2010, S. 90). Zu den

---

<sup>12</sup> Aufgrund der verschiedenen Animationstechniken umfasst der Begriff „Animation“ tatsächlich eine extreme Bandbreite von verschiedenen Techniken mit wiederum sehr unterschiedlichem Aussehen. Sofern nicht anders erläutert, meint diese Arbeit mit dem Begriff „Animation“ zur Vereinfachung nur westliche Zeichentrickanimation.

<sup>13</sup> Der Begriff „Games“ dient hier als Sammelbezeichnung für Computer-, Konsolen- und Handheldspiele aller Art.

Befürwortern des Diskurses zählen dabei aber nicht nur Japaner, auch westliche Forscher greifen diese Gedanken auf.

Ebenso befinden sich beide Gruppen auch auf der gegnerischen Seite des Diskurses: Iwabuchi (2002) beschreibt Manga, Anime und Co. stattdessen als „culturally odourless“ (S.455) - kulturell geruchlos - bzw. auf Japanisch als „mukokuseki“ (ebd.): „racially, ethnically and culturally unembedded and/or erasing national/cultural characteristics“ (ebd.). Daran anschließend ergibt sich die zweite Meinung, die diese Formen im Rahmen der Globalisierung als hybride Produkte betrachtet, d.h. auch westliche Einflüsse spielen hier eine Rolle (vgl. Bainbridge/Norris 2010, S.241). Einige Forscher vertreten dabei die Ansicht, dass gerade dieser fehlenden Japanischkeit, insbesondere dem ethnischen (und damit nicht japanischen) Aussehen der Figuren, durch welches sich auch ein ausländisches Publikum problemlos in den Werken orientieren könne, der Erfolg im Westen zu verdanken sei (vgl. dies., S.240; Lu 2008, S.171-176). Gleichmaßen gibt es bezüglich der Popularität von Manga und Anime auch immer wieder Stimmen, die behaupten, im Westen begründe sich der Erfolg durch die kulturellen Unterschiede, in Japan selbst dagegen durch die kulturelle Ähnlichkeit, also von japanischen Mangaka<sup>14</sup> für eine japanische Leserschaft produziert (vgl. Craig 2000a, S.15f.). Auch innerhalb der Entwicklung von Manga und Anime kommt es zu unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen bedingt durch den Nihonjinron. Während manche Autoren den Fokus auf eine kontinuierliche Entwicklung des Manga aus der japanischen Kunst des Emakimono - und manchmal sogar aus der Höhlenmalerei - legen und äußere Einflüsse komplett ausblenden, betonen andere auch die westlich (-amerikanischen) Beeinflussungen<sup>15</sup>.

Inzwischen sprechen sich mehrere in der Anime- und Mangaforschung bekannte Autoren gegen eine spezielle Japanischkeit von Anime und Manga aus, darunter vor allem Thomas Lamarre, Jaqueline Berndt und Koichi Iwabuchi. Nichtsdestotrotz ist man sich dennoch einig, dass der Anime sich von Animation und Film unterscheidet – unklar ist jetzt nur, worin diese Unterschiede liegen sollen. Gleichmaßen ist die Idee einer speziellen Japanischkeit nach wie vor ein beliebter Ansatz und wird beispielsweise von Cavallaro (2013) oder Suan (2013) aufgegriffen.

---

<sup>14</sup> „Mangaka“ ist die Berufsbezeichnung für Manga-Zeichner.

<sup>15</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.4 Historische Entwicklung von Manga und Anime.

## 2.2 Definition von Anime

„Anime sind anders“ - so lautet der Titel der Arbeit von Bichler (2004), in welcher sie Anime mit Animationen von Disney vergleicht. Dass Anime (und Manga) irgendwie anders sind, das ist auch der Grundtenor der derzeitigen Forschung. Allgemein wird „Anime“ als Sammelbegriff für japanische Animation, genauer Zeichentrick, verwendet (vgl. Ruh 2014, o.S.). Der Schwerpunkt dieses Verständnisses liegt in der Nationalität, Anime als speziell japanisches Produkt. Anime als schlicht japanische Animation zu begreifen ist aber durchaus problematisch, denn im Japanischen meint „Anime“ zunächst einmal einfach nur Animation - unabhängig vom Produktionsland (vgl. Zimmerman 2010, S.xv).

Beim Begriff des Anime handelt es sich nur um die jüngste Bezeichnung dieser Form. Die ersten japanischen Animationsfilme hießen *senga eiga* (Strichzeichnungsfilm), später meinte dieser Begriff primär Filme mit besonderem Fokus auf grafische Darstellungen, narrative Animationen hießen fortan *manga eiga* (Mangafilm) (vgl. Hu 2013 [2010], Kap.5.). Nach dem Krieg wurde unter der zunehmenden Verwestlichung „anime-shon“ verwendet (vgl. ebd.). Wann genau sich der Begriff „Anime“ in Japan etablierte ist unbekannt, so taucht er zwar in einigen Zeitschriften der 70er auf, fand möglicherweise aber auch schon früher Anwendung (vgl. ebd.). Im Westen setzte sich erst ab Ende der 80er die Bezeichnung „Anime“ langsam gegen die bis dahin zunächst verwendeten „Japanese animation“, später dann „Japanimation“ durch (vgl. Ruh 2014, o.S.). Eine mögliche Ursache für eine Hinwendung hin zum Begriff Anime liegt darin, dass aus Japanimation öfter beleidigende Versionen geschaffen wurden, wie z.B. „JaPORNimation“ (vgl. N.N. 2003, S.86). Anime wurden insbesondere in den USA zunächst vor allem mit Gewalt und Sex in Verbindung gebracht (vgl. Patten 2004 [2001], S.64), sodass der Begriff des Anime und seine Vorgängerformen teilweise bewusst gemieden wurden. Stattdessen würde man nur japanische Animationen zeigen, die keine Anime wären (vgl. Patten 2004 [1998], S.111). Auch im Zusammenhang mit dem bekannten Anime-Regisseur-Trio Miyazaki, Kon und Oshii<sup>16</sup>, die alle international bekannte Anime-Filme produziert haben, liest man in älteren Artikeln und Aufsätzen oft noch die Aussage, dass es sich bei deren Werken nicht um Anime handeln würde (vgl. ebd.; Azuma 1996). Infolgedessen begann man also, den damals als minderwertiger betrachteten Anime und Animation voneinander zu unterscheiden. Inzwischen wird der Anime zumindest gleichwertig und teilweise sogar besser als Animation verstanden – aber wird nach wie vor von Animation abgegrenzt, was zu den Diskussionen rund um die Japanischkeit des Anime geführt hat. Man hat sich bisher viel Mühe gegeben Differenzen zwischen Anime und der westlichen Animation aufzuzeigen, ohne jedoch zu einer zufriedenstellenden Definition gekommen zu sein.

---

<sup>16</sup> Vgl. weiterführend zu den Regisseuren Miyazaki, Kon und Oshii Kapitel 2.7.5 Bekannte Titel.

Vollkommen unklar bleibt bislang, was der Anime eigentlich ist: Genre, Medium, ein „medium-genre“ (Hu 2013 [2010], Kap. Introduction), eine Stilrichtung oder eine Ästhetik – und nur in den seltensten Fällen begründen die Autoren tatsächlich, wie sie zu ihrer jeweiligen Ansicht gelangt sind. Dieses Grundsatzproblem findet sich bereits in der Animationsforschung, die fortwährend diskutiert, ob die Animation nun als ein Teil der Filmwissenschaft oder als eigenständiges Medium zu behandeln ist (vgl. Lamarre 2009, S.xxii).

Viele Autoren, darunter Lamarre 2009 (vgl. S.84f.), Ueno 2006 (vgl. o.S.) und Solanki 2013 (vgl. S.21), beginnen ihre Definition des Anime damit, zunächst einmal den Begriff der Animation zu definieren, mit dem der Anime auf den ersten Blick eng verwandt scheint. Das Wort Animation wird allerdings bereits verschieden abgeleitet. Einige Autoren beziehen den Begriff auf das Griechische *animus*, den Wind (vgl. Lamarre 2009, S.84). Eine zweite Option stellt das Lateinische *animare*, das Atmen, dar (vgl. Crafton 2011, S.97). Heute hat der Begriff Animation zwei primäre Bedeutungen: Erstens gilt es als Leben (einem unbelebten Objekt) gebend bzw. einhauchend oder aktivierend (vgl. ders., S. 98). Zweitens geht es um die Bewegung der eigentlich leblosen und damit unbewegten Körper (vgl. ebd.). Damit ist die Bewegung selbst der Kern der meisten Animationsdefinitionen. Animation meint, dass es sich um die

„[...] Illusion einer Bewegung handelt, die in der vorfilmischen Realität in der Regel nicht nur *nicht so* oder *gar nicht* stattgefunden hat, sondern oft auch als physikalisch oder logisch unmöglich gilt“ (Reinerth 2013, S.325, Hervorhebung im Original).

Bei dieser Art von Definition geht es nicht mehr nur um die Bewegung, sondern auch um Realismus bzw. den fehlenden Realismus oder Unrealismus, der ebenfalls als typisches Element von Animation und Anime betrachtet wird<sup>17</sup>. Dieser Ansatz erschwert aber unter anderem ein Einbeziehen der Technik des Rotoscoping, bei welcher zuerst das Material im klassischen live-action gedreht wird, bevor dieses dann abgezeichnet wird. Das führt zu der Problematik, dass manche Autoren Animation vor allem über seine spezielle Produktionstechnik definieren, was letzten Endes dazu führt, dass es innerhalb der Forschung, die sich mit Animationen beschäftigt, aufgrund der verschiedenen Animationstechniken ebenfalls keine übergreifende Definition gibt (vgl. Denslow 1997, S.1). Insbesondere der Einzug des Computers hat Grenzen schwinden lassen: Zum einen innerhalb der Animation selbst, denn mit Hilfe des PCs können auch andere Animationsarten simuliert werden (vgl. Condry 2013, S.89). Gleichermaßen schwinden zum anderen die Grenzen zwischen Animation und scheinbar abgekoppelten Formen wie z.B. dem live-action-Film, indem sich

---

<sup>17</sup> Vgl. weiterführend zum Realismus in Anime und Animation Kapitel 2.8.4 Realismus sowie 5.5.1 Die Strukturmerkmale des Anime in anderen Formen.

moderne Animation immer flüssiger in das Filmbild integriert (vgl. Denslow 1997, S.1f.). Damit verknüpft ist auch die Frage nach der konkreten Beziehung zwischen live-action-Werken und Animation: Ist die Animation eine Subform des Films oder ist letzten Endes auch Film nur eine Form der Animation? Die Meinungen in den Animation Studies teilen sich an diesem Punkt und bilden dabei einen ganz eigenen, umfassenden Diskurs. Ob Animation ein eigenes Medium bildet oder etwas anderes darstellt ist dadurch bislang ebenso ungeklärt wie für den Anime selbst (vgl. Napier 2005, S.296).

Unter Berücksichtigung dieses Diskurses zwischen Animation und live-action ist es wenig verwunderlich, dass eine Definition des Anime grundsätzlich vor ähnlichen Schwierigkeiten steht. Brenner (2007) schreibt: „Anime refers to the animated films produced in Japan for a Japanese audience“ (S.29). Neu ist hierbei der Fokus auf die japanische Zuschauerschaft – denn trotz des globalen Erfolgs von Manga und Anime, so sind sich die meisten Autoren einig, wird nach wie vor primär für eine japanische Zielgruppe produziert. Neben dieser Grundsatzfrage gibt es inzwischen zahlreiche Ansätze zur Erläuterung des Anime-Begriffs. Brown (2006a) betrachtet den Anime mit einem speziellen Fokus auf den Bildschirm, für Lamarre (2002) ist der Anime eine spezielle Zuschauererfahrung, Looser (2002) umschreibt den Anime als eine Mischung von Stilen ohne gemeinsamen Ursprungspunkt und der bekannte japanische Soziologe Azuma (2009) reduziert den Konsum von Anime auf den einer speziellen Datenbank. Weitere Unterschiede entstehen dadurch, dass Anime im Westen vor allem aufgrund ihrer Optik zunächst auffallen (vor allem aufgrund der übergroßen Augen<sup>18</sup>), Napier (2005) verweist jedoch darauf, dass japanische Animeforscher Anime auf Basis der Narration unterscheiden (vgl. S.297). Ruh (2014) schlussfolgert daraus: „[...] to a certain extent it is relatively futile to force a singular definition of ‚anime‘“ (o.S.).

Beschäftigt man sich dementsprechend mit der Definition (bzw. den zahlreichen zur Zeit existierenden Definitionen) des Anime, bewegt man sich zügig in Richtung Diskursanalyse, wie auch Ruh (2014) in seinem eigenen Versuch feststellt (vgl. ebd.). Unter der Berücksichtigung dieser Schwierigkeiten wird der Anime deswegen zunächst nur als Form bezeichnet und ein ähnlicher Ansatz verwendet, um sich dem Anime als Forschungsgegenstand vorzustellen: Nach diesem Einstieg wird ein Blick auf die verwandte Form des Manga geworfen. Weil der Anime als Forschungsgegenstand in Deutschland kaum bekannt ist, nähert sich diese Arbeit anschließend über den generellen Forschungsstand dem Thema „Anime“, wie er sich im Laufe der 1990er, als Anime größere Popularität erlangten und sich ein eigenes Forschungsfeld bildete, entstand. Trotz der zunehmenden Auseinandersetzung konzentriert sich die Forschung bisher auf wenige Kernelemente, ein allgemeiner Blick auf die bisherigen Publikationen lässt sich grob in größere Themenkomplexe

---

<sup>18</sup> Vgl. weiterführend dazu Kapitel 2.8.3 Charakterdesign.



mit jeweils einigen bekannteren Subthemen einteilen, die im Folgenden vorgestellt werden sollen.

## 2.3 Definition von Manga

Um den Anime zu verstehen sollte man notwendigerweise auch seinen älteren Bruder, den Manga, betrachten. In der Regel werden Manga und Anime gemeinsam behandelt, denn beide Formen teilen sich „charakterisierende, stilistische wie auch inhaltliche, Merkmale“ (Bichler 2004, S.62) (vgl. Brenner 2007, S.27). Durch solche gemeinsamen Charakteristika und geringen Hürden zwischen beiden Formen - oft werden populäre Manga später Anime und inzwischen gibt es auch genug Anime, die den umgekehrten Weg gegangen sind - ist eine scharfe Trennung nicht immer sinnvoll (vgl. Treese 2006, S.23). Sieht man davon ab, dass Manga einen räumlichen Charakter (die Größe der einzelnen Bilder ist entscheidend) und Anime einen zeitlichen Charakter (die Länge der Einstellungen und Szenen steht im Vordergrund) haben (vgl. McCloud 2001 [1994], S.15), teilen sie sich viele Elemente. Rein begrifflich setzt sich Manga aus den Zeichen *man* - zu verstehen als witzig, verzerrt, unzuverlässig, ungenau oder komisch, grenzenlos - und *ga*, Bild oder auch Zeichnung, zusammen (vgl. Berndt 1995, S.18). Die tatsächliche Übersetzung des Begriffs schwankt damit zwischen verschiedenen Nuancen: Manga als „buntgemischte Bilder“ (Köhn 2005, S.206), „spontane Bilder“ (Vollbrecht 2001, S.441) oder „zusammenhangslose Bilder“ (Mertens 2012, S.17).

Mit dem heutigen Begriff Manga meint man in der Regel den Story-Manga, der insbesondere in Japan nach Geschlecht und Alter der Zielgruppe in unterschiedliche Typen eingeteilt wird, die sich inhaltlich und stilistisch voneinander unterscheiden. Die auch im Westen bekannten Typen sind der Shojo- und der Shonen-Manga – respektive Manga für Mädchen und Manga für Jungen. Bis heute beschreiben beide die primär anvisierte Zielgruppe, ziehen damit aber auch eine Reihe weiterer Charakteristika nach sich. Die klassischen Shojo-Manga sind größtenteils Liebesgeschichten mit Protagonistinnen, die Manga speziell für Jungs sind in der Regel deutlich actionreicher und konzentrieren sich stärker auf männliche Figuren (vgl. Takahashi 2008, S.125; Brenner 2007, S.29; Levi 1996, S.9). Seit den 80er Jahren beginnen sich die narrativen Grenzen zwischen den beiden aber aufzulösen (vgl. Bryce 2010, S.139). Heute beschreiben Shonen und Shojo vor allem stilistische Unterschiede – allgemein tendieren Shojo-Manga stärker zu einer dekorativen Seitengestaltung, Blumendekorationen, zarten Figuren und den großen Augen (vgl. Berndt 1995, S.95). Neben den Fragen rund um Gender und Beziehungen, die häufig in Shojo-Manga aufgeworfen werden, waren es auch insbesondere diese stilistischen Diskrepanzen, die den Shojo-Manga zu einem erheblich prominenteren Forschungsgegenstand haben werden lassen als der Shonen-Manga<sup>19</sup>. Insbesondere der Shojo-Manga und der Shonen-Manga sind auch in Deutschland ein Begriff

---

<sup>19</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.6.2 Shojo.

und werden von manchen Verlagen, darunter u.a. Tokyopop<sup>20</sup>, regulär für das eigene Programm neben weiteren Genrebezeichnungen verwendet. In Japan dagegen gibt es noch erheblich mehr Manga-Unterteilungen. Neben den erwähnten Shonen- und Shojo-Manga gibt es auch Manga speziell für erwachsene Männer (d.h. ca. ein Alter von 16 bis 40, Seinen), für erwachsene Frauen (Josei), für Kinder (Kodomo) sowie für Senioren (Silver Manga) (vgl. Johnson-Woods 2010, S.8f.; Berndt 1995, S.22ff.). Außerhalb dieser Zielgruppen gibt es auch spezielle Sach- bzw. Informationsmanga, die unter anderem Einblicke in verschiedene Berufe geben, historische Begebenheiten nacherzählen etc.<sup>21</sup> (vgl. Berndt 1995, S.22; Ito 2008, S.42f.). Während Manga in Deutschland primär fiktive Geschichten beinhalten, decken Manga in Japan ein wesentlich breiteres Spektrum ab: So gibt es z.B. auch Manga über Kochen und Essen (vgl. Brau 2010, S.109f.), über Wein (vgl. Lent 2010, S.309f.) oder Business-Manga (vgl. Kinsella 2000, S.163). Manche Manga sind sogar anerkannte Schulmaterialien (vgl. dies., S.73). Einige wenige ins Deutsche übersetzte Beispiele sind *Japan GmbH*, ein Manga, der mit Hilfe eines fiktiven Beispiels das japanische Wirtschaftssystem erläutert, sowie *Manga Love Story*: Diese Serie erzählt die Geschichte eines jungen Paares, beide haben keinerlei Erfahrungen in Sachen Liebe, Beziehungen, Sexualität und Ehe. Bestandteil der Story sind zwar auch zahlreiche Nackt- und Sexdarstellungen, ein Teil der Geschichte dreht sich aber auch um Aufklärung: Den Figuren begegnen Herausforderungen wie Verhütung, Schmerzen beim Geschlechtsverkehr oder Erektionsprobleme, die sie zusammen lösen. Darin eingestreut sind Fakten und Informationen, Querschnittsbilder und Statistiken. Ein jüngeres Beispiel ist der Manga *Reaktor 1F – Ein Bericht aus Fukushima*. Mangaka Tatsuta erzählt hier grob zusammenhängende Geschichten über seine Erfahrungen als Aufräumarbeiter im Reaktor von Fukushima.

Genau wie der Anime von Animation abgegrenzt werden soll, so wird der Manga vor allem in Bezug auf (amerikanische) Comics behandelt. Bereits 1995 schrieb Berndt, dass man den Manga aufgrund seiner diversen Ausformungen nicht unter einer gemeinsamen Formensprache zusammenfassen könne (vgl. S.36). Gerade im Vergleich mit Comics werden dennoch immer wieder stilistische Unterschiede beschrieben. Zu den bekanntesten Merkmalen des Manga gehört aus westlicher Sicht wohl zweierlei. Zum einen sind Manga dafür bekannt, dass sie in asiatischer Leserichtung gehalten sind, man liest sie auch hier sozusagen von „hinten nach vorne“. An sich ist das kein spezielles Merkmal für den Manga, sondern entspricht ganz generell der japanischen Leserichtung. Tatsächlich hat man im

---

<sup>20</sup> <https://www.tokyopop.de>.

<sup>21</sup> Um ein Beispiel zu geben: die Anime-Serie *Terror in Tokio* arbeitet mit den verschiedenen Versionen der Ödipus-Saga. In Folge 2 ist zu sehen, wie Lisa die Geschichte des Ödipus in einem Manga nachliest - in Japan kein Problem, im Westen noch unmöglich. Darüber hinaus gibt es inzwischen auch mehrere Manga-Versionen der Bibel, darunter bspw. *Manga Bible-NLT* von Tyndale House Publishers oder *Die Bibel* von Siku.

Westen zunächst die ursprüngliche Leserichtung des Manga nicht übernommen<sup>22</sup>. Zum anderen sind Manga im Unterschied zu Comics und bandes dessinées üblicherweise monochrom (vgl. Schodt 2011 [1996], S.23). Weitere Gestaltungsmittel, die angeführt werden um Manga von Comics abgrenzen, sind ein minimalistischer Liniengebrauch, bekannte Figurentypen, schlichte Bildhintergründe, Fokus auf die Gesamtseitengestaltung gegenüber dem Einzelbild und ein veränderlicher Bilderfluss durch Gestaltungsmittel wie Perspektiven- oder Einstellungswechsel (vgl. Berndt 1995, S.36). Außerdem benutzen Manga in der Regel mehr Panels für Handlungen oder Gedanken, was wiederum zu weniger Text führt (vgl. Schodt 2011 [1996], S.25). Das hat zur Folge, dass Manga wesentlich schneller als Comics gelesen werden (vgl. ders., S.26). Es sind insbesondere diese Unterschiede in der Textmenge bzw. Verteilung des Textes, in der viele den zentralen Unterschied zum Comic sehen:

„But if one were to make a gross generalization, it would be that until recently many mainstream American comics still resembled illustrated narratives, whereas Japanese manga were a visualized narrative with a few words tossed in for effect“ (Schodt 2011 [1996], S.25f.).

Eine solche simple Generalisierung nicht ganz unproblematisch, denn auch innerhalb des Manga gibt es Titel, die mit deutlich mehr Text arbeiten, darunter z.B. *Detektiv Conan*.

Berndt (2008) sieht die besonderen Eigenarten vor allem in der Ökonomie des Manga (vgl. S.299f.). Manga haben eine grundlegend andere Publikationsform als der amerikanische Comic. Im Westen werden Manga in der Form des sogenannten tankôbon veröffentlicht, bei dem mehrere Kapitel einer Serie in einem größeren Band zusammengefasst werden (vgl. Kinsella 2000, S.3; Brau 2010, S.110). In Japan sind Tankobon allerdings erst der zweite Schritt eines Manga, die Hauptveröffentlichungsform sind Manga-Magazine, die das jeweils neuste Kapitel verschiedener Manga-Serien beinhalten (vgl. ebd.)<sup>23</sup>. Neben dieser für den Manga typischen Publikation betont Berndt (2008) auch die besondere Rolle des Editors. Während europäische und amerikanische Zeichner eher unabhängige Künstler sind, wirken japanische Editoren durchaus im kreativen Schaffensprozess eines Manga mit (vgl. S.299). Berndt (2008) sieht den zentralen Unterschied zwischen Manga und Comics damit in einer „economic Japaneseness“ (ebd.). Ob, in welchem Zusammenhang und inwieweit man

<sup>22</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.4.4 Verwestlichungen.

<sup>23</sup> Inzwischen gibt es Manga über Manga-Produktion, die einen interessanten Einblick in das Leben der Mangaka und der zugehörigen Verlagswelt bieten. Das umfangreichste Beispiel in Deutschland ist *Bakuman.*, die Geschichte zweier Schüler von absoluten Anfängern bis hin zu Profi-Mangaka und den auf diesem Weg liegenden Hürden, wie Popularitätsumfragen, Krankheit und vom Verlag abgesetzte Serien.

stilistische und narrative Unterscheidungen zwischen Manga und Comic trifft, bleibt, genau wie bei Anime und Animation, ein beständiger Streitpunkt des Nihonjinron.

## 2.4 Historische Entwicklung von Manga und Anime

### 2.4.1 Entwicklung des Manga

Insbesondere über den Forschungsgegenstand des Manga trifft man auf einen der größten Themenkomplexe innerhalb der Forschung rund um Manga und Anime: die Geschichte des Manga. Eine übersichtliche Zusammenfassung der Entwicklung von Manga und Anime ist - obwohl ein oft aufgegriffenes Thema - nach wie vor überraschend kompliziert, denn trotz umfangreicher Forschung über die Ursprünge des Manga gibt es in Ausführungen immer noch erstaunliche Diskrepanzen, die auf den Nihonjinron zurückzuführen sind.

Die Grundlage des Manga liegt in den Bildrollen, den sogenannten Emakimono, der Heian- (794 - 1185) und der nachfolgenden Kamakura-Ära (1185-1333) (vgl. Hu 2013 [2010], Kap.2; Köhn 2005, S.112-117, S.119-124; Bouissou 2010, S.17f.). Emakimono präsentieren auf einer Rolle, die langsam abgewickelt werden muss, eine Mischung aus Bildern und Text (vgl. Köhn 2005, S.112-117, S.119-124). Als nächster größerer Entwicklungsschritt gelten die im 17. und 18. Jahrhundert populären Ukiyo-e, die meistens als „Bilder der fließenden (oder vergänglichen) Welt“ übersetzt werden, laut Köhn (2005) aber auch „zeitgenössisches Bild“ heißen können (vgl. Köhn 2005, S.154ff.). Ukiyo-e wurden in Farbe gehalten und waren durch den Holzdruck erstmals für die breite Bevölkerung zugänglich (vgl. Köhn 2005, S.155f.; Hu 2013 [2010], Kap.2). Es sind insbesondere die Verweise auf die Emakimono und Ukiyo-e als Vorgänger des Manga, die innerhalb des Diskurses zu Annahmen über eine spezielle Japanischkeit geführt haben (vgl. Berndt 2008, S.305f.). Ab 1680 erschienen jene Bücher, die als Allerleihefte (kusazōshi) zusammengefasst werden: Rotbücher (akahon), Schwarzbücher (kurohon), Grünhefte (aohon), Gelbumschlagbücher (kibyōshi) und Zusammengebundene Hefte (gōkan) (vgl. Köhn 2005, S.175f.). In diesen Büchern werden sowohl Text als auch Bilder gleichermaßen zum Verstehen benötigt (vgl. ders., S.185). Elemente, die man heute als typisch für den Manga sieht, wie u.a. den Perspektivwechsel oder Speedlines, sind bereits in den Darstellungen der Allerleihefte zu finden (vgl. Köhn 2008, S.45).

Der Begriff „Manga“ wurde zuerst von Künstler Katsuhika Hokusai (1760-1849) verwendet, der zwischen 1814 und 1878 eine Skizzensammlung mit dem Namen *Hokusai Manga* veröffentlichte (vgl. Ito 2008, S.29; Köhn 2005, S.204). Während mancher diese als Prototypen des Manga betrachtet, bemerkt Berndt (1995), dass es sich dabei mehr um eine Art von Bildlexikon handelte (vgl. S.42). Insbesondere Köhn (2005) betrachtet *Hokusai Manga* sehr kritisch und beschreibt an dieser Stelle etwas, was er „Hokusai-Mythos“ (S.204) nennt. Dass Hokusai den Begriff nicht weiter erläutert, sieht Köhn (2005) als Beleg, dass es „Manga“ schon vorher gegeben haben muss (vgl. S.205). Kitazawa Rakuen war der erste, der ab 1899 den Begriff Manga anstelle des etablierten Worts ponchi-e verwendete, um seine

Zeitungskarikaturen und -comics zu beschreiben (vgl. Köhn 2005, S.204; Berndt 1995, S.18). In den 1920er Jahren waren Manga dem vermehrten Import westlicher (vor allem amerikanischer) Comics ausgesetzt (vgl. Köhn 2005, S.210). Aber auch andere Medien, wie das Kamishibai (Papiertheater) und Utsushi-e (projizierte Bilder) nahmen Einfluss auf die formale Gestaltung von Manga (vgl. ders., S.210-214). Das Kamishibai arbeitete mit einem Satz von Bildern in einem Holzkasten sowie einem Erzähler und ersetzte die für viele Menschen zu teuren Filmvorführungen (vgl. ders., S.211-214). Die Utsushi-e waren eine Weiterentwicklung der 1659 in Holland erfundenen magischen Laterne – durch das Schieben bemalter Platten kam im Utsushi-e bereits eine Reihe von Filmtechniken wie z.B. Fade-Out zum Einsatz, noch bevor man den Film in Japan kannte (vgl. ders., S.212).

Im Rahmen des Zweiten Weltkriegs wurden sowohl Kamishibai als auch Manga in den Dienst der Propaganda gestellt (vgl. Köhn 2005, S.214; Kinsella 2000, S.22f.). Insgesamt beschreibt Köhn (2005) die 20er bis 40er Jahre als eine Experimentierphase, die weder die stilistischen Eigenschaften von Comics blind übernahm noch sich Neuerungen widersetzte (vgl. S.221f.). Der Nachkriegsmanga genoss auch einige gestalterische Neuerungen, die man heute größtenteils Osamu Tezuka zurechnet (vgl. Berndt 1995, S.53). Insbesondere die erstmalige Verwendung von Filmtechniken zum Erzählen seiner Manga-Geschichten werden ihm von zahlreichen Autoren zugesprochen (z.B. von Ito 2008, Odell/Le Blanc 2013). Diese Problematik fasst Köhn (2005) unter dem „Genie-Mythos“ (S.231) zusammen. Darin beschreibt Köhn, dass Tezuka, der als Gott des Manga betrachtet wird, keineswegs der alleinige Erfinder des modernen Story-Manga sei – für den ihn die meisten jedoch aber halten (vgl. S.231f.). Dazu zählen bspw. Ito 2008, Yamanashi 2013 oder Toku 2007. Die Innovationen, die Tezuka zu verdanken sind, sind laut Köhn (2005) nicht die filmischen Techniken, die im Manga Verwendung finden, sondern das Unterteilen kurzer Szenen in mehrere Panels, in denen dann auch Elemente wie z.B. Energielinien auftauchen (vgl. S.227). Bereits einer von Tezukas ersten Manga aus dem Jahr 1947, *Shin Takarajima*, brach mit der Konvention des komae (in der Regel vierteilige Comicstrips, die jeweils eine kleine Episode beinhalteten) und erzählte stattdessen eine komplizierte Geschichte (vgl. ders., S.226). Weil sich dieser und nachfolgende Manga immer stärker auf die Narration konzentrierten, bezeichnet man diese Manga auch als Story-Manga (sutōrī manga) (vgl. ders., S.228). Trotz zunehmender Kritik an Tezukas tatsächlichem Einfluss gilt er weitläufig nach wie vor als Erfinder des Story- und des Shojo-Manga, ganze Arbeiten sind allein der Analyse seiner Werke gewidmet<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Dazu gehören beispielsweise so z.B. Susanne Philipps Dissertation: *Tezuka Osamu. Figuren, Themen und Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk* (2000) oder der 8. Band der von Lunning herausgebrachten Mechademia-Reihe: *Tezuka's Manga Life* (2013).

Der Einzug des Fernsehens in japanische Haushalte führte um die Mitte der 50er Jahre zum endgültigen Untergang des Kamishibai (vgl. ders., S.232f.). Das Kamishibai und auch Tezuka orientierten sich vor allem an Kindern als Zielgruppe, aber bedingt durch das Fernsehen, das sich auch an Erwachsene richtete, entstanden ab Mitte der 50er Jahre die Gekiga (dramatische Bilder) für ältere Leser (vgl. Köhn 2005, S.233f.; Ito 2008, S.36). In den folgenden Jahren entwickelte sich der Manga weiter – so schreibt Berndt (1995), dass Manga realistischer wurden (vgl. S.60). Köhn (2005) spricht von einem Vermischen des Story-Manga und des Gekiga (vgl. S.247). Es ändern sich nur die jeweils populären Themen im Manga – tatsächlich, so meint Berndt (1995), sei eine weitere Entwicklung des Shonen-Manga in den 70ern stehengeblieben, wirkliche Neuerungen fänden sich fortan nur noch um Shojo-Manga (vgl. S.72). Das erklärt auch das wesentlich größere Forschungsinteresse am Shojo-Manga<sup>25</sup>. Diese Neuerungen sind vor allem auf den Einstieg weiblicher Autoren in die Manga-Produktion zurückzuführen – bis dato wurden auch Mädchenmanga von Männern gezeichnet (vgl. dies., S.109ff.). Trotz der Konflikte zwischen Mangaka und Teilen der japanischen Gesellschaft, insbesondere Lehrern und Müttern, die Manga immer wieder scharf für ihre angeblich negativen Einflüsse auf die Kinder- und Jugendleser kritisierten, stieg in den 80er Jahren die Anerkennung von Manga als Kulturgut (vgl. dies., S.26).

Letztlich, so schreibt Köhn (2005), dreht es sich bei den zahlreichen Geschichtsdarstellungen vor allem um die Frage, ob man Manga und Anime als Ergebnis einer kontinuierlichen Entwicklung aus der japanischen Kunst betrachtet, oder ob man wie er selbst auch Diskontinuitäten in diesem Prozess erkennt (vgl. S.267f.). Im Rahmen der westlichen Literatur verweisen viele, oft auch jüngere Bücher (insbesondere Einsteigerwerke, die keine konkrete wissenschaftliche Auseinandersetzung anstreben) trotz der Tatsache, dass man inzwischen mehr die Diskontinuitäten betont, immer noch auf eine Entwicklung des Manga aus alten japanischen visuellen Künsten. Es handelt sich hierbei also um eine Ausprägung des Nihonjinron.

#### **2.4.2 Entwicklung des Anime**

Die Entwicklung des Anime geht einher mit der Entwicklung des Manga. So betont Koyama-Richard (2010) den Ursprung des Anime ebenfalls in den Emakimono (vgl. S.11ff.), auch Kamishibai und Utsushi-e werden typischerweise als Vorfahren<sup>26</sup> des Anime genannt. Das Schwinden der Utsushi-e und das fortschreitende Verbannen der magischen Laternen lag vor allem an der Popularität eines neuen Mediums – dem Cinematographen der Lumière-Brüder, der 1896 Japan erreichte (vgl. dies., S.71). Importierte Filme aus den USA und Frankreich

<sup>25</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.6.2 Shojo.

<sup>26</sup> Während die meisten Autoren die Entwicklung des Anime nah zu der Geschichte des Manga sehen, gibt es auch vereinzelt abweichende Stimmen. Hu (2013 [2010]) beispielsweise hebt besonders den Einfluss der Fotografie hervor (vgl. Kap.1).



begeisterten das Land und es gründeten sich die ersten japanischen Filmfirmen, ab 1909 liefen Animationen auch in Japan (vgl. ebd.). 1933 entstand der erste japanische sprechende Animationsfilm, nur fünf Jahre nach Walt Disneys erstem „talkie“ (vgl. Koyama-Richard 2010, S.80). Technische Neuerungen, wie beispielsweise die Patentierung des Celluloids durch Earl Hurd oder die Erfindung von Raoul Barré, mit dessen Hilfe die genaue Positionierung aufeinanderfolgender Zeichnungen möglich war, führten zu weiteren Fortschritten im japanischen Animationsfilm (vgl. ebd.). In den angespannten Vorkriegsjahren der 30er wurden nach und nach ausländische Filme verboten und neben den verstärkt gezeigten Kriegsfilmern profitierten auch Animationsfilme von der frei gewordenen Screen-Zeit (vgl. Hu 2013 [2010], Kap.4). Zusätzlich investierte das Militär größere Summen, was vor allem durch die schiere Anzahl an Propaganda-Animationsfilmen deutlich wird (vgl. ebd.). Nach dem Zweiten Weltkrieg baute sich die japanische Animationsindustrie zügig wieder auf, den ersten Animationsfilm der Nachkriegszeit gab es bereits 1946 (vgl. dies., Kap.5). In den folgenden Jahren kam es vor allem zu verschiedenen Gründungen und Übernahmen von Film- und Animationsfirmen (vgl. ebd.).

Mangaka Tezuka begeisterte sich ebenfalls für Animation: Der Anime seines gleichnamigen Manga *Astro Boy* startete am 1.1.1963 und lief mit seinen 193 Folgen bis 1966 (vgl. Lamarre 2002, S.335). *Astro Boy* wird oft als erste Anime-Serie verstanden (vgl. Lamarre 2009, S.187), andere dagegen benennen die Serie *Otogi manga karendā* (Otogi Manga Kalender) als ersten Serien-TV-Anime (vgl. Poitras 2008, S.50). In den 60ern begannen sich TV-Animeserien zu etablieren (vgl. Napier 2005, S.16). Die Verfilmung von *Kimba, der weiße Löwe*<sup>27</sup>, ebenfalls basierend auf einem Manga von Tezuka, markierte in seiner Laufzeit 1965-66 den Beginn des Farbanime (vgl. Odell/Le Blanc 2013, S.20). Das Animegeschäft wuchs. Mit dem Durchbruch des Videos gab es fortan die Möglichkeit Anime zu produzieren, die im Fernsehen keine Ausstrahlung fanden, wie z.B. Pornographie-Anime (vgl. dies., S.22). Videos spielten auch für die Popularität des Anime im Westen eine größere Rolle – da Japan und die USA beide das NTSC-System verwenden (im Gegensatz zu Europa, wo größtenteils PAL dominiert), liefen die Original-Videos auch auf amerikanischen Videoplayern (vgl. Patten 2004 [2001], S.66f.).

---

<sup>27</sup> Was einem westlichen Zuschauer vermutlich zunächst auffallen wird ist die nicht zu leugnende Ähnlichkeit zwischen den Löwenjungen Kimba von Tezuka und Simba aus *Der König der Löwen* aus dem Studio Disney. *Kimba, der weiße Löwe* beinhaltet auffällig viele Elemente, die später auch in Disneys *König der Löwen* wieder vorkommen, was zu einem erbitterten Diskurs (v.a. zwischen Fans) geführt hat - ob Disney Tezuka tatsächlich wie angegeben nicht kannte oder hier bewusst kopiert hat (vgl. Patten 2004 [1995], S.144-185). Ähnliches passierte auch bei weiteren Beispielen, wie z.B. zwischen der Serie *Die Macht des Zaubersteins* aus dem Studio Gainax und Disneys *Atlantis*, wobei die Diskussion hier allerdings nie dieselben Ausmaße erreichte (vgl. Patten 2004b, S.185-189).

### 2.4.3 Anime außerhalb Japans

Anime und Manga genossen Anfang der 70er Jahre zunächst in Asien den ersten großen Erfolg außerhalb Japans (vgl. Schodt 2011 [1996], S.305). Weil Japan durch seine Rolle im Zweiten Weltkrieg und seine damit einhergehende Kolonialisierung in Teilen von Asien damals wie heute immer noch kritisch betrachtet wird und teilweise entsprechende staatliche Verbote gegen japanische Importe bestanden, verbreiteten sich Manga und Anime in Taiwan, Korea und Hong Kong vor allem durch Piraterie (vgl. Siuyi Wong 2006, o.S.). In den USA kannte man verschiedene Anime, auch wenn diese längst nicht immer als solche erkannt wurden, bereits seit den 60er Jahren, sie waren aber noch nicht weit bekannt (vgl. Poitras 2008, S.64). Die ersten Manga kamen in den 80er Jahren in den Westen, zuerst in die USA, etwas später auch nach Frankreich und Italien, die zusammen mit Deutschland nach wie vor die größten europäischen Märkte darstellen (vgl. Bouissou 2010, S.17; Bouissou/Pellitteri/Dolle-Weinkauf/Beldi 2010, S.254). Der Anime feierte seine ersten großen Erfolge in den USA Mitte der 90er Jahre und man begann, die amerikanisch lizenzierten Manga und Anime enger aneinanderzubinden (vgl. Schodt 2011 [1996], S.321).

Den großen Manga- und Anime-Boom erlebte Deutschland ab 1995, etwas später als bei anderen heutigen großen Abnehmerländern (vgl. Jüngst 2007, S.250). Der bisherige Erfolg von Manga speziell in Deutschland wird in der Regel mit der fehlenden deutschen Comicproduktion begründet (vgl. Bouissou/Pellitteri/Dolle-Weinkauf/Beldi 2010, S.254). Das ist keine ganz unproblematische Annahme, denn deutsche Comicforscher werden sicher gerne bestreiten, dass es keine deutschen Comics gäbe – mit Verweisen auf *Max und Moritz*<sup>28</sup>. Gemeint ist damit mehr die Tatsache, dass es kein entsprechend populäres und verbreitetes Pendant zu Comics und bandes dessinées, die in Frankreich sogar ein erwachsenes Publikum ansprachen (vgl. Shiraishi 2000, S.304), gab. Die Besonderheit des deutschen Markts ist bis heute, dass Mangafans größtenteils weiblich sind, in anderen Ländern - so die Beobachtung von Bouissou et al. (2010) - ist das Verhältnis erheblich ausgeglichener (vgl. S.254f.). Die Autoren begründen diese deutlich größere Anzahl weiblicher Fans in Deutschland mit der fehlenden deutschen Alternative bei Comics für ein speziell weibliches Publikum (vgl. dies., S.257). Sie berufen sich dabei auf eine Umfrage des Manga Network, nach welcher das Durchschnittsalter der deutschen befragten Fans bei 20,5 liegt (vgl. ebd.)<sup>29</sup>.

<sup>28</sup> Wilhelm Buschs Werk gilt als wegweisend für die Entwicklung des Comics, sodass Busch die Beinamen „Großvater der Comics“ oder auch „Urvater der Comics“ trägt (vgl. Busch 2017, Kap. Autobiographisches).

<sup>29</sup> Es gibt leider kaum Zahlen zum europäischen Markt, grundsätzlich wird die Beobachtung von Bouissou et al. (2010) aber noch stimmen. Animexx, eine der größten deutschen Communitys, verzeichnet auf Basis einer eigenen Statistik ebenfalls einen deutlichen Überschuss an weiblichen Usern – auch wenn die Zahlen durchaus kritisch zu werten sind, weil bei der Registrierung die persönlichen Daten nicht tatsächlich überprüft werden und Animexx in den letzten Jahren beständig Mitglieder verloren hat. Die meisten Animexx-User sind im November 2018 24-31 Jahre alt – sicherlich

Die ersten Anime-Ausstrahlungen im ZDF Ende der 60er / Anfang der 70er Jahre blieben, vor allem aufgrund harscher Kritik seitens Eltern und Pädagogen, erfolglos (vgl. Göhlen 2008, S.234; Vollbrecht 2008, S.24). Weil Deutschland zu dieser Zeit aber nach billigen Sendungen suchte, entschloss man sich zu deutsch-japanischen Koproduktionen unter der Bedingung, dass man ausschließlich Storys mit deutschem oder europäischem Setting akzeptierte (vgl. Göhlen 2008, S.236f.). Das Ergebnis dieser Produktionen, darunter *Heidi*, *Die Biene Maja*, *Pinocchio*, *Wickie und die starken Männer* und *Nils Holgerson*, markierten den wirklichen Beginn des Anime in Deutschland (vgl. Köhn 2005, S.1f.). Erst im Laufe der späten 80er Jahre und mit dem Auftauchen privater Sender wurde die Ausstrahlung von Anime, die nicht mehr eindeutig in einem europäischen Setting spielen, wieder möglich (vgl. Dolle-Weinkauf 2008, S.214f.). Gegen Ende der 90er Jahre geriet der Stein ins Rollen: Der Anime *Sailor Moon* schwang sich beim Sender RTLII zu einem Riesenerfolg auf (vgl. Malone 2010, S.325). Zusammen mit diesem sowie weiteren langlebigen Titeln wie *Pokémon* oder *Yu-Gi-Oh!* kam auch das entsprechende Merchandising nach Deutschland (vgl. Treese 2006, S.67f.). Wie in den meisten westlichen Ländern wurde der Boom von Manga in Deutschland erst durch Anime ermöglicht (vgl. Malone 2010, S.315). Um die Jahrtausendwende liefen im Abendprogramm von MTV und VIVA teilweise sogar ungeschnittene<sup>30</sup> Versionen (vgl. Treese 2006, S.69).

#### 2.4.4 Verwestlichungen

Vor dem großen Boom von Manga und Anime war es gängige Praxis, die Werke „westlicher“ zu machen. Manga wurden zunächst komplett gespiegelt, um die westliche Leserichtung (von links nach rechts) zu ermöglichen, teilweise wurden sie in Anlehnung an den Comic vollständig eingefärbt (vgl. Vollbrecht 2001, S.450). Das hatte aber auch weitere Konsequenzen: Neben einer ganzen Reihe linkshändiger Protagonisten mussten u.a. Onomatopöie retuschiert werden, sodass letzten Endes viele Bilder innerhalb des Manga bearbeitet werden mussten, was einen aufwendigen und dementsprechend teuren Prozess darstellte (vgl. Rampant 2010, S.223). Erst mit zunehmender Popularität und Erfolg des Manga ging man schließlich sowohl in den USA als auch in Europa dazu über, Manga in ihrem asiatischen Originalformat zu veröffentlichen. 1997 wurde der Manga von *Dragon Ball* direkt aus Japan importiert und war der erste deutsche Manga, der ungespiegelt in asiatischer Leserichtung erschien (vgl. Malone 2010, S.325).

Neben dem eigentlichen Format waren aber sowohl Manga als auch Anime im Rahmen der Übersetzung von einer Verwestlichung betroffen. Insbesondere Anime, die zunächst bekanntere Form, wurden stark verändert, um sie dem westlichen Verständnis von Animation

---

auch dadurch bedingt, dass Animexx eine alte Community ist, die bereits 2000 und damit vor dem Durchbruch der flexibleren Sozialen Netzwerke entstand. <https://www.animexx.de/onlineclub-statistik.phtml>.

<sup>30</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.4.4 Verwestlichungen.

entsprechend im Kinderprogramm anbieten zu können (vgl. Levi 1996, S.7f; Bichler 2004, S.89). Pädagogen und Publisher früher importierter Titel befürchteten außerdem, dass die Werke aufgrund ihrer japanischen Elemente vom westlichen Publikum nicht verstanden werden würden (vgl. Dolle-Weinkauf 2008, S.221)<sup>31</sup>. Starkes Editieren und Modifizieren durch das Dubbing waren deswegen sehr geläufig (vgl. Ruh 2010, S.31f.). Mitunter sollte die japanische Herkunft der Serien auch bewusst vertuscht werden (vgl. Sharp 2008, S.122f.).

Eine der simpelsten Formen der Verwestlichung ist die Änderung der Namen der Figuren. Die Protagonistin aus *Sailor Moon* heißt ursprünglich Usagi Tsukino (im japanischen Format, das den Nachnamen vor dem Vornamen nennt, lautet ihr Name Tsukino Usagi, was sich mit Hase vom Mond oder Mondhase übersetzen lässt), in der deutschen Version wird daraus Bunny, in der amerikanischen Serie heißt sie Serena. Ash, der ewige Protagonist des *Pokémon*-Anime, heißt im japanischen Original Satoshi. In frühen Dubbings wurden aber oft nicht nur Namen, sondern explizit auch Inhalt geändert, um Anime für westliche Konsumenten attraktiver zu machen (vgl. Cubbison 2005, S.52f.). Die ersten deutschen Anime kamen meist über Umwege, wie z.B. Großbritannien oder die USA ins Land, und auf diese ohnehin schon zensierten Versionen wurden zusätzlich dann noch die damaligen deutschen Jugendschutzbestimmungen angewendet (vgl. Vollbrecht 2001, S.453). Die deutsche Version von *Dragon Ball* liefert ein markantes Beispiel für die Änderungen, die vorgenommen wurden: So schoss man mit Gummikugeln statt mit scharfer Munition, die bis zum Äußersten verfeindeten Figuren hatten auf einmal gar nicht mehr die Absicht, einander zu töten und aus dem „Mädchenslip“ wurde tatsächlich „eine Mütze mit Löchern für die Ohren“ (vgl. Friedmann 2008, S.230). In der ersten amerikanischen Version von *Nausicaä aus dem Tal der Winde*, einem der bekanntesten Filme von Anime-Erfolgsregisseur Hayao Miyazaki, fehlten ganze 20 Minuten (vgl. Ruh 2010, S.32). Auch weitere US-amerikanische Autoren<sup>32</sup> berichten immer wieder von Zensur bei jeglichen Szenen von Gewalt (z.B. Furniss 1998, S.205ff.). Aus *Macross*, das für den amerikanischen Markt schlicht zu kurz war, bastelte man kurzerhand unter Zuhilfenahme zwei weiterer Serien die US-Version *Robotech* – letzten Endes also eine Kollage aus eigentlich drei Anime-Serien (vgl. S.206).

Heute werden Manga und Anime in Deutschland nicht mehr verwestlicht. Anime werden in Deutschland nicht mehr über das Fernsehen im Kinderprogramm ausgestrahlt, sondern als DVD, Blu-ray oder Stream angeboten oder laufen im Nachtprogramm der Sender, sodass hier lizenzierte Titel nicht mehr für ein Kinderpublikum angepasst werden müssen, sondern

---

<sup>31</sup> In ihren Grundsätzen ist die Frage, wie gut ein westliches Publikum Anime versteht, nach wie vor ein Diskussionspunkt in der Manga- und Animeforschung.

<sup>32</sup> Da Manga und Anime als Forschungsgegenstand in den USA bekannter sind als in Europa, gibt es grundsätzlich weniger Beobachtungen zu den Entwicklungen des europäischen Marktes.

stattdessen mit einer entsprechenden FSK-Stufe versehen werden. Im Gegensatz zu den deutschen Fernseh-Anime, die oft einen deutschen Introsong erhielten (der entweder ganz neu war oder nur die Musik des Originals übernahm), werden heute die Originalstücke sowohl bei Onlineanbietern als auch auf DVD- und Blu-ray-Versionen übernommen. Manga sind mit wenigen Ausnahmen<sup>33</sup> nur in der originalen japanischen Leserichtung erhältlich. Generell lässt sich damit festhalten, dass deutsche Manga und Anime mit Ausnahme von Swastika-Darstellungen<sup>34</sup> unzensuriert sind. Ein ganz anderes Bild bietet sich allerdings bei den westlichen Versionen japanischer Videospiele, die nach wie vor stark verändert werden<sup>35</sup>.

#### 2.4.5 Übersetzungen

Ein wesentliches Problem der Forschung und auch für Manga und Anime allgemein ist das der Sprache – bzw. die fehlenden Konventionen im Umgang damit. Japanisch unterscheidet sich stark von europäischen Sprachen, was eine Übersetzung mitunter herausfordernd macht. Das äußert sich in drei verschiedenen Aspekten. Aus Perspektive der Forschung fehlt es vor allem an Übersetzungen japanischer Arbeiten über Manga und Anime, worauf z.B. Oóhagan (2007) aufmerksam macht. In den letzten Jahren hat sich diese Situation etwas entschärft, nichtsdestotrotz ist ein großer Teil der japanischen Anime- und Manga-Forschung bisher primär nur Japanologen zugänglich. Da Manga und Anime inzwischen aber populär genug sind, um auch außerhalb der Japanologie wissenschaftliches Interesse hervorgerufen zu haben, aber nicht jeder dieser neuen Autoren Japanisch spricht, ist die westliche Forschung zum Teil immer noch vom japanischen Diskurs losgelöst. Ebenso erreicht nur ein Teil der tatsächlich jährlich erscheinenden Manga und Anime offiziell den Westen.

Ein weitere, allerdings weniger schwerwiegende Problematik und hier nur der Vollständigkeit halber genannt ist die Transkription der japanischen Begriffe. Zum Umschreiben der japanischen Schrift in das lateinische Alphabet gibt es mehrere Transkriptionssysteme. Das hat mitunter zur Folge, dass man sowohl „shojo“, „shoujo“ als auch „shōjo“ liest und darüber hinaus in Deutschland auch noch „Shojo“, „Shoujo“ und „Shōjo“ möglich sind, auch wenn in allen Fällen dasselbe gemeint ist. Inzwischen kann man aber in Deutschland zu Recht davon

<sup>33</sup> Zu diesen Ausnahmen gehört beispielsweise *Kleine Katze Chi*, der darüber hinaus auch in Farbe gehalten ist.

<sup>34</sup> Während im Westen das Swastika vor allem in Verbindung mit dem Hakenkreuz der Nationalsozialisten gebracht wird, hat es im asiatischen Raum eine andere Bedeutung und findet sich bspw. auf Buddha-Statuen oder Tempeln. In Deutschland ist jede Darstellung des Swastikas nach §86 Absatz 3 StGB verboten, sofern es nicht der Aufklärung dient und muss deswegen entfernt werden.

<sup>35</sup> Um nur einige typische Veränderungen zu nennen: Das Rollenspiel *Bravely Default* arbeitet mit verschiedenen Jobklassen, in der westlichen Version wurde aus dem Indianer-Job kurzerhand ein Cowboy-Job. Auch spezielle Kostüme der Figuren wurden angepasst, denselben Handgriff gab es u.a. auch bei *Tokyo Mirage #FE. Fire Emblem Fates* sorgte 2015 für Furore, als das Gespräch zwischen Assasinen kurzerhand durch einen schweigenden Dialog ersetzt wurde und ein Minispiel, das es erlaubt die Gesichter der Figuren zu berühren, vollständig gestrichen wurde. Auch *Xenoblade Chronicles 2* wartet mit einigen Textveränderungen in Bereichen auf, in denen u.a. Kostüme der Figuren oder Prostitution angesprochen werden.

ausgehen, dass einige Begriffe schlicht eingedeutscht wurden, wenn auch nicht immer einheitlich: So ist im Rahmen der deutschen Sprache nicht ganz geklärt, ob es der oder das Manga heißen sollte (vgl. Berndt 1995, S.12). Vergleichbar mit dem Englischen besitzt die japanische Sprache kein grammatikalisches Geschlecht. Auch Pluralformen gibt es nur in Ausnahmefällen, dementsprechend sind es eigentlich viele Manga und viele Anime, die Begriffe Mangas und Animes sind aber ebenso geläufig. Das mithin größte und für Analysen wichtigste Problem findet sich in den Übersetzungen der Anime und Manga selbst. Das Japanische ermöglicht eine ganze Reihe von Nuancen, die im Deutschen so schlicht nicht wiedergegeben werden können, z.B. über die Arbeit mit Namen, Anredesuffixen und Personalpronomen. Zudem ist Japanisch hochgradig geschlechtsspezifisch, Männer und Frauen sprechen also anders und es gibt ebenso eine lockere als auch eine sehr höfliche Sprache. Auch grammatikalisch gibt es einiges zu beachten: Das Deutsche arbeitet wie die meisten europäischen Sprachen nach dem Prinzip Subjekt-Prädikat-Objekt. Im Japanischen steht das Prädikat dagegen immer an letzter Stelle, sodass sich bei einer Übersetzung der komplette Satzbau ändert – was beim Anime z.B. beeinflusst, welche Satzteile zu welchen Bildern zu sehen sind.

In Deutschland gibt es mehrere Verlage und Publisher, die sich auf Anime und Manga spezialisiert haben, aber es gibt keine übergreifenden Übersetzungsprinzipien. Das entspricht nicht dem Bild, was Jüngst (2007) noch zeichnet. Deutsche Manga, so zählt sie auf, sind heute immer in asiatischer Leserichtung (also von „hinten nach vorne“), behalten die verschiedenen Anrede-Suffixe und lassen die Onomatopöie in Japanisch, weil das teure Retuschierarbeiten spart und die Soundwords häufig auch direkt ästhetisch in das Bild eingearbeitet sind (vgl. Jüngst 2007, S.249). Tatsächlich hat sich die japanische Leserichtung beim Manga vollständig durchgesetzt. Eine grobe Stichprobe in deutschen Versionen der letzten Jahre macht aber deutlich, wie unterschiedlich Übersetzungen gehandhabt werden: Einige Manga übernehmen konsequent Anredesuffixe (z.B. *Code: Breaker* von EMA), andere, wie *Hiyokoi* (Tokyopop), übernehmen Mischformen, in *My Magic Fridays* (Tokyopop) werden Anreden weggelassen. Manga von Kazé wandeln den japanischen Standard, sich mit dem Nachnamen anzureden, in den deutschen Standard um – hier spricht man sich generell mit Vornamen an. Auch im Bereich Anime gibt es unterschiedliche Konventionen: *Puella Magi Madoka Magica* (Universum Anime) übernimmt vollständig alle Anreden sowohl in die Dub- als auch in die Subversion, in dem überprüften Beispiel aus *Sword Art Online* (peppermint) wurde eine Anrede ein einziges Mal in der Dub-Version, aber nie in den Untertiteln genutzt. Auch die Genauigkeit der Übersetzungen schwankt und ist teilweise sogar davon abhängig, welche übersetzte Version - Dub oder Sub - man vor sich hat.

Ein kritischer Blick heute macht deutlich, dass man - verglichen mit den ersten Übersetzungen aus den 80er und 90er Jahren - tatsächlich von einer zunehmenden Originaltreue sprechen kann. Kein Manga-Verlag in Deutschland kommt heute noch auf die Idee, Manga in westlicher Leserichtung zu drucken. Farbseiten sind nur Extras, die gelegentlich den Weg in deutsche Ausgaben finden. Bei den Übersetzungen lohnt es sich durchaus etwas kritischer zu sein – allerdings mit dem Wissen, dass vieles schlicht nicht ins Deutsche zu übersetzen ist. Auch wenn Verwestlichungen heute kein Problem mehr darstellen, so haben diese früheren Freiheiten in den Übersetzungen sowie die offensichtliche Zensur wesentlich zur Entwicklung von Fansubs und Scanslations, also den Übersetzungen von Anime und Manga durch Fans, beigetragen (vgl. González 2007, S.263ff.; Rampant 2010, S.222f.).

## 2.5 Medienmix und Fans

Fansubs und Scanlations gehören zu den Fanproduktionen. Viele Manga- und Anime-Fans sind Prosumer – sie konsumieren nicht nur diverse Anime und Manga, sondern sie zeichnen Fanarts und Dōjinshi, schreiben Fanfiction, übersetzen, erstellen AMVs (Anime-Musikvideos), basteln und nähen Kostüme für Cosplay und pilgern an die Orte, die auch in ihren Lieblingsserien vorkommen.

Condry (2010) erläutert Fansubbing (eine Wortschöpfung aus „fan“ und „subtitles“) als

„[...] practice whereby groups of overseas fans of Japanese animated films and TV shows ('anime'), digitize, translate, add subtitles to, and make available online unauthorized copies of TV series and films“ (S.194)<sup>36</sup>.

Im Manga spricht man stattdessen von Scanlations („Scan“ und „translation“) (vgl. Rampant 2010, S.222). Es handelt sich also um Übersetzungen von Fans für Fans. Öfter Erwähnung finden auch die sogenannten Dōjinshi, was man ungefähr mit „Fanzine“ übersetzen kann (vgl. Berndt 1995, S.157). Sie werden dementsprechend nicht in einem Verlag veröffentlicht, die Zeichner vertreiben ihre Arbeiten selbst (vgl. Odell/Le Blanc 2013, S.15). Cosplay - zusammengesetzt aus den Begriffen costume und play - bezeichnet vor allem das Verkleiden, aber auch das Sich-Verhalten wie ein Anime- oder Manga-Charakter. Die Untersuchungen zum Cosplay selbst sind bislang zwar sparsam, aber mehren sich. Derzeit wird Cosplay sowohl als sexualisierend als auch als liberalisierend betrachtet<sup>37</sup>. Auch Cosplay ist inzwischen dermaßen verbreitet, dass es internationale Wettbewerbe gibt, bei denen Cosplayer sowohl für das Kostüm als auch für ihre Aufführung bewertet werden. Besonders hervorzuheben ist der Word Cosplay Summit (WCS), der inzwischen ein eigenes Unternehmen und Teil der Regierungsinitiative des Cool Japan ist<sup>38</sup>. Anime-Pilgerschaften gehören zu den jüngsten Themen innerhalb der Forschung rund um Fanaktivitäten. Von einer Pilgerschaft spricht man, wenn Animefans zu den Orten bzw. Sehenswürdigkeiten reisen, die in einem Titel vorkommen oder danach modelliert sind<sup>39</sup>.

Darüber hinaus werden nicht nur Fanproduktionen und -aktivitäten, sondern auch der Medienmix der japanischen Populärkultur, von dem Anime ein Teil sind, untersucht. Öfter aufgegriffen wird in diesem Zusammenhang das Wandern von Narrationen und Charakteren zwischen verschiedenen Medienformaten, insbesondere im Zusammenhang mit dem

<sup>36</sup> Innerhalb der Diskussion um Fansubs und Scanlations stößt man auch schnell auf legale Fragen, ausführlich diskutiert bei Condry (2010) und Condry (2013).

<sup>37</sup> Weiterführend zum Cosplay vgl. Kotani (2007), Condry (2013) und Rauch/Bolton (2010).

<sup>38</sup> Webseite des WCS Deutschland: <http://www.wcs-germany.de/>.

<sup>39</sup> Ausführlichere Untersuchungen zu Anime-Pilgerschaften findet man bspw. bei Andrewes (2014).



Remediation-Ansatz von Bolter und Grusin (2000)<sup>40</sup>. Weniger bekannt, aber dennoch passend ist dabei auch der Transmedia-Storytelling-Ansatz von Henry Jenkins (2007), der in seiner Arbeit ebenfalls auf Anime - im konkreten Fall *Pokémon* und *Yu-Gi-Oh!* - verweist. Daneben werden Gründe für den internationalen Erfolg von Anime und Manga untersucht<sup>41</sup>.

Die Beschäftigung mit Fanproduktionen verweist zwangsläufig auf den Fan, den sogenannten Otaku, selbst. Die Konnotationen zum Otaku haben bereits einige Wandlungen hinter sich und auch heute wird der Begriff noch unterschiedlich angewendet. Otaku ist ursprünglich eine sehr formale Anrede, die mit dem deutschen „Sie“ gleichzusetzen ist und übersetzt ungefähr „Ihr Haus“ bedeutet (vgl. Lamarre 2009, S.152). In Japan war der Begriff lange negativ besetzt, als sich herausstellte, dass Tsutomu Miyazaki<sup>42</sup>, Serienmörder von vier vorpubertären Mädchen, ein Fan von Manga und Anime, insbesondere von Lolicon<sup>43</sup>-Werken, war (vgl. Kinsella 2000, S.126-129; Galbraith 2010, S.216). Infolgedessen verstand man den Otaku verallgemeinernd als eine gesellschaftliche Bedrohung (vgl. Kinsella 2000, S. 128f.). Heute meint die Zuschreibung Otaku in Japan wieder primär einen exzessiven, aber nicht zwangsweise gefährlichen Fan (auch wenn Tendenzen wie spezielle Fetische nie ganz ausgeblendet wurden) und diese Bedeutung wurde auch im Westen übernommen. Ortabasi (2008) meint „[...] the term otaku is commonly used to designate a rabid fan/hobbyist of anime, manga, computer games, and related genres“ (S.277). Im Westen dient der Begriff zur reinen Selbstbezeichnung der Fans untereinander und wird ohne jede negative Konnotation gehandhabt (vgl. Ortabasi 2008, S.277; Galbraith 2010, S.217). Zu den bekannteren Ausführungen über Otaku zählen die Gedanken Hiroki Azumas (2009), laut dem Otaku anstelle der eigentlichen Narration primär bestimmte äußerliche Elemente der Figuren konsumieren. Lamarre (2009) dagegen versteht unter dem Otaku einen besonders kompetenten Zuschauer von Anime, dem bereits kleinste Unterschiede auffallen und so bspw. die verschiedenen Zeichner, die an einer Serie gearbeitet haben, identifizieren kann (vgl. S.144f.). Die meisten Otaku-Untersuchungen gehen von einem männlichen Rezipienten aus, in letzter Zeit nimmt aber auch die Forschung über weibliche Otaku, insbesondere dann im Zusammenhang zu BL- und Yaoi-Manga<sup>44</sup>, zu<sup>45</sup>. Für die weiblichen Fans dieses speziellen Genres spricht man in der Regel nicht von Otaku, sondern von Fujoshi, der verfaulten/faulen

---

<sup>40</sup> Weiterführend dazu vgl. Condry (2013) und Lu (2008).

<sup>41</sup> Weiterführend dazu vgl. Cooper-Chen (2011) und Lu (2008).

<sup>42</sup> Auf keinen Fall zu verwechseln mit Hayao Miyazaki, einem der bekanntesten Anime-Regisseure schlechthin, vgl. weiterführend Kapitel 2.7.5 Bekannte Titel.

<sup>43</sup> Titel, in denen vorpubertäre Mädchen in verschiedene Sexualakte verwickelt werden, vgl. weiterführend Kapitel 2.7.2 Pornografische Anime.

<sup>44</sup> vgl. weiterführend Kapitel 2.6.3 Boys' Love.

<sup>45</sup> Vgl. weiterführend dazu Saitō (2007).

Frau – eine Bezeichnung, die sich Yaoi-Fans im Laufe der Zeit selbst gegeben haben (vgl. Lam 2010, S.236).

## 2.6 Manga

Der nächste große Forschungsbereich umfasst die thematische Auseinandersetzung mit Manga. Es ist nicht immer sinnvoll, Manga und Anime klar voneinander zu trennen, denn sie teilen sich einige formale Stilmittel und nach wie vor beruhen viele Anime auf einer Manga-Vorlage. Trotz der engen Verwandtschaft beider Formen haben sich innerhalb der Forschung aber trotzdem unterschiedliche thematische Schwerpunkte herausgebildet.

### 2.6.1 Manga-Forschung

Die Manga-Forschung unterlag in den letzten Jahrzehnten größeren Wandlungen. So betont Berndt (1995), dass japanische Forscher den Manga zunächst insbesondere aus einer gesellschaftlichen Perspektive untersuchten, die dem Inhalt Vorzug vor der Form gab (vgl. S.79ff.). Erst jüngere Forschungsgenerationen konzentrieren sich vor allem auf die Form des Manga (vgl. dies., S.82f.).

Insbesondere Köhn (2005) bietet eine umfassende und übersichtliche Zusammenfassung über die Entwicklung des Manga-Diskurses in Japan, die hier kurz wiedergegeben werden soll. Die ersten wissenschaftlichen Untersuchungen zum Manga begannen nach dem Zweiten Weltkrieg, als die zunehmende Kommerzialisierung und die größer werdende Bandbreite an Genres und Werken immer mehr Interesse hervorrief (vgl. S.13). In den 60er und 70er Jahren dominierten im japanischen Mangadiskurs vor allem Geschichtsdarstellungen sowie einige Ansätze, die sich mit den Begriffen und Werkzeugen anderer Disziplinen dem Manga anzunähern versuchten (vgl. S.14ff.). In den 80ern bildeten sich laut Köhn vier verschiedene Hauptströmungen: Neben weiteren Geschichtsdarstellungen und speziellen Untersuchungen, die sich bspw. auf Manga in der Zeitung oder Manga einer bestimmten Epoche konzentrierten, erkennt er hier auch den Beginn einer Manga-Theorie (vgl. S.16ff.). Hier wurde der Manga nicht mehr unter Zuhilfenahme anderer Disziplinen, sondern als eigenständiges Medium untersucht, das eine eigene Sprache und Rhetorik benötigte (vgl. S.18f.). Ein vierter Schwerpunkt dieser Zeit waren Materialsammlungen, die einzelne Auseinandersetzungen zusammenfassten und damit einen Überblick über den Diskursverlauf geben wollten (vgl. S.19). In den 90ern diversifizierte sich das Feld weiter: Auch hier wurden weitere Arbeiten mit Geschichtsdarstellungen, Spezialdarstellungen und Materialsammlungen veröffentlicht (vgl. S.19ff.). Die im vorigen Jahrzehnt erstmals aufgetauchten Arbeiten zur Manga-Theorie hoben nun die Bedeutung einer strukturellen Analyse hervor – im Kern stand dabei auch die Entwicklung einer eigenen, speziellen Manga-Methode, anstatt weiterhin filmwissenschaftliche Konzepte auf ihn anzuwenden (vgl. S.20f.). Daneben gab es auch noch einige Arbeiten, die aus anderen Themenkomplexen heraus auf den Manga zugriffen (vgl. S.21). Dennoch stellten

diese übergreifenden Arbeiten und Werke über Manga-Theorie nur einen verhältnismäßig kleinen Teil des Outputs dar (vgl. S.23).

### 2.6.2 Shojo

Innerhalb der westlichen Manga-Untersuchungen hat insbesondere der Shojo-Manga - also der Manga für junge Mädchen - große Aufmerksamkeit in der Forschung genossen. Durch seine spezifischen Gestaltungsmittel, wie z.B. sehr schlanke Figuren, Blumen zur Ausschmückung, wallende Haare, feminine Jungen und Männer und seinen besonderen Fokus auf das Innenleben, die Beziehungen und Emotionen seiner Figuren grenzen sich Shojo-Manga von den actiongeladenen Shonen-Manga ab (vgl. Berndt 1995, S.95; Takahashi 2008, S.122ff.). Neben solchen Nennungen formaler Besonderheiten wurden Shojo-Manga vor allem aber inhaltlich untersucht. Das Hauptthema des Shojo-Manga ist immer Liebe (vgl. Toku 2007, o.S.). In vielen Geschichten muss die Heldin einem klassischen Liebesroman und einer ebenso klassischen Geschlechterrollenverteilung folgend von einem Mann und seiner Zuneigung errettet werden (vgl. Fujimoto 2014, o.S.). Prominent ist aber auch das Brechen mit traditionellen Genderrollen, insbesondere durch das Verkleiden von Frauen als Männer, was von der Forschung dankbar aufgegriffen wurde (vgl. Berndt 1995, S.98ff.; Brenner 2007, S.92-100; Darlington/Cooper 2010). Solche und zahllose andere Beispiele über Crossdressing, Geschlechter- und/oder Rollenwechsel und die komplizierten Beziehungsgeflechte, die sie hervorbringen, ist der Schwerpunkt der narrativen Mangaforschung, die sich auf den Shojo-Manga konzentriert. Besonderes Interesse genießt dabei die sogenannte Gruppe der 24er - mehrere weibliche Mangaka, die alle um 1949 (in der japanischen Zählung das Jahr Showa 24) geboren wurden und die den Shojo-Manga entscheidend revolutionierten (vgl. Berndt 1995, S.111-120). Durch ihren besonderen Fokus auf die Innerlichkeiten entwickelten sich in ihren Werken die bis heute bekannten, oben genannten Stilmittel des Shojo-Manga (vgl. dies., S.115). Dementsprechend genießen sie nach wie vor viel Aufmerksamkeit. Der Shojo-Manga selbst verweist auf zwei weitere Punkte: zum einen auf die Figur des Shojo an sich und zum anderen auf das Genre des Boys' Love.

Das Shojo, das junge Mädchen, wie es insbesondere im Shojo-Manga, aber auch in weiteren Manga-Typen und im Anime auftaucht, ist ein eigener Forschungsgegenstand. Die verschiedenen Definitionen und Erläuterungen des Shojo stimmen nicht ganz überein und kämpfen noch um ein einheitliches Konzept. Das noch am weitesten verbreitete Verständnis sieht das Shojo als eine Figur zwischen Kind und erwachsener Frau (vgl. u.a. Brown 2010, S.161; Napier 2005, S.148; Lamarre 2009, S.237). Das prominenteste Merkmal des Shojo ist seine Sexualität. Allgemein ist man sich einig, dass das Shojo - selbst mit einem erwachsenen Körper - keinerlei Sexualität ausdrückt, weil sie diesbezüglich psychisch noch unreif sei, es verfügt dementsprechend über eine Art unschuldiger Sexualität (vgl. Napier 2005, S.148;

Takahashi 2008, S.115). Lamarre (2009) sieht das Shojo als eine Lücke zwischen dem (realen) Mädchen und dem Bild (vgl. S.209). Inzwischen hat das Shojo, so Napier (2006), sowohl durch die Populärkultur als auch durch die Forschung einen „iconic status“ (S.25) erreicht (vgl. ebd.).

### 2.6.3 Boys‘ Love

Neben dem Shojo sind aber auch Männer in Shojo-Manga in auffällig großer Zahl zu finden, insbesondere im Genre des Boys‘ Love. Ein immenses Themenfeld innerhalb des Shojo-Manga ist die romantische und zum Teil sexuelle Beziehung zwischen Männern. Entscheidend für die weitläufige Darstellung von Homosexualität war der Eintritt weiblicher Mangaka. Die ersten Shojo-Manga wurden ursprünglich ebenfalls von männlichen Autoren verfasst, die den Shojo-Manga aber mehr als Zwischenschritt zum damals wesentlich populäreren Shonen-Manga sahen (vgl. Berndt 1995, S.109ff.). Erst in den 60er Jahren stiegen vermehrt weibliche Mangaka in den Shojo-Manga ein (vgl. dies., S.111). Auch hier ist die Gruppe der 24er von entscheidender Bedeutung, denn sie führten nicht nur die stilistischen Besonderheiten des Shojo-Manga ein, sondern entwickelten zusätzlich erstmals das Thema der homoromantischen Beziehungen zwischen (attraktiven) Männern (vgl. dies., S.111fff.). In den frühen 90er Jahren bildete sich vor allem durch die Arbeit zahlreicher Dōjinshi-Zeichnerinnen daraus ein inzwischen eigenständiges Genre (vgl. dies., S.168) – das mittlerweile auch im deutschen Verlagsprogramm zu finden ist. Manga mit diesem Thema nennt man Shonen-ai, inzwischen ist die Bezeichnung Boys‘ Love (BL) aber bekannter<sup>46</sup>. Teilweise trifft man auch feine Unterscheidungen zwischen diesen verschiedenen Begriffen, wobei sich die Definitionen nicht zwangsläufig decken, auch innerhalb der Forschung werden die verschiedenen Begriffe des Shonen-ai, Yaoi und Boys' Love fließend genutzt. Shonen-ai setzt sich aus den Begriffen shonen (dt.: Junge) und ai (dt.: Liebe) zusammen und meint mitunter mehr die romantische Liebesbeziehung. Yaoi steht für „yama nashi, ochi nashi, imi nashi“ - ohne Höhepunkt, ohne Pointe, ohne Sinn (vgl. ebd.). In Abgrenzung zu Shonen-ai beinhaltet Yaoi konkret sexuelle Darstellungen. Das derzeit typischere BL meint beides gleichermaßen.

Typisch (für alle Formen) ist, dass es sich klassischerweise um besonders gutaussehende Protagonisten handelt - um Bishonen, attraktive Jungen, oder auch Biseinen, attraktive Männer - deren romantische und oft auch sexuelle Beziehung im Laufe des Manga dargestellt wird. Die Besonderheit des Boys' Love-Genre ist aber weniger die dargestellte Homosexualität als vielmehr die Tatsache, dass es sich um ein Genre von und für Frauen handelt (vgl. Ito 2008, S.42). In der Forschung beschäftigt man sich dabei vor allem mit der Frage, warum

---

<sup>46</sup> Die größten deutschen Manga-Verlage, darunter z.B. EMA (Egmont Manga) und Tokyopop führen entsprechende Titel in einer gesonderten Rubrik unter dem Namen Boys' Love, Shojo-Manga mit heterosexuellen Beziehungen laufen dagegen oft unter dem Genre-Begriff Romance.

gerade die homosexuelle Liebe zwischen Männern bei Leserinnen so beliebt ist. Verschiedene Autoren betonen bei ihren Untersuchungen immer wieder, dass es sich beim Boys' Love-Manga nicht um eine tatsächliche Auseinandersetzung mit Homosexualität handelt (vgl. u.a. Fujimoto 2014, o.S.; McLelland 2010, S.77). Das liege insbesondere auch an den Charakteren:

„Although the characters of these stories are biologically male, in essence they are genderless ideal types, combining favoured masculine qualities with favoured feminine qualities” (Kinsella 2000, S.117).

Kinsella (2000) geht wegen dieser Art von Figur, die Merkmale beider Geschlechter eint, einerseits davon aus, dass Leserinnen durch die weiblichen Elemente eine Identifikationsmöglichkeit gegeben würde (vgl. ebd.). Andererseits böte die Männlichkeit der Figuren aber gleichzeitig auch mehr Freiheiten und damit die Chance auf eine gleichgestellte Partnerschaft, die in heterosexuellen Beziehungen in dieser Form nicht gegeben sei (vgl. ebd.; McLelland 2010, S.87f.). Ähnliche Begründungen treffen auch Fujimoto (2014) und Shamoony (2008). Zum direkten Vergleich dienen dabei oftmals Manga, die lesbische Beziehungen darstellen, die Shojo-ai und Yuri genannt werden (vgl. Darlington/Cooper 2010, S.165). Werke über lesbische Beziehungen, so die Meinung, könnten sich dagegen im direkten Vergleich nie ganz von der Realität lösen und enden, im großen Gegensatz zu schwulen Partnerschaften, in der Regel tragisch, weil Frauen ohne männlichen Partner scheinbar ohne Mehrwert für die Gesellschaft empfunden werden (vgl. Fujimoto 2014, o.S.). Shamoony (2008) argumentiert, dass die homoerotische Liebe zwischen Frauen im Shojo-Manga nur die Weiterentwicklung des Vorkriegsmanga ist, in dem Beziehungen zwischen Mädchen nicht ungewöhnlich waren – im Japan der 20er und 30er Jahre sah man gleichgeschlechtliche Beziehungen zwischen Mädchen als eine normale Verzögerung der heterosexuellen Beziehung, die erst mit der Heirat begann (vgl. S.139ff.).

Shonen-ai, Yaoi, Shojo-ai und Yuri sind verwandt mit dem im Westen bekannteren Slash, einem Subgenre von Fanfiction, welches im Zusammenhang mit *Star Trek* entstanden ist (vgl. Kinsella 2000, S.125).

## 2.7 Anime

### 2.7.1 Anime-Forschung

Eng mit dem Manga verknüpft ist der Anime. Die Animeforschung ist vergleichsweise jung, sie etablierte sich erst in den 1990er Jahren, als Anime auch im Westen zunehmend populärer wurden (vgl. Lamarre 2009, S.ix). Der größte Teil der Animeforschung entstand in den letzten 15 Jahren (vgl. Ruh 2014, o.S.). Blendet man die zahlreichen Werke aus, die sich primär damit beschäftigen, einen allgemeinen Überblick für das Phänomen Anime zu liefern (wie z.B. Erläuterungen für Eltern, unwissende Buchhändler oder für generell Interessierte), so lässt sich laut Lamarre (2009) die bisherige Forschung über Anime in drei Hauptströme zusammenfassen:

1. Arbeiten, die sich allein auf die Narration der Werke konzentrieren,
2. Analysen, die Anime als Ausgangspunkt für philosophische Fragestellungen verwenden,
3. Anime als eine Quelle für soziologische, anthropologische und weitere Fragen über Japan und die japanische Gesellschaft (vgl. Lamarre 2009, S.ix-x).

Nach diesen Beobachtungen nutzt ein beträchtlicher Teil der Forschung Anime dementsprechend als Ausgangsmaterial, machen sie aber nicht zum eigentlichen Gegenstand der Untersuchung. Während sich die westliche Forschung über den Manga schwerpunktmäßig mit dem Shoyo-Manga, Gender-Thematiken und insbesondere den homosexuellen Darstellungen auseinandergesetzt hat, konzentriert sich die bisherige Anime-Forschung im Rahmen des Gender-Themas mehr auf Pornografie – was ohne Frage auch daran liegt, dass Boys' Love-Manga in der Regel keinen Anime erhalten.

### 2.7.2 Pornografische Anime

Gerade aufgrund der feinen Unterscheidungen im Manga, die in Bezug auf Sexualität getroffen werden, wie Shonen-ai, Shoyo-ai, Yaoi, Yuri oder auch der sogenannte Ero-Manga sowie die Untergliederung in spezielle Fetische, die sich über Fanproduktionen etabliert haben, wie u.a. der Lolicon<sup>47</sup> - d.h. der mehr oder minder freiwillige sexuelle Kontakt zumindest äußerlich sehr junger Mädchen mit Aliens, Dämonen oder anderen abstrusen, phallusartigen Gestalten - erweckt mitunter den Eindruck, dass dies die größte Sparte von Manga und Anime ist. Dabei

---

<sup>47</sup> Teilweise auch Lolicon. Der Begriff leitet sich aus der „Lolita“, der berühmten Kindfrau, und „complex“ ab. Wortzusammensetzungen mit –con werden auch verwendet, um eine Reihe von weiteren speziellen Neigungen zu bezeichnen. Das Gegenstück zum Lolicon ist der sogenannte Shotacon, der sexuelle Kontakt mit Jungen. Häufiger sieht man auch die Bezeichnung von siscon, dem sister complex, was aber nicht mehr unbedingt eine sexuelle Konnotation haben muss, sondern auch bei der Bezeichnung eines überfürsorglichen Bruders verwendet wird. Die tatsächlichen Nuancen sind hier sehr fein.

handelt es sich aber schlicht um eine extrem feine Differenzierung, die so für Mainstream-Manga und -Anime nicht getroffen wird.

Tatsächlich finden sich in einer Vielzahl von Manga und Anime erheblich mehr Darstellungen von Sexualität, Nacktheit und sexuell konnotierten Inhalten – insbesondere im Vergleich zu amerikanischen Comics, die basierend auf dem Comics Code Selbstzensur betrieben<sup>48</sup>. Obwohl es ohne Frage eine Gruppe an echten Pornografie-Anime gibt, darf nicht jede sexuelle Anspielung im Anime automatisch als Pornografie verstanden werden. Stattdessen werden diese Darstellungen in der Regel als Ausdruck der japanischen Kultur gesehen. Im Shinto und der japanischen Mythologie wurde Sexualität anders als im Christentum nie verteufelt, weswegen Japaner allgemein als offener für diese Themen gelten (vgl. Briel 2008, S.171). Berührungen oder Nacktheit werden oft als Grundlage für eine primär humorvolle Situation verwendet (vgl. Brenner 2007, S.88, S.112). Wie auch beim Manga, wo gerade bei Titeln, die mit Sexualität arbeiten, verschiedenste Bezeichnungen Anwendung finden, gibt es auch für pornografische Anime eine ganze Reihe von Begriffen. Bei der Untersuchung pornografischer Werke gilt es noch einmal genauer zu differenzieren, denn der bekannte Begriff *hentai* bezeichnet vor allem bizarre oder groteske Szenarien – Pornografie in bekanntem Verständnis findet sich unter im Westen eher unbekanntem Bezeichnungen wie *ero* (die Abkürzung von *erotic*), *seinen*, was letztlich „erwachsen“ bedeutet oder alternativ auch *H*, was man öfter unter der Transkription der japanischen Aussprache findet, *ecchi* (vgl. Dowd 2010, S.221). Im Westen hat sich trotz dieser Unterschiede aber vor allem der Begriff *hentai* durchgesetzt. Insbesondere Napier (2005) hat sich intensiv mit dem Erotik-Anime und den Genderbildern in ihm auseinandergesetzt.

### 2.7.3 Krieg und Apokalypse

Ähnlich bekannt ist die Auseinandersetzung mit den (fehlenden) Kriegsanime bzw. deren umstrittenem Umgang mit Japans Vergangenheit im Zweiten Weltkrieg. Bisher kennt man im Wesentlichen nur zwei Anime-Filme, die sich gezielt mit dem Zweiten Weltkrieg befassen. Dementsprechend häufig wurden *Barfuß durch Hiroshima* und *Die letzten Glühwürmchen* untersucht und miteinander verglichen. Gleichzeitig wird aber auch immer angemerkt, dass

---

<sup>48</sup> Der Comics Code ist eine in den USA 1954 eingeführte Liste von Richtlinien zur Selbstkontrolle der Comicpublikationen, die ursprünglich als Antwort auf die steigende Jugendkriminalität, deren Ursache man in der Verbreitung und der Inhalte von Comics sah, entstand (vgl. Nyberg 1998, S.vii). Insbesondere Lehrer und Bibliothekare befürchteten – entgegen wissenschaftlicher Untersuchungen – einen Verfall der Lesefähigkeiten, vor allem durch die vielumstrittenen Krimi- und Horrorcomics, die besonders stark von den Einschränkungen betroffen waren (vgl. dies., S.viii-x). Der Comics Code verlor mit seinen Modifizierungen 1971 und 1989 zunehmend an Bedeutung, als sich ein neues Publikationssystem, das Comics direkt vertrieb und so Magazin-Publisher umging, etablierte (vgl. dies., S.xii). 2011 verkündeten die letzten Publisher, ihre Comics nicht mehr prüfen zu lassen, der Comics Code wurde damit obsolet (vgl. Packard 2011). In Deutschland wurde bereits 1953 ein ähnliches Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schiften erlassen und eine vergleichbare Form der freiwilligen Selbstzensur eingeführt (vgl. Köhn 2005, S.26).



diese Filme sich nur auf die zivilen Auswirkungen (in prägnanter Weise in beiden Beispielen in Form von Kinderopfern) des Krieges konzentrieren, während die Niederlage Japans oder gar die japanische Kriegsschuld sowohl in diesen Beispielen als auch generell in Manga und Anime ein eher unberührtes Thema bleiben (vgl. u.a. Napier 2005, S.217f.; Brenner 2007, S.144; Nakar 2008). Die meisten Anime entwerfen fiktionale Kriege und entsprechende Massenvernichtungswaffen in einem Fantasy- oder SF-Setting, in denen die japanische Kriegsniederlage ausgeblendet wird und nun Japaner nicht nur das Land, sondern oft die gesamte Menschheit retten (vgl. Brenner 2007, S.143f.; Mizuno 2007, o.S.).

Gleichermaßen gelten die Atombomben von Hiroshima und Nagasaki für die Mehrzahl der Forscher auch als Grundlage für die auffällig große Anzahl von Apokalypsen, Weltuntergängen, zerstörten Zivilisationen, nuklearen Katastrophen oder anderweitig dystopischen, postapokalyptischen Settings in Manga und Anime (vgl. u.a. Napier 2005, S.29.; Odell/Le Blanc 2013, S.35; Ueno/Kusumi 2008, S.169). Für viele Autoren, darunter z.B. Napier (2005), ist die Apokalypse - nicht zwangsläufig nur die nukleare, sondern z.B. auch die innere - das markanteste Merkmal der japanischen Nachkriegskultur, das sie auch bei Schriftstellern wie Haruki Murakami, den *Godzilla*-Werken oder den Filmen von Akira Kurosawa findet (vgl. S.29).

### **2.7.4 Cyborgs und Mecha**

Der beliebteste Themenkomplex im Rahmen der Animeforschung ist ohne Frage der künstliche Mensch, der in den meisten Aufsätzen als Cyborg bezeichnet wird und der oft Teil dieser apokalyptischen Settings ist. Mitunter wird die besondere Popularität von Cyborgs in Japan ebenfalls mit den Nachwirkungen des Zweiten Weltkriegs und insbesondere der Atombomben von Hiroshima und Nagasaki erläutert. Nach Kriegsende verankerte Japan in seiner Verfassung ein gesetzliches Kriegsverbot (der bekannte Artikel 9) und man investierte folgend primär in Technologie, die in Anlehnung an die Verfassung vor allem als (körperlicher) Schutz betrachtet wurde (vgl. Heinrich 2010, S.4). Die einfachere Form des Cyborgs ist der sogenannte Mecha. Mechas sind riesige Roboter, in der Regel mit annähernd humanoider Form, mal mit eigener Intelligenz, mal nur als reine Maschine, die von einem Menschen, einem Mecha-Piloten, gesteuert werden. Insbesondere bezüglich der Gestalt von Mechas sind körperlicher Schutz, aber auch Kampf und technologische Vorherrschaft entscheidende Themen.

Anders als der Mecha, den der Pilot auch wieder verlassen kann, ist die Technik in echte Cyborgs direkt integriert. Der älteste Anime-Cyborg ist die erste Anime-Figur schlechthin: *Astro Boy* aus dem Jahr 1963. Cyborgs und andere künstlich erschaffene Wesen haben bei Forschern insbesondere deswegen Interesse erregt, weil diese im Gegensatz zu westlichen Pendanten in japanischen Werken selten furchteinflößend, sondern oft hilfsbereit sind (vgl. u.a. Berndt 1995, S. 166; Barber/Bryce/Davis 2010, S.13). Gleichzeitig sehen diese Cyborgs sich

aber mit ernsten (postmodernen) Identitätsproblemen konfrontiert – wie z.B. die Beziehung zwischen dem technischen Körper und dem humanen Geist, hier stellt sich die Frage, ob die Maschine überhaupt eine Seele haben kann (vgl. Napier 2005, S.104). Anime mit diesem Thema unterschieden sich durch ihre Schwerpunktsetzung häufig von vergleichbaren westlichen Filmen wie beispielsweise *Blade Runner*. Während in diesen Filmen vor allem die Existenz künstlichen Lebens an sich problematisiert wird, beschäftigen sich Anime dieses Typs mehr mit den Schwierigkeiten des ethisch korrekten Umgangs mit diesen Lebewesen (vgl. Glaubitz 2008, S.87). Zu den bekanntesten Beispielen in diesem Themenkomplex gehört Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell*, in welchem die fast vollständig cyborgisierte Protagonistin Motoko Kusanagi auf der Suche nach ihrer Identität, ihrer Seele - ihrem Ghost - ist (vgl. Napier 2005, S.107).

Aufgrund der deutlichen Mehrzahl von weiblichen Cyborgs in Anime, wie auch Kusanagi es ist, werden diese Titel nicht nur in Verbindung mit dem bereits erwähnten *Blade Runner* (1982) von Ridley Scott - und der Romanvorlage von Philip K. Dick, *Träumen Androiden von elektronischen Schafen?* - gebracht, sondern insbesondere auch mit Fritz Langs *Metropolis* (1927) und Haraways *Ein Manifest für Cyborgs*<sup>49</sup> (1995), die dort auch ein Verschwinden der Gendergrenzen sieht (vgl. Barber et al. 2010, S.14; Napier 2005, S.105ff.; Brown 2010, S.59f.). Zusammenfassend geht es also bezüglich des Cyborgs vor allem um Fragen über den Körper, Geschlecht, Gender und deren Grenzen, eng verknüpft mit Fragen nach der Identität.

### 2.7.5 Bekannte Titel

Beschäftigt man sich mit dem Cyborg und den Mecha, dann werden einem zwangsläufig einige Anime-Titel immer wieder ins Auge fallen: Auf dem ungeschlagenen Spitzenplatz bekannter Anime steht *Neon Genesis Evangelion*, ein Mecha-Anime aus dem Jahr 1995. In 26 Episoden und später zusätzlichen Filmen erzählt die Serie vom jungen Shinji, der in einem post-apokalyptischen Tokio mit zwei Leidensgenossinnen in riesigen Mecha, den EVAs, gegen außerirdische Engel kämpfen muss, die regelmäßig die Erde bedrohen. Was sich nach einem grundsätzlich einfachen Plot anhört, entwickelt sich zu einem der kontroversesten Anime der Geschichte. Dabei revolutionierte *Neon Genesis Evangelion* nicht nur den Anime, sondern hatte auch noch großen Einfluss auf verwandte Themenbereiche, sodass man - so umstritten die Serie auch sein mag - von einem Meilenstein, von einem „landmark in the history of Japanese animation“ (Li/Nakamura/Roth 2013, S.1) sprechen kann. Durchzogen von diversen Themen und Symbolen, insbesondere aus dem Bereich Religion und Sexualität, in einer wilden Mischung aus Judentum, Kabbala, Ödipus-Komplex und Gebärmuttern, gibt es

---

<sup>49</sup> Enthalten in Haraway, Donna (1995): *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Herausgegeben und eingeleitet von Carmen Hammer und Immanuel Stieß. Frankfurt a.M. und New York: Campus Verlag.

unzählige Interpretationsansätze für die Serie<sup>50</sup>. In Verbindung mit *Neon Genesis Evangelion* wird ebenfalls oft auf *Serial Experiments Lain* verwiesen. Hier muss sich Protagonistin Lain zunehmend die Frage stellen, ob sie überhaupt real existiert oder nicht vielleicht doch nur ein Software-Programm oder gar etwas ganz anderes ist, wobei auch die Grenze zwischen der realen und der virtuellen Welt immer durchlässiger wird (vgl. Cavallaro 2007, S.49). Neben diesen Klassikern - beide Serien sind über 20 Jahre alt - gibt es auch einige jüngere Anime, die vermehrt aufgegriffen werden, darunter *Death Note* mit seinen Fragen darüber, was Gerechtigkeit ist und *Puella Magi Madoka Magica* mit seinen Faust-Anspielungen<sup>51</sup>.

Cyborgs und insbesondere *Ghost in the Shell* verweisen aber zwangsläufig noch auf eine weitere viel diskutierte Gruppe von Anime. *Ghost in the Shells* Regisseur Mamoru Oshii und mit ihm weitere bekannte Anime-Regisseure, insbesondere Hayao Miyazaki und Satoshi Kon, wurden bislang intensiv analysiert. Der Vollständigkeit halber müssen aber auch Katsuhiro Otomo, der sich mit *Akira* (1988) einen Namen gemacht hat und Isao Takahata erwähnt werden, der innerhalb der Forschung vor allem für *Die letzten Glühwürmchen*, einer der wenigen Anime, die den Zweiten Weltkrieg referenzieren, bekannt ist. In diese Riege arbeitet sich auch Makoto Shinkai ein, dessen jüngster Film, *Your Name*, der erst 2016 erschien, derzeit der kommerziell erfolgreichste Anime aller Zeiten ist. Die Werke dieser Regisseure sind international berühmt, teilweise ausgezeichnet worden und dementsprechend einem breiten Publikum bekannt – das gilt insbesondere für Hayao Miyazaki. Niemand wurde so intensiv und ausführlich untersucht wie Miyazaki und seine Anime. Inzwischen sind insbesondere das Dreier-Gespann Miyazaki-Kon-Oshii und deren Themen und Handschriften über Jahre hinweg in zahlreichen Aufsätzen und Monografien ausführlich erläutert worden. Für jeden von ihnen wurde dabei längst ein übergreifender Filmstil herausgearbeitet. Miyazaki ist bekannt für seine merkwürdigen Flugmaschinen, tatkräftige Heldinnen und die komplexen Konflikte zwischen Mensch, Natur und Technik, was sich immer wieder in skurrilen Maschinen und faszinierenden Natur-Settings ausdrückt (vgl. Napier 2005, S.152ff.; Odell/Le Blanc 2013, S.48). Shinkai behandelt in seinen Filmen vor allem die Thematik der Distanz, ist aber insbesondere auch für seine Ästhetik bekannt (vgl. Odell/Le Blanc 2013, S.60f.). Kon lässt in seinen Filmen regelmäßig die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Illusion schwinden (vgl. ebd., S.56). Oshis Werke stellen, wie auch *Ghost in the Shell* es tut, komplexe Fragen über die eigene Identität (vgl. ebd., S.50).

---

<sup>50</sup> Z.B. Ortega 2007, Ballús/Torrents 2014, Napier 2007.

<sup>51</sup> Vgl. weiterführend zu *Death Note* u.a. Bridget (2015), Frohlich (2012), weiterführend zu *Puella Magi Madoka Magica* u.a. Greenwood (2015), Cleto/Bahl (2016).

### 2.7.6 Anime als postmodern

Insbesondere im Anschluss an die Überlegungen zu Cyborgs und Mecha gibt es vermehrt Stimmen, die Anime als ein postmodernes Medium oder alternativ als eine Form sehen, die postmoderne oder posthumane Theorien besonders deutlich ausdrückt (vgl. Heinricy 2010, S.11). Heinricy (2010) erläutert das genauer und beschreibt, dass im Anime vor allem zwei Arten des Posthumanismus gäbe: Zum einen durch die oben beschriebenen Cyborgs und Mecha, was zu unterschiedlichen Mischungen von Technik, Körper und Bewusstsein führt (vgl. S.7f.). Zum anderen sieht sie eine weitere Ausprägung in der Darstellung von sich verändernden, transformierenden Körpern (vgl. dies., S.8ff.). Allgemein konzentriert sich der Anime stärker auf körperlich-technische Transformationen, während der Manga, insbesondere der Shojo-Manga, stärker mit Geschlechtergrenzen spielt. Der Körper bietet eine Grundlage für Gender und Identität, eine Körpermetamorphose stellt diese Anknüpfungspunkte entsprechend in Frage (vgl. Napier 2005, S.147). Bereits Napier (2005) hat den teils grotesken, teils verführerischen Körperwandlungen im Anime größere Aufmerksamkeit geschenkt (vgl. S.39-62). Dabei hebt sie die zahlreichen Transformationen in Anime als Ausdruck der sich wandelnden postmodernen Identitäten hervor – der Körper stelle demnach Fragen nach einer Identitätskonstruktion in einer postmodernen Gesellschaft (vgl. dies., S.12).

Für Silvio (2006) verdeutlicht der Anime Posthumanität zum einen durch die visuelle Darstellung des Körpers - für ihn ist der Animekörper ein animierter Signifikant für ein posthumanes Subjekt - zum anderen benennt er auch das vollständige Loslösen eines Charakters von seinem Animekörper, sodass derselbe Charakter problemlos auch in anderen Medien auftauchen kann (vgl. Silvio 2006, S.129). Auch für Lamarre (2002) ist der Fokus auf Cyborgs und andere neuartige Lebewesen keine Überraschung, denn seiner Ansicht nach wird damit nur narrativ aufgegriffen, was der Anime als Medium an sich beinhaltet: nämlich die Frage, wie viel Bewegung notwendig ist, um Leben zu schaffen (vgl. S.340). Looser (2002) geht davon aus, dass die verschiedenen Bildebenen innerhalb des Anime-Bildes, mit unterschiedlichen Stilen und ohne einen gemeinsamen, einenden Bezugspunkt, keinen eindeutigen Ursprung und somit auch keine Möglichkeit zur Bildung einer stabilen Identität bieten würden (vgl. S.307-311). Damit schließt sich der Kreis zu den oben erwähnten narrativen Fragen der Anime-Cyborgs – denn die Transformation und die Animation an sich stellen nun Fragen nach der Identität, indem sie eine fixierte Identität auflösen (vgl. Napier 2005, S.114f.). Gleichzeitig wird hier auch mittels Bewegung und dem Anime-Bild ein ganz neues Themenfeld angesprochen: die Strukturmerkmale des Anime.

## 2.8 Strukturmerkmale des Anime

Neben einer thematischen Auseinandersetzung mit Manga und Anime gibt es auch Perspektiven, die sich insbesondere auf die Strukturmerkmale dieser Formen konzentrieren. Die Stimmen scheiden sich: Auf der einen Seite geht man davon aus, dass Anime keinen gemeinsamen, übergreifenden Stil haben (wie z.B. Brown 2006a, S.2; Bichler 2004, S.77). Auf der anderen Seite liest man aber auch immer wieder von einer Reihe von typischen Merkmalen, die sich zumindest durch eine Primärzahl an Anime durchzieht (vgl. Suan 2013, S.20). Im Folgenden werden diese bisher hervorgehobenen Merkmale genauer vorgestellt. Dem Schwerpunkt dieser Arbeit folgend konzentriert sich dieses Kapitel ausschließlich auf Anime, eine Vielzahl dieser Elemente trifft so oder in ähnlicher Form auch auf den Manga zu.

### 2.8.1 Narrative Elemente

Obwohl man sich größtenteils auf visuell-stilistische Merkmale konzentriert, gibt es auch einige narrative Aspekte, die immer wieder hervorgehoben werden. So sind Anime insbesondere für ihre thematische Offenheit bekannt, die ohne weiteres auch Gewalt- und Sexszenen beinhaltet oder den Tod bedeutender Charaktere erlaubt (vgl. Mikos/Töpfer 2011, S.14). Das hat mitunter auch dazu geführt, dass man Anime als komplexe(re) Geschichten mit ernsthaften Themen begreift (vgl. Bichler 2004, S.228f.). Insbesondere aus japanischer Forschungsperspektive hat man Manga und Anime zunächst auf Basis ihrer ernsteren Narration von Comics und Animation abgegrenzt (vgl. Napier 2005, S.297).

Von mehreren Autoren werden die typisch offenen Enden betont (vgl. u.a. Brenner 2007, S.63; Napier 2005, S.33). Suan (2013) spricht dagegen von endlichen Narrationen (vgl. S.44). Gemeint ist, dass Anime-Serien im Gegensatz zu manch anderen Serienformaten nicht auf eine unendliche Fortsetzung angelegt sind. Der Charakter dieser Enden kann aber offen sein. Das bedeutet nicht, dass die Auflösung eines Konflikts o.ä. bewusst offen gelassen wird, obwohl es hierfür natürlich auch einige Beispiele gibt. Vielmehr geht es darum, dass die Figuren sich nach dem Lösen des jeweiligen Konflikts oft erneut in der Ausgangsposition wiederfinden – so müssen sie z.B. weitere Reisen bestehen oder haben zwar die Schlacht, aber noch nicht den Krieg gewonnen (vgl. Brenner 2007, S.63). Was hier mit offenen Enden gemeint ist, bedeutet also primär eine offene, ungewisse Zukunft der Charaktere, die nicht dem typischen und finalen Happy End entspricht. Eine Erklärung für die Tendenz zu offenen Enden befindet sich in dem Medienmix, die Geschichten werden einfach in anderen Medien weitererzählt (vgl. Brenner 2007, S.64).

Häufig wird auch hervorgehoben, dass nur wenige Anime eine klare Grenze zwischen Gut und Böse erlauben (vgl. u.a. Mertens 2012, S.17; Vollbrecht 2008, S.26). Helden und Bösewichte

sind im Anime keineswegs ungewöhnlich, aber auch die Feinde haben individuelle Motivationen, Ziele und Gründe für ihr Handeln:

„Der Manga kennt auch kein Gut und Böse im westlichen Sinne, sondern die Guten wie auch die Bösen können Helden sein, sie haben jeweils gute und schlechte Eigenschaften, sie entwickeln sich“ (Mertens 2012, S.17).

Das lässt sich ohne Weiteres auch auf den Anime übertragen. Dem Zuschauer (und oft auch an späterer Stelle in der Narration den Protagonisten) werden die Gründe und Motivationen für das Handeln des angeblichen Erzfeindes deutlich – oft basierend auf durchaus nachvollziehbaren Wünschen und Logik, die reine Schwarz-Weiß-Malerei hinter sich lässt. Zusätzlich können bekannte Charaktere oft ihre üblen Machenschaften hinter sich lassen und sich dann als Freund neu anschließen - oder ein Freund wird plötzlich zum Feind. Weiterhin spricht man sowohl dem Manga als auch dem Anime eine besondere narrative Langsamkeit oder ein besonderes Pacing zu. Damit meint man Panels oder Einstellungen, die scheinbar keinen Bezug zur aktuellen Handlung haben und somit pausierend wirken - oft werden in diesen Bildern Ausschnitte aus dem Setting gezeigt (vgl. Suan 2013, S.144). Scott McCloud, der sich in seinem Meta-Comic nicht nur mit Comics, sondern auch dem Manga auseinandersetzt, nennt das die „Kunst der Pause“ (McCloud 2001 [1994], S.89f.):

„[...] wovon bereits die Japonisten beeindruckt waren: die Akzeptanz der Leere, das Spiel mit dem Unsichtbaren zugunsten der Gesamtwirkung - ob als stummes Panel oder als Bildausschnitt -, das Nebeneinander verschiedener Gesichtspunkte eines Augenblicks statt des schnellen Nacheinanders“ (Berndt 1995, S.78f.).

Tatsächlich, so McCloud (2001 [1994]), scheint die Zeit im Manga durch solche Bilder oft stillzustehen (vgl. S.87).

Insbesondere Suan (2013), der eine der bislang umfassendsten Arbeiten über stilistische Merkmale des Anime verfasst hat, meint einen ganz besonderen Narrationsrhythmus im Anime zu finden, den er als „push and pull“ (S.55) beschreibt (vgl. S.55f.). Typisch sei

„[...] a nested mosaic pattern made up of parts composed of an introduction, an exposition - a development and/or a break of the previous information that was provided - and finally a rapid, spectacle-oriented conclusion. This is then repeated in the next segment, the units building up tension then loosening them, until they reach a final, rapid, usually spectacle-based conclusion. These form the episodes that then form the story arcs that then form the series. It is all a sequence of nested units that form mosaic patterns“ (ders., S. 51).

Zusammengefasst beschreibt Suan (2013) damit eine dreiteilige Struktur bestehend aus einer Einleitung, einer Entwicklung und einem Spektakel, die ständig wiederholt werden und die sich durch den Anime ziehen: in der einzelnen Szene, in einer Episode, in story arcs und sogar in der gesamten Serie<sup>52</sup> (vgl. ders., S.55). Er entwickelt diese Struktur direkt aus dem japanischen Konzept des *jo-ha-kyū*, welches in diversen japanischen Künsten Anwendung findet (vgl. ders., S.70).

### 2.8.2 Limited Animation

Das wohl bekannteste Merkmal des Anime ist die Limited Animation<sup>53</sup>. Dieser Typ von Animation arbeitet mit erheblich weniger Bildern pro Sekunde, für den Anime werden wechselnd 5, 6 und 8 Bilder pro Sekunde (frames per second, fps) genannt, während Full Animation mit ca. 12 fps arbeitet, als Disney-Standard gelten 18 fps (vgl. Steinberg 2006, S.198; Lamarre 2009, S.64; Lamarre 2002, S.335). Lamarre (2002) fasst zusammen, dass man sich während der ökonomischen Krise Japans in den 60er Jahren die bis dahin bekannte Methode der Full Animation schlicht nicht leisten konnte (vgl. S.335). Infolgedessen entwarfen Animatoren eine Reihe von Strategien, wie man stattdessen Bewegung im Anime vermitteln könne, wodurch letzten Endes die Limited Animation entstand (vgl. 335f.). Die Limited Animation ist daher vor allem als eine kostensparende, im Vergleich zur klassischen Full Animation minderwertigere Form bekannt. Heute betrachtet man die Limited Animation des Anime und deren Reihe von formalen Konsequenzen als typisch für den Anime und als eine bewusste ästhetische Entscheidung (vgl. ders., S.339).

Aufgrund der verminderten Bildzahl pro Sekunde wirken die Bewegungen im Anime insgesamt ruckeliger (vgl. ders., S.335). Oft bewegen sich nur Teile des Bildes, wie z.B. Mund und Augen der Figuren (vgl. Lamarre 2008, S.114). Mitunter bewegt sich das Bild auch überhaupt nicht – solche Einstellungen werden als „stop-image“ oder „still image“ (nachfolgend Still) bezeichnet (vgl. Steinberg 2006, S.198). In den meisten Fällen meint dies lange Einstellungen auf die Gesichter der Charaktere. Dementsprechend sind diese Stills, die als Konsequenz der Limited Animation entstehen, auch wichtig im Rahmen der Emotionsdarstellung und der erwähnten langsamen, ruhigen Narration. Das berühmteste Beispiel für einen unbewegten Shot findet sich - wie sollte es anders sein - in *Neon Genesis Evangelion*. In Episode 24 hält Shinji mit Hilfe seiner Einheit EVA-01 den Engel Kaworu gefangen. Über eine geschlagene Minute bewegt sich überhaupt nichts - gerade genug um sich zu fragen ob hier nicht vielleicht ein technischer Defekt vorliegt, würde nicht nebenbei Beethovens 9. Symphonie weiterspielen - bevor der riesige Mecha ihn zerquetscht. Diese Momente des Stillstands werden von einigen

<sup>52</sup> Vgl. weiterführend zur Struktur des Anime Kapitel 3.3.1 Struktur des Anime.

<sup>53</sup> Aufgrund der Überzahl der englischsprachigen Forschung verwendet diese Arbeit die Begriffe Full Animation und Limited Animation, im Deutschen spricht man auch von Vollanimation und Teilanimation.

Autoren, wie z.B. Hu (2013 [2010]) oder Suan (2013), in Verbindung mit japanischen Theaterformen gebracht, insbesondere dem Kabuki und dem Noh, wo sie ähnliche Momente erkennen. Hier gelten unbewegte Posen als besonders emotional und ausdrucksstark (vgl. Suan 2013, S.64). Die Hervorhebung der Stills ist deswegen so wichtig, weil der komplette Stillstand gängigen Definitionen von Animation, die ihren Fokus nahezu immer auf Bewegung legen<sup>54</sup>, widerspricht:

„Absolute stillness can work against one of the central attractions of animation, the illusion that inanimate objects have been ‚endowed with life‘ [...]“ (Furniss 1998, S.80).

Die reduzierte, vereinfachte Bewegung spiegelt sich auch in der Synchronisation wieder: Die Mundbewegungen setzen sich aus einigen wenigen Zuständen zusammen, sodass selbst der japanische Originalton nicht auf die Mundbewegung der Figuren passt, anders als in den meisten westlichen Produktionen (vgl. Bichler 2004, S.79; Furniss 1998, S.149).

Besonders bedeutend im Zusammenhang mit der Limited Animation sind die Ausführungen von Lamarre, der sich umfassend mit einer technischen Perspektive der Bewegung im Anime auseinandergesetzt hat und dessen Gedanken viel zitiert und weit bekannt sind. An dieser Stelle sollen deswegen seine Beobachtungen, wie er sie in mehreren Artikeln und vor allem in seinem Buch *The Anime Machine - A Media Theory of Animation* präsentiert, ausführlicher vorgestellt werden. Einer von Lamarres wichtigsten Ansätzen besteht darin, dass im Anime weniger die Bewegung gezeichnet wird (drawing the movement) - wie es eigentlich typisch für Animation ist -, sondern primär die Zeichnungen bewegt werden (moving the drawing) (vgl. Lamarre 2002, S.330). Dementsprechend ginge es im Anime weniger um *cinematism*, d.h. die Bewegung in die Tiefe, sondern stattdessen mehr um *animetism*, die Bewegung auf und zwischen Oberflächen (vgl. Lamarre 2009, S.7). Lamarre (2009) benennt die Bewegung zwischen diesen einzelnen Ebenen eines Bildes animetic interval (vgl. ebd.). Dabei handelt es sich um zwei Arten von Intervallen – zum einen meint dies die größere Lücke zwischen zwei Bildern in einer Sequenzabfolge, vor allem als Konsequenz der Limited Animation und ihrer geringen fps-Zahl. Bereits Aufenanger (1989) spricht in einer ähnlichen Form von einer hölzernen Bewegung im Anime (vgl. S.137). Durch die verringerte Anzahl an Bildern pro Sekunde steigt also der Abstand zwischen zwei Bildern, was Bewegungen der Figuren weniger flüssig, sondern ruckeliger wirken lässt (vgl. Lamarre 2002, S.335; Steinberg 2012, o.S.). Das zweite Intervall zum anderen meint den Abstand zwischen den Layern innerhalb eines Bildes (wie z.B. Vorder- und Hintergrund) (vgl. Lamarre 2002, S.340; Steinberg 2012,

---

<sup>54</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.2 Definition von Anime.



o.S.). Anhand dieser beiden Intervalle, so Lamarre (2002), wird das sogenannte Superflat des Anime besonders deutlich (vgl. S.339f.).

„This is the basic idea of superflat: no element within the image is more important than any other element. The result is a visual field without any hierarchy among elements. You could also call this a distributive visual field, since elements are distributed rather than hierarchized“ (Lamarre 2006, o.S.).

Das Ergebnis ist ein Superflat-Bild, dem eine Hierarchie zwischen den verschiedenen visuellen Elementen und damit vor allem Tiefe fehlt, es gibt keine für den Westen so typische Fluchtpunktperspektive, die eher schlicht gehaltenen Charaktere wirken vor den meistens detaillierteren Hintergründen losgelöst und „schwebend“ (vgl. Lamarre 2009, S.72, S.113). Damit verweist Lamarre (2012) an das Superflat-Konzept des Künstlers Murakami, der mit einer Ausstellung im Jahr 2000 eine bis heute andauernde Diskussion auslöste (vgl. o.S.). Markant für Superflat-Kunst ist die Zweidimensionalität, Ziel ist es im Gegensatz zu westlicher Malerei oder Film nicht, dreidimensionale Tiefe zu erzeugen (vgl. Odell/Le Blanc 2013, S.30f.). Murakamis Gedanken wurden im Anime-Diskurs vor allem vom Soziologen Azuma (2009) aufgegriffen. Jedoch sieht Murakami in dem Superflat-Stil von Manga, Anime und japanischen Videospielen das Ergebnis einer Entwicklung, also ein aus der japanischen Kunst wie dem Ukiyo-e entstandenes Konzept, während Azuma und weitere Autoren, wie Li (2012) oder Loh (2012) darin den Trend der fortlaufenden, weltweiten Globalisierung bzw. ein globales Phänomen sehen. So erkennt Li (2012) Superflat auch z.B. in Filmen wie *Blade Runner* oder *TRON*, aber auch in Facebook-Walls oder dem zunehmend flacher werdenden Design technischer Geräte (vgl. o.S.). Superflat, und da sind sich die meisten wieder einig, ist ein vor allem postmodernes Prinzip, in dessen Kern ein dezentralisiertes Selbst (oder die Unmöglichkeit, eine einzige stabile subjektive Position zu etablieren) steht (vgl. u.a. Li 2012, o.S.; Looser 2006, o.S.). Superflat erfordert wie die Bildschirme von bspw. PCs oder Smartphones einen Zuschauer bzw. User, der diese desorientierenden Bilder lesen kann (vgl. Lamarre 2006, o.S.). Während Murakami Anime als Superflat beschreibt, erklärt Lamarre (2006) ihn eher als superplanar – die unhierarchische Anordnung von verschiedenen Layern<sup>55</sup> in einem Bild verhindert Tiefe, insbesondere weil die Layer nicht auf einer gemeinsamen linearen Perspektive basieren (vgl. ebd.). Neben der markanten seitlichen Bewegung im Anime, d.h. die Figuren gehen in der Regel nicht in die Tiefe, sondern nach rechts oder links, ist deswegen besonders der Blick des Zuschauers über die Oberfläche (und nicht in die Tiefe) entscheidend (vgl. ebd.). In diesem distributiven Feld ohne jegliche Hierarchie ist der Zuschauer folgend gezwungen, sich selbstständig zu orientieren – dem Superflat wohnt damit

---

<sup>55</sup> Lamarre (2002, 2006, 2009) verfolgt einen technisch orientierten Ansatz. Layer sind in diesem Zusammenhang verschiedene Cel-Blätter, die übereinandergelegt werden.

ein besonderes Potenzial der Desorientierung inne (vgl. ebd.). Letztlich fordert Anime damit, so schlussfolgert Lamarre (2002), eine bestimmte Lesefähigkeit, die es dem Konsumenten ermöglicht das Bild nach entsprechenden Informationen zu überprüfen (vgl. S.337). Statt also Tiefe zu simulieren, wie es im *cinematism* der Fall ist, arbeitet *animetism* mit dem, was Lamarre (2006) „open compositing“ (o.S.) nennt - die unabhängige Bewegung der verschiedenen Bildlayer voneinander, was zwar keine Tiefe bildet, die aber „different effects of speed“ (Lamarre 2006, o.S.) erzeugen. Wichtig ist aber zu beachten, dass Lamarre (2009) *cinematism* und *animetism* vor allem als Tendenzen versteht – Anime tendiert so zwar mehr zu *animetism*, schließt aber Momente des *cinematism* nicht grundsätzlich aus (vgl. Lamarre 2009, S.10).

Von Lamarre (2002, 2009), der sich vor allem mit der Bewegung im Anime befasst, nicht beachtet ist eine zweite Implikation des zweiten Intervalls, auf die Steinberg (2012) aufmerksam macht: die Verwendung unterschiedlicher Zeichenstile. Insbesondere die Charaktere im Vordergrund sind in der Regel deutlicher gezeichnet als der Hintergrund, wodurch ebenfalls eine sichtbare Lücke zwischen den Layern entsteht (vgl. o.S.). Während diesen Bildern nach wie vor die klassische Fluchtpunktperspektive fehlt, erlaubt diese Kombination dennoch eine gewisse Hierarchisierung der Bildebenen und damit eine Art von Tiefe im Bild. Dementsprechend kann Anime superflat sein – insbesondere in Einstellungen, in denen der Hintergrund wegfällt, ist das problemlos zu erkennen – er erlaubt aber, anders als Lamarre (2002, 2009) denkt, auch noch eine weitere Sichtweise. Im Anschluss an Lamarres (2002, 2009) Intervalle entwickelt Steinberg (2012) ein drittes und viertes Intervall (vgl. ebd.). Das dritte Intervall bezeichnet dabei das Intervall zwischen Cel-Animation und 3D-Animation, die ebenfalls gemeinsam im Animebild auftreten können (vgl. ebd.). Obwohl dieser wie eine Subform des zweiten Intervalls erscheinen kann – bei beiden handelt es sich im Kern um innere Montage im Bild – handelt es sich laut Steinberg (2012) trotzdem um einen separaten Typ, den im Effekt werden hier auch die flache, dezentralisierende Perspektive der Cel-Animation und die klassische kartesische Perspektive kombiniert (vgl. ebd.). Die Kombination von Cel-Animation und 3D-Animation ist in verschiedenen Anime gut zu erkennen, das vierte Intervall, das Steinberg (2012) anhand der Serie *Gankutsuō* entwickelt, ist bislang einzigartig. In *Gankutsuō* befindet eine „disjuncture“ (ebd.) in der Cel-Animation selbst: Die Serie verwendet insbesondere für die Kleidung der Charaktere gemusterte Layer, die sich nicht den Bewegungen der Figuren anpassen (vgl. ebd.). Dementsprechend sind – je nachdem, wie die Figur sich bewegt – verschiedene Ausschnitte des zugrundeliegenden Musters sichtbar (vgl. ebd.). Dadurch entsteht

„a new visual level that works against the movements of the characters on screen, and ultimately against the unity of the character presumed by most anime series. The

spectator's attention gravitates toward the sub-character level of the texture. [...] A *fourth interval* is introduced within the character image itself" (ebd., Hervorhebung im Original).

Die Charaktere selbst haben damit in sich wahrnehmbare Lücken.

Schlussendlich ist die Limited Animation eng verknüpft mit dem Charakterdesign, das durch die mangelnde Bewegung an Bedeutung gewinnt:

„Festzuhalten bleibt, dass Limited Animation in dem Maße, wie die Figurenanimation an Bedeutung verliert, mehr Wert auf das Figurendesign legt und das Maß an Detailliertheit und Dichte der Information genauso wichtig ist wie Linie, implizierte Tiefe und Masse. Das Design der Figuren wird so zentral für diese Art von Animation [...]“ (Lamarre 2008, S. 118).

### 2.8.3 Charakterdesign

Wesentlich bekannter - auch unter Fachfremden - dürften Anime für ihre visuelle Gestaltung sein, insbesondere für die typisch übergroßen Augen. Hinzu kommen die auffälligen, bunten Haarfarben, die eher einfach gezeichneten Gesichter, übertrieben-idealisierte Körperformen und oftmals auch noch scheinbar unmögliche Kostüme (vgl. Brenner 2007, S.40). Hinsichtlich des speziellen Aussehens der Animefiguren gibt es vor allem zwei bekannte, sich anschließende Punkte. Der erste setzt sich mit der Nationalität der Figuren auseinander. Es herrschen verschiedene Meinungen darüber, ob Animefiguren kaukasisch-westlich aussehen oder ob sie als „kulturell geruchlos“ (mukokuseki) einzuschätzen sind, d.h. keine besondere Ethnie beinhalten<sup>56</sup> (vgl. Napier 2005, S. 24f.). Ein weiterer interessanter Ansatz ist der von Lu (2009): In ihrer Studie beobachtet sie, dass die meisten Charaktere in Anime trotz ihres wenig asiatischen Aussehens in der Regel narrativ klar japanischer Nationalität sind, diese aber von den Zuschauern nur selten so wahrgenommen wird (vgl. S.178ff.). Stattdessen, so Lus (2009) Schlussfolgerung, projizieren Konsumenten vielmehr ihr eigenes Aussehen auf die Figuren (vgl. S.181f.). Der zweite Punkt betont, dass das Aussehen der Charaktere letzten Endes dazu dient, die Figur besser zu charakterisieren. Viele Designmerkmale dienen zur Darstellung einer bestimmten Persönlichkeit oder eines Figurentyps – schmale Augen sind beispielsweise markant für eher ältere Figuren oder Gegenspieler (vgl. Brenner 2007, S.28).

„In other words, their [der Anime-Figuren, I.D.] inner aspects are portrayed outwardly in their designs and costumes, internal personalities rising upwards to an external expression“ (Suan 2013, S.125).

---

<sup>56</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.1 Nihonjinron.

Es gibt zahlreiche andere Beispiele: Brillenträger sind entweder besonders schüchtern oder besonders gerissen, oft intelligent und pflichtbewusst, aber womöglich eher verschlossen (vgl. Zank 2008, S.154). Ein wenig genanntes, aber dennoch besonders anschauliches Beispiel sind Magical Girl-Anime<sup>57</sup>. In den meisten Magical Girl-Anime trifft eine Gruppe von unterschiedlichen Mädchen aufeinander, die sich trotz ihrer zum Teil extremen Persönlichkeitsunterschiede zusammenschließen. Gerade innerhalb dieser Geschichten sind die Mädchen besonders oft in Augen-, Haar- und Kleiderfarbe klar farbkodiert. Die eher streitsüchtigen Hitzköpfe der Gruppe tragen Rot, Blau steht wechselnd für einen eher ruhigen oder auch burschikosen Typ (oft in Kombination mit kurzen Haaren), dunkles Lila wird den erwachseneren, mysteriöseren, eventuell auch einsamen Mitgliedern gegeben, Pink - oft die Farbe der Protagonistin und Anführerin - symbolisiert Freundlichkeit und Mädchenhaftigkeit. Eine Figur mit bspw. ruhigem Charakter und roten Haaren sucht man dementsprechend vergeblich.

„[...] these physical details are not just a style. In a world where a character's emotional life is key, their nature is made manifest in their appearance” (Brenner 2007, S.40).

Letztlich geht es also um die Darstellung einer sichtbaren Persönlichkeit. Durch die enge Kopplung des Äußeren an die Persönlichkeit der Figuren ist das Charakterdesign eng mit dem Thema der Emotionsdarstellung, weiterhin auch mit dem Themenkomplex rund um die Mischung aus Realismus und Unrealismus verknüpft.

#### **2.8.4 Realismus**

Insbesondere die Stilisierung der Charaktere und deren typisch große Anime-Augen sind Teil der Realismus-Diskussion im Anime. Alle bis hierhin bekannten Merkmale des Anime werden dabei regelmäßig nach dem Grad ihres Realismus bewertet. Ganz allgemein wird der Anime immer wieder als eine Form betrachtet, die - im Gegensatz zum live-action-Film - nicht nach Realismus strebt bzw. offen ihre Künstlichkeit demonstriert (vgl. Suan 2013, S.315).

Insbesondere die Limited Animation gilt dabei als ein Animationstyp, der generell weniger realistisch als andere Arten ist (vgl. Silvio 2006, S.128) – verstärkt durch den vollkommenen Stillstand sowie die ruckeligen Bewegungen. Charaktere können sich dabei von einer halbwegs realistischen Darstellung bis hin zur reinsten Cartoon-Figur verändern, sind aber generell verfremdet (vgl. Suan 2013, S.178). Viele Elemente neben den Charakteren, klassischerweise darunter alles Maschinelle (wie immer wieder am Beispiel von *Neon Genesis Evangelion* deutlich wird), sind aber eindeutig sehr realistisch dargestellt (vgl. ebd.). Die Mischung von Realität und Unrealität bzw. Nicht-Realität ist auch eines der drei großen

---

<sup>57</sup> Ein für den Anime typisches Genre, in welchem Mädchen mit Zauberkräften das Böse bekämpfen.

Kriterien des Anime, wie Suan (2013) sie erläutert. Eine Unrealität sieht er unter anderem in der stilisierten Bewegung, wie sie aus der Limited Animation resultiert, in den Hintergründen, den nicht-menschlichen Darstellern und den Themen von Anime (vgl. S.171). Die Charaktere sollen zwar Menschen darstellen – sie sind ihnen deutlich ähnlich und zeigen menschliches Verhalten, sind aber auf der anderen Seite insbesondere durch ihr spezielles Charakterdesign extrem stilisiert (vgl. ders., S. 172f.). Je nach Stil der Zeichner existieren dabei unterschiedliche Grade an Realität im Charakterdesign (vgl. ders., S.234). Die Narrationen hätten sowohl realistische als auch unrealistische Elemente (vgl. ders., S.223). Trotz unrealistischer Settings ginge es oftmals um sehr reale Emotionen (vgl. ders., S.225). Als entscheidend für Anime sieht Suan deswegen die Balance zwischen Realismus und Stilisierung (vgl. ders., S. 172). Ueno (2006) kommt zu dem Schluss, dass

„[...] animation in Japan simulates reality to an excessive degree. [...] It does not aim for the simple reproduction of reality but the hyperreality of things with no referent, things that are 'more realistic than reality'“ (o.S.).

Zu einem vergleichbaren Schluss kommt auch Suan (2013), der festhält, dass Anime einen hyperrealistischen Stil anstreben und damit eine „realistically unreal form“ (S.218) seien (vgl. S.195).

### **2.8.5 Visuelle Konventionen**

Das spezielle Aussehen der Figuren führt unweigerlich zu dem in Manga und Anime verwendeten visuellen Vokabular – bestimmte Zeichen und Symbole, die Inhalte in beiden Formen kodieren. Obwohl die Verwendung dieser Symbole in der Forschung weit bekannt ist, wird sie bislang wenig systematisiert behandelt. Zur besseren Orientierung wird dieses Vokabular hier in drei Typen zusammengefasst vorgestellt.

Die erste Gruppe setzt sich aus einer Reihe von Zeichen zusammen, die in Japan eine Bedeutung tragen, die im Westen nicht bekannt ist. In der Regel gehen hier keine entscheidenden Informationen, die zum Verständnis der grundlegenden Narration notwendig sind, verloren, sodass ein unwissender Leser keine Schwierigkeiten erleben wird. Dennoch bieten diese Zeichen eine bestimmte Bedeutungsebene, die man nur mit spezialisiertem Wissen über Japan nachvollziehen kann. Das bekannteste Beispiel für diesen Typ sind Kirschbäume, im Japanischen Sakura genannt. Sakura-Bäume gelten nicht nur als typisch für den Frühling, sondern stehen oft auch für einen Anfang, weil das japanische Schuljahr zur Blütezeit beginnt (vgl. Poitras 2008, S.61). Weil es sich aber um eine kurzlebige Blüte handelt, markieren Sakura-Blüten oft auch Vergänglichkeit (vgl. Brenner 2007, S.58; Levi 1996, S.24). Sakura ist auch ein bekannter Mädchenname, sodass allein durch die Verwendung dieses Namens möglicherweise bereits erste narrative Hinweise gegeben werden. Ein weiteres

Beispiel ist die intensive japanische Sommerhitze, die oft durch das laute Zirpen zahlloser Zikaden ausgedrückt wird (vgl. Poitras 2008, S.61). In *Neon Genesis Evangelion*, so beobachtet es Drazen (2014), sind die Zikaden permanent zu hören, obwohl sie eigentlich nur im Sommer aktiv sind – sodass ihr Zirpen den Eindruck verstärkt, dass die Welt rund um Tokio-3 nicht mehr so funktioniert, wie wir sie kennen (vgl. S.35). Ein weiteres, sehr spezielles Beispiel gibt Drazen (2014) in *Maison Ikkoku* (vgl. dazu S.34f.): In der Serie ist stellenweise ein Horn zu hören. Es handelt sich dabei um das Horn eines Tofuherstellers, welches traditionell zum Geschäftsschluss geblasen wird – der Ton des Horns kennzeichnet also eine Tagesszeit, trifft aber auch Aussagen über den Ort, denn inzwischen werden diese nur noch in kleineren, ländlichen Orten verwendet. Da die Person des Tofuherstellers aber nie direkt zu sehen ist, verbinden westliche Zuschauer dieses Horn gar nicht erst mit Tofu, einer Person oder gar einem Ort, sondern nur mit dem späten Nachmittag. Auch Feste oder spezielle Gerichte können Kontextinformationen beinhalten (vgl. Poitras 2008, S.61f.; Levi 1996, S.25f.), die westlichen Zuschauern aber nur mit kulturellem Wissen über Japan zugänglich sind bzw. die vom westlichen Publikum erlernt werden müssen.

Weil die Elemente dieser ersten Gruppe sich in der Regel mehr auf Setting und Hintergrund beziehen, können diese zwar eine bestimmte Interpretation für den Zuschauer festigen, ein ungeübter Seher wird diese aber einfach übergehen. Der Verlust dieser Informationen ist für das Sehverständnis in der Regel nicht entscheidend. Die zweite Gruppe von Symbolen erfordert ebenfalls spezielles Wissen, konzentriert sich aber auf konkrete Aktionen und Handlungen der Figuren, sodass Unkenntnisse über diese Zeichen das Verständnis von Szenen durchaus einschränken können. Das ohne Frage bekannteste Beispiel in der Forschung dafür ist das Nasenbluten, was in Japan zum Kennzeichnen sexueller Erregung dient und in dieser Form im Westen gänzlich unbekannt ist (vgl. Rampant 2010, S.224). Wer diese Bedeutung nicht kennt wird aber die - in der Regel humoristische - Bedeutung daraus nicht nachvollziehen können. Ein Kreis, wie man ihn mit Daumen und Zeigefinger formt, symbolisiert Geld, hier würde man dafür eher den Daumen gegen Zeige- und Mittelfinger reiben (vgl. ebd.). In einigen Serien wird auch das heutzutage nicht mehr besonders gebräuchliche Abspreizen des kleinen Fingers verwendet, um Frauenbesuch zu symbolisieren (vgl. ebd.).

Der dritte und wichtigste, am meisten diskutierte Typ beschreibt bestimmte Darstellungskonventionen (vgl. Suan 2013, S.249). Wichtig für Typ drei ist, dass diese Symbole kein Kontextwissen über Japan einfordern. Zwar werden die hier aufgeführten Mittel oft als japanisch verstanden, weil im westlichen Comic andere Darstellungstechniken verwendet werden. Im Gegensatz zu den anderen beiden Typen kann man die Bedeutung dieser Symbole aber auch ohne Hintergrundwissen über Japan oder japanische Kultur selbst

erlernen. Diese Zeichen werden als „visual devices“ (Odell/Le Blanc 2013, S.33) oder auch als visuelles Vokabular beschrieben (vgl. Schodt 2011 [1996], S.30). Es gibt bislang keine ausführliche Auflistung dieser Merkmale und deren „Übersetzung“. Das liegt vor allem daran, dass viele der Elemente keine eindeutige Bedeutung haben, stattdessen sind sie eng an ihren jeweiligen Kontext gebunden. Das macht es auch schwierig, diese Merkmale allgemein zusammenzufassen, weswegen hier nur vereinzelt Beispiele gegeben werden können. Brenner (2007) listet in seinem Einsteiger-Guide für Bibliothekare einige dieser Symbole und deren Bedeutung auf, darunter unter anderem überdimensionierte Schweißtropfen, die Nervosität markieren, Verlegenheit und Erröten wird mit (roten) Schraffierungen der Wangen verdeutlicht, plötzlich auftauchende spitze Zähne markieren ein wildes, animalisches Verhalten (wobei einige Charaktere prinzipiell spitze Zähne haben), pulsierende Adern bedeuten Wut, schlafenden Figuren kommt oft eine Art Blase aus einem Nasenloch (vgl. S.50-57). Besonders bekannt sind auch die extremen Verformungen, die die Figuren durchmachen können. Diese nennt man wechselnd SD (für super deformed) oder chibi (vgl. Drazen 2014, S.38). Die ohnehin stilisierten Körper werden an dieser Stelle meistens auf ein Körper-Kopf-Verhältnis von 1:1 modifiziert. Diese Art der Darstellung dient primär zum Hervorheben von parodistischen Szenen (vgl. Odell/Le Blanc 2013, S.33).

Weil viele dieser Codes vom Kontext abhängig und damit alleinstehend nicht eindeutig sind, werden oft mehrere in Kombination verwendet, wodurch laut Saitō (2011) das vergleichsweise schnelle Lesen von Manga erst ermöglicht wird (vgl. Kap.6). Suan (2013) beschreibt all diese Merkmale - und zusätzlich auch einige bestimmte Bewegungen - als eine konventionelle Stilisierung, die das zentrale Element einer Animeästhetik sei (vgl. S.241, S.248). Insbesondere die Codes aus diesem letzten Typ dienen letzten Endes der Darstellung von Emotionen (vgl. ders., 248).

### **2.8.6 Emotionsdarstellung**

Im Laufe der vorigen Abschnitte wurde bereits deutlich, dass vieles, was als speziell für Anime und Manga empfunden wird, darunter das Charakterdesign sowie bestimmte Darstellungskonventionen, vor allem der Emotionsdarstellung dient. Dabei handelt es sich um das eine Merkmal, bei welchem sich die derzeitige Forschung durchgängig einig ist. Weil es sich hierbei aber um eine besondere Funktion der bisherigen Elemente handelt und nicht um ein eigenständiges Strukturmerkmal, soll auf diesen Schwerpunkt noch einmal gesondert eingegangen werden.

Nahezu alle hier erwähnten Elemente - und daneben noch weitere, die durch unmittelbare Vergleichbarkeit zum Comic unerwähnt bleiben - dienen dem Kennzeichnen und Sichtbarmachen von Emotionen. Vergleichbare Schlüsse findet man u.a. bei Brenner 2007 (vgl. S.28), González 2007 (vgl. S.262) und Kinsella 2000 (vgl. S.7). Sogar Aufenanger (1989),

der einen der ältesten deutschen wissenschaftlichen Artikel über Anime verfasst hat, spricht am Beispiel von *Heidi* von der Funktion der Empathiegewinnung (vgl. S.138f.). Das erwähnte visuelle Vokabular dient wechselnd zum Darstellen bestimmter Gefühle oder aber spezieller Charaktereigenschaften (vgl. Suan 2013, S.250ff.). Ziel ist also das Sichtbarmachen des Inneren in der äußeren Darstellung. Die Formen können verschieden sein, so kann es z.B. dramatisch überhöhte Übertreibungen geben, in denen sich die Figuren oft von ihrem ursprünglichen Zeichenstil lösen, der Hintergrund kann vollkommen wegfallen oder Platz für einen ganz anderen machen (vgl. Brenner 2007, S.28). Suan (2013) spricht im Rahmen dieser - wie er es nennt - „codified actions“ (S.253) davon, dass diese letztlich dazu dienen, die künstlichen Charaktere echte Emotionen ausdrücken zu lassen (vgl. ebd.). Auch hier gelten die Augen wohl wieder als das bekannteste aller erwähnten Elemente. „The eyes in anime are also used for subtle expressions of emotion“ (Poitras 2008, S.62). Dabei ist nicht nur allgemein die Größe der Augen gemeint (wie z.B. bei Suan (2013), S.234), sondern auch die Art und Weise, wie die Augen in der Zeichnung manipuliert werden, um bestimmte Emotionen zu verdeutlichen. Ganz allgemein lässt sich festhalten, dass die Augen im Shojo-Manga größer sind, weil diese sich oft intensiver mit dem inneren Gefühlsleben auseinandersetzen (vgl. Prough 2010, S.97f.). Auch narrativ drehen sich inzwischen viele Geschichten - ohne dass es sich dabei zwangsläufig um typische Shojo-Titel handelt - um innere Konflikte der Figuren (vgl. Izawa 2000, S.146).

Der besondere Fokus auf Emotionen entsteht auch, weil der Anime unterschiedlichste stilistische Elemente verwendet, um seine aus der Limited Animation resultierende Unbewegtheit wieder auszugleichen, darunter z.B. Kameraeffekte und -bewegungen sowie verschiedene Einstellungsgrößen<sup>58</sup> (vgl. Lamarre 2002, S.335f.). Bordwell und Thompson (2008), die in jüngeren Editionen ihres Werks *Film Art - An Introduction* immer umfangreicher auch Animation und Anime diskutieren, bemerken, dass die verringerte Bewegung im Anime Einstellungen zur Folge hat, die nur wenig Animation benötigen: Als Beispiel nennen sie das Glitzern von Tränen in den Augen (oftmals im extremen Close-up) oder das Flattern von Kleidung im Wind (vgl. S.380). Auch Bichler (2004), deren Arbeit eine der wenigen gezielten Vergleiche zwischen Disney-Serien und Anime darstellt, beobachtet, dass Werke von Disney sich stärker auf die Gestik ihrer Figuren konzentrieren und in Folge dessen offenere Einstellungsgrößen verwenden, während auf Groß- und Detail Einstellungen verzichtet wird (vgl. S.216) – anders als beim Anime, der intensiv von diesem Gebrauch macht. Gerade diese Szenen werden aber auch als besonders emotional hervorgehoben. In der Summe konzentriert man sich damit primär auf besonders emotionale Bilder, die man länger

---

<sup>58</sup> Technisch korrekter wäre an dieser Stelle der Effekt von Kameraeffekten, -bewegung und -einstellungen. Die Kamera des Anime funktioniert anders als die des live-action-Films. Vgl. weiterführend Kapitel 3.1 Der Begriff der Motivation.



einblenden kann (vgl. Lamarre 2002, S.335). Auch voice-over finden intensiv Anwendung, was sich besonders oft in einer Kombination aus unbewegten Bildern und innerem Monolog äußert, welcher „[...] grants anime its signature contemplative mood and philosophical depth“ (Shin 2011, S.13). Insbesondere über diesen inneren Monolog gelangt man letzten Endes zu dem, was im Rahmen dieser Arbeit als Ebene verstanden wird.

Dementsprechend kann man folgende Strukturmerkmale des Anime festhalten: ein spezielles Charakterdesign, eine unpassende Synchronisation, spezielle visuelle Codes, pausierende Momente, eine bestimmte narrative Struktur sowie narrative Eigenschaften wie thematische Offenheit, offene Enden und ein Wechsel zwischen Gut und Böse. In der Regel werden verschiedene Zeichenstile und Bildlayer verwendet, wodurch ein Bild ohne Tiefe (Superflat) entsteht. Die zentrale Animationsform ist die Limited Animation, die sich durch eine ruckelige Bewegung sowie einer Bewegung, die nur Teile des Körpers betrifft, auszeichnet, die häufig Groß- und Detail Einstellungen verwendet und die sogar mit dem kompletten Stillstand (Stills) einhergeht. Steinberg (2006) geht davon aus, dass der Stillstand des Anime den Sprung der Figuren aus ihrer Serie hinaus in andere Formate, vor allem Merchandising, erheblich erleichtern würde (vgl. S.200f.). Ähnlich wird dieser Gedanke auch von Lamarre (2009) aufgegriffen, der in den von ihm benannten Intervallen dieselbe Chance sieht, zwischen Medien zu springen (vgl. S.310). Dabei haben beide ohne Frage Recht. Zunächst machen die Figuren durch diese Unbewegtheit aber einen viel kleineren Sprung: den zwischen ihrer Wirklichkeit und anderen Ebenen.

## 2.9 Ebenen

Ebenen sind im Zusammenhang mit Anime bislang nicht als eigenständiges Strukturmerkmal diskutiert worden. Dementsprechend geht es zunächst darum, diesen Begriff zu erläutern. „Ebene“ dient hier als Sammelbegriff für eine Reihe von verschiedenen Stilmitteln, in denen die Wirklichkeitsebene ganz oder teilweise verlassen, erweitert oder in sie eingegriffen wird. In Anbetracht der Diskussion rund um Realität, Realismus und Wirklichkeit im Anime und allgemeiner Animation<sup>59</sup> muss das kurz erläutert werden. Im Verständnis dieser Arbeit wird dabei von Folgendem ausgegangen: Jede Serie oder jeder Anime und Film hat eine Ebene der Serien-, Anime- bzw. Filmwirklichkeit, die nicht mit der tatsächlichen Realität zu verwechseln ist. Die meisten Filmwirklichkeiten sind durch Aussehen oder physikalische Regeln an die tatsächliche Realität angelehnt, können aber auch fiktionale Welten, wie sie für das Fantasy- oder SF-Genre typisch sind, sein. Diese Wirklichkeit kann aber auch verlassen werden – ein typisches Beispiel sind Flashbacks oder Träume der Figuren. Im Rahmen des Anime spielen aber auch innerer Monolog, den man ansonsten eher aus der Literatur kennt, Bildverfärbungen, Figurenverformungen oder Hintergrundveränderungen (bei denen allein der Hintergrund verändert wird, während die Vordergrundebene mit den agierenden Figuren weiterhin die Wirklichkeit darstellt), Textboxen, Erzähler oder Soundwords eine Rolle – die Liste an verwendeten Stilmitteln ist lang. Mit der Ebene ist insofern also eine Sammlung stilistischer Merkmale und Handgriffe gemeint, durch die die Szene nicht mehr oder nicht mehr ausschließlich die Film- bzw. hier die Animewirklichkeit zeigt. Der Begriff der Ebene ist dabei bewusst weit gefasst und bezeichnet nicht nur ausschließlich „unwirkliche“ oder „unrealistische“ Elemente, sondern zählt auch Flashbacks - als vergangene Wirklichkeit - oder inneren Monolog als Gedankenebene dazu.

Der Begriff der Ebene in diesem Verständnis ist verwandt, aber nicht identisch mit denen des Ebenenwechsels und der Modalisierung. Die Modalisierung wird von Jörissen und Marotzki (2009) als „Wandel von Wirklichkeitsverhältnissen“ (S.50) erläutert: „[...] wenn durch den Rahmenwechsel deutlich wird, dass wir uns jetzt auf einer anderen Wirklichkeitsebene befinden [...]“ (S.50f.). Genau wie der einfache Rahmenwechsel verändert die Modalisierung den Sinn der Szene, verweist zusätzlich aber auf eine andere Wirklichkeitsebene. Aus der Perspektive von Jörissen und Marotzki (2009) dient die Modalisierung als eine formale Möglichkeit, das Involvement des Zuschauers zu reduzieren, um somit Reflexionsräume zu öffnen (vgl. S.50). Sie unterscheiden insgesamt drei Modalisierungsarten. In der einfachen, nachträglichen Modalisierung wird erst im Nachhinein deutlich, dass das eben Gesehene nicht die Wirklichkeit war (vgl. dies., S.51f.). Das Gegenstück bilden antizipative Modalisierungen

---

<sup>59</sup> Zur Realität in Anime und Animation vgl. weiterführend Kapitel 2.8.4 Realismus sowie 5.5.1 Die Strukturmerkmale des Anime in anderen Formen.

(vgl. dies., S.53). Im dritten und letzten Fall werden Modalisierungen mit Ebenenwechseln kombiniert (vgl. dies., S.52). Insbesondere an diesem Fall ist der Unterschied zwischen einer Modalisierung und einem Ebenenwechsel gut nachvollziehbar. Der Ebenenwechsel beschreibt in diesem Zusammenhang allein das Wechseln auf eine andere Ebene. Im Vergleich zur Modalisierung, die darauf abzielt das Geschehen als Nicht-Wirklichkeit - also als Traum, Film oder ähnliches, im weitesten Sinne als Täuschung - zu markieren, lässt der herkömmliche Ebenenwechsel zwei verschiedene Ebenen nebeneinanderstehen. Deutlich wird das durch ein von den Autoren angebrachtes Beispiel aus dem Film *Ararat*: Protagonist Raffi liest einem Zollbeamten aus einem Buch vor (Ebene A). Die Szene wechselt daraufhin auf die Buchebene, in der eine Frau einem Arzt von ihren Erlebnissen berichtet (Ebene B). Eben diese Erlebnisse, von denen die Frau erzählt, bilden eine weitere Ebene (Ebene C). Bei diesen Fällen handelt es sich jedes Mal um einen Ebenenwechsel. Die Modalisierung tritt erst ganz am Ende der Szene auf, als deutlich wird, dass Raffi und der Zollbeamte (Ebene A) selbst Schauspieler in einem Film sind (Ebene D). Während die Ebenen B und C zwar ein anderes Raum-Zeit-Gefüge meinen, stellen sie jedoch keinen Rahmenwechsel dar – der wird erst mit Ebene D deutlich, der alle anderen Ebenen, A, B und C, als Teil eines Films und damit als eine andere Wirklichkeitsebene rahmt. Im Fall des Beispiels aus *Ararat* wird also erst durch die Filmset-Ebene D deutlich, dass Ebene A, B und C Teil eines Films sind, wodurch sich auch der Sinn dieser Szene insgesamt verändert. Die Ebenen A, B und C sind Ebenenwechsel, sie verweisen zwar auf eine andere Wirklichkeitsebene, verändern aber nicht den Rahmen bzw. den Sinn der Szene. An diesem Beispiel wird der Unterschied zwischen den beiden Formen sehr deutlich. Anders als die Modalisierung, die Szenen gewissermaßen als Täuschung entlarvt, handelt es sich bei dem Ebenenwechsel um ein erheblich häufigeres Stilmittel, das allein den Wechsel von einer in die andere Ebene meint. Durch seinen Fokus auf den Wechsel, also eigentlich dem exakten Moment, in dem von einer in die andere Ebene gewechselt wird, schließt der Begriff des Ebenenwechsels automatisch Formen, in denen die Wirklichkeitsebene nicht vollständig verlassen wird bzw. in denen zwei Ebenen gleichzeitig auftreten und nicht im eigentlichen Sinne „gewechselt“ wird, aus. Dadurch werden einige typische Stilmerkmale, wie u.a. die beschriebenen Hintergrundveränderungen oder innerer Monolog, vollständig ausgeklammert. Deswegen verwendet diese Arbeit den Begriff der „Ebene“ und meint damit Ebenenwechsel und Modalisierungen gleichermaßen.

Obwohl die Strukturmerkmale des Anime inzwischen stärker untersucht worden sind, gibt es bislang keine Analysen, die sich speziell auf die Ebenen oder konkretere stilistische Ausprägungen der Ebenen, wie beispielsweise den inneren Monolog, konzentrieren. Die Überlegungen, die diesem Thema am nächsten kommen, sind Arbeiten, die sich mit dem Innenleben der Figuren auseinandersetzen. Ein Großteil der Anime-Forschung betont zwar immer wieder, dass es im Anime vor allem um das Innenleben der Figuren gehe, d.h.

emotionale Reaktionen, Gedanken und Psyche sowie die Beziehung zu anderen Figuren werden durch die verschiedenen für den Anime typischen Strukturmerkmale betont<sup>60</sup> – und da hört die derzeitige Forschung auf. Niemand konzentriert sich auf das offensichtlichste aller emotionaler Strukturmerkmale: die Ebenen.

Auf der einen Seite ist der Mangel an Untersuchungen verwunderlich, denn insbesondere der innere Monolog, der nahezu in jedem Anime (und Manga) verwendet wird, unterscheidet den Anime doch erheblich vom Film, wo der direkte innere Monolog zwar ebenso möglich ist, aber dennoch eher eine Ausnahme darstellt. Auf der anderen Seite ist das aber auch die Antwort darauf, warum Ebenen bislang noch nicht beachtet wurden: Verschiedene Stilmittel, die mit Ebenen arbeiten, tauchen zwar in Hülle und Fülle im Anime auf – an sich sind Ebenen in dem Verständnis, in dem sie hier verwendet werden, aber durchaus etwas, das auch in anderen Formen wie bspw. Film oder Animation auftauchen kann. Um nur einige Beispiele zu nennen: Die populäre Serie *Grey's Anatomy* hat zu Beginn und Ende jeder Folge einen Erzähltext. In der US-amerikanischen Filmkomödie *Was Frauen wollen* erlangt Protagonist Nick die Fähigkeit, die Gedanken von Frauen zu hören – innerer Monolog ist dementsprechend ein zentrales Mittel des Films. In einer durchschnittlichen Krimi-Serie gibt es im Rahmen der Fallaufklärung entweder während der entscheidenden Ermittlungsschritte oder dem Geständnis des Täters oft Flashbacks, die zeigen, wie die Tat verlief. Das Game *Heavy Rain* (im Grunde genommen eines jener Games, die zwischen Spiel und Film stehen) arbeitet zentral damit, dass Spieler sich die Gedanken der Hauptfigur anhören können (oder eben nicht). An sich ist die Arbeit mit Gedanken, Erinnerungen oder allgemein Dingen, die eben nicht Teil der Film- oder Spiel-Wirklichkeit sind, also nichts, was einzigartig für den Anime ist. Dementsprechend eignet sich dieses stilistische Merkmal auch nicht, wenn man darauf abzielt, den Anime von diesen Formen abzugrenzen.

Gleichermaßen sucht man Ebenen, wie sie hier verstanden werden, bei Miyazaki, dessen Filmografie einen zentralen Teil der bisherigen Anime-Forschung ausmacht, nahezu vergeblich. Hier wird allerdings auch ein weiteres Problem der derzeitigen Forschungslage deutlich: Extrem viele Arbeiten konzentrieren sich auf die Analyse der genannten Regisseure Miyazaki, Kon und Oshii, seltener auch Otomo, Takahata und Shinkai. Dabei werden in der Regel nicht die gesamten Filmografien, sondern die bekanntesten Filme untersucht – was am Ende angesichts der immensen Auswahl an Anime, die es auch außerhalb Japans gibt, eine verblüffend kleine Stichprobe von ca. 25 immer wieder analysierten Anime-Filmen darstellt. Obwohl sich die Forschung dieser Überpräsenz einiger weniger Beispiele inzwischen bewusst geworden ist und in den letzten Jahren verstärkt auf andere Anime zurückgegriffen wurde (was am Ende auch daran liegt, dass Publikationsmöglichkeiten für Anime-Analysen in den letzten

---

<sup>60</sup> Vgl. weiterführend dazu Kapitel 2.8.6 Emotionsdarstellung.

Jahren zunehmen), konnte dieses Ungleichgewicht noch nicht behoben werden. Es wird besonders paradox, wenn man berücksichtigt, dass alle drei Regisseure in der Anime-Forschung längst als „untypisch“ bekannt sind (vgl. u.a. Napier 2006, S.24; Suan 2013, S.23). Die Problematik dieses Personenkults verschärft sich weiter, wenn man bedenkt, dass Azuma bereits 1996 im Rahmen einer scharfen Kritik an den kommerziellen Anime schrieb, dass Miyazaki, Otomo und Oshii - Kon und Shinkai hatten zu dieser Zeit ihr Regisseurdebüt noch vor sich - die einzigen Ausnahmen eines ansonsten eher toten Genres wären (vgl. Azuma 1996, o.S.). Folgt man Azumas (1996) Annahme, dass diese Regisseure weniger Anime als vielmehr Animation machen (wobei der Begriff des Anime hier eindeutig als qualitativ minderwertige Form aufgefasst wird), dann hat sich ein großer Teil der bisherigen Forschung auf Ausnahmen konzentriert. Es wird umso paradoxer, wenn man hinzuzieht, dass Miyazaki seine Filme ebenfalls lange vom Anime abgegrenzt hat und stattdessen behauptete, manga eiga (Manga-Filme) zu machen (vgl. Lamarre 2009, S.42).

Problematisch ist dabei allerdings nicht, dass die Forschung diesen bekannten Regisseuren generell die ohne Frage verdiente Aufmerksamkeit schenkt, sondern vielmehr, dass ihre Werke als typisch für den Anime gesehen werden – was sowohl stilistisch als auch im Rahmen des Formats nicht haltbar ist. Kennzeichnend für die gesamte Problematik der Forschungslage ist Tomos' (2014) Dissertation *The Significance of Anime as a Novel Animation Form, Referencing Selected Works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii*. Tomos (2014) macht es zum Ziel seiner Dissertation, den Anime als eine neue Animationsform zu definieren, wobei eine „Japanese-ness“ (S.284) in Form einer japanischen Ästhetik für ihn von entscheidender Bedeutung ist. Er begründet diese Japanischkeit auch damit, dass Anime-Regisseure Auteurs<sup>61</sup>, also Regisseure, die das Werk zentral gestalten und auf allen Ebenen beeinflussen, seien (vgl. S.90-96). Genau hier liegt aber auch das Problem. Hayao Miyazaki, Satoshi Kon und Mamoru Oshii, auf die sich auch Tomos (2014) konzentriert, sind ohne Frage die bekanntesten Anime-Regisseure und sind durch ihren klar erkennbaren Stil auch ohne Weiteres als Auteur anzuerkennen. Allerdings kann man auf Basis dieser längst als untypisch erkannten Auteurs keine allgemeinen Aussagen über das gesamte Feld des Anime machen. Beschränkt man sich allein auf Anime-Filme wie Tomos (2014) es tut, dann mag man mit der Auteur-Theorie Recht behalten. Leider lässt die Konzentration auf Filme außer Acht, dass der größere Teil der Anime aber Fernsehserien sind. Bekannte Titel schaffen durchaus den Sprung in andere Formate, sodass die Grenzen zwischen Anime-Fernsehserie und Anime-Film (und weiterhin auch zu Manga, Games, Light Novel und in jüngster Zeit auch live-action-

---

<sup>61</sup> Der Begriff des Auteur (frz.: Autor) wurde durch die Zeitschrift *cahiers du cinéma* geprägt (vgl. Blanchet 2011, S.48). Im deutschsprachigen Raum kennt man auch den Begriff des Autorenfilms. Früher als Bezeichnung für Filme, die auf Grundlage eines Romans entstanden, beschreiben Autorenfilm bzw. Auteur-Film heute Filme, in denen der Regisseur den Film auf allen Gebieten mitgestaltet und damit eine ähnliche Rolle wie ein Romanautor übernimmt (vgl. Santas 2002, S.18).

Filmen) vergleichsweise dünn sind. Da aber auch heute ein großer Teil an Anime nach wie vor auf Manga oder einer anderen Vorlage basieren, kann man den Auteur-Begriff nur schwer ohne Weiteres übernehmen.

Obwohl sich der Anime und die westliche Fernseh- und Serienforschung, die sich in den letzten Jahren besonders auf das sogenannte Quality-TV konzentriert hat, welches ebenfalls im Serienformat arbeitet, bislang eher fremd sind, lässt sich über den Auteur eine Verbindung zwischen ihnen ziehen. Robert J. Thompson prognostizierte bereits 1996 in seinem Buch *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER* eine neue Art des Fernsehens in Form von Quality-TV und stellte diesbezüglich zwölf Merkmale auf, die diesen neuen Typ von bisherigen TV-Serien unterscheiden würden (vgl. Thompson 1996, S.13-16). Blanchet (2011) hat diese Charakteristika kritisch aufgegriffen und überprüft, wie viele von Thompsons anfänglichen Merkmalen sich bewahrt haben. Tatsächlich, so stellt er es im Laufe seines Aufsatzes fest, trifft die Mehrheit von Thompsons ursprünglichen Gedanken auch auf das moderne Quality-TV zu. Es gibt aber auch einige Ausnahmen – und dazu gehört auch Thompsons Argument, dass Quality-TV nur von namenhaften Künstlern bzw. Auteurs gemacht werden würde, die einen klaren künstlerischen Anspruch hätten und deren Handschrift man durchweg beobachten könne (vgl. Blanchet 2011, S.48f.). Laut Thompson (1996), so fasst Blanchet (2011) zusammen, würden sich dementsprechend bekannte Filmregisseure dem Qualitätsfernsehen widmen oder aber jene Leute, die durch das Fernsehformat zu Ruhm gelangt sind (vgl. S.48). Blanchet (2011) ist jedoch der Ansicht, dass dies für die modernen US-amerikanischen Qualitätsserien so nicht zu halten sei (vgl. S.49). Er kritisiert insbesondere die Unbekanntheit der Serienregisseure:

„Vor allem aber dürften die Namen der Schöpfer, die hinter dem derzeitigen Serienboom stehen, weiten Teilen des Publikums gar nicht geläufig sein. Die Gründe dafür sind nicht schwer zu erraten: Anders als beim Film und insbesondere beim Kunstkino, wo das Auteur-Prinzip ein zentrales Vermarktungsinstrument darstellt, werden Serien dem Publikum nur selten als das Werk eines individuellen Künstlers präsentiert“ (ebd.).

Blanchet (2011) spricht hier natürlich von modernen US-amerikanischen Qualitätsserien wie *Breaking Bad*, *Madmen*, *CSI* usw. – aber seine Argumente bzgl. des Auteur-Gedankens in Serien lassen sich auf den Anime übertragen. Miyazaki, Oshii, Kon und Shinkai sind zweifelsfrei Auteurs, sie werden als solche vermarktet und sind entsprechend bekannt. Bei Anime-Serien sieht das aber anders aus. Tatsächlich gibt es schlicht keine Untersuchungen darüber, ob Personen, die bei Anime-Serien Regie führen, eine eigene, individuelle und wiedererkennbare Handschrift entwickeln. Auch beim Anime mag es „eingefleischte

Fans“ geben, die die verschiedenen Zeichner und vielleicht sogar weitere Mitwirkende auseinanderhalten können, aber das trifft nicht auf die breite Masse von Anime-Konsumenten zu. Außerdem werden Anime-Serien zusätzlich weniger durch ihren Regisseur als vielmehr über das verantwortliche Animationsstudio oder noch eher über den verantwortlichen Mangaka der Originalvorlage vermarktet. Insofern kann man festhalten, dass man im Bereich der Anime-Serien ebenso wie beim Quality-TV nicht von Auteurs sprechen kann. Das heißt aber auch, dass man innerhalb des Anime zumindest zwischen den Auteur-Filmen und den Fernsehserien differenzieren muss. Zu diesem Schluss kommt auch Steinberg (2006):

„One way to formulate the differences between these two streams of animation in Japan is to think of the Toei stream as a style of animation composed of the relation between animation and cinema (mediated by the cinematic style of Disney animation) whose physical apparatus was the film theatre. The other stream, anime proper, which finds its beginnings in *Astroboy*, is developed from the relation between animation and manga (in its postwar narrative-comics manifestation), whose physical apparatus was the new medium of television“ (ders., S.196f., Hervorhebung im Original).

Steinberg (2006) unterscheidet demnach eine Form des Anime im Rahmen des bekannten japanischen Animationsstudios Toei, welches sich, genau wie Disney, im Laufe seiner Entwicklung auf Filme in Spielfilmlänge für das Kino konzentrierte und zu denen auch die erwähnten Filme von Miyazaki, Oshii, Kon, Takahata und Shinkai zählen. Mit *Astro Boy*<sup>62</sup>, basierend auf dem gleichnamigen Manga, dem ersten Anime, der 1963 über die Bildschirme flackerte, entsteht eine zweite Form, die sich auf Manga und Fernsehen stützt. Mit dieser Differenzierung ist es tatsächlich aber noch nicht getan: Mertens (2012) unterscheidet bei Anime-Filmen beispielsweise bereits zwischen jenen, die als Ergänzung zu einer bereits existenten Serie dienen, und „[...] Kunstfilme[n], wie *Perfect Blue*, *Prinzessin Mononoke* oder *Chihiros Reise ins Zauberland*, die sich in Aufbau, Inhalt und verwendeter Technik meist deutlich von den Serienadaptionen unterscheiden“ (S. 18, Hervorhebung im Original). Basierend auf dem Format lassen sich dementsprechend drei bis vier verschiedene Formen von Anime unterscheiden:

1. Serien, mit in der Regel 11-13 oder 24-26 Folgen pro Staffel, wobei mehrere Staffeln durchaus möglich sind,
2. OVAs – Original Video Animation (teilweise auch OAV, Original Animation Video, ebenfalls mit mehreren Episoden, aber i.d.R. weniger Folgen als eine kurze Serie. OVAs laufen im Gegensatz zu Serien nicht im TV),

---

<sup>62</sup> Im westlichen Raum gibt es aufgrund der Transkription der japanischen Schrift immer wieder Unterschiede in der exakten Schreibweise der Titel, sodass sowohl *Astroboy* als auch *Astro Boy* gleichermaßen möglich sind.

3. Spielfilme, die eine in sich abgeschlossene Geschichte erzählen. Diese Gruppe lässt sich unter Berücksichtigung von Mertens (2012) weiter unterscheiden in Filme, die Teil eines größeren Medienmixes sind und damit oft eine Serie als Grundlage haben oder allein stehende Anime-Filme, wie die erwähnten Auteur-Regisseure sie produzieren.

Dementsprechend ist der Begriff „Anime“ eine sehr ungenaue Bezeichnung, die eigentlich mehrere Formen umfasst. Die bisherige Forschung spricht allerdings nicht nur ausschließlich von „dem Anime“, sondern hat sich bis jetzt primär auf eine ganz spezielle Form, nämlich den Auteur-Spielfilm-Anime, konzentriert. Ein möglicher Grund hierfür liegt darin, dass Serien wesentlich mehr Material haben: Eine Folge hat abzüglich nondiegetischer Elemente wie Opening und Ending<sup>63</sup> ca. 20 bis 22 Minuten Laufzeit, was bei einer Serie mit 12 Episoden also bereits zu ca. 252 Minuten Material führt. Womöglich besteht aber auch ein gewisser elitärer Anspruch, denn TV-Serien gelten im Vergleich zu OVA und Spielfilmen als qualitativ minderwertiger (z.B. bei Patten 2004 [1996], S.282). Eine ähnliche Problematik kennt man aus der Film- und Fernsehforschung, auch hier hat man Fernsehen verglichen mit dem Film lange als das minderwertigere Format betrachtet<sup>64</sup>. Zusätzlich kommt die bereits erläuterte Problematik, dass es derzeit keine Einigkeit darüber gibt, ob man Anime als Genre, Medium, Stil oder womöglich etwas ganz anderes betrachten soll, hinzu<sup>65</sup>.

Vor allem der Fokus auf eine begrenzte Auswahl von anerkannten, als „qualitativ abgesichert“ geltenden Regisseuren und der Fokus auf eine grundlegende Abgrenzung des Anime von der Animation mittels einer speziellen Japanischkeit verweist auf ein nach wie vor grundlegendes Problem innerhalb der Animeforschung: ein Rechtfertigungsbedürfnis. Eine besondere, einzigartige Japanischkeit wird zur Rechtfertigung des Forschungsgegenstands verwendet. Köhn (2005), der sich ausführlich mit der historischen Entwicklung des Manga beschäftigt hat, kritisiert einen „Hokusai-Mythos“ (S.204) und einen „Genie-Mythos“ (S.231). In beiden kritisiert er, dass Katsuhika Hokusai und „Genie“ und Mangaka Osamu Tezuka ein überbewerteter Einfluss auf die Entwicklung des Manga zugesprochen wird (vgl. S.204ff., S.231f.)<sup>66</sup>. Köhn (2005) erläutert, dass insbesondere die japanische Mangaforschung den alten, traditionellen Ursprung des Manga in den japanischen Künsten betont hat, um damit letzten Endes vor allem eines zu erreichen: zu beweisen, dass es wert sei, den Manga wissenschaftlich zu untersuchen (vgl. S.24). Scheinbar findet sich auch in der westlichen Animeforschung ein ganz ähnliches Problem. Indem man sich immer wieder auf bekannte,

<sup>63</sup> Vgl. weiterführend zur Struktur einer Anime-Serie und ihrer Episoden Kapitel 3.2.1 Struktur des Anime.

<sup>64</sup> Die Grenzen zwischen Film und TV beginnen langsam zu schwinden, insbesondere im Rahmen des sogenannten Qualitätsfernsehen (Quality-TV), dem nicht nur eine bis dahin für das Fernsehen ungeahnte Komplexität, sondern gleichzeitig auch eine sehr cineastische Ästhetik zugeschrieben wird, was auch den wissenschaftlichen Diskurs neu angefacht hat.

<sup>65</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.2 Definition von Anime.

<sup>66</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.4.1 Entwicklung des Manga.



erfolgreiche, hochwertige Beispiele an Anime konzentriert, will man vor allem beweisen, dass der Anime ein berechtigter Forschungsgegenstand ist. Ebenso wie Hokusai und das angebliche Genie Tezuka zwar den Manga ohne Frage mitgeprägt haben, ihr Einfluss laut Köhn inzwischen aber weit überschätzt wird, so werden Miyazaki, Kon und Oshii als Vertreter einer Form gewertet, deren Sonderlinge sie eigentlich sind. Die Animeforschung hat durch ihren immensen Fokus auf diese drei Regisseure damit längst ihren eigenen Mythos erschaffen. Mit zunehmender Anime-Forschung und damit wiederum mehr Publikationsmöglichkeiten für wissenschaftliche Arbeiten zum Anime sowie dem Forschungseintritt einer westlichen Generation, die mit Anime aufgewachsen ist, entspannt sich die Lage in letzter Zeit mit einer steigenden Zahl von Arbeiten, die sich nicht mehr allein auf Auteur-Filme konzentrieren. Nichtsdestotrotz wählen viele Untersuchungen nach wie vor einen narrativen Ansatz und konzentrieren sich erneut auf einige wenige Beispiele, die insbesondere durch ihre komplexe Story hervorstechen.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass die bisherige Anime-Forschung sich primär auf eine einzige Ausprägung des Anime konzentriert, die sich von anderen Formen des Anime unterscheidet, aber dennoch als typisch gewertet wird. Gleichzeitig wird diese besondere, scheinbar anerkannte Form des Anime und eine spezielle Japanischkeit verwendet, um Anime als Forschungsgegenstand zu rechtfertigen. Selbst wenn eine Anime-Fernsehserie als Grundlage der Untersuchung gewählt wird, dann handelt es sich auch hier um inhaltlich anerkannte Beispiele, die aufgrund ihrer narrativen Komplexität berechtigt erscheinen, untersucht zu werden. Wenn es aber darum geht, den Anime in seinen Strukturmerkmalen zu untersuchen, dann ist es - gerade im Hinblick darauf, dass das Innenleben der Figuren bereits als so markant erkannt wurde - unabdingbar, auch einen Blick auf die Ebenen zu werfen. Ebenen sind zwar kein Strukturmerkmal, das nur im Anime, sondern das ebenso in Filmen (wie z.B. in *Ararat*), Qualitätsserien (wie z.B. in *Grey's Anatomy*) oder anderen Formen (wie z.B. Games wie *Heavy Rain*) zu finden ist – das ändert aber nichts daran, dass sie im Anime eine bedeutende Rolle spielen.

## 2.10 Forschungsfragen und Ziel der Arbeit

Diese Arbeit will den angesprochenen Problemen auf mehreren Stufen begegnen. Zum einen fußt sie auf der Prämisse, dass der Anime keine Forschungsrechtfertigung mehr benötigt. Es mag sich beim Anime zwar nur um eine Jugendsubkultur handeln, deren Einfluss, Reichweite und Potenzial hinter denen der neuen Medien mit Internet, Smartphone und Youtube zurückbleiben. Aber jedes Jahr größer werdende Conventions, die Aufnahme von Anime in nicht-spezialisierte Streamingdienste, Hollywood-Verfilmungen von bekannten und erfolgreichen Anime- und Mangatiteln und nicht zuletzt das permanent wachsende Interesse der Forschung in Form von spezialisierten Zeitschriften oder Tagungen haben den Anime bereits als relevantes Forschungsfeld etabliert. Dementsprechend ist es dann nicht notwendig, sich auf „anerkannte“ Anime im Sinne des qualitativ hochwertigen Auteur-Films zu konzentrieren, der nur einen kleinen Teilbereich des bislang meistens undifferenziert behandelten Gesamtkomplexes Anime darstellt. Insbesondere auch, weil die erwähnten Auteur-Filme inzwischen mehr als ausführlich diskutiert wurden, will sich diese Arbeit stattdessen ganz bewusst auf die herkömmliche und kommerzielle Form des Anime, nämlich die TV-Anime-Serien, konzentrieren. Diese selbst stellen zwar auch nur einen Teilbereich des Anime dar, sind aber im Vergleich zu den ohnehin überdiskutierten Auteur-Filmen die größere und geläufigere Form.

Die vorliegende Arbeit will ein neues, bislang unbeachtetes Strukturmerkmal des Anime vorstellen, die Ebenen. Weil es sich bei den Ebenen um eine Sammelbezeichnung für mehrere stilistische Mittel handelt, darf eine Untersuchung nicht auf eine reine Stilmittelunterscheidung hinauslaufen – Ziel ist es also nicht, einen Flashback als Flashback zu betiteln. Anime bieten zwar, wie oben bereits angedeutet, eine ganze Reihe verschiedenster stilistischer Merkmale. Eine formale Untersuchung im Sinne der Neoformalistischen Filmanalyse von Bordwell und Thompson (2008) legt den Schwerpunkt aber vor allem auf das, was sie Funktion und Motivation eines Stilmittels nennen – also letzten Endes auf die Frage, zu welchem Zweck und in welchem Kontext diese auftauchen. Funktion und Motivation eines Stilmittels sind nicht klar voneinander getrennt, nach der Motivation zu fragen bedeutet in Grenzen auch nach der Funktion eines Stilmittels zu fragen. Auch wenn man die Begriffe „Motivation“ und „Funktion“ durchaus kritisch betrachten kann, ist die Frage nach dem Warum eines Stilmittels einer der zentralen Gedanken der Neoformalistischen Filmanalyse<sup>67</sup>. Diese Frage nach dem Warum rückt die Beziehung zwischen dem Stilmittel der Ebene und ihrer Wirklichkeit in den Untersuchungsfokus.

---

<sup>67</sup> Vgl. weiterführend zur Neoformalistischen Filmanalyse und dem Begriff der Motivation Kapitel 3.1 Der Begriff der Motivation.

Gleichermaßen sollen die Ebenen aber nicht alleinstehend vorgestellt werden, sondern in Verbindung mit den bereits bekannten Strukturmerkmalen des Anime gebracht werden. Obwohl es inzwischen neben den Arbeiten, die Anime und Manga aus einer thematischen oder narrativen Perspektive, d.h. basierend auf dem Inhalt, diskutieren, auch verstärkt Analysen gibt, die sich formal mit dem Anime auseinandersetzen, konzentrieren sich diese oft nur auf ein einziges Strukturmerkmal. Dementsprechend will diese Arbeit dem entgegenwirken und alle Strukturmerkmale, d.h. die Ebenen sowie die in der Forschung bereits bekannten Merkmale, zusammenhängend diskutieren. Dabei soll auch die nach wie vor offene Frage geklärt werden, was genau der Anime nun eigentlich ist – Genre, Medium, Stil oder etwas ganz anderes. In diesem Zusammenhang wird man sich durch die andauernde Debatte im Rahmen der Forschung auch zwangsläufig mit der Frage beschäftigen, ob und inwiefern sich der Anime durch eine spezielle Japanischkeit auszeichnet, so wie Befürworter des Nihonjinron es betrachten.

Das führt zusammengefasst zu folgenden Fragestellungen:

- Was für Typen von Ebenen gibt es?
- In welcher Beziehung stehen diese Ebenen zu anderen, bekannten Strukturmerkmalen des Anime?
- Was ist der Anime für eine Form und gibt es eine Art „Anime-Stil“?

## 3 Forschungsdesign

### 3.1 Der Begriff der Motivation

Die Motivation, wie sie hier verwendet wird und nach der die Ebenen untersucht werden sollen, stammt aus der von Bordwell und Thompson (2008) vorgestellten Neoformalistischen Filmanalyse. Diese legt ihren Schwerpunkt auf die Form - also Fragen nach Farbe, Einstellungen etc. - und nicht nur auf den Inhalt des Untersuchungsgegenstandes. Sowohl Inhalt als auch Form tragen nach Bordwell und Thompson (2008) zum System des Films bei (vgl. S.56). Tatsächlich ist die Neoformalistische Filmanalyse, auch wenn die eigentliche Analyse in dieser Arbeit selbst keine Anwendung findet, durch diese Prämissen besonders gut für den Anime geeignet. Abgesehen davon, dass es sich um ein internationales Analysemodell handelt, unterscheidet sie nicht zwischen high und low art, also zwischen Kunst und Unterhaltung (vgl. dies., S.2f.). Davon kann Anime (insbesondere der TV-Anime) und allgemein Animation nur profitieren, die beide lange Zeit im Vergleich zum Film als die minderwertigere Form betrachtet wurden. Damit muss man Anime auch nicht zwanghaft zur high art erheben, wie manch Autor das meint tun zu müssen um Anime als Forschungsgegenstand zu rechtfertigen (wie z.B. Tomos (2014)). Darüber hinaus wird Kunst hier als prinzipiell vom Alltag losgelöst betrachtet und muss sich dementsprechend nicht an der Realität oder an Realismus messen, ein Aspekt, der immer noch häufig beim Vergleich von Animation mit live-action aufgegriffen wird<sup>68</sup> (vgl. Bordwell/Thompson 2008, S.113).

Bordwells und Thompsons (2008) umfangreiche Neoformalistische Filmanalyse - intensiv vorgestellt in dem Werk *Film Art – An Introduction*, welches inzwischen in der 11. Auflage vorliegt - kann man auf fünf wesentliche Analyseebenen beschränken, der Ansatz arbeitet mit vier Arbeitsschritten. Die stilistischen Elemente erfüllen dabei bestimmte Zwecke innerhalb des Filmsystems (vgl. dies., S.65f.). Diesen Zweck eines Elements nennen Bordwell/Thompson (2008) Funktion (function) (vgl. ebd.). Die Motivation (motivation) eines solchen Elements dagegen begründet, warum gerade dieses Element an dieser Stelle auftritt (vgl. dies., S.66):

„Because films are human constructs, we can expect that any one element in a film will have some justification for being there. This justification is the motivation for that element“ (ebd.).

---

<sup>68</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 5.5.1 Die Strukturmerkmale des Anime in anderen Formen.

Die Neoformalistische Filmanalyse beruht im Wesentlichen darauf, diese Elemente und ihre Funktionen und Motivationen im Rahmen des Films zu erkennen.

Manch ein Kritiker mag wohl anmerken, dass man die Filmanalyse nicht einfach auf den Anime und Animation übertragen dürfte. Tatsächlich gibt es spezielle Animationsanalysen, darunter bspw. die von Maureen Furniss (1998), deren Ansatz einer der wenigen Versuche darstellt, Animation formal zu untersuchen. Furniss (1998) sieht Animation und live-action-Werke zwar in einer relativen Beziehung zueinander, vertritt aber dennoch die Meinung, dass es Unterschiede zwischen beiden Formen gäbe, die man bei einer Analyse berücksichtigen müsse (vgl. S.5f.; S.62). Weil Furniss (1998) ihren Analyseansatz den Überlegungen von Bordwell und Thompson (2008) nachempfendet (vgl. S.61f.), führt eine Gegenüberstellung der beiden Modelle zu keinen wesentlichen Diskrepanzen, viele Analyseelemente finden in beiden Ansätzen Beachtung. Einige wenige Aspekte führt Furniss (1998) zusätzlich mit ein, darunter u.a. die Linienführung (d.h. die Umrisslinien von Elementen, z.B. bei den Figuren), für die es im Film so keine Entsprechung gibt (vgl. S.62, S.75). Neben begrifflichen Abänderungen ergeben sich Unterschiede in Furniss' (1998) Modell vor allem aus den unterschiedlichen Produktionstechniken, die der Animation zugrunde liegen: Gezeichnete Animation hat bspw. keine frei bewegliche Kamera im Sinne der Neoformalistischen Filmanalyse, d.h. das, was Bordwell und Thompson (2008) unter der Einstellung verstehen, sind für Furniss (1998) allein anders gezeichnete Bilder – Bewegung des Bildes entspricht einer veränderten Zeichnung, nicht einer tatsächlichen Kamerabewegung<sup>69</sup>. Gleichmaßen gibt es in Furniss' (1998) Modell auch keine Überlegungen zur Montage, weil Animation in seiner klassischen Bild-für-Bild-Entstehung rein technisch betrachtet keinen echten Schnitt im Material hat (vgl. dies., S.63; Lamarre 2009, S.317). Insgesamt konzentriert sich Furniss (1998) stärker auf konkrete Produktionselemente der Animation und fordert zum Beispiel auch die Größe der Crew, die verwendete Software und den Umfang des Originalartworks mit in die Analyse einzubeziehen (vgl. dies., S.62). Im Vergleich dazu wählen Bordwell und Thompson (2008) einen konsumorientierten Ansatz, der sich allein auf die vom Zuschauer wahrnehmbaren Elemente konzentriert.

Dementsprechend lässt sich zusammenfassen, dass Film und Animation sich zwar in ihrer Produktion, vor allem hinsichtlich Montage und Kamera, unterscheiden, das hat aber keinen Einfluss auf das Bild, das der Zuschauer wahrnimmt. Technisch betrachtet bewegt sich die Animationskamera in vielen Fällen nicht, aber beim Zuschauer entsteht dennoch der - wie Bordwell und Thompson (2008) es nennen - „effect of camera movement“ (S.197). Der Prozess ist ein anderer, das Ergebnis und dessen Wirkung sind aber für den Zuschauer

---

<sup>69</sup> Der klassische Tricktisch erlaubte es nur, die Kamera vertikal am Stativ zu bewegen (vgl. Furniss 1998, S.63).

weitestgehend gleich. Dasselbe gilt für Überlegungen rund um die Montage: Aus Sicht der Produktion ist die Montage von Anime und Animation anders als die des live-action-Films, das hat aber keinerlei Einfluss auf das entstehende Ergebnis. Die Neoformalistische Filmanalyse und andere, bislang nur auf den Film angewandte Überlegungen wie Montagetheorie und ihre Systematisierungen können mit diesen Prämissen und um einige Analyseaspekte wie die benannte Linienführung ergänzt auch auf Animation und Anime übertragen werden – wie es übrigens auch von Bordwell und Thompson (2008) selbst getan wird (vgl. S.380).

## 3.2 Fallauswahl

### 3.2.1 Struktur des Anime

An dieser Stelle gilt zu klären, was im Rahmen dieser Arbeit genau einen Fall ausmacht. Dazu ist es zunächst hilfreich, sich die Struktur von Anime-Serien genauer anzusehen. Obwohl inzwischen den formal-stilistischen Merkmalen des Anime mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird, gibt es bis heute - insbesondere aufgrund des bisherigen Fokus auf narrative Analysen und die Konzentration auf einige wenige Anime-Filme - kaum Arbeiten, die auf die Struktur einer Anime-Serie eingehen. Das ist besonders paradox, weil Anime zwar auch als Film oder als OVA erscheinen, die breiteste Publikationsform aber immer noch die TV-Serie ist.

Der Grundbaustein einer Anime-Serie ist die Episode. Eine Anime-Episode setzt sich aus mindestens drei Sektionen zusammen, die es zu unterscheiden gilt: einem Opening, dem eigentlichen narrativen Teil und einem Ending. Opening und Ending sind mit Musik unterlegte non-diegetische Einheiten mit einer festen Länge von ca. 90 Sekunden, die Beginn und Ende der Episode markieren und in denen die Credits präsentiert werden. Dabei handelt es sich allerdings um eine reine Basis-Einteilung, in der Regel lässt sich eine Anime-Episode in mehr als drei Einheiten gliedern. In ihrer originalen japanischen Ausstrahlung werden Anime meistens von einer Werbepause unterbrochen, wodurch der Plot in einen A- und einen B-Teil aufgebrochen wird. Beginn und Ende dieser Werbepause werden oft durch sogenannte Eyecatcher gekennzeichnet. Dabei handelt es sich um simple Markierungen, die teilweise auch mit Musik oder voice-over unterlegt werden und damit offiziell ein Teil der Serie sind. Vergleichbar sind sie mit dem (commercial) bumper: Auch dieser hat bestimmte audiovisuelle Elemente, die die Aufgabe haben, Beginn und Ende einer Werbeunterbrechung innerhalb eines oder zwischen zwei Programmen zu markieren. Im Gegensatz zum Anime, wo Eyecatcher von der jeweiligen Produktionsfirma gestellt werden, damit zu dem jeweiligen Anime gehören und deswegen auch bei lizenzierten Versionen beibehalten werden, sind commercial bumper, wie sie bspw. in Qualitätsserien verwendet werden, Teil des ausstrahlenden Senders und damit kein zusätzlicher Part der Serie. Fehlen diese Eyecatcher im Anime, kann es mitunter schwierig werden, den A- und B-Teil einer Episode auseinanderzuhalten, denn Anime-Episoden unterbrechen in den seltensten Fällen exakt zur Hälfte ihr Programm. Darüber hinaus werden die Eyecatcher teilweise durchaus kreativ eingesetzt: vom simplen Standbild bis hin zu eigenen kleinen Animationen, mal immer dieselben Eyecatcher, mal für jede Episode ein anderer. Damit können sie durchaus das aktuelle Geschehen in der Episode kommentieren.

Daneben gibt es noch weitere zusätzliche Parts. Einige Anime-Episoden zeigen die ersten Szenen bereits vor dem Opening, in einer Art Prolog oder Intro. Der Inhalt dieser Szenen kann

unterschiedlich sein: Teilweise wird er genutzt, um die Geschehnisse der letzten Folge in einer Rückschau kurz zusammenzufassen, andere dagegen beginnen bereits hier mit dem neuen narrativen Teil der Episode. In diesem Fall wird der Plot also nicht in zwei, sondern in drei Parts gespalten. Ebenso endet eine Anime-Episode nicht zwangsläufig mit dem Ending, sondern zeigt danach noch weitere Szenen. Auch diese letzten Szenen können sehr verschieden ausfallen: Manchmal beinhalten sie einen weiteren Plot-Teil, wobei hier oft gezielt Spannung für die kommende Episode aufgebaut wird. Andere nutzen diese Stelle für humorvolle Szenen, die nur lose mit der Narration verknüpft sind. Zu guter Letzt können Anime-Episoden zusätzlich noch einen Preview auf die nächste Episode beinhalten. Auch weitere Teileinheiten sind möglich, manchmal wird nach dem Preview mit Hilfe eines Standbilds noch ein letzter Witz gemacht, bevor die Episode tatsächlich endet. Dementsprechend gibt es also viele zusätzliche Elemente neben dem eigentlichen Plot, die als Teil des Anime gelten und deswegen auf lizenzierten DVD-Versionen und in Streams übernommen werden.

Insofern kann bereits eine einzelne Anime-Episode aus zahlreichen Elementen bestehen, die - auch innerhalb einer Serie - variabel Anwendung finden. Teile wie Previews und Eyecatcher muss es nicht in jedem Anime Serie geben, aber werden sie verwendet, dann bleiben sie die ganze Serie über bestehen. Andere Elemente, wie der Prolog oder Szenen nach dem Ending, werden aber durchaus flexibel eingesetzt – manche Episoden einer Serie haben sie, manche nicht. Die Teile, aus denen sich eine Episode zusammensetzt, können also von Episode zu Episode unterschiedlich sein. In den meisten Fällen sind insbesondere die letzte und die erste Episode einer Serie anders aufgebaut und haben z.B. öfter kein Opening. In diesem Fall werden die Credits stattdessen direkt auf dem Plotpart abgebildet. Die Serien *Durarara!!* und seine zweite Staffel bauen die Zusammenfassungen der bisherigen Ereignisse direkt in ihr Opening mit ein, anstatt sie wie eher üblich vor dem Opening zu zeigen. Episode 10 von *Puella Magi Madoka Magica* verzichtet am Anfang auf sein Opening: Im Laufe dieser Folge wird deutlich, dass die Ereignisse der vorigen Episoden nur einer von zahlreichen Zeitsträngen sind, die eine der Heldinnen der Serie immer wieder durchläuft. Wenn stattdessen das Opening am Ende dieser Episode einsetzt, so wird auch durch die Struktur vermittelt, dass sich Episode 10 zeitlich eigentlich vor den anderen - und damit auch sozusagen auch vor dem Opening - abspielt. Ein vergleichsweise bekannter Handgriff ist das Verändern von Details im Opening im weiteren Verlauf einer Serie. In *Guilty Crown* spiegelt sich Hauptheldin Inori im Opening in einer Art Fenster – als ihre Verbindung zur Schwester des Protagonisten zunehmend deutlicher wird, sieht man statt Inoris Reflektion eben diese Schwester. Solche Details helfen bei einer Interpretation, denn sie markieren in der Regel einen Entwicklungsschritt der Narration.



Eine herkömmliche Anime-Episode, wie sie bis hierhin beschrieben wurde, dauert - die Werbepause nicht mit einberechnet - ca. 20 bis 22 Minuten. In den letzten Jahren hat sich in Japan aber auch eine Art von Kurz-Anime entwickelt, die nur wenige Minuten lang sind<sup>70</sup>. Dementsprechend müsste man die bisherige Anime-Untergliederung neben den Auteur-Filmen, den Medienmix-Filmen, OVAs und Serien eigentlich inzwischen um einen weiteren Typ an Anime ergänzen. Bislang wurde aber keiner dieser Kurz-Anime im Westen lizenziert und sind daher hier kaum bekannt.

Mehrere Episoden eines Anime bilden zusammen die größere Einheit der Staffel. Anime-Staffeln enden immer nach einer vorher festgelegten Folgenanzahl (vgl. Suan 2013, S.44). Ganz allgemein kann man hier unterscheiden zwischen kurzen Staffeln, die 11 bis 13 Folgen beinhalten, und längeren, die 24 bis 26 Episoden zählen. Die meisten Anime haben eine oder zwei Staffeln, sehr erfolgreiche Serien schaffen mitunter aber auch mehr. Diese Staffeln können verschieden eng aufeinander aufbauen. In den meisten Fällen dient die vorige Staffel als Grundlage für die folgende. Einige Beispiele sind aber nur lose miteinander verknüpft, sodass man in diesem Fall häufig sogar von getrennten Serien innerhalb eines Franchise spricht. Innerhalb des englischsprachigen Anime-Bereichs liest man häufig von der Staffel als season. Tatsächlich trägt der Begriff „season“ aber zwei unterschiedliche Bedeutungen. Neue Anime starten nicht gleichmäßig verteilt das gesamte Jahr über, sondern neue Serien und Staffeln laufen vergleichsweise gebündelt an. Eine Anime-Season beschreibt dabei die jeweiligen Neustarts innerhalb einer Zeitspanne, allgemein unterscheidet man dabei nach Jahreszeit: die Frühlings-Season, Sommer-Season etc. Insofern kann season sowohl die eigentliche Staffel als auch ein Set an Neustarts von Anime meinen. Aufgrund dieser Ungenauigkeiten verwenden einige Communities inzwischen den eigentlich in der Animeproduktion bekannteren Begriff cour<sup>71</sup>. Cour bezeichnet in Japan eine dreimonatige Einheit im Fernsehen (respektive Januar-März, April-Juni, Juli-September, Oktober-Dezember) (vgl. Karavasilis 2016, o.S.). Kurze Anime-Serien umfassen damit genau einen cour (single cour), lange dagegen laufen über 6 Monate in einem double cour (vgl. ebd.). Seit 2011 gibt es den sogenannten split cour, bei welchem mindestens ein cour Pause zwischen der ersten und der zweiten Hälfte einer 24 bis 26-Episoden-Serie liegt<sup>72</sup> (vgl. ebd.).

---

<sup>70</sup> Um nur einige Beispiele der letzten Jahre zu nennen: *Alice or Alice* (3 Minuten), *Akkun to Kanojo* (3 Minuten), *Uchuu Senkan Tiramisu* (7 Minuten) und *Tachibanakan To Lie Angle* (4 Minuten).

<sup>71</sup> Cour und Animeproduktion sind inzwischen auch Thema einer eigenen Anime-Serie, *Shirobako*, die ausführliche Informationen rund um das Thema Anime-Produktionen (und was dabei alles schief gehen kann) bietet.

<sup>72</sup> Insbesondere der split cour stellt Publisher vor Herausforderungen, ein Beispiel: Kazé Anime bietet hier die Blu-ray der Serie *Aldnoah.Zero* an, die in Japan in einem split cour lief. Die zweite Hälfte dieses split cour, Episode 13 bis 24, werden von Kazé Anime hier als 2. Staffel angeboten – was sie, wenn man es ganz genau nimmt, eigentlich nicht ist, es handelt sich um die zweite Hälfte der ersten Staffel. <https://www.kaze-online.de/Programm/Anime/Aldnoah-Zero-2-Staffel-Blu-ray-Vol-1-Limited-Edition-mit-Sammelbox.html>.

*Durarara!! x2* lief in drei verschiedenen cours – eine Variante, für die bislang noch keine Bezeichnung entwickelt wurde.

Neben diesen klaren Einteilungen der Episode, cours und der Staffel gibt es auch durchlässigere Einheiten. Genau wie bei live-action-TV-Serien schließen sich auch beim Anime mehrere Episoden zu einem Arc zusammen. Ganz-Blättler (2011) beschreibt den Arc als einen

„[...] Handlungsbogen [...], der über die programmbedingten Einschnitte hinaus (Werbespots, wöchentliche Erzählunterbrüche, saisonale Pausen) auf zukünftige Ereignisse in der Serienhandlung verweist“ (Ganz-Blättler 2011, S.79).

Am bekanntesten sind die sogenannten Charakter-Arcs und Plot- bzw. Story-Arcs (vgl. Blanchet 2011, S.57). Für die derzeit beliebten Qualitätsserien ist insbesondere der Charakter-Arc von großer Bedeutung. Ein Charakter-Arc umfasst dabei die gesamte Entwicklung eines Charakters (vgl. Newman 2006, S.23). Dementsprechend kann ein Arc sich von wenigen Episoden über die gesamte Staffel bis hin zur vollständigen Serie ziehen (vgl. Newman 2006, S.23):

„An arc is a character’s journey from A through B, C, and D to E. This term has remarkable utility in describing PTS [gemeint ist prime time serial, welches Quality-TV entspricht, I.D.] storytelling: although each episode, sweeps period, season, and series may have its own shape and unity, each character’s story can be individuated, spatialized as an arc overlapping all of these and all of the other characters’ arcs“ (ebd.).

Im Gegensatz zum Charakter-Arc, der also die Reise eines Charakters und seine inneren Wandlungen darstellt, konzentriert sich der Story-Arc auf äußere Ereignisse (vgl. Blanchet 2011, S.57). Ein Story-Arc enthält damit Szenen und Entwicklungen, die für ein Event der Narration von Bedeutung sind. Dementsprechend wird deutlich, dass problemlos mehrere Arcs parallel zueinander laufen können. Dabei unterscheidet sich der Gebrauch des Arc im Anime etwas von dem wie er innerhalb der Forschung um Qualitäts- oder Prime Time-Serien verwendet wird. Qualitätsserien erreichen - abhängig von ihrer Beliebtheit - erheblich mehr Staffeln. Die Serie *Lost* endete mit 6 Staffeln, *Breaking Bad* mit 5, *Grey's Anatomy* steht derzeit bei 14, *Criminal Minds* bei 13 und die Welt wartet auf die 8. Staffel von *Game of Thrones*. So viele Staffeln erreichen die meisten Anime nicht. Ein single cour Anime hat einen einzigen Arc, weil die Charakterentwicklung so eng mit dem Plot verknüpft ist, dass beides nicht zu trennen ist – in diesem Fall macht es keinen Sinn, zwischen Arc und Serie zu unterscheiden. Double cour-Anime haben meistens zwei Arcs. Der Begriff des Arc findet derzeit vor allem bei Anime (und Manga) Anwendung, die außergewöhnlich viele Episoden bzw. Kapitel haben. Ein gutes

Beispiel ist der Dauerbrenner *One Piece*. In *One Piece* segelt Protagonist Ruffy mit seiner Piratencrew von Insel zu Insel, um letztlich den legendären Schatz One Piece zu finden. Auf jeder Insel erlebt die Gruppe dabei ganz eigene Abenteuer und Probleme, sodass sich *One Piece* leicht anhand des jeweiligen Schauplatzes und aktuellen Konflikts in mehrere Arcs teilen lässt. Ähnliches gilt für weitere lange Titel, wie *Bleach*, *Naruto*, *Dragon Ball* oder *Fairy Tail*: Je nach Arc unterscheiden sich hier die zentralen Probleme, die Antagonisten und die agierenden Personen voneinander. Besonders umfangreiche Serien wie *One Piece* bilden mitunter aus mehreren Arcs größere Einheiten von Sagas – im konkreten Beispiel in Abhängigkeit vom jeweiligen Ozean, der besegelt wird<sup>73</sup>.

### 3.2.2 Falldefinition

Dementsprechend kann man folgende Einheiten einer Anime-Serie festhalten: Die Serie als Ganzes besteht aus mindestens einer Staffel, diese Staffel kann sich wiederum in Arcs und cours untergliedern. Jede dieser Einheiten setzt sich aus mehreren Episoden zusammen. Die Episode wiederum besteht mindestens - wenn man Elemente wie Prolog und Epilog außen vor lässt - aus einem A- und einem B-Part. Diese Parts bestehen aus Sequenzen und Szenen. Im Folgenden gilt es also auszuwählen, welche Einheit die besten Möglichkeiten bietet, Ebenen im Anime zu greifen. Die Fallauswahl bestimmt dabei ganz wesentlich die Form der Ergebnisse, verschiedene Falltypen bieten jeweils individuelle Vor- und Nachteile.

Bislang noch nicht vorgestellt wurde die kleinste Einheit des Anime. Auf der Mikorebene betrachtet Suan (2013) das Einzelbild als kleinste Einheit des Anime (vgl. S.67). Im Rahmen der Serienanalyse verwendet man nicht das Einzelbild, sondern stattdessen sogenannte Beats als kleinste Einheit. Ein Beat kann man grob als Szene umschreiben (vgl. Newman 2006, S.17). Beats sind kleine narrative Einheiten, die jeweils neue Plotinformationen präsentieren, mit dem Ziel den Zuschauer dadurch immer wieder neu emotional einzubinden - dementsprechend, so folgert Newman (2006), bestehen moderne Serien aus einer Reihe von Momenten (vgl. S.18). Man kann insgesamt drei verschiedene Funktionen des Beats identifizieren: Sie markieren einen Handlungsfortschritt, einen emotionalen Wendepunkt oder dienen als Pause (vgl. Smith 2011 S.107, Anm. d. Hrsg.). Bezüglich Qualitätsserien herrscht derzeit die Ansicht, dass das Interesse der Zuschauer nur durch eine zügige Abfolge von einzelnen Beats aufrechterhalten werden kann (vgl. Newman 2006, S.17):

„In a fast-paced story a long scene can derail the sense of forward progress. Given the commercial imperative of keeping the audience interested, most forms of television present a rapid succession of short segments” (ebd.).

---

<sup>73</sup> Eine Liste bisheriger One Piece-Sagas findet man z.B. im OPWiki: [https://opwiki.org/wiki/One\\_Piece\\_\(Anime\)#TV-Episodenguide](https://opwiki.org/wiki/One_Piece_(Anime)#TV-Episodenguide).

Infolgedessen sind die Beats moderner Serien oft keine Minute lang, wodurch die Ereignisse der Serie scheinbar „Schlag-auf-Schlag“ passieren (vgl. ders., S.17f.). Das wesentliche Problem des Beats ist es bislang aber, so bringt Smith (2011) es auf den Punkt, dass der Beat derzeit einfach zu ungenau definiert ist, um tatsächlich praktisch anwendbar zu sein (vgl. S.107). Innerhalb der Anime-Forschung findet der Begriff des Beats noch keinerlei Anwendung und solange es kein übergreifendes Verständnis des Beats gibt - und wie genau er sich vom verwandten Begriff der Szene unterscheidet - bietet sich dieser nicht als Fall an. Auch die verschiedenen Episodenbestandteile kann man schlecht als Fall verwenden, denn in Deutschland werden Anime vor allem als Stream oder als DVD/Blu-ray angeboten – Werbepausen sind in diesem Fall herausgeschnitten. Verfügt der Anime zusätzlich über keinen Eyecatcher, dann lässt sich nicht mit Sicherheit sagen, an welcher Stelle die Episode ursprünglich unterbrochen wurde. Zwar lässt sich in Serien, in denen auf Eyecatcher verzichtet wird, teilweise anhand des Schnitts erkennen, an welcher Stelle vom A- in den B-Part gewechselt wird (z.B. wenn von einem spannenden oder entscheidenden Punkt in eine Totale gewechselt wird, die erst wieder auf die Handlung schwenkt). Das ist aber nicht zwangsläufig in jeder Serie oder Episode der Fall, sodass man aus dieser Perspektive den Sprung von A-zum B-Part nicht genau bestimmen kann.

Ebenfalls ausgeschlossen werden kann der Arc als Fall. Anders als bei den weiteren hier diskutierten Elementen handelt es sich bei dem Arc um eine inhaltliche, nicht um eine zeitliche Untergliederung – es tauchen neue Settings, Probleme und Konflikte auf, es gibt neue Ziele und neue Figuren. Fallbeispiele auf der Basis einer inhaltlichen Untergliederung machen im Rahmen dieser Arbeit, die sich nicht auf den Inhalt, sondern primär auf die Strukturmerkmale des Anime bezieht, keinen Sinn. Es ist zwar nicht auszuschließen, dass Arcs sich in Anzahl und Art der verwendeten Ebenen unterscheiden – in diesem Fall begegnet man aber einem Problem, das in eben dieser Form auch bei der Episode, den Episoden-Parts und sogar der Szene als Fall auftaucht: In allen Formen, selbst innerhalb einer Szene, kann es verschiedene Ebenen geben, die sich stark voneinander unterscheiden. Nimmt man die Szene, Episode, den Arc oder die Serie als Fall, dann müssten diese verschiedenen Ebenen bereits zusammengefasst werden. Relativ zügig würde sich herausstellen, dass es Serien, Arcs, Episoden und Szenen mit mehr und mit weniger Ebenen gibt. Das ist an sich nicht uninteressant - es wirft Fragen darüber auf, inwieweit der Plot Ebenen bedingt, erzwingt, fördert oder diese eben verhindert - sagt aber über die Ebenen selbst wenig aus, weil eventuell grundlegend verschiedene Formen im Rahmen einer größeren Einheit als ein Fall betrachtet werden müssen. Fragen nach Motivation oder Funktion der Ebenen selbst und weiterführend auch weitere Eigenschaften, wie beispielsweise Inszenierung oder Dauer, können bei dieser Art der Fallauswahl nicht beantwortet werden.

Damit bleibt nur noch die Variante jede einzelne Ebene selbst als Fall zu betrachten. Allein hier ist die Möglichkeit gegeben, für jede Ebene einzeln zu analysieren zu welchem Zweck bzw. mit welcher Motivation sie hier eingesetzt wurde. Jede einzelne Ebene als Fall zu betrachten ist zwar damit die beste Option im Rahmen dieser Arbeit, hat allerdings auch einige Nachteile, die es zu beachten gilt. Wenn jede einzelne Ebene als eigener Fall analysiert und kategorisiert wird, dann geht aus den entstehenden Typen nicht mehr hervor, wie viele Ebenen die Episode (Szene, Serie) als Ganzes beinhaltet oder wie diese sich verteilen. Das ist insbesondere im Zusammenhang mit den Episodenparts schwierig. Die Aufteilung der Episode ist dem ursprünglichen Fernsehformat der Anime-Serie geschuldet und hat durchaus Auswirkungen auf die Narrationsstruktur. Die Produzenten wollen die Zuschauer über die Werbepause hinaus an das Programm fesseln und enden deswegen in der Regel an bewusst spannenden Stellen – der typische Cliffhanger. Das Aufbrechen einer Episode in ihre verschiedenen Bestandteile ist dementsprechend von Bedeutung, wenn sich die Fragestellung auf Narrationsstrukturen und das narrative pacing richtet oder im Rahmen der Fernsehforschung der Programmfluss im Vordergrund steht. Diese Arbeit konzentriert sich zwar nicht auf die Narrationsstruktur, aber es ist durchaus möglich, dass die Struktur der Episode Einfluss auf die Ebenen hat und die Unterbrechung beispielsweise ganz bewusst verwendet. Darüber hinaus kann es teilweise schwierig sein, klare Unterscheidungen zwischen den einzelnen Ebenen zu treffen, z.B. wenn mehrere Ebenen sich eindeutig aufeinander beziehen, aber durch Wirklichkeitseinschnitte voneinander getrennt sind – solche Beispiele kann man sowohl als einen einzigen Fall oder mehrere Fälle betrachten. Gleichermaßen ist es durchaus möglich, dass zeitgleich mehrere Stilmittel, die die Wirklichkeit manipulieren, auftreten können. Auch diese Formen kann man wahlweise als ein Beispiel oder aber als mehrere Fälle betrachten. Diesen Problemen kann man allerdings noch entgegenwirken. Ob man manche Beispiele als mehrere oder aber Einzelfälle betrachtet, ist für die weitere Untersuchung dieser Arbeit nicht relevant, weil hier nicht nach der exakten Frequenz, sondern allein nach der Motivation gefragt wird. Ein Überblick der Verteilung, auch in Abhängigkeit der Episodenstruktur, geht allerdings tatsächlich verloren, weswegen am Ende der Untersuchungen zum Ausgleich ein Überblick über Frequenzverteilungen im Anime und die Verteilung der Ebenen in einigen ausgewählten Episoden vorgestellt werden wird<sup>74</sup>. Ein anderes Problem lässt sich allerdings nicht vermeiden: Weil die Ebenen einer Anime-Serie und -Episode von außen nicht erkennbar sind und nur durch Zuschauen herausgefiltert werden können, ist ein strukturiertes Vorgehen nicht möglich.

---

<sup>74</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 5.2 Typische Muster sowie 5.3 Episodenanalysen.

### 3.2.3 Stichprobe

Den Überlegungen des Forschungsproblems folgend konzentriert sich diese Arbeit ausschließlich auf einen bestimmten Teilbereich des Anime, den TV-Anime-Serien. Damit werden bewusst die bis heute primär analysierten Anime-Filme von Miyazaki, Kon, Oshii und anderen namhaften Regisseuren ausgeklammert, deren Arbeiten für den Anime nicht repräsentativ sind. Darüber hinaus werden mit dieser Einschränkung auch Filme, die als Teil eines Medienmixes auf der Grundlage einer populären Anime-Serie erschienen sind, sowie OVA, die zwar auch Serienformat haben können, aber nicht im Rahmen des Fernsehprogramms ausgestrahlt werden und die noch jungen Kurz-Anime bewusst ausgeschlossen.

Daneben können nur Titel untersucht werden, die in Deutschland lizenziert und veröffentlicht wurden. Diese Einschränkung basiert auf rein rechtlichen Gründen. Darüber hinaus konzentriert sich diese Arbeit ausschließlich auf Serien, deren japanische Erstveröffentlichung im Jahr 2006 oder danach lag – Titel, die 2005 in Japan erschienen, aber 2007 nach Deutschland kamen, werden damit ausgeschlossen. Das deutsche Angebot an Anime, das vor allem in diesen letzten zehn Jahren gewachsen ist, wird dadurch kaum eingeschränkt. Die Konzentration auf jüngere Serien umgeht die Schwierigkeit, dass ältere Beispiele aufgrund verschwundener Publisher und ausgelaufener Lizenzen nur schwer zu finden sind. Was für diese Arbeit vor allem praktische Vorteile hat, ist aber auch ein Nachteil für das Ergebnis. Es ist demnach nicht auszuschließen, dass ältere Anime andere Ebenenformen verwenden als ihre modernen Geschwister – diese Problematik liegt außerhalb der Arbeit. Zuletzt werden ebenfalls Serien ausgespart, die hundert(e) Folgen zählen. Dazu zählen neben einigen Klassikern wie *Dragon Ball* oder *Sailor Moon*, die bereits wegen ihres Erscheinungsdatums nicht Teil der Stichprobe sind, auch jüngere Titel wie *One Piece*, *Detektiv Conan* oder *Bleach*. Trotz dieser Einschränkungen bleibt das deutschsprachige Angebot von Anime immens.

Unter Berücksichtigung der genannten Kriterien wurden verschiedene TV-Serien-Anime ausgewählt. Bei der Auswahl der Serien für die Stichprobe mehrere Elemente berücksichtigt. Ein erster Fokus lag darauf, Arbeiten unterschiedlicher Animationsstudios in der Stichprobe zu untersuchen. Die Stichprobe umfasst damit sowohl Titel aus verschiedenen Studios als auch Werke von denselben Studios. Auch bezüglich der Anime-Regisseure wurde darauf geachtet nicht nur unterschiedliche Anime-Regisseure aufzunehmen, sondern auch mehrere Titel von demselben Regisseur zu betrachten. Nicht jeder Anime ist einwandfrei einem Genre zuzuordnen, aber es lassen sich trotzdem Genrerichtungen feststellen. Dementsprechend finden sich innerhalb der Stichprobe Beispiele zu den Genres Drama, Romanze, Krimi, Horror, Erotik, die Anime-typischen Themen von Apokalypse, Magical Girl und Cyborg, slice-of-life etc. Hier bestanden dennoch die größten Schwierigkeiten in der Auswahl für die Stichprobe.

Während der Anime dieselben Genres wie der Film umfasst<sup>75</sup>, so gibt es manches Genre doch erheblich seltener als andere. Insbesondere Horror- und Erotik-Anime sind deswegen nur vereinzelt in der Stichprobe vorhanden. Beide Typen dürften auch darunter gelitten haben, dass es sich bei der Stichprobe ausschließlich um TV-Anime handelt, die insgesamt betrachtet die „gemäßigste“ Form des Anime sind. *Another*, in dem ein gespenstisches Wesen durch seine reine Existenz für eine ganze Reihe von bizarren Todesfällen sorgt, ist das einzige Beispiel der Stichprobe, das explizit unter das Genre Horror fällt. Die Serie *Dusk Maiden of Amnesia* hat Horror-Elemente, beinhaltet aber dabei auch einen großen Teil Comedy, sodass man die Serie nur schwer als wirklichen Horror-Titel beschreiben kann. Gleichmaßen ist *Yosuga no Sora* die einzige Erotik-Serie der Stichprobe, in der auch Geschlechtsverkehr dargestellt wird. Darüber hinaus gibt es mehrere Beispiele mit dem erheblich typischeren Fanservice<sup>76</sup>, wie *Sekirei* oder *Highschool of the Dead*. Tatsächliche Pornografie bleibt der OVA vorbehalten und findet sich dementsprechend nicht in der Stichprobe.

Neben diesen erwarteten Einschränkungen gibt es aber auch darüber hinaus einige andere Genres, für die sich ungewöhnlich schwer Beispiele für die Stichprobe finden lassen. Dazu gehört überraschenderweise auch das eigentlich so viel genannte Magical Girl-Genre. Die Stichprobe schließt einige Klassiker wie *Sailor Moon*, *DoReMi* und *Pretty Cure* aufgrund ihrer Länge und ihres Alters aus, in der Konsequenz verbleiben nur einige Magical Girl-Titel. Dazu kommt, dass *Puella Magi Madoka Magica* und *Selector Infected WIXOSS* im Kern zum Magical Girl-Genre gehören, gleichmaßen aber auch einige auffällige Abweichungen aufweisen<sup>77</sup>. Klassische Fälle des Magical Girl-Genres sind damit nur *Wish Upon the Pleiades* oder *Fate/Kaleid Liner Prisma Illya* – wobei diese Serie nur ein Spin-Off einer erheblich bekannteren

---

<sup>75</sup> Eine tatsächlich echte Ausnahme stellt allerdings der klassische Western dar, der im Anime - und allgemein in asiatischen Werken - durch Samurai-Titel ersetzt wird.

<sup>76</sup> Als Fanservice bezeichnet man eigentlich für die Narration irrelevante Bilder, die aber speziell für den Zuschauer als visuell attraktiv gelten. „Fanservice is the random and gratuitous display of a series of anticipated gestures common in Manga and Anime. These gestures include such things as panty shots, leg spreads (spread legs) and glimpses of breasts“ (Russel 2008, S.107). Obwohl diese von Russel beschriebene Variante die deutlich geläufigste Form von Fanservice ist, kann der Begriff durchaus auch in anderen Kontexten auftauchen – eine detaillierte Darstellung von Mechas gilt auch als (Mecha-)Fanservice.

<sup>77</sup> Ein Genre, das man in dieser Form nur von Manga/Anime kennt: Die Narrationen drehen sich typischerweise um ein junges Mädchen (genauer: ein Shojo), das magische Kräfte erhält und diese zum Kampf gegen das Böse einsetzt. Themen wie Liebe und Freundschaft stehen im Vordergrund. In den letzten Jahren durchlief das Magical Girl-Genre durch den Überraschungserfolg von *Puella Magi Madoka Magica* einige narrative Wandlungen: War das Magical Girl bis dahin eine stereotype fröhliche Figur, die für alles Gute steht, legt *Puella Magi Madoka Magica* den Schwerpunkt auf gewaltvolle Kämpfe, in denen die Heldinnen sich auch untereinander bekriegen. Neben dem Tod liegt der Fokus auf Fragen nach fehlender Anerkennung für Magical Girls und dem „Nicht-mehr-Mensch-sein“. Anknüpfend an den Erfolg von *Puella Magi Madoka Magica* gibt es inzwischen einige weitere Serien mit dem typischen Magical Girl-Setting, die aber eine deutlich düstere Wendung nehmen. *Selector Infected WIXOSS* gehört ebenfalls in diese Reihe und kombiniert das eigentlich im Rahmen der Shonen-Anime bekannte Kartenspiel mit dem Magical Girl, aber auch hier nehmen Magie und die Rolle des Magical Girls eine düstere Wendung, die Magie und die Rolle des Magical Girls wird als Belastung begriffen und unterscheidet sich damit deutlich von frühen Formen des Magical Girl-Animes.

Reihe, *Fate/Stay Night*, ist. Da es auch in Japan derzeit kaum weitere Magical Girl-Serien gibt, lässt sich vermuten, dass das Genre gerade generell ein Tief durchläuft. Ähnliche Beobachtungen gelten auch für das ansonsten ebenfalls als typisch für Manga und Anime angesehene Mecha-Genre. Obwohl die Riesenroboter nicht gänzlich aus Anime verschwunden sind, spielen sie dennoch heute eine klar untergeordnete Rolle. Während im Allzeitklassiker *Neon Genesis Evangelion* - das zentrale Beispiel für einen Mecha-Anime - der Mecha und sein Pilot Dreh- und Angelpunkt der Serie sind, findet man Mechas derzeit mehr als reine Beigabe. In *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* und *Aldnoah.Zero* spielen Mechas und die technologische Überlegenheit, die sie in der Regel mit sich bringen, durchaus eine Rolle, stehen aber dennoch nicht im Kern der Serie.

Typische Shonen-Titel konnten trotz des Ausklammerns von Allzeit-Dauerbrenner *One Piece* u.ä. trotzdem integriert werden: *Food Wars!* ist durch und durch eine Shonen-Serie, in der die ansonsten so Shonen-typischen physischen Auseinandersetzungen (Kampfkraft gewinnt) zwar in die Küche verlegt werden (Kochkunst gewinnt), die wesentlichen Grundprinzipien von Shonen-Geschichten bleiben aber erhalten. Ein weiterer Titel, in dem ebenfalls das klassische Shonen-Kampfprinzip zu finden ist, ist das inzwischen in die Jahre gekommene *Air Gear*. Zu guter Letzt gibt es auch wenige Anime des slice-of-life-Genres, das sich in Japan ansonsten großer Beliebtheit erfreut. Anscheinend werden diese Anime hier also seltener lizenziert – was dann eine westliche Vorliebe berücksichtigt. Die Stichprobe beinhaltet einen der wenigen typischen slice-of-life-Titel in *K-On!* und der Nachfolgerstaffel *K-On!!*. In den letzten Jahren sind mit *Yuri on ICE!!!* und *Haikyuu!!* wieder Sport-Anime, d.h. Serien, die sich um eine spezielle Sportart drehen, aufgetaucht – ebenso feierte während der Entstehungszeit dieser Arbeit völlig überraschend das ansonsten eigentlich mit dem Comic assoziierte Superhelden-Genre mit dem gelangweilten, weil viel zu starken Helden Saitama in *One Punch Man* und Nachfolger-Hits wie *My Hero Academia* unerwartet eine neue Renaissance.

In Anbetracht des ansonsten so großen Forschungsfokus auf Homosexualität und Gender in Manga fällt deren Abwesenheit im Anime besonders auf. Innerhalb der Stichprobe finden sich zwar durchaus mehrere der recht typischen Charaktere, die man ohne Kontextwissen dem falschen Geschlecht zuordnen könnte (wie Kagari aus *Sekirei* oder Seishiro aus *Nisekoi*). In *Sekirei* ist ein Paar offenkundig lesbisch (der Begriff wird allerdings gemieden). Darüber hinaus ist der Anime sehr zurückhaltend was homosexuelle Beziehungen angeht. Es gibt einige Titel, wie beispielsweise *Free!* oder *Seraph of the End*, die durch die Nähe der männlichen Protagonisten zueinander teilweise als Shonen-ai verstanden werden. Dabei handelt es sich aber ausschließlich um Interpretationen der Fans, innerhalb des Anime selbst gibt es kein eindeutiges Zeichen, das dafür (oder dagegen) spricht. Grundsätzlich gibt es außerhalb von OVA nur sehr wenige Anime-Serien, bei denen eine homosexuelle Beziehung im Fokus steht.



Das bekannteste Beispiel ist *Gravitation* aus dem Jahr 2000. Erst 2017 wurde die Anime-Welt von *Yuri on ICE!!!* überrascht, der zwar ebenfalls jedes offenkundige Eingeständnis meidet, aber dennoch keinen Zweifel an der homoromantischen Beziehung zwischen den beiden männlichen Eiskunstläufern Yuri und Victor lässt.

Neben Studio und Genre wurde darauf geachtet, Anime mit verschiedenen Originalquellen in die Stichprobe einzubauen. Das bedeutet, dass sich in der Stichprobe sowohl Anime befinden, die ganz klassisch auf einer Manga-Vorlage basieren, als auch Verfilmungen von Light Novels und Videospielen ebenso wie der Original-Anime, der auf keiner bestehenden Vorlage beruht. Des Weiteren wurde zur Vollständigkeit auch berücksichtigt, sowohl double cour-Serien (mit 24 bis 26 Episoden) als auch single cour-Anime (mit 11 bis 13 Episoden) sowie alleinstehende Titel als auch Werke mit mehreren Staffeln zu untersuchen. Insgesamt wurden 70 verschiedene Staffeln analysiert, 14 davon waren Fortsetzungsstaffeln. Das ergibt eine Gesamtzahl von insgesamt 1152 Folgen aus 27 verschiedenen Studios. 23 Staffeln sind 24-26 Folgen lang gewesen, 47 umfassten 11 bis 13. Vereinzelt gibt es Ausnahmefälle mit 15, 10 oder 22 Episoden. Eine vollständige Übersicht über die Titel der Stichprobe befindet sich am Ende dieser Arbeit.

## 4 Theoretischer Rahmen

### 4.1 Konstellation<sup>78</sup>

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die genannten Strukturmerkmale des Anime zu betrachten. Eine häufige Lesart ist das erwähnte speziell japanische Verständnis, das den Grundtonus vieler Analysen bestimmt. In diesem Sinne wird die Unbewegtheit des Anime oft in Verbindung mit der japanischen Theaterform des Noh betrachtet, wo ebenfalls bewusst mit Stillstand gearbeitet wird. Darüber hinaus sind aber auch andere Perspektiven möglich: Betrachtet man den Anime als ein Format, das sich vor allem über Limited Animation und über das Fernsehen entwickelt hat, dann muss man die Limited Animation und deren Stillstand weniger als bewusst gewählte Kunstform, sondern schlicht als kostengünstigere Variante zur Full Animation betrachten. Weil sich die Limited Animation aber primär durch ihre Unbewegtheit auszeichnet, sind allerlei weitere Stilmittel vonnöten, um die Animation trotzdem interessant zu gestalten. Ungewohnte Einstellungsgrößen und die unterschiedlichen Zeichenstile sind dann eine Methode, das grundsätzlich unbewegte, langweilige Bild zu dekorieren. Dasselbe gilt für die Ebenen, die hier diskutiert werden sollen: Flashbacks, die erneut gezeigt werden, innerer Monolog, der spricht anstatt zu zeigen – all das sind auch Möglichkeiten, die Limited Animation in diesem Sinne zu „verdecken“. Gleichermaßen kann man insbesondere die Ebenen aber auch aus einem speziell an Serien orientierten Blickwinkel analysieren, obwohl es bislang keine Untersuchungen gibt, in denen Anime mit der Serienforschung verbunden werden. Aus Perspektive der Serie ist es notwendig, dem Zuschauer bestimmte Geschehnisse wieder ins Gedächtnis zu rufen – denn die Folgen werden nicht am Stück, sondern zeitlich versetzt ausgestrahlt. Gleichermaßen hat man innerhalb der Serienforschung festgestellt, dass Informationen oft wiederholt werden, um sicherzustellen, dass der Zuschauer den schnellen Ereignisketten auch wirklich folgen kann und neu zugeschaltete Zuschauer - die Besonderheit, die man beim Fernsehformat beachten muss - in die Narration einsteigen können (vgl. Thompson 2003, S.65). Nicht alle, aber nichtsdestotrotz viele Ebenen des Anime kann man auch unter diesem wiederholenden Aspekt betrachten. Dementsprechend können die verschiedenen Stilmerkmale des Anime aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden. An dieser Stelle möchte ich eine neue Perspektive vorschlagen: die der Konstellation im Sinne von Theodor W. Adorno und Walter Benjamin.

---

<sup>78</sup> An dieser Stelle soll ausdrücklich auf die Arbeit von Lehr (2000): *Kleine Formen. Adornos Kombinationen: Konstellation/Konfiguration, Montage und Essay* aufmerksam gemacht werden, die sich intensiv mit Adornos Konstellation auseinandersetzt und diese Arbeit in Teilen inspiriert hat, wodurch eine gewisse Affinität zwischen diesem Kapitel und der Arbeit Lehrs (2000) besteht.

Adorno (1991 [1981]) selber schreibt:

„Habe ich über schwierige und komplexe Gegenstände kurz zu reden, so pflege ich einen eingeschränkten Aspekt auszuwählen, getreu dem philosophischen Motiv, der Totalität abzusagen und Einsicht ins Ganze eher vom Fragment sich zu erhoffen als von jenem unmittelbar“ (S.523).

Aus diesem Zitat gehen zwei zentrale Elemente Adornos Gedanken hervor: die Absage an die Totalität sowie die größere Erkenntnis aus dem Fragment heraus – kombiniert mit Adornos eigener Arbeitsweise. Darin liegt der Grundgedanke der Konstellation.

Was Adorno mit der „Einsicht ins Ganze eher vom Fragment“ (ebd.) meint, ist weniger das Fragment, ein philosophisch stark belasteter Begriff, den Adorno kaum verwendet und ihn nie aus seiner Perspektive definiert (vgl. Lehr 2000, S.77, S.219f.), als vielmehr die Konstellation. Adorno verwendet Konstellationen<sup>79</sup> vor allem als Gegenstück zum Identitätsprinzip – dieses sowie jede Form von Totalität sind zentraler Gegenstand seiner Kritik (vgl. Pradler 2003, S.76ff.). Adorno kritisiert die hingegenommene Äquivalenz zwischen Begriff und Sache (und damit vor allem den Philosophen Hegel) (vgl. Wesche 2011, S.318): Die Sache, so Adorno, geht im Begriff nicht voll auf, es besteht eine Art „Hohlraum“ (Adorno 1966, S.59) zwischen ihnen (vgl. Pradler 2003, S.112; Bonnemann 2016, S.185f.). Der Begriff fokussiert bestimmte gemeinsame Eigenschaften der Sache zu weiteren Sachen, missachtet dabei aber, dass es weitere Eigenschaften gibt, die nicht aus dem Begriff abgeleitet werden können (vgl. Bonnemann 2016, S.185f.). Folglich wirkt der Begriff reduzierend (vgl. Schippling 2006, S.26; Pradler 2003, S.76). Das, was der Begriff nicht mehr umfasst, bezeichnet er als das Nichtidentische (vgl. Bonnemann 2016, S.187; Pradler 2003, S.76). Das Nichtidentische ist damit „die eigene Identität der Sache gegen ihre Identifikationen“ (Adorno 1966, S.162) bzw. „das, was sich durch keine begriffliche Erkenntnis auflösen lässt“ (Wesche 2011, S.320). Nur eine negativ-dialektische Vernunft, so Adorno, also eine Vernunft die Widersprüche und Verschiedenes - Nichtidentisches – bewusst nutzt, und auf die Reduktion der Sache auf einen Begriff verzichtet, könne sich dem „wahrhaften Wesen der Objekte annähern“ (Schippling 2006, S.26) (vgl. ebd.). Infolgedessen entwickelt Adorno die Negative Dialektik, die er selbst als den

„[...] Entwurf einer Philosophie, die nicht den Begriff der Identität von Sein und Denken voraussetzt und auch nicht in ihm terminiert, sondern die gerade das Gegenteil, also das Auseinanderweisen von Begriff und Sache, von Subjekt und Objekt, und ihre Unversöhntheit, artikulieren will“ (Adorno 2007, S.15f.)

---

<sup>79</sup> Synonym verwendet Adorno teilweise auch den Begriff „Konfiguration“.

beschreibt. Totalität, Affirmation und Vollendung, wie sie Teil der Hegelschen Dialektik ist, werden damit eine Absage erteilt (vgl. Hühn/Schwab 2011, S.326).

Das Nichtidentische oder auch das Besondere, Einzigartige auszudrücken ist die zentrale Aufgabe der Negativen Dialektik (vgl. Bonnemann 2016, S.189). Da das „Nichtidentische“ aber selbst auch nur einen Begriff darstellt, ist es notwendig über den Begriff hinauszulangen – und das geschieht mittels einer Vernunft, „[...] welche ihre eigenen Begriffe beständig anhand neuer Begriffe, die sich aus der Erfahrung des ‚Anderen‘ bilden, in Form von Konstellationen restrukturiert“ (Schippling 2006, S.25) (vgl. dies., S.24f.). Die Konstellation ist damit die zentrale Ausdrucksform für das Nichtidentische und die Negative Dialektik. Adorno schreibt zu Konstellationen folgende Passagen:

„Konstellationen allein repräsentieren, von außen, was der Begriff im Inneren weggeschnitten hat, das Mehr, das er sein will so sehr, wie er es nicht sein kann. Indem die Begriffe um die zu erkennende Sache sich versammeln, bestimmen sie potentiell deren Inneres, erreichen denkend, was Denken notwendig aus sich ausmerzte“ (Adorno 1966, S.162f.).

„Der bestimmbare Fehler aller Begriffe nötigt, andere herbeizuzitieren; darin entspringen jene Konstellationen, an die allein von der Hoffnung des Namens etwas übergang“ (ders., S. 59).

Das heißt die Konstellation oder auch das konstellative Denken sieht vor, den eigentlichen Gegenstand mit weiteren Begriffen zu umstellen, die so lange in verschiedene Anordnungen, Konstellationen, gebracht werden, bis seine Tragweite über die verschiedenen Perspektiven dieser zusätzlichen Begriffe erkennbar wird (vgl. Bonnemann 2016, S.188). Es geht eben nicht mehr darum zu reduzieren, sondern den Gegenstand in seiner gesamten Breite zu fassen. Dementsprechend wird mit Hilfe einer Perspektive aus dem Detail, aufs Kleine, Erkenntnisgewinn ermöglicht, der Fokus der Untersuchung liegt auf diesen Konstellationen, die den Begriff umgeben, dem Beziehungsnetz zwischen den Begriffen. Der Kerngedanke der Konstellation ist also „Dezentrierung und Vielstimmigkeit“ (Lethen/Pelz/Rohrwasser 2013a, S.8) und anstelle „zum Drang aufs Große Ganze darf sich der Blick ins Detail versenken, ohne den Zusammenhang zu verlieren“ (ebd.).

Konstellationen erkennt man bereits in Adornos eigenem Schreiben, wenngleich er auch, so der Fazit von Lehrs (2000) Untersuchungen von Adornos Texten, seine Darstellungsideen selber nicht immer umsetzen konnte (vgl. S.249). So liest man von Adornos Schreibstil als einer „rhizomartige[n] Struktur“ (Sonderegger 2011, S.417), Schnebel (1971) beschreibt diesen Stil als „eine Art Komposition in Sprache“ (S.129), wobei in dieser Komposition in einem

„Beziehungsnetz“ (ebd.) auf Altes und Neues gleichermaßen verwiesen wird (vgl. ebd.). Dazu äußert sich auch Plessner (1970):

„Niemand hat je Adornos Meisterschaft in der Kunst des Aphorismus bestritten. Die in ihm verdichtete Sprachgewalt lebt von der Kürze. Darstellung eines Gedankenganges dagegen fordert Geduld zur Explikation. Diese Geduld bringt Adorno nicht auf. Die Neigung zur aphoristischen Prägnanz stört permanent den Fluß der Darstellung, soweit er sich überhaupt von ihm tragen lassen will. Der Überdruck, unter dem das Buch geschrieben ist, teilt sich dem Leser mit, weil es ihm in jedem Anfang sein Ende zumutet und ihn zu einer Art vertikalen Mitdenkens zwingt, das man aus der modernen Musik kennt“ (S.508f.).

Was Plessner (1970) hier als fehlende Geduld, gestörten Darstellungsfluss und vertikales Mitdenken kritisiert ist aber tatsächlich der Kerngedanke der Konstellation und Adornos erklärtes Ziel (vgl. Lehr 2000, S.81). Adorno selbst schreibt zu seinem Stil, dass

„[...] die einem Buch fast unabdingbare Folge des Erst-Nachher sich mit der Sache als so unverträglich erweist, daß deswegen eine Disposition im traditionellen Sinn, wie ich sie bis jetzt noch verfolgt habe (auch in der ‚Negativen Dialektik‘ verfolgte), sich als undurchführbar erweist. Das Buch muß gleichsam konzentrisch in gleichgewichtigen, parataktischen Teilen geschrieben werden, die um einen Mittelpunkt angeordnet sind, den sie durch ihre Konstellation ausdrücken“ (Adorno o.J., zit. n. Tiedemann 1997, S.541).

Die Konstellation ist somit eine spezielle konzentrische Darstellungsform, die sich damit zwangsläufig gegen die (akademische) Linearität<sup>80</sup> richtet, die immer wieder durchbrochen wird, weil „die Allgemeinheit der logischen Form dem Individuellen unrecht tut“ (Habermas 1968, S.37). Diese Linearität wird mittels Intermittenzen durchbrochen:

„Gedanken, die wahr sind, müssen unablässig sich aus der Erfahrung der Sache erneuern, die gleichwohl in ihnen sich erst bestimmt. Die Kraft dazu, nicht das Abschnurren der Schlüsse ist das Wesen philosophischer Konsequenz. Wahrheit ist werdende Konstellation, kein automatisch Durchlaufendes, in dem das Subjekt zwar erleichtert, aber entbehrlich wäre. Daß kein philosophisches Denken von Rang sich

---

<sup>80</sup> Linearität bezieht sich in diesem Sinne auf das, was man vielleicht als „inhaltliche Linearität“ bezeichnen sollte. Adorno verwendet Konstellationen für mehrere seiner Bücher. Grundlegend sind diese Bücher im Kern natürlich linear, d.h. sie haben eine erste und eine letzte Seite. Linearität bezieht sich in diesem Zusammenhang primär auf die logische Abfolge von Argumenten und Beweisen, wie man sie vor allem in akademischen Arbeiten findet (wie beispielsweise in dieser) und gegen die Adorno sich richtet.

resümieren läßt; das es den üblichen wissenschaftlichen Unterschied von Prozeß und Resultat nicht akzeptiert - Hegel hat, wie man weiß, die Wahrheit als Prozeß und Resultat in eins sich vorgestellt -, das übersetzt jene Erfahrung ins Handgreifliche. [...] Philosophisch denken ist soviel wie Intermittenzen denken, gestört werden durch das, was der Gedanke nicht selber ist“ (Adorno 1969, S.16).

Das Ziel der Konstellation als Form besteht also darin, diese Brüche - oder um in Adornos Vokabular zu bleiben: Intermittenzen - hervorzuheben. Weil Adorno in der Konstellation kein abgeschlossenes Produkt, sondern einen Prozess sieht, bevorzugt Adorno die Intermittenzen, die eine Unterbrechung und damit auch gleichermaßen eine Folge, die unterbrochen werden kann, meinen (vgl. Lehr 2000, S.118f.). Konstellationen äußern sich aber nicht nur in Adornos Schreibstil, sondern auch bei Benjamin: Sein berühmtes Passagenwerk ist eine Mischung aus Eigenem und Zitaten (vgl. ders, S.46).

Obwohl Adorno nicht der einzige ist, der mit dem Begriff der Konstellation arbeitet<sup>81</sup>, wird sie dennoch primär mit ihm in Verbindung gebracht<sup>82</sup>. Tatsächlich entstand der Grundgedanke der Konstellation, wie Adorno sie verwendet, aber bei Walter Benjamin (vgl. Tiedemann 1973, S.383; Pradler 2003, S.112). Beide verfolgen mit der Konstellation inhaltlich allerdings nicht dieselben Ziele. Adorno will mit der Konstellation das Nichtidentische zeigen. Weil Begriffe historisch entstanden sind, so Adorno, findet man in ihnen die „sedimentierte Geschichte“ (Adorno 1966, S.163), die diesen Begriff gebildet hat: „Der Konstellation gewahr werden, in der die Sache steht, heißt soviel wie diejenige entziffern, die es als Gewordenes in sich trägt“ (Adorno 1966, S. 163) (vgl. Lethen et al. 2013a, S.9). Benjamin will mit der Konstellation zugrundeliegende Ideen, die Monaden sind und das Bild der Welt enthalten, darstellen (vgl. Benjamin 1991a, S.228; Lehr 2000, S.31; Gabrielli 2004, S.472). Trotz dieser unterschiedlichen Ansätze teilen sie sich aber die Form, die zwangsweise aus dem Inhalt notwendig wird (vgl. Lehr 2000, S.117). Benjamin pflegt dabei wie Adorno eine konstellative Schreibweise im Rahmen seiner Arbeiten:

„Noch das umfangreichste Buch, das vom ihm [Walter Benjamin, I.D.] existiert, der ›Ursprung des deutschen Trauerspiels‹, ist, trotz sorgfältigster Architektur im großen, so gebaut, daß jeder der dicht gewobenen und in sich undurchbrochenen Abschnitte gleichsam Atem schöpft, von neuem anhebt, anstatt nach dem Schema des durchlaufenden Gedankengangs in den nächsten zu münden. Dies literarische

---

<sup>81</sup> Foucault versteht die Konstellation als ein Dispositiv (vgl. Lethen et al. 2013a, S.9f.). Ähnliche Gedanken bezüglich der Form des Fragments und der Konstellation findet man auch bei Barthes, Derrida und Luhmann (vgl. weiterführend Lehr 2000).

<sup>82</sup> Erkennbar wird das u.a. im Metzler Lexikon Philosophie, wo der Eintrag zur Konstellation sich nahezu ausschließlich mit Adornos Konstellation befasst (vgl. Metzler Philosophie Lexikon, S.308f.).

Kompositionsprinzip vertritt kaum einen geringeren Anspruch als den, Benjamins Vorstellung von der Wahrheit selber auszudrücken. Diese ist für ihn so wenig wie für Hegel die bloße Angemessenheit des Gedankens an die Sache – kein Stück von Benjamin gehorcht je diesem Kriterium –, sondern eine Konstellation von Ideen [...]“ (Adorno 1990, S.38).

Dieses „Atem schöpfen“ jedes Absatzes ist vergleichbar mit Adornos „gestörtem Darstellungsfluss“, den Plessner (1970) unberechtigt kritisiert und damit den Gedanken der Konstellation verfehlt (vgl. Lehr 2000, S.81). Benjamins Vorstellungen von der Wahrheit und Wirklichkeit bestehen laut Weiss (2015) aus einer Kette gleichberechtigter Einzeleindrücke, die er in jeweils passender Intensität ausdrücken möchte (vgl. S.182). Infolgedessen beschreibt Benjamin eine Art gebrochenes Weltbild, bei welchem die Gesamtposition in den Hintergrund rückt und stattdessen die Subeinheiten an Bedeutung gewinnen (vgl. ders., S.172ff.).

Aufgrund dieser Form wird Benjamins Schreiben auch oft mit der verwandten Form des Fragments in Verbindung gebracht, insbesondere im Zusammenhang mit seinem Passagen-Werk (vgl. Frisby 1989, S.15). Indem Benjamin dabei von dem Fragment und eben nicht von einer Totalität ausgeht, will er diese Fragmente aus ihrem vorigen Zusammenhang herausreißen und sie stattdessen in ihrer Einzigartigkeit darstellen (vgl. ders., S. 218). Das Zitat wird mit dem Wahlverwandtschaften-Essay das zentrale Stilmittel von Benjamins Schreiben – sie werden aus ihrem Zusammenhang genommen und neu angeordnet:

„[...] und zwar so, daß sie sich gegenseitig illuminieren und gleichsam freischwebend ihre Existenzberechtigung bewähren konnten. Es handelte sich durchaus um eine Art surrealistischer Montage“ (Arendt 2006 [1969/71], S.94).

Fokus ist dabei eindeutig nicht das Zitat selbst, sondern dessen Beziehung zu anderen, diese gegenseitige Illumination. Holz (1992) spricht in diesem Zusammenhang von einem Weberschiffchen, dass die Elemente miteinander verspinnt (vgl. S.73). Andere sprechen von einem Nebeneinander:

„Im *Ursprung des deutschen Trauerspiels* führt die Technik der Konstellation zur synoptischen Nebeneinanderstellung. So zeigen die Phänomene ihre Vor- und Nachgeschichte, bewahren sie ihre Mannigfaltigkeit und Besonderheit. Rettung der Phänomene heißt, sie konstellieren sich in der Idee und werden nicht durch die Einheit des Begriffs vernichtet, existieren nebeneinander als ‚helle Einheit der Konstellation‘ als Geflecht von ‚Ähnlichkeiten‘[...]“ (Lethen et al. 2013a, S. 8, Hervorhebung im Original mit Zitaten von Gabrielli 2004, S.472).

Auch für Adorno ist die Sprache die zentrale Form, aber er verweist im Zusammenhang mit Konstellationen auch auf Kunst, vor allem auf Musik (vgl. Lethen et al. 2013a, S.9). Genau wie sich in der Konstellation der Begriffe deren sedimentierte Geschichte aufschlüsselt, so gilt das auch für Kunstwerke<sup>83</sup>. Kunst ist für die Philosophie nicht nur Deutungsmaterial, sondern enthält gleichermaßen auch das, was Adorno „Wahrheitsgehalt“ (Adorno 1997, S.422) nennt.

„Wofern sie [Kunstwerke, I.D.] tief genug führen, betreffen sie geschichtliche Konstellationen hinter den Fassaden der Realität wie der Psychologie. Wie die Interpretation überkommener Philosophie nach den Erfahrungen graben muß, welche die kategoriale Apparatur und die deduktiven Zusammenhänge überhaupt erst motivieren, so drängt die Interpretation der Kunstwerke auf diesen subjektiv erfahrenen und das Subjekt unter sich lassenden Erfahrungskern; damit gehorcht sie der Konvergenz von Philosophie und Kunst im Wahrheitsgehalt. Während dieser das ist, was die Kunstwerke an sich, jenseits ihrer Bedeutung, sagen, setzt er sich durch, indem die Kunstwerke geschichtliche Erfahrungen in ihrer Konfiguration niederschreiben [...]“ (ders., S. 422).

Zusammenfassend handelt es sich bei der Konstellation um eine konzentrische Darstellungsform, die zum Ziel hat, ihren Mittelpunkt in seiner gesamten Bandbreite und allen Besonderheiten zu erfassen. Dazu wird der Mittelpunkt von weiteren Begriffen umgeben, sodass ein Beziehungsnetz zwischen ihnen entsteht, bei welchem die einzelnen Begriffe über Intermittenzen sowohl getrennt als auch miteinander verbunden sind und sich so gegenseitig schärfen.

---

<sup>83</sup> Vgl. weiterführend dazu Pradler 2003, S.123-187.



## 4.2 Montage

Wie dieses Nebeneinander, dieses vertikale Mitdenken, dieser gestörte Darstellungsfluss und die konzentrische, gleichgewichtige Anordnung um einen Mittelpunkt entstehen, ist aber eine ganz andere Frage. Adorno sieht in der Konstellation die notwendige Konsequenz seiner Kritik, dementsprechend erläutert er zwar, warum Konstellation notwendig ist und wie man sie sich vorzustellen habe, stellt aber keine konkrete Methode zum Erstellen von Konstellationen vor (vgl. Bonnemann 2016, S.188). Nichtsdestotrotz geben sowohl Adorno als auch Benjamin Hinweise darauf, so das Fazit von Lehr (2000), wie man Konstellationen erreichen kann – nämlich über Montage.

„Methode dieser Arbeit: literarische Montage. Ich habe nichts zu sagen. Nur zu zeigen. Ich werde nichts Wertvolles entwenden und mir keine geistvollen Formulierungen aneignen. Aber die Lumpen, den Abfall: die will ich nicht inventarisieren sondern sie auf die einzig mögliche Weise zu ihrem Rechte kommen lassen: sie verwenden“ (Benjamin 1991b, S.574).

Und auch Adorno schreibt über Benjamins Passagen-Werk:

„Benjamins Absicht war es, auf alle offenbare Auslegung zu verzichten, und die Bedeutungen einzig durch schockhafte Montage des Materials hervortreten zu lassen“ (Adorno 1990, S.22).

Zunächst gilt es, sich mit dem Begriff der Montage genauer auseinanderzusetzen. Obwohl er von Benjamin hinsichtlich seiner Schreibebeit verwendet wird, entlehnt dieser den Begriff der Montage aus dem Film. Die erste Schwierigkeit besteht darin, dass der Begriff der Montage sehr unterschiedlich verwendet wird und es damit unterschiedliche Gebrauchsweisen von Montage im Film gibt. Die frühe Form der Montage bei den Lumière-Brüdern meinte einen Wechsel des Schauplatzes (vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus 2016, S.122f.). In seiner einfachsten Form meint Montage einfach das Editing - oder in Deutsch - den Schnitt (vgl. Frierson 2018, Kap. 5) Frierson (2018) beschreibt Montage als „a series of short shots that compress time, space, or narrative information“ (vgl. ebd.). Roloff (1999) versteht sie als ein Wechseln der Einstellungen (vgl. S.244). Bordwell und Thompson (2008) diskutieren Montage bzw. Editing als die Koordination der Shots untereinander (vgl. S.218). Auch Jörissen und Marotzki (2009) unterscheiden verschiedene Verwendungsarten der Montage: Auf der Makroebene beschreiben sie die Montage als „Herstellung von Narrationsstrukturen“ (S.43), wie sie sich durch den Einsatz von Flashbacks und Ebenenwechsel ergeben (vgl. ebd.). Auf der Mikroebene meint die Montage den „Szenenaufbau von Schnittfolgen“ (ebd.), darunter fallen Techniken wie das Schuss-Gegenschuss-Verfahren, Blenden usw. (vgl. ebd.). Tatsächlich

kann man Montage aber auch wesentlich grundlegender verstehen: Der Film besteht aus einer Anzahl von Einzelbildern, die ebenfalls montiert werden (vgl. Bürger 2017, S.96f.).

In diesem Zusammenhang wird auch Furniss' (1998) Verständnis von Montage in Frage gestellt, die aufgrund der speziellen Produktionsweise von Animation nicht von Montage spricht<sup>84</sup>. Furniss (1998) schließt Montage nicht als Analyseschritt in die von ihr entwickelte Animationsanalyse ein – weil eine veränderte Einstellung in der Animation technisch betrachtet nur ein neu gezeichnetes Bild ist. Es keinen Schnitt in dem Sinne, dass Material, das zu unterschiedlichen Zeiten und womöglich sogar unterschiedlichen Orten aufgenommen wurde, nun wieder zusammengefügt werden muss. In der ganz klassischen Animationsproduktion hat Furniss (1998) damit grundsätzlich recht, für moderne und kommerzielle Animationen trifft das allerdings so nicht zu. Bei der Produktion eines Anime werden die Szenen unter den Mitarbeitern eines Studios aufgeteilt und für sich animiert, bevor sie abschließend zum fertigen Anime wieder zusammengefügt werden<sup>85</sup>. Aus produktionstechnischer Sicht arbeiten Anime durchaus mit Montage und entstehen nicht, wie Furniss (1998) hier ansetzt, tatsächlich Bild für Bild. Bürger (2017) schreibt:

„Die Montage von Bildern ist im Film das grundlegende *technische Verfahren*; es handelt sich nicht um eine spezifisch künstlerische Technik, sondern um eine durch das Medium vorgegebene. Allerdings wird man Unterschiede im Gebrauch feststellen können: Es ist nicht dasselbe, ob natürliche Bewegungsabläufe fotografiert oder ob künstliche Bewegungsabläufe durch den Bildschnitt hergestellt werden [...]. Im ersten Fall werden zwar auch Einzelbilder ‚montiert‘, aber der im Film entstehende Eindruck reproduziert nur illusionistisch den natürlichen Bewegungsablauf; im zweiten Fall dagegen wird der Bewegungseindruck überhaupt erst durch die Bildmontage hergestellt“ (Bürger 2017, S.96f., Hervorhebung im Original).

Einerseits hat Bürger (2017) damit recht, die Montage als technisches Verfahren zu erkennen: Film basiert auf einer Reihe von Einzelbildern, die aneinander montiert die Illusion von Bewegung geben. Bürger (2017) bedenkt bei diesem Verständnis eindeutig nicht Animation und Anime, die weder auf natürliche Bewegungsabläufe noch auf Fotografie zurückgreifen und damit einen grundlegend anderen Produktionsprozess meinen. Das ändert allerdings nichts daran, dass Formen wie der Film auf einer Aneinanderreihung an Bildern basieren. Allerdings

---

<sup>84</sup> Vgl. Kapitel 3.1 Der Begriff der Motivation.

<sup>85</sup> Sowohl die Produktion von Manga und Anime als auch passionierte Fans, Otaku, haben in den letzten Jahren verstärkt ihren Weg auch in die Geschichten von Manga und Anime gefunden. Derzeit gibt es deutlich mehr Manga und Anime, die sich mit dem Otaku-Alltag (oft noch stigmatisiert) und den Schwierigkeiten eines Mangaka auseinandersetzen. In der Serie *Shirobako* produzieren die Protagonisten Anime. In diesem Zusammenhang werden ebenfalls verschiedene Arbeitsprozesse deutlich und stellt damit einen interessanten Meta-Titel dar.

muss man sich fragen, ob der von Bürger (2017) benannte zweite Fall nicht über das reine technische Verfahren hinausgeht. Unabhängig davon, ob man Montage nun als ein Wechseln der Einstellungen auf der Mikroebene oder als Mittel zur Konstruktion von Narrationsstrukturen auf der Makroebene begreift, wird Montage im Rahmen der Filmanalyse, wie sie bspw. auch von Bordwell und Thompson (2008) entwickelt wurde, als ein künstlerisches Prinzip verstanden: Anders als die reine Aneinanderreihung der Bilder, die die technische Notwendigkeit für das Bewegtbild ist, entscheiden die Filmschaffenden wann und wie Einstellungen gewechselt werden, sodass es sich um bewusst gewählte Elemente handelt. Unabhängig davon, wie man den Begriff der Montage hier genau versteht, gibt es auch im Film Intermittenzen, sowohl zwischen den Einzelbildern als auch im Schnitt zwischen den Einstellungen. Die Stärke der Montage hinsichtlich der Konstellation liegt für Benjamin darin, dass beide gleichermaßen die Verbindung als auch die Unterscheidung ihrer Bestandteile meinen.

Im Vergleich zwischen Benjamin und Adorno ist es vor allem Benjamin, der sich insgesamt intensiver mit Fotografie und Film auseinandersetzt, der die Bedeutung der Montage für die Konstellation hervorhebt (vgl. Lehr 2000, S.178), während Adorno ihr deutlich kritischer gegenübersteht und andere Begriffe, wie unter anderem den der Komposition, bevorzugt. Als Methode, in der „[...] die Prinzipien des Wechsels (der Fragmentierung des Geschehens durch verschiedene filmische Einstellungen) *und* der Kohärenz eng verbunden [...]“ sind (Roloff 1999, S.244, Hervorhebung im Original), sieht Benjamin in der Montage das geeignete Werkzeug zur Produktion von Konstellationen.

### 4.3 Pudowkins Montagetypen

Konstellationen entstehen also über Montage. Dementsprechend müssen auch die Ebenen, die hier untersucht werden sollen, aus dieser Perspektive betrachtet werden. Die bisherigen Überlegungen haben verdeutlicht, dass man Anime (und Animation) trotz der Unterschiede hinsichtlich ihrer Produktion dennoch mit bislang nur im Rahmen des Films gedachten Ansätzen untersuchen kann<sup>86</sup>. Deswegen geht diese Arbeit davon aus, dass man die auf den Film angewandten Montagetheorien auch auf Animation und den Anime anwenden kann, weil es sich bei allen gleichermaßen um audiovisuelle Medien handelt.

Es gibt in der Montagetheorie verschiedene Ansätze, mit denen Montage betrachtet werden kann. Die hier verwendete Typisierung basiert auf den Überlegungen von Wsewolod Illarionowitsch Pudowkin<sup>87</sup> (1893 – 1953), dessen relationale Montage gut geeignet ist, die Frage nach der Motivation, die nichts anderes als eine relationale Frage ist, zu beantworten. Obwohl Pudowkin eine der einflussreichsten Montagetheorien aufgestellt hat, die auch heute noch eingesetzt wird, ist er vergleichsweise unbekannt – die meisten kennen aber zumindest Pudowkins Lehrer, Lev Kuleschow, der den nach ihm bekannten Kuleschow-Effekt erstmals vorgestellt hat (vgl. Monaco 2000, S.401; Dancyger 2011, S.14). Pudowkins Montagetypen basieren im Wesentlichen auf den Überlegungen von Griffith (vgl. Dancyger 2011, S.13ff.). Pudowkin definiert fünf verschiedene, wie er es nennt, Montageprinzipien: das Leitmotiv, die Gleichzeitigkeit, die Parallele, den Kontrast und den Symbolismus (vgl. Beil et al. 2016, S.129f.).

Das Leitmotiv funktioniert in Pudowkins Systematisierung etwas anders als die vier anderen Prinzipien. Dem Begriff des Leitmotivs begegnet man eher innerhalb der Musik, wo es ein sich wiederholendes musikalisches Stück meint. Auch im Film gibt es solche musikalischen Leitmotive, oft in Verbindung mit bestimmten Figuren. In Pudowkins Montageprinzipien wird das Leitmotiv als „wiederholt das gleiche Bild“ (Pudowkin 1979, S.79) bezeichnet. Er meint damit eine wiederkehrende Einstellung, die wesentlich das Thema des Films mitbestimmt. Eines der bekanntesten filmischen Leitmotive sind die zahlreichen Einstellungen auf die tickenden Uhren in dem Western-Klassiker *Zwölf Uhr Mittags*<sup>88</sup>, die permanent zeigen, wie wenig Zeit bleibt, sich auf die Konfrontation mit Bandit Miller, der mit dem 12-Uhr-Zug anreist, vorzubereiten. Die anderen Montagetypen bezeichnen weniger eine Einstellung, sondern

<sup>86</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 3.1 Der Begriff der Motivation.

<sup>87</sup> Teilweise auch Pudovkin.

<sup>88</sup> Die hier vorgestellten Beispiele stammen, sofern nicht anders erwähnt, aus Richards, Evan (2013): *Pudovkin's 5 Editing Techniques*, <https://vimeo.com/76513972>.

beziehen sich auf den Schnittpunkt, also auf den Wechsel von einer Einstellung in die nächste.

Die Gleichzeitigkeit oder auch Simultaneität bezeichnet ein crosscutting zwischen zwei gleichzeitigen, räumlich getrennten Handlungssträngen, die am Ende in einem Punkt zusammentreffen (vgl. Frierson 2018, Kap.5): „[...] aus der gleichzeitigen, raschen Entwicklung zweier Handlungen aufgebaut, wobei das Ende der einen Handlung vom Ende der anderen abhängt“ (Pudowkin 1979, S.78). Ein absoluter Klassiker der Gleichzeitigkeit stammt aus dem Film *Das Schweigen der Lämmer*. Das FBI macht sich gerade bereit, das Haus des Frauen-Serienmörders Buffalo Bill zu stürmen. Das Bild wechselt zu dem Gesuchten, der aufgeregt versucht, seinen Hund aus den Fängen seines derzeitigen Opfers zu retten, das er in seinem Haus gefangen hält. Immer wieder wird zwischen der nahenden FBI-Einheit und dem wild mit dem Opfer diskutierenden Buffalo Bill gewechselt. Das FBI klingelt an der Tür – bei Bill läutet es – das FBI stürmt das leere Haus – Bill öffnet die Tür für Protagonistin und FBI-Schülerin Clarice. In diesem Moment wird klar, dass das FBI vor einem falschen Haus steht, während Clarice ab sofort in höchster Gefahr schwebt. Ebenfalls typisch für die Gleichzeitigkeit sind Szenen, in denen ein Opfer in letzter Sekunde gerettet wird – in solchen Szenen wird oft zwischen den herannahenden Rettern und dem hilflosen Opfer gewechselt.

Die Parallele wurde von Pudowkin bestenfalls schwammig erläutert und scheint, so kritisiert Frierson (2018), mehr eine Mischung aus anderen Typen zu sein (vgl. Kap.5). Aus Pudowkins Beispiel lässt sich ableiten, dass sich thematisch unabhängige Handlungsstränge mittels eines gemeinsamen Elements parallel entwickeln (vgl. Pudovkin 1954, S.48f.). Im direkten Vergleich zur Gleichzeitigkeit fehlt hier der kausale Nexus (vgl. Beil et al. 2016, S.129). Ein anschauliches Beispiel stammt aus Hitchcocks *Die 39 Stufen*: Eine Frau öffnet eine Tür, dreht sich zur Kamera, öffnet den Mund – da wechselt das Bild zu einem Zug, der gerade aus einem Tunnel herausfährt. Neben der visuellen Parallele zwischen dem weit geöffneten Mund der Frau und der Tunnelöffnung ist es hier vor allem die akustische Parallele, die die beiden Szenen verbindet: So wie die Frau zum Schrei ansetzt, so „schreit“ der Zug durch lautes Pfeifen, als er aus dem Tunnel herausfährt. Pudowkin unterscheidet sich mit dieser Auffassung von geläufigen Definitionen, wo parallel editing in der Regel bedeutet zwischen zwei Strängen zu wechseln, die nicht gleichzeitig stattfinden (vgl. Frierson 2018, Kap.5; Thompson 1985, S.210). In Abgrenzung dazu wird crosscutting als Wechseln zwischen gleichzeitigen, aber räumlich getrennten Handlungen verstanden (vgl. Thompson 1985, S.210).

Der Montagetypp Kontrast bezeichnet „crosscutting between opposing images“ (Frierson 2018, Kap.5), also das gezielte Gegeneinanderschneiden von verschiedenen Kontexten mit dem Ziel, den Unterschied zwischen ihnen zu betonen. Hier gelten weder ein kausaler Nexus wie in der Gleichzeitigkeit noch eine zeitliche Parallele, sondern die Bilder sind „antithetischer

Natur“ (Beil et al. 2016, S.130) (vgl. ebd.). Einer der bekanntesten Montagekontraste befindet sich aus dem Mafia-Klassiker *Der Pate*: Michael Corleone, der nach dem Tod seines Vaters dessen Geschäfte übernimmt, lässt seine Handlanger die Anführer konkurrierender Mafia-Familien ermorden. Das Bild wechselt zwischen den Morden seiner Leute und Michael, der sich im Rahmen einer Taufe für Gott und gegen Satan erklärt (vgl. dies., S.139f.). Durch diesen Wechsel wird ein deutlicher Kontrast zwischen dem Tod und der Brutalität - und damit aus kirchlicher Perspektive Satan - und der mit Leben, Frieden und Gott assoziierten Taufe aufgebaut.

Der Symbolismus arbeitet auf einer Gleichnisebene und dient primär der Vermittlung einer abstrakten Idee. Er meint damit „[...] einen tropologischen Bezug zwischen alternierenden Bilderfolgen“ (dies., S.130). Tatsächlich kann man hier bei Bedarf genauer in filmische Metaphern, filmische Metonymie und Symbol selbst unterscheiden (vgl. dies., S. 130-133). Pudowkins eigenes Beispiel stammt aus dem Film *Streik* (1925) von Eisenstein. Hier werden Bilder von der Niederschießung der Streikenden parallel zu Bildern von der Schlachtung eines Bullens geschnitten, wodurch der Eindruck entsteht, dass die Streikenden ebenfalls wie Tiere abgeschlachtet werden. Symbolismus findet man aber auch in einer der bekanntesten Szenen der Filmgeschichte: Die anfängliche Heldin aus Hitchcocks *Psycho* wird in der Dusche von dem an dieser Stelle noch unbekanntem Psychopathen Norman Bates erstochen. Eine Einstellung zeigt das weiter durch den Abfluss laufende Duschwasser und wechselt anschließend mittels einer Blende zu einer Detail-Einstellung des weit geöffneten Auges der toten Marion. Die Einstellung bewegt sich langsam in derselben spiralförmigen Bewegung, die auch das Wasser durch den Abfluss nimmt – wie das Wasser abfließt, so verlässt auch das Leben hier Marion.

Pudowkins Montageprinzipien bilden eine hervorragende Grundlage für die Typisierung der Ebenen im Anime, aber es sind dennoch einige Anpassungen nötig, vor allem, weil Pudowkins Typen nicht alle auf dieselbe Weise funktionieren. Die Form des Leitmotivs kann ohne weitere Veränderungen übernommen werden – so wie sich Einstellungen wiederholen, so können auch Ebenen wiederholt auftauchen und damit ein Leitmotiv bilden. Dasselbe gilt für den Kontrast. Für die Ebenen bedeutet das, dass sie im Kontrast zu ihrer Wirklichkeit stehen können. Die Schwierigkeit des Symbolismus ergibt sich allein aus begrifflichen Ungenauigkeiten: Trotz des offensichtlichen Bezugs zum Begriff des Symbols wird der Symbolismus oft auch als Gleichnis oder als Metapher beschrieben, deswegen soll an dieser Stelle noch einmal der tropologische Bezug hervorgehoben werden – gemeint sind also keineswegs nur Symbole, sondern auch verwandte Formen, in denen derselbe Inhalt in einer tropologischen Form dargestellt wird.

Anpassungen für die Arbeit mit Ebenen bedarf es im Zusammenhang mit Pudowkins Montageprinzipien der Gleichzeitigkeit und der Parallele. Zunächst einmal ist der Begriff der Gleichzeitigkeit für die Ebenen problematisch, denn einige Stilmittel wie Einfärbungen oder innerer Monolog treten grundsätzlich nur gleichzeitig mit ihrer Wirklichkeitsebene auf. Diese von den nicht-gleichzeitigen Stilmitteln abzugrenzen ist dann aber nichts weiter als eine reine Stilmittelunterscheidung, die keinerlei Aussage über die Motivation beinhalten. Pudowkin meint mit seiner Gleichzeitigkeit die zeitliche Gleichzeitigkeit zweier Handlungsstränge. Die meisten Ebenen sind aber im weitesten Sinne Gedanken und Erinnerungen, die grundsätzlich - auch wenn sie nicht tatsächlich gleichzeitig in dem Sinne sind, dass Ebene und Wirklichkeit auf einmal im Bild auftreten - zeitgleich zur Handlung stattfinden und inhaltlich an die Handlung angebunden sind. Dementsprechend bietet sich die zeitliche Gleichzeitigkeit nicht zur Untergliederung der Ebenen an. Der Fokus der Ebenen wandert stattdessen in eine Bedeutungsebene und verwandelt sich damit in einen Typ der Dopplung. Eine Dopplung liegt also vor, wenn über die Ebene eine weitere, zweite Bedeutung gegeben wird, die aus der Situation selbst nicht hervorgeht.

Der Begriff der Parallele ist gut geeignet, erhält aber ein anderes Verständnis als bei Pudowkin. Die Parallele, wie Pudowkin sie versteht, ist eine verbindende Gemeinsamkeit zwischen zwei ansonsten unverknüpften, also vor allem räumlich und zeitlich getrennten, Szenen. Anders als bei den anderen Prinzipien steht hier insbesondere der Wechselpunkt im Vordergrund, der als „Klebstoff“ zwischen zwei Szenen agiert. Selbstverständlich sind auch Anime-Ebenen über solche gemeinsamen Aufhänger mit ihrer Wirklichkeit verbunden, die Pudowkin'sche Parallele taucht durchaus auf – aber durch die Betonung auf den Wechselpunkt hilft diese Variante der Parallele nicht dabei, die Motivation einer Ebene an dieser Stelle zu begründen. Viele Ebenen im Anime haben aber zum Ziel, Gemeinsamkeiten - zwischen Figuren, Situationen, Aussagen oder manchmal sogar nur einzelnen Gegenständen - zu zeigen. Die Parallele, wie sie hier für die Ebenen verstanden werden soll, verschiebt ihren Fokus stattdessen auf die Gemeinsamkeit selbst. Eine Ebenen-Parallele soll also Ähnlichkeiten zwischen zwei Elementen zeigen.

Insbesondere Symbolismus, Parallele und Dopplung sind sich mit diesem Verständnis sehr ähnlich. Zusammengefasst kann man im direkten Vergleich festhalten, dass Symbolismus den Inhalt der Wirklichkeit in einem abstrakten, fremden Vergleich beschreibt. Die Parallele meint denselben Inhalt in einem ähnlichen Vergleich. Die Dopplung beschreibt dagegen die Interpretation bzw. Botschaft einer Handlung oder entschlüsselt Symbole, die auf der Wirklichkeitsebene gezeigt werden. Weil sich diese Typen ebenso wie Kontrast und Leitmotiv aber nicht zwangsläufig gegenseitig ausschließen, gibt es genau wie bei Pudowkins ursprünglichen Montageprinzipien die Möglichkeit, mehrere Typen auf ein und dasselbe

Beispiel anzuwenden. Um im Rahmen der obigen Beispiele zu bleiben: Die beschriebene Szene aus *Das Schweigen der Lämmer* erfüllt mit seinem Wechsel zwischen der einerseits leisen, durchgeplanten Aktion der FBI-Einheit mit stabilen Einstellungen und dem andererseits lauten Geschrei Buffalo Bills, der, durch bewegte, schräge Einstellungen hervorgehoben, rasend vor Wut durch sein Haus rennt, ebenso die Anforderungen des Kontrasts. Dasselbe gilt für die Szene aus *Der Pate*: Neben dem sehr deutlichen Kontrast handelt es sich gleichermaßen auch um eine Gleichzeitigkeit. Eine weitere Szene, die man zwei verschiedenen Typen zuordnen kann, stammt aus Stanley Kubricks *2001: Odyssee im Weltraum*. Der bekannteste Schnitt des Films gleich zu dessen Beginn zeigt einen Menschenaffen, der einen Knochen in die Luft wirft, dann wechselt die Szene zu einem im Weltall schwebenden Raumschiff. Auf der einen Seite gibt es eine deutliche Parallele zwischen den beiden Szenen – der Knochen und das Raumschiff haben eine ähnliche Form und beide vollziehen dieselbe Fallbewegung. In Pudowkins Verständnis handelt es sich damit um einen klassischen Fall der Parallele, die auch hier in ihrer typischen Verwendungsweise dazu dient, den zeitlichen und räumlichen Sprung zu überbrücken. Andererseits besteht auch ein klarer Kontrast zwischen den beiden Szenen: Natur und Vergangenheit gegen Technik und Zukunft. Insbesondere die Parallele und die Dopplung, wie sie im Verständnis dieser Arbeit verwendet werden, sind teilweise kaum voneinander zu trennen. Ebenso ist eine Parallele, die im Verständnis der Ebenen vor allem eine Ähnlichkeit in Aussehen oder Inhalt meint, eben nur eine Ähnlichkeit und keine Identität und hat damit auch zwangsläufig Aspekte des Kontrasts. In diesem Zusammenhang muss interpretiert werden, welcher der Typen der primäre und bedeutsamere ist.

Durch das Verschieben des Fokus vom Schnittmoment auf die Motivation entsteht eine andere Zuordnung als bei Pudowkin selbst. Ein Beispiel aus der Stichprobe macht das schnell deutlich: In Folge 12 von *Code Geass* sitzt Protagonist Lelouch gerade in einer Besprechung mit seinen Terroristen-Komplizen. Ein Flashback vermittelt, dass er aber eigentlich gerade an seine Klassenkameradin Shirley denkt, die ihm zuvor Kartentickets für einen gemeinsamen Konzertbesuch überreicht hat. Er wird aus seinen Gedanken aufschreckt, als Komplize Ohgi ihm einen Brief überreicht. Durch die Geste des Karten- bzw. Brief-Überreichens, wobei beide Dokumente darüber hinaus auch eine ähnliche Form aufweisen, gibt es eine deutliche Parallele im Sinne Pudowkins zwischen Lelouchs Erinnerung an Shirley und der Wirklichkeit mit Ohgi. Diese Parallele ist hier der Klebstoff, der die beiden ansonsten unverknüpften Momente verbindet. Gleichermäßen ist es gerade dieser parallele Verbindungspunkt, der umso deutlicher den Kontrast zwischen Lelouchs privatem Schüler-Leben und seiner Geheimidentität als Anführer einer Terroristenzelle hervorhebt – während das Grundsetting, nämlich dem Nachhängen eigener Gedanken während einer Besprechung, auch Züge aus der Dopplung trägt. Dementsprechend wird hier deutlich, dass andere Perspektiven und damit



auch andere Typen grundsätzlich möglich sind. Genau wie Pudowkins Original-Montageprinzipien handelt es sich also um eine Zuordnung mit fließenden Grenzen. Im Rahmen dieser Arbeit werden die meisten Beispiele im Rahmen eines Typs erläutert, dabei wird aber auf andere mögliche Zuordnungen verwiesen.

## 5 Ergebnisse

### 5.1 Typisierung

#### 5.1.1 Leitmotiv

Das Leitmotiv ist mit gerade einmal einer Hand voll Beispielen mit deutlichem Abstand der kleinste Typ, der im Anime vertreten ist – durchaus überraschend, denn die Serienform des Anime wäre grundsätzlich gut für Leitmotive geeignet. In der Stichprobe ist es vor allem *Shigatsu wa Kimi no Uso*, das in Form von innerem Monolog über die gesamte Serie hinweg gleich mehrere Themen immer wieder aufgreift: Dazu gehören Farbe - von Musik, von Augen, von der Welt (Folge 1, 8:10<sup>89</sup>; Folge 9, 10:26; Folge 19, 6:32) -, das Reisen mittels Musik (Folge 4, 20:43; Folge 11, 20:36) und das Erreichen der Menschen durch die eigene Musik (Folge 11, 00:37; Folge 18, 16:09; Folge 19, 19:59). Eine vergleichbare Variante mittels inneren Monolog befindet sich in *Aku no Hana – die Blume des Bösen*. Der zunehmend verzweifelte Protagonist fragt sich in seinen Gedanken immer wieder, wo sein Ort sei, wo er hingehöre, dass er aus der Stadt herausmüsse (z.B. Folge 9, 14:48; Folge 11, 00:34). Die versuchte, aber dennoch unmögliche Flucht aus dem Kleinstadt-Leben wird auch über die Ebenen hinaus mehrmals thematisiert und so zum zentralen Motiv von *Aku no Hana*. An der Grenze zwischen Leitmotiv und Symbol ist ein Beispiel aus *Akuma no Riddle*: Die Protagonistin wird immer wieder von plötzlichen Flashbacks an einen Schrein geplagt (z.B. Folge 1, 11:48; Folge 2, 12:59; Folge 9, 7:10). Erst gegen Ende der Serie wird aufgeklärt, dass dieser Schrein - in dem Verständnis dann symbolisch - für das Verbot zu töten steht.

#### 5.1.2 Symbolismus

Symbolismus kann im Anime in unterschiedlichen Ausprägungen auftreten und ist im Wesentlichen durch einen abstrakten Vergleich gekennzeichnet. In *Danganronpa* sehen sich die Helden damit konfrontiert, Gerichtsverhandlungen gegeneinander führen zu müssen. Protagonist Naegi bekommt zu Beginn dieser Verhandlungen Waffenmunition zugewiesen, mit denen er die Aussagen seiner Kontrahenten im wahrsten Sinne des Wortes zerschießen kann (z.B. Folge 7, 05:44). Die eigentlich verbal-logische Argumentation der Teilnehmer untereinander wird damit einem Kampf gleichgesetzt. Gleichermaßen lässt *Assassination Classroom* die Matheprüfungen zu einem Arenakampf mutieren, bei der die schwierigste Frage die Form eines Monsters annimmt und die es „niederzustrecken“ gilt (Folge 6, 15:08). Selbst *Death Note*, das mit Ausnahme der übernatürlichen Massenmordwaffe in Form eines Notizbuchs viel Wert auf realitätsnahe Narration legt, verwendet ein solches Sinnbild: Der Protagonist und eigentliche Schurke der Serie Light, der durch das ominöse Death Note zum

---

<sup>89</sup> Die angegebenen Zeiten beziehen sich grundsätzlich auf den Beginn der Ebene.

Massenmörder geworden ist, befindet sich in einem ständigen Katz-und-Maus-Spiel mit Detektiv L. Ihr Wettkampf wird mitunter so dargestellt, dass Light und L auf den Tokioter Hochhäusern stehen. Als Light denkt, eines ihrer permanenten Duelle verloren zu haben, scheint er von seinem Hochhaus zu fallen – nur um mitten in der Luft stehen zu bleiben, als er doch noch einen Ausweg findet (Folge 15, 14:12). Als Ls Nachfolger N antritt, wird er gleichsam auf eines dieser sinnbildlichen Hochhäuser gefahren (Folge 33, 04:20). Dementsprechend geht es tatsächlich darum, den jeweils anderen zu „stürzen“. In *Food Wars!*, in welchem die Schüler Kochwettbewerbe gegeneinander veranstalten, erlebt die kostende Jury regelmäßig skurrile Sinnbilder, die den Geschmack des Gerichts visualisieren sollen: Umklammernde Thunfische (Folge 1, 02:39), Arien singende Enten (Folge 8, 19:14), Badestrände mit Nashörnern (Folge 5, 17:43) oder das Verwandeln in orientalische Prinzessinnen (Folge 15, 15:33) sind nur ausgewählte Beispiele. Daneben kennt die Serie auch eine gemäßigttere Variante, in denen die Figuren durch den Genuss des Essens entkleidet werden – auch hier als Symbolismus dafür, wie gut das Essen schmeckt (z.B. Folge 1, 17:20; Folge 23, 09:06). Diese Formen, in denen die gesamte Situation mittels eines Sinnbilds dargestellt wird, sind sehr individuell und von Serie zu Serie unterschiedlich.

Die meisten Formen des Symbolismus im Anime sind erheblich standardisierter und damit in sehr ähnlichen Varianten über mehrere Serien hinweg zu beobachten. In den meisten Fällen werden Figuren mit Tieren gleichgesetzt - entweder werden sie vollständig zum Tier selbst oder dieses erscheint im Hintergrund -, um ihnen die dem Tier zugeschriebenen Eigenschaften zu verleihen. *Air Gear* verwendet das durchgängig für alle relevanten Figuren: Protagonist Ikki wird als Krähe, seine Freunde Akito als Hai und Buccha als (seltene Ausnahme nicht als Tier, sondern als) Panzer gezeigt. In den zwei Staffeln *Assassination Classroom* wird der eigentlich so freundlich scheinende Nagisa immer wieder zur Schlange, die ebenso gefährlich, wendig und lautlos ist wie er (z.B. *Assassination Classroom S2*, Folge 15, 05:56). Misaki aus *Maid-sama* wird regelmäßig zum Teufel (z.B. Folge 2, 01:53), Musubi aus *Sekirei* und *Sekirei - Pure Engagement* wird bei rasender Wut von einem riesigen Bären begleitet (z.B. *Sekirei*, Folge 8, 12:35), der schüchterne Kousei<sup>90</sup> aus *Shigatsu wa Kimi no Uso*, der sich mit personifizierten

---

<sup>90</sup> Die unter Kapitel 2.4.5 angesprochenen Probleme der Übersetzung werden an dieser Stelle noch mal deutlich, denn obwohl Anime-Figuren keine „westlichen“ Namen mehr erhalten, führen die verschiedenen Transkriptionssysteme dennoch zu unterschiedlichen Schreibweisen von japanischen Namen. Im konkreten Fall „Kousei“ ist sich der Publisher peppermint selbst nicht so sicher: So wird im Beschreibungstext der DVD- / Blu-ray-Version „Kousei“, in den Untertiteln selbst aber „Kohsei“ benutzt. Ein anderes, auffälliges Beispiel ist der Name „Lyfa“ aus *Sword Art Online*. Hier entscheidet sich Publisher peppermint für die Variante „Lyfa“. Im Anime selbst ist an einer Stelle die Schreibweise „Leefa“ zu entdecken, in der Fan-Community hat sich dagegen, in Anlehnung an das Natur-Thema des Charakters, „Leefa“ (wie das Englische *leaf* (dt. Blatt)) durchgesetzt. Insofern kann die Schreibweise der hier genannten Charaktere durchaus abweichen.

Pandas, Gorillas, Medusen, Bären und Drachen konfrontiert sieht, wird mit einer zitternden Kuh in Verbindung gebracht (z.B. Folge 19, 11:34).

In einer besonderen Unterform des Symbolismus werden gezielt bestimmte Momente mittels symbolischer Ebenen verdeckt. In der gesamten Stichprobe sind gerade einmal zwei solcher Fälle aufgetaucht, die aber beide sehr deutlich sind. Eines davon befindet sich in *K-On!*, Folge 6: Als die schüchterne Mio über die Kabel auf der Bühne stolpert, landet sie halbwegs sanft auf allen Vieren – aber mit dem Hinterteil zum Publikum, welches durch den hochgerutschten Rock somit freies Sichtfeld auf Mios Unterwäsche hat. Es handelt sich hier um den typisch japanischen Witz, der zwar durchaus mit dem Körper arbeitet, in diesem Fall aber in keinsten Weise sexuell gemeint ist<sup>91</sup>. Für den Anime-Zuschauer ist Mios Unterwäsche nicht zu sehen. Man sieht die gefallene Mio, das erstaunte Publikum – und dann eine blau-weiß gestreifte Schüssel voller Reis an einem Frühstückstisch (20:22). Diese Schale (die üblicherweise nicht gestreift ist) steht hier also als Ersatz für Mios Unterwäsche und verweist durch die Streifen eindeutig darauf. Der zweite Fall stammt aus *No Game No Life*: Die voluminösen Brüste von Steph werden hier kurz als zwei wackelnde Puddings dargestellt (Folge 2, 10:48). In diesen Fällen und den Tier-Analogien der Figuren spielt, anders als bei den obigen Beispielen, deren Sinn sich allein aus dem Kontext ergibt, eine visuelle Ähnlichkeit und damit eine Parallele bereits eine Rolle. Zwischen der Form einer Reisschüssel und Mädchenunterwäsche gibt es durch die Dreiecksform eine visuelle, zwischen der weiblichen Brust und dem Pudding zusätzlich auch eine qualitative Ähnlichkeit. Gleichmaßen nehmen Figuren in der Analogie zum Tier oft dieselbe Pose wie das eingeblendete Symbolismus-Tier ein, sodass Figur und Tier nicht nur in einer rein kontextuellen Beziehung stehen.

Auch in anderen Beispielen ist die Abgrenzung zwischen Symbolismus und Parallele vergleichsweise dünn. Einige Sinnbilder werden im Rahmen von Erzählungen verwendet. In diesen Fällen passen die Ebenen zum Dialog der Figuren, was im Verständnis dieser Arbeit und in Kapitel 5.1.4 vorgestellt eine Form der Parallele ist – gleichmaßen wird der Inhalt aber so stark abstrahiert, dass diese Bilder auch als Symbolismus interpretiert werden können. Als Titus seinem Schulleiter in *Magi – The Kingdom of Magic*, Folge 17, davon erzählt, dass er als magisches Wesen lange in einer Art Kokon von der Außenwelt abgekapselt entstehen musste, um dann nur wenige Tage in der Welt verbringen zu können, sind dazu Bilder eines Insekts zu sehen, das erst lange in Tunneln unter der Erde lebt und aus dessen Körper dann ein Falter schlüpft (03:28). In diesem Falle agiert das Sinnbild des Insekts sehr ähnlich wie die für Figuren typische Tier-Symbolik. In *Highschool of the Dead*, Folge 11, erzählt Takeshi wehmütig, dass alle seine Freunde inmitten der Zombieapokalypse stark und mutig sind. Seine Erzählung wird durch einige Ebenen-Bilder illustriert, in denen alle Mitglieder der Gruppe in verschiedenen,

---

<sup>91</sup> Vgl. weiterführend dazu Kapitel 2.7.2 Pornografische Anime.

für das Gamesgenre des RPG (Role Playing Game) typischen Jobs dargestellt sind (09:53). In RPGs wird in der Regel eine Heldengruppe gesteuert, deren Mitglieder verschiedenste Fähigkeiten mit sich bringen und die sich durch sogenannte Jobs unterscheiden, wie z.B. Heiler, Magier, Krieger etc. Und die skurrile Entführerin des Protagonisten aus *Blood Blockade Battlefront* erzählt, wie sie ihren zwar durch und durch sympathischen (lies: grausamen) aber leider sehr unansehnlichen Liebhaber zerstückelt, pulverisiert, verflüssigt und ihn schließlich in den erheblich schöneren Körper des Feindes übertragen hat. Illustriert wird diese Erzählung mit Bildern einer Tomatenernte, die nach und nach zu Ketchup verarbeitet wird, bevor in einen zuvor entleerten Butterbehälter gefüllt wird (Episode 5, 06:54).

Ebenfalls als Symbolismus gelten Konnotationen und Anspielungen auf andere Anime, die gleichermaßen eine überschaubare Gruppe darstellen. Ein sehr offensichtliches Beispiel findet sich in *Assassination Classroom S2*, Folge 1, in welchem der Ko-Lehrer Karasuma als Riese gezeigt wird, der über eine Mauer hinweg in eine brennende Stadt guckt (10:53). Bei diesem Bild handelt es sich um eines der bekanntesten Werbebilder für die Anime-Serie *Attack on Titan*, in der menschenfressende Riesen mittels dieser Mauern aus der Menschenstadt herausgehalten werden sollen – bis ein besonderer Riese auftaucht, der über die Mauer blicken kann. Ko-Lehrer Karasuma wird damit mit eben diesem (menschenbedrohlichen) Riesen gleichgesetzt. Die meisten Anspielungen finden sich in der Serie *No Game No Life*, was sicherlich auch daran liegt, dass die beiden Protagonisten als typische Otaku dargestellt sind. In Folge 3 und 4 wird eine Sprechblase mit dem Wort „Einspruch“ verwendet, die seit des ersten Spiels *Phoenix Wright: Ace Attorney* typisches Element des *Ace Attorney*-Franchises ist (Folge 3, 02:13; Folge 4, 9:44). In Folge 5 vergleichen die beiden Geschwister das auftauchende fliegende Schloss mit Laputa und nehmen selbst kurz die Outfits der beiden Protagonisten aus Miyazakis bekanntem *Das Schloss im Himmel* an (20:09). In Folge 7 wird die tollpatschige Stephanie Dora kurzerhand „Dola“ genannt und verwandelt sich damit in eine Figur aus dem Anime-Klassiker *Doraemon* (02:56).

Neben diesen direkten Symbolismus-Konnotationen gibt es auch einige stilistische Konnotationen, die nicht direkt auf einen einzelnen Anime, sondern mehr auf Klischees oder Stereotypen verweisen. Die offensichtlichsten Fälle sind direkte Figurenveränderungen. Im Rahmen der Deformation ist bekannt, dass Animefiguren urplötzlich und beliebig ihre Körperform und -maße verändern können. Die Art und Weise, wie diese Veränderung aussieht, kann aber durchaus eine eigene Konnotation darstellen. In *Sekirei*, Folge 10, verändert sich plötzlich der Stil von Seo – sein Gesicht wird kantiger, die Linien kräftiger, insgesamt etwas realistischer, mit Schraffuren im Gesicht (04:40). Dabei handelt es sich um eine Anspielung auf den typischen, heute in dieser Form nicht mehr gebräuchlichen Stil der alten Shonen-Manga. Dieser Stil ruft dadurch ganz bewusst ein (in der Regel übertriebenes) Bild des coolen,

ernsten, erwachsenden Machos - eines „echten Mannes“ eben - hervor. Daneben gibt es ebenso Referenzen auf den Shojo-Stil der 70er Jahre, der sich durch ein besonderes Überbetonen der Augen durch extreme Lichtreflexe in den Pupillen, lange Wimpern sowie auch eine bestimmte Nasenform auszeichnet. In *No Game No Life* wird Steph dazu gezwungen, sich in Protagonist Sora zu verlieben und sieht in folglich als Märchenprinzen (Folge 2, 09:46, 13:56) – den Figuren mit dieser Optik damals darstellten. Nicht jede Deformation muss aber zwangsläufig auf einen alten Stil verweisen. Die bekannte Chibi-Optik, in der das Verhältnis Kopf-Körper der Figuren auf 1:1 schrumpft, ist derzeit ein beliebtes durchgängiges Mittel, um Szenen Ernsthaftigkeit zu nehmen. Stattdessen agiert dieser Stil als Analogie in dem Sinne, dass der kindliche Stil den visuellen Ausdruck einer albernen Situation darstellt. An der Grenze zwischen Symbolismus und reinem visuellen Kontrast stehen Fälle wie Superheld Saitama aus *One Punch Man*. Saitama ist ein sehr ungewöhnlicher Superhelden-Protagonist: Zwar ist er außergewöhnlich stark, aber kein bisschen gutaussehend. Saitamas Kopfform ist - anhand seiner Vollglatze leicht zu erkennen - eine perfekte Ellipse, ein echter Eierkopf, es gibt kein definiertes Kinn, die ansonsten so markanten Anime-Augen haben bei ihm die Form von Halbkreisen, nur Punkte dienen als Pupille. Mit diesem Aussehen verbringt Saitama seinen Alltag – aber sobald er im Kampf ernst macht, wandeln sich seine Gesichtszüge in die eines klassischen Shonen-Protagonisten: klare Gesichtskonturen, eine definierte Nase, die typischen Anime-Augen (Folge 1, 16:14). Darüber hinaus wechselt der grundsätzliche Zeichenstil in *One Punch Man* zu einem mit deutlich gröberem, dicken Strichen, wenn die Wildheit und schiere Kraft der Schläge von Saitama verdeutlicht werden soll (Folge 1, 18:16).

Emotionen werden aber nicht nur allein über den Zeichenstil symbolisch visualisiert, sondern können auch mit Hilfe anderer Stilmittel umgesetzt werden. Das Spektrum reicht hier von sehr individuellen Vergleichen, die das Wirklichkeitsbild zeitweise vollständig aussetzen lassen, bis hin zu simplen, abstrakten Symbolen, die einfach so im Bild erscheinen. Eine Eislandschaft, die plötzlich im Hintergrund auftritt, verdeutlicht Ablehnung, Kälte, einen abweisenden Charakter („der ist eiskalt“). Ebenso häufig sieht man den Vulkan für Wut oder steigende Erregung oder auf die Figur fallende Schüsseln oder Steine, wenn die Figur sinnbildlich von einer „Aussage“ getroffen wird, Baseball<sup>92</sup>-Settings, in denen etwas mit aller Wucht zurückgeschlagen und damit sehr deutlich abgelehnt wird oder das Bild, auf einer Klippe zu stehen und in den Horizont zu rufen, während die Wellen beeindruckend hochspritzen – als Sinnbild von Entschlossenheit. Neben diesen häufigeren Beispielen gibt es hier auch jede Menge individueller Fälle. In *Nisekoi*, Folge 3, erlebt Protagonist Raku eine Achterbahn der Gefühle: Vor lauter Freunde läuft er schneller als ein Zug (09:40), als es ihm an

---

<sup>92</sup> Hierzulande kaum bekannt, ist Baseball eine der beliebtesten Sportarten in Japan und damit etwa das, was Fußball für Deutschland ist.

Selbstvertrauen fehlt, klammert er sich an ein Bungee-Seil (09:19) und als er endlich mit seinem Schwarm reden kann, nimmt dies für ihn die Form eines Boxkampfes an – eine Konfrontation, in der er „den Gegner“ nur mit dem richtigen „Schlag“ treffen muss (08:28).

Neben diesen vergleichsweise aufwendigen Fällen sind es insbesondere simple Zeichen, wie man sie auch aus dem Comic kennt, die primär als Symbolismus verwendet werden. Dabei treten eindeutige Symbole wie Herzen für Liebe oder Glühbirnen für Ideen, deren Bedeutung auch im Westen bekannt ist, gemeinsam mit einer Reihe von Symbolen auf, die tatsächlich eher aus Anime und Manga entstammen und in diesem Sinne japanisch sind<sup>93</sup>. Senkrechte Striche, meistens in schwarz oder violett, verdeutlichen Niedergeschlagenheit; Glitzer meint Schönes und in spezieller Anwendung auch Eitelkeit; herumfliegende Seifenblasen verdeutlichen eine Art von zartem Gefühl oder Freude; Seelen oder andere geisterartige Wesen, die die Figuren verlassen, verdeutlichen extremen Schock („zu Tode erschrocken“). Weitere typische Symbole sind der weithin bekannte Schweißtropfen (dessen Bedeutung vergleichsweise flexibel ist, gemeint ist eine Art unangenehmer Situation), Auren aus Flammen (Wut) oder Blitze (Schock, Erkenntnis – es „trifft wie der Schlag“). Obwohl die meisten dieser Symbole vergleichsweise leicht nachvollziehbar sind, sind in ihrer Verwendung doch durchaus feine Nuancen möglich. Blumen werden beispielsweise verwendet, um Fröhlichkeit darzustellen. Gleichzeitig können sie aber auch benutzt werden, um Figuren oder Situationen eine schöne Atmosphäre zu geben und damit mehr ein Image zu vermitteln. Weitere subtile Nuancen kann man durch die Art der verwendeten Blumen setzen. Rosen verleihen Anmut, Eleganz und Schönheit und werden häufig verwendet, wenn gutaussehende oder wohlhabende Figuren auftauchen, wie das oft in *Ouran High School Host Club* der Fall ist – und wo die Rosen auch welken, wenn der gewünschte Effekt nicht eintritt (Folge 24, 12:26). Gänseblümchen dagegen suggerieren Unschuld. Die Protagonistin aus *Dusk Maiden of Amnesia* ist eigentlich schon eine ganze Weile tot, ihre Blumen sind in einem traditionelleren Stil gehalten, der an alte japanische Kunst erinnert und die somit auch ihr Alter vermitteln sollen (Folge 2, 03:39). Und als Kaori aus *Shigatsu wa Kimi no Uso*, Folge 2, ganz bewusst und übertrieben versucht schön und nett zu sein, kullern sich um sie herum gekritzelte Blumen, die an eine unbeholfene Kinderhand erinnern – und damit gleichzeitig auch zeigen, dass ihr Versuch nicht ganz gelingt (20:00).

Ebenso typisch sind Wörter oder Pfeile, die die Figuren im wahrsten Sinne des Wortes „durchbohren“ (z.B. *Nisekoi*, Folge 3, 07:23; *Sekirei*, Folge 2, 09:11) oder Rauchwolken, wenn die Figuren vor Wut oder Peinlichkeit „qualmen“ (z.B. *K-On!!*, Folge 18, 08:46). Auch die klassischen Lichtkegel, wie man sie bspw. aus dem Theater kennt, finden Anwendung, um

---

<sup>93</sup> In Anlehnung an die in Kapitel 2.8.5 Visuelle Konventionen definierte dritte Gruppe von visuellen Codes.

eine Art von dramatischer (Über-)Betonung zu verdeutlichen (durchgängig zu finden in *Kill la Kill*). Seltener, aber dennoch bemerkenswert ist das Darstellen von Emotionen über die Arbeit mit der Bildgrenze. In *Shigatsu wa Kimi no Uso*, Folge 5, ist Kaori niedergeschlagen, weil Kousei ihr kein Geschenk mitgebracht hat und sinnt nun auf Rache. Kousei, der das schon ahnt, wird durch ihre fordernden Fragen immer weiter in Ecke - und an den Bildrand -gedrängt und schließlich über ihn herausgeschoben, sodass das Bild für einen Moment ganz schwarz ist, bevor Kaori es mit einem Freudenhüpfer wieder aufzieht (17:29). In *Maid-sama*, Folge 12, sind Usuis Argumente dermaßen überzeugend, dass sein in einer Sprechblase visualisierter Text alle anderen Figuren an den äußeren Bildrand schiebt und ihr Widersprechen damit buchstäblich verdrängt (04:16). Dementsprechend kann selbst das Bildformat symbolisch zum Einsatz gebracht werden.

Genau wie die simplen, einfachen Emotionszeichen sind Farben ein sehr generalisierter Subtyp des Symbolismus, der sich weitestgehend über alle Anime zieht. Über Farben - insbesondere Farbtafeln, die entweder das gesamte Bild einfärben oder die den Hintergrund zugunsten einer bestimmten Farbe ersetzen - werden bestimmte Emotionen kodiert. Die meisten Farben haben im Rahmen des Anime eine eindeutige Bedeutung und sind universal über den Serienrahmen hinaus in allen Beispielen gleich. Rot steht für Wut, Aggression, aufgeregte Action, dunkle Violetttöne werden für Unheimliches, Unangenehmes oder auch Gruseliges verwendet. Sanftes Rosa steht für ein Verliebtsein, warme orange und gelbe Töne für Freundlichkeit. Blau ist flexibler und steht meistens ähnlich wie Violett für etwas Unangenehmes, dem aber die unheimlichen Töne fehlen, Deprimiertheit oder auch Schock. Schwarz und Weiß sind in diesem Rahmen Sonderfälle. Beide meinen oft eine Art von Schock und Überraschung, wobei Schwarz dabei deutlich negative Konnotationen zieht, Weiß bleibt neutraler und dient oft als Markierung für einen besonderen Moment. Beide tendieren damit bereits deutlich in die Richtung des visuellen Kontrasts ohne symbolische Bedeutung. Solche Farbtafeln und Verfärbungen werden auch zum Verdecken bestimmter, oft gewaltvoller Momente verwendet. Absolut typisch in diesem Zusammenhang ist ein weißer oder roter Hintergrund - hier in seiner symbolischen Bedeutung von Schock und Aggression - in Verbindung mit Figurensilhouetten, die das Geschehen zwar noch eindeutig zeigen und die den Moment auf der einen Seite zwar abmildern, durch die visuelle Verfremdung auf der anderen Seite aber auch besonders hervorheben. Beispiele für solche Verfärbungen findet man in den folgenden Szenen: in dem Moment, in dem Hakuryus Arm abgetrennt wird (*Magi – The Labyrinth of Magic*, Folge 24, 06:17), als *Danganronpas* Sakura vergiftet wird (Folge 9, 07:56), als Furuya von Reas Vater erstochen wird (*Sankarea*, Folge 11, 08:45) oder Kayano schwer verletzt wird (*Assassination Classroom S2*, Folge 23, 11:45).



Symbolismus-Fälle verwenden also ein konkretes Sinnbild, eine Metapher oder eine Konnotation um Inhalte der Wirklichkeitsebene - in der Regel übertrieben - darzustellen. Einige Fälle können dabei durchaus auch als Parallele verstanden werden. Für den Symbolismus ist eine extreme Bildmanipulation entscheidend – sei es nun durch das Einfärben, das Ausschmücken mit zusätzlichen Elementen oder dem vollständigen Wechsel zu einer abstrahierten Szene – sodass man den Symbolismus-Typ auch grundsätzlich aus der Perspektive eines visuellen Kontrasts betrachten kann. Obwohl die hier beschriebenen Beispiele alle eindeutig primär als Symbolismus zu verstehen sind, gibt es auch einige Handgriffe, die auf der Grenze zwischen Symbolismus und rein visuellem Kontrast agieren. Eine dunklere Einfärbung der Bildränder wird immer dann eingesetzt, wenn die Figuren etwas schlussfolgern oder „ernst machen“. Mittels dieser Verdunklungen wird der mittlere Bildbereich, in solchen Fällen in aller Regel die Augen, hervorgehoben. An sich handelt es sich scheinbar um einen rein visuellen Kontrast, weil sich das Bild aber ebenso wie die Gedanken oder die Situation „zuspitzt“, ist auch eine symbolische Lesart möglich. Als *Nisekoi's* Heldin Chitoge sich in Folge 18 am Strand kaputtlacht, fliegt ein Punkt durchs Bild, trifft auf einen Bildrand und fliegt daraufhin in die andere Richtung, etwas an Pong<sup>94</sup> ohne die Spieler erinnernd (05:19). Dies kann man sowohl als rein visuelle Besonderheit und damit nur als Kontrast, aber bereits wieder als Symbolismus interpretieren: So wie der Punkt theoretisch unendlich weiter springen kann, so scheint auch Chitoges Lachanfall endlos.

### 5.1.3 Kontrast

Der Kontrast stellt eine immense Beispielgruppe an Ebenen im Rahmen des Anime. Auch hier lassen sich verschiedene Subgruppen ausmachen, deren Ziel es aber immer ist, auf einen Kontrast aufmerksam zu machen.

Neben dem Symbolismus-Fällen, die man zusätzlich auch als visuellen Kontrast begreifen könnte, gibt es auch Beispiele, für die allein der visuelle Kontrast zum regulären Bild entscheidend ist. Auch hier fällt insbesondere *Nisekoi* vom Animationsstudio Shaft wieder auf, wo ohne erkennbaren Grund vom regulären, bunten Animationsbild in schwarz-weiße Mangapanels gewechselt wird (z.B. Folge 13, 05:24). *Danganronpa* verändert in seinen verschiedenen Exekutionsszenen, in denen die überführten Täter auf äußerst kreative Art und Weise hingerichtet werden, nicht nur den Zeichen- sondern auch den Animationsstil, der die Exekution damit paradoxerweise genauso hervorhebt wie durch die Verfremdung vom Rest der Serie abmildert (z.B. Folge 3, 18:35). Ein im Film eher unbekannter Handgriff, der dafür umso typischer für Anime, Manga oder auch Comic ist, ist es, das Fehlen einer Figur mittels

---

<sup>94</sup> In dem Computerspiel Pong, eines der ersten Computerspiele, wird Tischtennis simuliert: Ein Punkt muss von zwei Spielern hin- und hergeschlagen werden, indem man den senkrechten Strich, der den Schläger simuliert, so positioniert, dass der Ball diesen trifft und daraufhin zurück in die Hälfte des anderen Spielers fliegt.

gestrichelter Linien hervorzuheben, die die Silhouette des Verschwundenen umrahmen. Damit wird der visuelle Unterschied zu vorigen Momenten überdeutlich gemacht: Etwas, was vorher da war, ist jetzt weg. Diese Form findet man unter anderem in *Bakemonogatari* (Folge 6, 04:05), *Blood Blockade Battlefront* (Folge 9, 12:45) oder auch *Maid-sama* (Folge 8, 08:44; Folge 15, 09:08). Auch Farben können ohne ihre symbolische Bedeutung eingesetzt werden und damit allein dem visuellen Kontrast und der Hervorhebung dienen. *Sword Art Online II* nutzt in der ersten Hälfte der Serie öfter blaue Einfärbungen, ohne dass diese jedes Mal die mit blau verbundenen Emotionen bedeuten.

In diesem Zusammenhang findet man auch Elemente, die zum Verdecken bestimmter Stellen oder Szenen dienen, allerdings ohne dabei - wie im vorigen Typ - einen Symbolismus dafür zu verwenden. In *Kill la Kill* tendiert der Anführer der Organisation Nudist Beach dazu, sich seiner Kleidung zu entledigen, sowohl seine Brustwarzen als auch seine Genitalien werden von einem grell pink leuchtenden Stern verdeckt (z.B. Folge 19, 09:27). In *No Game No Life* wird ein deformiertes Gesicht zum Verdecken benutzt (Folge 5, 14:56), im Bad verwendet man gleich einen „FSK ab 18“-Block, der bestimmte Bildausschnitte vollständig versteckt (Folge 7, 00:44). Seltener als diese rein punktuell verdeckenden Elemente sind zusätzliche Bilder, die den gesamten Moment kaschieren. In *No Game No Life* muss die Elfe zur Strafe die Füße ihrer Feindin lecken: Ein Bild mit dem Hinweis „Bitte haben Sie einen Moment Geduld“ verdeckt diese Szene (Folge 10, 05:22). Und als der fiese Ninja-Gegner leider versehentlich direkt mit seinen Weichteilen auf Saitamas unschlagbare Faust fällt, blendet ein kurzes Standby-Bild ein (*One Punch Man*, Folge 4, 16:57). Durch einen visuellen Kontrast, der zusätzliche Elemente ins Bild einbaut oder das gesamte Bild anstelle eines anderen aussetzen lässt, werden Momente und Bildausschnitte nicht nur verdeckt, sondern auch hervorgehoben.

Der weitaus größte Teil des Kontrasts äußert sich aber nicht in rein visuellen, sondern inhaltlichen Gegensätzen und Unterschieden. Auch eine einfache Zeile innerer Monolog kann manchmal allein dem Zweck dienen, Kontraste aufzubauen. Das lässt sich in folgenden Beispielen erkennen: Als Tomoya ein paar Damen miteinander tuscheln hört, nachdem er Tochter Ushio im Kindergarten abgibt, denkt er, dass ihn das vor einigen Jahren noch aufgeregt hätte (*Clannad - After Story*, Folge 19, 08:22). Und als Soma feststellen muss, dass sein Omelette beim Buffet nicht gut ankommt, erkennt er, dass ein Buffet anders als das familieneigene Dinner ist, wo nach dem Servieren sofort gegessen wird (*Food Wars!*, Folge 14, 00:10). Diese inneren Monologe dienen vor allem dazu, den Unterschied zwischen Situationen zu markieren. Insbesondere die Helden aus *Erased* sind davon betroffen. Zeitreisender Satoru vergleicht seine früheren Handlungen, die letzten Endes zum Tod mehrerer Mitschüler sowie seiner Mutter führten, immer wieder mit den neuen Handlungen, die er jetzt in der Vergangenheit unternimmt. Als er deswegen zusieht, wie seine Freunde

zusammen Basketball spielen, dient der Flashback aus einem früheren Zeitstrahl als Erinnerung daran, dass sie damals Othello gespielt haben (Folge 7, 10:30). Für Satoru, der die Zukunft ändern will, sind diese Unterschiede entscheidend.

Eine solche Form des Unterschieds wird auch gerne mit Wortdoppelbedeutungen aufgebaut. Aufgrund der Kanji kann es im Japanischen keine Wortdopplungen im Sinne des deutschen Beispiels von (Geld)Bank und (Sitz)Bank geben. Einige Wörter teilen sich trotz unterschiedlicher Bedeutung und Schreibweise aber dieselbe Aussprache, was im Rahmen des Dialogs durchaus zu Missverständnissen führen kann. In diesen Fällen arbeiten Ebenen oft mit Text, den man auch als visuellen Kontrast verstehen kann, zentrales Ziel ist es aber den Unterschied zwischen dem eigentlich gemeinten und dem Verstandenen aufzuzeigen. Das im Deutschen nachvollziehbarste Beispiel findet man in *Sekirei*: Kazehana sagt, Minato sei ihre neue Liebe („koi“) – Minato denkt aber an den Koi-Fisch (*Sekirei - Pure Engagement*, Folge 3, 10:23). Auch ohne Wortdoppelbedeutungen wird Text gerne zum Aufbau von Kontrast verwendet. Als Tamaki selbstzufrieden feststellt, dass alles nach Plan lief, taucht eine Textbox mit „nur am Lügen“ auf (*Ouran High School Host Club*, Folge 1, 14:33). Dasselbe Konstrukt findet man auch in *Air Gear*, Folge 12 (05:14) oder *Food Wars!*, Folge 8 (14:35).

Dabei handelt es sich bereits um eine Variante des häufigsten Falls innerhalb des Kontrasts – der Lüge. Die Ebenen zeigen dabei in aller Regel die vertuschte Wahrheit. Am markantesten ist in dieser Hinsicht der Arzt, der in Folge 9 und 10 von *BTOOOM!* zur Protagonisten-Gruppe hinstößt. Während er sich nach außen hin bemüht und besorgt gibt, sieht er in seinem inneren Monolog die Begleiter als Ballast an und wartet nur darauf, ihnen in den Rücken zu fallen (Folge 9, 00:57). Auf sehr ähnliche Art arbeiten auch die Gedanken von Yoh, der ebenso Held Ganta hintergeht (*Deadman Wonderland*, Folge 3, 04:45). Lügen betreffen aber nicht ausschließlich die Bösewichte. Ein typischer Fall findet sich in Folge 23 aus *Seraph of the End: Battle in Nagoya*. Der gefesselte und scheinbar wehrlose Kommandant Guren wird hier von seinen Vampir-Feinden verprügelt. Sein innerer Monolog an dieser Stelle offenbart aber, dass es sich dabei um einen wohl ausgedachten Plan handelt und dass er sich absichtlich verprügeln lässt, um den Vampiren glaubhaft falsche Informationen zuzuschleusen (07:20). Eine ähnliche Situation baut Raku aus der romantic comedy *Nisekoi* in Folge 16 auf: Als er abends bei seinem heimlichen Schwarm Kosaki ist, sagt er, er sollte nach Hause gehen, weil er als Junge nicht bei ihr bleiben sollte, wenn sonst keiner da sei – direkt danach denkt er aber, dass er gar nicht gehen will und dass Kosaki ihn aufhalten solle (21:10). In *K-On!*, Folge 10 fragt Azusa ihre Freundin Ui, ob der ansonsten unmotivierte Musikclub, dem auch Azusa angehört, während ihres Sommerausflugs fleißig geübt hätte. Ui bejaht das – zu sehen ist aber eine Ebenen-Erinnerung, die Clubmitglied Yui nicht etwa beim fleißigen Üben, sondern bei der doch eher amüsanten Auswahl des Badeanzugs zeigt (00:50). Auch ein Widersprechen fällt

in diesem Verständnis unter den Kontrast, so zum Beispiel als Iida Deku dafür lobt, das Prinzip der Prüfung durchschaut zu haben – während Deku in Gedanken eingesteht, dass er leider überhaupt nichts gemerkt hat (*My Hero Academia*, Folge 5, 07:07).

Die deutliche Mehrzahl der Beispiele meint vor allem einen emotionalen Gegensatz, d.h. Wirklichkeit und Ebene sind nicht zwangsläufig faktisch gegensätzlich, zeigen aber zwei gegensätzliche Emotionen. Besonders gut sichtbar wird diese Form beim Ableben der Figuren – stirbt eine Figur, wird deren Tod oft von positiven Erinnerungen begleitet, die gezielt einen emotionalen Kontrast zwischen der Ist-Situation (Tod) und der Vergangenheit aufbauen sollen. Armin wird von einem Titanen gefressen, woraufhin Eren verschiedene Erinnerungen an den kleinen, glücklichen Armin, der begeistert von der Außenwelt spricht, sieht (*Attack on Titan*, Folge 5, 19:50). In einer vergleichbaren Variante sieht Hakuryu verschiedene Flashbacks an seine Kindheit, mit einer lachenden, liebevollen Mutter – die ihn kurz zuvor im Kampf besiegt hat und ihn hämisch lachend im Regen liegen lässt (*Magi – The Kingdom of Magic*, Folge 12, 20:37). Gleichermaßen ist eine ähnliche Form von emotionalem Kontrast durchaus auch über den Vergleich von Situationen außerhalb von Todesfällen möglich. Beispiele dafür findet man in *My Hero Academia*: Als Deku endlich seinem großen Vorbild All Might gegenübersteht, will er ihn unbedingt etwas fragen. Er setzt an – und plötzlich ereilen ihn ganze Reihe von Flashbacks: sein Doktor, der ihm sagt, dass er keine besonderen Fähigkeiten habe; seine Mutter, die sich weinend bei ihm entschuldigt; die anderen Jungen, die sich über ihn lustig machen. Er gesteht in einem inneren Monolog, dass sie alle recht haben und trotzdem fragt er dann, ob er auch ohne besondere Fähigkeiten ein Held werden könne (Folge 1, 21:12). Diese Ebene dient dazu, den Kontrast zwischen Dekus eigenen Zielen, ein Held zu werden und der von Außen getragenen Erwartung seines Scheiterns hervorzuheben. Ein ähnliches Beispiel erlebt auch Ayato aus der Totenwelt von *Angel Beats!*. Während eines ersten Showdowns im Regen schlägt Protagonist Otonashi ihn nieder mit den Worten, dass sie - egal wie grausam ihr Leben gewesen sein mag - gelebt haben, ihr Leben war echt. Direkt nach diesen Worten wechselt die Szene in eine Erinnerung aus Ayatos Kindheit. Als sein begabter Zwillingsbruder bei einem Unfall ums Leben kommt, baut seine Familie eine Täuschung auf und zwingt Ayato, den Namen und das Leben seines Bruders zu übernehmen. Damit ist Ayatos Leben aber tatsächlich eine Lüge gewesen und steht damit klar im Gegensatz zu Otonashis Worten (Folge 6, 18:03).

Gleichermaßen werden Emotionen selbst auch mit verschiedenen Figuren gleichgesetzt. Als sein langjähriger Vorbild-Superheld All Might wieder vor ihm steht und sich für seine mutige Hilfe bedankt, fängt Deku an zu weinen. Es setzt zeitgleich ein innerer Monolog ein, in dem Deku beschreibt, sich plötzlich an die Worte seiner Mutter zu erinnern, vor allem ihre Entschuldigungen. Deku denkt, er habe sich damals etwas anderes gewünscht, nämlich – und da setzt wieder All Might ein, der sagt, er könne auch ohne Fähigkeiten ein Held werden. (*My*

*Hero Academia*, Folge 2, 21:23). In diesem Fall werden Dekus Mutter und All Might über die verschiedenen Botschaften, die sie Deku vermitteln - Hoffnungslosigkeit und Hoffnung - gegenübergestellt. Daneben gibt es aber durchaus Kontraste, die nicht einen explizit emotionalen Gegensatz meinen. Eine ähnliche Figurendiskrepanz wird zwischen Lelouch und Charles, Lelouchs Vater, aufgebaut: Folge 14 von *Code Geass R2* beginnt mit einem Flashback – leicht zu erkennen an der Figur von Lelouchs Mutter, die bereits während seiner Kindheit ermordet wurde (02:12). Innerhalb dieses Flashbacks bedauern Charles und seine Komplizen, dass die Welt voller Lügner sei und sie das ändern wollen. Der Flashback springt direkt über in die Wirklichkeitssituation, mit der Folge 13 endete: Lelouchs adoptierter Bruder Rolo hat Shirley, Lelouchs beinahe-Freundin, ermordet, um den gemeinsamen Plan zu schützen. Am Ende von Folge 13 sieht man Lelouch, der verzweifelt versucht Shirleys Leben zu retten. In Folge 14, nach dem Flashback, kehrt Rolo zu seinem Opfer zurück – und Lelouch bedankt sich bei ihm für den Mord. Der Flashback dient dementsprechend allein dazu, den Kontrast zwischen Vater Charles, der alle Lügner auslöschen will und seinem Sohn Lelouch, der jetzt gerade darüber lügt, dass Shirleys Ermordung eine gute Idee war, aufzubauen. In *Food Wars!*, Folge 4, liegt Soma nach seinem ersten Tag an der berühmten Kochakademie abends erschöpft in seinem Bett. Im Rahmen einer Ebene kommt er auf den Gedanken, dass er nun das erste Mal von zu Hause fort ist, begleitet von Flashbacks an das trubelige Leben in dem familieneigenen Restaurant. Dann sagt er in das leere Zimmer hinein, wie leise es doch ist (11:36). Soma vergleicht hier die lauten Erinnerungen mit seiner stillen Gegenwart.

Obwohl bei vielen dieser Beispiele der emotionale Gegensatz im Vordergrund steht, wird in Verbindung damit oft auch ein zusätzlicher visueller Kontrast geboten. Ganz besondere Fälle bieten Szenen von Kaito (*Air Gear*, Folge 11, 2:01) und Mogamed (*Magi – The Kingdom of Magic*, Folge 21, 06:17). Beide haben Einstellungen, in denen das Bild halbiert wird. So wird bei Kaito rechts die fröhliche, lachende, nette Seite gezeigt, während sein Gesicht sich links zum hämischen Grinsen verzerrt. Mogamed zeigt rechts seine derzeitige Erscheinung als Greis, der Menschen verabscheut, während sich links ein Flashback von ihm aus seiner Jugend - und seiner damaligen menschenfreundlichen Ideale - abspielt. So wird der Kontrast zwischen Wahrheit und Lüge sowie Gegenwart und Vergangenheit besonders deutlich. Und die letzte zwölfte Folge von *Tokyo Ghoul √A* beginnt mit Bildern vom warmen Café und fröhlichen Mitarbeitern, bevor Protagonist Kaneki allein im zerstörten, dunklen Café steht (00:00).

Besonders typisch sind unterstützende visuelle Kontraste auch in Fällen des Doppellebens. Manche Serien haben die generelle Besonderheit, dass ihre Protagonisten sich gedanklich grundsätzlich auf einer anderen Ebene bewegen als die ihrer Mitmenschen – weil sie ihre ganz eigenen, geheimen Ziele haben. Im Rahmen der Stichprobe trifft das vor allem auf Light (*Death*

Note), Lelouch (*Code Geass*) und Satoru (*Erased*) zu. Innerer Monolog ist für diese Art der Serien entscheidend. Ein deutliches Beispiel findet sich in *Death Note*, Folge 7: Light befindet sich hier in Begleitung einer unbekanntenen Frau. Diese hat Schlussfolgerungen über Kira - Lights Mörderidentität -, die der Polizei entscheidend weiterhelfen würden und Light damit in Bedrängnis bringen. Light gibt sich während des gemeinsamen Spaziergangs als Vertreter seines Vaters, des Polizeichefs, aus und bietet seine Hilfe an, plant aber währenddessen die ganze Zeit, wie er sie eigentlich loswerden kann (1:31). Ein schönes Beispiel findet sich auch später in *Code Geass R2*, Folge 13. Lelouch, Suzaku und Shirley bummeln gemeinsam durch die Stadt. Nach außen tun sie entspannt, aber tatsächlich denkt jeder über den anderen nach: Während Lelouch sich fragt, ob Shirley und Suzaku miteinander in Verbindung stehen, wundert sich Suzaku, der seinen Freund hier schon wieder verdächtigt, ob er nicht doch wieder zum Terroristen Zero geworden ist; Shirley dagegen überlegt, was sie mit dem neu gewonnenen Wissen, dass Lelouch der gesuchte Verbrecher ist, machen soll (08:45). Die äußere, unbeschwerte Fassade, die alle drei aufsetzen, steht damit deutlich zum Kontrast zu ihren Gedanken, in denen sie sich untereinander verdächtigen.

Visuelle Kontraste mittels Farben kommen dann ins Spiel, wenn es gilt, diese inneren Gedanken besonders deutlich zum (in aller Regel geheuchelten) Äußeren zu kontrastieren. *Code Geass'* Protagonist Lelouch verkleidet sich im Rahmen der Serie als der Terroristenanführer Zero und verbirgt sein Gesicht unter einem Helm. Im Rahmen dieser Verkleidung gibt es drei Einstellungsvarianten für Lelouch. Eine zeigt den äußeren, blickdichten Helm, durch den Lelouchs Gesicht nicht zu erkennen ist. Eine zweite Variante zeigt das Innere des Helms, Lelouchs Augen und die Innenseite des Helms sind in diesem Fall erkennbar, sein Mund ist zur Sicherheit seiner Verkleidung noch mit einem Tuch verdeckt. Eine dritte Variante ist eine Ebene: Hier ist Lelouchs Gesicht vollständig zu erkennen, seine Kleidung, insbesondere das Mundtuch, fehlt und jedes Mal wird das gesamte Bild vollständig in wahlweise grün oder violett gehalten. Insbesondere in diesem Ebenen-Blick auf Lelouch zeigen sich seine wahren Gefühle, die von außen aufgrund der Maske nicht sichtbar sind. Nach außen hin bewusst cool und überlegen zeigt die Ebene ihn nackt, verletzlich und angespannt. Die Verfärbung dient also vor allem zur Unterstützung des Kontrasts zwischen äußerem Verhalten und innerem Zustand. Auch hinsichtlich *Death Notes* Protagonist Light, der mit Hilfe des Death Notes, einem Notizheft, mit dem man Menschen umbringen kann, zum gesuchten Massenmörder geworden ist, wird Farbe auf eine ähnliche Weise verwendet. Nach außen hin gibt sich Light zunächst als fleißiger Schüler, später als Polizeibeamter – selbstverständlich beurteilt Light die Ermittlungen gegen ihn aber vollkommen anders als seine Polizeikollegen, gegen die er permanent intrigiert. Wechselt der Fokus der Serie auf Lights Gedankenebene, dann verfärbt sich das Bild oft rot - hier durchaus auch in seiner aggressiven symbolischen Bedeutung zu verstehen - und betont damit den Kontrast zwischen dem

unschuldigen Äußeren, das er vorspielt und dem pläneschmiedenden Inneren. *Death Note* geht sogar noch eine Stufe weiter: Lights einziger wahrer Gegenspieler L wird regelmäßig in Blau dargestellt, sodass die Farbgebung zusätzlich also auch zum Kontrast zwischen L und Light dient. In einfacheren Fällen dient eine visuelle Verfärbung dazu, den Wechsel von Außen- und Innenwelt darzustellen, wenn die Figuren in sich gehen und sich konzentrieren, wie bspw. in *Beyond the Boundary*, Folge 12 (12:30) oder *Kill la Kill*, Folge 11 (09:26). In *Ouran High School Host Club* fallen sich Kirimi und ihr Bruder nach langen Jahren der Trennung endlich in die Arme, das Bild scheint perfekt – bis sich herausstellt dass es sich um die visualisierten Gedanken von Tamaki in der für Comics so typischen Gedankenblase handelt (Folge 11, 17:31). Auch hier steht die warme, freundliche Vorstellung im klaren Kontrast zu dem abgedunkelten Zimmer, in dem sich die Figuren eigentlich gerade befinden.

Die ebenfalls anwesende Haruhi bemerkt zusätzlich, dass Tamaki „damit aufhören“ solle, weil das verwirrend sei. Sie kann das sagen, weil Tamakis Vorstellungs-Ebene hier unvermittelt auftritt und deswegen zunächst fälschlicherweise als Wirklichkeit eingestuft wird. Kontraste können durchaus auch über vorangestellte Ebenen produziert werden, indem in der Ebene bestimmte Erwartungen zum weiteren Geschehen formuliert werden, die in der Wirklichkeit aber ins Gegenteil verkehrt werden. Als Aladin das erste Mal den Schulleiter Mogamed erblickt, fällt ihm eine Reihe von Erinnerungen ein, die das Leid hervorheben, das Mogamed verursacht hat. Aladin ist starr vor Anspannung, bis Mogamed ihm unerwartet liebevoll über den Kopf streicht (*Magi – The Kingdom of Magic*, Folge 13, 08:55). Die vorigen Erinnerungen dienen dementsprechend vor allem dazu, Aladins bisheriges Bild von Mogamed mit seinem jetzigen Auftreten zu kontrastieren. Insbesondere Megumi aus *Food Wars!* erlebt häufig solche Situationen: In Folge 3 nimmt sie sich nach Somas Ansprache, mit der er die Feindschaft der gesamten Schülerschaft auf sich zieht, vor ihm aus dem Weg zu gehen – nur um unmittelbar darauf mit ihm gemeinsam kochen zu müssen (09:59). In Folge 10 betet sie inständig, dass sie mehr Zeit mit ihren Freunden verbringen möchte und sich deswegen anstrengen werde, kurz danach fällt sie mit ihrem Gericht durch und erhält den Schulverweis (12:04). In Folge 12 sieht sie eine Reihe von Erinnerungen, in denen ihre Gerichte immer wieder schlecht benotet werden, im Anschluss lobt die jetzige Jury Megumis neuste Kreation (01:23).

Anders als Symbolismus, Parallele und Dopplung, wo die Grenzen zwischen den Typen sehr fließend sind, arbeitet der Kontrast mit klareren Konturen – das bedeutet aber nicht, dass es nicht trotzdem Beispiele gibt, die sich sowohl in den Kontrast als auch in weitere Typen einordnen. Der Protagonist Haru aus *Yosuga no Sora* sieht seiner Freundin eigentlich beim Geigenspiel zu, schweift dann aber ab und erinnert sich stattdessen an die letzte gemeinsame Nacht (Folge 4, 17:48). Durch die Form der Freundin gibt es hier einen sehr deutlichen Verbindungspunkt, den man im Pudowkin'schen Sinne auch als Parallele verstehen könnte.

Weil Harus Gedanken aber von der eigentlichen Handlung, dem Geigenspiel, abschweifen und stattdessen einem zwar verknüpften, inhaltlich aber abweichenden Gedankengang nachgehen, fällt dieses Beispiel trotzdem unter den Kontrast – es ist zwar kein Gegensatz, aber eine generelle Unstimmigkeit gemeint. Deutlicher wird das, wenn man weitere Beispiele hinzuzieht, die zwar nicht ausschließlich, aber besonders häufig in Verbindung mit sexuell konnotiertem Inhalt auftreten. Otonashi und seine Freunde schweben gerade in Lebensgefahr: Sie hängen als Kette voneinander über einer Schlucht und müssen nun aneinander hochklettern. Trotz dieser dramatischen, lebensbedrohlichen Situation fällt Otonashi auf, wie angenehm Yurippe riecht, als er sich an ihr hochzieht (*Angel Beats!*, Folge 2, 09:25). Einerseits handelt es sich bei diesem Gedanken um einen klassischen Situationskommentar, wie er typisch innerhalb der Parallele<sup>95</sup> ist, auf der anderen Seite lenkt dieser Gedanke Otonashi aber auch von seiner eigentlich gefährlichen Situation ab und scheint damit besonders unpassend. Als Hanekawa sich hinter Araragi aufs Fahrrad setzt und sich an ihm festhält, bemerkt Araragi sofort, wie weich und groß ihre Brüste sind - eine durchaus legitime Beobachtung, die der Anime auch visuell umzusetzen weiß - gleichermaßen schweift Araragi aber ebenso von der eigentlichen Handlung Fahrradfahren ab (*Bakemonogatari*, Folge 13, 17:39). Ein seltener, umgekehrter Fall ist Gou: Als Trainerin des Schwimmklubs ist sie bei den Wettkämpfen mit dabei. Während die Jungs sich auf die anstehenden Turniere konzentrieren, bewundert Gou gedanklich stattdessen mehr die athletischen Körper der Teilnehmer (*Free!*, Folge 2, 05:17; Folge 3, 15:19). Obwohl man diese Ebenen auch im Rahmen des Kommentars als Parallele denken kann, werden solche Beispiele, die einen anderen inhaltlichen Schwerpunkt setzen, hier als Kontrast betrachtet.

#### 5.1.4 Parallele

Bei der Parallele handelt es sich um eine deutliche Gemeinsamkeit oder Ähnlichkeit zweier Elemente. In den simpelsten Fällen gibt es direkte visuelle Ähnlichkeiten auf der Wirklichkeitsebene und in den hier untersuchten Ebenen. Besonders häufig dient sie dazu, bestimmte Elemente wiederzuerkennen. Wenn Figuren oder Gegenstände also ein erneutes Mal auftauchen, dann erinnert oftmals ein entsprechender Flashback daran, wo man diese Elemente bereits einmal gesehen hat. Nüchtern betrachtet benötigt der TV-Anime diese Formen, weil es sich in der Regel um Serien handelt, in der die einzelnen Folgen mit zeitlichem Abstand gezeigt werden. Als Ali Baba die drei Besitzer seiner Absteige sieht, erkennt er in ihnen drei frühere Banditen wieder – die Kleidung ist anders, aber Mimik und Gestik sind gleich geblieben (*Magi – The Kingdom of Magic*, Folge 9, 07:27). Auch andere Elemente können wiedererkannt werden: Im Kampf zwischen Lyfa und Kirito in *Sword Art Online*, Folge 23, erkennt Lyfa die Kampfhaltung von Kirito aus ihrem vorigen Kampf wieder (08:01).

---

<sup>95</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 5.1.4 Parallele.



Die Parallele kann sich aber auch in anderen Formen ausdrücken. Viele Ebenen dienen dazu zu zeigen, dass zwei Figuren, Situationen oder Aussagen semantisch ähnlich sind. So kann man beispielsweise in einer Figur eine andere sehen – es handelt sich um zwei unterschiedliche Personen, die sich aber ähnlich bewegen und damit in aller Regel auch eine thematisch-inhaltliche Gemeinsamkeit, z.B. durch ähnliche Ansichten oder Probleme, besitzen. So auch in Folge 4 von *Beyond the Boundary*: Heldin Mirai hat mysteriöse, aber verachtete Superkräfte, die sie gerade benutzt hat, um einen Dämon zu töten. Sie sitzt allein in einem Krater auf einem zerstörten Feld, den Kopf von Begleiter Aki - und dem Zuschauer - weggedreht, die Augen nicht zu sehen. Erschöpft fragt sie ihn, ob sie wie ein normaler Mensch aussähe. Kurz danach verwandelt sich überraschenderweise der ebenso wenig menschliche Aki: Auch er steht allein in einem Krater, den Kopf von Mirai weggedreht, die Augen nicht zu sehen. Über dieses Bild von Aki legt sich die eben beschriebene und nur wenige Minuten zuvor gezeigte Szene von Mirai. Obwohl zwischen Aki und Mirai als Figur keinerlei optische Ähnlichkeit besteht, wird die Parallele hier mehr durch Umgebung und Haltung suggeriert – und genau so, wie Mirai sich fragt ob sie wie ein Mensch aussähe, so passt diese Frage dann auch auf Aki (17:39). In *Shigatsu wa Kimi no Uso*, Folge 7, sitzt Kousei zusammengekauert da. Ein Flashback zeigt, dass er als Kind ebenfalls genau so dasaß – der kleine Kousei und seine etwas ältere Version werden mittels der visuellen Ähnlichkeit ihrer Haltung gleichgesetzt (18:47). *Sword Art Online* ist ein interessantes Beispiel, weil es eine eher ungewöhnliche Art der Figurengleichsetzung beinhaltet. Weite Teile der Serie spielen in einem MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Als außerhalb des Spiels vor Suguha auf einmal ein Junge auftaucht, wird dieser von seinem Avatar überlagert (Folge 18, 03:01). Zwischen dem Avatar selbst und dem Jungen besteht natürlich keine visuelle Ähnlichkeit über die Kleidung oder bestimmte körperliche Merkmale, diese entsteht hier allein aus ihrer Haltung und Mimik. Solche Fälle, in denen mittels einer derartigen Überlagerung gezeigt wird, welcher Avatar zu welcher (Wirklichkeits-)Figur gehört, findet man mehrmals in *Sword Art Online*.

Parallelen kann es natürlich aber auch in Szenen, Handlungen oder Dialogpassagen geben. In *Attack on Titan* setzt unerwartet ein Flashback aus Erens Kindheit ein, in der er und Freundin Mikasa bewundernd die heimkehrenden Soldaten ansehen. Die Leute lästern über den ausbleibenden Erfolg der Expeditionen, doch Eren ist begeistert. Kurz darauf wacht er auf – nun ist er selbst Teil dieser heimkehrenden Soldaten, wieder lästern die Leute, wieder schaut ein kleiner Junge begeistert zu (*Attack on Titan*, Folge 22, 17:00). Obwohl man hier auch Elemente des Kontrasts sehen kann, weil Erens Situation sich vom Zuschauer zum Rückkehrer gewandelt hat, dient diese Szene vor allem dazu zu zeigen, dass sich trotz aller Anstrengungen nichts geändert hat. Tomoya erläutert, dass sein Freund Sunohara seine sportlichen Ziele im Fußball wegen eines Streits aufgeben musste. Direkt danach setzt ein

Flashback ein, der Tomoya zeigt, der beim Basketballspielen aufhört – genau wie sein Freund hat auch Tomoya etwas, das den Sport für ihn unmöglich macht. Die Ebenen dienen dazu, auf die Gemeinsamkeiten zwischen den Figuren, insbesondere die emotionalen, hinzuweisen (*Clannad*, Folge 15, 12:32).

Die größte und offensichtlichste Gruppe der Parallele findet man im Rahmen dieser Arbeit in den Fällen, die man auch als Illustration bezeichnen könnte. Es handelt sich dabei um die Ausgestaltung des Dialogs mit Ebenen, die das Erzählte auch visuell wiedergeben. Die Stilmittel sind flexibel: Von Flashbacks bereits bekannter Szenen bis hin zu neuen, von Einzelbildern bis hin zu stilisierten Bildern und Sprechblasen wird alles verwendet. Dementsprechend gibt es auch innerhalb dieser Subform eine Graduierung, manche Beispiele zeigen mit ihrer Ebene tatsächlich exakt das, was auch erzählt wird, andere sind erheblich punktueller. Obwohl es sich um eine der simpelsten und häufigsten Formen von Ebenen handelt, beweisen Anime hier durchaus große Kreativität. Wenn die Helden aus *Dusk Maiden of Amnesia* Geschichten erzählen, dann werden diese oft mit stilisierten Bildern unterlegt, die an die traditionellen japanischen Rollbilder erinnern – passend zum Kontext der Serie, in der Protagonistin Yuko bereits vor langem verstorben ist (z.B. Folge 7, 15:37). In *Gurren Lagann* erzählt der fiese Bösewicht der ahnungslosen Nia, dass sie für den König nichts weiter eine Puppe sei, die kein eigenes Bewusstsein haben dürfe (Folge 11, 09:56). Unterlegt wird das Ganze mit einer passenden Papieranimation, bewusst abstrakt und stilisiert, die Nia damit erst recht als künstliches Lebewesen kennzeichnet. Im Rahmen dieser speziellen Form der Parallele gibt es einen großen stilistischen Spielraum, nicht nur durch veränderte Zeichenstile, sondern auch durch die Position der Ebene. Während Ebenen dieser Art am häufigsten direkt während der Erzählung auftreten, gibt es auch Varianten, in denen die Ebenen erst im Anschluss an die Erzählung eben diese bebildern. Gleichermäßen beginnen einige Beispiele ohne jede Form von Einstiegsrahmen, sodass erst im Nachhinein deutlich wird, dass es sich bei der eben gesehenen Szene um eine Erzählung handelt. In *Another*, Folge 7, bringt sich der Klassenlehrer der verfluchten Klasse 3-3 vor seinen versammelten Schülern um. Unmittelbar danach beginnt eine Szene, in der eben dieser Klassenlehrer zusammen mit einem Kollegen zur Schule geht (03:24). Erst am Ende dieser Szene wird deutlich, dass dieser Kollege den Protagonisten Misaki und Koichi diese unvermittelt einsetzende Szene erzählt. Während die meisten Illustrationen so arbeiten, als ob die Bilder vom Erzähler beschworen werden, können sie aber auch gleichermaßen an den Zuhörer gekoppelt sein: Rakus Freund Shu erklärt, dass er Chitoge eigentlich immer nur mit ihm gesehen habe – woraufhin Raku eine sehr stilisierte Ebene sieht, in der die anderen Mitschüler nach und nach um Chitoge herum verschwinden (*Nisekoi*, Folge 3, 16:16). In einigen Fällen verhält es sich auch so, dass die Ebene ergänzend oder konkretisierend zum Dialog arbeitet. In einem Fall sagt Benibara zu Haruhi, sie dürfe die Gruppe nicht mit „solchen Typen“ vergleichen – sie zeigt dabei auf den

Hintergrund, wo auf einmal ein zusätzliches Bild erscheint, auf dem genau zu sehen ist, wen sie mit „solchen Typen“ meint (*Ouran High School Host Club*, Folge 19, 06:59). Zuletzt wird diese Form auch in einer Beispiel-Variante verwendet: Haruto aus *Coppelion* appelliert, dass die Menschen sich auch ohne die gemeinsame Rache an ihnen selbst zerstören würden. Untermauert wird ihre Aussage von verschiedenen historischen Impressionen, darunter Kriege und der Untergang der Titanic – alles Beispiele, in denen Menschen sich selbst direkt oder indirekt vernichten (Folge 10, 15:30). Deutlich verwandt mit dieser Parallele zwischen dem Dialog und den Ebenen sind vorgelesene Briefe. In diesen Fällen werden Briefe und andere Schriftstücke vorgelesen, meistens mit der Stimme des gar nicht anwesenden Verfassers (z.B. *Seraph of the End*, Folge 2, 08:30; *Tokyo Magnitude 8.0*, Folge 11, 15:06; *Tari Tari*, Folge 8, 15:43).

Neben der Visualisierung des Dialogs ist auch Arbeit mit Text eine der geläufigsten Formen im Rahmen der Parallele. Die offensichtlichste Form sind Ort- und Zeitangaben, d.h. mit Hilfe von Text werden Informationen zum derzeitigen Handlungsort und der aktuellen Zeit gegeben. Es handelt sich in diesem Sinne um klassische non-diegetische Angaben. Obwohl man diese Elemente natürlich auch als visuellen Kontrast verstehen könnte - der Text verfremdet das Bild - liegt der Schwerpunkt hier eindeutig auf der Gemeinsamkeit von Bezeichnung und Bezeichnetem. Neben simplen Schriftzügen gibt es im Anime aber durchaus auch kreativere Beispiele. In den späteren Folgen von *Maid-sama* taucht häufig ein Geist auf, der Informationen zu Zeit und Ort gibt (z.B. Folge 25, 02:26; Folge 26, 01:28). Derselbe Geist wird auch in der Manga-Vorlage benutzt, es handelt sich dabei um eine Cameofigur der Mangaka. Für Ortsangaben werden mitunter aber durchaus auch klassische Straßenkarten verwendet (z.B. in *Blood Blockade Battlefront*, Folge 10, 05:22; *Assassination Classroom*, Folge 5, 12:22; *Danganronpa*, Folge 6, 16:47) – in diesem Fall bewegen sich die Figuren schemenhaft über Karten, bevor das Bild wieder zum eigentlichen Handlungsschauplatz wechselt. Auch Uhren, die in der Regel als Countdown eingesetzt werden, gehören zu den verwendeten Mitteln (z.B. *Food Wars!*, Folge 14, 13:17; *Bakemonogatari*, Folge 1, 00:09; *Maid-sama*, Folge 18, 18:02).

Einer der einfachsten Fälle ist auch eine direkte Visualisierung des gesprochenen Dialogs. Einige Anime der Stichprobe arbeiten sehr intensiv mit Text im Bild, darunter *Maid-sama*, *Food Wars!* oder *Blood Blockade Battlefront*. Insbesondere *Kill La Kill* hat sich einen Spaß aus der Arbeit mit Text gemacht, Namen von Figuren, Attacken, Ereignissen oder generell wichtige Begriffe, die ausgesprochen werden, bedecken in Form von fetten, roten Kanji immer wieder das gesamte Bild. Diese Form beschränkt sich aber nicht allein auf tatsächlichen Dialog, auch ein Schweigen wird teilweise mit dem typischen „...“ besonders hervorgehoben. Text tritt aber nicht nur in der Variante des visualisierten Dialogs auf, sondern findet verschiedenste

Anwendungsmöglichkeiten. Mit *Kill la Kill* vergleichbar arbeitet *Bakemonogatari* nicht nur mit Zitaten aus der Original-Novel, sondern verwendet ganz regulär Wörter, die entweder im Dialog auftauchen oder sonst in irgendeiner Form zum Kontext passen und die entweder als einzelne Einstellung oder als Kanji kunstvoll aufs Bild gelegt werden. So können entsprechende Wörter durchaus auch mitten auf Protagonist Araragis Augen auftauchen (Folge 1, 17:05), auf einem Arm erscheinen (Folge 7, 06:57) oder in Blut lesbar sein (Folge 1, 00:47). Dass über der Sitzecke, in der die abwesende Shinobu normalerweise sitzt, dann der Kommentar „Abwesenheit“ auftaucht, überrascht dann auch nicht mehr (Folge 14, 02:53). In *Hamatora* sitzen Birthday und Ratio wartend mit einem Ei im Auto. Birthday beginnt eine Diskussion über das berühmte Ei des Kolumbus, welches hier als eine simple Handlung erklärt wird, deren eigentlicher Wert darin liegt, der Erste zu sein, etwas zu tun. Kurz nachdem Ratio bestätigt, ja, er kenne das auch, erscheint ein schwarzes Bild mit dem englischen Text „Who will bell the cat?“. Dabei handelt es sich um eine Anspielung auf die bekannte Fabel, in der Mäuse zum Schutz vor der Katze vorschlagen, ihr ein Glockenhalsband anzulegen – allerdings erklärt sich keine der Mäuse sich bereit, das zu tun. Der eingeblendete Text passt also insofern, weil er ein Beispiel für das Ei des Kolumbus gibt. Im weiteren Dialog verwendet Birthday das japanische tsumari (dt.: in anderen Worten, kurz gesagt). Passend dazu erscheint wiederum eine Texttafel mit „iow“, die englische Abkürzung von „in other words“ (Folge 1, 11:07). Obwohl es sich also um jeweils unterschiedliche Sprachen handelt und die Szene durch den Einsatz der schwarzen Texttafeln natürlich auch visuell aufgepeppt wird, handelt es sich inhaltlich betrachtet um eine Parallele.

Neben Text sind auch die für den Comic typischen Sprechblasen zu finden. Sprechblasen treten dann auf, wenn eine Figur außerhalb der Einstellung spricht, das Gesicht der Figur beim Sprechen abgewandt ist oder aber wenn die Bildeinstellung sehr offen - oft total oder im Panorama - ist. In all diesen Varianten werden die Figurenköpfe in Sprechblasen eingeblendet, um den Sprecher dennoch zu zeigen. Es handelt sich somit durchaus um eine spezielle Variante des klassischen Splitscreens. Wie bei der Arbeit mit Text können Sprechblasen durchaus auch als visueller Kontrast gewertet werden, weil sie aber generell dazu verwendet werden, die handelnde / sprechende Figur trotz einer scheinbar unpassenden Einstellung trotzdem angemessen zu zeigen, werden sie als Parallele verstanden. Sie fungieren in diesem Sinne wie der umgekehrte Fall der Illustration, die das Erzählte zeigt – hier wird der Erzähler gezeigt. Diese Verwendung der Sprechblase kann grundsätzlich in jedem Anime auftauchen, wird aber deutlich von Serien mit humoristischem Unterton bevorzugt, meistens Beispielen, die auch intensiv mit Text arbeiten. Comicsprechblasen kann man in nahezu jeder Folge von *Maid-sama* finden, aber auch *Air Gear*, *Highschool of the Dead* und *Food Wars!* greifen im Rahmen ihrer Serien regelmäßig darauf zurück. Weil es sich bei all diesen Mitteln - Text,

Sprechblasen, Soundwords, etc. - aber auch stets um eine visuelle Veränderung des Bildes handelt, kann man diese unabhängig von ihrem Inhalt auch als visuellen Kontrast auffassen.

Gelegentlich wird eine sprechblasenartige Form auch verwendet, um Hinweise zum Geschehen zu geben. In *Sekirei - Pure Engagement*, Folge 8, spielen die Mädchen Karten – es tauchen Sprechblasen auf, die den aktuellen Punktestand anzeigen (15:23). Dabei handelt es sich um einen Subfall der Parallele, den man als Kommentar verstehen kann. Anders als bei den übrigen Beispielen, in denen sich die Parallelen sehr deutlich über Ähnlichkeiten im Dialog, in Situationen, Haltungen und Posen ergeben, arbeiten Kommentare subtiler, weil sie nicht direkt vergleichend sind. Es gibt also keine Parallele in dem Sinne, dass zwei Elemente sich sehr ähnlich sind. Im Fall des Kartenspielens wird über die Sprechblase eine Information gegeben, die aber nicht verglichen wird und die der Zuschauer zuvor nicht hatte – dadurch wird deutlich, welches der Mädchen im Spiel führend ist. Die Parallele entsteht hier über den Bezug und die Beschreibung der derzeitigen Situation. Diese Parallele ist damit kontextuell. Deutlicher wird das, wenn man weitere Beispiele des Kommentars hinzuzieht. Kommentare sind u.a. auch die schwarzen Textboxen in *Ouran High School Host Club*, die über die gesamte Serie hinweg immer wieder am unteren Bildrand auftauchen und wahlweise Informationen (z.B. zu auftauchenden Charakteren, wie Name und Alter) oder Anmerkungen zur Situation enthalten. *Blood Blockade Battlefront* verwendet in seiner Serie verschiedene Fachbegriffe, deren Erklärungen alle als Texttafel eingeblendet werden. Protagonist Nagisa aus *Assassination Classroom* wird als Figur eingeführt, die sich über das Attentatsziel der Klasse, Koro-sensei, auf einem Notizblock Hinweise auf mögliche Schwachstellen seines Lehrers notiert. Nach den ersten Episoden sieht man Nagisa nur noch sehr selten schreiben, sein Notizblock mit einer Erläuterung zu einer Schwachstelle Koro-senseis taucht als Einblendung aber immer wieder auf, wenn eben dieser wurde Punkt von Koro-sensei gerade zu sehen ist. In ähnlicher Form wird dies auch bei *Yuri on ICE!!!* verwendet, um sportlichen Fachbegriffe und Regeln zu erläutern.

Wettkampferklärungen verweisen zwangsläufig auf eines der markantesten Elemente innerhalb des Anime: der umfassende Gebrauch von innerem Monolog. Innerhalb der Stichprobe gibt es nur einen einzigen Anime, der auf inneren Monolog verzichtet, da Mirai aus *Tokyo Magnitude 8.0* ihre Gefühle aber in ihr Handy schreibt und diese dabei vorliest, handelt es sich nur um eine geschickt positionierte Variante davon. Insofern ist innerer Monolog ein zentrales Stilmittel im Anime. Die meisten Beispiele von innerem Monolog agieren grundsätzlich unterstützend und sind Hinweise, Beobachtungen, Situationsanalysen und Erklärungen und beschreiben wahlweise Dinge, die ohnehin zu sehen sind, Aspekte aus der Umgebung, Dinge, die die Figur wahrnimmt (z.B. Temperatur) oder beziehen sich auf die konkrete Handlung. Insofern dient der größte Teil des inneren Monologs vor allem dazu

sicherzustellen, dass der Zuschauer stets (über)informiert über das aktuelle Geschehen ist. Insbesondere im Rahmen einer Auseinandersetzung sind solche Kommentare scheinbar unerlässlich für den Anime. Sowohl äußere Beobachter als auch Kampfteilnehmer geben über ihren inneren Monolog hier immer wieder Beobachtungen und Hinweise zum aktuellen Geschehen. Jean denkt, dass er und seine Mitstreiter im Kampf mit dem Titanen auf dessen Beine zielen werden, um diesen aufzuhalten – was sie dann auch tun (*Attack on Titan*, Folge 17, 18:15). Im Sport-Anime *Haikyu!!* kommentiert Coach Ukita durchgängig die verschiedenen Spielzüge und individuellen Qualitäten der Spieler, als er diese beobachtet (Folge 10). Diese Form der Bewertung ist ebenfalls relativ typisch für Auseinandersetzungen. Diese Kommentare kann man durchaus mit einem Sportkommentator vergleichen, der den (womöglich auch unwissenden) Zuschauer permanent über das Geschehen informiert – und dabei nicht nur beschreibt, was passiert, sondern auch die Qualität der Spielzüge einschätzt. Auch die Spieler können dieses tun und so denkt Kageyama erschrocken, dass der plötzlich aufgetauchte Junge den Ball perfekt angenommen hat (*Haikyu!!*, Folge 7, 21:35). Auch im Rahmen von *Food Wars!* sind es vor allem die Kommentare der anderen Figuren, die dem Zuschauer helfen zu beurteilen, wie gut ein Koch ist: Soma erkennt beispielsweise, dass Curry-Profi Akira beim Kochen gar nicht in den Topf sehen musste, sondern allein anhand des Geruchs einschätzen konnte, wie lange die Gewürze noch erhitzt werden müssen (Folge 19, 19:29).

Außerhalb von Wettkämpfen dienen solche Kommentare mitunter schlicht zur Erläuterung der derzeitigen Handlung und bieten Informationen. Als Tatsuya kurz schwummrig wird, fragt er sich sofort, ob er überarbeitet ist, bevor er die Wirkung eines Schlafgases erkennt (*The Irregular at Magic High School*, Folge 22, 05:53). Ruko stellt während ihres Gesprächs mit ihrer Großmutter fest, dass nur sie die merkwürdige Stimme aus der Spielkarte hören kann, die permanent ruft, auf die die Oma aber nicht eingeht (*Selector Infected WIXOSS*, Folge 1, 08:32). Jean sieht einen seiner Kollegen, der mit seiner Ausrüstung kämpft – er erkennt so, dass dieser kein Gas mehr hat (*Attack on Titan*, Folge 7, 13:58). Kommentare müssen nicht zwangsläufig innerer Monolog sein, sondern können auch über andere Stilmittel generiert werden. In *Kill la Kill* taucht einer der bisherigen Feinde plötzlich erblindet auf. Es setzt ein Flashback ein, der erläutert, dass dieser Feind sich absichtlich hat blenden lassen, um so seine anderen Sinne zu schärfen (Folge 6, 17:52). In *Erased* findet der Reporter unerwartet statt Airi deren Mutter im Krankenbett. Ein Flashback zeigt, wie Airi und ihre Mutter Plätze tauschen, damit Airi nach Satoru suchen kann (Folge 6, 14:13). In diesen Beispielen dient die Ebene vor allem als Erklärung für das derzeitige Geschehen. Kommentare können auch über den reinen Erzähltext gegeben werden. Häufig dienen diese zur Überbrückung von Zeitsprüngen, wie z.B. in *Clannad - After Story*, Folge 11-15. Auch Armin aus *Attack on Titan* tritt immer wieder als distanzierter Erzähler auf und berichtet so scheinbar rückblickend von

den aktuellen Ereignissen, beispielsweise von dem Abschluss der neuen, jüngsten Klasse von Soldaten, während deren Abschlusszeremonie läuft (Folge 4, 13:04). Gleichmaßen kann innerer Monolog aber natürlich auch anders eingesetzt werden: So wie er auch Kontraste erzeugen kann, so wird er auch dazu verwendet, vergleichende Parallelen zu bilden. So erkennt Madoka das Zeichen bei Hitomi als dasselbe wie bei der Frau, die sie Stunden zuvor gesehen haben (*Puella Magi Madoka Magica*, Folge 4, 14:59).

Daneben gibt es eine größere Gruppe, bei denen im Rahmen der Ebene eine alte, bekannte Passage wiederholt wird, weil sie zur derzeitigen Situation passt. In anderen Fällen werden bekannte Lehren nun umgesetzt oder frühere Behauptungen ergeben jetzt einen Sinn. Typisch in diesem Zusammenhang sind Ebenen, in denen Kampffaktionen schon laufen, während immer wieder zur vorigen Planbesprechung gewechselt wird – in diesem Falle dient die Besprechung vor allem zur Erklärung der Aktionen, die in der Wirklichkeit zu sehen sind (z.B. *Sekirei*, Folge 11, 04:34; *Aldnoah.Zero*, Folge 11, 14:44). Steph aus *No Game no Life* lebt in einer Welt, die durch das Spiel beherrscht wird – dumm nur, dass ihr Großvater, der König, ein miserabler Spieler war und damit sein Volk in den Ruin getrieben hat. Als Sora und Shiro auftauchen, ihres Zeichens zwar gescheiterte Existenzen im normalen Japan, dafür aber große Spieler, gibt es neue Hoffnung. Als Sora in Folge 4 erläutert, dass man den Krieg gewinnt, wenn der gegnerische König aufgibt, fühlt Steph sich an die Aussage ihres Großvaters erinnert, dass man auch ohne zu kämpfen gewinnen kann (04:41). Als Sora und Shiro später den entscheidenden Sieg erlangen, erinnert sie sich erneut: Der Großvater war stets der Überzeugung, dass die Schwachen ihre Stärken kennen und dass es jemanden geben würde, der das umsetzt (06:21). Diese Ebenen dienen also dazu zu zeigen, dass Shiro und Sora genau jene Menschen sind, die der Großvater beschrieben hat. Ein besonders schönes Beispiel findet sich in Illya. Illya „kündigt“ offiziell ihre Arbeit als Magical Girl, nachdem sie im letzten Kampf gescheitert ist. Ein Flashback zeigt die Worte der Konkurrentin Miyu, die meint, Illya wurde doch nur versehentlich in die Welt der Magical Girls gezogen – Illya meint zu Rin dass sie keinen wirklichen Grund zum Kämpfen habe. In einem zweiten Flashback meint Miyu, dass Illya das Kämpfen wohl nur als Spiel betrachte – und Illya sagt, ihr fehle die notwendige Entschlossenheit (*Fate/Kaleid Liner Prisma Illya* Folge 8, 16:54). Im Grunde wiederholt Illya damit die Worte von Miyu.

Im Rahmen solcher Beispiele mit einer Analogie zwischen Gegenwart und Vergangenheit wird es schwierig, zwischen der Parallele, die allein auf die Ähnlichkeit von Elementen abzielt, und der Dopplung, die eine weitere Bedeutungsebene gibt, zu unterscheiden. Protagonist und Abenteurer Bell aus *Danmachi* sieht in Folge 3 in einem Dungeon ein Monster auf sich zugehen – und hat prompt eine Erinnerung daran, wie ein Minotaurus in Folge 1 genauso auf ihn zugeht und ein Kampf folgte, der ihn damals beinahe das Leben kostete (06:23). In einer

Flashbackszene in *Attack on Titan* kämpfen die Kinder Mikasa und Eren gegen zwei erwachsene Entführer. Es sieht schlecht für Eren aus, die Männer haben ihn gepackt, Mikasa ist starr vor Schreck. Eren schreit sie an, dass sie kämpfen solle – in diesem Moment verfärbt sich das Bild und die erwachsene Mikasa erzählt in einer Art innerem Monolog, dass sie sich in diesem Moment erinnerte, diesen Anblick schon oft gesehen zu haben, sie bislang aber nur die Augen davor verschlossen habe. Dazu sieht man eine Reihe von Flashbacks, in denen zu sehen ist, wie ein Schmetterling in einem Spinnennetz festsitzt und wie ihr Vater eine geschossene Ente heimbringt (Folge 6, 18:05). „Diesen Anblick“ meint damit die offensichtliche Gewalt im Alltag, die Starken gegen die Schwachen, der Mikasa sich hier bewusst wird. In manchen Serien erstrecken sich die Gemeinsamkeiten über weit mehr als nur einzelne Erinnerungen. In der ersten Hälfte der Serie *Sword Art Online II* erkennt Shinon in ihrem aktuellen Kampf immer wieder Parallelen zu dem Raubüberfall in einer Bank, bei dem sie als Kind in Notwehr den Verbrecher erschoss (z.B. Folge 9, 21:11; Folge 10, 05:17). Die Spielsituation erinnert sie immer wieder an den Vorfall damals. Diese Szenen haben einerseits auffällige Parallelen in dem Sinne, dass sich in der Gegenwart etwas abspielt, was in sehr ähnlicher Form bereits einmal in der Vergangenheit auftrat. Gleichermaßen handelt es sich aber dabei nicht um eine rein faktische Wiederholung: Gerade weil diese Ereignisse schon einmal stattfanden, gibt eine Wiederholung dieser Ereignisse in ähnlicher Form in der Gegenwart eine weitere Bedeutung für die agierenden Figuren, es geht um mehr als um die tatsächliche Handlung der Wirklichkeit. Bei diesen Beispielen ist es kaum möglich, eine klare Grenze zwischen der Parallele und der Dopplung zu ziehen.

### 5.1.5 Dopplung

Der Typ der Dopplung beschreibt eine Gruppe von Ebenen, die einer Handlung oder Aussage eine zweite Bedeutung geben. Besonders typisch ist das im Zusammenhang mit Auseinandersetzungen - dabei gibt es in der Regel eine Art von innerem Problem, das im Verlauf des äußeren Plots der Auseinandersetzung zeitgleich gelöst wird. Als Kirito sich in Folge 13 von *Sword Art Online II* mit seinem Kontrahenten Death Gun konfrontiert sieht, ist er erst hoffnungslos unterlegen. Während des Kampfes setzt ein innerer Monolog von Kirito ein, in dem er zugibt, vor seinen eigenen Erinnerungen geflohen zu sein und sich so absichtlich nicht an den ursprünglichen Namen von Death Gun erinnern zu wollen. Nach diesem Eingeständnis fällt ihm kurz darauf aber wieder Death Guns originaler Name ein, wodurch sich das Blatt im Kampf wendet und Kirito am Ende siegreich hervorgeht (04:19). Dementsprechend bedeutet der Kampf gegen Death Gun für Kirito auch einen Kampf mit der eigenen Vergangenheit und das Überwinden dieser. In den Folgen 22 (15:48) und 23 (03:21) von *Assassination Classroom S2* taucht der allererste Schüler von Lehrer Koro, der damals noch als Meisterassassine tätig war, auf. Während ihrer direkten physischen Auseinandersetzung verfällt Koro immer wieder in seine Gedanken; er bedauert, wie er diesen



ersten Schüler nicht richtig gesehen und so immer wieder missverstanden hat, dass er ihn anders hätte lehren müssen. In dem Moment, als Koro ihn endlich überwältigt, sagt er in seinen Gedanken, dass er ihn aber jetzt verstehe und er nun zusammen mit ihm lernen wolle. Der Kampf zwischen Koro und seinem Schützling ist also nicht nur der physische Kampf, sondern auch Koros Kampf und sein Sieg gegenüber seinem alten Ich, das seinem Schüler nicht richtig helfen konnte. Ali Babas Veränderungsmoment in *Magi – The Labyrinth of Magic*, Folge 13, stellt ein ähnliches Beispiel dar. Ali Baba befindet sich gerade im Kampf mit einem monströsen Elefanten. Er ist hoffnungslos unterlegen und droht unter dem Elefantenfuß zerquetscht zu werden. In diesem Moment setzt eine Visions-Ebene ein: Stimmen, die Ali Baba kritisieren und Erwartungen an ihn haben, bis schließlich Ali Babas Kehle aufgeschlitzt wird und er blutend im Sand liegt. Dann taucht plötzlich sein Freund Aladin in der Vision auf, der ihm Mut zuspricht – Ali Baba erwacht aus seiner Vision, kann wieder aufstehen und gewinnt auch seine Konfrontation mit dem Elefanten (10:25). In dieser Szene wird also Ali Babas Scheitern im Kampf mit dem Elefanten mit einem generellen Scheitern gleichgesetzt – und ebenso wie er dies dank Aladin überwindet, so gewinnt er seinen Kampf. Karma positioniert sich im Kampf mit Nagisa an einer Stelle bewusst offen und scheinbar leicht zu erledigen. Nagisas Gedanken verdeutlichen aber, dass ein solch einfacher Sieg keinerlei Bedeutung für den Streit hätte, den sie mit dem Kampf eigentlich austragen (*Assassination Classroom S2*, Folge 18, 03:41). Hier wird über die Ebene hervorgehoben, dass der Kampf ein ganz konkretes Ziel hat – nämlich eigentlich einen anderen Konflikt zu lösen, weswegen ein leichter Sieg nicht die richtige Lösung ist.

Auch Handlungen außerhalb von Konfrontationen können Dopplungen beinhalten. Nagisa küsst in *Assassination Classroom S2*, Folge 15, überraschend Kaede (06:07). Während dieses Kusses denkt er, dass er sie nicht sagen lassen werde, dass ihre bisherigen gemeinsamen Erinnerungen nichts wert seien. Das ist es, was Nagisa eigentlich mit diesem Kuss ausdrücken will, seine Botschaft, die durch die Ebene hier direkt vorgestellt wird. Und als der zum Titanen verwandelte Eren sich endlich zusammenreißen und den Stein zum verabredeten Platz tragen kann, denkt er, während er mühsam Schritt vor Schritt setzt, daran, warum er das hier macht: Er will nach draußen, er will frei sein, kämpfen, egal wie furchtbar es wäre (*Attack on Titan*, Folge 13, 10:38). Ähnlich ergeht es auch Lelouch: Als dieser vor seinem langjährigen Freund und seinen Feinden flieht, verabschiedet er sich gedanklich von seinem Freund (*Code Geass R2*, Folge 17, 17:33). Seine Flucht ist damit gleichbedeutend mit einem generellen Abschied. In beiden Fällen geben die Ebenen der Handlung eine zweite, persönlichere Bedeutung. Besonders deutlich wird das in auch Madokas Verwandlung in ein Magical Girl. Während sie in der Wirklichkeit ihren Vertrag mit dem Inkubator eingeht und sich daraufhin verwandelt, wechselt die Szene in Mamis Wohnung, in welcher Madoka sich mit den inzwischen verstorbenen Freundinnen Mami und Kyôko unterhält. Mami erläutert dabei, welche

Bedeutung und Auswirkungen ihr Wunsch haben wird – das Madoka zur personifizierten Hoffnung wird (*Puella Magi Madoka Magica*, Folge 12, 02:41). Madokas Transformation ist damit nicht nur die in ein Magical Girl, sondern gleichermaßen - und das wird nur über die Ebene deutlich - auch die in ein Symbol.

Zu den wohl beeindruckendsten Beispielen zählen die Musikstücke aus *Shigatsu wa Kimi no Uso*. Im Rahmen des Plots rund um angehende Musiker und deren Wettbewerben und Konzerten, denen sie sich in ihrer noch jungen, aber schon professionellen Laufbahn stellen müssen, spielen die verschiedenen Helden im Laufe der Serie mehrere Konzerte. Jedes dieser Musikstücke ist aber auch eine Botschaft. Der kleine Kousei, von seiner Mutter zum Klaviergeenie erzogen, leidet seit ihrem Tod darunter, sein eigenes Klavierspiel nicht mehr hören zu können. Die Begegnung mit seiner Mitschülerin Kaori hilft ihm nach und nach darüber hinweg und wieder die Freude am Klavierspiel kennenzulernen. Bezeichnend dabei ist sein Auftritt in Folge 13. Wie jedes der Musikstücke ist auch dieses durch und durch mit Ebenen von Kousei durchzogen, die seine Empfindungen und Gedanken während seines Spiels verdeutlichen. Dementsprechend wird klar, dass es seine erste Intention ist zu beweisen, dass Kaori eine hervorragende Musikerin ist, er spielt voller Wut. Bald darauf taucht ein bekanntes Bild auf: Kousei ist mitsamt seinem Piano unter Wasser. Unter Wasser sind die Töne dumpf, es ist eine direkte Visualisierung von dem, was Kousei wahrnimmt. Dabei fällt ihm auf, wie hart und wild er gespielt hat, er beginnt, sich an die Zeit mit der Mutter zu erinnern und wie sanft sie dieses Lied spielen konnte. Sein Klavierspiel für die Zuschauer wird sanfter. Es ist sogar eine Szene zu sehen, die der junge Kousei wohl selbst nie gesehen hat und damit im eigentlichen Sinne kein Flashback ist: Die Mutter, die zuvor nur als strenge, ungnädige Lehrerin aufgetreten ist, zeigt sich hier ernsthaft besorgt. Sie weiß um ihren nahen Tod aufgrund ihrer schweren Krankheit und will Kousei deswegen so gut es geht zum Klaviergeenie erziehen, damit er sich daraus eine sichere Zukunft aufbauen kann. Während er die letzten Noten spielt, macht Kousei Frieden mit seiner Mutter, bedankt sich und verabschiedet sich von ihr. Obwohl er nach außen hin also schlicht ein Klavierstück präsentiert hat, hat er sich selbst im Rahmen dieses Auftritts von seinen negativen Gefühlen gegenüber seiner toten Mutter lösen und einen Abschluss finden können (03:35). Nahezu jedes der Klavierstücke in *Shigatsu wa Kimi no Uso* kommt mit einer solchen Bedeutung oder einer direkten Botschaft des Stücks. Der Eiskunstlauf-Anime *Yuri on ICE!!!* hat eine sehr ähnliche Form: Die verschiedenen Eiskunstläufer und die von ihnen aufgeführten Tänze erhalten über die Ebenen ebenfalls konkrete Botschaften, die über den Tanz vermittelt werden sollen (z.B. Folge 3, 19:29, Folge 6, 14:21, Folge 8, 09:02).

Ebenfalls deutlich wird das bei Fällen, die man als Assoziation verstehen kann und die auch Aspekte der Parallele umfassen. Als Leo herzhaft in einen Burger beißt, überfällt ihn eine Flut

von Erinnerungen an Orte, die er mit Nej, zusammen besucht hat und wo sie Burger gegessen haben (*Blood Blockade Battlefront*, Folge 6, 19:11). Auf der einen Seite fällt zunächst deutlich das gemeinsame, hier verbindende Element des Burger-Essens auf, der die Szene der Wirklichkeit (in den Burger beißen) mit der Erinnerung (mit Nej Burger essen) verbindet und in diesem Sinne auch als Parallele zu verstehen ist. Andererseits legen solche Assoziationen den Schwerpunkt eher darauf, das gemeinsame Element mit einer zweiten Bedeutung zu belegen: Es geht hier also nicht darum, allein das gemeinsame Element des Burgers hervorzuheben - wie das im Rahmen der Parallele das Ziel wäre - sondern Burger sind eben nicht nur Burger, sondern sie verweisen auf die Freundschaft mit Nej. Das gemeinsame Element ist für solche Formen zwar notwendig, fungiert aber allein als Klebstoff, die eigentliche Motivation der Ebene liegt darin, dieses gemeinsame Element mit einer speziellen Bedeutung zu belegen. Der schwer traumatisierte Soldat aus *Aldnoah.Zero* setzt sich in einen der Mechas, nur um gleich darauf mittels eines Flashbacks wieder in den Krieg versetzt zu werden und den Tod des Freundes noch einmal mitzuerleben (Folge 6, 18:34). Auch hier dient der Mecha als Verbindungspunkt, es geht aber nicht darum zu zeigen, dass beide Szenen Mechas haben, sondern den Mecha mit der Bedeutung „Krieg und Verlust des Freundes“ zu belegen. In ähnlicher Form sieht Ghul Tsukiyama eine Narbe auf der Schulter seines Opfers Kimi. Der anwesende und geschlagene Freund von Kimi, Nishiki, sieht daraufhin eine lange Erinnerung an seine Kindheit, in der seine Schwester sich um sie beide kümmert, aber dann auf einen Menschen hereinfällt und stirbt. Er bringt den Mann aus Rache um und schwört sich, niemandem zu vertrauen. Dann taucht Kimi auf. Er will sich ihr erst annähern, weil sie nützlich sein könnte, beide werden ein Paar. Als die Ghul-Seite von Nishiki dann eines Abends ausfliept, bietet sich die überraschte Kimi willentlich als seine Nahrung an – und Nishiki lässt von ihrer Schulter, in die er bereits hineingebissen hat, wieder ab (*Tokyo Ghoul*, Folge 5, 14:45). Die Narbe ist damit auch das Zeichen dafür, dass Kimi Nishiki akzeptiert hat. Ähnliche Formen der Assoziation finden sich beispielsweise in *Tari Tari*, das Musikstück, das Wakana spielt, ruft in ihr zwangsläufig Erinnerungen an die Mutter hervor, die dieses Stück sang (Folge 2, 10:22). Ein anderes Beispiel stammt aus *Clannad*. Nachdem Tomoya und Nagisa nach der Interaktion mit der toten Fuuko unter fehlenden Erinnerungen leiden, erblicken beide auf einem Banner das Wort „Hochzeit“ – und erinnern sich sofort wieder an Fuukos ältere Schwester, deren Hochzeit bevorsteht (Folge 9, 12:04).

Dopplungen können in diesem Zusammenhang auch konkrete Ziele für eine Handlung geben, die aus der Handlung selbst nicht hervorgehen. Kazuki läuft von zu Hause weg und erinnert sich dabei an mehrere Szenen mit der auf einmal sehr verführerischen Yuzuki (*Selector Infected WIXOSS*, Folge 9, 03:27). Das Weglaufen ist demnach eigentlich ein Weglaufen vor Yuzuki. Als Kageyama gerade seinen Aufschlag macht, sieht er in einem Flashback, wie er von einem Mitschüler getriezt wird – und schlägt heftiger als erwartet (*Haikyuu!!*, Folge 3, 15:28).

Der heftige Aufschlag ist damit also auch ein Ausdruck seiner Wut über diese Erinnerung. Und während Minato sich seine Schuhe anzieht, beschreibt er in seinem inneren Monolog, dass seine Freunde ihm gezeigt haben, dass man eben manchmal kämpfen muss. Dann bricht er auf (*Sekirei - Pure Engagement*, Folge 11, 12:38). Das Anziehen der Schuhe ist damit auch Minatos Kampfaufbruch. Gleichermaßen können auch die inneren Monologe von Light, Satoru und Lelouch im Sinne einer Dopplung verstanden werden: Alle drei sind Protagonisten mit geheimen Plänen und einer Art Doppelleben, sodass manche Aktionen für sie eine andere Bedeutung haben als für andere Menschen. Nachdem Lelouch erstmals feststellen muss, dass seine Kräfte nicht ohne Einschränkungen kommen, probiert er diese an einem vorbekommenden Lehrer aus. Beim ersten Mal antwortet dieser unter der Macht des Geass, welche Fragen im nächsten Test drankommen werden – aber nicht beim zweiten Mal. Lelouch schlussfolgert daraus, dass das Geass also nicht zwei Mal wirken kann (*Code Geass*, Folge 3, 13:32). Dabei handelt es sich um eine andere Bedeutung, es geht nicht um die Testfragen, sondern um das Geass. Vergleichsweise selten dagegen sind Konstruktionen im Rahmen einer Erzählung wie man sie in *Erased* sieht. Hier fragt Zukunftsreisender Satoru seine Klassenkameradin Kayo nach ihrem Geburtstag. Unterlegt wird diese Szene mit einem Bild, dass ein großes X zeigt – denn Tag X, so Satoru Schlussfolgerung, ist der Tag, an dem Kayo entführt werden wird. Diese Ebene verdeutlicht also, dass Satoru weniger nach ihrem Geburtstag als nach einem zentralen Tag bezüglich der kommenden Entführung fragt (*Erased*, Folge 3, 05:25).

Besonders auffällig sind im Anime Momente, in denen die Figuren einer vergleichsweise banalen und passiven Handlung, wie z.B. Laufen, Baden, Essen oder im Unterricht sitzen, nachgehen, während sie sich gedanklich mit etwas anderem beschäftigen. Die Figuren sind in diesen Momenten „gedanklich abwesend“ – der eigentliche Fokus dieser Szenen liegt damit weniger auf der Wirklichkeit, sondern nahezu ausschließlich auf der Ebene. In den meisten Fällen handelt es sich dabei um Reflexionen der Figuren. So erinnert sich Tokaku, während sie unter der Dusche steht, an die vorherigen Kämpfe sowie an die weinende Freundin und wundert sich selbst, warum sie diese beschützen will (*Akuma no Riddle*, Folge 11, 14:28). Tatsuya geht seine Trainingseinheiten im Kampfsport durch, grübelt dabei aber über die bevorstehende Konfrontation mit Gegner Masaki nach (*The Irregular at Magic High School*, Folge 16, 03:03). Während Suguha allein draußen Kendo trainiert, erinnert sie sich, wie sie das Spiel Sword Art Online erlebte: Sie ging zum Training, weinte an Kiritos Bett und war übergücklich, als er endlich wieder aufwachte (Folge 15, 03:50). Anders als bei den übrigen Beispielen der Dopplung kann man hier nicht direkt von einer Zweitbedeutung oder einer Botschaft sprechen, weil die Ebenen der Situation aber dennoch eine andere Bedeutung geben, werden sie im Rahmen dieser Arbeit als Dopplung verstanden. Es besteht auch die Möglichkeit, diese Fälle als Kontrast zu begreifen, weil Handlung und Gedanken schlicht

aneinander vorbei gehen – anders als bei den Fällen des Kontrasts, wo Unterschiede und Gegensätze das primäre Ziel der Ebene sind, ist das Auseinanderweichen von Wirklichkeit und Ebene hier mehr Konsequenz als eigentliches Ziel. Die Grenzen zu anderen Typen können dabei allerdings auch sehr dünn sein: Während Raku und seine Freunde sich von Halbamerikanerin Chitoge ihren Englischtext vorlesen lassen, schweifen sein Gedanken stattdessen zu seiner Beziehung zu Chitoge und der ebenfalls anwesenden Kosaki. Nach wie vor weiß er nicht, welcher der beiden er in der Kindheit ein Versprechen gegeben hat. Raku ist mit seinen Gedanken dementsprechend ganz woanders und verhaspelt sich fast, als er von seinen Freunden in die Wirklichkeit zurückgezerrt wird (*Nisekoi*, Folge 13, 09:36). Rakus Gedanken haben eigentlich nichts mit der Situation der Englischhausaufgaben zu tun, aber weil dennoch beide Mädchen, über die er nachdenkt, anwesend sind und der Englischtext darüber hinaus tatsächlich auch noch von einem betrügerischen Mann handelt, der von seiner Frau zur Rede gestellt wird, ob er sie oder seine Affäre lieber mag, gibt es auch deutliche Ansätze der Parallele.

Wie schwierig die Dopplung von den anderen Typen abzugrenzen ist, machen folgende Beispiele deutlich: Ganta sieht Shiros Verletzungen und denkt, dass sie ihn beim Rennen beschützt habe – begleitet von Bildern, die zeigen, dass Shiro sich scheinbar mit großer Freude immer direkt zwischen Ganta und der nächsten Gefahr wirft (*Deadman Wonderland*, Folge 2, 21:27). Ähnlich erkennt Tomoya in Gedanken auch, dass Nagisa ihn gerade beschützt, als diese rundheraus Tomoyas Begleiter anlügt seine Freundin zu sein (*Clannad*, Folge 15, 21:16). Und als Kisara Rentaro die Hand anbietet, erinnert dieser sich an die Worte des Docs, dass es ihm an Kraft fehle den ersten Schritt zu machen, um seine Herzensdame zu gewinnen – und setzt dann an näher zu kommen (*Black Bullet*, Folge 6, 16:18). Nagisa stellt über einen Erzähltext fest, dass die Worte des Schuldirektors, dass er sich beim Test Mühe geben solle, ihn von Killer wieder zum Schüler machten (*Assassination Classroom*, Folge 6, 07:26). All diese Beispiele sind - anders als die oben beschriebenen Fälle, die vor allem während einer physischen Auseinandersetzung stattfinden - deutlich weniger abstrahiert und damit stärker an die derzeitige Situation angebunden, sie erinnern damit auch an den Kommentar der Parallele. Gleichermaßen geht es hier aber auch nicht um die reine Beschreibung, sondern um die Interpretation von Handlungen. Durch diese Deutung werden bestimmten Handlungen ebenfalls Botschaften gegeben oder Figuren mit einer speziellen Bedeutung versehen. Dasselbe trifft zu, wenn Handlungen oder Gegenständen mittels der Ebene eine - oft auch dramatisierende - Bedeutung gegeben wird, z.B. als Naegi denkt, dass man sich bei der Gerichtsverhandlung keine Fehler erlauben darf, denn das Leben aller steht auf dem Spiel (*Danganronpa*, Folge 3, 01:48).

Wie schwierig es im Zusammenhang mit innerem Monolog sein kann, den reinen Kommentar, der hier als Parallele verstanden wird und eine Dopplung, die eine zusätzliche Bedeutungsebene durch bspw. eine Interpretation, gibt, klar voneinander abzugrenzen, machen insbesondere auch eine Reihe von Sonderbeispielen aus *Shigatsu wa Kimi no Uso* deutlich. Die Serie verwendet inneren Monolog auf eine Weise, die in dieser Form in keinem anderen Beispiel zu finden ist. Im Laufe der Serie tauchen immer wieder Fälle von distanzierterm Erzähltext auf, die zwar eindeutig Gefühle und Wahrnehmungen der Wirklichkeit beschreiben und in diesem Sinne als Kommentar und Parallele zu verstehen sind. Gleichzeitig läuft die Handlung - und damit auch der eigentliche Dialog - weiter. Als Tsubaki Kousei die Haare schneidet, denkt sie an das Geräusch der Schere, Kouseis schweres Haar – sie freut sich über diesen Moment (*Shigatsu wa Kimi no Uso*, Folge 19, 10:16). Es handelt sich damit nicht um einen Kontrast zwischen Innen- und Außenleben, denn obwohl beides durch die distanzierte Erzählung - anstelle durch direkt involvierten inneren Monolog - klar voneinander zu unterscheiden ist, wird keine andere Emotion angedeutet. Gleichmaßen ist es gerade diese Distanz, die einen besonderen emotionalen Fokus in das Geschehen bringt, der dem klassischen Kommentar der Parallele fehlt. Obwohl hier also keine direkte zweite Bedeutung aufgebaut wird, lässt sich diese Spielart, die so nur in *Shigatsu wa Kimi no Uso* auftaucht, am ehesten als Dopplung verstehen, die eine emotionale, reflektiertere und oft intim-persönliche Ebene ins Spiel bringt. Als Hiroko auf die Frage ihrer Schülerin antwortet, warum sie überhaupt neben Wunderkind Kousei als Schülerin aufgenommen wurde, antwortet Hiroko, dass sie Kousei etwas geben wollte – und ihr innerer Monolog verdeutlicht, dass sie ihm etwas anderes als Trauer geben könnte, von der der junge Kousei schon so viel gesehen hat (*Shigatsu wa Kimi no Uso*, Folge 16, 08:09). Und als Kousei zugibt, das Stück „Liebesleid“ oft gehört zu haben, setzt er in Gedanken hinzu, dass es sich lebendig anfühlt und es ihn einholt (*Shigatsu wa Kimi no Uso*, Folge 12, 05:17). Es ist diese besondere Anwendung von innerem Monolog, die dem Geschehen in *Shigatsu wa Kimi no Uso* immer wieder intim-private Momente verleiht und damit über die gesamte Serie eine nachdenkliche, emotionale Ebene aufbaut.

### 5.1.6 Mischungen

Wie im Laufe dieser Beschreibung deutlich wurde, ist es nicht unüblich, dass Ebenen problemlos mehrere Typen besetzen können. Während die meisten Beispiele einen dominanten Typ haben, sind andere Beispiele so konzipiert, dass zwei Typen gleichwertig auftreten. Deutlich wird diese Problematik beim gesamten Typ des Leitmotivs. Leitmotive werden nur sichtbar, sobald dieselbe Art von Ebene mehrmals aufgetreten ist – einzeln betrachtet haben diese aber auch alle einen eigenen Typ. Zu den einfachsten Fällen gehört das gleichzeitige Auftreten mehrerer Ebenen desselben Typs. Zu den geläufigsten Formen zählt dabei das Zusammenspiel mehrerer Symbolismus-Ebenen, wie bspw. farbige symbolische Hintergründe zusammen mit Symbolen wie Herzen. Es sind aber die

Kombinationen verschiedener Ebenentypen, die für die Untersuchung interessanter sind. Das gleichzeitige Auftreten der Ebenenformen innerer Monolog - der in unterschiedliche Typen fallen kann - und Ebenen-Bildern, die diesen Monolog ausgestalten und damit eine Parallele sind, ist eine besonders typische Kombination.

Besonders oft fallen auch Beispiele auf, die Parallele und Kontrast verbinden. Als Rin beobachtet, wie die vier Jungen nach dem Schwimmwettkampf ihren Sieg feiern, fühlt er sich unweigerlich an seine Kindheit erinnert, wo er mit denselben Freunden auch einen Sieg feierte. Weil die Jungen sich hier auf dieselbe Art freuen, wie sich die Gruppe damals in der Kindheit gefreut hat, gibt es eine deutliche Parallele, aber da Rin jetzt nicht mehr Teil der feiernden Gruppe ist, spielt auch der Kontrast eine Rolle (*Free!*, Folge 9, 01:28). In *Akuma no Riddle* sieht sich die Assassine Tokaku selbst unter einem Fluch. Als Zimmergenossin Haru erzählt, dass ihre Familie wegen Haru ermordet wurde, sie aber trotzdem mutig weiterleben will, sieht Tokaku mehrere Flashbacks: einen an einen Schrein, der repräsentativ für ihren eigenen Fluch steht (und der in der Serie auch als Leitmotiv auftritt) sowie einen an die kleine, weinende Haru inmitten der Leichen ihrer Familie. Tokaku kommt in Gedanken zu dem Schluss, dass das auch ein Fluch ist (Folge 2, 15:55). Auf der einen Seite entsteht ein immenser Kontrast zwischen der positiv auftretenden Haru, die voller Lebensmut erscheint und Tokaku, die diesen Mut als Fluch erkennt. Auf der anderen Seite entsteht eine Parallele zwischen den sehr unterschiedlichen Mädchen, weil beide durch die Flüche der Toten weiterleben.

Absolut typisch für das gleichzeitige Auftreten von Kontrast und Parallele in einer Ebene sind im Anime Formen, in denen alle anwesenden Charaktere der Szene dasselbe denken – bis auf einer. In *Haikyuu!!*, Folge 23, springt der innere Monolog zwischen den Teamspielern hin und her, alle sind nervös, weil der Neue den Aufschlag machen muss – nur Kageyama nicht, der denkt, dass alle besser Aufschlag machen können als sein Erzfeind Hinata (15:26). Die aufwendigsten Formen solcher Typkombinationen findet man vor allem in Szenen, in denen die oft jugendlichen Charaktere eine typische Entwicklung durchmachen. Ein erstes Beispiel findet man in *Ouran High School Host Club*, Folge 5. Die Episode beginnt mit einem Flashback, der die beiden Zwillinge als Kinder zeigt. Ein Mädchen fragt sie, ob sie zusammen spielen wollen – die beiden Jungen stellen aber die Bedingung, dass sie die eineiigen Zwillinge erst unterscheiden können muss. Das Mädchen verschwindet (01:23). Mit dieser Ausgangslage beginnt die eigentliche Handlung, beide Zwillinge spielen bewusst das Spiel, andere ihre Identität erraten zu lassen. Als Protagonistin Haruhi die beiden richtig auseinanderhalten kann, erfolgt ein zweiter Flashback auf die jüngere Version der Zwillinge, die auf der Bank des ersten Flashbacks sitzen (08:56). Und als Haruhi das trotz eines Tricks noch ein weiteres Mal gelingt, wechselt die Szene nochmals zu dieser Parkbank. Dieses Mal sind die Jungen groß und sehen Haruhi hinterher (21:26). Auf der einen Seite gibt es durch die Frage, welcher der Zwillinge

welcher ist, eine deutliche Parallele zwischen Vergangenheit und Gegenwart. Gleichmaßen dient dieser Flashback aber auch dazu, Haruhis Rolle als diejenige, die sie unterscheiden kann, hervorzuheben – damit handelt es sich auch um einen Kontrast. Wie viele Beispiele, die mit einer ähnlichen Verknüpfung von Vergangenheit und Gegenwart arbeiten, kann man diesen Fall insgesamt auch als Dopplung verstehen, weil Haruhis Fähigkeit, die beiden auseinanderzuhalten, gleichmaßen auch das Kindheitstrauma der Zwillinge löst. Ein ähnliches Beispiel durchlebt auch Yoichi. Anders als seine Freunde, die ganz scharf auf die Jagd nach den Vampiren sind, ist Yoichi ängstlicher. Yoichi erschrickt, hält sich die Ohren zu und sieht eine Erinnerung, wie er als Kind unter seinem Bett versteckt liegt, während seine ältere Schwester von Vampiren ermordet wird (*Seraph of the End*, Folge 5, 17:20). Resigniert denkt er, dass er immer noch an „diesem Ort“ - d.h. unter dem Bett - sei. An dieser Stelle setzt er sein aktuelles Ich mit seinem Kind-Ich gleich. Er entscheidet sich daraufhin für das Gegenteil und will das aktuelle Vorhaben ausführen, anstatt aufzugeben, was dasselbe wäre wie sich unter dem Bett zu verstecken. Die Erinnerung und Yoichis Gedanken dienen dazu, zuerst eine Parallele zwischen seinem alten und jungen Ich zu zeigen, werden aber auch bewusst platziert, um gleich darauf in Kontrast gestellt zu werden. Gleichmaßen ist dieses Beispiel als Dopplung denkbar, weil die Entscheidung jetzt zu kämpfen durch die Ebenen auch die Bedeutung bekommt, das alte Trauma zu überwinden. Solche Beispiele sind für größere Wandlungsmomente der Figuren relativ typisch und folgen oft dem Schema, zuerst eine Parallele aufzubauen, um den folgend eintretenden Kontrast besonders hervorzuheben. Gleichmaßen kann man diese Fälle auch alle als Dopplung betrachten, weil mit dem gegenwärtigen Problem auch ein anderes, tieferes aus der Vergangenheit bearbeitet wird und damit über die reine Handlungsebene hinausgeht.

Neben dieser häufigen Form gibt es aber natürlich auch andere Kombinationen verschiedener Ebenentypen. In *Code Geass*, Folge 13, befindet sich Lelouch nach einem Streit mit CC im Bad. Er ist niedergeschlagen. Dementsprechend sieht er zunächst eine Reihe von Flashbacks, die ihn, seine Leute und das gemeinsame Vorhaben kritisieren. Nach und nach wandeln sich aber die Erinnerungen und er denkt zurück an Unterstützer und seinen Erfolg. Lelouch wird daraufhin wieder handlungsfähig (07:52). Durch das Reflektieren im Bad stellt diese Szene einen absolut typischen Fall der abwesenden Dopplung, bei der während einer passiven Handlung anderen Gedanken nachgegangen wird. Gleichmaßen fällt hier aber auch besonders auf, dass der Inhalt der Ebenen selbst konträr aufgebaut ist, weil Lelouch sich zunächst an Kritik und dann an Unterstützung erinnert. Parallelen und Kontraste können durchaus auch innerhalb der Ebene selbst auftreten – im Gegensatz zu den bislang benannten Fällen, die sich allein auf die Beziehung zwischen Ebene und Wirklichkeit konzentrieren, teilt sich die Ebene in solchen Beispielen selbst inhaltlich in zwei verschiedene Teile, die auch in einer Beziehung zueinander stehen. So ist es beispielsweise möglich, zwischen den Ebenen



eine Beziehung aufzubauen, während diese Ebene als Ganzes im Rahmen einer anderen Beziehung zur Wirklichkeit liegt. Genau so findet man das bei einem Beispiel aus *Free!*, Folge 11 (09:58): Während Rin seinem Schwimmtraining nachgeht, erinnert er sich zunächst an seine Kindheit, in der er unbedingt ein starkes Schwimmteam haben wollte. Direkt danach setzt ein Flashback an die Konfrontation mit Rei kurz zuvor ein, in der Rei ihm sagt, dass er nur ein gutes Team haben will. Zwischen dem kleinen Rin und Rei wird hier also eine Parallele aufgebaut, während diese zwei Erinnerungen im Rahmen des Schwimmtrainings, das damit nicht direkt etwas zu tun hat, als typisches Beispiel von Dopplung gilt. Konstruktionen mit innerem Monolog sind oft so aufgebaut, dass die zwei Helden ihre Gedanken gegenseitig ergänzen, wodurch unmissverständlich deutlich wird, dass beide Figuren sich sehr ähnlich sind. Massenmörder Light und Detektiv L spielen über die Story von *Death Note* ein Katz-und-Maus-Spiel. Beide planen aufwendig und strategisch ihre nächsten Züge. Dabei geht der innere Monolog von Light oft fließend in den von L über. Man kann diese Fälle natürlich auch ganz herkömmlich zwischen Ebenen und Wirklichkeit ansiedeln, diese besonderen Fälle dienen aber auch dazu zu zeigen, dass Light und L sich tatsächlich trotz ihren gegensätzlichen Rollen extrem ähnlich sind (z.B. Folge 6, 32). Dieselbe Ebenenspielart gibt es natürlich auch mit dem Typ des Kontrasts. Takeshi fragt Kousei empört, was der fürchterliche Auftritt zu bedeuten hätte – hier setzt eine Ebene ein, in der Takashi fragt wo sein Held Kousei steckt, der einsame Pianist, der nie aufgibt und der sich wundert, warum Kousei heute wie ein Mensch aussieht (*Shigatsu wa Kimi no Uso*, Folge 11, 07:35). Auf der einen Seite dient die Ebene als die private, eigentliche Bedeutung von Takeshis Frage, die im Rahmen dieser Arbeit als Dopplung verstanden wird. Auf der anderen Seite wird hier aber auch der Kontrast zwischen dem Helden Kousei, wie Takashi ihn sich immer vorgestellt hat, und dem Menschen Kousei, den er jetzt das erste Mal sieht, aufgebaut.

Daneben gibt es auch einige Ebenen, die als Überleitung zwischen zwei Szenen fungieren. Solche Fälle haben aufgrund der Tatsache, dass sie aus zwei verschiedenen Szenen heraus betrachtet werden können, oft verschiedene Typen. Während Kousei Klavier spielt, denkt er an die fröhliche Kaori – der Flashback geht fließend über in die kranke Kaori (*Shigatsu wa Kimi no Uso*, Folge 18, 09:51). Aus Kouseis Perspektive handelt es sich im Rahmen der üblichen Konzertbotschaften der Serie mehr um eine Dopplung, gleichermaßen spielt hier aber auch der Kontrast zwischen der gesunden und mit leuchtenden Farben dargestellten Kaori aus Kouseis Gedanken und der blassen, kranken Kaori eine zentrale Rolle.

Durch die Struktur des Anime<sup>96</sup> ist es ebenso möglich, dass Ebenen absolut unvermittelt beginnen, in dem sie vor dem Opening, direkt nach dem Opening oder nach der Werbepause einsetzen. Gerade diese Ebenen, die durch ihre besondere Position vom

---

<sup>96</sup> Vgl. weiterführend dazu Kapitel 3.2.1 Struktur des Anime.

Handlungsgeschehen abgegrenzt sind, lassen sich unterschiedlich bewerten. Anime zeigen an dieser Stelle öfter Flashbacks, die nach dem Opening in keiner Weise an das aktuelle Geschehen angebunden sind – im Rahmen der Typen wären sie damit zunächst eine Form des Kontrasts, weil es keinen inhaltlichen Bezug aufeinander gibt. Viele dieser scheinbar unverbundenen Ebenen werden aber im späteren Verlauf der Folge wieder aufgegriffen und bilden dann meistens einen Kontrast oder eine Parallele zum Geschehen. *Danmachi*, Folge 6, beginnt mit der Vergangenheit der kleinen Lili: Ihre Eltern sind verstorben und Lili musste fortan alle ihre Anstrengungen aufs reine Überleben in der Abenteurergemeinschaft verlegen. Dabei wurde sie auch viel gequält, bekam keinen Lohn, wurde betrogen, versuchte zu fliehen und wurde doch wieder gefunden (00:00). All das hat bei ihr zu einem extremen Hass gegen Abenteurer geführt. Am Ende der Folge freundet sich Lili dann aber doch mit Abenteurer Bell an. Insofern dient der vorab positionierte Flashback zur Hervorhebung des Kontrasts – zwischen Bell und den ausbeutenden Abenteurern, aber auch zwischen Lilis altem und neuem Verhalten. In einigen Fällen durchziehen mehrere Ebenen die gesamte Folge, um erst innerhalb der letzten Ebene wirklich an die Geschehnisse geknüpft zu werden. Ein solcher Fall findet sich in *Sankarea*, Folge 2. Rea durchläuft hier ihren normalen Alltag: Sie geht zur Schule, sie trifft sich anschließend mit Furuya, sammelt für ihn Pflanzen für den Wiederbelebungsstrank, mit dem sie ihren eigenen Zombie schaffen wollen und sie wird von Furuya nach Hause gebracht. Dieser ganz normale Tag wird immer wieder von längeren Ebenen durchbrochen: Rea, die von ihrem Vater nackt fotografiert wird, Rea, die einer Freundin von den Vorlieben des Vaters erzählt, Rea, die ihren Vater bittet mit den Fotos aufzuhören, was zur Folge hat, dass ihr Vater die Familie ihrer Freundin ruiniert, Rea, die bedauert in ihre Familie geboren zu sein. Erst im Rahmen der letzten Ebene werden die zwei allein durch Rea verbundenen Stränge verknüpft: Während Rea etwas von dem geklauten, hochgiftigen Wiederbelebungsstrank zu sich nimmt, beendet ihr innerer Monolog die Ebenenkette mit dem Gedanken, dass sie entschieden habe dass es besser sei zu sterben. Während die einzelnen Ebenen sich zunächst primär als Kontrast positionieren - Reas unbeschwerter, fröhlicher Alltag gegen ihre beschwerliche Kindheit -, formt diese Zusammenführung am Ende eine Dopplung, weil Reas Selbstmord durch die Ebenen auch zum konkreten Fluchtversuch vor dem Vater wird.

Obwohl die hier vorgestellten Ebenen also sehr unterschiedliche Typen annehmen können, dienen viele von ihnen der Emotionsdarstellung – sei es nun durch konkrete Formen wie die emotionalen Kontraste oder aber allgemeiner durch ein Sichtbarmachen der Gedanken.

## 5.2 Typische Muster

Mit Hilfe der vorgestellten Systematisierung ist es nicht nur möglich, die Ebenen in verschiedene Typen zu untergliedern. In Abhängigkeit von den auftretenden Ebenentypen kann man so auch verschiedene Anime-Serien in unterschiedliche Gruppen untergliedern. Eine vollständige Auswertung verschiedener Serien hinsichtlich der als relevant genannten Strukturmerkmale sprengt den Rahmen dieser Arbeit, primär basierend auf den Untersuchungen zu Ebenen kann hier dennoch ein kurzer Überblick über verschiedene Muster gegeben werden.

Lässt man die Typisierung der Ebenen zunächst außen vor, dann kann man Anime-Serien, wie bereits zu Beginn der Arbeit vermutet wurde, allein anhand der durchschnittlichen Frequenz von Ebenen in drei grobe Gruppen untergliedern. Eine erste Gruppe mit im Schnitt höchstens 5 Ebenen pro Episode greift nur in Ausnahmefällen auf Ebenen zurück. Dazu gehört u.a. die bereits mehrmals erwähnten Serien *Tokyo Magnitude 8.0*, *Terror in Tokio*, *Coppelion* oder *Aldnoah.Zero*. Auf der anderen Seite des Extrems, Gruppe drei, befinden sich Serien, die durchschnittlich 40 oder mehr verschiedene Ebenen pro Episode beinhalten. Dazu zählen u.a. *Ouran High School Host Club*, *Nisekoi*, *Maid-sama* und *Food Wars!*. Die deutlich größte Gruppe bildet das Mittelfeld, Gruppe zwei, mit Anime-Serien, die fünf bis 39 Ebenen pro Episode umfassen. Hier kann man weiter unterscheiden nach Anime, wie z.B. *Puella Magi Madoka Magica*, *Highschool of the Dead*, *Free!* und *One Week Friends*, die mit bis zu 10 Ebenen noch deutlich zu Gruppe eins tendieren. Serien mit 25 bis 35 Ebenen, darunter *Bakemonogatari*, *Assassination Classroom* und *Shigatsu wa Kimi no Uso*, bilden die Grenze zu Gruppe drei. Der stabile Mittelkern fasst ca. 15 Ebenen pro Episode. Hierzu zählen Serien wie *Sword Art Online*, *Beyond the Boundary* oder *Death Note*.

Serien der Gruppe drei, die ausgesprochen viele Ebenen beinhalten, sind ausnahmslos Beispiele, die viel Wert auf Humor legen – und der hier vor allem unter Zuhilfenahme von Ebenen entsteht. Hinsichtlich der Inszenierung der Ebenen fällt auch auf, dass diese Serien öfter Ebene und Wirklichkeit zeitgleich zeigen als die Gruppen eins und zwei – und auch öfter bewusst mit schwindenden Grenzen zwischen ihnen arbeiten. Unterschiede entstehen aber nicht nur über die Ebenen, sondern auch über andere Merkmale: Der Zeichenstil der Settings dieser Gruppe ist vergleichsweise simpel, die Hintergründe von *Ouran High School Host Club* und *Food Wars!* zeigen kaum Differenz zur Figurenebene. Allein in *Maid-sama* ist der Unterschied deutlich: Hier wird ein sehr heller Hintergrundstil mit dezenten Farben und nicht durchgängigen Umrisslinien verwendet, die etwas an Bleistiftstriche erinnern. In all diesen Beispielen liegt der Fokus eindeutig immer auf der Figurenebene. Etwas außerhalb dieses Rahmens agiert die Serie *Nisekoi*, in welcher bewusst auffällige Settings mit beispielsweise

symmetrischen Mustern im Bild platziert werden. Gruppe eins erweckt zunächst den Anschein - in Ermangelung eines besseren Wortes - realistische Ansprüche zu erheben. Ebenen oder Deformationen und den mit ihnen oft verbundenen Wechsel zwischen Humor und Ernst sucht man hier vergebens. Stattdessen legen viele Beispiele einen ausgesprochen hohen Fokus auf einen eindrucksvollen, sehr detaillierten und realistischen Hintergrund. In diesem Sinne unterscheidet sich *Tokyo Magnitude 8.0* von den anderen Fällen. Die Serie hat einen einfacheren Zeichenstil, nicht nur im Hintergrund, sondern auch bei den Figuren: Selbst die ansonsten so aufwendigen Augen fallen hier sehr schlicht aus, wodurch in der Konsequenz auf Detailsinstellungen auf das Gesicht verzichtet wird. Im Mittelfeld, der Gruppe zwei, lassen sich die meisten Strukturmerkmale in Abhängigkeit der Graduierung, die hier besteht, gleichermaßen finden.

Diese Gruppierungen basieren im Wesentlichen auf der Frequenz, weniger auf den eigentlichen Ebenentypen selbst. Betrachtet man die verschiedenen Serien hinsichtlich ihrer Typen, werden insbesondere im Ebenen-Symbolismus Unterschiede deutlich. Der Typ des Symbolismus wird primär von den Beispielen genutzt, die vergleichsweise viele Ebenen benutzen – im Rahmen der obigen Gruppierung also vor allem Gruppe drei sowie Randfälle aus dem Mittelfeld der Gruppe zwei. Das liegt vor allem daran, dass viele Symbolismus-Fälle als Überbetonung oder komischer Vergleich gelten, was sie - auch wenn es durchaus auch nicht-humorvolle Symbolismus-Fälle gibt - zu einem geläufigen Handgriff für primär auf Humor ausgelegte Anime macht. Ebenen-Symbolismus wird also mehrheitlich von Serien genutzt, die generell mit einer hohen Frequenz an Ebenen arbeiten. Der Typ des Symbolismus stellt damit eine Ausnahme dar, hinsichtlich der anderen Ebenentypen ergeben sich keine so deutlichen Unterschiede zwischen den verschiedenen Serien. Abgesehen von dem Leitmotiv, das eine zu kleine Gruppe darstellt, um damit Unterscheidungen innerhalb des Anime zu treffen, sind Kontrast, Parallele und Dopplung gleichmäßiger unter den Serien der Stichprobe verteilt. Auffällig hervorstechend sind aber Subfälle der Dopplung, in denen eine Handlung mit einer zweiten Bedeutung belegt wird. Meistens geschieht das im Rahmen einer physischen Konfrontation, wobei ein äußerer Konflikt und ein innerer Konflikt gleichgesetzt werden. In vielen Anime stellen solche Szenen Entwicklungsmomente und insofern einen wichtigen Wendepunkt dar. Die meisten dieser Dopplungsformen befinden sich primär in Gruppe zwei, dem Mittelfeld. Das erklärt sich auch über die Narration: Anime der Gruppe drei mit extrem vielen Ebenen arbeiten eher episodisch, d.h. die Folgen sind eher in sich geschlossen – diese Serien haben zwar trotzdem einen roten Faden und es gibt Veränderungen der Charaktere und Settings, aber sie setzen sich insgesamt eher aus kleinen Geschichten zusammen, in denen pro Folge ein Problem behandelt wird, vollständig mit Einleitung, Höhepunkt und Schluss. Anime des Mittelfelds dagegen sind ausnahmslos klare Fortsetzungsserien, bei denen keine Folge ausgelassen werden darf, um den Plot angemessen verfolgen zu können.

In solchen Serienformaten ist Charakterentwicklung im Rahmen des Character Arcs oft ein entscheidendes Merkmal – und so ist es wenig verwunderlich, dass Dopplungskämpfe, die oft einen Marker für Entwicklung darstellen, insbesondere hier zu finden sind. In diesem Mittelfeld befindet sich auch auffällig viel innerer Monolog im Sinne eines Kampfkomentars der Parallele, wie bspw. *Assassination Classroom*, *BTOOOM!*, *Haikyu!!* oder *Magi – The Labyrinth of Magic*. Insofern fällt das Mittelfeld insbesondere durch seine Konflikte (was hier sowohl körperliche Auseinandersetzungen als auch mentale Stand-Offs, Sportspiele oder jede andere Art von Konfrontation meinen kann) auf. Konflikte gibt es natürlich auch in Gruppe eins und drei, aber direkt in der Handlung platzierte Doppelbedeutungen gibt es hier in der Regel nicht. Ganz grundlegend lässt sich festhalten, dass Dopplungen deutlich häufiger in Verbindung mit Charakterentwicklungen und damit in Character Arcs auftauchen, während in Serien, in denen der Plot wichtiger als die Charakterentwicklung ist, nicht nur weniger Dopplungen, sondern insgesamt auch weniger Ebenen verwendet werden. Auch Subfälle wie die abwesende Dopplung, die in diesem Sinne nicht unbedingt eine Entwicklung meint, treten vor allem in dieser Mittelgruppe auf.

Obwohl man also mit Hilfe der Frequenz und der Ebenentypen den Anime in verschiedene Gruppierungen untergliedern kann, muss unbedingt deutlich gemacht werden, dass es sich dabei allein um häufige Ausprägungen innerhalb des Anime handelt. Gleichermäßen gibt es auch Beispiele, die von diesen Beobachtungen abweichen. Die Serie *Aldnoah.Zero* gehört mit nur sehr wenigen Ebenen in Gruppe eins, arbeitet aber intensiver mit anderen Merkmalen des Anime, wie beispielsweise Detailsinstellungen, als die anderen Beispiele dieser Gruppe. Auch in diesem Zusammenhang fallen insbesondere Werke von Studio Trigger ins Auge. Ihre Serien *Kill la Kill* und *Gurren Lagann* teilen sich die Kombination einer einerseits ernsten Narration mit einer Art von Slapstick-Humor, wie man sie eher aus alten Animationen kennt. Kombiniert mit einem deutlich erkennbaren Stil, unter anderem einem sehr simplen Figurendesign und einer eigenen Bewegungsqualität, bauen diese Titel ihre eigene Art von Humor auf – und greifen dabei vergleichsweise selten auf Ebenen zurück, weil die Narration selbst schon verrückt genug ist. Auch über Trigger hinaus kann man Spuren von Studiohandschriften ausmachen. In den Werken von Kyoto Animation, die man vor allem über ihr Figurendesign erkennt, kann man wie in den meisten Anime zahlreiche Detailsinstellungen ausmachen – mit der Besonderheit einer leichten Unschärfe, die an den Bildkanten sichtbar wird. Bereits erwähnt wurde Studio Shaft, das mit Serien wie *Nisekoi*, *Puella Magi Madoka Magica* und *Bakemonogatari* mehrmals in der Stichprobe vertreten ist und sich in allen Titeln mit einer unverkennbar exzentrischen und eigensinnigen Art hervortut: Neben im Anime sonst kaum verwendeten Jump-Cuts und einem sehr bewussten Arbeiten mit Licht, das im gezeichneten Anime oft eine kleinere Rolle als im live-action-Film spielt, kennzeichnet sich Shaft insbesondere auch durch ihre Settings, die oft unnatürlich symmetrisch sind, sowie durch eine

spezielle Kopfbewegung der Figuren, die man als Markenzeichen verstehen kann. Tatsächlich stellt dieses Studio allerdings auch eine Ausnahme dar, denn es arbeitet seit 2005 mit Akiyuki Shinbo, der in allen Anime Shafts seitdem Regie führte – weswegen Shafts Besonderheiten vor allem Shinbos spezieller, eigener Handschrift zuzuschreiben sind. Im Rahmen der Stichprobe sind auch Seiji Kishi und Tetsurō Araki nicht nur mit mehreren Serien, sondern auch jeweils in Zusammenarbeit mit anderen Studios vertreten, allerdings ohne dabei eine eindeutig kennzeichnende Handschrift wie Shinbo erkennen zu lassen. Obwohl man also durchaus einige Studio-Besonderheiten und im Beispiel von Shaft sogar Regisseur-Besonderheiten ausmachen kann, ist es trotzdem nicht ohne weiteres möglich, von einer durchgehenden Handschrift zu sprechen. Studio Trigger hat unter anderem auch *Kiznaiver* und das noch ganz junge *Darling in the Franxx* produziert, die keinerlei Spuren von dem genannten Slapstick tragen. Die Serien *Terror in Tokio* und *Yuri on ICE!!!* wurden beiden von Studio Mappa produziert – unterschiedlicher können Anime aber bald nicht mehr sein. Neben solchen Besonderheiten hinsichtlich des Studios zeichnen sich auch manche Serien besonders durch eine bestimmte Verwendungsweise von Ebenen aus. Besonders auffällig sind hier vor allem die im Rahmen der Typisierung bereits erwähnten Beispiele *Death Note*, *Erased* und *Code Geass*: Diese drei Titel arbeiten mit Protagonisten, die ihre eigenen, geheimen Pläne verfolgen, weswegen innerer Monolog hier besonders entscheidend ist. *Food Wars!* zeichnet sich besonders über Dialogillustrationen im Rahmen der Parallele aus. Hier wird nicht nur gekocht, sondern die ausgeführten Rezepte und Wirkungsweisen der Zutaten werden ausführlich erläutert, was zu einer Vielzahl eben dieser Illustrationen führt. Das ebenfalls von Studio J.C. Staff produzierte *Waiting in the Summer* lässt seine Figuren regelmäßig in verrückte Vorstellungen verfallen, die vor allem als Kontrast zum eigentlich eintretenden Geschehen zu bewerten sind.

Insofern kann man anhand der Ebenenfrequenz und der Ebenentypen unterschiedliche Gruppierungen im Anime ausmachen. Eine erste Gruppe verwendet kaum Ebenen, hat dafür aber seinen Fokus auf einem sehr detaillierten Hintergrund und einem generell größeren Anspruch an Realismus, auch im Rahmen der Narration. Im Gegensatz dazu steht eine weitere Gruppe, die sehr intensiv mit Ebenen arbeitet, insbesondere den ansonsten eher seltenen Symbolismus-Ebenen und Deformationen, die episodaler und primär humororientiert ist. Zwischen diesen beiden Polen befindet sich ein Mittelfeld mit fließenden Grenzen, das sich vor allem durch eine gleichmäßige Verwendung der hier benannten Strukturmerkmale auszeichnet. Im Rahmen der Stichprobe ist die Serie *Shigatsu wa Kimi no Uso* aus dem oberen Mittelfeld das anschaulichste Beispiel – sowohl hinsichtlich der Strukturmerkmale als auch der Narration. In einer klassischen coming-of-age-Geschichte muss Protagonist Kousei den Tod seiner Mutter und die damit verbundene Fähigkeit, sein eigenes Klavierspiel nicht mehr hören zu können, überwinden. In bewährter Manier wird Kouseis Mutter, die zunächst als typische

Antagonistin präsentiert wird, zu einer eigentlich fürsorglichen Frau, während Hauptheldin Kaori, die Kousei durch seinen Entwicklungsprozess begleitet und in die er sich nach und nach verliebt, am Ende stirbt. Auf der Ebene der Strukturmerkmale befinden sich neben der gewohnten Limited Animation und dem klaren Unterschied zwischen Figur- und Hintergrundstil nicht nur alle in dieser Arbeit herausgearbeiteten Typen und Anwendungsformen von Ebenen, sondern gleichermaßen auch zahlreiche Beispiele für alle anderen als typisch für den Anime geltenden Strukturmerkmale.

### 5.3 Episodenanalysen

Im Anschluss an die vorgestellte Ebenentypisierung und die daraus resultierenden verschiedenen Subgruppen von Anime werden an dieser Stelle einige ausgewählte Episoden verschiedener Anime hinsichtlich ihrer Ebenen analysiert, um ein besseres Verständnis dafür zu geben, wie sich Ebenen innerhalb von Episoden verteilen.

#### 5.3.1 *Attack on Titan*, Episode 21

In *Attack on Titan* lebt die Menschheit zurückgezogen hinter hohen Mauern, weil das Land von menschenfressenden Titanen heimgesucht wird. Als ein riesiger Titan die Mauer zu Erens Heimat einreißt und seine Familie umbringt, schwört Eren Rache und tritt dem Militär bei. In Folge 21 befindet sich der Trupp in einem Wald. Der weibliche Titan, der eigentlich gefangen werden soll, taucht urplötzlich vor Eren und seiner Gruppe auf. Um Eren die Flucht zu ermöglichen, eröffnen seine Freunde den Kampf und können den Titan zunächst schwer verwunden, werden aber kurz darauf alle von diesem getötet. Rasend vor Wut verwandelt sich Eren selbst in einen Titanen und beginnt einen Faustkampf mit dem weiblichen Titanen, bei dem er ebenfalls unterliegt. Der weibliche Titan entführt Eren und flieht danach aus dem Wald, verfolgt von weiteren Mitgliedern des Trupps.

Ein verhältnismäßig großer Teil von Folge 21 sind non-diegetische Elemente. Neben dem obligatorischen Opening und Ending verwendet *Attack on Titan* auch ein einzelnes Titelbild und - für den Anime insgesamt eher ungewöhnlich - ein separates Bild mit einem „to be continued“-Hinweis. Beide sind in demselben Stil wie der Eyecatcher gehalten, der bei *Attack on Titan* jedes Mal unterschiedliche Hinweise und Informationen zur Ausrüstung oder zur Welt der Figuren enthält. Darüber hinaus gibt es am Ende der Episode einen Preview auf das kommende Geschehen. Markant ist der immense Rückblick auf die vorigen Episoden, der notwendig ist, um die Geschichte rund um den weiblichen Titanen zu verstehen.

Bezüglich der Ebenenfrequenz bewegt sich *Attack on Titan* sich im unteren Mittelfeld<sup>97</sup>. Ein erster Blick auf die Grafik macht sofort deutlich, dass diese Episode vor allem rein auditive Ebenen, meistens damit inneren Monolog, verwendet. Rein visuelle Ebenen gibt es zu Beginn der Episode in Form einiger Parallelen, in denen Dialogtext passend bebildert wird. Sehr vereinzelt, insbesondere aber im entscheidenden Moment, als Erens Kameraden sterben, werden Symbolismus-Ebenen in Form in einer sehr typischen Gebrauchsweise von weißen Hintergründen, die vor allem Schock bedeuten, verwendet und somit diese Bilder besonders hervorgehoben. Das erste sehr auffällige Beispiel mit einer deutlichen Häufung an innerem Monolog befindet sich in der Szene, als Erens Kameraden den weiblichen Titanen bekämpfen. Dabei handelt es sich auf der einen Seite um einen klassischen Kampfkomentar, wie er im

---

<sup>97</sup> Die grafische Darstellung der Analyse befindet sich im Anhang dieser Arbeit, Abbildung 1.



Rahmen der Parallele für Auseinandersetzungen typisch ist und in denen die Figuren beschreiben was sie tun. Gleichmaßen dient diese spezielle Konstruktion auch dazu, die Synchronisation zwischen den drei Veteranen zu verdeutlichen. Dementsprechend geht es hier auch um die Parallele zwischen den drei Figuren.

Der zweite interessante Part schließt sich direkt an diesen an. Eren sieht auf seiner Flucht zurück, bewundert dabei den Kampfstil seiner Freunde und erkennt ihre enormen Fähigkeiten. Auch hier handelt es sich um einen klassischen Kommentar im Rahmen der Parallele. Seine Gedanken gehen fließend über in einen Fall der Dopplung, als er denkt, dass es die richtige Entscheidung war sein Vertrauen in seine Kameraden zu setzen. Dabei handelt es sich um die Fortsetzung einer überliegenden Problematik, die bereits in der vorigen Episode eine zentrale Rolle einnahm: Eren hat die Fähigkeit, sich in einen Titanen zu verwandeln und will, in seiner impulsiven Art, sofort im Alleingang den Kampf mit dem weiblichen Titan aufnehmen. Seine Kameraden halten ihn an, sich nicht zu verwandeln und stattdessen in ihre Fähigkeiten als Kämpfer zu vertrauen – dem Eren letzten Endes zustimmt und sich nicht verwandelt. In Folge 21 wird diese Stelle also wieder aufgegriffen, als Eren denkt, die richtige Entscheidung getroffen zu haben: den Kameraden zu vertrauen. Sie im Kampf siegen zu sehen bedeutet für Eren also, die richtige Entscheidung gefällt zu haben und stellt in diesem Sinne eine Dopplung dar. Diese Dopplung wird aber sofort kontrastiert: Unmittelbar danach setzt ein Flashback an den Kommandanten ein, der zugibt, niemals wirklich zu wissen, ob etwas eine richtige Entscheidung ist. Eren dreht sich daraufhin auf seiner Flucht um und sieht seine Kameraden sterben.

Die zweite Hälfte der Folge wird von der Auseinandersetzung zwischen Eren und dem weiblichen Titan dominiert. In einer absolut typischen Verwendungsart der Dopplung wird Erens Prügelei mit einer Ebene belegt, die diesem Kampf eine zweite Bedeutung verleiht und an die vorige Situation anschließt. Während Eren auf den Titan eindrischt, erkennt er, dass diese Situation seine Schuld ist, weil er sich dafür entschieden hat auf die anderen zu vertrauen. Dieser Kampf ist also nicht einfach nur ein Kampf, sondern auch Erens - jetzt falsche - Entscheidung, die Wut, die er dem weiblichen Titan entgegen schleudert, ist auch die Wut auf sich selbst. Weil Eren währenddessen reflektiert, wie die Situation hätte verlaufen können, wenn er eine andere Entscheidung getroffen hätte, kann man diesen Ausschnitt daher auch als einen Kontrast (zwischen Ist-Situation und anderen möglichen Situationen) begreifen.

### **5.3.2 *Maid-sama*, Episode 12**

Die Seika-Schule wurde erst vor Kurzem von einer reinen Jungen- in eine gemischte Schule umgewandelt. Um die Umstände für die wenigen Mädchen zu verbessern, hat Misaki hart gearbeitet und wurde die erste Schülersprecherin. Misakis Familie ist aber auch arm und so

jobbt Misaki in einem Maid-Café<sup>98</sup>. Aus Angst davor, ihre Autorität zu verlieren, ist ihr Job ein strenges Geheimnis – dumm nur, dass Mädchenschwarm Usui sie entdeckt, woraufhin sich eine merkwürdige Hass-Liebe zwischen den beiden entwickelt. In Folge 12 feiert die Seika ein Sportfest. Die wesentliche Handlung der Episode setzt sich aus drei Blöcken zusammen: Block eins ist der Beginn des Sportfests mit verschiedensten Wettkämpfen, in denen Misaki immer antritt und die Jungen vernichtend schlägt. Block zwei beinhaltet einen ersten Showdown in einem Wettkampf, dessen Gewinner einen Kuss von Misakis Freundin Sakura erhält. Der letzte und größte Teil der Folge stellt das Cosplayrennen dar, in welchem Misaki und Usui ihrem Freund Yukimura helfen. Folge 12 enthält ein Opening, ein Ending, einen Eyecatcher sowie ein separates Titelbild. Am Ende der Episode befindet sich ein Preview. Diese Struktur entspricht auch den anderen Folgen und enthält keinerlei Besonderheiten<sup>99</sup>.

Ein erster Blick auf die Grafik macht sofort deutlich, dass *Maid-sama* in dieser Episode vor allem rein visuelle Ebenen verwendet und nur in wenigen Fällen auf inneren Monolog oder vollständige Ebenen zurückgreift. Trotz der scheinbar erst immensen Anzahl an Ebenen wird in der Grafik ebenfalls sichtbar, dass der mit Abstand größte Teil davon symbolische Ebenen, im Rahmen dieser Folge vor allem die punktuellen Comiczeichen, sind. Darüber hinaus wird auch intensiv mit Text gearbeitet, der hier insbesondere Soundwords und Kommentare meint und damit eigentlich Teil der Parallele ist, hier aber extra gekennzeichnet wurde, um ihn von anderen Varianten der Parallele zu unterscheiden. Diese immense Kombination von Text und Symbolen sowie der Gebrauch von Comicsprechblasen sind typisch für Serien, die ihren Schwerpunkt auf den Humor gelegt haben und primär leichte Geschichten erzählen. Im Rahmen solcher Serien gibt es oft eine vergleichsweise deutliche Botschaft, etwas, was aus der Handlung gelernt werden kann. Weil es sich dabei in der Regel um ernste Momente handelt, kann man in der Grafik ohne Weiteres erkennen, wo diese zentrale Narration stattfindet – nämlich an Stellen, wo Symbolismus-Ebenen aussetzen. Während einer ersten Lücke beschreibt der unsportliche Yukimura, dass er froh ist, am Cosplayrennen, das für weniger athletische Schüler gedacht ist, teilnehmen zu können. Misaki ist zwar selbst Sportass, schätzt aber Engagement und weiß Yukimuras Willen zu schätzen. Diese Szene ist zentral, um den in der zweiten Lücke entstehenden Konflikt zu verstehen. Yukimura muss in einem Maid-Kostüm laufen, das deutlich hochwertiger als die anderen Cosplay-Kostüme ist. Die Zuschauer vermuten, dass Yukimura geschummelt und sich absichtlich dieses Kostüm

---

<sup>98</sup> Maid-Cafés gibt es in Japan tatsächlich, sie sind im Wesentlichen eine Entwicklung aus der Manga- und Anime-Szene. Es handelt sich dabei um reguläre Cafés, einzige Besonderheit dabei ist, dass das Personal in Maid-Kostümen serviert. Typisch dafür ist auch - so wie die das auch in Misakis Café der Fall ist - die Verwendung einer passenden Sprache, in der die Gäste mit dem ansonsten eher unüblichen „mein Herr“ angeredet werden. Obwohl Maid-Cafés sich nach wie vor primär an männliche Otaku richten, bieten reguläre Maid-Cafés, ebenfalls wie Misakis Café, durchaus auch Events speziell für Frauen oder Kinder. Maid-Cafés sind inzwischen auch Teil größerer deutscher Conventions.

<sup>99</sup> Die grafische Darstellung der Analyse befindet sich im Anhang dieser Arbeit, Abbildung 2.

ausgesucht hat, um aufzufallen. Seine Mitschüler beginnen ihn auszulachen. Misaki und Usui beobachten die Szene und Misaki wird sauer, weil die anderen sich über jemanden lustig machen, der sich Mühe gibt. Misaki und Usui eilen Yukimura in ausgesprochen coolen Kostümen zur Hilfe und ermahnen die Schüler, dass es nichts Schlechtes ist, sich bei etwas – auch bei so etwas Banalem wie dem Cosplaylauf – anzustrengen. Hier steckt also die zentrale Lehre der Folge. Weil es sich dabei um eine ernste Szene handelt wird auf die humorvoll-symbolischen Ebenen verzichtet. Die letzte und mit Abstand größte Lücke beinhaltet eine gemeinsame Szene von Misaki und Usui im Krankenzimmer, wo er Misakis zahlreiche Schrammen verarztet. Misaki überlegt, die Regeln für den Cosplaywettbewerb anzupassen, um weitere Probleme zu vermeiden. Weil sie sich hier ernsthaft Gedanken macht und es sich um einen für die beiden typischen letzten romantischen Moment handelt, setzen auch hier die Symbolismus-Ebenen, die Szenen primär einen humorvollen Unterton geben, aus – nichtsdestotrotz endet die Episode, ebenfalls für diese Art von Serie typisch, mit einem Lacher, der durch den erneuten Einsatz symbolischer Ebenen gut zu erkennen ist.

### 5.3.3 *Shigatsu wa Kimi no Uso*, Episode 5

*Shigatsu wa Kimi no Uso* erzählt die Geschichte vom jungen Pianisten Kousei, der durch die strenge Erziehung seiner Mutter als musikalisches Wunderkind gilt. Als seine Mutter erkrankt, spornt sie ihn damit an, dass seine Musik sie gesunden lassen würde. Als sie trotzdem stirbt, verliert der traumatisierte Kousei die Fähigkeit, sein eigenes Spiel zu hören. Unerwartet taucht Jahre später ein Mädchen namens Kaori auf, das Kousei wieder zurück in die Welt der Musik führt. Episode 5 ist im Wesentlichen das Nachspiel von Episode 4, wo Kousei und Kaori ihren ersten gemeinsamen musikalischen Auftritt haben, der durch Kouseis Handicap nicht nur musikalisch eine Katastrophe ist, sondern eine dramatische Wendung nimmt, als Kaori unerwartet direkt im Anschluss zusammenbricht. Der erste Part der Episode setzt sich vor allem mit Kouseis Schuldgefühlen gegenüber dem verpatzten Auftritt auseinander. Der zweite Teil legt seinen Schwerpunkt auf Kouseis Kindheitsfreundin Tsubaki, die ein Liebesgeständnis erhält. Der letzte Part dreht sich wieder um Kousei, der sich mit der wieder aus dem Krankenhaus entlassenen Kaori auf einer Brücke trifft und genau wie sie ins Wasser springt.

Von den hier vorgestellten ist diese Episode aus *Shigatsu wa Kimi no Uso* die deutlich aufwendigste, nicht nur durch die relativ hohe Ebenenfrequenz, die sich durch die gesamte Serie zieht, sondern auch durch die vielen unterschiedlichen Ebenentypen, die hier zum Einsatz kommen<sup>100</sup>. Die Episode beginnt mit einem Intro. Dieses Intro ist ein Flashback in die Vergangenheit, als Kousei und Tsubaki noch Kinder waren: Die Nachbarschaftskinder springen alle von einer Brücke ins Wasser, nur Kousei traut sich nicht. Tsubaki wirft ihn unfreiwillig ins Wasser und Kousei findet unerwartet Spaß daran. Diese Szene dient primär

<sup>100</sup> Die grafische Darstellung der Analyse befindet sich im Anhang dieser Arbeit, Abbildung 3.

zur Parallele zum letzten Part der Episode, wo Kousei ebenfalls - nach erneutem Zögern - von derselben Brücke ins Wasser springt und darauf dasselbe befreite Lachen hat wie schon Jahre zuvor. Eine solche Struktur, ein scheinbar unverknüpftes Intro später als Parallele wieder einzubinden, ist ein relativ häufiger Handgriff der Serie und in ähnlicher Form bei weiteren Episoden zu beobachten. Obwohl primär das Verständnis der Parallele dominiert, sind auch andere Lesarten möglich: Wo Kousei zuvor ins Wasser geworfen werden musste, springt er nun selbst. Im Anschluss folgt das Opening, das wie das Ending und der für die Serie üblichen Eyecatcher keine weiteren Besonderheiten umfasst.

Gut zu erkennen ist der in *Shigatsu wa Kimi no Uso* häufig zu findende Wechsel zwischen ernststen und humorvollen Szenen. Das wird sofort an den vereinzelt symbolischen Ebenen deutlich. Während die ersten Ebenen Symbolismus, insbesondere die für den Humor so typischen Comiczeichen, beinhalten, die dem Besuch der Freunde bei der nach dem Zusammenbruch in Episode 4 ins Krankenhaus eingewiesenen Kaori eine humorvolle Grundstimmung geben, wird diese eigentlich fröhliche, ausgelassene Atmosphäre durch Kouseis einsetzende traurige Erinnerungen an die Folgen des katastrophalen Auftritts kontrastiert. Als Kaori fragt, ob er weiter Piano geübt hat, werden zwei Flashbacks bewusst gegeneinander gestellt: Einer, der zeigt, dass Kousei nicht geübt hat, sondern nur Tasten gedrückt hat, die er nicht hört, kontrastiert von einem Flashback an das jubelnde Publikum, das den gemeinsamen Auftritt - der zwar aus Sicht der Richter nicht bestanden war, das Publikum aber trotzdem mitgerissen hat - bejubelt. In diesem Fall werden nicht nur Kouseis dunkles Zimmer und der erleuchtete Konzertsaal, sondern auch sein Nicht-Spiel und sein Spiel kontrastiert. In dieser Szene stellt Kaori die für diese Folge entscheidende Frage: Kannst du es - den Auftritt, den Jubel - vergessen? Diese Szene ist zwar keine Ebene, sondern Teil der Wirklichkeit, entwickelt sich aber mit Hilfe der Ebenen im weiteren Verlauf der Folge zum Leitmotiv dieser Episode. Kurz darauf ist Kousei unterwegs, er läuft die Straße mit dem Gesicht in einem Buch vergraben entlang und erinnert sich dabei an eben diese Worte von Kaori. In diesem Sinne handelt es sich nicht nur um die erste Wiederholung des Leitmotivs, sondern auch um einen typischen Fall der abwesenden Dopplung, in denen die Figuren gedanklich ganz woanders sind und der eigentlich in der Wirklichkeit stattfindenden Handlung eine andere Bedeutung geben. Es folgt ein Gespräch zwischen Kousei und Freund Watari, in welchem nicht nur die für *Shigatsu wa Kimi no Uso* in dieser Form einzigartigen und in Kapitel 5.1.5 vorgestellten Dialognachstellungen auftauchen, die als Dopplung verstanden werden, sondern in denen auch die Thematik des Vergessens in Ebenen wieder aufgegriffen wird. Dieses Thema zieht sich auch durch die nächste, sehr umfangreiche Dopplungsebene, die erst Kouseis Laufen und dann sein Klavier über einen Flashback an den Auftritt mit einer neuen Bedeutung versieht. Darin eingebettet sind erneut die *Shigatsu*-typischen Dialognachstellungen und ein weiterer Kontrast. Nach dem Eyecatcher beginnt der zweite Part

der Episode, der sich um Tsubaki dreht. Tsubaki und ihre Freundin bauen in einem Gespräch kleinere Ebenen ein, darunter Parallelen, hier in Form der typischen Dialogbebilderung und einen Kontrast, als Tsubaki ihrer Freundin innerlich widerspricht. Es folgt ein längerer Block des Kontrasts, in welchem Tsubaki den uncoolen, unsportlichen Kousei mit dem neu aufgetauchten, sportlichen Mädchenschwarm vergleicht. Tsubaki sitzt danach allein im Park auf einer Schaukel und denkt weiter über das Geständnis nach. Dabei handelt es sich erneut um eine abwesende Dopplung, bei der die Figuren noch gedanklich noch in der vorigen Szene sind, auch wenn sich das Setting inzwischen verändert hat, ebenfalls hier in seiner typischen Verwendung zur Reflexion: Tsubaki wundert sich, warum sie sich nicht freut – vor wenigen Monaten hätte sie das noch. Insofern ist diese Ebene also auch in sich kontrastierend.

Danach beginnt der letzte Part der Episode, der wieder zu Kousei wechselt. Die Szene ist durch einen zunächst ausgesprochen humorvollen Beginn gekennzeichnet – leicht zu erkennen durch den vermehrten Einsatz kleiner Symbolismus-Ebenen, die hier auch mit dem in Kapitel 5.1.2 beschriebenen Handgriff mittels Bildgrenzen zu arbeiten. Am Ende der Episode befindet sich eine aufwendigere Konstruktion im Rahmen der Dopplung, in der auch das Leitmotiv wieder aufgegriffen wird. Kaori ist von der Brücke gesprungen – die Brücke aus dem Intro - und Kousei sieht ihr erstaunt hinterher. Über die Ebenen, in denen er sich an den Auftritt erinnert, wird auch erneut die Frage gestellt, ob er das - den Auftritt, das Spiel, dieses Gefühl - vergessen kann. Kousei gibt zu, nicht vergessen zu können und springt in diesem Zusammenhang ebenfalls von der Brücke. Der Sprung von der Brücke ist damit gleichzeitig auch die Antwort auf die Leitmotiv-Frage, die Kousei über die gesamte Episode verfolgt hat.

### **5.3.4 Tokyo Ghoul, Episode 12**

*Tokyo Ghoul* erzählt die Geschichte von Student Ken, der endlich ein Date mit der schönen Rize ergattern konnte. Dabei stellt sich aber heraus, dass Liz ein Ghul ist, eines der Wesen, die zwar menschlich aussehen, die aber geheimnisvolle Kräfte haben und sich ausschließlich von Menschenfleisch ernähren können. Beide werden bei einem Unfall schwer verletzt, als dessen Folge Ken von der verstorbenen Liz Organe eingesetzt werden. Ken ist fortan ein Halbghul und sieht sich zunehmend mit dem Problem konfrontiert, nicht nur selbst Menschenfleisch essen zu müssen, sondern auch zum Ziel für die umherstreunende Ghulgemeinschaft zu werden. In Episode 12 ist Ken der Gefangene eines Ghuls. An einen Stuhl gefesselt verbringt er die Episode zwischen der Folter durch den anderen Ghul und einer Art von Gedankenwelt, in der Liz zu ihm spricht. Diese Episode wurde aufgrund ihrer besonderen Struktur, die über die herkömmliche Verwendung von Ebenen im Anime hinausgeht, etwas anders aufgegliedert und ist deswegen nicht direkt mit den anderen Beispielen vergleichbar<sup>101</sup>. Auffällig ist zunächst die Abwesenheit non-diegetischer Elemente,

<sup>101</sup> Die grafische Darstellung der Analyse befindet sich im Anhang dieser Arbeit, Abbildung 4.

insbesondere Opening und Ending. *Tokyo Ghoul* hat eigentlich beides, aber im Anime ist es im Rahmen der ersten und letzten Episode, wie diese es ist, nicht ungewöhnlich, dass diese beiden Parts ausgelassen werden.

Episode 12 kann man in drei bis vier Teile untergliedern. Der erste Teil der Episode dient im Wesentlichen dazu, Ken mit seiner Mutter gleichzusetzen. Beide eint der gemeinsame Grundsatz, dass es besser sei, verletzt zu werden als andere zu verletzen. Die Folge beginnt in der hier sogenannten Gedankenwelt, einer rein weißen Fläche. Nach einem kurzen Titelbild, dem einzigen non-diegetischen Teil der Episode, setzt sich die Handlung in der Wirklichkeit fort. Ken wird gefoltert. Währenddessen setzt Kens Stimme als distanzierter Erzähler ein, der aus seiner Perspektive rückblickend erläutert, dass er gefoltert wurde und dabei zählen musste, um, wie er nun weiß, nicht darüber das Bewusstsein zu verlieren. Ohne Schnitt, sondern in Form einer fließenden Kamerabewegung, begibt Ken sich in seine Gedankenwelt, wo Liz auf ihn wartet. Gemeinsam wechseln sie in die Vergangenheit, wo Ken seine Mutter sieht und sie den gemeinsamen Alltag verfolgen. Wieder zurück in der Gedankenwelt lobt Ken seine Mutter dafür, was für eine nette Person sie war, gleichermaßen wiederholt er hier ihre zentrale Lehre: besser verletzt zu werden, als selbst zu verletzen. In diesem Zusammenhang verwandelt sich der auch in der Gedankenwelt gefesselte Ken wieder in sein Kinder-Ich, dem die Mutter diese Worte sagt. Diese Konstruktion macht besonders deutlich, dass Ken nach wie vor die Ansichten der Mutter vertritt. Ein extrem kurzer Sprung zurück in die Vergangenheit zeigt, wie sich eine der weißen Papierblumen in Kens Heim, die die Mutter in Heimarbeit bastelte, zu einer Spinnenlilie, einer Blume, die in Japan mit dem Tod assoziiert wird, verwandelt, bevor das Bild unvermittelt in die Gedankenwelt zurückspringt und Liz sich abfällig dazu äußert, dass Ken wegen dieser Lehre so etwas passiere. Die Szene wechselt direkt zurück in die Folter, wo Ken vor Schmerzen schreit und die in dem Sinn auch ein Kontrast zur ruhigen, freundlich-weißen Gedankenwelt ist. Ken fängt an, um seinen Tod zu betteln, als er sich wieder in seine Gedankenwelt begibt. Liz beginnt die Mutter in Frage zu stellen. Dabei wechseln sie erneut in Kens Kindheit, wo Ken zugibt, dass seine Mutter immer gearbeitet hat, auch, weil die Mutter einen großen Teil ihres Einkommens Kens Tante zukommen ließ. Weitere Papierblumen werden zu Spinnenlilien. Als die Mutter stirbt, kommen zwei separate Ebenen zum Einsatz, die hier dazu dienen den Dialog auszugestalten und im Rahmen der Typisierung damit Parallelen sind. Sie wechseln in andere Szenen der Vergangenheit, die Kens Freund Hide zeigen. Liz, die in alle Vergangenheitsszenen mitreist, sagt, er werde Hide ebenfalls verlieren. Bis zu diesem Punkt dient die gesamte Konstruktion trotz Liz' Kritik dazu, Ken mit seiner Mutter und deren Lehre gleichzusetzen.

Es folgt der Wendepunkt, der sich ausschließlich in der Wirklichkeit abspielt. Der Ghul-Folterer hat zwei weitere Ghule gefunden, die Ken eigentlich gemeinsam befreien wollten. Sein

Peiniger zwingt Ken zu entscheiden, welcher der beiden, der Mann oder die Frau, überleben soll – ansonsten würden beide sterben. Der Mann macht deutliche Zeichen, dass er sich opfern will, aber Ken kann sich nicht entscheiden: Das wäre so, als hätte er ihn umgebracht – und das wiederum widerspricht der Moral der Mutter. Beide sterben. Wieder in der Gedankenwelt erkennt Ken, dass diese Tode seine Schuld sind und Liz stimmt zu. Liz führt grausame Beispiele vor, die wieder zur Bebilderung ihrer Worte dienen und in den Typen damit Parallelen sind. In dem darauffolgenden Part in der Gedankenwelt, der deutlich längste, kann Liz ihn von ihrer Kritik an seiner Mutter überzeugen. Ken beginnt sich zu wundern, warum seine Mutter seine Tante oder den Tod vor einem Leben mit ihm gewählt hat. Die vorige Szene ist dementsprechend nichts anderes als dieselbe Entscheidung, vor der auch Kens Mutter stand: Ken oder Kens Tante? Sie entschied sich für keines von beidem und starb – und ließ Ken damit zurück. Er findet eine neue Entschlossenheit, schwört zu kämpfen und das, was ihm wichtig ist, zu verteidigen. Er befreit sich und ringt Liz nieder. Die zuvor schlicht weiße Gedankenwelt ist nun voll mit den weißen Papierblumen der Mutter, die sich nun aber nach und nach um sie herum in blutrote Spinnenlilien verwandeln. Ken beginnt Liz zu fressen, woraufhin sein schwarzes Haar weiß wird. An dieser Stelle findet der Kontrast gleich auf mehreren Ebenen statt: Unübersehbar ist, dass Ken sich durch seine Worte und durch seine Handlungen von den Ansichten der Mutter abgrenzt und nun Liz zustimmt. Das wird auch in Form des weißen Blumenmeers deutlich, das ein Symbol der Mutter darstellt und sich nun in die mit Tod und Liz assoziierten roten Spinnenlilien wandelt. Darüber hinaus kann Ken sich hier nicht nur befreien, ist also nun aktiv statt passiv, sondern gibt selbst zu, ein Ghul zu sein – eine Aussage, die er zuvor vehement geleugnet hat. Mit dem Ablegen der Moral der Mutter wird also auch gleichzeitig Kens Menschlichkeit abgelegt. Dieser Wandel selbst wird auch in einer äußeren Form sichtbar. Mit diesem Aussehen findet der letzte Teil vor allem in der Wirklichkeit statt. In einer letzten Ebenenkonstruktion sitzt statt Ken Liz auf seinem Folterstuhl, was dazu dient, Liz und Ken, der an dieser Stelle Liz' Ansichten übernommen hat, gleichzusetzen. Es beginnt der Kampf zwischen Ken und seinem Folterer, in der Ken keinerlei Hemmungen mehr hat, seinen Peiniger zu verletzen. Der erste Teil der Episode dient also im Wesentlichen dazu, Ken mit seiner Mutter gleichzusetzen, während im zweiten Teil bewusst mit dieser aufgebauten Parallele wieder gebrochen wird. Insofern stellt diese Episode der in Kapitel 5.1.6 vorgestellten Entwicklungsmomente dar, die man zusammengefasst auch als Dopplung verstehen kann.

## 5.4 Konstellation im Anime

### 5.4.1 Verbindungen zwischen den Strukturmerkmalen

Ebenen sind also in ihrer vielfältigen Verwendungsweise - und darüber hinaus auch in ihren unterschiedlichen Gestaltungsformen, die durch die Typisierung hier nicht aufgegriffen werden - ein zentrales Merkmal des Anime. Tatsächlich agieren die Ebenen aber nicht separat, sondern werden durch andere Strukturmerkmale gefördert und auch gefordert. Weil die meisten Arbeiten über die Strukturmerkmale des Anime es bei einer reinen Aufzählung belassen oder sich gezielt auf einige wenige konzentrieren, werden die Verbindungen, die zwischen diesen Merkmalen bestehen, übersehen. Teilweise wurden diese Verbindungen bereits bedingt durch die strukturierte Vorstellung der verschiedenen Merkmale in Kapitel 2.8 deutlich. Im Folgenden geht es nicht darum, die bekannten Strukturmerkmale einfach zu wiederholen, sondern sie zusammenzufassen und in Verbindung mit den Ebenen zu betrachten.

#### Verschiedene Zeichenstile

Da sich alle Merkmale miteinander verbinden, ist es ohne weiteres möglich, das Strukturmerkmalnetz von jedem beliebigen Punkt aus aufzuspannen. An dieser Stelle wird mit dem Nebeneinander verschiedener Zeichenstile begonnen, einem der auffälligsten Merkmale des Anime.

In der Forschung ist man sich einig, dass im Anime verschiedene Zeichenstile nebeneinander existieren: Ein realistischer, detaillierter, der in aller Regel für das Setting und die Hintergründe, oft aber auch für alles Technische verwendet wird, sowie ein stilisiert-künstlicher, der zur Darstellung der Figuren dient. Der entscheidende Punkt besteht darin, dass beide Stile in einem gemeinsamen Bild koexistieren, ohne dass der eine den anderen verdrängt oder assimiliert. Während dieser optische Unterschied in einigen Beispielen, darunter u.a. in *Assassination Classroom*, eher gering ist, so ist die optische Diskrepanz zwischen den Stilen und damit zwischen Setting und Figuren in der Regel deutlich erkennbar. Aus den Beispielen der Stichprobe fällt hier insbesondere *Coppellion* auf, dessen auf die zerstörte Umgebung und die wildernde Natur fokussierte Narration sich in hyperrealistischen und extrem aufwendigen Hintergründen widerspiegelt, während die Figuren nicht nur den flachen, einfachen Stil einer jeden Animefigur aufweisen, sondern auch noch mit betont dicken, auffälligen Umrisslinien hervorgehoben sind. Das Ergebnis ist ein immenser Kontrast zwischen Umgebung und Mensch, in dem die Menschen wie Fremdkörper in der wild wuchernden Natur wirken. Ähnlich und doch ganz anders arbeitet *Seraph of the End*. Zu dem geläufigen Figurendesign reiht sich ein nahezu malerischer Hintergrund, der auf jede Umrisslinie verzichtet und stattdessen mit verlaufenden Farben und teils klar erkennbaren (Pinsel-/Stift-)Strichen arbeitet.



In ähnlicher Weise benennt Suan (2013) eine Mischung von Realismus und Stilisierung, die er nicht nur in Figurenebene und Hintergrund, sondern auch in den Figuren selbst sieht (vgl. S.172f.)<sup>102</sup>. Obwohl hier primär klar unterschiedliche Zeichenstile gemeint sind, wie man sie vor allem in der Differenz der Stile zwischen Setting und Figuren findet, kann man auch das Figurendesign selbst als Subfall sehen. Auf der einen Seite sind Animefiguren ohne Zweifel idealisiert, aber trotzdem erheblich realistischer als andere Fernsehanimationsfiguren, die, wenn man Disney mal außen vor lässt, oft Tiere, eigentlich unbelebte Gegenstände oder nur entfernt menschliche Figuren wie z.B. Homer Simpson verwenden. Auf der anderen Seite wird Animecharakteren trotz vergleichsweise realistischen Proportionen insbesondere über Gesicht und Haare eine klare Künstlichkeit gegeben, sodass sich bereits in der Figurengestaltung selbst ein Nebeneinander von Realismus und Künstlichkeit ausdrückt.

Ein solches Nebeneinander verschiedener Zeichenstile ist bereits durch Lamarres (2002, 2009) zweiten Intervall, der eine größere Lücke zwischen den Bildlayern meint, impliziert – auch wenn Lamarre (2002, 2009) mit seinem Fokus auf Bewegung darauf nicht näher eingeht. Es ist stattdessen Steinberg (2012), der darin auch die mögliche „[h]eterogeneity of image styles“ (o.S.) erkennt. Zu diesem Nebeneinander verschiedener Zeichenstile gehört auch das von Steinberg (2012) definierte dritte Intervall, das Nebeneinander von Cel-Animation und 3D-Animation, die parallel im Bild existieren können. Insbesondere technische Elemente, vor allem die bekannten Mechas, werden oft mit 3D-Computeranimation dargestellt, die sich bewusst von den anderen Stilen unterscheidet und damit nicht nur einen weiteren Stil bietet, sondern auch die Künstlichkeit dieser Elemente speziell betont. Insbesondere in *Aldnoah.Zero* wird das Nebeneinander von Computeranimation in den Mechas und der klassischen Animation des restlichen Bildes deutlich.

Insofern entsteht durch innere Montage ein Nebeneinander verschiedener Zeichenstile, in dem ein realistischer Hintergrund mit einem künstlichen Figurenstil und mitunter sogar weiteren Stilen wie Computeranimation kombiniert wird. Dieses Merkmal ist durchgängig bei allen Anime zu finden und unterscheidet sich in verschiedenen Serien nur hinsichtlich der Intensität – einige Serien verwenden extrem unterschiedliche Stile, während diese Differenz bei anderen Beispielen geringer ausfällt.

#### Deformationen und Ebenen

Das Nebeneinander verschiedener Zeichenstile verweist zwangsläufig auf die Deformationen, die selbst wieder eng mit den Ebenen verbunden sind. Die Deformation beschreibt im Kern ebenfalls einen veränderten und damit einen weiteren Zeichenstil, der sich hier allerdings ausschließlich auf die Figuren bezieht. Diese haben sowohl ein idealisiert-stilisiertes, aber im

---

<sup>102</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.8.4 Realismus.

Kern „normales“ menschliches Erscheinungsbild – können aber ohne Weiteres in ein abstrakt-deformiertes Aussehen wechseln. Dabei kann sich alles, von den Gesichtszügen über die gesamte Körperform bis hin zu weiteren Eigenschaften wie Schattierungen, Umrisslinien oder Farbgebung der Figur verändern. Insbesondere im Rahmen der Deformation gilt es den richtigen Schwerpunkt zu setzen. Das Besondere der Deformation im Anime ist nicht die Deformation selbst. Deformierte Figuren, die zwar (sofern gewünscht) klar menschlich sind, aber dennoch mit deutlich abstrahierten Formen, Figuren und Größen arbeiten, sind Standard in der Animation, wie z.B. die merkwürdig gelben Wesen aus *Die Simpsons* oder Figuren wie sie in *Willkommen in Gravity Falls* oder *Steven Universe* Anwendung finden, die auf übertriebene und extrem diverse Körperformen zurückgreifen. Die Besonderheit der Deformation im Anime liegt nicht in dem eigentlichen Deformiert-Sein, sondern in dem Wechseln, dem Pendeln zwischen einem standardisierten, „normalen“ Aussehen und einem abstrahierten Erscheinungsbild, was insbesondere durch das benannte super deformed und die visuellen Zeichen aus Typ 3 der visuellen Konventionen<sup>103</sup> erzeugt wird. Ohne jede Vorwarnung kann sich das Aussehen der Figuren entscheidend verändern, nur um Momente danach wieder wie vorher auszusehen – für diesen abrupten Wechsel ist nicht einmal ein Schnitt erforderlich. Deformationen kann man zwar auch nach ihrer Intensität unterscheiden, in Abhängigkeit davon, wie extrem eine Figur verfremdet wird. Weil sie aber nicht grundsätzlich auftreten, ist stattdessen die Frequenz entscheidend. Verschiedene Serien weisen dabei teils sehr unterschiedliche Frequenzen auf: Beispiele wie *Ouran High School Host Club*, *Maid-sama* und *Food Wars!* zeichnen sich durch eine immense Verwendung von Deformationen aus, in dem bereits erwähnten *Coppelion* und *Terror in Tokio* sucht man vergebens danach.

Weil Deformationen einen weiteren Zeichenstil beschreiben, arbeiten sie genau wie die anderen Stile im Sinne eines räumlichen Nebeneinanders, das durch innere Montage entsteht. Anders als die verschiedenen Stile zwischen Hintergrund und Figuren, die weitestgehend permanent im Anime zu sehen sind, treten Deformationen aber nur an speziellen Stellen innerhalb des Anime auf. Brenner (2007) schreibt, dass kaum eine Form so plötzlich zwischen Humor und Ernst wechseln kann wie der Anime (vgl. S.108). Dieser abrupte Wechsel ist vor allem durch die Deformationen möglich, die als visueller Marker dienen. Durch die plötzliche visuelle Veränderung, die die Deformation darstellt, ist sie damit immer eine Unterbrechung, wobei nicht nur die visuelle Linearität der Figuren unterbrochen wird, sondern auch Zeit und Raum der eigentlichen Handlung in der Wirklichkeitsebene, die einfach innehält. Indem die Figuren ihr Aussehen ändern, wechselt das Geschehen auf eine Ebene, die eine eigene Zeit und einen eigenen Raum hat und von der sich in den meisten Fällen gar nicht genau sagen lässt, ob und inwieweit sie die Wirklichkeit darstellt: Dinge, die dort passieren - z.B. wenn

---

<sup>103</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.8.5 Visuelle Konventionen.

Figuren geschlagen werden und sich große Beulen bilden - sind auf der Wirklichkeitsebene danach nicht mehr zu sehen. Insofern wird durch die Deformation eine weitere Ebene neben der Wirklichkeitsebene aufgebaut, die durch Montage auf der Makroebene entsteht. Das entstehende Nebeneinander meint in diesem Sinne kein direktes räumliches Nebeneinander, die Strukturmerkmale selbst verweisen stattdessen darauf, dass es neben der Wirklichkeitsebene noch weitere Ebenen gibt, zwischen denen fließend gewechselt werden kann. Damit wird deutlich, dass die Deformation eng mit dem zuvor vorgestellten Strukturmerkmal der Ebenen verwandt ist. Deformationen werden hier als eigenes Stilmerkmal betrachtet, aber man kann sie auch als Ebenen-Symbolismus verstehen, in dem bestimmte Inhalte - im Rahmen der Deformation in der Regel bestimmte Emotionen - über eine fremde Ausdrucksform transportiert werden. Genau wie die Deformationen handelt es sich bei den Ebenen um ein Merkmal, das in einer Makrostruktur-Montage weitere Ebenen neben der der Wirklichkeit, wie bspw. eine Gedankenebene oder eine Erzählebene, aufbaut und zwischen denen fließend gewechselt werden kann. Der eigentliche Schwerpunkt liegt damit nicht auf der anderen Ebene selbst, sondern auf der Relation zwischen Ebene und Wirklichkeit. Die Untersuchung der Ebenen hat dabei verdeutlicht, dass man Ebenen in Abhängigkeit von ihrer Motivation und damit ihrer Relation zur Wirklichkeit in verschiedene Typen untergliedern kann. Die typischen Muster des Anime in Kapitel 5.2 haben verdeutlicht, dass Ebenen im Wesentlichen von allen Anime genutzt werden – es lassen sich allerdings durchaus Unterschiede hinsichtlich der Frequenz und der Typen ausmachen.

Ein Großteil der Ebenen, unabhängig von ihrer Inszenierung und ihrem Relationstyp, dient dazu, Emotionen, Gedanken und genereller das Innenleben der Figuren darzustellen. Ebenen sind damit gleichermaßen auch immer ein Wechseln zwischen und ein Nebeneinander von Innerem und Äußeren.

Geist und Körper, unpassende Mundbewegung, Körperschichten

Das Nebeneinander von äußerer Wirklichkeit und innerer Gedankenwelt zeigt sich insbesondere in der von Shin (2011) vorgestellten Analyse von Auteur-Film *Ghost in the Shell*. Der Film setzt sich inhaltlich mit der Frage auseinander, ob und inwiefern Cyborgs (Shells) eine Seele (Ghost) haben – diese Aufgliederung sieht Shin (2011) auch auf einer strukturellen Ebene. Er beschreibt, dass sich in *Ghost in the Shell* bei dem viel verwendeten voice-over die Stimme ohne die dazugehörige Mundbewegung erhebt (vgl. S.13, S.20). So betrachtet entsteht eine körperlose Stimme, d.h. die Stimme bzw. Ghost ist von dem Körper bzw. Shell losgelöst (vgl. ebd.). Damit entsteht ein Nebeneinander von innerer Stimme und äußerem Körper, die damit keine Einheit mehr bilden. Obwohl Shin (2011) sich ausschließlich auf *Ghost in the Shell* und inneren Monolog konzentriert, gehen seine Überlegungen nahtlos in ein wiederum als typisch für den Anime benanntes Merkmal über: unpassende Mundbewegungen,

die nicht zur Synchronisation passen. Stimme und Körper bleiben nicht nur durch den inneren Monolog voneinander getrennt, sondern in abgemilderter Form durch die tatsächlichen Mundbewegungen des Körpers, die nicht (d.h. auch nicht im Originalton) der Stimmbewegung entsprechen. So betrachtet spiegelt sich das Nebeneinander von Innen und Außen, das hier durch innere Montage entsteht, in sehr dezenter Form ebenfalls in diesem Merkmal wider. Innerer Monolog und unpassende Mundbewegungen sind ausnahmslos Bestandteil eines jeden Anime. Sie sind der erste Schritt in Richtung der viel diskutierten Thematik rund um Bewegung im Anime, die besonders intensiv von Lamarre (2002, 2009) untersucht wurde.

Verfolgt man das Thema der Bewegung weiter, dann kann man im Anime nicht nur eine Stimm- und eine Körperschicht unterscheiden, sondern bereits der Körper selbst setzt sich aus verschiedenen Schichten zusammen. Der Vollständigkeit halber sei hier Steinbergs (2012) bislang sehr seltenes viertes Intervall erwähnt, das durch seine besondere Arbeit mit Texturen ebenfalls unterliegende Layer im Charakter selbst sichtbar macht und die Figurenkörper damit in mehrere Schichten aufgliedert. In den meisten Anime werden solch Körperschichten aber über die Bewegung gebildet: Im Anime bewegt sich häufig nicht der gesamte Körper, sondern nur spezielle Körperteile, während der Rest in einem unnatürlichen Stillstand verharrt. Durch innere Montage innerhalb des sich bewegenden Körpers entsteht damit ein Eindruck des Nebeneinanders verschiedener voneinander unabhängiger Körperteile.

#### Frame-Intervall

Diese spezielle Bewegung, die den Körper in verschiedene Schichten zerlegt, verweist auch auf das von Lamarre (2002) benannte Intervall zwischen den Bildern, also die durch die geringe fps-Zahl entstehende größere Lücke zwischen den einzelnen Frames, die die Bewegung selbst zerlegt und damit optisch zu der vergleichsweise hölzernen, ruckeligen Bewegung führt. Durch größere, wahrnehmbare Intervalle wird das Nebeneinander der Frames deutlicher. Das Frame-Intervall ist das einzige Strukturmerkmal des Anime, das mit Montage im Sinne des Montierens von Frames arbeitet.

#### Stills, Settingdetails, Details

Die nächste Gruppe von Strukturmerkmalen ist eng miteinander verwandt. Bei allen handelt es sich um spezielle Einstellungen, die mittels Montage als ein Wechseln der Einstellungen auf der Mikroebene entstehen. Sie haben gemeinsam, dass sie Unterbrechungen darstellen, in denen der Moment bzw. der Augenblick gegenüber der fortlaufenden Handlung bzw. der Kontinuität betont wird. Gleichzeitig sind diese verschiedenen Einstellungsformen Meister darin, das Zeit- und Raumgefühl zu manipulieren: Indem Referenzpunkte wie andere Figuren, Raum oder Bewegung verschwinden, wirken sie merkwürdig von der Wirklichkeitsebene

abgeschnitten. Dadurch entsteht für die Dauer einer Einstellung der Effekt, sich auf einer anderen Ebene als der Wirklichkeitsebene zu befinden.

Das Nebeneinander von bewegten und unbewegten Körperschichten verweist auf die Stills, also die vollkommen unbewegten Einstellungen. Der totale Stillstand, der typischerweise im Anime vorkommt, erscheint gerade heutzutage, wo auch Computerspiel-Avatare selbst ohne Eingabe permanent Bewegung aufweisen, besonders ungewöhnlich. Stills wirken unterbrechend, weil ihnen jede Bewegung fehlt, zeigen wie die Deformation aber auch eine andere, in der Regel innere Ebene der Figuren, indem Emotionen hier besonders deutlich gemacht werden. Genau wie die Settingdetails werden Stills ebenfalls dazu verwendet, ein Nebeneinander verschiedener Aspekte innerhalb eines Augenblicks zu zeigen. Den separaten Setting-Details wurde in der Forschung bereits etwas mehr Aufmerksamkeit zuteil: Es gibt mehrere Autoren, die eine auffällige Verwendung von pausierenden Bildern<sup>104</sup> aus dem Setting anmerken – also Einstellungen, die scheinbar ohne jeden Bezug zur aktuellen Handlung stehen und durch die, so McCloud (2001 [1994]), die Zeit stillzustehen scheint (vgl. S.87). Diese Settingdetails werden in aller Regel aus einer japanischen Perspektive heraus betrachtet und als „Kunst der Pause“ (ders., S.89f.) beschrieben, sind damit also eindeutig unterbrechend. Berndt (1995) erläutert sie als ein „Nebeneinander verschiedener Gesichtspunkte eines Augenblicks“ (S.79). Obwohl Settingdetails grundsätzlich auch Informationen zum Setting geben und teilweise anstelle der sonst oft verwendeten Totale, die das Setting zu Beginn eines neuen Schauplatzes vorstellen soll, eingesetzt werden, geht es an dieser Stelle ausschließlich um Fälle, die während einer laufenden Handlung auftreten. Im Rahmen einer laufenden Handlung - d.h. wenn der eigentliche Handlungsschauplatz woanders liegt - agieren sie oft wie reguläre Körperdetails, fungieren als Analogie zum emotionalen Leben und zeigen damit eine innere Ebene. Settingdetails verweisen damit zwangsläufig auf die zahlreichen Detailsinstellungen bzw. extremen close-ups des Körpers, die im Anime verwendet werden: Hier füllt ein einziges Körpermerkmal - in der deutlichen Mehrzahl der Fälle die Augen (und manchmal sogar nur ein Auge) - das gesamte Bild aus. Neben den Augen sind auch Mund, Hände oder Füße der typische Fokus. In solchen Detailsinstellungen geht jegliche räumliche Orientierung verloren, wodurch sie in diesem Sinne unterbrechend wirken. Gleichzeitig dienen die dargestellten Körperteile auch dazu bestimmte Emotionen darzustellen (bspw. durch ein Zucken der Hand, ein Schlucken, ein Weiten der Augen) und fungieren damit ähnlich wie die Ebenen im Sinne einer inneren Ebene. Alle diese Einstellungen - Details, Settingdetails, Stills - findet man grundsätzlich in den meisten Anime, allerdings mit unterschiedlicher Frequenz. Einige wenige Beispiele verzichten auch auf

---

<sup>104</sup> Vgl. Kapitel 2.8.1 Narrative Elemente.

manche Ausprägungen. *Tokyo Magnitude 8.0* hat zwar durchaus Detaileinstellungen, aber die sonst besonders auffälligen Details vom Gesicht fehlen völlig.

#### Anschnitt & seitliche Bewegung

Markanter, von der Animeforschung bislang aber kaum separat hervorgehoben ist eine spezielle Form von Einstellung, die hier im Anschluss an Stumpf (2013) als Anschnitt bezeichnet werden soll und die eng mit dem Detail verwandt ist. In dem klassischen Verständnis von Einstellungsgrößen orientieren sich die meisten Einstellungen daran, wie viel von den Figuren zu erkennen ist. Panoramashots sind so weit, dass die Figur zwar zu sehen ist, der Fokus aber mehr auf dem Setting liegt. Die darauffolgenden kleineren Einstellungsgrößen gehen schrittweise näher an die Figur heran. Die Totale zeigt die ganze Figur, die Amerikanische den Bereich von Kopf bis Hüfte (wo der Revolvergürtel sitzt), die Halbnahe von Kopf bis Brust, die Nahe den Kopf. Zentraler Anknüpfungspunkt ist damit also immer der Kopf bzw. das Gesicht der Figuren. Anime haben es sich durch alle Genres und Studios hinweg zu Eigen gemacht, regelmäßig mit einer Einstellung zu arbeiten, die den Figurenkörper an ungewohnten Stellen mittels der Bildgrenzen beschneidet (vgl. Stumpf 2013, S.57ff.) und die deswegen als eigene Einstellungsgröße verstanden werden soll. Die meisten solcher Anschnitt-Einstellungen arbeiten in Bezug auf das Gesicht (vgl. dies., S.59). Die gewählte Bildkomposition lässt einen Teil des Gesichts - in den meisten Fällen die Augen - bewusst durch die Bildgrenzen abschneiden. Im Effekt entsteht eine Form, die den eigentlichen zentralen Bildteil, die so markanten Animeaugen, außerhalb des Bildes belässt. Typische Anschnitte zeigen damit einen Bereich von Nase bis Schulter. Auch Details arbeiten mit einem sichtbaren Bereich - der eigentlichen Einstellung -, machen aber auch unmissverständlich auf einen nicht sichtbaren Bereich aufmerksam, d.h. auf alles außerhalb der Einstellung liegende. Während Details ihren Schwerpunkt dabei aber auf den sichtbaren Bereich legen, liegt der eigentliche Fokus des Anschnitts stärker auf der Grenze und dem Raum über das Bild hinaus. Indem bewusst mit der Bildgrenze gearbeitet wird, wird unmissverständlich ein Nebeneinander eines sichtbaren und eines nicht-sichtbaren Raums aufgebaut (vgl. ebd.). Darüber hinaus sind Anschnitt-Einstellungen besonders typisch, wenn die echten Gefühle verschleiert werden sollen – in diesem Zusammenhang kann man den Anschnitt auch als ein Nebeneinander von Innen und Außen der Figuren verstehen, wobei der ausgegrenzte innere Teil darauf hinweist, dass Gedanken und Gefühle verborgen werden (vgl. ebd.). Obwohl der Anschnitt selbst als Unterbrechung zu verstehen ist, hat er ein sehr ähnliches räumliches Nebeneinander von Schichten wie Merkmale, die mit innerer Montage arbeiten.

Ergänzend ist an dieser Stelle zu erwähnen, dass insbesondere die ansonsten so markanten Anime-Augen auch durch andere Handgriffe als über den Anschnitt bewusst verdeckt werden.

Ebenso oft dienen Brillen, Haare oder schlicht Schattenblöcke in der Augenpartie dazu, die Augen der Figuren bewusst aus dem Bild auszuklammern (vgl. dies., S.446ff.). In diesem Fall liegt keinerlei Betonung auf der Bildgrenze, aber auch in diesen Momenten handelt es sich um ein bewusstes Nebeneinander von sichtbaren und nicht sichtbaren Elementen. Augen, die Fenster zur Seele, das Innere, werden bewusst verdeckt, sodass nur das Äußere sichtbar ist – gleichzeitig wird aber deutlich, dass hier eine Ebene verborgen wird, die eigentlich existiert.

Der Anschnitt verweist auf die von Lamarre (2009) benannte seitliche Bewegung, in welcher Figuren in das Bild hinein- oder hinausgehen und sich dabei oft in einer bewusst unnatürlichen Bewegung in das Bild hineinschieben (vgl. S.194ff.). Die seitliche Bewegung arbeitet damit ebenso mit der Bildgrenze wie der Anschnitt und macht unmissverständlich auf einen Raum neben der eigentlichen Einstellung aufmerksam – allerdings ohne dabei eine innere Ebene zu implizieren.

#### Superflat, Bildebenen

Die seitliche Bewegung meidet bewusst die Bewegung in die Tiefe und verweist damit zwangsläufig auf das Superflat. Close-ups sind bekannt dafür, dass in ihnen jegliche Perspektive und Tiefe abgeschafft wird (vgl. Doane 2003, S.91; Stumpf 2013, S.296), wodurch solche Einstellungen besonders flach wirken. Das lässt sich ohne weiteres auf die Details und Anschnitte im Anime übertragen, denn auch hier wird den ohnehin schon flachen Bildern noch die letzte Illusion von Tiefe genommen. Damit sind diese Einstellungen auch direkt an das Superflat geknüpft. Tatsächlich ist das Superflat eines der interessantesten Merkmale des Anime, weil es gleichzeitig in zwei verschiedene Richtungen arbeitet.

Superflat entsteht, wenn mittels innerer Montage mehrere Layer gleichermaßen auf der Oberfläche erscheinen – Hintergrundlayer sind damit ebenso wichtig wie die Figuren des Vordergrundlayers:

„You achieve superflatness, however, only by having complex layers and making them all appear equally on the surface, and equally important visually. In other words, backgrounds or intermediate layers don't fade away, allowing themselves to be overlooked. On the contrary, they push to the fore. Oddly enough, very flat backgrounds - say, a background of a single color or one composed of speed lines- often appear as important as the figure that they highlight. Depth comes right to the surface even as it serves to direct attention to the character. Foreground and background become equally striking. This is the basic idea of superflat: no element within the image is more important than any other element” (Lamarre 2006, o.S.).

Superflatness entsteht also, wenn verschiedene gleichrangige Bildlayer auf der Oberfläche erscheinen, wodurch die Hierarchiebeziehung zwischen ihnen verloren geht. Ein Gefühl für Tiefe wird im besten Fall durch einen leicht abgedunkelten Hintergrund und die verschiedenen Zeichenstile minimal suggeriert, bleibt im Kern aber flach (vgl. Lamarre 2009, S.126). Damit passiert zweierlei: Weil alles gleichermaßen bunt und nah ist, werden die Lücken zwischen den Layern tatsächlich verschleiert (vgl. ebd.). Auf der anderen Seite werden aber die verschiedenen Bildebenen an die Oberfläche gebracht – und damit auch die Lücken zwischen ihnen (vgl. ders., S.127). Das Superflat, so hält Lamarre (2009) fest, „seems to head in two directions at once“ (S.128). Während die Lücke zwischen den Bildlayern also ambivalent bleibt, besteht aber zwischen den einzelnen Bildelementen ohne Perspektive keine hierarchische, ordnende Beziehung, sondern ein reines, gleichberechtigtes Nebeneinander, was die Gestaltung durch das Superflat zu einem Merkmal macht, dass sich nahezu durchgängig im Anime finden lässt – auch wenn die Allgemeingültigkeit, die Lamarre (2002, 2009) dem Superflat im Anime zukommen lässt, sicher hinterfragt werden muss, ignoriert er doch die Hierarchisierung durch verschiedene Zeichenstile.

Superflat entsteht durch das zweite Intervall, der eine erweiterte Lücke zwischen den Bildebenen beschreibt (vgl. Steinberg 2012, o.S.). Lamarre (2002, 2009) übergeht dabei aber, dass dieses breite Verständnis vom zweiten Intervall ebenfalls eine erweiterte Lücke durch verschiedene Zeichenstile impliziert, wie Steinberg (2012) sie benennt. Über Bewegung und Optik der Ebenen lassen sich so verschiedene Bildlayer problemlos voneinander unterscheiden und bauen ebenfalls nebeneinander existierende Schichten innerhalb des Bildes durch innere Montage auf. Besonders markant ist in dieser Hinsicht die Unterscheidung zwischen der Hintergrundebene bzw. dem Setting und der Vordergrundebene, auf der sich die Figuren bewegen. Diese problemlose Unterscheidung wird auch durch die verschiedenen Zeichenstile gefördert, wodurch sich dieses Merkmal nahtlos an das Nebeneinander verschiedener Zeichenstile anschließt.

#### Andere Merkmale

Darüber hinaus wurden in Kapitel 2.8.1 einige weitere typische Merkmale des Anime aufgezählt, die bislang nicht wieder aufgegriffen wurden, weil sie im Wesentlichen in den genannten Strukturmerkmalen aufgehen. Dazu gehört das ethnielose Aussehen der Figuren, mukokuseki, das hier als Teil der Künstlichkeit der Figuren verstanden wird. Ebenfalls nicht separat eingebaut ist das visuelle Vokabular, das der Anime verwendet. Die dritte Gruppe dieser Symbole, wie sie in Kapitel 2.8.5 beschrieben und von den anderen Zeichen abgegrenzt wurde, geht in dem Ebenen-Symbolismus auf. Die anderen zwei Gruppen von Zeichen werden an dieser Stelle ausgeklammert, weil es sich bei ihnen nicht um eigene Strukturmerkmale des Anime handelt. Dasselbe gilt für die erwähnten narrativen Merkmale wie beispielsweise die



Themenvielfalt, der häufige Wechsel zwischen Gut und Böse sowie die offenen Enden – diese beeinflussen die Narration des Anime, an dieser Stelle liegt der Fokus aber ausschließlich auf der strukturalen Ebene.

Auch das wohl bekannteste Merkmal des Anime wurde bewusst außen vor gelassen: die Limited Animation. Das liegt vor allem daran, dass man an dieser Stelle darüber diskutieren kann, ob es sich bei der Limited Animation um ein eigenes Merkmal handelt oder ob es sich bereits als zentrale Technik in den genannten Strukturmerkmalen widerspiegelt. Alle genannten Merkmale kann man als eine Konsequenz der Limited Animation verstehen, die entweder aus der verringerten Bildzahl resultieren oder in einer indirekten Konsequenz dazu dienen, die Limited Animation trotz der fehlenden Bewegung interessant zu gestalten. In diesem Verständnis dienen Fälle wie Details oder Ebenen allein dazu, die fehlende Bewegung der Limited Animation zu verschleiern – die Bewegung entsteht gewissermaßen über Ebenen, Schnitt und Einstellungen, weniger aus der eigentlich animierten Bewegung selbst. Damit kann man die Limited Animation als etwas betrachten, dessen gesamte Konsequenzen - sowohl rein technischer als auch gestalterischer Art - durch die genannten Strukturmerkmale aufgegriffen werden, in diesem Verständnis geht sie in ihnen auf.

An dieser Stelle wurde mit den Strukturmerkmalen ein Kreis gezogen, über den sich alle Merkmale miteinander verbinden. Darüber hinaus gibt es auch noch Querverbindungen, die die Merkmale weiter miteinander vernetzen. Der Wechsel in andere Ebenen wird dadurch begünstigt, dass die Figuren bereits optisch durch ihren Zeichenstil nicht fest in ihrer Wirklichkeit verankert sind. Einstellungen der Mikroebene wie Details und Anschnitte implizieren eine innere Ebene, wie sie in dem Strukturmerkmal der Ebenen selbst verwendet wird. Die größeren Lücken zwischen den Frames begünstigen die ebenfalls größeren Sprünge von der Wirklichkeit in die Deformation und in andere Ebenen. Körperschichten sind ein Spezialfall der Bildlayer. Das Superflat selbst verbindet sich auch mit den Ebenen, denn die oben zitierten Beispiele Lamarres (2006) mit den flachen Hintergründen, die aus nur einer Farbe bestehen, sind typische Fälle von Ebenenarbeit. Deformationen sind eine ähnliche Unterbrechung wie es auch die Details und Anschnitte sind. Die verschiedenen Merkmale kann man also alle als Konsequenz der Limited Animation verstehen – aber es lässt sich noch eine weitere Gemeinsamkeit feststellen. Dass die verschiedenen Strukturmerkmale sich gegenseitig fördern, liegt auch daran, dass ausnahmslos alle der hier genannten Strukturmerkmale mit wahrnehmbaren Lücken bzw. Intermittenzen arbeiten und dadurch ein Nebeneinander verschiedener Aspekte deutlich machen. Diese verschiedenen Merkmale, das wurde im Laufe der vorgestellten Verbindungen deutlich, funktionieren nicht alle gleich. Die erste Gruppe zeichnet sich durch größere Abstände zwischen den Frames aus, wodurch deren Nebeneinander deutlicher wird. Sie arbeitet damit mit Montage als ein Montieren von Frames.

Eine zweite Gruppe arbeitet mit innerer Montage und baut ein Nebeneinander verschiedener Schichten innerhalb des Bildes auf, die zu unterscheiden sind. Die dritte Gruppe nutzt Montage als ein Wechseln der Einstellungen auf der Mikro- und Makroebene. Auf der Mikroebene werden spezielle Einstellungen genutzt, die einerseits den Moment betonen und dadurch als Unterbrechung fungieren und die gleichzeitig auch eine andere, in der Regel innere Ebene, darstellen. Auf der Makroebene befinden das Strukturmerkmal der Ebenen und die Deformationen, die keine Einstellungen, sondern direkt andere Ebenen neben der Wirklichkeitsebene bezeichnen. Beide Formen verweisen auf ein Nebeneinander verschiedener Ebenen, wie der Wirklichkeitsebene, der Gedankenebene etc., zwischen denen fließend gewechselt werden kann. Die Merkmale verbinden sich deswegen nicht nur über die hier vorgestellten Verbindungen, sondern ergänzen sich in ihrer eigenen Gruppe und fördern damit die anderen<sup>105</sup>.

#### **5.4.2 Konstellation als Konstruktionsprinzip des Anime**

Zusammengefasst weist der Anime damit eine Form auf, die Lücken, Abstände und Unterbrechungen sichtbar werden lässt und damit ein Nebeneinander verschiedener Elemente aufbaut. Diese Gestaltung äußert sich in verschiedenen Variationen in unterschiedlichen Strukturmerkmalen, womit auf einer rein strukturalen Ebene die Linearität gebrochen wird. Dieses Prinzip ähnelt der Konstellation, in der ebenfalls mittels Intermittenzen ein Nebeneinander parataktischer Perspektiven vorgestellt wird, die Variationen eines Themas darstellen mit dem Ziel, die Linearität zu durchbrechen. Dementsprechend wird die Konstellation hier als zentrales Konstruktionsprinzip des Anime verstanden und soll im Folgenden näher erläutert werden.

Allerdings muss an dieser Stelle deutlich hervorgehoben werden, dass der Anime keine Konstellation im Sinne Adornos aufbaut. Dazu muss zunächst festgehalten werden, dass der Konstellation laut Adorno im Grunde unterschiedliche Rollen zukommen, die zwar nicht scharf voneinander abzugrenzen sind, die aber dennoch verschiedene Nuancen haben (vgl. Lehr 2000, S.149). Adorno geht davon aus, dass Kunst einen Wahrheitsgehalt hat, d.h. in ihr befindet sich sedimentierte Geschichte (vgl. ebd.). In dem Sinne, „[...] indem die Kunstwerke geschichtliche Erfahrungen in ihrer Konfiguration niederschreiben“ (Adorno 1997, S.422) ist die Konstellation ein grundsätzliches Merkmal von Kunst (vgl. Lehr 2000, S.149). So betrachtet befindet sich auch im Anime sedimentierte Geschichte – obwohl Adorno dem wohl widersprechen würde, denn wenn er von Kunst sprach, dann hatte er keineswegs den Anime im Sinn. Das liegt nicht nur daran, dass Anime erst zu Adornos Lebzeiten entstanden und damit noch weit entfernt von einem Export in den Westen waren, sondern auch daran, dass

---

<sup>105</sup> Eine grafische Darstellung der vorgestellten Verbindungen (ohne Querverbindungen) befindet sich im Anhang, Abbildung 5.

es sich beim Anime, wenn man diese Unterscheidung treffen möchte, um low-culture handelt<sup>106</sup>. Adorno richtet sich in seinen Schriften klar gegen Massenmedien und jede Art der Populärkultur und low-culture (vgl. Steinaecker 2007, S.107f.; Sonderegger 2011, S.425). Dementsprechend würde er den Anime gar nicht als Kunst auffassen. Darüber hinaus ist Konstellation auch das Mittel zur Dechiffrierung, zur Analyse, mit dem die sedimentierte Geschichte, die sich in Kunstwerken befindet, sichtbar gemacht werden kann (vgl. Lehr 2000, S.149).

„Weil das Rätselhafte der Kunst sich artikuliert allein in den Konstellationen eines jeden Werks, vermöge ihrer technischen Verfahrensweisen, sind die Begriffe nicht nur die Not ihrer Dechiffrierung sondern auch ihre Chance“ (Adorno 1997, S. 531f.).

Neben diesem Grundsatzproblem um das Verständnis von Kunst, sind es vor allem die Unterschiede hinsichtlich der konkreten Form, die hier von Bedeutung sind. Konstellation ist auch die spezielle Art der Darstellung, die Adorno in seinem eigenen Werk benutzt. Adornos Konstellation ist eine Extrapolation aus dem Detail und macht damit im Grunde das sichtbar, was im Begriff schon enthalten ist, durch seine Bezeichnung aber ausgelassen wird. Insofern kann die Konstellation Adornos gar nicht anders als sich konzentrisch um den Ausgangsbegriff zu legen – jeder neue Begriff bezieht sich auf diesen und bietet eine neue Perspektive auf ihn, in diesem Beziehungsnetz schärfen sich die umstellenden Begriffe gegenseitig und haben damit nicht einen „eindeutigen, logisch stimmigen Platz“ (Pfothner 1978, S.103). Der Anime dagegen ist aus der Perspektive der Neoformalistischen Filmanalyse, wie Bordwell und Thompson (2008) sie definieren, eine bewusste Konstruktion – Stilmittel treten damit nicht wahlweise auf, sondern werden intentional gesetzt und haben damit zwangsläufig einen festen Platz<sup>107</sup>. Deutlich wird das an den Ebenen selbst, die hier basierend auf ihrer Motivation im Rahmen einer neoformalistischen Perspektive betrachtet und damit als bewusstes positioniertes Strukturmerkmal behandelt wurden. Gleichermaßen wird in der Vorstellung der verschiedenen Strukturmerkmale des Anime deutlich, dass ihnen ein entscheidender Baustein fehlt, den Adornos Konstellationen immer haben: der Mittelpunkt. Anime sind nicht konzentrisch – nicht in dem Sinne, dass eine Serie, eine Folge oder sogar eine Ebene einen klaren Anfang und ein Ende hat; diese Form gibt es auch in der eigentlich linearen Form des Buchs bzw. des Texts, den Adorno durchbrechen will. Zum einen sind Anime in ihrer Narration nicht konzentrisch. Sie haben im Wesentlichen eine chronologisch-lineare Narrationsstruktur – in Form von Ebenen kann es zwar Flashbacks und andere Elemente im Rahmen der Handlung geben, die die Linearität der Narration unterwandern, wie z.B. Zeitreisen, die

<sup>106</sup> Es gibt allerdings in der Anime-Forschung einige Versuche, den Anime stattdessen in die high art zu erheben z.B. durch die Dissertation von Tomos (2014).

<sup>107</sup> Vgl. Kapitel 3.1 Der Begriff der Motivation.

Hauptstruktur bleibt aber chronologisch. Dabei gibt es durchaus konzentrische Narrationsstrukturen, die zunächst scheinbar voneinander getrennte Geschichten, in der Regel auch aus unterschiedlichen Figurenperspektiven, erzählen – die aber alle in einem Punkt zusammentreffen<sup>108</sup>. Obwohl der Anime rein technisch betrachtet natürlich also ebenfalls mit einer solchen Narrationsstruktur arbeiten könnte, wird diese Art der Erzählung kaum verwendet. Einzige wirkliche Ausnahme von der linearen Narrationsstruktur des Anime stellen Anime-Adaptionen von Visual Novels<sup>109</sup> dar, wie sie in der Stichprobe z.B. von *Yosuga no Sora* vertreten wird. Im Original der Visual Novel, die sich in aller Regel um die Liebesbeziehung zwischen dem Protagonisten, den der Spieler steuert, und einem der Charaktere des Spiels dreht, erzählt jede Visual Novel - je nachdem, welches Herz erobert werden soll - mehrere Geschichten mit unterschiedlichen Ausgängen (sogenannte Routen). Anime-Adaptionen übernehmen in der Regel mehrere Erzählstränge, sodass nach jedem Happy End mit einem der Charaktere die Geschichte zu einem speziellen Punkt resettet wird und der Protagonist nun einer anderen Herzensdame nachjagt<sup>110</sup>. Zum anderen - und das ist im Rahmen dieser Arbeit natürlich der entscheidende Aspekt - gruppieren sich auch die hier vorgestellten Strukturmerkmale nicht um einen gemeinsamen Mittelpunkt. Das ist einfach daran zu erkennen, dass das Nebeneinander der Strukturmerkmale des Anime im Hinblick auf unterschiedliche Elemente entsteht – die Ebenen sind ein Nebeneinander von Wirklichkeit und weiterer Ebenen, die verschiedenen Bildlayer sind ein Nebeneinander von Schichten in einem Bild, Settingdetails bedeuten auch das Nebeneinander verschiedener Gesichtspunkte in einem Augenblick. Es handelt sich damit nicht um eine Extrapolation aus dem Detail. Folglich gibt es keinen gemeinsamen Bezugspunkt für die Strukturmerkmale, sodass sie nicht alle unterschiedliche Perspektiven auf einen gemeinsamen Mittelpunkt bilden und damit auch keine Konzentrik bilden.

Daraus ergibt sich ein weiterer Aspekt: Während in der Theorie Adornos die Konstellation zwar ein Prozess und keine räumliche Anordnung ist, so besticht sie doch dadurch, dass sie das parataktische Nebeneinander verschiedener Einzelperspektiven deutlich macht, dabei aber

---

<sup>108</sup> Um nur einige Beispiele zu nennen: *8 Blickwinkel* zeigt Schüsse auf den US-Präsidenten aus verschiedenen Perspektiven, wobei mit jeder neuen Perspektive weitere Details ans Licht kommen. Allgemeiner ist insbesondere Regisseur Alejandro González Iñárritu für diese Form bekannt, unter anderem durch *Amores Perros* oder *21 Gramm*.

<sup>109</sup> Visual Novels sind eine Form von Game, die vor allem über Text und Standbilder arbeitet und deswegen auch als interaktiver Roman verstanden werden kann. Visual Novels stellen den Spieler regelmäßig vor Entscheidungen, die den weiteren Verlauf und Ausgang der Geschichte beeinflussen, darüber hinaus gibt es nur wenige interaktive Elemente.

<sup>110</sup> Neben dieser Struktur gibt es auch gemäßigte Formen für Anime-Adaptionen von Visual Novels. Die Anime-Umsetzung von *Clannad* setzt sich zwar auch mit den zentralen Konflikten der verschiedenen Heldinnen auseinander, endet dabei aber nicht in der Beziehung zwischen Protagonist Tomoya und dem jeweiligen Mädchen, wodurch es eine durchgängige Plotlinie mit der zentralen Heldin gibt. Auch *Fate/stay night* verwendet eine andere Variante: Hier werden die verschiedenen Heldinnen-Routen gleich auf unterschiedliche Anime-Serien und -Filme verteilt.

auch das Gesamtbild zu erkennen ist. Auch davon weicht der Anime ab – weil die Strukturmerkmale sich eben nicht auf einen gemeinsamen Mittelpunkt beziehen, treten nicht alle zusammen auf, sodass man nie alle gleichzeitig erkennen kann. Tatsächlich schließen sich manche Merkmale sogar gegenseitig aus: Die Stills, die für das Nebeneinander von Gesichtspunkten in Momenten genutzt werden, sind vollkommen unbewegt, sodass das Nebeneinander von Körperschichten, das durch die Bewegung entsteht, hier zwangsläufig nicht zu erkennen ist. Damit schließt sich der Kreis zu der bereits erwähnten Tatsache, dass die Position der verschiedenen Strukturmerkmale im Rahmen einer Neoformalistischen Perspektive eben nicht grundsätzlich beliebig veränderlich ist.

Tatsächlich scheint es so betrachtet mehr Argumente gegen als für den Konstellationsgedanken im Anime zu geben. Es gibt nichtsdestotrotz einige entscheidende Gemeinsamkeiten, die dazu führen, dass die Konstellation hier als Konstruktionsprinzip des Anime verstanden wird. Der offensichtlichste Unterschied zwischen dem Anime und der Konstellation Adornos ist der Mittelpunkt. Obwohl Adorno im Rahmen seiner Überlegungen immer einen Mittelpunkt in seinen Konstellationen benötigt, gibt es auch Formen der Konstellation, die ohne eine konzentrische Anordnung auskommen. Deutlich wird anhand von Sinnbildern, die häufig zur Darstellung der Konstellation genutzt werden, darunter die Sternkonstellation, das Gewebe und das Spinnennetz (vgl. Lehr 2000, S.131), die ebenfalls nicht konzentrisch sein müssen. Obwohl es vor allem Adornos Name ist, der im Zusammenhang mit der Konstellation fällt, gibt es auch andere Autoren, die vergleichbare Überlegungen zur Präsentation ihrer Ergebnisse getroffen haben und dabei auf eine Konzentrik verzichten: Niklas Luhmann beschreibt eine polyzentrische Form, in welcher die Subsysteme in einem Nebeneinander ohne einen gemeinsamen Mittelpunkt bestehen:

„Vielmehr sei sie [Luhmanns Theorie wie in seinem Buch *Soziale Systeme* vorgestellt, I.D.] ‚polyzentrisch‘ konzipiert; sie arbeite mit einer Vielzahl (prinzipiell) gleichrangiger Begriffe, die sich in verschiedenen Kombinationen aneinander ‚reiben‘ und – in perspektivischer Brechung – wechselseitig ‚schärfen‘ und erhellen sollen“ (Brose/Kirschsieper 2014, S.179 mit Zitaten von Luhmann 1984, S.12, S.14).

Adornos konzentrische Konstellation ist so gesehen mehr ein Spezialfall der Konstellation. Entscheidend für die Konstellation ist damit weniger die Konzentrik als vielmehr - und da stimmen Luhmann und Adorno dann überein - das Beziehungsnetz zwischen parataktischen Begriffen, die wechselseitig aufeinander Bezug nehmen. Der Anime baut zwar nicht dasselbe, aber ein ähnliches Netz auf: Jedes der hier benannten Strukturmerkmale, das wurde in der Beschreibung der Merkmale deutlich, baut eine Intermittenz und damit auch ein Nebeneinander verschiedener Aspekte auf, sodass die verschiedenen Merkmale sich letzten

Endes untereinander fördern. So wie in Adornos Konstellation jeder Begriff letztlich eine Variation des Mittelpunkts ist, die mittels Intermittenzen getrennt und doch miteinander verbunden sind, so ist im Anime alle Strukturmerkmale eine Variation der Intermittenz selbst, die dadurch ebenfalls getrennt und miteinander verbunden sind.

Wenn es sich bei den verschiedenen Strukturmerkmalen des Anime aber um Variationen der Intermittenz handelt, dann stellt sich durchaus die Frage, warum nicht einfach die Intermittenz als das zentrale Prinzip des Anime verstanden wird, das auf den ersten Blick viel präsenter ist als das der Konstellation. Die bisherige Anime-Forschung hat sich zwar meistens nur punktuell mit vereinzelt Strukturmerkmalen auseinandergesetzt, der Gedanke der Lücke oder Unterbrechung im Anime ist aber dennoch nicht vollkommen fremd. Insbesondere im Zusammenhang mit den Settingdetails fällt oft das Konzept des *ma*, der Pause, auf, welches in vielen japanischen Künsten verwendet wird. Die deutlichste Parallele besteht zu den Überlegungen Lamarres (2002, 2009), dessen Intervalle zwischen den Bildlayern und zwischen den Frames direkt die Unterbrechung selbst ansprechen. Dementsprechend scheint es zunächst naheliegender, eben diese Intermittenzen zu betonen.

Intermittenzen selbst spielen auch in Adornos Konstellationen eine Rolle und sollen hervorgehoben werden. Obwohl Adorno kaum beschrieben hat, wie die Konstellation herzustellen ist, so geben seine Texte doch Aufschluss darüber, mit welchen formalen Mitteln sie sich bilden lassen: teilweise handelt es sich um auffällige Zeichen wie Asterisken oder deutliche, durchnummerierte Absätze (vgl. Lehr 2000, S.140). Sonderegger (2011) beschreibt, dass in den Texten Adornos oft die Satzkonstruktion umgedreht wird (vgl. S.415). Im Zusammenhang mit den Texten Benjamins sind es die eingestreuten Zitate, gleichermaßen spricht Adorno Benjamin die Konstellation zu, weil jeder neue Abschnitt „Atem schöpft, von neuem anhebt“ (Adorno 1990, S.38). In all diesen Formen spielt die Intermittenz ebenfalls eine entscheidende Rolle. Nichtsdestotrotz liegt der eigentliche Fokus natürlich aber nicht auf der Intermittenz, dem Dazwischen, sondern auf der Wechselbeziehung, das heißt die Begriffe einer Konstellation sollen, so Adorno, gegenseitig aufeinander Bezug nehmen.

Die Untersuchung der verschiedenen Strukturmerkmale hat deutlich gemacht, dass man im Anime Lücken, Brüche, Unterbrechungen oder im Vokabular Lamarres (2002, 2009) sogenannte Intervalle erkennen kann, die Intermittenzen bilden. Den Fokus auf die Intermittenz selbst zu legen und diese als das zentrale Konstruktionsprinzip des Anime zu definieren würde zum einen das komplexe Zusammenspiel verschiedener Intermittenzen außer Acht lassen, das im Anime zu beobachten ist. Zum anderen impliziert zwar jedes Strukturmerkmal im Anime eine Intermittenz, aber genau wie bei Adorno liegt der Schwerpunkt nicht auf der Intermittenz selbst, sondern um das Ausfindigmachen verschiedener Aspekte, die nach wie vor aufeinander bezogen sind und miteinander interagieren. Die Figuren mögen

durch einen anderen Zeichenstil visuell vom Hintergrund losgelöst sein, agieren aber dennoch in ihm, halten sich in den logischen Grenzen auf, die er setzt (z.B. kann nicht einfach durch Wände hindurchgegangen werden) – und teilen sich u.a. die Belichtung. Merkmale wie das Superflat und verschiedene Bildlayer zeigen zwar unabhängige Bildteile, aber die Einheit des Bildes wird nicht aufgelöst. Dasselbe gilt für die Animekörper, die man anhand von Bewegungen und Stimme ebenfalls in verschiedene Schichten untergliedern kann. Das Intervall zwischen den Frames ist zwar größer, aber sie bilden dennoch eine Abfolge. Strukturmerkmale wie die Stills oder Details kann man selbst als Intermittenz verstehen, sie bieten aber auch eine neue Perspektive auf die Geschehnisse der Wirklichkeit. Auch bezüglich der Ebenen liegt der eigentliche Fokus nicht einfach auf der Lücke zwischen Wirklichkeit und Ebene, sondern auf deren Beziehung zueinander – und damit auf den vorgestellten Typen und die Möglichkeit für neue Zusammenhänge, die diese bieten. Insofern lassen sich zwar verschiedene Bestandteile, Schichten und Intermittenzen ausmachen, diese bleiben aber auch in einer Wechselwirkung zueinander und bilden das, was im Rahmen dieser Arbeit als ein Nebeneinander definiert wird. Tatsächlich ist auch der Gedanke des Nebeneinanders in der Anime-Forschung kein neuer. So spricht bspw. bereits Suan (2013) von einer Balance zwischen Realismus und Stilisierung (vgl. S.172)<sup>111</sup>. Die Settingdetails werden nicht nur als Pause diskutiert, sondern wurden bereits explizit als ein Nebeneinander vorgestellt. Eine deutliche Parallele besteht auch zu den Überlegungen Lamarres (2002, 2006, 2009), dessen Superflat ebenfalls ein Nebeneinander der verschiedenen Bildlayer meint. Die vorliegende Analyse hat dabei nicht nur verdeutlicht, dass sich diese bislang getrennt diskutierten Strukturmerkmale dasselbe grundlegende Konzept teilen, sondern dass dieses sich darüber hinaus in noch mehr Strukturmerkmalen äußert als bislang angenommen.

An dieser Stelle muss man aber auch festhalten, dass die verschiedenen Strukturmerkmale des Anime, das hat die Untersuchung deutlich gemacht, über verschiedene Formen der Montage entstehen. Bereits Benjamin hat die Montage und deren grundlegendes Prinzip von Bruch und Verbindung als geeignete Methode für das Herstellen von Konstellationen erkannt. Wenn nun aber Montage die Methode der Konstellation ist, dann ist es wenig verwunderlich, dass Anime, die gleichfalls mit Montage arbeiten, ebenfalls Konstellationen bilden. Tatsächlich ist die Montage in Film, Animation und auch Anime so grundlegend, dass Bürger (2017) sogar so weit geht, Montage als das grundlegende technische Verfahren zu beschreiben, ein künstlerisches Prinzip stelle sie dagegen nur in der Malerei oder der Literatur dar (vgl. S.97). Obwohl bereits darauf hingewiesen wurde, dass Montage im Sinne eines Wechsels der Einstellungen und des Aufbaus von Makrostrukturen sehr unterschiedlich gehandhabt werden kann und damit durchaus als Teil des künstlerischen Schaffensprozesses zu verstehen ist,

---

<sup>111</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.8.4 Realismus.

muss man dennoch ohne Weiteres eingestehen, dass Montage im Bereich des Bewegtbilds dermaßen grundlegend ist, dass lediglich die Ausnahmen - also Beispiele ohne Montage<sup>112</sup> - herausstechen. Wenn Konstellation aber allein aus Montage entstehen kann und darüber hinaus nicht eine konzentrische Anordnung benötigt, dann ergibt sich daraus die Feststellung, dass jede Form, die mit Montage arbeitet, also nicht nur der Anime, sondern z.B. auch der Film, in diesem Verständnis eine Konstellation ist.

Allerdings hat nicht jede dieser Formen zum Ziel, diese Intermittenzen, die durch die Montage entstehen, hervorzuheben. Insbesondere Hollywood hat es sich seit jeher zum Ziel gemacht, mittels des unsichtbaren Schnitts, immer realistischer werdender Computeranimation im Film und klarem Continuity-Editing die perfekte Illusion zu erschaffen. Figuren wie die blauen Na'vi aus *Avatar – Aufbruch nach Pandora* oder Gollum aus *Der Herr der Ringe* werden dadurch ebenso möglich wie Tiger Richard Parker aus *Life of Pi: Schiffbruch mit Tiger* – vor einigen Jahren wegen des Fells noch unvorstellbar (und ein Grund dafür, warum frühe Figuren der Computeranimation auffällig haarlos blieben). Auch große Teile von Meer und Himmel in *Life of Pi* sind tatsächlich Animation. Sie sehen aber echt aus - Intermittenzen werden also gerade nicht hervorgehoben, sondern gezielt verschleiert. Steinberg (2012) äußert in diesem Zusammenhang einen wichtigen Gedanken:

„[...] it seems that digital cinema has selected a particular style of animation - the smooth motion of full animation and the perceptual realism of 3-D CGI - to further its own agenda: the realism of fantasy worlds in blockbuster entertainment. Cinema only uses the kind of animation (3-D CGI) that can 'repeat' its aesthetics” (Steinberg 2012, o.S.).

Selbst wenn im typischen Hollywoodblockbuster also live-action-Material und Animation kombiniert werden, was in diesem Sinne mehr einer inneren Montage (d.h. der Montage in einem Bild) entspricht, so wird ganz bewusst ein Aussehen gewählt, das die Animation wie live-action-Material aussehen lässt. Auf einer rein technischen Ebene liegen natürlich verschiedene Arten von Unterbrechungen vor - im Schnitt, im Zusammenspiel verschiedener Materialien -, aber die Grenzen zwischen ihnen sollen möglichst dezent und unauffällig bleiben.

---

<sup>112</sup> Es gibt einige Filme, die ohne einen einzigen Schnitt auskommen. Diese sogenannten One-Shot-Takes oder auch One-Shot-Videos sind vor allem typisch für Musikvideos, kommen aber durchaus auch in Spielfilmen vor. Besonders bekannt sind *Russian Ark* und *Victoria*. Einige Filme erwecken mitunter auch den Eindruck eines One-Shot-Takes, darunter z.B. Hitchcocks *Cocktail für eine Leiche*: Die Kamera begibt sich hier immer wieder in extrem dunkle Bereiche, die das Bild schwarz erscheinen lassen. Die nächste aufgenommene Szene setzt genau bei eben einem solchen schwarzen Bild wieder ein – im Effekt ist der technisch vorhandene Schnitt nicht zu sehen (vgl. Adair 2002, S.88). Ausnahmen können Theateraufnahmen darstellen: Obwohl die meisten Theateraufzeichnungen in der Regel auch mit verschiedenen Einstellungen arbeiten, gibt es durchaus auch Varianten, in denen die Kamera – wie der Zuschauer – das gesamte Stück über dieselbe Perspektive beibehält.



Obwohl Hollywood also technisch auch mit der Montage arbeitet, wird hier trotzdem nicht der Versuch unternommen, über die Montage Nichtlinearität aufzubauen. Auch im Bereich der reinen Framezahl geht die derzeitige Tendenz deutlich dazu, die Lücke zwischen den Bildern immer kleiner werden zu lassen: Insbesondere Games, aber auch so mancher Film arbeiten inzwischen mit 60 fps. Das Intervall zwischen den Bildern bleibt damit natürlich bestehen, ist aber im Vergleich zu den üblichen 30 bzw. 25 fps und dem Anime-eigenen 8 fps erheblich kleiner. Gleichmaßen hat der Anime mit seinen unterschiedlichen Zeichenstilen auch und damit anders als die meisten Filme und Animationen keinerlei Interesse daran, um in Steinbergs Worten zu bleiben, bestimmte Ästhetiken zu wiederholen, sondern will im Gegenteil unterschiedliche Stile kombinieren. Obwohl Filme also selbstverständlich auch Montage verwenden, unterscheiden sie sich vom Anime dadurch, dass sie die Brüche, die Teil von Montage sind, bewusst verschleiern wollen. Konstellation entsteht deswegen erst, wenn die Intermittenzen deutlich bleiben, sodass klar voneinander unterscheidbare Elemente entstehen. Obwohl Benjamin Recht damit behält, dass Montage mit dem Prinzip von Bruch und Verbindung als Methode zur Herstellung von Konstellationen geeignet ist, entsteht nicht automatisch aus jeder Montage auch Konstellation.

Das deutliche Kenntlichmachen dieser Intermittenzen und das daraus resultierende Nebeneinander hat zwei Konsequenzen. Zum einen haben Anime dadurch dieselbe dialektische Bewegung, die auch Teil der Konstellation ist. Adornos Konstellation strebt zwar keine Synthese an, wie Hegels Dialektik sie vorsieht, und hat damit kein Ziel zu welchem fortgeschritten werden muss. Sie arbeitet dennoch mit der Dynamik der Dialektik. Im Sinne Adornos bildet sich Konstellation durch die Dialektik zwischen Vergangenheit und Gegenwart, während diese Dialektik überhaupt erst in der Konstellation sichtbar wird (vgl. Lehr 2000, S.145). Homayr (1991) argumentiert, dass es in der Montage ebenfalls eine Dynamik der Dialektik gäbe – die Adorno aber schlicht nicht anerkennen wollte (vgl. S.14). Adorno versteht die Montage als das Hinzuziehen von Werkfremden, wodurch Kunst offen seine eigene Ohnmacht eingestehe:

„Montage heißt aber soviel wie den Sinn der Kunstwerke durch eine seiner Gesetzlichkeit entzogene Invasion von Bruchstücken der empirischen Realität stören und dadurch Lügen strafen“ (Adorno 2003, S. 450).

Montage verdeutlicht Adornos Überlegungen zufolge also die Konstruiertheit des Kunstwerks, wodurch seine Illusion zerbräche und es in seine Teile zerfiele, die nicht mehr unter eine Art von Totalität gestellt würden (vgl. Steinaecker 2007, S.186). Homayr (1991) ist aber auch der Ansicht, dass in Adornos Schriften „[...] der Montage das Moment einer bestimmten Negation, in der das Negierte bewahrend aufgehoben wäre, zugestanden wird“ (S.15). Montage hat

dabei für Adorno eine ambivalente Stellung. Homayr (1991) fasst es so zusammen, dass Montage sich einerseits von der Tradition absetzt, durch dieses offene Eingeständnis hat sie aber wiederum auch an der Tradition teil (vgl. S.48). Das Neue ist dementsprechend das Resultat einer Auseinandersetzung mit dem Alten, d.h. Montage ist auch Gestaltungsprinzip des klassischen organischen Werks, dessen Einheit nur erschlichen ist (vgl. ders., S.49). In diesem Werk (mit erschlichener Einheit) gibt es ebenso Montage, wie es in dem Montageprinzip ein „Moment von Einheit“ (ebd.) gibt (vgl. ebd.). „Dagegen geht für Adorno der Schock gerade von der Präsenz des Alten (freilich in gewandelter Form) im Neuen aus“ (ders., S.50). Es ist damit weniger die Montage, das Einbauen von äußeren Materialien, selbst, was schockiert, sondern ihre Verbundenheit mit der Tradition, weil sie eine „demaskierende Fortführung des klassischen Werks ist“ (ders., S.44) (vgl. ders., S.44, S.50). Obwohl Montage im Anime anders als von Adorno gedacht und von Homayr aufgegriffen nicht als das Hinzufügen von werkfremden Material verstanden wird, so verdeutlicht Anime durch sein Kenntlichmachen von Intermittenzen und seinem Nebeneinander von Schichten ebenfalls seine eigene Konstruiertheit, ohne dabei wie von Adorno befürchtet seine Totalität zu verlieren – und verweist damit ebenso auf das Neue im Alten mit derselben dialektischen Bewegung.

Der Schock, den die Montage dabei auslösen soll, verweist auf die zweite Konsequenz, nämlich die Überlegungen hinsichtlich des Konsumenten von Konstellationen. Adorno bezieht sich in seinen Überlegungen ausschließlich auf die Form der Konstellation und geht nicht darauf ein, wie ein Leser oder Konsument mit diesen Konstellationen umgeht. Es steht aber außer Frage, dass Adornos Konstellationen einen aktiven Leser benötigen, der permanent Beziehungen zwischen den Elementen herstellt, der bereit ist sich immer neu zu orientieren – das, was Plessner (1970) als „Art vertikalen Mitdenkens“ (S.509) bezeichnet und fälschlicherweise kritisiert. Auch die Anime-Konstellationen benötigen einen aktiven Zuschauer. Deutlich wurde das bereits an den Überlegungen, die Lamarre (2009) hinsichtlich des Superflat geäußert hat, deutlich: Superflat, so erläutert es Lamarre (2009), entsteht dadurch, dass es keinen gemeinsamen Fluchtpunkt für die Bildlayer gibt – dadurch kommt das Nebeneinander verschiedener Layer zustande<sup>113</sup>. In der Konsequenz sieht Lamarre im Superflat ein grundlegendes Potential der Desorientierung (vgl. Lamarre 2006, o.S.). Allerdings, so führt er weiter aus, suchen die Zuschauer im Superflat automatisch diejenigen Layer heraus, die für sie bedeutsamer sind (vgl. ebd.). Damit stellen sie ihre eigene Hierarchie der Elemente her. Lamarre (2002, 2009) geht allerdings davon aus, dass Anime grundsätzlich superflat sind – über diese Annahme lässt sich insbesondere unter der Berücksichtigung von Steinbergs (2012) Erweiterung der Intervalle streiten. Insbesondere das von ihm definierte dritte Intervall der Kombination von Cel-Animation und 3D-Animation erfordert eine andere Art

---

<sup>113</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.8.2 Limited Animation.

des aktiven Zuschauers: Einerseits scannen die Zuschauer im Sinne Lamarres (2006) über das flache Bild ohne einigenden Punkt, andererseits suggerieren die 3D-Elemente die klassisch kartesische Perspektive, die eine klare Zuschauerposition impliziert (vgl. o.S.). Auch wenn Steinberg (2012) damit eine andere Zuschauererfahrung betont als Lamarre (2009), teilen sich beide einen aktiven Zuschauer, der entweder das Bild selbst hierarchisieren oder die Lücke zwischen Animationsstilen überwinden muss.

Dem Konsumenten kommt damit eine bewusste, aktive Rolle zu. Auch wenn Adorno eine Hierarchisierung durch den Konsumenten, wie Lamarre (2009) sie beschreibt, wohl ablehnen würde, so sind Konstellationen und Superflat sowie die parallele Verwendung unterschiedlicher Animationsstile sich doch in dem Sinne ähnlich, dass sie einen aktiven Leser benötigen. Einen aktiven Konsumenten benötigt es aber nicht nur hinsichtlich dieser Elemente, sondern für den Gesamtkomplex Anime – dadurch, dass es keinen einenden Mittelpunkt gibt, muss sich der Konsument permanent zwischen den unterschiedlichen Strukturmerkmalen, den Unterbrechungen, die diese aufbauen sowie dem daraus entstehenden Nebeneinander verschiedener Elemente orientieren. Besonders deutlich wird das an den Ebenen, die nicht nur allgemein eine Nicht-Wirklichkeit bezeichnen, sondern unterschiedliche Relationen – die hier vorgestellten Typen – zur Wirklichkeit haben und deswegen jedes Mal neu interpretiert werden müssen<sup>114</sup>. Es ist also die Aufgabe des Zuschauers, dieses Nebeneinander, die Schichten und die Brüche, miteinander in Beziehung zu setzen und sich in dieser entstehenden Konstellation zu orientieren.

Zusammenfassend lässt sich an dieser Stelle festhalten, dass die Konstellation des Anime eine eigene Ausprägung der Konstellation ist. Diese unterscheidet sich in einigen Aspekten von Adornos Konstellation, insbesondere hinsichtlich des hier fehlenden Mittelpunkts und einer freien Anordnung der Begriffe um diesen. Die Konstellation des Anime entsteht zum einen dadurch, dass sie in ihrer Montage bewusst Intermittenzen hervorhebt, wodurch ein Nebeneinander verschiedener Elemente deutlich wird, die zwar unterscheidbar, aber trotzdem noch klar verbunden sind. Zum anderen werden diese Intermittenzen in verschiedenen Strukturmerkmalen variiert und bauen dadurch ein Beziehungsnetzwerk auf, in dem sich die einzelnen Intermittenzen gegenseitig fördern. In diesem Netzwerk kann man verschiedene Elemente ausmachen, die aber dennoch klar miteinander verbunden sind. Dadurch wird stilistisch Linearität durchbrochen. Infolgedessen wird die Konstellation als Konstruktionsprinzip des Anime verstanden.

---

<sup>114</sup> Zur Verteilung von Ebenen und verschiedenen Ebenentypen innerhalb ausgewählter Anime-Episoden vgl. 5.3 Episodenanalysen.

Allerdings – und darauf muss aufmerksam gemacht werden – handelt es sich bei der Konstellation im Anime nicht um eine feststehende Darstellungsform, sondern mehr um eine Tendenz. Bereits die Herausbildung verschiedener Anime-Typen, wie in Kapitel 5.2 beschrieben, hat verdeutlicht, dass nicht alle Anime alle Strukturmerkmale gleichermaßen intensiv nutzen. Darüber hinaus wurde bereits darauf hingewiesen, dass auch andere Formen neben dem Anime, darunter beispielsweise der Film oder auch Games, ebenfalls mit Ebenen arbeiten können. Auch andere stilistische Merkmale, wie sie hier vorgestellt wurden und die als typisch für den Anime betrachtet wurden, sind nicht so einzigartig für den Anime, wie es die derzeitige Anime-Forschung gerne hätte – was dann auch die angebliche Japanischkeit des Anime in Frage stellt.

## 5.5 Die Form des Anime

### 5.5.1 Die Strukturmerkmale des Anime in anderen Formen

Berndt (2008) schreibt in ihrer Diskussion über den Manga, dass ein großer Teil der angeblichen Japanischkeit schlicht aus einer allgemeinen Unkenntnis der Autoren über den Comic entspränge (vgl. S.306). Weil Forscher, die sich mit Manga befassen, also keine entsprechenden Kenntnisse über Comics haben, würden so Unterschiede vermutet, die tatsächlich gar nicht da sind. Ihr Argument lässt sich problemlos auf den Anime übertragen. Neben der ohnehin überschaubaren Anzahl von Vergleichen zwischen Anime und anderen Animationen wird als bekanntester Vertreter das Animationsstudio Disney herangezogen. Der Vergleich zu Disney erlaubt klare Grenzen: zwischen Westen und Osten, zwischen amerikanischer Vormacht und japanischem Nachzügler, zwischen Kinder- und Familienorientierung und den gemischten Alterszielgruppen des Anime und - ganz besonders - zwischen Full Animation und Limited Animation.

Insbesondere im Hinblick auf die narrativen Merkmale, die als typisch für den Anime gelten, wie die Themenvielfalt und der Wechsel zwischen Gut und Böse, fallen Unterschiede auf. Diese „Besonderheiten“ ergeben sich vor allem durch den (oftmals nur impliziten) Vergleich mit westlicher (Kinder)Animation. Im Westen galt Animation allgemein - und für viele tut es das heute noch - als eine Form, die sich nur für Kinder eignet. Dementsprechend sind westliche Zeichentricksendungen ganz bewusst auf eine junge Altersgruppe angelegt; dass darin dann keine kontroversen Themen, Gewalt und/oder Sexualität gezeigt werden, ist keine Überraschung. Aus denselben Gründen wird auch eine eher episodale Struktur verwendet, die junge Zuschauer nicht zwingt, sich an zurückliegende Ereignisse zu erinnern und die stets eine eindeutige Lösung des Konflikts liefert. Bald zwangsläufig muss sich daraus ergeben, dass komplexere Geschichten schlicht nicht möglich sind. Auch die klaren Grenzen zwischen Gut und Böse in westlichen Animationen lassen sich durch die Zielgruppe erklären. Im Vergleich zu den westlichen Zeichentrickserien, die also mehrheitlich auf Kinder zugeschnitten sind, zeichnen sich im Anime also tatsächlich narrative Unterschiede ab. Weil an dieser Stelle, wenn von Animation die Rede ist, vor allem amerikanische Animation gemeint ist, müssen hier die Auswirkungen des Comics Code bedacht werden. Es gab Ende des Zweiten Weltkriegs durchaus amerikanische Comic-Zeichner, die ernste und erwachsenere Themen in den Comic bringen wollten, die aber durch zunehmende Kritik und Befürchtungen über die Auswirkungen auf Jugendliche und den daraufhin eingeführten Comics Code diese Bestrebungen wieder beenden mussten<sup>115</sup>. Zwangsläufig blieb nichts anderes übrig als Comics für ein Kinder- und Jugendpublikum zu produzieren. Tatsächlich, so Nyberg (1998) wurde im Rahmen des Comics

---

<sup>115</sup> Vgl. weiterführend zur ausführlichen Entwicklung und Verwendung des Comics Codes Nyberg (1998).

Code schlicht nicht berücksichtigt, dass Comics sich nicht zwangsläufig an Kinder, sondern auch an ein erwachsenes Publikum richten können (vgl. S.157). Durch die Nähe von Comics und Animationen als Bildergeschichten und dem immensen Einfluss des Disney-Studios, das sich früh auf ein Kinderpublikum spezialisierte, blieben ernste Themen auch in Animationen aus. Bis heute gelten Animationen trotz einiger Gegenbeispiele vor allem als Kinder- und Jugendform – was paradoxerweise in der Anime-Forschung besonders deutlich wird, in der Animation immer wieder als Kinderform diskutiert wird. Bei den hier beschriebenen westlichen Kinderanimationen handelt es sich letztlich um eine sehr spezielle Nutzung von Animation, die aber nicht stellvertretend für die gesamte Form der Animation ist. Auch außerhalb Japans wurde Animation schon für anspruchsvolle Themen benutzt, darunter z.B. in dem Animationsfilm *Waltz with Bashir*, in der Regisseur Folmann in Form eines Animationsdoubles versucht, seine Erinnerungen an den Libanonkrieg aufzuarbeiten. Gegenbeispiele sind auch Serien wie *Die Simpsons* oder *South Park*, die ebenfalls keine Fortsetzungsserien sind und zentral mit Humor arbeiten, dabei aber durchaus trotz ihres bunten Aussehens Gesellschaftskritik, Politik und kontroverse Themen aufgreifen und dadurch nicht als Kinderanimation zu bezeichnen sind. Ein weiteres Beispiel ist die Web-Animation *People Watching*, wo zwischenmenschliche Themen wie Vorurteile, Sexismus oder Online-Dating überraschend tiefgründig diskutiert werden.

Suan (2013) hat allerdings Recht mit seiner Beobachtung, dass es zumindest einige Anime gibt, die eine jo-ha-kyū-Narration benutzen<sup>116</sup>. Unglücklicherweise verpasst er es zu schreiben, dass seine zentralen Beispiele, die Filme von *Neon Genesis Evangelion*, sich das jo-ha-kyū-Prinzip auf die Fahnen geschrieben haben; tatsächlich finden sich selbst in den deutschen DVD-Inlets Informationen zu dieser besonderen narrativen Struktur. Darüber hinaus verwendet Suan (2013) zu wenige Beispiele und keine klare Methode, um in weiteren Anime das jo-ha-kyū tatsächlich als zentrales Narrationsprinzip zu erkennen. Als Gegenbeispiel kann man die Serie *Durarara!!* anbringen, die ihre Narrationsstruktur ebenfalls deutlich zu erkennen gegeben hat: Während die erste Staffel der Serie zwar nur *Durarara!!* heißt, werden die nachfolgenden Teile in *Shō*, *Ten* und *Ketsu* aufgegliedert. Es handelt sich um eine offene Anspielung auf das in *Durarara!!* verwendete Prinzip des *kishōtenketsu*, einer chinesisch-japanischen Narrationsstruktur mit vier Akten, die keinen konkreten Konflikt beinhaltet. Schon allein dieses Beispiel macht deutlich, dass jo-ha-kyū zwar ein Narrationsprinzip ist, was man im Anime finden mag, aber das bedeutet nicht, dass es das alleinige, vorherrschende Prinzip ist. Darüber hinaus ist diese Narrationsstruktur natürlich ebenso gut in jeder Art von Film (sowohl japanisch als auch westlich) verwendbar und nur schlecht geeignet, den Anime als etwas Anderes abzugrenzen.

---

<sup>116</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.8.1 Narrative Elemente.

Der eigentliche Fokus liegt hier aber natürlich auf nicht-narrativen Strukturmerkmalen. Insbesondere die Limited Animation verweist auf die offensichtlichen Gemeinsamkeiten von Animation und Anime. Die Limited Animation, ihre Besonderheiten bezüglich Bewegung und Elementen, die diese fehlende Bewegung anderweitig ausgleichen, ist ohne Frage ein Merkmal von Anime. In vielen Arbeiten hört sich das letzten Endes so an, als ob die Limited Animation eine japanische Erfindung sei – aber diese Art der Animation gab es in den USA bereits vor dem ersten TV-Anime *Astro Boy*. Im Westen dominierte lange vor allem Disney in der Animationsproduktion. In den 30er Jahren sah sich das Unternehmen aber mehreren Streikphasen ausgesetzt, als eine der Konsequenzen verließen Anfang der 40er Jahre zahlreiche Mitarbeiter das Studio (vgl. Furniss 1998, S.130). Ein Teil dieser ehemaligen Disney-Animatoren gründeten folgend die United Productions of America (UPA) (vgl. ebd.). Da die UPA sich den Disney-Standard aber nicht nur nicht leisten konnte, sondern weil man sich auch zusätzlich bewusst von dem früheren Arbeitgeber unterscheiden wollte, entwickelte und verwendete die UPA in den 40er bis 50er Jahren schon damals die Form der Limited Animation (vgl. dies., S.144). Innerhalb kürzester Zeit verstand man die Limited Animation vor allem als TV-Format und auch andere Studios, die ebenfalls in den Fernsehmarkt einsteigen wollten, begannen diese günstigere Variante zu verwenden (vgl. ebd.). Insofern handelt es sich bei der Limited Animation keineswegs um eine Form, die nur in Japan entstand – auch wenn amerikanische Einflüsse bei der Entwicklung des Anime nicht unbedingt zugestanden werden. Das erkennt auch Steinberg (2006). Er bezieht sich direkt auf die Produktionsnotizen des japanischen Produktionsstudios Mushi Pro, das den ersten Anime *Astro Boy* herausgebracht hat und erkennt dabei, dass die Mitwirkenden hier vielmehr den Einfluss des Kamishibai anstelle von amerikanischen Animationen betonen (vgl. S.197f.). Steinberg schlussfolgert daraus, dass man einen amerikanischen Einfluss womöglich verschleiern möchte (vgl. S.198). Je nach Perspektive kann man die Limited Animation dabei sowohl als japanische als auch als amerikanische Erfindung mit mehr oder weniger Einflüssen des anderen betrachten. Unabhängig davon, ob die Limited Animation im Anime sich aus Kamishibai oder in Anlehnung an amerikanischen Zeichentrick entwickelte, ist sie, samt ihrer Einflüsse auf Aussehen und Bewegung, auch eine Form westlicher TV-Animationen. An dieser Stelle sind es insbesondere die Ausführungen von Maureen Furniss (1998), die hier von Bedeutung sind. Sie stellt in ihrem Buch *Art in Motion* bereits 1998 - also bevor der Anime im Westen zum Forschungsgegenstand wurde - wesentliche Unterschiede zwischen Full und Limited Animation fest.

Sie unterscheidet dabei beide Formen anhand vier wesentlicher Merkmale. Den größten Unterschied sieht sie in der eigentlichen Bewegung der Bilder: Während echte Full

Animation<sup>117</sup> jedes Bild nur ein einziges Mal verwendet, arbeitet Limited Animation wechselnd mit wenig Bewegung oder mit Bewegungszyklen – dieselbe Bewegung wird also mehrere Male wiederholt (vgl. Furniss 1998, S.135). Auch der Anime kennt solche Bewegungszyklen, oft zum Beispiel das Wehen von Haaren oder Kleidung im Wind oder das Glitzern in den übergroßen Pupillen. Darüber hinaus wird im Anime ebenfalls ausgesprochen wenig mit Bewegung gearbeitet – deutlich zu erkennen an den Stills oder Szenen, in denen sich nur bestimmte Teile des Bildes bewegen, während andere Parts komplett statisch bleiben. Furniss (1998) beschreibt dabei auch, dass die Figuren sich oft bis auf die Mundbewegungen gar nicht bewegen (vgl. dies., S.149). Allerdings, so Furniss (1998), würde darauf geachtet werden, die Mundbewegungen der Figuren mit dem englischen Dialog zu synchronisieren (vgl. S.149). In diesem Punkt unterscheidet sich die Limited Animation, wie Furniss (1998) sie beschreibt, vom Anime, in welchem die Mundbewegung tatsächlich nur sehr grob an den Text angepasst wird, Ton und Bild also nicht exakt zueinander passen. Dasselbe Phänomen findet man aber unter anderem in allen synchronisierten Filmen, was Furniss (1998) mit ihrer Einschränkung auf den englischen Dialog bereits andeutet. Man könnte sogar argumentieren, dass Anime diese fehlende Synchronisation besser verstecken als beispielsweise Animationsfilme von Disney. Während Anime zum Sprechen meistens eine sehr unspezifische Bewegung nutzt, die nur drei Zustände kennt (offen, geschlossen und ein Zustand in der Mitte), sind insbesondere die jüngeren computeranimierten Figuren von Disney ihrem englischen Text erheblich besser angepasst – was unpassende Stellen in der Synchronisierung in Fremdsprachen erheblich deutlicher macht als das simple Auf und Zu des Anime-Munds, insbesondere auffällig in den so berühmten Disney-Songs.

Als zweiten Punkt nennt Furniss (1998) die Metamorphose der Charaktere. In der Full Animation verändern sich die Figuren und deren Mimik und Gestik ständig, innerhalb der Limited Animation bleiben sie größtenteils statisch (vgl. Furniss 1998, S.135f.). Die fließende Veränderung von Figuren oder Elementen ist seit der Geburtsstunde der Animation kennzeichnend für diese und war technisch betrachtet lange etwas, was sie vom Film unterschied. Dem Film ist dieses nahtlose Wechseln von Formen erst mit der Computeranimation gleichermaßen möglich. Auch Anime-Figuren bleiben größtenteils statisch. Die Metamorphose ist dabei keinesfalls zu verwechseln mit der Deformation. Die Deformation bezeichnet primär das grundlegende Aussehen der Figuren und wird im Anime darüber hinaus auch für den sprunghaften Wechsel zwischen normaler Figur und stilisierter Form verwendet – es handelt sich eben nicht um eine Form wie Metamorphose, wo Mimik und Gestik

---

<sup>117</sup> Auch on ones, d.h. ein Bild entspricht einem Frame. In der Praxis arbeiten die meisten Full Animation-Werke dennoch mit minimalen Bewegungszyklen und sind on-tvos, verwenden also ein Bild zwei Frames lang (vgl. Furniss 1998, S.135f.).



permanent in Bewegung bleiben, sondern nur um einen Sprung zwischen zwei ansonsten statischen Zuständen.

Damit bietet sich an dieser Stelle ein Blick auf die Frage nach Realismus, denn sowohl die Metamorphose, die natürlich nicht nur die permanente Bewegung in Mimik und Gestik, sondern auch den fließenden Übergang von einer Figur in die andere meint, ähnlich einer Verwandlung sowie die Deformation, die primär ein bestimmtes Aussehen beschreibt, scheinen klassisch unrealistische Elemente zu sein. Zunächst scheint die Frage nach Realismus tatsächlich ein guter Ansatzpunkt, um Animation und Film voneinander zu unterscheiden. Der Film nimmt die Realität auf, Animationen und Anime befassen sich mit der Unrealität – eine Ansicht, die man häufiger liest (vgl. u.a. Napier 2005, S.292; Wells 1998, S.11). Die Frage nach dem Realismus ist eine typische im Zusammenhang mit Animation und in vielen Definitionen geht es zumindest implizit darum, sich von ihm abzugrenzen (vgl. Wells 1998, S.11): Animation als etwas, was außerhalb der Realität agiert (vgl. Napier 2005, S.XII), Animation als das Andere (vgl. dies., S.292) oder die eingangs beschriebene Definition von Animation, bei der es sich um die „Illusion einer Bewegung handelt, die in der vorfilmischen Realität in der Regel nicht nur *nicht so* oder *gar nicht* stattgefunden hat, sondern oft auch als physikalisch oder logisch unmöglich gilt“ (Reinerth 2013, S.325, Hervorhebung im Original). Gerade dieser im Vergleich zu live-action fehlende Realismus ist eine typische Begründung, Animation nicht als andere, sondern oft auch als die minderwertigere Form zu betrachten. Auch Suan (2013) beginnt damit, dass die gesamte Form der Animation generell unrealistischer sei (vgl. S.181f.). Obwohl Fotografie und live-action-Filme gleichermaßen künstlich und konstruiert wie die Animation sind, werden sie trotzdem häufig als echter und realistischer bewertet als vergleichbare visuelle und audio-visuelle Formen, wie u.a. Lamarre (2002) deutlich macht:

„On the other hand, there is a sort of reality bias that comes with photography. There is a bias that photography-based cinema inherently has greater reality effect than the drawings used for animation. Cinema based on live-action photography can claim (and often does) that it merely records or represents actual, 'live' movements. Thus live-action cinema seems to occupy a privileged relation to movements and actions in the world - to which animation is supposed to defer“ (Lamarre 2002, S.332).

Im Rahmen der verschiedenen Formen von Animation selbst stellt Realismus kein Unterscheidungskriterium dar. Zu den bekanntesten Systemen, Animation weiter zu unterscheiden, gehört nach wie vor die Einteilung nach Paul Wells (1998), einer der bekanntesten Persönlichkeiten innerhalb der Animation Studies. Zu den Kerngedanken seiner Arbeit über Animation zählt die Einteilung von Animationen in insgesamt drei verschiedene

Formen: orthodoxe Animation, experimentelle Animation und die sogenannte developmental animation, die Elemente beider beinhaltet. Diese drei Typen unterscheiden sich in mehreren Aspekten, wie im Folgenden kurz vorgestellt werden soll. Die orthodoxe Animation ist die bekannteste und geläufigste Version von Animation, weil sie der Typ ist, der am häufigsten in kommerziellen Animationen verwendet wird. Typisch für sie ist eine logische Kontinuität, wodurch der Fokus dieser Form zum einen auf den Charakteren und zum anderen auf dem narrativen Kontext liegt (vgl. Wells 1998, S.36f.). Dadurch gewinnen sowohl (wieder)erkennbare Figuren und ihre Dialoge als auch der Inhalt der Animation an Bedeutung (vgl. ders., S. 36-39). Daneben spielen auch noch weitere Merkmale eine Rolle, wie z.B. ein einheitlicher Stil - d.h. zwei- und dreidimensionale Animationen werden hier typischerweise nicht vermischt - oder die Abwesenheit des Künstlers, der nicht selbst im Werk auftaucht (vgl. ders., S. 37ff.). Solanki (2013) fasst Wells' (1998) orthodoxe Animation wie folgt zusammen:

„Orthodox animation generally refers to animation that effectively seems more conventional and marketable than its counterpart. With more iconic depictions of characters, objects, and location, it describes the sort of animation you could usually expect to see on television or in the cinema” (Solanki 2013, S.24).

Standardbeispiele für orthodoxe Animation sind ohne jede Frage die Filme des Disney-Studios. Die experimentelle Animation ist die gegensätzliche Form: Hier steht die Animation selbst - nicht ihr Inhalt - im Vordergrund. Experimentelle Animation verwendet und mischt damit verschiedene Animationsarten, beinhaltet mehr abstrakte Formen als Charaktere und hat dadurch auch keinen eindeutigen Plot und lässt Dialog vermissen, der hier durch Musik ersetzt wird, was diese Form letztlich hoch interpretativ macht (vgl. Wells 1998, S.43-46). Die developmental animation befindet sich zwischen diesen beiden Polen und vermischt die unterschiedlichen Aspekte von orthodoxer und experimenteller Animation (vgl. ders., S. 35).

Gerade im Vergleich mit anderen Animationsformen wird unmissverständlich deutlich, dass Anime nach dem System von Wells (1998) vor allem als orthodoxe Animationen zu verstehen sind. Es gibt einige Anime, die die Grenzen dessen, was noch die orthodoxe Form oder schon der developmental-Typ sind, schwinden lassen – zumal Wells (1998) nie erläutert, wie viele Abweichungen notwendig sind, um aus einer orthodoxen Animation eine developmental animation zu machen. Um nur einige Beispiele zu nennen: der Film *Mind Game* vermischt verschiedene Animationsarten, die Serie *Puella Magi Madoka Magica* benutzt eine an Papieranimation erinnernde Visualität, um die narrativ eingebaute Hexenwelt zu kennzeichnen, die verschiedenen Staffeln der *Monogatari*-Reihe mischen unter die Animation auch Produktionsnotizen und live-action-Szenen, geben aber vor allem jede Form von visueller Kontinuität auf, Beleuchtung und Farben ändern sich teilweise mit jeder neuen Einstellung.

Außerdem ist es heutzutage nicht mehr ungewöhnlich, Cel- und Computeranimation miteinander zu vermischen (Steinbergs (2012) dritter Intervall). In den meisten Fällen betrifft das bestimmte Objekte, insbesondere Mecha und (Kriegs-)Maschinerie werden deutlich öfter computeranimiert. Die Einheitlichkeit des Stils ist nach dem Verständnis von Wells (1998) damit nicht mehr grundsätzlich gegeben. Aber trotz aller visueller Besonderheiten, die die westliche Forschung mitunter betont oder etwaigen punktuellen Abweichungen vom Typ der orthodoxen Animation sind Anime immer narrativ und haben dementsprechend wiedererkennbare Charaktere mit Dialog und einen nachvollziehbaren Plot (so abstrus, flach oder - im Fall der *Monogatari*-Reihe - verwirrend er manchmal auch sein mag). Obwohl ohne Frage deutlich wird, dass experimentelle Animation die abstraktere, interpretativste Form ist, spielt der Realismus selbst in dieser Typisierung keine Rolle.

Obwohl Realismus also in der Animation selbst kein Unterscheidungsmerkmal darstellt, so tendiert die derzeitige Anime-Forschung in die Richtung, den Anime als noch unrealistischer als die Animation zu bezeichnen. Dieser Unrealismus wird bewirkt durch die stilisierten Charaktere mit ihrem eigenwilligen Design oder die speziellen Darstellungskonventionen, die Emotionen visualisieren sollen. Auch die Limited Animation ist eine Animationsart, die aufgrund der fehlenden bzw. ruckeligen Bewegung als grundsätzlich unrealistisch eingestuft wird:

„Moreover, because 'limited animation' simply looks less realistic than other forms of animation, anime as a whole tends to be a much more highly abstract mode of visual narration than other types of animated stories” (Silvio 2006, S.128).

In vielen Fällen bleibt dabei vollkommen unklar, womit der Anime hier eigentlich verglichen wird – denn, so könnte man argumentieren, müsste nach Wells (1998) doch eigentlich die experimental animation die am wenigsten „realistische“ Form der Animation sein. Ebenso unklar bleibt auch, warum Limited Animation im Anime unrealistischer sein soll als beispielsweise Puppenanimation oder - noch offensichtlicher - westliche Formen von Limited Animation. Das liegt wohl auch daran, dass Anime - meistens nur implizit, aber an solchen Aussagen klar zu erkennen - vor allem mit Disney-Animationen verglichen werden, die auch in ihren TV-Serien oft mit Full Animation arbeiten. Vollkommen außer Acht gelassen werden neben den von Furniss (1998) angebrachten *Die Simpsons*, deren Protagonisten ebenfalls nicht besonders realistisch wirken, oder Beispiele wie die kanadisch-US-amerikanische Serie *Erdferkel Arthur und seine Freunde*: Die Serie richtet sich an Kinder und erklärt aus einer kindgerechten Perspektive Probleme wie Asthma oder Diabetes – mit anthropomorphen Tierfiguren, die ebenfalls in Limited Animation animiert wurden und in ihrer Bewegung damit ebenso unrealistisch sind wie Anime. An dieser Stelle stellt sich die Frage, warum der Anime

mit derselben unrealistischen Bewegung und seinem in der Regel zwar stilisiertem, aber durchaus menschlichem Cast weniger „realistisch“ sein soll als sprechende Tiere oder die merkwürdig gelben Wesen aus *Die Simpsons*. Dem stimmt auch McCloud (2001 [1994]) zu. Folgt man seinen Überlegungen, dann kann man jeden Zeichenstil individuell in eine Dreiecksfläche mit den Eckpunkten Realität – Bildebene – Bedeutung sortieren (vgl. S.60f.). Die Manga-Figuren, die McCloud (2001 [1994]) in seinem System als Beispiel benutzt, sind in seiner Sortierung größtenteils dem Bedeutungspol zugehörig (bedingt dadurch, dass das Aussehen der Charaktere direkte Rückschlüsse auf die Persönlichkeit zulässt). Im direkten Vergleich sind die Figuren aus *Die Simpsons* in McClouds (2001 [1994]) Modell abstrahierter eingestuft – und stehen damit im Kontrast zu der Annahme, dass Anime grundsätzlich unrealistischer seien als andere Animationen.

Auch wenn Realismus vielleicht zunächst geeignet scheint, Animation (und Anime) und live-action voneinander zu unterscheiden, wird dabei oft übersehen, dass auch live-action-Filme letzten Endes genauso künstlich geschaffen wurden wie die Animation. Auch Bordwell und Thompson (2008) lehnen eine Diskussion über Realismus im Film ab: „Confining the cinema to some notion of realism would impoverish mise-en-scene. This technique has the power to transcend normal conceptions of reality [...]“ (S.113). Die mise-en-scene - die im Wesentlichen alle Elemente vor der Kamera meint - ist stattdessen besonders interessant, eben weil sie mit der Realität brechen kann. In dem Verständnis des russischen Neoformalismus, von dem beide ausgehen, wird Kunst - und das heißt in diesem Fall Film, Animation und Anime gleichermaßen - generell als vom Alltag getrennt betrachtet (vgl. Thompson 1995, S.28). Und gerade weil Kunst losgelöst vom Alltag agiert, ermöglicht sie so „erweitert[e] Wahrnehmungsformen“ (dies., S.29) (vgl. ebd.):

„Die nicht praktisch orientierte Wahrnehmung [d.h. alles über die Alltagswahrnehmung hinausgehende, I.D.] ermöglicht es uns, innerhalb eines Kunstwerkes alles anders zu sehen als in der Realität, da die Dinge in diesem neuen Kontext fremd erscheinen“ (dies., S. 30).

Die bisherige Forschung über Anime ignoriert bei ihrer Argumentation über Unrealismus im Anime die Tatsache, dass generell jede Art von Kunst verfremdet ist - auch der Film (vgl. dies., S. 32). Insofern lassen sich Film und Animation oder Anime nicht pauschal dadurch unterscheiden, dass Film Realität repräsentiert und Animationsformen eben nicht. Hinzu kommt, dass Animation und Anime womöglich zunächst „unrealistischer“ oder verfremdeter erscheinen und es oft auch Ziel ist „[...] die Technik [der Animation, I.D.] bewusst einzusetzen, um die Realität zu stören und eine eigene Wirklichkeit zu erschaffen“ (Schoemann 2003, S.14). Nichtsdestotrotz verweisen Animation und Anime - insbesondere die orthodoxe Form, die

genau wie die meisten Spielfilme und in Abgrenzung zu Experimentalfilmen auch eine Story erzählt - dennoch auch (oder gerade deswegen) auf die Wirklichkeit und agieren nicht komplett losgelöst von ihr (vgl. Jörissen/Marotzki 2009, S.50). Zu guter Letzt ist Realismus aus neoformalistischer Sicht eine Sehnorm - und die Art und Weise, wie Realität gezeigt wird, ist damit dem historischen Wandel unterworfen, dementsprechend hochgradig variabel und hängt auch von den Erfahrungen des Konsumenten mit Kunst ab (vgl. Thompson 1995, S.52):

„It is simply beside the point to insist that such conventions are unreal or to ask why Tristan sings to Isolde or why Buster Keaton doesn't smile. Very often the most relevant prior experience for perceiving form is not everyday experience but previous encounters with works having similar conventions. Further, artworks can create new conventions“ (Bordwell/Thompson 2008, S.59).

Dementsprechend ist Realismus nicht nur ungeeignet, Unterschiede zwischen Anime und Animation zu zeigen, sondern bietet sich auch nicht zur Differenzierung von Animation und live-action an – zumal sich bereits mit der heutigen Computeranimation manchmal aus der reinen Zuschauerperspektive nicht mehr eindeutig bestimmen lässt, welche Elemente oder welche Bewegungen bereits zuvor „existiert“ haben – und welche nicht.

Öfter diskutiert wird auch die Animefigur als eine nicht real existierende Form. Anime-Charaktere hätten keine realen Emotionen (vgl. Suan 2013, S.226). Im Vergleich zu live-action hätten Animationsfiguren ein „haunted unlife“ (McCrea 2008, S.20). Aus einer neoformalistischen Perspektive, wie sie nicht nur Bordwell und Thompson (2008), sondern auch Furniss (1998) sowie dieser Arbeit eingenommen wird, ist es irrelevant, ob es sich bei den Figuren eines Films oder einer Animation um Schauspieler handelt oder nicht. „Für den Neoformalisten sind die Figuren keine realen Menschen, sondern eine Anhäufung von *Semen* oder Charakterzügen“ (Thompson 1995, S.57, Hervorhebung im Original). Dementsprechend geht es der Neoformalistischen Analyse vor allem um die Funktionen, die diese Figur und ihr Verhalten erfüllen (vgl. ebd.). Wenn der Neoformalismus selbst die Figuren in live-action-Werken nicht als real anerkennt, dann ist es unerheblich, dass Animationsfiguren „unreal“ sind. Was zählt sind die Charakterzüge (was Thompson (1995) hier in Anlehnung an Roland Barthes *Seme* nennt) - und es wurde bereits erläutert, dass Animefiguren eine Vielzahl solcher Züge bereits in ihrem Charakterdesign beinhalten. Auch die verschiedenen Punkte dieses Designs lassen sich durchaus kritisch betrachten. Große Augen sind nicht allein Merkmal von Manga- und Anime-Charakteren: Auch zahlreiche Animationsfiguren haben große Augen, darunter auch Micky Maus. Blickt man auf Disneys jüngere Filme, wie z.B. *Die Eiskönigin - völlig unverfroren*, wird man nicht umhinkommen zuzugeben, dass die beiden Protagonistinnen Elsa und Anna ebenfalls verdächtig große Augen und dazu - ansonsten ebenfalls als typisch für

Manga- und Animefiguren genannte - kleine Nasen und Münder haben. Auch in Comics kann man größere Augen finden, was dies letzten Endes zu einem zwar generell korrekten, aber nicht eindeutigen Merkmal für Anime macht. Anime-Augen dienen dabei in der Tat als nur eines von vielen äußeren Merkmalen dazu, die innere Persönlichkeit nach außen hin sichtbar zu tragen und Emotionen darzustellen. Allerdings muss auch hier kritisch gefragt werden, ob dies nicht auch in Film und anderen Animationen so Anwendung findet: Im Rahmen der Neoformalistischen Filmanalyse von Bordwell und Thompson (2008) beschreiben die Autoren auch, dass Filmkostüme spezielle Funktionen haben und auch die Augen als zentrales Arbeitsmittel für die Schauspieler dienen (vgl. S.119, S.134).

Es steht außer Frage, dass die verschiedenen Elemente von Manga und Anime insbesondere der Emotionsdarstellung dienen. Die Darstellungskonventionen gehören zu den wichtigsten Argumenten, Anime und Manga von westlichen Pendanten abzugrenzen. Wie erläutert wurde, werden in Comics und Manga unterschiedliche Symboliken zur Darstellung desselben Inhalts verwendet. Insofern haben Anime und Manga tatsächlich ihr eigenes visuelles Vokabular. Bei diesen Beschreibungen geht oftmals unter, dass auch westliche Formen - insbesondere Comics – ebenfalls so ein visuelles Vokabular haben. Scott McCloud, selber Comiczeichner und auch innerhalb der Forschung rund um Manga und Anime ein bekannter Name, veröffentlichte Anfang der 90er einen inzwischen im Bereich der Anime-Forschung viel zitierten Meta-Comic *Comics richtig lesen*. Auch McCloud (2001 [1994]) spricht hier davon, dass Manga ihre eigene Sprache hätten, die sie vom Comic unterscheiden würden (vgl. S.139). Zusammengefasst beschreibt er es aber auch als Ziel des Comics, Unsichtbares - und damit eben auch Emotionen - sichtbar zu machen (vgl. ders., S.126-145). Mit Hilfe seiner eigenen Bilder macht McCloud (2001 [1994]) dabei deutlich, inwiefern der Comic Symbole und Hintergründe nutzt - Elemente, die im Rahmen dieser Untersuchung primär über den Ebenen-Symbolismus gegriffen werden -, um Emotionen visuell zu verdeutlichen (vgl. ebd.). McCloud (1991 [1994]) ist dabei der Ansicht, dass der Manga zwar besonders viele solche - wie er es nennt - expressionistischen Effekte zur Emotionsvisualisierung nutzt, viele vergleichbare Symbole mit eben dieser Funktion aber auch in europäischen Comics gängig sind (vgl. S.141). Darüber hinaus werden Emotionen nicht nur über solche expressionistischen Effekte verdeutlicht, sondern auch durch eine übertriebene Gestik und Mimik, die man nicht nur im Anime, sondern beispielsweise auch bei Disney finden kann, z.B. in *Bambi*:

„Through their characters, Disney's cartoonists were able to show the whole range of feelings, bringing them out, superimposing one on another but, above all, exaggerating their manifestation" (Raffaelli 1997, S.116).

Damit schließt dieser Exkurs letzten Endes wieder an die Metamorphose an. Realismus ist bei Furniss (1998) also kein Unterscheidungskriterium zwischen Full Animation und Limited Animation, eine weitere und damit dritte wesentliche Differenz sieht sie aber in der Anzahl in der verwendeten Bilder und der daraus resultierenden ruckeligeren Bewegung (vgl. Furniss 1998, S.136). Die grundsätzlich geringere Bildanzahl und Unbewegtheit der Limited Animation führe dazu, dass man diverse Kamerabewegungen, z.B. Pans und Schwenks, hinzuziehe und auch die Charaktere außergewöhnlich lange zeige (vgl. ebd.). Was man zunächst noch als Kritik der Limited Animation als einfachere Form verstehen könnte, gleicht Furniss (1998) mit ihren Beispielen aus *Die Simpsons* und *King of the Hill* wieder aus. So schreibt sie beiden Serien eine durchaus kreative Verwendung der Limited Animation zu, die sich mit interessanten Editings<sup>118</sup> und Kamerabewegungen hervortun (vgl. dies., S.148). Beide haben Kamerafahrten über ansonsten unbewegte Bilder, peppen diese fehlende Bewegung aber mit ungewöhnlichen Perspektiven und dem teilweise bewusst eingesetzten Zyklen von Bewegung wieder auf (vgl. dies., S.150). Ähnliche Überlegungen kennt man auch aus dem Anime: Die Überlegungen hinsichtlich einer verringerten Frameanzahl sind in der Anime-Forschung vor allem im Zusammenhang mit Lamarres (2002, 2009) Intervallen zwischen den Bildern bekannt<sup>119</sup>. Darüber hinaus zeichnet sich der Anime ebenfalls durch eine immense Anzahl an Kamerafahrten über statische Bilder und ungewöhnliche Einstellungen, u.a. die benannten Details und Anschnitte, aus. Anschnitte finden in Form von Auslassungen auch bereits bei McCloud (2001 [1994]) Beachtung. Das bewusste Arbeiten mit Auslassungen, so McCloud (2001 [1994]) stammt zwar ursprünglich aus Asien, wurde aber längst in westliche Künste integriert – unter anderem auch im Comic, wo Auslassungen sowohl zwischen den einzelnen Panels als auch innerhalb eines Panels eine Rolle spielen (vgl. S.89-94). Auch der Film arbeitet mit solchen Auslassungen (vgl. ders., S.77). McCloud (2001 [1994]) verweist im Zusammenhang mit Comics auch auf andere Strukturmerkmale, die die Animerecherche gerne nur dem Anime zuschreiben würde, wie bspw. realistische Hintergründe mit stilisierten Figuren oder einen besonderen Emotionsfokus (vgl. S.49f.).

Damit ist bereits auf Furniss' (1998) letzten Punkt verwiesen, die Verwendung von visuellen und auditiven Mitteln, eben diese Unbewegtheit zu verschleiern – in der Limited Animation ist es vor allem der Dialog, der die Narration vorantreibt, voice-over ist ein typisches Mittel (vgl. dies., S.136). Auch wenn Furniss (1998) in diesem Sinne nicht explizit auf Ebenen eingeht, stellt das von ihr erwähnte voice-over im Wesentlichen das Pendant zum im Zusammenhang mit dem Anime genannten inneren Monolog dar. Alle anderen Formen von Ebenen dienen im

---

<sup>118</sup> Trotz ihrer speziellen Haltung zur Montage in Animation, die in dem von ihr entwickelten Modell zur Animationsanalyse keine Berücksichtigung findet, spricht Furniss (1998) hier tatsächlich vom Editing (vgl. Kapitel 3.1 Der Begriff der Motivation). Gemeint ist an dieser Stelle der Wechsel von Bildern mit verschiedenen Ausschnitten im Sinne der filmischen Einstellungen.

<sup>119</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.8.2 Limited Animation.

Sinne von Furniss (1998) und wie nahezu alle anderen Aspekte, wie die genannten ungewöhnlichen Einstellungen oder Kamerafahrten, dazu, die grundsätzlich unbewegte Animation interessanter zu gestalten – dasselbe sieht Lamarre (2002) auch für den Anime (vgl. S.336).

Es bleibt das Konzept des Superflat, das sie in ihren wesentlichen Unterscheidungspunkten zwischen Full und Limited Animation so nicht erwähnt. Sie beschreibt aber am Beispiel von *Die Simpsons* die detailliert-aufwendigen, unbewegten Hintergründe, die zwar von der fehlenden Bewegung ablenken sollen, aber dabei keinerlei realistische Abbildung von Räumlichkeit und Tiefe schaffen (vgl. Furniss 1998, S.149). Sie schlussfolgert daraus, dass Limited Animation „flatly“ (S.149) sein kann und stellt zusätzlich fest, dass diese flachen Bilder das Auge in permanenter Bewegung halten würden (vgl. ebd.). Damit greift sie die dem Anime zugeschriebene neue Seherfahrung vor. Tatsächlich, so kann man auch denken, sind westliche Animationen oftmals flacher als der Anime, weil in westlichen Animationen seltener unterschiedliche Zeichenstile und eine Verdunklung des Hintergrunds verwendet werden, die einen Hauch von Tiefe andeuten. Demnach kann man auch das viel diskutierte Superflat nicht als rein typisches Element des Anime betrachten. Über diese detaillierten Hintergründe verweist Furniss (1998) in Grenzen damit auch auf unterschiedliche Zeichenstile. Obwohl verschiedene Zeichenstile nicht zwangsläufig in jeder Limited Animation zu finden sind, in *Die Simpsons* und *Erdferkel Arthur und seine Freunde* in dieser Weise nicht zu sehen, kann man sie dennoch auch in westlichen Animationen, insbesondere bei alten Disney-Animationen, leicht erkennen. Im Film entsteht eine vergleichbare Form allein durch die Verwendung einer geringen Tiefenschärfe, wodurch der Vordergrund und damit in aller Regel die agierenden Figuren scharf bleiben, während der Hintergrund nur noch schemenhaft zu erkennen ist. Darüber hinaus gibt es auch eine Reihe von filmischen Beispielen, in denen live-action-Material und Animation entgegen des Trends zur hyperrealistischen Animation im Film erkennbar kombiniert werden, wie z.B. *Falsches Spiel mit Roger Rabbit*, *Meister Eder und sein Pumuckl* oder *Lola rennt*. Allerdings gibt es nicht nur dünne Grenzen zu anderen Formen von Limited Animation und Film. Bisher stehen Anime im derzeitigen Forschungsdiskurs auch separat von jeder Art von Videospiel, obwohl viele der bis hierhin benannten Strukturmerkmale in ähnlicher Form durchaus in bestimmten Games verwendet werden. Insbesondere im Rahmen des sogenannten JRPG<sup>120</sup> gibt es eine ganze Reihe von Spielen, die sich einer Art „Anime-Optik“ bedienen – in der Regel klar zu erkennen an dem Figurendesign. Obwohl die Stilisierung der Figuren nach wie vor das deutlichste Merkmal ist, arbeiten solche Spiele durchaus auch mit anderen Strukturmerkmalen des Anime, darunter v.a. den auffälligen Anschnitten, aber auch Deformationen und das Arbeiten mit Ebenen werden oft übernommen.

---

<sup>120</sup> Japanese Role Playing Game, als eine Erweiterung des RPG, des Role Playing Game.



Klassische Beispiele der letzten Jahre sind Titel aus der *Tales of*-Reihe oder *Xenoblade Chronicles 2*, die nicht nur viel mit Ebenen arbeiten, sondern wo man auch die klassischen Gesichtsdeformationen finden kann. Selbst in den jüngsten Spielen der *Pokémon*-Reihe, die in den letzten Jahren nur auf dem Handheld des Nintendo 3DS - also mit deutlichen Hardwareeinschränkungen gegenüber PC- und Konsolenspielen - erschienen sind, werden einige Cutscenes verwendet, in denen man eine ganze Reihe von Einstellungen, in denen die Augen der Figuren bewusst außerhalb des Bildes gelassen werden, finden kann.

Einflüsse des Anime spiegeln sich also inzwischen auch in anderen Formen wider. Zusammenfassend kann man zwar festhalten, dass man tatsächlich eine Kombination von Merkmalen finden kann, die zumindest auf einen Großteil der Anime zutreffen – viele dieser Merkmale sind aber in ausgesprochen ähnlicher Form auch in westlichen Beispielen von Limited Animation zu erkennen, wie Furniss' (1998) Untersuchung deutlich macht. In Anbetracht dieser Überschneidungen bleibt völlig unklar, wo genau die Animeforschung hier die entscheidenden Unterschiede zwischen westlichen Formen von Limited Animation, live-action und dem Anime zu erkennen vermag, oder an welcher Stelle hier die spezielle „Japanischkeit“ des Anime ansetzen soll. Das liegt auch daran, dass die Animationsforschung bislang merkwürdig getrennt von der Animeforschung blieb. Vergleiche zwischen Anime und anderen Formen gibt es vor allem in Bezug auf japanische Künste – was dann dazu führt, dass die gefundenen Gemeinsamkeiten als „japanisch“ verstanden werden. Selbstverständlich können Anime und Manga japanische Werte transportieren. Man kann sie natürlich auch aus einer japanischen Perspektive heraus betrachten und sie mit japanischen Künsten, wie Bunraku (Puppentheater), Kabuki, Noh oder Kamishibai vergleichen, wie es z.B. Suan (2013) tut. Ziel des Noh-Spiels ist es beispielsweise, durch bestimmte Posen und Bewegungen den inneren Zustand des Charakters zu verdeutlichen, wo Hu (2013 [2010]) Parallelen zu Manga und Anime erkennt (vgl. Kap.2). Dieser Ansatz wird insbesondere auch von Dani Cavallaro vertreten (z.B. Cavallaro 2009, Cavallaro 2012, Cavallaro 2013), die vor allem durch die Quantität ihrer Publikationen über Anime auffällt. Dabei versucht sie in ihren Arbeiten speziell japanische Kunstverständnisse, wie *mono no aware*, *wabi-sabi*, *kire* und weitere in Anime wiederzufinden.

### **5.5.2 Die Frage nach der Japanischkeit**

Betrachtungen, die eine spezielle Japanischkeit des Anime hervorheben, übersehen auch gerne, dass bei der Produktion von Anime insbesondere ein Großteil der manuellen Arbeit von billigeren koreanischen Arbeitskräften verrichtet wird (vgl. Condry 2013, S.14). In diesem Zusammenhang drängt sich die Frage auf, ob Anime dann überhaupt noch als „japanisch“ verstanden werden können. Gleichmaßen stellt sich aber auch eine andere Frage: Ein koreanisches oder ein westliches Animationsstudio, das bewusst die typischen

Strukturmerkmale und die Konstellation des Anime verwendet – produziert dieses Studio Anime? Dieselbe Frage funktioniert auch andersherum und wurde bereits von Silvio (2006) in dieser Form gestellt: Wenn japanische Animationen nicht mit den für den Anime typischen Strukturmerkmalen hergestellt wurden – sind sie dann noch Anime (vgl. S.118)? In diesem Zusammenhang wird insbesondere über die zwar japanischen, aber computeranimierten Final Fantasy-Filme, *Final Fantasy: Die Mächte in dir* und *Final Fantasy VII: Advent Children*, aber auch weitere Beispiele, wie *Appleseed*, diskutiert. Auch die Stichprobe dieser Arbeit umfasst mit *Aku no Hana – Die Blume des Bösen* eine Serie, die Rotoscoping verwendet. Beim Verfahren des Rotoscoping wird das Material zunächst als live-action aufgenommen und anschließend abgezeichnet. Das Endergebnis ist ein nahezu gruseliger Stil, der viele typische Anime-Stilisierungen, insbesondere im Charakterdesign, vermissen lässt. Ist das noch Anime? Einer von Isao Takahatas jüngsten Filmen, *Die Legende der Prinzessin Kaguya*, zeichnet sich durch eine bewusst grobe, an Pinsel- und Kreidestriche erinnernde Linienführung und Kolorierung wie mit Wasserfarben aus. Ist das noch Anime? Dazu kommen Fälle wie *Die Biene Maja* oder *Heidi*, die, wenn man Anime als japanische Animation beschreibt, ebenfalls Anime darstellen – mit dem derzeitigen Verständnis von Anime aber kaum etwas gemeinsam haben. Daneben bringt die japanische Animationsindustrie auch Titel heraus, die in Form und Stil mehr an einen Cartoon erinnern: meistens speziell für ein Kinderpublikum angefertigt, weitaus episodaler, oft mit anthropomorphen Tierfiguren, stärker stilisiert. Diese Formen des Anime sind im Westen kaum bekannt. Ian Condry (2013) beschreibt in seinem Buch *The Soul of Anime* seine Feldbeobachtungen bei der Produktion von Anime. Dazu gehört auch *Zenmai Zamurai*, das aber nur wenige der derzeit als typisch für den Anime geltenden Merkmale trägt – was vor allem daran liegt, dass es sich um eine speziell für Kinder entworfene Serie handelt. Ein besonderes Beispiel ist die 2018 erschienene Serie *Aggretsuko*<sup>121</sup>, die auf Netflix angeboten wird (und wohl auch deswegen so bekannt geworden ist). *Aggretsuko* wurde für Sanrio produziert, von der man hier vor allem *Hello Kitty* kennt. Tatsächlich gibt es eine auffällige visuelle Nähe zu *Hello Kitty*: kleine Tiercharaktere, dicke Linien, klare Einfärbungen mit wenigen Schattierungen – auf die dominanten Rosa- und Rot-Töne des *Hello Kitty*-Franchises wird zwar verzichtet, die Serie suggeriert aber trotzdem den typischen Look einer klassischen Kinder-Animation. Allerdings handelt es sich bei Retsuko um eine 25-jährige Büroangestellte, die sich regelmäßig mit Überstunden, sexistischen Chefs und generell allen Problemen eines arbeitenden Erwachsenen konfrontiert sieht und die ihre berufliche Frustration in den in Japan zahlreichen Karaoke-Bars mittels Death Metal-Musik bekämpft. *Aggretsuko* ist ohne Frage japanisch – von einem japanischen Studio produziert und in einem

---

<sup>121</sup> Eine Kombination des englischen aggressive (aggressiv) und dem japanischen Frauennamen Retsuko.

japanischen Setting angesiedelt, verwendet darüber hinaus aber kaum die bekannten Strukturmerkmale des Anime.

Gleichermaßen gibt es tatsächlich auch chinesische und koreanische „Anime“, die im Westen und auch im derzeitigen Forschungsdiskurs aber schlicht unbekannt sind, sich aber auf den ersten Blick nicht von japanischen Anime unterscheiden. Eingangs erwähnt wurde das Musikvideo von Porter Robinson und Madeon zu ihrem Song *Shelter*. Tatsächlich kann man in den sechs Minuten langen Musikvideo von *Shelter* sämtliche hier als typisch für den Anime diskutierten Strukturmerkmale finden, während der von den Nicht-Japanern Robinson und Madeon bewusst platzierte japanische Dialog mit seinen englischen Untertiteln zwangsläufig an die frühe Form des Anime im Westen - die Fansub - erinnert. Streitpunkt war hier nicht nur die nicht-japanische Nationalität der Musiker, sondern auch die Form selbst, also: Kann ein Musikvideo überhaupt ein Anime sein? Kaum ein Beispiel ist in diesem Zusammenhang aber so markant wie die Serie *Avatar – Der Herr der Elemente*, die oft dem Anime zugeordnet wird und von der Anime-Community diskutiert wird, tatsächlich aber eine US-amerikanische Animation ist. Besonders kompliziert wird es mit *Voltron – Legendärer Verteidiger*. Genau wie *Avatar – Der Herr der Elemente* wird *Voltron – Legendärer Verteidiger* oft als Anime eingestuft, ist aber tatsächlich auch US-amerikanisch und stellt eine Adaption der Serie *Voltron* dar, die wiederum selbst im Rahmen der Verwestlichungen früherer Anime eine US-amerikanische Collage von zwei verschiedenen japanischen (Anime-)Serien ist. Ist das Anime?

Dieselben Fragen stellen sich grundsätzlich auch für den Manga. Neben dem hierzulande vergleichsweise eher unbekanntem koreanischen Manhwa und dem chinesischen Manhua gibt es inzwischen durchaus auch „Manga“ von westlichen Autoren. Auf einen gemeinsamen Begriff für solch „ausländische“ Manga hat man sich bislang in der Forschung noch nicht einigen können: Jüngst (2007) spricht vom Pseudo-Manga (vgl. S.251), im englischsprachigen Raum liest man öfter von OEL (original English language) Manga (vgl. Schodt 2011 [1996], S.357) oder spezieller dem Amerimanga, in Europa dagegen vom Euromanga (vgl. Oóhagan 2007, S.242) oder dem Hybrid-Manga (vgl. Bainbridge/Norris 2010, S.235). Brienza (2015) wählt für ihren Sammelband den Begriff „Global Manga“. Auch in Deutschland gibt es einige Mangaka<sup>122</sup>, deren Werke als Manga in den hiesigen Manga-Verlagen erscheinen – in asiatischer Leserichtung und in schwarz-weiß. Stilistisch sind diese ausländischen Titel eng an ihren japanischen Vorbildern orientiert, die Leserichtung, große Augen, die visuelle Symbolik und das typische schwarz-weiß unter Verwendung von Rasterfolie und Screentones wird übernommen (vgl. Jüngst 2007, S.254-257). Die Meinungen darüber, ob man japanische

---

<sup>122</sup> Um nur einige Beispiele zu nennen: Natalie Wormsbrecher, Anike Hage, Mikiko Ponczek und Luisa Velontrova. Aufgrund der Tatsache, dass in Deutschland ein grundsätzlich anderes Veröffentlichungssystem als in Japan herrscht und deutsche Mangaka nur selten von ihrem Beruf leben können, veröffentlichen deutsche Mangaka oft nur wenige Bände.

Manga von ausländischen Manga und weiterführend auch Comics und verwandten Formen aufgrund ihres (Zeichen-)Stils auseinanderhalten könne, spalten sich immer wieder. Auch die Untersuchungen zu den ausländischen Manga konzentrieren sich oft darauf, inwieweit Manga-Kunst und -Merkmale von nicht-japanischen, nationalen Künstlern übernommen und modifiziert werden. Und selbst wenn man Unterschiede zwischen Nationen festmachen kann – sind es dann keine Manga mehr? Tatsächlich vergibt Japan inzwischen Manga-Preise auch speziell an ausländische Mangaka (vgl. Bainbridge/Norris 2010, S.248), das heißt, aus japanischer Sicht sind solche Werke tatsächlich auch Manga. Zu den bekanntesten Stimmen, die einen stilistischen Unterschied zwischen japanischem Comic und amerikanischen Manga benennen, zählt der amerikanische Comiczeichner Scott McCloud (2001 [1994]). In seinem Meta-Comic *Comics richtig lesen* stellt er Unterschiede hinsichtlich der Bildabfolge fest: Während Comics primär Handlung-zu-Handlung und Gegenstand-zu-Gegenstand arbeiten würden, entdeckt er insbesondere bei Tezuka mehr ein Wechseln von Gesichtspunkt-zu-Gesichtspunkt<sup>123</sup> (vgl. McCloud 2001 [1994], S.78-88). Seine Überlegungen werden von zahlreichen Autoren aufgegriffen. Inzwischen aber - auch bedingt durch die Popularität des Manga - werden Comics vom Manga beeinflusst, wodurch sich stilistische Unterschiede langsam auflösen (vgl. Schodt 2011 [1996], S.25). So weist bspw. Natsume (2000) im Anschluss an McClouds (2001 [1994]) Analysen darauf hin, dass jüngere Untersuchungen von Manga und Comics nicht mehr zu den von McCloud beschriebenen Unterschieden führen würden (vgl. S.15).

Anime hat inzwischen aber auch Einflüsse auf live-action-Material. Auffällig sind dabei vor allem verschiedene asiatische - neben Japan z.B. auch in Korea zu sehen - Fernsehshows: Hier werden die Anime-typischen visuellen Codes, wie Schraffuren für errötete Wangen oder Wutvenen, direkt auf die anwesenden Gäste der Sendung angewandt. Aber auch über Asien hinaus kann man Spuren des Anime finden, z.B. bei dem US-amerikanischen Spielfilm *Kill Bill*, wo die Vergangenheit von O-Ren Ishii in einer Animationsszene gezeigt wird. Diese Szene entstammt dem nach wie vor aktiven Anime-Studio Production I.G. und ist damit in diesem Sinne tatsächlich japanisch. Daneben gibt es noch eine Reihe weiterer Hollywood-Blockbuster, die sich narrativ und/oder visuell an Anime anlehnen, auch wenn das nicht immer offen zugegeben wurde. Die Wachowskis haben bezüglich *Matrix* angegeben, dass sie der Anime *Ghost in the Shell* - spezieller dessen Bilder, weniger die Story - inspiriert hat (vgl. Silvio 2006, S.113). Auf dieser Grundlage entstand später auch *Animatrix*. Darüber hinaus gibt es eine ganze Reihe von bekannten Blockbustern, die auffällige Parallelen zu bekannten Anime beinhalten, darunter z.B. Christopher Nolans *Inception* (2010), dessen Kernstück darin besteht, dass durch gemeinsames Träumen Information gestohlen oder Gedanken manipuliert werden

---

<sup>123</sup> Vgl. weiterführend Kapitel 2.8.1 Narrative Elemente.

können und damit *Paprika* (2006) ähnelt, wo ein Gerät zur Traumuntersuchung missbraucht wird und sich in bewährter Kon'scher Manier Realität und Traum zu vermischen beginnen. Aronofskys *Black Swan* (2010) erzählt die Geschichte einer aufstrebenden Ballerina, die sich aber immer mehr in Wahnvorstellungen verliert – genau wie die Geschichte des aufsteigenden Popsternchens im Anime *Perfect Blue* (1997). Aronofsky ist dieser Anime-Film durchaus bekannt, hatte er doch die Rechte zu *Perfect Blue* bereits vorher erworben, um im seinem Film *Requiem for a Dream* (2000) einen bestimmten Moment aus *Perfect Blue* direkt nachzustellen: Gemeint ist die Szene, in der *Perfect Blues* Protagonistin Mima nackt in der Badewanne sitzt. Sie rollt sich zusammen, der Kopf ist unter Wasser. In einer markanten Einstellung blickt die Kamera direkt von oben auf die Badewanne und somit auf den nackten Rücken der zusammengerollten Mima. Die Einstellung wechselt zu Mimas Gesicht, das sie ins Wasser drückt – ewige Momente passiert gar nichts, bis sie in einem Wutausbruch ins Wasser schreit. Genau diese Szene gibt es auch in *Requiem for a Dream*. Disney produziert Animationen wie *Baymax - riesiges Robowabohu*, der in San Fransokyo (eine Wortschöpfung aus San Fransico und Tokio) spielt und von den Abenteuern von Hiro und Tadashi mit einem großen Roboter, wie man sie aus dem Mecha-Genre des Anime kennt, handelt. Hier kann man also durchaus bereits Einflüsse des Anime erkennen<sup>124</sup>.

Anhand dieser Beispiele wird deutlich, dass es zumindest immer schwieriger wird, Anime und Manga von Animation und Comics aufgrund ihrer Nationalität voneinander getrennt zu halten. Condry (2013) kritisiert, dass Nihonjinron-Befürworter, also jene, die eine spezielle Japanischkeit im Anime sehen, pauschal die gesamte Gesellschaft unter einem einzigen Muster zusammenfassen würden (vgl. S.20). Ähnlich sieht dies auch Lamarre (2009):

„This has become an exceedingly popular way of looking at Japanese animations, and lumping them all into the category of anime encourages this tendency to construe all Japanese animations as expressions of Japanese values. The result is a simple reproduction of unitary, self-identical, and monolithic Japaneseness” (Lamarre 2009, S.89).

Condry (2013) schließt damit, dass es weder Ziel sein kann noch darf, Japan als das Andere darzustellen (vgl. S.19f.). Ebenso wird dabei implizit angenommen, dass Manga und Anime die gesamte japanische Bevölkerung ansprechen. Ohne jeden Zweifel sind die beiden Formen

---

<sup>124</sup> Diese und weitere Beispiele findet man unter diversen Film- und/oder Anime-affinen Internetseiten, darunter u.a.

Stewart (2017): *8 Famous Movies You Didn't Realize Were Influenced by Anime*, <http://www.tasteofcinema.com/2017/8-famous-movies-you-didnt-realize-were-influenced-by-anime/>

Evry (2014): *10 Hollywood Movies That May Have Been Inspired by Anime*, <https://www.mentalfloss.com/article/57322/10-hollywood-movies-may-have-been-inspired-anime>

in Japan wesentlich populärer als in jedem anderen Teil der Welt, aber auch in Japan werden Manga und Anime nicht pauschal von jedermann, sondern nur von einer speziellen Zielgruppe konsumiert (vgl. Berndt 2008, S.297). Es ist natürlich grundsätzlich möglich, Anime und Manga aus einer japanischen Perspektive heraus zu betrachten. Aber selbst wenn man davon ausgeht, dass Japan durch seine geografische Position und lange Zeit auch durch seine spezielle Abschottungspolitik frei von westlichen Einflüssen blieb und amerikanische Einflüsse in der Nachkriegszeit leugnet, so kann jetzt, in Zeiten der Globalisierung und des Medienflows, davon nicht mehr die Rede sein. Man muss stattdessen davon ausgehen, dass Manga und Anime sowie westliche Kulturprodukte sich gegenseitig beeinflussen. Eine wie auch immer geartete Japanischkeit, unabhängig davon, ob man diese in den Strukturmerkmalen oder in der reinen Produktion des Anime sieht, ist aber, das haben die oben gezeigten Beispiele deutlich gemacht, als Differenzierungsmerkmal nicht aufrecht zu erhalten.

### 5.5.3 Anime als Stil

Nichtsdestotrotz gibt es etwas, was den Anime von anderen Formen unterscheidet. Ruh (2014) schreibt, dass auch Fans nicht zwangsläufig jede aus Japan stammende Animation als Anime betrachten – allerdings ohne dass diese erläutern würden, worin sie die Unterschiede sähen (vgl. o.S.). Suan (2013) fasst zusammen:

„Anime unmistakably 'looks and feels' like Anime on multiple different levels, despite vast differences in narrative content“ (S.6).

Dieses Aussehen und Gefühl, so will ich mit dieser Arbeit argumentieren, entsteht im Wesentlichen durch die hervorgehobenen Intermittenzen und das Nebeneinander verschiedener Elemente im Rahmen der Konstellation des Anime. Das heißt, Beispiele wie die erwähnten Games von *Xenoblade Chronicles 2* oder Serien wie *Avatar – Der Herr der Elemente* und *Voltron – Legendäre Krieger* können wie Anime *aussehen*. So gesehen hat Anime trotz seiner schwierigen Beziehung zu Animation und Film „as a form of expression conspicuously different from other modes of expression“ (Lamarre 2002, S.336) spezielle Eigenarten, die man als „typisch Anime“ bezeichnen kann und die ihn damit tatsächlich von anderen Formen unterscheiden. Der Anime ist in diesem Verständnis eben nicht von einer speziellen Nationalität abhängig. Amerikanische Beispiele, die wie Anime aussehen, darunter die genannten *Avatar – Der Herr der Elemente* und *Voltron – Legendäre Krieger*, sind damit auch Anime. Gleichmaßen sind nicht alle japanischen Animationen automatisch Anime, sondern können auch andere Formen, wie bspw. Cartoons, sein.

Obwohl Anime mit der Konstellation durchaus seine eigene Nische besetzt, reicht das dennoch nicht aus, ihn tatsächlich als ein eigenständiges Medium zu definieren, wie einige Autoren es tun (darunter z.B. Napier 2005, Steinberg 2006 oder Treese 2006). In den wenigsten Fällen

begründen diese Autoren, auf Basis welcher Argumente sie die Anime als Medium sehen. Aus medienbildnerischer Sicht bietet ein Medium einen jeweils spezifischen, eigenständigen Artikulationsraum. Derselbe Inhalt wird in einem Film anders dargestellt als auf einer Internetwebseite oder in einem (Konsolen- oder Computer-)Spiel. Die zentrale Frage - auch wenn sie so bislang nicht konkret gestellt wurde - ist die, ob Anime einen Artikulationsraum haben, die sie von Film und/oder anderen Animationen unterscheiden. Wie dieser Artikulationsraum aussieht, hängt von den Strukturmerkmalen ab. Strukturmerkmale wirken zweierlei: Sie geben spezielle Möglichkeiten, schränken aber auch ein. Auch die Animeforschung ist diesen Weg gegangen und hat sich zunehmend mit den Strukturmerkmalen des Anime auseinandergesetzt (wobei die Frage nach Medium, Stil oder Genre meistens aber gemieden wird). Hier liest man zwar von „an exceedingly vast range of [...] aesthetic conventions“ (Lamarre 2009, S.xiv), von multiplen Formen und Stilen, die unmöglich zu einen wären (vgl. ders., S.10). Gleichzeitig war es gerade in den letzten Jahren vermehrt Ziel der Animeforschung, spezielle formale, stilistische und ästhetische Charakteristika auszumachen – Anime als eine Form mit „distinctive recognizable representations“ (Hu 2013 [2010], Kap. Epilogue) oder mit einem „iconic visual style“ (Saitō 2007, S.240).

Die obige Untersuchung hat gezeigt, dass die meisten einzelnen Merkmale, die man dem Anime zuschreibt, auch problemlos auf andere Formen zutreffen und selbst die Konstellation damit nur eine Tendenz darstellt. In Anbetracht der Tatsache, dass erstens keines der bislang von der Forschung als typisch für den Anime definierten Merkmale tatsächlich nur im Anime zu finden ist, zweitens auch Film und Animation nicht klar abgegrenzt werden können und drittens es durch Globalisierung und Medienflow zu einer zunehmenden gegenseitigen Beeinflussung kommt, erscheint es mir am sinnvollsten, Film, Animation und Anime stattdessen als Formen mit fließenden Grenzen zu betrachten, wobei der Anime zwar als solcher sich von den anderen unterscheidet, aber dessen Artikulationsmöglichkeiten zu nah mit Film und Animation verwandt sind, um ein eigenes Medium zu bilden.

Der Gedanke der fließenden Grenzen wird in ähnlichem Sinne bereits im Diskurs von Animation und live-action benutzt. Auch Maureen Furniss (1998) plädiert nicht für eine strikte Abgrenzung von Film und Animation, sondern stattdessen für ein Kontinuum (vgl. S.5f.). Ihrer Ansicht nach solle man Werke jeweils einzeln zwischen einen mimetischen und abstrakten Pol einordnen – so bliebe die Beziehung zwischen Animation und live-action relativ, mehr Tendenz als feste Zuordnung (vgl. ebd.). Das ermöglicht es auch mit der zunehmenden Mischung von Animation und live-action in großen Blockbustern umzugehen und erinnert an das bereits erwähnte Modell von Scott McCloud (2001 [1994]) zur Analyse verschiedener Zeichenstile<sup>125</sup>.

---

<sup>125</sup> Vgl. Kapitel 5.5.1 Die Strukturmerkmale des Anime in anderen Formen.

Ähnlich verhält es sich auch bei Lamarre (2009), der im Rahmen seiner Überlegungen zu Bewegung im Anime zwischen den Bewegungsformen *cinematism* und *animetism* unterscheidet<sup>126</sup>. Dabei beinhaltet der Anime mehr *animetism* und der Film mehr *cinematism*, beide Ausprägungen stellen aber nur Tendenzen dar, sowohl der Film als auch der Anime können auch die jeweils andere Form beinhalten (vgl. Lamarre 2009, S.9f.). Insofern handelt es sich bei dem Anime um eine bestimmte strukturelle Ausprägung innerhalb der Grenzen seines Mediums, so wie der Film und die Animation eigene Ausprägungen darstellen und die man selbst wiederum in feinere Subgruppen, wie den Cartoon, die Disney-Animation, Hollywood oder Bollywood, unterscheiden kann. Man kann Anime und seine Strukturmerkmale zwar aus einer japanischen Perspektive betrachten, aber Japanischkeit ist in diesem Verständnis kein Merkmal, was Anime von Nicht-Anime abgrenzt. Was dem Anime allerdings zugestanden werden kann ist seine japanische Entwicklungslinie, die im Westen durch Selbstzensuren wie dem amerikanischen Comics Code und seinem deutschen Pendant so nicht möglich war.

Gerade in diesem Zusammenhang könnte man den Anime als eine spezielle Bewegung oder Ausrichtung verstehen. Der Begriff der Filmbewegung kann zwei unterschiedliche Arten von Bewegung meinen. Meistens sind damit alle Filme einer bestimmten Zeitperiode und Nation gemeint, die sich stilistisch ähneln (vgl. Bordwell/Thompson 2008, S.440). Etwas seltener gelten als Filmbewegung auch Filmschaffende, die in einer ähnlichen Produktionsstruktur arbeiten und die sich ihre Ansichten hinsichtlich des Filmemachens teilen (vgl. ebd.). Für den Film kennt man einige solcher Bewegungen, wie beispielsweise die Nouvelle Vague, New Hollywood oder der Neue Deutsche Film. Ein Verständnis von Anime als Bewegung scheint sich zunächst anzubieten, weil der Anime sich in seiner derzeitigen Form tatsächlich primär in Japan entwickelt hat und damit die nationalen Grenzen einhält. Allerdings - das haben die vorgegangenen Überlegungen verdeutlicht - beginnen diese Grenzen sich aufzulösen. Erschwerend kommt hinzu, dass die meisten filmischen Ausrichtungen oft ein Jahrzehnt dauern – während das Phänomen Anime seit seiner Geburtsstunde 1963 inzwischen 55 Jahre andauert.

Über diese Jahre hat sich der Anime immer wieder stilistisch und inhaltlich gewandelt. Obwohl diese Entwicklung von Anime bislang ein wenig beachteter Aspekt im Rahmen der Forschung ist, macht bereits ein punktueller Vergleich mit frühen Anime deutlich, dass es auch für den Anime Veränderungen durch die zeitliche Entwicklung gab. Ebenso wie man bei Disneys immensem Animationswerk also inzwischen verschiedene Phasen unterscheiden kann, die sich durch ihre jeweils eigenen Merkmale auszeichnen<sup>127</sup>, so kann man Anime nicht nur

---

<sup>126</sup> Vgl. Kapitel 2.8.2 Limited Animation.

<sup>127</sup> Vgl. weiterführend Pallant 2011.



anhand ihrer bloßen Form als Film, Serie oder OVA untergliedern, sondern auch historische Entwicklungsschritte festhalten – auch wenn hier derzeit noch Untersuchungen fehlen. Auch ohne umfangreiche Analyse, die an dieser Stelle den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde, lassen sich ohne Weiteres Unterschiede zwischen heutigen Anime und Anime um 2000 erkennen. Dabei handelt es sich nicht nur um Veränderungen im Zeichenstil der Figuren, was man vielleicht noch als rein visuelle Veränderung auffassen könnte, auch ein Blick auf die Ebenen macht deutlich, dass moderne Anime sich gewandelt haben. Die nach wie vor in vielen Werken als typisch für den Anime benannten überdimensionierten Schweißtropfen als ein visueller Code und im Sinne dieser Arbeit ein Ebenen-Symbolismus treten regelmäßig in 2000er-Anime auf – sie sind aber in der hier analysierten Stichprobe die absolute Ausnahme. Es gibt auch einige andere Elemente, die für frühere Anime, insbesondere die großen Kassenschlager wie *Pokémon* und *Sailor Moon*, absolut typisch waren, heute aber schlicht so keine Anwendung mehr finden, darunter z.B. auch ein comichaftes Umfallen, was in der Regel als übertriebene Darstellung von Schock benutzt wurde. Dementsprechend umfasst der Anime auch stilistische Weiterentwicklungen. Es liegt also nahe, dass man den Anime – dann ähnlich wie z.B. Disney – in verschiedene Phasen untergliedern kann, die sich auch stilistisch voneinander unterscheiden.

Allerdings kann man den Anime mit diesem Verständnis als Genre verstehen. Dazu ist es allerdings zunächst notwendig, den Begriff des Genres genauer zu erläutern, denn dieser ist tatsächlich selbst schwer zu definieren. Bordwell und Thompson (2008) geben einige passende Beispiele dafür: So wird der Musicalfilm durch seine spezielle Präsentationsform zu einem Genre, andere Genres bilden sich durch z.B. Themen oder bestimmte Plotkonstruktionen, wie im Detektivfilm (vgl. S.319). Große Genres können auch Subgenres beinhalten und ein einzelnes Werk kann mitunter auch Merkmale von verschiedenen Genres tragen (vgl. ebd.). Hinzu kommt, dass Genrezuschreibungen keine unveränderlichen Kategorien sind, sondern dem historischen Wandel unterliegen (vgl. dies., S.318). Bordwell und Thompson (2008) gehen allgemein davon aus, dass Genres auf jeweils speziellen Konventionen beruhen, wie z.B. bestimmten Plotelementen, Charakteren, Themen oder stilistischen Merkmalen (vgl. S.320).

Die westliche Forschung betont immer wieder gerne, dass Anime – im Gegensatz zur westlichen Animation, deren primäre Zielgruppe Kinder bzw. Familien sind – alle denkbaren Genres und auch jede Altersklasse abdecken (vgl. u.a. Napier 2005, S. 6f.; Odell/Le Blanc 2013, S.11). Es gibt also genauso Anime speziell für Kinder wie es Horroranime mit Splattercharakter gibt, die Bandbreite erstreckt sich von märchenhaften Romanzen bis zu actiongeladenen Abenteuern. Obwohl man durchaus einige Anime-eigene Konventionen herausfiltern könnte, wie z.B. häufig wiederkehrende Charaktertypen oder den klassischen

Fanservice, weicht man inzwischen mehrheitlich davon ab, den Anime selbst als Genre zu sehen:

„Dabei ist der Anime natürlich kein Genre, sondern eine Filmform, die sich gerade durch einen besonderen Genrepluralismus auszeichnet - stärker als der abendfüllende Zeichentrickfilm amerikanischer Prägung, der von komödiantischen oder märchenhaften Spielarten des Familienfilms dominiert wird“ (Kothenschulte 2008, S.52).

Das liegt vor allem auch daran, dass - obwohl Bordwell und Thompson (2008) explizit auch stilistische Merkmale als Genre-Konventionen aufführen - Genres primär und wie es bei Kothenschulte (2008) hier deutlich wird als thematisch-narrative Zuordnung verstanden werden. In diesem Sinne lässt sich tatsächlich nicht vom Genre Anime sprechen. Man kann selbstverständlich verschiedene Anime bekannten Filmgenres zuordnen – und es gibt sogar Anime-eigene Genres, vor allem das des Magical Girl, für das es so keine Entsprechung in live-action-Filmen gibt. Sämtliche Anime thematisch und/oder durch bestimmte Plot- und Charakterstrukturen zu begreifen ist deswegen aber nicht möglich. Vereinzelt wird diese Genrevielfalt auch dazu verwendet, Anime und Manga von Comics und westlichen Animationen abzugrenzen. Dieses Verständnis darf so aber keinesfalls aufrecht erhalten werden, denn auch wenn das Superhelden-Genre das bekannteste unter den amerikanischen Comics sein mag, so ist es doch nicht das einzige – eine Tatsache, die schon McCloud (2001 [1994]) bemängelt (vgl. S.10f.). Westliche Animationen sind auch heute noch primär Sendungen für Kinder, aber ebenfalls nur die bekannteste und nicht die einzige Form<sup>128</sup>.

Mit Hilfe der Konstellation kann man den Anime als Genre begreifen – wobei der Fokus hier eindeutig nicht auf bestimmten Themen oder Plotkonstruktionen, sondern wie von Bordwell und Thompson (2008) definiert, auf einer speziellen Präsentationsform liegt (vgl. S.319). Damit nimmt der Anime eine grundsätzlich ähnliche Stellung wie der Muscialfilm ein, dessen Genre ebenfalls wenig über die eigentliche Narration, Figuren oder das Setting verrät und damit anders als typische Genrezuschreibungen wie das Science-Fiction-Genre oder der Western arbeitet, der aber durch immer wieder einsetzende Gesangs- und Tanzeinlagen eine übergreifende Präsentationsform besitzt. Mit der Konstellation als zentrales Konstruktionsprinzip des Anime, wie diese Arbeit sie vorstellt, kann man Anime durchaus über eben diese spezielle Präsentationsform der Konstellation als Genre definieren. In Anbetracht der Tatsache, dass das Genre aber eben doch größtenteils narrativ orientiert gedacht wird und

---

<sup>128</sup> Vgl. Kapitel 5.5.1 Die Strukturmerkmale des Anime in anderen Formen.

die Animeforschung immer wieder betont, dass Anime viele verschiedene Genres abdecken, schadet der Begriff des Genres hier womöglich mehr als er nützt.

Wegen dieses problematischen Umgangs mit dem Begriff des Genres, den stilistischen Epochen, der immensen Dauer des Phänomens Anime und der Tatsache, dass sich die Anime-typischen Strukturmerkmale und ihre Verwendung der Konstellation inzwischen über nationale Grenzen hinweg setzen, scheint es mir an dieser Stelle sinnvoller, den Anime als einen eigenen Stil zu beschreiben. Damit ist nicht - wie man vielleicht zunächst denken könnte - ein spezieller Zeichenstil gemeint, sondern vielmehr die spezielle Verwendung der genannten Strukturmerkmale und der Konstellation. Anime nimmt in diesem Sinne eine ähnliche Position wie zum Beispiel Hollywood oder Bollywood ein, die zwar vorrangig auch mit einem Produktionsland assoziiert werden, die sich aber auch stilistisch unterscheiden. In Hollywood hat sich mehrheitlich eine Form etabliert, die subtile Mittel zur Emotionalisierung des Zuschauers verwendet und die den unsichtbaren Schnitt pflegt – Bollywood dagegen hat keinerlei Probleme seine Stilisierung hervorzuheben (vgl. Knörer 2005, S.10f.). Und so wie Anime also ein „Look“ und ein „Feeling“ zugeschrieben wird, so kann man ein eigenes, anderes Feeling auch bei klassischen Cartoons und Disney-Filmen ausmachen.

Im Laufe dieses Kapitels habe ich versucht dazustellen, dass man tatsächlich stilistische Tendenzen in Anime ausmachen kann. Trotz zahlreicher Überschneidungen zu anderen audiovisuellen Formen, die verhindern, dass Anime tatsächlich ein eigenes Medium bilden, haben Anime ihre eigene, stilistische Nische gebildet. Auch wenn man Anime deswegen zumindest derzeit als eigenen Stil betrachten kann, ist es wenig sinnvoll, ihn komplett losgelöst von Animation und Film zu behandeln oder diese Unterschiede auf eine Japanischkeit zurückzuführen. Anime und Manga aus einer japanischen Perspektive zu betrachten ist nicht grundsätzlich falsch. Was dabei primär kritisiert werden sollte, ist die scharfe Abgrenzung des Anime von Film und Animation sowie die Versuche, diese Unterschiede auf eine spezielle Japanischkeit zurückzuführen. So hat Schodt (2011 [1996]) durchaus Recht, wenn er schreibt: „As a medium of expression, manga thus exist in a niche somewhere between film, records, novels, and television“ (S.29).

## 6 Reflexion der Ergebnisse

Abschließend soll an dieser Stelle eine Reflexion der Ergebnisse meiner Arbeit erfolgen. Im Rahmen der Analyse fand eine Konzentration auf jüngere TV-Anime statt, die eine bislang durch die Forschung vernachlässigte Gruppe bilden – dadurch wurden allerdings auch andere Anime-Formen ausgeblendet. Deswegen bleibt an dieser Stelle offen, inwieweit man die Konstellation als Konstruktionsprinzip des Anime in Auteur-Filmen, Medienmix-Filmen, OVA oder den erwähnten Kurzanime findet. Miyazaki, dessen Filme als Anime gelten, obwohl er selbst das Gegenteil behauptet, verwendet beispielsweise kaum Ebenen. Gleichmaßen muss bedacht werden, dass Anime-Streaming-Portale zwar erstmals die Möglichkeit bieten, aktuell in Japan laufende Serien auch in Deutschland zu verfolgen, ohne auf langwierige DVD- bzw. Blu-ray-Lizensierungen warten zu müssen. Das ändert aber nichts daran, dass nach wie vor nur ein Bruchteil aller erscheinenden Anime den Weg in den deutschsprachigen Raum<sup>129</sup> schafft. Deswegen handelt es sich bei den Beispielen der Stichprobe zwangsläufig um eine westliche - womöglich sogar eine speziell deutsche - Auswahl. Einige in Japan als Klassiker bekannte Serien haben nie den Weg nach Deutschland gefunden. Importiert wird, was sich hierzulande verkauft. Die Manga und Anime, die hier erscheinen, stellen demnach nur eine Auswahl dar, die von westlichen/deutschen Vorlieben beeinflusst wird. Es gibt derzeit zwar keinen Anlass zu der Vermutung, dass unter der Berücksichtigung nicht-importierter Beispiele grundsätzlich andere Ebenentypen entstehen, aber die Mengenverteilung innerhalb dieser Typen könnte sich dadurch ändern. Ein Blick auf nicht importierte Anime lässt vermuten, dass Serien aus dem Bereich slice-of-life seltener lizenziert werden.

Neben diesen Einschränkungen der Stichprobe gibt es auch hinsichtlich der Typisierung einige Aspekte, die es zu bedenken gilt. Eine Schwierigkeit liegt darin, dass die verschiedenen Typen nicht scharf voneinander abgegrenzt sind, sondern ganz im Gegenteil weite Graubereiche entstehen. Diese Problematik besteht nicht nur bei der hier verwendeten Systematisierung für die Ebenen, sondern auch bereits in Pudowkins ursprünglichem Modell selbst. Das liegt auch daran, dass Pudowkin uneindeutige Beispiele für die Vorstellung seiner Prinzipien verwendet, so sieht bspw. Frierson (2018) in dem von Pudowkin gegebenen Beispiel für die Parallele mehr eine Mischung aus Motiv, crosscutting und Kontrast (vgl. Kap.5). Gleichmaßen handelt es sich bei Pudowkins Montageprinzipien um eine sogenannte relationale Montage – was zählt, ist die Beziehung zwischen den Shots bzw. Handlungssträngen (vgl. Monaco 2000, S.401). Dabei wird aber nicht definiert, welche Elemente genau miteinander verglichen werden. Je nachdem, worauf der Schwerpunkt gelegt wird, sind also für dasselbe Beispiel oft mehrere,

---

<sup>129</sup> Deutschsprachige Anime-Lizenzen gelten typischerweise nicht nur für Deutschland, sondern auch für die Schweiz und Österreich.

unterschiedliche Relationen möglich – auch, weil die Typen sich nicht gegenseitig ausschließen. Zwangsläufig muss dasselbe für die hier angepassten Überlegungen für die Ebenen gelten. Darüber hinaus enthält die entstandene Typisierung der Ebenen so wenig Beispiele für den Typ des Leitmotivs, dass man diesen Typ sogar vollständig auflösen könnte – zumal eine Leitmotivebene immer auch einen anderen Typ beinhaltet, denn das Leitmotiv selbst entsteht erst durch eine mehrmalige Wiederholung. Ähnliche Überlegungen könnte man auch für den Typ der Dopplung treffen. Im Rahmen der Systematisierung wurde bereits deutlich, dass insbesondere die Dopplung immense Überschneidungen zu anderen Typen besitzt. Das liegt auch daran, dass der Typ der Dopplung die größte Abweichung von Pudowkins Montageprinzipien darstellt, weil er damit ursprünglich eine zeitliche Gleichzeitigkeit meinte, die im Rahmen der Überlegungen bezüglich der Ebenen keinen Mehrwert bietet. Das Verständnis der Dopplung als eine Ebene, die der Wirklichkeit eine Bedeutung gibt, die aus ihr selbst nicht hervorgeht, ist aber durchaus schwammig, denn je nach Verständnis bieten nahezu alle Ebenen eine zusätzliche Bedeutung, selbst die ansonsten klare Gruppe der Kontraste. In Anbetracht dieser unscharfen Abgrenzung von anderen Typen ist es durchaus möglich, den gesamten Typ der Dopplung in den Typen der Parallele und des Symbolismus aufgehen zu lassen. Im Verständnis dieser Arbeit wurde der Symbolismus vor allem als Typ verstanden, der mit sehr abstrahierenden Beispielen arbeitet. Das heißt in diesen Fällen immer, dass durch die Ebenen etwas Fremdes in die Narration einbezogen wird, um dem Vergleich zu dienen: Farben und Tiere, Sinnbilder wie Vulkanausbrüche als Emotionsvergleich. Ebenen des Typs Dopplung dienen dagegen dazu, Handlungen, Gesten oder auch Symbole zu entschlüsseln, sie sind dementsprechend weniger abstrakt. Dieses Verständnis führt mitunter zu etwas ungewöhnlichen Zuordnungen: Bestimmte Gegenstände, wie beispielsweise der in Kapitel 5.1.5 erwähnte Burger, sind ein Symbol für etwas – in diesem Fall für die Freundschaft zwischen Leo und Nej. Aus der Perspektive der Typisierung handelt es sich bei der Ebene, die einsetzt, als Leo in den Burger beißt, aber um eine Dopplung, die hier das Symbol des Burgers entschlüsselt bzw. mit einer Bedeutung versieht. Erweitert man den Symbolismus so, dass dieser nicht nur die symbolische Darstellung selbst, sondern auch deren Entschlüsselung durch die Ebenen zeigen darf, dann wandern automatisch Beispiele der Dopplung in den Bereich des Symbolismus. Die Nähe zu den Parallelen wird insbesondere an der gleichzeitig auch sehr umfangreichen Gruppe der Analogien zwischen Gegenwart und Vergangenheit deutlich, die im Grunde genau auf der Grenze zwischen Parallele (indem sich die Vergangenheit in der Gegenwart nahezu genau so wiederholt) und Dopplung (indem diese Wiederholung auch die mit der Vergangenheit verbundenen Emotionen, Konsequenzen etc. wieder bewusst macht und der Wiederholung damit eine zusätzliche Bedeutung verleiht) agiert. Im Rahmen dieser Arbeit wurde der Typ der Dopplung trotz dieser Überlegungen bewusst beibehalten, auch, weil ein feineres Verständnis

von Symbolismus und Dopplung klarer Unterschiede zwischen verschiedenen Anime-Serien entdecken lässt – vor allem, weil nicht jeder Anime auf die sehr abstrakten Beispiele des Symbolismus zurückgreift, während die Art der zweiten Bedeutung bzw. Entschlüsselung, die die Dopplung meint, sehr viel weiter verbreitet ist und auch regelmäßig von Serien verwendet wird, die ansonsten auf die im Symbolismus beschriebenen Fälle verzichten. Nichtsdestotrotz kann man auch dagegen argumentieren und die Ebenen in weniger Typen systematisieren.

Aber auch die gegenteilige Bewegung, also die Ebenen in mehr Typen aufzugliedern, bietet einige Vorteile. Die Typen, so wie sie in dieser Arbeit definiert und verwendet wurden, umfassen eine Spanne von Beispielen, das heißt Leitmotiv, Kontraste, Parallelen, Symbolismus und Dopplungen können auf verschiedene Arten durch unterschiedliche Stilmittel entstehen. Dementsprechend gibt es innerhalb der Typisierung nicht nur sehr unterschiedliche Inszenierungsformen - die in Kauf genommen wurden, als die Ebenen als Sammelbegriff für verschiedene stilistische Elemente bezeichnet wurden - sondern auch sehr unterschiedliche Verwendungsarten. Obwohl es erst diese Spanne ermöglicht, die Ebenen in eine Reihe von Kernkategorien zu unterscheiden, so ist diese Spannbreite auch eine Schwäche, indem sie die unterschiedlichen Verwendungsarten eines Typs wieder verschleiert: Parallelen in Form des Kommentars über inneren Monolog sind im Anime absoluter Standard und beinahe nicht mehr der Erwähnung wert, anders als Parallelen, die die Ähnlichkeit zweier Elemente, wie z.B. zweier Figuren oder Situationen, aufzeigen sollen. Besonders bedeutend ist diese Überlegung hinsichtlich der Dopplung. Die meisten Ebenen - das haben die verschiedenen Fallbeispiele deutlich gemacht - dienen der Erhöhung des Involvements des Zuschauers und sollen diesen intensiv am emotionalen Leben der Figuren teilnehmen lassen. Es gibt im Rahmen der Stichprobe auch Beispiele, die im Sinne von Jörissen und Marotzki (2009) eine Modalisierung darstellen, wie z.B. Szenen, die sich im Nachhinein als Traum oder Vorstellung entpuppen und die im Rahmen der hier verwendeten Systematisierung in den meisten Fällen Kontraste darstellen, weil sich der Traum oft als Gegenteil der Wirklichkeit herausstellt. Ansätze eines Verfremdungseffekts - oder, ganz nach Brecht, des V-Effekts - kann man vor allem im Typ des Ebenen-Symbolismus erkennen. Nicht alle, aber die deutliche Mehrzahl der Fälle des Ebenen-Symbolismus und dessen typische Handgriffe wie die Verwendung von Comicmerkmalen und das plötzliche Verfärben des Hintergrunds machen unweigerlich und ganz bewusst auf die Künstlichkeit des Anime aufmerksam, was es dem Zuschauer durch diese übertriebenen visuellen Mittel und dem daraus resultierenden Humor wiederum ermöglicht, Distanz zum Geschehen zu gewinnen – allerdings geht es in diesen Fällen in aller Regel trotzdem nicht darum, dem Zuschauer Raum zur Reflexion zu geben. Obwohl es im Rahmen der Stichprobe auch Ausnahmen und Beispiele von Ebenen gibt, die mehr im Sinne einer Modalisierung oder verfremdend arbeiten, d.h. die also das Involvement des Zuschauers reduzieren sollen, arbeitet die deutliche Mehrzahl der Ebenen mit dem Ziel

eben dieses Involvement zu erhöhen, also den Zuschauer betroffen zu machen und ihn emotional mit in das Geschehen hineinzuziehen – unabhängig vom verwendeten Ebenentyp. In diesem Zusammenhang ist die Dopplung ganz besonders interessant, weil die Stichprobe zeigt, dass Reflexionen im Rahmen der Dopplung relativ typisch sind. Insbesondere während passiver Handlungen setzen oft Ebenen ein, in denen die Figuren ihre Situation reflektieren. Obwohl es diese Situation grundsätzlich auch im Film geben kann, so fällt doch die schiere Quantität dieses Handgriffs im Anime auf: Im Rahmen der Stichprobe gibt es tatsächlich keine einzige Serie, die diese Variante der Ebenen nicht mindestens ein Mal verwendet. Das ist insbesondere deswegen interessant, weil dieser Subtyp wie kein anderer mit der (relativen) Unbewegtheit des Anime arbeitet. Weil es sich bei den meisten Beispielen dieser Gruppe außerdem um klassische Reflexionen handelt, entspringt hier zumindest ein Teil von dem, was Shin (2011) als „signature contemplative mood and philosophical depth“ (S.13) bezeichnet. Daraus ergibt sich die Besonderheit, dass Anime in ihren Ebenen und auch in weiteren Strukturmerkmalen auf eine hohe Emotionalisierung und damit auch ein hohes Involvement abzielen, was die Reflexion durch den Zuschauer verhindert – die nun aber durch die Figuren selbst übernommen wird. Weil diese Gruppe von Beispielen im Rahmen der größeren Gruppe der Dopplung aber auch mit anderen Fällen, in denen nicht reflektiert wird, zusammengefügt wird, gehen durch die derzeitige Typisierung Besonderheiten einiger Fälle verloren.

Es ist ebenso möglich, eine grundsätzlich andere Systematisierung für die Ebenen zu finden. Im Sinne der Grounded Theory ist die Relation zur Wirklichkeit, die die derzeitige Systematisierung verwendet, nur eine Eigenschaft der Ebenen. Für die Frage nach der Motivation sind Eigenschaften wie das verwendete Stilmittel oder die Temporalität der Ebene irrelevant, aber das bedeutet nicht, dass man nicht danach unterscheiden kann. So kann man Ebenen auch danach sortieren, ob sie zeitgleich oder zeitversetzt agieren. In zeitgleichen Ebenenformen sind Wirklichkeit und mindestens eine Ebene gleichzeitig zu sehen. Das geläufigste dieser Beispiele ist der innere Monolog. Zeitversetzte Ebenen dagegen verlassen die Wirklichkeitsebene zugunsten der anderen Ebene, diese Form kennt man vor allem in Verbindung mit dem klassischen Flashback. Daneben lassen sich noch diverse weitere Eigenschaften untersuchen. Interessant wäre in diesem Zusammenhang auch eine Analyse der konkreten Funktion der Ebene, die zwar mit der Motivation zusammenhängt, die sich aber nicht zwangsläufig aus den hier vorgestellten Ebenen-Typen ergibt. Dazu könnte zum einen die angesprochene Reflexion gehören. Besonders deutlich wird das aber auch am Beispiel des Humors, der sich typischerweise aus Ebenen-Symbolismus ergibt, ebenso aber aus Parallelen oder dem Kontrast entstehen kann. Ein erster Blick auf die Zwischenergebnisse des Forschungsprozesses hat auch deutlich gemacht, dass manche Ebenen vor allem Informationen geben sollen – was man aus den Qualitätsserien kennt, wo ebenfalls über mehrmalige Wiederholungen sichergestellt wird, dass der Zuschauer den Plot stets verfolgen

kann. Andere Ebenen dagegen, wie beispielsweise die im Rahmen der Parallele erwähnten Illustrationen sind primär ausgestaltend, während manche wiederum gezielt bestimmte Momente oder Stellen verdecken sollen.

Zuletzt gibt es selbstverständlich auch hinsichtlich des hier vorgestellten Konstellationsgedankens einige Punkte, die es kritisch zu hinterfragen gilt. Zuerst muss dabei zwangsläufig bedacht werden, dass die Konstellation, wie sie in dieser Arbeit vorgestellt wird, in einem grundsätzlich anderen Kontext und mit einem anderen Ziel als die Konstellation Adornos verwendet wird. In diesem Zusammenhang wurde bereits diskutiert, dass die Konstellation des Anime eben nicht konzentrisch ist und auch dadurch die verschiedenen Strukturmerkmale sowohl nicht beliebig platziert werden als auch nicht allein stehen können, wie die einzelnen Begriffe und Teile in Adornos und auch Benjamins Konstellationen es können. Zusätzlich sind nicht alle der hier benannten Strukturmerkmale des Anime von gleicher Bedeutung. Manche sind erheblich subtiler als andere und agieren nahezu mehr als Unterstützung des Prinzips in den bedeutenderen Merkmalen. Hierzu gehören vor allem die unpassende Mundbewegung und die größere Lücke zwischen den Frames – die man darüber hinaus auch grundsätzlich in allen Anime findet, während andere Strukturmerkmale mit unterschiedlicher Frequenz und Intensität auftreten. Vor allem durch Strukturmerkmale wie den Ebenen, Deformationen, Details und Anschnitte und über die Kombination verschiedener Zeichenstile lassen sich verschiedene Muster im Anime unterscheiden, die im Rahmen von Kapitel 5.2 erläutert wurden, während andere Merkmale diesbezüglich keine Rolle spielen. In diesem Zusammenhang muss man sich die Frage stellen, ob es eine Art von Mindestanzahl von intermittierenden Strukturmerkmalen geben muss, bevor man von „Konstellation“ und „Anime“ sprechen kann oder ob einige wenige zentrale Strukturmerkmale ausreichen, um einen Anime zum Anime zu machen, während andere optionaler bleiben. Die gebildeten Anime-Gruppen<sup>130</sup> haben verdeutlicht, dass es Anime gibt, die im Wesentlichen mit einer Kombination von Limited Animation und all ihrer Implikationen bezüglich Bewegung und einer Kombination unterschiedlicher Zeichenstile auskommen – und die damit auf viele zentrale Strukturmerkmale verzichten, aber trotzdem als Anime verstanden werden. Obwohl die deutliche Mehrzahl der Anime zwar ein breiteres Spektrum an Möglichkeiten nutzt, ist dieses nicht zwangsläufig notwendig, um Anime - und im Sinne dieser Arbeit auch Konstellation - zu erzeugen. Kritisch betrachtet kann man so auch argumentieren, dass es innerhalb der hier vorgestellten Merkmale einige wenige zentrale Elemente gibt, von denen das Verständnis von Anime abhängt. Auch wenn das Nebeneinander dadurch nicht schwindet, wird es dennoch reduziert.

---

<sup>130</sup> Vgl. Kapitel 5.2 Typische Muster.



Grundsätzlich ist es ebenso möglich, dass einige der genannten Intermittenzen schwinden werden. Der zunehmende Bekanntheitsgrad von Anime, der sich vor allem durch die steigende Zahl von Verfilmungen, aber auch durch die Kooperation mit großen, nicht ausschließlich auf Anime spezialisierten Streamingdiensten wie Netflix ergibt sowie der generelle Wettkampf unter den Animationsstudios, die jeweils immer versuchen, die beliebtesten Serien der Season zu produzieren, bringen mehr Produktionsgeld in die Branche, was sich womöglich dann direkt in der Animationsqualität widerspiegelt. Es ist momentan nicht davon auszugehen, dass sich der Anime von einer Limited in eine Full Animation wandelt, stellenweise lässt sich aber bereits beobachten, dass zumindest in zentralen Szenen flüssigere Bewegungen und passendere Mundanimationen hergestellt werden, sodass vereinzelt die ansonsten so deutlichen Lücken schwinden. Dadurch entsteht gleichzeitig eine neue Form, die herkömmlich-ruckelige und flüssigere Szenen kombiniert. Darüber hinaus ist ein unabhängiges Nebeneinander verschiedener Körperteile in anderen Animationen, wie bspw. in dem erwähnten *People Watching*, deutlicher zu erkennen als im Anime. Auch die Computeranimation im Anime wird sich voraussichtlich wandeln. Diese Animationsform tritt im Anime derzeit vor allem in Verbindung mit Technik - Mecha, Cyborgs und alle Arten von Maschinen - auf, inzwischen werden aber auch aufwendige, sehr bewegte Szenen der Figuren teilweise mit Hilfe von Computeranimation produziert. Während der sichtbare computeranimierte Look irgendwo zwischen Notwendigkeit und bewusster ästhetischer Entscheidung steht, ist zu erwarten, dass die computeranimierten Figuren den gezeichneten Versionen aber möglichst nahe kommen sollen – an dieser Stelle wird die Lücke zwischen Computeranimation und Limited Animation allerdings wohl nach und nach kleiner werden.

Diese jüngeren Entwicklungen werden derzeit noch nicht im Zusammenhang mit den Strukturmerkmalen des Anime diskutiert – was letzten Endes vor allem daran liegt, dass es schlicht kaum ausführliche Auseinandersetzungen mit diesen Merkmalen gibt. Diese Arbeit analysiert zwar aufwendig und ausführlich die Ebenen, für den weiterführenden Konstellationsgedanken wird aber auch auf die Forschungsergebnisse anderer Autoren zurückgegriffen. Dabei muss darauf hingewiesen werden, dass zwar alle als wesentlich für den Anime benannten Merkmale berücksichtigt, aber nicht alle dieser Merkmale in der Forschung gleichermaßen untersucht wurden. Tatsächlich bleibt es bei vielen Strukturmerkmalen bei der reinen Nennung dieser Elemente, wie bspw. der Deformation und der unpassenden Mundbewegung. Das Nebeneinander der Settingdetails, insbesondere im Zusammenhang mit *ma*, der Pause, ist zwar bekannter, wurde allerdings bislang ebenfalls nicht gezielt analysiert. Gerade die Montage als ein Wechseln der Einstellungen ist bislang ein vernachlässigtes Thema: Tatsächlich ist es nicht nur Furniss (1998), die die Montage in ihrer Animationsanalyse aufgrund ihres speziellen Verständnisses, in welchem es keine eigentlichen Einstellungen und Schnitte, sondern nur veränderte Bilder gibt, außen vor lässt.

Auch Lamarre (2009), der mit seinen Intervallen am deutlichsten auf die Lücken hingewiesen hat, ist der Ansicht, dass die Charakteranimation und das Compositing – d.h. die innere Montage, die Montage im Bild - wichtiger sei als Montage im Sinne eines Wechsels der Einstellungen (vgl. S.317). Die Konstellation, wie sie hier vorgestellt wurde, entsteht aber erst über Montage. Auch über die Konstellation hinaus machen die verschiedenen, speziellen Einstellungen, allem voran die Settingdetails und die im Rahmen dieser Arbeit zusätzlich herausgefilterten Anschnitt-Einstellungen mehr als deutlich, dass die Einstellungs-Montage im Anime eine bedeutsame Rolle spielt. Weil viele dieser Merkmale also noch nicht genauer untersucht wurden, ist an dieser Stelle nicht auszuschließen, dass neue Erkenntnisse hinsichtlich einzelner Stilmittel Auswirkungen auf das hier vorgestellte Konstruktionsprinzip der Konstellation haben.

Die verschiedenen speziellen Einstellungen wie Details, Anschnitte, Stills, Settingdetails oder auch die Deformation sind besonders interessant, weil sich diese Elemente wie die Ebenen sowohl hinsichtlich ihrer Motivation als auch ihrer Funktion untersuchen lassen. In dem derzeitigen Modell der Konstellation im Anime lässt sich durchaus kritisch anmerken, dass die verschiedenen herausgefilterten Ebenentypen kaum von Bedeutung sind. Sie zeigen zwar, dass Ebenen, anders als die übrigen genannten Strukturmerkmale, sehr komplex sind und jedes Mal neu interpretiert werden müssen, die einzelnen Typen sind aber kaum mit den anderen Merkmalen verbunden. Das liegt auch daran, dass es sich bei den Ebenen um das deutlich komplexeste Merkmal handelt. Andere Strukturmerkmale, die ebenfalls andere Ebenen implizieren, wie Details oder Anschnitte, sind erheblich enger eingegrenzt. Der Hauptgrund dafür liegt aber vor allem darin, dass die Ebenen hier über ihre Motivation systematisiert werden, die gezielt nach der Verbindung fragt – während die meisten anderen Strukturmerkmale allein auf die Intermittenz zwischen Elementen hinweisen. Relationen oder verschiedene Verwendungszwecke von anderen Strukturmerkmalen wurden bislang schlicht noch nicht analysiert – dementsprechend ist es durchaus möglich, dass auch in Bezug auf andere Strukturmerkmale verschiedene Typen, Beziehungen und Motivationen herausgearbeitet werden können.

Die verschiedenen Ebenentypen, die hinsichtlich ihrer Relation zur Wirklichkeit definiert werden, machen aber auch auf ein weiteres Problem hinsichtlich der Konstellation im Anime aufmerksam. Diese wird hier als eine Darstellungsform verstanden, die Intermittenzen und ein Nebeneinander in ihren Strukturmerkmalen deutlich macht. Tatsächlich sind Pudowkins Montageprinzipien, auf denen die verschiedenen Ebenentypen beruhen, aber auf Kontinuität ausgelegt und sind dem derzeitigen Hollywoodkino - das hat auch die Vorstellung von Pudowkins Typen mittels ausgewählter Filmbeispiele deutlich gemacht - nicht fremd. Auch

heute noch verwenden viele Filme Pudowkins relationale Montage, um den Wechsel zwischen zwei Handlungssträngen durch eine Form der Verbindung, wie die Montageprinzipien sie stellen, abzumildern. Tatsächlich scheinen aus dieser Perspektive heraus zunächst Eisensteins Überlegungen zur Montage, die ihren zentralen Fokus auf Kollision und Kontrast legen und damit die Intermittenz stärker betonen, näher liegend. Seine Montageprinzipien, insbesondere seine intellektuelle Montage, konzentrieren sich alle auf den Kontrast, um letzten Endes Erkenntnisprozesse im Zuschauer auszulösen (vgl. Beil et al. 2016, S.134f.). Das entspricht wiederum der Dialektik Hegels, in der sich These und Antithese zur Synthese, einer höheren Wahrheit, erheben - Eisenstein entwickelte basierend auf diesem Grundgedanken seine Kollisionsmontage (vgl. Frierson 2018, Kap.5)

Das eröffnet einen weiteren Kritikpunkt. Gilles Deleuze (1989) hat sich intensiv mit der Montage beschäftigt und beschreibt diesbezüglich vier verschiedene Schulen: die amerikanische, die sowjetische, die französische und die deutsche Schule der Montage, die Deleuze (1989) zufolge jeweils unterschiedlich eine Einheit der Bilderfolge herstellen. Die französische quantitative Montage stellt diese Einheit vor allem über die Bilddynamik und -bewegung her, während Deleuze (1989) in der deutschen intensiven Montage die Einheit über die Bewegungsintensität des Lichts gesichert sieht (vgl. Beil et al. 2016, S.142, S.145f.). Griffith und sich selbst bezeichnet Deleuze (1989) als Vertreter der amerikanischen Schule der Montage, die er als eine organische Montage bezeichnet – und meint damit eine „Einheit in der Vielfalt“ (Deleuze 1989, S.50), eine „Gesamtheit unterschiedener Teile“ (ebd.), darunter z.B. „Männer und Frauen, Reiche und Arme, Stadt und Land, den Norden und den Süden, Innen- und Außenräume usw.“ (ebd.) (vgl. Beil et al. 2016, S.124). Letzten Endes, so fassen es Beil et al. (2016) zusammen, liegt der Schwerpunkt von Griffiths Filmen darin, dass Einstellungen sich ergänzen und verschiedene Handlungsstränge zur übergreifenden Handlung verschmelzen (vgl. ebd.). Pudowkin und Eisenstein dagegen bilden nach Deleuze (1989) die sowjetische dialektische Schule der Montage (vgl. dies., S.129).

„Dialektische Montage bedeutet: Die durch Montage aneinandergefügten Bilder und Bildfolgen bilden nicht wie bei Griffith eine organische Einheit, eine Einheit in der Vielfalt, in der die Teile und das Ganze aufeinander bezogen sind, sondern eine dialektische Einheit, eine Einheit der Gegensätze und Widersprüche“ (dies., S.136).

Obwohl die dialektische Montage vor allem mit Eisenstein in Verbindung gebracht wird, so lässt sich doch nicht leugnen, dass sie auch bei Pudowkin zu finden ist. Am Beispiel von Pudowkins eigenem Film, *Das Ende von Sankt Petersburg*, wird dies schnell deutlich: Die bekannteste Sequenz des Films springt zwischen den fallenden Soldaten auf dem Schlachtfeld und den steigenden Kursen an der Börse hin und her. Die steigenden Kurse und

die fallenden Soldaten bilden einen dialektischen Gegensatz, durch den der Zuschauer eine „konkrete soziologische, eine marxistische Erkenntnis“ (Balázs 2001 [1930], S.47) erlangen soll (vgl. Beil et al. 2016, S.133f.). Damit ergibt sich an dieser Stelle eine scheinbar paradoxe Situation: Zum einen werden Pudowkins Montage und Eisensteins Montage trotz ihrer Unterschiede beide als dialektische Montage verstanden – aber die Dialektik Hegels (und Marx‘) ist genau das, was Adorno mit seiner Negativen Dialektik und der Form der Konstellation kritisieren will. Die Konstellation folgt nicht der Hegelschen Dialektik, in welchem sich die Gegensätze aufheben und etwas Höheres bilden. Zum anderen legt Pudowkin in seinen Montageprinzipien mehr Wert auf die Kontinuität und widerspricht damit scheinbar dem Prinzip, Intermittenzen deutlich zu machen.

Es ist aber auch bekannt, dass Pudowkin seine Montageprinzipien ganz wesentlich von Griffith - also nach Deleuze (1989) von der organischen Montage - übernahm (vgl. Dancyger 2011, S.13ff.). Gleichmaßen, so meint Monaco (2000), kann man letzten Endes jede Montage als dialektisch bezeichnen – in dem Sinne, dass beim Zuschauer immer eine Art von Effekt entsteht, ob nun intendiert oder nicht (vgl. S.216). Deleuzes (1989) Zuordnung berücksichtigt dabei nicht, dass eine Dialektik bei Pudowkin vor allem über die Typen Kontrast und Symbolismus entsteht – was dann aber die drei anderen Prinzipien Pudowkins vollkommen außer Acht lässt. Dementsprechend steht Pudowkins Montage im Grunde genommen bestenfalls zwischen einer dialektischen Montage und einer organischen Montage. Dafür spricht auch die Kontinuität, die Pudowkin mit seinen Montageprinzipien herstellt. Frierson (2018) hält den zentralen Unterschied zwischen Pudowkin und Eisenstein wie folgt fest:

„Pudovkin’s sequential elements arrayed *next* to one another become Pudovkin’s *shots as links in a chain*. Eisenstein’s sequential elements arrayed on *top* of one another become Eisenstein’s *shots as bundles of attractions in conflict*“ (Kap.5, Hervorhebung im Original).

Tatsächlich liegt Pudowkins Fokus damit nicht auf dem Hervorheben von Intermittenzen, aber seine Montageprinzipien arbeiten mit einer ähnlichen Form des Nebeneinanders, wie es bei den anderen Strukturmerkmalen entsteht, die ihre Intermittenzen deutlich machen.

Adorno macht auch auf ein weiteres Problem aufmerksam: Abstumpfung. Auch wenn Adorno Montage primär als Einbeziehen von Fremdmaterial versteht, womit sein Verständnis deutlich weniger am Film orientiert ist, sondern grundsätzlich auch in anderen künstlerischen Formen auftreten kann, kritisiert er vollkommen zurecht eine Abstumpfung der Effekte, wobei das Schockierende und die Innovation verloren gingen (vgl. Wilke 2015, S.21).

„Das Montageprinzip war, als Aktion gegen die erschlichene organische Einheit, auf den Schock angelegt. Nachdem dieser sich abgestumpft hat, wird das Montierte abermals zum bloßen indifferenten Stoff; das Verfahren reicht nicht mehr hin, durch Zündung Kommunikation zwischen Ästhetischem und Außerästhetischem zu bewirken, das Interesse wird neutralisiert zu einem kulturhistorischen“ (Adorno 1997, S.233f.).

Auch wenn die Konstellation des Anime nicht durch das Einbeziehen von Fremdmaterial entsteht, gibt es dennoch dieselben Abstumpfungseffekte. Allein die Tatsache, dass die Ebenen sich systematisieren lassen - unabhängig davon, ob das wie im Rahmen dieser Arbeit auf Basis ihrer Motivation oder nach anderen Eigenschaften, wie z.B. dem verwendeten Stilmittel, gegliedert wird - verdeutlicht, dass die Ebenen sich auf wenige Formen beschränken lassen, sodass sich zwangsläufig ein Gewöhnungseffekt einstellen muss. Diese Problematik liegt nicht an den Montageprinzipien Pudowkins, selbst Eisensteins Attraktionsmontage müsste sich nach Adorno in der Gewöhnung verlieren (vgl. Wilke 2015, S.21). Auch die anderen Strukturmerkmale tauchen zwar in unterschiedlichen Gewichtungen, Frequenzen und Intensitäten auf, im Kern bleiben sie sich aber trotzdem ähnlich. Dementsprechend nutzt sich der Effekt der Konstellation im Anime Intermittenzen aufzuzeigen und auf Ebene der Strukturmerkmale Linearität zu durchbrechen, ab.

Zuletzt muss man auch bedenken, dass die Konstellation nur als Tendenz zu betrachten ist. Wenn es allein darum geht, Intermittenzen und ein Nebeneinander deutlich zu machen, so kann man ohne Weiteres vermuten, dass dies in Experimentalfilmen und experimental animation, wo Wells (1998) bereits u.a. mit der Verwendung verschiedener Zeichenstile konkret einige Anime-Merkmale benennt, deutlicher wird als im Anime selbst. In diesem Zusammenhang macht die Konstellation nur Sinn, wenn man sie in Verbindung mit klassischen narrativen, nicht-experimentellen Formen sieht. Das verweist auch darauf, dass Konstellation an dieser Stelle allein in Zusammenhang mit den Strukturmerkmalen untersucht wurde. Für Adorno ergibt sich die Form der Konstellation jedoch aus dem Inhalt, den er darstellen möchte. Wenn der Anime ebenfalls Konstellation verwendet, dann drängt sich die Frage auf, ob sich auch im Anime Konstellation aus dem Inhalt ergibt – an dieser Stelle wären weitere Untersuchungen notwendig. Im Rahmen der Analyse verschiedener Anime-Typen, die sich mit Hilfe der Ebenen bilden lassen, hat sich angedeutet, dass sowohl die reine Ebenenfrequenz als auch spezielle Formen von Ebenen durchaus Rückschlüsse auf die Narration zulassen – Geschichten, in denen der Fokus auf der Charakterentwicklung liegt, verwenden deutlich mehr Ebenen und andere Formen als jene, die sich primär auf die äußere Handlung konzentrieren. Auch andere, bekannte Gedanken aus der Anime-Forschung schließen sich an. An dieser Stelle muss eindeutig festgehalten werden, dass Adorno die Konstellation nicht als Spiegel einer komplexeren, pluralisierten Gesellschaft begreift, aus

seiner Perspektive wären die folgenden Gedanken damit nicht zulässig, nichtsdestotrotz soll hier trotzdem darauf aufmerksam gemacht werden. Azuma (2007a, 2007b) beschreibt, dass es in Anime ab den 90er Jahren weniger um große, übergreifende (Welterrettungs-) Narrationen (grand narrative) und stattdessen eher um kleine, persönlichere Geschichten (little narrative) geht. Grand narratives versteht Azuma als Ideologien und Strategien, die die Welt und die Gesellschaft ordnen (vgl. Azuma 2009, S.28). Die letzte grand narrative, so Azuma, wäre der Kommunismus gewesen, der 1989 mit dem Fall der Berliner Mauer endete (vgl. ders., S.72). Stattdessen finde man in Anime nun Geschichten, die sich primär um die Psyche und zwischenmenschliche Beziehungen drehen - sogenannte small narratives oder auch little narratives. „Instead, there is an increasingly broad audience for a strange new kind of novel that highlights only the characters' psychology or relationships“ (Azuma 2007b, S.80f.). Dementsprechend tragen die Figuren vor allem zur Erzeugung der Narration bei - und nicht umgekehrt. Das, was Azuma (2009) als grand narrative bezeichnet, sind einende Gesellschaftssysteme, die aber ihre Bedeutung eingebüßt haben. Mit anderen Worten ausgedrückt bedeutet das, dass der neue Fokus auf Psyche, innere Konflikte und Beziehungen der Figuren kein „strange new kind“ (Azuma 2007b, S.80) sind, sondern diese resultieren aus einem Verlust an grand narratives bzw. tradierten Orientierungsmustern, in dessen Folge der Fokus stärker auf das Individuum rückt, welches nun beständig reflektieren muss<sup>131</sup>. Zwangsläufig muss damit die Darstellung des Innenlebens, der Gedanken sowie der Reflexionen – also vor allen Elementen, die hier unter dem Begriff der Ebene gefasst wurden - an Bedeutung gewinnen. Da viele Ebenen im weitesten Sinne Gedanken und Emotionen sind, lässt sich vermuten, dass es mit dem Wandel von grand zu little narratives auch einen stilistischen Umbruch gab, der Ebenen und weiterführend auch andere Stilmittel wie Details und Anschnitte, die sich vor allem auf das Innenleben der Figuren konzentrieren, stärker als zuvor mit einbezieht. Aus dieser Perspektive ist es durchaus möglich, dass die Konstellation, wie sie in dieser Arbeit vorgestellt wurde und die allein anhand von Beispielen aus den letzten zehn Jahren entwickelt wurde, nur die derzeitige Form des Anime ist. An dieser Stelle wird erneut deutlich, dass Anime sich stilistisch entwickelt haben und man dementsprechend davon ausgehen muss, dass die Konstellation nur eine der Phasen des Anime darstellt – was unweigerlich auch darauf aufmerksam macht, wie wenig über die Strukturmerkmale und Besonderheiten alter Anime bekannt ist. Es lässt sich also festhalten, dass insbesondere im Zusammenhang mit der Form des Anime noch immenser Forschungsbedarf besteht.

---

<sup>131</sup> Vgl. weiterführend dazu Jörissen/Marotzki 2009.

## 7 Zusammenfassung und Ausblick

Diese Arbeit hat sich mit dem in Deutschland relativ unbekanntem Thema des Anime auseinandergesetzt. Ausgehend von den Diskussionen rund um *Shelter*, aber auch dem unterschiedlichen Gebrauch des Begriffs Anime innerhalb der Forschung und deren deutliche Konzentration auf einige wenige Auteur-Anime, die nicht repräsentativ für den Anime sind, hat sich diese Arbeit ausführlich mit den Strukturmerkmalen des Anime beschäftigt. Neben einem grundlegenden Einstieg in den Forschungsgegenstand Anime, der diesen und angrenzende Themen wie Manga oder Otaku vorstellte, wurden nicht nur die bereits bekannten Strukturmerkmale des Anime erläutert, sondern auch gleichzeitig die Ebenen als ein weiteres typisches Merkmal präsentiert. Ausgehend von der Forschungslage und dem bisherigen Fokus auf Auteur-Filme, hat sich die Analyse bewusst der eigentlich zentralen Form des Anime, der kommerziellen TV-Serie, gewidmet. Mit Hilfe einer umfangreichen Stichprobe wurden unter Berücksichtigung von Pudowkins Montageprinzipien insgesamt fünf verschiedene Typen gebildet, mit denen sich die Ebenen, die sich insbesondere in der Inszenierung extrem voneinander unterscheiden, systematisieren lassen: Leitmotiv, Symbolismus, Parallele, Kontrast und Dopplung. Neben diesem ersten Ziel, die Ebenen als Merkmal von Anime vorzustellen und zu typisieren, lag das zweite Ziel dieser Arbeit darin, diese Ebenen im Zusammenhang mit den bereits bekannten Strukturmerkmalen des Anime zu betrachten. Dabei wurde festgestellt, dass alle Stilmittel in Verbindung mit der Limited Animation, der speziellen Animationsart des Anime, stehen, die sich zunächst als kostengünstigere Variante entwickelte und die sich vor allem durch unbewegte, vergleichsweise statische Bilder auszeichnet. Einige Merkmale sind eine direkte Konsequenz aus der Technik der Limited Animation, darunter unter anderem eine eher ruckelige Bewegung, die durch die verringerte Frame-Zahl der Limited Animation entsteht oder die bewusste Verwendung von Stills, komplett statischen Bildern. Andere hier benannte Strukturmerkmale, darunter auch die Ebenen, entstehen indirekt aus ihr und dienen in einer Vielzahl der Fälle dazu, das grundsätzliche unbewegte Bild trotz dieser fehlenden Bewegung interessant zu gestalten. Dabei wurde allerdings auch deutlich, dass der Anime sich durch eine spezielle Darstellungsform auszeichnet, in welcher in verschiedenen Strukturmerkmalen hervorgehobene Intermittenzen und das durch sie entstehende Nebeneinander verschiedener Aspekte variiert wird, wodurch auf strukturaler Ebene Linearität durchbrochen wird. Dadurch entsteht ein Beziehungsnetzwerk, das in Anlehnung an Theodor W. Adorno als Konstellation bezeichnet wurde.

Auf diesen Ergebnissen aufbauend wurde schließlich diskutiert, inwieweit man die in der Anime-Forschung nach wie vor ungeklärte Frage, um was es sich beim Anime eigentlich

handelt - Genre, Medium, Stil oder womöglich etwas ganz anderes - beantworten kann und inwieweit sich der Anime durch eine spezielle Japanischkeit, die oft verwendet wird, um den Anime von Animation zu unterscheiden, auszeichnet. Insbesondere die Überlegungen von Maureen Furniss (1998), die sich intensiv mit der Limited Animation auseinandersetzt, im Rahmen der bisherigen Animeforschung aber unbekannt ist, haben dabei verdeutlicht, dass viele der hier benannten und als typisch für den Anime geltenden Strukturmerkmale in sehr ähnlicher Form auch in westlichen Limited Animationen-Beispielen zu finden sind. Gleichermäßen nahm die Zahl von Grenzfällen zu: Es gibt sowohl japanische Animationen, die auf die hier benannten Strukturmerkmale verzichten als auch westliche Animationen, die wie Anime aussehen. Obwohl man die Strukturmerkmale des Anime zwar aus einer japanischen Perspektive betrachten und z.B. in Verbindung mit japanischen Theaterformen wie dem Noh bringen kann, machen es diese deutlichen Überschneidungen schwierig, von einer speziellen Japanischkeit des Anime zu sprechen. Wenn westliche Animationen aber wie Anime aussehen können, dann bedeutet das, dass es derzeit sehr wohl eine Kombination von Strukturmerkmalen gibt, durch die der Anime sich von westlichen Animationen abgrenzt. Der entscheidende Unterschied, so argumentiert diese Arbeit, liegt in der Konstellation, die sich im Anime in dieser Form erheblich stärker äußert als in Animationen. Aufgrund dieser Tatsache wird der Anime hier als Stil verstanden.

Diese Arbeit ist nicht nur eine der wenigen, die den Anime nicht als Ausgangsmaterial für eine thematische Auseinandersetzung benutzt, sondern die sich explizit ausschließlich den Strukturmerkmalen widmet und dabei eine bewusst andere Perspektive als Vergleiche zu japanischen Kunstformen wählt. Gleichermäßen baut sie auch eine Brücke zwischen dem Anime und den bislang kaum verknüpften Themen der Serienforschung, der Animationsforschung sowie weiteren Ansätzen, wie der Verbindung zwischen Anime und Games, auf. Mit Hilfe der Konstellation, wie sie im Rahmen dieser Arbeit vorgestellt wird, ist es möglich, den Anime basierend auf seinen Strukturmerkmalen - und eben nicht durch eine Japanischkeit oder gar seiner Narrationen - von anderen Formen abzugrenzen. Bei diesem Verständnis von Anime handelt es sich nicht einfach um eine neue Umschreibung desselben Gegenstands. Anime nicht mehr über seine Japanischkeit zu definieren ermöglicht es, ausländische Produktionen ebenfalls als Anime zu verstehen, während japanische Serien, die nicht die heute als typisch verstandenen Merkmale des Anime aufweisen, darunter vor allem Klassiker wie *Die Biene Maja* oder *Heidi*, ebenso aber computeranimierte Titel wie die *Final Fantasy*-Filme, auszugrenzen. Japanische Animationen können so also auch Cartoons oder andere, verwandte Formen annehmen. Damit befreit dieses neue Verständnis den Anime aus auch seinen starren Grenzen und gibt damit die Möglichkeit neue Formen, wie sie mit *Shelter* und *Avatar – Der Herr der Elemente* auftauchen und die zuvor schlicht aufgrund ihrer nicht-japanischen Produktion ausgeschlossen wurden, als Anime zu begreifen. Wenn man Anime



als einen speziellen Stil versteht, dann ist es ebenso möglich, diesen Stil in anderen Formen – wie beispielsweise in Games, aber auch Musikvideos oder Filmen wiederzufinden. Gleichmaßen bietet das Verständnis von Anime als Form, die Konstellationen aufbaut, nicht nur ein modernes, neues Verständnis unabhängig von einer Japanischkeit, sondern die Spannbreite innerhalb der Konstellation erlaubt die Herausbildung verschiedener Muster, mit deren Hilfe man den Anime, den man zuvor nur anhand seiner Form (Film, Serie, OVA) und seiner Narration bzw. seines Inhalts feiner untergliedern konnte, nun basierend auf seinen Strukturmerkmalen differenzieren kann. Dabei hilft auch die Typisierung der Ebenen, die durch den Fokus auf die Motivation und das dadurch entstehende bewusste Ausblenden der Inszenierung den Anime in sich vergleichbarer macht. Insbesondere der Ebenen-Symbolismus markiert verschiedene Gruppen von Anime, während Dopplungen in jedem Anime mit Charakterentwicklung vorkommen und damit unerlässlich für die typischen Shonen-Geschichten sind.

Dabei stellt der Anime gerade aufgrund seiner Nähe zu anderen Formen, allen voran dem Manga, aber auch passenden Games und der zunehmenden Verbindung zu Hollywoodverfilmungen inzwischen eine spannende Schnittstelle dar. Bislang wurde der Anime nahezu ausschließlich mit japanischen Künsten sowie Disney verglichen. Neben den dringend benötigten Vergleichen von Anime und anderen Formen von westlicher Limited Animationen bietet sich für die Forschung dank der zunehmenden live-action-Verfilmungen bekannter Anime, darunter Umsetzungen von *Ghost in the Shell*, *Death Note*, *Attack on Titan*, *Erased* oder *All You Need Is Kill*<sup>132</sup>, jetzt auch erstmals genug Material, gezielt Anime und deren live-action-Verfilmungen miteinander zu vergleichen – insbesondere im Hinblick darauf, wie die für den Anime typische Konstellation in den Film übersetzt wird. Tatsächlich kann man derzeit pauschalisiert festhalten, dass japanische live-action-Verfilmungen sich stärker an die Originalvorlage halten, während amerikanische Verfilmungen durchaus größere Veränderungen vornehmen – und damit ist nicht die Nationalität der Schauspieler gemeint. Ein markantes Beispiel ist in diesem Zusammenhang zum einen die (amerikanische) live-action-Verfilmung von *Death Note*. Während es viel Diskussion um die veränderte Story gab - so nutzt der Netflix-Light das *Death Note* zuerst, um ein Mädchen zu beeindrucken, während Anime-Light von Anfang an gezielt plant, damit sämtliche Verbrecher zu töten - so gibt es ohne Frage auch stilistische Unterschiede. Innerer Monolog, der im Anime-*Death Note* absolut entscheidend ist, um Lights Pläne, sein permanentes Versteckspiel mit der Polizei und seine Lügen zu vermitteln, sucht man im Netflix-*Death Note* vergebens. Ähnliches gilt auch für Sanders' Verfilmung von *Ghost in the Shell*, die sich zwar teilweise eins zu eins auf Bilder des

---

<sup>132</sup> Das Original ist in diesem Fall kein Anime oder Manga, sondern eine Light Novel. Der Film erschien unter dem Titel *Edge of Tomorrow*.

Anime bezieht, die aber gegen Ende deutlich von der Story des Originals<sup>133</sup> abweicht damit in klassischer Hollywood-Manier ein eindeutiges Ziel und ein ebenso eindeutiger Gegner gegeben ist, der (mit ziemlich viel Lärm) erlegt werden kann<sup>134</sup> – keine Spur von Oshiis ruhiger Mokoto, die ihr Ziel mehr über Nachdenken und damit inneren Monolog erreicht. Es wird nicht nur interessant sein zu beobachten, ob Geschichten hier wieder „verwestlicht“ werden, sondern auch inwieweit der Anime-Stil in den Film übersetzt wird – oder eben nicht. Da viele der Strukturmerkmale direkt mit der Unbewegtheit der Limited Animation zusammenhängen, ist zu erwarten, dass der schnellere, bewegtere Film diese Elemente, die im Anime auch die Konstellation aufbauen und damit das Anime-feeling herstellen, nicht übernehmen kann. Das unterscheidet den Anime unter anderem von Qualitätsserien, die eher auf Basis von Beats bzw. einem Schlag-auf-Schlag-Geschehen in Verbindung gebracht werden und damit auf Geschwindigkeit setzen, um die Zuschauerschaft interessiert zu halten<sup>135</sup>.

Darüber hinaus bleibt abzuwarten, inwieweit die benannten Kurzanime mit wenigen Minuten Laufzeit in den nächsten Jahren vom Publikum aufgenommen werden und inwieweit sie eventuell die Anime-Produktion als Ganzes beeinflussen. Gleichmaßen entwickeln sich Anime und Manga seit Jahren weiter – nicht nur stilistisch, sondern auch technologisch. Von mühevoller Handarbeit ist man inzwischen vermehrt zur Computerproduktion übergegangen und genau wie der Film derzeit in Richtung von 3D arbeitet und Spiele beginnen, mit Virtual Reality (VR) zu experimentieren, so macht auch der Manga inzwischen diesen Schritt: 2018 hat Square Enix den ersten VR-Manga auf den Markt gebracht<sup>136</sup>. Dieses Projekt bietet nicht nur die Möglichkeit, sich in Panels „umzusehen“, sondern bringt auch leichte Bewegungen in den ansonsten statischen Manga. Es bleibt abzuwarten, ob sich diese neue Form durchsetzen und wie sie den Manga und damit auch den Anime verändern wird.

Außerdem wird es spannend sein zu beobachten, wie sich die Anime- und Manga-Landschaft in Deutschland in den nächsten Jahren verändern wird. Inzwischen ist auch in Deutschland der erste große Boom vorbei und der Markt hat sich entscheidend verändert. Für die im Vergleich zu Ländern etwas jüngere deutsche Fangemeinde wird sich in den nächsten Jahren entscheiden, ob Manga und Anime ein Generationenphänomen bleiben oder ob junge Fans nachströmen. Animexx, die größte deutsche Anime- und Manga-Community, auf die im Laufe dieser Arbeit mehrmals verwiesen wurde, hat im Zeitrahmen dieser Arbeit vom Winter 2015

---

<sup>133</sup> Gemeint ist Mamoru Oshiis Film – der eigentlich ebenfalls nur die Anime-Adaption des gleichnamigen Manga stellt.

<sup>134</sup> Weiterführend zum klassischen Hollywood-Kino vgl. Bordwell/Thompson 2008, S.94ff.

<sup>135</sup> Vgl. weiterführend zu Beats Kapitel 3.2.2 Falldefinition.

<sup>136</sup> Square Enix bietet auch eine englischsprachige Webseite zum Projekt, wo man sich einige Ausschnitte aus besagtem VR-Manga ansehen kann:  
<http://www.jp.square-enix.com/mangainvr/weddingring/en>.

bis Sommer 2018 mehr als 25 000 aktive Mitglieder<sup>137</sup> verloren. Das liegt vermutlich aber nicht an einer sinkenden Popularität von Manga und Anime, sondern auch einfach daran, dass eine statische Seite mit Sozialen Netzwerken nicht konkurrieren kann. Im Gegensatz zu diesen Zahlen stehen jährlich größer werdende Conventions, der Erfolg von koreanischen Musikgruppen wie den Bangtan Boys (BTS), die inzwischen auch in den westlichen Charts auftauchen und deren Fans oft auch Fans von Manga und Anime sind, sowie die zunehmenden live-action-Verfilmungen durch die japanische Filmindustrie und Hollywood. Für die weitere Entwicklung von Manga und Anime in Deutschland wird auch das Programm entscheidend sein. Bereits Bouissou et al. (2010) vermerken, dass man sich in Europa zwar nach wie vor primär auf Jugendserien konzentriert, es aber inzwischen mehr Serien für eine ältere Zielgruppe gäbe (vgl. S.256). Ein heutiger Blick auf das deutsche Programm bestätigt diese Beobachtung: Der Verlag Tokyopop bietet bereits gezielt eine Suche nach Seinen- und Josei-Titeln in seinem Shop an, darunter Titel mit deutlich komplexerer Narration wie *Frau Faust*, *Elfen Lied* oder *What a Wonderful World*. Neben weiteren Untersuchungen zur Fangemeinschaft, die es ohnehin für den europäischen Raum bislang kaum gibt, wären im Sinne dieser Arbeit ein Vergleich von Anime und Manga für ein Jugendpublikum und für ältere Zielgruppen hinsichtlich der Verwendung von Ebenen und allgemeiner der Konstellation interessant.

Obwohl nicht zu erwarten ist, dass sich die Diskussionen um eine spezielle Japanischkeit im Anime in absehbarer Zeit legen werden, besteht dennoch kein Zweifel daran, dass man sich mit dem Anime - trotz seiner scheinbar veralteten Form in Zeiten von Internet und Interaktivität - beschäftigen muss, wie die stetig wachsende Fanszene, aber auch die zunehmende Verknüpfung von Anime und der Filmindustrie, insbesondere der Hollywoods, zeigen. Einig ist man sich aber doch darin, dass eine Szene aus verschiedenen Zeichenstilen, mit übergroßen Augen und holpriger Bewegung, mit bewussten Grenzen und einer permanenten Gefühlsebene manchmal mehr Faszination als die perfekte Täuschung des Films ausüben kann.

---

<sup>137</sup> Basierend auf der Animexx-eigenen Statistik, die allein Mitglieder zählt, die sich in den letzten 12 Monaten eingeloggt haben. <https://www.animexx.de/onlineclub-statistik.phtml>.

## Literaturverzeichnis

- Adair, Gene (2002): Alfred Hitchcock. Filming Our Fears. Oxford Portraits. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Adorno, Theodor W. (1966): Negative Dialektik. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. Online: <https://archive.org/details/TheodorAdorno-NegativeDialektik/page/n3/mode/2up>
- Adorno, Theodor W. (1969): Stichworte. Kritische Modelle 2. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (1973): Philosophische Frühschriften. Gesammelte Schriften, Band 1. Herausgegeben von Rolf Tiedemann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (1990): Über Walter Benjamin. Aufsätze, Artikel, Briefe. Herausgegeben und mit Anmerkungen versehen von Rolf Tiedemann. Revidierte und erweiterte Ausgabe. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (1991 [1981]): Noten zur Literatur. Herausgegeben von Rolf Tiedemann. 5. Auflage. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (1997): Ästhetische Theorie. Gesammelte Schriften, Band 7. Herausgegeben von Rolf Tiedemann unter Mitwirkung von Gretel Adorno, Susan Buck-Morss und Klaus Schultz. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (2003): Kulturkritik und Gesellschaft I. Prismen, Ohne Leitbild. Gesammelte Schriften Band 10.1, hrsg. von Rolf Tiedemann unter Mitwirkung von Gretel Adorno, Susan Buck-Morss und Klaus Schultz. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (2007): Vorlesung über Negative Dialektik. Fragmente zur Vorlesung 1965/66. Herausgegeben von Rolf Tiedemann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Arendt, Hannah (2006 [1968/71]): Walter Benjamin (Essay 1968/71). In: Schöttker, Detlev / Wizisla, Erdmut (Hrsg.): Arendt und Benjamin. Texte, Briefe, Dokumente. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 45-97.
- Ates, Murat / Bruns, Oliver / Han, Choong-Su / Schulz, Ole Sören (Hrsg.) (2016): Überwundene Metaphysik? Beiträge zur Konstellation von Phänomenologie und Metaphysikkritik. Alber Philosophie. Freiburg, München: Verlag Karl Alber.
- Atkins, E. Taylor (2000): Can Japanese Sing the Blues? "Japanese Jazz" and the Problem of Authenticity. In: Craig, Timothy J. (Hrsg.): Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S.27 – 59.
- Aufenanger, Stefan (1989): Zur Rezeptionssituation von Zeichentrickfilmen aus japanischer Produktion für Kinder in der Bundesrepublik Deutschland. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Kinderfernsehen und Fernsehforschung in Japan und der Bundesrepublik Deutschland. München: DJI Verlag. S.129-143.

- Aufenanger, Stefan / Schulz-Zander, Renate / Spanhel, Dieter (Hrsg.) (2001): Jahrbuch Medienpädagogik 1. Opladen: Leske + Budrich.
- Azuma, Hiroki (1996): Animé or Something Like It. Neon Genesis Evangelion. In: InterCommunication. A journal exploring the frontiers of art and technology. No.18. Online: [http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic018/intercity/higashi\\_E.html](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic018/intercity/higashi_E.html).
- Azuma, Hiroki (2007a): The Animalization of Otaku Culture. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Networks of Desire. Mechademia 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S. 175-187. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.0.0023.
- Azuma, Hiroki (2007b): SF as Hamlet. Science Fiction and Philosophy. In: Bolton, Christopher / Csicsery-Ronay Jr, Istvan / Tatsumi, Takayuki (Hrsg.) (2007): Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S. 75-82.
- Azuma, Hiroki (2009): Otaku. Japan's Database Animals. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Bainbridge, Jason / Norris, Craig (2010): Hybrid Manga. Implications for the Global Knowledge Economy. In: Johnson-Woods, Tony (Hrsg.): Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives. London: Continuum International Publishing. S.235-252.
- Balázs, Béla (2001 [1930]): Der Geist des Films. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Barber, Christie / Bryce, Mio / Davis, Jason (2010): The Making of Killer Cuties. In: Steiff, Josef / Tamplin, Tristan D. (Hrsg.): Anime and Philosophy. Wide Eyed Wonder. Popular Culture and Philosophy 47. Chicago, La Salle, Illinois: Open Court. S.13-25.
- Beil, Benjamin / Kühnel, Jürgen / Neuhaus, Christian (2016): Studienhandbuch Filmanalyse. Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms. 2., aktualisierte Auflage. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Benjamin, Walter (1991a): Gesammelte Schriften. I – I. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. Online: <https://archive.org/details/GesammelteSchriftenBd.1/page/n0>.
- Benjamin, Walter (1991b): Gesammelte Schriften. V 1. Herausgegeben von Rolf Tiedemann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. Online: <https://archive.org/details/GesammelteSchriftenBd.5/page/n0>.
- Berndt, Jaqueline (1995): Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Japan-Edition. Berlin: edition q.
- Berndt, Jaqueline (2008): Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity. In: MacWilliams, Mark W. (Hrsg.): Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S.295-310.

- Bichler, Michelle (2004): *Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien.* Marburg: Tectum.
- Blanchet, Robert (2011): *Quality-TV. Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer Fernsehserien.* In: Blanchet, Robert / Köhler, Kristina / Smid, Tereza / Zutavern, Julia (Hrsg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Seriels zu den aktuellen Quality-TV- und Online-Serien.* Zürcher Filmstudien 25. Marburg: Schüren. S.37-70.
- Blanchet, Robert / Köhler, Kristina / Smid, Tereza / Zutavern, Julia (Hrsg.) (2011): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Seriels zu den aktuellen Quality-TV und Online-Serien.* Zürcher Filmstudien 25. Marburg: Schüren.
- Bolter, Jay David / Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media.* Cambridge, Massachusetts; London, England: MIT Press.
- Bolton, Christopher (2007): *The Quick and the Undead. Visual and Political Dynamics in Blood: The Last Vampire.* In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Networks of Desire. Mechademia 2.* Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.125-142. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.0.0011.
- Bolton, Christopher / Csicsery-Ronay Jr, Istvan / Tatsumi, Takayuki (Hrsg.) (2007): *Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime.* Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Bonnemann, Jens (2016): "In den Netzen des Spinnengeistes." *Idealismus-Kritik als Gemeinsamkeit zwischen Phänomenologie und Frankfurter Schule.* In: Ates, Murat / Bruns, Oliver / Han, Choong-Su / Schulz, Ole Sören (Hrsg.): *Überwundene Metaphysik? Beiträge zur Konstellation von Phänomenologie und Metaphysikkritik.* Alber Philosophie. Freiburg, München: Verlag Karl Alber. S. 177-196.
- Bordwell, David / Staiger, Janet / Thompson, Kristin (1985): *The Classical Hollywood Cinema. Film styles & mode of production to 1960.* New York: Columbia University Press.
- Bordwell, David / Thompson, Kristin (2008): *Film Art. An Introduction.* 8th Edition. New York: McGraw-Hill.
- Bouissou, Jean-Marie (2010): *Manga. A Historical Overview.* In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives.* London: Continuum International Publishing. S. 17-33.
- Bouissou, Jean-Marie / Pellitteri, Marco / Dolle-Weinkauff, Bernd / Beldi, Ariane (2010): *Manga in Europe. A Short Study of Market and Fandom.* In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives.* London: Continuum International Publishing. S. 253-266.

- Brau, Lorie (2010): *Oishinbo's Adventures in Eating*. Food, Communication and Culture in Japanese Comics. In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Continuum International Publishing. S.109-127.
- Brenner, Robert E. (2007): *Understanding Manga and Anime*. Westport, Connecticut, London: Libraries Unlimited.
- Briel, Holger (2008): *Hentai. Erotik im Anime*. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.): *Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Leipzig: Henschel. S. 166-175.
- Brienza, Casey (2015) (Hrsg.): *Global Manga. "Japanese Comics" without Japan?* London, New York: Routledge.
- Brose, Hanns-Georg / Kirschsieper, Dennis (2014): *Un-/Gleichzeitigkeit und Synchronisation. Zum Verhältnis von Diachronie und Synchronie in der Theorie sozialer Systeme*. In: *ZTS Zeitschrift für Theoretische Soziologie*. Ausgabe 02/2014. S. 172-219. Doi: 10.3262/ZTS1402172.
- Brown, Steven T. (2006a): *Screening Anime*. In: Brown, Steven T. (Hrsg.): *Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation*. New York, Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan. S. 1-19.
- Brown, Steven T. (Hrsg.) (2006b): *Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation*. New York, Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Brown, Steven T. (2010): *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Bryce, Mio (2010): *A Look at Hikawa Kyōkos Kanata kara*. In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Continuum International Publishing. S. 137-156.
- Bürger, Peter (2017): *Theorie der Avantgarde*. Göttingen: Wallstein.
- Busch, Wilhelm (2017): *Sämtliche Werke. Bilderbücher + Erzählungen + Gedichte + Märchen + Sagen + Autobiografie*. Musaicum Books. [Kindle-Edition].
- Camion, Arlette / Drost, Wolfgang / Leroy, Géraldi / Roloff, Volker (Hrsg.): *Über das Fragment – Du fragment*. Band IV der Kolloquien der Universitäten Orléans und Siegen / Tome IV des colloques des universités Orléans et de Siegen. Reihe Siegen – Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft. Band 140. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter.
- Cavallaro, Dani (2007): *Anime Intersections. Tradition and Innovation in Theme and Technique*. Jefferson, North Carolina, London: McFarland.
- Cavallaro, Dani (2009): *Anime and Memory. Aesthetic, Cultural and Thematic Perspectives*. Jefferson, North Carolina: McFarland.

- Cavallaro, Dani (2012): *Art in Anime. The Creative Quest as Theme and Metaphor*. Jefferson, North Carolina, London: McFarland.
- Cavallaro, Dani (2013): *Japanese Aesthetics and Anime. The influence of Tradition*. Jefferson, North Carolina, London: McFarland.
- Condry, Ian (2009): *Anime Creativity. Characters and Premises in the Quest for Cool Japan*. In: *Theory, Culture & Society*, Volume 26, Issue 2-3. London: SAGE Journals. S.139-163. Doi: 10.1177/0263276409103111.
- Condry, Ian (2010): *Dark Energy. What Fansubs Reveal about the Copyright Wars*. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Fanthropologies. Mechademia 5*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S. 193-208.
- Condry, Ian (2013): *The Soul of Anime. Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Durham, London: Duke University Press.
- Crafton, Donald (2011): *The Veiled Genealogies of Animation and Cinema*. In: *Animation: an interdisciplinary journal*. Volume 6, Issue 2. S. 93-110. Doi: 10.1177/1746847711404979.
- Craig, Timothy J. (2000a): *Introduction*. In: Craig, Timothy J. (Hrsg.): *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S.3-23.
- Craig, Timothy J. (Hrsg.) (2000b): *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe.
- Cubbison, Laurie (2005): *Anime Fans, DVDs, and the Authentic Text*. In: *Velvet Light Trap*, Nr. 56. S.45-57. DOI: 10.1353.vlt.2006.0004.
- Dancyger, Ken (2011): *The Technique of Film and Video Editing. History, Theory and Practice*. Fifth Edition. Amsterdam, Boston, Heidelberg [u.a.]: Elsevier. Focal Press.
- D'Anastasio, Cecilia (2016): *Drama Over Music Video Inflames Argument About What Anime Is*. *Kotaku*. Online: <https://kotaku.com/drama-over-music-video-ignites-argument-about-what-anim-1787972349>.
- Darlington, Tania / Cooper, Sara (2010): *The Power of Truth. Gender and Sexuality in Manga*. In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Continuum International Publishing. S. 157-172.
- Deleuze, Gilles (1989): *Das Bewegungsbild*. Kino 1. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Denslow, Philip Kelly (1997): *What is animation and who needs to know? An essay on definitions*. In: Pilling, Jayne (Hrsg.): *A Reader in Animation Studies*. London, Paris, Rome, Sydney: John Libbey. S. 1-4.
- Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.) (1989): *Kinderfernsehen und Fernsehforschung in Japan und der Bundesrepublik Deutschland*. München: DJI Verlag.



- Doane, Mary Ann (2003): The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema. In: *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*. Volume 14, Number 3. S.89-111.
- Dolle-Weinkauf, Bernd (2008): Fandom, Fanart, Fanzine. Rezeption in Deutschland. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.): *Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Leipzig: Henschel. S.214-223.
- Dowd, Andrew A. (2010): Everything You Never Wanted to Know about Sex and Were Afraid to Watch. In: Steiff, Josef / Tamplin, Tristan D. (Hrsg.): *Anime and Philosophy. Wide Eyed Wonder. Popular Culture and Philosophy* 47. Chicago, La Salle, Illinois: Open Court. S.219-232.
- Drazen, Patrick (2014): *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Revised and expanded edition. Berkeley, California: Stone Bridge Press.
- Evry, Max (2014): 10 Hollywood Movies That May Have Been Inspired by Anime. In: *Mentalfloss*. Online: <https://www.mentalfloss.com/article/57322/10-hollywood-movies-may-have-been-inspired-anime>.
- Friedmann, Joachim (2008): Sometimes good guys don't wear white. *Lupin III*. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.) (2008): *Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Leipzig: Henschel. S.226-233.
- Frierson, Michael (2018): *Film & Video Editing Theory. How Editing Creates Meaning*. New York: Routledge. [Kindle Edition]. Doi: 10.4324/9781315475011.
- Frisby, David (1989): *Fragmente der Moderne. Georg Simmel – Siegfried Krakauer – Walter Benjamin*. Rheda-Wiedenbrück: Daedalus.
- Fujimoto, Yukari (2014): Where Is My Place in the World? Early Shōjo Manga Portrayals of Lesbianism. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Origins. Mechademia* 9. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.25-42. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.2014.0007.
- Furniss, Maureen (1998): *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London, Paris, Rome, Sydney: John Libbey.
- Gabrielli, Paolo (2004): *Sinn und Bild bei Wittgenstein und Benjamin*. Bern; Berlin, Bruxelles [u.a.]: Peter Lang.
- Galbraith, Patrick W. (2010): Akihabara. Conditioning a Public "Otaku" Image. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Fanthropologies. Mechademia* 5. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S. 210-230.
- Ganz-Blättler, Ursula (2011): "Sometimes against all odds, against all logic, we touch." Kumulatives Erzählen und Handlungsbögen als Mittel der Zuschauerbindung in *LOST* und *GREY'S ANATOMY*. In: Blanchet, Robert / Köhler, Kristina / Smid, Tereza / Zutavern, Julia (Hrsg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu den aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Zürcher Filmstudien 25. Marburg: Schüren. S. 73-91.

- Glaubitz, Nicola (2008): Verstärker der Imagination, Bilder der Reflexion. Zu Geschichte und Medialität des (computer-)animierten Films in den USA und in Japan. In: Pfeiffer, K. Ludwig / Schnell, Ralf (Hrsg.): Schwellen der Medialisierung. Medienanthropologische Perspektiven – Deutschland und Japan. Medienumbrüche Band 28. Bielefeld: transcript. S. 63-97.
- Göhlen, Josef (2008): Suspekt, doch erfolgreich. Der Weg der Anime ins ZDF. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.): Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom. Leipzig: Henschel. S.234-239.
- González, Luis Pérez (2007): Fansubbing Anime. Insights into the 'Butterfly Effect' of Globalisation on Audiovisual Translation. In: Perspectives: Studies in Translatology. Volume 14, Issue 4. S. 260-277. Doi: 10.1080/09076760708669043.
- Grenville, Bruce (Hrsg.) (2008): KRAZY! The Delirious World of Anime + Comics + Video Games + Art. Vancouver/Toronto; Berkeley/Los Angeles / London: Vancouver Art Gallery, Douglas & McIntyre, University of California Press.
- Habermas, Jürgen (1968): Ein philosophierender Intellektueller. In: Über Theodor W. Adorno. Mit Beiträgen von Kurt Oppens, Hans Kudzus, Jürgen Habermas, Bernard Willms, Hermann Schweppenhäuser und Ulrich Sonnemann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 35-43.
- Heinricy, Shana (2010): Take a Ride on the Catbus. In: Steiff, Josef / Tamplin, Tristan D. (Hrsg.): Anime and Philosophy. Wide Eyed Wonder. Popular Culture and Philosophy 47. Chicago, La Salle, Illinois: Open Court. S.3-11.
- Holz, Hans Heinz (1992): Philosophie der zersplitterten Welt. Reflexionen über Walter Benjamin. Bonn: Pahl-Rugenstein.
- Homayr, Ralph (1991): Montage als Kunstform. Zum literarischen Werk von Kurt Schwitters. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hu, Tze-yue G. (2013 [2010]): Frames of Anime. Culture and Image-Building. English Edition. Hong-Kong: Hong Kong University Press. [Kindle Edition]. Doi: 10.5790/hongkong/9789622090972.001.0001.
- Hühn, Lore / Schwab, Philipp (2011): Intermittenz und ästhetische Konstruktion: Kierkegaard. In: Klein, Richard / Kreuzer, Johann / Müller-Doohm, Stefan (Hrsg.): Adorno-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. S. 325 – 335.
- Ito, Kinko (2008): Manga in Japanese History. In: MacWilliams, Mark W. (Hrsg.): Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S.26-47.

- Iwabuchi, Koichi (1998): Marketing 'Japan': Japanese cultural presence under a global gaze. In: Japanese Studies, Volume 18, Issue 2. S.165-180. DOI: 10.1080/10371399808727650.
- Iwabuchi, Koichi (2002): "Soft" Nationalism and Narcissism: Japanese Popular Culture Goes Global. In: Asian Studies Review, Volume 26, Issue 4. S. 447-469. Doi: 10.1080/10357820208713357.
- Iwabuchi, Koichi (2010): Undoing Inter-national Fandom in the Age of Brand Nationalism. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Fanthropologies. Mechademia 5. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S. 87-96.
- Izawa, Eri (2000): The Romantic, Passionate Japanese in Anime. A Look at the Hidden Japanese Soul. In: Craig, Timothy J. (Hrsg.): Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S. 138-153.
- Jenkins, Henry (2007): Transmedia Storytelling 101. Online: [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).
- Johnson-Woods, Toni (2010): Introduction. In: Johnson-Woods, Tony (Hrsg.): Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives. London: Continuum International Publishing. S.1-14.
- Johnson-Woods, Toni (Hrsg.) (2010): Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives. London: Continuum International Publishing.
- Jörissen, Benjamin / Marotzki, Winfried (2009): Medienbildung – Eine Einführung. Theorie – Methoden – Analysen. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- Jüngst, Heike (2007): Manga in Germany. From Translation to Simulacrum. In: Perspectives: Studies in Translatology. Volume 14, Issue 4. S. 248-259. Doi: 10.1080/09076760708669042.
- Kalenberg, Sebastian (2018): 45.000 Besucher bei der DoKomi, RP. Online: [https://rp-online.de/nrw/staedte/duesseldorf/45000-besucher-bei-der-dokomi\\_aid-22781599](https://rp-online.de/nrw/staedte/duesseldorf/45000-besucher-bei-der-dokomi_aid-22781599).
- Karavasilis, Thanasis (2016): What is a Cour and a Season in Anime? In: Manga Tokyo. Your Otaku Friend in Japan. Online: <https://manga.tokyo/columns/what-is-a-cour-and-a-season-in-anime/>.
- Kinsella, Sharon (2000): Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society. ConsumAsiaN Book Series. Richmond, Surrey: Curzon.
- Klein, Richard / Kreuzer, Johann / Müller-Doohm, Stefan (Hrsg.) (2011): Adorno-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler.
- Knörer, Ekkehard (2005): Bollywood 101. In: Splatting Image Nr. 62, Juni 2005. S. 7-14.

- Köhn, Stephan (2005): Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Kulturwissenschaftliche Japanstudien, Band 2. Habilitation. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag.
- Köhn, Stephan (2008): Japans Visual Turn in der Edo-Zeit. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.): Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom. Leipzig: Henschel. S.38-49.
- Kothenschulte, Daniel (2008): Opulenz und Beschränkung – Stile des frühen Anime. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.): Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom. Leipzig: Henschel. S. 50-63.
- Koyama-Richard, Brigitte (2010): Japanese Animation. From Painted Scrolls to Pokémon. English-language edition. Paris: Flammarion.
- Kuhn, Markus / Scheidgen, Irina / Weber, Nicola Valeska (Hrsg.) (2013): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Berlin, Boston: De Gruyter.
- Lam, Fan-Yi (2010): Comic Market. How the World's Biggest Amateur Comic Fair Shaped Japanese *Dōjinshi* Culture. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Fanthropologies. Mechademia 5. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S. 232-248.
- Lamarre, Thomas (2002): From animation to *anime*: drawing movements and moving drawings. In: Japan Forum, Volume 14, Issue 2. S. 329–367. Doi: 10.1080/09555800220136400.
- Lamarre, Thomas (2006): The Multiplanar Image. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Emerging Worlds of Anime. Mechademia 1. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.120-143. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.0.0067.
- Lamarre, Thomas (2008): Full Limited Animation. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.): Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom. Leipzig: Henschel. S. 106-119.
- Lamarre, Thomas (2009): The Anime Machine. A Media Theory of Animation. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Lamarre, Thomas (2012): Radical Perspectivalism. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Lines of Sight. Mechademia 7. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.ix-xviii. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.2012.0006.
- Lehr, Andreas (2000): Kleine Formen. Adornos Kombinationen: Konstellation / Konfiguration, Montage und Essay. Dissertation. Online: urn:nbn:de:bsz:25-opus-276. <https://freidok.uni-freiburg.de/data/27>.
- Lent, John A. (2010): Manga in East Asia. In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives. London: Continuum International Publishing. S.297-314.

- Lethen, Helmut / Pelz, Annegret / Rohrwasser, Michael (2013a): Vorwort. In: Lethen, Helmut / Pelz, Annegret / Rohrwasser, Michael (Hrsg.): *Konstellationen – Versuchsanordnungen des Schreibens*. Schriften der Wiener Germanistik, Band 1. Göttingen: V&R Unipress. S. 7-10.
- Lethen, Helmut / Pelz, Annegret / Rohrwasser, Michael (Hrsg.) (2013b): *Konstellationen – Versuchsanordnungen des Schreibens*. Schriften der Wiener Germanistik, Band 1. Göttingen: V&R Unipress.
- Levi, Antonia (1996): *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. Chicago, La Salle, Illinois: Open Court.
- Li, Jinying (2012): *From Superflat Windows to Facebook Walls. Mobility and Multiplicity of an Animated Shopping Gaze*. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Lines of Sight*. Mechademia 7. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.203-221. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.2012.0010.
- Li, Carl / Nakamura, Mari / Roth, Martin (2013): *Japanese Science Fiction in Converging Media. Alienation and Neon Genesis Evangelion*. In: *Asiascape Occasional Papers*. Issue 6. S. 1-15. Online: [https://issuu.com/asiascape/docs/asiascape\\_ops\\_6](https://issuu.com/asiascape/docs/asiascape_ops_6).
- Lindner, Burkhardt (Hrsg.) (1978): „Links hatte noch alles sich zu enträtseln...“. *Walter Benjamin im Kontext*. Frankfurt am Main: Syndikat.
- Loh, Waiyee (2012): *Superflat and the Postmodern Gothic. Images of Western Modernity in Kuroshitsuji*. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Lines of Sight*. Mechademia 7. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.111-127. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.2012.0007.
- Looser, Thomas (2002): *From Edogawa to Miyazaki: cinematic and anime-ic architectures of early and late twentieth-century Japan*. In: *Japan Forum*, Volume 14, Issue 2. S. 297-327. Doi: 10.1080/09555800220136392.
- Looser, Thomas (2006): *Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan*. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Emerging Worlds of Anime*. Mechademia 1. S.92-109. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.0.0043.
- Lu, Amy Shirong (2008): *The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime*. In: *Animation: an interdisciplinary journal*. Volume 3, Issue 2. 169-187. Doi: 10.1177/1746847708091893.
- Lu, Amy Shirong (2009): *What Race Do They Represent and Does Mine Have Anything To Do with It? Perceived Racial Categories of Anime Characters*. In: *Animation: an interdisciplinary journal*. Volume 4, Issue 2. London: SAGE Journals. S.169-190. Doi: 10.1177/1746847709104647.

- Lunning, Frenchy (Hrsg.) (2006): *Emerging Worlds of Anime*. Mechademia 1. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. [Kindle Edition].
- Lunning, Frenchy (Hrsg.) (2007): *Networks of Desire*. Mechademia 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. [Kindle Edition].
- Lunning, Frenchy (Hrsg.) (2010): *Fanthropologies*. Mechademia 5. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Lunning, Frenchy (Hrsg.) (2012): *Lines of Sight*. Mechademia 7. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. [Kindle Edition].
- Lunning, Frenchy (Hrsg.) (2014): *Origins*. Mechademia 9. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. [Kindle Edition].
- MacWilliams, Mark W. (Hrsg.) (2008): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe.
- Malone, Paul M. (2010): *The Manga Publishing Scene in Europe*. In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Continuum International Publishing. S.315-331.
- McCloud, Scott (2001 [1994]): *Comics richtig lesen*. Veränderte Neuauflage. Hamburg: Carlsen.
- McCrea, Christian (2008): *Explosive, Expulsive, Extraordinary. The Dimensional Excess of Animated Bodies*. In: *Animation: an interdisciplinary journal*. Volume 3, Issue 1. S. 9-24. Doi: 10.1177/1746847708088732.
- McLelland, Mark (2010): *The „Beautiful Boy“ in Japanese Girls' Manga*. In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Continuum International Publishing. S. 77-92.
- Mentzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.) (2008): *Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Leipzig: Henschel.
- Mertens, Eva (2012): *Mehr als 'nur' Manga und Anime. Geschichte, Verlage, Künstler und Fernsehsender. Die Manga- und Animeszene stellt sich vor, Band 2*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Mikos, Lothar / Töpfer, Claudia (2011): *Internationales Kinderfernsehen. Japanische Animes*. In: *Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) e.V. (Hrsg.): tv diskurs. Verantwortung in audiovisuellen Medien*. 15.Jg., 2/2011 (Ausgabe 56). S. 10-15. Online: [http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/56/mikos\\_toepper010\\_tvd56.pdf](http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/56/mikos_toepper010_tvd56.pdf)
- Mizuno, Hiromi (2007): *When Pacifist Japan Fights. Historicizing Desires in Anime*. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Networks of Desire*. Mechademia 2. S.104-123. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.0.0007.

- Monaco, James (2000): How to Read a Film. The World of Movies, Media and Multimedia. Language, History, Theory. Third Edition, Completely Revised and Expanded. New York, Oxford: Oxford University Press.
- Mundhenke, Florian / Ramos Arenas, Fernando / Wilke, Thomas (Hrsg.) (2015): Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen. Wiesbaden: Springer.
- Nakar, Edad (2008): Framing Manga. On Narratives of the Second World War in Japanese Manga, 1957-1977. In: MacWilliams, Mark W. (Hrsg.) (2008): Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S. 177-199.
- Napier, Susan J. (2005): Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation. Updated Edition. New York, Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Napier, Susan J. (2006): "Excuse Me, Who Are You?": Performance, the Gaze, and the Female in the Works of Satoshi Kon. In: Brown, Steven T. (Hrsg.): Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation. New York, Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan. S. 23-42.
- Natsume, Fusanosuke (2000): Ausstellung moderner japanischer Manga in Kurzform. Allgemeine Vorstellung. In: The Japan Foundation (Hrsg.): Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln: Fischer&Bronowski. S. 8-15.
- Newman, Michael Z. (2006): From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. In: The Velvet Light Trap, Nr. 58. S. 16-28. DOI: 10.1353/vlt.2006.0033.
- N.N. (2003): "Anime" Versus "Japanimation". Anime Archive column in *Newtype USA* 2, no.11, November 2003. In: Patten, Fred (Hrsg.): Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews. Berkeley, California: Stone Bridge Press. S.85-86.
- Nyberg, Amy K. (1998): Seal of Approval. The History of the Comics Code. Jackson: University Press of Mississippi.
- Odell, Colin/Le Blanc, Michelle (2013): Anime. Harpenden, Herts: Kamera Books.
- Oóhagan, Minako (2007): Manga, Anime and Video Games. Globalizing Japanese Cultural Production. In: Perspectives: Studies in Translatology. Volume 14, Issue 4. S. 242-247. Doi: 10.1080/09076760708669041.
- Ortabasi, Melek (2008): National History as Otaku Fantasy. Satoshi Kon's *Millenium Actress*. In: MacWilliams, Mark W. (Hrsg.): Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S. 274-294.

- Packard, Stephan (2011): Das Ende der Comics Code Authority? In: Comfor Gesellschaft für Comicsforschung. Online:  
<https://www.comicgesellschaft.de/2011/01/31/das-ende-der-comics-code-authority/>
- Patten, Fred (2004 [1995]): Simba Versus Kimba: The Pride of Lions. Unpublished paper presented at Australia's Second International Conference on Animation, Sydney, March 3-5, 1995. In: Patten, Fred (Hrsg.): *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. S.144-185.
- Patten, Fred (2004 [1996]): A Capsule History of Anime. *Animation World Magazine* 1, no.5, August 1996. In: Patten, Fred (Hrsg.): *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. S.278-282.
- Patten, Fred (2004 [1998]): The Anime "Porn" Market. *Animation World Magazine* 3, no.4, July 1998. In: Patten, Fred (Hrsg.): *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. S.110-118.
- Patten, Fred (2004 [2001]): Anime in the United States. Chapter 3 of *Animation in Asia and the Pacific*, edited by John A. Lent. Eastleigh, UK: John Libbey Publishing. In: Patten, Fred (Hrsg.): *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. S.52-73.
- Patten, Fred (Hrsg.) (2004a): *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley, California: Stone Bridge Press.
- Patten, Fred (2004b): Simba-Kimba Redux? The *Nadia Versus Atlantis* Affair. Unpublished follow-up to *Simba Versus Kimba*. In: Patten, Fred (2004): *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley, California: Stone Bridge Press. S.185-189.
- Pfeiffer, K. Ludwig / Schnell, Ralf (Hrsg.) (2008): *Schwellen der Medialisierung. Medienanthropologische Perspektiven – Deutschland und Japan*. Medienumbrüche Band 28. Bielefeld: transcript.
- Pfothenhauer, Helmut (1978): Benjamin und Nietzsche. In: Lindner, Burkhardt (Hrsg.): „Links hatte noch alles sich zu enträtseln...“. *Walter Benjamin im Kontext*. Frankfurt am Main: Syndikat. S.100-126.
- Pilling, Jayne (Hrsg.) (1997): *A Reader in Animation Studies*. London, Paris, Rome, Sydney: John Libbey.
- Plessner, Helmuth (1970): Diskussion. Adornos Negative Dialektik. Ihr Thema mit Variationen. In: *Kant-Studien. Philosophische Zeitschrift der Kant-Gesellschaft*. Nr. 61, Heft 1-4. S. 507-519. Doi: 10.1515/kant.1970.61.1-4.507.
- Poitras, Gilles (2008): Contemporary Anime in Japanese Pop Culture. In: MacWilliams, Mark W. (Hrsg.): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and*



- Anime. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S. 48-67.
- Pradler, Andreas (2003): Das monadische Kunstwerk: Adornos Monadenkonzeption und ihr ideengeschichtlicher Hintergrund. Dissertation. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann.
  - Prechtel, Peter / Burkard, Franz-Peter (Hrsg.) (2008): Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen. 3., erweiterte und aktualisierte Auflage. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler.
  - Prough, Jennifer (2010): Shōjo Manga in Japan and Abroad. In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives. London: Continuum International Publishing. S. 93-106.
  - Pudovkin, Vsevolod I. (1954): Film technique and Film Acting. The Cinema Writings of V.I. Pudovkin. London: Vision.  
Online: <https://archive.org/details/filmtechniqueact00pudo/page/n0>.
  - Pudowkin, Wsewolod I. (1979): Über die Film-Technik. Filmmanuskript und Filmregie. Herausgegeben von Pierre Kandorfer. Schriftenreihe zur Film- und Fernsehkunde des Instituts für Film- und Fernsehkunde, Band 2. Köln: Medipress-Verlag.
  - Raffaelli, Luca (1997): Disney, Warner Bros. and Japanese animation. Three world views. In: Pilling, Jayne (Hrsg.): A Reader in Animation Studies. London, Paris, Rome, Sydney: John Libbey. S. 112-136.
  - Rampant, James (2010): The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get. In: Johnson-Woods, Toni (Hrsg.): Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives. London: Continuum International Publishing. S.221-232.
  - Reinerth, Maike Sarah (2013): Animationsfilm. In: Kuhn, Markus / Scheidgen, Irina / Weber, Nicola Valeska (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Berlin, Boston: De Gruyter. S. 319-341.
  - Richards, Evan (2013): Pudovkin's 5 Editing Techniques. Online: <https://vimeo.com/76513972>.
  - Roloff, Volker (1999): Fragmentierung und Montage: Intermediale Aspekte (am Beispiel surrealistischer Texte, Bilder, Filme). In: Camion, Arlette / Drost, Wolfgang / Leroy, Géraldi / Roloff, Volker (Hrsg.): Über das Fragment – Du fragment. Band IV der Kolloquien der Universitäten Orléans und Siegen / Tome IV des colloques des universités Orléans et de Siegen. Reihe Siegen – Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft. Band 140. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter. S.239-259.
  - Ruh, Brian (2010): Transforming U.S. Anime in the 1980s: Localization and Longevity. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Fanthropologies. Mechademia 5. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.31-49.

- Ruh, Brian (2014): Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Origins. Mechademia 9. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.164-175. [Kindle Edition]. Doi: 10.5749/mech.9.2014.0164.
- Russel, Keith (2008): The Glimpse and Fan Service: New Media, New Aesthetics. In: The International Journal of the Humanities, Volume 6, Issue 5. S. 105-110.
- Saitō, Tamaki (2007): Otaku Sexuality. In: Bolton, Christopher / Csicsery-Ronay Jr, Istvan / Tatsumi, Takayuki (Hrsg.): Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.222-249.
- Saitō, Tamaki (2011): Beautiful Fighting Girl. English translation. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. [Kindle Edition]. Doi: 10.5749/minnesota/9780816654505.001.0001.
- Santas, Constantine (2002): Responding to Film. A Text Guide for Students of Cinema Art. Chicago: Burnham Inc.
- Schippling, Anne (2006): Die Theorie der Vernunft in der *Negativen Dialektik* von Theodor W. Adorno und philosophische Bildung in der postmodernen Gesellschaft. In: Synthesis philosophica 41. 1/2006. S. 19-32.
- Schnebel, Dieter (1971): Komposition von Sprache – sprachliche Gestaltung von Musik in Adornos Werk. In: Schweppenhäuser, Hermann (Hrsg.): Theodor W. Adorno zum Gedächtnis. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 129-145.
- Schodt, Frederik L. (2011 [1996]): Dreamland Japan. Writings On Modern Manga. Collector's Edition. Berkeley, California: Stone Bridge Press.
- Schoemann, Annika (2003): Der deutsche Animationsfilm. Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909-2001. Filmstudien Band 34. Dissertation. Sankt Augustin: Gardez!
- Schöttker, Detlev / Wizisla, Erdmut (Hrsg.) (2006): Arendt und Benjamin. Texte, Briefe, Dokumente. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Schweppenhäuser, Hermann (Hrsg.) (1971): Theodor W. Adorno zum Gedächtnis. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Shamon, Deborah (2008): Situating the *Shōjo* in *Shōjo Manga*. Teenage Girls, Romance Comics, and Contemporary Japanese Culture. In MacWilliams, Mark W. (Hrsg.): Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S.137-154.
- Sharp, Jasper (2008): Between Dimensions. 3D-Computer-Animation im Anime. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.): Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom. Leipzig: Henschel. S.120-133.

- Shin, Hyewon (2011): Voice and Vision in Oshii Mamoru's *Ghost in the Shell: Beyond Cartesian Optics*. In: Animation: an interdisciplinary journal. Volume 6, Issue 1. S. 7-23. Doi: 10.1177/1746847710391506.
- Shiraishi, Saya S. (2000): Doraemon Goes Abroad. In: Craig, Timothy J. (Hrsg.): Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S.287-308.
- Silvio, Carl (2006): Animated Bodies and Cybernetic Selves: *The Animatrix* and the Question of Posthumanity. In: Brown, Steven T. (Hrsg.): Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation. New York, Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillian. S.113-137.
- Siuyi Wong, Wendy (2006): Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Emerging Worlds of Anime. Mechademia 1. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.23-45. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.0.0060.
- Smith, Greg M. (2011): How Much Serial Is in Your Serial? In: Blanchet, Robert / Köhler, Kristina / Smid, Tereza / Zutavern, Julia (Hrsg.) (2011): Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu den aktuellen Quality-TV- und Online-Serien. Zürcher Filmstudien 25. Marburg: Schüren. S. 93-114.
- Solanki, Hiren (2013): Excuse me, who are you...and do you speak animese? The distinctive Language of Animation. In: The Phoenix Papers: An Interdisciplinary Journal of Fandom and Neomedia Studies. Volume 1, Issue 1. S. 21-36. Online: <http://fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wp-content/uploads/2013/04/Distinctive-Language-of-Animation-by-Hiren-Solanki.pdf>.
- Sonderegger, Ruth (2011): Ästhetische Theorie. In: Klein, Richard / Kreuzer, Johann / Müller-Doochm, Stefan (Hrsg.): Adorno-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. S. 414 - 427.
- Steiff, Josef / Tamplin, Tristan D. (Hrsg.) (2010): Anime and Philosophy. Wide Eyed Wonder. Popular Culture and Philosophy 47. Chicago, La Salle, Illinois: Open Court.
- Steinaecker, Thomas von (2007): Literarische Foto-Texte. Zur Funktion der Fotografien in den Texten Rolf Dieter Brinkmanns, Alexander Kluges und W.G. Sebalds. Bielefeld: transcript.
- Steinberg, Marc (2006): Immobile Sections and Trans-Series Movement: *Astroboy* and the Emergence of Anime. In: Animation: an interdisciplinary journal. Volume 1, Issue 2. S. 190-206. Doi: 10.1177/1746847706068903.
- Steinberg, Marc (2012): Inventing Intervals. The Digital Image in *Metropolis* and *Gankutsuō*. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Lines of Sight. Mechademia 7. Minneapolis,

- London: University of Minnesota Press. S.3-23. [Kindle Edition]. Doi: 10.5749/minnesota/9780816680498.003.0001.
- Stewart, Red (2017): 8 Famous Movies You Didn't Realize Were Influenced by Anime. In: Taste of Cinema – Movie Reviews and Classic Movie List. Online: <http://www.tasteofcinema.com/2017/8-famous-movies-you-didnt-realize-were-influenced-by-anime/>.
  - Stumpf, Melanie (2013): Im Spiegelkabinett von expressionistischem Stummfilm, Film Noir, Manga, Anime und japanischem Computerspiel. Dissertation. Online: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:gbv:hil2-opus-2095>.
  - Suan, Stevie (2013): The Anime Paradox. Patterns and Practices through the Lens of Traditional Japanese Theater. Leiden, Boston: Global Oriental.
  - Takahashi, Mizuki (2008): Opening the Closed World of *Shōjo Manga*. In: MacWilliams, Mark W. (Hrsg.): Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime. An East Gate Book. Armonk, New York, London, England: M.E. Sharpe. S. 114-136.
  - The Japan Foundation (Hrsg.) (2000): Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln: Fischer&Bronowski.
  - Thompson, Kristin (1985): The formulation of the classical style, 1909-28. In: Bordwell, David / Staiger, Janet / Thompson, Kristin: The Classical Hollywood Cinema. Film styles & mode of production to 1960. New York: Columbia University Press. S.155-240.
  - Thompson, Kristin (1995): Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden. In: Montage / av – Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation. 4/1/1995. Neoformalismus / Fernsehen (1). S. 23-62. Online: [http://www.montage-av.de/pdf/1995\\_4\\_1\\_MontageAV/montage\\_AV\\_4\\_1\\_1995\\_23-62\\_Thompson\\_Neoformalismus.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/1995_4_1_MontageAV/montage_AV_4_1_1995_23-62_Thompson_Neoformalismus.pdf).
  - Thompson, Kristin (2003): Storytelling in Film and Television. Cambridge, Massachusetts, and London, England: Harvard University Press.
  - Thompson, Robert J. (1996): Television's Second Golden Age. From *Hill Street Blues* to *ER*. New York: Continuum.
  - Tiedemann, Rolf (1973): Editorische Nachbemerkung. In: Adorno, Theodor W.: Philosophische Frühschriften. Gesammelte Schriften, Band 1. Herausgegeben von Rolf Tiedemann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S.379-384.
  - Tiedemann, Rolf (1997): Editorisches Nachwort. In: Adorno, Theodor W.: Ästhetische Theorie. Gesammelte Schriften, Band 7. Herausgegeben von Rolf Tiedemann unter Mitwirkung von Gretel Adorno, Susan Buck-Morss und Klaus Schultz. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S.535-544.

- Toku, Masami (2007): *Shojo Manga! Girls' Comics! A Mirror of Girls' Dreams*. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Networks of Desire. Mechademia 2*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.19-32. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.0.0013.
- Tomos, Ywain (2014): *The Significance of Anime as a Novel Animation Form, Referencing Selected Works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii*. Dissertation. Online: <http://cadair.aber.ac.uk/dspace/handle/2160/14050>.
- Treese, Lea (2006): *GO EAST! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland. Eine Diskursanalyse*. Beiträge zur Kommunikationstheorie, Band 23. Münster: LIT Verlag.
- Über Theodor W. Adorno (1968). Mit Beiträgen von Kurt Oppens, Hans Kudzus, Jürgen Habermas, Bernard Willms, Hermann Schweppenhäuser und Ulrich Sonnemann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Ueno, Toshiya (2006): *Kurenai no metalsuits*. "Anime to wa nani ka/What is animation". In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): *Emerging Worlds of Anime. Mechademia 1*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.111-118. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.0.0055.
- Ueno, Toshiya / Kusumi, Kiyoshi (2008): *Anime*. In: Greenville, Bruce (Hrsg.): *KRAZY! The Delirious World of Anime + Comics + Video Games + Art*. Vancouver/Toronto; Berkeley/Los Angeles / London: Vancouver Art Gallery, Douglas & McIntyre, University of California Press. S.162-191.
- Vollbrecht, Ralf (2001): *Manga & Anime*. In: Aufenanger, Stefan / Schulz-Zander, Renate / Spanhel, Dieter (Hrsg.): *Jahrbuch Medienpädagogik 1*. Opladen: Leske + Budrich. S. 441-463.
- Vollbrecht, Ralf (2008): *Anime – Ein Phänomen aus Japan*. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsches Filminstitut et al. (Hrsg.): *Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Leipzig: Henschel. S. 24-35.
- Weiss, Johannes (2015): *Das frühromantische Fragment. Eine Entstehungs- und Wirkungsgeschichte*. Laboratorium Aufklärung, Band 27. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*. London, New York: Routledge.
- Wesche, Tilo (2011): *Negative Dialektik: Kritik an Hegel*. In: Klein, Richard / Kreuzer, Johann / Müller-Doohm, Stefan (Hrsg.): *Adorno-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler. S. 317-325.
- Wilke, Thomas (2015): *Kombiniere! Variiere! Transformiere! Mashups als performative Diskursobjekte in populären Medienkulturen*. In: Mundhenke, Florian; Arenas, Fernando Ramos; Wilke, Thomas (Hrsg.): *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Wiesbaden: Springer. S. 11-43.

- Yamanashi, Makiko (2013): Tezuka and Takarazuka. Intertwined Roots of Japanese Popular Culture. In: Yokota, Masao / Hu, Tze-yue G. (Hrsg.): Japanese animation. East Asian Perspectives. Jackson: University Press of Mississippi. S. 135-154.
- Yokota, Hu / Hu, Tze-yue G. (Hrsg.) (2013): Japanese animation. East Asian Perspectives. Jackson: University of Mississippi.
- Zank, Dinah (2008): Girls Only!? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime. In: Menzel, Martha-Christine / Deutsches Filmmuseum, Deutsche Filminstitut et al. (Hrsg.): Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom. Leipzig: Henschel. S. 144-155.
- Zimmerman, Margo Coughlin (2010): Accidental Anime. In Steiff, Josef/Tamplin, Tristan D. (Hrsg.): Anime and Philosophy. Wide Eyed Wonder. Popular Culture and Philosophy 47. Chicago, La Salle, Illinois: Open Court. S.xiii-xviii.

## Weiterführende Literatur

- Andrewes, Dale K. (2014): Genesis at the Shrine: The Votive Art of an Anime Pilgrimage. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Origins. Mechademia 9. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.217-233. Doi: 10.1353/mec.2014.0001.
- Ballús, Andreu / Torrents, Alba G. (2014): *Evangelion* as Second Impact: Forever Changing That Which Never Was. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Origins. Mechademia 9. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.283-293. [Kindle Edition]. DOI: 10.1353/mec.2014.0014
- Bridget, Hanna (2015): 'Death Note' and morality. In: Screen Education, No.78. S.40-43.
- Cleto, Sara / Bahl, Erin K. (2016): Becoming the Labyrinth: Negotiating Magical Space and Identity in *Puella Magi Madoka Magica*. In: Humanities, Volume 5, Issue 2. 20. DOI: 10.3390/h5020020.
- Cooper-Chen, Anne (2011): "Japan's Illustrated Storytelling": A Thematic Analysis of Globalized Anime and Manga. In: Keio Communication Review, No.33. S. 85-98. Online: <http://www.mediacom.keio.ac.jp/publication/pdf2011/05Anne.pdf>.
- Frohlich, Dennis O. (2012): Evil Must Be Punished: Apocalyptic Religion in the Television Series Death Note. In: Journal of Media and Religion, Volume 11, Issue 3. S.141-155. DOI: 10.1080/15348423.2012.706158.
- Greenwood, Forrest (2015): The Girl at the End of Time: Temporality, (P)remediation, and Narrative Freedom in *Puella Magi Madoka Magica*. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): World Renewal. Mechademia 10. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S. 195-207.
- Haraway, Donna (1995): Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Herausgegeben und eingeleitet von Carmen Hammer und Immanuel Stieß. Frankfurt a.M. und New York: Campus Verlag.
- Kotani, Mari (2007): Doll Beauties and Cosplay. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Networks of Desire. Mechademia 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.49-62. [Kindle Edition]. Doi: 10.1353/mec.0.0021.
- Luhmann, Niklas (1984): Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lunning, Frenchy (Hrsg.) (2013): Tezuka's Manga Life. Mechademia 8. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Lunning, Frenchy (Hrsg.) (2015): World Renewal. Mechademia 10. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

- McGray (2002): Japan's Gross National Cool. In: Foreign Policy 130. S. 44-54. Doi: 10.2307/3183487.
- Napier, Susan (2007): When the Machines Stop. Fantasy, Reality, and Terminal Identity in *Neon Genesis Evangelion* and *Serial Experiments: Lain*. In: Bolton, Christopher / Csicsery-Ronay Jr, Istvan / Tatsumi, Takayuki (Hrsg.) (2007): Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.101-122.
- Ortega, Mariana (2007): My Father, He Killed Me; My Mother, She Ate Me. Self, Desire, Engendering and the Mother in *Neon Genesis Evangelion*. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.) (2007): Networks of Desire. Mechademia 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S.216-232. [Kindle Edition]. DOI: 10.1353/mec.0.0010.
- Pallant, Chris (2011): Demystifying Disney. A History of Disney Feature Animation. Dissertation. New York: Continuum.
- Phillipps, Susanne (2000): Tezuka Osamu. Figuren, Themen und Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. Dissertation. München: Iudicium.
- Rauch, Eron / Bolton, Christopher (2010): A Cosplay Photography Sampler. In: Lunning, Frenchy (Hrsg.): Fanthropologies. Mechademia 5. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. S. 176-190.



## Stichprobe

- Air Gear  
Originaltitel: エア・ギア / Ea Gia. 2006. Studio: Toei Animation, Marvelous Entertainment. Regie: Hajime Kamegaki. Deutsche Version: Anime Virtual. 25 Episoden.
- Aku no Hana – Die Blumen des Bösen  
Originaltitel: 悪の華 / Aku no Hana. 2013. Studio: Zexcs, Regie: Hiroshi Nagahama. Deutsche Version: Kazé Anime. 13 Episoden.
- Akuma no Riddle  
Originaltitel: 悪魔のリドル / Akuma no Ridoru. 2014. Studio: Diomedéa. Regie: Keizō Kusakawa. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden.
- Aldnoah.Zero  
Originaltitel: アルドノア・ゼロ / Arudonoa Zero. 2014. Studio: A-1 Pictures, TROYCA. Regie: Ei Aoki. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden. 1/2 Staffeln.
- Angel Beats!  
Originaltitel: エンジェルビーツ! / Enjeru Bītsu! 2010. Studio: P.A. Works, Aniplex. Regie: Seiji Kishi. Deutsche Version: Universum Anime. 13 Episoden.
- Another  
Originaltitel: アナザー / Anazā. 2012. Studio: P.A. Works. Regie: Tsutomu Mizushima. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden.
- Assassination Classroom  
Originaltitel: 暗殺教室 / Ansatsu Kyōshitsu. 2015. Studio: Lerche. Regie: Seiji Kishi. Deutsche Version: peppermint anime. 22 Episoden. 1/2 Staffeln.
- Assassination Classroom S2  
Originaltitel: 暗殺教室 / Ansatsu Kyōshitsu. 2016. Studio: Lerche. Regie: Seiji Kishi. Deutsche Version: peppermint anime. 25 Episoden. 2/2 Staffeln.
- Attack on Titan  
Originaltitel: 進撃の巨人 / Shingeki no Kyojin. 2013. Studio: Wit Studio, Production I.G. Regie: Tetsurō Araki. Deutsche Version: Kazé Anime. 25 Episoden. 1/3 Staffeln.
- Bakemonogatari  
Originaltitel: 化物語 / Bakemonogatari. 2009. Studio: Shaft. Regie: Akiyuki Shinbo, Tatsuya Oishi. Deutsche Version: peppermint anime. 15 Episoden. 1 Arc von 3, 1/2 Staffeln.

- Beyond the Boundary – Kyokai no Kanata  
Originaltitel: 境界の彼方 / Kyōkai no Kanata. 2013. Studio: Kyoto Animation. Regie: Taichi Ishidate. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden.
- Black Bullet  
Originaltitel: ブラック・ブレット / Burakku Burette. 2014. Studio: Kinema Citrus, Orange. Regie: Masayuki Kojima. Deutsche Version: peppermint anime. 13 Episoden.
- Blood Blockade Battlefront  
Originaltitel: 血界戦線 / Kekkai Sensen. 2015. Studio: Bones. Regie: Rie Matsumoto. Deutsche Version: KSM Anime. 12 Episoden.
- BTOOOM!  
Originaltitel: ブトゥーム! / Butūmu! 2012. Studio: Madhouse. Regie: Kotonno Watanabe. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden.
- Clannad  
Originaltitel: クラナド / Kuranado. 2007-2008. Studio: Kyoto Animation. Regie: Tatsuya Ishihara. Deutsche Version: Filmconfect Home Entertainment. 22 Episoden. 1/2 Staffeln.
- Clannad - After Story  
Originaltitel: クラナドアフターストーリー / Kuranado Afutā Sutōrī. 2008-2009. Studio: Kyoto Animation. Regie: Tatsuya Ishihara. Deutsche Version: Filmconfect Home Entertainment. 22 Episoden. 2/2 Staffeln.
- Code Geass: Lelouch of the Rebellion  
Originaltitel: コードギアス 反逆のルルーシュ / Kōdo Giasu: Hangyaku no Rurūshu. 2006-2007. Studio: Sunrise. Regie: Gorō Taniguchi. Deutsche Version: Kazé Anime. 25 Episoden. 1/2 Staffeln.
- Code Geass Lelouch of the Rebellion R2  
Originaltitel: コードギアス 反逆のルルーシュ R2 / Kōdo Giasu Hangyaku no Rurūshu Āru Tsū. 2008. Studio: Sunrise. Regie: Gorō Taniguchi. Deutsche Version: Kazé Anime. 25 Episoden. 2/2 Staffeln.
- Coppelion  
Originaltitel: コッペリオン / Kopperion. 2013. Studio: GoHands. Regie: Shingo Suzuki. Deutsche Version: Kazé Anime. 13 Episoden.

- Danganronpa – The Animation  
Originaltitel: ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 The Animation / Danganronpa Kibō no Gakuen to Zetsubō no Kōkōsei The Animation. 2013. Studio: Lerche. Regie: Seiji Kishi. Deutsche Version: Filmconfect Home Entertainment. 13 Episoden. 1/3 Staffeln.
- Danmachi – Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?  
Originaltitel: ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか / Danjon ni Deai o Motomeru no wa Machigatteiru Darō ka. 2015. Studio: J.C. Staff. Regie: Yoshiaki Yamakawa. Deutsche Version: Anime House. 13 Episoden.
- Deadman Wonderland  
Originaltitel: デッドマン・ワンダーランド / Dedoman Wandārando. 2011. Studio: Manglobe. Regie: Koichi Hatsumi. Deutsche Version: Nipponart. 12 Episoden.
- Death Note  
Originaltitel: デスノート / Desu Nōto. 2006-2007. Studio: Madhouse. Regie: Tetsurō Araki. Deutsche Version: Kazé Anime. 37 Episoden.
- Dusk Maiden of Amnesia  
Originaltitel: 黄昏乙女×アムネジア / Tasogare Otome×Amnesia. 2012. Studio: Silver Link. Regie: Shin Ōnuma, Takashi Sakamoto. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden.
- Erased – Die Stadt, in der es mich nicht gibt -  
Originaltitel: 僕だけがいない街 / Boku dake ga inai machi. 2016. Studio: A-1 Pictures. Regie: Tomohiko Itō. Deutsche Version: peppermint anime. 12 Episoden.
- Fate/Kaleid Liner Prisma Illya  
Originaltitel: Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ / Fate/kaleid liner purizuma iriya. 2013. Studio: Silver Link. Regie: Shin Oonuma. Deutsche Version: Nipponart. 10 Episoden.
- Food Wars! – Shokugeki no Soma  
Originaltitel: 食戟のソーマ / Shokugeki no Sōma. 2015. Studio: J.C. Staff. Regie: Yoshitomo Yonetani. Deutsche Version: Kazé Anime. 24 Episoden. 1/3 Staffeln.
- Food Wars! The Second Plate  
Originaltitel: 食戟のソーマ 貳ノ皿 / Shokugeki no Sōma. Ni no Sara. 2016- Studio: J.C. Staff. Regie: Yoshitomo Yonetani. Deutsche Version: Anime on Demand, <https://www.anime-on-demand.de/anime/197>. 13 Episoden. 2/3 Staffeln.
- Free!  
Originaltitel: Free!. 2013. Studio: Kyoto Animation, Animation Do. Regie: Hiroko Utsumi. Deutsche Version: peppermint anime. 12 Episoden. 1/3 Staffeln.

- Free! - Eternal Summer  
Originaltitel: Free! - Eternal Summer. 2014. Studio: Kyoto Animation, Animation Do.  
Regie: Hiroko Utsumi. Deutsche Version: peppermint anime. 13 Episoden. 2/3 Staffeln.
- Gangsta  
Originaltitel: ギャングスタ / Gyangusuta. 2015. Studio: Manglobe. Regie: Shukō Murase. Deutsche Version: Nipponart. 12 Episoden.
- Gurren Lagann  
Originaltitel: 天元突破グレンラガン / Tengen Toppa Guren Ragan. 2007. Studio: Gainax. Regie: Hiroyuki Imaishi. Deutsche Version: Beez Entertainment. 27 Episoden.
- Haikyū!!  
Originaltitel: ハイキュー!! / Haikyū!!. 2014. Studio: Production I.G. Regie: Susumu Mitsunaka. Deutsche Version: peppermint anime. 25 Episoden 1/3 Staffeln.
- Hamatora The Animation  
Originaltitel: ハマトラ The Animation / Hamatora The Animation. 2014. Studio: NAZ. Regie: Seiji Kishi, Hiroshi Kimura. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden. 1/2 Staffeln.
- Highschool of the Dead  
Originaltitel: 学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD / Gakuen Mokushiroku Haisukūru obu za Deddo. 2010. Studio: Madhouse. Regie: Tetsurō Araki. Deutsche Version: Nipponart. 12 Episoden.
- K-On!  
Originaltitel: けいおん! / Keion! 2009 Studio: Kyoto Animation. Regie: Naoko Yamada. Deutsche Version: Kazé Anime. 13 Episoden. 1/2 Staffeln.
- K-On!!  
Originaltitel: けいおん!! / Keion!!. 2010. Studio: Kyoto Animation. Regie: Naoko Yamada. Deutsche Version: Kazé Anime. 26 Episoden. 2/2 Staffeln.
- Kill La Kill  
Originaltitel: キルラキル / Kiru Ra Kiru. 2013. Studio: Trigger. Regie: Hiroyuki Imaishi. Deutsche Version: peppermint anime. 24 Episoden.
- Magi – The Labyrinth of Magic  
Originaltitel: マギ The labyrinth of magic / Magi The labyrinth of magic. 2012-2013. Studio: A-1 Pictures. Regie: Koji Masunari. Deutsche Version: Kazé Anime. 25 Episoden. 1/2 Staffeln.
- Magi – The Kingdom of Magic  
Originaltitel: マギ The kingdom of magic / Magi The kingdom of magic. 2013-2014.

- Studio: A-1 Pictures. Regie: Koji Masunari. Deutsche Version: Kazé Anime. 25 Episoden. 2/2 Staffeln.
- Maid-sama  
Originaltitel: 会長はメイド様! / Kaichō wa Maid-sama!. 2010. Studio: J.C. Staff. Regie: Hiroaki Sakurai. Deutsche Version: Kazé Anime. 26 Episoden.
  - My Hero Academia  
Originaltitel: 僕のヒーローアカデミア / Boku no Hīrō Akademia. 2016. Studio: Bones. Regie: Kenji Nagasaki. Deutsche Version: Kazé Anime. 13 Episoden. 1/3 Staffeln.
  - My Hero Academia 2  
Originaltitel: 僕のヒーローアカデミア / Boku no Hīrō Akademia. 2017. Studio: Bones. Regie: Kenji Nagasaki. Deutsche Version: Anime on Demand, <https://www.anime-on-demand.de/anime/231>. 25 Episoden. 2/3 Staffeln.
  - No Game No Life  
Originaltitel: ノーゲーム・ノーライフ / Nōgēmu Nōraifu. 2014. Studio: Madhouse. Regie: Atsuko Ishizuka. Deutsche Version: KSM Anime. 12 Episoden.
  - Nisekoi  
Originaltitel: ニセコイ / Nisekoi. 2014. Studio: Shaft. Regie: Naoyuki Tatsuwa, Akiyuki Shinbo. Deutsche Version: Kazé Anime. 20 Episoden. 1/2 Staffeln.
  - One Punch Man  
Originaltitel: ワンパンマン / Wanpanman. 2015. Studio: Madhouse. Regie: Shingo Natsume. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden. Staffel 1/2.
  - One Week Friends  
Originaltitel: 一週間フレンズ / Isshūkan Furenzu. 2014. Studio: Brain's Base. Regie: Tarou Iwasaki. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden.
  - Ouran High School Host Club  
Originaltitel: 桜蘭高校ホスト部 / Ōran Kōkō Hosuto Kurabu. 2006. Studio: Bones. Regie: Takuya Igarashi. Deutsche Version: Anime Virtual. 26 Episoden.
  - Puella Magi Madoka Magica  
Originaltitel: 魔法少女まどか☆マギカ / Mahō Shōjo Madoka Magika. 2011. Studio: Shaft. Regie: Akiyuki Shinbo. Deutsche Version: Universum Anime. 12 Episoden.
  - Re: Hamatora  
Originaltitel: Re: ㄣ ハマトラ - リプライハマトラ Re:ㄣHamatora / Ripurai Hamatora. 2014. Studio: Lerche. Regie: Masaomi Ando. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden. 2/2 Staffeln.

- Selector Infected WIXOSS  
Originaltitel: selector infected WIXOSS. 2014. Studio: J.C.Staff. Regie: Takuya Satō.  
Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden. 1/2 Staffeln.
- Selector Spread WIXOSS  
Originaltitel: selector spread WIXOSS. 2014. Studio: J.C.Staff. Regie: Takuya Satō.  
Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden. 2/2 Staffeln.
- Sankarea – Undying Love  
Originaltitel: さんかれあ / Sankarea. 2012. Studio: Studio Deen. Regie: Mamoru Hatakeyama. Deutsche Version: Filmconfect Home Entertainment. 12 Episoden.
- Sekirei  
Originaltitel: セキレイ / Sekirei. 2008. Studio: Seven Arcs. Regie: Keizō Kusakawa.  
Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden. 1/2 Staffeln.
- Sekirei – Pure Engagement  
Originaltitel: セキレイ～Pure Engagement～ / Sekirei ~ Pure Engagement ~. 2010.  
Studio: Seven Arcs. Regie: Keizō Kusakawa. Deutsche Version: Kazé Anime. 13  
Episoden. 2/2 Staffeln.
- Seraph of the End: Vampire Reign  
Originaltitel: 終わりのセラフ / Owari no Serafu. 2015. Studio: Wit Studio. Regie:  
Daisuke Tokudo. Deutsche Version: Universal. 12 Episoden.1/2 Staffeln.
- Seraph of the End: Battle in Nagoya  
Originaltitel: 終わりのセラフ 名古屋決戦編 / Owari no Serafu: Nagoya Kessen-hen.  
2015. Studio: Wit Studio. Regie: Daisuke Tokudo. Deutsche Version: Universal. 12  
Episoden. 2/2 Staffeln.
- Shigatsu wa Kimi no Uso – Sekunden in Moll  
Originaltitel: 四月は君の嘘 / Shigatsu wa Kimi no Uso. 2014-2015. Studio: A-1 Pictures.  
Regie: Kyōhei Ishiguro. Deutsche Version: peppermint anime. 22 Episoden.
- Sword Art Online  
Originaltitel: ソードアート・オンライン / Sōdo Āto Onrain. 2012. Studio: A-1 Pictures.  
Regie: Tomohiko Itō. 25 Episoden. 1/3 Staffeln.
- Sword Art Online II.  
Originaltitel: ソードアート・オンライン II / Sōdo Āto Onrain II. 2014. Studio: A-1  
Pictures. Regie: Tomohiko Itō. 24 Episoden. 2/3 Staffeln.
- Tari Tari  
Originaltitel: Tari Tari. 2012. Studio: P.A. Works. Regie: Masakazu Hashimoto.  
Deutsche Version: Anime House. 13 Episoden.

- **Terror in Tokio**  
Originaltitel: 残響のテロル / Zankyō no Teroru. 2014. Studio: MAPPA. Regie: Shinichirō Watanabe. Deutsche Version: Universum Anime. 11 Episoden.
- **Tokyo Ghoul**  
Originaltitel: 東京喰種-トーキョーグール- / Tōkyō Gūru. 2014. Studio: Studio Pierrot. Regie: Shūhei Morita. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden.1/3 Staffeln.
- **Tokyo Ghoul √A**  
Originaltitel: 東京喰種トーキョーグール√A / Tōkyō Gūru √A. 2015. Studio: Studio Pierrot. Regie: Shūhei Morita. Deutsche Version: Kazé Anime. 12 Episoden. 2/3 Staffeln.
- **The Irregular at Magic High School**  
Originaltitel: 魔法科高校の劣等生 / Mahōka Kōkō no Rettōsei. 2014. Studio: Madhouse. Regie: Manabu Ono. Deutsche Version: KSM Anime. 26 Episoden.
- **Tokyo Magnitude 8.0**  
Originaltitel: 東京マグニチュード 8.0 / Tōkyō Magunichūdo 8.0. 2009. Studio: Bones, Kinema Citrus. Regie: Masaki Tachibana. Deutsche Version: Universum Anime. 11 Episoden.
- **Waiting in the Summer**  
Originaltitel: あの夏で待ってる / Ano Natsu de Matteru. 2012. Studio: J.C. Staff. Regie: Tatsuyuki Nagai. Deutsche Version: Kazé Anime.12 Episoden.
- **Wish upon the Pleiades**  
Originaltitel: 放課後のプレアデス / Hōkago no Pureadesu. 2015. Studio: Gainax. Regie: Shōji Saeki. Deutsche Version: Anime House. 12 Episoden.
- **Yosuga no Sora**  
Originaltitel: ヨスガノソラ / Yosuga no Sora. 2010. Studio: Feel. Regie: Takeo Takahashi. Deutsche Version: animoon publishing. 12 Episoden.
- **Yuri!!! On ICE**  
Originaltitel ユーリ!!! on ICE / Yuri on Ice. 2016. Studio: MAPPA. Regie: Sayo Yamamoto. Deutsche Version: crunchyroll, <http://www.crunchyroll.com/yuri-on-ice>. 12 Episoden.

## Verzeichnis der weiteren Titel

- 2001: Odyssee im Weltraum. Spielfilm.  
Originaltitel: 2001: A Space Odyssey. 1968. Regie: Stanley Kubrick.
- 21 Gramm. Spielfilm.  
Originaltitel: 21 Grams. 2003. Regie: Alejandro González Iñárritu.
- 8 Blickwinkel. Spielfilm.  
Originaltitel: Vantage Point. 2008. Regie: Pete Travis.
- Aggretsuko. Anime.  
Originaltitel: アグレッシブ烈子 / Aguresshibu Retsuko. 2016 – 2018. Studio: Fanworks.  
Regie: Rarecho.
- Akira. Anime-Film.  
Originaltitel: アキラ / Akira. 1988. Studio: Tokyo Movie Shinsha. Regie: Katsuhiro Otomo.
- Akkun to Kanojo. Anime.  
Originaltitel: あっくんとカノジョ / Akkun to Kanojo. 2018. Studio: Yumeta Company.  
Regie: Shin Katagai.
- Alice or Alice. Anime.  
Originaltitel: ありす or ありす ~シスコン兄さんと双子の妹~/ Arisu or Arisu: Siscon Nii-san to Futago no Imōto. 2018. Studio: EMT Squared. Regie: Kōsuke Kobayashi.
- All You Need is Kill. Light Novel.  
Originaltitel: オール・ユウ・ニード・イズ・キル / Ōru Yū Nīdo Izu Kiru. 2004. Autor: Hiroshi Sakurazaka.
- Amores Perros. Spielfilm.  
Originaltitel: Amores Perros. 2000. Regie: Alejandro González Iñárritu.
- Animatrix. Animationskurzfilme.  
Originaltitel: The Animatrix. 2003. Regie: Peter Chung / Andrew. R. Jones / Yoshiaki Kawajiri / Takeshi Koike / Mahiro Maeda / Kōji Morimoto / Shinichiro Watanabe.
- Appleseed. Animationsfilm.  
Originaltitel: アップルシード / Appurushīdo. 2004. Regie: Shinji Aramaki.
- Astro Boy.  
Originaltitel: 鉄腕アトム / Tetsuwan Atomu.  
Manga.  
1952-1968. Mangaka: Osamu Tezuka.



- Anime.  
1963-1966. Studio: Mushi Production. Regie: Osamu Tezuka.
- Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt. Animationsfilm.  
Originaltitel: Atlantis: The Lost Empire. 2001. Studio: Disney. Regie: Gary Trousdale / Kirk Wise.
  - Attack on Titan. Spielfilm.  
Originaltitel: 進撃の巨人 / Shingeki no Kyojin. 2015. Regie: Shinji Higuchi.
  - Ararat. Spielfilm.  
Originaltitel: Ararat. 2002. Regie: Atom Egoyan.
  - Avatar – Aufbruch nach Pandora. Spielfilm.  
Originaltitel: Avatar. 2009. Regie: James Cameron.
  - Avatar – Der Herr der Elemente. Animationsserie.  
Originaltitel: Avatar: The Last Airbender. 2005-2008. Studio: Nickelodeon Animation Studios / JM Animation / DR Movie / MOI Animation. Idee: Micheal Dante DiMartino / Bryan Konietzko.
  - Bakuman. Manga.  
Originaltitel: バクマン。 / Bakuman. 2008-2012. Mangaka: Tsugumi Oba / Takeshi Obata.
  - Barfuß durch Hiroshima. Anime-Film.  
Originaltitel: はだしのゲン / Hadashi no Gen. 1983. Studio: Gen Production. Regie: Mori Masaki.
  - Baymax – Riesiges Robowabohu. Animationsfilm.  
Originaltitel: Big Hero 6. 2014. Studio: Disney. Regie: Don Hall, Chris Williams.
  - Black Swan. Spielfilm.  
Originaltitel: Black Swan. 2010. Regie: Darren Aronofsky.
  - Blade Runner. Spielfilm.  
Originaltitel: Blade Runner. 1982. Regie: Ridley Scott.
  - Blade Runner: Träumen Androiden von elektronischen Schaffen? Roman.  
Originaltitel: Do Androids Dream of Electric Sheep? 1968. Autor: Philip K. Dick.
  - Bleach. Anime.  
Originaltitel: ブリーチ / Burīchi. 2004-2012. Studio: Studio Pierrot. Regie: Noriyuki Abe.
  - Bravely Default. Spiel.  
Originaltitel: Bravely Default: Flying Fairy. 2012. Studio: Silicon Studio. Direktor: Kensuke Nakahara. System: Nintendo 3Ds.
  - Breaking Bad. TV-Serie.  
Originaltitel: Breaking Bad. 2008-2013. Idee: Vince Gilligan.

- Chihiros Reise ins Zauberland. Anime-Film.  
Originaltitel: 千と千尋の神隠し / Sen to Chihiro no kamikakushi. 2001. Studio: Ghibli.  
Regie: Hayao Miyazaki.
- Cocktail für eine Leiche. Spielfilm.  
Originaltitel: Rope. 1948. Regie: Alfred Hitchcock.
- Code: Breaker. Manga.  
Originaltitel: コード: ブレイカー / Kōdo: Bureikā. 2008-2013. Mangaka: Akimine Kamijō.
- Criminal Minds. TV-Serie.  
Originaltitel: Criminal Minds. 2005, wird fortgesetzt. Idee: Jeff Davis.
- CSI: Den Tätern auf der Spur. TV-Serie.  
Originaltitel: CSI: Crime Scene Investigation. 2000-2015. Idee: Anthony E. Zuiker.
- Darling in the Franxx. Anime.  
Originaltitel: ダーリン・イン・ザ・フランキス / Dārin In Za Furankisu. 2018. Studio: Trigger. Regie: Atsushi Nishigori.
- Das Schloss im Himmel. Anime-Film.  
Originaltitel: 天空の城ラピュタ / Tenkū no Shiro Rapyuta. 1986. Studio: Ghibli. Regie: Hayao Miyazaki.
- Das wandelnde Schloss. Anime-Film.  
Originaltitel: ハウルの動く城 / Hauru no Ugoku Shiro. 2004. Studio: Ghibli. Regie: Hayao Miyazaki.
- Death Note. Manga.  
Originaltitel: デスノート / Desu Nōto. 2003-2006. Mangaka: Tsugumi Oba / Takeshi Obata.
- Death Note. Spielfilm.  
Originaltitel: デスノート / Desu Nōto. 2006. Regie: Shusuke Kaneko.
- Death Note. Spielfilm.  
Originaltitel: Death Note. 2017. Regie: Adam Wingard.
- Découvertes Série bleue 2 (2013). Leipzig, Stuttgart: Ernst Klett.
- Der Herr der Ringe. Film-Triologie.  
Originaltitel: The Lord of the Rings. 2001, 2002, 2003. Regie: Peter Jackson.
- Der König der Löwen. Animationsfilm.  
Originaltitel: The Lion King. 1994. Studio: Disney. Regie: Roger Allers / Rob Minkoff.
- Detektiv Conan. Manga.  
Originaltitel: 名探偵コナン / Meitantei Konan. 1994, fortlaufend. Mangaka: Gosho Aoyama.

- Die Bibel. Manga.  
2007. Mangaka: Siku.
- Die Biene Maja. Anime.  
Originaltitel: みつばちマーヤの冒険 / Mitsubachi Maya no Bōken. 1975-1980. Studio: Zuiyo Enterprise. Regie: Masahiro Endō / Hiroshi Saitō.
- Die Eiskönigin – Völlig Unverfroren. Animationsfilm.  
Originaltitel: Frozen. 2013. Studio: Disney. Regie: Chris Buck / Jennifer Lee.
- Die Legende der Prinzessin Kaguya. Anime-Film.  
Originaltitel: かぐや姫の物語 / Kaguya-hime no Monogatari. 2013. Studio: Ghibli. Regie: Isao Takahata.
- Die letzten Glühwürmchen. Anime-Film.  
Originaltitel: 火垂るの墓 / Hotaru no Haka. 1988. Studio: Ghibli. Regie: Isao Takahata.
- Die Macht des Zaubersteins. Anime.  
Originaltitel: ふしぎの海のナディア / Fushigi no Umi no Nadia. 1990-1991. Studio: Gainax. Regie: Hideaki Anno / Shinji Higuchi
- Die Rosen von Versailles. Manga.  
Originaltitel: ベルサイユのばら / Berusaiyu no Bara. 1972-1973. Mangaka: Riyoko Ikeda.
- Die Simpsons. Animationsserie.  
Originaltitel: The Simpsons. 1989, wird fortgesetzt. Studio: Klasky Csupo / AKOM 7 Anivision / Rough Draft Studios / USAnimation / Toonzone Entertainment. Idee: Matt Groening.
- Doraemon. Manga.  
Originaltitel: ドラえもん / Doraemon. 1969-1996. Mangaka: Fujiko Fujio.
- DoReMi. Anime.  
Originaltitel: おジャ魔女どれみ / Ojamajo Doremi. 1999-2003. Studio: Toei Animation. Regie: Takuya Igarashi / Junichi Sato / Shigeyasu Yamauchi.
- Dragon Ball. Manga.  
Originaltitel: ドラゴンボール / Doragonbōru. 1984-1995. Mangaka: Akira Toriyama.
- Durarara!!. Anime.  
Originaltitel: デュラララ!! / Dyurarara!!. 2010. Studio: Brain's Base. Regie: Takahiro Omori.
- Durarara!! x2 Sho. Anime.  
Originaltitel: デュラララ!!×2 承 / Dyurarara!! x2 Sho. 2015. Studio: Shuka. Regie: Takahiro Omori.

- Durarara!! x2 Ten. Anime.  
 Originaltitel: デュラララ!!×2 転 / Dyurarara!! x2 Ten. 2015. Studio: Shuka. Regie: Takahiro Omori.
- Durarara!! Ketsu. Anime.  
 Originaltitel: デュラララ!!×2 結 / Dyurarara!! x2 Ketsu. 2016. Studio: Shuka. Regie: Takahiro Omori.
- Edge of Tomorrow. Spielfilm.  
 Originaltitel: Edge of Tomorrow. 2014. Regie: Doug Liman.
  - Elfen Lied. Manga.  
 Originaltitel: エルフェンリート / Erufen Rīto. 2002 – 2005. Mangaka: Lynn Okamoto.
  - Erased. TV-Serie.  
 Originaltitel: 僕だけがいない街 / Boku Dake ga Inai Machi. 2017. Regie: Ten Shimoyama.
  - Erdferkel Arthur und seine Freunde. Animationsserie.  
 Originaltitel: Arthur. 1996, wird fortgesetzt. Studio: Cinar / 9 Story Entertainment / Cookie Jar Entertainment / Oasis Animation / WGBH Boston. Idee: Mark Brown.
  - Fairy Tail. Anime.  
 Originaltitel: フェアリーテイル / Fearī Teiru. 2009, wird fortgesetzt. Studio: A-1 Pictures / Satelight / Bridge. Regie: Shinji Ishihara.
  - Falsches Spiel mit Roger Rabbit. Spielfilm.  
 Originaltitel: Who Framed Roger Rabbit. 1988. Regie: Robert Zemeckis.
  - Fate/stay night. Anime.  
 Originaltitel: フェイト/ステイナイト / Feito/Sutei Naito. 2006. Studio: Deen. Regie: Yuji Yamaguchi.
  - Final Fantasy: Die Mächte in dir. Animationsfilm.  
 Originaltitel: Final Fantasy: The Spirits Within. 2001. Regie: Hironobu Sakaguchi / Motonori Sakakibara.
  - Final Fantasy VII: Advent Children. Animationsfilm.  
 Originaltitel: ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン / Fainaru Fantajī Sebun Adobento Chirudoren. 2005. Regie: Tetsuya Nomura.
  - Fire Emblem Fates. Spiel.  
 Originaltitel: ファイアーエムブレム if / Faiā Emuburemu Ifu. 2015. Studio: Intelligent Systems. Direktor: Kouhei Maeda / Genki Yokota. System: Nintendo 3Ds.
  - Frau Faust. Manga.  
 Originaltitel: フラウ ファウスト / Furau Fausto. 2015-2018. Mangaka: Kore Yamazaki.

- Game of Thrones. TV-Serie.  
Originaltitel: Game of Thrones. 2011, wird fortgesetzt. Idee: David Benioff / D.B. Weiss.
- Ghost in the Shell. Anime-Film.  
Originaltitel: 攻殻機動隊 / Kōkaku Kidōtai. 1995. Regie: Mamoru Oshii.
- Ghost in the Shell. Spielfilm.  
Originaltitel: Ghost in the Shell. 2017. Regie: Rupert Sanders.
- Gravitation. Anime.  
Originaltitel: グラビテーション / Gurabitēshon. 2000. Studio: Deen. Regie: Bob Shirohata.
- Grey's Anatomy. TV-Serie.  
Originaltitel: Grey's Anatomy. 2005, wird fortgesetzt. Idee: Shonda Rhimes.
- Guilty Crown. Anime.  
Originaltitel: ギルティクラウン / Giruti Kuraun. 2011-2012. Studio: Production I.G.  
Regie: Tetsurō Araki.
- Heavy Rain. Spiel.  
Originaltitel: Heavy Rain. 2010. Studio: Quantic Dream. Direktor: David Cage. System: PlayStation 3, PlayStation 4.
- Heidi. Anime.  
Originaltitle: アルプスの少女ハイジ / Arupusu no Shōjo Haiji. 1974. Studio: Zuiyo Eizo.  
Regie: Isao Takahata.
- Hiyokoi. Manga.  
Originaltitel: ひよ恋 / Hiyokoi. 2009-2014. Mangaka: Moe Yukimaru.
- Inception. Spielfilm.  
Originaltitel: Inception. 2010. Regie: Christopher Nolan.
- Japan GmbH. Manga.  
Originaltitel: マンガ日本経済入門 / Manga Nihon Keizai Nyumon. 1986-1988.  
Mangaka: Shotaro Ishinomori.
- Kill Bill – Volume 1. Spielfilm.  
Originaltitel: Kill Bill: Vol. 1. 2003. Regie: Quentin Tarantino.
- Kimba, der weiße Löwe. Anime.  
Originaltitel: ジャングル大帝 / Janguru Taitei. 1965-1966. Studio: Mushi Production.  
Regie: Eiichi Yamamoto.
- King of the Hill. Animationsserie.  
Originaltitel: King of the Hill. 1997-2010. Studio: 3 Arts Entertainment / Deedle-Dee Productions / Judgemental Films / Film Roman / 20<sup>th</sup> Century Fox Television. Idee: Greg Daniels / Mike Judge.

- Kiznaiver. Anime.  
Originaltitel: キズナイーバー / Kizunaībā. 2016. Studio: Trigger. Regie: Hiroshi Kobayashi.
- Kleine Katze Chi. Manga.  
Originaltitel: チーズスイートホーム / Chīzu Suīto Hōmu. 2004-2015. Mangaka: Konami Kanata.
- Life of Pi: Schiffbruch mit Tiger. Spielfilm.  
Originaltitel: Life of Pi. 2012. Regie: Ang Lee.
- Lola rennt. Spielfilm.  
Originaltitel: Lola rennt. 1998. Regie: Tom Tykwer.
- Lost. TV-Serie.  
Originaltitel: Lost. 2004-2010. Idee: J.J. Abrams / Damon Lindelof / Jeffrey Lieber.
- Mad Men. TV-Serie.  
Originaltitel: Mad Men. 2007-2015. Idee: Matthew Weiner.
- Maison Ikkoku. Anime.  
Originaltitel: めぞん一刻 / Mezon Ikkoku. 1986-1988. Studio: Studio Deen. Regie: Kazuo Yamazaki / Takashi Annō / Naoyuki Yoshinaga.
- Manga Love Story. Manga.  
Originaltitel: ふたりエッチ / Futari Etchi. 1997, fortlaufend. Mangaka: Katsu Aki.
- Manga Love Story for Ladies. Manga.  
Originaltitel: ふたりエッチ for Ladies / Futari Etchi for Ladies. 2003-2005. Mangaka: Katsu Aki.
- Manga Bible-NLT. Manga.  
Originaltitel: Manga Bible-NLT. 2013.
- Matrix. Spielfilm.  
Originaltitel: The Matrix. 1999. Regie: Lana Wachowski / Lilly Wachowski.
- Max und Moritz. Eine Bubengeschichte in sieben Streichen. Bildergeschichte.  
Originaltitel: Max und Moritz. Eine Bubengeschichte in sieben Streichen. 1865. Autor: Wilhelm Busch.
- Mein Nachbar Totoro. Anime-Film.  
Originaltitel: とんりのととろ / Tonari no Totoro. 1988. Studio: Ghibli. Regie: Hayao Miyazaki.
- Meister Eder und sein Pumuckl. TV-Serie.  
Originaltitel: Meister Eder und sein Pumuckl. 1978-1981, 1984-1987. Regie: Ulrich König.

- Metropolis. Spielfilm.  
Originaltitel: Metropolis. 1927. Regie: Fritz Lang.
- Mind Game. Anime-Film.  
Originaltitel: マインド・ゲーム / Maindo Gemu. 2004. Animationsstudio: Studio 4°C.  
Regie: Masaaki Yuasa.
- My Magic Fridays. Manga.  
Originaltitel: 猫と私の金曜日 / Neko to Watashi no Kinyōbi. 2013-2015. Mangaka: Arina Tanemura.
- Naruto. Anime.  
Originaltitel: ナルト / Naruto. 2002-2017. Studio: Studio Pierrot. Regie: Hayato Date / Masaaki Kumagai / Yasuaki Kurotsu / Osamu Kobayashi / Chiaki Kon.
- Nausicaä aus dem Tal der Winde. Anime-Film.  
Originaltitel: 風の谷のナウシカ / Kaze no Tani no Naushika. 1984. Studio: Top Craft.  
Regie: Hayao Miyazaki.
- Neon Genesis Evangelion. Anime.  
Originaltitel: 新世紀エヴァンゲリオン / Shin Seiki Evangerion. 1995-1996. Studio: Gainax / Tatsunoko Pro. Regie: Hideaki Anno.
- One Piece.  
Originaltitel: ワンピース / Wan Pīsu.  
Manga.  
1997, wird fortgesetzt. Mangaka: Eiichiro Oda.  
Anime.  
1999, wird fortgesetzt. Studio: Toei Animation. Regie: Konosuke Uda / Junji Shimizu / Munehisa Sakai / Hiroaki Miyamoto / Torshinori Fukazawa / Satoshi Ito / Tatsuya Nagamine.
- Otogi manga karendā.  
Originaltitel: おとぎマンガカレンダー / Otogi manga karendā. 1961-1964. Studio: Otogi Production. Regie: Ryuichi Yokoyama.
- Paprika. Anime-Film.  
Originaltitel: パプリカ / Papurika. 2006. Studio: Madhouse. Regie: Satoshi Kon.
- People Watching. Web-Animationsserie.  
Originaltitel: People Watching. 2017, wird fortgesetzt. Idee: Winston Rowntree.
- Perfect Blue Anime-Film.  
Originaltitel: パーフェクトブルー / Pāfekuto Burū. 1997. Studio: Madhouse. Regie: Satoshi Kon.

- Phoenix Wright: Ace Attorney. Spiel.  
Originaltitel: Phoenix Wright: Ace Attorney. 2001. Studio Capcom. Direktor: Shu Takumi. System: Gameboy Advance, Nintendo Ds, Microsoft Windows, Wii, iOS, Android, Nintendo 3Ds.
- Pinocchio. Anime.  
Originaltitel: 樫の木モック / Kashi no Ki Mokku. 1972. Studio: Tatsunoko Production.  
Regie: Seitaro Hara.
- Pokémon. Anime.  
Originaltitel: ポケットモンスター / Poketto Monsutā. 1997, wird fortgesetzt. Studio: OLM, Inc. Regie: Kunihiko Yuyama / Masamitsu Hidaka / Norihiko Sudō / Yuji Asada / Tetsuo Yajima / Daiki Tomiyasu.
- Pretty Cure. Anime.  
Originaltitel: プリキュア / PuriKyua. 2004, wird fortgesetzt. Studio: Toei Animation.  
Idee: Izumi Tōdō.
- Prinzessin Mononoke. Anime-Film.  
Originaltitel: もののけ姫 / Mononoke hime. 1997. Studio: Ghibli. Regie: Hayao Miyazaki.
- Reaktor 1F – Ein Bericht aus Fukushima. Manga.  
Originaltitel: いちえふ 福島第一原子力発電所労働記 / Ichi Efu Fukushima Daiichi Genshiryoku Hatsudensho Annaiki. 2014-2015. Mangaka: Kazuto Tatsuta.
- Requiem for a Dream. Spielfilm.  
Originaltitel: Requiem for a Dream. 2000. Regie: Darren Aronofsky.
- Robotech. Anime.  
Originaltitel: Robotech. 1985. Produktion: Harmony Gold USA / Tatsunoko Production.  
Regie: Robert V. Barron / Ippei Kuri.
- Russian Ark – Eine einzigartige Zeitreise durch die Eremitage. Spielfilm.  
Originaltitel: Russki Kowtscheg. 2002. Regie: Alexander Sokurov.
- Sailor Moon. Anime.  
Originaltitel: 美少女戦士セーラームーン / Bishōjo Senshi Sērā Mūn. 1992-1997.  
Studio: Toei Animation. Regie: Junichi Sato / Kunihiko Ikuhara / Takuya Igarashi.
- Serial Experiments Lain. Anime.  
Originaltitel: シリアルエクスペリメンツレイン / Shiriaru Ekusuperimentsu Rein. 1998.  
Studio: Triangle Staff. Regie: Ryutarō Nakamura.
- Shirobako. Anime.  
Originaltitel: シロバコ / Shirobako. 2014-2015. Studio: P.A. Works. Regie: Tsutomu Mizushima.



- Super Dimension Fortress Macross. Anime.  
Originaltitel: 超時空要塞マクロス / Chōjikū Yōsai Makurosu. 1982-1983. Studio: Tatsunoko Production / Artland. Regie: Noburu Ishiguro.
- Tachibanakan To Lie Angle. Anime.  
Originaltitel: 立花館 To Lie あんぐる / Tachibana-kan To Rai Anguru. 2018. Studio: Creators in Pack / Studio Lings. Regie: Hisayoshi Hirasawa.
- Uchuu Senkan Tiramisu. Anime.  
Originaltitel: 宇宙戦艦ティラミス / Uchuu Senkan Tiramisu. 2018. Studio: Gonzo. Regie: Hiroshi Ikehara.
- Utena. Revolutionary Girl. Manga.  
Originaltitel: 少女革命ウテナ / Shōjo Kakumei Utena. 1996-1998. Mangaka: Be-Papas / Chiho Saitō.
- South Park. Animationsserie.  
Originaltitel: South Park. 1997, wird fortgesetzt. Idee: Trey Parker, Matt Stone.
- Star Trek. TV-Serie.  
Originaltitel: Star Trek. 1966-1969. Von: Gene Roddenberry.
- Steven Universe. Animationsserie.  
Originaltitel: Steven Universe. 2013, wird fortgesetzt. Studio: Sunmin Image Pictures / Rough Draft Korea. Idee: Rebecca Sugar.
- Tokyo Mirage Sessions #FE. Spiel.  
Originaltitel: Tokyo Mirage Sessions #FE. 2015. Studio: Atlus. Direktor: Mitsuru Hirata / Eiji Ishida / Kaori Ando. System: Wii U.
- Tron. Spielfilm.  
Originaltitel: Tron. 1982. Regie: Steven Lisberger.
- Victoria. Spielfilm.  
Originaltitel: Victoria. 2015. Regie: Sebastian Schipper.
- Voltron – der Beschützer des Universums. US-amerikanische Anime-Montage.  
Originaltitel: Voltron – Defender of the Universe. 1981 und 1982 (Japan), 1984-1985 (USA). Idee: Saburo Yatsude.
- Voltron: Legendärer Verteidiger. Animationsserie.  
Originaltitel: Voltron: Legendary Defender. 2016, wird fortgesetzt. Studio: Mir.
- Wahllos. Roman.  
Originaltitel: Solitude Creek. 2016. Autor: Jeffrey Deaver.
- Waltz with Bashir. Animationsfilm.  
Originaltitel: Vals im Bashir. 2008. Regie: Ari Folman.

- Was Frauen wollen. Spielfilm.  
Originaltitel: What Women Want. 2000. Regie: Nancy Meyers.
- What a Wonderful World! Manga.  
Originaltitel: 素晴らしい世界 / Subarashii Sekai. 2002-2004. Mangaka: Inio Asano.
- Wickie und die starken Männer. Anime.  
Originaltitel: 小さなバイキングビッケ / Chiisana Baikingu Bikke. 1974-1976. Studio: Zuiyo Enterprise. Regie: Hiroshi Saito.
- Willkommen in Gravity Falls. Animationsserie.  
Originaltitel: Gravity Falls. 2012-2016. Studio: Rough Draft Studios / Digital eMation / Yearim Productions. Idee: Alex Hirsch.
- Wunderbare Reise des kleinen Nils Holgerson mit den Wildgänsen. Anime.  
Originaltitel: ニルスのふしぎな旅 / Nirusu no fushigi na tabi. 1980-1981. Studio: Studio Pierrot. Regie: Hisayuki Toriumi.
- Xenoblade Chronicles 2. Spiel.  
Originaltitel: Xenoblade Chronicles 2. 2017. Studio: Monolith Soft. Direktor: Koh Kojima / Genki Yokota. System: Nintendo Switch.
- Yu-Gi-Oh!. Anime.  
Originaltitel: 遊☆戯☆王デュエルモンスターズ / Yūgiō Dyueru Monsutāzu. 1998. Studio: Toei Animation. Regie: Hiroyuki Kakudo.
- Your Name. – Gestern, heute und für immer. Anime-Film.  
Originaltitel: 君の名は。 / Kimi no Na wa. 2016. Studio: CoMix Wave Films. Regie: Makoto Shinkai.
- Zenmai Zamurai. Anime.  
Originaltitel: ぜんまいざむらい / Zenmai Zamurai. 2006-2010. Studio: A-1 Pictures / Nohside. Regie: Tetsuo Yasumi.

# Anhang

# Attack on Titan, Episode 21:

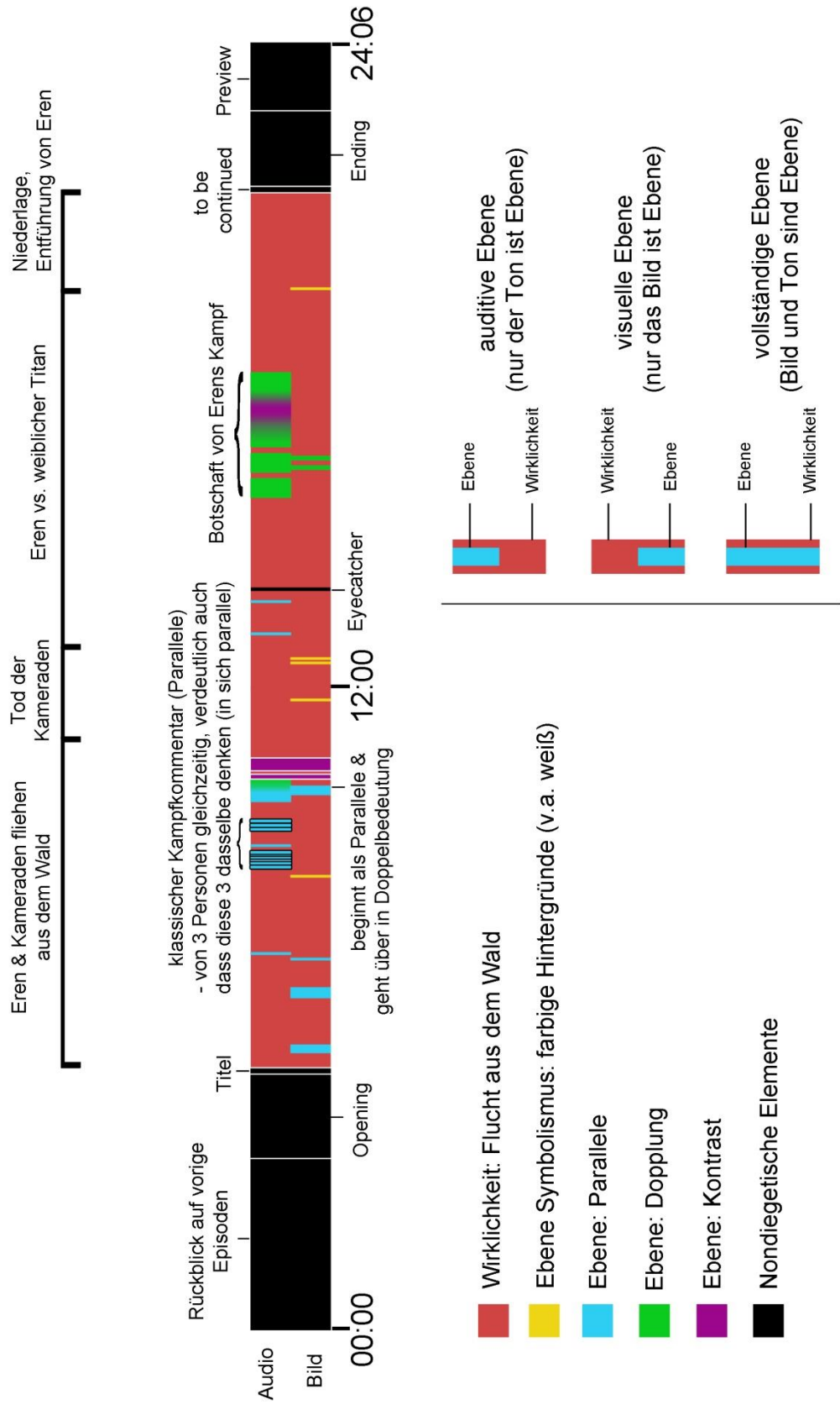


Abbildung 1: Attack on Titan, Episode 21

### Maid-sama, Episode 12:

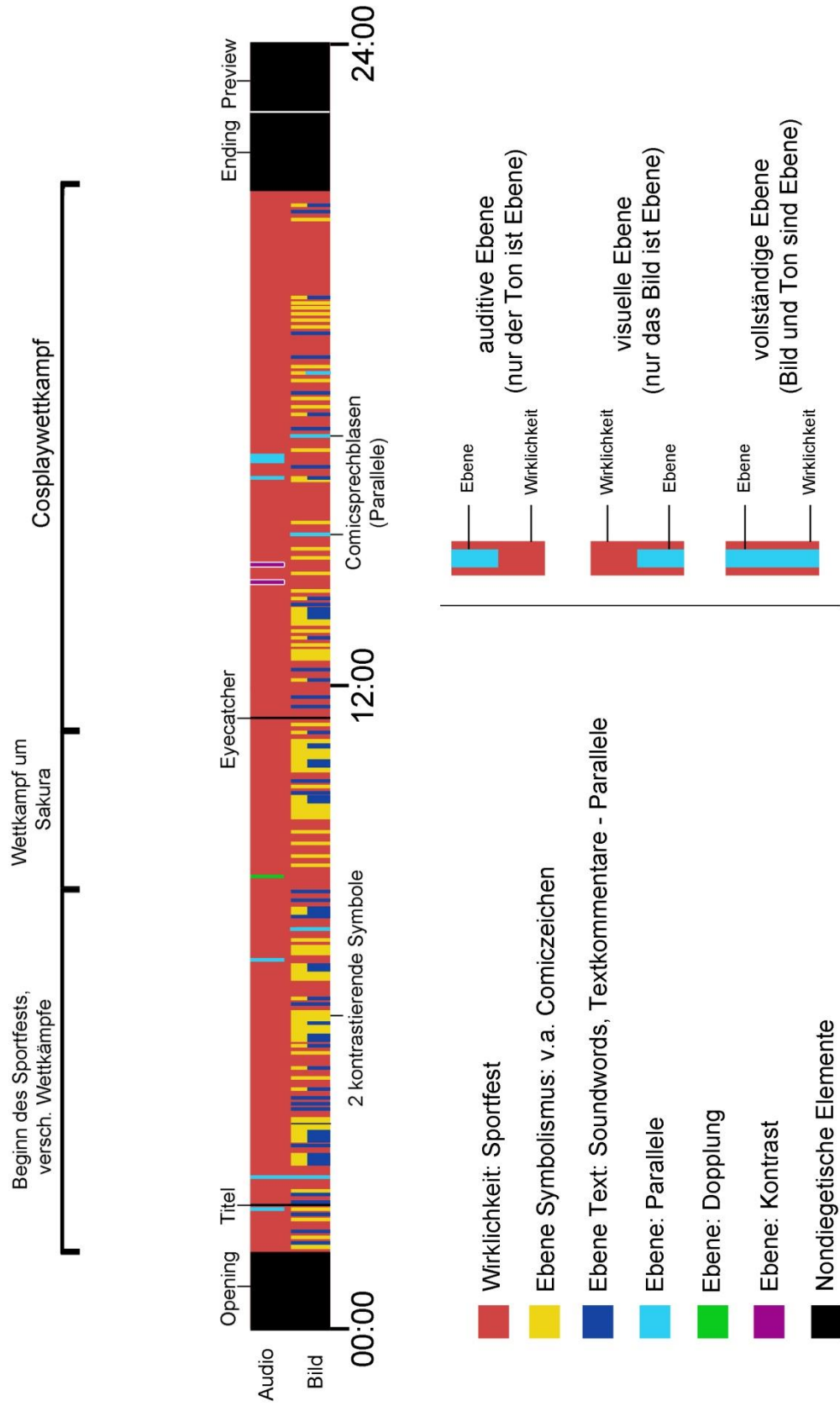


Abbildung 2: Maid-sama, Episode 12

### Shigatsu wa Kimi no Uso, Episode 5:

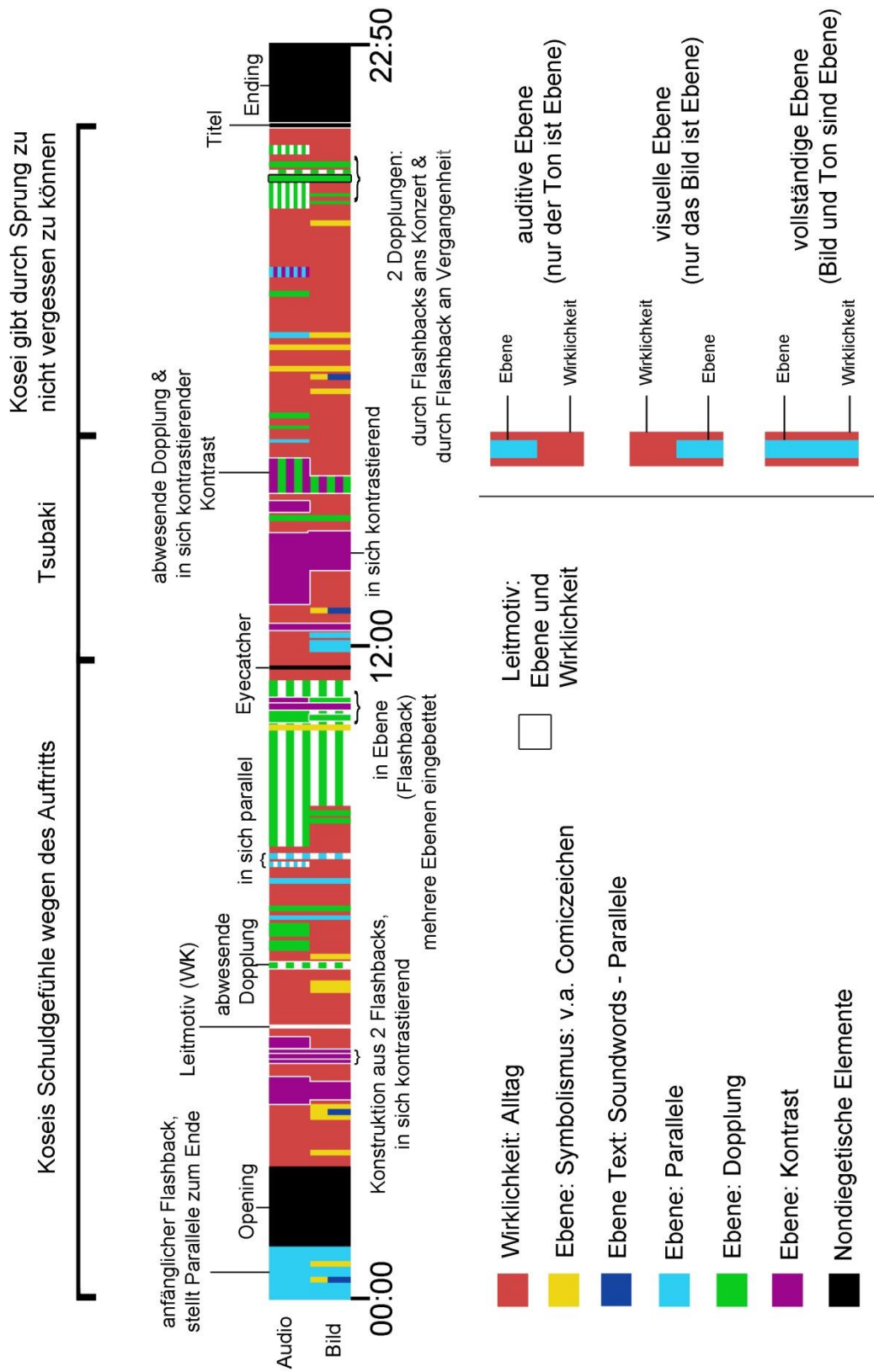


Abbildung 3: *Shigatsu wa Kimi no Uso*, Episode 5

### Tokyo Ghoul, Episode 12:

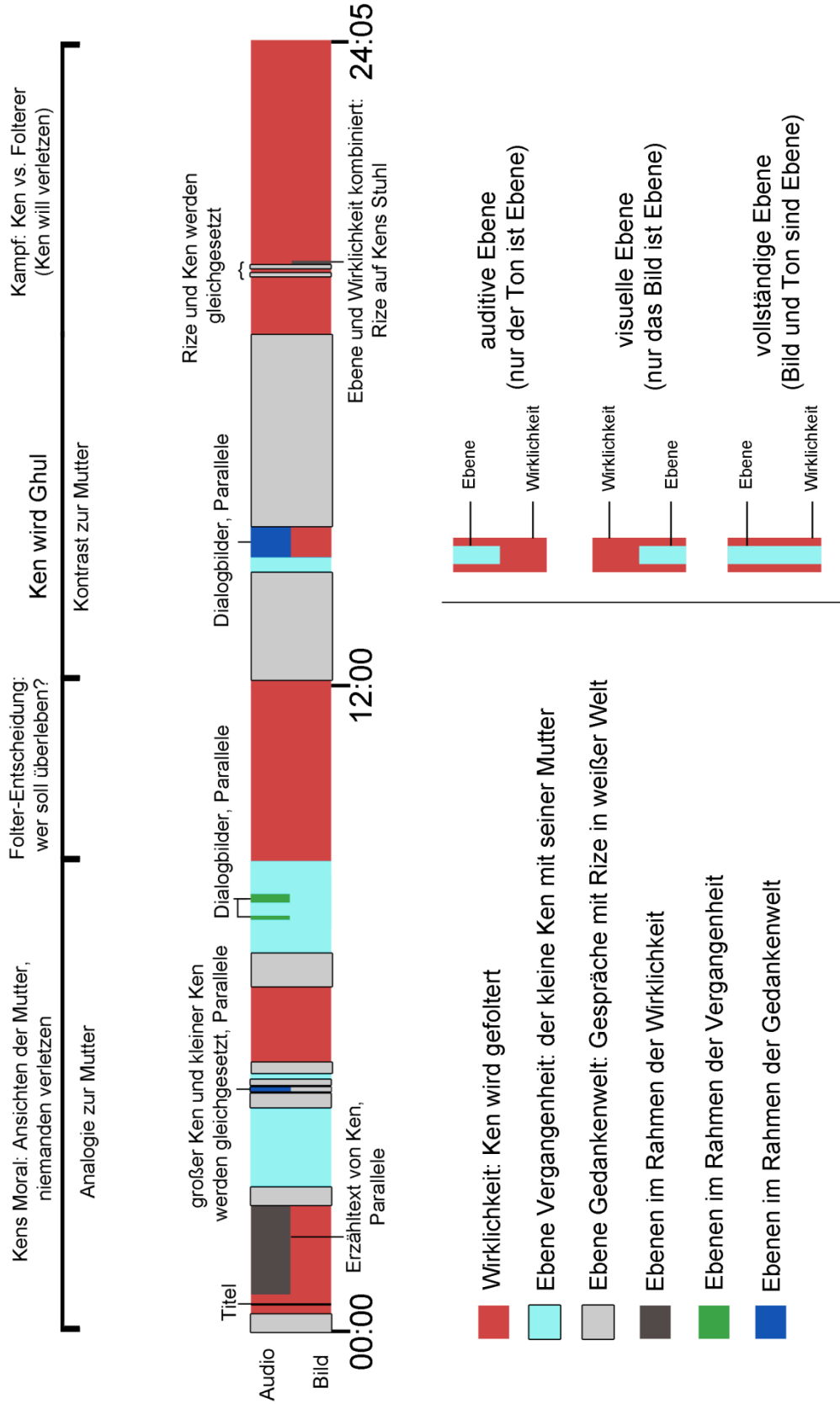


Abbildung 4: Tokyo Ghoul, Episode 12

## Verbindungen der Strukturmerkmale

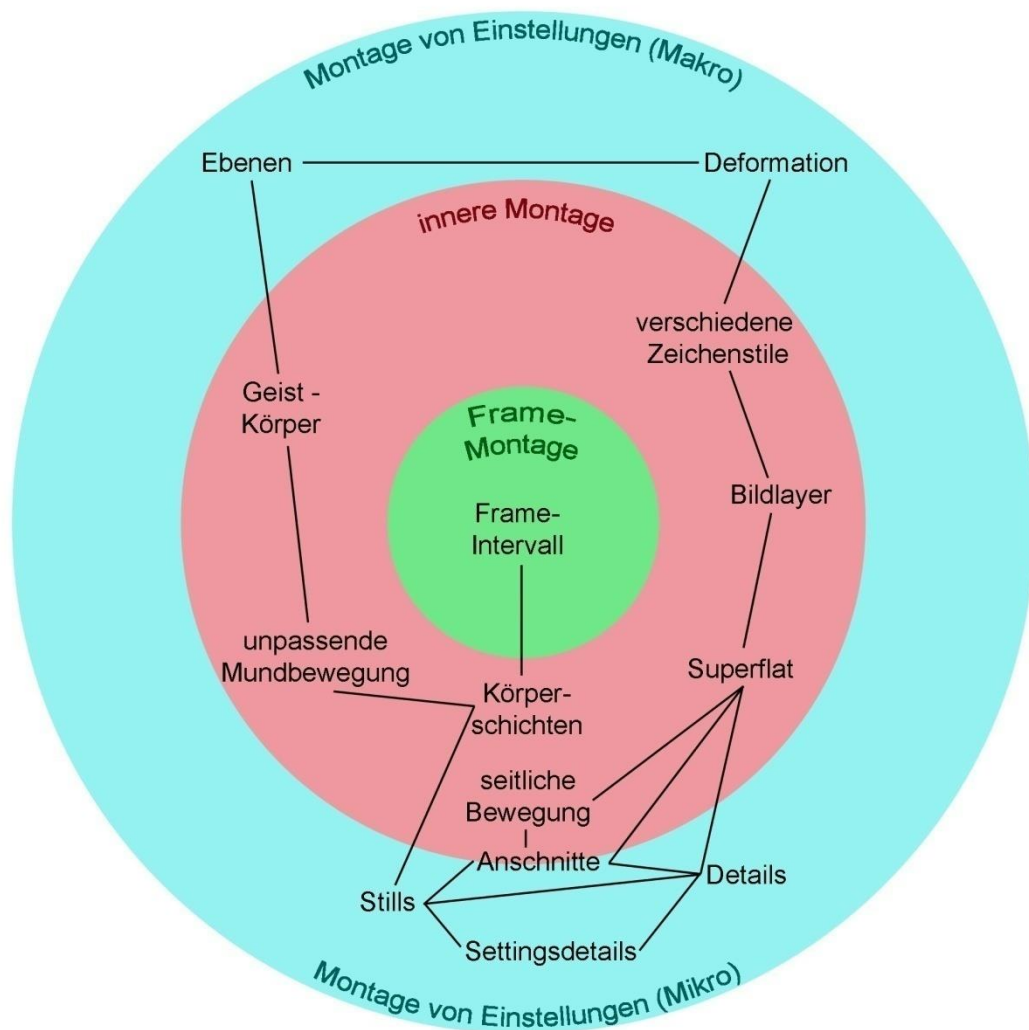


Abbildung 2: Verbindungen der Strukturmerkmale (ohne Querverbindungen)



# Kurzfassung

## 1 Einführung und Forschungsstand

Die vorliegende Arbeit mit dem Titel *Hinter großen Augen. Die Form der Konstellation als Konstruktionsprinzip des Anime* beschäftigt sich mit Anime, japanischen Animationen, die um 1960 entstanden und die um die Jahrtausendwende im Westen populär wurden.

Aufgrund der Unbekanntheit des Themas in Deutschland beginnt diese Arbeit mit einem bewusst breiten Überblick über den Anime als Forschungsgegenstand. Unerlässlich ist dabei die Kenntnis um den sogenannten Nihonjinron, dem Diskurs über Japaner, der sich durch die gesamte Anime-Forschung zieht: Zusammengefasst handelt es sich dabei um die Frage, ob und inwiefern Anime eine speziell japanische Qualität, eine „Japanischkeit“, besitzen, die sie von anderen Animationen unterscheiden und die die derzeitige Forschung in zwei Lager spaltet. Darauf aufbauend folgt eine Auseinandersetzung mit dem Begriff des Anime und der verwandten Form des Manga, dem japanischen Comic. Die bisherige Forschungslage wird anschließend in fünf zentrale Blöcke untergliedert. Der erste Block umfasst die Geschichte und Entwicklung von Manga und Anime, sowohl in Japan selbst als auch im Westen, wo frühe importierte Titel oft starken Veränderungen ausgesetzt waren. Der zweite Block bietet einen Überblick über die Fans, die sogenannten Otaku, ihren spezifischen Aktivitäten und dem Medienmix rund um Anime und Manga. Anschließend folgt ein Blick auf die bisherige Manga-Forschung, die sich vor allem auf Genderthematiken konzentriert, insbesondere im Zusammenhang mit dem Genre des Boys' Live, der homoromantischen Darstellung schöner Männer. Block Nummer vier beschäftigt sich mit der Forschung speziell zum Anime, deren vor allem narrativ ausgelegter Fokus sich primär mit der Figur des Cyborgs auseinandersetzt. Der letzte Block stellt die im Rahmen des derzeitigen Forschungsstandes als typisch für den Anime diskutierten Strukturmerkmale, insbesondere die Limited Animation und deren Intervalle nach den Überlegungen von Thomas Lamarre, Superflat, das Charakterdesign und spezielle visuelle Codes vor.

## 2 Forschungslücke und Fragestellungen

Dabei wird deutlich, dass die Anime-Forschung derzeit ein entscheidendes Merkmal außer Acht lässt – nämlich das, was im Rahmen dieser Arbeit als Ebene verstanden wird. Bei Ebenen handelt es sich um eine Sammelbezeichnung für verschiedene Stilmittel, in denen die Wirklichkeitsebene ganz oder teilweise verlassen wird, sie erweitert oder in sie eingegriffen wird. Typische Stilmittel sind unter anderem innerer Monolog oder Flashbacks. In diesem Sinne sind Ebenen selbst also ein Stilmittel, das durchaus auch in anderen visuellen Formen

verwendet wird – und was ohne Frage auch die Ursache dafür ist, warum Ebenen bislang noch nicht separat für den Anime untersucht wurden. Ein weiterer Grund liegt darin, dass ein Blick auf die bislang untersuchten Anime schnell verdeutlicht, dass die Forschung sich im Wesentlichen auf einige wenige Anime-Filme derselben Regisseure konzentriert, insbesondere auf Hayao Miyazaki, Satoshi Kon und Mamoru Oshii. Das ist in mehrfacher Hinsicht problematisch. Zum einen hat dieser Fokus auf einige wenige Filme ein Auteur-Verständnis im Anime gefördert, was wiederum dazu verwendet wird, eine spezielle Japanischkeit im Anime zu finden. Die Regisseure dieser ausgewählten Filme kann man durchaus als Auteurs bezeichnen, aber an dieser Stelle kommt ein zweiter Punkt ins Spiel: Der Anime-Film ist nur eine Subgruppe innerhalb des Anime. Die größte und bekannteste Gruppe im Anime ist aber die Anime-Serie, die in mehrere Episoden untergliedert ist und im Fernsehen ausgestrahlt wird. Erkenntnisse im Rahmen der Untersuchungen von Quality-TV-Serien haben verdeutlicht, dass ein Auteur-Verständnis im Rahmen dieser Serien nicht zu halten ist. Dasselbe gilt auch für die Anime-Serie, wodurch die bislang analysierten Anime-Filme in doppeltem Maße atypisch sind, jedoch trotzdem als typisch vorgestellt werden. Dass man sich dennoch in der Forschung bislang auf einige wenige Filme konzentriert hat, liegt an derselben Problematik, die man zunächst auch in Bezug auf die Manga-Forschung beobachten konnte: Durch die Auswahl von qualitativ anerkannten Beispielen – die erwähnten Filme sind international bekannt und teilweise ausgezeichnet – und dem Herausstellen einer speziellen Japanischkeit in diesen Filmen sollte der Anime vor allem als Forschungsgegenstand gerechtfertigt werden. Erschwerend kommt hinzu, dass es nicht nur an Unterscheidungen innerhalb des Anime fehlt, sondern dass sich der aktuelle Diskurs auch nicht darauf geeinigt hat, ob man Anime als Medium, Genre, Stil oder womöglich etwas ganz anderes betrachten sollte.

Auf dieser Basis widmet sich die vorliegende Arbeit zunächst der Analyse der Ebenen in der eigentlich bekannteren Form des Anime, der Anime-Serie. Weil es sich bei der Ebene um eine Sammelbezeichnung für sehr verschiedene stilistische Handgriffe handelt, steht im Fokus der Analyse nicht die Inszenierung, sondern die Motivation im Sinne von Bordwell/Thompson (2008) – also die Frage nach dem Warum eines Stilmittels. Im Anschluss daran sollen die Ebenen in Zusammenhang mit den anderen bereits bekannten Strukturmerkmalen betrachtet werden, um letzten Endes der Frage nachgehen zu können um was für eine Form es sich beim Anime handelt - Medium, Genre, etc.- und ob es eine Art von „Anime-Stil“ gibt. Dabei soll auch diskutiert werden, welche Rolle eine spezielle Japanischkeit spielt. Daraus entstehen folgende Fragestellungen:

1. Was für Typen von Ebenen gibt es?
2. In welcher Beziehung stehen diese Ebenen zu anderen, bekannten Strukturmerkmalen des Anime?
3. Was ist der Anime für eine Form und gibt es eine Art „Anime-Stil“?

### **3 Methodisches Design**

Im Anschluss daran wird das Forschungsdesign der Arbeit vorgestellt. Mit Hilfe der Neoformalistischen Filmanalyse von Bordwell/Thompson (2008) und unter Berücksichtigung der Animationsanalyse nach Furniss (1998) wird begründet, dass man Elemente der Filmanalyse, wie Montage oder das Verständnis der Motivation nach Bordwell/Thompson (2008) trotz der unterschiedlichen Produktionsweise auf Animation und Anime übertragen kann. Daraufhin wird definiert, was im Rahmen dieser Arbeit einen Fall darstellt. Dazu wird zunächst die Struktur des Anime mit seinen verschiedenen Subeinheiten, von Serie bis Eyecatcher, vorgestellt. Im Anschluss an die Falldefinition wird ein Überblick über die Stichprobe der analysierten Anime und eine Beschreibung des Forschungshergangs gegeben.

### **4 Theoretischer Rahmen**

Im darauffolgenden Kapitel wird der theoretische Rahmen der Arbeit vorgestellt. Die vorliegende Untersuchung arbeitet mit der Konstellation, wie sie vor allem von Theodor Adorno, aber auch Walter Benjamin formuliert wurde. In diesem Sinne ist die Konstellation eine spezielle Darstellungsform, die sich mittels Intermittenzen gegen Linearität richtet und es Adorno so ermöglicht, das Nichtidentische eines Begriffs freizulegen. Weil es sich bei der Konstellation nicht um eine konkrete Methode handelt und Adorno nie vorgestellt hat, wie Konstellationen konstruiert werden können, wird im Anschluss die Montage als Konstruktionsprinzip von Konstellationen definiert. Darauf aufbauend werden Pudowkins Montageprinzipien vorgestellt, mit denen er verschiedene Formen der Montage systematisiert. Die Typisierung der Ebenen baut auf Pudowkins Systematisierung auf und passt sie für die Ebenen an. Daraus entstehen für die Ebenen folgende Typen: das Leitmotiv, der Kontrast, der Symbolismus, die Parallele und die Dopplung.

### **5 Ergebnisse**

Die Ergebnisse dieser Arbeit werden in mehrere Teile aufgegliedert. Zunächst wird die Typisierung der Ebenen mittels ausgewählter Beispiele der Stichprobe vorgestellt. Darauf aufbauend wird die hier untersuchte Gruppe der Anime-Serien mit Hilfe der Ebenenfrequenz und der Ebenentypen in verschiedene Subgruppen katalogisiert. Da aus der Typisierung der Ebenen selbst nicht mehr die Verteilung der Ebenen und die Kombination verschiedener Typen in einer einzelnen Anime-Episode hervorgehen, werden zusätzlich ausgewählte

Episoden verschiedener Anime hinsichtlich ihrer Ebenen analysiert. Im Anschluss daran werden die Ebenen in Verbindung mit den zuvor im Rahmen des Forschungsstandes erläuterten bereits bekannten Strukturmerkmalen des Anime gebracht und beschrieben, wie diese sich untereinander verknüpfen.

Im Anschluss an die Überlegungen von Maureen Furniss (1998) kann man festhalten, dass viele der stilistischen Merkmale des Anime als Konsequenz der Limited Animation entstehen, die sich, vormals als kostensparende Methode gedacht, durch eine ruckeligere Bewegung, verhältnismäßig viel Stillstand sowie ungewöhnliche Einstellungen, die diesen Stillstand wieder verdecken sollen, auszeichnet. Insofern kann man den Anime vor allem über die Verwendung der Limited Animation definieren. Es gibt aber auch eine weitere Gemeinsamkeit der Strukturmerkmale: Alle die als typisch für den Anime genannten Strukturmerkmale machen Lücken bzw. Unterbrechungen deutlich und machen damit bewusst auf ein Nebeneinander verschiedener Aspekte aufmerksam. Dieses Zusammenspiel aus Lücken und dem resultierenden Nebeneinander in verschiedenen Strukturmerkmalen entsteht durch verschiedene Formen von Montage und bricht auf strukturaler Ebene mit der Linearität. Dieses grundlegende Konstruktionsprinzip wird in Anlehnung an Adorno und Benjamin als Konstellation verstanden, die in ihr ebenfalls eine Darstellungsform sehen, die Intermittenzen bewusst hervorhebt und verschiedene Perspektiven deutlich macht, ohne das Gesamtbild zu verlieren.

Der Anime unterscheidet sich zwar mittels dieses Konstruktionsprinzips von anderen audiovisuellen Formen, viele der bislang als typisch für den Anime benannten Strukturmerkmale sind allerdings auch nicht nur im Manga, sondern auch im Comic, westlicher Animation, im Film oder in Videospielen zu finden. Insbesondere durch die Beschreibungen von Maureen Furniss (1998), die sich intensiv mit der Animation auseinandergesetzt hat, wird deutlich, dass der Anime sich viele Merkmale mit westlichen Formen von Limited Animation teilt. Dieses wird von der derzeitigen Anime-Forschung, die in diesen Strukturmerkmalen die Japanischkeit des Anime verankert sieht, übersehen. Diese Japanischkeit ist allerdings nicht nur im Rahmen der Diskussion um Strukturmittel gefährdet: Neben der Tatsache, dass ein großer Teil der eigentlichen Produktionsarbeit von den oftmals billigeren koreanischen Arbeitskräften verrichtet wird, gibt es inzwischen einige Werke, die wie Anime aussehen, aber eigentlich nicht japanisch sind. Zu den bekanntesten Beispielen gehört das Musikvideo *Shelter*, das 2016 im Internet zu einem neuen Diskurs um die Frage führte, was der Anime eigentlich ist. Aufgrund solcher Grenzbeispiele sowie der Tatsache, dass viele der Strukturmerkmale des Anime sich in ähnlicher Form auch außerhalb des Anime äußern können, kann man den Anime weder über eine spezielle Japanischkeit noch als eigenes Medium definieren. Gleichmaßen lässt sich aber nicht leugnen, dass Anime ein eigenes Feeling haben, das, so argumentiert

diese Arbeit, über die Konstellation entsteht. Obwohl Anime also kein eigenes Medium darstellen, besetzen sie trotzdem ihre eigene Nische und sind von Formen wie dem Cartoon unterscheidbar, wobei diese Unterscheidung nicht von der Nationalität der Serie abhängt. Man könnte den Anime damit durchaus als Genre verstehen, weil er, ähnlich wie bspw. der Muscialfilm, eine spezielle Präsentationsform meint, die über die Konstellation erreicht wird. Weil man den Begriff des Genre in der Anime-Forschung aber vor allem als eine narrative Zuschreibung versteht und deswegen oft argumentiert wird, dass der Anime mehrere Genre umfasse, wird der Anime stattdessen hier als eigener Stil verstanden, der sich inzwischen auch durchaus in anderen medialen Formen äußern kann.

## **6 Reflexion**

Allerdings muss man dabei auch bedenken, dass sich diese Überlegungen nur auf eine ausgewählte Gruppe von Beispielen konzentrieren, nämlich die Anime-Serien. Ob und inwiefern die Konstellation als Konstruktionsprinzip sich in weiteren Gruppen des Anime widerspiegelt, darunter neben Anime-Filmen auch OVA oder die noch ganz junge Entwicklung des Kurzanime mit jeweils nur einigen Minuten Laufzeit, kann damit nicht beantwortet werden. Gleichmaßen gibt es auch einige Einschränkungen durch die Stichprobe selbst, die sich allein auf nach Deutschland importierte Anime beschränkt. Neben Einschränkungen in der Typisierung, insbesondere im Zusammenhang mit dem im Anime kaum vertretenden Typ des Leitmotivs und der Dopplung, der mitunter in den anderen Typen aufgehen kann, muss man im Zusammenhang mit der Konstellation auch berücksichtigen, dass die Konstellation als Konstruktionsprinzip nicht ausschließlich auf Ebenen beruht, sondern auch andere Strukturmerkmale berücksichtigt, die bislang aber nicht alle gleichmäßig untersucht wurden. Besonders deutlich wird diese Problematik bei den Ebenentypen selbst, die sich konkret auf die Relation zwischen Ebene und Wirklichkeit beziehen, während die weiteren Strukturmerkmale es bei der Nennung einer Lücke bzw. einer Unterbrechung belassen. Gleichmaßen muss damit gerechnet werden, dass der Anime sich stilistisch weiterentwickelt, was auch zur Folge haben kann, dass die Konstellation im Anime sich wandelt und womöglich sogar schwindet. In jüngster Zeit gab es neben einem Popularitätsschub, insbesondere durch die Verfilmung bekannter Anime-Titel durch Hollywood und die Aufnahme von Anime in große Video-on-Demand-Anbieter, auch stilistische Weiterentwicklungen. Zusätzlich dazu kommen technische Fortschritte, darunter die verbesserte Computeranimation oder Vorstöße des Manga in den VR-Bereich, die die Gestaltung des Anime in den kommenden Jahren weiter beeinflussen können.

## 7 Zusammenfassung

Zusammenfassend stellt die vorliegende Arbeit die erste umfangreiche Analyse von Serien-Anime dar. Mit den Ebenen wird ein neues, bislang noch nicht im Zusammenhang mit dem Anime diskutiertes Strukturmerkmal vorgestellt. Mit der Ebenentypisierung wird es erstmals möglich, den Anime unabhängig von seiner Narration und allein basierend auf strukturalen Elementen in verschiedene Subgruppen zu untergliedern. In Kombination mit anderen, bekannten Strukturmerkmalen des Anime wird die Konstellation als zentrales Konstruktionsprinzip des Anime vorgestellt und ist damit der erste Ansatz, der alle bis dato diskutierten Strukturmerkmale gleichermaßen berücksichtigt. Mit Hilfe dieses zentralen Konstruktionsprinzips ist es möglich, den Anime von verwandten Formen und ohne den Rückgriff auf eine spezielle Japanischkeit, die zunehmend kritisch betrachtet werden muss, abzugrenzen. Den Anime nicht mehr über eine Japanischkeit, sondern generell als Stil zu verstehen und ihn über die Konstellation zu definieren, erlaubt es nicht nur, die zunehmende Zahl von Beispielen, die wie Anime aussehen, aber nicht japanisch sind unter dem Begriff des Anime zu diskutieren als auch Einflüsse des Anime in anderen medialen Formen auszumachen. Gleichzeitig dient diese Arbeit auch als Brücke zur Animations- und Serienforschung.

Obwohl nicht zu erwarten ist, dass sich die Diskussionen um eine spezielle Japanischkeit im Anime in absehbarer Zeit legen werden, besteht dennoch kein Zweifel daran, dass man sich mit dem Anime - trotz seiner scheinbar veralteten Form in Zeiten von Internet und Interaktivität - beschäftigen muss, wie die stetig wachsende Fanszene, aber auch die zunehmende Verknüpfung von Anime und der Filmindustrie, insbesondere Hollywood, zeigen. Einig ist man sich darin, dass eine Szene aus verschiedenen Zeichenstilen, mit übergroßen Augen und holpriger Bewegung, mit bewussten Grenzen und einer permanenten Gefühlsebene manchmal mehr Faszination als die perfekte Täuschung des Films ausüben kann.

## Ehrenerklärung

Ich versichere hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit ohne unzulässige Hilfe Dritter und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe.

Verwendete fremde und eigene Quellen sind als solche kenntlich gemacht.

Ich habe nicht die Hilfe eines kommerziellen Promotionsberaters in Anspruch genommen. Ich habe insbesondere nicht wissentlich:

- Ergebnisse erfunden oder widersprüchliche Ergebnisse verschwiegen
- statistische Verfahren absichtlich missbraucht, um Daten in wissenschaftlich ungerechtfertigter Weise zu interpretieren
- fremde Ergebnisse oder Veröffentlichungen plagiiert
- fremde Forschungsergebnisse verzerrt wiedergegeben.

Mir ist bekannt, dass Verstöße gegen das Urheberrecht Unterlassungs- und Schadensersatzansprüche des Urhebers sowie eine strafrechtliche Ahndung durch die Strafverfolgungsbehörden begründen können.

Die Arbeit wurde bisher weder im Inland noch im Ausland in gleicher oder ähnlicher Form als Dissertation eingereicht und ist als Ganzes auch noch nicht veröffentlicht.

Ich erkläre mich damit einverstanden, dass die Dissertation ggf. mit Mitteln der elektronischen Datenverarbeitung auf Plagiate überprüft werden kann.

Magdeburg, 21.11.2018



Ina Draijer

## Erklärung zur strafrechtlichen Verurteilung

Ich erkläre hiermit, nicht wegen einer Straftat verurteilt worden zu sein, die Wissenschaftsbezug hat.

Magdeburg, 21.11.2018

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Ina Draijer', is written over a light blue grid background.

Ina Draijer