

Schlüssel- und Wendejahr 1993

Anime zu Japans Weltkrieg um und ab Heisei

Joachim Alt

Abstract

This paper engages in the topic of Japanese cartoon animation movies (anime) that depict events of World War II in the range of the expansion of the Japanese Empire. Particular interest is directed at changes of the particulars of contents regarding “place,” “victims,” “aggressors” and the depiction of the “enemy” in the transitional phase from Shōwa to Heisei between 1988/89 and the key year for productions of this character, 1993. Further, the development of this genre until the late Heisei period is discussed. Additional focus lies on contemplations on how the narratives of anime affect the collective memory of the war and which directional turns among the films have been caused and influenced by social events such as the change from the Shōwa to the Heisei emperor and the collapse of Japan’s bubble economy. As will be shown, a change occurred in the memorial culture with the end of the Shōwa period. However, this change owes not only to political, but economic aspects as well.

Keywords: Anime, war, memory, Shōwa, Heisei

Alt, Joachim. 2020. “Schlüssel- und Wendejahr 1993: Anime zu Japans Weltkrieg um und ab Heisei”, *MINIKOMI: Austrian Journal of Japanese Studies* 88, 42-57. DOI: 10.25365/aj-2020-88-05.

Krieg oder Frieden, Opfer oder Täter, Shōwa oder Heisei

Spricht man über die gemeinhin als Anime bekannten japanischen Zeichentrickfilme, dann ist Krieg, oder zumindest physischer Konflikt, in Bezug auf zu erwartende Inhalte wohl nicht unbedingt der letzte Gedanke. Die Vorstellungen gehen aber vermutlich eher in die Richtung haushoher Roboter oder wilder Faustkämpfe und nicht des Zweiten Weltkriegs, beziehungsweise Japans verketteter Serie von Konflikten in Asien ab den 1930ern.¹ Im deutschsprachigen Raum fallen einem zu diesem bestimmten Thema vielleicht die beiden Studio Ghibli-Filme *Hotaru no Haka* („Die letzten Glühwürmchen“, 1988, im Folgenden *Hotaru*) und *Kaze Tachinu* („Wie der Wind sich hebt“, 2013), mit viel Glück dann noch *Hadashi no Gen* („Barfuß durch Hiroshima“, 1983, im Folgenden *Hadashi*) oder *Kono Sekai no Katasumi ni* („In this Corner of the World“, 2016, im Folgenden *Kono Sekai*) ein.² Und auch beispielsweise im eng-

lischsprachigen Raum herrscht, vielleicht nicht zuletzt durch eine auf nationalistische Bewegungen der Kriegs- und Nachkriegszeit zurückzuführende, weitgehende Ignoranz gegenüber der Vielfalt des Genres der *heiwa anime* („Friedens-Anime“).³ Das beweist zum Beispiel Susan Napier, indem sie, ohne überhaupt erst auf andere Titel einzugehen, zwar *Hotaru* und *Hadashi* mit Lobpreisungen für deren künstlerische Qualität überhäuft, sie dann aber als stereotype Vertreter des Genres ausweist und inhaltliche Qualitäten der jeweiligen Filme dabei schon selbstverständlich als repräsentativ für eine Opfermentalität im Genre und der japanischen Geschichtswahrnehmung prädiziert (Napier 2005, 217-228). Und während *Hotaru* und *Hadashi* in den gängigsten Interpretationen tatsächlich auch entsprechende Tendenzen zur Selbstdarstellung Japans als unschuldiges Opfer des Krieges aufweisen, so spricht dies eben noch nicht für das Genre als Ganzes.⁴ Um genau zu sein, trifft diese Auslegung auf Friedens-Anime bis zum

Ende der Shōwa-Zeit (1926–1989) eher zu, als auf Filme, die ab dem Beginn der Heisei-Zeit (1989–2019) entstanden sind.

Damit aber noch einmal zurück zum Anfang und zu einer grundlegenden Klärung, worum es bei Friedens-Anime eigentlich geht. Im Allgemeinen lässt sich unterstellen, dass in Japan und dem japanischen Sprachgebrauch seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs das Präfix „Friedens-“ deutlich verbreiteter ist, als im Englischen oder dem Deutschen. Das spiegelt sich etwa in allgegenwärtigen Begriffen und Institutionen wie *heiwa shiryōkan* (Friedens-Museen) oder *heiwa kōen* (Friedens-Parks) wider.⁵ Ganz besonders prominent ist aber der Begriff *heiwa kyōiku* (Friedenserziehung). Diese Friedenserziehung dient, auch unter Zuhilfenahme von Anime, der Aufklärung über den Zweiten Weltkrieg an japanischen Schulen und das schon ab dem frühen Grundschulalter.⁶ Während bei Parks die Betonung eher darauf liegt, dass diese ohne anhaltenden Frieden nicht existieren würden, ist es bei Anime mit inhaltlichen Bezug auf den Zweiten Weltkrieg so, dass diese in der Regel als Anti-Kriegsfilme verstanden werden. Das Augenmerk liegt darauf Krieg als Konzept vertreten durch den Zweiten Weltkrieg so abstoßend wie möglich darzustellen und damit eine abschreckende Wirkung zu erzielen. Es folgt also, dass man im Sinne des aus dem Zweiten Weltkrieg entstandenen japanischen National-Pazifismus die Anime als Friedens-Anime bezeichnet, die nicht den seit 75 Jahren anhaltenden nationalen Frieden, sondern den zum Schlüssel für den Wunsch nach Frieden gewordenen Krieg darstellen. Nebenbei bemerkt ist es fraglich, ob Anime zum Ersten Japanisch-Chinesischen Krieg (1894-95), dem Russisch-Japanischen Krieg (1904-05) oder dem Ersten Weltkrieg (1914-18), aus denen Japan jeweils als Sieger hervorging, auch das Prädikat „Frieden“ erhalten. Hier mangelt es an Beispielen. Da nun im Englischen wie auch im Deutschen dieser Präfix-Gebrauch von Frieden, wie er in Japan verwendet wird, aber eher unüblich ist, verbindet man „Kriegs-Anime“ als Begriff eher mit dem eigentlichen The-

ma, weshalb dieser Artikel substitutiv von Kriegs-Anime spricht.

Was dann das Format und die Inhalte der Filme angeht, so eröffnet sich hier ein regelrechter Fächer. Kriegs-Anime können epische Kinofilmformate wie *Hotaru* (90 Minuten), *Hadashi* (83 Minuten) oder *Kono Sekai* (je nach Version 129 bis 169 Minuten), aber auch Episoden von Fernsehserien, wie etwa Folge 43 der Reihe *Manga Kodomo Bunko* („Animierte Taschenbücher für Kinder“*) „Hiroshima no Uta“ („Das Lied von Hiroshima“*, 1979), oder unabhängig produzierte Kurzfilme wie *Pikadon* („Die Atombombe“*, 1978) sein.⁷ Auch die Distributionswege und Konsumformen der Filme reichen von unverkäuflichen, nichtsdestotrotz bei Filmfestivals preisgekrönt, „Denkmälern“ wie *Nagasaki 1945 – Anzerasu no Kane* („Nagasaki 1945“, 2005), über nur noch auf 16-Millimeter-Film in Bibliotheken für Gruppenvorführungen bereitgehaltene Bildungsmaterialien bis hin zur freien Verbreitung auf YouTube oder kostspieligen Blu-ray Sammlereditionen.

Keine Berücksichtigung sollten an dieser Stelle derlei Filme finden, die ihre Handlung auf reine Fantasieelemente, wie etwa Zeitreisen, nicht realisierte Wunderwaffen oder Geisterwesen und Ähnlichem aufbauen. Diese bilden, zumindest teilweise, eigene Genres. Das betrifft Serien wie *Jipangu!* („Zipang!“*, 2004–2005) oder *Konpeki no Kantai* („Die Tiefblaue Flotte“*, 1990–1996), welche beide Paradebeispiele für das auch in Manga verbreitete Genre der Alternativweltgeschichten sind.⁸ Letztere enthalten zwar einen realitätsbezogenen Kern und folgen dem tatsächlich geschichtsverlauf bis zu einem gewissen Zeitpunkt, verwischen aber dann die Grenze zwischen Realität, Erinnerung, Reinterpretation und Fiktion. Sie liefern daher keine akkurat lesbare Abbildung des Kriegs. Da hier je nach tatsächlichem Genre und Titel eine Vielzahl von zu berücksichtigenden Faktoren auftreten kann und diese aus Aufwandsgründen nur von Fall zu Fall diskutiert werden sollten, wird diese Kategorie nicht ausführlich katalogisiert und nur durch Beispiele vertreten.

Das Genre eingrenzen und systematisch analysieren

Im Weiteren teilt dieser Artikel nun den zu untersuchenden Korpus an Filmen in drei Gruppen: Die erste umfasst Anime, die realitätsbezogene Aspekte des Zweiten Weltkriegs in Asien als vorrangiges Thema behandeln und deren Inhalte zur Analyse gesichtet werden konnten. Diese werden als „aus Primärquellen bestätigte Titel“ benannt und bilden das untersuchte Kriegs-Anime Genre. Die zweite Gruppe wird als „aus Primärquellen nicht bestätigte Titel“, also Filme, die bisher nicht zur Analyse vorgelegen haben, aber sekundären Quellen wie Zusammenfassungen oder gar Begleitbüchern folgend vermutlich relevant sind, benannt. Hier muss besonderes Augenmerk darauf gelegt werden, dass zwar beispielsweise Begleitbücher oft aus Szenenaufnahmen der jeweiligen Filme zusammengesetzt sind, diese aber keinen endgültigen Aufschluss über die tatsächlichen Filme geben. Schließlich fehlen filmsemiotische Faktoren wie Ton, Bildgeschwindigkeit oder etwaige Untertitel und auch das Bildmaterial ist stark reduziert und eventuell analyserelevante Szenen könnten fehlen. Die dritte Gruppe sind als nicht relevant eingestufte Titel, wie etwa die oben genannten *Jipangu!* oder *Konpeki no Kantai*, aber beispielsweise auch Filme, die zwar einen direkten und realistischen Bezug zum Krieg oder dessen Folgen haben, diegetisch aber erst nach der faktischen Kapitulation Japans am 15. August 1945 angesiedelt sind.

Qualitativ steht dann auf dem Prüfstand, wie die relevanten Titel die vier Faktoren des Aggressors, der Opfer, des Ortes und des Feindbilds darstellen. Beim Aggressor geht es darum, welche der beteiligten Kriegsparteien als Initiator militärischer Gewalt gegen eine andere Partei dargestellt wird. Entscheidend ist die erste militärische Handlung im Rahmen der Diegese, welche aber durch erzählte Erklärungen qualifiziert und relativiert werden kann. Der Faktor Opfer ist der Gegenpol zum Aggressor und bezieht sich auf Zivilisten oder nicht länger an Kampfhandlungen teilnehmenden Truppen (Verwundete, Kriegsgefange-

ne usw.), die militärische Gewalt erfahren. Die Frage ist also, ob beispielsweise das japanische Militär als Aggressor, beziehungsweise die japanische Zivilbevölkerung als Opfer dargestellt wird.

Der Faktor Ort umfasst unterdessen sowohl die räumliche als auch zeitliche Achse, beschäftigt sich also damit, wann und wo sich die Handlung eines Kriegs-Anime abspielt. Als zeitlicher Rahmen gilt dabei die konservativ gehaltene Zeitspanne vom 7. Juli 1937, als Startpunkt für den offenen Zweiten Japanisch-Chinesischen Krieg, bis zum 15. August 1945 und der Bekanntmachung der japanischen Kapitulation gegenüber den Alliierten. Der Räumliche Rahmen ist die Ausdehnung des japanischen Hoheitsgebiets und Vormarschs. Die entsprechenden Schauplätze werden in japanisches Heimatland und japanisch besetzte Gebiete geteilt.⁹ Der Krieg in Europa und Afrika bleibt außen vor.

Was noch zur Analyse verbleibt ist das Feindbild. Hier wird beurteilt, wer als „Feind“ des Protagonisten dargestellt wird, ob dieser Feind eine mit dem Protagonisten vergleichbare, menschliche Gestalt annimmt und ob die vom Feind ausgehende militärische Gewalt in einem rechtfertigbaren Umfang ausgeübt wird, oder exzessive Charakterzüge aufweist. In diesem Sinne sind in einen anderen Zeichenstil gesetzte Kriegsgegner ebenso nicht „vergleichbar menschlich“ wie Flugzeuge oder Panzer ohne sichtbare Besatzung. Die Frage der militärischen Gewalt behandelt den Grad der Kampfhandlungen auf ihre Verhältnismäßigkeit. So werden zum Beispiel Gefechte zwischen Truppen zweier Kriegsparteien als angemessen, wiederholte Luftangriffe auf zivile Ziele oder direkte Gewalt gegen Zivilisten (Prügel, Exekutionen, Vergewaltigungen etc.) aber als exzessiv angesehen.

Ein konkretes Beispiel: Würde ein Titel mit Fokus auf die letzten Kriegsmonate in einer einzelnen Stadt auf Honshū handeln und darin japanische Zivilisten durch Angriffe phantomartiger Fremder, die gar nur durch Flugzeuge und andere Maschinerie dargestellt werden, zu Schaden kommen, ohne dass von Japan selbst irgendeine Aggression ausgegangen zu sein scheint,

dann würde dies ganz klar auf eine Darstellung der japanischen Bevölkerung in der Opferrolle hindeuten. Dagegen könnte ein Film, der beispielsweise lediglich in einem japanisch kontrollierten Gebiet, wie etwa der Mandschurei oder Korea, handelt, in dem sowohl Japaner als auch einheimische Zivilisten durch gegenseitige Handlungen körperliches Leid erfahren und der der japanischen Expansion mit seiner zeitlichen Spannweite zumindest teilweise Rechnung trägt, als wesentlich differenzierter eingestuft werden. Das würde das Klischee eines japanischen Opfer-Tunnelblicks entschärfen.

Trotz einiger formaler Probleme lässt sich diese Art der Analyse in einem auf einer Vier-Felder-Matrix aufgebauten analytischen Modell, dem Matrix Model (Alt 2018), in vergleichbarer Form ausdrücken. Entsprechend einer Wertetabelle tragen in diesem Modell Opfer und Ort zur X-, und Aggressor und Feind zur Y-Achse bei (Abb.1).

Beide Achsen sind auf Maximalwerte von -1 bis 1 begrenzt. Ein stark positiver Wert auf der X-Achse spricht für einen starken Fokus auf die japanische Opferrolle, ein stark positiver Y-Wert für eine ausgeprägte japanische Aggressor-Rolle. Ein stark negativer Wert auf der X-Achse unterstellt eine nicht-japanische Opferrolle und ein stark negativer Y-Wert deutet eine nicht von Japan ausgehende Aggression an. In diesem Modell lässt sich durch ein Portfolio der bestätigten Titel also überprüfen, zu welchem Grad Kriegsanime eine Neigung zur Darstellung einer japanischen Opferrolle aufweisen und ob es sich dabei um einen konstanten Trend handelt oder nicht.

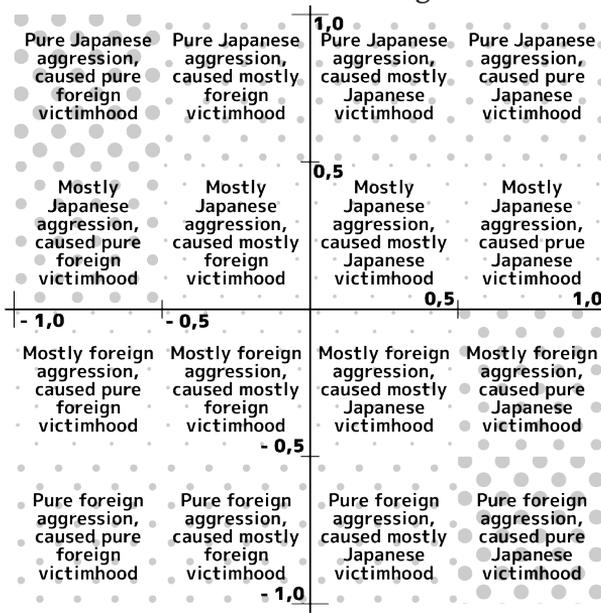


Abb. 1: Interpretationsrichtlinie für das Matrix Model (Alt, 2019b)

Von der Anime-Dokumentation zu Kinofilmen: die Anfänge von Kriegs-Anime

Sucht man nun nach den Anfängen von Kriegs-Anime, so lässt sich als frühestes Exemplar wohl *Animentarī Ketsudan* („Entscheidung! Die Anime-Dokumentation“*, 1971, im Folgenden *Ketsudan*) anführen. In dieser, seinerzeit im besten Abendprogramm ausgestrahlten, 26-teiligen Serie wurden verschiedene entscheidende Schlachten des Pazifikkriegs aufgerollt, erklärt und ihr Ausgang auf jeweils eine bestimmte Entscheidung des entsprechenden japanischen oder alliierten Befehlshabers zurückgeführt. Die Serie folgte dabei kei-

nem speziellen Individuum für mehr als eine (Doppel-) Folge. Die Abläufe innerhalb der Serie ähnelten indes auch dem Stil der sogenannten *senki mono* („Kriegsgeschichten“).¹⁰ Diese waren etwa seit dem Koreakrieg (1950-53) fester Bestandteil der inländischen Allgemeinliteratur und waren bemüht die Schlachtfelder von Japans letztem Krieg durch einen Fokus auf

Luft- und Seegefechte in möglichst ritterlicher Art darzustellen.¹¹ Nicht zuletzt deswegen mag sich auch heute noch in Japan die Vorstellung der bösen, expansionistischen Armee und der lediglich das Vaterland verteidigenden, guten Marine in den Köpfen der Bevölkerung halten.¹² Mit den späten 1960ern, dem Beginn des Vietnamkriegs und dem Näherrücken des ersten Öl-Schocks verschwanden die *senki mono*, denen mit *Ketsudan* praktisch ein stellvertretender Schlusspunkt gesetzt wurde. Und zumindest teilweise mag es dem Vietnamkrieg geschuldet sein, dass sich zu dieser Zeit die Erinnerungskultur um den Zweiten Weltkrieg in Japan zu einer Selbstwahr-

nehmung als Opfer äußerer Aggression hin verändert hat.¹³

Durch die eingeschränkte Verfügbarkeit vieler eventuell relevanter Titel lassen sich nur bedingt belastbare Aussagen treffen, was aber die Frühphase von Kriegs-Anime angeht, so folgten in den 1970ern noch die oben genannten *Pikadon* und „Hiroshima no Uta“, bevor *Tsushima Maru – Sayonara Okinawa* („Die Tsushima Maru – Lebewohl, Okinawa“, 1982) und *Hadashi* das Genre auf Leinwand-Format brachten. Insgesamt lassen sich für die Spanne von 1971 bis einschließlich 1987 aktuell sieben relevante Filmproduktionen bestätigen. Mindestens drei weitere Filme müssen als potenziell relevant vorgemerkt bleiben, da sie bislang nicht zur Analyse herangezogen werden konnten. Und schließlich sind vier weitere Titel zwar an Themen des Kriegs gebunden und erscheinen damit relevant, verlassen mit ihrer Diegese aber praktisch komplett den zeitlichen Handlungsrahmen bis zum 15. August bzw. 2. September 1945 oder enthalten verzerrende Fantasieelemente. Das betrifft beispielsweise *Hadashi no Gen 2* (1986), welcher erst etwa 1946 ansetzt, da bereits der erste Teil seine Handlung bis in den Spätherbst 1945 zieht.¹⁴

Das Ende von Shōwa und (k)ein Kriegs-Anime Boom: hin zum Schlüsseljahr 1993

Bezogen auf Kriegs-Anime war 1988, das letzte volle Jahr in Shōwa, dann ein echter Paukenschlag. Denn in diesem einen Jahr erblickten gleich bis zu vier Filme dieser Kategorie auf einmal (3 bestätigt, 1 potenziell) das Licht der Welt und der in 16 Jahren entstandene Pool an verfügbaren Titeln hat sich, je nach Berücksichtigung der verschiedenen Variablen, im Handumdrehen um gut 30 bis über 50 % vergrößert. Alle der bestätigten Titel fallen, wenn man sie auf ihre Darstellung von Opfern, Aggressoren, Feindbild, sowie den Handlungszeitpunkt und Ort hin analysiert, ganz zweifelsfrei in das Muster von „Opfer-Nationalismus“, welcher kurz gesagt eine Nationalisierung und generationsübergreifende Weitergabe einer Opferidentität darstellt – was also effektiv gesehen der spätestens seit den

1980ern Japan international nachgesagten Opfermentalität entspricht (Lim 2010, 1).

Selbstverständlich liegt nun als erstes die Vermutung nahe, dass mit dem vielleicht absehbaren Ende von Shōwa, immerhin dieselbe Ära, in der auch der Zweite Weltkrieg geführt wurde, schlicht ein Ruck durch Japan ging und ein kleiner Kriegs-Anime Boom hin zu einer aktiveren Verarbeitung der Vergangenheit eingesetzt hat. Der Blick auf die Folgejahre stärkt diese Vermutung aber nur bedingt, da 1989 nur jeweils eine bestätigte und potenzielle Neuveröffentlichung aufweist. Und auch im Jahr 1990 rollte keine Welle neuer Kriegsanime auf. Das Fazit hier, trotz des 45. Jubiläum des Kriegsendes: ebenfalls nur zwei bestätigte und ein unbestätigter neuer Film. Erst für 1991 lassen sich wieder drei Neuerscheinungen verifizieren. Von jeweils einschließlich 1989 bis 1991 stehen nach aktueller Forschungslage also sechs bestätigte und drei unbestätigte Kriegs-Anime zu Buche.¹⁵ Für 1992 gibt es nur einen unbestätigten Kandidaten und so hätte ein vermuteter Boom nach 1988 also im Jahresschnitt bestenfalls etwa ein 2/3 Niveau der Produktionszahlen von 1988. Das ist eher wenig für einen Boom, aber deutet doch eine solide Entwicklung an.

Erst 1993 erlebte dann gleich fünf vollends und eine teilweise bestätigte, sowie darüber hinaus auch eine unbestätigte Veröffentlichung. Und das nicht nur in grob unterschiedlichen Formaten, sondern auch mit komplett verschiedenen Ausprägungen der Handlungsstränge, der Darstellungen von Opfern, Aggressoren, des Feindbilds und des zeitlichen und räumlichen Handlungsrahmens. 1993 stellt damit nicht nur quantitativ, sondern auch qualitativ bis heute das unangefochtene Rekordjahr dar.

Da bisher in den 27 Jahren nach 1993 nur 13 bestätigte Titel (die Kurzfilmreihe *Sensō Dōwa Shū*, kurz *SDS*, als ein Titel betrachtet, die beiden Versionen von *Kono Sekai* als zwei) und vier unbestätigte Filme gezählt werden können, kann zunächst eine quantitative Trendwende kaum bestritten werden. Lag die pro-Jahr Quote an neuen Titeln in den 21 Jahren von 1971 bis 1992 zwischen 0,76 (nur bestätigte) und 1,14 (bestätigte und unbestätigte), so sank

sie von 1994 bis 2020 (Stand Juli 2020) und je nach Art der Berücksichtigung von Filmreihen auf 0,44 (nur bestätigte, *SDS* als ein Titel) bis 0,89 (bestätigte und unbestätigte, *SDS* geteilt). Natürlich führt eine geringere Anzahl an Titeln zu einer Neugewichtung inhaltlicher Aspekte. Im Folgenden soll deshalb erörtert werden, wie sich die Veröffentlichungen von 1993 im Verhältnis zu ihren Vorgängern verändert haben, welche Veränderungen die Inhalte nach 1993 aufweisen und welche Faktoren, gerade im Hinblick auf den Wechsel von Shōwa zu Heisei, dabei eine Rolle gespielt haben dürften.

Das Opfer-Stereotyp: qualitative Aspekte bis 1992

Wie bereits ausgeführt, liegt der Fokus in diesem Aufsatz primär auf den jeweiligen Darstellungen von Kriegsoffern, Aggressoren, dem Feindbild, sowie dem Handlungsort und Zeitraum. Bezüglich der bestätigten Titel von vor 1993 bedeutet das tatsächlich eine gewichtige Orientierung des Korpus in Richtung einer Japan-zentrischen Opferperspektive. Gerade einmal sechs der bis dort erschienen 16 bestätigten Titel erfüllen mehr als nur eines der entschärfenden Kriterien. Diese sechs weisen also eine Kombination von mindestens zwei Faktoren auf: kein schlichter Rückzug auf das japanische Heimatterritorium, der Feind hat ein klares, menschliches Gesicht (gleich dem des in fast jedem Falle japanischen Protagonisten), keine Reduzierung der Opferrolle auf japanische Zivilisten, oder ein zeitliches vorgreifen auf den Angriff auf Pearl Harbor.

Der am deutlichsten von der japanischen Opferrolle entfernte Titel ist dabei, fast schon etwas ironisch, *Ketsudan*. Das ist nicht zuletzt dadurch bedingt, dass sich die Serie als Dokumentation von Schlachtverläufen versteht und diese eben weder japanische Zivilisten betroffen haben, noch auf japanischem Heimatboden ausgefochten wurden.¹⁶ Ebenfalls in dieses Muster reihen sich die beiden Anime-Verfilmungen von Literatur-Schlagern aus dem Jahr 1986 ein: *Biruma no Tategoto* („Die Harfe von Burma“, nach Takeyama Michio, 1948) und,

in geringerem Maße, *O-Kāsan no Ki* („Mutters Bäume“*, nach Ōkawa Essei, 1969). Diese, wie auch *Kankara Sanshin* („Das Behelfs-Sanshin“*, 1989), verlegen entsprechende Teile ihrer Handlung in Überseegebiete. Insgesamt und in diesem Sinne stellte sich erst ab Mitte der 1980er-Jahren ein greifbarer Ausblick auf Schauplätze jenseits der japanischen Heimatfront ein.

Vervielfältigung der Themenbereiche: qualitative Aspekte 1993

Erst mit 1993 vervielfältigte sich der Ausblick auf Handlungen jenseits der japanischen Inseln. Mit *Aoi Kioku: Manmō Kaitaku to Shōnentachi* („Erinnerungen der Jugend: Pionierarbeit in der Mandchurei und die Burschen“*, im Folgenden *Aoi Kioku*) spielte zwar nicht zum ersten Mal die Haupthandlung eines Films in der Mandchurei bzw. China (das schaffte bereits *Hotaru Kagayaku* [„Die leuchtenden Glühwürmchen“*, 1991]), aber dass dabei der Handlungszeitraum noch vor dem Angriff auf Pearl Harbor beginnt und die Präsenz des japanischen Militärs in China in Kontext mit japanischer Expansion gebracht wurde war ein Novum. In einer den Film prägenden Szene wird dabei der japanische Protagonist, Jungpionier Kyōta, Zeuge davon, wie das japanische Militär unter Gewaltanwendung die Bewohner eines chinesischen Dorfs vertreibt, um die Siedlung für japanische Einwanderer frei zu machen. Das Gewaltpotenzial dieser Szene ist zwar eher gering, dennoch zeigt bis heute kein anderer Anime deutlichere Szenen japanischer militärischer Gewalt gegen die Bevölkerung in China.

Weiter beschreibt *O-Hoshisama no Rēru* („Den Sternen entlang“*), in ähnlicher Art wie *Aoi Kioku*, Aspekte des japanischen Expansionismus auf dem asiatischen Festland, allerdings diesmal in Korea. *Saigo no Kūshū Kumagaya* („Der letzte Luftangriff: Kumagaya“*), eine Originalproduktion für das Friedensmuseum der Präfektur Saitama, fällt im Rahmen seiner Handlung, die sich auf einen Abriss der Geschehnisse von 1944 und den 14. August 1945 und auf Tōkyō (beziehungsweise Kumagaya) beschränkt, zurück in das Opferschema, nimmt aber

immerhin mit Infotext im Abspann Stellung zum gesamten Kriegsverlauf und den Opferzahlen in allen betroffenen Regionen Asiens. Ebenfalls im Kurzfilmformat und ebenfalls auf 1944 und 1945 aufgeteilt ist das NHK Fernsehspecial *Hiroshima ni Ichiban Densha ga Hashitta* („Linie 1 fuhr durch Hiroshima“¹⁷). Wie der Name erahnen lässt, beschäftigt sich *Hiroshima ni Ichiban Densha ga hashitta* mit dem Atombombenabwurf auf Hiroshima und ist dabei erst der zweite Hiroshima-orientierte Anime, der ohne ein Kleinkind in einer Schlüsselrolle auskommt und weiter eine junge Frau (Teenager Yayoi) in der Hauptrolle präsentiert.¹⁷ Dass dem Atombombenabwurf ein ganzes Jahr Vorlauf und damit diegetischer Zusammenhang mit dem Krieg gegeben wurde, war ebenfalls eine Neuerung.

Das auf Matsumoto Reiji's Mangareihe *Senjō Manga Shirīzu* („Die Schlachtfelder der Mangareihe“¹⁸, 1969-1977) basierende Original-Video-Animation (OVA) *Za Kokupitto* („The Cockpit“) ist dann wieder auf verschiedene Schlachtfelder ausgerichtet.¹⁸ Die erste der drei Episoden befasst sich mit einer fiktiven deutschen Atombombe und dem Versuch diese am Kriegsende zum Einsatz zu bringen. Dementsprechend sind nur die verbleibenden zwei Episoden als relevant einzustufen. In Folge 2 begleitet das Publikum einen jungen Kamikaze-Piloten bei seinem (wiederholten) Angriff auf einen amerikanischen Flugzeugträger. In Folge 3 folgt die Handlung zwei japanischen Soldaten in Südostasien, während diese, nach verlorener Schlacht, versuchen sich zu einer letzten verbliebenen japanischen Stellung durchzuschlagen.

Was dann bleibt ist der aus Primärquellen bisher nicht verifizierte Film *O-Bake Entotsu no Uta* („Die Geschichte der Geisterschornsteine“¹⁹). Gemessen an dem aus einzelnen Filmbildern zusammengesetzten Begleit-Bilderbuch handelt es sich dabei um eine zentral auf den großen Luftangriff auf Tōkyō vom 10. März 1945 ausgerichtete Geschichte, die aber unter anderem auch das Thema *shūdan sokai* (Gruppenevakuierungen von vor allem Kindern aus den Städten in ländliche Regionen) aufgreift.

Insgesamt lässt sich also sagen, dass 1993 beinahe alle für das Kriegsgedächtnis relevanten Themen zu einem gewissen Grad abgearbeitet hat: Mit *Saigo no Kūshū Kumagaya* wurde den Brandbombenangriffen auf japanische Städte Rechnung getragen, mit *Hiroshima ni Ichiban Densha ga Hashitta* dem Atombombenabwurf auf Hiroshima. Mit *O-Bake Entotsu no Uta* dann vermutlich auch in klarem Format die Evakuierungsmaßnahmen. *O-Hoshisama no Rēru* und *Aoi Kioku* richteten den Blick auf die japanische Expansion und das Schicksal japanischer Zivilisten außerhalb des japanischen Heimatlands, inklusive der Problematik der *zanryū koji*, also in China und Korea zurückgelassenen Kriegswaisen. Zusätzlich fand mit *Za Kokupitto* auch ein Teil des Frontgeschehens seinen Weg auf die Bildschirme.

Unterschiede sichtbar machen: qualitative Aspekte vor, in und ab 1993 im Vergleich

Zwar können hier nicht alle Filme einzeln und im Detail besprochen werden, es lässt sich jedoch zusammenfassend feststellen, dass zunächst die Anzahl von Kriegs-Anime, deren Schauplatz außerhalb der japanischen Heimatinseln liegt, 1993 mit drei von fünf (*Za Kokupitto* als ein Titel gewertet) im Verhältnis deutlich größer war als mit 6 von 16 in den vorherigen 20 Jahren. Zwar hinkt der Vergleich eines einzelnen Jahres mit zwei ganzen Jahrzehnten naturgemäß, schafft aber eine gewisse Perspektive, wenn man bedenkt, dass nach 1993 nur noch zwei Filme und zwei Episoden von *SDS* den Sprung in die japanischen Außengebiete vollzogen haben.¹⁹

Noch deutlich spannender ist der Umstand, dass vor 1993 *Hotaru Kagayaku* der einzige dieser Filme war, dessen Handlung nicht auf Okinawa oder Südostasien, sondern in China und Japans nördlicheren Territorien spielte. Von den drei entsprechenden Filmen von 1993 handelten aber gleich zwei in China / der Mandschurei und Russland, beziehungsweise in Korea. Und nach 1993 war das Verhältnis praktisch auf den Kopf gestellt, denn von den vier genannten

relevanten Filmen handelt nur eine der beiden in Übersee angesiedelten *SDS*-Episoden *nicht* in China, Korea, Russland, oder den seit Kriegsende russisch besetzten Kurilen. Anders ausgedrückt haben sich also Kriegs-Anime 1993 zwar grundsätzlich nach außen orientiert, ab 1993 aber noch deutlicher als zuvor auf das japanische Heimatland hin kalibriert. Der Handlungsort der in Übersee angesiedelten Geschichten ist derweil von Okinawa und Südostasien nach China und in andere weiter nördlich liegende Gebiete verlegt worden.²⁰

Ein weiterer Umschwung lässt sich in der Darstellung eines zentralen Teils des Kriegsgedächtnisses beobachten: die *Gyokuon-hōsō* (Englisch „Jewel Voice Broadcast“) getaufte Radioansprache des Shōwa Tennō, mit der der japanischen Bevölkerung am 15. August 1945 die Kapitulation gegenüber den alliierten Streitkräften bekannt gemacht wurde. Folgt man Satō Takumi (2003), so ist grundsätzlich davon auszugehen, dass diese Erinnerung aber ein medial erzeugtes Konstrukt ist, dass erst etwa ab den 1970er Jahren, kurz vor der Rückgabe Okinawas an Japan, im allgemeinen Bewusstsein etabliert wurde. Der Verlauf der Entwicklung in Anime unterstützt diese These, wenn auch mit einiger Verzögerung. Fand sich das *Gyokuon-hōsō* vor 1993 nur in fünf Filmen, so waren es 1993 immerhin zwei und nach 1993 ganze sieben einzelne Filme und eine Episode von *SDS*. Dem *Gyokuon-hōsō* gegenüber steht dann gleichzeitig die Radiomeldung über den Angriff auf Pearl Harbor und den Beginn von Feindseligkeiten mit den westlichen Alliierten vom 8. Dezember 1942. Man muss hier beachten, dass diese erste Ansprache schon gesamtgesellschaftlich kaum den Erkennungswert des *Gyokuon-hōsō* erreicht. Und tatsächlich fand sie sich vor 1993 in nur einem einzigen Film. 1993 waren es dann zwei Titel (eine Überschneidung mit dem *Gyokuon-hōsō*) und nach 1993 dann drei weitere. Auch hier lässt sich also ein Anstieg und eine Sonderstellung für 1993 bestätigen.

Das Zusammenspiel der beiden Radioansprachen ist außerdem indikativ für die in den jeweiligen Filmen abgebildeten

Zeiträume. Vor 1993 griffen gerade einmal drei der 16 Produktionen mit ihren Handlungsabläufen dem Jahr 1945 vor. Das sind genauso viele wie 1993 alleine. Nach 1993 waren es mit sechs von 13 fast die Hälfte der Produktionen. Auch hier hat 1993 also einen Wendepunkt markiert.

Von einem interpretativen Standpunkt aus lässt sich also nochmal zusammenfassen, dass zwar in 1993 der Handlungsschwerpunkt weg vom japanischen Heimatterritorium hin zu den besetzten Gebieten und den Blickwinkel vom japanischen Opfer- zum japanischen Täteraspekt gestärkt hat, nach 1993 dieser Trend aber sofort ins Gegenteil verkehrt wurde. Gleichzeitig lässt sich aber argumentieren, dass mit dem ab 1993 größeren zeitlichen Ausblick der jeweiligen Filme dem Krieg „als Ganzes“, und damit auch etwa dem japanischen Expansionismus, mehr Aufmerksamkeit gewidmet wurde. Dem räumlichen Rückzug in die Opferrolle wurde also durch eine zeitliche Expansion zumindest eine potenzielle Täterrolle gegenübergestellt. Reduziert auf das *Gyokuon-hōsō* und die Radioansprache vom 8. Dezember 1942 spiegelt sich darin ein gewisses Winkelspiel wider.

Zerfallende Feindbilder und eine Wirtschaftskrise: die Umschwünge erklären

Woher kamen nun also diese Veränderungen? Mit 1989 endete die Shōwa-Zeit. Und während die Vermutung, dass dies alleine für Umschwung sorgte, eher auf wackligen Füßen steht, kann man nicht außer Acht lassen, dass das Ende der Shōwa-Zeit mit zwei weiteren Großereignissen zusammengefallen ist. Zum einen ist das das Ende des Kalten Kriegs zwischen USA / NATO und Sowjetunion / Warschauer Pakt, beziehungsweise dessen Ausgangspunkt, dem Fall der Berliner Mauer und dem daraus entstandenen Zusammenbruch der DDR von 1989 auf 1990. Zum anderen ist da der Kollaps der japanischen Bubble Economy, also das Platzen der Immobilienpreis-Spekulationsblase ab 1990. Jedes dieser drei Ereignisse hat auf seine eigene Weise zu Veränderungen in der japanischen Erinnerungskultur, aber auch zur Veränderung der Position

Japans in der Welt beigetragen. Letztlich spielt auch der einfache Faktor Zeit eine nicht unbedeutende Rolle.

Blicken wir also auf das Jahr 1989 und den Wandel von Shōwa zu Heisei. Wie festgestellt, ist es hier besser nicht von einem einfachen „Ruck“ auszugehen. Vielmehr lässt sich aber mit dem Tod des Shōwa Tennō (Hirohito) in diesem Jahr der Wegfall eines „Feindbilds“ in der am Krieg ausgerichteten Populär- und Erinnerungskultur bestimmen. Denn blickt man zurück auf ein zentrales Element der Kriegserinnerungskultur in erst Manga und dann Anime zwischen den späten 1960er und späten 1980er Jahren, dann ist ein Name nahezu unumgänglich: Der des Autors von *Hadashi*, Nakazawa Keiji. Wie Nakazawa im Manga von *Hadashi* (1973-1987) völlig offen verarbeitet und in Interviews und Biographien wiederholt bestätigt hat, sah er im Shōwa Tennō den Verantwortlichen für das Leid, das die Bevölkerung von Hiroshima (und damit natürlich auch seine eigene Familie) im Zuge des Atombombenabwurfs erfahren hat (Nakazawa 1994, 140). Gestützt auf Nakazawas Erlebnisse stehen dabei natürlich dann auch die Ereignisse in Hiroshima, sprich die Darstellung von japanischen Opfern fremder (amerikanischer) militärischer Gewalt, stets im Vordergrund.²¹ Nakazawa selbst hat aber weder den Beginn des Kriegs in China, noch den Ausbruch des Konflikts mit den westlichen Alliierten bewusst erlebt, da er erst 1939 geboren wurde. Die Protagonisten von *Hadashi* (Gen) und *Kuro ga Ita Natsu* (Bilderbuch: Shinji / Anime: Nobuko) sind im diegetischen 1945 ebenfalls erst zwischen 6 und 8 Jahren alt. Und obwohl nicht als Kriegs-Anime kategorisiert, ist es im für Nakazawa repräsentativen *Kuroi Ame ni Utarete* auch nicht anders. Nakazawas Protagonisten teilen diese Eigenschaft also auffallend.

Auf den Punkt gebracht und von Nakazawas eigenen Aussagen ausgehend kann man also unterstellen, dass es eines seiner Anliegen war den Shōwa Tennō als Täter gegenüber der japanischen Zivilbevölkerung zu charakterisieren. Dabei diente die Opferrolle japanischer Zivilisten als Druckmittel, was zunächst die Perspektive der auf Na-

kazawas Werken aufbauenden zahlreichen Anime auch in dieser Richtung festschrieb. Dies untermauert gleichzeitig das etwa um die Zeit des Vietnamkriegs aufkommende Narrativ von Japan als einziger Nation, die je Opfer nuklearer Kriegsführung wurde.²² Mit dem Tod des Shōwa Tennō rutschte aber die interne Opferrolle, zumindest im nationalen öffentlichen Diskurs und gegenüber der japanischen Zivilbevölkerung, nahezu in die Bedeutungslosigkeit ab. Da der Shōwa Tennō keine politische Funktion mehr ausübte, bestand auch kein weiterer Bedarf daran die Bevölkerung vor ihm zu „schützen“, beziehungsweise sie in Sachen der Kriegsverantwortung weiter zu exkulpieren. Folglich verlor sich das Anliegen von Nakazawa und wohl auch einiger anderer Autoren und damit die Reproduktion der durch Hiroshima ausgedrückten Opferrolle. Zumindest teilweise.

An dieser Stelle wird auch klar, wie ausschlaggebend die Rolle von Hiroshima für das japanische Kriegsgedächtnis beziehungsweise dessen Reproduktion in Anime ist. Denn hier geht der Diskurs nahtlos in das Ende des Kalten Kriegs über. Schließlich war die überwiegende Bedrohung des Kalten Kriegs die eines atomaren Weltkriegs. Das Schicksal von Hiroshima fungierte als Warnung gegen diese Bedrohung, was vermutlich auch ein Grund dafür ist, weshalb sich das japanische Kriegsgedächtnis an der Opferrolle und Hiroshima orientierte und dieser Kurs bis in die späten 1980er Jahre eher wenig internationale Gegenwehr erfahren hat.²³ Mit dem Niedergang der Sowjetunion verlor sich aber auch die Gefahr eines Atomkriegs praktisch über Nacht. Dementsprechend sank das Interesse an Anime, die die unermessliche Gewalt eines Atombombenangriffs zu vermitteln versuchten. Vor 1993, also dem Schlüsseljahr für Kriegs-Anime, griffen von den 16 veröffentlichten Titeln immerhin fünf dieses Thema auf. 1993 war es noch einer, 1994 zwei und dann, im Rahmen der aus Primärquellen bestätigten Filme, kein weiterer in den 22 Jahren bis 2016.²⁴ Anders gesagt, fünf von zehn bestätigten Titeln (die beiden Versionen von *Kono Sekai* als zwei Titel) entstanden vor 1993 und alle außer

Kono Sekai bis 1994. Die Auswirkungen auf Kriegs-Anime im Allgemeinen sind damit ebenfalls schnell ausgerechnet: Gemessen am Handlungsort entfallen mit 10 von 34 Titeln bisher die meisten Kriegs-Anime auf Hiroshima.²⁵

Schließlich fügt sich dann diese reduzierte Nachfrage auch in den Zusammenhang mit dem Kollaps der Bubble Economy. Ende der 1980er Jahre war Japan wahrscheinlich *die* Weltwirtschaftsmacht, bedenkt man, dass beispielsweise US-amerikanische Medien Japan 1989 offen als wirtschaftliche Bedrohung eingestuft hatten (Igarashi 2007, 70). Dementsprechend standen auch die nötigen finanziellen Mittel zur Realisierung verschiedenster Projekte wie eben Kriegs-Anime zur Verfügung. Mit dem Wegfall des finanziellen Überschusses stockte dann also auch die Produktion von Kriegs-Anime. Aber das ist nur der quantitative Aspekt der Entwicklung.

Unter qualitativen Überlegungen ist es letztendlich der Wechsel des Schauplatzes auf Gebiete außerhalb der japanischen Hauptinseln, der zum Nachdenken anregen will. Yoshida Yutaka (2005, 194-195) demonstriert in diesem Zusammenhang eine Folge des Einbrechens der Bubble Economy. Mit einem abgestürzten Binnenmarkt mussten sich japanische Unternehmen zunehmend auf Länder in der näheren Umgebung ausrichten, um neue Absatzmärkte mit zumindest einer gewissen Heimatnähe erschließen zu können. Dabei handelte es sich aber natürlich um genau die Länder, die während dem Zweiten Weltkrieg unter japanische Kontrolle geraten waren – freiwillig, oder nicht. Und diesen Staaten gegenüber konnte natürlich die Darstellung von Japan als Opfer des Krieges so nicht verkauft werden. Selbstverständlich sind hier nur indirekte Mechanismen am Werk, da beinahe alle Anime und ganz besonders Kriegs-Anime nicht für den Export, sondern für den Konsum in Japan produziert werden und Medieninhalte in Japan zunächst auch nicht staatsgesteuert sind. Aber die Finanzmittel für Filmproduktionen kommen zu einem nennenswerten Teil von Unternehmen und diese haben ihrerseits aus monetären Überlegungen heraus ein Interesse am Re-

gierungskurs, der wiederum (in der Theorie) im demokratischen Prozess durch die Bevölkerung gesteuert wird. Bezogen auf letztere bleibt es dann eben auch das Ziel von Kriegs-Anime ihre Zuschauer in ihrer Wahrnehmung, also durchaus auch ihrer Erinnerung, des Krieges zu beeinflussen.

Die in den 1980ern entstandenen Kriegs-Anime mit Handlungen in Übersee konzentrierten sich auf Okinawa und Südostasien. Okinawa wurde erst 1972 an Japan zurückgegeben, weshalb man hier unterstellen kann, dass Kriegs-Anime zwar einerseits durchaus das grausame Vorgehen der japanischen Armee im Kampf um die Inselgruppe aufzeigen wollten, andererseits aber sicherlich auch ein nennenswertes Interesse daran hatten, Okinawa in der Gedächtniskultur und Identitätsfindung als Teil Japans zu bestärken. Beides zusammen wirkt als eine Vereinheitlichung unter dem in den Tōkyōter Prozessen gefundenen Narrativ.

Für die Schauplätze in Südostasien dagegen ging es eher darum, das Schicksal japanischer Soldaten nachzuzeichnen. Interaktionen mit der lokalen Bevölkerung spielten dabei keine Rolle oder wurden grundsätzlich als positiv und freundschaftlich dargestellt. Das allerdings mag, je nach Region, schon ein deutlicher Affront sein. Der teilweise frenetische Empfang japanischer Truppen durch Einheimische, wie er zum Beispiel in *Ketsudan* in Indochina dargestellt wird, ist keineswegs erfunden. Dass aber japanische Einheiten andernorts in Südostasien gegenüber Zivilisten weit weniger die Rolle der Befreier von europäischer und amerikanischer Kolonialherrschaft einnahmen, zeigen Real-Ereignisse wie das Massaker von Manila im Februar 1945.

Ab den 1990ern musste also in Kriegs-Anime versucht werden, zwar einerseits die japanische Opferrolle nicht über zu betonen, andererseits jedoch japanische Aggression auch nicht zum zentralen Aussagepunkt der Filme zu machen. Folgt man der faktischen Entwicklung der präsentierten Handlungsstränge gelang dies also am besten dadurch, Übersee-Geschehnisse nach Norden zu verlegen. Denn anders als in Südostasien fanden sich in

Kontinental-Ostasien zwischen Korea und Sachalin zum Kriegsende hin vermehrt japanische Zivilisten unter Bedrängnis durch die Rote Armee. Gleichzeitig musste aber die Anwesenheit dieser Zivilisten in den nicht klassisch japanischen Territorien erklärt werden. Das gelingt durch eine ausgedehntere diegetische Zeitachse. Den eindrucksvollsten Unterschied kann man hier zwischen *Hotaru Kagayaku* und *Aoi Kioku* beziehungsweise *O-Hoshisama no Rêru* ausfindig machen. *Hotaru Kagayaku* ist spürbar stärker an der japanischen Opferrolle orientiert, was nicht zuletzt darauf zurückzuführen ist, dass die für das Kriegsgedächtnis relevante Handlung des Kurzfilms erst im August 1945 ansetzt und *japanische Zivilisten in China* plötzlich zur Flucht vor der anrückenden Roten Armee gezwungen sind.²⁶ *Aoi Kioku* und *O-Hoshisama no Rêru* dagegen eröffnen ihre jeweiligen Handlungsstränge bereits 1941 und 1940. Zwar sind auch diese beiden Zeitpunkte nicht ansatzweise die Startpunkte japanischer Expansion und damit nur teilweise konklusiv was japanischen Kolonialismus anbelangt, erlauben aber dennoch einen weiteren Ausblick auf den gesamtheitlichen Charakter der Ereignisse ab August 1945, also dem Umstand, dass Japan sich schon seit 1937 im offenen Krieg befand. So konnte ab 1993 in Kriegs-Anime japanische Expansion bedingt dargestellt werden, ohne dabei die japanische Opferrolle aufgeben zu müssen. Und die Wegverlagerung der Handlungsorte von Südostasien schaffte einen Raum bewusster Unwissenheit im Publikum. Das bedeutet, dass während das Publikum zwar mit japanischen zivilen Opfern konfrontiert wurde, gleichzeitig die angedeutete japanische Expansion in China und Korea aber die Wahrscheinlichkeit aufzeigte, dass Japan auch andernorts nicht die Rolle des Befreiers, sondern die Rolle des Unterdrückers innehatte.

Hier schließt sich abermals der Kreis mit dem Ende der UdSSR und dem einfachen Verstreichen der Jahrzehnte. Denn mit der Verlagerung der Überseegeschichten nach Norden und dem letztendlichen Neubezug des Kriegsgegners auf die Sowjetunion konnte ab 1992 der „Feind“ durch eine als

nunmehr nicht länger existierende politische und militärische Präsenz ausgedrückt werden. Gleichmaßen wurde aber auch das Verhältnis Japans zu den USA neu gewichtet. Denn mit dem Ende des Kalten Kriegs war auch der globale Machtkampf zwischen Kommunismus und Kapitalismus entschieden. Japan verlor damit seine von den USA vorgegebene Nachkriegsrolle als Schutzwall gegen den Kommunismus in Asien, welche überhaupt erst die Grundlage für die Art der Abhandlung der Tōkyōter Prozesse (1946-48) und wohl auch für das Zustandekommen des Friedensvertrags von San Francisco (1951) war. Der Friedensvertrag von San Francisco als solcher war es aber auch, durch den Japan seine eigene Doppelmoral bezüglich des Zweiten Weltkriegs überhaupt erst aufbauen konnte. Mit diesem waren aus dem Krieg erwachsene Ansprüche der südostasiatischen Staaten auf rechtlicher Ebene weitgehend abgegolten und Japan musste sich zwar nach außen hin durch die Verifizierung der Urteile der Tōkyōter Prozesse als Aggressor identifizieren lassen, hatte aber eben durch diese Urteile wiederum nach innen eine Umschichtung der Kriegsschuld auf die politische Führungsebene des Kaiserreichs und die Darstellung der allgemeinen Bevölkerung als Opfer der eigenen Regierung erlebt (Yoshida 2005, 91).

Letztlich bleibt noch das Altern der Kriegs- und Nachkriegsgenerationen zu bedenken, denn durch das Sterben der Zeitzeugen verschwinden allmählich auch direkte Erinnerungen an den Krieg. So waren beispielsweise aus der Mandschurei zurückgekehrte japanische Siedler in der Nachkriegs-Friedensnation lange als eine Art Speerspitze des Expansionismus stigmatisiert (Araragi 2013, 150). Diese Gruppe hatte aber selbst auf der Flucht zurück nach Japan schlimmstes Leid ertragen müssen. Nicht weniger als 300.000 Japaner sind in sowjetischer Gefangenschaft einfach verschwunden (Dower 1999, 52). Die Erlebnisse der Rückkehrer waren dementsprechend lange unter Verschluss gehalten worden, dürften sich aber 45 Jahre nach Kriegsende notgedrungen einen Ausgang gesucht haben, bevor die letzten Zeitzeu-

gen verloren gehen würden. Gleiches gilt beispielsweise auch für die *zanryū koji*, aber auch für diejenigen, die den Krieg an der Heimatfront erlebt haben. Für letztere bedeutete ein Umschwung in den medial verarbeiteten Kriegserinnerungen durch eine Neugewichtung der Prioritäten ein Vergessen des eigenen Erlebten jenseits der persönlichen Erinnerung. Dadurch will sich ein Aufbäumen gegen einen solchen Trend und eine Rückkehr zur Selbstdarstellung als Opfer, besonders um das 60. Jubiläum des Kriegsendes 2005, auch schnell erklären lassen.

Keine einfachen Antworten

Es muss hier wohl festgehalten werden, dass die oben angeführten Erklärungen, auch bedingt durch die relativ geringe akademische Zuwendung, die Kriegs-Anime bisher erfahren haben, vermutlich nur an der Oberfläche dieses komplexen Themas kratzen. Die Tragweite der Komplexität wird indes dadurch klar, dass es eben keine einzelne klare Antwort auf die Frage, in welche Richtung sich Kriegs-Anime entwickeln und entwickelt haben, gibt. Zwar sind und bleiben Handlungen, in denen die japanische Zivilbevölkerung unter fremder militärischer Gewalt leidet prominent, die Darstellung des Krieges über einen längeren Zeitraum hinweg schafft aber den nötigen Kontext um japanischen Expansionismus anzudeuten. Die obigen Ausführungen bieten zwar reichlich Material um die Umschwünge in Kriegs-Anime rund um das Jahr 1993 zu erklären, warum aber ausgerechnet 1993 diese Schlüsselrolle eingenommen hat, kann nicht ganz so entscheidend bestimmt werden.

Klar feststellen lässt sich aber, dass die Auffassung einer schlichten japanischen Opferrolle in Kriegs-Anime mit dem Ende von Shōwa beziehungsweise dem Anfang von Heisei veraltet ist. Die Fixierung des akademischen Diskurses auf *Hotaru* und *Hadashi* versperrt dabei die Aussicht auf den gesamten, vielfältigen und vielschichtigen Korpus. Dass seit 1993 die Anzahl neuer Kriegs-Anime zurückgegangen ist, erschwert natürlich das Ermitteln neuer

Trends und beeinflusst die relativen Themenschwerpunkte der Produktionen. Lag der Fokus vor 1993 auf Hiroshima, Okinawa und der Menschlichkeit japanischer Truppen in Südostasien, so hat sich die Perspektive nach 1993 allgemein auf die Luftangriffe auf Tōkyō und die Vertreibung japanischer Siedler aus den nördlichen Territorien verschoben. Dabei hat *Aoi Kioku* dem Expansionismus des japanischen Kaiserreichs in Übersee in Anime ein erstes Gesicht gegeben. Zusammen mit *O-Hoshisama no Rēru* und *Za Kokupitto* fand damit in 1993 eine räumliche Schwerpunktverlagerung statt, die in den Folgejahren eine Gegenreaktion in Form eines vergleichbaren Rückzugs auf das japanische Heimatland auslöste. Durch die Ausdehnung der Zeitachse in *Hiroshima ni Ichiban Densha ga Hashitta* wurde der Charakter der Darstellung des Atombombenabwurfs auf Hiroshima entzerrt und nötiger Kontext geschaffen. Die Opferrolle Japans blieb dabei zwar bestehen, der größere zeitlichen Kontext möchte aber das Publikum zum Nachdenken über den Kriegsverlauf anregen.

Die 1993 erschienenen Kriegs-Anime haben also den bis dorthin entstandenen Korpus diversifiziert. Weiter wurde der Korpus 1993 überproportional vergrößert. Letztlich folgten dem eine weitgehende Neuausrichtung von Kriegs-Anime sowie ein Rückgang an Produktionen, sodass 1993 zum Schlüssel- und Wendejahr des Genres wurde. Erst jetzt in Reiwa (seit 2019), nach dem deutlichen Rückgang an Produktionen während Heisei und dem selbstverständlich immer größer werdenden zeitlichen Abstand zum Zweiten Weltkrieg, könnte der finanzielle wie auch gesellschaftliche Erfolg von *Kono Sekai* eine erneute Wende bedeuten. Dieser, in vielerlei Hinsicht vor allem unter quantitativen Gesichtspunkten mit *Hadashi* vergleichbare Film, rollt auf einer ausgedehnteren Zeitachse mit veränderter Perspektive die Kriegsgeschichte Japans neu auf. Ob das ein Ansporn für neue Produktionen wird, oder diese doch abschreckt, wird sich in den nächsten Jahren zeigen müssen.

Bibliographie

- Alt, Joachim. 2018. „Political Categorization of WWII Anime with the Matrix Model.“ *The IAJS Journal* 3: 9-20.
- Alt, Joachim アルト・ヨアヒム. 2019a. „Hiroshima no genbaku tōka wo kataru anime ni okeru henka“ 広島原爆投下を語る戦争アニメにおける変化 [The Evolution of War Anime Depicting the Atomic Bombing of Hiroshima]. *Animēshon Kenkyū* アニメーション研究 [The Japanese Journal of Animation Studies] 20 (1): 31-41.
- Alt, Joachim. 2019b. „World War 2 in Anime – A Portfolio Based Analysis“, *The IAJS Journal* 4: 3-14.
- Araragi, Shinzō 蘭信三. 2013. “Manshū hikiagemono no raifu hisutorī kenkyū no kanōsei: rekishi jitsuro toshite ‘Shimoina no naka no Manshū’” 満州引揚者のライフストーリー研究の可能性—歴史実路としての『下伊那のなかの満州』 [Über die Möglichkeit der Erforschung der Lebensgeschichten von Mandschurei-Rückkehrern – „Die Mandschurei in Shimoina“ als geschichtliches Realbeispiel]. In *Sensō shakaigaku no kōsō: seido, taiken, media* 戦争社会学の構想—制度・体験・メディア— [Das Konzept der Kriegs-Soziologie – System, Erfahrungen, Medien –], herausgegeben von Fukuma Yoshiaki et al., 139-172. Tōkyō: Bensei Shuppan 勉誠出版.
- Dower, John W. 1999. *Embracing Defeat: Japan in the Wake of World War II*. New York: The New Press.
- Igarashi, Yoshikuni 五十嵐義邦. 2007. *Haisen no kioku:shintai, bunka, monogatari 1945–1970* 敗戦の記憶—身体・文化・物語 1945~1970 [Das Gedächtnis der Kriegsniederlage – Körper, Kultur, Geschichten 1945 - 1970]. Tōkyō: Chūō Kōron Shinsha 中央公論新社.
- Ishida, Ayū 石田あゆ. 2011. „Sensō dōwa bungaku ga kataru mono / kataranai mono: Garasu no Usagi wo chūshin toshite“ 戦争童話文学が語るもの／語らないもの—『ガラスのうさぎ』を中心として [Dinge die Kinder-Kriegsliteratur erzählt / nicht erzählt: „Der Glashase“ im Mittelpunkt]. In *“Hansen” to “kōsen” no popyurā karuchā – medeia / jendā / tsūrizumu* 「反戦」と「好戦」のポピュラー・カルチャー: メディア／ジェンダー／ツーリズム [Die Populärkultur von „Pazifismus“ und „Militarismus“: Medien / Gender / Tourismus], herausgegeben von Takai Masashi 高井昌史, 83-114. Kyōto: Jinbun Shoin 人文書院.
- Kubota, Ryoko. 2012. „Memories of War: Exploring Victim-Victimizer Perspectives in Critical Content-Based Instruction in Japanese.“ *L2 Journal* 4 (2): 37-57.
- Lim, Jie-Hyun. 2010. „Victimhood Nationalism and History Reconciliation in East-Asia“, *History Compass* 8 (1): 1-10.
- Makita, Tetsuo 牧田徹雄. 2000. “Yoron chōsa ripōto: Nihon no sensō to heiwakan sono jizoku to fūka” 世論調査レポート 日本の戦争と平和観・その持続と風化 [Japanese Views of War and Peace: Continuity and Decay], *Hōsō Kenkyū to Chōsa* 放送研究と調査 [The NHK Monthly Report on Broadcast Research] 50 (9): 2-19.
- Maxey, Trent. 2012. „Jipangu: Reimagining Defeat in 21st-century Japan“, *The Asia-Pacific Journal* 10 (25/2). Zugriff am 7. September 2020. <https://apjif.org/2012/10/25/Trent-Maxey/3772/article.html>.
- Nakazawa, Keiji 中沢啓治. 1994. *Hadashi no Gen Jiden* はだしのゲン自伝 [Barfuß durch Hiroshima als Autobiographie]. Tōkyō: Kyōiku Shiryō Shuppankai 教育資料出版会.
- Napier, Susan J. 2005. *Anime from “Akira” to “Howl’s Moving Castle”: Experiencing Japanese Animation*. New York: Palgrave MacMillan.
- Narita Ryūichi. 2015. „Remembrance of War.“ In *Beyond Hiroshima: The Return of the Repressed. Wartime Memory, Performativity and the Documentary in Contemporary Japanese Photograph and Video Art*, herausgegeben von Ayelet Zohar, 25-34. Tel Aviv: Tel Aviv University Art Gallery.
- Okuda, Hiroko 奥田博子. 2010. *Genbaku no kioku: Hiroshima / Nagasaki no shisō* 原爆の記憶—ヒロシマ／ナガサキの思想 [Das Atombomben-Gedächtnis – Die Denkweisen von Hiroshima / Nagasaki]. Tōkyō: Keiō Gijyū Daigaku Shuppankai 慶応義塾大学出版会.
- Satō, Takumi 佐藤卓己. 2003. „Sengo yoron no kosō: O-Bon rajio to gyokuon shinwa“ 戦後世論の古層 — お盆ラジオと玉音放送 [Alte Schichten der öffentlichen Meinung in Nachkriegs-Japan – O-Bon Radio und das Gyokuon-hōsō]. In *Sengo yoron no media shakaigaku* 戦後世論のメディア社会学 [Die Medien-Soziologie der öffentlichen Meinung in Nachkriegs-Japan], herausgegeben von Satō Takumi 佐藤卓己, 25-45. Tōkyō: Kashiwa Shobō 柏書房.
- Seaton, Philip. 2007. *Japan’s Contested War Memories: The “Memory Rifts” in Historical*

Consciousness of World War II. New York: Routledge.

Shibata, Ria. 2017. „War, Identity, and Inherited Responsibility in Sino-Japanese Relations“, PhD Diss., University of Otago.

Takenaka, Akiko. 2015. „Memory, Trauma, Art.“ In *Beyond Hiroshima: The Return of the Repressed. Wartime Memory, Performativity and the Documentary in Contemporary Japanese Photograph and Video Art*, herausgegeben von Ayelet Zohar, 45-56. Tel Aviv: Tel Aviv University Art Gallery.

Endnoten

- 1 Siehe beispielsweise Narita Ryūichi (2015, 26) zum Zusammenhang der verschiedenen Kriegsfronten.
- 2 Siehe Makita Tetsuo (2000) zur gesellschaftlichen Bedeutung von *Hotaru* und *Hadashi* in Japan.
- 3 Siehe hierzu beispielsweise Igarashi Yoshikuni (2007, 68-69) zu wirtschaftspolitisch motiviertem „Japan Bashing“ ab den späten 1980er Jahren.
- 4 Siehe Yamamoto Akihiro (2014) zur Komplexität von *Hotaru*.
- 5 Beispielsweise der Hiroshima Heiwa Kinen Kōen (Friedenspark Hiroshima), das Saitama-Ken Heiwa Shiryōkan (Friedensmuseum der Präfektur Saitama).
- 6 Beispiele in Ryoko Kubota (2012, 50-51).
- 7 Mit einem Asterisk gekennzeichnete Titel sind freie, wörtliche oder sinngemäße Übersetzungen der japanischen Originaltitel in Ermangelung eines offiziellen deutschen Titels.
- 8 Siehe hierzu beispielsweise Trent Maxey (2012).
- 9 Gegeben der territorialen Ausdehnung Japans bis zum Ende des Tokugawa-Shogunats und der folgenden Expansion sollten sowohl Okinawa als auch Hokkaidō bis zur Herstellung des mit Kriegsende und Folgeverträgen entstandenen heutigen politischen Gefüges bezüglich der Vorkriegs- und Kriegszeit de facto als mit militärischer Gewalt akquirierte Kolonien verstanden werden.
- 10 Für eine grobe Übersicht über den *senki mono* Boom siehe Yoshida Yutaka (2005, 124-133).
- 11 Siehe hierzu Yoshida Yutaka (2005, 94-95).
- 12 Siehe hierzu Philip Seaton (2007, 137).
- 13 Siehe hierzu als Anstoß das Konzept der „competitive victimhood“, wie von Shibata Ria Yamamoto, Akihiro 山本昭宏. 2014. „Hotaru no Haka no media bunka ron“ 「火垂るの墓」のメディア文化論 [Die Medienkulturtheorie von „Die letzten Glühwürmchen“], *Kōbe Gaidai Ronsō* 神戸外大論叢 [Aufsatzsammlung der Städtischen Fremdsprachenuniversität Kobe] 64 (3): 69-86.
- 14 Neben *Hadashi no Gen 2* handelt es sich dabei um *Kuroi Ame ni Utarete* (frei „Von schwarzem Regen überzogen“, 1984), angesetzt in den 1970ern oder 80ern, bzw. etwa ab Spätherbst 1945, *Zō no Inai Dōbutsuen* (frei „Der Zoo ohne Elefanten“, 1982), welcher ebenfalls erst nach dem Kriegsende ansetzt, und *Nacchan no Akai Tebukuro* (frei „Nacchan's Rote Handschuhe“, 1987), welcher in seiner Handlung dem Geist eines bei dem Atombombenangriff auf Hiroshima verstorbenen Mädchens folgt.
- 15 Detaillierte Auflistung im Appendix.
- 16 Die dem japanischen Heimatland nächste in Ketsudan dargestellte Bodenschlacht ist die Invasion von Iōjima.
- 17 Zum Wandel der Protagonisten in Hiroshima-orientierten Kriegsanime siehe Joachim Alt (2019a).
- 18 OVAs sind direkt für den Vertrieb als VHS oder DVD produzierte Anime, die oft, aber nicht ausschließlich, als Pilotfilme für Serienprojekte und deren Vorfinanzierung dienen. Dementsprechend liegt die Laufzeit je OVA in der Regel zwischen 20 und 40 Minuten.
- 19 Die SDS-Episode „Chīsai Sensuikan ni Koi wo shita Kujira no Hanashi“ handelt auf einer nicht näher identifizierbaren Insel und dem offenen Meer. Da die Insel eine japanische Militärbasis beheimatet und die Handlung gemäß der Einleitung der Episode erst nach der Schlacht um Okinawa angesetzt ist, handelt es sich vermutlich um den Süden von Kyūshū.
- 20 Diese Beobachtung behält auch im Hinblick auf die nicht verifizierten Anime Gültigkeit, da hier aktuell nur zwei relevante Titel vermutet

werden. Beide stammen vermeintlich aus den späten 1980ern und beide handeln in Okinawa.

21 Dies stützt sich, wie die gesamte Kriegserinnerungskultur, auch auf die Zugänglichkeit von Erinnerungsmaterial, also der Weitergabe von Erlebnissen durch Zeitzeugen. Hier zeigt die japanische Heimatfront eine auf verschiedene Traumata gestützte Dominanz. Siehe Takenaka Akiko (2015, 45-56).

22 Die Anerkennung einer besonderen Rolle der Atombombenopfer stellte sich ab dem Castle Bravo Atombombentest auf dem Bikini-Atoll ein. Durch dessen Fallout wurde die Besatzung des japanischen Fischtrawlers Dai Go Fukuryūmaru („Glücklicher Drache V“) radioaktiv verstrahlt. Die Fischbestände in weiten Teilen des Pazifiks wurden ebenfalls kontaminiert.

23 Okuda Hiroko (2010) beschreibt den Prozess der Nationalisierung der Erinnerungskultur um den Atombombenabwurf auf Hiroshima ausführlich.

24 *Hato yo Hiroshima no Sora o* ist ähnlich wie *O-Bake Entotsu no Uta* anhand des Begleitbuchs bestätigt, ist damit aber dennoch die einzige Hiroshima thematisierende Produktion zwischen 1995 und 2016.

25 Ohne Berücksichtigung nicht aus Primärquellen bestätigter Titel, *Kono Sekai* in den getrennten Versionen als zwei Titel, *SDS* und *Za Kokupitto* jeweils als ein Titel.

26 In der beispielsweise auf YouTube (Stand Juli 2020) verfügbaren Fassung mit englischen Untertiteln wird zwar in letzteren 1942 ausgewiesen, die gleichzeitig erscheinenden japanischen Untertitel nennen aber, wie auch am Handlungsverlauf nachvollziehbar, Shōwa 20, also 1945.

Appendix

Aus Primärquelle bestätigte Titel

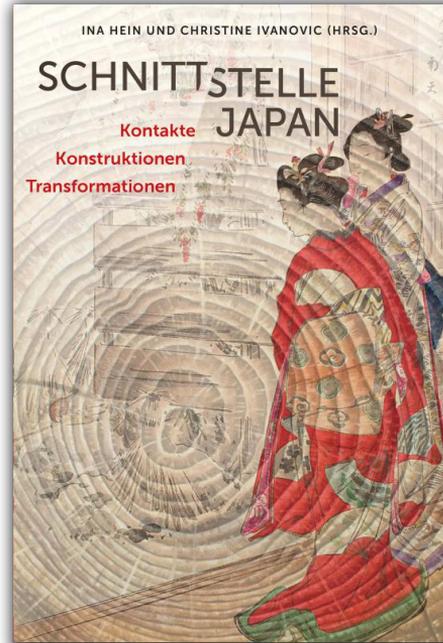
Jahr	Titel
1971	<i>Animentarī Ketsudan</i>
1978	<i>Pikadon</i>
1979	<i>Manga Kodomo Bunko 43 „Hiroshima no Uta“</i>
1982	<i>Tsushima Maru – Sayonara Okinawa</i>
1983	<i>Hadashi no Gen</i>
1986	<i>Nihon Meisaku Bungaku</i> 25 „Biruma no Tategoto“(1) 26 „Biruma no Tategoto“(2)
	<i>O-Kāsan no Kī</i>
1988	<i>Hī no Ame ga Furu</i>
	<i>Hotaru no Haka</i>
	<i>Kimi Shitteru?? Shuto Enjō</i>
1989	<i>Kankara Sanshin</i>
1990	<i>Kuro ga Ita Natsu</i>
	<i>Makkurona O-Bentō</i>
1991	<i>Chīchan no Kageokuri</i>
	<i>Hotaru Kagayaku</i>
	<i>Ushiro no Shōmen ha Dāre</i>
1993	<i>Aoi Kioku: Manmō Kaitaku to Shōnentachi</i>
	<i>Hiroshima ni Ichiban Densha ga Hashitta</i>
	<i>O-Hoshisama no Rēru</i>
	<i>Saigo no Kūshū Kumagaya</i> <i>Za Kokupitto</i> „Tetsu no Ryūkihei“ „Onsoku Raigeki Tai“
1994	<i>Hiroshima he no Tabi</i>
	<i>Shinchan no Sanrinsha</i>
1995	<i>Heiwa no Shisha: Aoi Me no Ningyō Monog.</i>
1996	<i>Chocchan Monogatari</i>
1999	<i>Zeno: Kagiri naki Ai ni</i>
2002	<i>Ecchan no Sensō</i>
	<i>Sensō Dōwa Shū (SDS) „Umigame to Shōnen“</i>
2003	<i>SDS „Tako ni natta O-Kāsan“</i>
2004	<i>SDS „... Sensuikan ni Koi wo shita Kujira...“</i>
2005	<i>SDS „Boku no Bōkūgō“</i>
	<i>Ashita Genki ni Nāre! Hanbun no Satsuma Imo</i>
	<i>Garasu no Usagi</i> <i>Nagasaki 1945: Anzerasu no Kane</i>
2006	<i>SDS „Yakeato no, Okashi no Kī“</i>
2008	<i>SDS „Kikuchan to Ōkami“</i>
2009	<i>SDS „Aoi Me no Onna no Ko no O Hanashi“</i>
2014	<i>Jobanni no Shima</i>
2016	<i>Kono Sekai no Katasumi ni</i>
2019	<i>Kono ... no (sara ni ikutsumo no) Katasumi ni</i>

Aus Primärquelle unbestätigte Titel

Jahr	Titel
o. A.	<i>Himeyuri no Tō (Inochido Takaramonogatari)</i>
	<i>Hitotsu no Hana</i>
	<i>Iwata-kun no Obāchan</i>
	<i>Maya no Isshō</i>
	<i>Tōkyō Dai-Kūshū Monogatari</i>
	<i>Zō no Hanako</i>
1980	<i>Hachigatsu Kokonoka: Nagasaki</i>
1983	<i>Okori Jizō</i>
1985	<i>Okāchan Gomen ne</i>
1988	<i>Shirohata Shōjo Ryūko</i>
1989	<i>Nagasaki no Ko-uma</i>
1990	<i>Kimu no Jūjika</i>
1991	<i>Kie saranu Kizuato – Hi no Umi Ōsaka</i>
1992	<i>Zō Ressa ga yattekita</i>
1993	<i>O-Bake Entotsu no Uta</i>
	<i>Michan no Te no Hira</i>
1994	<i>Jūroku Jizō Monogatari: Sensō no Giseisha ni natta Kodomotachi</i>
1999	<i>Hato yo Hiroshima no Sora wo</i>
2015	<i>Hikawa Maru Monogatari</i>
2019	<i>Ageha ga tonda: 1945.3.10 Tōkyō Dai-Kūshū</i>

Als nicht relevant eingestufte Beispiele

Jahr	Titel
1982	<i>Zō no inai Dōbutsuen</i>
1984	<i>Kuroi Ame ni Utarete</i>
1986	<i>Hadashi no Gen 2</i>
1987	<i>Nacchan no akai Tebukuro</i>
1988	<i>NHK Tokushū, Natsufuku no Shōjotachi – Hiroshima: Shōwa Nijūnen Hachigatsu Mui-ka</i>
1993	<i>Tsuru ni notte – Tomoko no Bōken</i>
1993	<i>Za Kokupitto „Seisōken Kiryū“</i>
1994	<i>Raiyan Tsūri no Uta</i>
2004	<i>Jipangu</i>
2007	<i>Sensō Dōwa Shū „Futatsu no Kurumi“</i>
	<i>Hokori - Tsutaeyō kono Nihon no Ayumi -</i>
2013	<i>Kaze Tachinu</i>



Hein, Ina / Ivanovic, Christine (Hrsg.)
**Schnittstelle Japan: Kontakte.
 Konstruktionen. Transformationen**
 2020 · ISBN 978-3-86205-533-3 · Iudicium
 257 Seiten, 9 Farb-Abb., EUR 34,—

Seit der ersten Publikation von Roland Barthes' *Das Reich der Zeichen* vor fünfzig Jahren haben sich die Wahrnehmung Japans und seiner Kultur im Ausland und, umgekehrt, die japanische Auseinandersetzung mit ‚dem Westlichen‘ deutlich verändert. Heute erscheint ‚Japan‘ vermehrt als Schnittstelle von Diskursen, in deren Zentrum das Zitieren, die Bearbeitung und Verwandlung von ‚Zeichen‘ stehen, die auf Japan und auf die als ihm entgegengesetzt verstandene ‚westliche‘ Welt verweisen. In ihnen wirkt das Imaginäre von ‚Japan‘ und dem ‚Westen‘ als dessen Gegenüber nach wie vor als ästhetisch produktiver Impuls für ein breites Spektrum kultureller Konstruktionen und Transformationen. Die aus mehreren Workshops an der Universität Wien hervorgegangenen Fallstudien des vorliegenden Bandes untersuchen diese *Schnittstelle Japan* an Beispielen aus verschiedenen Medien und in diversen kulturellen Kontexten. Mit Originalbeiträgen von Tawada Yōko, Lydia Mischkulnig, Cristina Rascón-Castro, Philippe Forest und Levy Hideo.