

**Wie konstruieren die ausgewählten Seiten aus Koyoharu Gotouges „*Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*“<sup>1</sup> den abenteuerlichen Schauplatz der Fantasyhandlung?**

In Mangas hat nicht nur der zu lesende Text einen enormen Wert, sondern auch die Darstellung des Raums für die jeweilige Handlung. Anhand der Leitfrage „*Wie konstruieren die ausgewählten Seiten aus Koyoharu Gotouges „Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba“ den abenteuerlichen Schauplatz der Fantasyhandlung?*“ wird erläutert, inwiefern die Gestaltung der räumlichen Wahrnehmung essenziell für die zu erzählende Handlung ist. Demzufolge werden im ersten Schritt die Handlung des ersten Volumens der Mangareihe bündig wiedergegeben und die Begriffe „abenteuerlicher Schauplatz“ und „Fantasymanga“ näher betrachtet, um dann im zweiten Schritt zu erläutern, inwiefern im *Demon Slayer* die Räumlichkeit dem Abenteuer- und Fantasyinhalt gerecht wird. Hierzu werden die Seiten 146 – 148 analysiert.

Das Manga fokussiert sich auf das Leben des jungen *Tanjiro Kamado*; der älteste Sohn einer ärmlichen Familie ohne Vater und mit fünf Geschwistern in der japanischen Taisho-Ära. In einer Nacht, die *Tanjiro* nicht zu Hause verbringt, wird seine ganze Familie von Dämonen umgebracht. Die einzig Überlebende ist seine Schwester *Nezuko*, die selbst zu einem Dämon verwandelt wurde. So schwört sich *Tanjiro* die Wandlung seiner Schwester rückgängig zu machen und die zwei Geschwister machen sich auf eine Reise. Auf der Reise treffen sie auf ein Mitglied der *Demon Slayer*-Truppe, der *Tanjiro* und *Nezuko* zur Hütte von *Sakonji Urokodaki*, einem Meister, der angehende *Demon Slayer* ausbildet, schickt. So wird im ersten Volumen der Mangareihe die beschwerliche und lange Ausbildung *Tanjiros* zum *Demon Slayer* geschildert.

In der vorliegenden Szene befinden sich neben *Tanjiro* noch zwei weitere Figuren: Zwei ehemalige SchülerInnen *Sakonji Urokodakis*. Der ehemalige Schüler *Sabito* kämpft gegen *Tanjiro*, um ihn auf die endgültige Auswahl zum *Demon Slayer* vorzubereiten. Bei diesem Kampf steht die jahrelange Aneignung der Kräfte und Fähigkeiten *Tanjiros* im Vordergrund, die für das Auswahlverfahren elementar sind. *Tanjiro* beweist seine Kraft, indem er einen Felsblock in der Mitte trifft und ihn zerteilt. Während des Kampfes schaut die andere ehemalige Schülerin *Urokodakis* namens *Makamo*

---

<sup>1</sup> Im Folgenden unter der Sigle *Demon Slayer* zitiert: KOYOHARU GOTOUGE: *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* Vol. 1, 8. (dt.) Aufl. Ludwigsburg 2020.

dem Kampf zu und freut sich über den Sieg *Tanjiros*. Dass es sich bei diesen Figuren um verstorbene SchülerInnen – Geister – handelt, weiß *Tanjiro* zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

In dem Manga wird verdeutlicht, dass eine fantastische und abenteuerliche Handlung thematisch kombiniert werden kann. Doch wie wird dies neben den Figuren in der Räumlichkeit konstruiert?

Um diese Frage zu beantworten, muss zunächst ein Verständnis für die Abenteuerlichkeit und Fantasyhandlung in Mangas aufgebaut werden.

Abenteuercomics (*adventure comics*) sind eines der spannungsaufbauenden Comicgenres mit vielmehr naturalistisch dominiertem Stil: Eine allgemeine rezeptionsbezogene Darstellung.<sup>2</sup> Demnach steht die Bewährung eines Helden oder einer Gruppe von Protagonisten in gefährlichen und risikoreichen Situationen im Vordergrund (vgl. ebd.). Das Abenteuer wird dadurch verwirklicht, dass der Protagonist auf das Fremde trifft, auf eine Reise geht und versucht die Menschen vor Gefahren und dem Bösen zu schützen (vgl. ebd., S. 196). „Insgesamt gilt, dass die Zivilisationswelt im Abenteuercomic in einem doppelten Sinne am Rande steht“ (ebd.): Eine lediglich nicht exotische und abenteuerliche Welt für den Protagonisten. Es werden historische und geografische Räume vermischt, was typisch für *adventure comics* sind (vgl. ebd.). So werden zumeist *adventure comics* in fantastischen oder utopischen Handlungen und Welten festgesetzt und sind somit beispielsweise in „Fantasy- oder Science-Fiction-Comics [zu] bestimmen“ (ebd., S. 194).

Dementsprechend ist das Fantasy nicht weit von *adventure comics*: Die Fantasyhandlung in Comics – und Mangas – ist zumeist ein Rückblick auf fiktive Vergangenheiten; „entweder [...] eine archaisch-prähistorische Welt, die durch eine urwüchsige Natur geprägt ist, oder [...] ein [...] märchenhaft-mittelalterliche[r] Dekor“ (vgl. ebd., S. 212). Hier kämpft der Protagonist als Krieger oder Ritter gegen seine Feinde. Zusätzlich ist er von Fabelwesen umgeben (vgl. ebd.).

In der Tat wird in vielen Abenteuerlichkeiten die Welt der Handlung entsprechend konstruiert und die perfekte Welt für die Handlung wird erschaffen, so auch im *Demon Slayer*.<sup>3</sup> Hier wird das bekannte Prinzip angewandt: In einer fantastischen Welt wird die allgegenwärtige Welt beschrieben und als Gegenstand der Erzählung genutzt, demgemäß werden Elemente des Abenteuer- und Fantasyinhalts kombiniert. So sind auf der einen Seite die fantastischen Figuren, wie den Dämonen,

---

<sup>2</sup> Vgl. Julia Abel und Christian Klein: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart 2016. S. 194. (Künftig: ABEL).

<sup>3</sup> Vgl. Helga de la Motte-Haber: Die Realität der Phantasiewelt: „Winzig“ von Manos Tsangaris, in: Behne, K.-E., Kleinen, G. & de la Motte-Haber, H. (Hrsg.): Wahrnehmung und Rezeption. Musikpsychologie. Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie, Bd. 14. Göttingen 1999, S. 124. (Künftig: DE LA MOTTE-HABER).

den Geistern sowie den *Demon Slavern*, die das Fantastische verkörpern. Während auf der anderen Seite die räumliche Wahrnehmung und das Motiv des Protagonisten den *adventure comics* zuzuordnen sind.<sup>4</sup>

Die Welt der *Demon Slayer* ist in der Tat nicht fantastisch aufgebaut, sondern all das Fantastische geschieht in einer der RezipientInnen bekannten Welt. In diesen drei Seiten handelt es sich bei den zwei SchülerInnen, die mit *Tanjiro* trainieren, um Geister, die bei der endgültigen Auswahl starben. *Tanjiro* kommunizierte schon Monate vor dem vorliegenden Kampf mit ihnen und nahm ihre Hilfe und Ratschläge an, um seine Fähigkeiten und Kraft zu verbessern und gezielter gegen Dämonen einzusetzen. Schon damals kämpfte er gegen *Sabito* und lies sich von *Makamo* besänftigen.

Jedoch ist der Schauplatz ein gewöhnlicher Wald, mit gewöhnlichen Bäumen und Blumen. Lediglich der Felsblock, den *Tanjiro* in der Mitte zerteilt, ist ungewöhnlich. Doch dies kann auf seine Kraft, sein jahrelanges Training sowie auf sein Schwert zurückzuführen sein. Solch ein Schauplatz für eine abenteuerliche Fantasyhandlung wird neben Romanen, Filmen und Serien, auch in Mangas genutzt.

Denn

Teleskope und Weltraumschiffe, die immer größer werden und die Blicke scheinbar immer weiter reichen lassen, tilgen leicht das Bewu[ss]tsein dafür, wie winzig und doch vielfältig der Ausschnitt der Welt ist, den Menschen wahrnehmen können, in dessen Zentrum sie sich unmittelbar erfahren.<sup>5</sup>

Anstelle den Menschen klein und teilnahmelos wirken zu lassen, wird in diesem Manga gezeigt, dass das Abenteuer im Leben aller wartet „and that same value in thousands and thousands of children’s and adults’ lives should not be ignored“<sup>6</sup>. Das Abenteuer in der Fantasywelt wird in dieser Szene nicht durch die räumliche Gestaltung verwirklicht, sondern durch das Motiv *Tanjiros* – seine Familie zu rächen und die Wandlung seiner Schwester rückgängig zu machen. Dass der Raum nicht gezeigt wird bzw. nichts „besonderes“ widerspiegelt, erzeugt Spannung für den weiteren Verlauf (vgl. ABEL, S. 95): Die RezipientInnen kennen die Welt des Protagonisten, lediglich die Figuren sind neu.

Nach Analyse der drei Seiten des Mangas *Demon Slayer*, kann die Leitfrage, wie folgt, beantwortet werden: Die ausgewählten Seiten konstruieren einen abenteuerlichen Schauplatz der Fantasyhandlung, indem anstelle einer völlig neuen und unbekannten Welt, die bekannte und nicht abenteuerliche Welt als Gegenstand des Handlungsverlaufs gilt. Die RezipientInnen sollen sich in

---

<sup>4</sup> Hier ist wohlgermerkt anzumerken, dass diese Aspekte in der Tat nicht so einfach und klar voneinander getrennt werden können. Da diese Problematik jedoch nicht in diesem kurzen Essay thematisiert werden kann, wird dies bewusst getrennt und nicht weiter definiert.

<sup>5</sup> DE LA MOTTE-HABER, S. 124.

<sup>6</sup> P. L. Thomas: Adventures in genre!: rethinking genre through comics/graphic novels, in: Journal of Graphic Novels and Comics, 2:2 (2011), S. 187 (Künftig: THOMAS):

dieser Welt wohlfühlen und demnach ausbreiten. Nicht immer ist eine fantastische Welt essenziell für eine Fantasyhandlung. Wichtig ist hier, dass die RezipientInnen Empathie empfinden und sich dazugehörig fühlen.

## **Literaturverzeichnis**

### **Primärliteratur:**

GOTOUGE, KOYOHARU: Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Vol. 1, 8. (dt.) Aufl. Ludwigsburg 2020.

### **Sekundärliteratur:**

ABEL, Julia und Christian Klein: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart 2016.

DE LA MOTTE-HABER, HELGA: Die Realität der Phantasiewelt: „Winzig“ von Manos Tsangaris, in: Behne, K.-E., Kleinen, G. & de la Motte-Haber, H. (Hrsg.): Wahrnehmung und Rezeption. Musikpsychologie. Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie, Bd. 14. Göttingen 1999, S. 124f.

THOMAS, P. L.: Adventures in genre!: rethinking genre through comics/graphic novels, in: Journal of Graphic Novels and Comics, 2:2 (2011), S. 187 – 201.