

Jaqueline Berndt Zeichentrick-Japanisch: „Japanimation“ und Anime



1. Weltweit erkennbar

J-Culture ist ohne Animationsfilm kaum vorstellbar. Das bestätigt beispielsweise Quentin Tarantinos *Kill Bill vol. 1*. In einer seiner vielen Schichten als „Japan“-Diskurs funktionierend, enthält dieser Film bezeichnenderweise eine Animesequenz. Diese wirkt auf den ersten Blick untypisch – zu düster die Stimmung, zuviel Schraffur und keine Niedlichkeit in Sicht. Doch sie kommt aus einem japanischen Studio, der Production I.G., die viele der im Ausland bekannten Animationswerke hervorgebracht hat, von *Video Girl Ai* (OVA/original video animation, 1992) bis hin zu *Ghost in the Shell* (Film, 1995) und dessen neuerer TV-Serie. Und sie weist, zumindest in ironischer Verkehrung, eine bestimmte Zeichentrick-„Japanizität“ auf.

Animiert wird die Vorgeschichte von Oren Ishii, ihr – wie es im Titel von Kapitel 3 heißt – *origin*. Nur fehlt diesem chinesisch-amerikanisch-japanischen Mischwesen ein kultureller Ursprung, der selbstverständliche Zugehörigkeit garantieren würde. Der scheinbar willkürliche Wechsel zwischen dem Englischen und dem Japanischen und das gewollt gebrochene Japanisch der Schauspielerinnen unterstreichen das. Im Alter von neun Jahren muss Oren miterleben, wie ihre Eltern im eigenen Schlafzimmer von Boss Matsumoto und seinen Yakuza ermordet werden. Warum das geschieht, bleibt offen; nicht einmal Dialogzeilen sind zu hören. Statt auf Ursachen und Bedeutungen wird die Aufmerksamkeit auf die Augen des Kindes sowie auf die stilisierten Bewegungen gelenkt, deren Wechsel zwischen Verzögerung und Rasanz die Härte der dargestellten Gewalt zurücktreten lässt. Auch der folgende Racheakt der 11-jährigen an dem pädophilen Matsumoto zeigt eine „Verschleifung des Realen, dieses Verschwinden der Wirklichkeit in der Simulation“ (Georg Mein 2006: 92). Ohnehin darf man die Ursprungsgeschichte gern für eine Legende halten, werden die Vorgänge doch aus dritter Hand und im Präteritum serviert, nämlich durch die Off-Erzählerin erinnert.

Dass eine Animesequenz eingesetzt wird, leuchtet aus mehreren Gründen ein. Als erstes ließe sich die schlichte Darstellbarkeit solcher Blut-

bäder anführen. Daneben soll der japanische Zeichentrick offenbar den Eindruck verstärken, Tarantinos Films bediene sich seines vordergründigen Themas, der Rachegeschichte, eigentlich nur, um die Fans zufrieden zu stellen: Wie all die anderen Versatzstücke und Anspielungen in *Kill Bill vol. 1* vermittelt die Animesequenz den *geeks* (jap. *otaku*) „ein ungeheuer erleichterndes und gleichzeitig distinguiertes Gefühl des Wiedererkennens“ (Mein 2006: 81) – auch wenn der untypische Stil dessen Selbstverständlichkeit zugleich unterläuft. Die eigentliche ästhetische Funktion von Orens animierter Vorgeschichte besteht allerdings darin, den Zuschauer über eine Schwelle zu führen, aus einer vermeintlich realistischen Welt in eine fantastische, artifizielle, angenehm unglaubliche. Das legt nicht nur die sekundäre Relevanz der Darstellungsgehalte nahe, sondern auch die Tatsache, dass gegen Ende der Sequenz, wo Oren als erwachsene Killerin auftritt, der Animationsmodus von einer betonten Zweidimensionalität in einen nachgeahmten Fotorealismus wechselt. Der Anime-Einschub steht im Einklang mit der Grundtendenz des Films, die sinnliche Wahrnehmung und das Spiel der Zeichen einem herkömmlichen Verstehen und Bedeuten vorzuziehen. Aber er ist auch thematisch von Belang, denn kraft seiner Formensprache und deren Konnotationen „japanisiert“ er Oren. Die ethnische Hybridität der Frauengestalt und die ästhetisch-kulturelle Hybridität des Ausdrucksmediums, durch welches diese eingeführt wird, sind schließlich die Eckpfeiler des „Japan“-Diskurses von *Kill Bill vol. 1*. Doch Tarantinos Film soll hier nur als Einstieg dienen. Im Folgenden interessiert die in- und ausländische Wahrnehmung japanischer Animation.

Zunächst einmal lässt sich feststellen: Trickfilme aus Japan werden heutzutage als „japanisch“ identifiziert. Zwischen den 1960er und 1990er Jahren hatte man in den USA und darüber hinaus ihre Herkunft tunlichst zu verbergen gesucht. So hielten Kinder im deutschsprachigen Raum *Heidi* (*Arupusu no shōjo Haiji*, 1974) für eine einheimische Produktion; amerikanische Zuschauer kannten Kodai Susumu, einen der Protagonisten von *Space battleship Yamato* (*Uchū senkan Yamato* [ab 1974], zunächst als *Star Blazers* ausgestrahlt) unter dem Namen Derek Wildstar. Miyazaki Hayao (*1941) musste erleben, wie sein Film *Nausicaä aus dem Tal der Winde* (*Kaze no tani no Nausikā*, 1984) gnadenlos auf ein



nordamerikanisches Publikum zugeschnitten wurde, ja sogar einen neuen Soundtrack erhielt. Diese Zeiten sind vorbei. Doch die weltweit erkennbare „Japanimation“ beschränkt sich auf eine bestimmte Art des Zeichentricks: Tarantino zufolge erzählt dieser von ernsten, mit Gewalt verbundenen, unkindlichen Konfliktlagen oder sogar Kriegen und bedient sich einer Bildsprache, die manche an abgefilmte Comics erinnert, auf jeden Fall aber Konventionen stärker gewichtet als die individuelle Handschrift eines Autors und Zuschauer zur Teilhabe statt zur kritischen Distanzierung einlädt. Realismus streben diese Filme und TV-Serien nicht in einem äußerlichen Sinne an, weder in Gestalt synchroner Lippenbewegungen noch expliziter Referenzen auf die gesellschaftliche Wirklichkeit oder gar ethnisch eindeutiger Figuren. Gerade das traute Miteinander verschiedener Nationalitäten, Realitätsebenen und Bewegungsformen wird zu Beginn des 21. Jahrhunderts vom Stammpublikum als spezifisch japanisch rezipiert.

Was sich nicht aufgrund des Unterschieds zu Disney oder aber einer gegenwartsgemäßen Virtualität als „japanisch“ präsentiert, bleibt für gewöhnlich aus dem Bereich von „Japanimation“ ausgeschlossen. Das betrifft z.B. die experimentellen Kurzfilme eines Yamamura Kôji (*1964), der 2003 mit der 10minütigen Adaption einer *rakugo*-Erzählung (*Mount Head/Atamayama*, 2002) einer der Oscar-Kandidaten in der Kategorie animierter Kurzfilm war. Auch die Puppentrickfilme eines Kawamoto Kihachirô (*1925), die sich u.a. auf Nô-Spiele stützen, werden nicht zur „Japanimation“ gezählt. Beide beziehen sich auf japanische Traditionen, doch der global kompatiblen „Japanizität“ des kulturindustriell gestützten Anime stehen sie fern. Im Folgenden wird resümiert, in welchem Sinne die Bezeichnungen „Japanimation“ und Anime bislang verwendet worden sind und welchen Formen von Animation man nationalkulturelle Besonderheiten zugeschrieben hat.

2. Namentlich ausgezeichnet

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts ist nur noch selten von „Japanimation“ die Rede. Nordamerikanische Fans prägten die Bezeichnung in den späten 1970er Jahren, als sie eine Identität jenseits der herkömmlichen Science-Fiction-Kreise suchten (Shimotsuki 1996: 209; Leonard 2005: 286) – und sich übrigens in Japan die erste Generation von Anime-

Otaku formierte. Anderthalb Jahrzehnte später wurde der Name von den japanischen Medien reimportiert, wie beispielsweise das Dossier der Monatszeitschrift *Eureka* vom August 1996 belegt. Mittlerweile bedient man sich aber des kürzeren Wortes Anime, und zwar weltweit. Der neue Sprachgebrauch hat nicht unbedingt damit zu tun, dass der Anteil der Japanophilen an den außerjapanischen Fans beträchtlich zurückgegangen ist, seit die Szene den subkulturellen Rahmen überschritt (vgl. Levi 2006), und schon gar nicht damit, dass „Japanimation“ angeblich das diskriminierende *Japs* anklingen lasse, wie manch ein japanischer Blogger vermutet.¹ Offenbar ist das „Japanische“ als Differenz zum nordamerikanischen Disney-Stil vielen Zuschauern in einem Maße geläufig, dass es seiner Ausbuchstabierung nicht mehr bedarf. Und außerdem verstehen viele Fans japanische Zeichentrickfilme nicht als eine Untergattung von Animation, sondern als etwas vollkommen Eigenständiges.

Ganz verschwunden ist die Bezeichnung allerdings nicht. Auf Japanisch begegnet sie einem vor allem dann, wenn es um die ausländische, d.h. amerikanische Wahrnehmung der einheimischen Produktionen geht. Yamaguchi Yasuo stellt in seinem historischen Überblick die Zeit von 1970-1995 unter das Schlagwort „Japanimation“ (2004: 110-127). Regisseur Oshii Mamoru (*1951) nennt, darauf angesprochen, in einem Interview von 2004 ästhetische Besonderheiten wie die durch Tarantino ins Spiel gebrachten, z.B. das wortlose Vermitteln von Emotionen über die Großaufnahmen von Augen oder die Künstlichkeit der Darstellung, die den Zuschauer zum imaginativen Ergänzen auffordert, und darüber hinaus die Fähigkeit, Zitate zu erkennen. Ôtsuka Eiji und Ôsawa Nobuaki wiederum lehnen in ihrem provokanten Büchlein *Warum „Japanimation“ auf die Dauer keinen Erfolg haben wird* (2005) den Terminus als Ideologem ab. Die angestammte Branche verwende ihn seltener als Politiker oder das Marketing. Er sei ahistorisch, weil er eine kulturelle Reinheit gegenüber den USA unterstelle, die es so nie gegeben habe, und eben damit bleibe er jener Orientierung am „westlichen“ Leitmodell verhaftet, die er nationalisierend zu überwinden verspreche.

Während sich bei „Japanimation“ die englischsprachige Herkunft schwerlich anzweifeln lässt, gehört es zu den fest verwurzelten Annahmen außerhalb Japans, dass das Wort Anime sich vom französischen *animé* ableite. Shinobu Price (2001: 153) stützt sich in dieser Hinsicht ebenso

¹ <http://d.hatena.ne.jp/keyword/japanimation> (2007/06/29)

wie Julia Nieder (2006: 10) auf die frühe Publikation von Antonia Levi (1996). Mag man Letzterer zugute halten, dass es Mitte der 1990er Jahre noch kaum japanische Wortmeldungen gab, die eine Japanologin hätte auswerten können, so fällt es schwer, neueren deutschen oder englischen Publikationen nachzusehen, dass sie Daten nicht überprüfen, selbst wenn dank des Internets nicht einmal mehr Japanischkenntnisse erforderlich sind. Dass japanologisch fundierte Artikel zum Thema wie der frühe von Oke Maas (2000) nicht wahrgenommen werden (z.B. bei Bichler 2004, Nieder 2006), könnte als Symptom dafür dienen, wie wenig im Falle von Zeichentrick „Japanizität“ letztlich interessiert, wenn nicht der unvermittelte Rekurs auf vormoderne Traditionen so beliebt wäre. Wer sich als Neueinsteiger für Animationsfilme im Allgemeinen und japanische im Besonderen interessiert, mag in der Filmwissenschaft nach Sekundärliteratur suchen und vielleicht noch die Comics-Studien konsultieren. Diese aber sind, allein schon aufgrund der sprachlichen Zugänglichkeit, nach wie vor tendenziell entlang der Grenzen der klassischen Nationalphilologien geteilt (Romanistik, Amerikanistik und nun eben auch Japanologie). Was bleibt, ist der Fan-Diskurs mit seiner Treue zu nicht immer zutreffenden Grundannahmen in Bezug auf das innerjapanische Umfeld von Anime.

Der frankophon anmutende Akzent auf der letzten Silbe von Anime, der in englischen Texten gelegentlich herausgestellt wird (*anime*), geht auf die japanische Aussprache des englischen Lehnworts *animation* (jap. *animéshon*) in seiner handlichen Kurzform zurück. Inhaltlich jedoch sei ersteres nicht als bloße Abkürzung zu verstehen, betonen japanische Künstler und Animationshistoriker (Tsugata 2004: 21). Erst mit den überwältigenden Erfolgen Miyazaki Hayaos im Inland – seit *Prinzessin Mononoke* (*Mononokehime*, 1997) – begann das Wort Anime im Japanischen seine abwertende Nuance zu verlieren, und die amerikanische Anerkennung, die im Oscar für *Chibiros Reise ins Zauberland* (*Sen to Chibiro no kamikakushi*, 2003) gipfelte, trug das ihre dazu bei. Ausgerechnet ein Zeichentrickfilmer, der seinen Rang dadurch erlangte, dass er seit den späten 1980er Jahren (seit *Totoro von nebenan/Tonari no Totoro*, 1988) auf Distanz dazu ging, was in Japan als Anime-spezifisch galt, sollte dem Namen zu Anerkennung verhelfen.

Ob abwertend oder lobend, Anime ist – anders als z.B. Leonard (2005: 284) meint – keineswegs die einzige japanische Bezeichnung für Animationsfilme, und schon gar nicht aus historischer Sicht. Eines aber



fällt als Gemeinsamkeit auf: die Ost-West-Relation, die allen diesen Termini letztlich unterliegt.

Japans erste Trickfilme entstanden um 1917, und in den 1920er Jahren wurde bereits lebhaft experimentiert, doch ordneten Verleih und Feuilleton die kurzen Werke solchen Kategorien wie „Lehrfilm“, „Kulturfilm“ oder „avantgardistischer Film“ zu. Erst mit der Einführung des Tonfilms ab 1929 (zunächst noch per Schallplatte statt Tonspur) und dem zunehmenden Import amerikanischen Zeichentricks kam es zur Wahrnehmung von Animation als eigenständiger Form und einer namentlichen Auszeichnung (Sano 2006: 100-111; Tsugata 2004: 85). Zunächst sprach man von Manga bzw. *manga eiga* (Mangafilm). Gemeint war vor allem die *cel animation* Disneys und der Fleischer Brothers, schienen diese doch, nicht zuletzt aufgrund ihrer Wirtschaftskraft, den inländischen Versuchen weit überlegen. So wie frühe japanische Filmemacher Modernität im Gegensatz zu einem Kino definierten, das den traditionellen Bühnenkünsten – vom Erzähler (*benshi*) bis zum Frauendarsteller – verbunden blieb (Miyao 2002: 195), so verkörperten im Animationsfilm die amerikanischen Produktionen mit ihren fließenden Bewegungen und tiefen Bildräumen den Fortschritt. Damit bildeten sie erst einmal einen Gegenpol zu „Japan“. Auf einheimische Arbeiten sollte das Wort „Mangafilm“ schließlich in der Nachkriegszeit angewandt werden, dann allerdings ohne die progressive Konnotation. Als das Studio *Shôchiku* 1941 eine Mangafilm-Abteilung (*Shôchiku manga eiga bu*) einrichtete, machte bereits ein zweiter Name die Runde: *dôga* (wörtlich: mobile Bilder; nicht zu verwechseln mit der frühen Bezeichnung für „Film“ *katsudô shashin* [bewegte Aufnahmen]). Masaoka Kenzô (1898-1988) hatte seine 1937 eingerichtete Animationswerkstatt *Nihon dôga kyôkai* (Japanische Animationsgesellschaft) genannt, und auch Japans erstes „industrielles“ Trickfilmstudio, das 1956 u.a. dadurch entstand, dass die Filmgesellschaft *Tôei* Masaokas Nachkriegsstudio aufkaufte, trug das Wort *dôga* im Namen (*Tôei dôga*, heute *Tôei Animation*). Eigentlich handelt es sich bei *dôga* um eine Tautologie, denn traditionell war das Bild in Japan auf unterschiedliche Weise „bewegt“, und sei es durch die Hand des Betrachters, beispielsweise im Falle der Querrollen (*emaki*). Erst im Laufe der Modernisierung wurde es vereindeutigend als etwas Statisches konzipiert und in einen Gegensatz zur „Bewegung“

gebracht, womit selbige für Filmbilder ausdrücklich zu reklamieren war.

Die Termini *manga eiga* und *dōga* dominierten bis etwa 1975. In den frühen 1950er Jahren, als zeitgenössische europäische und amerikanische Trickfilme wieder zunehmend in Japan gezeigt wurden, kam zusätzlich das Lehnwort *animéshon* (engl. *animation*) in Gebrauch. Sein Bedeutungsspektrum erstreckte sich von Disneys *Snowwhite and the Seven Dwarfs* (1937, japanische Erstaufführung 1950) bis hin zu den Experimentalfilmen eines Norman McLaren (1914-1984), dessen Kurzfilm *Neighbours* 1952 einen Oscar errang. Ausländisch, anspruchsvoll, virtuos, z.T. sogar künstlerisch und modern waren nun Attribute von „Animations-“ und nicht mehr „Mangafilmen“. Die 1963 einsetzenden Fernsehserien, die man heute in erster Linie mit dem Wort Anime verbindet, hießen anfänglich „TV-Manga“ (*terebi manga*). Zwar sprachen Filmemacher schon damals gelegentlich von Anime, doch verbreiten sollte sich dieser Terminus erst ab Mitte der 1970er Jahre, als das Medium sein kindliches Image endgültig ablegte und mit Kinofilmen sogar *Box-Office*-Rekorde zu erzielen begann. Seither stützen sich japanische Zeichentrickserien und -filme auf ein altersmäßig breiteres Publikum als beispielsweise in den USA, auch wenn nicht alle erwachsenen Zuschauer einen Anspruch an das Medium richten, wie ihn beispielsweise *AKIRA* (1988, Regie: Ōtomo Katsuhiro) oder *Ghost in the Shell* (1995, Regie: Oshii Mamoru) einlösen.

3. Anime

Die Dominanz des Anime über einen dem Modell des Spielfilms verpflichteten Zeichentrickfilm deutete sich 1964 an, als das Großstudio *Tōei dōga* eine Zerteilung seiner Produktion in Kino- und Fernsehsegment vornahm. Miyazaki Hayao, der acht Jahre lang in ersterem tätig gewesen war, kündigte 1971, was sowohl für den Vormarsch des „TV-Manga“, d.h. einer an bestimmten Comics orientierten Art von Fernsehserien, als auch für eine grundsätzliche Skepsis des berühmten Regisseurs diesem gegenüber spricht. Heutzutage gilt er als *der* Repräsentant des Anime und durchaus zu Recht, grenzt er doch die vom „TV-Manga“ entwickelten Techniken keineswegs aus seinem Repertoire aus. Auch in seinen Filmen gibt es minimalistisch animierte Sequenzen, den

Rückgriff auf medienspezifische motivische Konventionen und sich vom Bedeutungsstreben entfernende, gewissermaßen dekorative Passagen. Japanische Fans sehen die Animelemente hier jedoch in den Dienst einer artfremden Sache gestellt und verstehen als symptomisch dafür, wie sich bei diesem Regisseur seit Mitte der 1980er Jahre der Einsatz niedlicher Mädchenfiguren (*bishōjo*), riesiger Wesen und nicht-anthropomorphisierter, technisch präziser Apparate in einer fantastischen Umwelt (*mecha*, sprich: *meka*)² gewandelt hat (Takahashi & Azuma 1997: 148). Während Miyazakis frühe Filme, z.B. *Lupin III.: The Castle of Cagliostro* (1979), dem Fan die vertrauten Versatzstücke und deren parodistische Variation zur Verfügung stellten, verschiebt sich seit *Nausicaä* der Schwerpunkt vom Medium in subkultureller Zuschauerhand zum Werk, welches einem breiteren Publikum als stärker in sich geschlossene Einheit entgegentritt und auf seine Bedeutung hin befragt werden will. Wenn hier einem männlichen Wesen die Nase blutet, dann nimmt man das medizinisch und nicht als bloßes cartooneskes Zeichen für eine (geschlechtlich untersetzte) Verlegenheit.

Der legendäre Auslöser des japanischen Anime-Booms war die bereits genannte, auf dem Design des Mangazeichners Matsumoto Leiji beruhende Reihe *Uchū senkan Yamato*. Nach der ersten TV-Staffel kam 1977 der erste *Yamato*-Film ins Kino (es sollten noch zwei Staffeln [1978, 1980/81] und vier Kinofilme [1978, 1980, 1981, 1983] folgen). Regisseur Masuda Toshio, der sein Handwerk mit Action-Streifen im Studio Nikkatsu erlernt hatte, hielt das Risiko gering. Er kompilierte Ausschnitte aus den 26 Folgen der 1974 gesendeten TV-Serie und ließ nur 10 Minuten Originalmaterial erstellen. Der Rückgriff auf Vorhandenes versprach Sicherheit, zumal man auch damit rechnen konnte, dass das japanische Publikum bereits seit einem Jahrzehnt an „TV-Manga“-Sonderprogramme im Kino gewöhnt war. Dennoch kam der Erfolg unerwartet. Die *Yamato*-Geschichte hatte ihren Anteil daran und nicht nur, weil sie mit unkindlichen Identifikationsfiguren, *mecha* und arabischen Schlachten aufwartete. Ihr gelang es, die Kriegsniederlage, welche für viele Japaner tragisch, aber jahrzehntelang der Aufarbeitung entzogen war, annehmbar zu machen, indem sie etwas Schwimmendes in etwas Fliegendes, materielle Größe in

² Die Neigung, mittels solcher Maschinen und Fahrzeuge Realismuseffekte für cartooneske und als solches im Prinzip unsterbliche Charaktere zu erzielen, findet sich seit ca. 1940, zunächst im Manga (Ōtsuka/Ōsawa 2005: 52-74).

unsichtbare Stärke, Untergang in Rettung verwandelte. Das schwere Schlachtschiff Yamato, das sich im Frühjahr 1945 vor Okinawa opfern sollte, um die Amerikaner aufzuhalten, aber bereits auf dem Weg dorthin dem modernen Luftkrieg erlegen war, wird im Jahre 2199 dank eines speziellen Antriebs als Raumschiff wiederbelebt. Anders als im Zweiten Weltkrieg, als seine Größe ihm zum Verhängnis wurde, durchzieht es nun als eines der kleinsten Fahrzeuge den Weltraum, um der Erde jenes Mittel zu bringen, welches ihre atomare Verseuchung zu bereinigen vermag. Bezeichnenderweise bedienen sich die Filmemacher für die Wende zum Guten einer schriftlichen Verfremdung: Die zwei sinojapanischen Schriftzeichen (*kanji*) für „Yamato“ weichen drei *katakana*-Silbenzeichen, mit denen seit der Nachkriegszeit vornehmlich Fremdwörter transkribiert wurden.

Wie Tezukas TV-Serie *Astroboy* (*Tetsuwan Atomu*, 1963-1966) setzt auch die *Yamato*-Reihe, bis hin zu ihren Kinofilmen, nicht beim bewegten Bild (*dōga*) an, sondern bei den als solches unbewegten, allerdings sequentiellen Panels des Comics. Anime ist traditionell *limited* (begrenzte) *animation*, und diese zeichnet aus, dass die ursprüngliche Immobilität der Zeichnungen noch im Film sichtbar bleibt. Ausgehend von den Erfordernissen einer wöchentlichen Ausstrahlung animiert man so wenig wie möglich im Bildfeld selbst. Für die 24 Filmbilder, aus denen eine Sekunde besteht, verwendet man beispielsweise acht Folien oder weniger. Diese Technik stammte nicht aus Japan, sondern war durch *United Productions of America* unter anderem bei den *Popeye*-Produktionen entwickelt worden. In deren Gefolge reduzierte Tezuka die Anzahl der Zeichnungen für eine ca. 20-minütige TV-Folge von 20.000 auf maximal 5.000. Weil komplexe und gleichzeitig ablaufende Bewegungen kaum vorkommen, wirken die Bildflächen selbst oft statisch und die Figuren steif wie Bauchrednerpuppen. Doch sichtbares „Schauspiel“ zählt weniger als der Wechsel von Blickwinkeln. Selbst in Japans *full animation*, deren bekannteste Vertreter heute Miyazaki und sein Studio Ghibli (sprich: *jiburi*) sind, charakterisiert man Figuren lieber über ihr Erscheinungsbild und ihre Körpersprache als ihre verbalen Eigenheiten oder gar ihren Gesang. Musicalelemente à la Disney mit ihren Anklängen ans Vaudeville sind seit den 1960er Jahren so gut wie verschwunden (vgl. Takahata 2002). Dass Sprecher bzw.



Stimmendarsteller (*seiyū*) im heutigen Japan Stars werden können, ohne sich wie Hollywood-Schauspieler zuerst im Spielfilm bewährt zu haben, hat mit dem hohen Aufmerksamkeitsgrad, der Zeichentrickfilmen zuteil wird, zu tun, aber wohl auch mit einer Vorliebe für das nicht direkt Sichtbare. Der erste *seiyū*-Boom ereignete sich bezeichnenderweise in den 1970er Jahren (Yamaguchi 2004: 111), wäre also ohne die Fernsehserien und ihre aus der Not geborene Ästhetik undenkbar gewesen.

Im Anime stellt sich durch Bild- und Tonmontagen ein *Eindruck* von Bewegung her. Es genügt, Anfangs- und Endpunkt einer solchen ohne detailliert ausgearbeitete Zwischenphasen zu zeigen, um die Vorstellungskraft des Zuschauers in Gang zu setzen. Durch die Beschränkung auf Andeutungen und Spuren rückt die innere Bewegtheit des Betrachtenden, aber auch der betrachteten Figur ins Zentrum. Wichtiger als eine naturalistische Darstellung mit Wahrheitsanspruch ist Wahrscheinlichkeit. Dazu mag es genügen, Folien wiederzuverwenden oder während der Aufnahme manuell hin- und herzubewegen anstatt, zum Zwecke einer Tiefenillusion, die Position der Kamera über ihnen bzw. den Abstand zwischen ihnen zu variieren. Ausgehend davon, dass man im Anime die verschiedenen Bildschichten von Vorder- bis Hintergrund gern sichtbar nebeneinander setzt und auf die Möglichkeiten der *multiplane camera*, ein tiefenräumliches Kontinuum herbeizuführen, verzichtet, spricht Thomas Lamarre vom *multiplanar image*, einem mehrflächigen, geschichteten Bild: „Dieser Animetismus richtet sich weniger auf einen Realismus der Tiefe als einen der Bewegung. Er verweilt bei den Effekten von Geschwindigkeit, doch scheinen sich die verschiedenen Bildschichten dabei unabhängig voneinander zu bewegen.“ (Lamarre 2006: 121). Dieses unkaschierte Nebeneinander von Bildschichten entdeckt Lamarre sowohl in *Prinzessin Mononoke* (Miyazaki Hayao, 1997) und *Steamboy* (Ōtomo Katsuhiro, 2004) als auch in Kriegsgeschichten wie der *Yamato*- oder der *Gundam*-Reihe (*Kidō senshi Gandamu*, seit 1979, Tomino Yoshiyuki u.a.). Er unterscheidet allerdings dahingehend, ob die flächige und letztlich hierarchielose Beziehung der Schichten zueinander einem kritischen Verhältnis zur Geschwindigkeit des auf die Tiefe orientierten Realfilms oder aber der Bekräftigung aktionistischer Selbstverständlichkeiten dient. Ein ähnliches Interesse an offen bleibenden „Lücken“ beweist Carl Silvio mit seinen Überlegungen zur Anime-spezifischen Figur als einer unübersehbar geschichteten. Hier gebe es eine „Dissonanz zwischen dem *character* als Information

(Idee) und dem *character* als verkörperter Form“ (Silvio 2006: 129), oder anders gesagt, eine Kluft zwischen dem bloß gezeichneten, artifiziellen oder auch informationellen Körper, der auf dem Bildschirm erscheint, und seinem Referenten. Als hochgradig abstrakte Form visuellen Erzählens steigere Anime „die Aufmerksamkeit des Publikums für den Spalt zwischen der Materialität des Mediums und seinem erhabenen Erzählgehalt“ (Silvio 2006: 128). Ob diese Aufmerksamkeit kritisches Denken zur Folge hat, sei dahingestellt. Wichtig ist zunächst einmal, dass in neueren japanologisch untersetzten Studien zum Anime das unvermittelte Nebeneinander verschiedener Ebenen für charakteristisch gehalten wird. Christopher Boltons Interpretation von *Ghost in the Shell* (1995) aus dem Jahre 2002 war in dieser Hinsicht wegberaubend. Er bezog das Anime-typische Spannungsverhältnis von Sichtbarem und Hörbarem, das zur materiellen Mehrschichtigkeit der Figuren beiträgt und dem sich nicht zuletzt die Sonderstellung der Stimmendarsteller verdankt, zum einen auf das traditionelle Puppenspiel (*bunraku*) und zum anderen auf den postmodernen Cyborg: Gemeinsam sei beiden, dass die Stimme und i.w.S. die Sprache ihren Sitz nicht in einem soliden, physischen Körper haben müsse. Boltons Beobachtungen (und die der anderen japanologisch versierten Autoren) zielen in erster Linie auf eine Revision anthropozentrischer, ganzheitlicher Subjektvorstellungen. Und diese haben nicht nur Europas Modernisierung begleitet.

Besonderheiten des Anime wie die Schichtungen und Fragmente, die Bewegung und Tiefe dank ihrer Montage erst suggerieren, werden außerhalb der Japanologie gern auf einzigartige Traditionen zurückgeführt, was von der Religion (dem Nebeneinander von Shintô und Buddhismus als prominentem Beispiel einer allumfassenden Toleranz) bis zu den Künsten reicht. „Tatsächlich ist es auch gerade die begrenzte Animation, die es erlaubt, symbolische Posen, Bewegungen und Geräuscheffekte aus den traditionellen, japanischen Theaterformen sinnvoll in den Film zu integrieren.“ (Nieder 2006: 17). Ein solcher Kurzschluss erinnert an Eisensteins Kabuki-Rezeption, die ebenfalls Formresonanzen über alle historischen Brüche hinweg fokussierte. Regisseur Oshii Mamoru betont demgegenüber eine andere Gemeinsamkeit von Nô und Kabuki mit dem modernen Anime, und zwar die Konventionen, mit denen sie spielen, sowie die Vertrautheit mit diesen, ohne welche Variationen unerkannt blieben (Oshii 2004: 110).

Für den Anime als am stärksten kulturindustriell konditionierte Form

des Trickfilms in Japan zählten Zeit- und Kostenfragen stets mehr als das künstlerische Erbe. Mit den Fernsehgebühren allein ließen sich solche Serien nicht finanzieren. Spielzeughersteller, die Anime als direkte (halbstündige) Werbung für ihre Erzeugnisse betrachteten, stellten seit den späten 1970er Jahren die Mittel für die heute legendären Science-Fiction-Sagas bereit. Zuvor hing die Finanzierung hauptsächlich von der Süßwarenbranche ab, die die Beliebtheit bestimmter Sendungen bei Kindern eher indirekt nutzte, z.B. indem sie ihre Verpackungen mit den populären Figuren schmückte. So wurde *Astroboy* durch das Unternehmen Meiji Seika gesponsort, um der Verwendung von Disney-Charakteren beim Rivalen Morinaga etwas entgegenzusetzen.

Gerade die Immobilität der Anime-spezifischen Bewegung beispielsweise *Astroboys* ermögliche, so Marc Steinberg, eine ganz bestimmte ökonomische Mobilität, denn sie mobilisiere den Zuschauer auf eine besondere Art und Weise. In Form von (unbeweglichen) Aufklebern, Ansteckern und Sammelfiguren überschritt die aus dem (unbeweglichen) Manga stammende Fiktion ihren ursprünglichen Bereich und drang in den Alltag der Zuschauer vor, um diesen wiederum in einen Teil der Animewelt zu verwandeln: „Das ruhiggestellte Bild von Astro schuf nicht nur *innerhalb*, sondern auch und insbesondere *außerhalb* der animierten Serie eine Welt: Es entstand eine Astro-Welt. Die Unbewegtheit des Astro-Bildes innerhalb des einen Mediums, nämlich der Anime-Serie, wirkte nun als Ausgangspunkt für eine transserielle Bewegung des Zuschauerbegehrens, indem sie den Astro-Aufkleber (und damit die Schokoladen von Meiji Seika) sowie das Bild der Astro-Figurine nicht nur an das Anime-, sondern auch das Manga-Bild heftete.“ (Steinberg 2006: 201).

Die heute geläufige „Japanizität“ japanischen Zeichentricks erweist sich damit als eine ökonomische Bewegungsform, die auf dem Prinzip der Serie und dessen polymedialer Ausuferung beruht: von den seriellen Mangavorlagen über die TV-Staffeln bis hin zum Anhangsmarkt und dem Alltag der Konsumenten. So wie die einzelnen Glieder dieser Kette einander kommerziell bestätigen, so richtet sich die Erwartung der Fans auf eine kulturelle und ästhetische Vergewisserung statt auf radikale Neuentdeckungen. Bereits *Astroboy* verdankte diesem Prinzip seinen Erfolg: „Ein spezielles Vergnügen bestand sicherlich darin, eine vertraute (Manga-)Geschichte zu sehen, die in das bewegte Medium der Animation übersetzt worden war. Doch das Vergnügen bestand

nicht nur darin, das Mangabild in Bewegung versetzt, sondern auch, es ruhiggestellt zu sehen, denn dadurch schwingt das unbewegte Bild des Helden der Mangaserie umso stärker mit.“ (Steinberg 2006: 200). Nicht von ungefähr finden japanische Fans es bei Animefassungen faszinierender, die vertrauten Mangafiguren sprechen zu hören als sie filmisch bewegt zu sehen.

Sich die eigenen Vorlieben zu bestätigen, indem man sie in verschiedenen Medien wiederholt, ist seit *Astroboy* ein Grundzug des Anime. In dieser Tradition steht auch das karnevaleske *CosPlay*, jene Anverwandlung von Figuren per Verkleidung, welche zu Beginn der 1990er Jahre in Japans Subkultur aufkam. Damals führten Anime wie *Sailor Moon* (*Bishōjo senshi sērā mūn*, 1992-1997, Tōei Animation) und *Neon Genesis Evangelion* (*Shin seiki evangerion*, 1995, Gainax, Regie: Anno Hideaki) die Branche aus einer „Eiszeit“ heraus (Fujitsu 2005: 62). Rückblickend verstehen japanische Publizisten diese Jahre als zweite Phase des Anime im eigentlichen Sinne, d.h. einer Form des unterhaltenden Trickfilms, die ein breites Spektrum von thematischen Ausrichtungen und Publikumsgruppen, neuerdings bis hin zu nichtjapanischen, umfasst. Die davor liegende erste Phase, die mit *Yamato* begonnen hatte und bis zum inländischen Überraschungserfolg von *Nausicäa* (1984) sowie der etwa gleichzeitigen Einführung von OVA (*original video animation*) reichte, zeichnete sich dadurch aus, dass sie in Japan selbst vor allem mit Science-Fiction-Serien den Boden für ein „Erwachsenwerden“ des Mediums bereitete. Seit Beginn des 21. Jahrhunderts, in seiner dritten Phase, verändert sich Anime im Zeichen von Digitalisierung und Globalisierung. Für erstere repräsentativ ist *Voices of a distant star* (*Hoshi no koe*, Regie: Shinkai Makoto, 2002, 30 min.), für letztere das Studio 4^o C, welches mit amerikanischen Partnern *The Animatrix* (2003) produzierte und 2006 Matsumoyo Taiyōs Manga *Tekkon kinkriito* (sic!, auch als *Black & White* bekannt) unter der Regie von Michael Arias in einen animierten Kinofilm umsetzte. So verschwimmen die ästhetisch-medialen und kulturellen Grenzen von Anime zu einer Zeit, da dieser endlich über eine weltweite Identität verfügt.

4. Retrospektiv: Auf unterschiedliche Weise „japanisch“

Wie der japanische Spielfilm so sah sich auch der Animationsfilm seit den 1920er Jahren von Kulturpolitik und Feuilleton zu Nationalspezifik

aufgefordert (Miyao 2002: 194). Welche unterschiedlichen ästhetischen Folgen das hatte, soll hier in aller Kürze anhand dreier historischer Beispiele verdeutlicht werden.

Da man für Zelluloidfolien auf importierte Rohstoffe angewiesen war, bevorzugte man zunächst erschwinglichere Materialien beim Verfolgen von „Japanizität“. So machte sich Ōfuji Noburō (eigentlich Shinshichirō, 1900-1961) in den späten 1920er Jahren mit Legeanimationen aus gemustertem Buntpapier (*chiyogami*) – *Die Reise in den Westen: Eine Son-Gokū-Geschichte* (*Saiyūki – Son Gokū monogatari*, 1926, 8 min.) u.a. – in Japan einen Namen. An Farbfilm war noch nicht zu denken, weshalb Ōfuji auf die dekorative Wirkung setzte, die sich aus der Kontrastierung unterschiedlicher Texturen in der Fläche ergab. Aber je mehr amerikanische Zeichentrickfilme nach Japan kamen, desto ablehnender äußerten sich die Filmkritiker gegenüber den rollenden Augen und ungelassenen Gesten, den abrupten Bewegungen und der Zweidimensionalität der einheimischen Produktionen. Große Studios wie Nikkatsu finanzierten lieber amerikanische Importe, die nicht nur mit der Rechts-Links-, sondern auch mit der Tiefenachse operierten und tontechnisch eine neuartige Musikalität zur Geltung bringen konnten. Dem Zeitgeist gemäß stieg Ōfuji 1933 auf *cel animation* um und versuchte, die geschmeidige „amerikanische“ Bewegung für japanische Sujets zu nutzen, beispielsweise in seinem cartoonesk angelegten Kurzfilm über Kampfflieger *Adler am Himmel* (*Sora no arawashi*, 1938, 8 min.). Zunehmende Importbeschränkungen beförderten den allgemeinen Hybridisierungstrend, zu dessen „amerikanischer“ Seite auch Jazzmusik, derbe Späße gegenüber Figurenkörpern und die Anthropomorphisierung von unbelebten Gegenständen zählten. Doch am Vorabend des Japanisch-Chinesischen Krieges (1937-1945) galt das mit einem Mal als schlechter Eklektizismus (Sano 2006: 106). Gefordert wurden nun „spezifisch japanische“ Trickfilme, was sich sowohl auf Inhalte als auch auf Formen bezog. Ōfuji beschäftigte sich daraufhin wieder verstärkt mit dem Silhouettenfilm bzw. Scherenschnitt (*kage-e*), an dem er sich bereits eine Dekade zuvor versucht hatte (und für den er 1952 in Cannes sowie 1956 in Venedig Preise erhalten sollte). 1943 entstand im Scherenschnitt der 27-minütige Film *Seeschlacht von Malaya* (*Marōeki kaisen*), der mit einem wochenschauartigen Ernst die Versenkung des britischen Flugzeugträgers „Prince of Wales“ durch die Bomber der japanischen Marine schildert. Zwei Jahre zuvor hatte der

Filmkritiker Imamura Taihei (1911-1986) einen Essay zum *manga eiga* veröffentlicht, in dem er unter Aspekten wie Zeitlichkeit, streifendem Blick, Detailfreudigkeit statt Totale und Ornamentalisierung der Bildfläche die narrativen Querrollen des Mittelalters (*emaki*) als Verwandte des modernen Films und insbesondere Zeichentrickfilms diskutierte (Sano 2006: 107; Adachi-Rabe 2005: 183). Im Zeitalter der „Japanimation“ sind seine Traditionsreferenzen wiederentdeckt worden, aber dass sie sich einem Zeitgeist verdanken, der Eklektizismus, ein heute begrüßtes Merkmal des Anime, durch kulturelle Reinheit abgelöst sehen wollte, wird gern vernachlässigt.

Die Form der Silhouettenanimation kam der japanischen Kulturpolitik damals entgegen, einerseits weil sie sich vom „amerikanischen“ Zeichentrick unterschied, andererseits, weil sie durch ihre Nähe zu bestimmten asiatischen Theaterformen für einen Export in die neuen Kolonien geeignet schien. Bedenkt man, dass Lotte Reinigers *Prinz Achmed* im Vorkriegsjapan gezeigt worden (Yamaguchi/Watanabe 1977: 37), also der Scherenschnittfilm keineswegs nur als etwas Asiatisches präsent war,



dann wird einmal mehr die Relationalität „japanischer“ Eigenart deutlich. Eine solche ließ sich offenbar weder durch die Referenz auf ein Wesen noch durch eine nationale Eingrenzung definieren. Schließlich ging es im Großjapanischen Imperium ebenso sehr um die Suggestion übernationaler Gemeinsamkeiten wie um die Klarstellung japanischer Führungskompetenz. Das zeigt u.a. das erste japanische Zeichentrickwerk von Spielfilmlänge, *Momotarô, Gotteskrieger des Meeres* (*Momotarô, umi no shinpei*, 1944/45, Regie: Seo Mitsuyo). Vom Marineministerium in Auftrag gegeben und zur ideologischen Bestärkung der Kinder gedacht, sollte der 75-minütige Film die erfolgreiche Landung japanischer Fallschirmspringer auf der niederländisch-indonesischen Insel Celebes am Jahresbeginn 1942 würdigen. Motivisch und narrativ betont er logischerweise „Japanizität“, allerdings tut er das – von der

alles andere als animehaft wirkenden Überbewegtheit der Figuren bis hin zu den Gesangsnummern – auf eine sozusagen „amerikanische“ Weise. Regisseur Seo (*1911) soll vom Marineministerium jene Disney-Filme gezeigt bekommen haben, die bei der Eroberung Singapurs in japanische Hand gefallen waren (Ikeda 2007: 57). Außerdem verfügte er über ein Budget, welches ihm *full animation* sowie den ausgiebigen Einsatz der *multiplane camera* erlaubte. Auf diese Weise, meint Gerow (2002: 146), habe erst der Krieg dem Animationsfilm dazu verholfen, die ihm innewohnende Flächigkeit zu überschreiten.

Momotarô, umi no shinpei besteht aus fünf Teilen. Der Film beginnt damit, dass Affe, Bär, Hund und Fasan, die Begleiter des sagenhaften Momotarô auf seinem Kriegszug gegen die Teufelsinsel, in ihr Heimatdorf am Fuße des Fuji heimkehren. In ihren adretten Marineuniformen sind sie die Helden der Kinder. Als der kleine Affenbruder vor lauter Ausgelassenheit in den Fluß fällt, rettet man ihn mit vereinten Anstrengungen. Wenig später auf einer idyllischen Wiese verwandeln sich seine Pusteb Blumen plötzlich in Fallschirme, denn der ältere Bruder geht in Gedanken auf jene Südseeinsel zurück, wo die Marine einen Flugplatz anlegen ließ. Dessen Bau bildet den zweiten Teil der Filmerzählung. Hasen beaufsichtigen als Ingenieure die einheimischen Elefanten, Nashörner und Krokodile, die mit Freude schwitzen, besonders wenn dabei gesungen wird. Unterbrochen wird die Arbeit von der Landung Momotarôs, des einzigen menschlichen Wesens, und von einer Unterrichtsstunde für die unzivilisierten Insektiere, die sich erst durch ein Lied dazu bringen lassen, das japanische Silbenalphabet ordentlich zu intonieren. In der 50. Minute beginnt dann eine Sequenz von kaum fünf Minuten Länge, die geradezu bestätigt, wie eng die Form des Scherenschnitts an imperiale Botschaften gebunden war. Ein Off-Erzähler berichtet von einem König im Orient, zu dem in scheinbar gutwilliger Absicht barock kostümierte Seefahrer kamen. Doch wie bereits die Hakennase des Kapitäns und die (naturgemäße) Schwärze seines Schiffes nahelegen, handelt es sich um Betrüger mit unschlagbaren Kanonen. Vom Dschungelgrab des asiatischen Herrschers, der, wie man aus dem Off erfährt, immer noch der befreienden „Gotteskrieger“ (*shinpei*) harre, wechselt die Szenerie zu den Erlösern der Gegenwart, die ihren Aufbruch vorbereiten. Eingeläutet durch japanische Windschellen, schildert der vierte Teil die Eroberung der Teufelsinsel. Zunächst die gefährvolle Überquerung des Meeres

während eines Sturms, dann die sanfte Landung der Fallschirmspringer und die rasche Montage der Maschinengewehre und schließlich die Überwältigung der weißen Teufel in Menschengestalt, die englische Wortfetzen von sich geben und ihren Spielkarten offenbar mehr zugetan sind als ihren Waffen. Nachdem Momotarô am Verhandlungstisch ihre bedingungslose Kapitalution durchgesetzt hat, kehrt die Geschichte noch einmal für wenige Minuten an ihren Ausgangspunkt, in die ländliche japanische Heimat zurück und schließt mit den spielenden Kleinen sowie einem finalen Blick auf den Fuji.

Lange Zeit galt der Film als verloren, da seine Rollen auf Anweisung des *Shôchiku*-Studios direkt nach Kriegsende verbrannt worden waren. Anfang der 1980er Jahre fand man jedoch noch eine Kopie (Tsugata 2004: 115), so dass sich das Wechselspiel von Propaganda, Zeichentrickvirtuosität und filmischem Spektakel mittlerweile am Gegenstand selbst überprüfen lässt. Historiker verwenden *Momotarô, umi no shinpei* gern als Material, um zu rekonstruieren, welche Formen von „Japanizität“ damals ideologisch mobilisiert wurden und welche ethnischen Hierarchien dem japanischen „Großasien“ unterlagen (vgl. Dower 1986, Antoni 1991, Ikeda 2007). Allerdings erreichte er bei seiner Premiere im April 1945 kaum noch Zuschauer, denn Japans Großstädte litten unter den Bombardements und viele Kinder waren evakuiert. Diejenigen, die ihn dennoch sahen, sollten sich nicht an Bilder nationaler Überlegenheit, sondern kindlicher Unschuld und Hoffnung inmitten der allgemeinen Zerstörung erinnern, wie z.B. Tezuka (zitiert in Yamaguchi 2004: 61). Die inhaltliche Kontraststruktur zwischen fleißigen Japanern und faulen Amerikanern, die sich als bekleidete Zweibeiner gleichwohl von den Inselftieren abheben, wird zumindest dadurch kompliziert, dass Animationsstil und Erzählweise nicht einfach einer der beiden Seiten zugeschlagen werden können. Zwar mag man es für „amerikanisch“ halten, dass die Figuren sich extrem dynamisch gebärden und gelegentlich in dreidimensionalen Illusionsräumen agieren, oder dass die Tonspur, die sich technisch auf dem damaligen Höchststand befand, sogar die Palmen zum Swingen bringt. Aber im Grunde genommen zeichnet den Film eine ästhetische Unentschiedenheit aus, die ihn trotz *full animation* dem heutigen Anime verwandt macht. So werden einerseits unbelebte Dinge fröhlich anthropomorphisiert, andererseits Flugzeuge und Maschinengewehre mit einem Augenmerk für technische Präzision dargestellt, dessen Realitätseffekt sich auf die Figuren überträgt, ohne

deren körperliche Realität und Sterblichkeit zu berühren. Auch die Narration tut sich schwer, zu einem organischen Ganzen zu finden. Mal schreitet sie forsch voran, um sich dann wiederum erstaunlich viel



Zeit für Schilderungen zu nehmen, in denen sich narrativ nichts bewegt (z.B. beim Spiel des kleinen Affenbruders mit der Schirmmütze am Bach im ersten Teil oder bei der nahezu endlosen Besteigung der Flugzeuge vor dem Start im vierten); von ihrem abrupten Ende ganz zu schweigen. Schließlich verdient Beachtung, dass „amerikanisch“ konnotierter Zeichentrick von einer Scherenschnittsequenz unterbrochen wird.

Für die Silhouettenanimation war nicht Seo, sondern dessen Lehrer Masaoka Kenzô zuständig. Dieser hatte im Dezember 1942 mit *Der Spinnenmann und die Tulpe* (*Kumo to chûrippu*, 15 min.) ebenfalls im Studio *Shôchiku* einen Zeichentrickfilm fertiggestellt, der hinsichtlich „japanisierender“ Elemente einen interessanten Kontrast zur *Momotarô*-Produktion darstellt. Auf den ersten Blick sieht man ihm seine kulturelle Herkunft nicht an, auch wenn er auf einem Kinderbuch der japanischen Autorin Yokoyama Michiko beruht. Er beginnt mit einem singenden Marienkäfermädchen, das ein Spinnenmann mit Schal, Pfeife und Melone zu umgarnen versucht. Eine Tulpe mit Betty-Boop-Gesicht gewährt dem Mariechen Unterschlupf, woraufhin sie wütend eingesponnen wird. Dann setzt ein Gewitter ein. Nach dem Verlust seines Netzes versucht der Schürzenjäger, mittels eines Lassos neuen Halt zu finden, und wirft sogar eine kleine Sackspinnerlarve selbstsüchtig aus ihrem Kokon, doch letztendlich nützt ihm das alles nichts, denn er ertrinkt in den Fluten. Am nächsten Morgen hilft ein Insekt der Tulpe, sich von den Fäden zu befreien, und Mariechen stimmt wieder das Lied vom Anfang an.

„Japanische“ Züge mag man bei diesem Kurzfilm vor allem auf der bildlichen Ebene finden, allerdings setzen solche Entdeckungen ein gewisses japonistisches Grundwissen voraus, d.h. eine Vertrautheit damit, welche Formen seit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts in Europa als spezifisch japanisch galten: dynamisierende Flächigkeit, Asymmetrie und Diagonalen, mimesisferne Musterbildungen, hohe oder gar unsichtbare Horizonte. Diese bestimmen den Mittelteil, die Sturmsequenz. Beschränkt sich die graphische Stilisierung anfangs auf

den Spinnenmann und sein Netz, so übernimmt sie hier die Hauptrolle. Weiße Linien auf schwarzem Grund, die mal von rechts, mal von links ins Bild einfallen, und das gesamte Blickfeld überziehende Kreise, die an aufprallende Tropfen denken lassen, vermitteln in ihrem Wechsel, und unterstützt durch Naturtöne, die Heftigkeit des Gewitters, und dieses „dekorative“ Spektakel büßt nichts an Attraktivität ein, als seine narrative Existenzberechtigung, der Spinnenmann, schon längst untergegangen ist. Staatlicherseits wurde der Film zum Zeitpunkt seiner Entstehung abgelehnt (d.h., das Kultusministerium verweigerte ihm seine Empfehlung). Der Stein des Anstoßes war weniger die für ein erwachsenes Publikum aufbereitete Märchenwelt, die keinerlei Bezug auf das Kriegsgeschehen nahm, als vielmehr der Tatbestand, dass der böse Mann in ethnisch spezifizierter Gestalt als Schwarzer in Erscheinung trat. Tatsächlich erinnert der Spinnenmann mit seiner Physiognomie an den *Jazz Singer* (Regie: Alan Crosland, 1927) oder aber den Gentleman aus der japanischen Calpis-Werbung, der zwischen 1923 und 1989 in Frack und Zylinder das milchartige Getränk durch einen Strohhalm einsog. Die Zensurbehörde befand, dass der Spinnenmann wie ein Bewohner der Südsee aussehe, ein solcher aber nicht zugrunde gehen dürfe, bloß weil er eine Weiße (das Marienkäferchen) drangsaliert habe – schließlich lasse sich die „Großostasiatische Koproseritätssphäre“ ohne freundschaftliche Beziehungen zwischen Japan und den Einheimischen nicht errichten (Yamaguchi/Watanabe 1977: 42).

Eine Geschichte des japanischen Animationsfilms, die die verschiedenen inhaltlichen, motivischen und stilistischen „Japanizitäten“ in ihrem Wechselverhältnis verfolgt, liegt noch nicht vor. Sie würde für die hier skizzierte Vorkriegszeit auch berücksichtigen, dass die Erzählungen mit der Zeit – und offensichtlich im Einklang mit ideologischen Imperativen – immer straffer und linearer ausfielen. Für die Nachkriegszeit würde sie mit angemessener Breite auf Japans erstes großes Trickfilmstudio *Tôei dôga* eingehen, welches 1956 in der Absicht entstand, ein „Disney des Ostens“ zu werden. Um sich im internationalen Filmgeschäft als technisch gleichrangig und kulturell andersartig zu etablieren, setzte man dort anfangs auf Geschichten aus der japanischen Literatur und suchte die Nähe zum Spielfilm statt zum Comic. Die erste Produktion *Die weiße Schlangenfrau* (*Hakujaden*, 1958) basierte auf einer Geistergeschichte von Ueda Akinari (1734-1809), die ursprünglich aus China stammte, was für eine Vermarktung in Hongkong und Südostasien günstig war, und

konnte sich außerdem auf einen Realfilm aus dem gleichen Hause von 1956 stützen. Das zweite Projekt stellte die legendären Abenteuer des Jungen Sasuke ins Zentrum (*Sarutobi Sasuke*, 1959; Realfilm 1955), das dritte widmete sich der *Reise in den Westen* (*Saiyûki*, 1960), und das vierte verstand sich als kindgerechte Version des Landvogt Sanshō (*Sanshō dayû*), einer historischen Erzählung von Mori Ôgai (1862-1922) aus dem Jahre 1915, die 1954 durch Mizoguchi Kenji verfilmt worden war. Danach begann man allerdings sowohl vom inhaltlichen Ausstellen kultureller Besonderheit als auch vom Streben nach Höherem abzurücken. Der 14. Langfilm von *Tôei dôga* – *Die Abenteuer von Hols, dem Prinzen der Sonne* (*Taiyô no ôji Horusu no daibôken*, 1968, Regie: Takahata Isao, 82 min.) – gilt heutzutage vielen inländischen Experten zwar als Kulmination des spezifisch japanischen Animestils, ist aber weder von seiner Geschichte und seinen Figuren noch seiner Bildsprache her auf eine so eindeutige kulturelle Identität festzulegen wie die genannten Vorläufer. Als zeichentrick-„japanisch“ empfunden werden – jenseits vom Animationsstil und *media mix* – die Komplexität der narrativen Konflikte und die unheroisierten, in sich widersprüchlichen Figuren, die sich einem nicht mehr kindlichen Publikum zur Identifikation anbieten (Tsugata 2004: 136f.).

5. Staatenlos

Das „Japanische“ japanischer Animationsfilme existiert in Form vielzähliger Zuschreibungen und unterscheidet sich je nachdem, durch wen und für wen es in Anschlag gebracht wird. Zwischen den 1960er und den 1990er Jahren, als sich jene Besonderheiten herausbildeten, die gegenwärtig global die Vorstellung von Anime prägen, übte man sich nicht nur im Ausland, sondern auch in Japan selbst in Zurückhaltung gegenüber erkennbar japanischen Zügen. Hierzu hat u.a. beigetragen, dass der japanische Binnenmarkt für die Studios von weit größerer Bedeutung war als der Export. Seit Beginn des 21. Jahrhunderts kommen gut zwei Drittel aller weltweit ausgestrahlten animierten TV-Serien und Trickfilme aus japanischer Produktion. Einen entscheidenden Grund für diese erstaunliche Verbreitung sehen viele in der „Staatenlosigkeit“ (*mukokuseki*) von Anime (Leonard 2005: 299). Vor allem in Asien, wo man sich an das kolonialistische und imperialistische Japan der

Vergangenheit erinnert, floriert dieser Zeichentrick „nicht weil er japanisch und exotisch, sondern vielmehr weil er bequem und modern ist“ (Leheny 2006: 230). Der Soziologe Iwabuchi Kōichi hat in dieser Hinsicht das Schlagwort von der kulturellen „Geruchlosigkeit“ geprägt: *J-Culture* „rieche“ nicht nach Japan und sei eben deshalb akzeptabel. In Europa und Nordamerika scheint umgekehrt gerade „Japanizität“ dem Anime eine über die Fan-Kreise hinaus reichende Aufmerksamkeit zu sichern, was sich nicht selten mit orientalisierenden, an den historischen Japonismus erinnernden Untertönen verbindet. Doch auch in diesem Fall stellt sich die Frage, welche Art von „Japanizität“ jeweils bevorzugt werden mag – eine, die sich als vertraute Fremde dem ausländischen Zugriff anbietet, oder eine andere, die mit volkulturellem Klamauk das zu irritieren sucht, was auch in Japan selbst als moderne Rationalisierung zu hochkulturellen Ehren gelangte. Diese Alternativen verkörpern Miyazakis *Nausicaä aus dem Tal der Winde* und Oshius *Urusei yatsura 2: Beautiful Dreamer*, zwei Kinofilme von 1984, deren Regisseure zu den ersten Repräsentanten von „Japanimation“ werden sollten. 1996 erklärte Oshii, dass Anime „staatenlos“ aussehe, weil das japanische Stammpublikum von den Serien eigentlich erwarte, die spezifisch japanische Realität vergessen zu können (Oshii Mamoru et al. 2006: 80), sich also nicht selbst ins Gesicht schauen zu müssen. Ein Jahrzehnt später ist die Zeichentrick-„Japanizität“ dank des ausländischen Lobes zu einem wichtigen neo-nationalistischen Bezugspunkt für japanische Politiker und Massenmedien geworden. Kritische Geister fragen sich nun, ob es dem grundlegend hybriden, mehrschichtigen und disparaten Anime gelingen mag, Rekonstruktionen einer monolithen japanischen Identität zu unterlaufen, oder aber ob mit ihm der Hollywood-dominierten Globalisierung begegnet wird, indem man einfach nur die kulturellen Vorzeichen austauscht.

Literatur

- Adachi-Rabe, Kayo** (2005): „Film und japanische Kunst. Eisenstein-Rezeption bei Terada Torahiko, Imamura Taihei und Takahata Isao“. In: *Japonica Humboldtiana*, Bd. 9. Wiesbaden: Harrassowitz, S. 171-204.
- Antoni, Klaus** (1991): „Momotarō und der Geist Japans“. In: Antoni, Klaus (Hg.): *Der himmlische Herrscher und sein Staat: Essays zur Stellung des Tennō im modernen Japan*. München: iudicium, S. 122-154.
- Bichler, Michelle** (2004): *Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien*. Marburg: Tectum Verlag.
- Bolton, Christopher A.** (2002): „From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater“. In: *positions* 10 (3), S. 729-771.
- Brophy, Philip** (1994): „Ocular excess. A semiotic morphology of cartoon eyes“. In: *KABOOM! Explosive Animation from America and Japan*. Sydney: Museum of Contemporary Art, S. 42-58.
- Ders. (2005): *100 Anime*. BFI Screen Guides. London: bfi Publishing.
- Brown, Stephen T.** (Hg.) (2006): *Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Dower, John W.** (1986): *War without Mercy. Race and Power in the Pacific War*. New York: Pantheon Books.
- Eisenstein, Sergej** (1975): „Das Prinzip einer Filmkunst jenseits der Einstellung (1929)“. In: Eisenstein, Sergej: *Schriften 3*, hrsg. v. Hans Joachim Schlegel. München: Carl Hanser Verlag, S. 225-241.
- EUREIKA, Tokushū** (1996): *Japanimeshon [Sonderthema: Japanimation]* (August 1996).
- Fujitsu Ryōta** (2005): „Gendai no anime“ [Anime der Gegenwart]. In: BT, Tokushū: *Ugoku kaiga „animeshon“ [BT, Sonderthema: „Animation“, Malerei in Bewegung]* (März 2005), S. 62.
- Gerow, Aaron** (2002): „Tatakau kankyaku. Daitōkyōeiken no Nihon eiga to juyō no mondai“ [Kämpfende Zuschauer. Japanischer Film in der „Großostasiatischen Koprosperritätssphäre“ und das Problem der Rezeption]. In: *Gendai shisō* (Juli 2002), S. 136-149.
- Ikeda, Yoshiko** (2007): „'Ano hata o ute (1944) to Momotarō: Umi no shinpei' (1945) ni utsushidasareru imēji toshite no „Nihon““. In: Itō, Kimio u. Kinsui Satoshi (Hg.): *Dai 5 kan: Imēji toshite no „Nihon“* [Volume 5: Imagined Japan]. Ōsaka: Ōsaka University, The 21st Century COE Program, Interface Humanities, Research Activities 2004-2006, S. 39-60.
- Imamura, Taihei** (1953): „Japanese Art and the Animated Cartoon“. In: *The Quarterly of Film Radio and Television*, 7 (3), S. 217-222.
- Ders. (2005): *Jiburi raibarī Manga eiga ron [Ghibli Library: Über den Mangafilm]*. Tōkyō: Tokuma shoten.
- Iwabuchi, Kōichi** (2002): *Recentering globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Durham: Duke University.
- Lamarre, Thomas** (2006): „The Multiplanar Image“. In: *Mechademia* 1, S. 120-143.
- Leheny, David** (2006): „A Narrow Place to Cross Swords: Soft Power and the Politics of Japanese Popular Culture in East Asia“. In: Katzenstein, Peter u. Takashi Shiraishi (Hg.): *Beyond Japan: the Dynamics of East Asian Regionalism*. Ithaca/NY: Cornell University Press, S. 211-233.
- Leonard, Sean** (2005): „Progress against the law: Anime and fandom, with the key to the globalization of culture“. In: *International Journal of Cultural Studies* 8 (3), S. 281-305.
- Levi, Antonia** (1996): *Samurai from outer space: Understanding Japanese animation*. Chicago: Open Court.
- Dies. (2006): „The Americanization of Anime and Manga“. in: Brown, Steven T. (Hg.): *a.a.O.*, S. 43-63.
- Maas, Oke** (2000): „Anime – Die Welt als Zeichentrick“. In: Irmela Hijiya-Kirschner (Hg.): *Japan. Der andere Kulturführer*. Frankfurt/M.: Insel Verlag, S. 287-304.
- Mein, Georg** (2006): „Kill Bill, Kleist und Kant oder: ‚You didn’t think it was going to be that easy, did you?‘“. In: Geisenhanslüke, Achim u. Christian Steltz (Hg.): *Unfinished Business. Quentin Tarantinos „Kill Bill“ und die offenen Rechnungen der Kulturwissenschaften*. Bielefeld: transcript, S. 79-92.

- Miyao, Daisuke (2002): „Before anime: animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan“. In: Japan Forum 14 (2), S. 191-209.
- Napier, Susan (2001): ANIME from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave.
- Nieder, Julia (2006): Die Filme von Miyazaki Hayao. Marburg: Schüren-Verlag.
- Oshii, Mamoru, Itô Kazunori u. Ueno Toshiya (1996): „Taidan: Eiga to wa jitsu wa animeishon datta“ [Gespräch: Film war eigentlich einmal Animation]. In: EUREIKA (August 1996), S. 50-81.
- Oshii, Mamoru u. Sakakiyama Yûko (2004): „Keishiki toshite no Nihon, ningyô, anime“ [Japan, Puppen, anime als Landschaft]. In: EUREIKA (April 2004), S. 106-115.
- Ôtsuka, Eiji u. Ôsawa Nobuaki (2005): „Japanimêshon“ wa naze yabureru ka [Warum „Japanimation“ auf die Dauer keinen Erfolg haben wird]. Tôkyô: Kadokawa.
- Poitras, Gilles (1999): The Anime Companion. What's Japanese in Japanese Animation?. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Price, Shinobu (2001): „Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication“. In: Journal of American and Comparative Culture 24 (1/2), S. 153-169.
- Ruh, Brian (2004): Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii. New York: Palgrave Macmillan.
- Sano, Akiko (2005): „Ôfûji Noburo ‚Kaeru san yûshi‘ ni okeru modan bunka to ‚gunkoku bidan‘ no sôkoku“ [Moderne Kultur und ‚Kriegermärchen‘ in Ôfûji Noburô's Die drei mutigen Frösche (1933)]. In: Hyôshô to bunka II [Darstellung und Kultur II]. Ôsaka: Ôsaka daigaku daigakuin gengo bunka kenkyûka, S. 77-86.
- Dies. (2006): „Manga eiga no jidai. Tôki ikôki kara taisenki ni okeru Nihon animêshon“ [Die Ära des ‚Manga-Films‘. Japanischer Animationsfilm zwischen Übergang zum Tonfilm und Weltkrieg]. In: Katô, Mikirô (Hg.): Eigagakuteki sôzôryoku. Shinema sutadizu no bôken [Filmwissenschaftliche Vorstellungskraft. Cinema Studies als Abenteuer]. Kyôto: Jinbun shoin, S. 96-127.
- Shimotsuki, Takanaka (1996): „Nenpu: Japanimêshon to sono shûhen 1958-1996“ [Chronik: Japanimation und deren Umfeld 1958-1996]. In: EUREKA, Sonderthema: Japanimation (September 1996), S. 208-211.
- Silvio, Carl (2006): „Animated Bodies and Cybernetic Selves: The Animatrix and the Question of Posthumanity“. In: Brown, Stephen (Hg.): a.a.O., S. 113-138.
- Steinberg, Marc (2006): „Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime“. In: Animation. An Interdisciplinary Journal 1 (2), S. 190-206.
- Takahashi, Minoru u. Azuma Hiroki: „17 Japaniizu animêshon Miyazaki Hayao“ [Nr. 17: Japanischer Trickfilm – Miyazaki Hayao]. In: Hamaguchi, Kôichi, Murao Seiji u. Red. (Hg.): CineLesson 1. Gendai eiga sakka o shiru 17 no hôbô [CineLesson 1: 17 Methoden, etwas über gegenwärtige Filmemacher zu erfahren]. Tôkyô: Film art sha, S. 146-149.
- Takahata, Isao (2002): „60nendaigoro no Tôei Dôga ga Nihon no animeishon ni motarashita mono“ [Leistungen des Tôei Dôga Studios der 1960er Jahre für den japanischen Animationsfilm]. In: JSAS (Japan Society for Animation Studies) (Hg.): Tôei dôga no seiritu no hattatsu [The Document on Animation Studies, vol.1: Establishing and Expansion of Toei dogo Studio], S. 47-79.
- Tsugata, Nobuyuki (2004): Nihon animeishon no chikara. 85nen no rekishi wo tsuranuku futatsu no jûku [Die Stärke japanischer Animation. Zwei Achsen, die deren 85jährige Geschichte durchziehen]. Tôkyô: NTT shuppan.
- Watanabe, Yasushi (2003): „Hakkutsu Seo Mitsuyo no hito to shigoto“ [Ausgraben: Seo Mitsuyo, Person und Werk]. In: BanCul 47 (Frühjahr 2003), S. 9-21.
- Yamaguchi, Katsunori u. Watanabe Yasushi (1977): Nihon animêshon eigashi [Geschichte des Animationsfilms in Japan]. Ôsaka: Yûbunsha.
- Yamaguchi, Yasuo (2004): Nihon no anime zenshi. Sekai o sei shûta Nihon anime no kiseki [Geschichte des japanischen Animationsfilms. Das Wunder eines weltbeherrschenden Anime]. Tôkyô: Ten Books.



J-Culture:

Hintergründige Einblicke in Phänomene wie
J-Pop, Manga-Kultur, J-Literatur, J-Moden (Gothic-Stil)
etc. in Japan und hier,
mit vielen Bildern



9 783887 693725

www.konkursbuch.com
ISBN 978-3-88769-372-5



Hg. Steffi Richter & Jaqueline Berndt

J-Culture

Japan-
lese-
buch
4

JAPAN

Lesebuch IV

Hg. Steffi Richter &
Jaqueline Berndt

J-Culture

konkursbuch Verlag
Claudia Gebrke