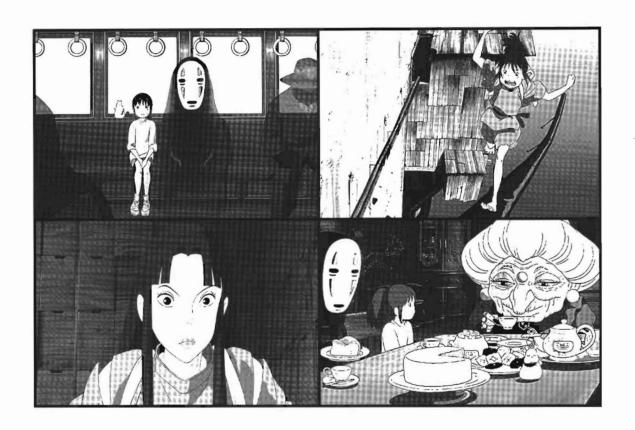
ANIME & MANGA



Faszination des Fremden







ANIME & MANGA Faszination des Fremden

Redaktion: Horst Schäfer Hans Strobel

Beiträge:

Christian Exner Christine Rödel Horst Schäfer Stefan Stiletto Ralf Vollbrecht

Titel: Günter Mattei

Fotos: Kinder-Film-Archiv München

Druck: Verlag Das Freie Buch München

Herausgeber:
Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF)
Kinderkino München e.V. / Kinder- und Jugendfilm Korrespondenz (KJK)

Diese Publikation wurde gefördert aus Mitteln des Bundesministeriums für Familie, Senioren , Frauen und Jugend

Copyright: KJF Remscheid / KJK München 2005

ISSN 0175-0933

Inhalt

Anime Einführung, Übersicht und pädagogische Einschätzung	3
Anime, Manga und Mädchen	15
Das Studio Ghibli	19
Die Filme: CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND	23
DIE LETZTEN GLÜHWÜRMCHEN	25
PRINZESSIN MONONOKE	27
ROBOTIC ANGEL	29
TOKYO GODFATHERS	31
Material und Empfehlungen zur Anime-Szene	38
Bezugsadressen der vorgestellten Filme	30

Eine Publikation zur Reihe "Japan Specials: Anime" Jugendfilmfest/Filmfest München 2005

Herausgeber des KJK-Sonderdrucks:

Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) Küppelstein 34, 42857 Remscheid, Fax 02191-794230, e-mail: info@kjf.de

Kinderkino München e.V. / Kinder- und Jugendfilm Korrespondenz (KJK) Werner-Friedmann-Bogen 18, 80993 München, Fax 089-1494836 e-mail: mailbox@kjk-muenchen.de

Bildnachweis:

"Prinzessin Mononoke" (Umschlagseite/oben), "Tokyo Godfathers" (Umschlagseite/unten), "Chihiros Reise ins Zauberland" (Titel + S. 14), "Die letzten Glühwürmchen" (S.22 / S.38)

Anime Einführung, Übersicht und pädagogische Einschätzung

Für japanische Zeichentrickfilme hat sich in Europa und den USA die Bezeichnung Anime durchgesetzt (abgeleitet vom englischen Begriff animation), während in Japan selbst alle Zeichentrickfilme so genannt werden. In den späten 1980er Jahren kommt es in Europa und den USA zu einem regelrechten Boom von Anime und Manga (den japanischen Comics, auf denen viele Anime basieren).

Als erster Anime im deutschen Fernsehen lief bereits 1968 "Speed Racer" (Mach Go! Go! Go!) von Osami Tezuka, einem der in den 60er Jahren bedeutendsten Manga-Künstler. Auf Grund von Elternprotesten wurde die Serie nach drei Folgen eingestellt. In den 70er Jahren vermied man daher die Ausstrahlung von Anime mit iapanischen Szenarien. Produktionen des World Masterpiece Theaters, aber auch westliche' Koproduktionen beruhten in dieser Zeit häufig auf europäischen Kinderbuchvorlagen. Bekannte Serien sind "Wickie und die starken Männer" (1974), "Die Biene Maja" (1976) oder "Heidi" (1977) nach dem Roman von Johanna Spyri. Mit "Captain Future" (1980) endete diese Epoche von ausschließlich an Kinder gerichteten Anime, die weder durch viel Action noch Special Effects noch Gewaltlastigkeit Elternproteste auf sich zogen. Seither nimmt das Anime-Angebot an Umfang und Vielfalt zu, richtet sich nun auch an andere Altersgruppen und spätestens seit den 1990er Jahren werden auch wieder japanische Szenarien genutzt, ohne dass andererseits auf europäische Romanstoffe verzichtet wird. So ist beispielsweise "Nadia - The Secret of Blue Water" (1990) von Hideaki Anno, Studio GAI-NAX (orig.: "Fushigi no Umi no Nadia") angelehnt an "20.000 Meilen unter dem Meer" von Jules Verne. Einen Wendepunkt für die Akzeptanz von Anime als Kunstform markiert der auf dem gleichnamigen Manga von Katsuhiro Otomo beruhende Science-Fiction-Anime "Akira" (1988), der auch in Deutschland im Kino gezeigt wurde.

Es gibt bei Anime ein breites gualitatives Spektrum, wobei Qualität wie bei Realfilmen sowohl die Qualität der Story als auch die Qualität der Umsetzung (Charakterzeichnung, Dramaturgie, Montage etc.) beinhaltet. Hinzu kommt bei Zeichentrickfilmen der Aspekt der Qualität der Zeichnungen sowie der Animation. Dem deutschen Publikum sind vor allem die eher simplen Fernsehsehserien bekannt. Aufwändige Kinoproduktionen wie "Perfect Blue" von Satoshi Kon (1997), die Metropolis-Adaption "Robotic Angel" (2000) von Rintaro, "Prinzessin Mononoke" (Mononoke Hime, 1997) oder "Chihiros Reise ins Zauberland" (Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001) -beide von Hayao Miyazaki, Studio Ghibli - sind Beispiele für Qualitätsprodukte auch auf dem hiesigen Markt. "Chihiros Reise ins Zauberland" wurde nicht nur mit dem Goldenen Bären und einem Oscar als bester Animationsfilm ausgezeichnet, sondern ist in Japan mit 23,5 Millionen Kinobesuchern (lt. Filmproduktionsfirma Tôhô) auch noch der erfolgreichste Film aller Zeiten (vor "Titanic"). Und wie es aussieht, kann Miyazakis neuester Film "Howl's Moving Castle" (2004) - ausgezeichnet auf dem Filmfest Venedig - an diesen Erfolg anknüpfen.

Wer Anime nur aus dem Fernsehen kennt, bekommt ein völlig falsches Bild. Fernsehproduktionen haben ein geringes Budget und sind - ganz abgesehen von der Qualität der Story - auch deutlich schlechter animiert als eine Kinoproduktion. Man erkennt dies z.B daran, dass sich nur die Hauptpersonen bewegen und Nebenfiguren bloße Staffage sind. In Fernsehserien (z.B. des Studios Tokyo Movie Shinsha) kommt man mit drei Cels (Einzelbildern) pro Sekunde aus, also etwa 4.000 Cels pro Folge. In Videoproduktionen (OVA - Original Video Animation, manchmal auch

OAV abgekürzt) wie "Ghost in the Shell" (Kokaku Kidotai) von Mamoru Oshii (1995), einer Cyberpunk-Saga nach dem gleichnamigen Manga von Masamune Shirow, die als Meisterwerk eines Science-Fiction-Anime gilt und (zusammen mit "Akira") maßgeblich für die zunehmende internationale Popularität von Anime verantwortlich ist, wurden mehrere zehntausend eingesetzt. In "Prinzessin Mononoke" als Beispiel für einen Kinofilm waren es sogar 144.043 Cels. Während das Anime im Fernsehen überwiegend Kinder anspricht (Ausnahme: Spätprogramm), richten sich die oft reichlich Fan-Service bietenden OVAs (auf Video/DVD) vor allem an ältere Jugendliche und junge Erwachsene.

Themen und Genres

Die Geschichten in Anime und Manga basieren meist nicht auf einfachen gut/böse-Unterscheidungen. Die Charaktere sind in der Regel komplex, vielschichtig aufgebaut und durchlaufen im Fortgang der Erzählung eine Entwicklung. Hauptfiguren - auch in Kinder-Anime - können sterben. Angesprochen werden viele japanische Traditionen, asiatische Mythologien, Shinto und Zen, aber auch Samurai, Kampfsportarten und übernatürliche Kräfte jeder Art (vgl. dazu: Eri Izawa 1995a), vor allem jedoch sehr viele Themen aus dem japanischen Alltag, die für Nicht-Japaner schwer verständlich sind.

Es gibt in Japan wohl kein Thema, das nicht auch zum zentralen Inhalt eines Anime werden könnte. Die Themen reichen vom Ehrenkodex der Samurai (Bushido) bis zur Rolle der Frau in allen Stellungen (im hentai-Genre). Ein Frauenbild, das dem japanischen Ideal der Niedlichkeit (kawairashisa) entspricht (wie es Leims für die Night-Wear-Shows des japanischen Fernsehens aufzeigt) findet sich häufig auch in Anime wieder. "Dieses Verschieben ins Niedlich-Neckische ist das am häufigsten angewandte Mittel, um ein Abgleiten ins rein Pornographische angeblich zu vermeiden. 'Ah, kawai!' (Oh, wie niedlich!) bedeutet höchstes Lob, auch und gerade unter Frauen." (Leims 1993, 370). Frauen werden nicht selten in traditionellen und/oder submissiven Rollen dargestellt, es gibt jedoch auch viele starke und unabhängige weibliche Charaktere (vgl. dazu: Eri Izawa 1995b sowie Thorn 1996).

Anime und Manga geben Aufschluss über eine Gesellschaft mit stark kodifizierten Regeln und die Probleme modernen Lebens, ermöglichen aber auch einen Einblick in die Sitten und Gebräuche Japans. Sie enthalten Bezüge auf den japanischen Alltag, die Erfahrung überbevölkerter Städte, auf die Situation am Arbeitsplatz oder in der (Schul-) Ausbildung mit ihrem extremen Leistungsdruck, auf Familienstrukturen und ihr soziales Umfeld und natürlich auch tradierte Elemente der japanischen Kultur wie Samurai- oder Ninja-Epen.

Die kulturellen Differenzen zwischen Japan und westlichen Ländern engen die mögliche Themenvielfalt auf diesen Märkten erheblich ein. Historische Themen wie z.B. in dem Samurai-Anime "The Hakkenden" nach dem Romanklassiker "Nanso Satomi Hakkenden" (Die acht Hundekrieger der Satomi aus Nanso) von Bakin Takizawa über die Machtkämpfe, das Alltagsleben und die bittere Not der einfachen Leute in der feudalen Gesellschaft des 15. Jahrhunderts (Muromachi-Ära) ausgestattet mit Fantasy- und Horrorelementen sowie reichlich Action - sind daher eine Ausnahme. Kulturelle Unterschiede zeigen sich beispielsweise auch darin, dass Geister und Dämonen mit anderen Vorstellungen und entsprechenden Handlungsszenarien verknüpft sind (Verfluchung, Rache) oder dass Nackheit in nichtsexuellen Situationen (etwa im öffentlichen Bad) nicht als anstößig gilt und auch in Anime für Kinder gezeigt werden kann.

In Deutschland werden vor allem die Genres Fantasy, Comedy, Action, Science-Fiction, Mecha, Horror, Magical Girls, Shojo (romantische Geschichten für Mädchen) und Shonen Ai (s.u.) abgedeckt, daneben existiert auf Video und DVD ein Adultbereich mit erotisch-sexueller bis pornographischer (hentai) Ausrichtung. Klar zu trennen sind die Genres wegen häufiger Überschneidungen nicht. So ist das Shojo-Genre keineswegs auf romantische Lovestories begrenzt, sondern schließt auch Elemente von Fantasy, Science-Fiction, Mystery und sogar Horror ein. Shonen-Ai (shonen: Junge, ai: Liebe) oder Yaoi - eine Abkürzung für Yama-nashi Ochinashi Imi-nashi (keine Spannung, kein Höhepunkt, keine Bedeutung) - bezeichnet ein vor allem bei jungen Mädchen beliebtes Genre, das die Gefühlswelten männlich-homosexueller Liebesbeziehungen in epischer Breite thematisiert (z.B. "Zetsuai since 1989" von Minami Ozaki). Das weibliche Pendant wird Yuri genannt. Gleichgeschlechtliche Liebe wird generell nicht so tabuisiert wie in westlichen Filmen häufig finden sich zumindest Andeutungen wie auch in der TV-Serie "Sailor Moon" (Zwischen Haruka und Michiru). Für die Veröffentlichung auf westlichen Märkten 'verharmloste' man die Beziehung in der Übersetzung.

Im Vergleich zu Japan ist das hiesige Anime-Angebot jedoch noch sehr bescheiden. Als Beispiel seien einige auch in Deutschland bekannte Endlosserien (mit Angabe des Sendestarts und der in Japan gesendeten Episoden) genannt: "Doraemon" (1973) über 2000 Episoden und zwei Dutzend Kinofilme, "Lupin III" (1971) über 228, "Dragonball" (1986) über 545, "Pokémon" (1997) über 360, "Yu Gi Oh" (1998) über 216, sowie (abgeschlossen) "Sailor Moon" (1992) mit 200, "Inu Yasha" (2001) mit 167 und "Die Biene Maja" (1976 & 1982) mit 104 Episoden. Entscheidend für den Durchbruch im deutschen Fernsehen dürfte der Erfolg von "Bishojo Senshi Sailor Moon" (*Bishojo*: schönes Mädchen, *Senshi*: Kriegerin - in diesem Fall: für Liebe und Gerechtigkeit) von Naoko Takeuchi gewesen sein, der auch den Manga-Markt für Mädchen geöffnet hat.

Die Androgynität der gutaussehenden jungen Männer (Bishonen = schöner Junge) in Anime und Manga hat übrigens nichts mit Homosexualität zu tun. In Japan galt bereits im Mittelalter für Männer das Schönheitsideal, 'schön zu sein, wie eine Frau'. Shonen-Ai ist kein Adult-Genre, sondern erzählt von ganz normalen Liebesromanzen mit zärtlichen und romantischen Verwicklungen, aber auch dem ständigen Konflikt zwischen gesellschaftlicher Moral und gleichgeschlechtlicher Liebe. Aber natürlich gibt es auch Geschichten mit intimen Szenen, wie sie in anderen Shojo-Manga auch zwischen heterosexuellen Charakteren vorkommen.

Ein wichtiges Thema im auch hierzulande beliebten Science-Fiction-Bereich ist die Auswirkung fortschrittlicher Technologien, etwa der Biotechnologie (Maschinenmenschen, Cyborgs). Für Balzer sind "Die Leiden der jungen Cyborgs (...) auch eine wohlfeile Metapher für die Widrigkeiten der Pubertät. Gleichzeitig jedoch, typisch japanisch, eine Technikkritik ohne unnötigen Defätismus. Denn läuft alles zufriedenstellend, haben die Helden am Ende begriffen: Selbst mit ein paar Mikrochips im Hirn und mit einem Turbo-Raketenwerfer als Armersatz geht das Leben irgendwie weiter. Man muss nur lernen, die unvertrauten Kräfte unter Kontrolle zu halten." (Balzer 1996, 44). Es geht in diesen Filmen wohl auch um eine neue Form der Stadterfahrung in den hochtechnisierten Ballungsräumen: "Den aggressiven Kräften der technologisch hochgerüsteten Stadt kann nur durch mechanische Nachrüstung der eigenen Körper begegnet werden. (...) Das Leben in ihr ist nur noch Maschinen möglich." (Klauser 1996, 2614). Die Entwicklung führt im Science-Fiction-Anime dann vom Auto und simplen Roboter über Mecha (von Piloten gesteuerte Roboter), mittels Sensoranzug (Cybersuit) oder manuell von

ihren Trägern gesteuerte Exoskelette (zuerst in "Mobile Suit Gundam" von Yoshiyuki Tomino; vgl. auch "Neon Evangelion Genesis") bis zu Cyborgs (z.B. "Appleseed") mit biologischen und technologischen Anteilen in verschiedenen Variationen je nach gewünschtem Einsatzfeld.

Stilistische Besonderheiten von Anime

Wer Disney-Zeichentrickfilme bzw. den franko-belgischen oder US-Comic-Stil gewohnt ist, dem fällt neben den spezifisch japanischen Themen und der Niedlichkeit der Charaktere die zunächst fremdartige ästhetische und formale Gestaltung auf. Die Hintergründe in Manga sind häufig realistischer ausgeführt als die Figuren, was man im amerikanischen Comic seltener findet, wohl aber in der europäischen Tradition der Ligne Claire (z.B. "Tim und Struppi" von Hergé). Scott McCloud weist darauf hin, dass die einfache, fast cartoonhafte Ausführung der Figuren die Identifikation mit den Charakteren erleichtert. Die Kombination von realistischem Hintergrund und cartoonhaften Figuren "erlaubt es dem Leser, hinter der Maske der Figur gefahrlos in eine Welt sinnlicher Reize einzutreten" (McCloud 1994, 51). Andere Figuren werden dagegen naturalistischer gestaltet, "um sie zu objektivieren und zu betonen, dass sie anders sind als der Leser" (ebd.). Entsprechendes gilt für Anime, die ebenso wie Manga ein Zeichensystem bilden, das sich einer abbildenden Realitätsnähe entzieht - mit hohem Maß an Stilisierung und einer subjektiven Bewegung, die den Blick direkt in den Sehakt der Charaktere integriert.

Doch worin liegen die Unterschiede zwischen Anime und US-amerikanischen Zeichentrickfilmen? Eine erste Antwort verweist auf die härtere, quasi erwachsenere Machart der Anime gegenüber dem kindlichen Animationsstil, den Walt Disney mit "Merry Melodies" entscheidend geprägt hat. Diese Sicht impliziert die Vorstellung, dass Animation als ein Kindergenre angesehen wird - speziell in Deutschland, wo man sich als Erwachsener "schämt (...) ohne Alibi-Kind im Kino" (Brockmann 2003, 51). Weiterführender ist eine Unterscheidung hinsichtlich der Darstellung von Bewegung und der graphischen Abstraktion von der Realität.

Zunächst einmal unterscheidet sich jede Form der Animation (neben Zeichentrick z.B. Knet- und Legetechnik, Stop-Motion oder Motion-Capturing wie bei "Final Fantasy") dadurch von Realfilmen, dass Realfilme natürliche Bewegungsabläufe in 24 Einzelbildern pro Sekunde Filmlaufzeit realzeitlich abbilden und allenfalls Zeitlupe und Zeitraffer zur Bewegungsmanipulation einsetzen können, wobei dann mehr (Zeitlupe) oder weniger (Zeitraffer) Bilder pro Sekunde aufgenommen, aber in 24er-Geschwindigkeit abgespielt werden. Die enormen Kosten von Animationen erzwingen dagegen eine Reduktion der Bewegungen auf wesentliche, kalkulierte Teilschritte, also auf die aussagekräftigsten Posen. Historisch gesehen führt dies zur Entwicklung einer eigenen Bildsprache, die - nebenbei bemerkt - auf die längst überholte Vorstellung rekurriert, dass Bewegungen sich aus einzelnen Posen zusammensetzen.

Man kann Zeichentrickfilme also verstehen als Filme, in denen Zeichenobjekte animiert (belebt, beseelt) werden - die also etwas Lebendiges simulieren - und dabei auf Posen als Hilfsmittel zurückgreifen, um die Bewegungen auf das Wesentliche und erzählerisch Notwendige zu kondensieren. Zur Unterscheidung von Animationsstilen und speziell denen von Anime und US-Zeichentrickfilmen lässt sich nun vergleichen, wie stark die Bewegung durch Posen abstrahiert wird und welche Realitätsnähe die Animation dadurch bekommt.

In der Disney-Tradition mit dem Ideal einer realistischen Animation versucht man, die Bewegungsabläufe möglichst naturgetreu wiederzugeben, um Realitätsnähe zu erzeugen. Es spielt angesichts des so erzeugten Realitätseindrucks dann keine Rolle, dass einzelne Bewegungen so extrapoliert werden, dass sie das menschenmögliche Maß weit überschreiten und physikalische Gesetzmäßigkeiten ignorieren.

Diese amerikanischen Filme haben nach dem zweiten Weltkrieg die Entstehung des japanischen Zeichentrickfilms entscheidend beeinflusst - wie etwa die Manga und dann in den 1960er Jahren die Anime von Osamu Tezuka ("Astro Boy", "Kimba der weiße Löwe") zeigen. Ebenso wichtig ist jedoch die kulturprägende japanische Tradition des *Kabuki*-Theaters gewesen, bei dem nicht die bekannten und immer wieder erzählten Geschichten im Mittelpunkt stehen, sondern die perfekt ausgeführte Pose: "Die japanische Kultur arbeitet immer auf einen Moment der absoluten Klarheit hinaus." (Brockmann 2003, 51). Auch im Anime ist die Pose wichtiger als die Bewegung und eine realistische animierte Bewegung deshalb gar nicht sonderlich erstrebenswert. Und während im Disney-Zeichentrick die Figuren sich in Stummfilmtradition durch ausladende Bewegungen emotionalisieren, agieren im Anime die Figuren eher in kontrollierten Bewegungen, die in einer Pose - einem Moment absoluter Klarheit - enden.

In Anime (vor allem für Jüngere) werden zudem typische Elemente der Manga-Bildsprache eingesetzt. Dies können Schweißperlen und hochrote Köpfe in mehr oder weniger peinlichen Situationen sein, Nasenbluten bei sexueller Peinlichkeit oder Schweißtropfen bei Ahnungslosigkeit. Da amerikanische Comics teilweise andere Codierungen verwenden als Manga, unterscheidet sich hierin auch die Bildsprache der Anime von US-Zeichentrick.

Der Markt

Anime und Manga sind ein expandierender Markt, der stark cross-over ausgerichtet ist. Damit ist gemeint, dass dieselbe Story sowohl als Manga wie auch als Anime auf Video/DVD, Laserdisc und CD-ROM angeboten, manchmal auch im Fernsehen oder (in Deutschland immer noch die Ausnahme) als Kinofilm gezeigt wird. In Deutschland kommen derzeit jeden Monat etwa ein Dutzend neue DVDs auf den Markt.

Erfolgreiche Manga werden in vielfältiger Weise weitervermarktet, insbesondere als Anime für das Fernsehen, in seltenen Fällen auch als Realfilm. Umgekehrt werden erfolgreiche Anime auch als Comics vermarktet. Zur Unterscheidung von eigenständigen Manga werden sie manchmal als anime-comics bezeichnet. Bis Anfang der 1970er Jahre werden Anime auch als manga eiga (TV-Manga) bezeichnet. Die meisten Anime richten sich an Kinder und Jugendliche, da dies die profitabelsten Zielgruppen sind. Seit den 1990er Jahren gewinnen auch anime/mangabezogene Computerspiele an Popularität. Beispielsweise soll "FF XI", also Teil 11 des RPG (Roleplay-Game) "Final Fantasy" 2004 als erstes Online-Adventure dieser Reihe über 500.000 User und 1,2 Millionen aktive Characters allein in Japan und den USA haben.

In manchen Fällen geht die Video- bzw. DVD-Verwertung auch der Fernsehverwertung voraus wie zum Beispiel bei der Serie "Mobile Police Patlabor", die mit zunächst sieben OAVs startete, denen eine Fernsehserie und weitere OAVs folgten. Eher ungewöhnlich ist dagegen ein Fall wie "Streetfighter II", einem Ende der achtziger Jahre entstandenen Videospiel der Firma Capcom, das im Genre der

Kampfsport- und Prügelspiele angesiedelt ist und erst nach seinem Erfolg im Computerspielmarkt als Manga, Anime und sogar Realfilm reüssierte. Auch "Pokémon" - abgeleitet von *Pocket Monsters* und ursprünglich ein Gameboy-Spiel von Nintendo - ist ein Beispiel für den Weg vom Computerspiel zum Anime. Es gibt natürlich auch originäre Kinoproduktionen sowie Laser-Disks, Soundtrack-CDs ("BGM" = 'background music'), ein reichhaltiges Angebot an Artbooks mit Vorzeichnungen und unveröffentlichten Bildern, PC-Bildschirmschonern, Handybildchen, Klingeltönen etc. pp.

Zu den zahlreichen Fanartikeln zählen auch Model-Kits. Gerade im Bereich der Plastikmodelle haben japanische Firmen hohe Standards in Originaltreue und Qualität. Im Unterschied zu Fanproduktionen (Garage Kits) liegt der Schwerpunkt nicht bei Figuren, sondern bei Mechas, Robotern und Fahrzeugen, die einen größeren Fankreis abdecken können als einzelne Charaktere, in Deutschland aber schwer erhältlich sind. Für Fans gibt es auch ein reichhaltiges Angebot an Figuren (Gashapon), die komplett zu kaufen sind oder noch bemalt oder wie bei den beweglichen Deleter Dolls aus vorgefertigten Elementen (verschiedene männliche und weibliche Grundkörper, Köpfe mit unterschiedlichen Frisuren und Augenformen oder auch Blanko-Köpfe) mit viel Liebe und in Handarbeit zusammengebaut und anschließend bekleidet werden müssen.

Produktion

Auf dem japanischen Markt haben sich enge Verbindungen zwischen Manga-, Anime- und Spielzeugherstellern sowie der Werbeindustrie herausgebildet. Tadahito Matsumoto vom Anime-Studio Tokyo Movie Shinsha, das beispielsweise auch die im deutschen Fernsehen gezeigte Serie "Bishojo Senshi Sailor Moon" produzierte, skizziert die Bedingungen der Anime-Produktion in Japan (vgl.: Takahashi/Christin 1997) wie folgt: Wichtigste Einnahmequelle der Studios sind die Senderechte und mehr noch das Merchandising. Kinoeinnahmen und Werbezeichentrickfilme sind im Vergleich dazu unbedeutend. Die Budgets für Anime liegen bei etwa fünf Millionen Yen pro Folge (früher sieben Mill Yen). Hauptabnehmer der Studios ist das Fernsehen vor dem Kino und dem an dritter Stelle plazierten Video / DVD-Markt. Pro Jahr werden in Japan ca. 30 (bis max. 50) Serien produziert mehr würden die Kapazitäten japanischer Studios überschreiten und außerdem den Marktpreis drücken und damit auch die qualitativen Standards senken. In japanischen Kinos werden jährlich ca. 10 bis 20 neue Anime gezeigt.

Aus Kostengründen arbeiten die Studios auch mit amerikanischen und europäischen Studios zusammen. Einfache Aufgaben wie das Einfärben oder die Arbeit an den Intervallen werden aus dem gleichen Grund ins Ausland verlagert, vor allem nach Thailand, China und Korea, das zunehmend selbst Anime und Manga (dort *Manhwa* genannt) produziert. Die zentralen Tätigkeiten wie die Entwicklung von Character-Designs, Story-Boards, Bewegungen etc. verbleiben in Japan. Bei Fernsehproduktionen rechnet man mit einer Produktionszeit von anderthalb Monaten je Folge. Die Laufzeit einer Fernsehserie liegt bei sechs Sendemonaten pro Staffel. Die von vornherein eingeplante Vermarktung von Anime als Computerspiele beeinflusst bereits die Produktion der Anime, denn z.B. müssen die Charaktere so angelegt werden, dass sie später auch computerspieltauglich sind.

Wegen der Bedeutung des Merchandising haben die Werbeagenturen großen Einfluss auf die japanische Zeichentrickfilmindustrie. Während früher die Produktionen zwischen Anime-Studios und Fernsehproduzenten abgesprochen und Sponsoren

wie z.B. der führende Spielzeughersteller Bandai (Tamagotchi) erst im Nachhinein beteiligt wurden, steuern heute die Vorgaben der Werbeagenturen die Produktion. Sie entwickeln unter Beobachtung der Manga-Märkte ein Projekt und nehmen mit Sponsoren (z.B. Herstellern von Kinderspielzeug) Kontakt auf, um eine Serie zu finanzieren, die dann natürlich an den Vermarktungsinteressen der Sponsoren ausgerichtet ist. Dadurch ändern sich die Themen der Anime, die nun auch helfen müssen, Gegenstände zu verkaufen (z.B. Spielzeugroboter bei Mecha-Anime). Die Darstellung menschlicher Beziehungen und Konflikte oder die Entwicklung einer Geschichte treten demgegenüber in den Hintergrund.

Hergestellt werden Animes von Firmen wie GAINAX, die als "anime studios" bezeichnet werden. Manche Studios wie KUSANAGI spezialisieren sich auf einzelne Arbeitsschritte wie Cel-Hintergründe. An größeren Projekten können auch mehrere Studios beteiligt sein. Als Geld- und Auftraggeber stehen dahinter oft große "producers/distributors" wie z.B. Sony/Aniplex. Einige dieser Produzenten wie der BANDAI-Konzern oder die TOEI-Group besitzen eigene Studios, so dass hier Produktion und Distribution in einer Hand liegen. Zur Erschließung neuer Geschäftsfelder sind auch strategische Beteiligungen zu beobachten. So übernahm 2004 der Handy-Content-Provider INDEX CORPORATION eine Zweidrittel-Mehrheit des Anime-Studios MADHOUSE. NINTENDO (Spielkonsolen) hat im November 2004 angekündigt, Anime-Serien in Verbindung mit eigenen Game-Releases und Merchandising zu produzieren. Umgekehrt plant der Merchandise- und Anime-Produzent Bandai die Übernahme von NAMCO (Videospiele), um sich auf dem heiß umkämpften Spielemarkt besser positionieren zu können. Die Übernahme soll für 1,6 Milliarden US Dollar bis Ende September 2005 abgeschlossen sein (emfis.com).

Anime producers/distributors (Auswahl)

Geneon Entertainment (früher Pioneer LDC) mit dem anime label Rondo Robe gehört seit 2003 zu Dentsu (Distributor für Geneon)

Bandai Group mit Bandai Visual und den Anime-Studios Ashi Pro and Sunrise NTV Housou Ami (Nippon Television Network Corporation) mit VAP

Tokuma Group mit dem Studio Ghibli, das gleichzeitig producer / distributor und anime studio ist

Fuji Sankei Group mit Pony Canyon

Sony Group mit dem anime label Aniplex

Index Corporation (beteiligt an Studio Madhouse)

Toshiba EMI

Toei Group mit Toei Animation und Animeister, die producer / distributor und anime studio sind

Recruit mit Media Factory

Den Handel beliefern spezielle Anime-Vertriebe. In der Regel organisieren sie auch die Übersetzungen und Untertitelungen (dubs und subs), erstellen die DVD-Master und bewerben die Filme.

In Deutschland sind die wichtigsten Vertriebe OVA Films, Anime House, Anime Virtual und Polyband sowie für den Import aus den USA die Firmen ADV Films, Anim Eigo, Bandai Entertainment, CPM, FUNimation, Geneon, Manga Entertainment und Pioneer.

Die drei größten Anime-Labels in den USA (ADV Films, Funimation und Geneon) teilen sich etwa 70 % des heimischen DVD-Marktes. 2004 haben sie ein Joint Venture gegründet "vor allem zur Entwicklung von qualitativ hochwertigen Unterhaltungsserien für Kinder und Jugendliche" (mangasZene 24, 2004, 4).

Anime-Studios (Auswahl) mit Filmbeispielen

AIC Tenchi Muyo! Art Anime Sazae-san

Ashi Pro Prinzessin Minky Momo

Bee Train Noir

Bones Full Metal Alchemist

Eiken Sazae-san

Gainax Furi Kuri (FLCL), Nadia, Neon Genesis Evangelion

Gallop Yu-Gi-Oh! Duel Monsters
G & G Direction Ragnarok the Animation

Gonzo Digimation Gantz

Kyoto Animation Inuyasha

Madhouse Card Captor Sakura, Tôkyô Godfathers

Mushi Pro Tetsuwan Atomu (Astroboy)
Nippon Animation World Masterpiece Theatre
OH Production Metropolis (Robotic Angel)

OLM Pokémon

Production IG Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Radix Tenchi Muyo! in Love

Satelight Macross Zero Shin-ei Douga Doraemon

Studio Deen Rurouni Kenshin, Fruits Basket

Studio El Pokémon

Studio Ghibli Chihiros Reise ins Zauberland, Howl's Moving Castle

Studio Hibari Yu-Gi-Oh Duel Masters

Studio Live City Hunter Studio MAT Detective Conan

Studio Nue Dirty Pair Studio Pierrot Naruto

Sunrise Kidou Senshi Gundam

Tatsunoko Pro Gatchaman - Battle of the Planets

Telecom Animation Film Lupin III
Toei Animation One Piece

Xebec Martian Successor Nadesico

Während bis Mitte der 1990er Jahre die meisten Anime in teurer Cel-Animation entstanden, bei der jedes Einzelbild von Hand in Hinterglasmalerei-Technik auf eine Folie (Cel) gemalt, vor den Hintergrund gelegt und abgefilmt wird, setzen sich Computeranimationen immer mehr durch. Anime sind entweder untertitelt oder synchronisiert. Wegen problematischer Übersetzung bevorzugen viele deutsche Fans die untertitelte Variante mit japanischem Original-Ton.

Zeitschriften

In Deutschland ist mit der zweimonatlich erscheinenden Zeitschrift AnimaniA (Weird Visions Media Verlag) seit 1994 ein Publikationsorgan für deutsche Animeund Manga-Fans auf dem Markt. Neben Animes und Manga werden CDs und Computerspiele vorgestellt und besprochen. Ergänzt wird dieses Angebot durch Informationen über die japanische Kultur sowie Sprach- und Zeichenkurse, Fan Art Gallerien, Berichte über Conventions etc. Aufgrund von Differenzen in der Redaktion entstand 2001 als Abspaltung die MangasZene (Eigenverlag), die sich als ambitioniertes Fachmagazin für manga - anime - lifestyle und mehr (Untertitel) versteht und ebenfalls zweimonatlich erscheint.

Bereits nach wenigen Ausgaben wieder eingestellt wurde (1996) die A.M.I. - Anime Manga Information. Das unabhängige deutschsprachige Fan-Magazin für Japanimation und Manga (IVP Inland Presse Vertrieb). Ebenfalls eingestellt wurden Kawaii (vormals Monster-Fun) und Tsunami. Das 2002 erschienene Magazin Manga Files (Verlag Mangakultur, Berlin) wurde 2003 durch die ähnlich aufgebaute Anime DVD ersetzt, der zu jeder Ausgabe eine DVD mit einzelnen Anime-Episoden beiliegt.

Eine weitere zweimonatlich erscheinende Zeitschrift ist die Koneko (Raptor Publishing), ein Lifestyle-Magazin für japanische Kultur, in dem neue Mangas, Animes und Videogames, aber auch Mode-, Musik- und Film-Trends aus Japan ebenso vorgestellt werden wie Kochrezepte, Bastel-, Zeichen- und Sprachkurse, von Lesern und Leserinnen gezeichnete Döjinshi-Mangas und FanFiction-Storys. Sonderhefte der Koneko (bislang eins in 2004) haben den Namen Cosplay und bieten vielfältige Infos von und für Cosplayer - von Tips und Tricks zum Kostümschneidern, Waffenbau, Posing- und Schminktips bis zu Fotostrecken.

Bei Mangas als Referenzmedium teilen sich den Markt in Japan neben Dutzenden von Kleinverlagen die großen drei: Shueisha, Kodansha und Shogakukan. Deutsche Comic-Verlage (die ihren Hauptumsatz heute mit Mangas machen) sind dagegen Winzlinge. Die wichtigsten deutschen Verlage im Bereich Manga sind Carlsen (Label: Carlsen Manga), Egmont vgs (EMA = Egmont Manga&Anime), Panini (Planet Manga) und Tokyopop Deutschland. Der weit kleinere Achterbahn Verlag gibt seit 2004 Manhwa heraus (die koreanische Version von Manga) und ein spezielles Erotik-Label (von Schreiber und Leser bzw. Kult Editionen) ist Manga Sutra. Neben Manga-Serien und Einzelbänden gibt es auch Sammelbände mit Fortsetzungsgeschichten: Monatlich erscheinen im Carlsen Verlag seit 2001 die speziell an Jungen (shonen) adressierte Anthologie Banzai! (d.h. 1000 Jahre Glückseligkeit), sowie für Mädchen (shojo) ab 2002 die Daisuke (d.h. ich habe dich lieb) und bei EMA der Manga Twister mit shonen- und shojo-Teil. Die an Mädchen gerichtete Manga Power (Feest-Verlag) wurde 2004 eingestellt. Des weiteren gibt es noch Fanzines wie z.B. Mangatainment oder Bi-Cage zine und Online-Communities wie Aniki, AnimeGer, Anime Online oder MangABC.de.

Conventions

Regelmäßige Fantreffen und Conventions (kurz: Con) werden meist von Anime-/Manga-Verlagen oder Fanclubs veranstaltet. Conventions sind meist mehrtägige Veranstaltungen am Wochenende. Neben einem Händlerbereich mit Verkaufsständen gibt es meist Filmvorführungen, Workshops, Cosplay- und Zeichenwettbewerbe, Auktionen, Live-Auftritte mit Autogrammstunden von (japanischen oder inzwischen auch deutschen) Mangaka. Vor allem die Kostümwettbewerbe (costume play oder cosplay) unterscheiden Conventions von anderen Fantreffen und sind ein willkommener Anlass für viele Besucher, sich (auch ohne Teilnahme am Wettbewerb) zu verkleiden. In Japan kostümieren sich viele Fans auf solchen Conventions nach dem Vorbild ihrer Lieblings-Charaktere und treten in kosu-purei (costume play) auf, bei denen Szenen aus beliebten Manga, Anime oder Computerspielen nachgestellt werden. Dieses Posing ist in Deutschland weniger anzutreffen, wohingegen hier der Wettkampf um das bessere Kostüm und der Spaß am Verkleiden wichtiger zu sein scheinen.

In den letzten Jahren sind eine ganze Reihe von Conventions entstanden. Die bekanntesten sind die *AnimagiC* (Koblenz), *Connichi* (Kassel), *BK* (früher *Bonenkai*; wechselnde Orte) und *Anime Marathon* (wechselnde Orte). Kleiner sind die *Ani*-

MaCo (Anime Manga Con) in Berlin, Bishounen-Con (Trier), Conneko (Ludwigshafen), DaaniCon (das Treffen der Newsgroup de.alt.anime und dem dazugehörigen IRC-Channel daani in Willingen), Hon-Con (Aschaffenburg) und Shumatsu no Aniversum (Dresden). Eine österreichische Con ist die AniNite.

Umfragen

Die Interessen von Anime- und Manga-Fans werden von Zeit zu Zeit in Leserumfragen der *AnimaniA* und *MangaZene* ermittelt. Auch wenn die Auswertungen wissenschaftlichen Standards in mancher Hinsicht nicht genügen, können sie doch erste Hinweise geben. So ist in den *AnimaniA*-Umfragen von 1994 bis 2004 das Durchschnittsalter von 25 Jahre auf (inzwischen stabile) 17 Jahre gesunken und der Anteil weiblicher Leser von 23% auf 59% stetig gestiegen. Die Ausgaben für Manga und Anime lagen vor der Jahrtausendwende bei knapp 100 DM und sind heute etwa doppelt so hoch (78% bis 75 EUR, 17% bis 150 EUR, 3% bis 250 EUR und 2 % sogar über 250 EUR).

Die MangaZene-Leserumfrage von 2004 weist mit 19 Jahren das gleiche Durchschnittsalter aus wie 2002. Das Einstiegsalter liegt wie bei der AnimaniA bei 11 Jahren. Der Mädchenanteil ist bei der MangaZene mit 77% (2002 sogar 82%) noch höher als bei der AnimaniA. Beliebtestes Anime/Manga-Genre ist nach mehreren AnimaniA-Leserumfragen eindeutig Fantasy, mit großem Abstand gefolgt von Action und Comedy.

Lieblingsgenres (Mehrfachnennungen möglich)

Fantasy
Action
Comedy
Shojo
Magical Girls
Shonen Ai
Erotik
Horror
Sci-Fi
Martial Arts

(Quelle: AnimaniA 2004, H. 5, 17)

Da es im Kino nur ein winziges Angebot an Anime gibt, sind andere Medien - vor allem Video, Fernsehen und DVD - die meistgenutzten Medien.

Folgende Medien werden genutzt, um Anime zu sehen:

43,4%	TV
36,7%	DVD
34,7%	VHS (PAL)
18,2%	CD-ROM
13,6%	VHS (NTSC)
12,9%	MP3
2,8%	Pay-TV
0,6%	Laserdisc
0,4%	Kino

(Quelle: MZ Ausgabe 22 - 2/2004, S. 47)

Pädagogische Einschätzung

Anime und Manga sind heute ein Aspekt von Jugendkultur und - wie das Alter der Leserinnen und Leser in den Umfragen zeigt - auch schon Kinderkultur. Ein Grund für die Faszination zeigt ein Vergleich mit europäischen oder (älteren) Disney-Zeichentrickfilmen.

Anime sind oft weniger "kindlich-kindisch", gleichzeitig jedoch nah an den kindlichen oder jugendlichen Lebenswelten. Die Geschichten mögen zwar in fernen Phantasiewelten spielen oder magische oder zum Teil auch Gewalt-Elemente enthalten - in der Tiefendimension werden jedoch häufig typische Entwicklungsthemen und Entwicklungsaufgaben angesprochen. Es ist daher nicht erstaunlich, dass die beliebten Figuren ein hohes Identifikationspotenzial für Kinder und Jugendliche haben. Um davon einen Eindruck zu bekommen, muss man nur einmal die Leserbriefseiten der genannten Zeitschriften aufmerksam durchlesen. Auch Beziehungsaspekte und Fragen der Problemlösung bei Beziehungskonflikten stehen häufig im Vordergrund der Geschichten. Meines Erachtens ist dies ein Hauptgrund dafür, dass sich - entgegen der Comic-Tradition - mehr Mädchen als Jungen für Manga und Anime interessieren (natürlich ist die Geschlechtsspezifik genreabhängig).

Für erwachsene Betrachter manchmal irritierend ist weniger die Niedlichkeit der Charaktere (seit Walt Disney ist das ja nichts Neues, auch wenn die Augen noch größer und ausdrucksstärker sein mögen) als vielmehr ihre Jugendlichkeit und Körperlichkeit. Dies ist im Comic-Bereich noch deutlicher ausgeprägt als bei Zeichentrickfilmen. Nicht zufällig spricht man bei amerikanischen Comics von "talking heads". Der japanische Comic gibt den Figuren ihren Körper zurück - mit manieristischem Gestus überpointiert und auf Wirkung gezeichnet. Dies spricht Jugendliche stärker an als Comics in kopflastiger Tradition. Schließlich sind die Veränderungen ihres eigenen Körpers in der Pubertät für Jugendliche eine wichtige Erfahrung. Die Ästhetik dieser Körperdarstellungen findet sich in Anime wieder.

Die Jugendlichkeit der Darsteller hat zum einen damit zu tun, dass die Protagonisten oft tatsächlich Jugendliche sind. Auch Erwachsene werden jedoch sehr jugendlich dargestellt. Ohne dieses Hintergrundwissen neigen gerade erwachsene Betrachter dazu, alle Figuren jünger einzuschätzen als sie sind (bzw. sein sollen). Der Hauptgrund für das jugendliche Aussehen dürfte jedoch in dem Trend zur verstärkten Selbstsozialisation der heutigen Jugendlichen liegen. Jugendliche orientieren sich heute weit weniger an erwachsenen Vorbildern, denen sie auch weniger zutrauen als frühere Generationen dies taten. Die Jugendstudie "null zoff & voll busy" von Jürgen Zinnecker u.a. (2002) hat diesen Trend eindrucksvoll bestätigt. Zwei Drittel der Jugendlichen sind - bei durchaus intakter Elternbindung - enttäuscht von "den Erwachsenen" und orientieren sich lieber an Gleichaltrigen. Die japanischen Animeproduzenten haben dies offenbar eher erkannt als andere.

Man darf natürlich nicht unzuverlässig verallgemeinern: Nur ein Teil der Jugendlichen ziehen Anime anderen Zeichentrickfilmen oder gar Realfilmen vor. Diejenigen, die von Anime fasziniert sind, sind oft auch erstaunlich motiviert, sich darüber hinaus (zumindest ansatzweise) mit japanischer Kultur und Sprache zu beschäftigen. Dieses Interesse ist angesichts der Schwierigkeiten oft nur vorübergehend, zeigt jedoch, wieviel Motivation freigesetzt wird. Am deutlichsten ist dies im Bereich des Zeichnens und Malens, zum Teil auch des Cosplays. Für die pädagogische Filmarbeit gibt es hier viele Anschlussmöglichkeiten für eine inhaltliche Beschäftigung mit den Filmen und den darin angesprochenen Themen der Kinder.

Prof. Dr. Ralf Vollbrecht, TU Dresden, Fach Medienpädagogik

Literatur

Balzer, J. 1996: Manga Mania!!! In: Zeitmagazin, Nr. 47, 15.11.96, 42-44

Brockmann, K. 2003/2004: Zeichentricktheorie. In: MangaZene, Nr. 17-19 (H. 5/2003, 46-47, H. 6/2003, 50-51 und H. 1/2004, 46-47)

Izawa, E. 1995a: Use of the Psychic in Manga and Anime. URL: www.mit.edu:8001/afs/athena.mit.edu/user/r/e/rei/WWW/manga-psychic.html

Izawa, E. 1995b: Gender and Gender Relations in Manga and Anime. URL: www.mit.edu:8001/afs/athena.mit.edu/user/r/e/rei/WWW/manga-gender.html

Klauser, W. 1996: Manga in Japan. Der japanische Comic als Spiegel einer urbanisierten Gesellschaft. In: Bauwelt, 87. Jg., 1996, H. 46, 2610-2615

Leims, T. 1993: Sensationsjournalismus, Sex und Gewalt im japanischen Fernsehen. Japanologische Anmerkungen zu einem aktuellen Thema. In: Communications, 18. Jg., 1993, H. 3, 355-379

McCloud, S. 1994: COMICS richtig lesen. Hamburg (Carlsen Verlag)

Takahashi, H./ Christin, P. 1997: Tokyo Movie Shinsha. Eine Industrie von A bis Z. In: AnimaniA, Nr. 18, H. 4, 90-92

Thorn, M. 1996: Unlikely explorers: alternative narratives of love, sex, gender, and friendship in japanese "girl's" comics.

In: www.columbia.edu/%7Emt52/sexual_ambiguity.html



Anime, Manga und Mädchen

Comics sind für die meisten Menschen keine Literatur, die es wert wäre gelesen zu werden. Sie werden als Kinderhefte abgetan und wer sie als Erwachsener noch liest, wird meist schräg angesehen. Das ist in Japan nicht anders als in Europa oder Amerika. Ein "Asterix" geht gerade noch durch, weil er sich mit europäischer Geschichte beschäftigt und eine Institution geworden ist und auch ein "bewegter Mann" darf gelesen werden. Die meisten jugendlichen Comicleser, sei es in Japan oder bei uns, hören aber mit dem Eintritt ins Erwachsenenleben auf, diese Lektüre weiter zu verfolgen. Warum das so ist, mag dahingestellt bleiben. Erstaunlich ist es daher aber, zu sehen, dass ein Drittel alles Gedruckten in Japan Manga sind.

Liegt es vielleicht daran, dass die japanische Comicindustrie schon früh auf eine bei uns noch lange ungefüllt gebliebene Marktlücke gestoßen ist?

Der Shojo-Manga, Manga für Mädchen

Comics sind ein Medium für Jungs. Das war für viele Jahre die allgemeingültige Meinung in Deutschland. Amerikanische Superhelden oder franco-belgische Heldenepen schienen nie wirklich geeignet zu sein, ein weibliches Publikum in seinen Bann zu ziehen.

Anders in Japan. In den 50ern gab es die ersten Mädchenmanga - Magazine für Mädchen im Vorschulalter. Themen waren z.B. Mutter-Tochter-Geschichten und die Zeichner waren fast ausschließlich Männer, die die Shojo-Magazine als Sprungbrett nutzten, um entdeckt zu werden und für etablierte Magazine für Jungs zeichnen zu dürfen. Aber bereits bei dem Großmeister des Anime, Osamu Tezuka, tauchte 1967 in der Fernsehserie "Ribbon no Kishi" eine erste weibliche Heldin auf. Die junge Prinzessin eines Landes reitet, verkleidet als Prinz, durch ihr Land um Abenteuer zu bestehen und am Ende ihre Leute sogar von einem Tyrannen zu befreien.

In den siebziger Jahren des 20. Jahrhunderts drängte eine ganze Reihe von weiblichen Nachwuchstalenten mit neuen Ideen und anderen, frischen Zeichenstilen auf den Markt. Wie nirgendwo sonst entstanden Genres für eine ausschließlich weibliche Leserschaft. Eines der ersten dieser neuen Comics war kein geringeres als die Geschichte von Lady Oscar, "Die Rose von Versailles". Auch hier verkleidet sich die Heldin als Mann. Der Trend weibliche Zeichnerinnen für die neue Zielgruppe einzustellen ging soweit, dass männliche Zeichner, wenn sie in einem Mädchenmagazin veröffentlichen wollten, unter einem weiblichen Pseudonym veröffentlichen mussten. Heutzutage ist das nicht mehr nötig, aber es fällt auf, dass das Genre des Mädchencomics noch immer in weiblicher Hand ist.

Einige der bekanntesten Anime und Manga für Mädchen, wie die Serie "Sailor Moon", hat auch in Deutschland eine feste Fangemeinde gewonnen. Wer heute von Manga spricht, denkt oft an die sprichwörtlichen großen Augen der Animeund Manga-Helden und Heldinnen, die von den großen, strahlenden Augen der Figuren aus dem Mädchen-Manga herrühren.

Was nun macht den Reiz des Manga und des Anime für Mädchen aus? Vielleicht liegt es daran, dass Comics, die die Mädchen ansprechen, meist andere Geschichten erzählen, andere Arten von Helden besitzen und sogar eigene Zeichenstile und Symbole entwickelt haben. Shojo-Mangas verwenden immer dieselben semiotischen Codes, um ihre Helden darzustellen. Große Kulleraugen, lange Wimpern, lange Beine, kleine Nase und Mund. Die Charaktere sollen "kawaii"

("kawaii": süß, niedlich) aussehen - ein Begriff, der die Shojomangakultur sehr stark prägte. Die Shojo-Anime verwenden zusätzlich noch visuelle Effekte (z.B. Blitze, Blumen, Sterne etc.), häufigen Perspektivenwechsel, Nahaufnahmen - eine expressionistische Darstellung der Bilder, um Gefühle und Emotionen bildlich darzustellen. Emotionen wie Einsamkeit können als Weite, Trauer einfach durch einen schwarzen Hintergrund oder Regen dargestellt werden. Freude wird mit Licht, Blumen oder Sternen symbolisiert. Mit der Entstehung der Gattung in den 60ern erhielten Gefühle und Innenwelten Einzug in den Manga. Die Palette reicht von schwärmerischen, romantischen Liebesgeschichten über Schulprobleme bis hin zu pornografischen Geschichten von gleichgeschlechtlichen Paaren. Thematisiert wird oft der Ausbruch aus starren Geschlechterrollen, die in Japan scheinbar noch stärker vorhanden sind als in heimischen Gefilden.

Wer aber glaubt, dass japanische Mädchen nur die extra für sie verlegten Mädchen-Comics lesen, der täuscht sich. Es ist üblich, für Jungs wie für Mädchen, auch die Manga der anderen Zielgruppe durchzuschmökern. Manga können in Japan den Leser sein Leben lang begleiten. Beginnend als Schülerin, über die Universität bis zur Hausfrau oder sogenannten Office Lady, werden der Leserin immer neue Magazine und Serien, die ihre Alltags-Probleme aufgreifen, vorgestellt. Es gibt also nicht nur ein Genre für Mädchen. Das zu behaupten wäre genauso, als wenn man sagen würde, es gebe nur ein Genre für Jungs.

Schule

Japanische Mädchen-Comics spiegeln in vielen Dingen das reale Leben wieder und wenden sich im großen und ganzen an eine Leserschaft bis vierzehn Jahre. Ein wichtiger Aspekt ist es daher, dass die Helden und Heldinnen wie ihre Leserschaft in die Schule gehen müssen. Das ist eine unumstößliche Tatsache, die sich wie ein roter Faden durch sämtliche japanischen Medienerzeugnisse zieht. So progressiv die Geschichten erscheinen mögen, so führen sie am Ende doch zu den allgemeingültigen Werten der japanischen Gesellschaft zurück. Ihre Geschichten spielen daher in Schulen, kaum in Familien, und handeln von Problemen mit anderen Schülern, zarten Liebesbanden und dem Druck der Gesellschaft. In ihnen werden Romantik, Gefühle und Liebe, Freundschaft zwischen Mädchen und die Suche nach der eigenen Identität und auch Sexualität thematisiert. Sie mögen bisweilen als unglaublich kitschig und hysterisch erscheinen, spiegeln aber die Gefühlswelten junger Mädchen oft treffend wieder, und das nicht nur in Japan. Im Leben ihrer Leserinnen erfüllen Manga und Anime zweierlei Funktionen. Sie zeigen der Leserin stereotype Verhaltensmuster, die sie kopieren kann, und auf der anderen Seite eine phantasievolle Ersatzwelt, eine Variation ihres eigenen Lebens. In einer Gesellschaft, die langsam ihre vorgefertigten Geschlechterrollen aufbricht, werden Vorbilder geschaffen.

In den frühen Mädchen-Manga mussten die Heldinnen sich oft noch als Männer verkleiden, um etwas bewegen zu können. Dieses Thema tritt mehr und mehr in den Hintergrund. (Es finden sich allerdings immer mehr Jungs, die sich als Mädchen verkleiden müssen, wie zum Beispiel in dem 2002 erschienen Manga "Princess Princess", bei dem sich der hübscheste Mitschüler einer Jungenschule als Mädchen, als Prinzessin verkleiden muss.)

Eine sehr erfolgreiche Serie namens "Nana" handelt vom Leben zweier sehr unterschiedlicher Mädchen desselben Namens. Beide stehen an der Schwelle zum Erwachsensein, beide müssen ihren Weg finden. In dieser Geschichte gibt es keinerlei übersinnlichen Gegner, keine Action-geladenen Verfolgungsszenen. In seiner Art ist es ein sehr ernstes Comic, das sich um nichts anderes dreht als das Abenteuer Leben selbst. Dabei ist es weder zynisch noch albern, sondern sehr gefühlvoll. Es ist schwer vorstellbar, dass noch vor einigen Jahren ein solches Comic in Deutschland einen Verlag gefunden hätte. Mittlerweile steht es aber außer Frage, dass japanische und deutsche Mädchen keine so unterschiedlichen Gefühlswelten und Probleme zu haben scheinen.

Abenteuer

Wer sich nicht mit reinen Gefühlswelten auseinandersetzen möchte, für den hält der Mädchen-Manga selbstverständlich auch Abenteuerliches bereit. "Sailor Moon" ist zwar für Grundschülerinnen konzipiert, aber die Helden müssen genauso wie bei allen Abenteuergeschichten den Kampf Gut gegen Böse ausfechten. Wie moderne Märchen verpacken die Geschichten moralisch-ethische Grundsätze in aufregende Handlungen. Und in diesem Fall sind die Helden meist eben auch weiblich.

Ein großer Unterschied zu Geschichten für das männliche Publikum ist: Im Shojo-Manga sterben Helden und Freunde. Zwar sterben auch in einem Comic für Jungs hin und wieder Protagonisten, aber bei weitem nicht in dem Ausmaß wie im Shojo-Manga. Hier spielt auch die Faszination der Japaner für tragische, scheiternde Helden mit hinein, genauso wie die Vergötterung junger sterbender Helden und ihrem Symbol der Kirschblüte, die in Mädchen-Manga häufig zitiert wird.

Anime bilden dabei keine Ausnahme. Es lässt sich schwer sagen, was hier dahinter steht. Es mag sein, dass Frauen trotz ihrer untergeordneten, vermeintlich schwachen Rolle in der japanischen Gesellschaft sich stärker mit der Realität auseinandersetzen müssen. Es wird von ihnen erwartet, einmal Mutter zu sein und Geborgenheit und Sicherheit, *Amae*, für die Familie zu gewährleisten. Vielleicht ist es aber auch die Freiheit, die sich die jungen Frauen und Mädchen nehmen, an die Grenzen der Erzählmöglichkeiten zu gehen. Eine der berühmtesten Gruppe von Zeichnerinnen, Clamp - ehemalige Schülerinnen, die sich zusammengefunden haben um Manga zu zeichnen - haben mit ihrer Art des Manga Trends gesetzt. Viele ihrer frühen Geschichten wie "RG Veda" oder "Tokyo Babylon" sind voller Leidenschaft, Tod und Verzweiflung. Das geht soweit, dass je intensiver die Beziehung zwischen zwei Charakteren ist, die Wahrscheinlichkeit steigt, dass sie sich gegenseitig umbringen. Viele ihrer Geschichten beinhalten auch gleichgeschlechtliche Liebe.

Shonen Ai

Auch um die so genannten Shonen Ai-Geschichten, in denen es um die bereits erwähnten gleichgeschlechtlichen Beziehungen geht, gibt es vielerlei Diskussion. Es gibt keine einhellige Meinung oder befriedigende Erklärung, warum viele Mädchen auf diese Geschichten ansprechen. Sie haben nichts mit der Realität einer homosexuellen Beziehung zu tun. Ihre Protagonisten sind meist außergewöhnlich schön und tragisch. Eine der vielen Interpretationen dieses Phänomens erklärt die Faszination durch das geistige Hineinversetzen in die Jungen-Rolle. Ein Versuch, etwas über die Welt von Jungs zu erfahren, über ihre Sexualität. Es wird auch angenommen, dass durch die Identifikation mit einem der beiden Protagonisten eine sexuelle oder auch nur romantische Beziehung durchlebt werden kann, ohne dass sie dem eigenen Selbst zu nahe kommt. Damit wird sie ungefährlich. Eine weitere Auslegung bietet die Darstellung einer besonders starken und schicksalhaften und dadurch romantischen Liebe.

Tatsache ist, dass es in Japan schon seit langer Zeit eine Tradition des Gender-Bending gibt. Angefangen bei den Darstellern des Kabuki, bei dem alle Rollen von Männern dargestellt werden, bis zum modernen Theater der Takarazuka Truppe, bei der nur Frauen arbeiten. Es gilt als Ideal besonderer Schönheit und Kunstfertigkeit, das andere Geschlecht darzustellen. Es heißt, keine Frau kann eine Frau so kunstvoll schön darstellen wie ein Mann und umgekehrt.

Das wirklich Interessante daran ist, dass dieses Phänomen nicht nur auf Japan beschränkt ist. Im Internet lässt sich feststellen, dass Mädchen in aller Welt von dieser Art des Manga fasziniert sind. Und zwar soweit, dass sie selbst eben solche Geschichten schreiben, zeichnen und austauschen.

Fanzeichner

Für Zeitvertreib außerhalb der Schule bleibt in Japan wenig Zeit. Die Freizeitaktivität beschränkt sich oft auf Schulclubs, in denen Sport oder das Zeichnen von Mangas auf dem Programm stehen. Es gibt eine ganze Industrie, die sich darauf eingestellt hat, die Bedürfnisse dieser Leserinnen und hoffnungsvollen Nachwuchszeichnerinnen zu erfüllen. Es ist wichtig, Teil einer Gruppe zu sein - nicht nur in Japan, auch in westlichen Ländern suchen sich Jugendliche Gleichgesinnte und Cliquen. Anders als in früheren Zeiten hilft hier das Internet denjenigen, die sonst keinerlei Anschluss finden würden.

Auch in diesem Punkt kann mit dem Vorurteil aufgeräumt werden, Computer wären eine Domäne der Jungs. Der größte deutsche Anime Fan-Club "Animexx" hat 64.860 Online-Mitglieder, davon sind 45.803 weiblich, die meisten zwischen 15 und 16 Jahre. In Mailinglisten und Foren tauscht man sich aus, gibt Download-Möglichkeiten der neuesten in Japan ausgestrahlten und aktuell von Fans untertitelten Anime-Serien weiter.

Aus den Reihen dieser Fans rekrutieren sich in Japan die neuen Zeichnerinnen. Comiczeichner zu sein ist ein Traumberuf, auch wenn die Wenigsten es schaffen davon leben zu können. Aber auch ohne berufliche Aussichten gestalten Hunderttausende von japanischen Fanzeichnerinnen erstaunliche Werke guter zeichnerischer Qualität. Die deutsche Industrie reagiert langsam aber stetig auf diese Welle. Mittlerweile ist eine ganze Reihe von Anleitungen zum Zeichnen von Manga auf dem deutschen Markt erschienen.

Die Begriffe Manga, Anime und Mädchen lassen sich nicht trennen. Mehr als ihre gleichaltrigen Mitschüler und Freunde sind sie die Triebfeder dieses Mediums. Lange Zeit schien es in Deutschland mit den Comic Verlagen bergab zu gehen, doch ihr Überleben scheint mehr als gesichert seit sie sich entschieden haben, Manga mit in das Programm zu nehmen. Als der Carlsen-Verlag im Oktober 1996 mit "Dragon Ball" das Taschenbuchformat für Manga in Deutschland einführte und Ehapa bald darauf mit "Sailor Moon" folgte, war das Tor für eine breite Leserschaft geöffnet. Beide Serien haben inzwischen Auflagen von weit über 60.000 im Buchhandel verkauften Exemplaren erreicht. Seit Oktober 2001 publiziert Carlsen auch das Manga-Magazin "Banzai!", das erste Magazin nach japanischem Vorbild in Deutschland. Die Verkaufszahl pro Ausgabe liegt um die 80.000 Exemplaren. Anfang des Jahres 2003 brachte Carlsen schließlich mit "Daisuki" ein ähnliches Magazin für die weiblichen Leser auf den Markt, die Startauflage betrug 150.000.

Christine Rödel

Das Studio Ghibli

Das von Miyazaki und Takahata gegründete Studio Ghibli kann sich einerseits anspruchsvoller industrieller Arbeitsweisen rühmen mit einem Schwerpunkt auf künstlerischem Schaffen, und ist andererseits groß genug, sorgsam animierte Filme zu produzieren und gleichzeitig das für das künstlerische Schaffen nötige lockere Arbeitsumfeld zu erhalten.

Hayao Miyazaki (geb. 1941) und Isao Takahata (geb. 1935) kannten sich aus der gemeinsamen Arbeit im Toei Animation Studio. Ihr Mentor und Vorbild war Yasuo Otsuka, der als der berühmteste Meister der japanischen Animationsfilme angesehen wird. Er hat die beiden gefördert und sie dazu ermutigt, ihre eigenen Projekte zu realisieren. Miyazaki und Takahata sind durch die Studentenrevolution geprägt; sie waren gewerkschaftlich engagiert und sahen im Anime auch eine Chance, über den Kinderfilm hinaus das Publikum der Erwachsenen zu erreichen. Ein Beispiel dafür ist der Film "Prince Of The Sun: Hol's Great Adventure" (1965) mit der Botschaft, dass Freunde in der Not zusammenstehen sollen. Hintergrund der Geschichte ist der Vietnam-Krieg.

Nachdem beide für diverse Firmen gearbeitet hatten, gründeten sie 1985 ihr eigenes Studio Ghibli. Das italienische Wort "ghibli" bedeutet "heiße Winde", die über eine Wüste wehen, und versinnbildlicht den Wunsch der beiden Filmemacher, Japans Animations-Industrie von Schmutz und Korruption zu säubern, quasi sandzustrahlen.

Als die Ghibli Studios gegründet wurden, gehörte der Firma Tokuma Shoten ein Magazin mit Namen 'Animage'. Isao Takahata erinnert sich - so nachzulesen in dem informativen und aufwändigen Presseheft zu "Chihiro" -, dass Miyazaki damals bereits an dem Manga "Nausicaä" arbeitete. "Natürlich war man auf seine Arbeit an dem Comic aufmerksam geworden, aber die Leinwand-Adaption stellte ein großes Risiko dar. Im Vergleich zu anderen Manga-Zeichnern war Miyazaki damals noch unbekannt und Tokuma hatte weder Know-how noch ein Animations-Studio. Wir sahen uns mit einer völlig neuen Situation konfrontiert. Wir hatten ein Stoff, einen Regisseur (Miyazaki), aber das war auch schon alles. Das brachte uns in Zugzwang, ein Studio zu gründen. Wir arbeiteten mit Studio Topcraft zusammen. ... Wir wollten nicht nur ein Studio 'mieten' und es nach Beendigung des Projekts wieder auflösen. Ich überzeugte Mr. Hara, den damaligen Präsidenten von Topcraft, bei uns einzusteigen. Toshio Suzuki, zu dem Zeitpunkt Chefredakteur von 'Animage', wurde Produzent von Ghibli Films. Es wurde beschlossen, dass Miyazaki und ich als Regisseure, Projektmanager und Ausführende Produzenten der Studio-Filme fungieren sollten."

Abwechselnd seine Rolle hinter der Kamera mit der des Produzenten und Finanziers von Projekten tauschend, realisierte Miyazaki 1986 sein erstes Spielfilmprojekt für das Studio LAPUTA: "Castle In The Sky", inspiriert von Jonathan Swifts "Gullivers Reisen" und den futuristischen Texten von Jules Verne. Der Film erzählt von zwei jungen Menschen auf der Suche nach Glück, die ein verrücktes Utopia in den Katakomben der fliegenden Festung Laputa entdecken.

1988 führte Miyazaki Regie bei "My Neighbor Totoro", einer fantastischen Erzählung voller Mitgefühl, von großer Zärtlichkeit. Der Film zählt bis heute zu den populärsten japanischen Produktionen.

1992 entstand "Crimson Pig", die Geschichte eines Wasserflugzeug-Piloten. Elegant und kultiviert, im Stil großer Romanzen und schwarzhumoriger Nachkriegsklassiker wie Michael Curtiz' "Casablanca", vermischt Miyazaki hier verschiedene Genres, gefiltert durch seine einmalige Sensibilität.

"Ich glaube, Ghibli Studio nimmt eine Ausnahmestellung nicht nur in der japanischen Zeichentrick-Produktion, sondern weltweit ein", so Toshio Suzuki, der Präsident der Ghibli Studios. "Ghibli produziert in erster Linie Animationen in Spielfilmlänge nach Originalbüchern. Solche Großprojekte sind immer ein Risiko, die meisten Studios beschränken sich auf Fernseh- und Video-Animation. Jede Woche werden in Japan über 40 TV-Cartoos gesendet. Es gibt ein merkwürdiges Phänomen in diesem Land: Wenn die Jungen über Film reden, meinen sie Hollywood. Eine Zeit lang hat man sich hierzulande wenig für Eigenproduktionen und einheimische Schauspieler interessiert. Wir wissen nicht, woher dieses mangelnde Interesse rührt. Ironischerweise hat aber die Beliebtheit der Animation im gleichen Zeitraum zugenommen, nicht nur bei Kindern, sondern auch bei Erwachsenen. Menschen im Westen überrascht es zu sehen, dass in Japan Erwachsene im Kino Zeichentrickfilme anschauen. Ghibli Studio sieht seinen Auftrag darin, Filme von so hoher Qualität zu produzieren, dass sie dem Massen-Anspruch eines breiten Publikums standhalten und die Animation aus dem Ghetto herausholen, in das sie eingesperrt war."

Die Filme von Miyazaki und Takahata entsprechen nicht dem klassischen Muster der Hollywood-Filme mit ihrer Charakteristik von Gut und Böse; ihre Filme sind vielschichtiger und werden trotzdem von Menschen in der ganzen Welt verstanden. Die Helden ihrer Filme sind die Freunde der Kinder. Besonders bei Miyazaki macht sich - zumindest in seinen frühen Filmen - der europäische Einfluss bemerkbar. Sehr angetan sind beide von dem Film "Le Roi et l'Oiseau" (Der König und der Vogel) von Paul Grimault, Frankreich 1979.

Während der Name von Miyazaki für den phantastischen Film steht, ist Takahata mehr durch seinen Alltagsrealismus, z.B. in "Heidi", bekannt, wobei er diesen auch mit phantastischen und spielerischen Momenten durchbricht. Charakteristisch für ihre Filme sind die Darstellungen von Gebäuden und Räumen. Sie dienen nicht nur als Hintergrund, sondern sind dreidimensional und so konzipiert, dass sie lebendig wirken und sich der Zuschauer in ihnen bewegen kann. Die Monster in ihren Filmen sind keine Schreckensgestalten, sondern vom Charakter her hilfsbereit, lieb und gutmütig. Sie sind die Freunde der Kinder, so etwas wie ihre Schutzengel. Exemplarisch ist dies in den Filmen "My Neighbor Totoro" und "Chihiro" zu sehen.

Der neueste Film ist "Howl's Moving Castle", Regie: Hayao Miyazaki. Dem Trailer zufolge ein Film "über die Lust am Leben und die Freude an der Liebe; ein Epos der Gefühle, das die Menschen in der ganzen Welt erfreut". Die Heldin der Geschichte ist eine neunzigjährige Jungfrau; ihr Begleiter ist ein schwächlicher Magier. 2005 wird der Film auch in Deutschland zu sehen sein.

Das Studio Ghibli liegt in der Nähe von Tokio und verfügt auch über ein Museum mit vielen Figuren und Modellen und einem eigenen Kino. Das Gelände ist wie ein Irrgarten angelegt und soll die Besucher herausfordern und zu eigenen Entdeckungen animieren.

Horst Schäfer

Studio Ghibli - Filmographie

1984

Kaze no Tani no Nausicaä

NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE

WINDS

Original-Story und Drehbuch von

Hayao Miyakaki Musik: Joe Hisaishi Produzent: Isao Takahata Regie: Hayao Miyazaki

1986

Tenku no Shiro Laputa

LAPUTA: CASTLE IN THE SKY Original-Story und Drehbuch von

Hayao Miyazaki Musik: Joe Hisaishi Produzent: Isao Takahata Regie: Hayao Miyazaki

1988

Tonari no Totoro

MY NEIGHBOR TOTORO

Original-Story und Drehbuch von

Hayao Miyazaki Musik: Joe Hisaishi Regie: Hayao Miyazaki

1988

Hotaru no Haka

GRAVE OF THE FIREFLIES / DIE LETZTEN GLÜHWÜRMCHEN Original-Story von Akihiko Nosaka

Musik: Michio Mamiya Regie: Isao Takahata

1989

Majo no Takkyubin

KIKI'S DELIVERY SERVICE Original-Story von Eiko Kadono Drehbuch: Hayao Miyazaki

Musik: Joe Hisaishi Titelsong: Yumi Arai

Produktion und Regie: Hayao

Miyazaki

1991

Omoide Poroporo

ONLY YESTERDAY

Original-Manga von Hotaru Okamoto

und Yuko Tone

Drehbuch: Isao Takahata

Musik: Masaru Hoshi Produktion: Toshio Suzuki Regie: Isao Takahata

1992

Kurenai no Buta

CRIMSON PIG

Original-Story und Drehbuch von

Hayao Miyazaki Musik: Joe Hisaishi

Titelsong gesungen von Tokiko Kato

Produktion: Toshiro Suzuki Regie: Hayao Miyazaki

1993

Umi ga Kikoero

THE OCEAN WAVES (Fernsehproduktion)

Original-Story von Saeko Himuro

Musik: Shigeru Nagata

Produktion: Nozomu Takahashi Regie: Tomonori Mochizuki

1994

Heisei Tanuki Gassen Pompoko

POM POKO

Original-Story und Drehbuch von Isao

Takahata

Musik: Shang Shang Typhoon Produktion: Toshio Suzuki Regie: Isao Takahata

1995

Mimi wo Sumaseba

WHISPER OF THE HEART Original-Manga von Aoi Hiiragi Drehbuch: Hayao Miyazaki

Musik: Yuji Nomi

Produktion: Toshio Suzuki Regie: Yoshifumi Kondo

1997

Mononoke Hime

PRINZESSIN MONONOKE

Original-Story und Drehbuch von

Hayao Miyazaki Musik: Joe Hisaishi

Produktion: Toshio Suzuki Regie: Hayao Miyazaki 1999

Ho-hokedyo Tonari no Yamada Kun MY NEIGHBORS THE YAMADAS Original-Manga von Hisaichi Ishij

Drehbuch: Isao Takahata

Musik: Akiko Yano

Produktion: Toshio Suzuki Regie: Isao Takahata 2001

Sen to Chihiro no Kamikakushi SPIRITED AWAY / CHIHIROS REISE

INS ZAUBERLAND

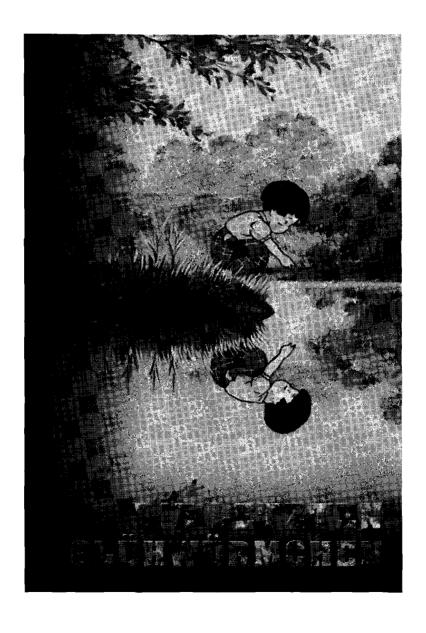
Original-Story und Drehbuch: H.Miyazaki

Musik: Joe Hisaishi

Produktion: Toshio Suzuki Regie: Hayao Miyazaki

Quellen:

"Ghibli et le mystère Miyazaki", ein Dokumentarfilm von Yves Montmayeur, Frankreich 2004, 50 Min. / Presseheft von Constantin/Universum Film zu "Chihiros Reise ins Zauberland", 2003, 55 S. / Patrick Drazen "Anime Explosion!", Stone Bridge Presse, Berkeley, California, 2003



CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI)

Produktion: Studio Ghibli/Toshio Suzuki; Japan 2001 - Regie und Drehbuch: Hayao Miyazaki - Musik: Joe Hisaishi - Sprecher: Sidonie von Krosigk (Chihiro/Sen), Tim Sander (Haku), Nina Hagen (Yubaba/Zeniba), Cosma Shiva Hagen (Lin) - Länge: 125 Min. - Farbe - FSK: o. A. - Altersempfehlung: ab 10 J.

Die zehnjährige Chihiro möchte nicht mit ihren Eltern umziehen. Zu allem Übel verfahren sie sich auch noch auf dem Weg ins neue Zuhause. Auf einmal stehen sie vor einem Gebäude mit einem geheimnisvollen Tunnel. Dahinter entdecken sie eine Stadt, die ein wenig aussieht wie ein verlassener Erlebnispark. In einem Restaurant machen sich Chihiros Eltern gierig über das Essen her und werden auf wundersame Weise in Schweine verwandelt. Chihiro weiß nicht, wie sie den Bann brechen kann. In ihrer Verzweifelung trifft sie auf den Jungen Haku, der ihr erklärt, wie sie in der Zauberwelt überleben und ihre Eltern erlösen kann. Sie muss in die Dienste des weisen alten Kamaji treten, der einen Hochofen bedient. Doch durch eine unglückliche Fügung landet sie bei Yabuba, der Herrin eines gigantischen Badehauses, von der sie als Arbeiterin in die Pflicht genommen wird. Chihiro bekommt den neuen Namen Sen und muss fortan mithelfen, das Badehaus zu reinigen. An der Seite der Dienerin Lin bereitet sie Bäder für Götter und müde Geister. Ein sehr bedrohlicher Gast ist der Flussgott Okusare-Sama. Ein abstoßendes Wesen, das in seinem Inneren allen Unrat des Flussgrundes mit sich führt.

Doch es kommt noch schlimmer. Als Sen versehentlich einem Wesen namens Ohngesicht die Tür öffnet, bahnt sich eine Katastrophe an, denn alle lassen sich vom Reichtum des schwarz-weißen Gespenstes blenden. Das Ohngesicht ködert die Badehausbewohner mit Gold, nur um sie zu verspeisen. Alle erliegen seiner Verführungskraft außer Sen, die sich viel mehr Sorgen um ihren Freund Haku macht. Haku ist in einen Drachen verwandelt worden und schwer verletzt. Er wurde in das Ränkespiel der bösen Zauberhexe Yubaba und ihrer eigentlich guten Zwillingsschwester Seniba verwickelt. Sen macht sich auf die Reise zu Zeniba, um ihr ein entwendetes Siegel zurück zu geben. Sie wird von Zeniba herzlich empfangen. Die kann zwar nicht den Bann lösen, der auf Haku und Sens Eltern lastet. Aber sie macht dem Mädchen Mut, auf ihre eigenen Kräfte zu vertrauen. So gelingt es Sen mit Yubaba ein Abkommen zu schließen. Sie erhält ihren Namen zurück. Und Haku und ihre Eltern verwandeln sich zurück in ihre eigentliche Gestalt. Mit vielen neuen Erfahrungen und neuem Mut kann Chihiro endlich zusammen mit ihren ahnungslosen Eltern in das neue Heim aufbrechen.

Hayao Miyazakis Animationswelten waren Deutschlands Kindern schon lange vor dem internationalen Erfolg von "Prinzessin Mononoke" und "Chihiros Reise in die Zauberwelt" vertraut. Doch kaum jemand ahnte, dass sich hinter der TV-Animationsserie "Heidi" ein schöpferisches Genie verbarg. Zu bescheiden kamen die flächigen Figuren mit den niedlichen Kulleraugen daher. Die Anmutung der Figuren ist geblieben - Chihiro könnte eine jüngere Schwester von Heidi sein. Im großen Format des Kinofilms bringt Miyazaki ein ums andere Mal ganze Universen phantastischer Motive und moderner Konflikte im Gewand alter Mythen zum Vorschein. Seine Filme stellten in ihrem Herkunftsland alle bisherigen Kinoerfolge in den Schatten und beeindruckten selbst die Größen des Disney Imperiums über alle Maßen. Der internationale Erfolg blieb nicht aus. "Chihiros Reise in die Zauberwelt" erhielt 2002 einen Goldenen Bären bei den Internationalen Filmfestspielen in Berlin

und wurde 2003 mit dem Oscar gekürt. Doch beim deutschen Publikum haben die beiden Werke bislang noch immer einen Insiderstatus. Das erscheint seltsam, denn Miyazakis Filme sind offen für Zuschauer jeden Alters. Außerdem wächst die Anime-Fangemeinde unter Jugendlichen. Aber noch sind die Kreationen des Studio Ghibli offenbar zu exotisch für ein Publikum, das bei Animationsfilm auf Disneys geschmeidige Werke und die CGI-Sensationen der Pixar-Studios geeicht ist.

Für Miyazaki, der als Zeichner stets selber mit Hand anlegt, sind Computer als technische Helfer zwar nicht verpönt, doch seine Bilder strömen noch immer die Natürlichkeit von Handzeichnungen aus. Die lebhaften Farben haben eine hohe malerische Qualität. Exotisch, das ist "Chihiros Reise in die Zauberwelt" tatsächlich im besten Sinn. Aber weniger, weil er als Anime der japanischen Filmästhetik verhaftet ist, sondern weil seine mythischen Welten voll visuellem Reichtum, Symbolkraft und ungewohnter Atmosphäre sind.

Miyazaki, der zugleich das Buch verfasste, möchte Kindern Mut und Selbstvertrauen einflößen. Sehr gezielt hat er sich für ein Mädchen als Protagonistin entschieden, weil er in dem Eingezwängtsein in einem reglementierten Alltag und dem Fehlen kultureller Identifikationsangebote speziell für Mädchen Missstände erkannt hat. Seine Heldin Chihiro muss in einer unheimlichen Welt allein bestehen. Ihr Mut, ihre Ausdauer und ihr klarer Blick geben Vertrauen in die kindliche Kraft. Chihiro, die sich zu Beginn mit einer wütenden Stirnfalte dem Wandel in ihrem Leben verweigert, steht plötzlich vor großen Herausforderungen. Ihre große Stärke ist es, dass sie sich nicht blenden lässt und stets der Stimme ihres Herzens vertraut. Bildreich, opulent und in Luxustableaus schwelgend zeichnet Miyazaki die Atmosphäre in dem verwunschenen Badeparadies, das von düsteren Wesen besucht und heimgesucht wird. Faulige Monster, die ekelerregende Schlammteppiche hinterlassen, erscheinen dort als Gäste. Sie wirken wie Ausgeburten des trüben Untergrunds einer Gemeinschaft, die gipfelnd in der Gestalt eines von der Hexe verhätschelten Riesenbabys von maßloser Gier und Naivität geprägt ist.

Sen alias Chihiro bietet ohne Vorbehalt jedem ihre Hilfe an. Sie unterwirft sich harter Arbeit und bemüht sich mit der ganzen Kraft ihres Herzens um Freundschaft. Sie erfährt, dass nicht immer böse ist, wer Böses tut. Sie erreicht schließlich die Rettung Hakus und ihrer Eltern. Miyazakis Parabel erlaubt sich atemberaubende Sprünge. Doch sie verliert selbst in der Vielfalt teils heiterer teils bedrohlicher Figuren und athmosphärischen Wechseln von idyllisch zu apokalyptisch nicht den roten Faden. Im Zentrum steht immer Chihiro, die im Zauberland zu sich selbst findet.

So wie Alfred Hitchcock sich in seinen Filmen mit Cameoauftritten verewigte, erscheint Hayao Miyazaki in "Chihiros Reise ins Zauberland". Miyazaki zu seinem filmischen Alter Ego: "Ich persönlich bin Kamaji. Yubaba ist Mr. Suzuki, der Präsident von Ghibli. So wie das Badehaus betrieben wird, läuft im Großen und Ganzen auch unser Studio. Chihiro könnte ein junger Zeichner sein, der uns besuchen kommt. Bei ihrer Ankunft hört sie Yubaba herumschreien und jedem Befehle erteilen. Und auch Kamaji muss unter ihrer Fuchtel hart arbeiten. Er ist so überarbeitet, dass er gar nicht genug Arme und Beine haben kann, um alle Aufgabe auszuführen. Chihiro muss sich als nützlich erweisen, um nicht von Yubaba beiseite geschafft, das heißt gefeuert, zu werden". So läuft das also in dem durch seine großen Erfolge schon legendären japanischen Animationsstudio Ghibli!

Christian Exner

DIE LETZTEN GLÜHWÜRMCHEN (HOTARU NO HAKA)

Produktion: Studio Ghibli; Japan 1988 - Regie: Isao Takahata - Buch: Isao Takahata, nach der Erzählung "Das Grab der Leuchtkäfer" von Akiyuki Nosaka - Art Director: Niro Yamamoto - Character Design: Yoshifumi Kondo - Schnitt: Takeshi Seyama - Musik: Yoshio Mamiya - Länge: 85 Min. - Farbe - FSK: ab 6 - Altersempfehlung: ab 12 J.

Es beginnt mit dem Tod. Schon in dem ersten Satz, den der 14-jährige Seita an uns richtet, nimmt er uns alle Hoffnung. "Ich starb am 21. September 1945." Dreckig und in zerschlissener Kleidung sitzt er auf dem Boden des Bahnhofs in Kobe, Menschen eilen an ihm vorbei und schimpfen abschätzig über den verwahrlosten Jungen. Kraftlos, abgekämpft und müde sieht Seita aus - und er bringt nur noch wenige Worte über die Lippen, bevor er endgültig in sich zusammensackt. Das letzte gilt seiner vierjährigen Schwester: "Setsuko".

Wenig später schon durchsuchen kaltherzige Putzleute den leblosen Körper des Jungen. Sie finden nichts außer einer verschmutzten Blechdose, die sie nach einem vergeblichen Versuch, sie zu öffnen, sogleich wegwerfen. Die Blechdose prallt auf einer Wiese auf, der Deckel löst sich und Asche rieselt heraus. Plötzlich taucht ein in rotes Licht getauchtes kleines Mädchen auf und will die Dose aufheben, ein älterer Junge aber, Seita, nimmt sie an die Hand und geht mit ihr fort.

Die Stimme aus dem Totenreich, die als Voice-Over die Filmhandlung einleitet das ist eine von Billy Wilder (in "Sunset Boulevard") über Danny Boyle (in "Shallow Grave") bis hin zu Sam Mendes (in "American Beauty") oft kopierte Erzählform. Isao Takahata nutzt sie jedoch nicht, um den Film zynisch zu kommentieren, wie es die genannten Filmemacher tun, sondern um Hoffnung zu geben. Denn Seita erzählt seine Geschichte aus einer Welt heraus, in der er schon wieder mit seiner kleinen Schwester Setsuko vereint ist. Eine Welt, in der sie niemand mehr auseinander reißen kann. Dass es eine tieftraurige und ernste Geschichte sein wird, die "Die letzten Glühwürmchen" erzählt, wird von Anfang an unmissverständlich klar gemacht.

Es ist ein Antikriegsfilm im besten Sinne, der sich an Kinder wie Erwachsene richtet. So ergreifend ist der Film, dass der Zuschauer schon nach wenigen Minuten die gezeichneten Figuren ernst nimmt. Sehr sensibel und mit einem genauen Blick für die kleinen Gesten nähert sich Regisseur Isao Takahata seinen beiden Protagonisten. Aus dem unwirklich rötlichen Reich der Toten scheinen die beiden Geschwister anfangs zurück auf die vergangenen Monate zu blicken. Sie erinnern sich und sehen sich selbst als unsichtbare Beobachter ihres eigenen Lebens. Und dieses Leben war schon zu jener Zeit geprägt durch ständige Bedrohung und die Begegnung mit Schmerz, Leid und Tod.

Wieder einmal ertönen die Sirenen in dem kleinen Dorf, in dem Seita allein mit seiner Schwester Setsuko und seiner Mutter lebt, seitdem der Vater als Marinesoldat auf hoher See gegen den Feind kämpft. Seita schnappt sich fürsorglich seine kleine Schwester und deren Puppe, verliert jedoch in dem durch Unmengen von Brandbomben angerichteten Chaos seine Mutter aus den Augen. Erst eine Bekannte kann den Kindern nach dem Luftangriff mitteilen, dass sie schwer verletzt in der notdürftig zum Krankenhaus umgewandelten Schule liegt. Allen Bandagen zum Trotz wird der Besuch Seitas bei seiner Mutter, zu dem er vorausschauend seine kleine Schwester nicht mitnimmt, zu einem traumatischen Erlebnis. Als er sie das nächste Mal sehen will, ist sie bereits tot. Für Seita und Setsuko bedeutet dies, plötzlich auf sich allein gestellt zu sein.

Aus der Perspektive der Kinder entfaltet sich deren Geschichte, eine traurige, dennoch bisweilen auch heitere Erzählung von der Hoffnung in Zeiten größter Hoffnungslosigkeit, von unbedingter Liebe, von Zusammenhalt und von dem Grauen des Krieges. Zwar können Seita und Setsuko anfangs noch bei ihrer Tante unterkommen, werden jedoch auch dort schon bald abgewiesen, nachdem diese sich an dem Hab und Gut ihrer verstorbenen Schwägerin bereichert hat. Wie Gestrandete auf einer einsamen Insel ziehen sich Seita und Setsuko in einen höhlenähnlichen Bunker am Strand zurück und beginnen dort ein Leben ohne Erwachsene. Takahata macht dies visuell immer wieder deutlich, wenn er Totalen zeigt, in denen die Kinder alleine in der weiten Landschaft zu sehen sind - verlassen, aber auch irgendwie friedlich. Anfangs noch können sie mit dem verbliebenen Geld der Mutter Reis bei einem Bauern kaufen. Und es finden sich immer wieder kurze Momente des Glücks, etwa in der Begegnung mit Glühwürmchen, die sie fangen und nachts fröhlich tanzend in ihrer Höhle beobachten. Würden die nur nicht so schnell sterben! Jedes Glück und jede Freude ist hier nicht von langer Dauer.

Geradezu selbstlos opfert sich Seita für seine Schwester auf, tut alles dafür, um ihr die Hoffnung nicht zu nehmen. Den Tod der Mutter verschweigt er und umgeht geschickt die Fragen des neugierigen kleinen Mädchens. Umso schlimmer trifft es ihn daher, als Setsuko ihm geradezu beiläufig eines Tages erzählt, dass die Mutter doch tot sei. In diesem Moment kann auch Seita seine Traumwelt nicht länger aufrecht erhalten und bricht in Tränen aus. Da wird auf einmal seine eigene Verletzlichkeit ganz deutlich spürbar.

Als sich durch Krieg und Armut die Situation der Geschwister verschärft und bei der kleinen Setsuko ernsthafte Mangelerscheinungen sichtbar werden, bleibt für Seita nur mehr eine Chance: Diebstahl. Das Diebesgut hält die Hoffnung auf Überleben aufrecht, bis Seita eines Tages von einem Bauern auf frischer Tat ertappt und verprügelt wird. Schlimmer jedoch als aller physischer Schmerz wiegt das Beisein Setsukos. Der große Bruder sollte ein Vorbild sein, ein Held, ein unantastbarer Ersatzvater. In diesem Moment wird er als Gesetzesbrecher bloßgestellt.

So ehrlich der Film in der Darstellung der Gefühle der Geschwister füreinander ist, so schonungslos hart ist er auch. Er scheut sich nicht davor, die Folgen des Krieges konsequent zu zeigen und verdeutlicht den Unterschied zwischen den Vorstellungen von Hollywood über das scheinbar politisch korrekte Erzählen in Kinderfilmen im Gegensatz zu asiatischen Filmen. Denn all die Liebe und Selbstlosigkeit Seitas kann den Tod des unterernährten Mädchens nicht mehr abwenden. Setsuko stirbt in den letzten Tages des Krieges, kurz nachdem Seita von der Niederlage und bedingungslosen Kapitulation Japans - und damit indirekt auch vom Tod seines Vaters — erfährt, aber auch wieder Essen kaufen kann. Setsuko, die mit ihrer Lebensfreude bis dahin immer ihren Teil zur Ermutigung der Geschwister geleistet hat, kann das vom Bruder liebevoll angerichtete Mahl nicht mehr retten. Mit dem Tod seiner kleinen Schwester schwindet schließlich auch bei Seita jeder Lebenswille. In der Blechdose, die früher Fruchtbonbons enthielt, die Setsuko so sehr mochte und die er nun noch bei sich trägt, ist die Asche seiner Schwester.

"Die letzten Glühwürmchen" basiert auf der Erzählung "Das Grab der Leuchtkäfer", in denen der Autor Akiyuki Nosakas ähnliche Erlebnisse seiner eigenen Kindheit aufarbeitet. Diese Erzählung liegt auch der Sonderedition der DVD-Ausgabe bei.

Stefan Stiletto

PRINZESSIN MONONOKE (MONONOKE HIME)

Produktion: Studio Ghibli; Japan 1997 - Regie und Drehbuch: Hayao Miyazaki - Animationsregie: Masashi Ando - Kamera: Atushi Okui - Musik: Joe Hisaishi - Deutsche Sprecher: Alexander Brem (Ashitaka), Stefanie Beba (Prinzessin Mononoke), Marietta Meade (Eboshi Gozen), Morgens von Gadow (Jiko Bou), Holger Schwiers (Gonza), Jochen Striebeck (Ok-Koto) u.a. - Länge: 135 Minuten - Farbe - FSK: ab 12 - Altersempfehlung: ab 14 J.

Was der Zeichner Osamu Tezuka in den 1950er Jahren für den Manga war, wurde der Regisseur Hayao Miyazaki (*1941) in den 1980er Jahren für den japanischen Zeichentrickfilm. Der studierte Wirtschaftswissenschaftler arbeitete als Grafiker und Regisseur für die Animationsstudios Toei Dogma, wo auch sein Manga "Nausicaä aus dem Tal der Winde" entstand, der 1983 vom WWF mit einem Preis für den besten Comic mit Umweltbotschaft ausgezeichnet wurde. 1984 entstand daraus der gleichnamige Film mit Miyazaki als Regisseur. Der Erfolg war so groß, dass er bereits ein Jahr später zusammen mit seinem Freund und Kollegen Isao Takahata sein eigenes Animationsstudio, das Studio Ghibli, gründete. Ihren Höhepunkt erreichten die Ghibli Studios 1997 mit "Prinzessin Mononoke ", welcher bis zu diesem Zeitpunkt zum erfolgreichsten Film Japans wurde und bis zum Erscheinen von "Titanic" sämtliche Besucherrekorde brach.

Wie schon "Nausicaä" handelt der Film "Prinzssin Mononoke" von der Natur und den in ihr lebenden Menschen, dargestellt von immer wieder bei Miyazaki auftauchenden Heldentypen. Da ist Ashitaka, ein junger Häuptlingssohn eines im Norden Japans vor dem Rest des Landes versteckten Dorfes. Eines Tages wird sein Dorf von einem Dämon heimgesucht. Bei der Verteidigung kann er den Dämon zwar töten, wird aber von ihm gezeichnet. Er muss das Dorf verlassen und sich auf den Weg machen, um den Ausgangspunkt des Fluches zu finden. Sein einziger Anhaltspunkt ist eine metallene Kugel, die sich im Körper des Wesens befunden hat.

Bei seiner Suche trifft Ashitaka auf andere Menschen, Krieg und Missgunst. Er rettet ein paar Männern das Leben und findet den Ursprung der Kugel: Ein Dorf, das vom Abbau von Eisenerz lebt. Hier werden Waffen gefertigt und der Kampf gegen die Natur geführt. Die Gegner sind mystische Tiergötter, riesige Wölfe und Eber, unheimliche Affen und der Herr des Waldes, den die Menschen abholzen wollen, um an mehr Erz zu kommen.

Hier trifft er auch auf San, ein Mädchen, das unter den Wölfen lebt. San ist mehr Wolf als Mensch und bekämpft ihre eigenen Artgenossen. Als sie mutig alleine das Dorf angreift, ist es Ashitaka, der ihr hilft, dabei aber lebensgefährlich verletzt wird. San ist eine klassische Miyazaki-Figur. Ein starkes Mädchen, dass für die Natur und ihre Überzeugungen kämpft. Auch sie rettet sein Leben, indem sie ihn zum Herren des Waldes bringt. Ashitakas Schusswunde wird geheilt, nicht aber der Fluch von ihm genommen. Stattdessen erscheint der Clan der Eber, aus dem der Dämon stammte, der Ashitakas Dorf bedroht hatte. Sie wollen Rache und die Menschen vertreiben.

Der Konflikt um die beiden Helden eskaliert. Der Mikado, der Kaiser, will den Kopf des Herren des Waldes, der auch der Herr über Leben und Tod ist. Die Legende sagt, wer den Kopf besitzt, kann unsterblich werden. So setzt die Herrin des Eisendorfes, Eboshi, zusammen mit den Männern des Kaisers alles daran, den Wald zu erobern und den Herr des Waldes zu töten. Ihr Unterfangen gelingt, aber zu

einem schrecklichen Preis. Der Waldgott will seinen Kopf zurück und zerstört alles was in seinem Weg steht. Der Wald stirbt und nur Ashitaka und San schaffen es, ihm seinen Kopf wiederzugeben. Aber zu spät. Er bleibt tot. Die Natur aber lebt. Hoffnung keimt auf, wo noch eben zerstörte Erde war, sprießen wieder Gräser und Blumen. Und auch einige Waldgeister kehren zurück. Selbst wenn der Wald nie wieder so werden wird wie früher, lernen doch die Bewohner des Eisendorfes in Einklang mit der Natur zu leben. San kann sich nicht dazu durchringen unter den Menschen zu leben, und Ashitaka bleibt ein Mensch. Jeder bleibt in seiner Welt und wird doch für den anderen da sein.

Die Vielschichtigkeit von "Prinzessin Mononoke" beschränkt sich aber nicht auf die vielzitierte ökologische Botschaft. Für Europäer bietet der Film beispielsweise auch einen Einstieg in asiatische Lebensanschauung. "Niemand kann seinem Schicksal entgehen. Aber man kann sich ihm mutig stellen." Diese Überzeugung, geäußert von Prinzessin Mononoke, durchdringt den gesamten Film. Die Helden treten ihrem Schicksal in Würde gegenüber - denn das ist es, was letztendlich zählt. Zudem ist der Film von einem zutiefst matriarchalischen Geist getragen: Alle wichtigen Figuren im Film, seien es Mononoke, Eboshi oder die Wolfsgöttin, sind Frauen. Die meisten Männer, ausgenommen Ashitaka, spielen lediglich Nebenrollen und fallen, wenn überhaupt, nur durch Gier oder mangelnde Intelligenz auf.

"Prinzessin Mononoke" ist eines von Miyazakis Meisterwerken. Anders als "Chihiros Reise ins Zauberland", der einen Oscar gewonnen hat, erreicht er epische Größe. Niemals verfällt der Film in billige Klischees. Jede Figur ist mit Liebe zum Detail kreiert und gezeichnet. Selbst die Gegner des Waldes sind nicht unsympathisch. Die Charaktere sind vielschichtig und interessant. Mit mystisch anmutenden Landschaften und einem fesselnden Soundtrack verzaubert er Kinder und Erwachsene gleichermaßen. Die Charaktere agieren in einem Kosmos alter Sagen und Bräuche. Durch seinen mythologischen Unterbau erzeugt der Film eine dichte Atmosphäre. Selbst hartgesottene Zyniker konnten sich seiner Faszination nicht entziehen. Sein Thema, Mensch gegen Natur, ist allgegenwärtig und geht jeden an, berührt jeden. Man kann nicht anders, als erschüttert zu sein, als der Wald durch die Hand des Menschen stirbt. Hart wird einem vor Augen geführt, dass es die Verantwortung des Menschen ist, die Natur zu beschützen.

Ein lehrreicher Film, ohne schulmeisterlich und langweilig zu sein. Es wundert daher nicht, dass er in Japan einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten wurde. In Deutschland lief er außer Konkurrenz 1998 auf der Berlinale und wurde von den Kritikern hoch gelobt. Leider konnte er aber nur wenige Zuschauer in die Kinos locken. Obwohl "Prinzessin Mononoke" auch in Deutschland mit einer überaus guten und deswegen auch kostspieligen Synchronisation versehen worden war, entschied sich der Filmverleih zum Deutschlandstart am 19. April 2001 gerade einmal 35 Kopien bundesweit auszugeben, weswegen am Ende nur knapp 70.000 Besucher zu verzeichnen waren. Sicher hat der schlechte Ruf vieler japanischer Zeichentrickfilme minderer Qualität, die in Deutschland auf Video herausgebracht wurden, dazu beigetragen einem Film wie "Prinzessin Mononoke" nicht die Aufmerksamkeit entgegenzubringen, die er verdient hätte.

Vielleicht wird sich die Einstellung der Zuschauer zu japanischem Zeichentrick eines Tages ändern - wie bereits bei seinem Bruder, dem Comic.

Christine Rödel

ROBOTIC ANGEL (ROBOTIC ANGEL AKA METROPOLIS)

Produktion: Metropolis Committee, Japan 2000 - Regie: Rintaro - Drehbuch: Katsuhiro Otomo nach dem Comic "Metropolis" von Osamu Tezuka - Musik: Toshiyuki Honda -Animation Studio: Madhouse - Animationsleitung: Yashuhiro Nakura - Länge: 104 Min. - Farbe - FSK: ab 12 - Altersempfehlung: ab 12 J.

Ein festliches Feuerwerk illuminiert die Hochhaus-Schluchten im futuristischen Stadtstaat Metropolis. Gefeiert wird die Fertigstellung des Ziggurat: eines alles überragenden Wolkenkratzers, Symbol für Fortschrittsstreben und Weltmachtambitionen, und Residenz des reichsten Mannes der Stadt, Duke Red. Der skrupellose Technokrat hat den Wissenschaftler Dr. Laughton beauftragt, heimlich einen Roboter in Mädchengestalt zu konstruieren. Als perfekter Android soll er die Herrschaft über Metropolis antreten und Präsident Boone stürzen. Zur Vorbereitung der Machtübernahme lässt Duke die faschistoide Marduk-Partei unter der Führung seines Adoptivsohns Rock Unruhe stiften.

Von diesen Machenschaften nichts ahnend trifft Privatdetektiv Shunsaku Ban in Begleitung seines jungen Neffen Kenichi aus Japan ein. Er soll im Auftrag des Internationalen Menschenrechts-Komitees den dubiosen Wissenschaftler Dr. Laughton aufspüren und ihn an seinen Experimenten mit Menschen hindern. Als Unterstützung bekommen die beiden einen Polizeiroboter zugeteilt, der sie mit der Unterwelt von Metropolis vertraut macht. Die Stadt ist in drei Zonen aufgeteilt. An der Oberfläche wachsen die Wolkenkratzer in den Himmel. Darunter befindet sich Zone 1, ein Ghetto der in Armut dahinvegetierenden Arbeiter. Zone 2 besteht aus einem Kraftwerk und in Zone 3 befinden sich die Kläranlagen der Mega-City. Kurz vor der Fertigstellung der Roboterfrau Tima, die Laughton mit menschlichen Regungen ausgestattet hat, erscheint der eifersüchtige Adoptivsohn Rock. Er setzt das Labor in Brand. Auf der Suche nach Laughton erreichen Shunsaku Ban und Kenichi die Unglücksstätte. Kenichi entdeckt Tima, die durch den Brand aktiviert wurde, und rettet sie aus dem Labor. Gemeinsam verirren sie sich im unterirdischen Labyrinth.

Das engelhaft aussehende Mädchen weiß nicht, was und wer sie ist. Kenichi hält das für Symptome eines Schock-Traumas und bringt ihr das Nötigste bei. Während Duke die Stadt absichtlich ins Chaos stürzt, treffen Kenichi und Tima auf eine Untergrundarmee. Bei einer Massendemonstration sollen die Revolutionäre in den oberen Bereich von Metropolis vordringen und Krawalle provozieren. Duke Red vereitelt den Entmachtungversuch und nutzt die Gelegenheit zu einem Putsch. Nun entbrennt zwischen Rock und Duke ein Kampf um Tima. Kenichi und sein Onkel versuchen die Androidin zu schützen. Dabei erfährt Tima von ihrer wahren Identität. Mit Tränen in den Augen und fatalistischer Entschlossenheit besteigt sie den Thron. Daraufhin wird eine fatale Vernetzung von Energieströmen in Gang gesetzt. Tima mutiert - von den Menschen enttäuscht und in ihrer fühlenden Seele zutiefst verletzt - zu einer Vernichtungsmaschine, die, verkoppelt mit dem neuen Machtzentrum Ziggurat, ganz Metropolis in Schutt und Asche versinken lässt. Nach dem Inferno sucht Kenichi in den Trümmern nach Tima und findet ihr Herz.

"Robotic Angel" heißt in seinem Herstellungsland "Metropolis". Doch dieser Titel ist in Deutschland durch Fritz Langs monumentalen Science-Fiction-Film aus den Jahren 1926/27 belegt. Tatsächlich haben die Figuren und Motive aus "Robotic Angel" eine Verbindung zu dem Filmklassiker: Denn der japanische Manga-Zeichner Osamu Tezuka ließ sich durch "Metropolis" zu seinem 1949 erschienenen Comic inspirieren. Dieser wiederum bildet die Vorlage für Rintaros Film. Rein äußer-

lich haben die Androidin Tima und das Roboterwesen Maria aus Langs Film wenig gemeinsam. In einer Art "stiller Post" scheint sich der Plot weiterentwickelt zu haben und erfuhr eine Anreicherung an Motiven und Zitaten, die ihn zu einem postmodernen Werk par excellence machen. Sein eklektizistischer Stil animierte Rezensenten zu Vergleichen mit bedeutenden Science-Fiction-Filmen. Von "Brazil" über "Blade Runner" bis hin zu "A. I." und "Ghost in the Shell" reichten die Assoziationen. Auch eine Verwandtschaft zwischen Tima und dem fünften Element in Luc Bessons Film ist nicht von der Hand zu weisen. Tima und Leeloo - beide sind sie Erlöserinnen, weißgewandete Lichtwesen, die dieselbe Crash-Kurs-Programmierung in Sachen Identität, Zivilisation und Emotion erfahren.

Wie schon Besson so badet auch Rintaro in den attraktivsten Motiven des Genres. Eine eigene Note setzt "Robotic Angel" in seinem verspielten Retro Stil. Wie in einem Musterkatalog des Art Deco sind Fassaden und Interieurs ausstaffiert. Der Sound wird von technomäßig aufgepepptem Dixieland Jazz getragen. Und Kenichis Onkel Shunsaku Ban wäre im Krimi-Universum des Raymond Chandler bestens aufgehoben als Trenchcoat-Double von Phillip Marlowe. So bewegt sich "Robotic Angel" zwar genau in der Ära von "Metropolis" und doch in einer ganz anderen Sphäre. Dass in dem Plot ernste Anliegen wie faschistoide Hybris, Massenverelendung, Arbeitslosigkeit, Schüren von Terrorängsten und Perversionen von Technik und Wissenschaft verhandelt werden, vergisst man beinahe angesichts rundlicher Comicfiguren und poppiger Stadtansichten. Manch grüblerischer Rezensent fühlte sich dar zu Analogien zwischen dem Einsturz von Ziggurat und den Twin Towers inspiriert. Doch bewährte Zutaten neu vermengt und attraktiv garniert, führen nicht direkt zu aufrüttelnd kritischen Erkenntnissen über die moderne Gesellschaft und ihre Zukunft. Aber dennoch hält "Robotic Angel" den selbstreferentiell rotierenden Genre-Kreisel mächtig in Schwung.

Die an sich sehr anspruchsvollen Themen liegen halbtransparent auf einem Plot, der primär von seinem Look lebt. Genau darin ist "Robotic Angel" einmalig und unvergleichlich stark. Durch den Kunstgriff, die Zukunftsvisionen vergangener Zeiten mit innovativer Animationstechnik wieder aufleben zu lassen, wartet er mit überwältigenden optischen Sensationen auf. Sinistre Stimmungen und monumentale Eindrücke wirken hier stärker als die tieferen Dimensionen des Dramas. Berauschende Ansichten von überbordendem Luxus, glanzvoll illuminierte Nachtansichten einer phantastischen Mega-Metropole, Erfindungen wie aus den Welten Jules Vernes, das ins Gigantische gesteigerte mechanische Innenleben eines industriellen Molochs, dazu atemberaubende Fahrten und Flüge - die Leinwand fließt über vor Schauwerten.

Höchste Aufmerksamkeit wird dem Zuschauer abverlangt bei der Vielzahl der man kann fast buchstäblich sagen - "flach" angelegten Figuren und den zahlreichen manchmal sehr gezwungenen Wendungen. Doch wer Science-Fiction kennt und liebt, der bewegt sich in vertrauten Bahnen. Wer dies nicht tut, der hat trotzdem schnell herausgefunden, dass Kenichi und Tima irgendwie zusammen gehören und alles wunderbar wäre, wenn es Rock und Duke Red nicht gäbe. Anrührend traurig ist die Liebe zwischen Mensch und Android - wie die der zwei Königskinder, die nicht zueinander kommen können. Ein Animationsfilm, in dem vieles alt vertraut erscheint. Zugleich einer, wie ihn die Welt in seinem visuellen Reichtum kaum je zuvor gesehen hat.

Christian Exner

TOKYO GODFATHERS

Produktion: Madhouse, Sony Pictures Entertainment; Japan 2003 - Regie und Story: Satoshi Kon - Buch: Keiko Nobumoto, Satoshi Kon - Charaktere Design: Kenichi Konishi, Satoshi Kon - Kamera: Satsutoshi Sugai - Schnitt: Takeshi Seyama - Musik: Keiichi Suzuki - Länge: 88 Min. - Farbe - FSK: ab 12 - Altersempfehlung: ab 14 J.

Tokyo heute; es ist Weihnachtszeit. Auf den lichtdurchfluteten Geschäftsstraßen herrscht hektisches Treiben. Die hellen und bunten Hausfassaden mit den grellen Reklametafeln stehen in krassem Gegensatz zu den düsteren, heruntergekommenen Vierteln dahinter. In einer Kirche gibt es eine Messe für Obdachlose. Der Pfarrer spricht über Hoffnung, doch davon zeigen sich drei Typen unberührt: Gin, ein bärtiger, trinkfreudiger Penner, die ehemalige Drag Queen Hana, ein Transvestit mittleren Alters, deren Stimme zwischen hysterischen Tränenfluten und markigen Sprüchen schwankt, und Miyuki, eine vorlaute und altkluge jugendliche Ausreißerin, die auf Distanz zu ihrer Umwelt geht und sich durch ruppiges Gehabe absondert. Die drei treffen sich nach der Messe zu einem geschnorrten Essen, das alles andere als ein feudales Festtagsmenü ist. Miyuki, die permanent herummault, legt sich mit ihren frechen und provozierenden Sprüchen mit Gin an, der mürrisch reagiert. Als es zu handgreiflichen Auseinandersetzungen zwischen ihnen kommt, versucht Hana zu schlichten. Sie spielt gerne die Rolle einer Mutter, einer Erziehungsberechtigten.

Mit dieser Eingangssequenz werden sowohl die Charaktere der Protagonisten als auch der Schauplatz des Geschehens eingeführt. Es geht weiter mit einem Streit, diesmal auf einer Müllhalde. Er wird unterbrochen durch lautes Babygeschrei. Ein Kind wurde ausgesetzt; abgesehen von einem Schließfachschlüssel finden die drei keinerlei Hinweise auf seine Identität. Die erste Überlegung ist, das Kind zur Polizei zu bringen. Doch Hana ist dagegen. Sie sieht das Kind als Weihnachtsgeschenk von Gott an und da es ihre Muttergefühle anspricht, will sie es behalten - vielleicht auch nur für eine kurze Zeit. Sie nimmt es mit in die gemeinsame Unterkunft, eine Baracke in einer heruntergekommenen Gegend. Draußen schneit es und es ist bitterkalt. Über das weitere Vorgehen entsteht erneut ein Streit. Zunächst aber wird man für das Kind sorgen. Hana gibt dem Baby den Namen Kiyoko, die Reine. Gin ist dagegen. Erst später werden wir erfahren, warum.

Gin ist der einzige, der sich im Umgang mit kleinen Kindern auskennt. Er erzählt aus seinem Leben; dass er früher eine Familie hatte und ein erfolgreicher Radrennfahrer und Spitzensportler war. Da seine Tochter krank wurde und er viel Geld für teure Medikamente brauchte, hat er sich auf einen Wettbetrug eingelassen. Doch die Tochter starb, wenig später folgte ihr die Mutter. Seitdem führt Gin das Leben eines Penners.

Miyuki hat währenddessen Babynahrung aufgetrieben und für kurze Zeit kommt so etwas wie eine friedliche Weihnachtsstimmung auf. Doch am anderen Morgen sind Hana und das Baby verschwunden. Die Spuren im Schnee sind nicht zu übersehen und Gin und Kiyuki finden sie leicht. Hana gibt ihre Motive preis: Sie selbst hat nie eine richtige Mutter gekannt, war ein nicht geliebtes Pflegekind und möchte Kiyoko dieses Schicksal ersparen. Sie hat Mitleid mit der Kleinen und will lieber die Mutter finden als die Polizei einschalten. Wenn sie herausfinden könnten, warum das Kind ausgesetzt wurde, wäre vielleicht noch Hilfe möglich.

Der Schließfachschlüssel ist eine Spur, der nachzugehen ist. Sie finden in dem Fach einen Rucksack mit ein paar Bekleidungsgegenständen, einigen Familienfotos und ein paar Visitenkarten, die auf einen Hostessen-Club verweisen. Die drei begeben sich auf die Suche nach der Mutter. Wegen der starken Schneefälle wird die Fahrt mit dem Zug unterbrochen, mühsam geht es zu Fuß weiter. Miyuki hatte zwischendurch eine seltsame Begegnung mit einem Mann am Fenster eines gegenüberstehenden Zuges. Der hat sie sofort erkannt und spontan ein Telefongespräch geführt, konnte aber keinen Kontakt mit ihr aufnehmen.

Hunger und Durst kommen auf. Es schneit immer noch. In einer abgelegenen Gegend stoßen sie auf einen Friedhof. Hier gibt es Essen und Getränke; was für die Toten bestimmt ist, hilft jetzt den Lebenden. Gin betrinkt sich und streitet wieder mit Hana, Miyuki verhält sich ruhig.

Nach einiger Zeit geht es weiter. Auf einer abschüssigen Straße haben sie eine merkwürdige Begegnung mit einem Mann, der hilflos unter seinem Auto liegt. Er wollte eine Panne beheben und durch äußere Umstände haben sich die Bremsen gelöst. Sie befreien ihn aus seiner Notlage und erfahren, dass es sich um einen Yakuza-Boss handelt, der den Besitzer des Clubs kennt, den Gin, Hana und Miyuki aufsuchen wollen. Es handelt sich um den Mann, der heute die Tochter des Yakuza heiraten wird, obwohl der Alte damit nicht einverstanden ist. Kurz entschlossen packt er seine Retter ins Auto und nimmt sie mit zu der Feier, die in einem feudalen Haus stattfindet. Umgeben von festlich gekleideten Menschen und unterwürfigem Personal fühlen sich die Drei nicht sonderlich wohl.

Zu den Fotos, die sie im Schließfach fanden, gehört auch eins, das vermutlich die Eltern zeigt. Der Bräutigam, ein arroganter Emporkömmling, erkennt das Mädchen auf dem Foto - die Mutter also und dazu noch eine Frau aus seinem Club? Gin ist aufgebracht und geht auf ihn los. Denn er ist es auch, der Gins Unglück verschuldete und ihn in die jetzige Situation getrieben hat. Aber bevor er ihn erreicht, feuert eine Serviererin aus einer Pistole einige Schüsse auf den Bräutigam ab. In der dann folgenden panischen Situation flieht die Attentäterin, wobei sie Miyuki und Kiyoko als Geißeln nimmt. Die Attentäterin entpuppt sich als Mann - ein Lateinamerikaner, der offensichtlich politische Motive für seinen Anschlag hat.

Für einige Zeit trennen sich die Wege der Drei. Gin und Hana haben sich wieder mal gestritten und Gin ertränkt seinen Kummer. Dabei trifft er auf einen alten Säufer, der hilflos auf der Straße liegt und auf sein Ende wartet. Er sieht sich als ein Stück Müll, das entsorgt werden soll. Zuvor aber hätte er gerne noch einen letzten Schluck. Gin sieht in dem Alten sein Alter ego und kommt zur Besinnung. Er bleibt in den letzten Stunden bei ihm. Kurz nachdem der Alte gestorben ist, wird Gin von einigen Jugendlichen überfallen und zusammengeschlagen.

Miyuki wird von dem Geißelnehmer in ein Elendsquartier entführt, wo sich in notdürftigen Baracken mehrere Lateinamerikaner zusammengefunden haben. Ihr Hass auf die Yakuza ist ebenso groß wie der von Gin. Aber immerhin gibt es hier eine hilfsbereite Frau, die sich rührend um das Baby kümmert. Sie erzählt davon, dass sie die Tochter eines Polizisten ist. Miyuki berichtet das auch von sich. Die beiden unterhalten sich über ein früheres, friedliches Familienleben, das es heute nicht mehr gibt. Hana, hinter Miyuki und Kiyoko her, findet sie nach einer aufregenden Taxifahrt. Alle sind glücklich, nur Gin fehlt noch. Miyuki und Hana nähern sich an, und die freche Göre sagt fortan nicht mehr "alte Tunte", sondern "Fräulein Hana" zu ihr. Hana bestimmt, wie es weitergehen soll. Die nächste Station ist ein Bordell, das von ihrer Mutter betrieben wird. Was über die Herkunft gesagt wurde, stimmt also nicht. Vor etlichen Jahren hat es einen von Hana verursachten Zwischenfall gegeben, der sie zur Flucht veranlasst hat. Seitdem schämt sie sich für ihr Verhalten, das sie den anderen verschwieg. In dem Bordell hat mittlerweile auch Gin Zuflucht gefunden; er wird von den fürsorglichen Frauen versorgt. Für einige Zeit kehren Ruhe und Frieden ein.

Körperlich gestärkt und in ihrer Freundschaft gefestigt, geht es weiter. Die Fotos sind der Anhaltspunkt. Aber in einer Stadt, in der es weder Straßennamen noch Hausnummern gibt, ist die Orientierung sehr schwer. Als sie das vermeintliche Haus von Kiyokos Eltern finden, werden sie enttäuscht: Es ist abgerissen. Über die Nachbarn erfahren sie mehr; sie reden nicht gut über das Paar. Der Mann soll streitsüchtig sein und durch Spielschulden das Elend seiner Familie verursacht haben. Als die Drei und das Baby in einem billigen Restaurant sitzen und nicht wissen, wie es weitergehen soll, erwartet Hana ein Zeichen der Rettung. Und wie auf Bestellung rast ein Krankenwagen mit überhöhter Geschwindigkeit und bedingt durch das Glatteis auf den Straßen in eine Häuserfront und zerstört die Schaufenster eines Geschäftes. Der herbeigerufene Rettungswagen bringt Hana, die einen Zusammenbruch erlitt, mit den anderen in das nächste Krankenhaus.

Gin erhält gute Ratschläge vom Arzt, aber wer soll das bezahlen? Er trifft auf die Krankenschwester, die Hana behandelt, und erkennt in ihr seine Tochter, die ebenfalls "Kiyoko" heißt. Gins Familiengeschichte war also erlogen. Er war nicht der erfolgreiche Rennfahrer, der für seine Familie ein Risiko eingegangen ist, sondern ein Spieler, Trinker und Versager, der Frau und Kind verlassen hat. Mittlerweile aber hat man ihm verziehen und seine Tochter bietet ihm an, wieder Kontakt mit der Familie aufzunehmen. Sie will demnächst heiraten - den Arzt, den Gin soeben kennen gelernt hat. Hana ist über die Lebensbeichte von Gin empört. Er war also keineswegs der gescheiterte Held, für den sie ihn immer hielt, sondern ein Versager, ein heruntergekommenes Subjekt. Sie hält ihm eine Standpredigt - Streit und Trennung sind die Folge.

Während Hana das Ende ihres Ego-Tripps einsieht und das Kind zur Polizei bringen will, sieht Gin im Fernsehen die Suchmeldung der Eltern. Hier gibt es auch eine Adresse und Gin macht sich auf den Weg dorthin. Auch Miyuki und Hana sind unterwegs; sie wollen mit dem Baby zur Polizei. Nachts auf einer Straßenbrücke stoßen sie auf eine Frau, die sich umbringen will. Es ist die Mutter des Babys. Ihr Mann hat das Kind ausgesetzt; sie hat es überall vergeblich gesucht und wollte sich aus Verzweiflung das Leben nehmen. Nun aber nimmt sie das Kind an sich und ist überglücklich. Gin hat zwischenzeitlich den Vater gefunden. Er haust in einer verwahrlosten, zugemüllten Wohnung. Doch seine Geschichte ist anders als die seiner Frau. Er ist nicht der Vater und sie nicht die Mutter, sondern sie hat das Baby aus einem Krankenhaus entführt und die ganze Situation herbeigeführt. Gin macht sich sofort auf den Weg, die anderen zu finden und sie zu warnen: die "Mutter" ist eine Fälschung!

Was nun folgt, ist eine haarsträubende Action- und Verfolgungsjagd wie im klassischen Hollywood-Kino. Die falsche Mutter flüchtet mit dem Kind in einem gestohlenen Lastwagen. Gin folgt mit einem Fahrrad und die anderen in einer rasanten Fahrt mit einem Taxi. Das alles endet mit der Flucht der Frau auf das Dach eines Hochhauses, von wo aus sie sich hinunterstürzen will. Miyuki, die sie verfolgt hat, hält sie zunächst davon ab und verwickelt sie in ein Gespräch. Sie erfährt von der

Frau, dass diese ein totgeborenes Baby hatte und aus Verzweiflung und in einer Kurzschlusshandlung das andere Kind entführt hat. Doch nun ist sie entschlossen, ihr Leben und das des Babys zu beenden. Mit dem Kind im Arm springt sie vom Dach hinab, aber der tödliche Sturz in die Tiefe bleibt aus. In einer "Spiderman"-ähnlichen Situation, einer schwungvolle Rettung in letzter Sekunde, kann Hana das Kind retten und auch die Entführerin bleibt am Leben.

Im Krankenhaus treffen sie dann alle wieder zusammen. Die wahren Eltern des Babys sind da und wollen sich bedanken. Der sie begleitende Polizist ist niemand anderes als der Vater von Miyuki. Zwischen ihr und ihm gab es eine blutige Auseinandersetzung und darauf folgende Missverständnisse, die zum Zerwürfnis führten. Aber die emotionale Nähe zu ihm erweist sich nun stärker als die bisherige burschikose Verweigerungshaltung.

Ein Film voller Liebe und voller Wunder. Die Handlung beginnt am Heiligabend und endet in der Neujahrsnacht. Eine Weihnachtsgeschichte mit einer moralischen Botschaft. Das Baby, das nicht in der altertümlichen Krippe, sondern auf der Müllhalde der modernen Wohlstandsgesellschaft liegt, wird zum Katalysator für drei Außenseiter, sich ihren Lebenslügen zu stellen und wieder den Anschluss an die Gesellschaft und die Nähe zu ihren Freunden und Familien zu finden. Der Film erklärt das mit einfachen Mitteln und in logischer Konsequenz, denn alles andere als ein Happy End wäre bei dem Plot dieses Ensemble-Films mit seinen einzigartigen Charakteren undenkbar.

Gin, Hana und Miyuki sind drei außergewöhnlich schräge, durchgeknallte Typen, die den Zuschauer vom noblen Shinjuku-Bezirk, von wo aus die Drei ihre "Recycling"-Touren unternehmen, quer durch die Stadt in sehr unterschiedliche Milieus führen und ihn an verschiedene Schichten der Gesellschaft heranführen von den Außenseitern, den Obdachlosen, Schlägern und den Mittelstands-Bürgern bis hin zu der Yakuza mit ihren kriminellen Machenschaften.

Die Stadt Tokyo, ihre Topographie, ist dabei ein weiterer Hauptdarsteller. Die leuchtenden, grellbunten Neonlichter und die überdimensionalen Reklametafeln verbergen die dahinter lebenden Menschen in ihren düsteren Elendsquartieren. Die vielen Passanten auf den Straßen und die lärmenden, überfüllten Verkehrsmittel kontrastiert der Film mit den leisen Stimmungen der Nacht, wenn der Schnee alle Geräusche unter sich begräbt und in den Hochhäusern nur noch wenige Fenster beleuchtet sind. Das Helle und das Dunkle, das Laute und das Leise ergänzen sich durch Arm und Reich, wie in der Handlung beschrieben.

"Tokyo Godfathers" ist ein Film über drei gescheiterte Existenzen, die in einer beinahe aussichtslosen Situation ihre Kräfte bündeln und über sich hinauswachsen, obwohl zwischendurch immer wieder mal die Kräfte nachlassen und sie eine Pause brauchen. An einer Stelle des Films protestiert Gin gegen weitere Aktionen mit den Worten "Wir sind obdachlose Penner, keine Actionhelden". Doch am Ende des Films kommt er - wie die anderen auch - groß ins Bild: Als er sich auf ein Fahrrad schwingt um das Baby zu retten und sich dabei so verausgabt wie in einem der Rennen, von denen er zuvor so geprahlt hatte. Wenn er dann völlig atemlos ein Etappenziel erreicht hat und sich nur noch durch Zeichensprache verständigen kann, ist auch er ein wahrer Action-Held.

Was den Film trotz aller Tragik der Ereignisse so unterhaltsam und sympathisch macht, das sind neben den überraschenden, vielschichtigen Charakteren der Prot-

agonisten die witzigen, kleinen Szenen und Beobachtungen des Großstadtlebens. Hinzu kommen noch die filmischen Spielereien mit Bildern und Worten - beispielsweise die handlungskommentierenden Haikus von Hana -, die auf die Tradition und Ästhetik der Manga verweisen.

Der Regisseur begann seine Karriere als Manga-Künstler und hatte seinen Durchbruch mit dem "Magnetic Rose"-Segment des Kurzgeschichten-Kompendiums "Memories". Satoshi Kon, geb. 1963, gilt als ausgezeichneter Erzähler und phantasievoller Zeichner. Von ihm als Regisseur stammen auch "Perfect Blue" (1997) und "Millennium Actress" (1998-2000).

Vorlage für "Tokyo Godfathers" ist John Fords Film "Three Godfathers" (Spuren im Sand, USA 1948). Das "Western-Lexikon" von Joe Hembus bezeichnet diesen Film als "das Krippenspiel des Western". Die dem Drehbuch zugrunde liegende Erzählung von Peter B. Kyne wurde mehrfach verfilmt und war bereits die Vorlage für den ersten Broncho Billy-Film "Broncho Billy and the Baby" aus dem Jahre 1908. Der Cowboystar der Stummfilmära konnte sich hier als good bad man darstellen, als ein outlaw, der nach einer aufopfernden Tat wieder in die Gesellschaft integriert wird. 1919 drehte John Ford seine erste Version des Stoffes unter dem Titel "Marked Men".

Horst Schäfer

Das Bonus-Material der DVD

enthält aufschlussreiches Material und Hintergrundinformationen über das Studio Madhouse und die Produktion des Films sowie Statements der Macher zur filmischen Umsetzung der Story.

Die Figuren in "Tokyo Godfathers" mussten detailliert gezeichnet werden und sich von den aufwändigen Hintergründen abheben. Dazu dienten Fotos und Videoaufnahmen als Vorlagen, um den Look und die Bewegungen der Figuren darzustellen. In einem Video mit den Hauptfiguren spielten die Filmemacher die Rollen vor; einige Sequenzen wurden dann praktisch in direktem Bezug zu den Videoszenen gezeichnet. Im Bonusmaterial werden diese Bilder gegenübergestellt, was einen reizvollen Vergleich erlaubt. Erläuterungen zum Produktionsprozess vermitteln Erkenntnisse über die Umsetzung von Storyboard in Animation und den Einfluss der Regie auf die Charaktere und die Bewegungsabläufe, die dann von den jeweiligen Zeichnern, denen die Figuren zugeordnet sind, verantwortet werden.

Abschließend äußert sich der Filmkomponist Keiichi Suzuki ausführlich zu seiner Vorgehensweise, für die komplexe Handlung des Films und seiner ästhetischen Konzeption auch den passenden Soundtrack zu finden.

Kritik

"Unterstützt wird das Story-Meisterwerk von einer hervorragenden Animationstechnik, bei der sich die Künstler des Studio Madhouse (u.a. "Robotic Angel") einmal mehr ins Zeug gelegt haben: Die realistisch gestalteten Charas bewegen sich fließend vor detailverliebten Hintergründen und verlieren auch in schnellen Momenten nichts von ihrem optischen Glanz. Dazu dominieren in "Tokyo Godfathers" warme und dunkle Farben die Settings. Die Hilfe des Computers fällt dabei kaum auf. Auch der heitere Soundtrack mit seinen poppigen und beschwingten Orchesterklängen passt sich haargenau den jeweiligen Szenen an." (pk, Animania 03/2005)

Große Geschichten in kleinen Formaten Materialien und Empfehlungen zur Anime-Szene

Die Filmbesprechungen auf den Seiten zuvor haben die Reichhaltigkeit der Themen und die künstlerischen Qualitäten von Anime und Manga eindrucksvoll vor Augen geführt. Insofern ist der Bewertung "Große Geschichten" nichts hinzuzufügen. Leider aber beschränkt sich die Rezeption der Anime immer noch überwiegend auf die Bildschirmgröße, da in unserem Land selbst die international erfolgreichen - einschließlich der bei der Berlinale preisgekrönten - Produktionen nicht die verdiente Resonanz beim Kinopublikum finden. Und obwohl man erfreulicherweise von einem Boom an Film-Fachliteratur sprechen kann, steht ein deutschsprachiges Standard-Werk über "Anime" immer noch aus.

"Erste Hilfe" in dieser Notstands-Situation leistet hier "Anime Explosion! - The What? Why? & Wow! of Japanese Animation" von Patrick Drazen, geschrieben nicht nur für die Fans, sondern auch für alle Interessenten, die einen qualifizierten Einstieg suchen. Informiert wird über filmgeschichtliche Zusammenhänge und Entwicklungen, über die Filme und ihre Macher, sowie über die Interpretation von Schlüsselthemen und Figuren wie die Darstellung von Geistern oder Natur, die Rolle von Teenagern und Gays oder über die Kriegs- und Anti-Kriegs-Tendenzen.

Die ergänzenden, erweiternden Bilder zu diesem Buch liefert die Doppel-DVD "Anime & Manga", wobei es hier in erster Linie um die Manga geht. Das von Eduardo Orenstein 1996 produzierte und zwischenzeitlich ergänzte und aktualisierte Material führt ein in die japanische Manga-Szene, stellt einzelne Zeichner wie Osamu Tezuka und Katsuhiro Otomo vor und bietet dazu kurze Statements von Produzenten, Redakteuren und Wissenschaftlern. Angesprochen werden Themen wie die Abgrenzung und die Gemeinsamkeiten von Anime und Manga, die Gewalt und die Erotik in Manga für Kinder und Jugendliche sowie die bizarren Erscheinungsformen der Jugendkulturen zwischen Tradition und Moderne.

"Otakus" - so bezeichnet man die extremen Fans von Anime und Manga; ein über diese Szene hinausgehendes Phänomen in der japanischen Gesellschaft. "Otaku" ist auch der Titel eines Dokumentarfilms des französischen Regisseurs Jean-Jaques Beineix über diese Personen und die ihnen eigenen Phantasiewelten. Porträtiert werden schrille Typen und ihre exzessiven Hobbys: Manga-Fans und ihre Idole, Modellbauer, Video- und Survival-Games, Aktionskünstler und Model-Kits.

Die Doppel-DVD "Anime & Manga" wird präsentiert von <u>"AnimaniA"</u>, einer Monatszeitschrift, die für mich zur angenehmen und willkommenen Pflichtlektüre zählt, da sie kompetent und anschaulich (im wahrsten Sinne des Wortes) über die Szene berichtet. Vorgestellt werden - wie beispielsweise in der Ausgabe 05/2005 - auf ca. 100 Seiten die aktuellen Neuerscheinungen auf dem Anime- und Manga-Markt in Deutschland und in Japan/USA. Es gibt Branchen-News, Interviews und eine Veranstaltungsvorschau mit Buchmessen-Terminen etc. Neuerdings ist die Zeitschrift angereichert um eine "AnimaniA"-DVD mit Trailer-Shows, Making of's und Pilot-Episoden neuer Titel.

Was "AnimaniA" für diese Szene leistet, bietet <u>"Banzai!"</u> den Manga-Lesern. Monatlich werden auf ca. 250 Seiten Fortsetzungen von Manga-Serien präsentiert. Dazu gibt es Verweise auf Rand- und Nebenprodukte, Porträts einzelner Zeichner und Hinweise auf wichtige Termine für die Fans. Zwischendurch wird im Tokyo

Ticker auch Wissenswertes über Japan, über Kultur und Gesellschaft, eingestreut. Seit einigen Monaten gibt es sogar einen Sprachkurs mit jetzt (Mai 2005) bereits 20 Lektionen. Verweist "AnimaniA" von Anime ausgehend auf Manga, so geht "Banzai!" den umgekehrten Weg. "Banzai!" liest sich leicht und locker und ist zum sofortigen Gebrauch bestimmt: in Unterrichtspausen, in Bahn oder Bus, in Wartezimmern oder in Straßencafés.

Die ansteigende Flut der Reihen mit immer neuen Titeln für spezielle Zielgruppen ist für Laien fast unüberschaubar. Fast in jeder größeren Stadt in Deutschland gibt es Buchhandlungen, die Manga anbieten. Anregend sind kleine Lese-Ausflüge in die große Anzahl vielfältiger Angebote mit alten und neuen Titeln. Hinzu kommen noch die Buchhandlungen, die sich auf Comics spezialisiert haben. Manga sind einerseits schnell gemacht und billig produziert, andererseits aber auch Kunstwerke von hoher ästhetischer Qualität wie "Ghost in the Shell" von Masamune Shirow beispielsweise.

Ein Buch, das richtig süchtig, zumindest aber neugierig machen kann, ist der Bildband "Manga Design" von Amano Masanao und Julius Wiedemann, der auf 570 Seiten rund 140 Künstler vorstellt; solche, die sich nicht nur durch ihre Popularität in Japan auszeichnen, sondern die als Innovatoren der Mangaszene Pionierarbeit leisteten, Nachfolger inspirierten und neben zahlreichen Manga-Bestsellern auch Animes schufen. Dem Buch beigefügt ist eine DVD mit Interviews und einer filmischen Exkursion durch Tokyos Mangaläden.

Einige der in diesem Buch genannten Künstlerinnen und Künstler finden sich wieder in dem Ausstellungskatalog "Manga. Die Welt der japanischen Comics". Die Ausstellung zeigte eine Auswahl von 25 Personen, die einen Überblick über verschiedene Traditionen und Einflüsse, Zeichen- und Erzählstile der japanischen Manga ermöglichten. Den Schwerpunkt der Ausstellung, die von der Japan Foundation organisiert und vom Japanischen Kulturinstitut Köln koordiniert wurde (u.a. von November 2002 bis Januar 2003 in den Deichtorhallen Hamburg), bildeten so genannte Kurzmanga, die in ihrer weiten Verbreitung und ihrem besonderen Sprachstil auch den eigenen kulturellen Hintergrund beleuchten.

Die hier erwähnten Publikationen und Filme erheben keineswegs den Anspruch auf Vollständigkeit; sie sind lediglich eine individuelle Auswahl nach meinem eigenen Vorgehen und den Erfahrungen, die ich dabei machte. Keineswegs also weder eine bewusste Werbung für die genannten Titel noch eine herabsetzende Wertung nicht genannter, aber bekannter Quellen.

Für die Leser der "Kinder- und Jugendfilm Korrespondenz" ist m.E. in diesem Jahrgeprägt von Erinnerungs- oder Annäherungsversuchen aus unterschiedlichen Perspektiven zum Ereignis "Sechzig Jahre nach Kriegsende" - ein Manga von besonderem Interesse: "Barfuß durch Hiroshima" von Keiji Nakazawa. Nakazawa ist sechs Jahre alt, als die Atombombe über seiner Heimatstadt gezündet wird. Im ersten Teil seiner vierbändigen Autobiographie ("Kinder des Krieges") dokumentiert der Autor die letzten Monate des zweiten Weltkrieges im militaristisch geprägten Japan. Teil Zwei ("Der Tag danach") zeigt die völlig zerstörte Stadt. Tausende von Menschenleben wurden in Sekundenbruchteilen ausgelöscht. Die Überlebenden stehen unter Schock. Teil Drei ("Kampf ums Überleben") zeigt die Angst vor dem Ungewissen - jeder ist sich selbst der Nächste. Diese drei Bände von jeweils ca. 250 Seiten sind bereits auf dem deutschen Buchmarkt. Band Vier "Hoffnung" erscheint im August 2005.

Wer sich mit all den Angeboten vertraut gemacht hat und sich einen ersten Überblick verschaffen konnte, dem sei zur Entspannung abschließend noch ein Krimi empfohlen: "Tödliche Manga" von Sujata Massey. Die Heldin Rei Shimura, aus den vorherigen Romanen der Autorin bereits ein Begriff, gerät hier in die bunte Welt der Comics und Zeichner, ihrer Fans und Conventions, und wird Zeugin eines Mordes "...und sie erfährt mehr über die tödliche Mischung aus modernem Kult und alten japanischen Traditionen, als sie jemals wissen wollte...". Erfahrungen, die ein wissensdurstiger und aufmerksamer Leserkreis gerne nachvollzieht.

Horst Schäfer

Material-Quellen

Anime Explosion! Von Patrik Drazen, Stone Bridge Press Berkeley/California 2003. 370 Seiten mit über 100 Illustrationen und einer ausführlichen Bibliographie. ISBN 1-880656-72-8

Anime & Manga. - DVD-Set mit über vier Stunden Dokumentationsmaterial um Anime und Manga. Herausgegeben und präsentiert von "AnimaniA", DVD-OVA 9665

AnimaniA, herausgegeben von Weird Visions Media Verlags- und Medienvertriebs GmbH, Postfach 73, 57647 Nistertal. www.AnimaniA.de

Banzai! wird monatlich von der Carlsen Verlag GmbH herausgegeben, Völckerstr. 14-20, 22765 Hamburg. Aboservice: abo@asv.de

Manga. Von Amano Masanao und Julius Wiedemann. Taschen GmbH, Köln 2004. ISBN 3-8228-2591-3. www.taschen.com

Manga. Die Welt der japanischen Comics. Herausgeber: The Japan Foundation 2000. 96 Seiten. Kontakt: Japanisches Kulturinstitut Köln. www.jki.de

Barfuß durch Hiroshima. Von Keiji Nakazawa. Carlsen Comics. Carlsen Verlag Hamburg 2005. www.carlsencomics.de - Band Eins enthält zusätzlich noch eine Einführung von Art Spiegelman "Der Comic und die Bombe".

Tödliche Manga. Von Sujata Massey. Taschenbuch der Serie Piper Juli 2004. ISBN 3-492-24168-9



Bezugsadressen der vorgestellten Filme

CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND

35mm-Verleih
Constantin Film Verleih GmbH
Kaiserstr. 39
80801 München
Telefon 089-386090, Fax 089-38609-12
e-mail: zentrale@constantinfilm.de, dispo@constantinfilm.de

DIE LETZTEN GLÜHWÜRMCHEN

16mm-Verleih Japan Foundation / Frau Ziegenbein Universitätsstr. 98 50674 Köln Telefon 0221-9405580

DVD Anime Virtual

PRINZESSIN MONONOKE

35mm-Verleih
Buena Vista International
Kronstadter Str. 9
81677 München
Telefon 089-993400, Fax 089-993401-39
e-mail: germany-reception@disney.com

ROBOTIC ANGEL

35mm-Verleih REM Rapid Eye Movies Aachener Str. 26 50674 Köln Telefon 0221-5695790, Fax 0221-56957999 e-mail: info@rapideyemovies.de

TOKYO GODFATHERS

<u>DVD</u> Columbia TriStar Home Entertainment Ickstattstr. 1 80469 München Telefon 089-230370, Fax 089-23037400

e-mail: info@columbiatristar-homevideo.de
(DVD und Doppel-DVD in

Limited Edition mit vielen Extras, u.a. das Storyboard Book mit 660 Seiten in japanischer Originalfassung)

Nachschlagewerk und Praxisratgeber in Sachen Kinder- und Jugendfilm!

Mit jeder Ergänzungslieferung umfassender, wichtiger, wertvoller, aktueller!

LEXIKON DES KINDER- UND JUGENDFILMS

im Kino, im Fernsehen und auf Video

Herausgegeben von Horst Schäfer Redaktion: Christel Strobel, Hans Strobel und Horst Schäfer In Zusammenarbeit mit dem Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) und der Kinder- und Jugendfilmkorrespondenz (KJK)

> Loseblattsammlung Grundwerk einschl. 19. Ergänzungslieferung in z. Z. 4 Ordnern, ca. 4.300 Seiten EUR(D) 148,-, EUR(A) 154,-, sFr 282,-

Ergänzungslieferungen erscheinen ca. 3mal jährlich zum Seitenpreis von z. Z. EUR 0,19 ISBN 3-89048-350-X

Das LEXIKON DES KINDER- UND JUGENDFILMS ist das erste deutschsprachige Standardwerk, das sich kompetent und umfassend diesem besonderen Segment des Marktes widmet. Die Interessen der Kinos, der TV-Redaktionen und der Videoszene sind ebenso berücksichtigt wie die der Presse und der Medienpädagogik. Die ca. 3mal jährlich erscheinenden Ergänzungslieferungen widmen sich in erster Linie neuen Filmen, Tendenzen und Trends, nehmen sich aber auch immer wieder alten und älteren Filmen an, die in der Geschichte des Kinder- und Jugendfilms von wichtiger Bedeutung sind.

Inhalt:

- 1. Kinder- und Jugendfilme; 2. Personenporträts; 3. Firmen u. Studios;
- 4. Geschichte des Kinder- und Jugendfilms; 5. Filmpolitik, Filmförderung, Festivals und Preise;
 - 6. Genre, Themen und Aspekte; 7. Kinder- und Jugendfilm im Fernsehen;
 - 8. Kinder- und Jugendfilm auf Video; 9. Kinopraxis

Inhalt der aktuellen 19. Ergänzungslieferung vom April 2005:

Tell 1: Kinder- und Jugendfilme: Bin ich sexy?; En garde; Fakiren fra Bilbao; Fluchtversuch; Football Factory; Just a Kiss; Lacombe Lucien; Lauras Stern; Das letzte Versteck; Little Women; Napola; The Polar Express; Rhythm is it!; Sergeant Pepper; Spider-Man 2; The Three Caballeros; Three Godfathers; Voces Inocentes

Teil 2: Personen: John M. Jacobsen: Kurt Weiler

Teil 5: Filmpolitik, Filmförderung, Festivals, Preise: FSK ...; Internationale Kinderfilmfestivals (Poznan, Zlin); Die Mitteldeutsche Medienförderung (MDM)

Teil 6: Genre, Themen und Aspekte: Jugend Kult(ur)Filme der 1950er und 1960er Jahre; Medienwirkung: Wie kleine Kinder Kinofilme erleben

Teil 8: Kinder- und Jugendfilm auf Video: Tokyo Godfathers

Teil 9: Kinopraxis: Medienpädagogische Vorschläge für eine Begleitaktion im Kino

Komprimiertes Wissen und umfassende Information sofort zum Nachschlagen!

CORIAN-VERLAG Heinrich Wimmer

Bernhard-Monath-Str. 28 D-86405 Meitingen Tel. 08271/5951 Fax 6931 E-mail: corian-verlag@t-online.de Internet: www.corian-verlag.de

Sonderdrucke

Korrespondenz

MEDIENKOMPETENZ UND KINDERKINO

Perspektiven der kulturellen Kinderfilmarbeit und ihr Beitrag zur Vermittlung und zum Erwerb von Medienkompetenz 88 Seiten, 4,--€

ERLEBNIS KINDERKINO

3.erw.Auflage, 36 Seiten, 3,-- € INSPIRATION KINDERFILM

Modelle der medienpädagogischen Vor- und Nachbereitung 70 Seiten mit Abb., 4,--€

FILMKANON FÜR KINDER

40 Seiten, 3,--€

DER KINDERFILM IN DER SOZIALPÄDAGOGIK

48 Seiten, 3,--€

MÄDCHEN-FILME

2.erw.Auflage, 32 Seiten, 3,-- €

VOM ABSCHIEDNEHMEN UND TRAURIGSEIN

Über Sterben, Tod und Trauer im Kinderfilm

68 Seiten, 4,--€

ULF STARK - Schriftsteller und Drehbuchautor

30 Seiten, 3,--€

VACLAV VORLICEK UND DER TSCHECHISCHE KINDERFILM

32 Seiten mit Abb., 3,--€

VERFILMTE MÄRCHENWELTEN NACH HANS CHRISTIAN ANDERSEN

32 Seiten mit Abb., 3,-- €
LOTTE REINIGER - ERFINDERIN DES SILHOUETTENFILMS

40 Seiten mit Abb., 3,--€ KINDER FILM KULTUR

Medienarbeit für Kinder und Jugendliche

60 Seiten mit Abb., 3,--€

KINDERDARSTELLER GESTERN UND HEUTE

Retrospektive Deutsches Kinder-Film&Fernseh-Festival Goldener Spatz 2005 76 Seiten mit Abb., 4,--€

Bezugsadresse:

Kinderkino München e.V., Werner-Friedmann-Bogen 18, 80993 München Telefon 089-1491453, Fax 089-1494836, e-mail: KJK.Muenchen@gmx.de

Kinder film Jugend film Korrespondenz

Die "Kinder-/Jugendfilm Korrespondenz" ist die einzige deutschsprachige Fachpublikation mit dem Schwerpunkt Kinder- und Jugendfilm. Die Zeitschrift informiert über neue Filme und Projekte, Festivals und Tagungen im Inund Ausland, Filmförderung und Filmpolitik, Kinostarts und Kinderkinopraxis, Video und Kinderfernsehen, Arbeitsmaterialien und Termine.

Die "Kinder-/Jugendfilm Korrespondenz" erscheint vierteljährlich und wird herausgegeben vom Kinderkino München e.V., einer anerkannten Institution der Kinderfilmkultur und Mitglied des Internationalen Kinder- und Jugendfilmzentrums (CIFEJ).

Das Abonnement der KJK kostet jährlich 18,-€ (Private Bezieher) bzw. 21,-€ (Institutionen) zuzüglich Porto.

Kinder film Jugend film Korrespondenz
Kinostarts



Sonderdrucke der "Kinder-/Jugendfilm Korrespondenz":

- EIN FILMKANON FÜR KINDER (4 €)
- MEDIENKOMPETENZ UND KINDERKINO (4 €)
- ERLEBNIS KINDERKINO Theorie und Praxis (4 €)
- INSPIRATION KINDERFILM Medienpädagogische Modelle (5 €)
- VOM ABSCHIEDNEHMEN UND TRAURIGSEIN –
 Tod und Trauer im Kinderfilm (5 €)
- MÄDCHEN-FILME (4 €, 2. erw. Auflage)
- LOTTE REINIGER Erfinderin des Silhouettenfilms (4 €)
- ULF STARK Schriftsteller und Drehbuchautor (3 €)
- 20. KINDERFILMFEST MÜNCHEN Dokumentation 1983-2002 (3 €)

Bestellung und KJK-Ansichtsexemplar:

Kinderkino München e.V., Werner-Friedmann-Bogen 18, 80993 München Telefon 089-1491453, Fax 089-1494836, e-mail: bestellung@kjk-muenchen.de

Kindend Proposition of the State of the Sta