



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Anime im kulturellen Kontext“

verfasst von

Helena Auer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von:

PD Mag. Dr. Claus Tieber

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere hiermit, dass

- ich die Diplomarbeit selbständig verfasst habe, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- ich dieses Diplomarbeitsthema bisher weder im In- noch im Ausland in irgendeiner Form (einem/einer Beurteiler/in zu Begutachtung) als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Wien, 4. Februar 2015

Helena Auer

Danksagung

Ich möchte mich, hier zu allererst bei meinem Betreuer PD Mag. Dr. Claus Tieber für seine schnellen, aufschlussreichen Antworten und seine professionelle Betreuung während meiner Arbeit an der Diplomarbeit bedanken.

Des Weiteren möchte ich von ganzem Herzen meiner ganzen Familie danken, dass sie während dieser intensiven Zeit, in jeder Lage hinter mir gestanden ist, und mich nicht nur finanziell, sondern auch mental unterstützt hat.

Meinem Partner und all meinen Freunden möchte ich für ihre Geduld, ihre offenen Ohren und ihre guten, aufmunternden Worte in den schlimmsten Phasen meines Schaffens danken.

Inhalt

1. Einleitung	10
2. Anime: Japanischer Zeichentrick	13
2.1. Entwicklung und Entstehung des Anime	13
2.2. Anime-Genres und Themen	16
2.3. Merkmale, Ästhetik und Zeichenstil	18
2.4. Etablierung von Anime in der japanischen Kultur und Gesellschaft	21
3. Isao Takahata und das Studio Ghibli	23
4. GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988])	29
4.1. Besonderheiten und Making of	30
4.2. Ein Krieg der Leiden und Opfer	34
4.3. Die Uniform – Ein Symbol gesellschaftlicher Zugehörigkeit	37
4.4. Die Bedeutung des Begriffs <i>Firefly</i> in Bezug auf den Film	38
4.5. Zusammenfassung	40
5. ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991])	41
5.1. Ein Anime mit Hang zur Realität	42
5.2. Der nostalgische Moment beim Betrachter	44
5.3. Kulturelle Aspekte in Taekos Erinnerungen	45
5.4. Der Vater als Familienoberhaupt	48
5.5. Der Unterschied zwischen Stadt und Land	49
5.6. Taekos Selbstfindung	51
5.7. Zusammenfassung	52
6. POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994])	53
6.1. Die Transformation der <i>tanuki</i>	54
6.2. Die Schlacht um den Tama-Hügel	56
6.3. Die <i>tanuki</i> und ihr kultureller Hintergrund	57
6.4. Ausgrenzung von Minderheiten und ihre Folgen	60
6.5. Das Leben bejahen	62
6.6. Zusammenfassung	63
7. MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999])	65
7.1. Stilbruch mit Ghibli	66
7.2. amae- Japans Seele	67
7.3. Kulturelle Aspekte - Legenden, Helden und Bashō	69

7.4. Konflikte des Lebens	72
7.5. Zusammenfassung	73
8. THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013])	75
8.1. Die älteste Legende Japans	75
8.2. Kohle, Tusche und Aquarell	76
8.3. Die Kleidung als kultureller Aspekt	80
8.3.1. Sitten und Regeln am Hofe des Heian	81
8.3.2. Das Ablegen der Kleider - Eine Metapher des Glücks und der Freiheit	82
8.4. Der Bambus eine Adaption zu Kaguya als starke Frau	85
8.5. Zusammenfassung	88
9. Zusammenfassung	89
10. Filmografie	91
11. Literaturverzeichnis	93
12. Internetquellen	95
13. Abbildungsverzeichnis	97
14. Anhang	101
Abstract	101
Lebenslauf	103

9. Einleitung

Anime ist heute ein Begriff, der sich sowohl im asiatischen, als auch im westlichen Kulturkreis etablieren konnte. Besonders in Japan hat sich Anime zu einem ganz eigenen Kult entwickelt.

Anime weist eine unglaubliche Themenvielfalt auf, woraus sich die unterschiedlichsten Genres etablieren konnten.

Zu Beginn dieser Arbeit wird daher der Begriff „Anime“ auf seine Entstehung, sein Genres, seine ästhetischen Merkmale sowie seine Etablierung in der japanischen Gesellschaft untersucht.

Anhand der Filme von Isao Takahata wird schließlich in den Kapiteln 4-8 erklärt inwiefern man Anime in einen kulturellen Kontext setzen kann.

Isao Takahata gilt heute neben Hayao Miyazaki als einer der erfolgreichsten und bekanntesten Regisseure des japanischen Zeichentrickfilms (Anime). Mit seinen Studio Ghibli Filmen, setzte er Meilensteine in der japanischen Geschichte des Anime, welche inzwischen nicht nur in Japan ihre Anerkennung gefunden haben, sondern auch in Europa. In seinen Filmen geraten traditionelle Kultur, technisierte Moderne, und die Zerstörung der Umwelt immer wieder in Konflikt.

Anhand seiner Filme sollen daher folgende Fragen beantwortet werden: Was hat Takahata dazu bewegt, diese Problematiken in seinen Filme einzubauen und warum? Welches Publikum wird damit angesprochen? Welche Reaktionen werden dadurch in der Gesellschaft hervorgerufen und welchen Stellenwert haben Takahatas Filme in Japan?

Weiters weisen Isao Takahatas Filme eine große Vielschichtigkeit auf. Daher werden sowohl bestimmte kulturelle Aspekte als auch gesellschaftliche Standpunkte im Film vertreten. Inwiefern sich diese kulturellen Aspekte im Film äußern, wie sie im Film dargestellt werden und in welchen Zusammenhang sie schließlich mit der japanischen Gesellschaft gebracht werden können, wird anhand Isao Takahatas Studio Ghibli-Filmen genauestens untersucht und analysiert.

Weiters spiegelt sich die japanische Kultur in Takahatas Filmen sowohl in Form von Narration, Zeichenstil, Verhalten der einzelnen Figuren als auch in Form von Legenden wieder. Durch die vielseitige Umsetzung der japanischen kulturellen Aspekte in seinen

Filmen, wird einerseits in Japan das Gefühl der Zugehörigkeit und Geborgenheit geweckt, andererseits in westlichen Ländern ein Verständnis für dieses Zugehörigkeitsgefühl der Japaner und die japanische Kultur entwickelt.

Wie dieses Zugehörigkeitsgefühl beim Rezipienten zustande kommt, anhand welcher Mittel sich Anime bedient um das Gefühl zu hervorzurufen und in wie fern dies alles mit dem kulturellen Kontext in Verbindung gebracht werden kann, bilden dabei die Kernfragen dieser Arbeit und wird anhand näherer Beleuchtung von Isao Takahatas Filmen in den folgenden Kapiteln und der Zusammenfassung analysiert und erarbeitet.

2. Anime: Japanischer Zeichentrick

Der Begriff *Anime* leitet sich von dem japanischen Wort *animeeshōn* ab und dieses wiederum von dem englischen Wort *animation* welches „Zeichentrick“ bedeutet. Im westlichen Kulturkreis hat sich der Begriff allgemein als Bezeichnung für japanischen Zeichentrick durchgesetzt. In Japan hingegen wird er für Zeichentrickfilme jeglicher Art verwendet. Hierbei spielt es keine Rolle, ob es sich dabei um einen importierten Cartoon aus Europa, einen amerikanischen Disney-Film oder eine heimische Produktion handelt.¹

2.1. Entwicklung und Entstehung des Anime

Seinen Ursprung findet der Anime im so genannten „Manga“, dem japanischen Comic. Wortwörtlich bedeutet *Manga* so viel wie „skurriles Bild/ Gemälde“ und ist auf Holztafeldrucke des Künstlers Katsushika Hokusai aus dem Jahr 1814 zurückzuführen. Dieser benutzte den Begriff zum ersten Mal um ein Buch mit schwarz-weißen Zeichnungen zu beschreiben, das er selbst kreierte.²

Beim Manga handelt es sich um aufeinanderfolgende schwarz-weiße Bilder, welche eine Geschichte erzählen. Die ältesten dieser Bildgeschichten sind im 12. und 13. Jahrhundert entstanden. Sie werden *Choju-Jinbutu-Giga* kurz *Choju-Giga* genannt, was so viel wie „fröhlich herumtollende Tiere und Menschen“ bedeutet. Sie stammen von einem Mönch namens Toba Sojo (1053-1140) aus dem Kloster Kozanji in Kyoto. *Choju-Giga* wird in Japan oft als der älteste existierende Manga beschrieben und viele namhafte Anime-Produzenten sehen darin die Geburtsstunde des japanischen Animationsfilms.³

Der erste japanische Animationsfilm stammt von dem Regisseur Ōten Shimokawa. 1917 wurde sein Film THE STORY OF CONCIERGE MUKUZŌ (IMOKAWA MUKUZŌ GENKANBAN NO MAKI [1917]) veröffentlicht. Die Animation wurde noch direkt mit Tinte auf das Filmmaterial gezeichnet. Es folgten weitere Filme dieser Art durch bedeutende Regisseure wie Seitaro Kitayama oder Junichi Kouchi. Durch das

¹ Vgl. anime: definition of anime in Oxford dictionary (British & World English):

<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/anime>, (letzter Zugriff : 20.7.2014)

² Vgl. Manga - Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=30> , (letzter Zugriff: 30.7.2014)

³ Vgl. The Physiological Society of Japan: Choju-Giga: <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/>, (letzter Zugriff: 30.7.2014)

große Kantō-Erdbeben von 1923 und die Bombenanschläge des 2. Weltkrieges auf Tokio, wurde jedoch ein großer Teil der frühen Animationsfilme zerstört.

Die 1930er und 40er Jahre Japans waren eine harte Zeit für die Filmbranche, denn die Invasion der Mandschurei und der 2. Weltkrieg führten dazu, dass die Produktion von Zeichentrickfilmen immer mehr von der Regierung kontrolliert und dann hauptsächlich zur Propaganda verwendet wurde. Ein Beispiel dafür ist der Film MOMOTARŌ'S DIVINE SEA WARRIORS (MOMOTARŌ: UMI NO SHINPEI [1945]) aus dem Jahr 1945. Er schildert den Kampf Momotaros und seiner Kameraden gegen die Alliierten um Asien zu befreien.⁴

Mit dem Ende des 2. Weltkrieges kam es auch zum Ende des Einflusses der militär-diktatorischen Regierung Japans. Die zu dieser Zeit bestehenden Comicverlage und Animationsstudios fielen somit der US-Besatzung zu. Ab diesem Zeitpunkt sollten die populären Medien zur Umerziehung der japanischen Bevölkerung dienen. Der Manga erlebte erneut einen Aufschwung.⁵ Dabei gilt es den berühmten *mangaka* Osamu Tezuka zu erwähnen welcher auch „God of Manga“ genannt wurde. Er erlangte als erster, durch die Verzahnung von Manga und Anime große Erfolge. Mit der Gründung seines Anime-Studios „Mushi Productions“ im Jahr 1961 legte er mit der Produktion der ersten wöchentlichen Anime-Serie in schwarz-weiß namens ASTRO BOY (TETSUWAN ATOMU [1963]), 1963 den Grundstein für Anime-Serien wie wir sie heute kennen. ASTRO BOY (TETSUWAN ATOMU [1963]) basierte auf Tezukas gleichnamiger Manga-Serie aus den Jahren 1952-1968 und war nicht nur in Japan ein großer Erfolg, sondern fand auch in den USA große Anerkennung. Den Anstoß zur Gründung seines Studios gab ihm das Animationsstudio Tōei Animation, welches seine Manga-Serie SON-GOKU THE MONKEY (BOKU NO SON GOKU [1952-59]) als Grundlage für einen Anime-Film verwendete. Der Film wurde unter dem Namen JOURNEY TO THE WEST (SAIYU-KI [1960]) im August 1960 veröffentlicht.⁶

Tōei Animation wurde 1948 gegründet. Es war das erste erfolgreich produzierende Animationsstudio Japans. Als Tōei den Erfolg Disneys erkannten, produzierte das

⁴ Vgl. Odell, Colin: Anime / Colin Odell & Michelle Le Blanc . - 1. publ. . - Harpenden: Kamera Books , 2013. S. 17 ff.

⁵ Vgl. Bendazzi, Giannalberto: Cartoons: one hundred years of cinema animation / by Giannalberto Bendazzi. - 2. [print.]. - Bloomington, Ind. [u.a.]: Indiana Univ. Press , 1996. S. 185 f.

⁶ Vgl. Tezuka in English- The Global Tezuka Fan Community: Tezuka's Life (1958-1964): <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1958-1964/>, letzter Zugriff: 30.7.2014

Studio den ersten farbigen Animationsfilm THE PANDA AND THE MAGIC SERPENT (HAKUJADEN [1958]).⁷ Daraufhin wurde alljährlich ein weiterer Animationsfilm in Farbe produziert, welcher auf asiatischen Volksmärchen basierte. Tōei übernahm dabei den Stil Disneys, indem pelzig-pummelige Tiere als Hauptakteure in den Vordergrund gestellt wurden. In ihrer Gestaltung blieben die Filme allerdings typisch asiatisch und waren frei von westlichen Merkmalen.

In den 1970er Jahren entwickelte sich der Anime-TV-Markt zunehmend. Die Anime-Industrie boomte. Es kam zu einer Aufhebung der Grenzen zwischen Film und Fernsehserien. Einzelne Serien wurden zu einem langen Film zusammengefasst und umgekehrt, erfasste man den Inhalt mancher Filme und wandelte ihn in eine Serie um.⁸ Außerdem fand eine Differenzierung einzelner Genres statt. Diese Entwicklung ist dem schon erwähnten Osamu Tezuka zuzuschreiben. Er war für die erfolgreiche Etablierung des Zeichentricks für Erwachsene verantwortlich.⁹ Der japanische Animationsfilm dieser Zeit hatte thematische Vorlieben und brachte etwa im Science-Fiction- und Roboterfilmbereich eine unverwechselbare Prägung dieses Genres hervor. Durch Tezukas künstlerisch ambitionierte Produktionen ARABIAN NIGHTS (SENYA ICHIYA MONOGATARI [1969]) und CLEOPATRA- QUEEN OF SEX (KUREOPATORA [1970]) wurde der Weg dem Erotik- und Sex-Anime geebnet.¹⁰

Durch die Einführung und Verbreitung der Videokassette in den 1980er Jahren kam es schließlich zum internationalen Durchbruch der Animationsindustrie. Mit der so genannten Original Video Animation (OVA), welche sich neben unzähligen TV-Serien und Kinofilmen entwickelte, wurde ein weiterer Weg zur Vermarktung von Animationsfilmen eröffnet. Es konnte somit eine direkte Verbindung zum Verbraucher aufgebaut werden. So erregte beispielsweise der Film AKIRA (AKIRA [1988]) von Otomo Katsuhiro, welcher im Speziellen an ein erwachsenes Publikum gerichtet war, dadurch internationale Aufmerksamkeit.¹¹

⁷ Vgl. Odell, Colin (2013). S. 19 f.

⁸ Vgl. Galbraith, Stuart, 1965- [Hrsg.]: Japanese cinema / Stuart Galbraith IV ; Paul Duncan (Hg.). [Übers. aus d. Engl.: Egbert Baqué] . - Köln [u.a.]: Taschen , 2009. S. 142 f.

⁹ Vgl. Poirtras, Gilles: Anime Essential: Every Thing a Fan Needs to Know. Berkeley 2001, S. 20

¹⁰ Vgl. Kothenschulte, Daniel: Opulenz und Beschränkung – Stile des frühen Anime. In: Menzel, Martha-Christine [Hrsg.]: Ausstellung Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800 bis 2008, 2008 - 2009, Frankfurt, Main u.a.: Ga-netchū! Das Manga-Anime-Syndrom , Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main ... [Text- und Bildred.: Martha-Christine Menzel ... Übersetzungsarbeiten: Engl.: Dagmar Mallett. Japan.: Jacqueline Berndt ...] . - [Berlin]: Henschel , 2008. S. 52

¹¹ Vgl. Poirtras, Gilles (2001): S. 22

Die 80er Jahre waren auch die Zeit, in der sich Animatoren, welche ihre Erfahrungen bei der Produktion von TV-Animes sammelten, selbständig machten und ihre eigenen Animationsstudios gründeten. Das berühmteste dieser Studios ist das Studio Ghibli welches von Isao Takahata und Hayao Miyazaki gegründet wurde. Nach dem Erfolg von Miyazakis Film NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE WIND (KAZE NO TANI NO NAUSICAÄ [1984]) öffnete das Studio seine Pforten.¹² Bis heute zählt das Studio Ghibli zu den erfolgreichsten Anime-Studios in Japan und ist international bekannt.

2.2. Anime-Genres und Themen

Wie schon im vorhergehenden Kapitel erwähnt legte Osamu Tezuka den Grundstein für die Etablierung der unterschiedlichsten Genres. Auch heute noch dienen meist Mangas aller Art als Grundlage für so manchen Anime, daher weisen Anime eine große Themenvielfalt auf. Durch diese Vielfalt werden beinahe die Interessen aller Alters- und Zielgruppen abgedeckt. Anime ist also nicht nur Unterhaltung für Kinder gedacht, wie es im westlichen Raum meist der Fall ist, sondern auch für Erwachsene.¹³

Laut Ralf Vollbrecht gibt es „[...] in Japan wohl kein Sujet, das nicht auch zum zentralen Inhalt eines Anime werden könnte.“¹⁴ So gehen daraus die unterschiedlichsten Genres hervor, die sich wie folgt unterteilen.

- *Kodomo*, bedeutet so viel wie Kind. Es handelt sich dabei also um ein Genre, wo Kinder die Hauptzielgruppe sind. Charakteristisch dafür ist, dass sowohl Themen für Kinder als auch für die ganze Familie behandelt werden. Das Format ist hierbei oft sehr simpel ausgelegt, da es sich meist um einzelne, nicht-episodische Serien handelt.¹⁵
- *Shōnen*, oder auch Shounen, leitet sich von einem *Kanji*-Wort ab und bedeutet so viel wie „einige Jahre“. Es handelt sich dabei um Animes

¹² Vgl. Odell, Colin (2013). S. 23

¹³ Vgl. Odell, Colin (2013). S. 27 f.

¹⁴ Vollbrecht, Ralf (2008): Anime- Ein Phänomen aus Japan. In: Menzel, Martha-Christine [Hrsg.]: Ausstellung Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800 bis 2008, 2008 - 2009, Frankfurt, Main u.a.: Ga-netchū! Das Manga-Anime-Syndrom , Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main ... [Text- und Bildred.: Martha-Christine Menzel ... Übersetzungsarbeiten: Engl.: Dagmar Mallett. Japan.: Jacqueline Berndt ...] . - [Berlin] : Henschel , 2008. S.26

¹⁵ Vgl. Toy, Koko: What is Komodo anime?: <http://kokotoy.hubpages.com/hub/What-is-Kodomo-anime>, letzter Zugriff : 20.7.2014

speziell für Jungen im Teenager-Alter. Dabei werden hauptsächlich actionreiche, humorvoll obszöne Themen herangezogen in der meist ein Mann oder ein Junge die Hauptrolle spielt.¹⁶

- *Shōjo*, bedeutet „junge Frau“, „Mädchen“. Damit sind Anime mit der Zielgruppe Mädchen im jugendlichen Alter gemeint. Charakteristisch für dieses Genre sind Themen romantischen Inhalts, also Liebesgeschichten.¹⁷
- *Seinen*, bedeutet so viel wie „Jugend“ oder „junger Mann“ und ist die Bezeichnung für einen Anime, welcher für junge Männer von 18-30 Jahren konzipiert ist. Seinen-Stories können ähnliche Themen wie, die für ein jüngeres männliches Publikum ausgelegten, *Shōnen-Anime* behandeln, sind jedoch inhaltlich mehr psychologisch, viel satirischer, brutaler und sexueller ausgelegt.¹⁸
- *Jōsei*, bedeutet „Frau“ und ist in diesem Fall die Bezeichnung für Animes speziell für Frauen ab 18 Jahren. Josei sind inhaltlich mit Shōjo vergleichbar, jedoch für ein reiferes Publikum gedacht.¹⁹

Das zuvor Aufgezählte, lässt sich in etliche Subgenres aufspalten, einige Abspaltungen wären beispielsweise Mecha-Anime, Fantasy-Anime, Horror-Anime, Science Fiction-Anime, Supernatural-Anime, Magic-Girl-Anime, Mystery-Anime oder Historical-Anime.

Geht man dem genauer nach, so lässt sich feststellen, dass eine Begrenzung unter ihnen kaum existiert. Es ist also durchaus möglich, dass ein Anime sowohl dem Genre Horror als auch gleichzeitig dem des Science Fiction oder des Fantasy zugeordnet werden kann.²⁰

¹⁶ Vgl. Toy, Koko: What is Shonen (Shounen) Anime?: <http://kokotoy.hubpages.com/hub/What-is-Shonen-Shounen-Anime>, letzter Zugriff : 20.7.2014

¹⁷ Vgl. shojo: definition of shojo in Oxford dictionary (British & World English): <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/shojo>, letzter Zugriff : 20.7.2014

¹⁸ Vgl. Seinen - Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=19>, letzter Zugriff : 20.7.2014

¹⁹ Vgl. Animeph: Anime Terminology Lexicon: <http://www.animeph.com/anime-terminology-vocabulary-term>, letzter Zugriff : 20.7.2014

²⁰ Vgl. Anime Übersicht – Genre – Randaris-Anime: <http://randaris-anime.net/serie/genre/horror>, letzter Zugriff : 4. 8.2014

Themen wie japanische Traditionen, japanische Mythologien, Religion und auch der japanische Alltag kehren dabei immer wieder. Durch diese starke japanisch-kulturelle Präsenz wird einem daher ein guter Einblick in die Gesellschaft, sowie in die Sitten und Gebräuche Japans gewährt.²¹

2.3. Merkmale, Ästhetik und Zeichenstil

Wenn man den japanischen Anime mit westlichen Formen wie Disney-Zeichentrickfilmen, oder französische Zeichentricks vergleicht, so stechen einem sofort charakteristische Merkmale entgegen, welche einen Anime ausmachen. Dies lässt sich nicht nur anhand der gewählten spezifischen japanischen Themen erkennen, sondern auch an der zeichnerischen Gestaltung.

Beim Anime hat sich eine eigene Ästhetik entwickelt, welche sowohl auf den japanischen Theatertraditionen, also denen des Kabuki-, Nô-, Bunraku- und Takarazuka-Theaters, als auch auf den traditionellen Künsten basiert.

Diese Ästhetik ruht auf dem Prinzip der zen-buddhistischen Gedankenwelt, wo der Begriff „Wabi Sabi“ eine ausschlaggebende Rolle spielt. Es handelt sich dabei um

„die hochentwickelte Kultur des Unperfekten, Unbeständigen und Unvollständigen. [...] Wabi Sabi lädt den Betrachter dazu ein, die kleinen Dinge des alltäglichen Lebens neu zu entdecken und so die Schönheit des Unauffälligen und leicht zu Übersehenden in der Natur wahrzunehmen.“²²

Dass genau dieses Prinzip einen großen Einfluss auf die Ästhetik des Anime hat, ist kaum zu übersehen, denn schließlich setzte sich die begrenzte Animation, welche oft beim Anime angewandt wurde um Kosten in der Produktion zu sparen, durch. Dies eröffnete viele Möglichkeiten, Symbolik oder Metaphorik, wie sie auch in den traditionellen Künsten Japans vorzufinden ist, einzubringen.

Das Verständnis für die japanisch-traditionelle Symbolik und Metaphorik im Anime ist, im Gegensatz zu nicht-asiatischen Ländern, in Japan durch die traditionellen Künste und Theaterformen vorgeprägt.

²¹ Vgl. Vollbrecht, Ralf (2008). S. 29

²² Soika, Karin Ulrike: Wabi Sabi – ein japanisches Konzept der Ästhetik:
http://www.soika.com/links/text/03d_wabisabi.htm, letzter Zugriff: 4.8.2014

Um nur zwei Beispiele zu nennen, kann Nasenbluten auf die sexuelle Erregung einer Figur hinweisen, Kirschblüten auf Tod oder Zerfall.²³

Weiters entstammen die übergroßen Augen, die für beinahe jeden Anime charakteristisch sind, dem Takarazuka-Theater. Sie sind der Schlüssel zur Seele und stehen für Jugendlichkeit, Sensibilität, Fürsorglichkeit, Romantik und sexuelle Unerfahrenheit. Im Takarazuka-Theater werden alle Rollen nur von Frauen gespielt. Da der weibliche wie auch der männliche Part von Frauen übernommen wird, werden die Augen optisch vergrößert um die zuvor erwähnte Symbolik zum Ausdruck zu bringen.²⁴

Auch die Farbgebung wird im japanischen Zeichentrickfilm durch die traditionellen Künste beeinflusst und hat meist eine symbolische Bedeutung. Graue oder Weisse Haare kommen im Anime beispielsweise sowohl bei jüngeren Charakteren als auch bei älteren vor. Sie symbolisieren Weisheit und Erfahrung.²⁵ Haarfarben können auch ein Hinweis auf die Charaktereigenschaften sein. So sind etwa blonde Haare nicht wie in der westlichen Vorstellung mit Reinheit oder Unschuld zu assoziiert, sondern weisen auf einen schlechten Charakter hin. Schwarze Haare werden meist mit etwas Gutem verbunden. Im Unterschied zur weißen Behaarung, die im westlichen Kulturkreis meist auf das Alter hinweist, ist in Japan vorwiegend die Farbe der Kleidung ausschlaggebend für das Alter. So werden beispielsweise Kimonos von älteren Frauen eher in gedeckten Farben gehalten, Kimonos jüngerer Frauen in kräftigeren.²⁶

Aber nicht nur den Farben der Kimonos ist eine sinnbildliche Bedeutung zuzuweisen. Die des Untergewandes haben im Zusammenhang mit der japanischen Tradition ebenso eine symbolische Aussagekraft. Ein weißes Untergewand steht etwa für Würde und Rang, ein rotes für Jugend und Glück und ein blaues weist auf Stärke hin.²⁷

Ein weiteres Merkmal für einen Anime ist die, wie schon im oberen Teil dieses Kapitels erwähnte, begrenzte Animation. Um Realitätsnähe zu erzeugen, wird

²³ Vgl. Levi, Antonia: Samurai from outer space : understanding Japanese animation / Antonia Levi . - 2. print. . - Chicago, Ill. [u.a.] : Open Court , 1997. S. 27

²⁴ Vgl. Poirtras, Gilles (2001). S. 59 f.

²⁵ Vgl. Vollbrecht, Ralf (2005): Anime: Einführung, Übersicht und pädagogische Einschätzung. In: Anime & Manga: Faszination des Fremden. Hrsg. Vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland. Remscheid 2005, S. 4 f.

²⁶ Vgl. Lutterjohann, Martin: Kulturschock Japan / Martin Lutterjohann. [Fotos: Rainer Bothe] . - 3., aktualisierte Aufl. . - Bielefeld : Rump , 1994. S. 84

²⁷ Vgl. ebd. S. 194

hierbei, nicht wie bei einem westlichen Zeichentrick auf naturgetreue Bewegungsabläufe gesetzt, sondern auf die perfekte Pose, wodurch ein Moment der absoluten Klarheit entsteht. Dies ist auf eine Tradition des Kabuki-Theaters zurückzuführen, wo ebenso die perfekt ausgeführte Pose im Mittelpunkt steht.

Charakteristisch sind ebenso typische Elemente wie Schweißperlen und hochrote Köpfe in einem Moment der Peinlichkeit und Schweißtropfen bei Ahnungslosigkeit, was auf der Manga-Bildsprache beruht. Diese Bildsprache wird vorzugsweise bei Anime für ein jüngeres Publikum angewandt.²⁸ Auch die Linienführung im Anime ist auf die des japanischen Comics zurückzuführen. Die sogenannten „Action Lines“, welche entwickelt wurden um den statischen Bildern des Mangas Leben einzuhauchen, werden im Anime sowohl zur Bestimmung der Perspektive als auch zur Betonung eingesetzt.

Da in Japan eine andere Leserichtung bevorzugt wird, nämlich von rechts nach links und von oben nach unten, ist es besonders für den westlichen Betrachter wichtig, darauf zu achten, aus welcher Richtung die Linien kommen und in welche Richtung sie gehen. Diagonalen, welche beispielsweise von rechts unten nach links oben verlaufen, werden in Japan immer als aufsteigend interpretiert, was im westlichen Kulturkreis meist nicht der Fall ist.²⁹

Weiters zeichnen sich Anime, im Gegensatz zu ihren westlichen Verwandten, durch ihre inhaltliche Tiefe, Komplexität und Aussagekraft aus. Während westliche Zeichentricks meist eine eher berechenbare und lineare Handlung aufweisen, ist die Handlung im japanischen Zeichentrick vorwiegend unvorhersehbar. Diese Komplexität wird meist bei genauerer Auseinandersetzung mit den einzelnen Charakteren sichtbar. Während beim westlichen Zeichentrick meist eine klare Trennung zwischen guten und bösen Charakteren vorherrscht, so wird im Anime auf eine vielschichtige Art und Weise an die Charaktere herangegangen. Eine strikte Trennung zwischen Gut und Böse ist hierbei nie vorhanden. Ein Held kann sowohl eine böse als auch eine gute Seite haben dasselbe gilt für einen Schurken. Diese Art und Weise an eine Erzählung heranzugehen ist wiederum in der japanischen Kultur verankert und beruht unter anderem auf der Heldenvorstellung der Samurai-Tradition. Diese Tradition besagt, dass nicht nur die Taten eines

²⁸ Vgl. Vollbrecht, Ralf (2008). S. 32

²⁹ Vgl. McCloud, Scott, 1960-: Comics richtig lesen / Scott McCloud. [Aus dem Amerikan. von Heinrich Anders] . - 4. Aufl. . - Hamburg : Carlsen , 1997. S.126 f.

Helden von Wichtigkeit sind sondern auch seine selbstlose Motivation. Daher ist in japanischen Erzählungen ein Gegner auch oft nur ein Held, der jedoch auf der anderen Seite kämpft.³⁰

2.4. Etablierung von Anime in der japanischen Kultur und Gesellschaft

In Japan hat sich Anime mittlerweile zu einem eigenen Phänomen der japanischen Gesellschaft entwickelt. Anime vermittelt nicht mehr nur Kultur, sondern ist selbst zum Kult-Objekt geworden. Der Markt boomt und erfreut sich an großer Beliebtheit. Wie hoch der Stellenwert von Anime in Japan ist, lässt sich allein schon anhand der Kinohits des vergangenen Jahrzehnts feststellen. Die größten Erfolge erzielte hierbei das berühmte Anime-Studio „Studio Ghibli“. Mit dem Film SPIRITED AWAY (SEN TO CHIHITO NO KAMIKAKUSHI [2001]) von Hayao Miyazaki wurde in Japan nicht nur der größte Einspielerfolg aller Zeiten erzielt, sondern man erlangte damit auch international große Anerkennung. 2002 wurde der Film bei der Berlinale mit dem Goldenen Bären ausgezeichnet und 2003 zum besten Animationsfilm beim Academy Award gekürt. Insgesamt brachte der Film laut „International Box Office Results“ umgerechnet \$ 229,607,878 ein.³¹ Einen weiteren beinahe ebenso großen Einspielerfolg erzielte Miyazakis HOWL'S MOVING CASTLE (HAURO NO UGOKU SHIRO [2005]) im Jahr 2005 mit umgerechnet \$ 190,000,000. Der Film wurde zwar ebenso wie „Spirited Away“ für den Academy Award in der Kategorie „Bester Animationsfilm“ nominiert, jedoch nicht mit dem Preis ausgezeichnet. Dennoch war HOWL'S MOVING CASTLE (HAURO NO UGOKU SHIRO [2005]) ein Kassenschlager.

Um Animes zu vermarkten werden beispielsweise Mangas zum Film entworfen, Videospiele kreiert oder alle möglichen Werbeartikel produziert. Vermarktung findet also auf einer multimedialen Ebene statt. Dem Konsumenten wird dabei das Gefühl vermittelt, auf allen Gebieten aktiv sein zu müssen, um nichts zu verpassen.³²

Sogar in der Modewelt wurde ein eigener Stil entwickelt um am Anime-Markt mitzumischen und zwar mit dem sogenannten *Cosplay*. Der Begriff *Cosplay* kommt aus dem Englischen und ist eine Kurzform von *Costume Play*, also Kostümspiel.³³

³⁰ Vgl. Levi, Antonia: Samurai from outer space: understanding Japanese animation / Antonia Levi . - 2. print. . - Chicago, Ill. [u.a.] : Open Court , 1997. S.69

³¹ Vgl. Spirited Away (2002) – International Box Office Results:

<http://boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=spiritedaway.htm>, letzter Zugriff: 7.8.2014

³² Vgl. Vollbrecht, Ralf (2005). S. 8

³³ CosBase-Infothek: <http://www.cosbase.de/index.php?r=info/default/cosplay>, letzter Zugriff: 7.8.2014

Dabei schlüpft der jeweilige Teilnehmer in die Rolle eines beliebigen Charakters aus einem Anime, Manga oder Computerspiel und versucht diesen durch das Kostüm und das Verhalten originalgetreu darzustellen.³⁴ Dieses Phänomen hat sich weltweit durchgesetzt. Die größte Cosplay-Veranstaltung Weltweit ist die WCS (World Cosplay Summit), welche zum ersten Mal 2003 in Nagoya (Japan) stattfand. Bei diesem Event kommen Teilnehmer aus der ganzen Welt zusammen um am Wettbewerb zum besten Cosplayer teilzunehmen. Cosplay ist das beste Beispiel für Angebot und Nachfrage am Anime-Markt, denn in diesem Fall begnügt sich der Konsument nicht allein mit dem Lesen von Mangas oder dem Spielen von gleichgesinnten Computerspielen, sondern er hat hier die Möglichkeit die Rolle seines Lieblingscharakters zu übernehmen und in ihn einzutauchen.³⁵

Während Cosplay meist eine Freizeitbeschäftigung für so manchen Japaner darstellt, gibt es in Japan auch Menschen die ihr ganzes Leben der Anime-Welt widmen. Diese Leute werden unter dem Begriff *Otaku* zusammengefasst. *Otaku* leitet sich von dem japanischen Wort für „zu Hause“ ab, und wird in Japan nicht nur bei Leuten, die sich gezielt für Anime interessieren eingesetzt, sondern generell bei Leuten die sich intensiv einem Hobby zuwenden. Dennoch findet der Begriff in Zusammenhang mit fanatischen Manga-, Anime-, oder Computerspiel-Fans die meiste Verwendung und ist am ehesten mit dem englischen Nerd oder Geek zu vergleichen.³⁶ *Otaku*-Fans gehen mit ihrer fanatischen Zuneigung oft so weit, dass sie völlig den Bezug zur Realität verlieren und dadurch jeglichen sozialen Kontakt zur Außenwelt abbrechen. Die Folge sind Arbeitslosigkeit und gesellschaftliche Verwahrlosung, was jedoch nicht zwingend der Fall ist, denn in der *Otaku*-Kultur wird heute eine neue Lebensform erkannt. Die *Otaku* sind von Außenseitern zu weithin anerkannten Exponenten der postmodernen Gegenwartskultur aufgestiegen, die mit den weltweiten Appeal von „Cool Japan“ verantwortlich gemacht werden.³⁷

³⁴ Vgl. ebd.

³⁵ Vgl. About WCS | WORLD COSPLAY SUMMIT OFFICIAL SIDE:

<http://www.worldcosplaysummit.jp/sp/en/about>, letzter Zugriff : 7.8.2014

³⁶ Vgl. Aoki, Deb: Otaku: <http://manga.about.com/od/glossary/g/otaku.htm>, letzter Zugriff: 7.8.2014

³⁷ Coulmas, Florian, 1949-: Die 101 wichtigsten Fragen - Japan / Florian Coulmas ; Judith Stalpers . - Orig.-Ausg. . - München : Beck , 2011. S. 87

3. Isao Takahata und das Studio Ghibli



Abbildung 1: Isao Takahata

Der Regisseur, Trickzeichner, Drehbuchautor und Produzent Isao Takahata wurde noch vor Beginn des zweiten Weltkriegs, am 29. Oktober 1935 in der Stadt Ise (damals Ujiyamada) auf der Insel Honshū geboren. Er war der jüngste Sohn einer neunköpfigen Familie.³⁸ Sein Vater war bis zu seinem 80. Lebensjahr eine angesehene Persönlichkeit im Oberschulwesen. Er arbeitete als Direktor an einer Oberschule und war Schulrat im Bildungsausschuss der Oberschulen.³⁹

Takahatas Interesse am Anime wurde erstmals durch den Zeichentrickfilm LE ROI ET L' OISEAU (THE KING AND THE MOCKINGBIRD [1948 (1980 FERTIGGESTELLT)]) von Paul Grimault geweckt. 1959 graduierte er an der Tokyo Universität in französischer Literatur und trat gleich im Anschluss dem Animationsstudio Tōei Dōga, welches heute unter dem Namen Tōei Animation bekannt ist, bei.⁴⁰ Bei Tōei Animation hatte sich bereits ein starkes Animationsteam gebildet, wo auch Hayao Miyazaki dazugehörte. Gemeinsam mit Hayao Miyazaki produzierte er, unter der Leitung von Ōtsuka Yasuo, welcher auch gleichzeitig als ihr Mentor fungierte, seinen ersten Animationsfilm HORUSU: PRINCE OF THE SUN (TAIYŌ NO ŌJI: HORUSU NO DAIBŌKEN [1968]). Er selbst war der Regisseur, Miyazaki war für das Design zuständig. Der Film wurde allerdings zum größten finanziellen Misserfolg in der Geschichte von Tōei Animation, worauf hin Takahata das Studio verlassen musste.

³⁸ Vgl. Gräjdian, Maria, 1977-: Takahata Isao / Maria Gräjdian . - Frankfurt, M. ; Wien [u.a.] : Lang , 2010 . S. 27

³⁹ Vgl. ebd. S. 22

⁴⁰ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle : Studio Ghibli S. 16

Mit ihm kündigte auch Miyazaki.⁴¹ Doch bald kreuzten sich deren Wege bei Nippon Animation wieder. Dort produzierte Takahata gemeinsam mit Miyazaki, welcher unter anderem für die Hintergrundzeichnungen verantwortlich war, die Fernsehserie HEIDI, THE GIRL OF THE ALPS (ARUPUSU NO SHŌJO HAIJI [1974]). Auch während der Produktion von 3000 LEAGUES IN SEARCH OF MOTHER (HAHA WO TAZUNETE SANZENRI [1976]) war Miyazaki mit in Takahatas Team. Während sich Miyazaki 1979 mehr mit seiner Produktion von LUPIN THE III: THE CASTLE OF CAGLIOSTRO (RUPAN SANSEI: KARIOSUTORO NO SHIRO [1979]) beschäftigte, entstand unter der Regie von Isao Takahata, die TV- Serie ANNE OF GREEN GABLES (AKAGE NO AN [1979]).⁴² Da sich während der früheren Zusammenarbeit von Miyazaki und Takahata auch eine gute Freundschaft entwickelt hatte, kreuzten sich deren Wege im Verlauf ihres Filmschaffens immer wieder. So kam es, dass im Jahr 1972 Hayao Miyazaki, Isao Takahata darum bat, sein Werk ADVENTURES OF PANDA AND FRIENDS (PANDA KOPANDA [1972]) zu verfilmen, worauf hin Takahata nicht im geringsten zögerte und sofort die Produktion übernahm. Auch bei dem Film NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE WIND (KAZE NO TANI NO NAUSHIKA [1984]) übernahm er diese, und so wurde der Anime ein großer Erfolg.⁴³ Mit NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE WIND (KAZE NO TANI NO NAUSHIKA [1984]) wurde schließlich der Grundstein für das heute wohl erfolgreichste Animationsstudio Japans, das Studio Ghibli, gelegt, welches 1985 von Isao Takahata und Hayao Miyazaki eröffnet wurde. Ab diesem Zeitpunkt arbeiteten die beiden abwechselnd sowohl im Bereich der Regie, als auch in der Produktion ihrer eigenen Filmproduktionen. Obwohl Takahata und Miyazaki mit NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE WIND (KAZE NO TANI NO NAUSHIKA [1984]) einen großen Erfolg erzielen konnten, blieb dieser bei dem nachfolgenden und ersten offiziellen Studio Ghibli- Film LAPUTA: CASTLE IN THE SKY (TENKŪ NO SHIRO ROPYUTA [1986]) aus, wodurch auch die Existenz des Studios gefährdet wurde. Erst mit der gleichzeitigen Veröffentlichung von GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) von Takahata und MY NEIGHBOR TOTORO (TONARI NO TOTORO [1988]) von Miyazaki konnte sich das Studio einen Platz in der oberen Rangliste der Filmerfolge

⁴¹ Vgl. ebd. S. 17

⁴² Vgl. IMDb-Movies, TV and Celebrities: http://www.imdb.com/?ref=mv_home, letzter Zugriff: 15. 8.2014

⁴³ Vgl. Nieder, Julia: Südostwind aus Fernost – Die Filme des Studio Ghibli. In: Menzel, Martha-Christine [Hrsg.]: Ausstellung Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800 bis 2008, 2008 - 2009, Frankfurt, Main u.a.: Gannetchū! Das Manga-Anime-Syndrom, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main ... [Text- und Bildred.: Martha-Christine Menzel ... Übersetzungsarbeiten: Engl.: Dagmar Mallett. Japan.: Jacqueline Berndt ...] . - [Berlin]: Henschel, 2008. S. 99

erkämpfen, und somit auch dessen Existenz gesichert werden.⁴⁴ Obwohl Isao Takahatas Filme anfangs nie so große Anerkennung fanden wie die Miyazakis, wird GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) heute als eines seiner Meisterwerke angesehen.⁴⁵ Der Film wurde bei den Blue Ribbon Awards mit dem Special Award und beim Chicago International Children's Film Festival gleich mit zwei Preise dem Animation Jury Award und den Rights of the Child Award ausgezeichnet.⁴⁶

Nach dem Erfolg dieses Doublefeatures, sorgten die folgenden Filmprojekte dafür, dass das Studio Ghibli zu einem der renommiertesten und bekanntesten Animationsstudios des Landes aufstieg. Weiters trugen auch sicherlich die vom Studio geförderten Aus- und Weiterbildungen des angestellten Animationsteams dazu bei, dass sich Ghibli auf eine so hohe Position in der Filmbranche katapultieren konnte.⁴⁷ Sein großes Come Back erlebte das Studio nach dem Film KIKI'S DELIVERY SERVICE (MAJO NO TAKKYÜBIN [1989]).⁴⁸ Durch die Bekanntheit, die Ghibli im eigenen Land erlangte, wurde man auch international auf die Filme von Isao Takahata und Hayao Miyazaki aufmerksam. Die internationale Vermarktung wurde allerdings am Anfang von beiden strikt abgelehnt. Diese Ablehnung kam zustande, weil die erste US-Version von NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE WIND (KAZE NO TANI NO NAUSHIKA [1984]) so extrem geschnitten wurde, dass die beiden dem nur noch Entsetzten entgegenbringen konnten.⁴⁹

1991 erschien ein weiterer Film von Isao Takahata mit dem Titel ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]), gefolgt von POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) welcher zum besten Film des Jahres 1994 in Japan gekürt und in der Kategorie „Best Foreign Film“ für den Oscar nominiert wurde.⁵⁰ Nach dieser großen Errungenschaft, sorgte schließlich Miyazakis PRINCESS MONONOKE (MONONOKE-HIME [1997]) für großes Aufsehen, sowohl international, als auch im eigenen Land. Er schaffte es zum erfolgreichsten Film aller Zeiten in den japanischen Kinos aufzusteigen. Selbst James Camerons TITANIC (TITANIC [1997])

⁴⁴ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle (2009). S. 18 f.

⁴⁵ Vgl. Gräjdian, Maria (2010). S. 27

⁴⁶ Vgl. Hotaru no haka – Awards – IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0095327/awards?ref=tt_awd, letzter Zugriff: 15.8.2014

⁴⁷ Vgl. Nieder, Julia (2008): S. 104

⁴⁸ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle (2009). S. 19

⁴⁹ Vgl. Nieder, Julia (2008): S. 105

⁵⁰ Vgl. Gräjdian, Maria (2010). S. 28

konnte dem Erfolg dieses Films nichts anhaben.⁵¹ Mit PRINCESS MONONOKE (MONONOKE-HIME [1997]) wurde schließlich auch das Interesse von den Disney Studios geweckt, wodurch es erneut zu Verhandlungen über die internationale Vermarktung der Studio Ghibli- Filme kam. Mit dem 1997 abgeschlossenen Vertrag wurden schließlich die Studio Ghibli-Filme zur internationalen Vermarktung freigegeben. Außerdem wurde Takahata und Miyazaki damit das Recht eingeräumt, über eventuelle Veränderungen am Filmmaterial, wie etwa Kürzungen, selbst zu entscheiden.⁵² So begann Takahata noch im selben Jahr mit der Produktion von MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HÔHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) welcher 1999 in die japanischen Kinos kam. Bei dem Anime handelte es sich vorerst um ein Experiment, welches nur durch die finanzielle Sicherheit und die zuvor erlangte internationale Bekanntheit ermöglicht werden konnte. Es war der erste digitale Animationsfilm des Studio Ghibli und sollte in Takahatas Filmlaufbahn für lange Zeit der letzte gewesen sein.⁵³ Während Miyazaki mit SPIRITED AWAY (SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI [2001]) im Jahr 2001 sowohl den Goldenen Bären bei der Berlinale, als auch den Oscar in der Kategorie Bester Animationsfilm bei den Academy Awards gewann und nach dem Kassenschlager HOWL'S MOVING CASTLE (HAURO NO UGOKU SHIRO [2005]) einen Erfolg nach dem Anderen dem Studio Ghibli einbrachte,⁵⁴ zog sich Isao Takahata von seiner Arbeit als Regisseur beinahe für ein Jahrzehnt zurück. Er widmete sich in dieser Zeit der Produktion und Übersetzung japanischer Versionen des klassischen Animationsfilms.⁵⁵ 2009 wurde er schließlich, beim International Film Festival in Locarno mit dem Ehrenleoparden, für seine Werke POM POKO (HEISEI TANUKI GASEN POMPOKO [1994]) und GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) ausgezeichnet.⁵⁶ Inzwischen stand die Produktion im Studio Ghibli jedoch nicht still. Auch Miyazakis Sohn Goro Miyazaki war in die Fußstapfen seines Vaters getreten und feierte mit TALES OF EARTHSEA (GEDO SENKI [2006]) sein Debut. 2008 kam Hayao Miyazakis PONYO (GAKE NO UE NO PONYO [2008]) in die japanischen Kinos wiederum gefolgt

⁵¹ Vgl. Galbraith, Stuart (2009). S. 151

⁵² Vgl. Brooks, Xan: A god among animators. In: The Guardian, 14.9.2005: <http://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes>, letzter Zugriff: 15.8.2014

⁵³ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle (2009). S. 19

⁵⁴ Vgl. IMDb-Movies, TV and Celebrities: http://www.imdb.com/?ref =nv_home, letzter Zugriff: 15. 8.2014

⁵⁵ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle (2009). S. 19

⁵⁶ Vgl. Isao Takahata – Awards – IMDb: http://www.imdb.com/name/nm0847223/awards?ref =nm_awd, letzter Zugriff: 15.8.2014

von Goro Miyazakis Film FROM UP ON POPPY HILL (KOKURIKOZAKA KARA [2011]) im Jahr 2011. 2013 kam es jedoch zu einem weiteren historischen Ereignis in der Geschichte des Studio Ghibli. Hayao Miyazaki und Isao Takahata wiederholten ihren Doppelerfolg aus dem Jahr 1988 mit ihren Produktionen THE WIND RISES (KAZE TACHINU [2013]) und THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGTARI [2013]). Miyazakis Werk stieß Anfangs nicht sofort auf einhelligen Zuspruch. Der Film wurde von Japans Ultrarechten mit Hasstriaden überzogen. Sie meinten, dass Miyazaki ein „Verräter“ und „anti-japanisch“ sei.⁵⁷ Miyazaki, der gleichzeitig mit der Veröffentlichung seines Films seinen Pensionsantritt ankündigte, konnte jedoch trotz dieser heftigen Kritik insgesamt 28 Auszeichnungen und 27 Nominierungen mit THE WIND RISES (KAZE TACHINU [2013]) erzielen, unter anderem auch eine Nominierung für den Oscar.⁵⁸

Isao Takahatas THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGTARI [2013]), wurde als künstlerisches Meisterwerk bezeichnet und sowohl bei den Awards of Japanese Academy 2014, sowie bei den Blue Ribbon Awards 2013 und bei den Kinema Junpo Awards 2014 für die Kategorie „Bester Animationsfilm“ oder „Bester Film“ nominiert. 2012 gewann Isao Takahata bei den Manichi Film Concours in der Kategorie „Bester Animationsfilm“.⁵⁹

Im Gegensatz zu Hayao Miyazaki, welcher beinahe bei jedem seiner Filme auch selbst Zeichnungen und Hintergründe anfertigte, war Isao Takahata bei seinen Produktionen immer auf Künstler angewiesen, die seine Entwürfe auf Papier bringen konnten.⁶⁰ Dies ist eventuell ein Grund dafür, dass Takahats Filme immer unterschiedlich gezeichnet sind. Er selbst äußerte sich dazu in einem Interview mit GhibliWorld.com wie folgt:

„I don't know if this is normal in Japan, but animators do not let them be pushed into a corner of having only one clean animation style. They'd rather have the

⁵⁷ Vgl. Rodek, Hans-Georg: Kulturkampf in Japan: Der Mann der die Kamikaze-Flugzeuge erfand. In: Die Welt, 26.8.2013: <http://www.welt.de/kultur/kino/article119403001/Der-Mann-der-die-Kamikaze-Flugzeuge-erfand.html>, letzter Zugriff: 17.8.2014

⁵⁸ Vgl. Kaze tachinu – Awards – IMDb: http://www.imdb.com/title/tt2013293/awards?ref=tt_awd, letzter Zugriff: 17.8.2014

⁵⁹ Vgl. Kaguyahime no monogatari – Awards – IMDb: http://www.imdb.com/title/tt2576852/awards?ref=tt_awd, letzter Zugriff: 17.8.2014

⁶⁰ Vgl. Gräjdian, Maria (2010). S. 17

capacity to adapt, like for example manga, which must have a graphic personality.”⁶¹

Sein Stil und seine Ästhetik wurden vom italienischen Neorealismus sowie Jacques Prévert und von den französischen „la nouvelle vague“-Filmen in den 1960er Jahren stark beeinflusst. Seine Werke sind voll von realistisch, expressionistisch angehauchten Aspekten, wodurch sich Takahatas Filme vom Großteil der Animationskunst unterscheiden.⁶² Die meisten Animationsfilme konstituieren sich aus Fantasy-Strukturen. Isao Takahata setzt hingegen meist auf realistische Strukturen und Elemente und meint folgendes dazu:

„I cannot speak for other countries, but in Japan there is indeed a domination of what I consider as "fantasy", in cinema or in manga. For these types of art, there are of course often interesting works. However, it's because of its monopoly that the young people tend to consume only these types of works and only live in these chimerical universes. All of the video games or the films water the young spectators of these universes. Another element which strikes me is that aesthetically speaking, these works tend towards ultra-realism, either using real photos which are manipulated using a computer or using 3D often blurring the border between the real world and the "fantasy" world. The problem with this is that when the young people find themselves in reality, they find it dull and depressing and only dream of living in a factitious universe. I think this is a shame and consider it as dangerous. This is why I do not appreciate "fantasy" in general.”⁶³

⁶¹ GhibliWorld.com: Isao Takahata Interview – A personal conversation with Studio Ghibli Director Isao Takahata, 2006. <http://www.ghibliworld.com/isaotakahatainterview.html>, letzter Zugriff: 18.8.2014

⁶² Vgl. Grăjdian, Maria (2010). S. 28 f.

⁶³ GhibliWorld.com: Isao Takahata Interview – A personal conversation with Studio Ghibli Director Isao Takahata, 2006. <http://www.ghibliworld.com/isaotakahatainterview.html>, letzter Zugriff: 18.8.2014

4. GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988])

Die Produktion von GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) startete nur knapp zwei Jahre vor der Veröffentlichung im Jahr 1988. Isao Takahata stand während dieser Zeit unter ständigem Zeitdruck, denn bereits im März 1988 sollte der Film gleichzeitig mit Miyazakis MY NEIGHBOUR TOTORO (TONARI NO TOTORO [1988]) in die heimischen Kinos kommen.⁶⁴

GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) basiert auf dem gleichnamigen autobiographischen Roman von Akiyuki Nosaka aus dem Jahr 1968, welcher den Zweiten Weltkrieg in Japan überlebte, während seine Schwester in den Nachkriegsjahren an Unterernährung starb. Der Roman GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1968]) gewann zusammen mit seinem Werk AMERICAN HIJIKI (AMERIKA HIJIKI [1967]) den renommierten Naoki-Preis im Jahr 1968. Er erzählt die Geschichte von dem dramatischen Überlebenskampf der Geschwister Seita und Setsuko im Jahr 1945 in Japan.⁶⁵

Bereits zwei Jahre vor Entstehung des Films erwachte in Takahata der Wunsch aus dem Roman einen Anime zu machen. Die Umsetzung der Thematik war jedoch mit so mancher Problematik verbunden, denn die Tatsache, dass die Helden am Ende sterben, war für einen Anime eher ungewöhnlich und in der Anime-Szene nicht unbedingt wünschenswert. Da nun aber Miyazakis Film MY NEIGHBOUR TOTORO (TONARI NO TOTORO [1988]) keinen ereignisreichen oder überaus aufregenden Handlungsablauf vorzuweisen hatte und somit eine gewisse Harmonie und Ruhe vermittelte, war dieser an Takahatas aufregendes und emotionales Kriegsdrama gebunden. Nur so bekamen beide Filme grünes Licht für die Produktion und konnten verwirklicht werden. Durch den damit so plötzlich anfallenden Zeitdruck, war es Takahata allerdings nicht mehr möglich den Film so umzusetzen wie er ihn sich ursprünglich vorgestellt hatte. Dies machte es ihm schwer einen Zugang zu finden und beeinträchtigte seine Arbeit erheblich. Er wollte schließlich einen Anime, wo er seinen eigenen Stil verwirklichen konnte. Miyazaki war letztendlich derjenige, der ihm klar machte, dass er die Chance, einen Film mit dieser Thematik zu realisieren, nur dieses

⁶⁴ Vgl. Hotaru no haka – IMDb: http://www.imdb.com/title/tt0095327/?ref=ttawd_awd_tt, letzter Zugriff: 28.01.2015

⁶⁵ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle (2009). S.72

eine Mal bekommen würde und so entstand ein Anime der bis heute als Meisterwerk angesehen und anerkannt wird.⁶⁶

4.1. Besonderheiten und Making of



Abbildung 2 Luftangriff auf Kobe 1945 (Film)

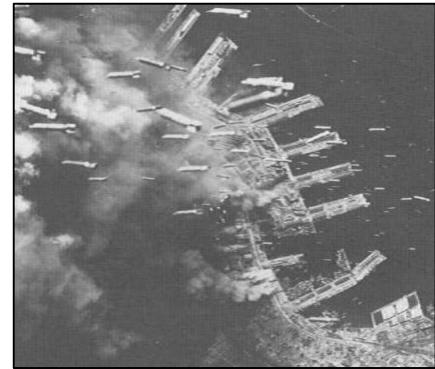


Abbildung 3 Luftangriff auf Kobe 1945 (Foto)

GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) ist ein Film, bei dem es Isao Takahata gelungen ist den Inhalt von dem Roman GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1968]), so real zu verbildlichen, dass selbst der Autor Akiyuki Nosaka davon schwer beeindruckt wurde. Im Making of von GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) gibt Akiyuki Nosaka an, dass er anfangs nie gedacht hätte, dass sein Roman animiert werden könnte. Doch letzten Endes wurde er davon überzeugt, dass Animation die beste Variante sei um daraus einen Film zu machen. Diesen Entschluss fasste er, als er bei einem Besuch im Studio die Originalbilder betrachtete und sich dadurch plötzlich ins Kobe der damaligen Zeit zurückversetzt fühlte. Auch die real wirkenden Gesichtsausdrücke erinnerten ihn stark an die Gesichter der damaligen Zeit.⁶⁷

Obwohl Isao Takahata nur wenig Zeit zur Verfügung stand, diesen Film zu produzieren, überragt dieser mit ausdrucksstarken Bildern die bis ins kleinste Detail ausgefeilt wurden.

Besonders die Hintergründe stechen durch ihre Detailliertheit hervor. So bekommen beispielsweise, das Innenleben der Häuser, der Luftangriff auf Kobe, die Brandbombenopfer, welche nach dem Angriff gezeigt werden sowie die Bilder

⁶⁶ Takahata Isao, "Isao Takahata on Grave of the Fireflies," subtitled DVD commentary for Grave of the Fireflies, Central Park Media, 2002.

⁶⁷ Vgl. ebd.



Abbildung 5 Verbrannte Leiche (Film)



Abbildung 4 Verbrannte Leiche (Foto)

der zerstörten Stadt und der Natur eine sehr realistische und auch humanistische Wirkung. Art Director Nizo Yamamoto bestätigt dies und meint folgendes dazu:

„Eine abgerundete Türschwelle zum Beispiel, oder wenn die Papiertür gelb verfärbt ist. Eine abgenutzte Schubladentruhe, bei der die Griffe schon ganz blank sind. Durch die Darstellung solcher Dinge kann die humanistische Ader des Originalwerks zumindest zum Teil über die Animation künstlerisch unterstützt werden.“⁶⁸

Die ausführlich bearbeiteten Szenerien, erinnern durch ihre Starrheit, sehr stark an Photographien. Während jedoch die Hintergründe vor Detailliertheit nur so strotzen, heben sich die Figuren durch ihre Abstraktheit und Einfachheit davon ab. Die Umrisse der Figuren wurden beispielsweise nicht wie üblich immer nur in schwarz gehalten sondern stellenweise auch in braun. Gut zu sehen ist dies bei der Szene, als Sezuko und Seita gemeinsam ein Bad nehmen. Die braune Farbgebung der Umrisse wurde laut Michiya Hoda dem Farbkoordinator angewandt, um das Gesamtbild weicher wirken zu lassen.⁶⁹ Schattierungen und Gesichtszüge wie Mund und Nase sind allerdings meist nur angedeutet und durch schwarze Schraffuren hervorgehoben. Nahaufnahmen wie



Abbildung 6 Die im Sterben liegende Mutter

⁶⁸ Yamamoto, Nizo: Making Of; in: Die Letzten Glühwürmchen-Bonusmaterial, Central Park Media, 2002

⁶⁹ Vgl. Interview with Nosaka Akiyuki and Isao Takahata" Animage, June 1987; in: Animerica Anime & Manga Monthly Vol.2, no. 11 (1995), S. 8

beispielsweise die, der im Sterben liegenden Mutter wurden allerdings genauestens gezeichnet um das Dramatische zu unterstreichen. Die verbrannten Lippen und Hautausschnitte, die durch die Bandagen zu erkennen sind, wurden im Film bis ins Detail dargestellt. Das Figurendesign von Seita und Setsuko erinnert unter anderem jedoch stark an jenes der Figuren aus Isao Takahatas Serie HEIDI, THE GIRL OF THE ALPS (ARUPUSU NO SHŌJO HAIJI [1974]). Isao Takahata meinte bei einer Diskussion mit Akiyuki Nosaka in der Zeitschrift „Animerica“ folgendes:

„ I worked on a television show called *Heidi of the Alps* before, and the main character there starts out at age five. I thought i could just depict the idealized five-year-old girl from the book, but I have never handeled a girl younger than that. On top of that, I have never depict „Japan“ bevore. [LAUGHS] That’s because in Japanese animation you’re not allowed to depict Japan with much realism. We can research a lot about foreign countries, though. If it’s *Heidi*, we can go to Switzerland and do field research. But that hasn’t been done for a Japanese story.“⁷⁰

Bezüglich der Farbgebung des Films lässt sich sagen, dass er nur wenige Kontraste aufweist, und bis auf ein paar wenige Szenen in eher dunklen Farbtönen wie Braun, Grau oder Schwarz gehalten ist. Durch seine naturgetreuen Zeichnungen kommt er jedoch einem Realfilm sehr nahe und die jeweilige Situation und Stimmung im Film wird dadurch stark unterstrichen.

Die Animation des Films, ist verglichen mit der einer heutigen Produktion, sicher nicht überragend. Trotz der starren, und dennoch detailreichen Hintergründe, scheint er für einen Anime der damaligen Zeit, jedoch sehr flüssig, denn die Bewegungen der Figuren folgen, stellenweise einem sehr natürlichen Ablauf. Dadurch, dass der Film mit seinen natürlichen und detaillierten Bildern einem Realfilm sehr nahe kommt, ist auch die Kameraführung daran angelehnt. Die traurige Handlung und die Charakteristik von GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) wird daher durch die jeweilige Einstellung stark unterstützt. Dabei wurden allerdings beinahe keine Special Effects, sowie mitreisende Zooms oder Kamerafahrten eingesetzt, vielmehr wurde mehr Wert auf das tatsächliche Geschehen im Film gelegt. Es kommen deshalb eher statische und einfache

⁷⁰ Ebd. S. 8

Kamerafahrten zum Einsatz, und obwohl das Geschehen immer wieder aus einer anderen Perspektive gezeigt wird, ist die „eye-level-angle“, also die Normalsicht, die zu meist angewandte Perspektive im Film. Dies geschah aus dem Grund, um die Neutralität der Figuren zu unterstreichen. Weiters kommen sowohl die Vogelperspektive als auch die Froschperspektive zum Einsatz. Die Vogelperspektive wird meist dann eingesetzt, um das bedrohliche Geschehen oder die Unterlegenheit der Kinder hervorzuheben. Als beispielsweise zu Beginn die Bomber über Kobe Hinwegfliegen wird die Bedrohlichkeit durch die Ansicht von Oben verstärkt. Die Hilflosigkeit, die ebenfalls durch die Vogelperspektive hervorgehoben wird, ist sehr gut zu sehen, als Setsuko weint weil sie von Seita erfährt, dass deren Mutter schwer verletzt ist und, sie sie daher nicht gleich sehen darf. Auch die Szene am Bahnhof, als Seita stirbt, strahlt durch die angewandte Perspektive die Hilflosigkeit Seitas und die Bedrohlichkeit mit der der Tod näher rückt aus.

Weiters wurden meist Einstellungsgrößen wie die Halbtotale und die Halbnahe verwendet um dem Rezipienten die Rahmenhandlung zu verbildlichen und die Schnittgeschwindigkeit erhöht um panische Momente wie das fluchtartige Verhalten der Menschen bei den Bombenangriffen und Seitas Flucht mit seiner Schwester auf dem Rücken dramatischer und hektischer wirken zu lassen.

Die tragische Handlung des Films wird allerdings nicht nur anhand von Bildsprache und Animation zum Ausdruck gebracht, sondern auch durch die Filmmusik von Michio Mamiya und die Geräuschkulisse. Musik kommt in GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) meist nur dann zum Einsatz, um das aktuelle Geschehen emotional zu stützen und hervorzuheben. Das prägnanteste und nicht von Michio Mamiya stammene Lied, wird jedoch gespielt wenn die ersten im Exil lebenden Japaner zu ihren verlassenen Häusern zurückkehren. Gleich danach sieht man Setsukos Geist in dem verlassenen Bunker, welcher Seita und ihr als Heim gedient hat, spielend bei alltäglichen Hausarbeiten herumtollen. Die Musik spielt hierbei eine selbsterklärende Rolle. Es handelt sich dabei um ein Lied aus der Oper „Clari, or the Maid of Milan“ von Sir Henry Bishop mit dem Namen „Home, Sweet Home“ und erzählt vom Nachhause kommen.⁷¹ Der Wunsch der Kinder in einem glücklichen Heim friedlich und unbeschwert zusammen zu wohnen zerbricht mit

⁷¹ Vgl. Pentimento: Sweet, Sweet Home, 2009: <http://pentiment.blogspot.co.at/2009/06/sweet-sweet-home.html>, letzter Zugriff: 28.01.2015

Setsukos Tod und wird durch diese Musik und die Szene der glücklich Heimgekehrten zum Zeichen dafür, dass ihnen der Wunsch nie erfüllt werden kann. Wie die Musik, kommen auch Geräusche unter anderem zum Einsatz um Szenen dramatisch zu untermalen oder um einzelne Begebenheiten so real wie möglich darzustellen. So wirkt beispielsweise das Heulen der Sirenen eher bedrohlich und ruft dieses Gefühl auch beim Rezipienten hervor. Das Pfeifen der Brandbomben beim Fall kommt auf dieselbe Weise zur Geltung. Geräusche wie das Rauschen der Bäume im Wind, das Quaken der Frösche oder die das Zirpen der Grillen unterstreichen hingegen mehr den Natürlichkeitsfaktor und lassen so einzelne Szenen im Film realer wirken.

4.2. Ein Krieg der Leiden und Opfer



Abbildung 7 Setsukos Tod...



Abbildung 8 Seitas Tod...

Die Herangehensweise Isao Takahatas und seine realistische Umsetzung von GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) beruhen darauf, dass er selbst die Grauen des Krieges am eigenen Leib erfahren musste. Ihm ist wie Akiyuki Nosaka eine ähnliche Geschichte widerfahren, weshalb er es so gut schaffte, Nosakas Roman so naturgetreu zu verbildlichen.⁷²

Bei GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]), handelt es sich jedoch nicht unbedingt um einen Kriegsfilm, sondern um einen Film, der die Umstände, welche ein Krieg mit sich bringt, aufzuzeigen versucht. In diesem Fall ist es Setsukos und Seitas Überlebenskampf und das Leid, in einer Gesellschaft im Ausnahmezustand. Historisch gesehen muss man sich dabei vor Augen halten, dass es sich dabei um eine Zeit handelte, wo man sich in Japan gesellschaftlich gesehen immer selbst am nächsten stand. Laut William Scott Morton war

⁷² Takahata Isao, "Isao Takahata on Grave of the Fireflies," subtitled DVD commentary for Grave of the Fireflies, Central Park Media, 2002.

„Die Periode unmittelbar nach Kriegsende [...] voller Mühsal und Schwierigkeiten für die Nation. Weit und breit herrschten Verwüstungen und Lebensmittelknappheit. Städter verstopften die Züge und schwärmten aufs Land hinaus, um zu versuchen, im Austausch gegen einige Habseligkeiten Nahrung zu ergattern.“⁷³

Seita und Setsuko befinden sich immer wieder in genau der eben beschriebenen Situation. In Isao Takahatas Film tritt dabei Seitas Verhalten und seine Art mit der Situation klar zu kommen, immer wieder in den Vordergrund. Wichtig ist dabei festzuhalten, dass es sich bei der Geschichte um die aus der Sicht eines Opfers handelt. Ausschlaggebend für die Opferlage, in der sich Seita und Setsuko durch die Nachkriegssituation befinden, ist die des blinden Patriotismus, welchen die egoistischen Verhaltensweisen während des Krieges und danach, versuchen zu überdecken.⁷⁴

So ist Seitas Verhalten das beste Beispiel für den blinden Patriotismus. Dies äußert sich anfangs anhand der Verherrlichung seines Vaters, welcher als Marineoffizier für Japan in den Krieg gezogen ist, indem Seita immer wieder angibt, dass dieser sie schon retten, und den Feind vernichten würde. Auch angesichts der Situation, dass rund um Seita, die Welt zusammenbricht und alles zerstört wird, hält er an dem Gedanken fest, dass doch noch alles zu einem guten Ende führen würde. Diese Naivität und auch Seitas Stolz führen letzten Endes jedoch dazu, dass er und dadurch leider auch Setsuko aus der Gesellschaft ausgeschlossen werden. Auch Seitas und Setsukos entfernte Tante, bei der sie nach dem Tod der Mutter unterkommen, spiegelt den blinden Patriotismus mit ihrem egoistischen Verhalten wieder. Die Tante gesteht sich beispielsweise nicht ein, dass die leckeren Nahrungsmittel, die Seita dank seines Vaters durch die Marine, in ihr Haus bringt, auch Seita und seiner kleinen Schwester zustünden. Stattdessen verurteilt sie ihn indem sie ihn als faul und nutzlos bezeichnet, während sie all jene, die sich am Wiederaufbau beteiligen und ihren Teil dazu beitragen, in den Himmel rühmt. Sie nimmt also all das Hab und Gut der beiden Kinder egoistischer Weise an sich, weil

⁷³ Morton, William Scott: Japan . München: Callwey, 1974; S.256

⁷⁴ Goldberg, Wendi: Transcending the Victim's History: Takahata Isao's Grave of the Fireflies; in: Mecamedia, War/Time, Vol.4, 2009. S.40

sie glaubt, anhand ihres Schaffens und ihrer tatkräftigen Hilfe, das Recht zu haben sich einfach alles zu nehmen und so zu verteilen wie sie es möchte, obwohl das Essen von Seita und Setsuko stammt. Die Kritik, welche die Tante damit ständig an Seita ausübt, führt schließlich dazu, dass Seita glaubt alleine auf eigenen Beinen stehen zu müssen und die Verantwortung für seine kleine Schwester zu übernehmen. Dieses typische Verhalten eines Jugendlichen lässt sich laut Akiyuki Nosaka auch auf die Jugend der heutigen Zeit übertragen und meint dazu folgendes:

„That main character is rather spoiled for a wartime child. In that sense, I think today's children would become just like him if they were put into the same situation. That brother and sister can only survive that harsh environment by locking themselves up into a world of their own.“⁷⁵

Als Seita schließlich mit Setsuko aus dem Haus der Tante auszieht und in den verlassen Bunker zieht um auf eigenen Beinen zu stehen, versucht er damit seiner kleinen Schwester das Leben so angenehm wie möglich zu machen.

Je mehr Seita jedoch in dem Glauben ist, dass alles ein glückliches Ende nehmen wird, umso mehr wendet sich alles zum Schlechten.

Zu Beginn ihres Lebens im Bunker scheint alles noch harmonisch. Seita hält die Idylle aufrecht indem er versucht Setsuko ein Leben vorzumachen, welches sie im Grunde nicht haben. Ein Leben mit einem Dach über dem Kopf und reichlich zu Essen. Die Idylle bricht jedoch in dem Moment zusammen, als Setsukos Todesurteil von einem Arzt gesprochen wird, welcher Unterernährung bei ihr feststellt. Dass der Arzt den Kindern keine Hilfe anbietet, beruht wiederum auf der Tatsache, dass es sich um eine Zeit handelt, wo jeder nur an sich selbst dachte. Die Geschichte nimmt schließlich mit Setsukos Tod ein tragisches Ende, und Seitas Eingestehen mit der Realität des Krieges kommt damit zu Spät.

⁷⁵ Interview with Nosaka Akiyuki and Isao Takahata" Animage, June 1987; in: Animerica Anime & Manga Monthly Vol.2, no. 11 (1995), S.7

4.3. Die Uniform – Ein Symbol gesellschaftlicher Zugehörigkeit



Abbildung 9 Seita und Setsuko in Perfekter Uniform

Die gesellschaftliche Ausgrenzung die Seita und Setsuko am eigenen Leib erfahren müssen spiegelt sich auch anhand der Uniform Seitas wieder. Die Uniform die er während des ganzen Films trägt, zerfällt buchstäblich je mehr er sich von der Gesellschaft abwendet und eigene Wege geht. Nur in den Geistersequenzen sitzt sie perfekt. Bei seiner Uniform handelt es sich wie man dem Film entnehmen kann, um die Uniform der Feuerwehr. In der Szene als Seita mit Setsuko vor den Brandbomben flieht, sieht man am Ende eine Silhouette eines Feuerwehrmannes, welcher „Lang lebe der Kaiser!“ ruft. In diesem Zusammenhang wird die Hilflosigkeit und das Scheitern, der die Feuerwehr im Film gegenübersteht auf Seitas Verhalten impliziert. Uniformen gelten in Japan heute als ein Zeichen für gesellschaftliche Zugehörigkeit und sozialen Status. Brian McVeigh meint in seiner Studie zur Schuluniform Japans folgendes:

“History was often invoked to account for why Japanese wore uniforms: ‘the uniform system’ (*seifuku seido*) we see today is connected to the wartime period. A sense of comradeship (*nakama ishiki*) and group consciousness (*minzoku ishiki*)” sagt ein Student.⁷⁶

Dass Kleidung in diesem Zusammenhang unter anderem als Merkmal der Gruppenidentität benutzt wird, ist sehr ausgeprägt. Dies sieht man anhand der überall in Japan vorkommenden matrosenhaften Schuluniform. In Bezug auf die

⁷⁶ McVeigh, Brian: *Wearing Ideology*, New York: Oxford, 2000; S.86

Uniform in Japan hat sich das Wort *seken* entwickelt. Mc Veigh schreibt in diesem Zusammenhang,

„in order to ensure that everyone properly presents his or her part, the *seken*, a generalized audience, or, perhaps more ominously, a sort of omnipresent social spook, keeps an eye on everybody. Literally, the word means ‘in the world,’ but may be translated as public, the world, community, people, or society.”⁷⁷

Uniformen repräsentieren also die Rolle jedes einzelnen. Auf Seita bezogen, ist jedoch die soziale Rolle der Feuerwehr, welcher es obliegt Brände zu löschen und Leben zu retten, eine Rolle die es ihm nicht gelingt zu übernehmen.

4.4. Die Bedeutung des Begriffs *Firefly* in Bezug auf den Film



Abbildung 10 Kanji für Feuer (火) im Titel (Filmposter)

In Bezug auf GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]), begleitet das Wort *Fireflies* den gesamten Film. Der Begriff ist dabei mehrfach von Bedeutung. Dies beginnt schon bei dem Japanischen Schriftzeichen im Titel. Isao Takahata verwendet hierbei nicht das normale *Kanji*-Schriftzeichen für *Firefly* (蛍), sondern eines das mit dem Wort *Feuer* (火) assoziiert wird. Dadurch wird dem Titel etwas

⁷⁷ McVeigh, Brian (2000); S.86

tödlich Schönes verliehen, denn in diesem Zusammenhang stehen die Brandbomben, welche auf Kobe abgeworfen werden, als Metapher für *Firefly*. Sie sind wunderschön anzuschauen während sie mit einer unglaublichen Ruhe auf ihr Ziel zurasen, haben aber eine tödliche und verheerende Wirkung.

Weiters kann auch der Tod Setsukos und Seitas mit dem eines Glühwürmchens assoziiert werden. Isao Takahata meint in einem Interview mit Eija Niskanen, dass Glühwürmchen auch als Repräsentanten für eines kurzen Lebens stehen, denn Glühwürmchen sterben in nur einem Tag, wie auch Setsuko und Seita.⁷⁸ Beide versuchen optimistisch der gegebenen Situation gegenüber zu treten, dennoch ist ihr Leben verdammt und endet schließlich im Grab.

Die Schrecken und das Leid, dass der II Weltkrieg in Japan mit sich brachte, und der so vielen Menschen dasselbe Schicksal bereitete wie Setsuko und Seita, scheint im heutigen Japan jedoch beinahe vergessen. Nur noch wenige Dinge erinnern daran, wie schrecklich es in dieser Zeit zugeht. Isao Takahata und Akiyuki Nosaka nutzten das Image von GRAVE OF THE FIREFLIES (*HOTARU NO HAKA* [1988]), dazu das Grauen und das Leid, welches die damalige Zeit mit sich brachte, in Erinnerung zu rufen.

Der Begriff *Firefly* spiegelte aber in Bezug auf Japans traurige Vergangenheit im II Weltkrieg, nicht nur die verheerende Wirkung der herabfallenden Brandbomben und das Sterben der Kinder wieder, sondern auch die hoffnungsvolle Regeneration vom Leben in der Natur.

Okpyo Moon meint in ihrem Aufsatz *MARKETING NATURE IN RURAL JAPAN*, dass in den 20er und 30er Jahren Glühwürmchen im Überfluss gefangen wurden, was die Population der Glühwürmchen extrem zurückgehen ließ. Weiters meint Moon dazu,

„[...] there are now eighty-five ‘firefly villages’ (*hotaru no sato*) or ‘firefly towns’ (*hotaru no machi*) in Japan, registered at the Ministry of the Environment under the programme of ‘The living creature of our hometown’ (*Furusato no ikimono*).“⁷⁹

⁷⁸ Takahata Isao, Interview mit Eija Niskanen, Japan: 2005

⁷⁹ Moon, Okpyo: *Marketing Nature in Rural Japan*, in: *Japanese Images of Nature*, [Hrsg.] Pamela J. Asquith und Arne Kalland; Surrey, U.K.: Curzon Press, 1997; S. 225

Die Umweltmisswirtschaft die hier beschrieben wird, hat jedoch nicht direkt etwas mit der Thematik des Films zu tun, doch das Gefühl von Verlust, welches sich in GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) immer wieder manifestiert, wird damit in Zusammenhang gebracht. Der Verlust der Glühwürmchen durch deren beinahe fast vollständige Ausrottung, kann hier auch mit dem Verlust der Opfer im II Weltkrieg verglichen werden. Es soll damit ausgesagt werden, dass wir durch den Krieg etwas verloren haben. Heute gibt es in Japan die Möglichkeit, die Glühwürmchen zu besuchen. Dieser Besuch kann hierbei, mit dem was verloren wurde, in Beziehung gebracht werden. Es ist damit ein starkes Symbol für das heutige Japanische Publikum, da es sich dabei um eine Generation handelt, welche nicht direkt den Krieg durchlebt und erlebt hat.

4.5. Zusammenfassung

Zum Schluss lässt sich sagen, dass GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) uns zu zeigen versucht, welche Effekte der Krieg mit sich bringt und wie diese Konflikte aus einem Menschen ein Tier machen können. Sowohl der Film von Isao Takahata als auch der Roman von Akiyuki Nosaka gehen auf das Leid und den Schmerz, den ein Krieg mit sich bringt ein. Dennoch stehen sie, wie in diesem Kapitel beschrieben, der nationalistischen Geschichte dieser Zeit kritisch gegenüber. Einerseits in Form von Seitas und Setsukos Leiden, welches durch die Ausgrenzung aus der Gesellschaft und den Krieg hervorgerufen wird, andererseits in Form vom Umgang der heutigen japanischen Gesellschaft mit der Vergangenheit des II Weltkriegs.

5. ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991])

Nur drei Jahre nach GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]), kam ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]) am 21. Juli 1991 in die Kinos. Der Film sollte zwar schon ein halbes Jahr früher in die Kinos kommen, doch der Produktionsaufwand, der von Isao Takahata betrieben wurde, führte zu Verzögerungen. Insgesamt arbeitete man 15 Monate daran, bis sich schließlich ein Endprodukt zeigen lassen konnte.

Als Vorlage für den Film ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]), diente der gleichnamige Manga von Hotaru Okamoto und Yūko Tone. Dieser erzählt in kurzen Ausschnitte, von dem Leben der 11-Jährigen Taeko, in den 60ern. Im Jahr 1990 wurde der erste Teil des Mangas veröffentlicht.

Gegen den Willen der Verantwortlichen, veranlasste Hayao Miyazaki, welcher bei dem Film für die Produktion zuständig war, Isao Takahata, aus der Geschichte einen Anime zu machen. Isao Takahata überlegte daraufhin ein halbes Jahr, bis er sich an den Stoff heranwagte und in die Produktion einwilligte. Da es sich bei ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]), um eine „normale“ Geschichte aus dem Leben handelt, welche ganz ohne Action auskommt, dachte man zuerst, dass der Stoff sich nicht wirklich gut in einen Anime umsetzen lassen würde. Durch den Einsatz Miyazakis als Produzent, wurde der Produktion von ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]) jedoch grünes Licht gegeben.⁸⁰

Isao Takahata diente zwar, der Manga als Grundlage, welcher sich auf das Leben von der 11-Jährigen Taeko konzentriert, doch eigens für den Film konzipierte er einen Rahmen, der die Alltagsszenen aus dem Manga aus der Sicht einer erwachsenen Taeko im Alter von 27 Jahren erzählt.⁸¹

Der Film erzählt die Geschichte der 27-Jährigen Taeko Okajima, welche in Tokio als Büroangestellte arbeitet. Um dem Großstadttreiben zu entkommen, nimmt sich Taeko für ein paar Tage frei, um zu ihren, durch ihre Schwester angeheirateten, Verwandten nach Yamagata aufs Land zu fahren. Dort hilft sie bei der beschwerlichen Ernte von Beni-Blumen, auf der Farm und lernt die Herstellung von Farben kennen, die für große Kosmetikfirmen verwendet werden. Während ihrer Reise und ihres Landurlaubs muss Taeko immer wieder zurück an die Zeit denken, als sie 10 Jahre alt war. Dabei kehren die Erinnerungen von Taeko aus den 60er Jahren zurück. Am Land lernt sie schließlich

⁸⁰ Vgl. Tränen der Erinnerung- Original Making-Of, Universum Film GmbH, 2006

⁸¹ Vgl. Ebd.

den anverwandten Bauern und Aussteiger Toshio kennen. Dieser und ihre Erinnerungen an die Vergangenheit machen ihr schließlich klar, welchen Weg sie in ihrer Zukunft einschlagen möchte und so entscheidet sich Taeko letztendlich für ein gemeinsames Leben am Land mit Toshio.

Die Handlung bewegt sich also in einem Zeitrahmen, welcher zwischen den frühen 80ern, einer Zeit in der Japan seinen ökonomischen Höhepunkt erreichte, und den 60ern, wo starke Urbanisierung stattfand, hin und her springt. Wie schon bei GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]), setzt Takahata auch hier wiederum auf realitätsnahe Bilder, die kaum von Photographien zu unterscheiden sind. Um den Film so wirklichkeitsnah wie möglich zu gestalten unternahm er zusammen mit einem 17-Köpfigen Team, eine Reise in die Yamagata-Präfektur, um die Umgebung und das Landleben genau dokumentieren zu können. Die Eindrücke, die das Team in Yamagata sammelte, wie beispielsweise einem Besuch einer Beni-Blumenfarm, wurden beinahe originalgetreu übernommen.⁸²

5.1. Ein Anime mit Hang zur Realität



Abbildung 11 Sonnenaufgang am Beni-Blumenfeld

Die Landschaftshintergründe im Film sind wie schon erwähnt sehr realistisch gestaltet. Dabei kamen Wasserfarben, wie auch Airbrush-Techniken zum Einsatz um zum Beispiel den Nebel der am Morgen über den Beni-Blumenfeldern liegt so wirklich wie nur möglich wirken zu lassen. Um Tiefe im Vorder- oder Hintergrund, bei den Bildern zu erzeugen wurden die Farben leicht verändert. Die Hintergründe,

⁸² Vgl. Ebd.

die in der Zeit um 1960, eingebaut wurden, unterscheiden sich jedoch stark anhand ihrer Farbgebung. Während die Hintergründe der 80er in kräftigen und kontrastreichen Farben gehalten werden, wird bei den Hintergründen der 80er mehr auf Pastelltöne und kontrastärmere Farben gesetzt. Die Details der Hintergründe sind jedoch in beiden Zeitsparten gleich stark hervorgehoben. Während die Hintergründe nur so vor Genauigkeit strotzen, stehen die Figurendesigns dem keineswegs hinterher. Isao Takahata legte dabei viel Wert auf die Muskelbewegungen im Gesicht der einzelnen Figuren, um Emotionen real aussehen zu lassen. Diese wurden in Vorarbeit genauestens von seinen Mitarbeitern studiert und dann ebenso genau wie möglich in die Animation übertragen. Diese Vorgehensweise brachte sehr viel Zeitaufwand mit sich, doch eben mit diesen feinen Veränderungen im Gesicht, während einer Unterhaltung, oder beim Lachen, wurde ein noch nie dagewesener Akzent in der Animationsgeschichte gesetzt.



Abbildung 12 Sichtbare Muskelzüge

Isao Takahata meinte dazu: „Man sieht ein Lächeln und wird selbst zum Lachen gebracht. So ein Gefühl möchte ich erreichen.“⁸³ Während die Abbildungen von Taeko in den 80er-Jahren, nur so vor Detailliertheit in jedem Gesichtsausdruck strotzen, wurde beim Figurendesign der Taeko in den 60er Jahren auf einfache Zeichnungen zurückgegriffen. Diese sind stark an das Figurendesigns des Mangas

⁸³ Ebd.

angelehnt, um diesen zu adaptieren. Dennoch wurde auf jedes kleine Detail Rücksicht genommen und in die Animation miteinbezogen.

Trotz der Genauigkeit im Figurendesign, heben diese sich jedoch, wie auch in GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) und anderen Studio-Ghibli Filmen von den Hintergründen ab.

Im Vergleich zu Takahatas vorherigen Produktion scheint der Bewegungsablauf hier jedoch noch flüssiger zu sein. So, wirkt beispielsweise die Autofahrt, vom Bahnhof zum Bauernhof, wie eine Filmsequenz aus einem Realfilm. Auch die Bewegungen der Figuren stehen dem nichts nach. Insgesamt wurden für den Film 74.000 Zeichnungen angefertigt um diesen flüssigen Bewegungsablauf zu erzeugen.⁸⁴

Da es sich bei ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]), um einen sehr ruhigen und ereignislosen Handlungsablauf handelt, wird auf schnelle Schnitte und wilde Kamerafahrten bis zur Gänze verzichtet, und bekommen so schon beinahe die meditative Wirkung eines Dokumentarfilms. Da wie schon erwähnt, die Aufmachung des gesamten Films dem eines Realfilms gleicht, gibt es beinahe keine Perspektive die nicht in den Film miteingebaut wurde. Vom „extreme long shot“ bis hin zum „close up“ bekommt man so ziemlich jede Einstellung im Film zu sehen. In ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]), werden die Einstellungen jedoch nicht unbedingt dazu genützt um Gefühle oder Emotionen im Film zu unterstreichen, so wie es bei GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) der Fall ist, vielmehr soll damit die Annäherung an einen Realfilm unterstrichen werden. Letzten Endes wurde jedoch festgestellt, dass ein Realfilm nicht für die Abwicklung dieser Geschichte geeignet sei, da man mit animierten Bildern viel mehr Wert auf Details legen kann und das Wesentliche zum Ausdruck bringen kann.⁸⁵

5.2. Der nostalgische Moment beim Betrachter

ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]) ist ein Film, welcher sich sowohl mit nostalgischen Momenten der Geschichte Japans als auch mit aktuellen Ereignissen wie dem Fortschreiten der Industrialisierung und ihre Auswirkung auf die Umwelt, auseinandersetzt.

⁸⁴ Vgl. Ebd.

⁸⁵ Vgl. Ebd.

Nostalgie kommt auf, als Taeko sich an das Jahr 1966 zurückerinnert. Es handelt sich dabei um eine Zeit in der die japanische Entertainmentindustrie einen gewaltigen Boom erlebte, die *Beatles* und „*Julie*“ *Sawada and The Tigers*, durch Japan tourten, das populäre Puppenspiel „*Hyokkori Hyotanjima*“ im Fernsehen zu sehen war und Frauen Mini-Röcke trugen.⁸⁶ Taeko erinnert sich dabei an ihre älteste Schwester Nanako, welche zu der Zeit auf der Kunsthochschule studierte, ein Fan der Beatles war und weil es so modern war, Miniröcke trug. Sie selbst ging noch zu Schule und war ein Fan von „*Julie*“ *Sawada and The Tigers*.

Themen wie Erwachsenwerden und Selbstfindung stehen letzten Endes jedoch im Mittelpunkt des Geschehens.

Taeko ist eine junge Frau Ende Zwanzig. Sie arbeitet als Büroangestellte in Tokyo. Diese Arbeit ist jedoch nicht erfüllend für sie, was sie dazu bewegt, sich an ihre Kindheit in den 60er Jahren zurückzuerinnern.

Entscheidend ist dabei, dass es sich um Erinnerungen handelt, die einschneidende Erlebnisse mit sich brachten wie beispielsweise, die an die Schulzeit, die erste Liebe, den Umgang mit der ersten Periode, sowie einfache Konflikte innerhalb der Familie, welche das Ich der Erwachsenen Taeko so formten.

5.3. Kulturelle Aspekte in Taekos Erinnerungen

Weiters geben manche Erinnerungen im Film auch Einblick auf kulturelle Aspekte, welche man in Europa oder westlichen Ländern eventuell missverstehen würde.

Eine Erinnerung davon wäre diese: Taeko hat eine Auseinandersetzung mit ihrer mittleren Schwester Yaeko, weil diese ihr, eine erwachsenere Tasche nur ungerne und mit Protest abgeben möchte. Taeko ist darauf hin sehr trotzig, weil sie selbst nur eine sehr kindliche Tasche hat und lehnt es generell ab die Tasche ihrer Schwester anzunehmen. Als eines Tages die Familie gemeinsam zum Essen ausgehen möchte, sollte sie diese kindliche Tasche ausführen, weil sie die erwachsenere Tasche ihrer Schwester ja schließlich verweigert hat. Taeko ist darauf hin so wütend, dass sie kurz vor Aufbruch wieder in ihren Trotz verfällt und beschließt zuhause zu bleiben. Als sich die Familie schließlich auf den Weg macht, und gerade das Haus verlässt, beschließt sie ihren Trotz aufzugeben und doch mitzukommen. Sie rennt darauf hin überstürzt ohne Schuhe aus dem Haus um die

⁸⁶ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle (2009). S. 87

Familie noch einzuholen. Als der Vater sieht, dass sie ohne Schuhe aus dem Haus gelaufen ist, packt er sie und schlägt ihr ins Gesicht. Taeko hat mit dem Verlassen des Hauses ohne Schuhe einen schweren Fehler begangen, denn in Japan gelten andere Regeln.



Abbildung 13 Typisch japanischer Eingangsbereich

„Der Innenbereich des Hauses wird durch den erhöhten Fußboden abgegrenzt. Solange man nicht darauf steht, hat man, auch wenn man sich innerhalb der Haustüre befindet, diese Grenze nicht überschritten. Im Eingangsbereich behält man seine Schuhe an, doch mit Schuhen betritt man kein Haus. Auch in mehrstöckigen Mietshäusern [...] wird das noch heute so gehandhabt. Einen Eingangsflur, von dem aus man eine Stufe hinaufsteigt, hat auch das kleinste Apartment. Da man den Fußboden nicht nur mit bloßen Füßen betritt, sondern auch direkt berührt, da sich das Leben im Wesentlichen im Knien und Sitzen abspielt, wird ihm in der traditionellen Architektur viel Sorgfalt gewidmet.“⁸⁷

Es hat also hygienische Gründe warum man ein Haus in Japan nicht ohne Schuhe verlässt oder es mit Schuhen betritt. Daher hat der Vater es als schweres Vergehen angesehen und Taeko eine geschmiert. Wenn man aus europäischer Sicht die Szene betrachtet, hätte man das Verhalten des Vaters eventuell Missverständnis, da bei uns die Abgrenzung von Außen- und Innenraum nicht so stark gegeben ist.

⁸⁷ Coulmas, Florian: Die Kultur Japans . München: Beck , 2003; S. 240 - 241

Eine weitere Erinnerungsszene, die einem als Europäer einen Einblick in die Japanische Badekultur gewährt ist die, als Taeko sich wünscht aufs Land zu fahren und dann aber mit ihrer Großmutter nach Atami zu den heißen Quellen, auch *onsen* genannt, fährt. Während ihre Großmutter ihre Massage genießt, geht Taeko von einem Bad ins andere und genießt das Baden in vollen Zügen, bis sie vorlauter Hitze in Ohnmacht fällt.

In Japan fährt man meistens zu den heißen Quellen um dem Alltag zu entfliehen und sich für ein paar Tage zu entspannen. Taeko fährt mit ihrer Großmutter in ein *onsen*-Hotel, wo es ein kitschiges Bad neben dem anderen gibt und jegliche Art von Entspannung, unter anderem auch Massagen. Das Baden hat in Japan eine lang hergerührte Tradition, welche sich auf die Reinigung im Shintoismus bezieht. So schreibt Beispielsweise Martin Lutterjohann:

„Das Bad in Japan [...] ist mehr als nur Säuberung, es ist auch ein Stück Reinigung im religiös-rituellen Sinn, wie sie im Shinto wesentlich ist, dazu herrliche körperliche und geistige Entspannung.“⁸⁸



Abbildung 14 Taeko im onsen

Taekos Besuch im *onsen* wird allerdings durch ihre Ohnmacht beendet und endet mit langen Sommerferien zuhause bei ihrer Familie.

⁸⁸ Lutterjohann, Martin, (1994). S.136

Die Familie wie man sie in diesem Anime zu sehen bekommt, entspricht ebenso japanischen Idealen, denn „Großfamilien, in denen mehrere Generationen unter einem Dach leben, sind für Japaner das Ideal einer Familie.“⁸⁹

Taeko lebt gemeinsam mit ihren zwei Schwestern, ihren Eltern und ihrer Großmutter unter einem Dach, was schließlich dem Idealbild einer japanischen Großfamilie entspricht.

5.4. Der Vater als Familienoberhaupt



Abbildung 15 Taekos Vater

Doch die Erlebnisse einer Kindheit sind nicht immer nur schön, sondern bringen auch die eine oder andere Unannehmlichkeit mit sich. Besonders wenn sich diese Unannehmlichkeiten innerhalb der Familie abspielen wie es auch in diesem Film der Fall ist, tragen diese zum Erwachsenwerden und zur Selbstfindung bei. Taeko hat beispielsweise immer wieder die ein oder andere Auseinandersetzung mit ihren beiden Schwestern. Auch die Eltern bauen auf eine eher strenge Erziehung. Da kommt es beispielsweise oft dazu, dass Taekos Mutter immer wieder einmal durchgreift und ihr bei ihrer Essgewohnheit, die Zwiebel nicht aufzuessen, auf die Finger klopft. Auch der Vater ist immer wieder streng, hält sich jedoch meist aus den Erziehungsmaßnahmen seiner Frau heraus. Dennoch muss er als Familienoberhaupt immer wieder um Erlaubnis gefragt werden wenn es um lebenswichtige Entscheidungen geht. Als Taeko beispielsweise bei einer Schulaufführung so gut schauspielert, dass sie von einer Studentenvereinigung

⁸⁹ Ebd. S.140

gefragt wird, bei ihnen mitzuspielen, muss ihn die Mutter fragen ob es der Tochter erlaubt ist daran teilzunehmen. Daraufhin lehnt der Vater jedoch entschieden ab. Die restliche Familie, die der Sache zustimmen würde, hat da nicht sehr viel mitzureden. Dies hat damit zu tun, dass es in Japan meist dem Vater obliegt Entscheidungen zu treffen. Man spricht hier von dem Prinzip „ein Haushalt, ein Mann“. Seit der Verfassung von 1946 ist die Autorität des Vaters zwar nicht mehr zu hundert Prozent garantiert, dennoch obliegt es ihm als Hauptbrotverdiener eine dominierende Stellung innerhalb der Familie einzunehmen.⁹⁰

Die erwachsene Taeko ist jedoch nicht wie ihre Mutter an die Entscheidungen ihres Vaters oder die eines Ehemanns gebunden. Sie selbst trifft ihre Entscheidungen was dazu führt, dass Taeko den Schritt zur Selbsterfüllung und Freiheit wagt und sich erfüllt, was schließlich zur Frauenemanzipation beiträgt. In Takahatas Vorstellung bedeutet dies das konkrete Verankern im Jetzt und Hier.⁹¹ Daraus lässt sich schließen, dass dadurch, dass Taeko auch schlechte Erinnerungen mit sich trägt, diese auch zu ihrer Persönlichkeitsentwicklung beigetragen haben. Denn durch solche Erlebnisse kann man daraus lernen und es dann auf sich selbst bezogen umsetzen.

5.5. Der Unterschied zwischen Stadt und Land

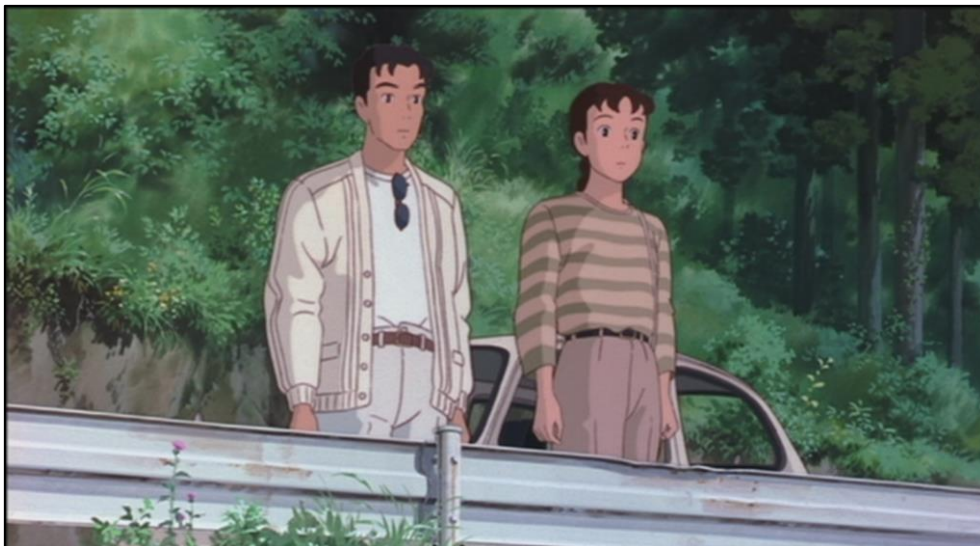


Abbildung 16 Taeko und Toshio

⁹⁰ Vgl. Coulmas, Florian, (2003); S.54

⁹¹ Vgl. Clark, James: Animated Films, London: Virgin Books; 2004. S. 119

Weiters handelt es sich bei ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]) um einen Film der den Unterschied zwischen Stadt und Land hervorhebt. Takahata will mit seinem Film zeigen, dass auch das Landleben für die Veränderung in der Natur verantwortlich ist. Weiters wird in dem Film angesprochen wie sehr sich die Stadterweiterung und die Modernisierung auf die Natur und die Landwirtschaft auswirken. Das Land wird mit dem jungen und enthusiastischen Bauern Toshio assoziiert, während Taeko für das Stadtleben steht.

Während der Autofahrt vom Bahnhof aufs Land, reden Taeko und Toshio darüber, dass durch die Reformvorhaben der Regierung die Situation der Landwirtschaft erschwert wird und die Landwirtschaft daran kaputt gehen würde. Daraufhin macht Toshio aber Taeko klar, dass jedoch durch harte Arbeit alles erreicht werden kann und dass das auch in der Stadt so ist. Jedoch lebe keiner mehr für seine Arbeit sondern erfülle sie nur noch. Toshio selbst lebt für sein Leben auf dem Land. Er geht richtig darin auf. Taeko ist sich dessen jedoch nicht so sicher ob sie mit ihrem Leben als Büroangestellte so glücklich ist. Dass Toshio sich für seine Landwirtschaft so einsetzt, hängt damit zusammen, dass im heutigen Japan die Bauern sehr viel Einfluss auf die Regierung haben. Die Landflucht, die auch immer wieder Thema in dem Film ist, stellt jedoch in Bezug auf die Landwirtschaft ein großes Problem dar, welchem die Regierung natürlich entgegenwirken möchte.

„Daß die Bauern besonders hofiert werden, hängt natürlich auch [...] damit zusammen, daß Japan in Notzeiten autark sein will, und dazu braucht es eine voll funktionsfähige Landwirtschaft. Der Sog der Städte soll einfach nicht zu groß werden, denn der Reisanbau läßt sich in den gebirgigen Landschaften nicht über ein gewisses Maß hinaus automatisieren.“⁹²

Ein Weiters mal, als Toshio und Taeko gemeinsam einen Ausflug auf den Berg Zao machen, wird klar welche Auswirkungen der Tourismus auf die Landschaft und die Bauern hat. Toshio erklärt Taeko bei ihrer Rückfahrt zum Bauernhof, dass auch die Landschaftsidylle die sich ihnen hier bietet nichts mit Natur zu tun hat, sondern auf menschliches Einwirken zurückzuführen ist. Durch die idyllischen Landschaftsmalereien wird dem Film wiederum etwas Nostalgisches verliehen. Laut Susan J. Napier scheint ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]) eine

⁹² Lutterjohann, Martin, (1994). S. 110

nostalgische Geschichte über die Schönheit der *furusato* (Heimat) und ihren definitiven Verlust durch das unaufhörliche Fortschreiten der zivilisierenden Industrialisierung zu sein.⁹³

Taeko nimmt in dem Fall als Stadtmensch die Position einer Touristin ein, daher erscheint ihr im Gegensatz zu Toshio das Land als eher etwas Faszinierendes und etwas Entspannendes. Für Toshio ist das Landleben hingegen mit harter Arbeit verbunden. Die Natur ist dabei jedoch ein Pluspunkt und etwas Positives für ihn, da er ja schließlich in seiner Arbeit aufgeht.

Durch die Erlebnisse mit Toshio, der ein bodenständiger und selbstbewusster Bauer ist, wird Taeko auch klar, dass das Leben auf dem Land nicht immer nur ein Honiglecken ist, sondern mit harter Arbeit verbunden ist. Ihr wird auch klar, dass dieser Entschluss Toshios einen weiteren Schritt zum Erwachsenwerden bedeutet.

5.6. Taekos Selbstfindung

Im Großen und Ganzen ist ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]) jedoch nicht unbedingt nur ein Film, der sich mit den Problemen der Urbanisierung, den kulturellen Aspekten oder auch der Nostalgie auseinandersetzt, sondern auch ein Film, welcher sich mit dem Erwachsenwerden und der Selbstfindung beschäftigt.

Taeko erinnert sich und erlebt all diese Dinge hauptsächlich deswegen, weil sie sich in einem Stadion ihres Lebens befindet, wo sie einen neuen Schritt wagen muss. Die Erinnerung tragen dazu bei dass Taeko sich selbst findet und den Prozess des Erwachsenwerdens versteht.

Eine der ausschlaggebendsten Momente für ihre Selbstfindung ist der, als ihr von den Verwandten ihrer Schwester vorgeschlagen wird, Toshio zu heiraten und aufs Land zu ziehen. Da es sich bei Taeko jedoch um eine emanzipierte Frau handelt, welche gelernt hat, selbst Entscheidungen zu treffen, versucht sie einen klaren Kopf zu bekommen und rennt hinaus in die Natur. Während sie sich dort an einen Jungen namens Abe erinnert, welcher einige Zeit bei ihr in die Klasse ging, kommt Toshio mit seinem Auto angefahren. Dieser trägt letztendlich dazu bei, dass Taeko Verständnis für ihre Erinnerung an Abe aufbringen kann. Als sie zurück zum Bauernhof fahren wird Taeko sich plötzlich über ihre Gefühle gegenüber Toshio

⁹³ Napier, Suan J.: Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation, New York: Palgrave, 2005; S.137

bewusst. Dadurch lernt sie sich ihrer Gefühle einzugestehen und sich selbst sowie ihre Empfindungen, damals wie heute.

Am Ende des Films steigt Taeko schweren Herzens alleine in den Zug nach Tokio, trotzdem, dass sie sich über ihre Gefühle bewusst geworden ist. Als der Zug abfährt nimmt Taeko schließlich all ihren Mut zusammen, steigt bei der nächsten Gelegenheit aus und fährt mit dem nächsten Zug zurück zu aufs Land. Die Erinnerungen an ihre Kindheit, welche in dem Moment Taeko tanzend und lachend begleiten, stehen dafür, dass Taeko endlich sich selbst und ihre Entscheidungen akzeptiert hat. Als sie dann Toshio auf halbem Weg begegnet und er sie in seinem Auto mitnimmt, sieht man wie Taekos Erinnerungen in Form ihrer Klassenkameraden, einen *ai ai gasa* (= Liebesschirm) über sie und Toshio halten. Damit wird auch ihre Entscheidung bezüglich ihres Liebeslebens klar. Sie möchte also ein gemeinsames Leben mit Toshio auf dem Land.

5.7. Zusammenfassung

Takahata hat mit ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]) einen Film geschaffen, der es schafft, die Japanische Kultur und das Leben in Japan sowohl aus europäischer, als auch aus einheimischer Sicht, zu verbildlichen. Da Takahata die meisten seiner Filme sehr realitätsnah gestaltet, wird einem bei diesem Film jedes Gefühl so vermittelt, wie er es sich ausgedacht hat. So wird es beinahe jedem ermöglicht den Film auf seine Art und Weise richtig zu verstehen und ihn nicht falsch zu interpretieren. Obwohl immer wieder kulturelle Elemente im Film zu sehen sind, die für einen Nicht-Japaner eher unverständlich sind, überzeugt der Film in all seinen Elementen. Takahata möchte auf diese Art und Weise zeigen wie das Leben wirklich ist. Laut Maria Gräjdian werden

„Taekos Erfahrungen – von ihrer ersten Begegnung mit der Ananas über ihr Erlebnis im Kur-Badeort [...] bis hin zur ersten, unschuldigen Romanze und dem Schock gegenüber dem weiblichen Körper - werden nicht nur als vorhandene Erinnerungen dargestellt, sondern als notwendige Schritte zum jetzigen Ich-Bewusstsein. Sie werden demzufolge mit fast schmerzhafter Genauigkeit und fast verletzendem Scharfsinn in einem humorvollen Ton erzählt.“⁹⁴

⁹⁴ Gräjdian, Maria, (2010); S. 94

6. POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994])

Am 16. Juli 1994 kam POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) in die japanischen Kinos. Die Inspiration zu dem Film kam aber nicht ursprünglich von Isao Takahata, sondern von Hayao Miyazaki. Miyazaki war zu dieser Zeit jedoch mit der Produktion von PRINCESS MONONOKE (MONONOKE-HIME [1997]) voll beschäftigt, weshalb er beschloss mit seiner Idee zu Isao Takahata zu gehen, und diesen dazu zu überreden einen Film daraus zu machen. Isao Takahata willigte schließlich dazu ein und begann mit der Produktion, welche eine Zeit von anderthalb Jahren in Anspruch nahm.⁹⁵

POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) handelt von einer Gruppe von Marderhunden - auch *tanuki* genannt - welche versuchen der Zerstörung ihrer Heimat, dem Tama-Hügel, entgegenzutreten und auf humorvolle Weise gegen die Menschen und ihre unaufhaltsame Stadterweiterung anzukämpfen.

Takahata versucht anhand alter japanischer Mythologien, auf die Problematik der Urbanisierung aufmerksam zu machen, indem er die heutige Welt aus der Sicht der Marderhunde präsentiert. Auch die Ausgrenzung von Minderheiten wird unter anderem in diesem Film stark thematisiert.

Obwohl, der Film mit dieser Thematik großen Zuspruch in Japan erlangte und als der erfolgreichste Film Japans im Jahr 1994 gefeiert wurde, konnte er dennoch die Erfolge von ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]) und GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) nicht wiederholen. Auch international fand POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) wenig Beachtung. Erst 2007 war der Film schließlich in Deutschland auf DVD erhältlich.⁹⁶

Als Grundlage für den Film diente Takahata, einerseits die japanische Mythologie in Bezug auf die Marderhunde, andererseits das Tama New Town Project, welches als eines der größten Stadterweiterungsprojekte im Jahr 1966 startete und gleichzeitig Japans Wohlstand präsentierte.⁹⁷

Dabei werden, wie schon in Takahatas vorhergehenden Filmen, alltägliche Dinge des Lebens so realistisch wie möglich dargestellt. Anhand von humorvollen Szenen und Untermalungen wird der Film schließlich sowohl für ein kindliches, als auch für ein erwachsenes Publikum zugänglich gemacht.

⁹⁵ Vgl. Film Festival Locarno: Pom Poko, Pess Kit/Presseheft, 2008; S.5

⁹⁶ Vgl. Kurz,Christof: Palast - Die Krönung der besten Filme, Spezialausgabe No.3, 2010; S.32

⁹⁷ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle (2009). S. 98

6.1. Die Transformation der *tanuki*

Wie auch bei seinen vorhergehenden Filmen setzt Isao Takahata bei seinen Hintergründen auf realistische Darstellungen der Natur. Pflanzen, Häuser und andere Details, wurden genauestens und naturgetreu dargestellt und stehen in



Abbildung 17 tanuki in anthropomorpher Form

ihrer Machart den anderen Studio Ghibli Filmen nichts nach. Was das Figurendesign angeht, ist dieses jedoch sehr abwechslungsreich gestaltet.

„Je nachdem, welche Rolle die Tanuki gegenüber ihrer Umgebung oder gegeneinander gerade spielen, werden sie entweder sehr realistisch oder anthropomorphisch oder eben in einer einfacheren, Manga-mäßigen Manier – angeblich inspiriert vom Zeichenstil des Manga-Autors Sugiura Shigeru [...] – gezeichnet.“⁹⁸

In ihrer anthropomorphen Form tragen sie traditionelle Kleidung wie Kimonos, Westen, Roben und manchmal auch gar keine Kleidung. Die Gestalt ähnelt teilweise, der eines niedlichen Bären oder einer Kuscheltierkatze. Manchmal sind die Marderhunde aber auch sehr realistisch gezeichnet. Dabei nehmen sie die



Abbildung 18 Verwandlung der Tanuki 1



Abbildung 19 Verwandlung der tanuki 2

⁹⁸ Gräjdian, Maria, (2010); S. 99

Gestalt dessen an, was sie wirklich sind. In der Form sehen sie mehr aus wie kleine, Waschbär-ähnliche Hunde. Meist werden sie in der Gestalt nur dargestellt, wenn sie eine direkte Begegnung mit dem Menschen haben. Weiters sieht man die Marderhunde auch immer wieder in Menschengestalt. Diese Form kommt dann zum Einsatz, wenn sie sich unter die Menschen begeben um von ihnen zu lernen, wie man sich als Mensch verhält.

Wie man hier erkennen kann, findet im Laufe des Films eine ganze Menge an Transformationen statt. Manchmal kann man auch mehrere Formen zur fast gleichen Zeit in nur einer Sequenz beobachten.⁹⁹ Als beispielsweise die Älteste namens Oroku den Jungen Marderhunden beibringt wie man die Kunst der Verwandlung anwendet, werden diese in unterschiedlichster Form gezeigt, welche schließlich vom einfachen Teekessel, bis hin zur glänzenden Buddha-Statue und bis zur Gestalt eines Menschen reichen.

Ein weiteres Beispiel dafür ist der Geisterzug, den sie planen, um die Menschen in den neu erbauten Siedlungen zu erschrecken und sie zu vertreiben. Dabei nehmen sie die unterschiedlichsten Formen von Geistern – auch *yōkai* genannt – an, und ziehen so durch die Stadt.

Bei dem Film handelt es sich im Gegensatz zu Takahatas vorhergehenden Filmen um einen eher actionreichen Film, mit vielen Kampfszenen, wilden Kamerafahrten, Zooms und Schwenks, die je nachdem um welche Situation es sich handelt, dementsprechend angewandt werden.¹⁰⁰

So wird beispielsweise, zu Beginn des Films, als die Rote und die Blaue Marderhundarmee sich bekriegen um ihr Revier zu verteidigen, die Kampfszene sehr actionreich in Szene gesetzt. Während die gegnerischen Truppen aufeinander zulaufen, fährt die Kamera in eiligem Tempo mit, und unterstreicht so die Aggressivität und die Bedrohung die der jeweiligen feindlichen Partei entgegen gebracht wird. Auch als Gonta, während seines Kampfes gegen die Bauvorhaben des Tama New Town Projektes, einen LKW angreift und ihn verunfallen lässt, werden aufregende Kamerafahrten wie in einem *James Bond* Film gemacht, welche das Spannende der Szene hervorheben sollen.

⁹⁹ Vgl. Camp, Brian: *Anime classics zettai! : 100 must-see Japanese animation masterpieces* / Brian Camp and Julie Davis, Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2007; S. 286

¹⁰⁰ Vgl. Camp, Brian, (2007); S. 286-287

Durch die mythologischen und kulturellen Aspekte, welche sich durch den ganzen Film hindurchziehen, greift Isao Takahata in Bezug auf die Filmmusik, auf alte Volkslieder zurück, welche die Begebenheiten im Film dementsprechend unterstreichen. Der Titelsong stammt von der Band *Shang Shan Taifu*, welche sich durch ihre vielen japanischen musikalischen Elemente auszeichnet.¹⁰¹

Bezüglich der Animation kam bei POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) noch keine Computeranimation zum Einsatz. Erst bei Hayao Miyazakis Anime PRINCESS MONONOKE (MONONOKE-HIME [1997]), wurde zum ersten Mal mit Computer animiert.¹⁰² Dennoch sind alle Bewegungsabläufe in POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) fließend, was besonders gut bei den einzelnen Verwandlungen der Marderhunde zu erkennen ist.

6.2. Die Schlacht um den Tama-Hügel

POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) erzählt wie schon erwähnt die Geschichte, von Marderhunden – auch *tanuki* genannt - die durch das Tama New Town Project, welches im Jahr 1966 zur Stadterweiterung Tokyos beitrug, gezwungen sind, sich auf einem immer kleiner werdenden Lebensraum zu beschränken. Dies lassen die *tanuki* jedoch nicht auf sich sitzen und beschließen sich gegen die anstehenden Bauarbeiten zur Wehr zu setzen. Dabei greifen sie auf die ihnen angeborenen alten Künste der Verwandlung zurück. Oroku die Stammesälteste bringt schließlich den jungen Mitgliedern, welche die Kunst der Verwandlung noch nicht beherrschen bei, und schon bald werden Mitglieder ausgesandt um nach den ältesten der Alten der Verwandlungskunst zu suchen. So machen sich die beiden *tanuki*, welche unter den jüngeren die Kunst der Verwandlung am besten beherrschen, Tamasaburou und Bunta auf die Suche.

Währenddessen beginnen die anderen Marderhunde sich gegen die Bauarbeiten, mithilfe ihrer metamorphen Fähigkeiten, zur Wehr zu setzen. Als schließlich die ältesten der Alten bei dem Stamm der *tanuki* am Tama-Hügel eintreffen, haben diese unter anderem schon den einen oder anderen Verlust zu verkünden. Dennoch wird beschlossen, den Menschen den größten Schrecken ihres Lebens einzujagen. Dies soll mithilfe einer großen Geisterparade passieren. Als es

¹⁰¹ Vgl. Ebd. S. 103

¹⁰² Vgl. Cavallaro, Dani: Anime and the visual novel. Jefferson, NC: McFarland , 2010; S. 120

schließlich so weit ist, wir die Parade zwar von den Menschen wahrgenommen, aber eher als etwas Schönes und Erstaunliches gesehen. Nur wenigen wird das Gefühl der Angst vermittelt. Am Ende müssen die *tanuki* jedoch die Geisterparade abbrechen, da einer der alten Weisen namens Inugami-Gyoubu im Zuge des immensen Kraftaufwandes stirbt. Die Geisterparade erregt so großes Aufsehen, dass selbst das Fernsehen in großem Ausmaß darüber berichtet. Die *tanuki*, welche zuvor noch wegen Inugami-Gyoubu trauerten, wollen ihren Erfolg feiern, doch als plötzlich berichtet wird, dass der Wonderland-Vergnügungspark die Geisterparade zu seinen Gunsten verwendet, um Werbung zu betreiben, werden die *tanuki* traurig, und beschließen etwas dagegen zu unternehmen. Unterdessen stellt sich bald heraus dass der *kitsune* Ryuutarou, ein Fuchs, mit den Betreibern des Wonderland-Vergnügungsparks unter einer Decke steckt. Die *tanuki* lassen dies jedoch nicht so einfach auf sich sitzen und erleichtern den Direktor und den *kitsune* bei einem arrangierten Treffen, wo sie sich darüber einig werden wollten, ihre Heimat zu verlassen und in Form von Menschen unter den Menschen zu leben, um sein ganzes Geld. Gonta der den Menschen immer nur mit großer Aggressivität gegenübertritt und kein Erbarmen kennt, beschließt sich direkt gegen die Menschen zur Wehr zu setzen wodurch viele Marderhunde ums Leben kommen. Bald darauf beschließen die *tanuki*, aufzugeben. Einige von ihnen zieht es daraufhin unter die Menschen, während die, welche die Kunst der Verwandlung nicht beherrschen im Wald zurückbleiben und versuchen zu überleben. Dennoch kommt es immer wieder zu unerwarteten Treffen unter den Marderhunden, was letzten Endes immer, wie für einen *tanuki* üblich, in einem großen Fest endet.

6.3. Die *tanuki* und ihr kultureller Hintergrund



Abbildung 20 *tanuki* beim Feiern

Mit der Geschichte der *tanuki* welche von Isao Takahata in Pom Poko (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) erzählt wird, greift er zurück auf die in der

japanischen Kultur auch heute noch beliebten Volksmärchen und Erzählungen, des so genannten *Folklore-Shintō*.¹⁰³ Dabei werden die charakteristischen Eigenschaften der *tanuki*, wie sie in den originalen Volksweisen erzählt werden, übernommen.

„In alten Legenden, etwa in der Geschichten-Sammlung *Konjaku monogatari* aus der späten Heian-Zeit, werden die Tanuki hauptsächlich böse, gefährlich und unheimlich dargestellt. Einen Tanuki zu erlegen stellt eine Heldentat dar, da dieser mit übernatürlichen Kräften ausgestattet ist.“¹⁰⁴

Der Charakterzug des bösen *tanuki* wird in diesem Fall, von Takahata, auf Gonta den Anführer der Roten Armee übertragen. Er ist den Menschen gegenüber sehr aggressiv und feindlich eingestellt und wünscht sich von Beginn an ihren Tod. Er und seine Anhänger bekämpfen die Menschen auf sehr radikale Art und Weise. Am Ende der Geschichte kommt es jedoch dazu, dass Gontas kriegsfanatische



Abbildung 21 tanuki mit Teekessel

Einstellung zum Tod vieler Marderhunde führt.

„Erst später entstanden positivere Tanuki-Bilder etwa in der bekannten Legende vom Teekessel (*Bunbuku chagama*), der eigentlich ein verwandelter Tanuki ist. Der Tanuki hat die Gestalt dieses Teekessels aus Dankbarkeit oder Mitleid für

¹⁰³ Vgl. Coulmas, Florian, (2003); S.109

¹⁰⁴ Scheid, Bernhard: Tanuki Bilder – Religion in Japan, 2001:

http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Mythen:Verwandlungskuenstler/Tanuki, letzter Zugriff: 30.01.2015

einen armen alten Mann angenommen, damit dieser den Kessel verkaufen kann. Er muss aber jedesmal Qualen erleiden, wenn der Kessel zum Teekochen verwendet wird. Das Bild des gutmütigen, glücksbringenden Tanuki scheint von dieser Geschichte ihren Ausgangspunkt zu nehmen.“¹⁰⁵

Eine Anspielung auf die Legende vom Teekessel, wird geboten, als die Stammesälteste Oroku, die Jungen Marderhunde in die Kunst der Verwandlung einweist. Sie möchte den jungen Marderhunden zeigen wie diese Transformation funktioniert und verwandelt sich in einen Teekessel. Die Rolle des positiven *tanuki* wird dem jungen Marderhund Shoukichi zugeschrieben. Er ist zwar auch der Meinung, dass man die Menschen davon abringen muss, ihr Bauvorhaben zu beenden, dennoch setzt er dabei auf Taten ohne Blutvergießen.

Dass den *tanuki* ein fröhliches, singendes und tanzendes Gemüht zugeschrieben wird, kann bis auf die Edo-Zeit zurückverfolgt werden und wird mit Isao Takahatas POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) abermals bekräftigt.¹⁰⁶

Die *tanuki* von POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) lieben es zu feiern, zu tanzen und zu singen und auch wenn die Situation schwierig wird, verlieren sie nie ihren Mut, sondern bleiben trotzdem heitere und lustige Gesellen. Eine weitere Eigenschaft die den *tanuki* im Volksglauben beigemessen wird, ist die, dass sie ihre Hoden überdimensional anschwellen lassen können und sie in alle möglichen Gegenstände umfunktionieren können.¹⁰⁷ Auch in POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) wird diese Verwandlungstechnik zur Schau gestellt. So verwandelt beispielsweise Tsurukame-Oshou sein Hoden, während einer Lektion an die männlichen *tanuki*, in eine überdimensional große rote Decke. Durch diese Lektion, findet diese Technik schließlich auch bei den jungen männlichen *tanuki* Verwendung. Gonta und seine Verbündeten wenden diese beispielsweise an, als sie wie ein Geschwader über die Polizisten, welche dem Spuk der Marderhunde ein Ende bereiten möchte, herfallen und ihre Hoden wie Fallschirme aufspannen. Als sie am Boden ankommen verwenden sie diese als überdimensionale Waffe um die Polizisten zu erdrücken.

¹⁰⁵ Ebd.

¹⁰⁶ Vgl. Ebd.

¹⁰⁷ Vgl. Ebd.



Abbildung 23 Geisterparade Pom Poko



Abbildung 22 Ausschnitt aus der Nachtparade der 100 Dämonen

Die Kunst der Verwandlung hat im Film ihren Höhepunkt, als die *tanuki* beschließen, sich endgültig zu Wehr zu setzen und sich daraufhin in die unterschiedlichsten Geister- auch *yōkai* genannt - zu verwandeln. Im Zuge einer riesigen Geisterparade, die an die *Nachtparade der 100 Dämonen* von Kanō Kyūen (1622-1698) erinnert, ziehen sie schließlich durch die Stadt und versuchen den neuen Bewohnern den Schrecken ihres Lebens einzujagen. Im Folklore-Shintō gehört „der Glaube an okkulte Kräfte, schwarze Magie, Dämonen und Medien“ dazu. „Viele Dinge sind nicht das was sie zu sein scheinen.“¹⁰⁸ Diese shintōistischen Dämonen und Geister, werden anhand des Geisterzuges in *POM POKO* (HEISEI TANUKI Gassen POMPOKO [1994]) präsentiert, womit Takahata, den Aberglauben in der heutigen Gesellschaft und die damit verbundenen Ausgrenzungen von Dingen die man nicht kennt, hervorheben möchte.

6.4. Ausgrenzung von Minderheiten und ihre Folgen

Durch die Einbindung des shintōistischen Volksglaubens in Japan und dessen Mythologie, möchte Takahata dem japanischen Rezipienten ein klares Bild der Tatsachen vermitteln. Da der Shintoismus in Japan als Volksglaube charakterisiert wird und er als ältester Kult Japans gilt,¹⁰⁹ greift Isao Takahata auf die *tanuki* zurück, um klar machen, dass es bei diesem Film unter anderem auch darum geht, wie mit Minderheiten sowohl in Japan als auch in anderen Teilen der Welt umgegangen wird und werden sollte. So meint Takahata Folgendes dazu:

¹⁰⁸ Coulmas, Florian, (2003); S.109

¹⁰⁹ Vgl. Ebd. S.103

„Ich wollte die Welt von heute durch die Augen der Tanukis zeigen. Schliesslich ergeht es uns ähnlich wie ihnen: Wir sind Tanukis, die gezwungen sind, sich in Städter zu verwandeln! Das trifft insbesondere auf die Landbewohner zu, die nach Tokio kommen, um zu arbeiten, und die unter Stress und Herzproblemen leiden. Zudem sind die Tanukis eine Minderheit – ein weiterer wichtiger Punkt. In Japan, nördlich von Hokaido, lebt die Ethnie der Aïnous. Sie waren lange vor der Ankunft der Japaner die ersten Bewohner des Archipels. Heute erleiden sie ein Schicksal, das an die Indianer in Nordamerika und an die Indios in Südamerika erinnert. Diese in Reservate gedrängten Minderheiten sind ständig mit der dominierenden Rasse konfrontiert. Dies ist der Nährboden für extreme Positionen, die zu Terrorismus oder zur Flucht in die Religion führen können. Die Tanukis repräsentieren diese unterdrückten Minderheiten, und der Film beschreibt die verschiedenen Wege, die ihnen offen stehen.“¹¹⁰

Diese Problematik, die Takahata bezüglich des Terrorismus und der Flucht in die Religion, hierbei anspricht, wird im Film ebenfalls anhand von Gonta und einem der ältesten der Alten dargestellt.

Gonta, welcher es nicht erwarten kann, bis die ältesten der Alten endlich bei ihnen am Tama-Hügel eintreffen um ihre Welt vielleicht zu retten, startet aufgrund der verdrießlichen Lage, den die Alten des Tama-Hügels zu verantworten haben, einen Putschversuch, um sich seinen Wunsch, die Menschheit endlich ganz und gar zu vernichten, zu erfüllen.

Der älteste von den ältesten der Alten, welcher am Ende schon einen etwas senileren Eindruck macht, ist nach dem Ableben von Inugami-Gyoubu, so von der Gesamten Situation erschüttert, dass er eine Sekte gründet und viele von denen miteinbindet, welche die Verwandlungskunst nicht beherrschen. Sein fanatischer Hang zu dem von ihm erweckten Glauben, führt schließlich zum Tod aller Anhänger dieser Gruppe.

¹¹⁰ Film Festival Locarno, (2008); S.6



Abbildung 24 Takarabune (Schatzschiff) Pom Poko

„Diese Szene basiert auf den Glauben des *Fudaraku* [...] (Himmel/Paradies), eine der zahlreichen buddhistischen Schulen in Japan. Die *Fudaraku*-Schule glaubt, dass sich die Insel namens Fudaraku in westlichen Gewässern befindet und dass man beim Besteigen eines Schiffes die eigenen Schmerzen und die Trauer durch Ankunft auf diese Insel hinter sich lassen und das Nirvana betreten kann. Das Schiff hat die Form eines *Takarabune* [...] (Schatzschiff); es ist ein Schiff, auf dem die Sieben Götter des Glücks fahren, und es soll als Glücksbringer funktionieren.“¹¹¹

So wird auf dramatische Weise gezeigt, welches Schicksal Minderheiten erwartet, wenn man dem nichts entgegenzubringen hat und nichts dagegen unternimmt.

6.5. Das Leben bejahen

Obwohl mit *POM POKO* (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) Themen angesprochen werden, die sich anhand mythologischer Aspekte, sowohl mit der Problematik der Urbanisierung, als auch jenen der Ausgrenzung von Minderheiten auseinandersetzen, hat der Film schließlich eine ganz bestimmte Botschaft, die er vermitteln möchte.

In *POM POKO* (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) geht es immer wieder ums Leben und Sterben, sowie um alltägliche Auseinandersetzungen die das Leben zwar beschwerlich machen, jedoch auch lebenswert. Die Lust des Lebens wird immer wieder anhand der Lebensart der *tanuki* dargestellt. Sie sind, obwohl das

¹¹¹ Gräjdian, Maria, (2010); S. 101

Leben immer wieder beschwerlich ist und viel Unheil und Gram, anhand von Trauer, Tod und Krieg mit sich bringt, dem Leben gegenüber immer positiv eingestellt und finden immer wieder einen Grund zu feiern. Ihre Formveränderungen sind dabei immer wieder ein ausschlaggebender Hinweis dafür, dass man sich dem Leben, ob man will oder nicht, immer wieder anpassen muss, um seinem Glück nicht im Wege zu stehen. Der Spruch von Albert Schweitzer: „Die größte Entscheidung deines Lebens liegt darin, dass du dein Leben ändern kannst, indem du deine Geisteshaltung änderst.“¹¹² lässt sich hierbei gut mit der Situation, in der sich die *tanuki* immer wieder befinden, vergleichen. Denn am Ende kommen die *tanuki*, nach ihrem langen und erbitterten Kampf um ihr Dasein zu dem Entschluss, dass ihnen nichts anderes übrig bleibt, als sich den Begebenheiten anzupassen, und sich so weit es geht in die Menschenwelt zu integrieren. Der Film will uns damit zeigen, dass man dem Leben, egal wie es kommt immer wieder eine Chance geben und niemals aufgeben sollte.

Diese Lebensbejahende Botschaft, die POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) vermittelt, machte den Film schließlich zum erfolgreichsten Film Japans im Jahr 1994. Dass der Anime am Ende doch nicht mit dem Oscar ausgezeichnet wurde, liegt höchstwahrscheinlich daran, dass sich Takahatas Werke meist mit sehr ethnozentrischen Themen auseinandersetzen.¹¹³

6.6. Zusammenfassung

POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) wirkt heute aus europäischer Sicht betrachtet, sehr aufschlussreich was die kulturellen Aspekte im Film anbelangt. Takahata schafft es also mit seinem Film nicht nur Einblicke in die japanische Kultur zu bekommen, indem er die shintōistische Glaubenswelt anhand der *tanuki* darstellt, sondern er verschafft auch Einblick auf die Zustände in der japanischen Gesellschaft. Damit wird POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) zu einem ernst zu nehmenden Werk, welches auf lustige Art und Weise die Begebenheiten des alltäglichen Lebens zur Schau stellt. Takahata, der immer wieder darauf Wert legt das Natürliche und das Reale zu verbildlichen und

¹¹² Arndt, Roland: Leben nach eigener Regie : wie Sie ihren Erfolg selbst in Szene setzen / Roland Arndt. Mit einem Vorw. von Nikolaus B. Enkelmann . München : Erd , 1989; S.58

¹¹³ Vgl. Napier, Suan J., (2005); S. 165

abzubilden, hebt sich somit, mit all seinen Filmen von anderen Animes ab und sprengt mit der Vielschichtigkeit seiner Werke immer wieder den Rahmen.

7. MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999])

1997 begann Isao Takahatas Arbeit an MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]). Am 17. Juli 1999 kam er schließlich in die japanischen Kinos. Bei MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) handelt es sich um den ersten komplett digitalisierten Animationsfilm in der Geschichte des Studio Ghibli.

Als Vorlage für den Film diente der *yonkoma* Manga von Ishii Hisaichi namens *My Neighbors the Yamadas* - später *Nono-chan* - welcher 1991 zum ersten Mal in der zweitgrößten Tageszeitung Japans *Asahi Shimbun* täglich erschien. Später wurde zu dem Comic eine 60 Episoden lange Anime-Serie produziert und auf Asahi TV ausgestrahlt.

Isao Takahata übernahm in MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) komplett das Erscheinungsbild des Comics während er den narrativen Bogen etwas ausdehnte. So werden in dem Film einzelne Geschichten aus dem Alltag in kleinen Episoden dargestellt.¹¹⁴

Der Film erzählt in kurzen Ausschnitten die Geschichte der japanischen Familie Yamada, welche aus Matsuko ihrem Mann Takashi, deren beiden Kindern dem Sohn Noboru und der Tochter Nonoko sowie der Großmutter Shige und dem Hund Pochi besteht.

Wegen des ungewöhnlichen Stils und der einfachen Geschichte aus dem Leben einer Familie, wurde dem Film in Japan kaum Beachtung geschenkt. Es handelte sich schließlich um ein Experiment und da der Film letzten Endes erfolglos blieb, war dies für lange Zeit Isao Takahatas letzter Film bei Studio Ghibli. Erst mit dem Erscheinen von THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGTARI [2013]) im Jahr 2013 wurde Takahatas MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) wieder etwas mehr Aufmerksamkeit geschenkt, da der Zeichenstil dem von THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGTARI [2013]) sehr ähnlich ist. Der einzige Unterschied der zwischen den Beiden Filmen steht ist der, dass es sich bei THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGTARI [2013]) um ausschließliche Handarbeit handelt. MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) wurde jedoch ausschließlich mit Computer animiert und gezeichnet.

¹¹⁴ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle (2009). S. 113

7.1. Stilbruch mit Ghibli



Abbildung 25 Manga von Ishii Hisaichi (Zeitungsausschnitt)

MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]), hebt sich außerordentlich durch seinen Zeichenstil und die angewandte Technik, von den übrigen Studio Ghibli-Filmen und ab.

Während die Hintergründe in den vorhergehenden Werken Takahatas so realitätsnah wie nur möglich gestaltet wurde, setzte man hier auf nur angedeutete und beinahe nicht erkennbare Linien, welche nur schemenhaft andeuten was sich im Hintergrund befindet. Weiters wurde bei der Farbgebung der Hintergründe hauptsächlich auf Pastelltöne gesetzt, welche je nach Stimmung und Umgebung ihre Nuancen leicht verändern. Trotz der nur angedeuteten Umgebungen in den Hintergründen, geht der Hang Takahatas, alles so realistisch wie nur möglich darzustellen dennoch nicht verloren.

Die Figuren heben sich zwar durch etwas mehr deckende und intensivere Farben sowie einer deutlicheren Linienführung vom Hintergrund ab, verschmelzen aber immer wieder mit ihm, da mit

sehr viel Weißraum sowohl im Hintergrund als auch im Vordergrund gearbeitet wird.

Das Figurendesign ist den originalen Zeichnungen des Mangas von Ishii Hisaichi nachempfunden und unterscheidet sich dabei nur anhand der pastellartigen Farbgebung und der Skizzenhaftigkeit der einzelnen Bilder. Die Linienführung der Figuren des Mangas ist im Gegensatz zu denen des Films viel genauer und klarer definiert. Hintergründe sind jedoch im Manga nicht vorhanden, und so werden nur Dinge welche in Gebrauch sind miteinbezogen.

Da es sich bei MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) um eine Komödie



Abbildung 26 Die Yamadas

handelt, werden durch die skizzenhaften und Comic-ähnlichen Figuren der Witz und der Charme der einzelnen Charaktere zusätzlich unterstrichen.

Bei dem Film wurde ausschließlich auf Computeranimation gesetzt, weshalb der Bewegungsablauf der einzelnen Figuren sehr flüssig ist. Die einzelnen Ausschnitte in MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HÖHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) werden ohne jegliche Action und mit viel Ruhe erzählt, daher kommt der Film beinahe ohne aufwendige Kamerafahrten aus. Nur am Anfang als Matsuko und Takashi in den Stand der Ehe eintreten, wird ihre surreal dargestellte Fahrt durchs Leben durch aufwendige Kamerafahrten unterstrichen um die Hochs und Tiefs, die das Leben mit sich bringt hervorzuheben.

7.2. amae- Japans Seele

MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HÖHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) erzählt die Geschichte vom Wahnsinn des Alltags einer ganz „normalen“ japanischen Familie. Dies setzt sich aus Matsuko, der Hausfrau und Mutter, für die die einfachen Erledigungen des Haushalts wegen ihrer Faulheit immer wieder eine Herausforderung darstellen, Takashi, dem Brotverdiener und Vater, welcher sich als Familienoberhaupt nicht immer zu behaupten weiß, Noboru, dem Sohn von Takashi und Matsuko, welcher noch zur Schule geht und das Lernen nicht immer allzu ernst nimmt, Nonoko, der Tochter von Takashi und Matsuko, einem ganz normalen Mädchen das etwas verwöhnt wird, Shige, der Großmutter und Mutter von Matsuko, welche ihrem Rentnerdasein alle Ehre macht indem sie sich wie eine typische alte japanische Frau mit all ihren Macken verhält und dem Hund Pochi zusammen. Alles in allem entspricht dies, wie es auch schon in ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]), dem typischen Idealbild einer japanischen Familie. Während des Films wird anhand kurzer Ausschnitte das Leben der Familie Yamada präsentiert. Leitspruch und gleichzeitig auch die eigentliche Botschaft des Films, wird von Isao Takahata mit dem Schlusssong *Naru yô ni naru* der japanischen Version von *Che sera, sera* von Doris Day, hervorgehoben und während des Films immer wieder aufgegriffen. Man muss also das Leben so nehmen wie es kommt, denn *Was sein wird, wird sein*. Denn obwohl der Film die Dinge des Alltags auf lustige und witzige Art und Weise zum Ausdruck bringt, verbirgt sich hinter all dem die nackte Wahrheit des menschlichen Daseins. Isao Takahata schafft es also mit

MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HÖHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]), Witz und Charme so zu verpacken, dass die einzelnen Begebenheiten sehr wohl als solches empfunden werden, aber dennoch zum Nachdenken anregen. Wie man im Film und auch im eigenen Leben immer wieder sehen kann, ist das Leben gespickt mit Höhen und Tiefen. Dies wird schon zu Beginn bei Matsukos und Takashis Hochzeitsszene durch die Rede einer Anverwandten angesprochen und gleichzeitig auch verbildlicht. Während der Rede sieht man in einer surrealen Darstellung Matsuko und Takashi in einem Rennschlitten die Hochzeitstorte hochrasen, welcher sich dann in ein Schiff verwandelt und bei hohem Wellengang übers Meer bis an den Strand fährt. Gleichzeitig spricht die Rednerin aus dem off: „Im Leben, da gibt es Höhen und Tiefen, genauso wie manch stürmische Zeit. Aber keine Sorge. Denn selbst der dümmste Mensch ist klug, wenn er nicht alleine ist.“¹¹⁵ Auf dieser Rede baut sich das gesamte Familienleben Yamada auf, denn egal was kommt und egal welche Höhen und Tiefen in der Familie auf sich warten, sie halten alle immer zusammen und nehmen jeden so wie er ist.

Matsuko ist beispielsweise eine Hausfrau, die zwar den Diensten einer Hausfrau nachkommt, aber diese auf ihre ganz eigene Art und Weise erledigt, denn Matsuko ist faul. So kommt es, dass Takashi statt einem liebevoll angerichteten Frühstück mit einem zusammengestückelten Frühstück aus übriggebliebenen Speisen und dem Essen vom Vortag vorliebnehmen muss, sie statt vor einem Besuch aufzuräumen, alles nach einem Frühjahrsputz aussehen lässt, damit sie sich aus ihrer Unordnung herausreden kann, sie sich nie den Kopf darüber zerbricht, was zu Mittag auf den Tische kommt, und daher immer wieder dasselbe kocht und ihrem Mann, der müde und ausgezehrt von der Arbeit nachhause kommt, statt einem guten Abendessen eine Banane und Kekse serviert. Da jedoch jeder so seine Macken in der Familie hat, wird dies einfach toleriert und Matsuko wird so genommen wie sie ist.

Noboru bringt dabei das, was die Familie, zusammenhält am Ende des Films ziemlich gut zum Ausdruck. Zuvor sieht man, wie sich die Familie über belanglose Kleinigkeiten, wie die Figur von Matsuko, den Haarschnitt von Takashi oder die faulen Zähne der Großmutter aufregt und streitet. Da wirft Noboru frech, aber den Nagel auf den Kopf treffend ein: „Unsere Familie ist so harmonisch, weil ihr alle drei übergeschnappt seid! Währe einer von euch normal, wäre das Gleichgewicht

¹¹⁵ Meine Nachbarn die Yamadas, R: Isao Takahata, JN 1999, TC: 1:30:47-1:31:02

gestört!“¹¹⁶ Dies lässt sich wiederum in Zusammenhang mit dem Schlusssong *Naru yô ni naru*, welcher im Hintergrund gespielt wird, bringen, denn *Was sein wird, wird sein*.

Die Message, die Takahata mit diesem Film aussagen will, beruht jedoch auf etwas, dass man in Japan *amae* nennt.

„*amae* – wörtlich übersetzt ist das Gefühl des Säuglings an der Mutterbrust, das völlige Urvertrauen, das Sich-Gehen-lassen, Sich-Aufgehobenfühlen. Mit *amae* umschreiben die Japaner das Gefühl, nach dem sie ihr Leben lang streben. Zuhause im Kreise der Familie können sie sich gehenlassen, auch im engsten Freundes- und Kollegenkreis. Da die Japaner sich auch heute noch vor allem im Kollektiv verwirklichen, brauchen sie Gruppen, in denen sie sich wohlfühlen und entspannen können. Und tatsächlich, sein Leben lang ist der durchschnittliche Japaner in irgendwelche Gruppen geborgen: Familie, Schulklasse, Club, Firma... Nur innerhalb eines solchen sozialen Bezugsrahmens ist es ihm möglich, sich zwanglos und ungehemmt zu verhalten.“¹¹⁷

Der Zusammenhalt der Familie Yamada, beruht also auf dem Prinzip der *amae* womit der Film als Ganzes betrachtet, als Ausdruck der Japanischen Seele gedeutet werden kann. Also kann man daraus schließen, dass Isao Takahata, durch das hemmungslose Verhalten der einzelnen Figuren, die Seele Japans widerspiegeln möchte.

7.3. Kulturelle Aspekte - Legenden, Helden und Bashō

Durch das Prinzip der *amae* kann aus europäischer Sicht betrachtet, auch das einbauen so mancher kulturellen Aspekte erklärt werden, denn in Betracht dessen, möchte Takahata damit bezwecken, dass sich der japanische Rezipient mit dem Film authentifizieren kann und sich beim Anbetracht dessen wohlfühlt. Dem Nicht-Japaner wird damit eher klar gemacht wie *amae* funktioniert und damit ein Einblick

¹¹⁶ Meine Nachbarn die Yamadas (1999), TC: 07:16-07:46

¹¹⁷ Lutterjohann, Martin, (1994). S.28

in das Alltagsleben der Japaner gewährt. Anhand der Einbettung, kultureller Aspekte wird dies zusätzlich verstärkt.



So wird beispielsweise *Die große Welle vor Kanagawa* von Katsushika Hokusai aus dem Jahr 1830 in den Film eingebaut, als Matsuko und Takashi zu Beginn auf ihrer wilden Reise des Lebens über die stürmische See fahren.

Abbildung 28 Die Große Welle (Film)



Abbildung 27 Die große Welle (Original)

Weiters wird die Geburt der beiden Kinder Nonoko und Noboru anhand von alten japanischen Legenden erzählt. Noborus Geburt wird in Form der Legende von *Momotarō* (= Pfirsichjunge) dargestellt, indem Matsuko und Takashi ihn in einem Pfirsich finden, Nonoko wird wie Prinzessin Kaguya in der Legende *Taketori*



Abbildung 29 Lesen im Bambusheide (Film)



Abbildung 30 Lesen im Bambusheide (Original)

Monogatari (= Die Legende vom Bambusschneider) in einem Bambus gefunden. Weiters wird auch mit Hintergrundbildern gearbeitet, welche den Tuschemalereien von Tenshō Shūbuns *Lesen im Bambus-Atelier* ähneln. Gut zu sehen ist dies bei der Szene als Takashi und Matsuko den Pfirsich, in dem sich Noboru befindet, aus dem Wasser ziehen.

Weiters werden auch immer wieder alte japanische Verse, so genannte *Haikus*, von Matsuo Bashō als auch von Taneda Santōka in den Film eingestreut.

Einerseits dien dies dazu den komischen Effekt besser hervorzuheben oder die Ernsthaftigkeit der jeweiligen Szene zu unterstreichen.

Als Nonoko in dem Kapitel „Die Familienkriese“ im Kaufhaus verloren geht und die Eltern sie schließlich bei einer Bekannten abholen müssen, wird am Ende folgender *Haiku* von Bashō zitiert: „Freudige Stimmen ertönen in stiller Herbstnacht.“ Damit gelingt es zu unterstreichen, dass sich alle Freuen Nonoko wieder gefunden zu haben. Ein anderes Beispiel wird geboten, als Takashi in dem Kapitel „Vaters Rücken“ versucht ein seine ganze Familie davon zu überzeugen ein Familienfoto vom ersten Schnee zu machen. Die sind jedoch alle so in einen spannenden Film vertieft, dass sie letzten Endes gar nicht merken, dass Takashi den Fotoapparat auf den Fernseher stellt und mit Hilfe des Selbstauslösers ein Foto macht. Danach sieht man wie Takashi enttäuscht im Schnee davonstapft und folgendes *Haiku* wird von Santōka zitiert: „Eine Gestalt verschwindet im zarten Schneefall.“ Hierbei wird die Traurigkeit, welche Takashi in dem Moment empfindet untermalt.

Ein weiterer kultureller Aspekt, der einem einen Einblick in Japans Seele gewähren soll, wird in der Szene, als Takashi zum Helden mutiert dargestellt.

Zuvor wird gezeigt, wie Takashi sich versucht, der Biker Gang welche in der Siedlung für Unruhe sorgt, Einhalt zu gebieten. Dies gelingt ihm jedoch, durch seine schüchterne und höfliche Art wie er sich der Gang nähert nicht. Stattdessen übernimmt Großmutter Shige das Zepter und bringt die Gang dazu sich zu verziehen. Niedergeschlagen darüber, dass er nicht Mannes genug war, sich der Gang in den Weg zu stellen und damit seine Familie zu schützen, kommt der Wunschgedanke Takashis zum Vorschein, ein Held für die Familie sein zu wollen. In Gedanken, verwandelt er sich bei einer wilden Verfolgungsjagd von Gangstern, welche seine Frau entführt haben in den Helden *Gekkō Kamen*, einen Helden aus einer der ersten Fernsehserien aus dem Jahr 1958, während die im Hintergrund die Titelmusik der damaligen Fernsehserie eingespielt wird.

All diese kulturellen Aspekte, die hiermit in den Film miteingebaut werden, tragen unter anderem zur Komik in dem Film bei indem komische Momente damit unterstrichen werden. Während man beispielsweise in westlichen Fernsehserien wie *Die Simpsons*, auf kulturelle und historische Aspekte zurückgreift um eine gewisse Ironie und damit auch Komik zu erzeugen, greift Isao Takahata dabei auf japanische Elemente zurück.¹¹⁸ Wenn man nun den Film aus westlicher Sicht

¹¹⁸ Vgl. Odell, Colin; Le Blanc Michelle (2009). S. 114

betrachtet, so wird einem zwar klar, dass es sich hierbei um die Sehnsucht ein Held zu sein dreht, dennoch wird man den kulturellen Aspekt, dass es sich dabei um einen Berühmten japanischen TV-Helden aus dem Jahr 1958 handelt nicht erkennen.

7.4. Konflikte des Lebens

Aus MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HÖHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) spricht jedoch nicht nur die Japanische Seele, sondern es werden auf witzige Arte und Weise, auch ernstere Themen wie Generationskonflikte und Ehekonflikte damit behandelt. Der Film zeigt jedoch mit seiner heiteren Darstellungsweise, wie es möglich ist diese Konflikte zu überwinden.

Ein gutes Beispiel dafür bieten einige Szenen aus dem Kapitel „Ehe auf Yamada-Art“. Takashi und Matsuko streiten auf humorvolle Art und Weise um die Fernbedienung um die Lieblingssendung anschauen zu können. Das Duell um das Fernsehprogramm wird wie eine Schwertkampfszene aus einem Samurai-Film dargestellt, was dem ganzen etwas Humorvolles verleiht. Matsuko gewinnt schließlich das Duell. Am Ende des Kapitels sieht man dann die Beiden bei einem wilden Tango über die Tanzfläche wirbeln. Dies soll zum Ausdruck bringen, dass es sich bei solchen kleinen Konflikten um nichts anderes als einen Tanz handelt, den man zu Ende tanzt und am Ende mit Leichtigkeit darüber hinwegsieht. Weiters soll damit klar gemacht werden, dass egal wie groß der Streit auch sein mag, der Mut zu Verzeihen immer gewinnt und ausschlaggebend für ein gutes Eheleben ist. Der Generationskonflikt wird in MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HÖHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]), immer wieder stark thematisiert.

So kommt es zum Beispiel zwischen Großmutter Shige und ihrem Schwiegersohn Takashi immer wieder zu kleinen Auseinandersetzungen bezüglich des Grundbesitzes. Shige, welche den Charakterzügen einer typischen japanischen, alten Rentnerin nachkommt, indem sie sich gerne in Angelegenheiten einmischt die sie nichts angehen oder sie einfach das macht was sie will, erklärt zu Takashi zu Beginn des Films, dass er im Hause nichts zu sagen hat, da der Kauf des Grundstücks auf ihre Kappe geht, wohingegen Takashi erwidert, sehr wohl auch das Recht hat mitzureden, da er schließlich das Haus in dem sie Wohnen selbst erbaut hat auch ohne die Hilfe von Shige.

Ein weiteres Beispiel findet man in dem Kapitel „Eltern-Kind-Beziehung“. Noboru bekommt von seinem Vater Reiswein angeboten. Dieser probiert den Wein, und ist nicht davon überzeugt. Daraufhin stellt sich schließlich heraus, dass Noboru schon des Öfteren Reiswein getrunken hat, worauf hin seine Eltern, empört wegen ihrer Unwissenheit gegenüber dieser Situation, reagieren.

Dann sieht man Takashi wie er Noboru dazu bewegen will, mit ihm Base-Ball zu spielen um die Vater-Sohn-Beziehung zu verbessern. Dieser lehnt jedoch gelangweilt und wie für einen Teenager üblich ab. Daraufhin sieht man Takashi wie er alleine im Hof Bälle wirft und sich über das Verhalten seines Sohnes ärgert.

Der Generationskonflikt wird hier anhand der Unwissenheit der Eltern gegenüber dem Handeln ihrer Kinder präsentiert. Takashi, handelt in diesem Fall wie ein Teenager, bei dem es normal ist Geheimnisse vor seinen Eltern zu haben und ihnen trotzig entgegenzutreten. Dass Eltern in so einem Fall wütend reagieren ist in diesem Fall auch nachvollziehbar, denn schließlich will man als Elternteil seine Kinder egal vor welchem Unheil schützen.

All diese Konflikte, die innerhalb der Familie Yamada stattfinden, und auf komische Art und Weise dargestellt werden, sind ein gutes Beispiel für das Alltägliche Leben, und dienen unter anderem auch dazu, sich als Rezipient ein Beispiel am Leben der Yamadas zu nehmen. Denn da, es sich um einzelne Lebensausschnitte handelt, die durchaus manchen Situationen im eigenen Leben ähneln, kann man sich gut mit den einzelnen Situationen identifizieren.

7.5. Zusammenfassung

Im Allgemeinen lässt sich zu dem Film sagen, dass es Takahata damit auf jeden Fall gelungen ist, wie in seinen vorhergehenden Filmen auf gewisse Art und Weise dem Realismus treu zu bleiben, denn so komisch die Begebenheiten in dem Film auch sein mögen, hinter jedem Witz steckt auch ein kleiner Funke Wahrheit.

Weiters handelt es sich hierbei wie bei POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]) abermals um einen Film, welcher eine sehr Lebensbejahende Einstellung an den Tag legt. Denn er vermittelt wie schon erwähnt, dass man das Leben so nehmen muss wie es gerade kommt.

So beschreibt Maria Gräjdian in treffenden Worten in ihrem Werk aus dem Jahr 2010 über Isao Takahatas Film MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HÔHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) folgendes:

„Takahata Isaos Schlusswerk spricht über das Leben als lustiges Unterfangen: Man lebt nur einmal; deshalb sollte man trotz Schwierigkeiten das Leben in seiner Fülle und Einzigartigkeit genießen. Die bisherigen künstlerischen Bestrebungen Takahatas, in seinen Werken das Leben als schönes erfreuliches Unterfangen vorzustellen, entwickelt sich in *Hôhokekyo: Meine Nachbarn, die Yamadas* in die fast aufdringliche Aufforderung, sich des Lebens zu ermächtigen, als Mensch die Welt und die Mitmenschen zu umarmen und gemeinsam den Alltag zu bewältigen.“¹¹⁹

¹¹⁹ Gräjdian, Maria, (2010); S.119

8. THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013])

Nach einer 6 jährigen Pause und nach langer Überlegung startete Isao Takahata 2006 mit der Produktion von THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]). Diese nahm sehr viel Zeit in Anspruch und dauerte insgesamt 8 Jahre. Im November 2013 war es schließlich so weit, 14 Jahre nach MY NEIGHBOURS THE YAMADAS (HÔHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) kam Isao Takahatas Anime THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]) in die japanischen Kinos.



Abbildung 31 Prinzessin Kaguya

8.1. Die älteste Legende Japans

Als Grundlage für THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]) diente die älteste und erste schriftlich festgehaltene japanische Erzählung aus dem 10. Jahrhundert genannt THE TALE OF THE BAMBOO CUTTER (TAKETORI MONOGATARI).¹²⁰ Die Geschichte handelt von einem Bambussammler namens Okina, welcher beim Pflücken von Bambussprossen ein Mädchen findet. Er sieht das Mädchen als Geschenk des Himmels, nimmt es sogleich mit nachhause und zieht es gemeinsam mit seiner Frau namens Ona groß. Während das Mädchen,

¹²⁰ Vgl. Handke, Sebastian: Neuer Anime von Isao Takahata: Ich Findelkind: „Die Legende der Prinzessin Kaguya“. In: Der Tagesspiegel, 25.11.2014: <http://www.tagesspiegel.de/kultur/neuer-anime-von-isao-takahata-ich-findelkind-die-legende-der-prinzessin-kaguya/11025322.html>, letzter Zugriff: 22.01.2015

welches liebevoll von seinen Zieheltern „Prinzessin“ genannt wird, in der harmonievollen und warmen Umgebung am Land zu einer Schönheit heranwächst, findet der Bambussammler immer wieder Schätze im Bambushain. Da beschließt er kurzer Hand, dass seiner kleinen „Prinzessin“ ein ihm vermeintlich besseres Leben geboten werden sollte, was er schließlich in der Stadt zu finden glaubt. Er macht sich also auf den Weg in die Stadt, wo er alles für ein Leben bei Hofe vorbereitet. Als alles fertig ist, holt er seine Frau und seine Tochter in die Stadt. Gleich bei der Ankunft wird dem Mädchen eine Gouvernante namens Sagami zugeteilt die ihr das Benehmen bei Hofe beibringen und sie zähmen soll. Als das Mädchen endlich erwachsen wird, wird ihr durch einen Mann namens Inbe no Akita der Name „Kaguya-hime“ gegeben und ein großes Fest veranstaltet. Bald schon ist Kaguya im ganzen Land bekannt und wird vom Hochadel wild umworben. Die Männer versprechen Kaguya das Blaue vom Himmel. Diese nimmt schließlich die Männer beim Wort und stellt sie vor unlösbare Aufgaben. Als diese die Aufgaben letztendlich nicht erfüllen können werden sie von Kaguya abgewiesen. Dann wird aber sogar der Kaiser auf sie aufmerksam und will Kaguya zur Frau nehmen. Doch auch ihn lehnt sie, nachdem er ihr gegenüber handgreiflich wird, ab. Auf diese Erlebnisse hin fleht Kaguya den Mond an, von dem sie ursprünglich verbannt wurde, sie wieder zurückzuholen. So nimmt schließlich die Geschichte eine dramatische Wende, denn Kaguya hat während ihrer Lebenszeit auf Erden diese auch lieben gelernt, und als sie schließlich erkennt, dass ihr nicht mehr viel Zeit auf der Erde bleibt, bereut sie ihr Flehen an den Mond. Doch ihr Wunsch bleibt unaufhaltsam und so wird Kaguya am Ende, trotz ihres Willens auf Erden zu bleiben, zurück ins Königreich des Mondes geholt.

8.2. Kohle, Tusche und Aquarell

Isao Takahata welcher, wie auch in seinen vorhergehenden Filmen, der japanischen Kultur treu bleibt, beweist dies erneut, indem er nicht nur auf die älteste Legende Japans zurückgreift, sondern auch durch die angewandte Zeichentechnik, welche sich stark an der traditionellen Zeichenkunst Japans orientiert.

Zeichentechnisch unterscheidet sich dieser Anime sowohl außerordentlich von Isao Takahatas eigenen vorhergehenden Werken als auch von jeglicher

vorhergehenden Studio Ghibli-Produktion und obwohl sein letzter Anime MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) malerische und zeichentechnische Ähnlichkeiten mit THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]) aufweist, so unterscheiden sich diese vollkommen in ihrem Stil.

Die beiden hauptverantwortlichen Zeichner Art Director Kazuo Oga und Osamu Tanabe, welcher für das Figurendesign zuständig war, sowie das gesamte Team entwarfen den Anime genau nach Isao Takahatas Vorstellungen. Sie gaben THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]) eine für einen Anime eher ungewöhnliche Note. Wie früher wurde jede einzelne Szene von Hand gezeichnet und nur ganz wenige Details per Computer überarbeitet, was die lange Produktionszeit von acht Jahren erklärt. Dabei wurden Zeichenmaterialien wie Kohle, Tusche und Aquarellfarben angewandt um den Film sowohl künstlerisch als auch kulturell zu unterstreichen.

Die Umrisse der Figuren wurden mit Kohle und Tusche grob und skizzenhaft gezogen. Sie nehmen dabei die Form von Figuren an, die sich mit denen aus Gemälden der Heian-Periode (784-1185) vergleichen lassen. Die Frösche, von



Abbildung 32 Frosch nach Toba Sojo

denen sich Kaguya als Kleinkind das Laufen abschaut, sind beispielsweise den ältesten Bildgeschichten und dem sogenannten „Ursprung des Manga“ entnommen, dem Choju-Giga von Toba Sojo (1053-1140). Ebenso die Hasen, die Kaguya bei ihren Schriftübungen am Hof ihres Vaters zeichnet. Weiters erinnert das Aussehen der Gouvernanten Sagami und der Hofdamen an Frauenabbildungen vergangener Zeit. Sie lassen sich sowohl mit Malereien aus der Heian-Periode (784-1185) als auch mit welchen aus der Edo-Periode (1603-1868) vergleichen, wie zum Beispiel mit den Bildern von Tosa Mitsuoki (1617-

91).¹²¹ Das Figurendesign hat Isao Takahata deshalb so gewählt, weil er damit den historischen Aspekt wie auch den kulturellen Wert dieser Geschichte unterstreichen wollte. Weiters hat man, um die Figuren von den Hintergründen abzuheben, diese mit bunten Aquarellen gefüllt und mit viel Weißraum eingefasst.



Abbildung 33 Kaguyas Flucht

Das Zusammenspiel dieser unterschiedlich angewandten Maltechniken verleiht dem Anime eine gewisse Lebendigkeit und ändert sich je nach Stimmung vom Skizzenhaften bis ins Abstrakte.¹²² Als Kaguya beispielsweise bei dem Fest ihrer Namensgebung im Traum versucht, der ihr nun so strikt vorgegebenen Welt zu entfliehen, kommt es beinahe zur Auflösung der Konturen. Kaguya wirft all ihre Last, welche durch die Vielschichtigkeit der Kleidung zum Ausdruck kommt, ab und flieht zurück zu dem Ort an dem sie bisher ihre Freiheit genießen konnte, zurück zu dem Haus in den Bergen. Dabei verziehen sich die zuvor noch sehr prägnanten, jedoch skizzenhaften Linien und die Farben entschwinden. Alles verwischt und zerfranst. Es entsteht der Eindruck als würde Kaguya nicht nur durch die Landschaft laufen sondern beinahe fliegen.

Weiters legte Isao Takahata viel Wert darauf, dass bei dieser Produktion, nicht wie bei einem Anime üblich, Bewegungsabläufe nur im Vordergrund stattfinden, sondern auch im Hintergrund. Um dem gesamten Bild eine gewisse Lebendigkeit einhauchen zu können, wurde dafür sogar eigens ein neues Studio bezogen.¹²³ Die Hintergründe wurden meist in Pastelltönen gehalten, die sich je nach Umgebung

¹²¹ Vgl. Boursot, Sylvain; Servais, Marie: Thirty-six immortal women poets. In: MS&SB, 11.08.2013: <http://www.servais-boursot.com/641-thirty-six-immortal-women-poets/>, letzter Zugriff: 22.01.2014

¹²² Vgl. Foerster, Lukas: Eine Welt aus Linien und Farben. In: taz.de, 20.11.2014: <http://www.taz.de/!149801/>, letzter Zugriff: 22.01.2015

¹²³ Vgl. Handke, Sebastian: Neuer Anime von Isao Takahata: Ich Findelkind: „Die Legende der Prinzessin Kaguya“. In: Der Tagesspiegel, 25.11.2014: <http://www.tagesspiegel.de/kultur/neuer-anime-von-isao-takahata-ich-findelkind-die-legende-der-prinzessin-kaguya/11025322.html>, letzter Zugriff: 22.01.2015

und Stimmung vom Weißen bis ins kräftig Grüne und Graue verändern. Sie heben sich dadurch von den grob eingefassten Figuren im Vordergrund mit ihren intensiven und bunten Farben ab.

Durch die Anwendung von Aquarellfarben und Tusche werden Schattierungen nicht, wie beim Anime üblich, durch schraffierte Linien angedeutet, sondern durch das Verwischen einzelner Pinselstriche und das Verschwimmen der Farben. Dies lässt sich besonders gut erkennen, als Okina und Ona die kleine Kaguya durch den Wald tragen um eine Amme aufzusuchen. Die Schatten der Bäume werden hierbei durch einzelne in blassem Grau gehaltene Pinselstriche angedeutet und verteilen sich im Vordergrund über die gesamte Bildfläche, was wiederum die Lebendigkeit und die Vielschichtigkeit dieses Films unterstreicht.

Die Farben die im Film angewandt werden, werden hierbei auch zur Vermittlung der Gefühle eingesetzt. In Japan stehen beispielsweise die Farben Rot, Orange und Weiß für die Farben des Glücks, so trägt auch Kaguya meist Rot und Weiß wenn sie versucht dem Glück näher zu kommen.

Trotz der Skizzenhaftigkeit der einzelnen Figuren und Hintergründe und der traditionellen, künstlerischen Gestaltung, werden Bewegungsabläufe dennoch flüssig und auf natürlicher Ebene dargestellt. So werden beispielsweise die Bewegungen von Kaguya als Baby und Kleinkind naturgemäß und sehr realistisch in der Animation umgesetzt. Auch die Bewegungsabläufe vom Bambus oder den Bäumen im Wind und die der Vögel sind sehr natürlich. Wie sehr jedoch die Farben, Bewegungen und Linienführungen auch im Zusammenhang mit der Gefühlswelt von Kaguya stehen, kristallisiert sich im Laufe des Films immer mehr heraus. Isao Takahata wollte schließlich mit dieser aufwändigen Produktion des ältesten Märchens Japans bewirken, dass sowohl Gefühle als auch Emotionen beim Betrachter für diese Erzählung geweckt werden. Bei einem Interview mit David Poland beim Toronto International Film Festival 2014 gibt Isao Takahata an, dass er mit THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]) versucht hat, durch die Kraft der Bilder die Zuschauer auf emotionaler Ebene zu erreichen.¹²⁴ Er wollte also, dass die Gefühlswelt dieser alten und in ganz Japan bekannten Geschichte, nach außen hin sichtbar wird. Dies soll den Hintergrund der Geschichte besser verständlich machen. Isao Takahata übernimmt daher die

¹²⁴ Vgl. DP/30: The Oral History Of Hollywood: DP/30 @ TIFF '14: Isao Takahata, The Tale of Princess Kaguya. 19.10.2014: <https://www.youtube.com/watch?v=8TlxSboH-D8>, letzter Zugriff: 22.01.2015

ursprüngliche Erzählung eins zu eins. Um allerdings die Dramatik in der Geschichte mehr hervorzuheben fügt er zwei kleine Veränderungen hinzu: Zum einen, lässt er Kaguya in ihrer Kindheit und Jugend, den Jungen Sutemaru kennenlernen, welcher sich im Laufe ihrer gemeinsamen Zeit auf dem Land in sie verliebt. Zum anderen, wird dadurch die Rückkehr von Kaguya zum Mond, zum dramatischen und emotionalen Ereignis, weil Kaguya nicht nur die Menschen sondern die gesamte Welt mit ihrer Natur und ihren Fehlern lieben gelernt hat.¹²⁵

8.3. Die Kleidung als kultureller Aspekt

In THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]) kommt, ähnlich wie bei GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]), die Kleidung bzw.



Abbildung 34 Kaguya und Tsutemaru am Land

der Kimono als aussagekräftiges Element zum Einsatz. Einerseits geben Kimono und Alltagskleidung Aufschluss über den historischen Hintergrund und die Zeit, in der die Ursprungsgeschichte THE TALE OF THE BAMBOO CUTTER (TAKETORI MONOGATARI) entstand ist, andererseits geben die Farben der Kleidung vor, in welchem emotionalen Umfeld sich sowohl Kaguya als auch ihre Mitmenschen befinden. Auch das Tragen der Kleidung selbst ist ausschlaggebend für jeden Moment in dem sich die einzelnen Figuren durch den Film bewegen.

¹²⁵ Vgl. Platthaus, Andreas: Der Weg vom Mond hat sich gelohnt. In: Frankfurter Allgemeine, 22.11.2014: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/prinzessin-kaguya-der-weg-vom-mond-13279033.html>, letzter Zugriff: 22.01.2015

8.3.1. Sitten und Regeln am Hofe des Heian

Wie schon zu Beginn des Kapitels erwähnt, ist die Heian-Periode die Zeit, welche von Isao Takahata hauptsächlich als Vorlage für den Film gewählt wurde. Die Kleidung die im Film von den Figuren getragen wird, wird daher bewusst eingesetzt um auf den historischen Ursprung der Geschichte zu verweisen. Hauptsächlich lässt sich das anhand der Kimonos die Kaguya, ihre Eltern und der gesamte Hofstaat tragen feststellen.

Zumal ist festzuhalten, dass in der Heian-Zeit eine symbolische Farbkodierung, beim Tragen von Kleidung eingesetzt wurde, um die Rangordnung bei Hofe festzulegen. Diese Farbkodierung beruht auf dem im Jahre 757 eingeführten Yōrō-Kodex, welcher sowohl festlegte wie die Kleider getragen werden mussten, als auch in welcher Reihenfolge die Gewänder angelegt werden mussten.¹²⁶ Wie sich die unterschiedlichen Kleider bei Hofe differenzierten, wird von Engelbert Kaempfer in dem Werk „Heutiges Japan“ wie folgt beschrieben:

„Der Hoff trägt zu mehrer distinction von ihren weltlichen landes leuten, welche Sie vor ein gering und unheiliges Geschlecht achtet, eine absonderliche art Kleidung; welche unter den Hoff leuten selbst in einigen theilen also variiert, das eines jeden würde daraus zu erkennen steht. [...] Sie sind angethan mit weiten langen hosen, und über dieselbe mit einem ümbher weit abstehenden, bey ihnen also genannten, compliment oder Ehren Röcken, woran rücklings ein abhangender schweiff nach schleppt. Die platte des Hauptes ist gezieret mit einer gepappten und schwarz verlackten Mütz von mancherleÿ wunderlichem form, nach eines jeden qualité, [...] Das Frauen zimmer trägt von anderen weltlichen persohnen ihrer Sexe gleichfalls absonderliche kleidung, und sonderlich des Dairi Gemahlinnen jede 12 ungefutterte mit Gold beblühnte kostbare Röcke.“¹²⁷

¹²⁶ Coulmas, Florian, (2003); S. 219

¹²⁷ Kämpfer, Engelbert: Heutiges Japan. Werk 1/1, Wolfgang Michel und Barend J. Terwiel (Hrsg.), München: judicum, 2001; S. 128

Dieses zwölfschichtige und farbenprächtige Gewand, welches *jūnihitoe* genannt wird, wurde ausschließlich von Frauen aus höheren Gesellschaftsschichten und dem Adel getragen. Da es sich dabei um viele einzelne Roben handelte, welche man übereinander trug, konnte ein *jūnihitoe* auch ein Gewicht von bis zu 30 Kilo annehmen. Er wurde allerdings meist nur bei förmlichen Anlässen wie Festen oder Zeremonien angelegt.



Abbildung 35 Kaguya wird angekleidet

Auch Kaguya, ihre Mutter, die Gouvernante Sagami und die Hofdamen tragen bei Zeremoniellen Anlässen und Festen den *jūnihitoe*. Als beispielsweise Kaguyas Feier zur Namensgebung stattfinden soll, wird sie in traditioneller Weise von ihrer Gouvernante und ihren Dienerinnen angekleidet. Jede Robe ist dabei ein Prachtstück für sich und ist mit den verschiedensten Mustern geschmückt. Dass es sich hier jedoch um genau zwölf Schichten handelt, ist am Anfang nicht sehr offensichtlich. Erst als Kaguya im Traum dem höfischen Leben mit seinen Sitten und Regeln entflieht, werden die einzelnen Roben durch das Abwerfen sichtbar.

8.3.2. Das Ablegen der Kleider - Eine Metapher des Glücks und der Freiheit

Die erste Schicht des *jūnihitoe*, welche Kaguya schon gleich zu Beginn und noch vor dem Betreten des für sie erbauten Palastes, übergeworfen wird, steht aber nicht nur für den Adelsstand, in den Kaguya mit dem Betreten ihres neuen Heims eintritt, sondern auch symbolisch für den Entzug ihrer Freiheit und ihres Glücks, die Kaguya ab diesem Zeitpunkt durch die strenge Erziehung ihrer Gouvernanten Sagami genommen werden und die Last die ihr damit auferlegt wird. Je mehr Schichten sie trägt umso mehr muss sich Kaguya dem Leben bei Hofe unterordnen.

Zu Beginn der Geschichte, trägt Kaguya nur wenig bis gar keine Kleidung und später, als sie schon älter ist, die einfachen Kleider eines Bauernmädchens, welche im Vergleich zum *jūnihitoe*, nur aus einer einfachen Robe mit blassen Farben bestehen. Die simple und leichte Kleidung steht für ein glückliches Leben voller Leichtigkeit. Isao Takahata dürfte sich, bei der Inszenierung der Kleidung im Film, über das Gewicht des *jūnihitoe* bewusst gewesen sein, und setzte daher dieses Kleidungsstück nicht nur ein um den kulturellen Aspekt der Geschichte hervorzuheben, sondern auch um die Gefühlswelt der Charaktere zu unterstreichen.

Die Leichtigkeit, Unabhängigkeit und Freiheit, die Kaguya durch das Leben bei Hofe entzogen werden, führen dazu, dass Kaguya immer wieder versucht auszubrechen. Das Ablegen der Kleidung, das im Film THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]) immer wieder auf verschiedene Art und Weise vorkommt, gilt hierbei als Synonym für ein glückliches und unabhängiges Leben ohne Vorschriften und Regeln.

So wird beispielsweise Kaguyas harmonievolles und leidloses Leben am Land, welches sie ohne jegliche Einschränkung genießt, Anfangs einmal mehr unterstrichen, als sie gemeinsam mit ihren Freunden, den Jungen der Drechslerfamilie, ein Bad nimmt. Die Jungen wollen, dass Kaguya mit ihnen schwimmt, worauf diese sofort ihre einfache Robe ablegt und splitterfasernackt zu ihnen ins Wasser springt. Die Nacktheit steht in diesem Zusammenhang für die Rückkehr zum Ursprung und der Natur des Menschen. Im christlichen Glauben wird die Nacktheit beispielsweise mit der Utopie eines „natürlichen“ Zustandes assoziiert.¹²⁸ Kaguya die, die Natur über alles liebt, wird in diesem Moment so zu sagen eines mit ihr, was das vollkommene Glück für sie bedeutet. Ein weiteres Mal legt Kaguya ihre Kleidung ab, als Sagami ihr beibringen will wie man sich mit dem *jūnihitoe* bewegt. Sagami ist gerade dabei Kaguya zu erklären, dass man sich, um etwas zu holen oder sich fortzubewegen, immer nur auf Knien und eigentlich am besten gar nicht zu bewegen hat, als Kaguya in dem Moment in dem Sagami ihr den Rücken zukehrt, die Roben abstreift und sich davonschleicht. Hierbei wird klar gemacht, dass sich Kaguya dagegen

¹²⁸ Vgl. König, Oliver: Nacktheit und Scham. In: Dunde, Siegfried Rudolf (Hrsg.), Handbuch der Sexualität, Weinheim 1992: Deutscher Studien Verlag. S.150

sträubt, domestiziert zu werden und sich den Regeln und Sitten bei Hofe anzupassen.

Die Aussagekräftigste Ablegung der Kleider geschieht jedoch dann, als Kaguya in ihrem Traum dem höfischen Dasein entfliehen will. Kaguya realisiert hierbei, zum ersten Mal bewusst, dass ihr Leben in Freiheit nun ein Ende hat und sie gezwungen ist, sich den Regeln ihres Vaters und der höfischen Gesellschaft zu unterwerfen. Voller Wut und Traurigkeit springt Kaguya auf und rennt hinaus ins Freie. Sie wirft eine Robe nach der anderen ab bis sie nur noch das Unterkleid den weissen *kosodo* (= einfache weiße Robe) und den roten *hakama* (= roter Unterrock) trägt. Aber auch diesem entledigt sie sich, da sie sich ja nach dem einfachen und unbeschwerten Leben auf dem Land sehnt. Nach ihrer Flucht findet sich Kaguya daher in zerrissenen Kleidern und nur noch in den *kosodo* gehüllt an dem Ort wieder, welcher für sie Heimat, Glück und Geborgenheit bedeutet, dem Haus ihrer Eltern in den Bergen. Vom *hakama* hängt nur noch ein roter Fetzen herab, der schemenhaft daran erinnert, dass sie inzwischen einem nobleren Haus angehört. Am Ende des Traumes zieht der Winter ins Land und Kaguya bricht vor Erschöpfung im Schnee zusammen. Gleich darauf erwacht sie und findet sich in Mitten der Feier ihrer Namensgebung wieder.

Das letzte Mal legt Kaguya ihre Roben schließlich, in einem totalen Moment des Glücks ab. Dabei träumt sie, dass sie mit Sutemaru, welcher inzwischen zu einem erwachsenen und verheirateten Familienvater herangewachsen ist, der unaufhaltsamen Rückkehr zum Mond entfliehen kann. Dabei begegnet sie ihm in ihrer trauten Umgebung in den Bergen, umgeben von Natur, Wiese und Wald. Sie gestehen sich gegenseitig ihre Liebe zueinander und Kaguya ist darüber so glücklich, dass ihr ein Stein von Herzen fällt, als sie erfährt, dass Sutemaru genau so empfindet wie sie. Schließlich wirft sie, die ihr zur Last fallenden und hindernden Kleider ab und fliegt gemeinsam mit Sutemaru übers Land. Als sie zum Schluss den Mond erblickt, wird Kaguya wiederum klar, dass ihre Rückkehr zum Mond unaufhaltsam ist. Auch Sutemaru kann sie nicht davor retten und letzten Endes fällt Kaguya ins Meer, womit der Traum von einem gemeinsamen Leben mit Sutemaru endet.

Als schließlich am Ende das Himmelsgefolge Kaguya abholt, wird ihr abermals eine Robe übergestreift. Dieses Mal soll sie damit allerdings all ihre Erfahrungen auf Erden, und die Menschen, welche sie lieben gelernt hat, vergessen.

Anfangs weigert sich Kaguya diese Robe anzulegen, denn sie versucht verzweifelt Buddha davon zu überzeugen, dass es sich lohnt diese Erinnerungen mit sich zu nehmen, doch trotz jeglicher Argumente, wird ihr diese letztendlich dennoch angelegt.

8.4. Der Bambus eine Adaption zu Kaguya als starke Frau

Bambus ist eine vielseitige Pflanze die besonders im asiatischen Raum, also auch in Japan, auf verschiedenste Art und Weise eingesetzt wird. Sei es in Form einer leckeren Mahlzeit, eines Gebrauchsgegenstandes, wie zum Beispiel einer Schüssel oder eines Tragekorbs, oder auch einfach nur in Form von Dekoration. Die Vielseitigkeit des Bambus macht ihn in fast jeder Lage des Lebens einsetzbar.¹²⁹ Wie er zum Einsatz kommt, wird auch in THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]) sichtbar. Die Leute, die mit Kaguya und ihren Eltern die Gegend rund um den Bambushain besiedeln, nutzen diesen hauptsächlich als Nahrungsmittel. Als beispielsweise die Jungen der Drechslerfamilie Bambussprossen finden, sind sie sehr glücklich darüber, denn diese sind eine Garantie für eine Mahlzeit. Der Bambussammler Okina hingegen nutzt den Bambus nicht nur als Lebensmittel sondern er macht damit sein Geschäft. Er und seine Frau flechten aus dem Bambus auf traditionelle Art und Weise Bambuskörbe in den unterschiedlichsten Formen und Größen, welche Okina dann in der Stadt verkauft.

Das aussagekräftigste Element der Geschichte ist jedoch der Bambus selbst. Zu Beginn der Erzählung findet Okina die kleine Kaguya in mitten eines Bambussprosses. Kaum hat er sie nachhause gebracht und in die Arme seiner Frau übergeben, beginnt sie wie ein Bambusspross zu wachsen. Hierbei kann man Kaguya als eine Reinkarnation von Bambus betrachten, denn ein Bambusspross kann in nur kürzester Zeit, manchmal in nur wenigen Monaten die Höhe eines ausgewachsenen Bambus erreichen.¹³⁰ Auch Kaguya wächst innerhalb nur weniger Monate zu einer hübschen, jungen Frau heran. Die Jungen mit denen sie ihre Kindheit auf dem Land verbringt, nennen sie wegen ihres schnellen Wachstums auch liebevoll *takenoko* (= kleiner Bambus).

¹²⁹ Vgl. Japan Forum: Bambus - biegsam, vielfältig und stark -. Das Monatliche Informationsblatt des Japanischen Generalkonsulats, Ausgabe: Vol.133, Düsseldorf: 2006; S. 1

¹³⁰ Vgl. Ebd. S. 1

„Noch mehr jedoch ist der Bambus das Symbol einer mit großer innerer Stärke gepaarten Biegsamkeit, da er selbst bei stürmischen Winden, im Taifun oder unter schwerem Schnee nicht bricht und sich später - befreit von seiner Last - unversehrt wieder aufzurichten vermag. Er verkörpert die Fähigkeit, sich großem Druck zu beugen, ohne daran zugrunde zu gehen, hart und doch nachgiebig zu sein und dabei beharrlich sein Ziel zu verfolgen.“¹³¹

Kaguyas Charaktereigenschaften gleichen den symbolischen Eigenschaften eines Bambus genauso, wie hier beschrieben. Nicht nur das schnelle Wachstum gehört zu Kaguyas außergewöhnlichen Fähigkeiten, sondern auch eben diese Biegsamkeit und Stärke, die dem Bambus nachgesagt wird.

Als Kaguya gewissermaßen von ihrem Vater gezwungen wird, sich den Regeln und Sitten bei Hofe unterzuordnen, fügt sich diese erst ab dem Zeitpunkt als sie bemerkt, dass es keinen Ausweg mehr für sie gibt. Nach ihrer Flucht im Traum wird Kaguya klar, dass sie, um ein halbwegs glückliches Leben führen zu können, sich dem Leben bei Hofe anpassen muss. Daraufhin willigt sie ein, den Schönheitsidealen einer Frau von höherer Geburt nachzukommen. Ihre Augenbrauen werden gezupft und neu aufgeschminkt, ihre Zähne geschwärzt und ihr Gesicht gebleicht. In der Heian-Periode war diese Schminke Teil des alltäglichen Lebens sowohl bei Frauen als auch bei Männern.



Abbildung 36 Kaguyas Schminke

„ Das hochentwickelte ästhetische Empfinden des höfischen Mittelalters, sonst der Natur und ihrer Schönheit herzlich zugetan, machte beim Menschen eine

¹³¹ Ebd. S. 1

Ausnahme: es galt individuelle Züge so gut wie möglich auszumerzen. Männer wie Frauen bei Hofe liefen geradezu grotesk entstellt einher, mit maskenhaft totgeschminkten Gesichtern. [...] Man entnahm dem Gesicht, was immer sich daraus entnehmen ließ, indem man die Augenbrauen ausrasierte, die Zähne durch Schwarzfärben unsichtbar machte und das gesamte Gesicht einschließlich der Lippen mit (billiger) Reiskleie oder (teurem) Bleiweiß übertünchte. [...] In dem geweißten, seiner Individualität beraubten Gesicht wurden nun, dem damaligen Schönheitsideal entsprechend, die natürlichen Züge mit Schminke korrigiert und neu aufgemalt, die Augenbrauen mit blaugrüner Tusche nach oben versetzt und die Lippen winzig mit Zinnober angedeutet.“¹³²

Kaguyas Stärke äußert sich darin, dass es sich bei ihr um eine Frau handelt, welche sich den Gesetzten der höfischen Gesellschaft immer wieder entgegenlehnt und sich dadurch emanzipiert. Dies zeigt sich, schon zu Beginn, als Kaguya noch unter der strengen Hand Sagamis, im höfischen Benehmen unterrichtet wird, indem sie sich weiterhin wie ein einfaches Bauernmädchen benimmt und immer dann, wenn Sagami in dem Glauben ist, dass sie endlich angefangen hat sich anzupassen, sich darüber lustig macht indem sie sich beispielsweise vom Unterricht davonschleicht, oder statt Schreibübungen, den Pinsel für Schmierereien und Zeichnungen missbraucht. Auch von der Schminke ist Kaguya anfangs nicht begeistert. Sie vertritt mit einer solchen Intensität die Meinung, dass man auch bei Hofe lachen und schwitzen muss, dass ihrem Wunsch schließlich nachgegeben wird, als ihr Namensgeber Inbe no Akita, verlangt sie in Natura betrachten zu können um ihr leichter einen Namen geben zu können.

Ein weiteres Mal zeigt Kaguya ihre Stärke, als sie gezwungen wird, sich für einen der fünf hochadeligen Bewerber zu entscheiden, um ihn zum Mann zu nehmen. Die Männer vergleichen Kaguya bei ihrer Bewerbung mit den außergewöhnlichsten Gegenständen, um ihr ihre Liebe zu beweisen. Diese hat für sich allerdings schon insgeheim beschlossen, dass ihr Herz niemandem gehören sollte. Also stellt sie die Männer vor unlösbare Aufgaben, indem sie ihnen auferlegt, ihr die Dinge zu bringen, mit denen sie verglichen wurde. Die Aufgaben, bleiben schließlich wie

¹³² Stein, Michael: Japans Kurtisanen. Eine Kulturgeschichte der japanischen Meisterinnen der Unterhaltungskunst und Erotik aus zwölf Jahrhunderten. München: iudicum, 1997; S. 100 f.

erwartet ungelöst und führen dazu, dass Kaguya weiterhin ein ungebundenes Leben führen kann.

Am Ende beweist Kaguya abermals Stärke, als sie zurück zum Mond kehren soll. Sie lehnt sich mit aller Kraft dagegen auf, indem sie den Göttern versucht klar zu machen, dass das Leben auf Erden, obwohl es auch Qualen und Leid mit sich bringen kann, ein schönes Leben voller Liebe und Freude ist. Doch am Ende muss sie sich, wie ein Bambus den Stürmen, der Hand Buddhas fügen und akzeptiert trotz aller Wehmut letzten Endes, dass sie zum Mond zurückkehren muss.

8.5. Zusammenfassung

Mit seiner Verfilmung von THE TALE OF THE BAMBOO CUTTER (TAKETORI MONOGATARI) gelingt es Isao Takahata mit seiner Inszenierung durch die Kraft der Bilder, ein altes Märchen so zu erzählen, dass dem Rezipienten sowohl die Gefühle der Charaktere als auch der Ursprung der Geschichte vermittelt werden. Zentrale Themen wie beispielsweise die Emanzipation der Frauen oder auch der Schönheitswahn der heutigen wie der damaligen Gesellschaft werden dabei von Isao Takahata angesprochen. So entstand mit THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGATARI [2013]) ein nur so von Kultur strotzendes Werk, welches durch seine Abstraktheit in der Gestaltung sowie durch seine Aussagekraft überzeugt. Isao Takahata ist es mit diesem Film letzten Endes gelungen das Kulturgut Japans so zu verpacken, dass es für Rezipienten jeden Alters und weltweit verständlich ist.

9. Zusammenfassung

Aus dem Inhalt dieser Arbeit lässt sich zusammenfassen, dass es sich beim Anime sowohl um ein komplexes Konstrukt, als auch um ein inzwischen weit verbreitetes kulturelles Phänomen handelt.

Isao Takahatas Filme sind das beste Beispiel für dieses Genre, um zu zeigen, dass es Animes sowohl auf kulturellen Aspekten wie auch auf deren Gesellschaft aufgebaut sind. Während GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]) auf historisch kulturelle Ereignisse in Bezug auf den 2. Weltkrieg zurückgreift, welche auch heute noch in der Gesellschaft Japans fest verankert sind, bezieht sich MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) auf die heutige Sicht der Dinge. Alle Filme werden jedoch unter anderem mit der folgenden Aussage auf den Punkt gebracht: „Lebe, und nimm das Leben so wie es kommt!“

Isao Takahata hat in seinen Filmen unterschiedliche kulturelle Aspekte eingebaut und diese auf die verschiedenste Art und Weise erzählt. Während er immer wieder historische Ereignisse und Epochen einfließen lässt wie beispielsweise in GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]), wo er über den Überlebenskampf zweier Kinder am Ende des 2. Weltkriegs in Japan erzählt oder in ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]) wo er einen anhand der Erinnerungen Taekos in die Zeit um 1960 zurückversetzt, nutzt er diese, um beim Rezipienten ein Gefühl der Verbundenheit und der Authentizität hervorzurufen. Im Vergleich zu Hayao Miyazakis Werken, welche auf viel Fantasie und Zauberei aufgebaut sind, setzt Isao Takahata in seinen Werken immer auf die Darstellung des Realen. In GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]), macht er trotz der dramatischen Situation, in der sich jeder wünschen würde, dass alles gut ausgeht, gleich zu Beginn dem Wunschdenken ein Ende, indem er Seita sterben lässt. In ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]), muss sich Taeko anhand ihrer Erinnerungen an eine Ereignisreiche Kindheit selbst finden. In POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]), erzählt er zwar eine Geschichte der Menschen aus den Augen der *tanuki*, was diesem Werk im Gegensatz zu den Anderen doch eine sehr phantasievolle Note verleiht, dennoch scheut er dabei nicht davor zurück auch tragische Elemente wie den Tod innerhalb eines Krieges.

Auch bei MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]), setzt er auf realistische Alltagsszenen, wo es einem nicht lange schwer fällt sich selbst mit der Familie zu authentifizieren.

Die Kulturellen Aspekte, die Takahata in Form von alltäglichem Leben in Japan, Legenden und Zeichentechnik in seinen Filmen zur Geltung bringt, lassen alle Filme, die er bisher produziert hat, die Seele Japans – *amae* - widerspiegeln. Denn durch die Vielschichtigkeit, die jeder einzelner seiner Filme an den Tag legt, kommt es nicht nur im japanischen Kulturkreis zur Authentifizierung mit seinen Filmen, sondern auch im westlichen Kulturkreis. Dabei gilt eines zu unterscheiden. Im westlichen Kulturkreis wird einem anhand der Filme nur ein Einblick auf die japanische Gesellschaft und Kultur gewährt, die Authentifizierung findet jedoch nicht anhand der kulturellen Aspekte statt. Im japanischen Kulturkreis, findet jedoch eine vollkommene Authentifizierung anhand der von ihm eingesetzten kulturellen Aspekte statt, weshalb es einem Japaner möglich wird ein Gefühl von Geborgenheit und Zugehörigkeit für den Film zu entwickeln. Die Hintergrundinformationen, die beispielsweise einem Europäer fehlen um den Film in all seinen Facetten in sich aufzunehmen, liegen dabei ebenso auf den kulturellen Aspekten die im Film eingebaut werden. Die Zusammenhänge werden daher von Kultur zu Kultur vollkommen anders und in unterschiedlichster Art und Weise aufgefasst.

Zum Schluss lässt sich noch sagen, dass es Isao Takahata mit seinen Filmen gelungen ist einen guten Überblick über die japanische Gesellschaft und deren Kultur zu bekommen, denn wie schon erwähnt: Isao Takahatas Filme sind der Schlüssel zu *amae*.

15. Filmografie

HOTARU NO HAKA / GRAVE OF THE FIREFLIES

Japan 1988

Drehbuch: Akiyuki Nosaka (novel), Isao Takahata

Regie: Isao Takahata

Produzenten: David Del Rio, Toru Hara, John Ledford, Ryôichi Satô, Eiichi Takahashi

Musik: Michio Mamiya

Laufzeit: 85 Minuten

OMOHIDE POROPORO / ONLY YESTERDAY

Japan 1991

Drehbuch: Isao Takahata

Regie: Isao Takahata

Produzenten: Hayao Miyazaki, Yasuyoshi Tokuma

Musik: Katsu Hoshi

Laufzeit: 118 Minuten

HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO / POM POKO

Japan 1994

Drehbuch: Hayao Miyazaki (Idee), Isao Takahata

Regie: Isao Takahata

Produzenten: Ned Lott, Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki, Yasuyoshi Tokuma

Laufzeit: 114 Minuten

HÔHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN / MY NEIGHBORS THE YAMADAS

Japan 1999

Drehbuch: Hisaichi Ishii (Comic), Isao Takahata

Regie: Isao Takahata

Produzenten: Rick Dempsey, Michael Johnson, Ned Lott, Takashi Shoji, Yasuyoshi Tokuma, Seiichirô Ujii

Laufzeit: 104 Minuten

KAGUYA-HIME NO MONOGTARI / THE TALE OF PRINCESS KAGUYA

Japan 2013

Drehbuch: Isao Takahata, Riko Sakaguchi, Mike Jones

Regie: Isao Takahata

Produzenten: Kôji Hoshino, Frank Marshall, Yoshiaki Nishimura, Seiichirô Ujiie,
Geoffrey Wexler

Musik: Joe Hisaishi

Laufzeit: 137 Minuten

11. Literaturverzeichnis

Animerica Anime & Manga Monthly Vol.2, no. 11, 1995

Arndt, Roland: Leben nach eigener Regie: wie Sie ihren Erfolg selbst in Szene setzen / Roland Arndt. Mit einem Vorw. von Nikolaus B. Enkelmann. München: Erd, 1989

Asquith, Pamela J. [Hrsg.]: Japanese images of nature: cultural perspectives / ed. by Pamela J. Asquith and Arne Kalland. 1. publ. . Richmond: Curzon Press, 1997

Bendazzi, Giannalberto: Cartoons: one hundred years of cinema animation / by Giannalberto Bendazzi. 2. [print.]. Bloomington, Ind.: Indiana Univ. Press, 1996

Camp, Brian: Anime classics zettai!: 100 must-see Japanese animation masterpieces / Brian Camp and Julie Davis, Berkeley, Calif: Stone Bridge Press, 2007

Cavallaro, Dani: Anime and the visual novel. Jefferson, NC: McFarland, 2010

Clark, James: Animated Films, London: Virgin Books, 2004

Coulmas, Florian: Die Kultur Japans. München: Beck, 2003

Coulmas, Florian: Die 101 wichtigsten Fragen - Japan / Florian Coulmas; Judith Stalpers .Orig.-Ausg..München: Beck, 2011

Dunde, Siegfried Rudolf (Hrsg.), Handbuch der Sexualität, Weinheim: Deutscher Studien Verlag. 1992

Film Festival Locarno: Pom Poko, Pess Kit/Presseheft, 2008

Galbraith, Stuart, 1965- [Hrsg.]: Japanese cinema / Stuart Galbraith IV; Paul Duncan (Hg.). [Übers. aus d. Engl.: Egbert Baqué]. Köln: Taschen, 2009

Grăjdian, Maria: Takahata Isao / Maria Grăjdian. Frankfurt, M.; Wien: Lang, 2010

Goldberg, Wendi: Tanscending the Victim's History: Takahata Isao's Grave of the Fireflies; in: Mecamedia, War/Time, Vol.4, 2009

Japan Forum: Bambus - biegsam, vielfältig und stark - Das Monatliche Informationsblatt des Japanischen Generalkonsulats, Ausgabe: Vol.133, Düsseldorf: 2006

Kämpfer, Engelbert: Heutiges Japan. Werk 1/1, Wolfgang Michel und Barend J. Terwiel (Hrsg.), München: judicum, 2001

Kurz,Christof: Palast - Die Krönung der besten Filme, Spezialausgabe No.3, 2010

Levi, Antonia: Samurai from outer space: understanding Japanese animation / Antonia Levi. 2. print..Chicago, Ill.: Open Court, 1997

Lutterjohann, Martin: Kulturschock Japan / Martin Lutterjohann. [Fotos: Rainer Bothe] . 3., aktualisierte Aufl..Bielefeld : Rump, 1994

McCloud, Scott: Comics richtig lesen / Scott McCloud. [Aus dem Amerikan. von Heinrich Anders] . 4. Aufl. .Hamburg: Carlsen, 1997

McVeigh, Brian: Wearing Ideology, New York: Oxford, 2000

Menzel, Martha-Christine [Hrsg.]: Ausstellung Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800 bis 2008, 2008 - 2009, Frankfurt, Main u.a.: Ga-netchū! Das Manga-Anime-

Syndrom , Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main ... [Text- und Bildred.: Martha-Christine Menzel ... Übersetzungsarbeiten: Engl.: Dagmar Mallett. Japan.: Jacqueline Berndt ...] .Berlin: Henschel, 2008

Morton, William Scott: Japan . München: Callwey, 1974

Napier, Suan J.: Anime from Akira to Howl's Moving Castle:Experiencing Contemporary Japanese Animation, New York: Palgrave, 2005

Odell, Colin: Anime / Colin Odell & Michelle Le Blanc . - 1. publ. . - Harpenden: Kamera Books , 2013

Poirtras, Gilles: Anime Essential: Every Thing a Fan Needs to Know. Berkeley 2001

Stein, Michael: Japans Kurtisanen. Eine Kulturgeschichte der japanischen Meisterinnen der Unterhaltungskunst und Erotik aus zwölf Jahrhunderten. München: iudicium, 1997

Vollbrecht, Ralf (2005): Anime: Einführung, Übersicht und pädagogische Einschätzung. In: Anime & Manga: Faszination des Fremden. Hrsg. Vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland. Remscheid 2005

12. Internetquellen

About WCS | WORLD COSPLAY SUMMIT OFFICIAL SIDE:

<http://www.worldcosplaysummit.jp/sp/en/about>, letzter Zugriff: 7.8.2014

anime: definition of anime in Oxford dictionary (British & World English):

<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/anime>, letzter Zugriff: 20.7.2014

Animeph: Anime Terminology Lexicon: <http://www.animeph.com/anime-terminology-vocabulary-term>, letzter Zugriff : 20.7.2014

Anime Übersicht – Genre – Randaris-Anime: <http://randaris-anime.net/serie/genre/horror>, letzter Zugriff : 4. 8.2014

Aoki, Deb: Otaku: <http://manga.about.com/od/glossary/g/otaku.htm>, letzter Zugriff: 7.8.2014

Boursot, Sylvain; Servais, Marie: Thirty-six immortal women poets. In: MS&SB, 11.08.2013: <http://www.servais-boursot.com/641-thirty-six-immortal-women-poets/>, letzter Zugriff: 22.01.2014

Brooks, Xan: A god among animators. In: The Guardian, 14.9.2005:

<http://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes>, letzter Zugriff: 15.8.2014

CosBase-Infothek: <http://www.cosbase.de/index.php?r=info/default/cosplay>, letzter Zugriff: 7.8.2014

DP/30: The Oral History Of Hollywood: DP/30 @ TIFF '14: Isao Takahata, The Tale of Princess Kaguya. 19.10.2014: <https://www.youtube.com/watch?v=8TlxSboH-D8>, letzter Zugriff: 22.01.2015

Foerster, Lukas: Eine Welt aus Linien und Farben. In: taz.de, 20.11.2014:

<http://www.taz.de/!149801/>, letzter Zugriff: 22.01.2015

GhibliWorld.com: Isao Takahata Interview – A personal conversation with Studio Ghibli Director Isao Takahata, 2006.

<http://www.ghibliworld.com/isaotakahatainterview.html>, letzter Zugriff: 18.8.2014

Handke, Sebastian: Neuer Anime von Isao Takahata: Ich Findelkind: „Die Legende der Prinzessin Kaguya“. In: Der Tagesspiegel, 25.11.2014:

<http://www.tagesspiegel.de/kultur/neuer-anime-von-isao-takahata-ich-findelkind-die-legende-der-prinzessin-kaguya/11025322.html>, letzter Zugriff: 22.01.2015

Hotaru no haka – Awards – IMDb:

http://www.imdb.com/title/tt0095327/awards?ref=tt_awd, letzter Zugriff: 15.8.2014

IMDb-Movies, TV and Celebrities: http://www.imdb.com/?ref=nv_home, letzter Zugriff: 15. 8.2014

Kaguyahime no monogatari – Awards – IMDb:

http://www.imdb.com/title/tt2576852/awards?ref=tt_awd, letzter Zugriff: 17.8.2014

Kaze tachinu – Awards – IMDb:

http://www.imdb.com/title/tt2013293/awards?ref=tt_awd, letzter Zugriff: 17.8.2014

Pentimento: Sweet, Sweet Home, 2009:

<http://pentiment.blogspot.co.at/2009/06/sweet-sweet-home.html>, letzter Zugriff: 28.01.2015

Platthaus, Andreas: Der Weg vom Mond hat sich gelohnt. In: Frankfurter Allgemeine, 22.11.2014: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/prinzessin-kaguya-der-weg-vom-mond-13279033.html>, letzter Zugriff: 22.01.2015

Rodek, Hans-Georg: Kulturkampf in Japan: Der Mann der die Kamikaze-Flugzeuge erfand. In: Die Welt, 26.8.2013: <http://www.welt.de/kultur/kino/article119403001/Der-Mann-der-die-Kamikaze-Flugzeuge-erfand.html>, letzter Zugriff: 17.8.2014

Tezuka in English- The Global Tezuka Fan Community: Tezuka's Life (1958-1964): <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1958-1964/>, letzter Zugriff: 30.7.2014

The Physiological Society of Japan: Choju-Giga: <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/>, letzter Zugriff: 30.7.2014

Toy, Koko: What is Komodo anime?: <http://kokotoy.hubpages.com/hub/What-is-Kodomo-anime>, letzter Zugriff : 20.7.2014

Scheid, Bernhard: Tanuki Bilder – Religion in Japan, 2001:

http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Mythen:Verwandlungskuenstler/Tanuki, letzter Zugriff: 30.01.2015

Seinen - Anime News Network:

<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=19>, letzter Zugriff : 20.7.2014

shojo: definition of shojo in Oxford dictionary (British & World English):

<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/shojo>, letzter Zugriff : 20.7.2014

Soika, Karin Ulrike: Wabi Sabi – ein japanisches Konzept der Ästhetik:

http://www.soika.com/links/text/03d_wabisabi.htm, letzter Zugriff: 4.8.2014

Spirited Away (2002) – International Box Office Results:

<http://boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=spiritedaway.htm>, letzter Zugriff: 7.8.2014

13. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Isao Takahata, Pictures & Photos of Isao Takahata – IMDb, <http://www.imdb.com/name/nm0847223/>, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 2 Luftangriff auf Kobe 1945 (Film), in: Die Letzten Glühwürmchen, R: Isao Takahata, JN 1988, TC: 09:09

Abbildung 3 Luftangriff auf Kobe 1945 (Foto), Bos, Carole: "Bombs Shower Kobe Dock Area, June 1945", AwesomeStories.com, <http://www.awesomestories.com/asset/view/Bombs-Shower-Kobe-Dock-Area-June-1945>, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 5 Verbrannte Leiche (Film), in: Die letzten Glühwürmchen, R: Isao Takahata, JN 1988, TC: 12:03

Abbildung 4 Verbrannte Leiche (Foto), Ishikawa, Koyo: This shows the charred body of a woman who was carrying a child on her back; her back itself was not burned, 10.03.1945, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tokyo_kushu_1945-2.jpg, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 6 Die im Sterben liegende Mutter, in: Die letzten Glühwürmchen, R: Isao Takahata, JN 1988, TC: 14:58

Abbildung 7 Setsukos Tod..., in: Die letzten Glühwürmchen, R: Isao Takahata, JN 1988, TC: 1:15:48

Abbildung 8 Seitas Tod..., Die letzten Glühwürmchen, R: Isao Takahata, JN 1988, TC: 01:18

Abbildung 9 Seita und Setsuko in Perfekter Uniform, in: Die letzten Glühwürmchen, R: Isao Takahata, JN 1988, TC: 02:51

Abbildung 10 Kanji für Feuer (火) im Titel (Filmposter), Hotaru no haka, JN 1988, http://www.imdb.com/media/rm1345636096/tt0095327?ref=tt_ov_i, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 11 Sonnenaufgang am Beni-Blumenfeld, in: Only Yesterday, R: Isao Takahata, JN 1991, TC: 51:57

Abbildung 12 Sichtbare Muskelzüge, in: Only Yesterday, R: Isao Takahata, JN 1991, TC: 06:08

Abbildung 13 Typisch japanischer Eingangsbereich, Aichi: Bauart der Okiya, 19.09.2010, <http://gionkobu.blogspot.co.at/2010/09/bauart-der-o-kiya.html>, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 14 Taeko im onsen, in: Only Yesterday, R: Isao Takahata, JN 1991, TC: 07:15

Abbildung 15 Taekos Vater, in: Only Yesterday, R: Isao Takahata, JN 1991, TC: 57:32

Abbildung 16 Taeko und Toshio, in: Only Yesterday, R: Isao Takahata, JN 1991, TC: 1:17:42

Abbildung 17 tanuki in anthropomorpher Form, in: Pom Poko, R: Isao Takahata, JN 1994, TC: 06:56

Abbildung 18 Verwandlung der tanuki 1, in: Pom Poko, R: Isao Takahata, JN 1994, TC: 11:38

Abbildung 19 Verwandlung der tanuki 2, in: Pom Poko, R: Isao Takahata, JN 1994, TC: 10:58

Abbildung 20 tanuki beim Feiern, in: Pom Poko, R: Isao Takahata, JN 1994, TC: 23:22

Abbildung 21 tanuki mit Teekessel, Tanuki mit Teekessel (Morin-ji no bunpuku chagama), Blockdruck (Papier, Farbe) von Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892); aus der Serie Shinkei sanjūroku kaisen („Neue Sammlung von 36 Geistern“), 1889-1892, Bild © National Diet Library, Tokyo. <http://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1306455>, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 22 Geisterparade Pom Poko, in: Pom Poko, R: Isao Takahata, JN 1994, TC: 1:10:10 – 1:10:17

Abbildung 23 Ausschnitt aus der Nachtparade der 100 Dämonen, Kyūen, Kanō (1622-1698), Detail aus: Nachtparade der 100 Dämonen, Querrolle, Tusche und Farben auf Papier, Museum für Ostasiatische Kunst, Köln, 2001, http://www.museenkoeln.de/home/bild-der-woche.aspx?bdw=2001_08#prettyPhoto, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 24 Takarabune (Schatzschiff) Pom Poko, in: Pom Poko, R: Isao Takahata, JN 1994, TC: 1:39:09

Abbildung 25 Manga von Ishii Hisaichi (Zeitungsausschnitt), Hisaichi, Ishii, Nono-Chan, in: Asahi Newspaper, 21.07.1997, http://www.nausicaa.net/wiki/My_Neighbors_the_Yamadas_%28manga_sample%29, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 26 Die Yamadas, in: Meine Nachbarn die Yamadas, R: Isao Takahata, JN 1999, TC: 41:12

Abbildung 27 Die Große Welle (Film), in: Meine Nachbarn die Yamadas, R: Isao Takahata, JN 1999, TC: 06:55

Abbildung 28 Die große Welle (Original), Hokusai, Katsushika: Under the Wave off Kanagawa (Kanagawa-oki nami-ura), 1830–31 (Tenpō 1–2), <http://www.mfa.org/collections/object/under-the-wave-off-kanagawa-kanagawa-oki-nami-ura-also-known-as-the-great-wave-from-the-series-thirty-six-views-of-mount-fuji-fugaku-sanj%C3%BBrokkei-234428>, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 29 Lesen im Bambusheide (Film), in: Meine Nachbarn die Yamadas, R: Isao Takahata, JN 1999, TC: 08:39

Abbildung 30 Lesen im Bambusheide (Original), Purportedly by Shūbun. Preface by Jikuun Touren, and poems by Kousei Ryuha and other four monks, 1 hanging scroll, light color on paper, 134.8x33.3, Muromachi period/15th century, Tokyo National Museum, http://www.emuseum.jp/detail/100145/000/000?mode=detail&d_lang=en&s_lang=en&class=1&title=&c_e=®ion=&era=¢ury=&cptype=&owner=&pos=25&num=1, letzter Zugriff: 03.02.2014

Abbildung 31 Prinzessin Kaguya, in: Die Legende der Prinzessin Kaguya, R: Isao Takahata, JN 2013, <http://www.filmjunkies.de/film/1539/fotos/legende-prinzessin-kaguya-70890.html>, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 32 Frosch nach Toba Sojo, in: Die Legende der Prinzessin Kaguya, R: Isao Takahata, JN 2013, <http://www.filmstarts.de/kritiken/224877/bilder/?cmediafile=21116072>, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 33 Kaguyas Flucht, in: Die Legende der Prinzessin Kaguya, R: Isao Takahata, JN 2013, <http://www.filmjunkies.de/film/1539/fotos/legende-prinzessin-kaguya-70889.html>, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 34 Kaguya und Tsutemaru am Land, in: Die Legende der Prinzessin Kaguya, R: Isao Takahata, JN 2013, <http://www.filmjunkies.de/film/1539/fotos/legende-prinzessin-kaguya-70882.html>, letzter Zugriff: 03.02.2015

Abbildung 35 Kaguya wird angekleidet, in: Die Legende der Prinzessin Kaguya, R: Isao Takahata, JN 2013, <http://www.filmjunkies.de/film/1539/fotos/legende-prinzessin-kaguya-70887.html>, letzter Zugriff: 02.03.2015

Abbildung 36 Kaguyas Schminke, in: Die Legende der Prinzessin Kaguya, R: Isao Takahata, JN 2013, <http://www.filmstarts.de/kritiken/224877/bilder/?cmediafile=21117241>, letzter Zugriff: 03.02.2015

14. Anhang

Abstract

Anime ist heute ein Begriff, der sich sowohl im asiatischen, als auch im westlichen Kulturkreis etablieren konnte. Besonders in Japan hat sich Anime zu einem ganz eigenen Kult entwickelt.

Der Folgende Text beschäftigt sich mit der Entwicklung des Anime sowie mit seinen kulturellen Werten die er vertritt und zur Schau stellt. Dabei wird auf die Frage nach den kulturellen Aspekten im Anime, sowie in wie fern sich diese im Anime verankern und zeigen genau untersucht. Zur Analyse werden Isao Takahats Filme GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA [1988]), ONLY YESTERDAY (OMOHIDE POROPORO [1991]), POM POKO (HEISEI TANUKI GASSEN POMPOKO [1994]), MY NEIGHBORS THE YAMADAS (HŌHOKEKYO TONARI NO YAMADA-KUN [1999]) und THE TALE OF PRINCESS KAGUYA (KAGUYA-HIME NO MONOGTARI [2013]) herangezogen und in Bezug auf den kulturellen Kontext untersucht und untereinander verglichen. Isao Takahata gilt heute neben Hayao Miyazaki als einer der erfolgreichsten und bekanntesten Regisseure des japanischen Zeichentrickfilms (Anime). Mit seinen Studio Ghibli Filmen, setzte er Meilensteine in der japanischen Geschichte des Anime, welche inzwischen nicht nur in Japan ihre Anerkennung gefunden haben, sondern auch in Europa. In seinen Filmen geraten traditionelle Kultur, technisierte Moderne, und die Zerstörung der Umwelt immer wieder in Konflikt. Daher wird im folgenden Text sowohl die Machart der einzelnen Filme, sowie der Inhalt als auch die Darstellung der einzelnen Charakter anhand der Fragen wie sich der Kulturelle Aspekt darin verankert und welche Wirkung damit erzielt wird, analysiert und diskutiert.

Lebenslauf

Name: Helena Auer

Staatsbürgerschaft: Österreich

Geburtsdatum / Geburtsort: 25.05.1986 in Innsbruck

Ausbildung:

- 1994 - 1997 VS Obermillstatt
- 1997 - 2001 MHS-Seeboden
- 2001 - 2005 BORG, Hegelgasse 12, 1010 Wien
- 17.06.2005 Matura
- 2006 – 2015 Studium „Theater-, Film-, und Medienwissenschaft“ an der Universität Wien

Sprachen:

Muttersprache: Deutsch

Lebende Fremdsprache: Englisch in Wort und Schrift