



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Kriegsdarstellung zwischen Realität und Fantastik: Das Thema
Krieg im Werk von Hayao Miyazaki

verfasst von | submitted by

Marisa Awecker BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Ass.-Prof. Mag. Dr. Nicole Kandioler-Biet

Danksagung

Ich möchte mich herzlich bei meiner Betreuerin Ass.-Prof. Mag. Dr. Nicole Kandioler-Biet für die wertvolle fachliche Unterstützung bedanken. Ein großer Dank geht an meine Eltern Maria und Reini sowie an meinen Partner Martin, die mich unermüdlich motiviert und unterstützt haben.

Inhalt

1. Einleitung	7
2. Krieg im Animationsfilm.....	10
2.1. Theorien zum Krieg im Animationsfilm	10
2.2. Animation in der Kriegspropaganda.....	12
2.3. Krieg in den Animationsfilmen der Hollywood Studios.....	17
2.4. Krieg im Animationsfilm abseits der großen Hollywood Studios.....	20
2.5. Krieg im japanischen Anime	24
3. Theorien zur Kriegsdarstellung im Film	29
3.1. Zur Geschichte des Kriegsfilms.....	29
3.2. Neue Arten der Kriegsführung und Erweiterung des Genrebegriffs.....	30
3.3. Der Antikriegsfilm.....	32
3.4. Die Kriegsdarstellung: Themen und Darstellungsweisen	36
3.4.1. Der Kampf.....	36
3.4.2. Die Affektsteuerung	38
3.4.3. Die Figurenkonstellationen	38
3.4.4. Die Dramaturgie	39
4. Theorien der Fantastik	41
4.1. Begriffsdefinition von Fantastik in der Literaturwissenschaft	42
4.2. Das Verhältnis von Fantastik und Realität.....	43
4.3. Die Fantastik im Film	47
4.4. Die Fantastik im Animationsfilm	50
4.5. Die Fantastik in den Filmen von Hayao Miyazaki	51
5. Filmanalyse	57
5.1. Krieg auf der Erzählebene	58
5.1.1. Krieg bricht in die soziale Welt der Heimat ein	58
5.1.2. Konflikt zwischen Mensch und Natur.....	60
5.1.3. Die Erinnerung und Schilderung von Kriegseignissen.....	61
5.1.4. Kriegsvisionen.....	63
5.1.5. Visionen von Gefallenen.....	65
5.1.6. Hoffnungsvolle Neuanfänge und Happy Ends.....	66
5.2. Schlachteninszenierung und Gewaltdarstellung	67
5.2.1. Darstellungsmerkmal Feuer und Explosionen.....	67
5.2.2. Gewaltsame Auseinandersetzungen in der Luft	68
5.2.3. Realhistorische Schauplätze	70
5.2.4. Brennende Städte.....	72
5.2.5. Gewaltdarstellung	73
5.2.6. Die Zerstörung nach der Schlacht	74
5.2.7. Humor in den Kämpfen	75
5.3. Kriegstechnik	76
5.3.1. Magische Waffen und Science-Fiction-Technologie	77
5.3.2. Lebende Wesen als Waffen.....	78
5.3.3. Lebendige Technik.....	79
5.3.4. Die zwei Seiten der Technik.....	80

5.4. Das Militär	81
5.4.1. Die Militärparaden	82
5.4.2. Propaganda und Geheimpolizei	83
5.4.3. Die Militärpräsenz in der Luft.....	84
5.4.4. Militärische Gebäude und Fortbewegungsmittel.....	85
5.4.5. Die Charakterschwächen des Militärs	86
5.4.6. Miyazakis weibliche Führungspersonen.....	87
5.5. Die Figuren	88
5.5.1. Vielschichtige Figuren.....	89
5.5.2. Strategien zur Konfliktlösung	90
5.5.3. Verarbeitung von Kriegserfahrungen	92
6. Conclusio.....	95
Filmverzeichnis.....	98
Literaturverzeichnis.....	101
Abstract	105

1. Einleitung

Während der Regisseur Hayao Miyazaki in Japan schon lange außerordentlich populär ist und mit seinen Animationsfilmen regelmäßig Kinokassenrekorde bricht,¹ steigen sein Bekanntheitsgrad und die Begeisterung für seine Filme in den letzten Jahren auch in der westlichen Welt kontinuierlich an. Durch seinen zweiten Oscar-Gewinn für den Film *Der Junge und der Reiher*² 2024 und nicht zuletzt durch den Erwerb der Streamingrechte für seine Filme durch die Plattform Netflix im Jahr 2020³ erreichen seine Animationsfilme weltweit ein immer größer werdendes Publikum.

Miyazakis Filme zeichnen sich besonders durch ihren einzigartigen Detailreichtum aus, den er seinen fantastischen Welten und seinen Charakteren zukommen lässt, wodurch sie sich von anderen Animes deutlich abheben. Ein weiteres Alleinstellungsmerkmal ist, dass, obwohl sich seine Filme vorrangig an Kinder richten, Miyazaki darin eine Vielzahl an komplexen und düsteren Themen behandelt wie etwa die unterschiedlichen Aspekte von technologischem Fortschritt, der Umgang des Menschen mit Natur und Umweltproblemen, das Erwachsenwerden oder die Schrecken des Krieges.

Aufgrund der spannenden Komplexität seiner Filme und dem immer stärker wachsenden Interesse an den Filmen des japanischen Regisseurs ist es nicht verwunderlich, dass auch die Literatur zu Miyazaki sehr umfangreich ist. So geben viele Werke, wie zum Beispiel Susan Napiers *Miyazakiworld* und *The Animé Art of Hayao Miyazaki* sowie *The Late Works of Hayao Miyazaki* von Dani Cavallaro, einen Überblick über das Gesamtwerk und die zentralen Themen, die der Regisseur darin behandelt. In der Literatur zu Hayao Miyazaki finden sich außerdem mehrere Arbeiten, die sich mit einzelnen Aspekten in dessen Werk auseinandersetzen: wie *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten* von Stefanie Kimler oder auch *"War and Peace" in Studio Ghibli Films* von Daisuke Akimoto, der darin die Anti-Kriegsbotschaft in Miyazakis Filmen in Bezug auf reale Konflikte analysiert.

¹ Vgl. Hayao Miyazaki, „Biographical Chronology“, *Turning Point. 1997–2008*, aus dem Jap. v. Beth Cary/Frederik L. Schodt, San Francisco: VIZ Media, LLC 2014, S. 431–447, hier S. 443.

² *Der Junge und der Reiher* (Orig.: *Kimitachi wa dô ikiru ka*), R.: Hayao Miyazaki, JP 2023, Netflix, 24. 08. 2025.

³ Vgl. Futurezone, „Netflix sichert sich Rechte für 21 Ghibli-Filme“, [futurezone.at](https://futurezone.at/digital-life/netflix-sichert-sich-rechte-fuer-21-ghibli-filme/400731726), 20.01.2020, <https://futurezone.at/digital-life/netflix-sichert-sich-rechte-fuer-21-ghibli-filme/400731726>, 16. 08. 2025.

In meiner Arbeit möchte ich mich auch auf das Thema Krieg in den Filmen von Hayao Miyazaki fokussieren und untersuchen, wie der Regisseur das grausame Thema in seinen Animationsfilmen umsetzt. Dabei möchte ich ausführen, warum die Animation besonders geeignet ist, das Thema zu behandeln, was die wiederkehrenden Motive der Darstellung in seinen Werken sind und wie Schlachten und das Kriegsgeschehen visuell realisiert werden. Ein besonders interessanter Aspekt der filmischen Umsetzung des Themas bei Miyazaki ist für mich die Vermischung von Realität und Fantastik. So verwendet er bei seiner Kriegsdarstellung etwa detailliert gezeichnete Kriegstechnik wie Flugzeuge und Panzer oder realhistorische Hintergründe, gleichzeitig fließen auch viele fantastische Elemente wie Flüche oder Verwandlungen mit ein. Ich möchte diesen Punkt der Darstellung genauer beleuchten und zeigen, dass durch die Vermischung von Realität und Fantastik die Schrecken des Krieges besonders wirkungsvoll verdeutlicht werden.

Ausgehend von diesen Schwerpunktsetzungen habe ich die Forschungsfrage meiner Arbeit folgendermaßen formuliert: Wie wird in den Animationsfilmen des Regisseurs Hayao Miyazaki das Thema Krieg behandelt und wie beeinflussen Realität und Fantastik die Darstellung?

Als erster Schritt zur Untersuchung der Forschungsfrage wird zunächst ein filmhistorischer Überblick über das Thema Krieg im Animationsfilm gegeben sowie theoretische Grundlagen angeführt, wieso der Animationsfilm sich besonders gut zur Bearbeitung des Themas eignet. Der historische Überblick umfasst die Themengebiete Animation in der Kriegspropaganda, Krieg in den Animationsfilmen der Hollywood Studios, Krieg im Animationsfilm abseits der großen Hollywood Studios und Krieg im japanischen Anime.

Als Grundlage für die Untersuchung der Darstellung von Krieg in den Filmen von Hayao Miyazaki werden in einem weiteren Punkt Theorien zur Ästhetik des Kriegs- und Antikriegsfilms herangezogen, um zentrale Motive der Darstellung von Krieg sowie der visuellen Umsetzung herauszuarbeiten, die in der Analyse der Filme von Miyazaki als Leitfaden dienen.

Daran anschließend wird mit Hilfe von Theorien zur Fantastik aus der Literatur, vor allem durch die Theorien des Autors Stanisław Lem, die Fantastik in den Filmen Miyazakis untersucht und im Weiteren analysiert, wie einerseits die innere Realität der Werke, also die

fantastischen Welten selbst, aufgebaut sind und wie sich andererseits die Fantastik in Miyazakis Werken zur außerfilmischen Realität verhält.

In einer umfassenden Filmanalyse wird schließlich ausgeführt, welche Motive zentral für Miyazakis Kriegsdarstellung sind und wie das Thema Krieg visuell vom Regisseur in seinen Filmen umgesetzt wurde. Als Material für die Analyse wurden sieben Filme aus Miyazakis Werk, die alle einen Kriegsbezug aufweisen, herangezogen: *Nausicaä aus dem Tal der Winde*⁴, *Das Schloss im Himmel*⁵, *Porco Rosso*⁶, *Prinzessin Mononoke*⁷, *Das Wandelnde Schloss*⁸, *Wie der Wind sich hebt*⁹ und *Der Junge und der Reiher*.

⁴ *Nausicaä aus dem Tal der Winde* (Orig.: *Kaze no tani no Naushika*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1984, Netflix, 24. 08. 2025.

⁵ *Das Schloss im Himmel* (Orig.: *Tenkû no shiro Rapyuta*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1986, Netflix, 24. 08. 2025.

⁶ *Porco Rosso* (Orig.: *Kurenai no buta*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1992, Netflix, 24. 08. 2025.

⁷ *Prinzessin Mononoke* (Orig.: *Mononoke hime*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1997, Netflix, 24. 08. 2025.

⁸ *Das Wandelnde Schloss* (Orig.: *Hauru no ugoku shiro*), R.: Hayao Miyazaki, JP 2004, Netflix, 24. 08. 2025.

⁹ *Wie der Wind sich hebt* (Orig.: *Kaze tachinu*), R.: Hayao Miyazaki, JP 2013, Netflix, 24. 08. 2025.

2. Krieg im Animationsfilm

2.1. Theorien zum Krieg im Animationsfilm

Zu Beginn soll ein filmhistorischer Überblick über das Thema Krieg im Animationsfilm gegeben werden sowie theoretische Grundlagen angeführt werden, wieso der Animationsfilm sich besonders gut anbietet, das Thema zu behandeln.

Für die Filmwissenschaftlerin Donna Kornhaber ist es die Fähigkeit der Animation zur Darstellung von unlogischer Form, die den Animationsfilm besonders dafür eignet, die irrationalen Schrecken des Krieges zu zeigen, die in historischen Texten und Artikeln sprachlich oft umgangen werden.¹⁰ Durch seinen künstlerischen und künstlichen Stil ist der Animationsfilm von allen Gesetzen der Logik oder Physik entbunden. Kornhaber schreibt weiter, dass die Animation, dadurch dass sie grenzenlos ist und alles sein und darstellen kann, eine ethische Lösung bietet, Bilder unfassbaren Leidens zu schaffen. Da diese, im Gegensatz zu einer Fotografie, das Leid nicht nur wie eine Postkarte abbildet, sondern unterschiedliche Möglichkeiten hat, Traumata Ausdruck zu verleihen und diese so zu vermitteln.¹¹ Die Kunsthistorikerin und Medienwissenschaftlerin Nea Ehrlich berichtet, dass Soldaten, die im Zuge der Recherche zu ihrem Buch *Animating Truth* von ihr interviewt wurden, angegeben hätten, dass die Darstellung der Kriegsszenarien in dem Animationsfilm *Waltz with Bashir*¹² des israelischen Regisseurs Ari Folman besser ihre eigenen Kriegserfahrungen vermitteln konnten als Live-Aufnahmen.¹³ Ebenso stellt Susan Napier, Japanologin und Professorin mit Schwerpunkt auf Anime und Manga, zur Darstellung des Atombombenabwurfs über Hiroshima sowie dessen Folgen fest, dass der Animationsfilm durch seinen unrealistisch gezeichneten Stil die Möglichkeit bietet, die grauenhaften apokalyptischen Bilder zu zeigen, wohingegen eine Darstellung im Realfilm selbst mit Spezialeffekten schwierig umzusetzen und anzusehen wäre.¹⁴ Denn als weiteren Punkt führt

¹⁰ Vgl. Donna Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary. War and the Animated Film*, eBook, Chicago/London: The University of Chicago 2020, Introduction: Art for the Invisible.

¹¹ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Introduction: The Era of the Witness.

¹² *Waltz with Bashir*, R.: Ari Folman, DVD, Pandora Film GmbH & Co. Verleih KG 2009 (Orig.: *Waltz with Bashir*, IL/FR/DE/US/FI/CH/BE/AU 2008).

¹³ Vgl. Nea Ehrlich, *Animating Truth. Documentary and Visual Culture in the 21st Century*, eBook, Edinburgh: Edinburgh University 2021, S. 4f.

¹⁴ Vgl. Susan J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing contemporary Japanese animation*, eBook, New York: Palgrave 2001, S. 193.

sie an, dass die unrealistische Darstellung des Animationsfilms dem Publikum die nötige Distanz bieten kann, um die gezeigten Ereignisse verarbeiten zu können, ohne von ihnen überwältigt zu werden.¹⁵ Nea Ehrlich, die sich in ihrem Buch mit dem animierten Dokumentarfilm auseinandersetzt, führt darin an, dass die durch eine nicht fotorealistische Darstellung geschaffene Distanz auch negativ gedeutet werden kann. So wird der Animation vorgeworfen, dass ihre unterschiedlichen visuellen Stile vom Inhalt der Dokumentation ablenken sowie das Gezeigte und die Protagonist*innen fiktionalisieren und daher ethische Probleme ästhetisieren.¹⁶ Ehrlich merkt dagegen an, wobei sie sich auf Susan Sontag bezieht, dass, wenn die Gesellschaft bereits gleichgültig gegenüber fotorealistischen Bildern von Leid geworden ist und diese keine empathische Regung mehr in den Betrachter*innen hervorrufen, es neue Formen der Repräsentation braucht.¹⁷ Ähnlich wie auch Donna Kornhaber zeigt Ehrlich die Animation als eine dieser neuen Formen auf, indem sie ausführt, dass das Fehlen von fotorealistischen Bildern in der Animation die Möglichkeit bietet den*die Zuseher*in aktiv zu involvieren, wenn er*sie durch seine*ihre Vorstellungskraft das Dargestellte interpretieren und sich so damit auseinandersetzen muss. Das kann die Verbindung zwischen Zuseher*in und dargestelltem Inhalt vertiefen und eine apathische Betrachtung verhindern, da der*die Betrachter*in sich aktiv mehr mit dem Gezeigten beschäftigt.¹⁸ Ehrlich legt außerdem dar, dass über die Animation Empathie für die gezeigten Protagonist*innen aufgebaut werden kann, was Grundlage für eine ethische Betrachtung ist.¹⁹ Sie meint, dass, obwohl häufig für Dokumentationen die Identifikation der Zuseher*innen mit den Protagonist*innen über den physischen Körper als Quelle der Empathie gesehen wird, diese nicht unbedingt notwendig ist.²⁰ Denn, so Ehrlich, Empathie kann auch über eine Identifikation auf einer persönlichen emotionalen Ebene entstehen. Animation kann subjektive Darstellungen von persönlichen Ereignissen zeigen, was durch eine fotorealistische Darstellung nicht möglich ist, zum Beispiel das Innenleben der Protagonist*innen, ihre Erinnerungen und Träume. Zusätzlich kann die Animation durch ihre verschiedenen Stilmöglichkeiten noch eine weitere Bedeutungsebene schaffen, indem sie mit diesen die Emotionen und Sichtweisen der Protagonist*innen einem Ereignis gegenüber

¹⁵ Vgl. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, S. 193.

¹⁶ Vgl. Ehrlich, *Animating Truth*, S. 177.

¹⁷ Vgl. Ehrlich, *Animating Truth*, S. 180.

¹⁸ Vgl. Ehrlich, *Animating Truth*, S. 184f.

¹⁹ Vgl. Ehrlich, *Animating Truth*, S. 178.

²⁰ Vgl. Ehrlich, *Animating Truth*, S. 190.

vermittelt, wodurch sich die Zuseher*innen besser mit den Gefühlen der Protagonist*innen identifizieren können.²¹ Daraus schließt Ehrlich, dass durch die Assoziation mit Fantasy und Künstlichkeit die Animation eine Welt erschafft, die zunächst als distanziert gesehen werden kann, die allerdings die Einbindung des*der Zuseher*in auf eine Weise fördern kann, wie es einer fotorealistischen Darstellung nicht möglich ist.²² Sie schreibt: „[A]n interesting paradox arises whereby this distancing actually facilitates and even enhances engagement with the content of animated documentaries since viewers can engage with the information in new ways.“²³

Die Eigenschaften des Animationsfilms als unrealistische Darstellungsform schaffen zwar einen Abstand, vermögen aber gleichzeitig die unwirklichen Schrecken des Krieges und dessen Auswirkungen (physisch und psychisch) auf vielseitige Weise auszudrücken. So wird dieser zum idealen Medium für die Darstellung von Kriegseignissen, wie sich an den in diesem Kapitel vorgestellten vielfältigen Animationsfilmen, die das Thema Krieg behandeln, zeigt.

2.2. Animation in der Kriegspropaganda

In den 1910er Jahren wurde der Animationsfilm in Deutschland und Österreich vor allem zu Werbezwecken eingesetzt.²⁴ Mit Beginn des Ersten Weltkriegs 1914 änderte sich jedoch alles schlagartig und man begann Animation vor allem für Propagandazwecke zu nutzen. Tricks aus der Werbung wurden dafür genutzt, die Bevölkerung zum Erwerb von Kriegsanleihen oder zu Sparmaßnahmen zu bewegen,²⁵ wie etwa in den Filmen *Die Zauberschere*²⁶ oder *Deutschlands Volksvermögen*²⁷, beide aus 1917 von Julius Pinschewer. Außerdem waren Filme beliebt, die Karikaturen der Kriegsgegner zeigten.²⁸ So war John Bull als Karikatur für

²¹ Vgl. Ehrlich, *Animating Truth*, S. 190f.

²² Vgl. Ehrlich, *Animating Truth*, S. 194.

²³ Ehrlich, *Animating Truth*, S. 194.

²⁴ Vgl. Annika Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm. Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909–2001*, Sankt Augustin: Gardez! 2003, S. 90–95.

²⁵ Vgl. Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 96f.

²⁶ *Die Zauberschere*, R.: Julius Pinschewer, D 1917, <https://www.europeanfilmgateway.eu/de/detail/Die%20Zauberschere/barch::cd03e70b6d2af42065eb3799369f0588>, 24. 08. 2025.

²⁷ *Deutschlands Volksvermögen*, R.: Julius Pinschewer, D 1917, <https://www.europeanfilmgateway.eu/de/detail/Deutschlands%20Volksverm%C3%B6gen/barch::25fb6dc1feda45f305ff662e398eacf6>, 24. 08. 2025.

²⁸ Vgl. Thomas Renoldner (Hg.), *Animationsfilm in Österreich. 1, 1900–1970*, Begleitheft zur Filmschau, Wien: ASIFA Austria ca. 2004, S. 13.

Großbritannien eine häufig verwendete Figur, wie sie zum Beispiel in dem bekannten deutschen Animationsfilm *Das Säugetier*²⁹ aus dem Jahr 1917 zu sehen ist.³⁰ Darin wird Großbritannien als John Bull gezeigt, wie er auf seiner Insel sitzt und gierig nach den Erzeugnissen seiner Kolonien schaut. Er verwandelt sich in einen Polypen, der seine Tentakel über die ganze Welt ausbreitet und sich so immer fetter saugt, bis er von deutschen U-Booten und Fliegern angegriffen und zerstört wird.

In den Vereinigten Staaten, die erst 1917 in den Krieg eintraten, begann man sich jedoch schon vor Kriegseintritt mit den Ereignissen in Europa zu beschäftigen.³¹ So wurde zum Beispiel in einer der ersten Cartoon-Reihen, den beliebten *Colonel Heeza Liar*-Cartoons³² von John Randolph Bray, direkt oder indirekt auf den Krieg Bezug genommen, wie etwa in der Folge *Colonel Heeza Liar foils the Enemy*³³ von 1915, die den Colonel als Kriegsreporter in den Gräben zeigt.³⁴ Nach dem Eintritt der USA in den Krieg kam es ab 1918 zu einem signifikanten Anstieg von amerikanischen Cartoons, die Kriegsthemen beinhalten.³⁵ Eine Allegorie, die die Autoren Michael S. Shull und David E. Wilt in ihrem Buch *Doing Their Bit* in den Cartoons jener Zeit ausmachen, ist zum Beispiel die des „unschuldigen“ Amerikas, das sich nur in Europa einmischt, um das Böse zu bekämpfen, verkörpert durch die Figur eines Kindes oder kindlichen Erwachsenen-Charakters, wie etwa die Figuren des *Happy Hooligan* oder *Bobby Bumps*.³⁶ Des Weiteren war auch in den amerikanischen Animationsfilmen die Propaganda gegen Kriegsgegner, zum Beispiel in Form von Karikaturen, ein Thema, wobei die Figur des deutschen Kaisers Wilhelm II. ein besonders beliebtes Ziel der Parodie war.³⁷ Eines der bekanntesten Beispiele eines amerikanischen Propagandafilms ist *The Sinking of the Lusitania*³⁸ von 1918.³⁹ Der amerikanische Animationsfilmpionier Winsor McCay zeigt

²⁹ *Das Säugetier*, R.: Robert Leonard, D 1917, <https://www.europeanfilmgateway.eu/de/detail/Das%20S%C3%A4ugetier/dk::260938ba685c897a2010ea91eb9944e7>, 24. 08. 2025.

³⁰ Vgl. Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 97.

³¹ Vgl. Michael S. Shull/David E. Wilt, *Doing Their Bit. Wartime American Animated Short Films, 1939–1945*, Jefferson, North Carolina: McFarland 2004, S. 17.

³² *Colonel Heeza Liar*, R.: John R. Bray/Vernon Stallings, US 1913–1917/1922–1924.

³³ *Colonel Heeza Liar foils the Enemy*, R.: John R. Bray, US 1915, <https://www.youtube.com/watch?v=ZvVzGp306eY>, 24. 08. 2025.

³⁴ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 17f.

³⁵ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 22.

³⁶ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 21.

³⁷ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 21f.

³⁸ *The Sinking of the Lusitania*, R.: Winsor McCay, US 1918, <https://www.loc.gov/item/2023600632/>, 24. 08. 2025.

³⁹ Vgl. Reinold E. Thiel, *Puppen- und Zeichenfilm. Oder Walt Disneys aufsässige Erben*, Berlin: Rembrandt 1960, S. 6.

darin ein für die USA zentrales Ereignis des Ersten Weltkriegs, die Torpedierung und Versenkung des Passagierschiffes Lusitania 1915 durch deutsche U-Boote, bei dem auch zahlreiche Amerikaner*innen ums Leben kamen.⁴⁰ Dass das Ereignis von McCay dokumentarisch abgebildet werden konnte, stellt für Florian Schwebel eines der größten Potenziale des Animationsfilms dar. Mit Hilfe des Animationsfilms konnten Ereignisse präsentiert werden, die aufgrund des Stands der damaligen Technik anders nicht hätten gezeigt werden können.⁴¹

Während des Zweiten Weltkriegs gab es in den Vereinigten Staaten einen sehr großen Output an Animationsfilmen, die den Krieg thematisierten. „[A]t least 47 percent of the nearly 500 commercial cartoon shorts released in the United States between 1 January 1942 and 30 September 1945 have been identified as containing topical (war-related) material.“⁴² Wobei beinahe alle Cartoons vorrangig von einem der sieben großen Hollywood Studios der Zeit – Warner Bros., Max Fleischer/Paramount, 20th Century-Fox, Universal, Walt Disney/RKO, Metro-Goldwyn-Mayer und Columbia Pictures – produziert wurden.⁴³ Die Themen der Filme sind vielfältig und je nach Kriegsstadium werden unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt. So waren etwa 1941 die Streitkräfte und die Einberufung beliebte Themen,⁴⁴ während in den weiteren Kriegsjahren in den Filmen häufig zum Kauf von Kriegsanleihen oder zur Unterstützung an der Heimatfront aufgefordert wurde.⁴⁵ Zum Beispiel bringt der Hund Pluto in *Out of the frying pan, into the firing line*⁴⁶ von Walt Disney aus dem Jahr 1942 das Bratfett zur Fettsammelstelle zur Herstellung von Sprengstoff. Im späteren Kriegsverlauf wurde dann vermehrt auf Rationierung und Engpässe hingewiesen.⁴⁷ Ähnlich wie bereits während des Ersten Weltkriegs waren auch Karikaturen des Feindes ein häufiges Thema. Neben den Machthabern der Achsenmächte, allen voran Hitler, zum

⁴⁰ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 22.

⁴¹ Vgl. Florian Schwebel, *Von Fritz the Cat bis Waltz with Bashir. Der Animationsfilm für Erwachsene und seine Verwandten*, Marburg: Schüren 2010, S. 16.

⁴² Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 91.

⁴³ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 4f.

⁴⁴ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 38.

⁴⁵ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 41f.

⁴⁶ *Out of the frying pan, into the firing line*, R.: Jack King, US 1942, <https://www.youtube.com/watch?v=NOKzypwFWQs>, 24. 08. 2025.

⁴⁷ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 57f.

Beispiel in dem Film *The Ducktators*⁴⁸ von Warner Bros. von 1942,⁴⁹ waren nach dem Angriff auf Pearl Harbour vor allem die Japaner zum häufig gewählten Feindbild der Filme geworden.⁵⁰ Etwa in dem *Popeye*-Cartoon *Bluder Below*⁵¹ von Paramount 1942, in dem Popeye ein japanisches U-Boot versenkt.

Im Gegensatz zu den USA gab es in Deutschland während des Zweiten Weltkriegs einen eher geringen Output an Animationsfilmen. Propaganda-Minister Joseph Goebbels wollte vor allem Walt Disney Konkurrenz machen und gründete dafür 1941 die Deutsche Zeichenfilm GmbH, eine Firma zur Produktion von Filmen, die sich vor allem auf Animation im Stil von Disney spezialisieren sollte.⁵² Die Deutsche Zeichenfilm GmbH schaffte es allerdings mit dem Kurzfilm *Armer Hansi*⁵³ von 1943, über einen Kanarienvogel, der seinen Käfig verlässt, bis Kriegsende nur einen einzigen Film fertigzustellen.⁵⁴ Neben der mengenmäßig geringen Produktion waren die deutschen Animationsfilme wesentlich unpolitischer als die amerikanischen Propagandacartoons.⁵⁵ Als einige der wenigen politischen Filme sind *Der Störenfried*⁵⁶ von 1940 und, von den Nazis in den Niederlanden produziert, *Van den vos Reynaerde*⁵⁷ zu nennen, die beide antisemitische Motive enthalten.⁵⁸

Neben den kommerziellen Animationsfilmen wurden in Deutschland vor allem animierte Lehrfilme für die Wehrmacht produziert, wobei die Mars-Film GmbH zur führenden Produktionsfirma dieser Filme zählte. In den Filmen wurde den Soldaten unter anderem die Bedienung von Waffen und Kampfmanöver beigebracht.⁵⁹ Auch in den Vereinigten Staaten produzierten viele Studios während des Zweiten Weltkriegs, neben den regulär veröffentlichten Kino-Cartoons, im Auftrag der Regierung Animationsfilme für die Armee, die

⁴⁸ *The Ducktators*, R.: Norman McCabe, US 1942, <https://www.youtube.com/watch?v=rVtB6afVg9A>, 24. 08. 2025.

⁴⁹ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 43ff.

⁵⁰ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 42f.

⁵¹ *Blunder Below*, R.: Dave Fleischer, US 1942, <https://www.youtube.com/watch?v=yU0w-jEHylc>, 24. 08. 2025.

⁵² Vgl. Rolf Giesen/J. P. Storm, *Animation under the Swastika. A History of Trickfilm in Nazi Germany, 1933–1945*, Jefferson, North Carolina: McFarland 2012, S. 74.

⁵³ *Armer Hansi*, R.: Gerhard Fieber/Frank Leberecht, DE 1943, <https://www.youtube.com/watch?v=DnQ-7h7HH78>, 24. 08. 2025.

⁵⁴ Vgl. Rolf Giesen, *Bienenstich und Hakenkreuz. Zeichentrick aus Dachau – die Deutsche Zeichenfilm GmbH*, Frankenthal: Mühlbeyer 2020, S. 93.

⁵⁵ Vgl. Giesen, *Bienenstich und Hakenkreuz*, S. 131f.

⁵⁶ *Der Störenfried*, R.: Hans Held, DE 1940.

⁵⁷ *Van den vos Reynaerde*, R.: Egbert van Putten, NL 1943.

⁵⁸ Vgl. Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 185f.

⁵⁹ Vgl. Giesen/Storm, *Animation under the Swastika*, S. 146–148.

als Trainingsfilme oder auch zur Unterhaltung dienen sollten. Als Beispiel für eine solche Cartoon-Reihe werden von Shull und Wilt die *Private Snafu*-Cartoons⁶⁰ von Warner Bros. angeführt. Zweck der *Snafu*-Cartoons war es auf amüsante Weise durch die Figur des Soldaten Snafu, die Informationen zu festigen, die die Soldaten in ihrer Ausbildung erhalten hatten, und sie an die fatalen Konsequenzen zu erinnern, wenn diese nicht befolgt wurden.⁶¹

Nach Shull und Wilt war auch der Output an produzierten Animationsfilmen von England, Italien und Russland überschaubar. Einzig Japan hatte eine größere Anzahl an animierten Propagandafilmen produziert.⁶²

Mit der Mandschurei-Krise 1931 und dem darauffolgenden Zweiten Japanisch-Chinesischen Krieg ab 1937 begannen für Japan fünfzehn Jahre Krieg, die erst mit Japans Kapitulation 1945 endeten.⁶³ Es ist daher nicht verwunderlich, dass sich Kriegs- und Militärthemen bereits in vielen japanischen Animationsfilmen der 1930er Jahre wiederfinden.⁶⁴ So zum Beispiel in den Filmen *Private Norakuro in Training*⁶⁵ und *Corporal Norakuro*⁶⁶, beide von Yasuji Murata, über den schwarzen Streunerhund Norakuro, der, immer etwas tollpatschig, in der Armee mehrere Abenteuer erlebt. Oder auch *Tonpei and Sarukichi*⁶⁷, ebenfalls von Murata, in dem der Affe Sarukichi und seine Familie von dem Schwein Tonpei terrorisiert wird, das ihnen das Essen wegnimmt. Das Schwein lügt auch den Löwenkönig an, der mit einem Großaufgebot an Waffen gegen den Affen in den Kampf zieht. Aber mit Hilfe der Maulwürfe schafft es Sarukichi, sie zu besiegen.

Während des Zweiten Weltkriegs begannen die japanische Regierung und das Militär stark in Animationsfilme zu investieren, was dabei half, ein Produktionssystem für den Animationsfilm in Japan aufzubauen und ihn zu einem Geschäftsmodell werden zu lassen.⁶⁸ Neben der Förderung des Animationsfilms griff die Regierung aber auch auf einer weiteren

⁶⁰ *Private Snafu*, R.: Bob Clampett/Friz Freleng/George Gordon/Chuck Jones/Frank Tashlin, US 1943–1946.

⁶¹ Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 80–89.

⁶² Vgl. Shull/Wilt, *Doing Their Bit*, S. 221f.

⁶³ Vgl. Jonathan Clements, *Anime. A History*, London: Bloomsbury 2018, S. 53.

⁶⁴ Vgl. Hikari Hori, *Promiscuous Media. Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926–1945*, eBook, Ithaca/London: Cornell University 2018, S. 166.

⁶⁵ *Private Norakuro in Training* (Orig.: *Norakuro Nitohei Ensyu no maki*), R.: Yasuji Murata, JP 1933, <https://animation.filmarchives.jp/en/works/playen/11105>, 24. 08. 2025.

⁶⁶ *Corporal Norakuro* (Orig.: *Norakuro Gocho*), R.: Yasuji Murata, JP 1934, <https://animation.filmarchives.jp/en/works/playen/43686>, 24. 08. 2025.

⁶⁷ *Tonpei and Sarukichi* (Orig.: *Manga Tonpei to Sarukichi*), R.: Yasuji Murata, JP 1932, <https://animation.filmarchives.jp/en/works/playen/11089>, 24. 08. 2025.

⁶⁸ Vgl. Hori, *Promiscuous Media*, S. 202f.

Ebene in die japanische Filmkultur ein, indem sie 1939 ein neues Filmgesetz etablierte, das die Branche stark regulierte und zum Beispiel das Programm für Kinos festlegte.⁶⁹ Die zwei berühmtesten Propaganda-Animationsfilme, die zu dieser Zeit entstanden, sind *Momotaro's Sea Eagles*⁷⁰ aus dem Jahr 1943 und sein Nachfolger *Momotaro, Sacred Sailors*⁷¹, die beide von der japanischen Marine in Auftrag gegeben und von dem Regisseur Mitsuyo Seo realisiert wurden.⁷² Der Junge Momotaro ist eine beliebte Figur aus dem japanischen Volksmärchen, die ab den 1930er in den Filmen immer stärker mit dem Krieg in Verbindung gebracht wurde.⁷³ In den beiden Filmen ist Momotaro der Kommandant einer Gruppe von Tiersoldaten, allen voran ein Affe, ein Hund, ein Fasan und ein Bär, mit der er im Dienste der japanischen Armee gegen den Feind kämpft. *Momotaro's Sea Eagles* war ein großer Kinoerfolg, zu dem vor allem Schulklassen beitrugen, die zu dem Besuch verpflichtet wurden.⁷⁴ Sein Nachfolger *Momotaro, Sacred Sailors* wurde allerdings erst kurz vor Kriegsende fertiggestellt, weshalb er, unter anderem durch die Evakuierung der Kinder aus den Städten aufgrund der Bombardements, deutlich weniger Publikum erreichte.⁷⁵ Neben den Animationsfilmen, die zur Unterhaltung der Bevölkerung gedacht waren, ließ das japanische Militär, wie auch schon das amerikanische und deutsche, eine große Menge an Lehrfilme für die Armee herstellen, die nicht für die Öffentlichkeit gedacht waren. Darin wurden Anleitungen für Manöver sowie der korrekte Gebrauch von Waffen dargestellt.⁷⁶

2.3. Krieg in den Animationsfilmen der Hollywood Studios

Bereits in den Jahren nach dem Ersten Weltkrieg flossen die Erinnerungen an den Krieg sowie die Bilder davon in die Animationsfilme Hollywoods ein. So ließen viele der großen Studios in den Filmen der 1920er und 1930er Jahre beliebte Figuren aus ihren bekannten Cartoon-Reihen sich zur Armee melden und in den Schützengräben kämpfen. Den Anfang machte der Regisseur Otto Messmer, der selbst im Ersten Weltkrieg gekämpft hatte. In

⁶⁹ Vgl. Clements, *Anime*, S. 54.

⁷⁰ *Momotaro's Sea Eagles* (Orig.: *Momotarō no Umiwashi*), R.: Mitsuyo Seo, JP 1943, <https://www.youtube.com/watch?v=ZVFJ6FmVjJl>, 24. 08. 2025.

⁷¹ *Momotaro, Sacred Sailors* (Orig.: *Momotarō: Umi no Shinpei*), R.: Mitsuyo Seo, JP 1945, <https://www.youtube.com/watch?v=dqcrqQNWVHY>, 24. 08. 2025.

⁷² Vgl. Clements, *Anime*, S. 53.

⁷³ Vgl. Hori, *Promiscuous Media*, S. 168f.

⁷⁴ Vgl. Clements, *Anime*, S. 65.

⁷⁵ Vgl. Hori, *Promiscuous Media*, S. 157.

⁷⁶ Vgl. Hori, *Promiscuous Media*, S. 203.

seinem Kurzanimationsfilm *Felix Turns the Tide*⁷⁷ aus dem Jahr 1922 muss die beliebteste Cartoon-Figur der 1920er Jahre (und Vorläufer von Mickey Mouse), die Katze Felix, gegen eine Armee von Ratten kämpfen.⁷⁸ Nach Messmer hat auch Walt Disney zunächst mit dem Hasen Oswald in *Oswald the Lucky Rabbit: Great Guns!*⁷⁹ und später auch mit Mickey Mouse in *The Barnyard Battle*⁸⁰ Filme produziert, die seine Figuren in Kriegssituationen zeigen.⁸¹ 1931 folgte auch das Warner Bros. Studio mit der aus der *Looney Tunes*-Reihe bekannten Figur Bosko in *Bosko the Doughboy*^{82, 83}.

Wie bereits im Abschnitt zum Animationsfilm in der Kriegspropaganda festgestellt wurde, trugen während des Zweiten Weltkriegs die großen Hollywood Studios der Zeit erheblich zum großen Ausmaß der Produktion amerikanischer Propagandafilme bei. In all diesen Filmen wurde der Krieg entweder direkt oder indirekt behandelt.

Walt Disney, der die sogenannte „klassische Periode“ des amerikanischen Animationsfilms den 1930er Jahren dominierte,⁸⁴ etablierte mit seinen Filmen einen ganz eigenen naturalistischen wie verniedlichenden Stil, der den amerikanischen Animationsfilm bis heute prägt. Dieser zum Kitsch neigende Stil mit oft stark anthropomorphen Tieren⁸⁵ sowie der Fokus der Filme auf Humor und möglichst vielen Gags zur Unterhaltung des Publikums⁸⁶ werden häufig als die Hauptpunkte genannt, warum diese noch immer als primär für Kinder produziert gelten. Obwohl die *Disney*-Filme vor allem als humorvolle Familienfilme vermarktet werden, gab es jedoch auch nach dem Zweiten Weltkrieg immer wieder Filme, die (trotz ihres Humors) auch dunkle Szenen mit Gewalt enthalten und Krieg thematisieren.

⁷⁷ *Felix Turns the Tide*, R.: Otto Messmer, US 1922, <https://www.youtube.com/watch?v=xHs38kYCS4>, 24. 08. 2025.

⁷⁸ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Chapter 2: "Look! Look Again!": Proto-Pacifist Animation of the 1920s.

⁷⁹ *Oswald the Lucky Rabbit: Great Guns!*, R.: Walt Disney, US 1927, <https://www.youtube.com/watch?v=m2Dc9JpBKRA>, 24. 08. 2025.

⁸⁰ *The Barnyard Battle*, R.: Ub Iwerks, US 1929, <https://www.youtube.com/watch?v=isHDloSSI-s>, 24. 08. 2025.

⁸¹ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Chapter 2: "Look! Look Again!": Proto-Pacifist Animation of the 1920s.

⁸² *Bosko the Doughboy*, R.: Hugh Harman, US 1931, <https://www.youtube.com/watch?v=JQcago5r-Qk>, 24. 08. 2025.

⁸³ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Chapter 2: From Bosko to the Rotoscope.

⁸⁴ Vgl. Vladimír Kolman, *Vom Millionär, der die Sonne stahl. Geschichte des tschechoslowakischen Animationsfilms*, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum 1981, S. 8f.

⁸⁵ Vgl. Andreas Friedrich, „Einleitung“, *Filmgenres. Animationsfilm*, hg. v. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007, S. 9–24, hier: S. 13.

⁸⁶ Vgl. Kolman, *Vom Millionär, der die Sonne stahl*, S. 9.

So ist etwa im Filmmusical *Mulan*⁸⁷ aus dem Jahr 1998 der Krieg des Chinesischen Kaiserreichs gegen die einfallenden Hunnen das zentrale Thema des Films und der Großteil der Handlung findet im militärischen Umfeld statt. In vielen düsteren Szenen werden die Konsequenzen des Krieges gezeigt, etwa wenn Mulans Truppe auf ein von den Hunnen zerstörtes Bergdorf und ein Schlachtfeld voll mit gefallenem Soldaten stößt. In anderen Disney-Filmen wird zwar das Thema Krieg nicht so direkt behandelt, aber einige von ihnen enden mit einem letzten Gefecht der Guten gegen die Bösen, wie der Kampf der Ameisen gegen die Heuschrecken, ihre Unterdrücker, in *Das große Krabbeln*⁸⁸ oder auch der Kampf der Löwen gegen die Hyänen in *Der König der Löwen*⁸⁹.

Nach dem Zweiten Weltkrieg finden sich allerdings neben Disney auch in anderen großen Animationsstudios Hollywoods wenige Filme, in denen Krieg als zentrales Thema im Mittelpunkt steht. Hier ist als ein Beispiel *Antz*⁹⁰, von dem 1994 von Steven Spielberg mitbegründeten Studio DreamWorks zu nennen. Der Film zeichnet vor allem ein sehr negatives Bild des Militärs. Der oberste General des Ameisenhügels plant darin in einem Militärputsch die Kolonie zu übernehmen und die Königin sowie alle, in seinen Augen, „unwürdigen“ Ameisen umzubringen. Weshalb er auch die, der Königin treuen, Soldaten in einen aussichtslosen Kampf gegen die Heuschrecken schickt. Es folgt eine grausame Szene, in der die Ameisen von den Heuschrecken verätzt und getötet werden, sodass der Held der Geschichte in der Verwüstung nach der Schlacht nur noch den Kopf seines Kameraden findet.

In einem weiteren Beispiel, dem Film *Der Gigant aus dem All*⁹¹ von Warner Bros. Animationsstudio, werden wiederum die Ängste vor einem nuklearen Krieg in den Vereinigten Staaten der 1950er Jahre thematisiert. So wird etwa in einer Szene den Kindern während des Schulunterrichts ein Video zum Verhalten im Falle eines Atomangriffes gezeigt. Im Finale des Films realisieren sich dann die Ängste, wenn von einem amerikanischen Agenten eine Bombe auf die eigene Bevölkerung gezündet wird. Im letzten Moment wird sie vom titelgebenden gigantischen Roboter abgefangen und explodiert stattdessen im Weltall.

⁸⁷ *Mulan*, R.: Tony Bancroft/Barry Cook, US 1998, Disney+, 24. 08. 2025.

⁸⁸ *Das große Krabbeln* (Orig.: *A Bug's Life*), R.: John Lasseter/Andrew Stanton, US 1998, Disney+, 24. 08. 2025.

⁸⁹ *Der König der Löwen* (Orig.: *The Lion King*), R.: Roger Allers/Rob Minkoff, US 1994, Disney+, 24. 08. 2025.

⁹⁰ *Antz*, R.: Eric Darnell/Tim Johnson, US 1998, Netflix, 24. 08. 2025.

⁹¹ *Der Gigant aus dem All* (Orig.: *The Iron Giant*), R.: Brad Bird, US 1999, Amazon Prime, 24. 08. 2025.

2.4. Krieg im Animationsfilm abseits der großen Hollywood Studios

Nach dem Propagandafilm und den Filmen der großen amerikanischen Studios sollen im folgenden Punkt Animationsfilme abseits von Hollywood, in denen Krieg behandelt wird, in den Fokus rücken. Donna Kornhaber, die sich in ihrem Buch *Nightmares in the Dream Sanctuary. War and the Animated Film* mit der Darstellung von Krieg in Animationsfilmen aus aller Welt beschäftigt, merkt an, dass die meisten animierten Propagandafilme Krieg zwar rechtfertigen oder glorifizieren bzw. auf ausgewählte Aspekte des Krieges (z.B. Essensrationierung) aufmerksam machen, aber die Kriegsrealität selbst, den Krieg und seine Opfer, bei der Darstellung auslassen.⁹² Im Unterschied dazu führt Kornhaber eine andere Form, Krieg in Animationsfilmen zu behandeln, an: die Möglichkeit der Animation, Zeugnis abzulegen (*bear witness*), die Aufmerksamkeit aktiv auf historische Ereignisse und auf die Schrecken des Krieges zu richten.⁹³ Dabei erläutert sie in ihrem Buch vier Arten, wie Animationsfilme dieses Ziel erreichen können:

1. Die *resistance animation*, bei der die Animation gegen den Staat, dessen Ziele und Propaganda eingesetzt wird.⁹⁴ Wobei die Autorin anmerkt, dass die *resistance animation* sich gegen die Autorität in einem autoritären oder besetzten Staat richtet und verdeckt agieren muss, in einem demokratischen Staat hingegen zur *protest animation* wird, die ihre Staatskritik und ihren Widerstand offen zeigen kann.⁹⁵
2. Die *pacifist animation* richtet sich nicht unbedingt nur gegen einen bestimmten Konflikt, sondern kann sich auch gegen Krieg generell richten.⁹⁶
3. Mit dem *memory film* will der*die Regisseur*in seine*ihre eigenen Kriegserinnerungen vermitteln.⁹⁷
4. Wohingegen im *memorial film* an ein bestimmtes Ereignis oder eine Person erinnert werden soll, aber kein direktes Erleben vorausgesetzt ist, das heißt, der*die Künstler*in muss selbst nicht bei dem Ereignis dabei gewesen sein.⁹⁸

⁹² Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Introduction: Beyond Propaganda.

⁹³ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Introduction: Beyond Propaganda.

⁹⁴ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Chapter 1: Resistance and the Public Transcript.

⁹⁵ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Chapter 1: Resistance in a Democracy: Protest Animation.

⁹⁶ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Chapter 2: Pacifism.

⁹⁷ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Chapter 3: Memory.

⁹⁸ Vgl. Kornhaber, *Nightmares in the Dream Sanctuary*, Chapter 4: Memorial.

Es lassen sich zwei Gruppen ausmachen (und werden so auch in Kornhabers Buch in zwei Überkapitel eingeteilt), wie Animationsfilme Krieg thematisieren. Und zwar einerseits solche, in denen aktuelle, laufende Konflikte verhandelt werden, und andererseits solche, die sich mit der Darstellung und Aufarbeitung bereits vergangener Kriege und Kriegsgeschehnissen beschäftigen.

Zu jenen Filmen, die sich mit aktuellen Konflikten beschäftigen, zählt zum Beispiel der etwa zwanzigminütige Animationsfilm *Fatenah*⁹⁹ des Regisseurs Ahmad Habash aus dem Jahr 2009. Inspiriert von wahren Ereignissen wird darin das Leben einer jungen Frau im Gaza-Streifen gezeigt, die nach einer Brustkrebsdiagnose versucht, eine Therapie und medizinische Versorgung zu erhalten. Ein weiteres Beispiel ist der Kurzfilm *Children of War*¹⁰⁰ des Regisseurs Allan Mwaniki, der mit seinem Film auf die vielen Kindersoldat*innen weltweit aufmerksam macht, indem er Aussagen und Statistiken mit Animationssequenzen untermalt.

In diese Gruppe fallen aber auch Animationsfilme, die politische Spannungen thematisieren. So entstanden etwa seit den 1950er Jahren zahlreiche Filme, die eine atomare Katastrophe und eine apokalyptische Welt nach einer solchen behandeln. Im Kurzanimationsfilm *Happy End*¹⁰¹ von Vatroslav Mimica aus dem Jahr 1958 ist eine komplett zerstörte Erde zu sehen. Der Film macht eine Reise zurück in der Zeit, während dieser sich die Erde wieder zusammenzusetzen beginnt. Bis am Ende des Films alles wieder heil ist, so wie es vor der Explosion war, die ebenfalls kurz zu sehen ist. Als ein weiteres Beispiel ist auch der britische Film *Wenn der Wind weht*¹⁰² zu nennen, wo ein älteres Ehepaar im ländlichen England sich auf einen bevorstehenden Atomkrieg vorbereitet. Der Mann ist sehr investiert und versucht, alles genau nach den Infobroschüren der Regierung zu machen, während seine Frau die Warnungen vor einem Krieg kaum ernst nimmt. Nach der Katastrophe verlassen sie jedoch viel zu früh ihren Unterschlupf. So sieht man sie, während sie versuchen, die Schäden an ihrem Haus aufzuräumen, und auf Hilfe warten, langsam an den Folgen von Strahlenvergiftung sterben. Ein weiteres Beispiel des apokalyptischen Films ist auch *There*

⁹⁹ *Fatenah*, R.: Ahmad Habash, PS 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=6FF9Adnbkqc>, 24. 08. 2025.

¹⁰⁰ *Children of War*, R.: Allan Mwaniki, KE 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=ZcTMmZrlyl>, 24. 08. 2025.

¹⁰¹ *Happy End*, R.: Vatroslav Mimica, YU 1958, https://www.youtube.com/watch?v=_phBUnHkKWI, 24. 08. 2025.

¹⁰² *Wenn der Wind weht*, R.: Jimmy T. Murakami, DVD, Turbine Medien GmbH 2019 (Orig.: *When the Wind Blows*, GB 1986).

*Will Come Soft Rains*¹⁰³ nach einer Geschichte von Ray Bradbury. Dieser zeigt einen Hausroboter in Kalifornien am Silvester des Jahres 2026, wie er sich noch um seine Bewohner*innen kümmert, obwohl diese, anscheinend durch eine (nukleare) Katastrophe ausgelöst, bereits zu Staub zerfallen sind und auch das Haus sowie die umliegenden Gebäude nur mehr Ruinen sind.

Auf der anderen Seite gibt es die Gruppe an Animationsfilmen, die sich mit der Darstellung und Aufarbeitung vergangener Konflikte befassen. So thematisierten bereits in den späten 1940er Jahren tschechische Animationsfilmregisseur*innen wie Hermína Týrlová in *Aufstand der Spielzeuge*¹⁰⁴ oder Jiří Trnka mit *Federmann und die SS*¹⁰⁵ die Einnahme der Tschechoslowakei durch die deutschen Truppen und das Leben unter der erst kurz zuvor beendeten nationalsozialistischen Besatzung. In *Federmann und die SS* spioniert ein nazitreuer Mann die ganze Zeit seine Nachbar*innen aus. Da er in allem Systemgegner*innen sieht, auch in einem Kochtopf und einem Vogel, hetzt er die SS auf diese, um sie zu verhaften. Das geht so lange, bis ein Rauchfangkehrer, die Figur Pérák mit Sprungfedern an den Füßen, dem Nazispitzel und den Soldaten der SS das Handwerk legt und die Gefangenen aus dem Gefängnis befreit. Aber auch aus den letzten Jahren lassen sich mit den Filmen *Persepolis*¹⁰⁶ und *Waltz With Bashir* (2008) zwei preisgekrönte Beispiele finden, in denen Regisseur*innen mit Animation ihre persönlichen Erinnerungen an Kriege, die sie in ihrer Kindheit und Jugend selbst miterlebt haben, verhandeln. In *Persepolis*, nach dem gleichnamigen Comic, schildert die Regisseurin und Autorin Marjane Satrapi, wie sie als Kind im Iran zunächst den Sturz des Schahs während der iranischen Revolution 1979 und dann in den 1980er Jahren den Krieg zwischen Iran und Irak miterlebt hat. Sie beschreibt die Luftangriffe auf Teheran und wie sie sich mit ihrer Familie im Luftschutzbunker verstecken musste. Weiters erzählt sie davon, wie die Männer aufgerufen wurden als Märtyrer zu kämpfen und wie sie und ihre Freund*innen als Kinder auf der Straße Foltern spielten. Dabei sind bei Szenen, die Kämpfe und Gewalt zeigen, die Menschen, aber auch die Panzer und

¹⁰³ *There Will Come Soft Rains* (Orig.: *Budet laskovyy dozhd*), R.: Nazim Tulyahodzhayev, SU/UZ 1984, <https://www.youtube.com/watch?v=ksyLam98GTQ>, 24. 08. 2025.

¹⁰⁴ *Aufstand der Spielzeuge* (Orig.: *Vzpoura hraček*), R.: Hermína Týrlová, CS 1947, <https://www.youtube.com/watch?v=EMWGj9btw4w>, 24. 08. 2025.

¹⁰⁵ *Federmann und die SS* (Orig.: *Pérák a SS*), R.: Jiří Trnka, CS 1946, <https://www.youtube.com/watch?v=RJlz1ayq8ss>, 24. 08. 2025.

¹⁰⁶ *Persepolis*, R.: Vincent Paronnaud/Marjane Satrapi, DVD, Universal Pictures Germany 2008 (Orig.: *Persepolis*, FR 2007).

Flugzeuge, nur als dunkle Silhouetten zu sehen. Der israelische Regisseur Ari Folman setzt seine Erzählung im Film *Waltz With Bashir* wie ein Mosaik zusammen, wenn seine autobiografische Figur versucht, seine Erinnerungen an die erlebten Geschehnisse als neunzehnjähriger Soldat im Libanon-Krieg wiederzufinden, vor allem seine Beteiligung an dem Massaker von Sabra und Schatila in Beirut. Er sucht im Film seine alten Kameraden auf, die ihm ihre eigenen Erlebnisse aus dem Krieg erzählen, wodurch er langsam beginnt, seine Erinnerungen zurückzubekommen.

Es finden sich auch Beispiele, in denen die Erinnerung an einen Konflikt mit einem Aufruf verbunden wird, dass ein solcher nicht wieder vorkommen darf. Im Zuge der sich zuspitzenden internationalen politischen Lage Ende der 1950er Jahre warnten einige Künstler*innen mit Filmen wie *Achtung!*¹⁰⁷ oder *Der eiserne Hut*¹⁰⁸ vor einem erneuten Weltkrieg.¹⁰⁹ Der Kurzfilm *Achtung!* von Jiří Brdečka zeigt zunächst als Vorspann und auch kurz zum Ende des Films eine Collage aus gemalten Bildern sowie Fotografien von Kämpfenden, Kriegen und Waffen unterschiedlicher Epochen. Dazwischen ist als Animation die Geschichte eines Menschen und seiner Waffe zu sehen, wie diese sich im Laufe der Epochen der Weltgeschichte entwickeln, angefangen vom Steinzeitmenschen mit seiner Keule bis hin zur Atombombe. Durch die Explosion der Bombe wird der Mensch dann wieder ganz zum Anfang zurückgeschleudert. Als er dort wieder zur Keule greifen will, erscheint als Schriftzug das Wort „Achtung“, das ihn davor warnen soll, die Waffe erneut aufzuheben. In Josef Kábřts *Der eiserne Hut* ist zunächst eine abstrakt animierte Kampfszene zu sehen. Darin ein Soldat in Wehrmachtsuniform mit starker Ähnlichkeit zu Hitler, der wie ein Monster wütet. Als er erschossen wird, fliegt ihm der Helm vom Kopf, der dann von einer Henne verwendet wird, um ihre Eier auszubrüten. Das Soldatenmonster steht jedoch wieder auf und versucht, der Henne den Helm wegzunehmen. Doch diese verteidigt sich tapfer. Zuletzt verwandelt sich der Soldat in einen Adler. Als er als solcher über der Henne schwebt, endet der Film und es taucht in mehreren Sprachen ein Aufruf zur Hilfe auf.

Eine fantastische Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg und eine indirekte Warnung vor

¹⁰⁷ *Achtung!* (Orig.: *Pozor!*), R.: Jiří Brdečka, CS 1959, <https://www.youtube.com/watch?v=Us-4YUObepY>, 24. 08. 2025.

¹⁰⁸ *Der eiserne Hut* (Orig.: *Zežný klobouk*), R.: Josef Kábřt, CS 1961, https://www.youtube.com/watch?v=Ywe5RW_wld4, 24. 08. 2025.

¹⁰⁹ Vgl. Marie Benesova, „Der tschechische Animationsfilm“, *Animationsfilm sozialistischer Länder*, hg. v. Manfred Lichtenstein, Herausgegeben aus Anlass der Retrospektive „ANIMA '78“ zur XXI. Internationalen Leipziger Dokumentar- und Kurzfilmwoche, Berlin: Staatliches Filmarchiv der DDR 1978, S. 23–35, hier S. 27f.

dessen Wiederholung bietet als letztes Beispiel der amerikanische Regisseur Ralph Bakshi mit seinem Film *Wizards – Die Welt in 10 Millionen Jahren*¹¹⁰. Darin ist eine postapokalyptische Science-Fiction/Fantasy-Erde zu sehen, in der ein böser Zauberer mit Hilfe einer Geheimwaffe, ein Filmprojektor, der Nazi-Propagandamaterial aus dem Zweiten Weltkrieg zeigt, seine Armee aufstacheln und so die Erde einnehmen will.

2.5. Krieg im japanischen Anime

Zuletzt soll auf die Kriegsdarstellung im Anime¹¹¹, der japanischen Form des Animationsfilms, eingegangen werden. Dieser zeichnet sich oft durch düstere Themen sowie durch komplexe Handlungsstränge aus, was für ein westliches Publikum, das Animationsfilm häufig nur als Kinderunterhaltung kennt, verwunderlich wirken kann.¹¹² Als eines dieser düsteren Themen ist Krieg ein zentrales Element des Anime und erstreckt sich in vielen Formen über eine große Anzahl unterschiedlicher Genres.¹¹³ Im Folgenden soll deshalb versucht werden, einen kurzen Überblick über die häufigsten kriegsbezogenen Motive und Themen im japanischen Anime zu geben.

Wie bereits im Punkt zum Animationsfilm in der Kriegspropaganda festgestellt wurde, gab es auch in Japan sowohl Animationsfilme mit propagandistischen und kriegsbezogenen Inhalten, die zur Unterhaltung dienten, als auch eigens für das Militär produzierte Lehrfilme. Die japanische Geschichtsschreibung zum Zweiten Weltkrieg lässt sich, so Susan Napier, als *victim's history* beschreiben, in der die Schuldfrage von der Bevölkerung auf die Regierung und das Militär verlagert wird. Häufig werden nur die Ereignisse zwischen dem Angriff auf Pearl Harbour und dem Abwurf der Atombombe auf Hiroshima thematisiert, aber Japans Kolonialisierung Koreas sowie die Angriffe auf China ausgelassen.¹¹⁴ Der Zweite Weltkrieg war im japanischen Animationsfilm lange Zeit ein Tabuthema.¹¹⁵ Mit dem Film *Das Tagebuch*

¹¹⁰ *Die Welt in 10 Millionen Jahren*, R.: Ralph Bakshi, DVD, Plaion Pictures 2013 (Orig.: *Wizards*, US 1977).

¹¹¹ Der Begriff *Anime* bezeichnet den japanischen Animationsfilm, der durch die Stoffvorlagen und die ähnlichen stilistischen Merkmale eng mit dem *Manga* verbunden ist. Vor der Einführung des Begriffs wurden Animationsfilme in Japan als *senga eiga* [*Linienzeichnungs-Film*, Übers. M. A.] bezeichnet (Vgl. Dani Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, North Carolina: McFarland 2006, S. 16ff.).

¹¹² Vgl. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, S. 19.

¹¹³ Vgl. Nathalie Bittinger, *Anime through the looking-glass. Treasure of japanese animation*, München: Prestel 2023, S. 12.

¹¹⁴ Vgl. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, S. 189f.

¹¹⁵ Vgl. Jonathan Clements/Helen McCarthy, „Wartime Anime“, *The anime encyclopedia, 3rd Revised Edition. A century of Japanese animation*, eBook, Berkeley, California: Stone Bridge 2015.

der *Anne Frank*¹¹⁶ begann dann in den 1980er Jahren eine Phase, in der einige Filme entstanden, in denen der Zweite Weltkrieg aus biografischer Perspektive behandelt wurde.¹¹⁷ Die schrecklichen Kriegserlebnisse werden dabei meist aus der Sicht von Kindern geschildert, wodurch, nach den Autor*innen des umfangreichen Werkes *The anime encyclopedia*, die Schuldfrage Japans umgangen wird.¹¹⁸ Die zwei berühmtesten Filme dieser Art sind *Barfuß durch Hiroshima*¹¹⁹ nach dem gleichnamigen Manga von Keiji Nakazawa, der darin seine persönlichen Erinnerungen als Überlebender des Atombombenabwurfs auf Hiroshima schildert. Außerdem der Film *Die letzten Glühwürmchen*¹²⁰ vom Regisseur und Studio Ghibli-Mitgründer Isao Takahata. *Barfuß durch Hiroshima* zeigt zunächst das tägliche Leben des Jungen Gen und seiner Familie während der Kriegszeiten. Es herrscht Lebensmittelknappheit und die Familie muss häufig aufgrund der Fliegeralarme Unterschlupf im Luftschutzbunker suchen. Der Abwurf der Atombombe wird mit schrecklichen Bildern der Zerstörung gezeigt, Gebäude werden zertrümmert und den Menschen schmilzt die Haut von den Knochen. In den Flammen verliert Gen seinen Vater und seine beiden Geschwister. Er bleibt gemeinsam mit seiner schwangeren Mutter zurück, die kurz danach seine kleine Schwester zur Welt bringt. Neben den schrecklichen Auswirkungen des Abwurfes wird auch die andere Zerstörung der nuklearen Waffe gezeigt, das langsame Sterben der Menschen an Strahlenvergiftung und Hunger. Trotz der verstörenden Bilder bleibt Gen positiv und voller Tatendrang, weshalb der Film stellenweise sogar eine fast heitere Stimmung hat. In *Die letzten Glühwürmchen* wird das Schicksal zweier Geschwister, des Jungen Seita und seiner kleinen Schwester Setsuko, in der Stadt Kobe geschildert, die ihre Mutter bereits zu Beginn des Films durch die Folgen eines Luftangriffs verlieren und dann, größtenteils auf sich alleine gestellt, versuchen, durchzukommen. Der Film schlägt schon von Beginn an einen nüchternen Ton an, denn bereits am Anfang wird deutlich, dass beide Kinder zuletzt an Unterernährung sterben werden.

¹¹⁶ *Das Tagebuch der Anne Frank* (Orig.: *Anne no Nikki: Anne Frank Monogatari*), R.: Eiji Okabe, JP 1979.

¹¹⁷ Vgl. Jonathan Clements/Helen McCarthy, „Documentaries and History“, *The anime encyclopedia, 3rd Revised Edition. A century of Japanese animation*, eBook, Berkeley, California: Stone Bridge 2015.

¹¹⁸ Vgl. Clements/McCarthy, „Wartime Anime“.

¹¹⁹ *Barfuß durch Hiroshima*, R.: Mori Masaki, DVD, VIZ Media Switzerland SA 2013 (Orig.: *Hadashi no Gen*, JP 1983).

¹²⁰ *Die letzten Glühwürmchen*, R.: Isao Takahata, DVD, VIZ Media Switzerland 2016 (Orig.: *Hotaru no Haka*, JP 1988).

Neben den historisch biografischen Animes, die vor allem die Ereignisse des Zweiten Weltkriegs behandeln, gibt es nach Susan Napier auch solche, in denen die Geschichte Japans mit Fantasy oder Science-Fiction-Elementen versehen wird.¹²¹ Wobei sich diese fantastischen Versionen der Geschichte nicht nur auf Japan beschränken. So lassen sich viele Fantasy-Animes finden, die zum Beispiel in einem alternativen europäischen Zeitalter angesiedelt sind, wo die Protagonist*innen es häufig mit magischen Wesen aufnehmen müssen. Ein besonders blutiges Beispiel ist die in einer Art Mittelalter spielende Serie *Berserk*¹²², in der eine Gruppe von Söldner*innen unter anderem auch gegen Dämonen kämpfen muss.

Ein weiteres Genre, auf das die Geschichte Japans einen großen Einfluss hatte, ist das apokalyptische Anime. Durch mehrere nukleare Desaster, den Abwürfen der beiden Atombomben, aber auch der Kernschmelze im Atomkraftwerk in Fukushima im Jahr 2011, sowie ständige natürliche Bedrohungen und Zerstörungen durch Erdbeben, Vulkanaktivität oder Tsunamis ist die Gefahr des Niedergangs der aufgebauten Zivilisation in Japan allgegenwärtig.¹²³ So sind dystopische und apokalyptische Themen und Welten beliebte Motive in der japanischen Kultur, wobei sich vor allem die vielen visuellen Darstellungsmöglichkeiten der Animation zur Umsetzung dieser düsteren Welten der Zerstörung anbieten.¹²⁴ Eines der bekanntesten Beispiele einer apokalyptischen Welt im Anime sind die dunklen Straßenschluchten von Neo-Tokio aus dem Film *Akira*¹²⁵, in denen sich jugendliche Motorradgangs unerbittliche Schlachten liefern. Bereits zu Beginn des Films ist die Ursache dieser dystopischen Zukunftsvision zu sehen, wenn, 31 Jahre zuvor, im Jahr 1988 in der Mitte von Tokio, im Hintergrund ist noch eindrucksvoll der Fuji zu sehen, eine Atombombe explodiert und nur mehr einen riesigen schwarzen Krater hinterlässt. Aber auch zahlreiche weitere Filme und Serien zeigen eine durch einen Atomkrieg ausgelöste apokalyptische Zukunft, wie etwa die Serie *Fist of the North Star*¹²⁶. Nachdem die Zivilisation durch einen nuklearen Krieg zerstört wurde, was anhand von Bildern verwüsteter Städte deutlich wird, aus deren Trümmern noch ihre Wahrzeichen wie der Eiffelturm oder die

¹²¹ Vgl. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, S. 186.

¹²² *Berserk* (Orig.: *Kenpū Denki Berserk*), R.: Naohito Takahashi, JP 1997, Netflix, 24. 08. 2025.

¹²³ Vgl. Bittinger, *Anime through the looking-glass*, S. 11.

¹²⁴ Vgl. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, S. 35f.

¹²⁵ *Akira*, R.: Katsuhiro Otomo, JP 1988, Netflix, 24. 08. 2025.

¹²⁶ *Fist of the North Star* (Orig.: *Hokuto no Ken*), R.: Toyoo Ashida, JP 1984–1988, Amazon Prime (US), 24. 08. 2025.

Freiheitsstatue herausragen, müssen die Reste der Menschheit in einer gesetzlosen Wüstenlandschaft skrupellos und brutal um ihr Überleben kämpfen.

Nicht nur die apokalyptische Welt nach der Katastrophe ist ein beliebtes Element in Science-Fiction-Animes, auch das Sub-Genre der sogenannten *Mechas* ist ein häufiges Thema.

Bereits 1972 begann die Serie *Mazinger Z*¹²⁷ Roboter nicht mehr als Spielzeug, sondern als riesige steuerbare Kampfmaschinen einzusetzen, für die von Fans und Wissenschaftler*innen der Begriff *Mecha* verwendet wird.¹²⁸ Als Merkmale traditioneller *Mecha*-Animes führt Susan Napier an: „a near-future high-tech setting, a fast narrative pace, and above all a youthful hero who pilots his robotic machine to victory over an apparently evil and apparently mechanical enemy.“¹²⁹ Seither entstanden eine Vielzahl an Filmen, aber vor allem an Serien, in denen die riesenhaften Roboter gegeneinander antreten. Eine der ersten Serien dieser Art und der Start einer der am längsten laufenden Franchises ist *Mobile Suit Gundam*^{130, 131}. In der Serie wurde die Bevölkerung der Erde in Weltraumkolonien übersiedelt, die von den *Mobile Suits* in einem Weltraumkrieg gegen rebellierende Kolonien verteidigt werden müssen. Als eine weitere einflussreiche Serie des *Mecha*-Genres ist *Neon Genesis Evangelion*¹³² zu nennen, die 1995 startete und eine neue Welle an *Mecha*-Serien auslöste.¹³³ Die in einem postapokalyptischen Neo-Tokio 3 angesiedelte Serie zeigt eine Gruppe von Kindern, die sich mit ihren *Evangelion*-Robotern, kurz *EVA*s, verbinden können und so die Erde vor riesigen Wesen, genannt *Engel*, schützen.

Wie die jugendlichen Pilot*innen der *Mechas*, sind es im Anime meist Kinder oder Jugendliche, die in den dargestellten Konflikten kämpfen müssen. Schildern historische biografische Animationsfilme noch die Kriegssituation aus der Sicht an den Kriegshandlungen unbeteiligter Kinder, gibt es auch unzählige Animes, in denen die Kinder selbst zu Waffen werden. Bereits der Junge Momotaro aus den japanischen Propagandafilmen des Zweiten Weltkriegs kämpft als Soldat an der Front. Als weitere Beispiele sind unter anderem der Film

¹²⁷ *Mazinger Z* (Orig.: *Majingâ Zetto*), R.: Tomoharu Katsumata, JP 1972–1974.

¹²⁸ Vgl. Jonathan Clements/Helen McCarthy, „Science Fiction and Robots“, *The anime encyclopedia, 3rd Revised Edition. A century of Japanese animation*, eBook, Berkeley, California: Stone Bridge 2015.

¹²⁹ Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, S. 91.

¹³⁰ *Mobile Suit Gundam* (Orig.: *Kidô Senshi Gandamu*), R.: Yoshiyuki Tomino, JP 1979–1980, Crunchyroll, 24. 08. 2025.

¹³¹ Vgl. Clements/McCarthy, „Science Fiction and Robots“.

¹³² *Neon Genesis Evangelion* (Orig.: *Shinseiki Evangelion*), R.: Hideaki Anno, JP 1995–1996, Netflix, 24. 08. 2025.

¹³³ Vgl. Clements/McCarthy, „Science Fiction and Robots“.

*The Sky Crawlers*¹³⁴ von Regisseur Mamoru Oshii zu nennen, in dem der Frieden auf der Welt durch einen von zwei Firmen inszenierten Luftkrieg gesichert wird, damit den Menschen ständig im Bewusstsein bleibt, wie vorteilhaft Frieden ist. Der Krieg wird von jungen Pilot*innen, den *Kildren*, ausgefochten, die nicht erwachsen werden und die, wenn sie im Kampf umkommen, durch Klontechnik wieder ins Leben zurückgeholt werden können. Auch in der Serie *Violet Evergarden*¹³⁵ wurde das titelgebende Mädchen im Krieg als brutale Waffe eingesetzt und muss nach Kriegsende lernen, in der Gesellschaft außerhalb des Schlachtfelds zurechtzukommen.

Die angeführten Beispiele sollen veranschaulichen, wie häufig das Thema Krieg im Animationsfilm behandelt wird, und die zahlreichen unterschiedlichen Herangehensweisen der Darstellung deutlich machen, die der Animationsfilm zur Aufbereitung des schrecklichen Themas bietet.

¹³⁴ *The Sky Crawlers* (Orig.: *Sukai kurora*), R.: Mamoru Oshii, JP 2008, Amazon Prime, 24. 08. 2025.

¹³⁵ *Violet Evergarden* (Orig.: *Vaioretto Evāgāden*), R.: Haruka Fujita/Taichi Ishidate, JP 2018, Netflix, 24. 05. 2025.

3. Theorien zur Kriegsdarstellung im Film

Im folgenden Kapitel meiner Arbeit möchte ich auf die Theorien zur Darstellung von Krieg im Film eingehen. Um die Darstellung von Krieg in den Animationsfilmen des Regisseurs Hayao Miyazaki näher untersuchen zu können, werde ich als theoretische Grundlage Theorien zur Ästhetik des Kriegs- bzw. des Antikriegsfilms sowie zur Visualisierung gewaltsamer Konflikte im Realfilm heranziehen.

Das Kapitel wird mit einem allgemeinen Überblick über die Geschichte des Kriegsfilms eingeleitet. Dabei möchte ich kurz auf die historische Entwicklung des Kriegsfilms eingehen sowie untersuchen, wie sich der thematische Fokus der Filme verändert hat.

Im Weiteren sollen theoretische Diskurse zum Genrebegriff und mehrere Theorien zum Kriegsfilm vorgestellt werden.

Anschließend möchte ich mich mit den verschiedenen Themen und Darstellungsweisen von gewaltsamen Konflikten im Realfilm befassen, um so zentrale Motive herauszuarbeiten, die in meiner Analyse der Filme von Hayao Miyazaki als Leitfaden dienen.

3.1. Zur Geschichte des Kriegsfilms

Die Entwicklung des Genres Kriegsfilm wird häufig in einem Phasen- oder Periodenmodell dargestellt, wie es Thomas Klein, Marcus Stiglegger und Bodo Traber, die Herausgeber und Autoren des Reclam-Buchs zum Genre des Kriegsfilms, detailliert beschreiben.¹³⁶

Nach Klein, Stiglegger und Traber sind die Phasen des Modells meistens mit einem historischen Konflikt verbunden, der die Themen der Filme zur jeweiligen Zeit prägte. Die erste Phase der Entwicklung wird vom Ersten Weltkrieg bis in die 1930er Jahre beschrieben. In den Kriegsfilmen dieser Zeit werden hauptsächlich die Eindrücke des Ersten Weltkriegs behandelt und verarbeitet.¹³⁷

Die zweite Phase beginnt mit dem Zweiten Weltkrieg, wo Kriegsfilme vor allem zu Propagandazwecken dienten. Nach Ende des Krieges bis zum Ende der 1950er Jahre erfreute sich das Genre großer Beliebtheit und blieb thematisch der Aufarbeitung des Zweiten

¹³⁶ Vgl. Thomas Klein/Marcus Stiglegger/Bodo Traber, „Einleitung“, *Filmgenres. Kriegsfilm*, hg. v. Thomas Klein/Marcus Stiglegger/Bodo Traber, Stuttgart: Reclam 2006, S. 9–28, hier S. 20f.

¹³⁷ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 21f.

Weltkriegs zugewandt.¹³⁸

In den 1960er Jahren begann die dritte Phase und der Boom der Kriegsfilme wich einer Flaute. Der drastische Wandel lässt sich nach Klein, Stiglegger und Traber auf zwei Umstände zurückführen: einerseits auf die allgemeine Krise des Hollywood-Kinos zu jener Zeit, andererseits waren die Bilder des Vietnamkrieges noch zu präsent, als dass man sich direkt mit ihnen in einem Film auseinandersetzen wollte.¹³⁹

Die vierte und letzte Phase des historischen Periodenmodells setzte gegen Ende der 1960er Jahre mit dem Aufkommen der New Hollywood-Ära und des Blockbuster-Formats ein: beides Ereignisse, die die Ästhetik des Kriegsfilms beeinflussten. In Filmen, die zu jener Zeit entstanden, begann man auch, sich mit den Geschehnissen des Vietnamkrieges zu beschäftigen und diese aufzuarbeiten. Die Entwicklungen jener Phase reichen bis in die Gegenwart, wobei immer wieder neue Impulse, wie etwa eine Anlehnung zum Action-Genre in den 1980er Jahren oder die Vermischung von Kriegsfilmen mit Science-Fiction-Elementen, hinzukamen.¹⁴⁰

Zur gegenwärtigen Entwicklung des Kriegsfilms merken Thomas Elsaesser, Filmwissenschaftler und langjähriger Professor für Film- und Fernsehwissenschaft an der Universität von Amsterdam, und Michael Wedel, Professor für Mediengeschichte an der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, in ihrem Buch *Körper, Tod und Technik: Metamorphosen des Kriegsfilms* an, dass „sich unter dem Eindruck der Golfkriege sowie des ‚War against Terror‘ und anderer asymmetrisch geführter militärischer Konflikte eine neue Phase des Genres gerade erst abzuzeichnen beginnt.“¹⁴¹ Auf diese Entwicklung soll im folgenden Abschnitt genauer eingegangen werden.

3.2. Neue Arten der Kriegsführung und Erweiterung des Genrebegriffs

Die Art der Kriegsführung hat sich in den letzten Jahrzehnten signifikant verändert. Standen sich früher in einer Kampfsituation noch Heere zweier verfeindeter Staaten auf einem Schlachtfeld gegenüber, ist man heute nicht mehr auf eine direkte Konfrontation

¹³⁸ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 22f.

¹³⁹ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 23f.

¹⁴⁰ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 24–27.

¹⁴¹ Thomas Elsaesser/Michael Wedel, *Körper, Tod und Technik. Metamorphosen des Kriegsfilms*, Paderborn: Konstanz University 2016, S. 14.

angewiesen. Raketen können aus der Ferne auf den Feind gezündet werden und mit der terroristischen Kriegsführung kann ein Einzelner den Schaden einer ganzen Armee anrichten.

Peter Riedel nennt in seinem Aufsatz als Kennzeichen der neuen Kriege:

„[D]ie Asymmetrisierung des Krieges, das Fehlen einer klaren Grenze zwischen Krieg und Frieden wie auch klar definierbarer Kriegsziele, das Verwischen der Differenz zwischen Kombattanten und Non-Kombattanten wie auch jener zwischen Front und Nicht-Front, die Tatsache also, dass die Kampfhandlungen nicht auf einen definierbaren Geländeabschnitt beschränkt bleiben, sondern prinzipiell überall aufflackern können [...]“¹⁴²

Riedel bemängelt in seinem Text, dass die Genreabgrenzung des Kriegsfilms zu eng gezogen ist und daher solche neuen asymmetrischen Formen gewaltsamer Konflikte nicht erfasst würden. Er schreibt:

„Die Kategorie [Kriegsfilm] ist zu abstrakt, kann den Krieg in seinen vielgestaltigen Ausformungen und das heißt auch: in seinen Parzellierungen nicht fassen. Bereits die Konzentration in Raum und Zeit, die ihn für eine kompakte Darstellung zu prädestinieren scheint, ist lange schon hinfällig. Dass Krieg etwas Anschauliches sei, ist allenfalls ein Gerücht. Das ‚lebendige Genrebewusstsein‘ ist bereits auf der Ebene der Wahrnehmung hochgradig beschädigt. Oder zumindest begriffsstutzig, dergestalt, dass die Sinne nicht auf die neuen Kategorien eingestellt sind. Dass man Filme über den Terrorismus, aber zum Beispiel auch Spionagefilme nicht als Kriegsfilme wahrnimmt, ist nur ein Zeichen eines sensitiven oder perzeptiven Anachronismus, eines Anachronismus der Sinne.“¹⁴³

Riedel entwirft ein neues Kategorisierungssystem des Kriegsfilms, in das auch die asymmetrische Kriegsführung integriert werden kann. Zunächst müsse, nach der Ansicht von Riedel, ein „divergierendes Bild des Krieges“ gezeichnet werden.¹⁴⁴ Und er greift auf einen von Gilles Deleuze und Félix Guattari entwickelten Kriegsbegriff zurück, auf den der *nomadischen Kriegsmaschine*. Hier wird die Kriegsmaschine als anti-hierarchische Kraft angesehen, die sich gegen jede Art von Ordnung richtet.¹⁴⁵ Laut Riedel gibt es drei verschiedene Arten, wie sich der Film zu dieser Kraft verhalten kann: Die erste Art integriert die Kriegsmaschine in ein Ordnungssystem. In dieser eher klassischen Variante des Kriegsfilms wird die Kraft in die militärische Ordnung eingebunden und sich durch ihre Regulierung zu Nutzen gemacht.¹⁴⁶ Als Gegenstück dazu sieht Riedel die zweite Variante, den

¹⁴² Peter Riedel, „Die Metastasen des Krieges. Über den Kriegsfilm als Genre und den Anachronismus der Sinne“, *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, hg. v. Heinz-B. Heller/Burkhard Röwekamp/Matthias Steinle, Marburg: Schüren 2007, S. 132–140, hier S. 134.

¹⁴³ Riedel, „Die Metastasen des Krieges“, S. 139.

¹⁴⁴ Vgl. Riedel, „Die Metastasen des Krieges“, S. 136.

¹⁴⁵ Vgl. Riedel, „Die Metastasen des Krieges“, S. 136.

¹⁴⁶ Vgl. Riedel, „Die Metastasen des Krieges“, S. 136f.

Antikriegsfilm. Er meint, dieser „negiert das Einfangen, die heroische Überformung der Kriegsmaschine durch narrative und ideologische Schemata, sei es mittels satirischer Dekonstruktion in Genreparodien oder durch Überschreitung auf essayistische Ausdrucksformen.“¹⁴⁷ Die dritte Art, wie sich der Film zur anti-hierarchischen Kraft verhalten kann, ist dieser freien Lauf zu lassen, ohne Regeln oder Restriktionen. Die Kraft wird hier nicht einer militärischen Disziplin unterworfen, sondern stellt sich gegen diese. Gleichzeitig wird sie aber auch nicht gegen den Krieg positioniert, wie das beim Antikriegsfilm der Fall ist. Die zerstörerische Kraft wird, so Riedel, als „abstrakte Utopie der Freiheit“ präsentiert. Als Beispiele nennt er Filme, wie etwa *Rambo*¹⁴⁸ oder *Full Metal Jacket*¹⁴⁹. Aber auch Filme, die keinen Kriegsbezug haben und eher als Action-Filme gelten, können in diese Kategorie fallen, so zum Beispiel *Stirb langsam*^{150, 151}.

3.3. Der Antikriegsfilm

Im folgenden Abschnitt des Theoriekapitels soll nun genauer auf den Antikriegsfilm eingegangen werden. Eine genaue Bestimmung der Kategorie und eine Eingrenzung auf einen konkreten Filmkorpus erweisen sich als schwierig. Burkhard Röwekamp, Privatdozent am Institut für Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg, hat sich bereits in mehreren Aufsätzen und Publikationen mit dem Antikriegsfilm auseinandergesetzt. In der Einleitung zu seinem Buch *Antikriegsfilm: Zur Ästhetik, Geschichte und Theorie einer filmhistorischen Praxis* schreibt er über den Begriff des Antikriegsfilms Folgendes:

„Weder lässt sich mit dem Schlagwort vom Antikriegsfilm bei genauerem Hinsehen ein in sich geschlossener Filmkorpus umschreiben, noch lässt sich auf diese Weise ein einzelner Film eindeutig zuordnen – auch wenn einschlägige Aufzählungen und Versuche der Einordnung in Genrekategorien anderes versprechen. Weder gibt es eine historische Produktionspraxis, die mit dem Schlagwort ‚Antikriegsfilm‘ Produktion und Distribution in maßgeblicher Weise reguliert hätte, noch ist der Begriff in wissenschaftlichen Beschreibungen bislang ernsthaft systematisiert worden.“¹⁵²

¹⁴⁷ Riedel, „Die Metastasen des Krieges“, S. 137.

¹⁴⁸ *Rambo* (Orig.: *First Blood*), R.: Ted Kotcheff, US 1982.

¹⁴⁹ *Full Metal Jacket*, R.: Stanley Kubrick, US 1987.

¹⁵⁰ *Stirb langsam* (Orig.: *Die Hard*), R: John McTiernan, US 1988.

¹⁵¹ Vgl. Riedel, „Die Metastasen des Krieges“, S. 137f.

¹⁵² Burkhard Röwekamp, *Antikriegsfilm. Zur Ästhetik, Geschichte und Theorie einer filmhistorischen Praxis*, München: edition text + kritik 2011, S. 8.

Röwekamp vertritt die Meinung, dass die Kriegskritik der „kleinste gemeinsame Nenner“ der Genrebestimmung bzw. des Verständnisses von Antikriegsfilm sei.¹⁵³ Er merkt jedoch an, dass das Merkmal der Kritik nicht exklusiv auf Antikriegsfilme beschränkt ist, sondern durchaus auch in Filmkomödien oder autobiografischen Filmen auftreten kann. Genauso kann, laut Röwekamp, aufgrund der strukturellen Nähe zum Kriegsfilm eine Abgrenzung auch zu Filmen, die Krieg nicht strikt in einem militärischen Umfeld behandeln – wie sie bereits im vorherigen Punkt vorgestellt wurden – nicht immer deutlich gezogen werden. Und ebenso lassen sich Parallelen zu anderen Genres, zum Beispiel dem Action- oder dem Horrorfilm, finden, wie etwa die Merkmale der realistischen Gewaltdarstellung oder der Schockmomente.¹⁵⁴

Röwekamp selbst beschreibt den Antikriegsfilm als „medial strukturierte, kritisch lesbare Wahrnehmungs- und Zuschreibungspraxis“¹⁵⁵ und sieht ihn als Vermittlungsinstanz in einem „kommunikativen Prozess“.¹⁵⁶ Als Basis seines Begriffsmodells nutzt Röwekamp den semi-pragmatischen Zugang Roger Odins. Röwekamp schreibt dazu: „In Odins Modell werden Produktion und Rezeption, *directing space* und *reading space*, als zwei Seiten einer kulturellen Institution zur Kanalisierung und Limitierung von Bedeutungen konzipiert. Antikriegsfilm lässt sich in diesem Zusammenhang als Modus verstehen, die Austauschbeziehungen zwischen beiden Seiten zu regulieren.“¹⁵⁷ Die beiden Seiten des Prozesses setzen sich einerseits aus der Produktion des filmischen Materials, bei der es verschiedene Arten von Ausdrucksmöglichkeiten der Kriegskritik geben kann, andererseits aus der öffentlichen Wahrnehmung und Interpretation des Materials zusammen. Wobei, so Röwekamp, in die öffentliche Rezeption mehrere Faktoren miteinfließen. Er nennt hier: 1. frühere „Erfahrungen im Umgang mit filmischem Material“, 2. „außerfilmische Rahmenbedingungen“ wie etwa „politische, moralisch-ethische sowie kulturelle Überzeugungen“, die zum Beispiel durch Kriegserfahrungen oder durch die Medien geformt sein können, und 3. „der eingeübte Umgang mit anderen Vermittlungsformen der

¹⁵³ Vgl. Burkhard Röwekamp, „‘Peace Is Our Profession’ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, hg. v. Heinz-B. Heller/Burkhard Röwekamp/Matthias Steinle, Marburg: Schüren 2007, S. 141–154, hier S. 142.

¹⁵⁴ Vgl. Röwekamp, „‘Peace Is Our Profession’ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 142f.

¹⁵⁵ Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 10.

¹⁵⁶ Vgl. Röwekamp, „‘Peace Is Our Profession’ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 143f.

¹⁵⁷ Röwekamp, „‘Peace Is Our Profession’ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 143.

Kriegskritik“, wie zum Beispiel Kritik in der Fotografie oder in der Literatur.¹⁵⁸ Die öffentliche Rezeption und die Filmproduktion beeinflussen sich gegenseitig. „Denn ebenso wie die Rezeption von den ästhetischen Vorgaben der Produktion abhängig ist, ist auf der anderen Seite die Produktion von rezeptiven Bedingungen abhängig.“¹⁵⁹ Wenn sich also die Produktions- und die Rezeptionsseite des kommunikativen Prozesses überschneiden, kommt es zu jener Verdichtung, die die Kriegskritik im Film bestimmt und „die zu Begrifflichkeit und Semantik des Antikriegsfilms geführt hat“.¹⁶⁰ Dass ein Film als „Anti“-Krieg wahrgenommen wird, liegt daher nicht alleine an der Produktion von kriegskritischen Bildern und Aussagen. Was darin als Kritik zu sehen ist, muss auch vom Publikum als solche verstanden, interpretiert und untereinander kommuniziert werden.

Historisch unterteilt Röwekamp die Entwicklung des Antikriegsfilms in vier Phasen: Die erste Phase fasst er von den 1910er bis in die 1930er Jahre unter dem Modus der *Bewegungsbilder* zusammen: Die Schrecken des Krieges werden hier vor allem in extremen Bewegungen, wie zum Beispiel in großen Schlachten und dadurch auch im groß angelegten Massensterben inszeniert. Der exzessiven Bewegung wird dann ein radikaler Stillstand, zum Beispiel das Verharren der Soldaten in den Schützengräben des Ersten Weltkriegs, entgegengesetzt.¹⁶¹

Die zweite Phase stellt Röwekamp unter den Begriff der *Denkbilder*: Diese Phase spannt sich vom Ende des Zweiten Weltkriegs bis zu den 1960er Jahren. Die Antikriegsfilme dieser Zeit fokussieren sich nicht mehr auf die Darstellung von Schlachtgeschehen, sondern wenden sich den Schicksalen der vom Krieg betroffenen Menschen zu. Gezeigt werden individuelle oder gesellschaftliche Ängste, Traumata und Leid, oft ausgedrückt in abstrakten, ästhetisch überformten oder poetisch stilisierten Bildern.¹⁶²

Als dritte Phase nennt Röwekamp die Phase der *Vexierbilder*, die vom Ende der 1960er Jahre und dem Vietnamkrieg bis etwa zum Beginn der Golfkriege in den 1980er Jahren dauert: In dieser Phase entstehen einerseits Filme, die ihre Kriegskritik in Form von Komik und Satire äußern, und andererseits Filme, die die früher dominierenden Modi der Bewegungsbilder und der Denkbilder zusammenführen, diese vermischen und zu neuen Ausdrucksweisen formen.

¹⁵⁸ Vgl. Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 7.

¹⁵⁹ Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 209.

¹⁶⁰ Vgl. Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 10.

¹⁶¹ Vgl. Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 210f.

¹⁶² Vgl. Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 211.

Die so neu entstandenen Bilder verweisen durch ihre Mehrdeutigkeit auf die Ambivalenz und den Widersinn des Krieges.¹⁶³

Als letzte Phase führt Röwekamp die Phase der *Krisenbilder* an: Diese Phase hat ihren Beginn mit den Golfkriegen: Es entstehen Filme, die nicht mehr das Kampfgeschehen in den Mittelpunkt stellen, sondern die die Art und Weise der Vermittlung von Krieg thematisieren und hinterfragen.¹⁶⁴

Zuletzt kommentiert Röwekamp die aktuelle Lage des Antikriegsfilms und meint, dieser sei gerade auf der Suche nach neuen Ausdrucksformen. Wobei diese Suche einerseits von den neuen Arten der Kriegsführung, andererseits von einer durch das Internet und das Fernsehen stark „veränderten audiovisuellen Bildpraxis“ beeinflusst wird.¹⁶⁵

Abschließend zum Antikriegsfilm möchte ich auf das Paradoxon eingehen, das Röwekamp in seinem Text „*Peace Is Our Profession*“ – *Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen* anspricht. Darin weist er darauf hin, dass kritische Stimmen dem Antikriegsfilm vorhalten, dass dieser den Krieg, den er verurteilt, oft selbst auch zeigt und ausstellt.¹⁶⁶ Röwekamp selbst sieht in dieser Paradoxie des Antikriegsfilms jedoch keine Schwachstelle, sondern die „narrative Funktionsstelle“, die „Sollbruchstelle“ des Antikriegsfilms.¹⁶⁷ Denn für den Wissenschaftler kristallisieren sich genau in der Paradoxie die kennzeichnenden filmischen Modi des Antikriegsfilms heraus. Dort, wo der Antikriegsfilm von den Modi des Kriegsfilms bei der Darstellung von gewaltsamen Konflikten abweicht und diese auf seine eigene Art gestaltet.

Im nachfolgenden Abschnitt des Theoriekapitels zur Kriegsdarstellung im Film sollen daher nicht nur die Themen und Darstellungsweisen, die als typisch für den Kriegsfilm gelten, angeführt werden. Vielmehr soll auch darauf eingegangen werden, wie sich Kriegsfilm und Antikriegsfilm in diesen Punkten unterscheiden bzw. wo der Antikriegsfilm seine eigenen besonderen Merkmale ausgebildet hat.

¹⁶³ Vgl. Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 211f.

¹⁶⁴ Vgl. Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 212.

¹⁶⁵ Vgl. Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 212.

¹⁶⁶ Vgl. Röwekamp, „*Peace Is Our Profession*“ – *Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen*“, S. 141.

¹⁶⁷ Vgl. Röwekamp, „*Peace Is Our Profession*“ – *Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen*“, S. 141.

3.4. Die Kriegsdarstellung: Themen und Darstellungsweisen

Dieses Kapitel beschäftigt sich nun mit den zentralen Darstellungsmerkmalen und Themen des Kriegsfilms. In jedem der folgenden Punkte soll zuerst auf eine Darstellungsweise genauer eingegangen werden, die als genrespezifisch für den Kriegsfilm gilt, und dann weiter untersucht werden, wie das gleiche Thema oder Merkmal im Antikriegsfilm behandelt wird.

3.4.1. Der Kampf

Zunächst ist hier das Motiv des Kampfes, des gewaltsamen Konflikts zu nennen, das Klein, Stiglegger und Traber in ihrer Einleitung als wichtiges Kennzeichen des Kriegsfilms, wenn nicht vielleicht gar als dessen Essenz, sehen.¹⁶⁸ Bei der Darstellung können mehrere Faktoren einfließen:

Ein Element, das für die Art der Darstellung des Konflikts eine wichtige Rolle spielt, ist dessen Austragungsort, also der Schauplatz. Die drei Autoren schreiben hierzu, dass der Schauplatz eines Kriegsfilms dessen Dramaturgie entscheidend beeinflussen kann.¹⁶⁹ So hat etwa ein Film über den Luftkrieg im Zweiten Weltkrieg eine andere Dramaturgie als zum Beispiel einer über einen Partisanenkrieg. Weiters sind Klein, Stiglegger und Traber der Ansicht, dass auch historische Schauplätze und Ereignisse auf die Gestaltung des Films einwirken.¹⁷⁰ So werden etwa bestimmte Kriege mit ihnen eigenen Schauplätzen in Verbindung gebracht,¹⁷¹ wie zum Beispiel die Schützengräben im Ersten Weltkrieg oder der Kampf im Dschungel im Vietnamkrieg. Oder die Dramaturgie eines Films kann darauf ausgelegt sein, ein historisches Ereignis nachzuerzählen, wie den Angriff auf Pearl Harbour oder der D-Day: Entweder wird versucht, das Ereignis möglichst genau zu rekonstruieren, oder es wird als Handlungshintergrund eingesetzt und mit fiktiven Elementen erweitert.¹⁷² Die Art der Inszenierung eines gewaltsamen Konflikts wird also durch seinen Schauplatz beeinflusst. Ein weiteres Element, das eng mit der Inszenierung des Kampfes verbunden ist, ist die Darstellung von Gewalt und Sterben. Klein, Stiglegger und Traber meinen, dass sich im Kriegsfilm-Genre die verschiedensten Formen der Inszenierung von Tod und Gewalt herausgebildet haben, und nennen als äußerste Punkte der Skala „den exponierten

¹⁶⁸ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 11.

¹⁶⁹ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 14.

¹⁷⁰ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 13f.

¹⁷¹ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 11.

¹⁷² Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 14.

Heldentod“ einerseits und „den banalen Tod“ andererseits.¹⁷³ Die Filmwissenschaftler Thomas Elsaesser und Michael Wedel sind der Ansicht, dass mittlerweile die „sinnliche Affizierung durch explizite und spektakuläre Darstellung körperlicher Gewalt und physischen Leidens“ ein Merkmal ist, das sich das Publikum von einem Kriegsfilm erwartet und das sich durch einen Kanon an bekannten Kriegsfilmen seit Ende der 1970er Jahre etabliert hat.¹⁷⁴ Sie schreiben weiter zur Inszenierung von Gewalt in diesen Kriegsfilmen:

„Insofern steht [...] weniger die Treue zum historisch vorgegebenen Sujet oder auch nur die spannungsreiche Konfliktentwicklung eines schlüssigen narrativen Entwurfs für ein zu erreichendes militärisches Ziel im Mittelpunkt der aufgegebenen Inszenierungsverfahren. Dem Genreversprechen der genannten Filme [...] scheint es vielmehr darum zu tun zu sein, in ihrer Konfrontation des Menschen mit der tödlichen Gewalt moderner Militärtechnik die Grenzen und Entgrenzungen subjektiven Körperempfindens ästhetisch auszutesten – auf der Seite der auf der Leinwand handelnden und leidenden Figuren ebenso wie auf der der Zuschauer im Kino.“¹⁷⁵

Das Gestaltungsmerkmal der expliziten Darstellung von Gewalt und Sterben im Kriegsfilm findet im Antikriegsfilm in nochmals gesteigerter Form seinen Ausdruck. Burkhard Röwekamp meint zur Darstellung von Gewalt im Antikriegsfilm: „Die Stilisierung des Tötens, Mordens und Sterbens erreicht im Antikriegsfilm oftmals einen Grad der Verdichtung, der über das aus herkömmlichen Kriegsfilmen Gewohnte hinausgeht [...]. Das ‚Anti‘ formuliert sich in dieser Hinsicht also als Stilisierung und Überdehnung, als zynische Über-Affirmation von Kriegsfilm-Strategien.“¹⁷⁶ Die Stilisierung kann über unterschiedliche filmische Mittel, wie etwa durch den besonderen Einsatz von Farben oder Kontrast, Detailaufnahmen, Wiederholungen, Zeitlupen oder -raffer, erfolgen und bildet, so Röwekamp, einen „formalen excess“, der sich vom Verlauf der linearen Erzählung und von deren Sinnproduktion abhebt.¹⁷⁷ Der Exzess bietet nicht nur eine Möglichkeit zur Affektsteuerung des Publikums, sondern auch eine, um die Sinnlosigkeit des Krieges zu verdeutlichen: Indem er auf der Bildebene durch den Kontrast zwischen der ästhetisch zelebrierten Darstellung von Gewalt und der Sinnlosigkeit des gezeigten Inhalts den Widersinn von Krieg veranschaulicht.¹⁷⁸

¹⁷³ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 19.

¹⁷⁴ Vgl. Elsaesser/Wedel, *Körper, Tod und Technik*, S. 16f.

¹⁷⁵ Elsaesser/Wedel, *Körper, Tod und Technik*, S. 17.

¹⁷⁶ Röwekamp, „‘Peace Is Our Profession’ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 148f.

¹⁷⁷ Vgl. Röwekamp, „‘Peace Is Our Profession’ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 149.

¹⁷⁸ Vgl. Röwekamp, „‘Peace Is Our Profession’ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 149.

3.4.2. Die Affektsteuerung

Ein weiteres wichtiges Merkmal des Kriegsfilms ist der filmische Realismus und die bereits zuvor angesprochene, damit verbundene affektive Anteilnahme des Publikums. Röwekamp vertritt die Meinung, dass „Kriegsnaturalismus“ und „Abbildrealismus“ ein kulturelles Bedürfnis sind, das sich im Kriegsfilm in der bereits beschriebenen expliziten und exzessiven Darstellung von Gewalt und der Zerstörung von Körpern äußert, die das Publikum affektiv in das Gezeigte miteinbezieht und so den Krieg körperlich und sinnlich erfahrbar macht.¹⁷⁹

Die Autoren Heller, Röwekamp und Steinle weisen in der Einleitung zu ihrem Buch *All Quiet on the Genre Front?* darauf hin, dass im emotionalen und körperlichen Miterleben des Publikums eine mögliche Erklärung für die anhaltende Beliebtheit von Kriegsfilmen liegen könnte. Durch Kriegsfilme kann das Publikum mit dem Wissen, dass ihm selbst nichts passieren kann, in sicherem Rahmen Krieg erleben und seine Angstlust unterhaltsam ausleben.¹⁸⁰

Neben dem Aspekt der Unterhaltung, den Kriegsfilme dem Publikum durch gezielte Affektsteuerung bieten können, zielt der Antikriegsfilm mit seiner Inszenierung von Gewalt meist auf das Hervorrufen anderer Emotionen ab. Für Röwekamp bricht der Antikriegsfilm durch den Einsatz der bereits zuvor beschriebenen filmischen Mittel des formalen Exzesses mit den bestehenden Bildkonventionen der Darstellung von Krieg im Film. Er ruft durch stilisierte, oft explizite Inszenierung des Sterbens, der Gewalt, der Zerstörung und Verstümmelung menschlicher Körper negative Gefühle und Affekte des Schocks, der Angst und des Ekels gegenüber dem Gezeigten bei den Zuschauer*innen hervor.¹⁸¹

3.4.3. Die Figurenkonstellationen

Ein wichtiges Merkmal des Kriegsfilms zeichnet sich auch bei dessen Figurenkonstellationen ab. Die Kriegsfilme fokussieren meist weniger auf einzelne Personen, sondern stellen die Gemeinschaft, die Gruppe in den Vordergrund. Klein, Stiglegger und Traber sehen die Kameradschaft als eines der zentralen Themen des Kriegsfilms. Sie meinen, dass es zwar häufig einen heldenhaften Anführer der Gemeinschaft gibt, aber nur in der Gruppe kann das

¹⁷⁹ Vgl. Röwekamp, „'Peace Is Our Profession' – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 148.

¹⁸⁰ Vgl. Heinz-B. Heller/Burkhard Röwekamp/Matthias Steinle, „Statt einer Einleitung: Gräben und Fronten“, *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, hg. v. Heinz-B. Heller/Burkhard Röwekamp/Matthias Steinle, Marburg: Schüren 2006. S. 7–13, hier S. 8.

¹⁸¹ Vgl. Röwekamp, *Antikriegsfilm*, S. 58–60.

Ziel erreicht oder die Mission geschafft werden.¹⁸² Die Gruppendynamik ist wichtig, daher, so die Autoren, spielt oft nicht nur der Kampf mit der gegnerischen Seite eine wichtige Rolle, sondern auch Konflikte innerhalb der Kompanie zwischen den Kameraden. Meist betrifft der Konflikt dabei die hierarchische Ordnung der Gruppe und wird zwischen dem oder den Soldaten und den Vorgesetzten ausgetragen.¹⁸³ Die Herausgeber nennen als ein weiteres Thema, das oft in Kriegsfilmen verhandelt wird, die Männlichkeit und damit verbunden auch Mut und Heldentum.¹⁸⁴ So muss ein Soldat sich erst beweisen, um den Respekt der Gruppe zu verdienen, oder wird, wenn er Angst zeigt, als Feigling abgestempelt.

Im Unterschied zum Kriegsfilm steht im Antikriegsfilm nicht die Gruppe und die Kameradschaft, sondern das Individuum im Mittelpunkt. Für den Antikriegsfilm-Experten Burkhard Röwekamp wird die Auswirkung des Krieges im Antikriegsfilm anhand ihrer zerstörerischen Kraft auf den Körper und die Psyche des Individuums deutlich gemacht.¹⁸⁵

3.4.4. Die Dramaturgie

In diesem Kapitel über die Kriegsdarstellung soll abschließend auf die Dramaturgie des Kriegsfilms eingegangen werden. Elsaesser und Wedel sprechen in ihrem Buch von einer Dichotomie zweier sozialer Welten, zwischen denen die Narration des Kriegsfilms wechselt.¹⁸⁶ Die Soldaten ziehen weg von ihren Familien in den Krieg und in die dortige, männlich dominierte Welt des Militärs. Klein, Stiglegger und Traber beschreiben den Wechsel der Protagonisten von ihrem familiären Umfeld in das militärische Soldatenleben als einen Übergangsritus des Erwachsenwerdens der jungen Männer.¹⁸⁷ Für die Autoren besteht die dramaturgische Abfolge vieler Kriegsfilme aus mehreren Stationen, die die Protagonisten durchlaufen müssen.¹⁸⁸ Zunächst der Übergang von der Heimat ins Soldatenleben, der meist mit einem emotionalen Abschied verbunden ist. Die nächste Station besteht in der Ausbildung, die die Protagonisten vollziehen müssen und die diese mit den Regeln der Welt des Militärs bekannt macht. Danach folgt die Erfahrung an der Front, meist in Form einer Mission, bei der die Protagonisten ihre Angst überwinden und über sich

¹⁸² Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 15.

¹⁸³ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 15f.

¹⁸⁴ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 16.

¹⁸⁵ Vgl. Röwekamp, „‘Peace Is Our Profession’ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 150.

¹⁸⁶ Vgl. Elsaesser/Wedel, *Körper, Tod und Technik: Metamorphosen des Kriegsfilms*, S. 15.

¹⁸⁷ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 18.

¹⁸⁸ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 17f.

hinauswachsen müssen. Klein, Stiglegger und Traber sehen diese dramaturgische Abfolge vergleichbar mit der klassischen Heldenreise.¹⁸⁹ Allerdings, so meinen sie, haben es die Protagonisten im Kriegsfilm nicht mit einem traditionellen Antagonisten zu tun, da der Feind im Krieg nicht auf eine einzelne Person beschränkt ist. Die Motivation der Protagonisten, ihre Reise anzutreten und zu kämpfen, hat hier meist andere Ursprünge, zum Beispiel einfach die Notwendigkeit oder den Willen, das eigene Land zu verteidigen bzw. eine feindliche Ideologie zu stoppen.¹⁹⁰

Im Antikriegsfilm, erklärt Burkhard Röwekamp, werden hingegen klassische lineare Erzählkonventionen unterlaufen und aufgelöst, wodurch die herkömmliche Sinnproduktion der Narration verändert wird.¹⁹¹ Röwekamp führt dazu mehrere Erzählstrategien an, wie sie im Antikriegsfilm Verwendung finden. Ein häufiges für die Narration verwendetes Mittel ist, dass die Handlung nicht mehr auf das Erreichen eines Ziels ausgerichtet ist. Die Enden der Filme bleiben meistens offen. Zu Beginn des Films aufgeworfene Problem- oder Fragestellungen werden nicht beantwortet und sollen so das Publikum zum Nachdenken und zur eigenen Interpretation anregen.¹⁹² Des Weiteren werden die Sehgewohnheiten der Zuschauer*innen häufig mit verschiedenen Mitteln wie Brüche in der Erzählung oder schneller und langsamer werdende Erzählgeschwindigkeit gestört, um so die vernichtende Wirkung des Krieges auf Lebensräume sowie auf Zeit und Raum deutlich werden zu lassen.¹⁹³ Eine andere Erzählstrategie des Antikriegsfilms bildet der „Modus selbstreflexiven Erzählens“. In diesem wird die in sich geschlossene fiktionale Welt des Films durch Verweise auf ein Außerhalb durchbrochen und dadurch ihre Künstlichkeit und Konstruiertheit dem Publikum vor Augen geführt.¹⁹⁴

¹⁸⁹ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 18.

¹⁹⁰ Vgl. Klein et al., „Einleitung“, S. 18.

¹⁹¹ Vgl. Röwekamp, „Peace Is Our Profession‘ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 150ff.

¹⁹² Vgl. Röwekamp, „Peace Is Our Profession‘ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 150f.

¹⁹³ Vgl. Röwekamp, „Peace Is Our Profession‘ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 151.

¹⁹⁴ Vgl. Röwekamp, „Peace Is Our Profession‘ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, S. 151f.

4. Theorien der Fantastik

Der Fokus meiner Arbeit liegt neben der Frage, wie Regisseur Hayao Miyazaki das Thema Krieg in seinen Animationsfilmen behandelt, auch darauf, wie Fantastik die Darstellung beeinflusst. Ich möchte mich daher im folgenden Kapitel dem Begriff der Fantastik¹⁹⁵ zuwenden und diesen genauer untersuchen. Es sollen dabei Theorieansätze zur Fantastik herausgearbeitet werden, die im weiteren Verlauf meiner Arbeit Verwendung finden und die mich bei der Beantwortung meiner Forschungsfrage unterstützen. Bei der Untersuchung soll deutlich gemacht werden, wo die Theorien ihren Ursprung haben und wieso sie für das Thema dieser Arbeit herangezogen werden.

Zunächst soll über Theorien zur Fantastik in der Literaturwissenschaft eine Definition des Begriffs Fantastik hergeleitet werden. Weiters soll einerseits die Verbindung von Fantastik zur inneren Realität eines Werkes betrachtet, andererseits das Verhältnis von Fantastik zu unserer realen Welt erörtert werden. Darüber hinaus wird untersucht, auf welche Weise sich Fantastik und Realität in literarischen Werken gegenseitig beeinflussen können.

In einem weiteren Schritt wird auf die Fantastik im Film eingegangen, wobei vorab das Genre des Fantasyfilms vorgestellt wird. Dann wird überprüft, ob sich die Theorien zur Fantastik aus der Literaturwissenschaft auch auf den fantastischen Film übertragen lassen und wie das Medium Film die Möglichkeiten zur Darstellung von Fantastik verändert.

Da es sich bei den in dieser Arbeit behandelten Filmen um Animationsfilme handelt, soll des Weiteren speziell die Fantastik in der Animation und ihre besonderen Eigenschaften untersucht werden. Es soll herausgearbeitet werden, was diese Eigenschaften für die Darstellung von Fantastik im Animationsfilm bedeuten.

Zuletzt folgt mit Hilfe der untersuchten Theorien die Analyse der Fantastik in den Filmen von Hayao Miyazaki. Dabei soll in einem ersten Schritt auf Grundlage der Fantastik-Theorie des Autors Stanisław Lem die innere Realität von Miyazakis Werken, also wie seine fantastischen Welten gebaut sind, aufgezeigt werden. Im nächsten Schritt wird das Verhältnis zur äußeren Realität verdeutlicht und dargestellt, wie diese die fantastischen Welten in den Filmen beeinflussen.

¹⁹⁵ Im Folgenden wird der Begriff *Fantastik* durchgängig in der von Duden empfohlenen Schreibweise Fantastik verwendet. Alternative Schreibweisen, z.B. *Phantastik*, sind ebenfalls gebräuchlich (vgl. Dudenredaktion (Hg.), „Fantastik“, *Duden. Deutsches Universalwörterbuch.*, Berlin: Cornelsen 10. Auflage 2023, S. 593).

4.1. Begriffsdefinition von Fantastik in der Literaturwissenschaft

Der Literaturwissenschaftler Reimer Jehmlich stellt in einer Untersuchung zur Geschichte und Herkunft der Fantastik fest, dass eine genaue Definition und Eingrenzung des Begriffs sich als schwierig erweist.¹⁹⁶ Die klassische Definition ist, laut Jehmlich, bereits im 19. Jahrhundert in Frankreich entstanden und prägt bis heute das Verständnis des Begriffs:

„In der [...] engeren Bedeutung war und ist ‘fantastique’ eine Genrebezeichnung, fungiert als Sammelname für eine Gruppe von Texten, die vornehmlich im 19. Jahrhundert entstanden [...] Auch die Kennzeichnung der Phantastik, genauer: des Phantastischen, als einer modernen, psychologisch fundierten Form des Wunderbaren, gehört zum ‘klassischen’ Bestand der Phantastikdefinition. Dabei wird ‘[le] fantastique’ freilich bereits ausgeweitet, repräsentiert nicht mehr nur ein ‘genre littéraire’, sondern eine allgemeine ästhetische Kategorie.“¹⁹⁷

Damit weist Jehmlich auf einen für meine Argumentation wichtigen Punkt in der Diskussion über die Begriffsdefinition hin: Man kann Fantastik als Gattungsbegriff in der Literatur und/oder viel allgemeiner als ästhetische Kategorie verstehen.

Die Autoren Brittnacher und May führen in ihrer Abhandlung über die Theorien der Fantastik als ein wichtiges Merkmal an: „Auch die angedeutete Opposition des Phantastischen gegenüber den kulturellen Leitdiskursen des Rationalen und Logischen in der Moderne blieb bis heute ein unverzichtbares Element des Phantastischen.“¹⁹⁸ Und auch Reimer Jehmlich stellt fest: „Die weiteste und allgemeinste Begriffsbestimmung liegt ohne Frage in der Charakterisierung der Phantastik als eines Gegenbegriffs zu ‘Erfahrung’ und ‘Realität’ vor.“¹⁹⁹ Fantastik wird demnach am häufigsten als etwas verstanden, was in der uns bekannten Realität nicht vorkommen kann, weil es den uns bekannten physikalischen Gesetzen widerspricht oder weil wir das auftretende Phänomen selbst noch nie erlebt oder davon gehört haben und es daher außerhalb unserer Erfahrungen liegt. Wenn zum Beispiel eine weiße Wolke vor uns schwebt, könnten wir sie vielleicht als ein Phänomen dem Wetter (zum Beispiel eine Nebelschwade) oder der Chemie (zum Beispiel Wasserdampf) zuordnen. Wenn sich allerdings aus der Wolke ein Gesicht formt, würde dies vermutlich allem uns Bekanntem

¹⁹⁶ Vgl. Reimer Jehmlich, „Phantastik – Science Fiction – Utopie. Begriffsgeschichte und Begriffsabgrenzung“, *Phantastik in Literatur und Kunst*, hg. v. Christian W. Thomsen/Jens M. Fischer, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1980, S. 11–33, hier S. 12.

¹⁹⁷ Jehmlich, „Phantastik – Science Fiction – Utopie“, S. 13.

¹⁹⁸ Hans R. Brittnacher/Markus May, „Phantastik-Theorien“, *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hg. v. Hans R. Brittnacher/Markus May, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2013, S. 189–197, hier S. 189.

¹⁹⁹ Jehmlich, „Phantastik – Science Fiction – Utopie“, S. 23.

und den für uns logischen Gesetzen widersprechen und wir würden diese Verwandlung zu einem fantastischen Phänomen erklären.

Zusammenfassend kann man für eine allgemeine Definition des Begriffs Fantastik die häufig angeführten Auffassungen verwenden: einerseits Fantastik als ein Gattungsbegriff und/oder eine ästhetische Kategorie und andererseits die Abgrenzung der Fantastik von der Realität als ihr Gegenstück.

4.2. Das Verhältnis von Fantastik und Realität

Wie bereits im vorhergehenden Punkt betont wurde, wird als eines der wichtigsten Merkmale der Fantastik immer wieder ihre Gegenposition zur Realität betont. Im Folgenden soll daher näher auf das Verhältnis von Fantastik und Realität eingegangen werden. Ich möchte dieses Verhältnis auf zwei Ebenen untersuchen: einer inneren und einer äußeren. Und zwar gehe ich dabei als erstes auf die Beziehung der Fantastik zur Realität innerhalb des Werkes ein, um mir dann das Verhältnis von Fantastik und der Realität außerhalb eines Werkes näher anzuschauen.

Zunächst möchte ich mich dem Verhältnis zwischen Fantastik und der inneren Realität zuwenden. Dafür soll geklärt werden, was unter Realität innerhalb eines literarischen oder filmischen fiktionalen Werkes zu verstehen ist. Und zwar muss darauf aufmerksam gemacht werden, dass das, was in einem Werk zur Realität oder als realistisch erklärt wird, nicht unbedingt mit der Realität außerhalb des Werkes gleichzusetzen ist. Dazu merkt etwa Dieter Penning an, „dass selbst die Literatur, die gemeinhin als realistisch bezeichnet wird, nie eine Kopie, sondern bereits eine ‘sinnstiftende Transformation von Wirklichkeit’ (E. Köhler) darstellt.“²⁰⁰ Das literarische Werk kann nie die äußere Realität, wie sie ist, wiedergeben, da diese im Schreibprozess durch den*die Schriftsteller*in transformiert wird.

In Bezug auf das Verhältnis von Realität und Fantastik innerhalb des Werkes bedeutet das, so Penning, Folgendes: „Der Bruch, der den phantastischen Werken essentiell zukommt, darf nicht an außerliterarischen Gesetzen gemessen werden, sondern ergibt sich aus dem Verlassen der fiktiven Logik (allgemein als ‘realistisch’ oder ‘empiristisch’ umschrieben),

²⁰⁰ Dieter Penning, „Die Ordnung der Unordnung. Eine Bilanz zur Theorie der Phantastik“, *Phantastik in Literatur und Kunst*, hg. v. Christian W. Thomsen/Jens M. Fischer, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1980, S. 34–51, hier S. 37.

unter der ein Werk angetreten ist.“²⁰¹ Der „Bruch“ – wenn die Trennung zwischen der Realität und der Fantastik innerhalb eines Werkes aufgehoben wird, da das Fantastische in die zuvor als realistische Wirklichkeit im Werk etablierte Realität hereinbricht – ist laut Penning für viele Theorien die Grundstruktur eines fantastischen Werkes. Er schreibt: „Die Zentralthese lautet bei den meisten – hier stimmen z.B. die französischen Forscher wie Castex (1951), Caillois (1958), Vax (1960), Todorov (1970), Bessière (1974) z.T. wörtlich überein –, dass das Phantastische der Konflikt zweier vom Standpunkt der Rationalität aus unvereinbarer Ordnungen bzw. Logiken ist, nämlich einer empirischen und einer spirituellen.“²⁰²

Nachdem im vorherigen Abschnitt das Verhältnis der Fantastik zur inneren Realität analysiert wurde, soll nun das Verhältnis von Fantastik und der Realität außerhalb eines Werkes genauer untersucht werden. Dieter Petzold weist in seinem Aufsatz „*Von Alice im Spiegelland zu Harry in der Echokammer*“ auf zwei verschiedene Möglichkeiten, wie ein solches Verhältnis aussehen kann, hin. Er geht in seinem Aufsatz zuerst auf den Vorwurf des Eskapismus ein, mit dem sich die fantastische Literatur oft konfrontiert sieht, da sie, so der Vorwurf, „ihren Lesern eine imaginative Flucht in eine Wunschwelt ermögliche, die wenig oder nichts mit der Realität zu tun habe.“²⁰³ Petzold argumentiert, dass dieser Vorwurf sich so hartnäckig hält, kommt daher, dass an ihm etwas Wahres dran ist. Er meint daher, für die Verteidiger der Fantastik ein Weg dem Vorwurf entgegenzutreten wäre, „das eskapistische Moment anzuerkennen, die damit verbundene Abwertung aber abzulehnen.“²⁰⁴ Die Fantastik bietet dem*der Leser*in somit die Möglichkeit, aus der ihm*ihr bekannten Realität auszubrechen und in die fantastische Welt des Werkes einzutauchen.

Eine zweite Art, das Verhältnis zwischen der Fantastik und der äußeren Welt zu sehen, meint Petzold weiter, „... besteht darin, darauf hinzuweisen, dass zwischen Fantasy Fiction und der Lebenswirklichkeit ihrer Leser*innen enge Beziehungen bestehen, auch wenn die Fantasy-Romane Welten entwerfen, die auf den ersten Blick wenig Ähnlichkeit mit der Realität

²⁰¹ Penning, „Die Ordnung der Unordnung“, S. 37.

²⁰² Penning, „Die Ordnung der Unordnung“, S. 35f.

²⁰³ Dieter Petzold, „Von Alice im Spiegelland zu Harry in der Echokammer. Gedanken zur Selbstreferenzialität der Fantasy Fiction“, *Von Mitteleerde bis in die Weiten des Alls. Fantasy und Science Fiction in Literatur und Film*, hg. v. Maren Bonacker/Stefanie Kreuzer, Tagungsband zum Symposium 2005 der Sektion »phantastische Welten«, Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006, S. 11–30, hier S. 11.

²⁰⁴ Petzold, „Von Alice im Spiegelland zu Harry in der Echokammer“, S. 11.

aufweisen.“²⁰⁵ Mit dieser zweiten Möglichkeit spricht Petzold einen Punkt an, auf den in Theorien zur Fantastik häufig hingewiesen wird, und zwar, dass unsere Realität bei der Entstehung der fantastischen Welt eine Rolle spielt, diese beeinflusst. Hier gibt es mehrere Theorien, auf welche Art die Realität außerhalb des Werkes die innere Fantastik prägen kann:

1. So meint etwa Stefanie Kimler, indem sie sich auf die Theorie von Roger Caillois bezieht, dass in der Fantastik die latenten Ängste und Sehnsüchte der Gesellschaft einen Platz fänden.²⁰⁶

2. Eine weitere, mit dem vorherigen Punkt einhergehende Art, wie die äußere Realität die Fantastik beeinflussen kann, ist, wenn mit der Fantastik etwas ausgedrückt wird, was im realen Leben in einer anderen Form nicht zum Ausdruck gebracht werden kann: zum Beispiel, wenn es gesellschaftliche Konventionen verbieten. Es gilt daher auch als nicht verwunderlich, dass die fantastische Literatur zur Zeit der Aufklärung entstand, wo Vernunft und Rationalität regierten und man durch das Mittel der Fantastik seinen Gefühlen und Ängsten Ausdruck verleihen konnte. Stefanie Kimler erklärt die Entstehung der fantastischen Literatur dadurch, dass die Aufklärung der Welt ihre Bedrohlichkeit genommen hat, da früher angsteinflößende, übernatürliche Phänomene nun durch neue naturwissenschaftliche Erkenntnisse rational erklärbar wurden. Die Gesellschaft entwickelte eine Lust an der Angst und am Übernatürlichen, die ihr in der Aufklärung fehlte.²⁰⁷ Kimler meint daher: „Die literarische Romantik entsteht als Reaktion auf die Aufklärung und bietet einen Ersatz für den in der wirklichen Welt abhandengekommenen Aberglauben. In Schauerromanen und Gothic Novels hält das Unheimliche Einzug in die Literatur und zieht sich von da an durch die gesamte Literaturgeschichte bis heute.“²⁰⁸ Und auch Ann Sirka vertritt die Ansicht, dass die Funktion der Fantastik als Möglichkeit des Ausdrucks von Verbotenem oder Unkonventionellem eine historische Tradition hat: „Schriftsteller nahmen oft ihre Zuflucht zum Tarnkleid der Phantastik, wenn sie Tabus behandelten: Inzest (Poes *Fall of the House of Usher*, *Erzählungen aus 1001 Nacht*), Homosexualität und Lesbianismus (Lewis' *The Monk* und *Le Diable amoureux*), Nekrophilie (Gautiers *Morte amoureuse*) ebenso wie Themen aus

²⁰⁵ Petzold, „Von Alice im Spiegelland zu Harry in der Echokammer“, S. 11f.

²⁰⁶ Vgl. Stefanie Kimler, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten. Am Beispiel der Filme von Hayao Miyazaki*, Göttingen: Optimus 2010, S. 37.

²⁰⁷ Vgl. Kimler, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten*, S. 5f.

²⁰⁸ Kimler, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten*, S. 6.

den Bereichen Religion, Keuschheit, Gruppensex, Teufel und Libido, Gewalt und Grausamkeit.“²⁰⁹ Oder es bedienten sich etwa auch die Autorinnen des Gothic Horror der Fantastik, „da nur im phantastischen Modus eine dezidiert weibliche Stimme sich in einer männlich dominierten Kultur wie der des Viktorianismus überhaupt hatte artikulieren können.“²¹⁰

3. Als dritten Punkt möchte ich noch die Möglichkeit anführen, dass durch die Fantastik eine Verfremdung der Realität stattfinden kann, die es dem*der Einzelnen ermöglicht, eine neue Sichtweise auf seine*ihre eigene Realität zu bekommen und diese dadurch zu hinterfragen. So schreibt zum Beispiel Christian Kölzer: „Und wenn ein Roman die Tiefe besitzt, die Leserinnen und Leser in der Verfremdung mit ihrer eigenen Weltanschauung zu konfrontieren und diese zu hinterfragen, so ist das nicht bedenklich, sondern ein wertvolles Mittel, mit dem der Mensch seine eigene Wirklichkeit wiedererlangen und neu überdenken kann.“²¹¹

Zuletzt soll noch auf die Problematiken einer strikten Trennung von Fantastik und Realität hingewiesen werden. Wie durch die Aufzählung der verschiedenen Möglichkeiten, durch die unsere äußere Realität die Fantastik prägen kann, deutlich wurde, lassen sich die beiden Begriffe nicht trennen, sondern beeinflussen sich gegenseitig. Für Christian Kölzer zum Beispiel würde „eine radikale Abgrenzung der fiktionalen Welt von der extrafiktionalen Wirklichkeit [...] zu einem Dilemma führen [...]. Zum einen stünde eine absolute Trennung der Welten jeder Form von Übertragbarkeit und damit dem literarischen Kommunikationsprozess entgegen – die wunderbare Welt würde zur *black box*, in der nicht nachvollziehbare Geschehnisse berichtet werden. Zum anderen entzöge man der wunderbaren Literatur mit dieser Unabhängigkeitserklärung jede moralische Verantwortlichkeit.“²¹²

Ein weiterer Grund, warum man eine strikte Trennung zwischen Fantastik und Realität gar nicht erst vornehmen sollte bzw. kann, ist, dass die Grenzen für das, was wir als fantastisch

²⁰⁹ Ann Sirka, „Überlegungen zum phantastischen Film am Beispiel von Stanley Kubricks ‘A Clockwork Orange’“, *Phantastik in Literatur und Kunst*, hg. v. Christian W. Thomsen/Jens M. Fischer, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1980, S. 492–513, hier S. 507.

²¹⁰ Brittnacher/May, „Phantastik-Theorien“, S. 192.

²¹¹ Christian Kölzer, „Krieg der Welten – Krieg der Lesarten“, *Von Mittelerde bis in die Weiten des Alls. Fantasy und Science Fiction in Literatur und Film*, hg. v. Maren Bonacker/Stefanie Kreuzer, Tagungsband zum Symposium 2005 der Sektion »phantastische Welten«, Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006, S. 31–47, hier S. 44.

²¹² Kölzer, „Krieg der Welten – Krieg der Lesarten“, S. 43.

und das, was wir als realistisch empfinden, flexibel sind. Ob wir ein Phänomen für fantastisch oder für realistisch halten, kann von vielen Faktoren abhängig sein. Auf zwei davon weist zum Beispiel der Autor Stanisław Lem in seinem Buch *Phantastik und Futurologie I.* hin. Als einen wichtigen Faktor, der bei der Unterscheidung eine Rolle spielen kann, nennt Lem den Kulturkreis. Er argumentiert, dass Menschen die Gottheiten oder Bräuche aus einem anderen Kulturkreis als dem ihren für fantastisch halten können, da sie mit diesen nicht vertraut sind.²¹³ Als einen weiteren ausschlaggebenden Faktor führt der Autor die historische Entwicklung an. Dinge, die früher für fantastisch gehalten wurden, müssen es heutzutage nicht mehr sein, was Lem auf die wissenschaftlichen und technischen Entwicklungen zurückführt. Als Beispiele nennt er hier hypnotisierende Computer oder das Herz eines Menschen im Körper eines anderen, also Herztransplantationen.²¹⁴ Beide Phänomene wären vor 200 Jahren noch für fantastisch gehalten worden. Daher gestaltet sich eine allgemeine strikte Einteilung in fantastisch und realistisch als schwierig, denn was für den*die eine*n fantastisch ist, kann für den*die andere*n als gegeben gelten.

4.3. Die Fantastik im Film

Der Ursprung der Fantastik im Film ist schon in den Anfängen dieses Mediums bei Georges Méliès zu finden. Im Gegensatz zu den Brüdern Lumière, die mit dem Film vor allem die Wirklichkeit einfangen wollten, experimentierte Méliès mit den neuen Darstellungsmöglichkeiten, die der Film bot, über die Grenzen der Realität hinaus.²¹⁵ Einige der Merkmale des Fantasyfilms und dessen Beliebtheit beim Publikum lassen sich durch seine Entstehung aus einer Jahrmarktsattraktion erklären, meint der Autor und Filmkritiker Georg Seesslen.²¹⁶ David Butler, Dozent für Filmwissenschaft an der University of Manchester, führt als eines dieser Merkmale die Fokussierung des Fantasyfilms auf das Spektakel an. Was, so Butler weiter, sich allerdings oft nachteilig für den Fantasyfilm ausgewirkt hat, da sowohl bei der Produktion der Filme als auch bei der Rezeption durch das

²¹³ Vgl. Stanisław Lem, *Phantastik und Futurologie I.*, Phantastische Bibliothek Bd. 122, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1984, S. 6f.

²¹⁴ Vgl. Lem, *Phantastik und Futurologie I.*, S. 7ff.

²¹⁵ Vgl. Georg Seesslen, „Film“, *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hg. v. Hans R. Brittnacher/ Markus May, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2013, S. 239–249, hier S. 240.

²¹⁶ Vgl. Seesslen, „Film“, S. 239.

Publikum und die Kritiker*innen der Schwerpunkt eher auf dem Spektakel lag und weniger auf dem Inhalt der Filme selbst.²¹⁷ Seit den 2000er-Jahren hat allerdings ein Umdenken dahingehend eingesetzt, dass der Fantasyfilm mehr zu bieten hat, als nur Spektakel mit Spezialeffekten zu sein, das sich vor allem an Jugendliche richtet.²¹⁸ Ebenso ist die Annahme, dass der Fantasyfilm immer einer starren Formel folgt, in der die Guten ausziehen, um das Böse mit Schwertern zu bekämpfen, nicht mehr haltbar.²¹⁹ Denn, wie Butler ausführt, gibt es einerseits vielfältige Möglichkeiten, wie sehr ein Film Fantasy-Elemente nutzt, vom Blockbuster mit zahlreichen Spezialeffekten bis hin zu Filmen, in denen Fantastik nur unterschwellig mitschwingt.²²⁰ Andererseits gibt es eine Vielzahl an Genres und Sub-Genres innerhalb des Fantasyfilms, von Märchenfilmen und Heldenepen zu Geisterfilmen oder übernatürlichen Rom-Coms.²²¹ Da der Fantasyfilm ein so breites Gebiet an unterschiedlichsten Filmen umfasst, ist er für David Butler weniger als Genre mit festen Konventionen zu definieren als ein fantastischer Impuls, der in manchen Filmen stärker und in anderen schwächer vertreten ist. Es ist der Wunsch, aus unterschiedlichen Gründen, auf die Wirklichkeit Bezug zu nehmen und sie ändern oder ihr etwas hinzufügen zu wollen.²²²

Da sich im vorangegangenen Teil viele der zum Verhältnis zwischen Fantastik und Realität erwähnten Theorien vor allem auf die fantastische Literatur beziehen, soll im Folgenden untersucht werden, ob sich diese auch auf den fantastischen Film anwenden lassen.

Als erstes ist hier, im Hinblick auf die aus der Analyse von Fantastik und Realität innerhalb eines Werkes gewonnenen Erkenntnis, festzustellen, dass auch die innere Realität des fantastischen Films nicht mit der äußeren Realität gleichzusetzen ist. So schreibt Ken Woodgate:

„Ein Realismus-Begriff ist [...] die Voraussetzung des Fantastischen: ohne diese Grundlage gäbe es keine Spannung zwischen Normalem und Unerklärbarem. Wir müssen aber diesen Realismus-Begriff nicht zu eng auffassen: Der Filmemacher nimmt seine Eindrücke

²¹⁷ Vgl. David Butler, *Fantasy Cinema. Impossible Worlds on Screen*, London: Wallflower 2009, S. 4.

²¹⁸ Vgl. Butler, *Fantasy Cinema*, S. 5.

²¹⁹ Vgl. Butler, *Fantasy Cinema*, S. 121.

²²⁰ Vgl. Butler, *Fantasy Cinema*, S. 2.

²²¹ Vgl. Butler, *Fantasy Cinema*, S. 43ff.

²²² Vgl. Butler, *Fantasy Cinema*, S. 41ff.

der äußeren Welt und überträgt sie auf Zelluloid, verformt sie dabei. Was aber einen Film realistisch macht, ist vor allem seine innere Kohärenz.“²²³

Genauso wie der*die Schriftsteller*in im Schreibprozess transformiert auch der*die Regisseur*in die äußere Realität, um seine*ihre eigene Sicht und seine Anliegen zum Ausdruck bringen zu können.

Wie bereits zum Fantasyfilm festgestellt wurde, entsteht der fantastische Impuls in den Filmen aus dem Wunsch heraus, auf die bestehende Realität Einfluss nehmen oder sie verändern zu wollen. Daher wird die Fantastik in den Filmen genauso wie in der Literatur von der äußeren Realität geprägt. Dies kann auch beim Film auf mehrere Arten passieren: Es wird dem fantastischen Film (ebenso wie der fantastischen Literatur) vorgeworfen, er sei eskapistisch, ein inhaltsloses Spektakel, das bloß der Realitätsflucht diene.²²⁴ Ein Gegenargument zu dieser Ansicht ist allerdings, dass Eskapismus bereits auf Probleme der realen Welt hindeutet, da wegen dieser der Wunsch, der Realität zu entfliehen, entstanden ist.²²⁵ David Butler schreibt daher: „[F]antasy does not provide an escape from reality but has the potential to draw attention to our social conditions and, perhaps, alert us to the need to transform them.“²²⁶ Der fantastische Film kann also, wie die fantastische Literatur, einen Gegenentwurf zur äußeren Realität präsentieren, der es den Zuschauer*innen ermöglicht, über ihre eigene Realität nachzusinnen und diese zu hinterfragen. Ebenso wie die Literatur vermag der Film Realität und Fantastik zu verbinden. Auch er bietet die Möglichkeit durch Fantastik Themen oder Ängste der Gesellschaft verdeckt zu behandeln, wie zum Beispiel Modernisierungsangst in der Science-Fiction oder verbotene Wünsche im Horrorfilm.²²⁷ David Butler verweist genauso auf die Stärke des Films durch Fantastik unterschwellig Kritik äußern zu können. Allerdings merkt er an, dass vor allem bei großen Filmproduktionen das subversive Potential wesentlich niedriger ist als in der Literatur.²²⁸

Nachdem ich mich den Parallelen zwischen fantastischer Literatur und fantastischem Film gewidmet habe, möchte ich darauf eingehen, was der Medienwechsel von der Literatur zum

²²³ Ken Woodgate, „*The Others* (2001). Fantastische Umkehrung“, *Der fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft*, hg. v. Oliver Jahraus/Stefan Neuhaus, Würzburg: Königshausen & Neumann, 171–186, hier S. 173.

²²⁴ Vgl. Butler, *Fantasy Cinema*, S. 3.

²²⁵ Vgl. Butler, *Fantasy Cinema*, S. 101f.

²²⁶ Butler, *Fantasy Cinema*, S. 102.

²²⁷ Vgl. Seesslen, „Film“, S. 240.

²²⁸ Vgl. Butler, *Fantasy Cinema*, S. 102f.

Film für die Fantastik bedeutet, vor allem in Bezug auf ihre Darstellung. Ann Sirka schreibt dazu:

„Bei seiner Beschäftigung mit dem Phantastischen genießt der Filmregisseur [...] gegenüber dem Schriftsteller einen großen Vorteil – er kann das Phantastische zeigen, während der Schriftsteller es nur zu beschreiben vermag, um es dann der jeweils individuellen Vorstellungskraft seines Lesers zu überlassen. In diesem Sinne ist das Phantastische eines Films dem Publikum wesentlich zugänglicher.“²²⁹

Das Hinzukommen der visuellen Ebene im Film ermöglicht es dem*der Regisseur*in, seine*ihre Vorstellung von einem fantastischen Phänomen dem Publikum direkt zu kommunizieren, ohne Angst haben zu müssen, dass sie nicht so ankommt, wie er*sie diese erdacht hat und ausdrücken wollte.

4.4. Die Fantastik im Animationsfilm

Der Animationsfilm bietet nochmals mehr Möglichkeiten als der Spielfilm Fantastik darzustellen. Er kann aufgrund seiner Machart, die Realität niemals perfekt abbilden. Für Andreas Friedrich, Herausgeber und Autor der Einleitung im Reclam-Band über den Animationsfilm, stellt der Animationsfilm auch gar keinen Anspruch das zu wollen. Gerade darin sieht er dessen Reiz, wenn er meint:

„Wichtiger als die Frage nach den Möglichkeiten der perfekten Nachahmung von Realität scheint die nach dem Sinn dieses Unterfangens. Brad Bird, Regisseur von *Die Unglaublichen – The Incredibles* (2004), hat einmal gesagt, Animation imitierte nicht, sie übertreibe. Man könnte auch sagen, sie interpretiert und bereichert die Wirklichkeit. Dieser Mehrwert, den der Animationsfilm gegenüber der Realität schafft, ist einer seiner zentralen Wesenszüge. Wo also läge seine Existenzberechtigung, wenn er nichts weiter leistete, als die Wirklichkeit zu reproduzieren, und wo bliebe sein Zauber?“²³⁰

Die Regisseur*innen können durch die Animation eine Kunstwelt entstehen lassen, in der gerade durch ihre Künstlichkeit alles möglich wird und alles dargestellt werden kann. Somit bietet der Animationsfilm, ähnlich wie bereits zuvor über die Fantastik festgestellt wurde, die Möglichkeit Themen der Realität abzubilden, die sich in anderer Form nicht ausdrücken lassen, oder durch Verfremdung der Realität diese zu hinterfragen oder anders zu denken.

²²⁹ Sirka, „Überlegungen zum phantastischen Film am Beispiel von Stanley Kubricks ‘A Clockwork Orange’“, S. 493.

²³⁰ Friedrich, „Einleitung“, S. 19f.

Dadurch ermöglichte der Animationsfilm schon sehr früh Dinge darzustellen, die dem Spielfilm alleine aus technischer Sicht noch nicht möglich waren oder sind, wie Florian Schwebel in seinem Buch *Von Fritz the Cat bis Waltz with Bashir* feststellt: „Generell bildet der Trickfilm gerne Dinge ab, die im Spielfilm bis zur Digitalisierung gar nicht oder nur mit großem Aufwand darzustellen waren, und er benutzt dabei häufig Einstellungen und Effekte (wie abrupte Reißschwenks und «unmögliche» Kamerafahrten), die ebenfalls bis zur Digitalisierung im Realfilm undenkbar waren. Ein allgemein bekanntes, aber nur selten erkanntes Beispiel stellt alleine schon der Zauberspiegel in Schneewittchen dar – Spiegel lassen sich wegen der Reflexion der Kamera nicht frontal abfilmen.“²³¹ Die große Menge an Möglichkeiten, die der Animationsfilm durch seine einzigartige Machart bietet und mit denen er es ermöglicht, die Wirklichkeit zu interpretieren (eine Eigenschaft, die auch der Fantastik zugeschrieben wird) macht ihn zum perfekten Medium für die Darstellung von Fantastischem.

4.5. Die Fantastik in den Filmen von Hayao Miyazaki

Im letzten Punkt dieses Kapitels möchte ich mich nun den Filmen des Regisseurs Hayao Miyazaki zuwenden und die Fantastik in seinen filmischen Welten genauer untersuchen. Dafür soll zunächst erörtert werden, welche Theorie sich für eine solche Untersuchung eignen würde. Die Autorin Stefanie Kimler, die sich in ihrer Arbeit *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten* ebenfalls mit Miyazakis Filmen beschäftigt, stellt durch ihre Analyse des Fantastik-Begriffs fest, dass für eine Untersuchung des fantastischen Films nur eine maximalistische Fantastik-Definition hilfreich sei, da eine minimalistische viele Filme außen vor lassen würde.²³² Als maximalistische Theorie führt Kimler zunächst die Theorie von Roger Caillois an, meint allerdings, dass dessen Kriterium der Angst nicht auf Miyazakis Filme anwendbar ist, da diese zum größten Teil mit einer Art von Fantastik arbeiten, welche keine Angst auslöst.²³³ Die Autorin nennt dann als einen weiteren maximalistischen Ansatz die Theorien von Stanisław Lem, über die sie schreibt: „Stanisław Lems Ansatz schafft zwar keine klare Definition, hat aber den Vorteil, dass er die Phantastik für philosophische, politische,

²³¹ Schwebel, *Von Fritz the Cat bis Waltz with Bashir*, S. 28f.

²³² Vgl. Kimler, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten*, S. 51.

²³³ Vgl. Kimler, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten*, S. 25.

naturwissenschaftliche oder technische Problemfelder öffnet.“²³⁴ Hier ist auch anzumerken, dass Lem – selbst Science-Fiction-Autor – diesem fantastischen Genre in seinen theoretischen Abhandlungen zur Fantastik viel Gewicht zukommen lässt. Dieser Umstand ist für eine Untersuchung von Miyazakis Filmen hilfreich, da in diesen auch Science-Fiction-Elemente zu finden sind, worauf ich später noch genauer eingehen werde. Kimler führt als weiteren Punkt, der für Lems Theorie als Grundlage für eine Analyse von Miyazakis Filmen spricht, an, dass Lem den kulturellen Aspekt in seiner Theorie berücksichtigt. Das ist von Relevanz, da Miyazakis Filme aus europäischer Sicht einem anderen Kulturkreis angehören.²³⁵ Des Weiteren ist für Kimler wichtig, dass Lem sich mit der Frage nach der Art der inneren Realität eines Werkes beschäftigt. Das ist für den Animationsfilm, so Kimler, von Bedeutung, da dieser ja bereits aufgrund seiner Machart nicht die äußere Realität abbilden kann.²³⁶

Aufgrund der oben angeführten Argumente möchte ich für meine Untersuchung Lems Fantastik-Theorie als Grundlage verwenden. Mit ihrer Hilfe soll nun analysiert werden, wie Miyazakis fantastische Welten aufgebaut sind. Stefanie Kimler beschreibt die Filme des Regisseurs als „ein wahres Konglomerat aus Science-Fiction-, Fantasy- und Märchenelementen.“²³⁷ Ich möchte mir dieses Konglomerat näher ansehen und versuchen aufzuschlüsseln, welche Aspekte der fiktionalen Welt welchen fantastischen Elementen zugeordnet werden können, um so die Struktur der Welten in Miyazakis Filmen, ihren Aufbau zu verdeutlichen. Dafür möchte ich Lems vergleichende Ontologie der Fantastik heranziehen. In seiner Ontologie vergleicht Lem die unterschiedlichen fantastischen Welten (Märchen, Fantasy, Horror Story, Mythos und Science-Fiction) miteinander, um zu schauen, welche Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen ihnen bestehen und so ihre jeweiligen spezifischen Merkmale herauszuarbeiten. Ich werde mir nacheinander die Ontologien des Märchens, der Fantasy und der Science-Fiction anschauen und untersuchen, welche der genannten Merkmale auf Miyazakis Welten zutreffen.

Als erstes möchte ich mit der Ontologie des Märchens beginnen. Für Lem ist die Welt des klassischen Märchens im Gegensatz zu unserer äußeren Realität doppelt übernatürlich,

²³⁴ Kimler, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten*, S. 25f.

²³⁵ Vgl. Kimler, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten*, S. 18f.

²³⁶ Vgl. Kimler, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten*, S. 19.

²³⁷ Kimler, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten*, S.44.

einmal lokal und einmal nicht-lokal.²³⁸ Zu den lokalen Wundern zählen zum Beispiel fliegende Teppiche, Tarnkappen oder Drachen. Die nicht-lokalen Wunder sind für Lem alles, was in „die apriorische Harmonie aller Realisationen“²³⁹ hineinfällt. Damit meint Lem die übernatürliche Ordnung, der das Märchen unterliegt. Hierzu gehört zum Beispiel, dass das Gute immer über das Böse siegt. Auf lokaler Ebene stimmt die Ordnung der fantastischen Welt in Miyazakis Filmen mit der Ontologie des Märchens überein. Auch hier gibt es fantastische Phänomene, die – im Gegensatz zu unserer Welt – als alltäglich und normal angesehen werden. So scheint es in Miyazakis Welt zum Beispiel niemanden zu wundern, dass sich ein Mann in ein Schwein verwandelt hat oder dass für einen Krieg Zauberer und Hexen eingesetzt werden können. Anders schaut es mit der Übereinstimmung allerdings auf der nicht-lokalen Ebene aus, denn in Miyazakis Filmen wird mit der apriorischen Harmonie, wie sie Lem dem Märchen zuschreibt, durchaus gebrochen.

Dieser Umstand führt uns zum nächsten Punkt, und zwar zur Fantasy. Lem sieht in dieser eine „neue Version des Märchens“, bei der Zufälligkeit und das Aufbrechen des klassischen Gut-Böse-Schemas bereits zulässig ist.²⁴⁰ Hier entsprechen Miyazakis Filme wiederum besser, da auch in ihnen kein klassisches, sondern ein weitaus komplexeres Gut-Böse-Schema vorherrscht. So zerstört die Herrin Eboshi in *Prinzessin Mononoke* nicht mutwillig den Wald, sondern sie tut es, um die Kohleproduktion weiterzutreiben, um ihr Dorf zu erhalten.

Zum letzten Punkt, der Science-Fiction, meint Lem: „Wenn man ungewöhnliche Erscheinungen auf empirische Weise erklärt, dann haben wir Science Fiction vor uns.“²⁴¹ Der Unterschied zur Fantasy liegt hier also in der „Empirisierung“ der Wunder.²⁴² Hier stimmen die Filme Miyazakis nur zum Teil mit Lems Merkmal überein, denn bei den meisten in den Filmen auftretenden Phänomenen bleibt die Erklärung für diese eine fantastische. Allerdings kann es auch vorkommen, dass zwischendurch ein Phänomen mit einer empiristischen Auflösung versehen wird. So wird zum Beispiel der Flugmechanismus der Insel Laputa mit der Technologie einer untergegangenen Zivilisation erklärt. Ein weiteres Beispiel wären die

²³⁸ Vgl. Lem, *Phantastik und Futurologie I.*, S. 91.

²³⁹ Lem, *Phantastik und Futurologie I.*, S. 91.

²⁴⁰ Vgl. Lem, *Phantastik und Futurologie I.*, S. 93.

²⁴¹ Lem, *Phantastik und Futurologie I.*, S. 120.

²⁴² Vgl. Lem, *Phantastik und Futurologie I.*, S. 125.

Titanen aus *Nausicaä*, die sich als von Menschenhand erschaffene Kriegsmaschinen herausstellen.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die innere Realität in Miyazakis Werken nicht als realistisch, sondern als fantastisch bezeichnet werden kann, wobei die Fantastik hier eine „alltägliche“ ist. Sie wird von den Bewohner*innen der Welten nicht als ein Bruch mit ihrer Realität gesehen, sondern als Teil dieser. Außerdem konnten dadurch, dass zum Beispiel Miyazakis Figuren nicht in ein klassisches Gut-Böse-Schema fallen, und durch die empirischen Erklärungen fantastischer Phänomene sowohl Elemente der Fantasy als auch der Science-Fiction in den filmischen Welten des japanischen Regisseurs nachgewiesen werden.

Zum Abschluss soll noch auf das Verhältnis von Fantastik zur äußeren Realität in Miyazakis Filmen eingegangen werde. Der Vorwurf des Eskapismus, mit dem sich die fantastische Literatur sowie auch der Fantasyfilm häufig konfrontiert sehen, ist für Miyazaki nicht unbedingt etwas Negatives, sondern eine Quelle der Kraft, wie er in einer Pressekonferenz zu seinem Film *Chihiros Reise ins Zauberland*²⁴³ anmerkt:

„As for the ‘power of fantasy,’ that was my own personal experience. When I was younger I was filled with anxiety and lacked self-confidence, and I was no good at expressing myself. The few times I truly felt free were times when, for example, I read [Osamu] Tezuka's manga, or read books that I had borrowed from someone. Nowadays people say you should face reality and not flinch from it, but I think the power of fantasy is that it provides a space for people to become heroes, even if they lack confidence when trying to face reality. It doesn't have to be just manga or animation, it could even be myths and stories from much longer ago; I just think that humans have always brought with them stories that make them feel they can cope somehow, that things will turn out all right.“²⁴⁴

Susan Napier meint, dass es Miyazaki durch seine detaillierten fantastischen Welten schafft, den Zuseher*innen Alternativen zu einer für ihn immer bedrückenderen Gegenwart zu bieten.²⁴⁵

²⁴³ *Chihiros Reise ins Zauberland* (Orig.: *Sen to Chihiro no kamikakushi*), R.: Hayao Miyazaki, JP 2001.

²⁴⁴ Hayao Miyazaki, „Room to Be Free: Speaking About *Spirited Away* at the Press Conference Held Upon Completion of the Film“, *Turning Point. 1997–2008*, aus dem Jap. v. Beth Cary/Frederik L. Schodt, San Francisco: VIZ Media, LLC 2014, S. 205–214, hier S. 208.

²⁴⁵ Vgl. Susan Napier, *Miyazakiworld. A Life in Art*, New Haven/London: Yale University 2018, S. xii–xiii.

Miyazakis fantastische Welten vermögen bei den Zuschauer*innen das Gefühl hervorzurufen, mit ihnen bereits vertraut zu sein.²⁴⁶ Der Regisseur spielt mit dem Nostalgie-Gefühl des Publikums, indem er als Setting für seine Filme den Zuschauer*innen scheinbar bekannte Orte oder historische Epochen wählt und diese zu prachtvollen Versionen dieser Orte ausgestaltet, wie zum Beispiel die italienische Adria in *Porco Rosso* oder das englische Bergarbeiterdorf in *Das Schloss im Himmel* oder auch die Zwischenkriegszeit in *Wie der Wind sich hebt*. Dann jedoch wird die Illusion zerstört, indem immer deutlicher wird, dass in diesen Welten doch nicht alles so schön ist, wie es auf den ersten Blick scheint, wenn etwa in *Porco Rosso* und *Wie der Wind sich hebt* die Vorzeichen des drohenden Zweiten Weltkriegs sichtbar werden.²⁴⁷

In den Filmen von Hayao Miyazaki fließen auch persönliche Erlebnisse ein und es kommt sein gespaltenes Verhältnis zur Technologie deutlich zum Ausdruck. Selbst im Zweiten Weltkrieg aufgewachsen, hatte Miyazaki schon als Kind eine Leidenschaft fürs Zeichnen von Militärflugzeugen entwickelt, die sich auch später in zahlreichen seiner Filme niederschlägt.²⁴⁸ Gleichzeitig besaßen Miyazakis Vater und sein Onkel eine Fabrik, in der die Keilriemen für die *Zero*-Flugzeuge hergestellt wurden.²⁴⁹ Eine Erfahrung, die den Regisseur beschäftigt und die er sowohl in *Wie der Wind sich hebt* als auch in *Der Junge und der Reiher* thematisiert.

Wie zur fantastischen Literatur und zum fantastischen Film bereits festgestellt wurde, verhandeln diese häufig aktuelle Probleme der äußeren Realität. Daisuke Akimoto argumentiert, dass auch Miyazaki in seinen Filmen Stellungnahme zu aktuellen Konflikten nimmt. Beispiele sind *Nausicaä aus dem Tal der Winde* und *Das Schloss im Himmel*, die beide zur Zeit des Kalten Kriegs entstanden,²⁵⁰ sowie *Das Wandelnde Schloss*, das als ein Anti-Kriegskommentar des Regisseurs zum Irakkrieg, der kurz vor der Fertigstellung des Films ausbrach, interpretiert werden kann.²⁵¹ So, meint Akimoto zum Beispiel, hat die Gefahr eines

²⁴⁶ Vgl. Schwebel, *Von Fritz the Cat bis Waltz with Bashir*, S. 150.

²⁴⁷ Vgl. Schwebel, *Von Fritz the Cat bis Waltz with Bashir*, S. 154f.

²⁴⁸ Vgl. Napier, *Miyazakiworld*, S. 20.

²⁴⁹ Vgl. Napier, *Miyazakiworld*, S. 2.

²⁵⁰ Vgl. Daisuke Akimoto, „War and Peace“ in *Studio Ghibli Films. Director Hayao Miyazaki's Messages for World Peace*, Saarbrücken: LAP LAMPERT/OmniScriptum 2014, S. 5.

²⁵¹ Vgl. Akimoto, „War and Peace“ in *Studio Ghibli Films.*, S. 75–78.

möglichen Atomkrieges die Darstellung des Meers der Fäulnis in *Nausicaä* beeinflusst, das die Welt nach einem Atomkrieg in einem nuklearen Winter zeigen soll.²⁵²

Es zeigt sich also deutlich, dass sich auch Miyazakis fantastische Welten nicht von der äußeren Realität trennen lassen.

²⁵² Vgl. Akimoto, *“War and Peace” in Studio Ghibli Films.*, S. 10f.

5. Filmanalyse

Hayao Miyazakis Stil zeichnet sich im Besonderen durch seine Aufmerksamkeit aus, die er jedem noch so kleinen Detail in seinen Filmen widmet. Für Susan Napier ist es diese Liebe zum Detail, durch die Miyazaki seinen Filmen auch visuell Tiefe und Textur verleiht (etwa durch die unglaublich detaillierten Hintergrundzeichnungen), was sie von anderen Animationsfilmen unterscheidet und sie noch realistischer und lebendiger werden lässt.²⁵³ Ein weiteres Merkmal, durch das sich Miyazakis Animationsfilme vom Stil anderer Animes und auch Mangas abheben, ist die Art, wie seine Figuren gezeichnet sind. So meint Dani Cavallaro, Autorin zahlreicher Bücher zum Thema Anime, dass, obwohl Miyazakis Figuren zum Großteil den Konventionen des Anime entsprechen, etwa durch ihre großen Augen, sie aber eine weitaus größere Variation an Gesichtsausdrücken und Emotionen zeigen können. Im Gegensatz dazu ist die Mimik bei anderen Animes oft limitiert.²⁵⁴ Außerdem führt Cavallaro als einen weiteren Unterschied an, dass Miyazakis Darstellung junger Mädchen nicht dem klassischen *shoujo*-Genre des Anime entspricht. Darin drehen sich die Geschichten um junge Mädchen zwischen Kindheit und Pubertät, die meist passive Figuren in einem magischen Traumland sind. Im Gegensatz dazu haben Miyazakis Heldinnen zwar das gleiche Alter, sind aber aktiv, neugierig und selbstständig.²⁵⁵ Aufgrund seiner vielen jungen Protagonist*innen scheint es naheliegend, dass sich Miyazakis Filme hauptsächlich an Kinder richten. Auch er selbst betont oft, dass er sie für Kinder macht, allerdings merkt er gleichzeitig humorvoll an: „While always saying that I have to, or want to, make films for children, in reality I often forget about them. And that’s how I wind up creating films like *Porco Rosso* or even *Howls Moving Castle* [Das Wandelnde Schloss, Anm.]“²⁵⁶ So behandelt Miyazaki in seinen Filmen ernste Themen wie Umweltzerstörung, das ambivalente Verhältnis zur Technik oder auch die Schrecken des Krieges, ohne sie zu sentimentalisieren oder zu schmälern.²⁵⁷ Weshalb es nicht verwunderlich ist, dass Miyazakis Filme nicht nur Kinder,

²⁵³ Vgl. Napier, *Miyazakiworld*, S. 18.

²⁵⁴ Vgl. Dani Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, North Carolina: McFarland 2006, S. 10.

²⁵⁵ Vgl. Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, S. 10f.

²⁵⁶ Hayao Miyazaki, „I’ve Always Wanted to Create a Film About Which I Could Say, ‘I’m Just Glad I Was Born, so I Could Make This’“, *Turning Point. 1997–2008.*, aus dem Jap. v. Beth Cary/Frederik L. Schodt, San Francisco: VIZ Media, LLC 2014, S. 322–328, hier S. 322.

²⁵⁷ Vgl. Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, S. 1.

sondern alle Altersgruppen ansprechen.²⁵⁸ Ein weiteres wichtiges Merkmal seiner Filme ist, dass er bei der Behandlung dieser Themen reale und fantastische Elemente vermischt, wodurch diese hinterfragt und hervorgehoben werden.²⁵⁹

Krieg und die Darstellung davon in den Filmen von Hayao Miyazaki stehen im Fokus dieser Arbeit. Im nachfolgenden Abschnitt wird das Thema ausführlich behandelt. Es soll dabei untersucht werden, welche Motive der Kriegsdarstellung in seinen Filmen zu finden sind und welche Rolle Realität und Fantastik bei der Darstellung des Themas einnehmen. Zur Analyse wurden sieben Filme aus Miyazakis Werk herangezogen, die alle einen Kriegsbezug aufweisen: *Nausicaä aus dem Tal der Winde*, *Das Schloss im Himmel*, *Porco Rosso*, *Prinzessin Mononoke*, *Das Wandelnde Schloss*, *Wie der Wind sich hebt* und *Der Junge und der Reiher*. Diese Filme dienen als Grundlage der Untersuchung, um wiederkehrende Motive sowie die visuelle Umsetzung des Themas Krieg im Werk von Miyazaki herauszuarbeiten.

5.1. Krieg auf der Erzählebene

In diesem Abschnitt wird die Erzählebene der Filme genauer beleuchtet und untersucht, wie das Thema Krieg in die Handlung eingebunden wurde, welche Rolle fantastische Elemente dabei spielen und wie das Thema ästhetisch umgesetzt wird.

5.1.1. Krieg bricht in die soziale Welt der Heimat ein

Wie im theoretischen Kapitel zum Kriegsfilm festgestellt wurde, bewegt sich die Dramaturgie des klassischen Kriegsfilms zwischen zwei getrennten sozialen Welten, die Heimat der Protagonisten auf der einen Seite und die Welt des Militärs auf der anderen. Nach dem Verlassen der Heimat findet die Filmhandlung im sozialen Umfeld des Militärs und an der Front statt. Dort müssen die Protagonisten, ähnlich der klassischen Heldenreise, verschiedene Stationen durchlaufen.²⁶⁰ Für die Dramaturgie des Antikriegsfilms wurde im Theoriekapitel angemerkt, dass die traditionelle, lineare Erzählung oft auf unterschiedliche

²⁵⁸ Vgl. Dani Cavallaro, *The Late Works of Hayao Miyazaki. A Critical Study. 2004–2013*, Jefferson, North Carolina: McFarland 2015, S. 4.

²⁵⁹ Vgl. Cavallaro, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, S. 9.

²⁶⁰ Vgl. Kapitel 3.4.4. Die Dramaturgie.

Weise unterlaufen wird, um so das Publikum das Gezeigte hinterfragen zu lassen und es zum Nachdenken anzuregen.²⁶¹

Sieht man sich nun Hayao Miyazakis Filme näher an, lässt sich feststellen, dass sich hier die beiden sozialen Welten nicht so einfach trennen lassen, sondern dass diese oft eng miteinander verbunden sind. Die Heimat und das familiäre Umfeld spielen eine wichtige Rolle in den Filmen des Regisseurs. Daher ist es nicht verwunderlich, dass Miyazaki Krieg in seinen Werken häufig als Bedrohung für und als Zerstörung von Heimat darstellt. Die Schauplätze des Krieges sind hier keine entfernten Schlachtfelder, sondern dieser wird in der Heimat selbst ausgetragen. Der Krieg bricht in die soziale Welt der Heimat ein und droht diese zu vernichten. So wird etwa in *Nausicaä aus dem Tal der Winde* zunächst Nausicaäs Alltag in ihrer Heimat, ihre Abenteuer im Meer der Fäulnis und das glückliche wie friedliche Leben der Bewohner*innen im Tal der Winde gezeigt. Im Rest der Welt herrscht bereits Krieg, der auch die Verbreitung der Fäulnis und damit die Zerstörung von bewohnbarem Lebensraum vorantreibt. Mit dem Absturz des torumekischen Transportschiffs, das den Kriegstitanen an Bord befördert, dem darauffolgenden Angriff und der Okkupation des friedlichen Tals durch die torumekische Armee findet der Krieg auch in Nausicaäs Heimat Einzug und droht diese zu vernichten. Ebenso ist im Film *Das wandelnde Schloss* eine Trennung zwischen den beiden sozialen Welten, der Welt der Heimat und der des Krieges bzw. der Front, nicht klar gezogen. Mit Sophies Ankunft im titelgebenden Wandelnden Schloss findet das Mädchen dort zunächst eine Familie und ein neues Zuhause. Sie macht daraus ein Heim, das Hauro als schützenswert empfindet. Doch auch in diese Heimat bricht der Krieg ein und das neu gefundene Zuhause droht zerstört zu werden. Denn an keinem der Orte, an denen das Schloss existiert, kann es dem Krieg entrinnen. In allen Städten, zu denen das Haus einen Ausgang hat, wird Hauro zum König geladen, damit er für diesen im Krieg kämpfen soll. Über den schwarzen Ausgang des Schlosses ist Hauro sogar direkt mit dem Kampfgeschehen verbunden, denn dieser führt geradewegs zu den Schlachtfeldern. Der Krieg lauert also wortwörtlich bereits von Filmbeginn an vor der Türschwelle des (Zu)Hauses. Im Laufe des Films droht Hauro mehr und mehr vom Krieg verschlungen zu werden. Es dringen immer wieder Kriegsobjekte in das Haus ein, der Spionagewurm, den Sophies Mutter einschleust, das Flugzeug, mit dem Sophie und die Hexe aus dem Niemandsland

²⁶¹ Vgl. Kapitel 3.4.4. Die Dramaturgie.

direkt im Wohnzimmer des Hauses landen, und der Hund der Zauberin Suliman, durch dessen Augen diese das Geschehen verfolgen und überwachen kann. Mit Hauros Verfall wird auch der Zauber des Hauses immer schwächer, bis es am Ende von Bombenangriffen beinahe komplett zerstört wird.

Als ein weiteres Beispiel ist *Prinzessin Mononoke* zu nennen, denn auch in diesem Film fließen die beiden sozialen Umfelder an mehreren Stellen ineinander. Der junge Ashitaka muss zu Beginn des Films sein Heimatdorf verlassen, da ein von einer Gewehrkugel getroffener Eber das Dorf angreift und der Fluch, welcher auf dem Tier lastet, auf Ashitaka übergeht. Der Junge wird in den Konflikt zwischen den Menschen der Eisenhütte und den Bewohner*innen des Waldes verwickelt, die jeweils versuchen, den eigenen Lebensraum zu verteidigen. Der Krieg entsteht hier aus dem Wunsch heraus, die eigene Heimat zu beschützen und wird auch in dieser ausgetragen. Auf der einen Seite kämpfen die Menschen der Eisenhütte um das Überleben ihrer Heimat, da sie die Erzvorkommen in den Bergen unter den Wäldern brauchen, um ihre Waffenproduktion und dadurch ihren Reichtum und Bestand zu sichern. Während auf der anderen Seite die Lebewesen des Waldes ihre Heimat und ihren Lebensraum, den Wald, um jeden Preis schützen und erhalten wollen.

5.1.2. Konflikt zwischen Mensch und Natur

Der Konflikt zwischen Mensch und Tier bzw. Natur um den Erhalt von Lebensraum wird in Miyazakis Filmen häufig thematisiert. Neben *Prinzessin Mononoke* wird das Thema auch in *Nausicaä* behandelt. Dabei geht es vor allem um die Koexistenz und die gemeinsame Nutzung von Lebensraum und welche Konflikte dadurch entstehen können. Aber es geht auch darum, welche Auswirkungen die Ausbreitung des Menschen und dessen Aneignung von natürlichem Lebensraum haben. Miyazaki appelliert klar und nachdrücklich in seinen Filmen zum respektvollen Umgang mit der Natur. Er macht diese Botschaft auf zweifache Weise deutlich. Auf der einen Seite widmet er sich mit seinem detaillierten Zeichenstil besonders der Gestaltung der Landschaften. Er führt den Zuschauer*innen auf einzigartige Weise die Schönheit und die Vielfalt der Natur vor Augen, sei es durch den prächtigen, märchenartigen Wald in *Prinzessin Mononoke* mit seinem üppigen Grün und goldenem Licht oder durch die mystischen, beinahe außerirdisch anmutenden Wälder der Fäulnis aus *Nausicaä*. Neben der detaillierten Zeichnung der Landschaften zeigt der Regisseur auch immer die Vielzahl an Lebensformen auf, die diese bewohnen. Auf der anderen Seite zeigt

Miyazaki die Schäden, die der Mensch dieser Schönheit der Natur zufügt, und deren Konsequenzen. Etwa wenn in *Prinzessin Mononoke* zum Schluss der ganze Wald und die Eisenhütte zerstört werden, da die Menschen in ihrer Gier nach Unsterblichkeit und nach mehr Rohstoffen den Kopf des Waldgottes abgetrennt haben. Oder auch in *Nausicaä*, wo eine postapokalyptische Welt gezeigt wird, in der die Menschen zum größten Teil nur mit Atemmaske überleben können, nachdem sie diese durch ihre Kriege zerstört haben. Miyazaki macht deutlich, dass es am Ende auch die Menschen selbst sind, die unter der Zerstörung der Natur zu leiden haben, dass sie mit der Natur verbunden sind und nur im Einklang mit ihr (über)leben können oder sich sonst selbst vernichten. Die Frage, wie ein friedliches Zusammenleben aussehen könnte, beantwortet Miyazaki durch seine Protagonist*innen. Sowohl Nausicaä als auch San und Ashitaka leben in den Filmen einen respektvollen Umgang mit der Natur vor.

5.1.3. Die Erinnerung und Schilderung von Kriegereignissen

Ein häufig verwendetes Mittel in den Filmen, um Krieg zu thematisieren, ist in Form von Erinnerungen an bzw. Erzählungen von Kriegereignissen. Menschen schildern (ihre eigenen) Kriegserlebnisse, wobei neben der Erzählung der Figur auf der Tonebene die erzählten Ereignisse auch als Rückblick auf der Bildebene dargestellt werden, wodurch der Schrecken und das Grauen der geschilderten Kriegsszenen noch verstärkt werden. Diese Szenen haben eine ganz eigene düstere Stimmung. Sie zeigen Bilder der Zerstörung des Krieges, brennende Städte und brutale Kämpfe. Die Musik ist sehr dramatisch und hat oft einen bedrohlichen, unheimlichen oder schwermütigen Charakter.

Als Beispiel einer solchen Szene wäre etwa jene in *Nausicaä* zu nennen: Nachdem die torumekische Armee das Tal der Winde okkupiert hat und Kushana von ihrem Plan erzählt, das Meer der Fäulnis mit Hilfe des Kriegstitanen niederzubrennen, schildert die Dorfälteste des Tals, was die letzten Male passiert ist, als Menschen versucht haben, die Fäulnis zu zerstören. Während die alte Frau spricht, gibt es einen Schnitt von ihrem Gesicht auf eine riesige Herde von Omus, die in eine bereits brennende Stadt strömt. Die Musik, die die Erzählung untermalt, ist dramatisch und spannungsgeladen.

Weitere Beispiele lassen sich auch in *Prinzessin Mononoke* finden. Als Ashitaka mit den Männern der Eisenhütte beim Essen zusammensitzt, erzählen ihm diese, wie sie versucht haben den Wald abzuholzen, um neue Erzlager zu erschließen. Sie wurden jedoch von Nago,

einem Gott in Form eines riesigen Ebers, und den Wildschweinen daran gehindert. Erst der Herrin Eboshi ist es mit Hilfe ihrer neuen Gewehre gelungen, Nago zu vertreiben. Auch hier ist zunächst eine Nahaufnahme der Gesichter der erzählenden Männer zu sehen, gefolgt von einem Schnitt auf die von ihnen geschilderten Ereignisse. Gezeigt wird, wie die Wildschweine mit Nago voran Hütten und Menschen überrennen und die Versuche der Menschen, Nago mit brennenden Pfeilen aufzuhalten. Zu sehen ist dann die Ankunft der Herrin Eboshi, der Einsatz der Waffen und Nagos Flucht. Die Ereignisse spielen sich alle in der Nacht ab, wodurch das Rot und Gelb des Feuers, das durch die Explosionen der Gewehrschüsse und der Flammenwerfer entsteht, noch kräftiger hervortritt. Die Rückschau endet mit einem Blick auf das Ausmaß der Zerstörung durch das Feuer, indem man Eboshi, umgeben von fliegenden Funken, auf einem Hügel vor dem brennenden Wald stehen sieht. Die zu Beginn der Szene eher bedrohliche, langsame Musik schwillt an mit dem Auftauchen von Eboshi und dem Kampf mit den Gewehren, wird schneller, dramatischer und vermischt sich zusätzlich noch mit dem Knallen der Explosionen und dem schrillen Quieken des fliehenden, verwundeten Ebers. Die gezeigten Bilder erzeugen eine sehr düstere Stimmung, die in starkem Kontrast zu dem fröhlichen Treiben der essenden und scherzenden Männer in der Eisenhütte steht. Ein Gegensatz, der den Schrecken und die Dramatik des Erzählten noch verstärkt.

Ebenfalls in *Prinzessin Mononoke* ist jene Szene zu nennen, in der Ashitaka nach dem Kampf zwischen den Menschen und den Wildschweinen auf dem Schlachtfeld nach der Herrin Eboshi sucht. Er trifft auf zwei Überlebende aus der Eisenhütte, die ihm von dem Kampf berichten. Auch diesmal äußert sich die Zerstörung in den Rückblenden der vom Kampfgeschehen gezeigten Bilder, vor allem in den Unmengen an Explosionen, die die Erde aufreißen und die Wildschweine durch die Luft schleudern. Überall sind Feuer und Rauch zu sehen. Auch hier endet die Szene mit einer Einstellung, die die Herrin Eboshi und Jigo zeigt, die, von Rauch und Funken umgeben, auf einem Hügel stehend, auf das Gefecht und die Zerstörung hinabblicken sowie mit einer Großaufnahme von Sans Gesicht, wie diese durch das Rot des Feuers der Explosionen reitet. Die schrecklichen Bilder der Schlacht werden neben trauriger, bedrückender Musik wieder durch vereinzelte Kampfgeräusche intensiviert, zum Beispiel durch das Trampeln der riesigen Wildschweinararmee, durch das laute Knallen der Explosionen und das Geschrei der verletzten Wildschweine und Menschen.

Die filmischen Mittel, die diese beschriebenen Szenen so intensiv und schrecklich erscheinen

lassen, sind zum einen die exzessive Darstellung von Zerstörung, vor allem durch Feuer, zum anderen die Steigerung der Dramatik mithilfe der Tonebene durch Schlachtgeräusche und schwermütige oder bedrohliche Musik. Dadurch treten diese Szenen mit der ihnen eigenen Stimmung besonders stark hervor und heben sich ab von den sie umgebenden. Außerdem wird durch die mündlichen Erzählungen der Überlebenden der Schrecken deutlich gemacht, den sie von den Ereignissen davongetragen haben. Durch ihre subjektive Schilderung des Erlebten wird das Geschehen noch persönlicher und emotionaler.

5.1.4. Kriegsvisionen

Neben der ganz eigenen Stimmung der Szenen mit Kriegserinnerungen lässt sich bei einigen der genannten Beispiele noch eine weitere Besonderheit beobachten. Bei jenen Szenen, in denen die Männer der Eisenhütte Ashitaka von ihren Erlebnissen, einmal mit Nago und einmal von dem Kampf gegen die Wildschweine, erzählen, enden diese mit einer langsamen Überblendung, bei der man zunächst Ashitakas Gesicht über den geschilderten Ereignissen sieht. Sobald die Erzählung endet und nur mehr eine Großaufnahme von Ashitakas Gesicht zu sehen ist, bewegen sich dessen Haare weiter, als würden sie von der Hitze und dem Wind des eben gezeigten Rückblicks auf die Schlacht noch weiterbewegt werden. Dadurch erscheint es, als ob sich das erzählte Geschehen vor dem inneren Auge des Protagonisten abgespielt hat und es sich nicht bloß um ein vergangenes Ereignis handelt, sondern um etwas, das gerade vor ihm passiert ist, das ihn auch betreffen und sogar physisch berühren kann. Dadurch werden die Szenen der Kriegserinnerungen eher zu Visionen oder Vorahnungen und bekommen einen fantastischen Charakter.

Ein weiteres Beispiel für eine solche Kriegsvision oder -vorahnung ereignet sich auch, nachdem Ashitaka sich von San und den Wölfen verabschiedet hat und wieder auf dem Weg zurück zur Eisenhütte ist. Als er Explosionen hört, bleibt er stehen und blickt zurück. Es folgt ein schneller Schnittwechsel, bei dem man zuerst sieht, wie eine Gruppe von Wildschweinen von einer Explosion hochgeschleudert wird, dann ein Schnitt auf eine Großaufnahme von Ashitakas Gesicht, dann wieder eine Explosion und San, die mit zu einem Schrei geöffneten Mund und mit erhobenem Speer auf die Kamera zureitet. Zuletzt folgt wieder ein Schnitt auf Ashitakas Gesicht. Obwohl die Schlacht fern von ihm stattfindet und er sie eigentlich räumlich nicht sehen kann, reagieren seine Augen, als würde ihn das, was er vor sich erblickt, entsetzen und emotional berühren.

Aber nicht nur Ashitaka hat solche Kriegsvisionen, auch Jiro in *Wie der Wind sich hebt* erlebt Ähnliches. So etwa, wenn er zu Beginn des Films als Junge mit seiner kleinen Schwester auf dem Dach ihres Hauses liegt und in den Nachthimmel hinaufschaut. Die Kamera schwenkt vom dunklen Himmel weiter nach oben und plötzlich ist ein hellblauer Tageshimmel zu sehen, über den langsam zwischen Wolken italienische Kampfflugzeuge ziehen. Es gibt einen Schnitt, man sieht wieder Jiros Gesicht in Großaufnahme, auf dem sich der blaue Himmel und die Flugzeuge spiegeln, als ob das Gesicht des Jungen eine Glasplatte oder eine reflektierende Fläche wäre. Und auch Jiros Gesichtsausdruck mit dem leicht geöffneten Mund und erstauntem Blick wirkt, als würde er sich über die Bilder wundern, die er gerade wirklich vor sich sieht. In der nächsten Einstellung steht Jiro plötzlich auf einer Wiese, über die die Kampfflugzeuge fliegen. Dort lernt er auch den italienischen Flugzeugingenieur Graf Caproni kennen. Die beiden stellen fest, dass es sich um einen Traum handeln muss, in dem sie sich gerade befinden, und dass sich ihre Träume miteinander verbunden haben. In ihrem „Reich der Träume“ hat Jiro ebenfalls eine kurze Vision. Als Caproni meint, dass die Flugzeuge losfliegen, um die Städte des Feindes anzugreifen, gibt es einen Schnitt auf eine brennende Stadt, über der die soeben noch über die Wiese geflogenen Flugzeuge kreisen. Einige von ihnen stehen bereits in Flammen und stürzen ab. Die Szene spiegelt sich in der nächsten Einstellung auch in Jiros Brille wider, während dieser noch auf der Wiese steht, und es wirkt, als würde er durch ein Fenster auf die Ereignisse in die Zukunft blicken. Und obwohl er diese Vision in seinem Traum hat, scheinen sich die Kriegsvisionen nicht auf die Traumwelt zu beschränken, denn auch später im Film sieht Jiro in den Rauchwolken nach dem großen Erdbeben kurz wieder die italienischen Kampfflugzeuge fliegen.

Auch der junge Mahito in *Der Junge und der Reiher* wird von einer Vision heimgesucht, als er eines Nachts sein Zimmer verlässt. Am oberen Ende der Treppe sitzend, sieht er plötzlich durch die Eingangstür hereinkommende Flammen die Treppe hinaufzüngeln und hört eine Frauenstimme, die um seine Hilfe bittet. Das Feuer scheint den Jungen fast zu verschlingen, bevor er im nächsten Moment wieder ruhig und unversehrt auf der Treppe sitzt.

Die Protagonist*innen scheinen bei diesen Visionen mit dem Geschehen verbunden zu sein, denn, obwohl es sich nur um eine Nacherzählung handelt oder sie sich an einem anderen Ort bzw. zu einer anderen Zeit als die Kämpfe befinden, dürften die Ereignisse trotzdem auf sie einwirken können. Man sieht diese auf ihren Gesichtern gespiegelt, als würden die

Protagonist*innen wirklich vor ihnen stehen und ihre (Aus)Wirkungen tatsächlich spüren und berühren können.

5.1.5. Visionen von Gefallenen

Eine besondere Form der Darstellung von Kriegsszenen in Form von Erinnerungen und Erzählungen stellen Visionen von gefallenen Soldaten dar. Denn auch diese zeichnen sich durch eine ganz eigene Stimmung aus. Hier sind aus den Filmen zwei Beispiele zu nennen. Das erste Beispiel lässt sich in *Porco Rosso* finden. Porco erzählt darin Fio zum Einschlafen ein Erlebnis, das ihm während des Ersten Weltkriegs widerfahren ist. Sein Geschwader wurde bei einer Patrouille von feindlichen Flugzeugen angegriffen. Als alles aussichtslos schien, hatte er eine Vision. Er schildert, wie plötzlich alles weiß um ihn herum wurde und er mit seinem Flugzeug auf einem Wolkenmeer unter einem strahlend blauen Himmel schwebte, über ihm ein Streifen aus weißen Punkten, die sich als Flugzeuge herausstellten. Dann stiegen aus der Wolkendecke auch seine (gefallenen) Kameraden empor und reihten sich in den Streifen ein. Am Ende, schließt er seine Geschichte, sei er ganz alleine im Meer treibend aufgewacht. Während seiner Schilderung sieht man hier erneut das erzählte Geschehen sich auch auf der Bildebene abspielen. Die Szene ist sehr ruhig, die Musik ist andächtig mit beinahe pastoralen Klängen, das Licht und die Farben sind hell und freundlich. Das zweite Beispiel einer solchen Szene kommt in *Wie der Wind sich hebt* vor. Am Ende des Films steht Jiro mit Graf Caproni wieder auf der Wiese im „Reich der Träume“. Die beiden schauen dort Jiros *Zero*-Fliegern zu, wie diese an ihnen vorbeifliegen und in den Himmel aufsteigen, wo sich bereits schon zahlreiche weitere Flugzeuge als kleine, weiße Punkte befinden. Dabei meint Jiro, dass nicht eine der Maschinen zurückgekommen ist, woraufhin Caproni antwortet: „... Flugzeuge sind ein schöner aber auch ein verfluchter Traum, der Himmel verschluckt sie alle, eins wie das andere.“²⁶² Auch hier ist die Szene sehr still und friedlich, der Himmel ist in einem kräftigen Blau gehalten, die Flugzeuge sind strahlend weiß und unversehrt. Die Musik ist langsam, aber nicht traurig, und man hört außer ihr keine anderen Geräusche, wie etwa das Dröhnen von Flugzeugmotoren.

Bei beiden Beispielen handelt es sich um eine Vermischung zwischen den Kriegserinnerungen der Protagonisten – bei Porco ist es die Erinnerung an den Kampf und den Tod seiner Kameraden, bei Jiro, wie er seine Flugzeuge in den Kampf verabschiedet hat

²⁶² *Wie der Wind sich hebt*, Min. 02:00:00.

– und einer übernatürlichen Vision, bei der sie miterleben, wie die Gefallenen im Übergang zwischen Leben und Tod in den Himmel aufsteigen. So ist auch bei dieser Art der Darstellung von Kriegsszenen ein fantastisches Element vorhanden. Im Gegensatz zu den vorher angeführten Beispielen von Erinnerungen an Kampfhandlungen unterscheidet sich die Inszenierung dieser Sterbevisionen stark. Lagen die Hauptmerkmale der Darstellung von Kampfszenen vor allem in der exzessiven Zerstörung und der Steigerung der Dramatik durch die Tonebene, zeichnen sich die Todesszenen, obwohl auch sie traurige Bilder zeigen, durch ihre beinahe idyllische Stimmung aus. Die Farben sind kräftig, aber hell und freundlich. Es dominieren hauptsächlich Blau- und Weißtöne im Gegensatz zu dem Rot und Schwarz des Feuers und des Rauchs in den Kampfszenen. Außerdem ist die Musik nicht dramatisch, sondern friedlich und andächtig. Es kommen auf der Tonebene keine anderen irritierenden Geräusche wie Kampf- oder Motorenlärm hinzu.

5.1.6. Hoffnungsvolle Neuanfänge und Happy Ends

Im Theoriekapitel zur Kriegsdarstellung im Film wurde zum Antikriegsfilm festgehalten, dass als beliebte Mittel der Narration oft offene Enden verwendet werden, um dadurch das Publikum zum Nachdenken über Fragen, die der Film aufwirft, anzuregen.²⁶³ Zum Abschluss soll daher noch auf das Ende der besprochenen Filme eingegangen und untersucht werden, ob auch hier besondere Mittel der Erzählebene zu finden sind. Zunächst lässt sich feststellen, dass das Ende von allen sieben Filmen sehr hoffnungsvoll ist und immer mit einem positiven Zeichen abgeschlossen wird. Sei es mit einem starken letzten Bild, das für eine hoffnungsvolle Zukunft steht wie in *Nausicaä*, wo als letzte Einstellung unterhalb des Meers der Fäulnis Nausicaäs Atemschutzmaske im Sand zu sehen ist, neben der ein kleines Bäumchen zu wachsen beginnt. Oder in *Prinzessin Mononoke*, wenn zwischen den neu sprießenden Bäumen auch ein kleiner Baumgeist wieder zurückkehrt. In beiden Fällen sieht man aus der Zerstörung neues Leben entstehen, was auf einen hoffnungsvollen Neuanfang hindeutet.

Einige der Filme schließen mit einem direkten Appell zum Leben oder zum Weiterleben, auch nach Zerstörung und Krieg. So meint Ashitaka zu San, dass der Waldgott ihnen sagt, dass sie leben sollen. Ebenso fordern Graf Caproni und Nahoko Jiro am Ende von *Wie der Wind sich hebt* dazu auf, dass er leben soll. Solche Aufforderungen zum Leben und die

²⁶³ Vgl. Kapitel 3.4.4. Die Dramaturgie.

positiven Zukunftsbilder lassen die Zuschauer*innen darüber nachdenken, wie eine solche bessere Zukunft eventuell aussehen könnte, und was sich ändern muss, um sie zu realisieren.

Auffällig ist außerdem, dass das Ende in manchen Filmen beinahe übertrieben positiv ausfällt. So entpuppt sich die Vogelscheuche in *Das wandelnde Schloss* als verzauberter Prinz des Nachbarlands, der den Krieg unterbinden will, und auch Madame Suliman kapituliert sogleich angesichts des Happy Ends von Sophie und ihren Freunden und will den Krieg beenden. Einen ähnlich plötzlichen Sinneswandel hat auch Jigo, der Handlanger des Kaisers, in *Prinzessin Mononoke*, als er den positiven Ausgang der Handlung sieht und sich geschlagen gibt. Diese plötzliche Auflösung aller Konflikte für das Happy End lässt Zweifel aufkommen, ob eine Bewältigung des Konflikts wirklich so einfach sein kann wie in diesen Filmen dargestellt.

Einerseits wird mit Bildern einer hoffnungsvollen Zukunft die Frage aufgeworfen, wie sich eine solche gestalten kann, und andererseits regen nahezu perfekte Happy Ends zum Hinterfragen an, ob ein solches Ende wirklich zustande kommen kann.

5.2. Schlachteninszenierung und Gewaltdarstellung

Nachdem im vorherigen Kapitel die Erzählstrategien untersucht wurden, wird im folgenden Abschnitt genauer auf die Inszenierung der gewaltsamen Konflikte eingegangen. Dabei soll analysiert werden, welche Elemente und Motive in der Darstellung häufig Verwendung finden. Es werden die Schauplätze, an denen die Kämpfe stattfinden, näher betrachtet und erörtert, ob und wie diese die Inszenierung beeinflussen. Ein besonderer Fokus soll auf die Darstellung von Gewalt und das Sterben gelegt werden und es wird analysiert, welche Rolle diese bei der Inszenierung der Konflikte spielen.

5.2.1. Darstellungsmerkmal Feuer und Explosionen

Wie im Kapitel zur Erzählebene der Filme zu jenen Szenen mit geschilderten Kriegserinnerungen bereits festgestellt wurde, ist der häufige und exzessive Einsatz von Feuer und Explosionen während der Kampfhandlungen besonders auffällig. Diese Mittel sind in den unterschiedlichen Arten von Konfliktdarstellungen in den Filmen präsent. Feuer wird in beinahe allen Kämpfen eingesetzt, um das Ausmaß und die Kraft der benutzten Waffen und der Zerstörung zu zeigen: Das Feuer der Gewehrschüsse und Bombenexplosionen in

Prinzessin Mononoke, die brennenden Flugzeuge und Städte in *Wie der Wind sich hebt* oder die massiven Strahlen, die der Kriegstitan in *Nausicaä aus dem Tal der Winde* einsetzt. Dabei ist festzustellen, dass das Feuer und die Explosionen häufig als Kontrast zu dunklen Hintergründen wie schwarzer Rauch, dunkle Wolken bzw. bewölkte oder verregnete Tage und Nachtszenen eingesetzt werden, um die Kraft des Feuers in Ausmaß und Helligkeit noch deutlicher hervorzuheben. Ein besonders anschauliches Beispiel dafür ist jene Szene in *Das Schloss im Himmel*, wo Muska die Zerstörungsgewalt der Insel Laputa vorführt und einen Schuss ins Meer abfeuert, der eine riesige Explosion verursacht, deren Form stark an eine Atombombenexplosion erinnert. Obwohl der Himmel genauso wie das Meer zuvor noch hellblau war, werden mit der Explosion das Wasser und der Himmel in sehr dunklen Farben gezeichnet, sodass das grelle Gelb-Orange der Explosion auf dem Meer und zwischen den Wolken vor dem dunkelblauen Himmel zu sehen ist, ähnlich dem Effekt der Belichtung bei Aufnahmen von Atombombenexplosionen. Die Farben wirken dadurch noch intensiver und die Szene durch die dunklen Hintergrundfarben nochmals bedrohlicher. Ähnliche Beispiele lassen sich zahlreich finden und werden auch in Verbindung mit später genannten Darstellungsmerkmalen immer wieder auftreten. Das verdeutlicht nachdrücklich, wie essenziell Feuer in Kontrast zu dunklen Hintergründen als Darstellungsmittel für die Inszenierung von gewaltsamen Konflikten in Miyazakis Filmen ist.

5.2.2. Gewaltsame Auseinandersetzungen in der Luft

Zu den Merkmalen des Kriegsfilms wurde festgestellt, dass die Wahl des Schauplatzes die Inszenierung des Konflikts entscheidend beeinflussen kann.²⁶⁴ Daher sollen nun die zentralen Orte des Kampfgeschehens betrachtet und untersucht werden, wie hier die Wahl des Schauplatzes in die Darstellung einfließt.

Ein wichtiger Faktor, auf den bereits im Abschnitt zur Erzählebene ausführlich eingegangen wurde, ist dabei die Heimat, die in vielen der Filme zum Kriegsschauplatz wird. Die Heimat und der Lebensraum werden bedroht und die Protagonist*innen kämpfen darum, sie zu bewahren, wodurch der Krieg und gewaltsame Konflikte über die soziale Welt der Heimat hereinbrechen.

²⁶⁴ Vgl. Kapitel 3.4.1. Der Kampf.

Ein weiterer häufig vorkommender Schauplatz ist der Himmel. Das wiederkehrende Element der Flugzeuge ist begründet durch eine große Faszination des Regisseurs, die, wie die Autorin Susan Napier meint, noch aus Miyazakis Kindheit und eigenen Erinnerungen stammt. „Many elements of Miyazakiworld emanate from the director’s childhood and adolescence. Growing up after an all-out war, the young Miyazaki loved to draw military planes, an obsession that would pay off in the stunning flying scenes in his movies.”²⁶⁵ Daher ist es nicht verwunderlich, dass in beinahe allen der besprochenen Filme Flugzeuge eine wichtige Rolle spielen und Kämpfe meist in der Luft ausgetragen werden. Zum Beispiel, wenn Asbel in *Nausicaä aus dem Tal der Winde* den torumekischen Konvoi, bei dem sich auch Nausicaä befindet, mit seinem Jagdflieger angreift. Der Konvoi fliegt knapp über der Wolkendecke, darüber ist der strahlend blaue Himmel zu sehen und darunter große, dunkle Wolkenmassen, unter denen Stürme und Blitze toben. Sobald Asbel mit seinem kleinen Flugzeug angreift, werden schnell die Unterschiede der Flugzeugtypen deutlich, denn gegen den kleinen, wendigen Jäger wirken die großen Kriegsschiffe, obwohl sie mehrere Geschütze haben, sehr plump und ungelinkig. Sie werden von Asbel auch in kürzester Zeit abgeschossen, wohingegen Asbel den Kugeln sehr lange ausweichen kann. Die getroffenen Flugzeuge fangen schnell Feuer und ziehen riesige, schwarze Rauchschwaden hinter sich her. Brennende Teile werden durch die Luft gewirbelt. Auch in dieser Szene ist wiederum viel Feuer zu sehen, wenn es zu Explosionen der brennenden Flugzeuge kommt. Andere stürzen ab und versinken in den dunklen Wolken. Auf der Tonebene sind neben den Schüssen und Explosionen vor allem die Motorengeräusche der Flugzeuge und das Pfeifen des Windes zu hören.

Weitere Beispiele für Luftkämpfe lassen sich auch in *Das Schloss im Himmel* finden. Etwa wenn das Schiff der Luftpiraten auf dem Weg nach Laputa von dem großen Militärschiff, der Goliath, angegriffen wird. Auch hier spielt die Szene inmitten von schwarzen Wolkenmassen eines riesigen Sturmes, der die fliegende Insel umgibt. Die akustische Ebene wird vor allem vom Pfeifen des Sturmes beherrscht. Auch hier wird der Kampf in erster Linie durch Geschütze ausgetragen, was zu mehreren Explosionen und Bränden auf dem Piratenschiff führt.

Ein weiteres Beispiel für einen interessanten Flugkampf lässt sich in *Porco Rosso* finden.

²⁶⁵ Napier, *Miyazakiworld*, S.16.

Wenn Porco, der gerade nach Mailand auf Urlaub fliegen will, auf dem Weg vom Amerikaner Curtis angegriffen wird. Bereits im Vorfeld des Gefechtes wird das Wetter immer schlechter. Auch dieser Kampf findet so zwischen riesigen, dunklen Wolken statt, die sogar kurz von Porco genutzt werden, als er versucht im Schutz der dicken Wolkendecke vor Curtis zu fliehen. Die zwei Kontrahenten fliegen mehrere Manöver, während denen Curtis immer wieder auf Porco schießt. Der Kampf endet, wenn Curtis Porco schließlich aufgrund eines Motorschadens doch trifft und dieser in die Wolkendecke abstürzt. Auch hier ist neben den Motorengeräuschen und den Schüssen besonders das Pfeifen des Windes zu hören. Bei näherer Betrachtung der Beispiele ist festzustellen, dass mehrere Elemente bei der Inszenierung der Flugkämpfe eine Rolle spielen und gehäuft auftreten. Es lässt sich auch hier wieder das Motiv der großen Explosionen finden. In beinahe jedem der Luftkämpfe kommt es zu einem Feuergefecht, was dazu führt, dass es zu mehreren Explosionen an den Flugzeugen kommt, bei denen riesige Rauchschwaden auftreten und Flugzeugteile durch die Luft fliegen. Viele der getroffenen Flugzeuge gehen in Flammen auf und stürzen ab. Auffällig ist außerdem, dass Stürme bzw. Sturmwolken oder Wolkenmassen wesentlich zur Steigerung der Dramatik der Kampfszenen beitragen. Einerseits bieten die oft dunklen Wolkenmassen einen starken farblichen Kontrast zu den Schüssen und Explosionen und lassen diese noch kräftiger und eindrucksvoller wirken. Andererseits steigern die beeindruckenden Wolkenmassen und das gut vernehmbare Pfeifen des Sturms die düstere, gespannte Stimmung und so die Dramatik der Szenen. Des Weiteren werden die Wolken oft auch geschickt in den Ablauf des Kampfes eingebunden, etwa um darin dramatisch ein Flugzeug (wieder) auftauchen oder ein brennendes versinken zu lassen und auch für Flugzeugmanöver wie in dem beschriebenen Beispiel aus *Porco Rosso*. Einen weiteren wichtigen Punkt in der Inszenierung bilden die Flugzeuge selbst. Ihre spezifischen Eigenschaften fließen in das Kampfgeschehen ein. So beeindruckt zum Beispiel die riesigen Luftschiffe wie die Goliath in *Das Schloss im Himmel* durch ihre Größe und kleine Maschinen wie die von Porco Rosso oder auch Asbels Jäger durch ihre Geschwindigkeit und ihre flinken, wendigen Bewegungen und Flugmanöver.

5.2.3. Realhistorische Schauplätze

Neben der Heimat und den spektakulären Flugkämpfen am Himmel wählt Miyazaki in mehreren Filmen auch historische Settings für seine fantastischen Welten.

Porco Rosso zum Beispiel ist an der italienischen Adria in der Zwischenkriegszeit angesiedelt. Durch die Plakate, die an den Hauswänden zu sehen sind, wenn Porco Mailand besucht, sowie die Paraden der Faschisten, die im Film zu sehen sind, werden bereits die realen politischen Spannungen angedeutet, die in Italien vor dem Ausbruch des Zweiten Weltkriegs herrschten.

Nicht in Europa, sondern in Japan spielt auch *Wie der Wind sich hebt* zur Zeit vor dem Zweiten Weltkrieg und behandelt mit Jirō Horikoshi eine historische Persönlichkeit.

Horikoshi war, wie auch im Film zu sehen ist, an der Entwicklung des japanischen Jagdflugzeuges *Mitsubishi A6M* beteiligt, das dann im Zweiten Weltkrieg zum Einsatz kam.²⁶⁶ Neben Horikoshi stellt Miyazaki mit der Figur des Grafen Caproni eine weitere historische Persönlichkeit der Luftfahrt vor. Giovanni Caproni war ein italienischer Flugzeugingenieur, der unter anderem Bomber für den Einsatz im Ersten Weltkrieg entwickelte.²⁶⁷

Der Junge und der Reiher zeigt den Jungen Mahito während der Zeit des Zweiten Weltkriegs, als er, wie viele andere japanische Kinder damals, aus Tokio aufs Land gebracht wird, um so den Luftangriffen auf die Städte zu entkommen.²⁶⁸ Ein Schicksal, das Mahito mit Regisseur Miyazaki teilt, der in seiner Kindheit während des Zweiten Weltkriegs ebenfalls mit seiner Familie aufs Land zog.²⁶⁹

Der Film *Prinzessin Mononoke* ist hingegen weitaus früher in Japan in der Muromachi-Zeit des fünfzehnten Jahrhunderts angesiedelt. Für Japan war es eine Zeit des Übergangs vom Mittelalter in die Vormoderne.²⁷⁰ Allerdings wollte Miyazaki nicht die gängige Darstellung dieser Zeit in Form von Samurai-Geschichten aufgreifen, sondern legt seinen Fokus auf das Leben der Eisenarbeiter*innen.²⁷¹

Miyazakis Wahl der realhistorischen Hintergründe verbindet seine fantastischen Welten mit der äußeren Realität, wodurch er ins Bewusstsein ruft, dass, obwohl es sich bei seinen filmischen Schöpfungen um konstruierte Welten voller Magie und Übernatürlichem handelt, Krieg kein fantastisches Thema ist, sondern auch in der realen Welt eine ständige Bedrohung

²⁶⁶ Vgl. Akimoto, „*War and Peace*“ in *Studio Ghibli Films*, S. 98–102.

²⁶⁷ Vgl. Akimoto, „*War and Peace*“ in *Studio Ghibli Films*, S. 105.

²⁶⁸ Vgl. Clements, *Anime*, S. 64.

²⁶⁹ Vgl. Helen McCarthy, *Hayao Miyazaki. Master of Japanese animation.*, Berkeley: Stone Bridge 1999, S. 26.

²⁷⁰ Vgl. Hayao Miyazaki, „*Princess Mononoke* and the Attraction of Medieval Times. A Dialog with Yoshihiko Amino“, *Turning Point. 1997–2008*, aus dem Jap. v. Beth Cary/Frederik L. Schodt, San Francisco: VIZ Media, LLC 2014, S. 60–69, hier S. 60.

²⁷¹ Vgl. Miyazaki, „*Princess Mononoke* and the Attraction of Medieval Times“, S. 60.

darstellt, die sich durch die Geschichte zieht und mit dem Leben realer Personen verbunden ist.

5.2.4. Brennende Städte

Ein weiteres Bild, das immer wieder in den Filmen in Verbindung mit Schlachten auftaucht, ist das von brennenden Städten und in Folge von den Zerstörungen nach einer Schlacht. Wie bereits in zahlreichen vorherigen Beispielen festgestellt wurde, wird die Zerstörungskraft von Krieg und Kämpfen in Miyazakis Filmen häufig durch große Massen an Feuer gezeigt. Daher ist es nicht verwunderlich, dass oft brennende Städte als Schauplätze zu sehen sind, mittels derer die Konsequenzen der Kriege und Kämpfe, vor allem für die Zivilbevölkerung, verdeutlicht werden. Auch hier werden wiederum Heimat und Lebensraum vernichtet. In *Nausicaä aus dem Tal der Winde* wird bereits im Filmvorspann, wo die Geschehnisse während der sieben Tage des Feuers gezeigt werden, die Zerstörung der Welt durch die Kriegstitanen dargestellt. Als dunkle Gestalten mit Speeren in der Hand sieht man die Riesen vor brennenden Städten und zerstörten Gebäuden vorbeimarschieren. Auch in der Erzählung der Dorfältesten über die Zerstörungskraft der Omus wird diese Gewalt anhand von Bildern verdeutlicht. Die Bilder zeigen eine in Flammen stehende Stadt mit einstürzenden Gebäuden, die gerade von einer Omu-Herde überlaufen wird.

In *Das wandelnde Schloss* wird das Ausmaß der Vernichtung und des Leids, verursacht durch den Krieg, am eindrucksvollsten durch den Anblick brennender und zerstörter Städte vor Augen geführt. Das ist zu sehen, wenn Hauro in Vogelgestalt über die Kriegsgebiete fliegt. Zunächst sind nur rote Flecken auf schwarzem Untergrund zu erkennen, die an einen Lavastrom erinnern. Wenn Hauro tiefer geht, wird deutlich, dass es sich um brennende Dörfer handelt, zwischen denen der Zauberer hindurchfliegt. In der nächsten Einstellung ist eines der Dörfer aus der Nähe zu sehen. Es sind jetzt deutlich die Details der Gebäude, wie die Fenster, ein Kirchturm oder ein offener Dachstuhl, zu erkennen. Es wird gezeigt, wie ein Haus gerade vom Feuer auseinandergerissen zu werden scheint. Durch diese Nähe, durch diesen detaillierten Blick auf das Geschehen bleiben die Auswirkungen des Krieges nichts Abstraktes, das in der Ferne stattfindet, sondern es wird gezeigt, dass es sich um die Zerstörung von Lebensraum handelt, wo Menschen wohnen. Das Grauen der Szene wird noch verstärkt, indem ihr eine Szene voll perfekter Friedlichkeit vorangestellt ist. In dieser sitzt Sophie mit Markel an einem wunderschönen Bergsee vor ihrem neuen Zuhause und

meint, dass sie so eine friedliche Stimmung noch nie erlebt hat. Mit diesen in so starkem Kontrast zueinanderstehenden Eindrücken wird nochmals die zentrale Botschaft betont, dass Krieg vor allem Heimat und Leben(sräume) zerstört. Diese Zerstörung von Zuhause wird noch einmal zu einem späteren Zeitpunkt im Film verdeutlicht, wenn die Stadt, in der Haura sich mit Sophie und dem Schloss niedergelassen hat, bombardiert wird. Immer wieder sieht man die Bomben auf das kleine Städtchen fallen. Orte und Gegenstände, die früher im Film als Orte des friedlichen Lebens und normalen Alltagslebens gezeigt wurden, wie zum Beispiel der Zug, der durch die Stadt fährt, Sophies Hutwerkstatt oder Essgeschirr, werden vom Feuer und Explosionen verschlungen.

Ebenso wird in *Der Junge und der Reiher* ein Zuhause durch Feuer zerstört, wenn gleich zu Beginn des Films Mahitos Mutter durch einen Luftangriff auf Tokio getötet wird. Auch hier zeigt der Einsatz von Feuer als hell-dunkel Kontrast das Ausmaß der Zerstörung, wenn zunächst die Stadt im Dunkeln der Nacht zu sehen ist und gerade noch die Silhouetten der Häuser auszumachen sind. Nach den Sirenen des Fliegeralarms beginnen Funken vom Himmel zu regnen. Während Mahito zwischen den dunklen vagen Gestalten auf der Straße hindurchläuft, werden die Funken immer mehr, bis er zur Quelle des Feuers kommt, dem brennenden Krankenhaus, in dem seine Mutter liegt, wo das Feuer dann grell das ganze Bild einnimmt.

5.2.5. Gewaltdarstellung

Im folgenden Abschnitt soll die Darstellung von Gewalt in den Kämpfen näher untersucht werden. Wie bereits im Kapitel zum Kriegsfilm festgestellt wurde, wird das Gestaltungsmerkmal der expliziten Darstellung von Gewalt und Sterben als essenziell für den Kriegsfilm angesehen.²⁷² Interessant ist, dass die meisten der untersuchten Filme ohne das explizite Zeigen von Verletzungen oder Blut in den gewaltsamen Konflikten auskommen. In den Kämpfen ist zwar zu sehen, wie Menschen von Geschützen oder Schlägen getroffen werden und fallen bzw. verletzt oder tot im Bild liegen, allerdings werden ihre Wunden nicht gezeigt. Eine beispielhafte Szene ist jene Sequenz in *Nausicaä aus dem Tal der Winde*, in der Soldaten der torumekischen Armee das Luftschiff aus Pejite entern. Man sieht in dieser Szene mehrere gefallene Männer auf dem Boden liegen und sogar ein Gefecht in einem schmalen Gang, wo ein Mann aus Pejite von einem torumekischen Soldaten mit einem Schwert durch-

²⁷² Vgl. Kapitel 3.4.1. Der Kampf.

bohrt wird und fällt. Jedoch ist in der ganzen Szene kein Tropfen Blut zu sehen, weder an den Menschen noch auf dem Boden. Es scheint, als würde die explizite Darstellung von Wunden und Blut nur in besonderen Fällen in den Filmen gezeigt, wenn mit der Darstellung auch eine spezielle Bedeutung verbunden ist. So ist es der Fall, wenn Meister Yupa sich zwischen Nausicaä und die torumekischen Soldaten stellt und Nausicaäs Schwert mit dem eigenen Arm aufhält, während sein Blut langsam über seinen Arm und das Schwert herunterrinnt. Eine Geste der Selbstopferung, um weiteres Blutvergießen zu verhindern. Oder auch die intime Geste in *Prinzessin Mononoke*, wenn San an der Wunde ihrer verletzten Wolfsmutter, der Göttin Moro, saugt, um diese von einer Gewehrkugel zu befreien.

Es ist anzumerken, dass *Prinzessin Mononoke*, was die Darstellung von Gewalt betrifft, generell eine Ausnahme im Filmkanon bildet, denn im Gegensatz zu den anderen in dieser Arbeit besprochenen Filmen wird hier Gewalt beinahe übertrieben ausgestellt. So gibt es bereits relativ zu Beginn des Films eine Szene, in der Ashitaka zufällig Zeuge wird, wie eine Gruppe von Samurai ein Dorf angreift. Dabei werden gleich mehreren Menschen Gliedmaßen abgetrennt. An einer Stelle schießt Ashitaka auf einen der Angreifer, um eine Frau zu retten, und trennt diesem mit einem Pfeil beide Arme ab, die dann noch das Schwert umfassend am nächsten Baum aufgespießt werden. Der nun armlose Samurai bleibt noch stehen und schaut voll Verwunderung seinen Armen nach. Dadurch bekommt die ganze Szene etwas Übertriebenes, eine zynische Stilisierung oder Überdrehung, wie sie im Theoriekapitel als Merkmal dem Antikriegsfilm zugeordnet wurde, um die Sinnlosigkeit der Gewalt deutlich zu machen.²⁷³ Ähnliche Szenen von übertriebener Gewaltdarstellung lassen sich immer wieder im Film finden. Jedoch bleibt *Prinzessin Mononoke* eine Ausnahme. Die anderen Filme kommen ohne Darstellung von expliziter Gewalt aus, das Zeigen von Blut und Wunden tritt meist nur in Zusammenhang mit einer tieferen Bedeutung auf. Der Fokus liegt mehr auf dem Nachher, auf dem Aufzeigen des Ausmaßes der Zerstörung und auf den Opfern.

5.2.6. Die Zerstörung nach der Schlacht

Nicht nur während eines Kampfes wird die Vernichtung deutlich gemacht, auch die Zerstörung nach einer Schlacht, der Schaden, den ein Gefecht verursacht hat, ist ein Motiv, das in den Filmen häufig Verwendung findet. Neben verwüsteten Städten und demolierten

²⁷³ Vgl. Kapitel 3.4.1. Der Kampf.

Gebäuden werden bei diesen Bildern auch die Opfer gezeigt, die durch die Schlachten ums Leben kamen. Als ein Beispiel hierfür ist jene Szene in *Prinzessin Mononoke* zu nennen, in der Ashitaka nach dem Kampf zwischen den Menschen und den Wildschweinen auf das Schlachtfeld kommt. Überall auf dem Feld liegen Wildschweinkadaver und es brennen noch vereinzelte Feuer, wodurch schwarze Rauchsäulen aufsteigen. Ashitaka hält an einem riesigen ausgehobenen Grab, in dem mehrere Menschenleichen liegen. Ihre Körper sind mit Matten bedeckt, sodass seltsam abgewinkelt nur ihre Arme und Beine darunter hervorschauen. Die Szene wird von keiner Musik begleitet, nur ab und zu sind tiefe Trommeln zu hören. Dadurch wird die Stille nach dem lauten Spektakel des Kampfes deutlich hervorgehoben und auch die Bedeutung dieser Stille, die für den Verlust von Leben steht. *Wie der Wind sich hebt* bietet ein weiteres eindrucksvolles Beispiel, das auf die Opfer eines Krieges verweist, wenn in der letzten Szene des Films, nachdem die Kriegsjahre des Zweiten Weltkriegs kurz angedeutet wurden, Jiro durch die Trümmerfelder seiner Flugzeuge geht. Zwar sind in den Wracks keine Menschen zu sehen, aber es wird dadurch, dass Jiro und Graf Caproni kurz darauf die Flugzeuge verabschieden und den Piloten zuwinken, daran erinnert, dass in jedem der Flieger auch Menschen saßen.

5.2.7. Humor in den Kämpfen

Zum Abschluss des Kapitels soll noch auf einen interessanten Punkt in Bezug auf die Inszenierung von Kämpfen und Gewalt eingegangen werden, der in starkem Gegensatz zu den bisher besprochenen Darstellungsweisen steht, wo vor allem die Zerstörung und die Opfer eines Krieges gezeigt werden. In einigen der Filme lassen sich Kämpfe finden, die sich besonders durch ihre humorvolle Inszenierung hervortun. Dadurch unterscheiden sie sich stark von der Dramatik und Düsternis, die den meisten der gezeigten Schlachten eigen sind. Beispiele dafür sind etwa in *Porco Rosso* zu finden, wenn Porco eine Gruppe kleiner Mädchen rettet, die von der Mamma Aiuto Bande als Geiseln genommen wurden. Die Mädchen in der Szene scheinen keine Angst zu haben, sondern wühlen in den Sachen der Piraten, kommentieren vergnügt das Kampfgeschehen und funken den Piraten immer wieder unabsichtlich dazwischen. Zum Beispiel, indem sie das Maschinengewehr am Ausguck verschieben, das sie von ihrem Aussichtsplatz verdrängt hat, während ein Pirat damit gerade auf Porco schießen will und er dadurch danebenschießt. Auch die Musik, die das Kampfgeschehen untermalt, ist anders als sonst flott und fröhlich, was die Szene

zusätzlich noch heiterer wirken lässt, obwohl es sich eigentlich um eine Geiselnahme und ein Schussgefecht handelt. Ähnliche, witzige Slapstick-artige Einlagen während eines Kampfes kommen auch in dem finalen Duell zwischen Porco und Curtis vor, wenn bei ihren Flugzeugen die Feuervorrichtungen versagen und die beiden Kontrahenten beginnen, sich wahllos mit Gegenständen zu bewerfen. Nicht nur *Porco Rosso*, sondern auch andere Filme haben solche humorvolle Kampfszenen. Eine solche Szene gibt es in *Das Schloss im Himmel*, wenn es im Anfangsteil des Films zu einem Faustkampf zwischen einem der Piraten und Pazus Chef Duffi kommt. Die beiden Männer werfen sich vor dem Kampf in Pose und sprengen ihre Hemden mit ihren Muskeln, um den anderen zu übertrumpfen. Woraufhin Duffis Frau vorwurfsvoll fragt, wer das Hemd jetzt wieder zusammenflicken soll. Auch hier ist der Faustkampf von munterer Musik begleitet und endet in einer Massenschlägerei zwischen den Piraten und den Dorfbewohnern*innen, die aber allen Beteiligten großen Spaß zu bereiten scheint. Ein anderes Beispiel ist jene Szene in *Nausicaä aus dem Tal der Winde*, in welcher die Bewohner*innen des Tals Widerstand gegen ihre torumekischen Besatzer leisten. Dabei kapert eine Gruppe alter Männer einen Panzer. Ungeschickt versuchen sie den Panzer zu steuern. Indem die Maschine das Gegenteil von dem macht, was sie wollen, schaffen es die Männer dadurch unabsichtlich eine Brücke zu zerstören und die Soldaten zurückzudrängen.

Miyazaki schafft auf eindrucksvolle Weise mit Bildern von Zerstörung und Verlust von Heimat und Menschenleben vor allem über die visuelle Ebene eine starke Anti-Kriegsbotschaft zu vermitteln. Jedoch erinnern die mit Humor versehenen Inszenierungen von Kämpfen genauso wie der Verzicht auf die Darstellung von expliziter Gewalt und Verletzungen in den meisten der Filme daran, dass sich seine Filme immer auch an Kinder richten.

5.3. Kriegstechnik

Im folgenden Abschnitt der Arbeit soll genauer auf die Kriegstechnik eingegangen werden. Dabei werden die unterschiedlichen Arten von Waffen untersucht, die in den sieben Filmen zum Einsatz kommen. Gleichzeitig soll beleuchtet werden, wie mit Technik umgegangen wird und welche Motive und Themen sich finden lassen.

Bei Betrachtung der Arten von Waffen, die in den Filmen eingesetzt werden, lässt sich feststellen, dass sich Miyazaki nicht auf Waffen einer bestimmten Epoche oder eines Waffentyps beschränkt. Während in *Prinzessin Mononoke* der technische Fortschritt von Schwertern, Pfeil und Bogen hin zu Feuerwaffen mit Schießpulver thematisiert wird, sieht man in *Das Schloss im Himmel* Panzerzüge und Soldaten mit Bajonetten und Uniformen, die an die Ausstattung des Ersten Weltkriegs erinnern. Filme wie *Porco Rosso* und *Wie der Wind sich hebt* sind historisch in der Zwischenkriegszeit einzuordnen. Daneben lassen sich in den Filmen aber auch zahlreiche magische oder sogar lebendige Waffen finden, die in Kampfsituationen zum Einsatz kommen. Insbesondere in *Nausicaä* sieht man die Vermischung der unterschiedlichsten Arten von Waffen deutlich. Denn hier kommen von mittelalterlichen Rittern mit Rüstung und Schwert, über Panzer und Granaten bis hin zu den Kriegstitanen, die direkt aus der Science-Fiction entsprungen scheinen und die die Zerstörungskraft einer Atombombe in sich tragen, ein breites Spektrum an verschiedensten Waffentypen vor.

5.3.1. Magische Waffen und Science-Fiction-Technologie

Wie im Theoriekapitel zu Miyazakis Filmen festgestellt wurde, gehört die Fantastik in der inneren Realität der meisten Werke des Regisseurs zum Alltag der Protagonist*innen.²⁷⁴ Daher ist es nicht verwunderlich, dass sowohl Elemente der Fantasy als auch der Science-Fiction sich in der Kriegsführung, in den Waffen und der Kriegstechnik wiederfinden lassen. Dani Cavallaro schreibt über *Das Wandelnde Schloss*: „Ironically, the film is able to evoke the cruelty of war as a palpable reality through the least ‘real’ of things: magic.”²⁷⁵ So kann als Beispiel für magische Waffen Hauros Einsatz seiner Zauberkräfte in *Das Wandelnde Schloss* herangezogen werden. Darin wendet er seine Magie an, um sich selbst in ein riesenhaftes Vogelwesen zu verwandeln, damit er als dieses von der Luft aus Kriegsluftschiffe angreifen kann. Ein anderes Mal setzt er in Menschengestalt seine magischen Kräfte direkt gegen ein Luftschiff ein. Als dieses plötzlich auf einer Bergwiese auftaucht, wo er sich gerade mit Sophie befindet, benutzt er Magie, um dessen Motoren auszuschalten und es dadurch zum Absturz zu bringen. Beispiele für Waffen mit Science-Fiction-Elementen lassen sich in *Das Schloss im Himmel* finden. Mit den auf Laputa entwickelten (Kampf)Robotern setzt Muska

²⁷⁴ Vgl. Kapitel 4.5. Die Fantastik in den Filmen von Hayao Miyazaki.

²⁷⁵ Cavallaro, *The Late Works of Hayao Miyazaki*, S. 25.

eine solche Waffe gegen die Armee und deren Luftschiff, die Goliath, ein. Auch die Insel selbst stellt sich als potenzielle Waffe heraus, die eine Mischung aus Science-Fiction- und Fantasy-Elementen in sich kombiniert. Die Technik der Insel wird einerseits als eine alte, aber hoch entwickelte Technologie gezeigt, aber andererseits mit Hilfe von „Zaubersprüchen“ oder Zauberspruchartigen Befehlen gesteuert.

5.3.2. Lebende Wesen als Waffen

Eine weitere Art der Kriegsführung, die in mehreren der Filme vorkommt, ist der Einsatz von lebenden Wesen als Waffen. Hierzu lassen sich einige Beispiele nennen. An erster Stelle die Magier, die im *Wandelnden Schloss* von den Herrschern der unterschiedlichen Kriegsparteien rekrutiert werden, um als monsterartige Flugwesen auf ihrer Seite im Krieg zu kämpfen. Eine weitere lebendige Waffe sind die Kriegstitanen aus *Nausicaä*. Es handelt sich um Wesen, die von Menschen herangezüchtet und eingesetzt wurden, um mit mächtiger Zerstörungskraft Kriege für sie auszutragen und dadurch die Welt in Schutt und Asche legten.

Auffällig beim Einsatz von Lebewesen zu Kriegszwecken ist auch, dass die benutzten Wesen sich häufig nicht im vollen Ausmaß über die Konsequenzen ihres Tuns bewusst sind bzw. nicht über diese informiert wurden. So scheinen die Zauberer im *Wandelnden Schloss* nicht zu wissen, dass sie sich ab einem gewissen Zeitpunkt nicht mehr in Menschen zurückverwandeln können, auch in *Prinzessin Mononoke* wird deutlich, dass die Männer der Eisenhütte nichts davon wussten, dass sie im Kampf gegen die Wildschweine als Köder dienen sollten. In manchen Beispielen geht es sogar so weit, dass Lebewesen von den Menschen gänzlich unfreiwillig bzw. ohne sich dessen überhaupt bewusst zu sein, als Waffe missbraucht werden und für sie kämpfen. Wenn etwa in *Nausicaä* die Bewohner*innen von Pejite die Omus durch die Entführung und Misshandlung eines Omu-Jungen zur Raserei aufstacheln und diese so gegen die torumekische Armee ins Tal der Winde locken. Mit all diesen Beispielen zeigt Miyazaki deutlich, wie grausam Menschen in einem Krieg gegen andere Lebewesen werden können, um ihre Ziele zu erreichen. Diese Lebewesen kämpfen nicht für sich selbst oder für etwas, wofür sie stehen, sondern werden für fremde Zwecke benutzt.

5.3.3. Lebendige Technik

Nicht nur lebende Wesen werden in den Filmen zu Waffen, auch umgekehrt scheint die Technik oftmals lebendige, organische Züge zu bekommen. Flugmaschinen ähneln häufig Vögeln oder Insekten. Zum Beispiel die Flugapparate der Luftpiraten in *Das Schloss im Himmel*, deren Luftschiff mit einem Schnabel versehen ist, was es wie eine Ente aussehen lässt, oder ihre kleinen „Jäger“, deren vier transparente Flügel in Form und Bewegung denen einer Libelle gleichen und deren Motorenschall an eine Fliege oder eine Biene erinnern. Genauso wirken die Kriegsschiffe aus dem *Wandelnden Schloss* mit ihren zahlreichen Flügeln und ihrem riesigen, mit Heckflosse ausgestatteten Körperbau wie eine Mischung aus einem Tausendfüßler und einem Wal, der sich statt durchs Wasser durch die Luft bewegt. Auch die Roboter der Insel Laputa wirken in ihrem Körperbau dem eines Menschen nachempfunden. Und es scheint kein Zufall zu sein, dass Nausicaäs Gleiter mit seiner weißen vogelartigen Form den Namen Möwe trägt.

In *Wie der Wind sich hebt* lässt sich Jiro von den Makrelen-Gräten seines Mittagessens zu seinen Flugzeugmodellen inspirieren. Ähnlich zu seinem Protagonisten sind die Natur und das Tierreich auch für Miyazaki wesentliche Inspirationsquellen, wenn er bei seinen gezeichneten Maschinen Technik und Natur miteinander verschmelzen lässt und der Technik organischen Formen verleiht.²⁷⁶ Die daraus entstehenden Konstruktionen wirken gleichzeitig wie eine Mischung aus mythologischem Fabelwesen und einer Erfindung aus der Science-Fiction. Der Einfallsreichtum bei der Technik der gezeichneten Konstruktionen ist überaus groß und mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Die Platzierung und Funktion jedes Schalters, jeder Feder und jeder Niete scheinen durchdacht, was die Maschinen sehr funktional wirken lässt. Gleichzeitig wird durch ihre Form, aber auch durch die Art der Fortbewegung der Eindruck erweckt, als sei die Technik gerade im Prozess einer fantastischen Verwandlung in ein Tier. So verschmelzen in Miyazakis technischen Konstruktionen Elemente von Science-Fiction und Fantasy ineinander.

Die so entstandene „lebendige“ Technik, die durch ihren Einfallsreichtum, ihre Kreativität und Formenvielfalt beeindruckt, kann jedoch im Kontext von Kriegstechnik schnell von etwas Kreativem und Verspieltem in etwas Bedrohliches umschlagen. Etwa wenn sie in Form von riesigen Kriegsschiffen wie gewaltige fliegende Leviathane am Horizont auftauchen und

²⁷⁶ Vgl. Cavallaro, *The Late Works of Hayao Miyazaki*, S. 145f.

bedrohlich über eine bis dahin friedliche Szene hereinbrechen. So ist es in *Das Wandelnde Schloss* der Fall, wenn Hauro Sophie die idyllische Bergwiese seiner Kindheit zeigt. Oder auch zu Beginn von *Wie der Wind sich hebt*, wenn ein monströses Kriegsschiff, an dessen Bauch zusätzlich kleinere, mit Bomben ausgestattete Schiffe hängen, die, manche sogar mit Mündern versehen, zu pulsieren und zu schnaufen scheinen, in Jiros schönem Traum aus den Wolken hervorbricht und ihn zu einem Alptraum werden lässt.

5.3.4. Die zwei Seiten der Technik

Anhand „lebendiger“ Technik macht Miyazaki deutlich, dass Technik etwas Schönes, Kunstvolles und Innovatives, aber zugleich auch etwas Schreckliches und Zerstörerisches sein kann, vor allem in Form von Kriegstechnik. Die starke Anti-Kriegsbotschaft, dass Technik, die eigentlich anmutig und hilfreich sein will, in den falschen Händen als Waffe und Mittel zur Zerstörung missbraucht wird, wird vom Regisseur vor allem in *Wie der Wind sich hebt* verhandelt. Jiro, dessen Traum es ist, schöne Flugzeuge zu bauen, muss am Ende des Films mitansehen, wie seine Kreationen als Kampf- und Kamikaze-Flieger im Zweiten Weltkrieg eingesetzt werden. Das ideologische Problem der Flugzeugingenieur*innen, die mit ihren Maschinen vorrangig ihren kreativen Traum verwirklichen wollen, wird im Film mehrmals von den Protagonist*innen direkt angesprochen. Etwa vom italienischen Flugzeugingenieur Caproni, wenn er in einer ihrer Traumsequenzen zu Jiro meint: „Stellt sich die Frage, was ist dir lieber, eine Welt mit Pyramiden oder eine Welt ohne Pyramiden? Dieser Menschheitstraum, durch die Lüfte zu fliegen und sie zu beherrschen, ist auch ein verfluchter Traum. Flugzeuge tragen schwer an der Last des Schicksals, das sie zu Instrumenten von Tod und Vernichtung machte. Aber trotzdem habe ich mich für eine Welt mit Pyramiden entschieden.“²⁷⁷ Die Ingenieur*innen sind sich offensichtlich bewusst, was es bedeutet, wenn sie ihre Flugzeuge bauen und wofür diese eingesetzt werden. Dennoch machen sie es, um sich ihren Traum zu erfüllen. Obwohl die Anti-Kriegsbotschaft über die zwei Seiten der Technik in *Wie der Wind sich hebt* am deutlichsten ausformuliert ist, findet sich dieses Motiv bereits in früheren Filmen wieder. Schon in *Das Schloss im Himmel* werden Beispiele aufgezeigt, wo Technik in den Händen von Menschen zu einer Waffe wird. Am klarsten wird die Botschaft wohl durch Laputa selbst verdeutlicht, wo die zwei Seiten der Technik sich gegenüberstehen: einerseits die Schönheit der Insel mit den paradiesischen

²⁷⁷ *Wie der Wind sich hebt*, Min. 00:57:20.

Gärten, den Prachtbauten und ihrem technologischen Fortschritt und andererseits die Zerstörungskraft einer mächtigen Waffe, die sich im Inneren der Insel verbirgt. Auch Laputas Roboter werden als Technik, die das Schöne und das Zerstörerische in sich vereint, gezeigt. Wenn sie einerseits auf Muskas Befehl hin gegen das Militär kämpfen und das Flugschiff vernichten, aber andererseits, wenn sie nicht unter der Kontrolle eines Menschen stehen, Sheeta beschützen und sich liebevoll um die Tiere und Gärten Laputas kümmern. Genauso werden in *Prinzessin Mononoke* mehrere Aspekte von Technik und Fortschritt beleuchtet. In der Eisenhütte werden Gewehre produziert, die einerseits als Waffe dienen, auf der anderen Seite bietet ihre Produktion den Bewohner*innen der Eisenhütte finanzielle Sicherheit und Unabhängigkeit. Die Gewehre dienen den Menschen auch als Schutz vor den Samurai, gegen die sie ansonsten hilflos wären.

So zeigt Miyazaki durch seine Filme, wie erfinderisch Menschen in der Kriegsführung werden und auch nicht davor zurückschrecken andere Menschen und Lebewesen für ihre Zwecke zu benutzen. Außerdem macht der Regisseur sowohl die Vorteile als auch die Schattenseiten der Technik deutlich und weist in einer klaren Anti-Kriegsbotschaft darauf hin, dass es am Menschen liegt, wofür Technik eingesetzt wird.

5.4. Das Militär

Im folgenden Kapitel der Filmanalyse möchte ich näher auf die Darstellung des Militärs in Miyazakis Filmen eingehen. Wie im theoretischen Teil bereits festgestellt wurde, nimmt das Militär eine wichtige Rolle im klassischen Kriegsfilm ein. Es handelt sich dabei einerseits um eine männlich dominierte Welt, wo der Eintritt in diese das Erwachsenwerden der Protagonisten symbolisiert. Eine Welt, in der sich die Protagonisten behaupten müssen, um dazugehören und anerkannt zu werden. Andererseits erfahren sie dort aber auch das positive Gefühl von Kameradschaft und Dazugehörigkeit, das in der Gemeinschaft des Militärs entsteht, sobald die Protagonisten ihren Platz darin gefunden haben. Man stellt sich den Aufgaben gemeinsam und steht sie zusammen durch.²⁷⁸ Ich möchte mir im Folgenden ansehen, welche Rolle das Militär in den besprochenen Filmen von Miyazaki einnimmt und welche Merkmale bei der Darstellung besonders hervorstechen.

²⁷⁸ Vgl. Kapitel 3.4.3. Die Figurenkonstellationen.

Bemerkenswert ist zunächst, dass das Militär in Miyazakis Filmen, im Gegensatz zum klassischen Kriegsfilm, keine zentrale Rolle in der Handlung einnimmt und ein militärisches Umfeld nicht den sozialen Mittelpunkt der Protagonist*innen bildet. Trotzdem ist das Militär immer da, es bildet eine konstante Randpräsenz, die sich durch die Filme zieht, und mal mehr, mal weniger in den Vordergrund rückt.

5.4.1. Die Militärparaden

Am auffälligsten tritt die militärische Präsenz in Form der Militärparade hervor. In *Porco Rosso* etwa, wenn Porco in die Stadt kommt, um seinen Kredit bei der Bank abzuzahlen und neue Munition zu kaufen, findet gerade eine Militärparade der Faschisten statt. Es spielt fröhliche Marschmusik. Die Leute sind in ausgelassener, patriotischer Stimmung und jubeln den Soldaten und den Militärfahrzeugen zu, die durch die Stadt ziehen. Ebenso ist in der Stadt abseits der Parade viel militärische Präsenz zu sehen. Zwischen den Passant*innen stehen immer wieder Soldaten oder Polizisten in Uniform und auch viele der Zivilist*innen tragen Armbinden und schwenken Fahnen in den Farben des Militärs.

Eine ähnlich festliche Stimmung herrscht bei der Militärparade zu Beginn von *Das wandelnde Schloss*. Auch hier durchflutet die militärische Präsenz die ganze Stadt. Die Gebäude sind mit Nationalflaggen behangen, Leute spazieren damit durch die Straßen und sogar die Flieger über der Stadt ziehen Fahnen hinter sich her. Soldaten halten sich in den Gassen auf, feiern in den Cafés oder auf den Plätzen. In der Stadt finden mehrere Paraden mit Soldaten und Militärfahrzeugen statt. Es spielt fröhliche Musik und Konfettis fliegen durch die Luft. Die Menge schwenkt mit Fahnen und Hüten, jubelt den Soldaten zu und feuert sie mit „Zeigts ihnen!“ an. Eine ähnliche Szene, die etwas später im Film zu sehen ist, spielt sich in der Küstenstadt bei der Verabschiedung der riesigen Schiffe der Marine in den Krieg ab. Auch hier hat sich eine ähnlich begeisterte Menge eingefunden. Deutlich ist die euphorische, bejahende Stimmung der Bevölkerung dem Krieg gegenüber zu erkennen. Die Zivilist*innen jubeln den Kriegsmaschinen zu, ohne sich darüber im Klaren zu sein, welche Auswirkungen der Krieg auch für sie haben wird.²⁷⁹ Mit Hilfe der Paraden wird einerseits die Stimmung der Bevölkerung zugunsten des Krieges beeinflusst und angeheizt, andererseits fungieren sie nach außen als eine Demonstration militärischer Stärke.

²⁷⁹ Vgl. Cavallaro, *The Late Works of Hayao Miyazaki*, S. 13f.

Allerdings scheint die anfängliche Euphorie im Laufe des Films rasch nachzulassen, denn schon, wenn die Schiffsflotte zerstört in die Hafenstadt zurückkehrt, jubelt niemand mehr und es finden sich viele besorgte wie verängstigte Gesichter in der Menge. Auch wenn später im Film kurz eine Delegation mit Trompete und Fahne durch die Stadt zieht, die Flugblätter verteilt, bleibt kaum jemand auf der Straße stehen. Die Menschen schauen dem kleinen Umzug eher sorgenvoll hinterher.

Ein Umzug findet auch in *Der Junge und der Reiher* statt. Auf dem Weg zu ihrem neuen Zuhause begegnen Mahito und seine Stiefmutter einer Prozession, bei der den eingezogenen Männern gedankt wird und sie an die Front verabschiedet werden. Der Zweite Weltkrieg ist bereits mehrere Jahre fortgeschritten, was auch an dem Verhalten der Passant*innen zu merken ist. Die Menschen, die der Prozession beiwohnen, sind nicht enthusiastisch, sondern ernst und respektvoll. Auch kurz zuvor, nachdem Mahitos Mutter gestorben ist, bevor er und sein Vater Tokio verlassen, beobachten sie einen Konvoi aus Panzern, der durch die Straßen fährt. Die Passant*innen schauen hier ebenfalls sehr ernst und Mahitos Stimme erzählt dabei aus dem Off, dass im dritten Kriegsjahr seine Mutter gestorben ist, was die Stimmung noch mehr trübt.

So lässt sich anhand der Militärparaden und -umzüge die Stimmung der Bevölkerung dem Krieg gegenüber ablesen.

5.4.2. Propaganda und Geheimpolizei

Neben der öffentlichen Präsenz des Militärs in Form der Militärparaden gibt es in den Filmen aber auch viel subtilere Varianten von Militärpräsenz, wie zum Beispiel die militärischen und politischen Propagandaplakate und -parolen, die öfters im Hintergrund der Filmszenen an Hauswänden zu entdecken sind. Solche sind etwa zu sehen, wenn Porco Rosso durch Mailand spaziert. Hier weisen zerrissene antifaschistische und faschistische Plakate sowie Parolen auf die politische Stimmung in Mailand in der Zwischenkriegszeit hin. Ebenso tauchen in *Das wandelnde Schloss* immer wieder Plakate im Hintergrund auf, wenn Sophie durch die Stadt zu ihrer Schwester geht. Auf einem der Plakate steht geschrieben „Mut und Willenskraft. Besitzt du sie?“. Es ist somit eine Aufforderung dem Militär beizutreten, gleichzeitig ist aber auch herauszulesen, welche Werte dort gefragt sind. Miyazaki stellt den lauten, fröhlichen Militärparaden, bei denen das Militär gefeiert wird, immer wieder Schattenseiten des Militärs gegenüber. Neben der Propaganda in Form von im Hintergrund

versteckten Plakaten ist eine weitere negative wie subtile Variante des militärischen Einflusses der Einsatz der Geheimpolizei. So wird Porco in Mailand von der Geheimpolizei bespitzelt und gejagt. In *Wie der Wind sich hebt* kommt es ebenso zu einem Zwischenfall mit der Geheimpolizei, wenn Jiro von der „geheimen Sonderabteilung für verbrecherische Ideologien“ des Staatsschutzes gesucht wird, um ihn zu seiner Verbindung zu Hans Castorp zu verhören. Auch Jiros Chef, Herr Kurokawa erwähnt, dass der Staatsschutz schon einige seiner Freunde abgeholt hat, ohne dass sie sich einer Schuld bewusst waren. Durch solche Vorfälle mit der Geheimpolizei zeigt Miyazaki auf, wie unterschiedlich die Arten der Präsenz sein können, mit denen das Militär auftritt. In der Öffentlichkeit wird das Militär stolz und feierlich präsentiert und bejubelt, während im Hintergrund die geheime Seite des Staatsdienstes operiert, Druck auf die Bevölkerung ausübt oder diese beeinflusst, sei es durch Propaganda oder durch die Bedrohung von der Polizei mitgenommen zu werden.

5.4.3. Die Militärpräsenz in der Luft

Eine weitere unterschwellige Variante der Militärpräsenz, die sich am Rand der Handlung bemerkbar macht, ist die Militärpräsenz in der Luft. In den meisten der untersuchten Filme lassen sich Militärflugzeuge am Himmel entdecken. Am stärksten ist diese Form der Präsenz in *Das wandelnde Schloss*. Bereits mit Beginn der ersten Szene ist die Armee gegenwärtig, wenn in der Titelsequenz Flugzeuge hinter dem Filmtitel vorbeifliegen. Auch Sophies erster Blick auf Hauros Schloss wird von ihnen getrübt. Als sie vom Fenster des Hutladens aus kurz das Schloss im Nebel in den Bergen erblickt, fliegt im selben Moment ein Flieger durch ihr Blickfeld davor vorbei. Miyazaki deutet so schon zu Beginn an, dass die Gefahr nicht von der Magie und dem Schloss, sondern vom Militär und den Menschen ausgeht.²⁸⁰ Die Militärflugzeuge in der Luft sind eine Konstante des Films. Sei es, wenn sie während der Militärparade mit Fahnen über die Stadt ziehen, wenn sie inmitten der Bergkulisse über die schönen Blumenwiesen fliegen oder als bloße Schatten, die am Boden zu sehen sind, wenn Sophie den Hof des Hutladens durchquert. Immer wieder macht sich ihre Präsenz am Rand des Bildes bemerkbar.

Aber nicht nur in *Das wandelnde Schloss*, sondern auch in anderen Filmen lässt sich diese subtile Militärpräsenz in der Luft wiederfinden. In *Porco Rosso* ist das Erste, was von Mailand bei Tag zu sehen ist, nachdem Porco sein Flugzeug dorthin zur Reparatur gebracht hat, die

²⁸⁰ Vgl. Cavallaro, *The Late Works of Hayao Miyazaki*, S. 16.

Flieger der italienischen Luftwaffe. Sie fliegen über die Stadt, während darunter in den Straßen und Kanälen die Leute ihrem Alltag nachgehen. Am Ende sind es nicht die Piraten, vor denen die Menge bei Porcos Duell mit Curtis flieht, sondern die drohende Ankunft der Luftwaffe.

Auch in *Wie der Wind sich hebt* sehen Jiro und seine Kollegen, wenn sie mit dem Zug in Deutschland ankommen, zunächst einen Himmel voll mit Militärflugzeugen, die über ihre Köpfe hinwegfliegen. Genauso ist in *Das Schloss im Himmel* immer wieder Muskars Flugzeug zu sehen, wie es suchend über den Himmel kreist und wie ein Raubvogel herabstößt, wenn es Sheeta und Pazu am Ausgang der Mine auf der Wiese entdeckt.

Wie schon der Einsatz der Geheimpolizei hat auch diese dezente, aber konstante militärische Randpräsenz etwas Bedrohliches an sich. Die permanente Anwesenheit des Militärs in der Luft legt den Gedanken an Überwachung und an eine drohende Gefahr von Oben nahe, der die Menschen ständig ausgesetzt sind. Miyazaki erzeugt durch den subtilen wiederkehrenden Einsatz von Militärpräsenz am Rande der Handlung eine bedrückende und bedrohliche Stimmung, die vom Militär ausgeht.

5.4.4. Militärische Gebäude und Fortbewegungsmittel

Der Regisseur verstärkt die bedrohliche Stimmung durch die Art der Darstellung von militärischen Fortbewegungsmitteln und Gebäuden. Die gigantischen Militärflugzeuge, die an fliegende Festungen erinnern, wie die Goliath in *Das Schloss im Himmel* oder die riesigen Flugzeuge der torumekischen Armee in *Nausicaä*, haben schon wegen ihrer gewaltigen Masse am Himmel eine bedrohliche, furchterregende Ausstrahlung. Aber auch der Panzerzug, der Pazu und Sheeta bei ihrer Flucht vor den Piraten entgegenkommt, wirkt in seiner gewaltigen Ausformung gegenüber der kleinen Eisenbahnlok, mit der sie fahren, wie ein eckiger Klotz, aus dem feindselig zahlreiche Kanonenläufe ragen. Nicht nur den Fahrzeugen, sondern auch den militärischen Gebäuden verleiht Miyazaki etwas Dunkles und Bedrohliches, was am eindrucksvollsten an der Militärfestung am Meer in *Das Schloss im Himmel* zu sehen ist. Bereits die Kulisse des stürmischen Meeres und des dunklen wolkigen Himmels, von denen die gewaltige Festung umgeben ist, erzeugen eine düstere Stimmung. Das Gebäude, aus kaltem Stein gebaut und in dunklen Tarnfarben gestrichen, erinnert mit seinen Mauern und Zinnen an eine mittelalterliche Burg. Die zahlreichen Türme mit Kanonen

und Stacheln sowie die Kerker und die tiefen geheimen Kellerräume lassen es zu einem unfreundlichen gefährlichen Ort werden.

Miyazaki zeichnet ein negatives Bild von ständiger Bedrohung und Überwachung durch das Militär, einerseits durch eine konstante, feindselige Präsenz in Form von Propaganda sowie Überwachung durch die Geheimpolizei und aus der Luft, andererseits durch die Art und Weise des Auftretens, die außerhalb der öffentlichen Zurschaustellung militärischer Stärke bei Paraden eine finstere Form und bedrohliche Ausstrahlung hat.

5.4.5. Die Charakterschwächen des Militärs

Es ist nicht nur die ständige bedrohliche Präsenz am Rande der Handlung, die das Militär in Miyazakis Filmen in ein negatives Licht rückt. Auch in konkreten Situationen, bei denen das Militär in die Handlung involviert ist, wird es als skrupellos, unsympathisch oder unfähig vorgeführt. Eine der Charakterschwächen des Militärs in den Filmen ist unter anderem, dass die Soldaten hilflose Personen misshandeln anstatt diese zu schützen. Dieser Umstand wird beispielsweise im Umgang der Armee mit den Kindern in *Das Schloss im Himmel* deutlich. Bereits früh im Film, wenn Pazu und Sheeta mit der Lokomotive vor den Piraten fliehen und auf Rettung durch das Militär in Form des Panzerzugs hoffen, werden sie im Stich gelassen. Obwohl ihr Lokführer dem Militär sogar noch zuruft, „hier sind ein paar Kinder, die dringend eure Hilfe brauchen“²⁸¹, stellt sich die Armee auf Muskars Seite und bedroht die Kinder mit Waffen, um sie aufzuhalten. Das Militär hat keine Skrupel, den Kindern weh zu tun, was auch in einer anderen Szene deutlich wird, wenn der General meint, dass er Sheeta foltern will, um an Informationen zu gelangen: „Wir müssen die Kleine richtig in die Mangel nehmen, dann wird sie schon reden“, woraufhin Muskar antwortet: „Spricht so ein Mann in Uniform?“²⁸² Genauso gehen die Soldaten des Generals nicht zimperlich mit dem Mädchen um und ziehen sie, als Sheeta bewusstlos auf dem Turm des Gefängnisses liegt, einfach an den Haaren hoch. Auch in anderen Filmen ist zu sehen, dass das Militär vor Gewalt an hilflosen Zivilist*innen nicht zurückschreckt: In *Nausicaä* töten die torumekischen Soldaten Nausicaäs kranken Vater in seinem Bett, in *Prinzessin Mononoke* schlägt beim Angriff der Samurai des Fürsten Asano auf ein Dorf ein Samurai mit dem Schwert auf eine fliehende

²⁸¹ *Das Schloss im Himmel*, Min. 00:25:15.

²⁸² *Das Schloss im Himmel*, Min. 00:39:15.

Frau ein und im *Wandelnden Schloss* wird Sophie in einer engen Gasse abseits der Militärparade von zwei Soldaten belästigt, als sie auf dem Weg zu ihrer Schwester ist.

Anhand mehrerer Situationen wird ersichtlich, dass militärische Errungenschaften oft über das Wohl der Bevölkerung gestellt werden. Aus einem Gespräch zwischen Jiro und seinem Freund Honshu in *Wie der Wind sich hebt* geht hervor, wieviel Geld für neue Militärtechnik und die Aufrüstung der Armee ausgegeben wird, während der Großteil der japanischen Bevölkerung hungert. Nicht nur, um im Krieg einen Vorteil zu gewinnen, wird das Wohl der Bevölkerung hintangestellt, sondern auch für Profit, wie in *Das Schloss im Himmel* gezeigt wird, wenn sich das Militär mit Muskar verbündet, um an Laputas Gold zu gelangen.

Genauso merkt in *Der Junge und der Reiher* Mahitos Vater, der in seiner Fabrik Flugzeuge für die Armee herstellt, an, dass Verluste an der Front gut für die Fabrik und das Geschäft sind, denn so bekommen sie Arbeit.

Neben der Skrupellosigkeit porträtiert Regisseur Miyazaki die Armee in vielen seiner Filme häufig auch als unfähig, dummlich und einfältig. So fällt das Militär in *Das Schloss im Himmel* auf Muskar herein und unterstützt ihn in dem Glauben, ihn kontrollieren zu können, während dieser es nur für seine eigenen Zwecke ausnutzt. Unfähigkeit und chaotische Zustände auf Seiten des Militärs sind zu sehen, wenn in *Nausicaä* die torumekische Armee unter Kurotawas Führung die Dorfbewohner*innen des Tals der Winde nicht mehr unter Kontrolle halten kann. Es kommt zu einem Aufstand, bei dem sich die Soldaten so unfähig anstellen, dass es drei alte Männer schaffen einen Panzer von ihnen zu kapern. Oder in *Wie der Wind sich hebt* durch den starken Kontrast im Verhalten der Marine-Offiziere und dem des Vorstands, ausnahmslos Büroangestellte, der in den Besprechungen deutlich wird, die Jiro und sein Chef mit den jeweiligen Parteien absolvieren müssen. Während die Mitglieder des Vorstands ruhig die Unterlagen durchlesen und dabei leise murmeln, schreien die Offiziere der Marine durcheinander, gestikulieren wild und schlagen auf den Tisch.

5.4.6. Miyazakis weibliche Führungspersonen

Eine große Ausnahme in der negativen Darstellung des Militärs bilden weibliche Figuren. Denn ein hervorstechender Punkt ist, dass in Miyazakis Filmen das Heer keine rein männlich dominierte Welt ist. Im Gegenteil, der Regisseur stellt häufig Frauen an die Spitze des Kommandos über die Armee, wobei sie sich in ihrer Darstellung stark von ihren männlichen

Kollegen unterscheiden. Sie sind im Gegensatz zu den Männern nicht dummlich, sondern klug und lassen vernünftig mit sich reden. Was zum Beispiel in *Nausicaä* gut zu sehen ist. Während Kurotowa nicht auf die Dorfälteste hört, wenn diese von den Omu-Angriffen erzählt, und sie wegschaffen lassen will, lässt Prinzessin Kushana die alte Frau zu Wort kommen und hört sich ihre Geschichte an. Die weiblichen Führungspersonen wie Kushana, die Herrin Eboshi in *Prinzessin Mononoke* oder auch Madame Suliman im *Wandelnden Schloss* reden stets sachlich mit den Protagonist*innen. Wenn sie diese auch nicht immer befolgen, hören sie sich doch ihre Argumente und Vorschläge an und lehnen ein Gespräch nicht von vornherein ab. Sie sind offen und wandlungsfähig, was sie zum Ende hin einsichtig werden lässt und so die Kämpfe beendet werden. Außerdem haben diese Frauen Autorität über ihre Leute und lassen kein Chaos zu. Sobald Prinzessin Kushana wieder ins Tal der Winde zurückkommt und das Kommando von Kurotowa übernimmt, stehen die während des Aufstands durcheinanderlaufenden Soldaten sofort stramm. Ein paar Einstellungen weiter ist zu sehen, wie die drei alten Männer, die zuvor den Panzer gekapert hatten, gefesselt dasitzen. Die Ordnung ist wieder hergestellt.

Miyazakis Darstellung des Militärs enthält keine positiven Eigenschaften wie Freundschaft oder Kameradschaft, wie sie die Protagonist*innen in der Armee im klassischen Kriegsfilm oft finden, sondern er zeichnet das Militär als ständige Bedrohung für die Protagonist*innen und die Bevölkerung, als unfähig und zu skrupellosen Taten fähig. Außerdem ist das Militär in den Filmen von Miyazaki keine rein männlich dominierte Welt. Es lassen sich häufig Frauen in militärischen Führungspositionen finden, auf die die negativen Attribute nicht zutreffen, und die, anders als ihre männlichen Kollegen, offen und einsichtig sind, was zur Beendigung der Konflikte beiträgt.

5.5. Die Figuren

Im letzten Kapitel der Filmanalyse soll genauer auf die Figuren selbst eingegangen werden. Dabei werden zunächst Miyazakis kontroverse Figuren beleuchtet, die keinem typischen Gut-Böse-Schema entsprechen. Außerdem werden unterschiedliche Strategien zur Konfliktlösung thematisiert. Wie gehen die Figuren mit Konfliktsituationen um? Zuletzt

werden der Umgang mit und die Verarbeitung von Kriegserfahrungen und Traumata untersucht sowie die Rolle, die Magie bei der Darstellung dieser einnimmt.

5.5.1. Vielschichtige Figuren

Bereits im theoretischen Kapitel zur Fantastik wurde festgestellt, dass Miyazakis Figuren nicht dem eindimensionalen Gut-Böse-Schema des klassischen Märchens folgen, wie es auch bei Stanisław Lem definiert ist: die Protagonist*innen sind immer gut und edel, die Antagonist*innen immer böse, hinterhältig, sowohl äußerlich als auch innerlich hässlich und das Gute siegt immer über das Böse.²⁸³ Miyazakis Figuren, vor allem seine Antagonist*innen, sind oft viel komplexer. Es sind bei ihm vor allem die Frauen, wie zum Beispiel die Herrin Eboshi, Prinzessin Kushana, die Piratin Dora oder auch die Hexe aus dem Niemandsland, die auf den ersten Blick böse Ziele zu verfolgen scheinen. Die Hexe aus dem Niemandsland belegt Sophie aus Eifersucht mit einem Fluch, die Herrin Eboshi holzt den Wald ab, um Erz für die Waffenherstellung zu gewinnen, Dora und ihre Piratenbande sind auf Schätze aus und Prinzessin Kushana möchte das Meer der Fäulnis durch Waffengewalt niederbrennen. Allerdings belässt es Miyazaki nicht bei diesem ersten Eindruck, sondern gibt den Figuren im Verlauf der Filme Tiefe.

Einerseits tut der Regisseur dies, indem er ihre Beweggründe sichtbar macht und ihre Ängste aufzeigt. So möchte etwa die Herrin Eboshi den Wald abholzen und Waffen produzieren, um ihre Leute zu schützen und die Waffen verkaufen, um das Dorf und seine Bewohner*innen zu erhalten und diesen eine Heimat zu ermöglichen. Prinzessin Kushana möchte, indem sie das Meer der Fäulnis, das sie für den Ursprung alles Leids hält, zerstört, der Menschheit eine Möglichkeit zum Überleben schaffen. Außerdem wird erklärt, dass ihr Hass den Insekten gegenüber aus der Angst vor diesen entstanden ist, da sie durch Insekten bereits mehrere Körperteile verloren hat.

Ein weiteres Mittel des Regisseurs, die Figuren vielschichtiger werden zu lassen und ihnen Tiefe und Sympathie zu verleihen, sind die Einblicke in ihren Umgang mit anderen. Die Veränderung dieses Umgangs im Laufe des jeweiligen Films, der eine andere Seite von ihnen zum Vorschein bringt, lässt sie offener und nahbarer erscheinen. So wird enthüllt, dass Eboshi die Frauen aus Bordellen freigekauft hat und ihnen durch die Waffenproduktion Arbeit verschafft. Es ist zu sehen, wie sie mit den Frauen scherzt und ihr respektvoller

²⁸³ Vgl. Kapitel 4.5. Die Fantastik in den Filmen von Hayao Miyazaki.

Umgang mit ihnen auf Augenhöhe. Genauso wird gezeigt, dass sie auch Leprakranke anstellt und diese ohne Hemmungen betreut. Auch Dora, die harte Piratenanführerin, gibt sich von einer anderen Seite, wenn sie Pazu und Sheeta hilft, indem sie die beiden bei sich aufnimmt, und als strenge Mutterfigur mit doch weichem Herzen gezeichnet wird. Ähnlich verhält es sich mit der Hexe aus dem Niemandsland im *Wandelnden Schloss*, die, einmal ihrer Zauberkräfte beraubt, zur frechen, aber liebenswürdigen kleinen „Großmutter“ wird, die Sophie unterstützt und ihr gute Ratschläge gibt. So stellen sich die anfangs „böse“ geglaubten Figuren, anders als die Gegenspieler im klassischen Märchen, als vielschichtiger heraus und sie werden durch die Einblicke, die man von ihren Beweggründen und ihrem Umgang mit anderen bekommt, menschlicher. Außerdem gehen die Geschichten dieser Figuren, ebenfalls entgegen der „übernatürlichen“ Logik des klassischen Märchens, nicht fatal für sie aus. Wie bereits im vorherigen Punkt zum Militär erörtert wurde, handelt es sich bei ihnen zumeist um kluge Frauen mit Kompetenz. Obwohl zunächst auf Konflikt und Kampf eingestellt, werden sie im Laufe der Handlung einsichtig und schließen sich mit den Protagonist*innen zusammen, was zur Beendigung des Konflikts beiträgt und zu einer Auflösung führt, die auch die vormaligen Antagonistinnen auf ein „Happy End“ hoffen lässt.

5.5.2. Strategien zur Konfliktlösung

Folglich ist es interessant zu untersuchen, wie sich Miyazakis Figuren in ihrer Herangehensweise bei der Lösung von Konflikten unterscheiden. Dabei lassen sich zwei Arten von Konfliktlösungsstrategien in den Filmen ausmachen. Die vermeintlichen Antagonist*innen sind anfänglich auf Konfrontation eingestellt, ihre Strategie ist zunächst, mit Waffengewalt an ihr Ziel zu kommen. Jedoch ändern sie durch den Einfluss, den das Aufeinandertreffen mit den Protagonist*innen auf sie ausübt, und durch ihre rationale und aufgeschlossene Art diese Strategie im Laufe der Handlung. Zum Schluss arbeiten sie mit den Protagonist*innen zusammen an einer gemeinsamen Lösung. So wird ein Konflikt, der zunächst mit Waffengewalt ausgetragen werden soll, letztendlich mit Vernunft und Zusammenarbeit aufgelöst.

Daisuke Akimoto, der in seinem Buch *“War and Peace“ in Studio Ghibli Films* Hayao Miyazakis Filme aus der Perspektive der Friedensforschung und internationalen Beziehungen untersucht, stellt anhand des Beispiels von *Nausicaä aus dem Tal der Winde* zwei Arten der Konfliktlösung fest. Und zwar eine, die ohne Gewalt auskommt, und die er als „soft power“

bezeichnet, im Gegensatz zur gewaltsamen „hard power“.²⁸⁴ Neben den Beispielen für „hard power“ in der Kriegsführung lassen sich bei Miyazaki auch Beispiele der „soft power“-Strategie finden. So führt Akimoto mehrere Beispiele der „soft power“ in *Nausicaä* an, wo Figuren auf gewaltfreie Weise einen Konflikt auflösen.²⁸⁵ Unter anderem als Nausicaä sich mit weit ausgebreiteten Armen auf einen Flieger stellt, um so Asbels Angriff auf die torumeikischen Flugzeuge zu stoppen. Oder auch wenn Meister Yuppa den Kampf zwischen Nausicaä und den torumeikischen Soldaten stoppt, nachdem diese Nausicaäs Vater getötet haben, indem er sich zwischen die Kämpfenden stellt und Nausicaäs Schwert mit seinem Arm blockt, wodurch er selbst verletzt wird. Das eindrucksvollste Beispiel zeigt Nausicaä am Ende des Films. Indem sie sich zwischen die rasende Omu-Herde und das Tal der Winde stellt, opfert sie sich selbst, um dem Angriff Einhalt zu gebieten und so die Bewohner*innen des Tals zu retten.

Nicht nur Nausicaä wählt diese Strategie der Konfliktlösung. Auch in den anderen Filmen lassen sich Beispiele finden, in denen Personen in einen Konflikt eingreifen und versuchen diesen aufzulösen, indem sie zwischen die kämpfenden Parteien gehen, obwohl sie sich dabei der Gefahr aussetzen selbst verletzt zu werden. Etwa in *Prinzessin Mononoke*, wenn San in der Nacht in die Eisenhütte eindringt, um die Herrin Eboshi zu töten. Ashitaka versucht San zunächst durch Worte und Warnungen aufzuhalten, was ihm allerdings nicht gelingt. Es kommt zu einem Zweikampf zwischen den beiden Frauen, den Ashitaka, durch die Kraft seines Fluchs gestärkt, unterbindet, indem er zwischen die Kämpferinnen geht, sie festhält und zuletzt außer Gefecht setzt. Während dieser Aktion wird er von San in die Wange geschnitten und in den Arm gebissen. Als er die bewusstlose San aus dem Dorf tragen will, wird er auch noch von einer der Frauen mit einem Gewehr durchschossen. Auch Jiro greift in *Wie der Wind sich hebt* in einen Kampf ein. Wie er als kleiner Junge am Heimweg von der Schule eine Gruppe älterer Jungen auf einen jüngeren Buben losgehen sieht, stellt er sich dazwischen, woraufhin die Gruppe stattdessen auf ihn losgeht und er mit Schrammen im Gesicht nach Hause kommt.

In den meisten seiner Filme beschreibt Miyazaki zwei Arten von Strategien zur Lösung von Konflikten, die sich beide von einer reinen „hard power“-Strategie unterscheiden. Erstens

²⁸⁴ Vgl. Akimoto, „War and Peace“ in *Studio Ghibli Films*, S. 13.

²⁸⁵ Vgl. Akimoto, „War and Peace“ in *Studio Ghibli Films*, S. 12-16.

eine, vor allem von seinen vermeintlichen Antagonist*innen gewählte Lösung, bei der der Konflikt anfänglich durch Waffengewalt gelöst werden soll, die sich jedoch im Laufe der Filme durch Einsicht und Umdenken in eine Strategie der Zusammenarbeit bis hin zu einem gemeinsamen Ziel am Ende der Filme entwickelt. Als zweites eine Strategie, die eine Lösung des Konflikts durch ein körperliches Dazwischengehen zwischen zwei kämpfende Parteien herbeiführen will, auch wenn dadurch eigene Verletzungen oder die eigene Aufopferung riskiert werden.

5.5.3. Verarbeitung von Kriegserfahrungen

Zuletzt soll noch auf Miyazakis Umgang mit Kriegserfahrungen und -traumata seiner Figuren sowie deren Verarbeitung eingegangen werden. Auffällig ist, dass der Regisseur die Auswirkungen von Kriegserlebnissen auf seine Figuren häufig mit magischen Mitteln darstellt. Er verwendet Flüche, Verwandlungen und Magie, um mit diesen magischen Metaphern zu zeigen, wie Krieg und Gewalt die Menschen verändern und zerstören. In mehreren der Filme lassen sich Beispiele finden, die diese Darstellungsweise verdeutlichen. In *Prinzessin Mononoke* ist es der Fluch des Hasses, der die Wildschweine und den jungen Ashitaka ereilt und sie von innen aufzufressen beginnt. Auffällig bei diesem Fluch ist, dass er immer durch einen Akt der Gewalt, häufig verbunden mit Gedanken an Rache, ausgelöst wird. Der Eber Nargo wird zu Beginn des Films von dem Fluch befallen, nachdem er im Kampf von einer Gewehrkugel der Herrin Eboshi getroffen und anschließend aus seinem Wald verjagt wird. Der Fluch springt auch auf Ashitaka über, als er den Keiler erlegt, der, bereits vom Fluch in einen rasenden Dämon verwandelt, Ashitakas Dorf angreift. Genauso ergreift der Fluch von dem Wildschweingott Okoto Besitz, nachdem die Wildschweine in der Schlacht gegen die Menschen getötet wurden und er selbst schwer verwundet wurde. Der Fluch wird in Form von wurmartigen, rotbraunen Auswüchsen dargestellt, die nach und nach den Körper befallen. Ein anderer interessanter Aspekt des Fluches des Hasses ist, dass dieser Ashitaka, wenn er gegen jemanden kämpft oder in Situationen, in denen er Wut empfindet, übermenschliche Kräfte zu verleihen scheint. Zum Beispiel, wenn er eingreift, als Samurai ein Dorf angreifen, und der Fluch Ashitakas Arm außergewöhnliche Kraft verleiht, sodass er mit einem Pfeilschuss einem der Männer die Arme und einem anderen den Kopf glatt durchtrennt. Es wird dabei auch eine weitere Auswirkung des Fluches sichtbar: Wut und Gewalt lassen den Fluch stärker werden und er scheint den Willen von denjenigen, die von

ihm befallen sind, immer mehr einzunehmen und diese steuern zu können. So ist es auch, wenn Ashitaka mit der Herrin Eboshi über Nargo, seinen Fluch und ihre Schuld daran spricht. Dabei verselbstständigt sich Ashitakas Arm und will zum Schwert greifen, um Eboshi zu töten, was Ashitaka nur mit Mühe unterdrücken kann. Auch die beiden befallenen Wildschweine scheinen keinen eigenen Willen mehr zu besitzen und blind der Raserei sowie dem Gedanken an Zerstörung und Rache verfallen zu sein. Okoto zum Beispiel lässt sich nicht mehr von San aufhalten und führt die Jäger, ohne es überhaupt noch mitzubekommen, zum Gott des Waldes. Miyazaki führt anhand des Fluches vor Augen, was mit jemanden passieren kann, der von Hass besessen ist. Die Person hält an der Idee der Rache und der Zerstörung fest und wird langsam von diesem Gedanken immer mehr eingenommen und gesteuert. Auch in *Das Wandelnde Schloss* werden die Auswirkungen des Krieges auf die Psyche der Figuren in Form von Magie deutlich gemacht. Um die Luftschiffe anzugreifen, verwandelt sich Hauro für jeden Kampf in ein vogelartiges Wesen. Allerdings wird es für ihn mit jedem Mal schwieriger, sich wieder zurück in einen Menschen zu verwandeln, bis er es eines Tages gar nicht mehr schaffen wird und auf ewig ein Monster bleiben muss, wie ihm der Dämon Calzifer prophezeit, wenn er Hauro bei einer seiner Rückverwandlungen sagt: „Wenn du weiter so fliegst, kommst du eines Tages nicht mehr zurück [in den deutschen UT: „Du fliegst zu viel, irgendwann behältst du diese Gestalt.“, Anm.].“²⁸⁶ Diese Aussage lässt sich auch so auslegen, dass Hauro in einem der Kämpfe umkommen wird. Im weiteren Verlauf der Unterhaltung kommen Hauro und Calzifer auf Zauberer zu sprechen, die als Monster Hauro im Kampf attackiert haben und die sich nicht mehr in Menschen zurückverwandeln können. Was sie aber laut Hauro nicht mehr stören wird, denn „sie werden vergessen haben, wie man weint.“ Sie haben mit ihrer menschlichen Form auch ihre Menschlichkeit verloren. So verwendet Miyazaki die Metapher der Verwandlungen von Menschen in Monster, um zu verdeutlichen, wie Krieg und die Beteiligung an Gefechten die Menschen immer mehr ihre Menschlichkeit verlieren lassen.

Auch in *Porco Rosso* lässt sich Porcos Verwandlung in ein Schwein auf seine Erlebnisse als Pilot im Ersten Weltkrieg zurückführen. Sie legt nahe, dass er im Krieg Dinge gesehen und getan hat, die ihn seine Menschlichkeit verlieren haben lassen und ihn dadurch in ein Schwein verwandelt haben. Wovon ein kurzer Einblick gegeben wird, wenn Porco Fio seine

²⁸⁶ *Das Wandelnde Schloss*, Min. 00:41:40.

Erinnerung an den Tod seiner Kameraden erzählt. Miyazaki macht außerdem deutlich, dass nicht nur Porcos äußere Form ihn von anderen Menschen unterscheidet, sondern dass Porco auch kein Verlangen zu haben scheint in die menschliche Gesellschaft inkludiert zu werden. Der Regisseur zeigt seinen Protagonisten als Einzelgänger, der auf einer einsamen Insel lebt und scheinbar nur unter Menschen geht, wenn es sein muss. Porco macht mit seinen Aussagen und seinem Verhalten deutlich, dass die gesellschaftlichen Regeln für ihn als Schwein nicht gelten. Er hält die Menschen auf Distanz, wie etwa Gina, die in ihn verliebt ist und auf ihn wartet. Erst die junge Fio scheint zu ihm durchzudringen, und zwar in jener Szene, in der er ihr von seinen Kriegserinnerungen erzählt, wobei er sich für einen kurzen Augenblick in einen Menschen zurückverwandelt. Damit könnte Miyazaki andeuten, dass eine Aufarbeitung seiner Kriegserlebnisse auch Porcos Verwandlung rückgängig machen könnte. Der Regisseur macht in *Porco Rosso* nicht nur deutlich, wie Krieg einen Menschen verändern kann, sondern auch wie diese Veränderung die Person von der Gesellschaft ausgrenzt.

Nicht nur in *Porco Rosso*, sondern noch deutlicher auch in *Der Junge und der Reiher* zeigt Miyazaki die Auswirkungen und die Aufarbeitung eines Kriegstraumas auf magische Weise. Darin verarbeitet der kleine Junge Mahito das Trauma, seine Mutter während des Zweiten Weltkriegs bei einem Bombenangriff auf das Krankenhaus, wo sie behandelt wurde, verloren zu haben. Er tut dies, indem er sich durch eine magische Welt kämpft, um die Schwester seiner toten Mutter, die dieser sehr ähnlich sieht, an ihrer statt zu retten. Dabei begegnet er auch seiner Mutter als junges Mädchen, die ihm auf seiner Reise hilft und ihm beisteht. Miyazaki macht mit dem Film deutlich, wie Fantasie helfen kann traumatische Ereignisse zu verarbeiten und zu überwinden. Dadurch, dass Mahito die Schwester seiner Mutter in der Parallelwelt rettet und dort auch die Chance bekommt sich von seiner eigenen Mutter zu verabschieden, kann er das Erlebte verarbeiten und seine Mutter am Ende auch in seiner realen Welt gehen lassen.

6. Conclusio

Die Untersuchung der Theorien zum Thema Krieg im Animationsfilm sowie zur Fantastik haben ergeben, dass die Animation durch ihre besonderen künstlichen und künstlerischen Eigenschaften unendliche Möglichkeiten bietet, auch komplexe Themen abzubilden. Daher erweist sich der Animationsfilm zur Darstellung sowohl eines überwältigenden Themas wie Krieg wie auch nicht realer Elemente der Fantastik als das perfekte Medium. Beide beinhalten schwer erfassbare Bilder, die aber durch die Animation umgesetzt und vermittelt werden können.

Daher sind die Animationsfilme des Regisseurs Hayao Miyazaki optimal dafür geeignet, um sich mit dem Thema Krieg auseinanderzusetzen. Denn es handelt sich bei seiner innerfilmischen Realität um fantastische Welten, in denen sowohl Elemente der Fantasy wie auch der Science-Fiction nachgewiesen wurden, die aber gleichzeitig immer im Austausch zur äußeren Realität stehen, die in diese Welten einfließt.

Wiederkehrende Motive der Darstellung von Krieg in Miyazakis Werken sind die Zerstörung von Heimat und Lebensraum durch den Krieg. Die soziale Welt des Militärs und die der Heimat sind bei Miyazaki eng miteinander verbunden, da er Krieg häufig als Bedrohung für die Heimat darstellt. Krieg bricht in die soziale Welt der Heimat ein und droht diese zu vernichten. Außerdem verhandelt Miyazaki Reibungspunkte in der Koexistenz von Mensch und Natur sowie den Kampf um den Erhalt des eigenen Lebensraums. Ein weiteres zentrales Motiv der Filme ist die Verbindung zwischen Natur und Technik, vor allem bei Waffen und Flugkörpern. Die Natur beeinflusst die Darstellung der Technik, denn sie ist für Miyazaki eine wichtige Inspirationsquelle. Er verbindet bei seinen Maschinen detailliert gezeichnete technische Objekte und Naturelemente miteinander, sodass er seiner Technik organische Züge verleiht.

Zusätzlich macht Miyazaki in seinen Filmen deutlich, dass Technik zwei Seiten hat, einerseits etwas Schönes andererseits aber auch etwas Zerstörerisches sein kann. Als wiederkehrendes Motiv in den Filmen konnte auch die negative Darstellung des Militärs festgestellt werden. Das Militär selbst nimmt bei Miyazaki keine zentrale Rolle ein, sondern wird als eine konstant bedrohliche Randpräsenz gezeigt. Dabei stellt die Militärparade die auffälligste Form der Militärpräsenz dar, anhand derer auch die Stimmung der Bevölkerung dem Krieg gegenüber abzulesen ist. Subtile Varianten der Militärpräsenz zeigen sich in Form von

politischen Propagandaplakaten im Hintergrund und den Aktivitäten der Geheimpolizei sowie durch eine ständige Militärpräsenz in der Luft, die sich durch die meisten seiner Filme zieht. Die feindselige Ausstrahlung des Militärs wird auch durch die bedrohlich gezeichneten Militärgebäude und -fahrzeuge sowie durch negative und skrupellose Charakterzüge, die Miyazaki den Mitgliedern der Armee zuschreibt, betont. Eine Ausnahme bilden allerdings seine weiblichen Führungspersonen, die sich durch ihre Vernunft und Wandlungsfähigkeit auszeichnen.

In der Inszenierung von Schlachten verdeutlicht vor allem der häufige, exzessive Einsatz von Feuer und Explosionen das Ausmaß der Zerstörung. Auch die Zerstörung nach der Schlacht ist ein beliebtes Motiv des Regisseurs, um die Zerstörungskraft des Krieges zu unterstreichen. Brennende Städte und die Opfer nach Kämpfen sollen an die Folgen für die Zivilbevölkerung sowie an die Zerstörung des Zuhauses erinnern. Der Himmel als weiterer häufiger Schauplatz lässt sich auf Miyazakis besondere Vorliebe für die Darstellung spektakulärer Flugzeugkämpfe zurückführen. Zur Gewaltdarstellung in den Filmen wurde festgestellt, dass die meisten seiner Filme ohne Darstellung von expliziter Gewalt auskommen. Was, gemeinsam mit dem Humor, der in manchen der Kämpfe zu finden ist, in Erinnerung ruft, dass die Filme sich vor allem an ein junges Publikum richten. Explizite Darstellung von Wunden und Blut ist immer mit einer besonderen Bedeutung verbunden und wird nur in wenigen Fällen gezeigt.

Der Einfluss von außerfilmischer Realität bei der Darstellung von Krieg in den Werken äußert sich vor allem in der Wahl des Regisseurs, realhistorische Hintergründe und Schauplätze in seine Filme einzubinden. Sie erinnern daran, dass, obwohl es sich um fantastische Welten handelt, Krieg auch in der realen Welt eine ständige Bedrohung darstellt. Zusätzlich fließen viele persönliche Themen und Ansichten Miyazakis in seine Filme ein und finden darin Ausdruck. Allgegenwärtig ist der Appell gegen Gewalt und Zerstörung durch Krieg, der sich durch die Wahl der Motive sowie durch die Inszenierung von Schlachten klar ausdrückt. Ebenso sind es persönliche Kriegserfahrungen Miyazakis, die die Darstellung aber auch die Handlung der Filme inspirieren und beeinflussen.

Auch die Fantastik nimmt bei der Darstellung des Themas Krieg eine wichtige Rolle in den Filmen ein. Die fantastischen Elemente werden dabei vor allem eingesetzt, um komplexe Aspekte des Krieges zu veranschaulichen. Dabei ist die Darstellung der Auswirkungen von

Kriegserlebnissen durch magische Mittel wie Flüche und Verwandlungen ein besonderes Merkmal. Die magischen Metaphern verdeutlichen, wie Menschen durch Krieg verändert oder zerstört werden und so ihre Menschlichkeit verlieren. Die subjektiven Erinnerungen an Krieg sowie an den Verlust von Menschenleben werden häufig über fantastische Visionen thematisiert. Zum einen durch eine Kriegsvision oder Vorahnung, wo die Protagonist*innen mit den geschilderten Ereignissen verbunden zu sein scheinen, obwohl sie sich räumlich oder auch zeitlich an einem anderen Ort befinden. Zum anderen stellen die Visionen von Gefallenen eine weitere besondere Form der Kriegserinnerung dar, eine Mischung zwischen konkreter Erinnerung der Protagonist*innen und einer übernatürlichen Vision, bei der zu sehen ist, wie die Gefallenen in den Himmel aufsteigen. Auch der Missbrauch von Lebewesen wird mit fantastischen Elementen dargestellt, denn es sind in den Filmen vor allem magische und fantastische Wesen, die (oft ohne ihren Willen) zu Waffen instrumentalisiert werden.

Miyazaki zeichnet so mit Hilfe der Animation in seinen Filmen ein grausames Bild des Krieges. Durch die Wahl seiner Motive sowohl auf der Handlungsebene aber auch mit visuell eindrucksvollen Bildern der Zerstörung verleiht er den Schrecken des Krieges und dessen fatale Folgen Ausdruck.

Von seinem ersten Langfilm *Nausicaä* bis zu seinem bisher letzten Film *Der Junge und der Reiher* ist Hayao Miyazaki seinem aufrüttelnden Anti-Kriegs-Appell treu geblieben. Zum Abschluss dieser Arbeit ist der Regisseur 84 Jahre alt. Über die Jahre hat Miyazaki bereits mehrfach das Ende seiner Karriere angekündigt, um dann mit einem weiteren wunderschönen, bewegenden Animationsfilm aus dem Ruhestand zurückzukommen.²⁸⁷ Es bleibt daher zu hoffen, dass es auch in Zukunft noch weitere Werke Miyazakis zu bewundern gibt. Es ist ihm zuzutrauen.

²⁸⁷ Vgl. Napier, *Miyazakiworld*, S. ix.

Filmverzeichnis

- Achtung!* (Orig.: *Pozor!*), R.: Jiří Brdečka, CS 1959,
<https://www.youtube.com/watch?v=Us-4YUObepY>, 24. 08. 2025
- Akira*, R.: Katsuhiro Otomo, JP 1988, Netflix, 24. 08. 2025
- Antz*, R.: Eric Darnell/Tim Johnson, US 1998, Netflix, 24. 08. 2025
- Armer Hansi*, R.: Gerhard Fieber/Frank Leberecht, DE 1943,
<https://www.youtube.com/watch?v=DnQ-7h7HH78>, 24. 08. 2025
- Aufstand der Spielzeuge* (Orig.: *Vzpoura hraček*), R.: Hermína Týrlová, CS 1947,
<https://www.youtube.com/watch?v=EMWGj9btw4w>, 24. 08. 2025
- Barfuß durch Hiroshima*, R.: Mori Masaki, DVD, VIZ Media Switzerland SA 2013
(Orig.: *Hadashi no Gen*, JP 1983)
- Berserk* (Orig.: *Kenpū Denki Berserk*), R.: Naohito Takahashi, JP 1997, Netflix, 24. 08. 2025
- Blunder Below*, R.: Dave Fleischer, US 1942, <https://www.youtube.com/watch?v=yU0w-jEHylc>,
24. 08. 2025
- Bosko the Doughboy*, R.: Hugh Harman, US 1931, <https://www.youtube.com/watch?v=JQcago5r-Qk>,
24. 08. 2025
- Chihiros Reise ins Zauberland* (Orig.: *Sen to Chihiro no kamikakushi*), R.: Hayao Miyazaki, JP 2001
- Children of War*, R.: Allan Mwaniki, KE 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=ZcTMmZrlyl>,
24. 08. 2025
- Colonel Heeza Liar*, R.: John R. Bray/Vernon Stallings, US 1913–1917/1922–1924
- Colonel Heeza Liar foils the Enemy*, R.: John R. Bray, US 1915,
<https://www.youtube.com/watch?v=ZvVzGp306eY>, 24. 08. 2025
- Corporal Norakuro* (Orig.: *Norakuro Gocho*), R.: Yasuji Murata, JP 1934,
<https://animation.filmarchives.jp/en/works/playen/43686>, 24. 08. 2025
- Das große Krabbeln* (Orig.: *A Bug's Life*), R.: John Lasseter/Andrew Stanton, US 1998, Disney+,
24. 08. 2025
- Das Säugetier*, R.: Robert Leonard, D 1917, <https://www.europeanfilmgateway.eu/de/detail/Das%20S%C3%A4ugetier/dk::260938ba685c897a2010ea91eb9944e7>, 24. 08. 2025
- Das Schloss im Himmel* (Orig.: *Tenkū no shiro Rapyuta*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1986, Netflix,
24. 08. 2025
- Das Tagebuch der Anne Frank* (Orig.: *Anne no Nikki: Anne Frank Monogatari*), R.: Eiji Okabe, JP 1979
- Das Wandelnde Schloss* (Orig.: *Hauru no ugoku shiro*), R.: Hayao Miyazaki, JP 2004, Netflix,
24. 08. 2025
- Der eiserne Hut* (Orig.: *Železný klobouk*), R.: Josef Kábrt, CS 1961,
https://www.youtube.com/watch?v=Ywe5RW_wld4, 24. 08. 2025
- Der Gigant aus dem All* (Orig.: *The Iron Giant*), R.: Brad Bird, US 1999, Amazon Prime, 24. 08. 2025

Der Junge und der Reiher (Orig.: *Kimitachi wa dô ikiru ka*), R.: Hayao Miyazaki, JP 2023, Netflix, 24. 08. 2025

Der König der Löwen (Orig.: *The Lion King*), R.: Roger Allers/Rob Minkoff, US 1994, Disney+, 24. 08. 2025

Der Störenfried, R.: Hans Held, DE 1940

Deutschlands Volksvermögen, R.: Julius Pinschewer, D 1917, <https://www.europeanfilmgateway.eu/de/detail/Deutschlands%20Volksverm%C3%B6gen/barch::25fb6dc1feda45f305ff662e398eacf6>, 24. 08. 2025

Die letzten Glühwürmchen, R.: Isao Takahata, DVD, VIZ Media Switzerland 2016 (Orig.: *Hotaru no Haka*, JP 1988)

Die Welt in 10 Millionen Jahren, R.: Ralph Bakshi, DVD, Plaion Pictures 2013 (Orig.: *Wizards*, US 1977)

Die Zauberschere, R.: Julius Pinschewer, D 1917, <https://www.europeanfilmgateway.eu/de/detail/Die%20Zauberschere/barch::cd03e70b6d2af42065eb3799369f0588>, 24. 08. 2025

Fatenah, R.: Ahmad Habash, PS 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=6FF9Adnbkqc>, 24. 08. 2025

Felix Turns the Tide, R.: Otto Messmer, US 1922, <https://www.youtube.com/watch?v=xHs38kYCSe4&t=98s>, 24. 08. 2025

Fist of the North Star (Orig.: *Hokuto no Ken*), R.: Toyoo Ashida, JP 1984–1988, Amazon Prime (US), 24. 08. 2025

Full Metal Jacket, R.: Stanley Kubrick, US 1987

Happy End, R.: Vatroslav Mimica, YU 1958, https://www.youtube.com/watch?v=_phBUnHkKWI, 24. 08. 2025

Mazinger Z (Orig.: *Majingâ Zetto*), R.: Tomoharu Katsumata, JP 1972–1974

Mobile Suit Gundam (Orig.: *Kidō Senshi Gandamu*), R.: Yoshiyuki Tomino, JP 1979–1980, Crunchyroll, 24. 08. 2025

Momotaro, Sacred Sailors (Orig.: *Momotarō: Umi no Shinpei*), R.: Mitsuyo Seo, JP 1945, <https://www.youtube.com/watch?v=dqcrqQNWVHY>, 24. 08. 2025

Momotaro's Sea Eagles (Orig.: *Momotarō no Umiwashi*), R.: Mitsuyo Seo, JP 1943, <https://www.youtube.com/watch?v=ZVFJ6FmVjJI>, 24. 08. 2025

Mulan, R.: Tony Bancroft/Barry Cook, US 1998, Disney+, 24. 08. 2025

Nausicaä aus dem Tal der Winde (Orig.: *Kaze no tani no Naushika*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1984, Netflix, 24. 08. 2025

Neon Genesis Evangelion (Orig.: *Shinseiki Evangelion*), R.: Hideaki Anno, JP 1995–1996, Netflix, 24. 08. 2025

Oswald the Lucky Rabbit: Great Guns!, R.: Walt Disney, US 1927, <https://www.youtube.com/watch?v=m2Dc9JpBKRA>, 24. 08. 2025

Out of the frying pan, into the firing line, R.: Jack King, US 1942,
<https://www.youtube.com/watch?v=N0KzypwfWQs>, 24. 08. 2025

Persepolis, R.: Vincent Paronnaud/Marjane Satrapi, DVD, Universal Pictures Germany 2008
 (Orig.: *Persepolis*, FR 2007)

Porco Rosso (Orig.: *Kurenai no buta*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1992, Netflix, 24. 08. 2025

Prinzessin Mononoke (Orig.: *Mononoke hime*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1997, Netflix, 24. 08. 2025

Private Norakuro in Training (Orig.: *Norakuro Nitohei Ensyu no maki*), R.: Yasuji Murata, JP 1933,
<https://animation.filmarchives.jp/en/works/playen/11105>, 24. 08. 2025

Private Snafu, R.: Bob Clampett/Friz Freleng/George Gordon/Chuck Jones/Frank Tashlin,
 US 1943–1946

Rambo (Orig.: *First Blood*), R.: Ted Kotcheff, US 1982

Stirb langsam (Orig.: *Die Hard*), R.: John McTiernan, US 1988

The Barnyard Battle, R.: Ub Iwerks, US 1929, <https://www.youtube.com/watch?v=isHDloSSL-s>,
 24. 08. 2025

The Ducktators, R.: Norman McCabe, US 1942, <https://www.youtube.com/watch?v=rVtB6afVg9A>,
 24. 08. 2025

The Sinking of the Lusitania, R.: Winsor McCay, US 1918, <https://www.loc.gov/item/2023600632/>,
 24. 08. 2025

The Sky Crawlers (Orig.: *Sukai kurora*), R.: Mamoru Oshii, JP 2008, Amazon Prime, 24. 08. 2025

There Will Come Soft Rains (Orig.: *Budet laskovyy dozhd*), R.: Nazim Tulyahodzhayev, SU/UZ 1984,
<https://www.youtube.com/watch?v=ksyLam98GTQ>, 24. 08. 2025

Tonpei and Sarukichi (Orig.: *Manga Tonpei to Sarukichi*), R.: Yasuji Murata, JP 1932,
<https://animation.filmarchives.jp/en/works/playen/11089>, 24. 08. 2025

Van den vos Reynaerde, R.: Egbert van Putten, NL 1943

Violet Evergarden (Orig.: *Vaioretto Evāgāden*), R.: Haruka Fujita/Taichi Ishidate, JP 2018, Netflix,
 24. 05. 2025

Waltz with Bashir, R.: Ari Folman, DVD, Pandora Film GmbH & Co. Verleih KG 2009
 (Orig.: *Waltz with Bashir*, IL/FR/DE/US/FI/CH/BE/AU 2008)

Wenn der Wind weht, R.: Jimmy T. Murakami, DVD, Turbine Medien GmbH 2019
 (Orig.: *When the Wind Blows*, GB 1986)

Wie der Wind sich hebt (Orig.: *Kaze tachinu*), R.: Hayao Miyazaki, JP 2013, Netflix, 24. 08. 2025

Literaturverzeichnis

- Akimoto, Daisuke, *“War and Peace” in Studio Ghibli Films. Director Hayao Miyazaki's Messages for World Peace*, Saarbrücken: LAP LAMPERT/OmniScriptum 2014
- Benesova, Marie, „Der tschechische Animationsfilm“, *Animationsfilm sozialistischer Länder*, hg. v. Lichtenstein, Manfred, Herausgegeben aus Anlass der Retrospektive „ANIMA ‘78“ zur XXI. Internationalen Leipziger Dokumentar- und Kurzfilmwoche, Berlin: Staatliches Filmarchiv der DDR 1978, S. 23–35
- Bittinger, Nathalie, *Anime through the looking-glass. Treasure of japanese animation*, München: Prestel 2023
- Brittnacher, Hans R./May, Markus, „Phantastik-Theorien“, *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hg. v. Brittnacher, Hans R./May, Markus, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2013, S. 189–197
- Butler, David, *Fantasy Cinema. Impossible Worlds on Screen*, London: Wallflower 2009
- Cavallaro, Dani, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, North Carolina: McFarland 2006
- Cavallaro, Dani, *The Late Works of Hayao Miyazaki. A Critical Study. 2004–2013*, Jefferson, North Carolina: McFarland 2015
- Clements, Jonathan, *Anime. A History*, London: Bloomsbury 2018
- Clements, Jonathan/McCarthy, Helen, „Documentaries and History“, *The anime encyclopedia, 3rd Revised Edition. A century of Japanese animation*, eBook, Berkeley, California: Stone Bridge 2015
- Clements, Jonathan/McCarthy, Helen, „Science Fiction and Robots“, *The anime encyclopedia, 3rd Revised Edition. A century of Japanese animation*, eBook, Berkeley, California: Stone Bridge 2015
- Clements, Jonathan/McCarthy, Helen, „Wartime Anime“, *The anime encyclopedia, 3rd Revised Edition. A century of Japanese animation*, eBook, Berkeley, California: Stone Bridge 2015
- Dudenredaktion (Hg.), „Fantastik“, *Duden. Deutsches Universalwörterbuch.*, Berlin: Cornelsen 10. Auflage 2023, S. 593
- Ehrlich, Nea, *Animating Truth. Documentary and Visual Culture in the 21st Century*, eBook, Edinburgh: Edinburgh University 2021
- Elsaesser, Thomas/Wedel, Michael, *Körper, Tod und Technik. Metamorphosen des Kriegsfilms*, Paderborn: Konstanz University 2016
- Friedrich, Andreas, „Einleitung“, *Filmgenres. Animationsfilm*, hg. v. Friedrich, Andreas, Stuttgart: Reclam 2007, S. 9–24
- Futurezone, „Netflix sichert sich Rechte für 21 Ghibli-Filme“, futurezone.at, 20. 01. 2020, <https://futurezone.at/digital-life/netflix-sichert-sich-rechte-fuer-21-ghibli-filme/400731726>, 16. 08. 2025
- Giesen, Rolf, *Bienenstich und Hakenkreuz. Zeichentrick aus Dachau – die Deutsche Zeichenfilm GmbH*, Frankenthal: Mühlbeyer 2020

- Giesen, Rolf /Storm, J. P., *Animation under the Swastika. A History of Trickfilm in Nazi Germany, 1933–1945*, Jefferson, North Carolina: McFarland 2012
- Heller, Heinz-B./Röwekamp, Burkhard/Steinle, Matthias, „Statt einer Einleitung: Gräben und Fronten“, *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, hg. v. Heller, Heinz-B./Röwekamp, Burkhard/Steinle, Matthias, Marburg: Schüren 2006. S. 7–13
- Hori, Hikari, *Promiscuous Media. Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926–1945*, eBook, Ithaca/London: Cornell University 2018
- Jehmlich, Reimer, „Phantastik – Science Fiction – Utopie. Begriffsgeschichte und Begriffsabgrenzung“, *Phantastik in Literatur und Kunst*, hg. v. Thomsen, Christian W./Fischer, Jens M., Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1980, S. 11–33
- Kimler, Stefanie, *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten. Am Beispiel der Filme von Hayao Miyazaki*, Göttingen: Optimus 2010
- Klein, Thomas/Stiglegger, Marcus/Traber, Bodo, „Einleitung“, *Filmgenres. Kriegsfilm*, hg. v. Klein, Thomas/Stiglegger, Marcus/Traber, Bodo, Stuttgart: Reclam 2006, S. 9–28
- Kolman, Vladimír, *Vom Millionär, der die Sonne stahl. Geschichte des tschechoslowakischen Animationsfilms*, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum 1981
- Kölzer, Christian, „Krieg der Welten – Krieg der Lesarten“, *Von Mittelerde bis in die Weiten des Alls. Fantasy und Science Fiction in Literatur und Film*, hg. v. Bonacker, Maren/Kreuzer, Stefanie, Tagungsband zum Symposium 2005 der Sektion »phantastische Welten«, Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006, S. 31–47
- Kornhaber, Donna, *Nightmares in the Dream Sanctuary. War and the Animated Film*, eBook, Chicago/London: The University of Chicago 2020
- Lem, Stanisław, *Phantastik und Futurologie I.*, Phantastische Bibliothek Bd. 122, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1984
- McCarthy, Helen, *Hayao Miyazaki. Master of Japanese animation.*, Berkeley: Stone Bridge 1999
- Miyazaki, Hayao, „Biographical Chronology“, *Turning Point. 1997–2008*, aus dem Jap. v. Beth Cary/Frederik L. Schodt, San Francisco: VIZ Media, LLC 2014, S. 431–447
- Miyazaki, Hayao, „I’ve Always Wanted to Create a Film About Which I Could Say, ‘I’m Just Glad I Was Born, so I Could Make This’“, *Turning Point. 1997–2008.*, aus dem Jap. v. Beth Cary/Frederik L. Schodt, San Francisco: VIZ Media, LLC 2014, S. 322–328
- Miyazaki, Hayao, „*Princess Mononoke* and the Attraction of Medieval Times. A Dialog with Yoshihiko Amino“, *Turning Point. 1997–2008*, aus dem Jap. v. Beth Cary/Frederik L. Schodt, San Francisco: VIZ Media, LLC 2014, S. 60–69
- Miyazaki, Hayao, „Room to Be Free: Speaking About *Spirited Away* at the Press Conference Held Upon Completion of the Film“, *Turning Point. 1997–2008*, aus dem Jap. v. Beth Cary/Frederik L. Schodt, San Francisco: VIZ Media, LLC 2014, S. 205–214
- Napier, Susan J., *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing contemporary Japanese animation*, eBook, New York: Palgrave 2001
- Napier, Susan, *Miyazakiworld. A Life in Art*, New Haven/London: Yale University 2018

- Penning, Dieter, „Die Ordnung der Unordnung. Eine Bilanz zur Theorie der Phantastik“, *Phantastik in Literatur und Kunst*, hg. v. Thomsen, Christian W./Fischer, Jens M., Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1980, S. 34–51
- Petzold, Dieter, „Von Alice im Spiegelland zu Harry in der Echokammer. Gedanken zur Selbstreferenzialität der Fantasy Fiction“, *Von Mitteleuropa bis in die Weiten des Alls. Fantasy und Science Fiction in Literatur und Film*, hg. v. Bonacker, Maren/Kreuzer, Stefanie, Tagungsband zum Symposium 2005 der Sektion »phantastische Welten«, Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006, S. 11–30
- Renoldner, Thomas (Hg.), *Animationsfilm in Österreich. 1, 1900–1970*, Begleitheft zur Filmschau, Wien: ASIFA Austria ca. 2004
- Riedel, Peter, „Die Metastasen des Krieges. Über den Kriegsfilm als Genre und den Anachronismus der Sinne“, *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, hg. v. Heller, Heinz-B./Röwekamp, Burkhard/Steinle, Matthias, Marburg: Schüren 2007, S. 132–140
- Röwekamp, Burkhard, *Antikriegsfilm. Zur Ästhetik, Geschichte und Theorie einer filmhistorischen Praxis*, München: edition text + kritik 2011
- Röwekamp, Burkhard, „‘Peace Is Our Profession’ – Zur Paradoxie von Antikriegsfilmen“, *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*, hg. v. Heller, Heinz-B./Röwekamp, Burkhard/Steinle, Matthias, Marburg: Schüren 2007, S. 141–154
- Schoemann, Annika, *Der deutsche Animationsfilm. Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909–2001*, Sankt Augustin: Gardez! 2003
- Schwebel, Florian, *Von Fritz the Cat bis Waltz with Bashir. Der Animationsfilm für Erwachsene und seine Verwandten*, Marburg: Schüren 2010
- Seesslen, Georg, „Film“, *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hg. v. Brittnacher, Hans R./May, Markus, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2013, S. 239–249
- Shull, Michael S./Wilt, David E., *Doing Their Bit. Wartime American Animated Short Films, 1939–1945*, Jefferson, North Carolina: McFarland 2004
- Sirka, Ann, „Überlegungen zum phantastischen Film am Beispiel von Stanley Kubricks ‘A Clockwork Orange’“, *Phantastik in Literatur und Kunst*, hg. v. Thomsen, Christian W./Fischer, Jens M., Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1980, S. 492–513
- Thiel, Reinold E., *Puppen- und Zeichenfilm. Oder Walt Disneys aufsässige Erben*, Berlin: Rembrandt 1960
- Woodgate, Ken, „The Others (2001). Fantastische Umkehrung“, *Der fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft*, hg. v. Jahraus, Oliver/Neuhaus, Stefan, Würzburg: Königshausen & Neumann, 171–186

Abstract

Das Thema Krieg nimmt eine große Rolle in den Animationsfilmen des japanischen Regisseurs Hayao Miyazaki ein. In der Arbeit wird ausgeführt, was wiederkehrende Motive der Darstellung sind, wie Schlachten und Kriegsgeschehen visuell realisiert werden und wieso das Medium Animation für eine Umsetzung des Themas gut geeignet ist. Ein besonderer Fokus liegt auf der Vermischung von Realität und Fantastik, die der Regisseur bei der Kriegsdarstellung in seine Filme einfließen lässt, um die Schrecken des Krieges deutlich zu machen. Die Forschungsfrage der Arbeit lautet daher: Wie wird in den Animationsfilmen des Regisseurs Hayao Miyazaki das Thema Krieg behandelt und wie beeinflussen Realität und Fantastik die Darstellung?

Zur Untersuchung der Fragestellungen werden theoretische Grundlagen zum Thema Krieg im Animationsfilm erörtert sowie ein filmhistorischer Überblick gegeben. Dieser umfasst die Schwerpunkte Animation in der Kriegspropaganda, Krieg in den Animationsfilmen der Hollywood Studios, Krieg im Animationsfilm abseits der großen Hollywood Studios und Krieg im japanischen Anime. Um zentrale Motive der Kriegsdarstellung und der visuellen Umsetzung auszumachen, werden Theorien zur Ästhetik des Kriegs- und Antikriegsfilms angewendet. Der Aufbau der fantastischen Welten der Filme wird mit Hilfe von Theorien zur Fantastik aus der Literatur und dem Film untersucht. Welche Motive zentral für die Kriegsdarstellung in Miyazakis Filmen sind und wie das Thema Krieg visuell vom Regisseur umgesetzt wurde, wird in einer umfangreichen Filmanalyse anhand der Filme *Nausicaä aus dem Tal der Winde*, *Das Schloss im Himmel*, *Porco Rosso*, *Prinzessin Mononoke*, *Das Wandelnde Schloss*, *Wie der Wind sich hebt* und *Der Junge und der Reiher* herausgearbeitet.

Es wird festgestellt, dass sich das Medium Animationsfilm besonders gut anbietet, komplexe Themen mit schwer erfassbaren Bildern wie Krieg umzusetzen, da die künstlerischen und künstlichen Eigenschaften der Animation einzigartige Möglichkeiten zur Abbildung bieten. Ebenso eignet sich diese, um nicht reale Elemente der Fantastik darzustellen, weshalb die Animationsfilme von Hayao Miyazaki ideal sind, um das Thema Krieg zu behandeln.

Zentrale Motive in der Darstellung von Krieg in den Filmen sind die Zerstörung von Heimat durch Krieg sowie der Kampf um die Erhaltung des eigenen Lebensraumes, die negative Darstellung des Militärs und spektakuläre Luftkämpfe. Die Technik wird oft in Verbindung

mit der Natur dargestellt, was ihr organische Züge verleiht. Ebenso zeigen sich die zwei Seiten der Technik, eine schöne, kreative und eine zerstörerische. Weiters liegt ein Fokus auf der Zerstörung, die der Krieg verursacht. Diese wird vor allem durch den exzessiven Einsatz von Feuer, durch brennende Städte und den Verlust von Heimat vermittelt. Von einer expliziten Darstellung von Gewalt wird meist abgesehen, es sei denn, wenn diese mit einer tieferen Bedeutung verbunden ist.

Die außerfilmische Realität fließt in der Kriegsdarstellung vor allem durch realhistorische Hintergründe und Schauplätze ein sowie durch persönliche Kriegserfahrungen und Ansichten des Regisseurs. Die Fantastik wird eingesetzt, um komplexe Aspekte des Krieges deutlich zu machen: wie Krieg Menschen verändert, subjektive Erinnerungen an den Krieg, der Verlust von Menschen und der Missbrauch von Lebewesen für den Krieg.