Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 51 (2009)
Heft: 300

Artikel: Ghiblis vergessene Ahnen : ein Streifzug durch die Frühgeschichte des Anime

Autor: Kothenschulte, Daniel

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-864042

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

GHIBLIS

VERGESSENE AHNEN

EIN STREIFZUG DURCH DIE FRÜHGESCHICHTE DES ANIME

1

2

Es ist nicht mehr allzu leicht, im Kino ins Staunen zu geraten. Der Ruhm des Trickfilmschöpfers *Miyazaki Hayao* ist daher nur allzu verständlich. Man muss sich eine Szene aus seinem jüngsten Fantasy-Melodram GAKE NO UE NO PONYO (PONYO ON THE CLIFF BY THE SEA, 2008) vor Augen halten, um die Faszination zu verstehen. Als das Fischwesen sich in ein kleines Mädchen verwandelt, rennt es in einer der stärksten Szenen der gesamten Trickfilmgeschichte seinem menschlichen Freund auf der Wasseroberfläche hinterher, was in Miyazakis Auffassung des Meeres durchaus möglich ist: Das Meer ist als ein einziges, aus unzähligen Fischformen generiertes, amorphes Wellenwesen gestaltet.

Dieses Bild ist einerseits neuartig und völlig unerhört, anderseits aber auch fest verwurzelt in der japanischen Trickfilmgeschichte. Schon in den frühen Stummfilmen arbeiteten sich die Künstler immer wieder am Motiv Meereswellen ab, was für ein Inselreich nicht weiter verwunderlich ist. Schon im neunzehnten Jahrhundert hatten Lumières Kameraleute die Fotogenität von Wasser bemerkt, das im Film Bewegtheit und Plastizität zum Ausdruck bringt. Im Trickfilm aber muss man diese Bewegung erst künstlich erschaffen, was geradezu eine Tautologie ist: Schliesslich bedeutet Animation nichts anderes als eine Verlebendigung, die sich im Meeresmotiv am Urgrund des Lebens selbst abarbeitet. Und wenn in GAKE NO UE NO PONYO nicht nur das Fischwesen, sondern das ganze Meer als einziges amorphes Lebewesen auftritt, so muss man dabei auch an *Ofuji Noburos* Meisterwerk KUJIRA (THE WHALE, 1927) mit seinem plastisch-bewegten Glasplattenmeer denken. Als Ofuji davon 1951 ein Remake in Farbe drehte und damit beim Festival von Cannes Aufsehen erregte, war dies der Beginn der Anime-Rezeption im Westen.

Eine wirkliche Würdigung des japanischen Animationsfilms findet in der westlichen Filmöffentlichkeit jedoch erst seit kaum mehr als zehn Jahren statt. Es wäre allerdings bis vor kurzem auch gar nicht möglich gewesen, die Frühgeschichte des Mediums ausserhalb Japans zu studieren. Seit Fans ihre Privatarchive auf Internetplattformen wie «Youtube» zur Verfügung stellen, ist es möglich geworden, die zeitgenössischen Anime-Filme auch in ihrer Stil- und Motivgeschichte einzuordnen. Im Frühjahr 2009 zeigte das Münchner Filmmuseum die mit 53 Filmen bislang umfassendste Retrospektive des Anime bis 1952, die der Filmhistoriker Tochigi Akira zusammengestellt hatte. Zu einer besonderen Entdeckung gerieten dabei die Werke von *Ogino Shigeji* (1899–1991), der bis in die achtziger Jahre über vierhundert Filme drehte. In Zeitgenossenschaft mit den Pionieren des absoluten Films in Europa setzte er 1935 mit den englisch betitelten Filmen RHYTHM, PROPAGATE und AN EXPRESSION abstrakte Formen in hypnotisch-pulsierende Farbkompositionen um und gewann damit sogar einen

Ersten Preis bei einem Filmfestival in Bukarest. Die Tatsache, dass es sich dabei um einen Wettbewerb für Schmalfilmer handelte, verringert die Bedeutung der Auszeichnung nicht. Ganz im Gegenteil: wir sollten seine in 9,5 mm, 16 mm und 8 mm gedrehten Filme als Mahnung an die Filmgeschichte verstehen, den unabhängigen, nicht-industriellen Film da zu suchen, wo er buchstäblich zu Hause ist, nämlich im Heimkino. Aber auch für die für den Anime typischeren mythologischen Formate sowie den politischen Propagandafilm bot der bereits in den frühen dreissiger Jahren blühende Amateurfilmsektor einen grossen Absatzmarkt.

Das japanische Avantgardekino der Jahre um 1968 ist berühmt für seine 8 mm-Kultur. So ist es nur konsequent, dass das National Film Center in Tokio derzeit Oginos Schmalfilme aufwendig digital restauriert und auf 35mm-Kopien ausbelichtet. Auf dem etablierten Bildformat angekommen, auf grosse Leinwände projiziert, findet die Marginalisierung dieser vergessenen Juwelen des Avantgardefilms ein symbolisches Ende. Und es ist von besonderer historischer Ironie, dass diese Aufwertung gerade in der «Youtube»-Ära stattfindet, wo abermals ein Heimkinoformat, das kleine Bildfenster des Computers, die vergessenen Ahnen von Ghibli wieder lebendig werden lässt.

Abgesehen von ein paar Markennamen und dem Gruss «Sayonara» ist heute wahrscheinlich kein japanisches Wort weltbekannter als «Anime». Doch das war nicht immer so. Seit gut achtzig Jahren werden in Japan gezeichnete Bilder in Bewegung gesetzt, doch erst Ende der achtziger Jahre erwachte das internationale Interesse an einer spezifisch japanischen Ausprägung des Zeichentrickfilms. Die Filme AKIRA (1988) von *Otomo Katsuhiro* und KOKAKU KIDOTAI (GHOST IN THE SHELL, 1995) von *Oshii Mamoru* waren die Türöffner in der Filmwelt, so wie ihre Manga-Vorlagen bereits immense Beachtung in der internationalen Comic-Szene gefunden hatten. Von einem Durchbruch in der westlichen Filmöffentlichkeit allerdings konnte damals noch nicht die Rede sein.

Ich erinnere mich, wie MONONOKE HIME (PRINZESSIN MONONOKE, 1997) von Miyazaki Hayao, der bis dahin erfolgreichste Anime der Geschichte und längst anerkannt als Meisterwerk dieser Kunstform, im Februar 1998 als offizieller Abschlussfilm der Berlinale aufgeführt wurde. Doch nur ein paar versprengte Kritiker besuchten die Pressevorführung der *Studio Ghibli*-Produktion, von der erhofften Öffnung der westlichen Filmkunstszene für eine lange unbeachtete Filmkultur konnte keine Rede sein.[1] Der internationale Rechteinhaber Buena Vista International hielt den Film noch lange zurück, sodass er erst im November 1999 in den USA starten konnte und schliesslich im April 2001, vier Jahre nach seiner Fertigstellung, den deutschsprachigen Kinomarkt erreichte. Anders als bei seiner deutschen Erstaufführung drei Jahre zuvor traf Miyazakis Fantasy-Drama nun auf tatkräftige Vermittlung. Eine sprunghaft angewachsene Fangemeinde, die den Film bereits in anderen Medien kennengelernt und den Disney-Konzern zu einem Kinoeinsatz gedrängt hatte, feierte den Erfolg. Der Anime war plötzlich ein Phänomen, über das nicht nur in den Feuilletons, sondern auch in den Wirtschaftsteilen der Zeitungen ausführlich berichtet wurde. Anime wurde zum Begriff. Damit begann jedoch auch eine neue thematische und stilistische Eingrenzung. Im stark vereinfachenden Ordnungssystem des DVD-Handels und weiter Teile der Filmpublizistik wird der Terminus Anime analog zu den gängigen Genrekategorien verwendet. Dabei ist der Anime natürlich kein Genre, sondern eine Filmform, die sich gerade durch einen besonderen Genrepluralismus auszeichnet – stärker als der abendfüllende Zeichentrickfilm amerikanischer Prägung, der von komödiantischen oder märchenhaften Spielarten des Familienfilms dominiert wird. Zweifellos hat der jüngere japanische Animationsfilm thematische Vorlieben und entwickelte etwa im Science-Fiction- und Roboterfilm eine unverwechselbare Prägung dieser Genres. Auch im Erotik- und Sexfilm eroberte der Anime dem Zeichentrickfilm eine eigenständige Spielfläche, die von den künstlerisch ambitionierten Tezuka-Produktionen SENYA ICHIYA MONOGATARI (ARABIAN NIGHTS, 1969) und KUREOPATORA (CLEOPATRA: QUEEN OF SEX, 1970) erschlossen wurde, doch erst mit dem Videomarkt in den achtziger Jahren boomte. Tatsächlich erwiesen sich erotische Anime als Exportschlager der japanischen Trickfilmindustrie, was sogar zur absurden Medienlegende führte, alle Animes seien pornographisch.

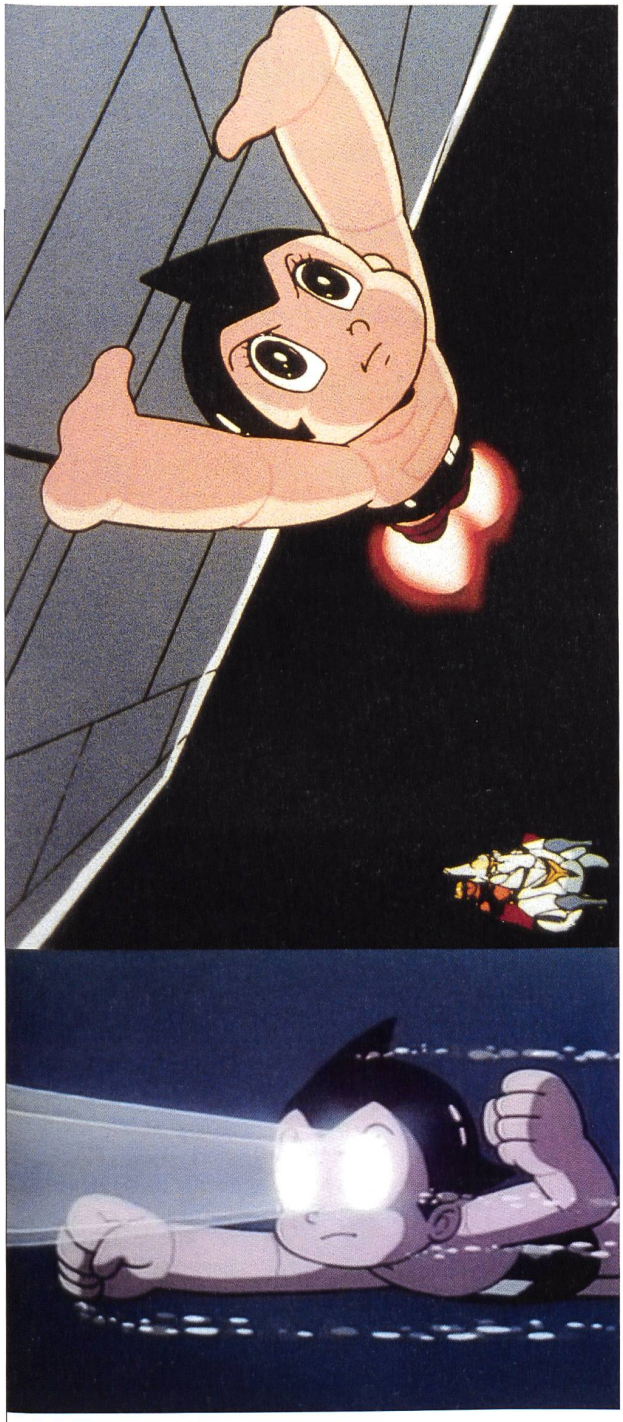
Obwohl die thematische Vielfalt immer wieder in Artikeln hervorgehoben wird, scheint von der ästhetischen Bandbreite des japanischen Animationsfilms wenig bekannt. Man kann sogar den Eindruck gewinnen, dass der auf das Fanpublikum zielende DVD-Markt sehr bewusst Werke vernachlässigt, die sich nicht in eine wiedererkennbare Studioästhetik fügen. So gibt es ein hochspezialisiertes Nischenpublikum für die seriellen Animes und prestigeträchtigen Kinofilme der letzten zwei Jahrzehnte, doch selbst einige der bekanntesten Klassiker der Studios Toei und Tezuka aus den achtziger Jahren gelten als Raritäten. Ähnlich wie der Bollywood-Boom lediglich *einem* – zugegeben ökonomisch bestimmenden – Ausschnitt der indischen Filmkultur zu internationalem Ansehen verholfen hat, hat sich der Westen seinen eigenen Anime-Begriff gemacht. Wer würde etwa die lyrisch-finsteren Puppentrickfilme eines *Kawamoto Kihashiro* mit diesem Begriff assoziieren – einer der angesehensten Filmkünstler Japans und seit dem Tod Tezuka Osamus Präsident der Japan Animation Association?

Der Puppenbauer Kawamoto kam über die Kinderbuchillustration zum Animationsfilm, den er beim tschechischen Meister Jiri Trnka erlernte. Die stille Poesie dieser oft pantomimischen Stop-Motion-Tradition fügte sich in Kawamotos Hand vorzüglich in die Ästhetik traditionell-japanischer Bühnenbilder und fand in mythologischen Geistergeschichten ihr bevorzugtes Sujet. In ONI (DEMON, 1972) werden zwei Brüder auf der Jagd von einem Waldgeist angegriffen. Sie schlagen ihm einen Arm ab und kehren zu ihrer Mutter zurück, die sie nun ebenfalls einarmig vorfinden. In seiner Stimmung Kobayashi Masakis berühmtem Episodenfilm KAIDAN (1964) ähnlich, beruht dieser neunminütige Kurzfilm auf der selben mythologischen Vorlage wie Miyazakis späteres Meisterwerk KAZE NO TANI NO NAUSHIKA (1984).

Gründerfigur TEZUKA OSAMU

Wie so oft im japanischen Kino sind Kunstfilm und visuelle Populärkultur im Anime eng miteinander vernetzt. Das hierarchische Wertesystem des Westens, das stark zwischen Hoch- und Populärkultur differenziert, lässt sich kaum auf eine Kultur übertragen, die Manga-Autoren grundsätzlich mit dem gleichen Respekt begegnet wie berühmten Literaten oder Malern. Man wird dem Anime nicht gerecht, wenn man ihn auf den seriellen Erzählfilm auf Manga-Basis reduziert. Und ausgerechnet das Werk eines Mannes, der zu Lebzeiten als «Gott des Manga» verehrt wurde, verdeutlicht diese Vielfalt am besten: *Tezuka Osamu* (1928–1989).

So wie der amerikanische Zeichentrickfilm lange nur in direkter Abstammung (oder auch rebellierender Abgrenzung) vom Übervater Walt Disney definiert war, scheinen auch nach mehr als fünf Jahrzehnten für die meisten populären Anime-Charaktere die stechenden Kulleraugen der Tezuka-Figuren obligatorisch. Sein früher Serienheld Tetsuwan Atomu (1963–1966, Astro Boy) hat in der Trickfilmgeschichte jetzt schon mehr Nachkommen als eine durchaus zeugungsfähige Maus namens Mickey. Tezukas ursprünglich «Captain Atom» betitelter Manga war 1951 erstmals im Magazin «Shonen» erschienen und entwickelte sich zur populärsten Serie seiner Zeit. Die Titelfigur, ein ewig-jugendlicher Roboter, den ein sterbender Wissenschaftler daraufhin programmiert, Gutes zu tun, kombiniert Motive aus Pinocchio, Peter Pan und Superman und eignete sich vorzüglich für eine kostengünstige, limitierte Adaption. Doch so wegweisend Tezukas Formel für «Limited Animation» für den Anime sein sollte, so viele Nachahmer seine Genrerezeptur aus Futurismus, künstlichem Leben und einem Hauch jener Melancholie, mit der man gern die Unschuld betrachtet, finden sollte, Tezuka blieb ein Avantgardist, der zeitlebens dem experimentellen Kurztrickfilm treu blieb. Ebenso wie die reiche japanische industrielle Filmkultur eben nur im Dialog zu ihren Avantgarden denkbar



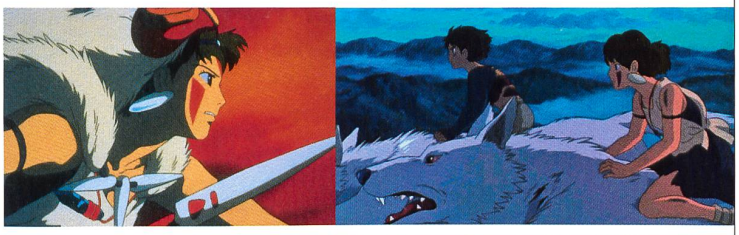
3

4

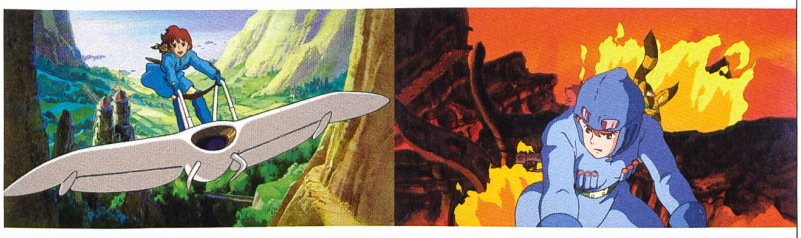
5

6

7

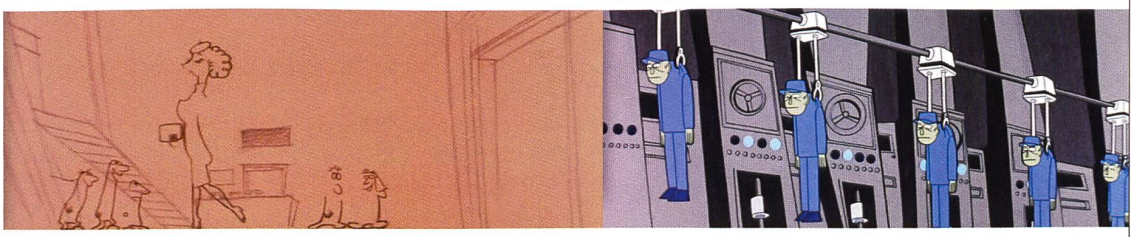


8



9

10



1 GAKE NO UE NO PONYO (PONYO ON THE CLIFF BY THE SEA, *Regie: Miyazaki Hayao*; 2 NINGYO (MERMAID), *Regie: Tezuka Osamu*; 3 TETSUWAN ATOMU (ASTRO BOY, *Regie: Tezuka Osamu*; 4 AKIRA, *Regie: Otomo Katsuhiro*; 5 SHISHA NO SHO (THE BOOK OF THE DEAD), *Regie: Kawamoto Kihashiro*; 6 JANGURU TAITEI (KIMBA, THE WITE LION), *Regie: Tezuka Osamu*; 7 MONONOKE HIME (PRINZESSIN MONONOKE), *Regie: Miyazaki Hayao*; 8 KAZE NO TANI NO NAUSICAA (NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND), *Regie: Miyazaki Hayao*; 9 KOKAKU KIDOTAI (GHOST IN THE SHELL), *Regie: Oshii Mamoru*; 10 TENRANKAI NO E (PICTURES AT AN EXHIBITION), *Regie: Tezuka Osamu*

ist, lässt sich auch der Anime nicht auf seine industrielle Produktionsweise und eine verbindende Stilistik reduzieren. In der Bandbreite von Tezuka Osamus Karriere verdichtet sich beispielhaft der weite künstlerische Radius der japanischen Animationsfilmkultur.

Tezuka verstand diese Filmgattung in der Gesamtheit ihrer Möglichkeiten. Wenn er als der «japanische Walt Disney» tituliert wurde, sollte man dieses Attribut nicht auf die Popularität seiner Serienfiguren reduzieren – der Volkstümlichkeit von Kimba, dem weissen Löwen, und der darin vermittelten archetypischen Vater-Sohn-Beziehung im Tierreich. Während Disney am Ende seiner Karriere das Interesse am Animationsfilm weitgehend verloren hatte, verstand Tezuka seine Kurzfilme geradezu als Jungbrunnen eines visuellen Humors, der mit den Jahren immer erstaunlichere Resultate hervorbrachte. TENRANKAI NO E (PICTURES AT AN EXHIBITION, 1966) begibt sich auf den ersten Blick in die Fussstapfen von Disneys FANTASIA (USA 1940): Das bekannte Klavierstück Mussorgskys wird zur Grundlage einer aufwendigen Visualisierung in Cinemascope. Dabei wechseln aufwendig animierte Sequenzen mit einfachen karikierenden Linienzeichnungen ab, visuelle Ironie und musikalisches Pathos gehen eine ureigene Verbindung ein. Das Ergebnis ist gleichermassen anarchisch wie gediegen und auf gewisse Weise durchaus "disneyesk" in seinem störrischen Antimodernismus.

Wie Disney entdeckte Tezuka relativ früh die Chancen des Fernsehens und sah darin zunächst eine Vermarktungsplattform für seine Mangas – auch wenn die Adaptionen ASTRO BOY, JANGURU TAITEI (KIMBA, DER WEISSE LÖWE) und RIBON NO KISHI (PRINCESS KNIGHT, 1967–1968) seine Manga-Helden erst wirklich weltbekannt machen sollte. Als seine Produktionsfirma «Mushi Pro» in eine wirtschaftliche Krise geriet und nach Neuorientierung abseits der Kinderunterhaltung suchte, produzierte Tezuka mit SENYA ICHIYA MONOGATARI (ARABIAN NIGHTS, 1969)[2] Erwachsenenstoff. Dieses einzigartige Werk markiert die Schnittstelle zwischen Tezukas kommerziellem und avantgardistischem Werk.

Die Eroberung des US-amerikanischen Marktes gelang 1965 mit der Fernsehserie JANGURU TAITEI (KIMBA, THE WHITE LION), die in Koproduktion mit dem US-Sender NBC entstand – unter deutlicher Einbeziehung amerikanischer Sehgewohnheiten. Die Episoden um den tapferen, vom Geist seines toten Vaters beratenen Löwenjungen mussten in sich abgeschlossen sein und verzichteten auf den epischen Verlauf des originalen Manga von 1950. Die finanziellen Vorteile dieser Koproduktion eröffneten allerdings auch die Möglichkeit, erstmals eine Anime-Serie in Farbe zu produzieren. Deutlich beeinflusst von Disneys BAMBI (USA 1942) setzte die Serie einen im westlichen Serien-Cartoon unbekannten melancholischen Akzent – ein überaus erfolgreiches Rezept, wie sich indirekt noch einmal 1994 zeigen sollte, als der Disney-Konzern einen thematisch verblüffend ähnlichen Animationsfilm mit dem Titel THE LION KING um einen Protagonisten namens Simba herausbrachte. Die Verantwortlichen bei Disney beteuerten später, von der drei Jahrzehnte alten Serie der Tezuka Productions noch nie gehört zu haben.[3] 1977 erreichte die Serie die Programme von ORF und ZDF. Für den damals zehnjährigen Autor dieses Textes, ein passionierter Disneyfan, war dies eine irritierende Erfahrung. Grosses Trickfilmpathos und technischer Minimalismus gingen eine sonderbare Verbindung ein. Einzelne Grossaufnahmen waren nur dadurch von Standbildern zu unterscheiden, dass Kimba oder seine Waldgenossen mit den Augenlidern blinkten.

Sicherlich hat die heutige Akzeptanz des Anime in den westlichen Ländern mit kleinen Saatkörnern wie diesem zu tun: Wer sich als Kind mit dieser Ästhetik auseinandersetzen musste und sie gegenüber den qualitativen Vorbehalten der Erwachsenenwelt verteidigte, wird dem Anime stets mit einem Vertrauensvorschuss begegnen.

Weit populärer als KIMBA war in Europa *Takahata Isaos* Fernsehserie ARUPUSU NO SOHO HAIJI (HEIDI, 1974) mit Storyboards von Miyazaki Hayao. Ihr durchschlagender Erfolg im deutschen Sprachraum ist kaum allein mit der Bekanntheit von Johanna Spyris Vorlage zu erklären – immerhin blieb HEIDI (USA 1937, Regie: Allan Dwan), die vorzügliche Hollywood-Verfilmung der 20th Century Fox mit Shirley Temple, völlig unbekannt. Offensichtlich hatte Takahata, dem realitätsnahe Themen stets besonders lagen, den Geist der einstmals populären, nun jedoch bei einer antiautoritären Pädagogik in Misskredit geratenen Kinderbücher getroffen und erreichte den erforderlichen Grad an vorsichtiger Modernisierung. Die Zurücknahme der Animation betonte den gesprochenen Soundtrack. *Yoshida Yoshiakis* Drehbücher leben von lebendigen Dialogen, wobei die spärlichen Lippenbewegungen der Figuren Synchronsprechern ihre Arbeit zum Zuckerschlecken machen. Fast unbemerkt gelang auch eine überraschende Erweiterung der Kernzielgruppe für Animation: Neben Kindern waren Senioren das treueste Publikum dieser ersten wirklich populären Anime-Serie in Deutschland.

Die Dialogspur spielt eine wichtige Rolle im Anime: Selbst ein Kinofilm wie GHOST IN THE SHELL lebt von der Suggestion eines glasklar aufgenommenen, geradezu hypnotischen Dialogsoundtracks, der an die Wirkungsmacht klassischer Science-Fiction-Hörspiele im Radio erinnert. Das Bild fügt sich selbstbewusst in seine Rolle als Illustration, ohne dabei an Wertigkeit einzubüssen. Dieses Phänomen verweist auf die literarischen Ursprünge der seriellen Anime, der schliesslich nichts anderes ist als verfilm ter illustrierter Lesestoff.

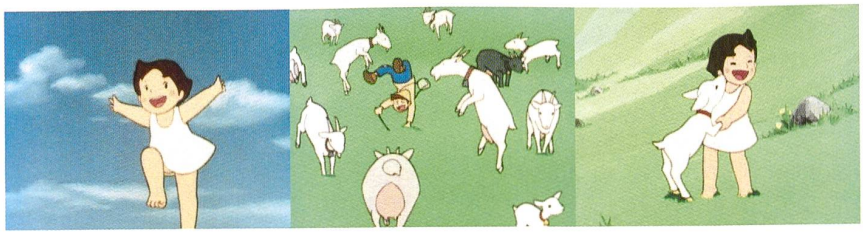
Trickfilm DER STUMMFILMZEIT

Wie in den westlichen Ländern entwickelten sich auch in Japan Animationsfilm und grafische Bilderzählung zunächst weitgehend unabhängig voneinander. In Japan wurde der Animationsfilm durch US-Importe des Filmpioniers J. R. Bray bekannt, dessen erste Serie COLONEL HEEZA LIAR (USA 1913–1917) offensichtlich eine breite Nachahmerschaft fand. Viele der frühesten erhaltenen Anime sind Militärgrotesken, die in ihrer Flächigkeit und streng linearen Erzählweise Zeitungscartoons sehr nahe kommen. Die zweite Themengruppe stellen traditionelle Tierfabeln und Sagen dar. Sie waren das bevorzugte Thema des Animationsfilmpioniers *Shimokawa Oten*, der Kreidezeichnungen auf einer schwarzen Tafel animierte – und an den Negativ-Zeicheneffekt von J. Stuart Blacktons erstem US-amerikanischen Zeichentrickfilm HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES (1906) erinnert. Auch die frühen Animationsfilme des Franzosen Emile Cohl sollen in Japan bekannt gewesen sein, dessen als Negativ projizierter Papierzeichentrick FANTASMAGORIE (Frankreich 1908) ebenfalls die Anmutung von Kohlezeichnungen hat. Leider ist nichts von Shimokawas Werk erhalten, das bis ins Jahr 1917 zurückgeht, als auch die beiden weiteren Gründerväter des Anime, *Kouchi Jun'ichi* und *Kitayama Seitaro* ihre ersten Trickfilme zeigten.[4] Aus den zehner Jahren ist nur sehr wenig Material erhalten geblieben; die Zwanziger sind wenigstens in einigen repräsentativen Werken dokumentiert, darunter OBASUTEYAMA (MOUNTAIN WHERE OLD WOMEN ARE ABANDONED, 1924) von *Yamamoto Sanae* (1898–1981). Als einziger Pionier blieb er dem Medium dauerhaft verbunden. Seine Karriere ist typisch für den Weg, den der industrielle Anime in den folgenden Jahrzehnten gehen sollte: Vom Lehrfilm für den Schulgebrauch zu aufwendigen Propagandafilmen, die sowohl im Zweiten Japanisch-Chinesischen Krieg (1937–1945) als auch im Zweiten Weltkrieg zahlreich produziert wurden. In den fünfziger Jahren spielte Yamamoto noch einmal eine tragende Rolle als Mitautor der grossen abendfüllenden Märchenfilme HAKUJADEN (PANDA AND THE MAGIC SERPENT, 1958), SOHEN SARUTOBI SASUKE (MAGIC BOY, 1959) und SAIYUKI (ALAKAZAM THE GREAT, 1960).

1

2

3



4

1 KOKKU KISORI (GHOST IN THE SHELL), *Regie: Oshii Mamoru*; 2 SAIYUKI (ALAKAZAM THE GREAT), *Regie: Tezuka Osamu, Yabushita Taiji*; 3 KOBU TORI (THE STOLEN LUMP), *Regie: Murata Yasuji*; 4 ARUPUSU NO SOHO HAJU (HEIDI), *Regie: Takahata Isao*

Die Gegenwart der Tradition: MURATA YASUJI

Stilistisch ist im frühen Anime der Einfluss der amerikanischen Vorbilder unübersehbar: Wie in den Filmen des Bray-Studios scheint die Bewegung vielfach lediglich eine Hinzufügung zu den episodenhaften Bilderzählungen, bei denen es keinen sichtbaren Unterschied macht, ob sie direkt für den Film oder für eine Zeitung entworfen wurden. Dennoch gibt es einen gravierenden Unterschied in der Dramaturgie. Durch den Rückgriff auf japanische und chinesische Märchen und Mythen erhalten die weniger als zehnminütigen Geschichten einen epischen Charakter und eine Ernsthaftigkeit, die nur partiell humoristisch gebrochen wird. In den USA, wo Paul Terry eine Serie mit Tiergeschichten, AESOP'S FABLES, produzierte, ging das nur andersherum: Nicht die Moral, sondern der Humor der Geschichten stand im Vordergrund und bot die Grundlage für Aktualisierungen der zeitlosen Vorlagen. Walt Disneys erste Märchenfilme aus der Zeit um 1923, wie PUSS'N'BOOTS und CINDERELLA, parodieren die bekannten Märchen, indem sie sie in die Gegenwart rücken. In den japanischen Fabeln bleibt die Moral unwidersprochen. Das beliebteste Erzählmuster ist jenes, in dem Menschen die Begegnung mit geisterhaften Tieren machen, die sie vom rechten Weg abbringen, zu Dummheiten verführen und dann meist dafür bezahlen lassen. In *Murata Yasujis* BUNBUKU CHAGAMA (REMOVING THE TEAPOT, 1929) befreit ein Mann ein Tanuki, ein Waschbärähnliches Fabelwesen, aus einer Falle. In scheinbarer Dankbarkeit verwandelt sich das Tier in eine Teekanne, die der Mann in einen Tempel trägt. Da aber nimmt es gleich wieder seine ursprüngliche Gestalt an und sorgt für reichlich Chaos. Der Humor ist keine Hinzufügung, sondern Teil der pointierten Vorlage.

Die japanische Trickfilmproduktion hat ihre eigene Legende hervorgebracht, die besagt, dass die Techniken ihrer Herstellung von den Meistern wie Berufsgeheimnisse gehütet wurden. Das könnte erklären, warum viele Künstler vergleichsweise ähnliche Effekte mit unterschiedlichen Mitteln erreichten. Murata (1896–1966) etwa verwendete das in Japan so verbreitete farblose Transparentpapier in ähnlicher Weise wie die erst später von ihm selbst erstmals in Japan eingeführten *cels*. In seinem graphisch bemerkenswerten Fabelfilm KOBU TORI (THE STOLEN LUMP, 1929) erreicht er mit dem durchsichtigen Papier die graphische Anmutung klar konturierter Holzschnitte. Vorder- und Hintergründe sind – anders als in der amerikanischen *cel-animation* – im Zeichenstil kaum voneinander zu unterscheiden. Murata, der meist mit dem Autor und Produzenten *Aochi Chuzo* zusammenarbeitete, verwendet für beide Bildbereiche die gleiche nuancierte Konturierung. Eine eindrucksvolle Regenszene nutzt wirksam die Möglichkeit, mit dem Transparentpapier eine zweite Bildebene einzuziehen, und vermeidet dabei jeden Naturalis-

mus. Die Landschaft wird so zum wichtigen Stimmungselement der ansonsten eher komödiantisch ausgespielten Geschichte um einen Mann, der von einem Waldgeist von einer Warze befreit wird und dadurch einen Nachahmer motiviert, dem wenig Gutes beschieden ist.

Der höchst produktive Murata – zwischen 1927 und 1935 entwarf er über dreissig Filme – erzählt in SASU MASAMUNE (THE MONKEY SWORD MASAMUNE, 1930) eine moralische Fabel ähnlichen Musters. Ein kaiserlicher Bote ist mit einem Brief unterwegs, als er einen Affen und dessen Junges vor einem Jäger rettet. Der Affe bedankt sich höflich, stibitzt aber sogleich die unersetzliche Botschaft – freilich nur, um seinen Retter in die gemütliche Affenwohnung zu locken und dort zu bewirten. Dann schenkt er ihm ein Schwert, mit dem dieser die folgenden Gefahren seines Weges meistert.

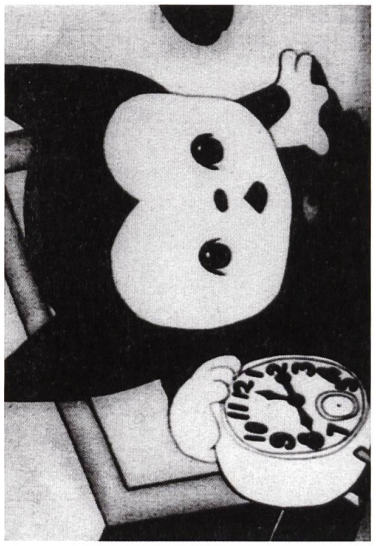
Der Film ist ein gutes Beispiel dafür, wie neben einer überlieferten Erzählung auch eine alte Bildtradition ins filmische Medium übertragen wird. Der Film beginnt mit einer Rast des Mannes in der Landschaft, die trotz deutlicher linearer Stilisierung ihre Vorbilder in den traditionellen Rollenbildern früherer Jahrhunderte verrät. Diese oft meterlangen Tusch-Aquarelle wurden von ihren Besitzern immer nur stückweise abgerollt und bewundert. Auch die Hintergründe eines Trickfilms werden nur partiell sichtbar, wenn sie vor der Kamera verschoben werden. Das ist überall auf der Welt das gleiche Verfahren, doch nur in Asien kann es auf diese Tradition verweisen. Die japanischen Künstler spezialisierten sich darauf, abwechslungsreiche Kompositionen zu schaffen, die auch in Teilausschnitten noch wirkungsvoll waren. In Muratas Filmerzählung hat die Szene der Landschaftserfahrung des Helden die Funktion, ihn als einen Menschen einzuführen, der im Einklang mit der Natur lebt. Das aber ist Murata dann schon fast zu feierlich, und er lässt ihn vor der Landschaft statt einer stillen Meditation einen lustigen Kopfstand vollführen, nicht ohne den passenden Gegenschuss: eine auf dem Kopf stehende, verwackelte Landschaft.

Mehr als fünf Jahrzehnte trennen diese frühe Mischform aus Fantasy-, Martial-Arts- und Natur-Drama von den grossen Epen Miyazaki Hayaos. Die Formel aber ist konstant geblieben bis hin zu den Tiergeistern, die in den Ghibli-Filmen zwischen der menschlichen, der tierischen und der spirituellen Welt vermitteln. Murata gelang es sogar, sich die Actiondramaturgien grosser Spielfilme anzueignen. SORA NO MOMOTARO (MOMOTARO'S SKY ADVENTURE, 1930) ist ein direkter Vorläufer der später in Kriegszeiten populären, patriotischen Anime, in denen antropomorphe Tiere den menschlichen Protagonisten helfen, fremde Invasoren abzuwehren. Hier hat sich ein mächtiger Seeadler einer von Pinguinen bewohnten Insel bemächtigt. Die Darstellung des Vogels, der in einer kollektiven Kraftanstrengung per Flugzeug lebendig gefangengenommen wird, entspricht dabei auffallend der des US-amerikanischen Wappentiers, wie man es etwa aus der Vorspannmarke der Biograph-Filmgesellschaft kennt.

Der mutige Junge Momotaro, hier noch traditionell gewandet, wurde später zum uniformierten Protagonisten des abendfüllenden Propagandafilms MOMOTARO UMI NO SHINEPEI (MOMOTARO'S DIVINE SEA WARRIORS, Regie: *Seo Mitsuyo*) erkoren. Die Momotaro-Filme verlängern die mythologische Sphäre der in unbestimmter Vergangenheit angesiedelten Fabelstoffe des frühen Anime in die Gegenwart. Dazu bedarf es lediglich eines Flugzeugs, um eine von Tieren regierte Insel zu erreichen. Die traditionell-japanische Fabelwelt steht somit dem zeitgenössischen Japan in seinen Kriegsanstrengungen zur Seite.

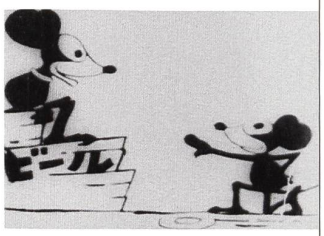
Umso seltener ist ein futuristischer Stoff wie die verspielte Zukunftswelt von OATARI SORA NO ENTAKU (THE PLANE CABBY'S LUCKY DAY, 1932). *Kato Teizo* beginnt den Film mit der schönen Prophezeihung, dass im Jahr 1980 die Erde den Tieren gehöre, aber der Himmel den Menschen. So streift die Kamera eine luftige Hochhaus-Wohnstadt empor, um im Himmel auf das Flugzeug Cabby zu treffen. Als Himmelsbewohner verfügt es in der Tat über genug menschliche Eigenschaften, um, begleitet von einem kindlichen Piloten, einen Adler zu retten. In fliessender Animation führt der Film von einem imposanten Metropolis in eine surreale Bilderbuchwelt, in der sich Meereswogen zu Fäusten formen, um hilflose Schiffe umherzuschaukeln. Die Erfindungsfreude und Verspieltheit dieses Films steht für die antinaturalistische Anime-Tradition, die allerdings bald das Nachsehen haben sollte hinter der militärischen Disziplin der propagandistischen Kriegsfilme eines Seo Mitsuyo.

Eine weitere Spielart des Phantastischen, der Horror-Anime, findet im westlichen Cartoon hingegen gar keine Entsprechung. In SHOJOJI NO TANUKI-BAYASHI BAN DANEMON (DANEMON'S MONSTER HUNT AT SHOJOJI, 1935, Regie: *Kazuhiro Masuda*) macht ein Samurai beim Versuch, sich als Geisterjäger zu betätigen, die Bekanntschaft mit in der Tat nicht nur grotesken, sondern tatsächlich erschreckenden Kreaturen wie einem einäugigen, körperlosen Monster, das ihm mit der Zunge die Haartracht abrasiert. Auch wenn Disney im Mickey-Mouse-Film THE MAD DOCTOR die Elemente des zeitgenössischen Horrorkinos wirkungsvoll parodierte, blieb sein Ansatz doch ein komödiantischer. In Japan hingegen gab es durchaus ernsthafte Versuche, die Schrecken einer Geisterbahn ins Trickfilmmedium zu überführen.

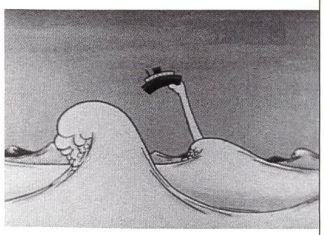


1

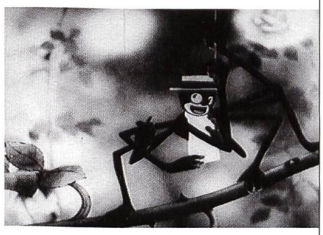
2



3



4



5

6

1 TORA CHAN, *Regie: Kenzo Masaoka*; 2 SORA NO MOMOTARO (MOMOTARO'S SKY ADVENTURE), *Regie: Murata Yasuji*; 3 NEZUMI NO RUSUBAN, *Regie: Ikuo Oishi*; 4 OATARI SORA NO ENTAKU (THE PLANE CABBY'S LUCKY DAY, *Regie: Kato Teizo*; 5 KUMO TO CHULIPPU (THE SPIDER AND THE TULIP), *Regie: Masaoka Kenzo*; 6 SASU MASAMUNE (THE MONKEY SWORD MASAMUNE), *Regie: Murata Yasuji*

Anime und Avantgarde: OFUJI NOBURO

Ebenso verbreitet wie der klassische Zeichentrick war in Japan in den zwanziger Jahren die Scherenschnittanimation, wie sie in Deutschland um die gleiche Zeit Lotte Reiniger perfektionierte. 1926, im selben Jahr, in dem in Berlin ihr DIE ABENTEUER DES PRINZEN ACHMED, der erste abendfüllende Animationsspielfilm der Trickfilmgeschichte, uraufgeführt wurde, zeigte *Ofuji Noburo* (1900–1961) seinen stilistisch und thematisch eng verwandten Kurzfilm THIEVES OF BAGHDAD. Während Reiniger ihre Figuren als Silhouetten gestaltete und den Umraum mit Transparentpapier in verschiedenen Schattierungen, versetzte Ofuji das bunte *chiyogami*-Papier auch in Bewegung. So erreicht er fliessend strukturierte Bildräume und eine Tiefenwirkung abseits illusionistischer Nachschöpfung. Durchaus vergleichbar mit Reinigers Arbeit ist sein Talent, die Figuren durch unterschiedliche Bewegungsweisen charakterlich unterscheidbar zu machen.

Es ist bekannt, wie gross der Einfluss des deutschen Expressionismus auf die japanische Filmkunst war. Der «Caligarismus» verwinkeltgraphischer Kulissen wurde in Japan besonders gut verstanden und hinterliess seine Spuren in Spielfilmen wie Mizogushis CHI TO REI (BLOOD AND SPIRIT, 1923) und KURUTTA IPPEIJI (A PAGE OF MADNESS, 1926, Regie: *Kinogasa Teinosuke*). Ofuji Noburos Filme entwickeln die Wirkungsmöglichkeiten des Schattentheaters mit filmischen Mitteln weiter. Mit achtzehn Jahren hatte er im Studio von Kouchi gearbeitet und fand nun zu einem eigenen Stil, den er in seinem berühmten KUJIRA (THE WHALE) zur Meisterschaft brachte. Ein Jahrzehnt vor Disneys Multiplankamera verwendete er verschiedene Lagen von Glasplatten, um unterschiedliche Schärfenebenen zu erzeugen. Anders als Disney versuchte er damit jedoch nicht, Raumtiefe vorzutäuschen, sondern schuf ein malerisches Grau, das an die traditionelle japanische Aquarell- und Tuschmalerei denken lässt, zugleich aber abstrahierende, moderne Formen wählte. Sein Modernismus erregte vor allem in Frankreich Aufsehen, wo KUJIRA 1929 in die Kinos kam. Im selben Jahr schuf er den rhythmischen Musikfilm KURONEKO NYAGO (BLACK CAT): Zwar ist das Legetrickballett für sich genommen technisch nicht innovativ, das rasante Tempo des jazzig arrangierten Songs aber wird mit einer beachtlichen Synchronizität visualisiert – durchaus ähnlich Disneys Musikfilm THE SKELETON DANCE aus demselben Jahr. Sichtlich hat sich Ofuji an der Produktion Max Fleischers und seinen «bouncing ball cartoons» orientiert, die das Publikum dazu animierten, die Liedtexte auf der Leinwand mitzusingen, während synchron ein Ball über die Silben hüpfte.

In KOKKA KIMIGAYO, der filmischen Rezitation der Nationalhymne, erhebt Ofuji dieses Verfahren zur Kunst. Den hüpfenden Ball braucht er nicht mehr, dafür setzt er die Schriftzeichen direkt aneinander – eingerahmt durch abstrakte Lichtspiele, die an Walter Ruttmanns und Oskar Fischingers deutsche Arbeiten denken lassen. Anders als in den später in Japan so beliebten Propagandafilmen fehlt trotz des patriotischen Motivs jede agitatorische Note. In seiner typischen Papier-Animation lässt Ofuji ein Wolken- und Wasserspiel entstehen – und in seiner Mitte die Silhouetten zweier Männer, die einen Speer in die Wogen richten. Sie repräsentieren gleich zwei japanische Traditionen auf einmal, die Fischerei und das Kriegshandwerk. Als von ihrem Speer ein Tropfen Blut ins Wasser tropft, entsteht daraus die Silhouette des Inselreichs. Es ist die einzige figurative Szene des Films, und auch diese löst sich wieder auf in abstrakte Form; der Rest ist Ornament und Kalligraphie.

Die Kriegszeit: ANIME UND PROPAGANDA

Wie alle Länder, die vor 1950 eine Trickfilmindustrie besassen, erlebte auch Japan einen immensen Disney-Einfluss. Ironischerweise kulminiert er gerade in jenen aufwendigen Propagandafilmen, mit denen man sich in der Kriegszeit gegen die USA engagierte. Dass dies mit hohem künstlerischem Anspruch verbunden werden kann, zeigt KUMO TO CHULIPPU (THE SPIDER AND THE TULIP, 1943) von *Masaoka Kenzo* (1898–1988), der wohl berühmteste und vielleicht schönste Anime der vierziger Jahre. Nach einer Erzählung der zeitgenössischen Autorin Yokoyama Michiko erzählt Masaoka eine moderne Fabel um eine Käferfrau, die sich den Avancen einer Spinne erwehrt, indem sie sich in einer Tulpe versteckt. Das ist umso nützlicher, als ein virtuos inszenierter Sturm aufkommt, den diese Blume als einzige übersteht. Thematisch der SILLY SYMPHONY: THE MOTH AND THE FLAME (USA 1938) von Disney sehr ähnlich, erinnert der Film noch deutlicher an THE OLD MILL (USA 1937), einen der bekanntesten Filme dieser Serie. Doch während bei Disney das impressionistische Naturdrama zugleich das bestimmende Filmereignis bleibt – der Film entstand zur Erprobung der gerade entwickelten Multiplankamera – orchestriert es Masaoka als emotionales Drama. Wie in der fernöstlichen Kunsttradition ist die Landschaft ein beseelter, eigenständiger Akteur. Die mit der Physiognomie eines Minstrel-Show-Sängers belegte Spinne symbolisiert unverkennbar die amerikanische Unterhaltungskultur, der es – trotz des verführerischen Swingbeats – zu widerstehen gilt. Wie in vielen deutschen Produktionen jener Jahre ist auch im Propaganda-Anime der treibende Widerspruch, dass mit Hilfe einer Errungenschaft amerikanischer Popkultur vor amerikanischem Einfluss gewarnt wird. Hier allerdings wenig überzeugend – das Swingarrangement des Spinnensongs ist alles andere als abschreckend.

Möchte man auch angesichts des Aufwands für diesen Film vielleicht bedauern, dass der japanischen Filmindustrie seinerzeit kein Farbmaterial zur Verfügung stand, erliegt man bald der eigenständigen Schwarz-Weiss-Ästhetik: Die Landschaften erstrahlen in einem imponierenden Reichtum an Grauwerten. Immer wieder wird zu Gunsten der ästhetischen Komposition darauf verzichtet, die naturalistische Handwerkskunst in der Animation zu sehr herauszustellen. Ein Beispiel ist die Darstellung des Regens in den Pfützen, der eben nicht wie bei Disney bis zur kleinsten Perle animiert wird, sondern in einzelnen Einstellungen als abstrahierende Aufsicht gezeigt wird, mit Augenmerk auf die ornamentalen Kreisformen.

Ohne den allegorischen Transfer von Masaokas Tierfabel KUMO TO CHULIPPU wirbt der mit einer Laufzeit von 74 Minuten abendfüllende Anime MOMOTARO: UMI NO SHINPEI (MOMOTARO'S DIVINE SEA WARRIORS, 1945) von Seo Mitsuyo für den Kriegseinsatz. Die aufwendige Form des programmfüllenden Animationsfilms war zu diesem Zeitpunkt ausserhalb des Disneystudios nur wenige Male erprobt worden. In künstlerischer Hinsicht am überzeugendsten wohl in Shanghai, wo die Brüder *Wan Laiming* und *Wan Guachan* 1941 ihr auch für Japan einflussreiches, frühes Meisterwerk TIESHAN GONGZHU (THE PRINCESS WITH THE IRON FAN) schufen. Eine Vorführung dieses Films soll die japanischen Kraftanstrengungen motiviert haben. Von der dort erreichten Musikalität in der Fusion zwischen amerikanischer Animationstechnik und fernöstlicher Ikonografie ist die Arbeit Seos, eines ehemaligen Assistenten Masaokas, weit entfernt; stilistisch fällt der Film in zwei Teile.

In einer ländlichen Idylle lernt man ein Bärenjunges, einen Affen, ein Hündchen und einen Fasan kennen, die, allesamt in Marineuniformen gesteckt, sich bald als Lebensretter bewähren: Der kleine Bärenbruder ist beim Spiel mit einer Matrosenmütze in einen reissenden Fluss gefallen. Währenddessen ist im Südpazifik ein Hasenbataillon mit dem Bau eines Flugplatzes beschäftigt, der unter reger Mithilfe exotischer Inselbewohner wie einem Nashorn und einem Känguru gerade rechtzeitig für die Landung einer Maschine vollendet wird. Heraus steigen die bereits bekannten Tiermatrosen und ihr Befehlshaber, der Menschenjunge Momotaro. Ein kurzer Vortrag erläutert die ausbeuterische Kolonialgeschichte der Briten und bereitet den erfolgreichen Angriff auf den benachbarten britischen Stützpunkt vor. Die Unterlegenen kapitulieren bedingungslos in bestem Englisch, bevor die Tierkinder sich im Fallschirmspringen üben: Landeplatz ist eine Karte der USA.

Dieser ungleiche Zwilling von Disneys strategischem Kriegsfilm VICTORY THROUGH AIR POWER (USA 1943), der die Flächenbombardements Japans ideologisch vorbereitete, ist auf den ersten Blick selbst denkbar "disneyesk". Doch in den prall gefüllten Idyllen des Filmanfangs fehlt jedes Leben. Flatternde Vögelchen füllen den perspektivisch avancierten Bildraum, doch niemand stellt darin etwas Lustiges oder wenigstens Possierliches an. Die meist in Gruppen auftretenden Tiere verbreiten eine beklemmende Disziplin, die man auch als Grundstimmung der Regie festmachen könnte. Hochinteressant in seiner Anwendung heroisierender Perspektiven auf einen gezeichneten Kinderfilm – der seltsam erwachsene Junge ist meist in Untersicht präsent – treten zugleich die Schwächen der Animation zu Tage: Naturalistisches Rotoscoping (durchgepauste Bewegungen) bei Mensch und Nashorn treffen auf anatomisch unkorrekte, gummiartige Bewegungen in den Hauptfiguren (*rubber hose animation*). Überzeugend ist trotz der stilistischen Brüche – es wurde in zwei getrennten Teams am Film gearbeitet – die rhetorisch-funktionale Anlage der Tempi, die exakt die Anforderungen an einen Propagandafilm bedient: Die Langsamkeit des pastoralen Filmanfangs wird kontinuierlich gesteigert bis zum dramatischen Crescendo der patriotischen Emphase. Als der Film wenige Wochen vor Japans Kapitulation am 12. März 1945 in den entvölkerten Städten startete, dürfte sich der Produzent *Mochinaga Tadahito* bereits in die Mandschurei geflüchtet haben. In den folgenden Jahren war er massgeblich am Ausbau der Trickfilmindustrie Shanghais beteiligt, wo schliesslich auch die Animation vieler japanischer Produktionen ausgeführt werden sollte.

Die zweite KLASSIK

Die japanische Filmgeschichte kennt drei klassische Perioden. Die erste beginnt kurz nach dem grossen Kanto-Erdbeben vom September 1923 und markiert den Antritt der klassischen Meister Naruse Mikio, Ozu Yasujiro und Mizoguchi Kenji; die zweite in der unmittelbaren Nachkriegszeit, deren späte Meisterschaft und den Aufstieg von Kurosawa Akira und Kobayashi Takeru. Zugleich blühte das Genrekino; Honda Inoshiro erschuf bei der «Toho Company» das Monster Godzilla, bei der «Nikkatsu» begann Suzuki Seijun seine Serie lyrischer Polizeifilme. Die entscheidende Erneuerung kam schliesslich mit der Neuen Welle der sechziger Jahre, der Zeit eines Oshima Nagisa.

1

2

3

4

1 WANPAKU OJI NO OROCHI TAIJI (THE LITTLE PRINCE AND THE EIGHT-HEADED DRAGON), *Regie: Serikawa Yugo, Takahata Isao, Yabuki Kimio*; 2 HAKUJADEN (PANDA AND THE MAGIC SERPENT), *Regie: Okabe Kazuyiko, Yabushita Taiji*; 3 TAIYO NO OJI: HORUSU NO DAIBOKEN (LITTLE NORSE PRINCE), *Regie: Takahata Isao*; 4 PIANO NO MORI (THE PIANO FOREST), *Regie: Mayazuki Kojima*

Auch die Geschichte des Anime kann man in drei klassische Phasen teilen. Sie ist einerseits eng mit den grossen Filmstudios verbunden, die dieses aufwendige Geschäft betreiben konnten, andererseits dauerte der Wiederaufbau der Trickfilmindustrie bis in die zweite Hälfte der fünfziger Jahre. Im Jahre 1958 begann mit dem abendfüllenden Animationsfilm HAKUJADEN von *Okabe Kazujiko* und *Yabushita Taiji* eine Serie erfolgreicher «Toei»-Produktionen, die als Brückenschlag von der Studioästhetik der Kriegszeit zum modernen, vom Manga beeinflussten Anime angesehen werden können. Nach dieser Renaissance wird die Emanzipation der grossen Autorenregisseure Tezuka Osamu, Takahata Isao und Miyazaki Hayao möglich.

HAKUJADEN war in seiner ereignisreichen Dramaturgie und dem fantastischen, imaginativen Handlungsverlauf von grossem Einfluss auf Miyazaki und hat auch heute nichts von seinem Reiz verloren. In einer Kombination aus chinesischen Märchenmotiven und dem romantischen Schicksal der Kleinen Meerjungfrau erzählt der Film von der unmöglichen Liebe der schönen Schlangenprinzessin BaiNiang und ihrem menschlichen Freund Xuxian. Vom ersten Bild an bezaubert Xuxians hilfreiches Haustier, ein verspielter Panda, als einer der unvergesslichen Cartoonstars der Filmgeschichte. Die Sequenz eines dramatischen Seesturms erinnert mit ihrem tobenden Wal an Disneys PINOCCHIO (USA 1940), während die chinesischen Motive an das Kino der Wan-Brüder denken lassen. Auch *Ikeda Masayoshis* sinfonische Filmmusik vermittelt zwischen ostasiatischen und westlichen Einflüssen, indem sie etwa die Kampfszenen mit typischer Perkussion begleitet. Die Nähe zum Stil des Disney-Studios machte die ersten sechs «Toei»-Filme auch für den amerikanischen Markt interessant, wo sie allerdings zum Teil stark bearbeitet erschienen. Am meisten hatte darunter der letzte dieser sechs Filme zu leiden, die ästhetisch höchst eigenständige Regiearbeit WANPAKU OJI NO OROCHI TAIJI (THE LITTLE PRINCE AND THE EIGHT-HEADED DRAGON. 1963) von *Serikawa Yugo*, *Takahata Isao* und *Yabuki Kimio*. Erzählt werden drei Geschichten aus dem japanischen Nationalmythos «Nihonshoki» aus dem achten Jahrhundert, das den Jungen Susano'o, Sohn der sagenhaften Schöpfer Japans, in der Unterwelt nach seiner Mutter suchen lässt. Das moderne Design von *Mori Yasuji* unterscheidet sich stark von den naturalistischen Hintergründen der früheren Filme. So wie das Disney-Studio seinerzeit seine grössten stilistischen Innovationen durch die Aufwertung von individualistischen Designern wie Mary Blair und Eyvind Earle erlebte, setzte auch Toei auf eine unverkennbare visuelle Handschrift. Schon die zweite der grossen Toei-Produktionen, SAIYUKI (ALAKAZAM THE GREAT), brachte den Manga-Autor Tezuka Osamu in Kontakt mit dem Anime. Als Sechzehnjähriger hatte er sich vom chinesischen Meisterwerk der Wan-Brüder, DA NAO TIAN GONG (China 1965, DER KÖNIG DER AFFEN) zu einer eigenen Interpretation der Abenteuer des Affenkönigs Sun Wukong inspirieren lassen, die Toei nun verfilmte. Zum zweiten Mal wurde der wohl bekannteste chinesische Märchenheld zu einer Gründerfigur des asiatischen Animationsfilms. «Toei Animation» gilt als die Wiege des modernen Anime. *Takahata Isao* realisierte hier 1968 seinen ersten Film als alleiniger Regisseur, TAIYO NO OJI: HORUSU NO DAIBOKEN (LITTLE NORSE PRINCE), der als Modell der späteren Ghibli-Filme gelten kann. Der Artusmythos und Motive der Nibelungensage verschmelzen zu einer einfachen, unpathetischen Erzählung.

Anders als Miyazaki Hayao, sein späterer Partner beim Studio Ghibli, der ihm hier bereits assistierte, legt Takahata den Akzent auf Realismus. Das formal radikalste Element der Inszenierung ist eng verbunden mit dem treibenden ästhetischen Widerspruch des Anime, jenes Phänomens, das diese Kunstform mehr prägt als alle inhaltliche Kontinuitäten: der Dialektik von Opulenz und gleichzeitiger Beschränkung. Die dramatischste Kampfszene des Films löst Takahata einfach in Standbildern auf, ohne ihr dabei etwas von ihrer Dramatik zu nehmen – ein Stilprinzip, das Tezuka bereits in den sechziger Jahren half, abendfüllende Formate zu bewältigen. Der Animationsfilm, definiert und zugleich eingeengt durch seine Fähigkeit, Zeichnung zu verlebendigen, fürchtete sich ausserhalb Japans stets vor der Stille des Standbilds. Bewegt sich nichts mehr, so stirbt die Illusion augenblicklich.

1980 verfilmte Toei Tezuka Osamus Manga HI NO TORI 2772: AI NO COSMOZONE (SPACE FIREBIRD). Klassizität und Experiment finden hier zusammen in einer formalen Leichtigkeit, die ganze Filmgeschichte überblickend. In einem Raumschiff wächst ein Kind in gänzlicher Einsamkeit heran. Irgendwann entdeckt es eine Fernbedienung für eine Robotermutti. Auf Knopfdruck beginnt diese, sich liebevoll um es zu kümmern. Aber kann es Liebe sein, wenn man sie mit einem zweiten Knopfdruck in eine Art Auto verwandeln kann? In tänzerischer Eleganz inszeniert, relativiert die kleine Szene Mutterliebe als romantisches Konzept. Und traut zugleich einer Maschine zu, dieses Ideal verlässlicher einzulösen als jedes menschliche Wesen. Nur der Fernbedienung muss sich das Kind dabei entledigen.

Auch Animation ist Leben auf Knopfdruck. Trickfilmzeichner erklären oft, dass dieses Wunder, ein paar Zeichnungen am Tricktisch abblättern zu können, süchtig mache. Das schnelle Lesen eines Manga kommt dem durchaus nahe. Diese Lust am virtuellen Leben, das in jüngerer Zeit eines seiner zentralen Themen wurde, befriedigt der Anime in idealer Weise. Aber er hat zugleich immer wieder Werke hervorgebracht, die sich geradewegs an die Schnittstelle zwischen Stillstand und Bewegung begeben, in den Zwischenraum von Kunst und Leben.

In der Anime-Kultur der Gegenwart erstaunt es manchmal, dass Filmthemen, die ebenso gut in Realfilmform darstellbar wären, als Zeichentrick daherkommen. Einer der bewegendsten dieser realistischeren Anime aus der jüngsten Zeit ist PIANO NO MORI (THE PIANO FOREST, 2007) von *Mayazuki Kojima*. Es geht um zwei Jungen, die auf unterschiedliche Weise das Klavierspiel lernen, einer durch fleissiges Üben, der andere durch Erfindungsgabe und Intuition. Von einer kurzen Traumsequenz abgesehen, gibt es keinen Augenblick in diesem Film, der nicht ebensogut mit menschlichen Schauspielern darstellbar wäre, und doch ist das Medium von der Botschaft des Films nicht zu trennen. Am Ende gewinnt der fleissige Junge den Klavierwettbewerb, was der Lehrer des anderen tröstend zu erklären weiss: Er solle doch die Landesgrenzen überschreiten, in Japan verstünde man eben nur den Fleiss. Überall wo Animationsfilme gemacht werden, hat ihre Herstellung mit Fleiss zu tun. Doch es ist ein Fleiss im Dienst der Phantasie, und vielleicht ist dies sogar eine brauchbare Definition des Anime. Oder eine Erklärung für das Wunder seiner Existenz.

Daniel Kothenschulte

[1] *Im Jahr 2002 vergab die von Mira Nair geleitete Festivaljury den Goldenen Bären zu gleichen Teilen an Miyazakis* SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI *und die britisch-irische Koproduktion* BLOODY SUNDAY. *Miyazaki Hayao war dem Festival ferngeblieben.*

[2] *Regie-Credit umstritten; zitiert nach: Clements, J., McCarthy, H.: The Anime Encyclopedia. Berkeley 2006*

[3] *Bei einer von der amerikanischen Trickfilmassoziation ASIFA veranstalteten Feier zum zehnten Geburtstag des Films wurde von einem Zuschauer die Frage nach Ähnlichkeiten mit Kimba gestellt; sie traf auf allgemeines Gelächter, bevor sie vom Co-Regisseur der Disneyproduktion beantwortet wurde: «Rob Minkoff explained that production of* THE LION KING *was well under way when someone at the Disney Studio discovered some Kimba art and took it around to show everyone, who all got a kick out of the fact that were several similarities between both stories.» (zitiert nach: www.animated-news.com/archives/00001715.html)*

[4] *Im Jahre 2005 wurde von Matsumoto Naoki ein Filmfragment mit eingekratzten Animationszeichnungen von kaum drei Sekunden gefunden, das in Pressemeldungen auf das Jahr 1907 datiert wurde. Dafür gibt es jedoch keine Belege, wie auch unsicher ist, ob es jemals zur Aufführung kam.*