

Zeitschrift: Film : die Schweizer Kinozeitschrift
Herausgeber: Stiftung Ciné-Communication
Band: 52 (2000)
Heft: 3

Artikel: Von Apokalypsen und Waldgeistern
Autor: Walser, Sandra
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-932694>

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: 12.04.2026

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

Von Apokalypsen und Waldgeistern

Das Image des Trickfilms durchläuft derzeit eine Neuerung. Und der Westen entdeckt mit wachsender Neugierde das fantastisch vielseitige Universum japanischer Produktionen. Ist da etwa gar eine Revolution im Anmarsch?

Sandra Walser

Seit dem Ende des Kalten Krieges hat die Traumfabrik ein Problem. Der Bösewicht darf nicht mehr immer Russe sein und so werden haarsträubend profillose dunkle Mächte auf die Leinwand gezaubert. Japanische Comics, *mangas* werden sie in ihrem Ursprungsland genannt, dienen den ausgebluteten Geistern Hollywoods seit einigen Jahren vermehrt als Inspiration. Die Actionhelden – seien es Batman, Terminator, Judge Dredd oder das Tank Girl – werden stets technophiler, schwarzhumoriger und gewalttätiger, kurz: japanischer.

Nicht einmal die einst kinderfreundlichen Disney-Studios machen vor dieser Entwicklung Halt, was sich mit «Tarzan» (1999) erneut gezeigt hat: Blut und tote Körper bleiben der Leinwand nicht länger fern – ganz im Stil der *animés*, den fürs Kino animierten *mangas*. Gewiss, die westliche Sicht auf die fein nuancierte Welt der japanischen Comic- und Trickfilmindustrie ist eine reichlich verstellte. *Mangas* und *animés* gehören in Japan in einem für uns erstaunlichen Ausmass zu den wichtigsten Bestandteilen der Unterhaltungsindustrie und sind fest im Alltag verankert. So verbraucht Japan mehr Papier für Comics als für Bücher oder Klopapier und die *mangaka* (Zeichner) richten ihre Geschichten an alle möglichen Zielgruppen – vom Kind über den Banker bis hin zum sexhungrigen Lustmolch. Monatlich erscheinen über 350 verschiedene Magazine, darunter viele so dick wie ein Telefonbuch. Pro Jahr werden 2,25 Milliarden Exemplare verkauft. *Animés*, die meist – aber nicht ausschliesslich – auf *mangas* basieren, sind nicht minder erfolgreich.

Eine neue Welt

Die *anime*-Sub-Gattung des blutrünstigen Sciencefiction-Bildergewitters rund um Roboter und nackte Protagonistinnen hat sich bei uns stellvertretend für das ganze Spektrum eingebürgert. Von den anderen, zahlenmässig mindestens ebenso stark

vertretenen Filmen ist ausserhalb Asiens kaum einer im regulären Kinoprogramm zu sehen und bestenfalls unter schwierigen Umständen auf Video erhältlich. Dass nur gerade Klischee prägende *animés* wie etwa Katsuhiro Otomos «Akira» (1987) Eingang in unsere Kinos gefunden haben, könnte als Überreaktion oder – waghalsig formuliert – als Zeichen einer bevorstehenden Revolution gedeutet werden. Denn seit langem prägen im Westen vor allem die schönen, aber vorwiegend «harmlosen» Filme der amerikanischen Unterhaltungskonzerne Disney und Warner Bros. das eigentlich breit gefächerte Feld der Animation. Zögerlich beginnt das «Stigma» Trickfilm = Kinderfilm jetzt aber

Isao Takahatas «Grave of the Fireflies» kommt entgegen unserer Vorstellung von japanischen Animationsfilmen ganz ohne Roboter aus.

aufzubrechen. Nicht nur versuchen die Studios vom überholten Image loszukommen, auch macht sich eine immer grössere Fangemeinde ans Entdecken jener Animationsform, die in unseren Kinos praktisch inexistent ist: anspruchsvolle Zeichentrickunterhaltung für ein erwachsenes Publikum.

Ideale und tatsächlich vermehrt angezapfte Bezugsquelle ist – Japan. Um die Wurzeln der dort überaus populären Comic- und Trickfilmkultur kursieren vorwiegend Legenden. Dass eine direkte Linie von den aufständischen Kritzeleien gegen die Feudalherren früherer Jahrhunderte bis hin zu den aktuellen muskulösen Helden und ihren grossen Augen gezogen werden kann, ist – wenn auch einer nationalen Identität förderlich – eher unwahrscheinlich. Historisch belegt sind jedoch anfangs des letzten Jahrhunderts die Einflüsse westlicher Filme und Comicstrips in Zeitungen – beides damals noch in den Kinderschuhen steckende Erfindungen. Wenn auch bald erste japanische Trickfilme entstanden, so konnte doch von einer Industrie, wie sie die USA mit ihren Ikonen Walt Disney und Max Fleischer («Betty Boop») kannte, noch lange nicht die Rede sein. Wohl aber war ein Grossteil der amerikanischen Filme bereits vor dem Zweiten

«Princess Mononoke» und «Grave of the Fi





Hayao Miyazakis «Princess Mononoke» avancierte in Japan innert Kürze zum erfolgreichsten Film aller Zeiten.

nete sich erstmals mit Tezukas «Tetsuwan Atom» (Astro Boy) ab. Die Hauptfigur dieser noch in Schwarzweiss gehaltenen TV-Serie, die am 1. Januar 1963 als erste ihrer Art Premiere feierte, war ein junger Roboter und hatte zuvor bereits rund ein Jahr-

zehnt lang als heiss geliebte Comicfigur Karriere gemacht. Offenbar traf Tezuka mit seiner im damals futuristischen Jahr 2000 angesiedelten Geschichte mitten ins Herz: 193 Folgen zu je einer halben Stunde wurden produziert – und nicht nur in Japan selbst, sondern weltweit mit grossem Erfolg ausgestrahlt. Als direkte Folge koproduzierte der amerikanische Fernsehsender NBC Tezukas neue Serie «Jangaru taitai» (Kimba the White Lion), die er als erste animierte Farbserie Japans 1965 ins Rennen schickte – wiederum mit fantastischen Sendequoten. 1994 sollte sich Disney dann gegen den Vorwurf wehren müssen, diesen TV-Klassiker mit «The Lion King» in zahlreichen Punkten schamlos plagiiert zu haben.

Ein Zeichner mit dem sonderbaren Künstlernamen Monkey Punch mischte 1975 die *anime*-Welt neu auf. Seine Serie «Rupan sansei» und die ihr folgenden Kinofilme zogen mit Slapstick, schwarzem Humor, Gewalt und ansteckendem Irrsinn erstmals ein erwachsenes Publikum in den Bann. Gleichermassen avancierten neuartige Sciencefiction-Serien wie «Uchû no kiski Tekkaman» (Teknoman) oder «Kido ▶

Princess Mononoke

Es gibt Menschen, die machen nichts anderes als Wolken zu zeichnen. Stunden-, tage-, wochenlang – vielleicht sogar ihr ganzes Leben. Die Himmelsgebilde in all ihren Schattierungen und Volumina darzustellen, das ist Beruf und Berufung von einem halben Dutzend Zeichner des derzeit berühmtesten japanischen Trickfilmstudios Ghibli. Dieses ist seit bald 15 Jahren für seine thematisch wie formal virtuosen Animationsfilme bekannt, die im heimischen Box-Office amerikanische Kassenschlager regelmässig kurzerhand weit hinter sich lassen.

Jüngstes Beispiel dieser Reihe ist «Mononoke hime» (Princess Mononoke) von Hayao Miyazaki, Ghibli-Mitbegründer und zugleich Ikone der zeitgenössischen japanischen Trickfilmindustrie. Aus 144'000 Einzelbildern besteht seine wundervolle Fabel, in der schnell klar wird: Etwas ist falsch gelaufen mit dem Gleichgewicht von Natur und Zivilisation. Gleich im Auftakt schon konfrontiert sie einen mit einem übergrossen, irrsinnig gewordenen und mörderischen Wildschwein, welches in letzter Sekunde vom jungen Prinz Ashitaka zur Strecke gebracht wird. Wenn auch diese Vorkommnisse vorerst unerklärt bleiben, so elektrisieren sie als Ausgangslage und liefern den Einstieg in ein komplexes mystisches Universum.

Im Japan des 14. Jahrhunderts angesiedelt, gibt es in «Princess Mononoke» vielerlei Charaktere – und auch Fronten. Die von Wölfen aufgezogene Mononoke etwa kämpft mit ihren tierischen Gehilfen und Waldgöttern gegen eine Stadt, die gierig Eisenerz fördert. Der mit einem seltsamen Fluch belegte Ashitaka wird – bisweilen ohne es zu merken – zwischen Leben und Tod hin- und hergerissen. Mit einer clever verwinkelten und episch inszenierten Handlung ist «Princess Mononoke» in seiner Botschaft schliesslich äusserst vielschichtig. Und entpuppt sich nicht zuletzt auch wegen seines Understatements und einer scharfkantig-feministischen Figurenzeichnung als eine moderne Auseinandersetzung mit der heutigen Koexistenz von Mensch und Natur – ohne jedoch mit schablonenhafter Schuldzuweisung zu operieren.

ies» lassen das ganze Spektrum der Kunstform erahnen

Weltkrieg auch in Japan zugänglich – und sollten einen jungen Mann beeinflussen, der für die japanische Zeichentrickkunst wegweisend wurde: Osamu Tezuka.

Bilderbögen wie Filmstreifen

Als Tezuka 1947 seinen ersten Comicband «Shintakarajima» (New Treasure Island) veröffentlichte, sprengte er kurzerhand die Konventionen, denen die damaligen *mangas* unterlagen. Tezuka erzählte seine Geschichte gewissermassen «filmisch», indem er bestimmte Szenen akribisch genau von verschiedenen Blickwinkeln beleuchtete und sie auch schon mal über mehrere Dutzend Seiten ausdehnte. Inspiriert von den Cartoonhelden Disneys und Fleischers aus seiner Kindheit, versah Tezuka seine Figuren mit grossen Augen. Andere Zeichner übernahmen dieses Merkmal dankbar – weil es eine äusserst flexible und klar erkennliche Darstellung verschiedenster Emotionen erlaubte. So sind die *mangas* und *animes* zu ihrem heute unverkennbaren Stil gekommen.

Ein ernst zu nehmender Erfolg für die seit Mitte der Fünfzigerjahre rasch wachsende japanische Trickfilmindustrie zeich-

senshi Gundam» (Mobile Suit Gundam) zu sofortigen Hits. Und als 1982 Ridley Scotts atemberaubender Spielfilm «Blade Runner» die Sicht auf die Zukunft neu definierte, wussten sich die Japaner des Scottschen Rezeptbuchs rasch zu bedienen und schufen mit Hilfe der unbegrenzten Möglichkeiten der Animation immer vertracktere Weltraumopern.

Historischer Schulterschluss

Katsuhiro Otamos «Akira» setzte in dieser Hinsicht 1988 einen vorläufigen Meilenstein, bis 1995 Mamoru Oshii «Kokaku kidotai» (Ghost in the Shell) kam – ein Film, der thematische und technische Perfektion, Eros und Zerstörung, Wissenschaft und Philosophie vereint, kurz: in vieler Hinsicht der «Blade Runner» der zeitgenössischen Animationsfilmkunst ist. Lange Zeit waren praktisch nur gerade diese beiden *animés* dank einer Kinoauswertung einem grösseren westlichen Publikum zugänglich. Derzeit läuft nun aber Oshii «Kido keisatsu patoreba» (Patlabor 2 – The Movie, 1993) in den Kinos und in Kürze kommen zwei Filme des derzeit populärsten japanischen Trickfilmstudios Ghibli zur Aufführung. Letztere gehen weit über unser Zerrbild des *animés* hinaus und lassen das ganze Spektrum der Kunstform erahnen: Isao Takahatas «Hotaru no haka» (Grave of the Fireflies, 1989) folgt in starken und äusserst realistischen Bildern dem Schicksal zweier Waisenkinder zur Zeit des Zweiten Weltkriegs und Hayao Miyazakis entfaltet mit «Mononoke hime» (Princess Mononoke, 1997) eine meisterhafte und anspruchsvolle Fabel um den Kampf zwischen Natur und moderner Technisierung.

Interessant ist, dass «Princess Mononoke» bei uns unter Disneys Label vertrieben wird. Ausgerechnet von jenem Studio,

dessen Animationsfilme hier für ihre Harmlosigkeit bekannt und in Japan dafür auch berüchtigt sind. Miyazaki etwa, Ghibli-Mitbegründer und Regisseur des betroffenen Filmes, betitelt den Disney-Konzern in Interviews gerne als «würdelos», weil er sich zu wenig um weitreichende menschliche Themen kümmere. Fast unbegreiflich erscheint da, dass Ghibli und Disney im Sommer 1996 eine Partnerschaft eingingen. Für eine Summe in unbekannter Höhe kaufte sich Disney die weltweiten Videorechte für acht Ghibli-Produktionen, darunter Grossefolge wie Miyazakis «Tonari no Totoro» (My Neighbour Totoro, 1988), «Majo no takkyubin» (Kiki's Delivery Service, 1989) und «Kurenai no buta» (Porco Rosso, 1992). Die Kinorechte ausserhalb Asiens für das damals noch unfertige *anime* «Princess Mononoke» gingen ebenfalls an Disney über.

Erfolg im Kleinen

In zweierlei Hinsicht ist diese Partnerschaft äusserst ungewöhnlich: Nie zuvor hat ein US-Studio derart in japanische Unterhaltung investiert, welche sich bisher in Amerika als wenig massentauglich entpuppte. Atypisch ist weiter, dass eine Produktionsfirma die Kontrolle über den lukrativen Videovertrieb abgibt – und zwar nicht nur fürs Ausland, sondern auch für den heimischen Markt. Die Gründe für Ghiblis Kooperation mit Disney sind bis heute nicht ganz geklärt. Sicherlich aber hat Disney von einer Notlage profitiert: Miyazaki, der seit 1989 rund 100 Angestellte beschäftigt, war, um die hohe Qualität seines Studios weiterhin garantieren zu können, auf das Geld angewiesen und ebenfalls auf das starke Marketingnetzwerk des amerikanischen Multis, um die Ghibli-Filme weltweit zugänglich zu ma-

chen. Umgekehrt liegen die Vorteile auf der Hand: Disney hat mit diesem Deal nicht nur seine Stellung in Asien verstärkt, sondern auch dafür gesorgt, dass es über eine allfällige Imageänderung des Trickfilms selber – quasi protektionistisch – warten kann.

Das atemberaubende Epos «Princess Mononoke» etwa, das 1997 in Japan im Nu den 15-jährigen Box-Office-Rekord von Steven Spielbergs «E.T.» (1982) übertraf, 157 Millionen Dollar einspielte und zum erfolgreichsten japanischen Film überhaupt avancierte, lag bei Disney über zwei Jahre lang im Keller. Das Versprechen der weltweiten Vermarktung wird – ausgehend vom US-Filmstart letzten Oktober – erst jetzt schrittweise eingelöst. Insider vermuten, dass der Multi auf Grund der ungewöhnlich anspruchsvollen Thematik in seinen eigenen Reihen gegen jenes Vorurteil ankämpfen musste, welches er selber massgeblich mittrug: dass Trickfilme Kindersache sind und nur als solche auf dem Markt eine Chance haben. Entgegen dieser Annahme erfuhr «Princess Mononoke» in den USA einen unerwarteten Erfolg, indem der Film – vorsichtigerweise in acht Sälen gestartet – zuletzt in 140 Kinos zu sehen war. Und auch wenn Disney und Konsorten in Hinsicht auf das amerikanische Box-Office weiterhin ausser Konkurrenz das Zepter schwingen, so ist doch eine Revolution, die da im Kleinen zu rumoren beginnt. ■

«Patlabor 2» und «Princess Mononoke» laufen diesen Monat in den Kinos, «Grave of the Fireflies» startet voraussichtlich im Mai. «Ghost in the Shell», «Akira» sowie andere Filme und Serien sind auf Video erhältlich (z.B. bei English-Films, Zürich oder via Internet: www.amazon.com).

Japanische Comics dienen den ausgebluteten Geistern Hollywoods seit einigen Jahren vermehrt als Inspiration – auch Disney

Praktisch nur gerade Mamoru Oshii «Ghost in the Shell» und Katsuhiro Otomo «Akira» wurden im Westen bisher im Kino ausgewertet.

