



Veröffentlichungen des
Japanisch-Deutschen Zentrums Berlin

Band 59

Anime – Japanischer Zeichentrick global
Filmabend und Symposium
30. und 31. Oktober 2008

Editorische Notiz

Dieser elektronische Bericht über das Symposium „Anime – Entgrenztes Japan“ publiziert die Zusammenfassungen der Vorträge und der Diskussionen.
Die Japanologie der Universität Leipzig wird demnächst die vollständigen Texte der Referate elektronisch publizieren. Sobald diese zugänglich sind, können sie diese Texte von hier aus über einen Link erreichen.

Veröffentlichungsreihen des
Japanisch-Deutschen Zentrums Berlin (JDZB):
Reihe 1 – Deutsch, Reihe 2 – Japanisch, Reihe 3 – Englisch

Reihe 1, Band 59 (P1226), August 2009 (nur elektronisch)

Die in dieser Veröffentlichung geäußerten Meinungen geben ausschließlich die Auffassung der Autorinnen und Autoren wieder.

Abdruck und sonstige publizistische Nutzung – auch auszugsweise – nur mit vorheriger Zustimmung des JDZB und mit Nennung der Autorin bzw. des Autors sowie der Quelle gestattet.

Im Allgemeinen erscheinen die japanischen Eigennamen nach der landesüblichen Reihenfolge: Familienname – Vorname. Transkriptionen japanischer Namen und Wörter erfolgen nach der modifizierten Hepburn-Umschrift. Ausnahmen können in Zitaten und bibliographischen Angaben vorkommen.

Redaktion: Inge Hoppner

© 2009 by JDZB, Berlin
ISSN: 0931-5942

Japanisch-Deutsches Zentrum Berlin
Saargemünder Str. 2
14195 Berlin, Germany

Tel.: +49-30-839 07 0
Fax: +49-30-839 07 220
e-mail: jdzb@jdzb.de
URL: <http://www.jdzb.de>

Inhalt

SATŌ Hiromi: Begrüßung	3
FURUYA Masato: Begrüßung	5
MARUYAMA Masao: Anime und ihrer Produktion Die Zeit von Tezuka Osamu und die Situation heute	7
Steffi RICHTER: Einleitung in die Thematik	8
KOIDE Masashi: Die Attraktivität von Anime aus japanischer Sicht	11
Jesko JOCKENHÖVEL: <i>Anime Cult</i> – Die Rezeption von Anime in Deutschland und Großbritannien	12
Diskussion 1	13
Sven THOMAS: Mein virtuelles Heimatland Japan	17
SANO Akiko: „Japaneseness“ in den Augen der Betrachter von japanischen Anime – Historische Veränderungen und zuschauerspezifische Varianten	18
Diskussion 2	20
Alexander ZAHLTEN: Konfusion und Japanizität	22
Jaqueline BERNDT: 7 Samurai/ Samurai 7 – „Japanizität“ und die Spuren ästhetischer Moderne	23
Kayo ADACHI-RABE: Kommentar zur Panel-Diskussion	24
Diskussion 3	25
Programm des Symposiums	28

Begrüßung

Sehr geehrte Referentinnen und Referenten,
sehr geehrte Teilnehmerinnen und Teilnehmer,

herzlichen Dank dafür, dass Sie zu unserem Symposium „Anime: Entgrenztes Japan“ so zahlreich erschienen sind. Im Namen des Veranstalters – des Japanisch-Deutschen Zentrums Berlin – begrüße ich Sie alle recht herzlich.

Anime, Manga und im Musik-Genre J-Pop sind Beispiele japanischer Pop-Kultur, die weltweit großen Anklang finden. Ihre Beliebtheit scheint keine Grenzen zu kennen. In Deutschland begann dieser Trend etwas später als in Asien, den USA oder in Frankreich, doch mittlerweile hat die japanische Pop-Kultur auch hier einen Status erreicht, dem ich – als jemand, der den Zeitgeist verpasst hat – überhaupt nicht mehr gefolgt bin. Warum werden so viele junge Menschen davon angezogen? Welche Auswirkungen sind von diesem globalen Phänomen auf Japans und Europas Kultur zu erwarten? Diese Fragen hat das Japanisch-Deutsche Zentrum Berlin seit 2005 jährlich aufgegriffen und mit Menschen unterschiedlicher Erfahrungen und Standpunkte diskutiert und erörtert. Vor genau einem Jahr haben wir den Workshop „Cool Japan – Bildexporte, Globalisierung, interkulturelle Begegnungen“ veranstaltet. Über den Weg von diesem Workshop zum heutigen Symposium wird Frau Professor Richter von der Universität Leipzig in ihrer Einleitung sprechen.

Für das heutige Symposium haben wir aus den Phänomenen, die unter dem Begriff japanische Pop-Kultur firmieren, das ausgesucht, dessen Globalisierung am weitesten fortgeschritten ist. Anime ist ein Genre, das man im Kontext des filmischen Ausdrucks, in der Japanologie, in der modernen Literatur, in Film- und Kunstwissenschaft – also mit ganz unterschiedlichen Ansätzen untersuchen kann. Wie weit ist bei Produktion und Rezeption von Anime die Globalisierung überhaupt bewusst? Oder: Wie weit ist das „Japanische“ darin bewusst? Wenn es – das Japanische – bewusst sein sollte, gibt es auch gemeinsame Elemente? Gibt es Unterschiede in der Rezeption, je nachdem, ob der Film im Ursprungsland Japan oder im Ausland mit einem anderen kulturellen Hintergrund, in einer anderen Gesellschaft, in einer anderen Generation mit anderen Rezeptions-Erfahrungen und sozialem Umfeld gesehen wird? Werden Elemente, die bei der Produktion überhaupt nicht beabsichtigt gewesen waren, als reizvoll empfunden? Kommen manche Produktionselemente vielleicht ganz anders an, als beabsichtigt?

Auf dem heutigen Symposium soll über die Entwicklung des Anime und über seine Rezeption in Japan und Europa aus unterschiedlichen Perspektiven diskutiert werden. Japans Premierminister Asō schreibt auf seiner Website, „dass Manga und Ukiyo-e nicht geschaffen wurden, um im Ausland Anerkennung zu finden. Vielmehr ging es darum, einfach das zu zeichnen, was einem selber gefiel. Doch gerade dadurch fand es letztendlich weltweite

Anerkennung.“ Deshalb ist es für die japanische Seite interessant zu erfahren, welche Aspekte von Manga und Anime für Deutsche faszinierend sind. Worin erblicken sie etwas „Japanisches“? Das sind Informationen, an denen wir in Japan interessiert sind. Es könnte kontraproduktiv sein, wenn man versucht, den Boom der japanischen Pop-Kultur einfach auszunutzen. Deshalb sehe ich einen Sinn darin, die Hintergründe der Faszination zu ergründen.

Vor der Diskussion wird Herr Maruyama Masao (Creative Director bei Madhouse) die Grundzüge der Geschichte der Anime erläutern. Ich freue mich, etwas aus dem Munde eines Mannes zu erfahren, der seit Beginn der Anime bis heute, also fast 50 Jahre lang, Produktionen geleitet und die Anime-Entwicklung vorangetrieben hat.

Gestern Abend wurde als Pre-Event im Engelbrot in Alt-Moabit der Anime-Film „Piano Forest – The Perfect World of Kai“ gezeigt. Im Anschluss gab es eine Gesprächsrunde, in deren Verlauf wir von Herrn Maruyama und vom Regisseur Kojima Masazuki viel Interessantes gehört haben. Beide Herren sind auch heute anwesend. Ich würde mich freuen, wenn wir das angefangene Gespräch auf dem heutigen Symposium weiterführen und vertiefen könnten. Nach den Referaten, die durch Film-Ausschnitte ergänzt werden, werden wir in jeder Sitzungsrunde genügend Zeit für Diskussionen haben. Bitte zögern Sie nicht, Meinungen, Interessen und Kommentare zu äußern und Fragen zu stellen. Ich wünsche uns rege und interessante Diskussionen.

Bei der Konzipierung und Programm-Erstellung des heutigen Symposiums haben uns – wie schon beim Workshop 2007 – Frau Professor Steffi Richter von der Universität Leipzig und Frau Professor Jaqueline Berndt von der Yokohama National University geholfen. Ich möchte diese Gelegenheit nutzen, mich bei Ihnen beiden ganz herzlich zu bedanken. Ich möchte mich auch bei denjenigen bedanken, die bereits im letzten Jahr einen Vortrag gehalten oder als Teilnehmende mitgewirkt haben. Es wird die Diskussionen des heutigen Symposiums sicher bereichern, wenn Sie auch auf den Workshop 2007 Bezug nehmen können.

Der gestrige Film- und Gesprächsabend sowie das heutige Symposium waren nur möglich mithilfe der großzügigen Unterstützung durch die Japan Foundation. Ferner haben uns Madhouse, „The Piano Forest“ Film Partners und Asatsu-DK Inc. in vielerlei Hinsicht geholfen. Ihnen allen gilt mein tief empfundener Dank.

In der Hoffnung, dass das heutige Symposium für Sie alle Früchte bringt, möchte ich meine Begrüßung schließen.

SATŌ Hiromi
Stellvertretende Generalsekretärin
Japanisch-Deutsches Zentrum Berlin

Grußwort

皆様、ただいまご紹介に預かりました、国際交流基金の古屋昌人でございます。本日は、ベルリン日独センター、国際交流基金共催シンポジウム「グローバル文化としてのアニメ」にお集まりいただき、誠にありがとうございます。

国際交流基金とベルリン日独センターは、2006年より日独両国の文化交流のさらなる促進のために協力を始めました。この3年間で、数多くの事業で協力をし、有意義な成果を挙げてまいりました。本日よりアニメも、我々が取り上げたいと思ってまいりましたテーマの一つでございます。

最近では、アニメーション、いわゆる日本のポップカルチャーは、世界中に広がり、人気を博しております。それは単なるアニメーションについての興味ではなく、日本への関心の高まりにもつながっております。例えば、アニメをはじめとする日本のポップカルチャーが、最近の日本語学習者や日本研究を専攻する学生たちの中で、日本への関心のきっかけとして影響を与えている報告がございます。

本日のシンポジウムでは、日本発のアニメのグローバル化、そして世界に広がったアニメの中にある「日本」について、日独双方のアニメ研究者、アニメ関係の発表者の皆様に、多角的で中身の濃い議論をしていただきたく存じます。また、本日も集まりの皆様がこれまで以上に、日本や日独の文化交流にご関心をお寄せくださることを願っております。

最後になりましたが、今回のシンポジウムにご参加くださいました日独両国の参加者の皆様、昨日のイベントと本日のシンポジウムに多大なるご協力をいただきました、丸山正雄様が取締役をなさっております、株式会社マッドハウス様、株式会社アサツー・ディ・ケイ様、「ピアノの森」制作委員会様に篤く御礼申し上げます。最後になりましたが、昨日のイベント、本日のシンポジウムの実現にご尽力いただきましたボッセ事務総長をはじめ、ベルリン日独センターのスタッフの皆様に、国際交流基金を代表いたしまして御礼申し上げます。

了

Meine sehr geehrten Damen und Herren,

zu dem heutigen Symposium über „Anime – Entgrenztes Japan“, das das Japanisch-Deutsche Zentrum Berlin in Zusammenarbeit mit der Japan Foundation veranstaltet, heiÙe ich Sie alle als Vertreter der Japan Foundation herzlich willkommen.

Die Japan Foundation und das Japanisch-Deutsche Zentrum Berlin kooperieren seit 2006, um den kulturellen Austausch zwischen Japan und Deutschland zu fördern. In diesen drei Jahren haben wir zahlreiche Veranstaltungen gemeinsam durchgeführt und dabei bedeutende Erfolge gehabt. Auch unser heutiges Thema „Anime“ ist eines der Themen, die wir gemeinsam aufgreifen wollten.

Seit einiger Zeit verbreiten sich Anime und die sogenannte japanische Popkultur in der ganzen Welt und werden immer populärer. Doch das ist nicht einfach nur ein Interesse an Animationsfilmen, sondern ist verbunden mit einem insgesamt größeren Interesse an Japan. Für viele junge Leute, die jetzt Japanisch lernen oder Japanologie studieren, waren die japanische Popkultur und gerade auch Anime der Anstoß, sich für Japan zu interessieren.

Wir haben heute auf unserem Symposium Wissenschaftler und Referenten aus Japan und Deutschland, die sich mit Anime beschäftigen, und ich wünsche mir, dass sie über die japanischen Animationsfilme, über deren weltweite Verbreitung und darüber, was „japanisch“ ist in den Anime, vielseitig und substantiell diskutieren werden. Und ich würde mich freuen, wenn die Teilnehmer sich noch mehr als bisher für Japan und für den kulturellen Austausch zwischen Japan und Deutschland interessieren würden.

Zu dem gestrigen Film- und Gesprächsabend und dem heutigen Symposium haben viele Teilnehmer aus Japan und Deutschland beigetragen. Als Vertreter der Japan Foundation bedanke ich mich sehr herzlich bei Herrn Maruyama Masao, Creative Director von Madhouse, bei der Firma Asatsu DK Inc. und bei „The Piano Forest“ Film Partners. Ebenso gilt mein Dank natürlich den Mitarbeitern des JDZB, vor allem seiner Generalsekretärin Frau Bosse.

FURUYA Masato
Director
Japanese Studies and Intellectual Exchange
The Japan Foundation

Anime und ihre Produktion

Die Zeit von Tezuka Osamu und die Situation heute

MARUYAMA Masao
Madhouse, Tōkyō

Seit wann finden eigentlich japanische Anime weltweit so großes Interesse und sind so beliebt? Ich kann mich gar nicht mehr daran erinnern, es geschah eher unbemerkt und erst in den letzten zehn Jahren wurde dieses Phänomen für uns so richtig deutlich.

Deshalb kann ich Ihnen auch versichern, dass wir bei der Produktion der Anime nicht an die Zuschauer im Ausland dachten. Erst in letzter Zeit sieht man in einigen wenigen Fällen, die aber wirklich eine Ausnahme sind, eine solche Orientierung am Ausland. Wir haben einfach nur Anime, die wir mögen, in großen Mengen produziert. Ich glaube, dass es gerade diese Massen-Produktion war, die die einzigartige Anime-Kultur hervorgebracht hat.

In Japan werden derzeit wöchentlich etwa 100 dreißigminütige Anime produziert und gesendet. Leider muss ich zugeben – auch wenn ich das als Mitarbeiter solcher Produktionen vielleicht nicht offen sagen sollte – dass es darunter durchaus welche gibt, die nicht gerade von großer Qualität sind. Doch unter den zahlreichen Produktionsteams gibt es viele, die Hervorragendes leisten, wie etwa die Gruppe, die *Neon Genesis Evangelion* produziert hat oder das Team um den Regisseur Hosoda Mamoru, der bei Madhouse den Film *The Girl Who Leapt Through Time* gedreht hat. Das sind wirklich talentierte Menschen.

Japanische Anime haben eine sehr große Bandbreite an Themen. So gibt es kindgerechte Zeichentrickfilme aber auch pornografische Anime, phantasievolle Anime aber auch gewalttätige, herzerwärmende Dramen und Dramen mit wilden Kämpfen – Anime versuchen sich in vielerlei Ausdrucksformen. Auch dies wurde erst dadurch möglich, dass Anime in Massen produziert wurden.

Wie kam das?

Eine wichtige Rolle spielte Tezuka Osamu (1928–1989). Tezuka liebte Zeichentrickfilme. Zu seiner Zeit brauchte man etwa zwei bis drei Jahre, um einen abendfüllenden Zeichentrickfilm für das Kino zu erstellen. Tezuka wollte aber wöchentlich einen Film produzieren und im Fernsehen senden. Um diesen verwegenen Plan zu verwirklichen, gründete er seine „Mushi Production“, in der *Astroboy* produziert wurde. Die Sendung wurde ein großer Erfolg, was dazu führte, dass nun viele Anime, in denen Roboterfiguren eine Rolle spielen, produziert wurden (z. B. *Mobile Suit Gundam* oder *Neon Genesis Evangelion*). Aber Tezuka, den man in Japan als „Gott der Manga“ bezeichnet,

spielte nicht nur eine Vorreiterrolle in der Zeichentrickfilm-Produktion, er hat den Comics in Japan auch zu ihrer Anerkennung in bürgerlichen Kreisen als kulturell hochwertig verholfen.

Tezuka hat Tier-Manga wie *Kimba the White Lion* und Manga für Mädchen wie *Princess Knight* geschaffen, aber auch Horror-Manga wie *Dororo* und dramatische Geschichten für Erwachsene, wie *Adolf* oder *Phoenix*, ein Manga, in dem es um die tiefe Beziehung zwischen dem Universum und der Menschheit geht. Seine Manga-Welt berechtigt wirklich, ihn als „Manga-Gott“ zu bezeichnen.

Japans Comic-Kultur erfuhr durch Tezuka einen Aufschwung, sie wurde vielfältiger und die weltgrößte Manga-Industrie. Sie umspannt alle Genres von Vergnügen bis Bildung und Kultur. In Japan sitzen 50-, 60-, 70-Jährige in vollen Zügen und lesen Manga – und das sind nicht etwa Ausnahmen.

Manga und Anime sind miteinander verbunden, tragen sich gegenseitig. Seit einigen Jahren gibt es zwar auch Anime, die ihre eigene Story haben, also nicht auf Manga beruhen, so z. B. die Arbeiten von Miyazaki Hayato oder Ōtomo Katsuhiko und Oshii Mamoru, die sehr erfolgreich waren. Doch 80 bis 90 % der Anime basieren nach wie vor auf Manga oder auf PC- und anderen digitalen Spielen. Während Manga es wegen der sprachlichen Hürde [bis vor einiger Zeit] schwer hatten, ins Ausland zu expandieren, werden Anime, vielleicht wegen der Leichtigkeit und Tiefe der Ausdrucksweise, auch im Ausland angenommen.

Ich werde die humorvollen und schönen Anime von Tezuka Osamu, seine Achtung vor Menschenleben und Weltfrieden – der für ihn den Frieden im Universum einschließt – als sein Erbe wahren und an die nächste Generation weitergeben.

Einleitung in die Thematik

Steffi RICHTER
Universität Leipzig

Vor genau einem Jahr fand hier der Workshop „Cool Japan. Bildexporte, Globalisierung, interkulturelle Begegnungen“ statt. Ich möchte dem JDZB und natürlich auch der Japan Foundation für die Möglichkeit danken, dass wir die dreiteilig konzipierte Reihe zu populärkulturellen Phänomenen in und aus Japan fortsetzen können – mit der heutigen zweiten Veranstaltung zum Thema „Anime“. Etwas fortzusetzen impliziert Kontinuität, und die besteht zunächst einmal in der sehr erfreulichen Tatsache, dass zahlreiche Teilnehmer

und Teilnehmerinnen der Veranstaltung des vergangenen Jahres wiedergekommen sind – vielen Dank auch an Sie und an alle anderen Gekommenen für Ihr Interesse. Des Weiteren trifft auch in diesem Jahr auf meine eigene Rolle als Mitgestalterin des Symposiums das zu, was schon im letzten Oktober zu konstatieren war: Ich bin alles andere als eine Kennerin von Anime – weder bin ich eine „engagierte Insiderin“ der Anime-Szene mit entsprechenden Seh-Erfahrungen, noch eine „distanzierte Outsiderin“, die über das notwendige professionelle Instrumentarium verfügt, um sich mit dieser Filmform medienästhetisch auseinandersetzen zu können. Dass ich dennoch an Anime – wie auch z. B. an Manga – interessiert bin, hat mit meinem beruflichen Dasein zu tun: als eine mit moderner Kultur befasste Japanologin sind es zum einen die Diskussionen über das „Japanische“ am Anime/Manga, die mich involvieren, aber auch eine nicht geringe Zahl meiner Studenten – allgemeiner gesprochen: hiesiger („nichtjapanischer“) Liebhaber von Anime –, die für seine „Entgrenzung“ sorgen.

Diejenigen von Ihnen, die auch im vorigen Jahr dabei waren, merken es gewiss schon: es gibt mithin auch eine inhaltliche Kontinuität, die ich – etwas zugespitzt – so formulieren möchte: Anderes Thema, aber ähnliche Fragen, die wir heute an das (wie Alexander Zahlten es bezeichnet) strukturelle Prinzip Anime stellen werden.

Erstens, wer sind die Akteure, die an dem Versuch beteiligt sind, Anime (bzw. eine bestimmte Spielart davon) als „typisch japanisch“ national einzufärben, d. h. bestimmte kulturelle Praktiken und Ausdrucksformen an „Japanizität“ zu binden und sie in den Dienst der Artikulation alter und neuer essentialisierender Identitäten zu stellen? Und vielleicht auch: Warum tun sie das (aus gewiss sehr unterschiedlichen Interessen), und wie? Sano Akiko wird in ihrem Beitrag darauf eingehen, dass „Japanisches“ am Anime zumindest zwei verschiedene Bedeutungen haben kann – einmal bezogen auf Inhalte, zum anderen auf medien-ästhetische Spezifika, deren Entstehungsursachen möglicherweise etwas mit Spezifika der japanischen Modernisierungsvariante zu tun haben.

Zweitens aber sollte uns vor allem auch der transnationale Aspekt von „Anime“ interessieren (auf den im Titel der Tagung das Wort „entgrenzt“ verweist): Welche bildsprachlichen Ausdrucksformen des ursprünglich aus Japan kommenden Anime sind es, die seit einiger Zeit weltweit auf breite Rezeption stoßen (und zwar auch außerhalb Japans längst nicht mehr nur unter jungen Menschen), bzw. aus der Perspektive der Rezeption gefragt: Ist die Art und Weise, mit der diese Anime wahrnehmen (also die Wahrnehmungsweise) möglicherweise homolog (entsprechend) bestimmten Lebens- und Kommunikationsstilen, die mittlerweile in allen unseren sogenannten postmodernen Gesellschaften Verbreitung gefunden haben, ja vielleicht sogar zu einer Art Leitbild geworden sind?

Lassen Sie mich zur Veranschaulichung dieser sehr abstrakten Fragestellung auf einen Begriff zurückgreifen, den Jaqueline Berndt im letzten Jahr

geprägt hat: Sie sprach von einer „mangaesken Gegenwart“ (und entsprechend von einer „mangaesken Kultur“), womit bestimmte Wahrnehmungsmuster (vielleicht sogar eine neue Subkultur?) gemeint sind, die sie durch folgenden vier Punkte charakterisiert hat:

- ein selbstbestimmter, der eigenen Vorstellungskraft Freiraum bietender Umgang mit diesen Medien (damals ging es um Manga) und das sich daraus ergebende Vernetzungspotential mit anderen Rezipienten,
- eine neue Gemeinschaftlichkeit, die zwar auf scharfe Distinktionen verzichtet, aber auch Bewährtes kaum in Frage stellt, nach Vertraut-Unkompliziertem („Niedlichem“ = *kawaii*) strebt,
- „eine spezielle Art der Kodifizierung“ dieser Medien, die sich (als eine Folge unserer extrem mediatisierten Welt) inhaltlichen Realismen oft ebenso entzieht wie der Materialität der darin auftauchenden Körper (Stichwort „Virtualisierung“ der Welt),
- Hybridität von Manga als Teil von J-Culture im Sinne der Auflösung eindeutiger Identitäten.

„Pop cosmopolitans“ hat Berndt daran anschließend diejenigen genannt, die sich in der „entgrenzten J-Culture“ auskennen, die diese Wahrnehmungsmuster beherrschen – was nicht heißt, dass es die einzigen sind, über die sie sich in der Welt orientieren und handeln. Meine Erfahrung ist, dass viele Studenten an deutschen Universitäten zu diesen „pop cosmopolitans“ gehören. Für sie ist dieses „entgrenzte Japan“ andersartig und zugleich vertraut.

Dieses Mal wird in ihrem Beitrag die Rede vom „Anime-istischen“ sein, und auch wieder von Hybridität. Auch Alexander Zahlten bindet Anime an eine Wahrnehmungskultur, die viel mit Vermischung und Verflüssigung zu tun hat – Begriffe, denen wir auch in den meisten anderen Beiträgen begegnen werden. Was nun kann mit ihnen über „Japan“ und vor allem auch über ein „entgrenztes Japan“, also über unser aller Realität ausgesagt werden? Was wäre das Neue an der heutigen „mangaesken“, „anime-istischen“, „flüssigen“ Situation? Und welche Ähnlichkeiten gibt es eventuell zu den 1910er, 1920er Jahren, als das Medium Film seinen Siegeszug um die Welt antrat? Diese letzte Frage stand bereits vor einem Jahr im Raum, vielleicht finden wir in dem heutigen Symposium eine erste Antwort darauf, und auch auf all die anderen Fragen.

Die Attraktivität von Anime aus japanischer Sicht

KOIDE Masashi
Tokyo Zokei University

In Japan versteht man das Wort *anime* im Allgemeinen als Abkürzung des englischen *animation*. Früher waren auch Namen wie *manga eiga* (*manga* = comic, cartoon, *eiga* = film, movie, cinema) und *dōga* (*dō* = moving, *ga* = picture, image) in Gebrauch, doch diese sind im Laufe der Zeit durch *anime* und *animation* ersetzt worden. Das „japanische“ Wort „Anime“ hat sich außerdem längst als internationaler Terminus verbreitet. Dieser Wandel des Wortes steht im Einklang mit der veränderten Situation des Phänomens. Für Diskussion und Forschung bedarf es allerdings einer präzisen Bestimmung der so vage gebrauchten Bezeichnung.

Als kulturelle Besonderheiten von *anime* werden immer wieder seine Ambivalenz, d. h. zugleich populär und subversiv, japanisch und staatenlos, sub- und hochkulturell zu sein, sowie sein Potenzial, bestehende kulturelle Grenzen zu überschreiten, angeführt. In technischer Hinsicht haben wir es mit einem Stil „reduzierter Animation“ (*limited style*) zu tun, der sich u. a. dadurch auszeichnet, dass sich nichts bewegt bzw. nichts bewegt wird. Wie man bei einer stark begrenzten Anzahl von Einzelbildern möglichst wirksam Bewegung suggeriert, hat zu bemerkenswerten Entwicklungen geführt. Die ästhetischen Besonderheiten finden sich in Begriffen wie „Anime-Bilder“ (*anime-e*) und „Superflat“ wieder. Schließlich hat die stilistische Uneinheitlichkeit bzw. Inkonsistenz ihren Reiz. In inhaltlich-thematischer Hinsicht hinterlässt die Vielzahl von Science-Fiction-Stoffen einen starken Eindruck, dabei ist eigentlich die Vielfalt ein Grundmerkmal von Anime. Das Problem der Darstellung von Sex und Gewalt hat sowohl mit dieser Vielfalt als auch mit gesellschaftlichen Normen in Japan zu tun. In Bezug auf Form und Struktur hat sich ein Stil herausgebildet, den man „animierten Spielfilm“ nennen könnte, zeigt er sich doch zum einen durch die erzählenden Langformen des japanischen Comics (Manga) geprägt, der seinerseits filmisch beeinflusst ist, und zum anderen durch eine nachahmende Rezeption von Realfilmen aus Hollywood. Zu Anime gehören komplexe, nicht ausschließlich für Kinder gedachte Geschichten mit Charakteren, deren keineswegs nur aus der Not geborene „eingefrorene Momentaufnahmen“ (*tome-e*) im Gedächtnis bleiben.

Manche verbinden Anime mit traditionellen japanischen Querrollen und Holzschnitten, dabei liegt sein direkter Ursprung in Europa/Amerika. Seine außergewöhnliche Entwicklung ist ebenso wie die des modernen Japan von Kulturimporten geprägt. Andere verneinen jegliche Verbindung zu traditionellen Bildkünsten, aber Studien zu den kulturellen Grundvoraussetzungen stehen noch aus. Ausgangspunkte für den Anime im Japan der Nachkriegszeit sind nicht nur in den Arbeiten des Studios Tōei Dōga oder von Tezuka Osamu zu suchen, sondern auch in den frühen 1940er Jahren, also während

des Kriegs. Seit der zweiten Hälfte der 1970er Jahre hat Anime sein Publikum von Kindern auf Jugendliche erweitert, und seit den 1990ern erfasst er die gesamte Bevölkerung. Neben dem steigenden Alter der Anime-Fans spielten dabei der „Nationalkünstler“ des Anime, Miyazaki Hayao, und seine Filme eine große Rolle. So sehr sie den japanischen Anime auch repräsentieren mögen, nehmen sie doch auch eine Sonderstellung ein. Insgesamt betrachtet sind die Zuschauerquoten von TV-Anime und die Besucherzahlen von animierten Kinofilmen in Japan nicht sonderlich hoch. Das heißt, Japaner sehen nicht unbedingt viele Anime, sind aber diesem Medium gegenüber ebenso tolerant eingestellt wie gegenüber Manga, so dass die Vermarktung der entsprechenden Figuren in einem erstaunlich hohem Maße floriert.

Der eigentliche Reiz von Anime liegt in ihrer Vielfalt. Der Facettenreichtum kommt dem Publikum entgegen; er speist sich aus der Komplexität von Anime insgesamt sowie seinen einzelnen Werken. Diese Vielfalt ist durch eine bestimmte Quantität garantiert worden, die einen qualitativen Umschlag zur Folge hatte und somit für die Attraktivität von Anime sorgte. Eher als Qualitätsfragen ist es aber diese Quantität, die die Grundlage von Anime bildet und ihn auszeichnet.

Animated Cult

Die Rezeption von Anime in Deutschland und Großbritannien

Jesko JOCKENHÖVEL
Stiftung Deutsche Kinemathek

Die Studie „Animated Cult – The Reception of Japanese Animation in the UK and Germany“ wurde als Diplomarbeit an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ verfasst und von Prof. Dr. Lothar Mikos betreut. Sie hatte zum Ziel, einen Einblick in die Fankultur von Anime-Fans in Deutschland und Großbritannien zu geben und vor allem, die Gründe zu ermitteln, warum sich westliche Medienrezipienten ein Medienprodukt anschauen, das von vielen westlichen Zuschauern als grundlegend verschieden von westlichen Medienprodukten wahrgenommen wird. Darüber hinaus galt es zu erfragen, wie Anime-Fans in Deutschland und Großbritannien ihr Fan-Sein gestalten und was sie in ihrer Medienrezeption über das gemeinsame Interesse an Anime hinaus verbindet.

Die Studie war qualitativer Art und hat damit keinen Anspruch auf Repräsentativität. Sie erlaubt jedoch einen fundierten Blick in eine Fankultur, die sich explizit ein Medium als ihren Interessenschwerpunkt gesucht hat, das nicht direkt in der westlichen Kultur verankert ist. Im Rahmen der Studie

wurden in London, Cambridge und Berlin Gruppeninterviews entlang eines Leitfadens durchgeführt. Begleitend wurde ein Fragebogen ausgeteilt, der offene Fragen beinhaltet. Der Schwerpunkt der Befragung lag auf den Anime-„Klassikern“ *Akira*, *Ghost in the Shell* und mit *Neon Genesis Evangelion* auf einer der erfolgreichsten TV-Serien. In den Gruppeninterviews wurden Ausschnitte gezeigt, anhand derer dann besonders aus westlicher Sicht kontroverse Themen wie erotische/pornographische und gewalthaltige Szenen diskutiert wurden. Die Arbeit beinhaltet außerdem eine Inhaltsanalyse der oben genannten Filme und Sendungen, die zum Ziel hatte, Ähnlichkeiten in Motiven und Erzählweisen mit westlichen Medienprodukten zu ermitteln.

Die Studie hat ergeben, dass Anime-Fans sich Anime ansehen, gerade weil es für sie etwas Exotisches ist, das sich ihrer Meinung nach in vielen Dingen (z. B. Erzählweisen, Figurencharakterisierung etc.) von westlichen Medienprodukten unterscheidet. Die Fanstudie, die Inhaltsanalysen und die Definition von Anime-Fans als interpretative Gemeinschaft haben aber auch deutlich gemacht, dass es durchaus grundsätzliche Gemeinsamkeiten und Überschneidungen mit anderen Fankulturen gibt. So gehören Anime-Fans häufig zu dem erweiterten Kreis der Science-Fiction- und Fantasy-Fans. Auch die im Westen populären Anime sind häufig diesen Genres zuzuordnen. Nur Anime-Comedys bilden hier eine Ausnahme. Nichtsdestotrotz sind Anime gerade aufgrund ihrer nicht zu leugnenden Andersartigkeit für westliche Fans spannend und Mittel zur Abgrenzung.

Zusammenfassung der Diskussion der Session 1

Faszination Anime: Japanische und deutsche Perspektive

(LAM Fan-Yi, Freie Universität Berlin)

Prof. KOIDE Masashi (Tokyo Zokei University)

Jesko JOCKENHÖVEL (Stiftung Deutsche Kinemathek e.V.)

Moderation: Prof. Dr. Steffi RICHTER (Universität Leipzig)

Kurze Zusammenfassung der Vorträge

Der Anime-Theoretiker Professor Koide Masashi suchte in seinem Vortrag „Die Attraktivität von Anime aus japanischer Sicht“ die Besonderheiten und den Reiz von Anime herauszufinden und fragte, wieso der Begriff „Anime“ mehr bezeichnet, als man vermuten würde, wenn man davon ausgeht, dass es einfach nur die Abkürzung des Wortes „Animation“ ist. Auch zeigte er exem-

plarisches an seiner eigenen Biografie, wie Anime im Laufe der Jahrzehnte seine heute geschätzten Eigenschaften entwickelte: Komplexität und Vielfalt.

Jesko Jockenhövel stellte in seinem Vortrag „Animated Cult – Die Rezeption von Anime in Deutschland und Großbritannien“ eine Studie vor, in der er untersuchte, weswegen Anime in diesen beiden Ländern konsumiert werden. Für die Studie führte er Interviews mit Anime-Fans in London, Cambridge und Berlin und stellte fest, dass diese sich einerseits besonders für das Exotische am Anime interessieren, sie andererseits aber starke Parallelen zu anderen Fankulturen aufzeigen.

Koide hatte in seinem Vortrag darauf hingewiesen, dass der in den 60er Jahren beginnende Anime-Boom in Japan auf Grundlagen basierte, die noch in der Kriegszeit aufgebaut worden waren. Die ersten Fragen in der Diskussion wollten diese Aussage präzisiert sehen. Laut Koide wies *Astroboy*¹ (1963–1966) von Tezuka Osamu bereits eine für die späteren Anime charakteristische Erzähl- und Bildsprache auf und markierte somit als erste moderne, halbstündige Anime-Fernsehserie den Beginn des japanischen Anime-Booms. Auch außerhalb Japans, etwa in den USA, wurde die Serie populär. Doch *Astroboy* sei kein plötzlicher Genie-Streich japanischer Zeichentrickkunst oder eines Visionärs gewesen, sondern beruht auf einer langen technischen und stilistischen Entwicklung, die die amerikanischen Disney-Zeichentrickfilme zum Vorbild hatte und die vor allem während des Krieges durch den animierten Propagandafilm *Momotaro's Divine Sea Warriors* (1945) große Fortschritte gemacht hat. Auf dieser Grundlage basierte die Gründung des Animationsstudios Toei Animation im Jahr 1957, das schließlich den ersten abendfüllenden, japanischen Zeichentrickfilm in Farbe, *The Tale of the White Serpent* (1958), produzierte. Damit war der Weg für *Astroboy* und die ihm nachfolgenden, zumeist für das Fernsehen produzierten Anime geebnet. Koide betonte, dass die Produktion eines Anime sehr aufwendig und daher nur von großen Firmen mit einem ausgeklügelten Produktionssystem bewerkstelligt werden kann. Anime sind heute wegen der notwendigen Finanzierung primär Teil eines sogenannten „Media-Mixes“, eines Konglomerats von zu unterschiedlichen Medien gehörenden Geldgebern, die alle Einfluss auf die inhaltliche wie auch wirtschaftliche Ausrichtung des Anime haben.

Maruyama Masao, Kreativdirektor des Animationsstudios Madhouse, charakterisierte Anime als industrielles Massenprodukt: schnell, vielfältig und billig seien die meisten. Wie eine Ausnahme ragt da der Anime-Regisseur Miyazaki Hayao hervor, der seit *Chibiros Reise ins Zauberland* (2002) international bekannt ist. Seine abendfüllenden Kinofilme sind animationstechnisch auf höchstem Niveau und tragen seine charakteristische Handschrift. Tatsächlich sei Miyazaki, so die Meinung im Plenum, trotz seiner

¹ Die erwähnten Titel werden – sofern vorhanden – mit dem deutschen Titel wiedergegeben, andernfalls wird der international gebräuchliche oder der japanische in Umschrift verwendet.

Popularität eine Besonderheit in Japan, auch bezüglich Anime. Maruyama sieht Miyazakis Arbeit sogar als in jeder Hinsicht anders als typische Anime: langsam, witzlos und teuer seien sie, so schmunzelt er. Der aus dem TV-Anime-Bereich kommende Miyazaki ist 1989 mit *Kikis kleiner Lieferservice* berühmt geworden und spricht in Japan auch die Menschen an, die sich normalerweise keine Anime ansehen. Frau Professor Steffi Richter wirft ein, dass das internationale Publikum darauf einen nicht unerheblichen Einfluss gehabt hat, denn längst ist Miyazaki nicht mehr ein nationaler Regisseur, sondern gelte – bereits seit den späten 90ern, spätestens aber seit *Chibiros Reise ins Zauberland* 2002 den Goldenen Bären bei der Berlinale sowie den Oscar für den besten animierten Film gewann – international als Aushängeschild der japanischen Animationskunst, was seinen Ruhm in Japan noch weiter verstärkte. Dabei sind seine Arbeiten nicht nur bei Produktion und Stil eine Ausnahme vom typischen Anime, sondern auch in der Rezeption. Obwohl sie stets mit großem Abstand in den japanischen Kinos zum erfolgreichsten japanischen Film des Jahres avancieren, haben es weder er noch seine Filme geschafft, von subkulturellen Gemeinschaften in ihren Diskussionen gewürdigt zu werden.

Jockenhövel fand heraus, dass die von ihm interviewten Anime-Fans Miyazaki zwar bewunderten, dass seine Werke ihnen jedoch kaum als Projektionsfläche dienen können, da eine längerfristige Bindung durch die fehlende Serialität kaum möglich ist, weshalb es keine starke Fanbasis gibt, wie sie viele Anime-Serien haben, die insgesamt sehr viel weniger bekannt sind.

Nun wandte sich die Diskussion der deutschen Perspektive zu. Professor Sven Thomas von der Evangelischen Fachhochschule Rheinland-Westfalen-Lippe, stellte hierzu fest, dass es nicht nur wie von Jockenhövel angesprochen, Unterschiede zwischen nationalen Fanggemeinschaften gebe, sondern auch Unterschiede bedingt durch Geschlechts- und Schicht-Zugehörigkeit. Dies betrifft besonders die Kriterien zur Beurteilung der einzelnen Werke. Fans aus weniger gebildeten Schichten interessieren sich eher für Gewalt, Sex und Humor, ohne der technischen oder künstlerischen Seite große Aufmerksamkeit zu schenken. Weibliche Fans wiederum interessieren sich in der Regel kaum für Roboter und Technik in Anime. Auch unterschiedliche kulturelle Bildung und religiöse Bindungen spielen bei der Rezeption eine wichtige Rolle.

Da Anime ein sehr weites Spektrum an Themen besitzen, interessierte die Frage, ob es Themen gibt, die außerhalb Japans eher wenig Zuschauer finden. Maruyama nennt als Beispiele für Anime, die „zu japanisch“ seien, *Sazae-san* (1969 bis heute), die in Japan mit etwa 20 % Einschaltquote meistgesehene Anime-Serie, und das aus seinem eigenen Studio stammende *Hanada shōnen-shi* (2002/3), eine Geisterkomödie. Um solche Serien verstehen zu können, muss man viel von japanischer Kultur wissen. Auch religiöse Inhalte könnten problematisch werden. Jockenhövels Hinweis, dass seine Studie kein großes Interesse an Sport-Anime ergeben hat, wurde vom

Publikum mit Hinweisen auf Serien wie *Captain Tsubasa* (1983–86), die auch hierzulande populär sind, vehement zurückgewiesen.

Während der Diskussion wurde deutlich, dass es noch großen Klärungsbedarf bezüglich Begrifflichkeiten und klaren Abgrenzungen gibt, insbesondere für die sehr kontrovers diskutierten Aspekte des „Japanischen“ in den Anime, die oft als Gegensatz zur US-amerikanischen Pop- und Animations-Kultur, womit in der Regel die Werke der Firma Disney assoziiert werden, verstanden werden. Richter kritisierte diesen Ansatz. Durch eine derartige Paarung würde bewusst eine so nicht existente Dichotomie konstruiert. Entsprechende Studien bedienen oft Klischees. Jockenhövel fand etwa heraus, dass die japanische Popkultur von vielen europäischen Fans zwar als positiver Gegensatz zur amerikanischen angegeben wird, es in der Praxis aber gar keine Trennung gibt, da zum Beispiel auch einschlägige Hollywood-Filme (z. B. *Herr der Ringe*) vorbehaltlos konsumiert und akzeptiert werden. Thomas erwiderte, dass die Identifikation aber trotzdem deutlich öfter im Hinblick auf Anime vorkommt.

Zum Ende der ersten Diskussionsrunde betonte Koide noch einmal, dass Anime als ein Bestandteil in einem ganzen Produkt-Verbund entstanden seien.

Die Runde endete schließlich mit einem Zuschauer-Hinweis, dass trotz manchmal erheblicher Unterschiede in Stil und Inhalt der aufwendigen Kinowerke, wie die von Miyazaki oder Oshii Mamoru (letzterer war mit *Ghost in the Shell* (1995) zu einem der ersten international bekannten Anime-Regisseure geworden) im Vergleich zu weniger bedeutenden TV-Anime-Serien, beide Gruppen doch aus demselben Produktionssystem und derselben Industrie stammen und daher stärker miteinander verwandt sind, als die Äußerlichkeiten zeigen.

Mein virtuelles Heimatland Japan

Sven THOMAS

Evangelische Fachhochschule Rheinland-Westfalen-Lippe

Im Ausland wird der japanische Film heutzutage besonders durch das Anime-Genre repräsentiert. Für die Zielgruppe der deutschen Jugendlichen scheinen die Begriffe „Japan“, „Manga“ und „Anime“ synonym zu sein. Bei näherer Betrachtung dieses relativ jungen Phänomens fällt auf, dass die Rezeption von Anime einige interessante Widersprüche und Paradoxien aufweist. Beispielsweise werden symbolkräftige Bilder wie die von der Kirschblüte im Ausland meist anders entschlüsselt als in Japan. Und ein Großteil dessen, was bei uns als „typisch japanische“ Stilmerkmale bezeichnet wird, besitzt auch für koreanische oder chinesische Filme und Comics seine Gültigkeit. Zudem sind der Anime und dessen verwandte Künste wie J-Pop von einem enormen Eklektizismus geprägt, der eine genaue Beschreibung des japanischen Elements erschwert und doch zugleich ein signifikantes Merkmal heutiger japanischer Populärkultur ist.

Unter den deutschen Jugendlichen wird Japanizität in Anime (wenn sie denn überhaupt bewusst reflektiert wird) nicht selten als eine deutliche Gegenposition zur Kultur der USA begriffen. Anime und das asiatische Kino überhaupt fungieren damit als willkommene Alternativen zur Ästhetik und Dramaturgie Hollywoods. Wer sich zu dieser Haltung bekennt, fühlt sich mit seinesgleichen in einer sicheren Nische, abgeschottet von der als unangenehm amerikanisiert empfundenen hiesigen Populärkultur. Das Identifikationspotential mit den Charakteren aus den Anime ist entsprechend hoch. Das führt in der deutschen Fangemeinde gleichsam wie in Presse und Rundfunk nicht selten zu einer überaus wohlwollenden bis unkritischen Haltung gegenüber moralisch-religiösen Werten und politischen Botschaften, wie sie von den japanischen Export-Anime repräsentiert werden. Problematisch dabei ist, dass in Deutschland das allgemeine Wissen um kulturelle und historische Fakten bezüglich Japan meist nur rudimentär vorhanden ist. Die Rezeption von Anime durch die breite Masse der Fans lässt sich eher mit einer reinen Konsumhaltung beschreiben. Immer noch ist das Vorurteil weit verbreitet, Anime seien vor allem Transportmedium für Sex und Gewalt. Wer sich aber mit Japan näher beschäftigt oder gar ins Ursprungsland seiner Lieblings-Anime reist, scheint eher die positiven Aspekte der fernöstlichen Gesellschaft wahrzunehmen; diese Haltung ist durchaus vergleichbar mit der unkritischen Rezeption des maoistischen China durch die linke Jugendbewegung der 68er Generation. Dafür bieten die meisten der in deutscher Sprache veröffentlichten Anime auch genügend Anschauungsmaterial: Ein treffendes Beispiel aus der jüngsten Zeit ist der auf DVD veröffentlichte preisgekrönte Trickfilm *Mein Heimatland Japan*, der einen sehnsuchtsvoll verklärten Rückblick ins Japan der fünfziger Jahre wirft. Ein weiteres Beispiel

ist die sehr beliebte Serie *Inuyasha*, in der die Schülerin Kagome ständig zwischen der heutigen, vom harten Schulalltag geprägten Realität und einem von Geistern, Dämonen und tapferen Kriegerinnen bevölkerten Japan hin und her wandert. Vergleichbar den weit verbreiteten Online-Rollenspielen wie *World of Warcraft* eröffnet sich hier dem Publikum der Einstieg in eine fremde und alternative Lebenswelt und -kultur.

Vor dem Hintergrund der jüngsten internationalen Anime-Koproduktionen lässt sich beobachten, wie das vermeintlich typisch Japanische in Anime und Manga zunehmend durch Künstler aus Europa und den USA stilistisch und inhaltlich imitiert wird. Diese vorgebliche Japanizität wird von den Produzenten offensichtlich als positiver Faktor für die Vermarktung eigener Produkte gewertet: Man gibt sich den Anschein des Exotischen, um so besser an die kommerziellen Erfolge der Produkte aus Fernost anknüpfen zu können. Zugleich möchte man aber auch den bewunderten Vorbildern aus künstlerischen Gründen nacheifern. Für den normalen Medienkonsumenten sind die westlichen Anime oft nicht mehr von originär japanischen Filmen zu unterscheiden. Damit ist Japanizität nicht mehr verlässlicher Verweis auf die nationale Herkunft der Macher und ihrer Produkte, wie zur Blütezeit der Samurai-Realfilme, stattdessen beschreibt sie die Bestätigung bestimmter westlicher Klischees in Kombination mit der Erfüllung spezifischer künstlerischer Positionen und Stilmerkmale.

So, wie die japanische Kultur in den Anime dem deutschen Publikum präsentiert wird, ergeben sich natürlich immer wieder konkrete Bezüge zur heutigen Realität wie zur Historie Japans. Dennoch ist das auf Leinwand und Bildschirm vorgeführte Japan in erster Linie eine mehr oder weniger frei gestaltete künstlerische Konstruktion. Dem Fan und erst recht dem fanatischen „Otaku“ ist das mediale Japan idealer Fluchtort aus der Gegenwart wie Spiegelbild der eigenen mentalen Befindlichkeit. Das Japan der Anime ist dem seiner angestammten Identität überdrüssig gewordenen Deutschen zum virtuellen Heimatland geworden.

„Japaneseness“ in den Augen der Betrachter von japanischen Anime

Historische Veränderungen und zuschauerspezifische Varianten

SANO Akiko
Osaka City University

Ein typisches Merkmal heutiger japanischer Anime ist ihre „Hybridität“, d. h. sie vermischen kulturell verschiedene Elemente. Hassan Mutalib, malaysischer Regisseur von animierten Filmen, findet zum Beispiel, dass der Hintergrund in

My Neighbor Totoro (Miyazaki Hayao, 1988) aussieht wie eine malaysische Landschaft, und dass die Gestaltung von *Akira* (Ōtomo Katsuhiro, 1998) sehr stark von Moebius (= Jean Giraud) beeinflusst ist. Dennoch, „Japaneseness“ spielt eine ganz entscheidende Rolle in den Diskursen um japanische Anime.

Ein bekannter Fall für solche verschiedenen Vorstellungen von „Japaneseness“ war *Farewell to Space Battleship Yamato: In the Name of Love* (Masuda Toshio, 1978). Während Journalisten jenseits der 40 die letzte Szene des Films kritisierten, in der die Protagonisten sich opfern, um die Erde zu retten, weil sie darin eine Anspielung auf die Kamikaze-Piloten des Zweiten Weltkriegs sahen, befassten sich Magazine, deren Zielgruppe junge Anime-Fans sind, ausschließlich mit den Charakteren des Films und dem *mecha*-Design – die historischen Bezüge zum Krieg ignorierten sie völlig. *Farewell to Space Battleship Yamato* zeigt noch eine andere Form von „Japaneseness“, nämlich zurückgenommene Bewegungen, die einen starken Anstieg an Dramatik ankündigen. Vollständig ausgeführte Animation wie in einem Disneyfilm, die die Bewegungen flüssig macht, wird nicht mehr angestrebt.

Als das Tōei Dōga Studio 1956 gegründet wurde, wollten die Mitarbeiter mit ihrem ersten abendfüllenden animierten Farbfilm *The Tale of the White Serpent* (Yabushita Taiji, 1958) noch zum „Disney des Ostens“ werden. Den asiatischen Markt im Visier, basierte die Geschichte auf einer chinesischen Volkserzählung (ursprünglich war eine Koproduktion mit Hongkong geplant). Die am Theater orientierten Filme der 60er Jahre strebten nach den flüssigen Bewegungen der vollständigen Animation. Beim letzterwähnten war dann aber der reduzierte Stil der sogenannten TV-Anime das, was ihn populär macht.

Das Bemühen um vollständige Animation kann zurückverfolgt werden bis in die 1930er Jahre. Japanische Kritiker verglichen die einheimischen Produktionen mit amerikanischen Zeichentrickfilmen und fanden die Bewegungen schwerfällig und die Kulissen zweidimensional. „Flüssige Bewegungen“ und „plastischer Hintergrund“ setzten sie mit „Amerika“ gleich. Und selbst noch, als man mit den USA im Krieg stand, hörten sie nicht auf, die amerikanischen Standards anzustreben, das kann man schon aus der Bezeichnung „Manga Film“ sehen, der damals eher im Widerspruch mit „Japan“ stand.

Eine Alternative zu dieser fundamentalen Unvereinbarkeit bei japanischen Zeichentrickfilmen war der chinesische, abendfüllende Film *Princess Iron Fan* (Wan Laiming und Guchan, 1941). Er war sowohl bei den Zuschauern und damit kommerziell wie bei den Kritikern ein Erfolg. Die Kritiker feierten die Zusammenführung von „amerikanischer“ Technik und „Chineseness“ und empfahlen ihn als Vorbild für die japanischen Zeichentrickfilme in Hinblick auf die „Japaneseness“. Der Film *Momotaro's Divine Sea Warriors* (Seo Mitsuyo, 1945) erreichte genau das. Darin sind die vollständige Animation der Bewegungen im amerikanischen Stil entwickelt,

doch mit der Geschichte, in der es um die japanische Besetzung Südostasiens geht, zeichnet sie nicht-amerikanische Charaktere.

Das war also der Anfang der japanischen Anime – indem sie ein ausländisches Modell verfolgten, so wie es die einheimischen Kritiker forderten, und seine „Japaneseness“ so veränderten, wie das Publikum es verlangt hat und immer noch verlangt.

Zusammenfassung der Diskussion der Session 2

„Japanisches“ im Anime: Kulturspezifisches im Zuschauerblick

(LAM Fan-Yi, Freie Universität Berlin)

Prof. Dr. Sven THOMAS (Evangelische Fh Rheinland-Westfalen-Lippe)

Dr. SANO Akiko (Osaka City University)

Moderation: Prof. Dr. Lisette GEBHARDT (Universität Frankfurt a. M.)

Kurze Zusammenfassung der Vorträge

Professor Sven Thomas betrachtete in seinem Vortrag „Mein virtuelles Heimatland Japan“ die Motivation von deutschen Anime-Fans. Zwar sieht auch er die „Japanizität“ im Anime als wichtigen Grund, doch geht er einen Schritt weiter als Jesko Jockenhövel (s. Teil 1) und entlarvt diese als vom realen Japan losgelösten idealisierten Fluchtort, in dem der deutsche Fan ein virtuelles Heimatland gefunden hat.

Die Anime-Historikerin Dr. Sano Akiko geht in ihrem Vortrag „Japaneseness‘ in den Augen der Betrachter von japanischen Anime – Historische Veränderungen und zuschauerspezifische Varianten“ auf die Hybridizität von Anime ein und stellt drei Ebenen der „Japanizität“ hervor: im Narrativen, im Visuellen und bezüglich interner und externer Faktoren. Diese seien jedoch keine festen Gebilde, sondern wandelten sich mit dem Publikum.

Die Diskussionsrunde begann mit der Frage, inwiefern Japan die Anime zur politischen Selbstinszenierung nutzt, etwa über eine Verherrlichung von *bushidō* oder bestimmter, „typisch“ japanischer Werte. Eine eindeutige Aussage hierzu ist aber nach Thomas nicht möglich, da Anime ein sehr weites thematisches Spektrum haben und es unzählige Anime gibt. Oft würden bestimmte Werte nur am Anfang angepriesen, dann aber im Laufe der Geschichte – oft laufen Anime über mehrere Jahre – fallen gelassen oder sogar ins Gegenteil verkehrt. In *Inuyasha* (2000–04), einer Serie, die auch in Deutschland beliebt ist, wird beispielsweise das alte Japan am Anfang sehr

positiv dargestellt, dieses Bild verändert sich aber im Laufe der Serie und wird schließlich ganz negativ.

Genauso wie es nicht „das“ Japan gibt, gibt es auch nicht „den“ Anime. Es existieren natürlich einerseits Anime wie *Mein Heimatland Japan* (2007), die bewusst nationale Botschaften oder ein beschönigtes Geschichtsbild proklamieren, andererseits aber auch Anime wie *Samurai Champloo* (2004/5), die einen selbstironischen Blick auf die eigene Kultur werfen. Aus dem Publikum wurde angemerkt, dass Zeichentrick als Propaganda-Mittel, (z. B. *Momotarō*), nicht nur in Japan angewandt wurde.

Auch wenn Kritiker immer wieder Spuren von Nationalismus in bestimmten Anime entdeckt haben wollen, ist, so zeigte Sano in ihrem Vortrag, dies ein Aspekt, der vom Fan-Publikum kaum beachtet wird. So wurde der Anime-Film *Farewell to Space Battleship Yamato: In the Name of Love* (1978) von Journalisten kritisiert, die Kamikaze-Ästhetik der Kriegszeit zu beschönigen; doch die zahlreichen Fans des Anime bewunderten ihn für völlig andere, nämlich technische und künstlerische Qualitäten. Weder westliche noch japanische Anime-Fans sehen laut Thomas heute in einem Samurai-Anime wie *Samurai Champloo* oder *Samurai Gun* (2004) automatisch eine nationalistische Implikation. Natürlich sei gerade das Betonen japanischer Dinge etwas, das von vielen westlichen Fans, etwa deutschen Fans aus der Mittelschicht, besonders geschätzt würde, jedoch keinesfalls aus politischen Gründen.

Für Professor Jaqueline Berndt von der Yokohama National University spielt Japan in den Anime eine Rolle als „Supersubjekt“. So sind die Samurai in *Samurai Champloo* für den deutschen Fan untrennbar mit Japan und bestimmten Bildern verbunden. Eine Politisierung sei dabei aber nicht nur dem deutschen Publikum fremd, sondern auch den Anime konsumierenden Studenten in Japan. Gleichwohl gebe es japanische Kritiker, die einen „Mini-Nationalismus“ anprangerten.

Als bekannte Beispiele für die kommerzielle Verwertung von scheinbar Nationalem wiesen Thomas auf die „Last Night of the Proms“ in England und Richter auf die Fußball-Weltmeisterschaft 2006 in Deutschland hin. Es sei problematisch, die Euphorie und die nationalen Symbole während der Weltmeisterschaft 2006 direkt mit Nationalismus im herkömmlichen Sinne zu erklären.

Diese Diskussionsrunde wurde ebenfalls mit einem Kommentar aus dem Publikum beendet. Ein derartiger National-Diskurs sei praktisch nur auf der akademischen Metaebene zu finden und würde von den durchschnittlichen Anime-Konsumenten und Produzenten von Anime nicht so empfunden. Der Regisseur von *Samurai Champloo* Watanabe Shin'ichirō etwa wollte einfach nur einen Anime für seine amerikanischen Freunde produzieren, in dem Hip-hop und Samurai gemeinsam vorkommen sollten.

Konfusion und Japanizität

Alexander ZAHLTEN
Nippon Connection Frankfurt a.M.

Der Beitrag reflektiert am Beispiel von Anime über gegenwärtige öffentliche Diskurse und die offizielle Politik bezüglich der Schaffung von Japanizität als Mittel ökonomischer Ausbeutung. Er geht davon aus, dass man Anime nicht ernsthaft analysieren kann, wenn man sie nur als Subgenre von Zeichentrickfilmen sieht. Der Beitrag versucht sich in einer Analyse gegenwärtiger Konzepte von Globalisierungsprozessen und untersucht, wie Anime als Medium in diese Konzepte, aus strategischen Gründen, eingepasst wird. Gerade aktuelle Konzepte, die die Welt fließend und von Strömen von Kultur, Kapital und Menschen dominiert sehen, sind hilfreich dabei, wenn es herauszufinden gilt, warum Anime einerseits für die Subkulturen ihrer Fans und gleichzeitig für die japanische Regierung so attraktiv sind.

Der Beitrag erläutert, dass ein gemeinsames Merkmal von Attraktivität von Anime einerseits und von der Vorstellung von der zunehmend flüssigen Welt andererseits in der Konfusion besteht. Die Konfusion wiederum hängt eng mit Prozessen von Identitätsbildung zusammen. Danach geht der Beitrag eingehender auf die Idee der Konfusion ein, und zwar sowohl hinsichtlich der Anime, und hier besonders in dem Sub-Genre *sekai-kei* (Welt-Typ), wie hinsichtlich der Rechtssysteme in Japan, Europa und den Vereinigten Staaten. In der juristischen Terminologie aller drei Regionen finden sich die Gegensatzbegriffe *commixtio*, der einen Komplex bezeichnet, der davon ausgeht, dass die Konfusion reversibel ist, und *confusio*, der die Konfusion für irreversibel hält. In Japan bevorzugen Vorstellungen aus dem 19. Jahrhundert über die Beziehungen zwischen „fremder“ und „japanischer“ Kultur die Idee der *commixtio*, also der reversiblen Konfusion, während die Realität der Anime anscheinend nachdrücklich die *confusio*, oder irreversible Konfusion darstellt. Zum Schluss wird die Frage untersucht, ob diese Verschiedenheit tatsächlich ein Widerspruch oder ob sie Teil eines ökonomisch verwertbaren Diskurses ist.

7 Samurai/Samurai 7 – „Japanizität“ und die Spuren ästhetischer Moderne

Jaqueline BERNDT
Yokohama National University

In neueren Untersuchungen zu Anime gibt es zwei Prämissen, die grundsätzliche Merkmale dieses weltumspannenden Mediums reflektieren:

- die Diskussionen über Anime konzentrieren sich eher auf Verfahren als auf einzelne Filme, oder anders gesagt, die Popularität von Anime gründet sich eher auf ökonomische, politische und kulturelle Faktoren als auf ästhetische oder künstlerische;
- Anime überschreiten das neuzeitliche Konzept einer nationalen Kultur und sind transnational, was aber Politiker, Journalisten und Fans nicht daran hindert, sie zu „nationalisieren“.

Vor diesem Hintergrund verfolge ich in meinem Beitrag zwei Intentionen: Mir ist vollkommen klar, dass Anime eine Herausforderung an moderne Autorenschaft sind, dass Kunst Autonomie beansprucht und dass es einen Wunsch nach tiefer Bedeutung gibt. Aber hier möchte ich zeigen, dass Ästhetik wichtig ist, d. h., dass Fragen nach Form, Stil und sinnlicher Wahrnehmung nicht einfach vernachlässigt werden können. Im Gegenteil, man kann sagen, dass es gerade ästhetische Besonderheiten sind, die Anime im frühen 21. Jahrhundert relevant machen. Des weiteren möchte ich „Japanizität“ als etwas hervorheben, was kultureller Mischung und transnationalen Strömen nicht widerspricht, sondern davon gar nicht zu trennen ist. Dies kann man aus Japans Modernität herleiten. Anhand des Films *Die sieben Samurai* von Kurosawa Akira (1954) und deren Anime-Adaption für das Fernsehen von Studio Gonzo *Samurai 7* (2004, 26 Episoden), die meine wichtigsten Beispiele sein sollen, möchte ich die „Japanizität“ von Anime im Hinblick auf moderne Vorstellungen von Identität, Autonomie, Authentizität und Realismus diskutieren. Ich bin keine Soziologin, deshalb werde ich mich diesen Fragen indirekt nähern, indem ich mich nicht auf den Begriff der „Japanizität“ als solcher konzentriere, sondern auf seine Zuschreibung in den Bereich der bildenden Kunst. Kurosawa ist ein eindrucksvolles Beispiel: In den 1950er Jahren galt er in Japan als einer der am wenigsten „japanischen“ Regisseure, was unter anderem auf den starken Einfluss Eisensteins zurückgeführt wurde, der ironischerweise sein Montagekonzept aus der Beschäftigung mit japanischen Holzschnitten, japanischen Schriftzeichen und Kabuki-Theater entwickelt hatte. Studio Gonzo hingegen, wo im letzten Jahrzehnt Anime für das Fernsehen produziert wurden, nutzt verschiedene kulturelle Elemente völlig frei, wie man zum Beispiel in *Afrosamurai* (2007) gut sehen kann.

Der Hinweis auf die Unterschiede und Ähnlichkeiten zwischen den beiden Filmen *Die sieben Samurai* und *Samurai 7* erlaubt eine kontrastierende Erinnerung an das, wofür Anime heutzutage so wertgeschätzt werden, wie traditionelle Zuschreibungen von „Japanizität“ zustande kommen und wo die Unterschiede sind zwischen den modernen hybriden Anime und früheren Versuchen in Japan, verschiedene kulturelle Merkmale zu verschmelzen.

Kommentar

zum Panel „Gegenwärtige Wahrnehmungskultur und Spuren der japanischen Moderne“ mit Alexander Zahlten und Jaqueline Berndt

Kayo ADACHI-RABE
Ostasiatisches Institut
Universität Leipzig

Die Vorträge von Alexander Zahlten und Jaqueline Berndt haben zwei wesentliche ästhetische Qualitäten der japanischen Animation, nämlich das Liquide und das Hybride, ins Licht gerückt. Die „Japanizität“ manifestiert sich somit in rein formalen Kriterien, was meines Erachtens legitim ist, um die internationale Popularität dieses Genres zu verstehen.

Die „Flüssigkeit“ der Bilder bewirkt nicht nur die Entfaltung einer grenzenlosen virtuellen Welt, sondern ermöglicht auch eine fließende Wechselbeziehung unterschiedlicher Repräsentationsformen im Sinne von Intermedialität, Intersubjektivität und Interkulturalität.

Die Vorsilbe „Inter-“ könnte man auch durch „Trans-“ ersetzen. Die Beziehungen unter den Medien, unter den wahrnehmenden Subjekten und unter ihren kulturellen Identitäten, die in einem Zeichentrickfilm ins Spiel gesetzt werden, erweisen sich – wie Alexander und Jaqueline dargelegt haben – als äußerst komplex und produktiv zugleich.

Die liquide Textur des Zeichentrickfilms kooperiert mit der hybriden Eigenschaft in seiner ästhetischen Tradition. Diese realisiert eine dialektische Verbindung wesensfremder Arten der Darstellungstechnik und der kulturellen Eigenheiten. Entsprechend Eisensteins Auffassung von der japanischen Kunst, auf der seine Montage-theorie fußte, bildet diese tatsächlich ein freizügig sich erweiterndes, offenes System.

Der Eklektizismus gehört zum Schicksal des fernöstlichen Landes, das sich einst nach dem Vorbild der westlichen Länder zu modernisieren versuchte und sich nun als hochindustrialisiertes Land in der internationalen Konkurrenz behauptet. Die Anschlussfähigkeit der Kultur verbindet sich auch

mit dem Prinzip des Films, sich Methoden der anderen Kunstgattungen einzuverleiben. Der Anime selbst stellt sich schließlich dar als ein Produkt der heutigen endlos vernetzbaren, virtuellen Kommunikationsformen. Die beiden Vorträge veranschaulichen, dass die Popularität der japanischen Animation in Resonanz mit ihrer kulturellen Herkunft, ihrer medialen Besonderheit und dem globalen Zeitgeist zustande kommt.

Diejenigen Animationsfilme, die heute kommerziell so erfolgreich sind, zielen aber nicht unbedingt auf ein Formenexperiment, welches das Potenzial der Kunst berührt, sondern vielmehr auf die Befriedigung der Zuschauererwartung, wie z. B. omnipotente Fähigkeiten und grenzenlose Entfaltung der Fantasie zu erleben. Das Liquide und das Hybride rufen trotzdem die Wirkung hervor, die Konstruktionsfähigkeit des Mediums und die Erweiterungsmöglichkeiten der medialen Erlebnisse bewusst wahrnehmbar zu machen.

Meine Fragen möchte ich folgendermaßen grob formulieren:

Welche Wirkungen üben die Phänomene der Verflüssigung und der Hybridisierung auf den Zuschauer aus?

Lässt der Zuschauer sich als Teil der virtuellen Welt passiv in den Strom der Realitätsflucht treiben oder ist er aktiver Protagonist seines medialen Erlebnisses, das er mitgestaltet?

Beeinflusst der Anime das europäische Publikum, so dass es sich selbst mit der heterogenen Kultur auseinandersetzt und eine hybride Eigenschaft aneignet?

Zusammenfassung der Diskussion der Session 3

Gegenwärtige Wahrnehmungskultur und Spuren der japanischen Moderne

(LAM Fan-Yi, Freie Universität Berlin)

Dr. Alexander ZAHLTEN (Nippon Connection, Frankfurt am Main)

Prof. Dr. Jaqueline BERNDT (Yokohama National University)

Moderation: Dr. Kayo ADACHI-RABE (Universität Leipzig)

Kurze Zusammenfassung der Vorträge:

In seinem Vortrag „Unsichtbar japanisch: Anime, gegenwärtige Wahrnehmungskultur und die Spuren von Japans Moderne“ versuchte Dr. Alexander Zahlten Anime und aktuelle Theorien über eine „liquide“ Moderne zusam-

menzubringen. Der Anime sei ein perfektes Beispiel für die Entwicklung, ist ihre Produktion und Rezeption doch längst zu einer reversiblen *confusio* geworden, während Recht und Politik noch immer an einer nicht reversiblen *commixtio* festhielten.

Die Hybridität der Japanizität ist das Thema in Prof. Berndts Vortrag „7 Samurai/Samurai 7: ‚Japanizität‘ und die Spuren ästhetischer Moderne“. Anhand eines Vergleiches von ausgewählten Szenen aus Kurosawa Akiras *Die sieben Samurai* (1954) und der Anime-Serie *Samurai 7* (2004) zeigte sie beispielhaft die kulturelle und ästhetische Seite der Anime.

Die Diskussion begann mit einer Erläuterung zu der von Zahlten auf den Anime angewendeten Liquiditäts-Theorie. Er hatte in seinem Vortrag die These aufgestellt, dass eine starke Faszination des Anime durch den Kontrast der Elemente der *confusio* und *commixtio* ausgehe. Ähnlich wie die von den Referenten oft angeführte Hybriditäts-Theorie ist diese These ein Ansatz, der zur Erklärung des modernen Japan beitragen soll.

Dies führte zu einer längeren Diskussion zwischen Zahlten und Berndt darüber, inwieweit nach dieser Ansicht Anime noch als konkretes und damit eingrenzbares Medium, gelten kann oder ob es mehr um ein strukturelles Prinzip geht. Es fragt sich daher, ob Anime überhaupt als eigenständiges Studienobjekt behandelt werden können. Mit Verweis auf die Komplexität von Anime und die Diversität ihrer Inhalte wurde noch einmal der soziale Aspekt von Anime als Ausgangspunkt für kreative Kommunikation und Gemeinschaftsbildung unter seinen Rezipienten betont.

Aus dem Publikum kam die Kritik, dass zu leichtfertig mit Theorien umgegangen werde und diese gewaltsam den Anime übergestülpt würden. Professor Lisette Gebhardt wollte angesichts ihrer Ansicht nach überhandnehmender Theorien wissen, wo sich in all den Diskussion die japanischen Ansätze befänden. Berndt wies drauf hin, dass es zwar auch japanische Theoretiker gebe, dass man aber insgesamt in Japan stärker auf Daten und Fakten achte, weniger auf den sorgfältigen Aufbau theoretischer Konstrukte.

Dr. Sano Akiko und Professor Koide Masashi verteidigten den japanischen Weg. Die Anime-Forschung sei noch sehr jung und müsse sich daher vorerst bewährter Theorien und Methodiken aus anderen Wissenschaftsbereichen wie etwa der Filmwissenschaft bedienen. Auch gelte es zu beachten, dass Forscher immer einen bestimmten wissenschaftlichen und nationalen Hintergrund besäßen, der ihre Arbeit und die von ihnen verwendeten Werkzeuge prägt. Richter und Gebhardt ermunterte die japanischen Forscher, selbständiger und selbstbewusster zu arbeiten.

Kurz vor dem Schluss der Diskussion kam aus dem Publikum die Frage, als was Anime denn nun zu verstehen seien, ob es nicht auch möglich wäre, Anime statt als festes oder transzendentes Objekt eher als eine von den eigenen Vorstellungen und Vorkenntnissen abhängige Kategorisierungsweise zu sehen. Auf die Frage, ob Anime überhaupt definiert werden kann, antwor-

tet Sano, dass eine Definition gar nicht nötig sei. Vielmehr solle man diese zugunsten eines freien, interdisziplinären Diskurses offen lassen. Da sei selbst „Japan“ als Attribut vernachlässigbar.

Nach Koide sind Anime, wie sie auf diesem Symposium zum Gegenstand der Debatte wurden, im Ausland entdeckt und erst in den 80er/90er Jahren auch in Japan populär geworden. Seine eigene Generation ist dem Anime gegenüber eher nicht so positiv eingestellt. Anime als Objekt wissenschaftlicher Forschung ist in Japan auf dem Umweg über das Ausland aufgenommen worden. Für ihn stellt sich durchaus die Frage, ob Anime an sich überhaupt so wertvoll ist, dass er als Japaner stolz darauf sein sollte.

Anime – Japanischer Zeichentrick global

Filmabend und Symposium

Japanisch-Deutsches Zentrum Berlin und Japan Foundation

in Zusammenarbeit mit
Universität Leipzig
Yokohama National University
MADHOUSE
The Piano Forest Film Partners
Asatsu-DK Inc.
Engelbrot

Filmabend

Donnerstag, 30. Oktober 2008

Pre-Event im Rahmen der Reihe „Cinema Gourmet“
im Engelbrot

Begrüßung

Einführung
KOJIMA Masayuki (Regisseur)

Vorführung
„Piano Forest – The Perfect World of Kai“
2007, Regie: KOJIMA Masayuki, Manga: ISSHIKI Makoto, Drehbuch: HÖRAI
Ryūta

Gesprächsrunde (Japanisch-Deutsch, simultan gedolmetscht)
MARUYAMA Masao (Creative Director, Madhouse)
KOJIMA Masayuki (Regisseur)
Stefan RIEKELES (Moderator)

Buffet mit Filmmusik

Symposium „Anime – Entgrenztes Japan“

im Japanisch-Deutschen Zentrum Berlin

Freitag, 31. Oktober 2008

Begrüßung

SATŌ Hiromi (Japanisch-Deutsches Zentrum Berlin)

FURUYA Masato (Japan Foundation)

Keynote

Die Entwicklung von Anime und ihrer Produktion – die Entstehungszeit unter Tezuka Osamu, dem „Gott des Manga“ und die Gegenwart

MARUYAMA Masao (Madhouse)

Einleitung in die Thematik

Prof. Dr. Steffi RICHTER (Universität Leipzig)

Faszination Anime: Japanische und deutsche Perspektiven

Prof. KOIDE Masashi (Tokyo Zokei University)

Jesko JOCKENHÖVEL (Stiftung Deutsche Kinemathek)

Moderation: Prof. Dr. Steffi RICHTER (Universität Leipzig)

Diskussion

Gastvortrag

Künstler schauen fern: Faszination der Fremde im 16. bis 19.

Jahrhundert

Tamiko THIEL (Künstlerin)

„Japanisches“ im Anime – Kulturspezifisches im Zuschauerblick

Prof. Dr. Sven THOMAS (Evangelische FH Rheinland-Westfalen-Lippe)

Dr. SANO Akiko (Osaka City University)

Moderation: Prof. Dr. Lisette GEBHARDT (Universität Frankfurt a. M.)

Diskussion

Gegenwärtige Wahrnehmungskultur und Spuren der japanischen Moderne

Dr. Alexander ZAHLTEN (Nippon Connection, Frankfurt a. M.)

Prof. Dr. Jaqueline BERNDT (Yokohama National University)

Moderation: Dr. Kayo ADACHI-RABE (Universität Leipzig)

Abschlussdiskussion