

Japanische Popkultur 3: Anime

In dieser Ausgabe von Neues aus Japan bieten wir Ihnen den dritten Teil unserer kleinen Serie über japanische Popkultur, denn dieser wichtige Bestandteil der populären Kultur Japans darf keinesfalls vergessen werden. Haben Sie schon einmal den Begriff *Anime* gehört? *Anime* ist eine Verkürzung des Begriffs Animation (engl. „Zeichentrickfilm“), und damit bezeichnet man heute überwiegend Zeichentrickfilme aus Japan. Haben Sie selbst schon einmal *Anime* gesehen? Viele werden sich vielleicht an die Zeichentrickserie „Heidi“ (1974) erinnern, die bereits vor vielen Jahren im Fernsehen lief, aber nur wenige dürften wissen, dass diese Serie nach der Vorlage eines Romans aus der Schweiz eigentlich ein *Anime* aus Japan ist.



In den letzten Jahren haben *Anime* überall auf der Welt erheblich an Beliebtheit gewonnen, und sie werden zunehmend auch mit internationalen Preisen bedacht. So gewann etwa „Tsumiki no ie“ (Haus der Bauklötze, 2008) in diesem Jahr den Oscar für den besten Kurzzeichentrickfilm. Und 2002 wurde Miyazaki Hayaos Anime „Sen to Chihiro no kamikakushi“ (Chihiros Reise ins Zauberland, 2001) bei den Berliner Filmfestspielen mit einem Goldenen Bären ausgezeichnet. Im gleichen Jahr erhielt dieser Film zudem den Oscar als bester Zeichentrickfilm.

Für diejenigen, die sich noch nicht so gut mit *Anime* auskennen, soll hier kurz erläutert werden, was diese Filme eigentlich sind.

Anime sind neben Filmen mit realen Schauspielern und *Manga* eine der geläufigen Ausdrucksformen im künstlerischen und medialen Bereich. Im Unterschied zu den ebenfalls aus Zeichnungen bestehenden *Manga* kommen bei *Anime* auch Geräusche und Stimmen zum Einsatz. Vor allem aber sind mittels der speziellen Aufeinanderfolge der Bewegungen Darstellungen von extremer Kürze möglich, die es bei Filmen mit realen Schauspielern so nicht gibt. Gleichzeitig können auch Formen des Ausdrucks verwendet werden (z.B. die Nutzung besonderer Blickwinkel), die in normalen Filmen nicht möglich sind. Auch sind durch die zahlreichen unterschiedlichen Zeichenstile besondere künstlerische Ausdrucksweisen erreichbar. Letztendlich stellen *Anime* somit ein Gesamtkunstwerk sowie eine umfassende Form der medialen Kunst dar, bei denen die stimmlichen Fähigkeiten der Synchronsprecher, Musik und Geräusche, Bilder sowie die von den Figuren vorangetriebene Handlung eine Einheit bilden.

Viele sind vielleicht der Auffassung, *Anime* bildeten eine Form der Unterhaltung für Kinder. Tatsächlich gibt es viele hervorragende Beispiele für *Anime*, die sich vor allem an Kinder richten. Allerdings werden japanische *Anime* keineswegs ausschließlich für ein sehr junges oder jugendliches

Publikum produziert. *Anime* stellen in Japan vielmehr eine umfassende Form der medialen Kunst und des Ausdrucks künstlerischer Kreativität dar, die sich nicht auf Kinder beschränkt.

Charakteristisch für *Anime* sind ihre außerordentlich große Vielfalt in Bezug auf den Inhalt sowie die deutlich zutage tretende Originalität der Zeichner. Je nach Publikum und Thema lassen sich diese Filme zudem in unterschiedliche Kategorien einteilen. In Bezug auf das Publikum sind dies etwa *Anime* für Kinder, für männliche bzw. weibliche Jugendliche sowie für Männer und Frauen. Bei den Genres gibt es etwa Science-Fiction, Fantasy, Humor oder Sport, aber das Spektrum ist noch viel größer und fast nicht mehr überschaubar.

In Japan bedienen sich die *Anime* mit ihrer großen thematischen Vielfalt ganz unterschiedlichen Trägern, um vom Publikum aufgenommen zu werden. Dies können zum Beispiel Kinofilme, Videos, DVDs, Filme im Internet oder umfangreiche Fernsehserien sein. Die meisten *Anime* im Fernsehen sind Seriedramen, von denen jede Woche eine Folge von ca. 30 Minuten Länge gezeigt wird. Auch besteht der Großteil der *Anime* aus Filmen für das Fernsehen. Neben Werken zur reinen Unterhaltung gibt es auch Bildungsserien, etwa über historische Themen oder über Menschenrechte, und auch *Anime* als Informationsmedium.

Aus diesem Grund stellen *Anime* für die allermeisten Menschen in Japan eine außerordentlich vertraute Form der medialen Kunst dar, mit der sie ganz unbefangen und wie selbstverständlich umgehen.

Zugleich sind *Anime* eng mit anderen Bild- und Printmedien verknüpft. Insbesondere haben viele *Anime Manga* als Vorlagen, so dass die beiden bekanntesten Formen der Popkultur Japans untrennbar miteinander verbunden sind.

Was ist nun eigentlich das Spezielle an Anime aus Japan?

Ein Charakteristikum von *Anime* und *Manga* aus Japan ist das Fehlen der sonst so häufig zu findenden Unterteilung der Protagonisten in „Gut“ und „Böse“. Anders als etwa in amerikanischen Filmen ist für den Zuschauer nicht ohne weiteres zu erkennen, welche der auftretenden Figuren für Gerechtigkeit sowie Vollkommenheit stehen und welche sich durch ihre Unvollkommenheit und Fehler als Vertreter des „Bösen“ zu erkennen geben.



Die Geschichte der *Anime* in Japan kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Erste kurze Filme gab es schon in den 1950er Jahren, als das Fernsehen auch in Japan seinen Siegeszug durch die Haushalte antrat. Die erste richtige Serie, die eine komplexe Handlung aufwies und regelmäßig im Fernsehen ausgestrahlt wurde (und damit als Vorbild für die heutigen TV-Serien dient) war 1963 „Tetsuwan Atomu“ (Astro Boy) des Manga-Zeichners Tezuka Osamu, der in Japan noch heute als „Gott des *Manga*“ verehrt wird. Der Hauptcharakter Tetsuwan Atomu ist ein

Roboter in der Gestalt eines Jungen, der über menschliche Gefühle verfügt und mit seinen

außerordentlichen Fähigkeiten den Menschen hilft. Da er aber ein künstliches Wesen ist, das geschaffen wurde, um die Menschen zu ersetzen, macht er die schmerzliche Erfahrung, niemals selbst ein Mensch werden zu können; auch erlebt er durch die Menschen viel Leid. Er ist somit eine sehr zwiespältige Figur.

Als Beispiele für *Anime*, die den Gegensatz zwischen Mensch und Natur behandeln, seien „Kaze no tani no Naushika“ (Nausicaä aus dem Tal der Winde, 1984) und „Mononoke hime“ (Prinzessin Mononoke, 1997) genannt. In diesen Filmen erfolgt keine abschließende Bewertung darüber, ob der Mensch oder die Natur das Böse darstellen, vielmehr werden beide als relative Existenzen gezeichnet. Charakteristisch für diese Filme ist die anziehende und faszinierende Art und Weise, in der die jeweiligen Figuren jenseits von Gut und Böse dargestellt werden.

Ein Beispiel für eine sehr erfolgreiche *Anime*-Serie im Fernsehen, die noch nicht allzu lange zurückliegt, ist das Science-Fiction-Drama „Shin Seiki Evangelion“ (1995, Neon Genesis Evangelion), das in den 1990er Jahren in Japan als gesellschaftliches Phänomen galt und das teilweise auch in Deutschland bekannt ist. Diese Serie bringt unterschwellig die Furcht vor der Zerstörung der Erde infolge des technischen Fortschritts zum Ausdruck. Zugleich zeigt dieser *Anime* auch die Schwierigkeiten und Konflikte (etwa mentale Probleme) auf, mit denen die Protagonisten zu kämpfen haben. Diese sind Jungen und Mädchen im Alter von etwa 14 Jahren, die unter den komplizierten Beziehungen zu ihren Familien leiden und sich auf die schwierige Suche nach dem eigenen Ich und dem Sinn ihrer Existenz machen. Dabei stellt jede einzelne Figur einen Charakter voller Individualität und besonderem Reiz dar.



Ein weiteres Charakteristikum japanischer *Anime* ist, dass sie für die Schaffung einer fiktiven Wirklichkeit genutzt werden, in der die jeweiligen Bedingungen und Phänomene nicht unserer Realität entsprechen, so dass alle möglichen Arten von Welten geschaffen werden können.

Auf dem Gebiet der Fantasy werden Themen aus altertümlichen Sagen und der Geschichte ganz unterschiedlicher Länder behandelt, und es werden Welten kreiert, in denen Magie und andere Dimensionen existieren.

„Ranma 1/2“ (1989) der bekannten *Manga*-Zeichnerin Takahashi Rumiko wiederum schildert den gewöhnlichen Alltag, in dem plötzlich fantastische Elemente auftreten, die an eine Slapstick-Komödie erinnern (etwa ein Mann, der sich, sobald er mit Wasser übergossen wird, in eine Frau verwandelt).

Auch in Deutschland sind - neben der eingangs genannten Serie „Heidi“ - bereits eine ganze Reihe von *Anime* aus Japan im Fernsehen gezeigt worden. Und seit etwa Mitte der 1990er Jahre hat auch die Zahl der Fans von *Anime* hierzulande rasant zugenommen.

Animexx e.V., Betreiber des größten Fan-Portals für *Anime* und *Manga* in Europa, zählt rund 130 Tsd. Mitglieder und verzeichnet über drei Millionen Zugriffe pro Tag. Geschäftsführer Tobias Hößl nimmt an, dass gerade die Fantasy- und Magie-Serie „Sailor Moon“ (1992), die in den 1990er Jahren in Deutschland im Fernsehen lief, die Ursache dafür war, dass *Anime* bei jungen Menschen hierzulande allgemein bekannt wurde und viele von ihnen sich zu ausgesprochenen *Anime*-Fans entwickelten.

Auch die Ausstrahlung der *Anime*-Klassiker des bekannten Regisseurs Miyazaki Hayao im Fernsehen scheint dazu beigetragen zu haben, diesen Trend weiter zu verstärken.

Allerdings war es laut Hößl das Internet, dem eine entscheidende Rolle dabei zukam, dass diese Serien in den 1990er Jahren in Deutschland einen regelrechten *Anime*-Boom auslösten. Denn das Internet ermöglicht es denjenigen, die sich für *Anime* interessieren, miteinander in Kontakt zu treten, Informationen auszutauschen, Gemeinschaften zu gründen sowie sich auch über *Anime* auszutauschen, die in Deutschland nicht im Fernsehen gezeigt wurden, und diese neuen *Anime* dort anzusehen.

Auch die Globalisierung trug nach Hößl zu dieser Entwicklung bei. Diese habe die Grundlagen dafür geschaffen, dass heutzutage Elemente aus anderen Kulturen ohne größere Umstände in den eigenen Alltag integriert werden können.

Es steht zu hoffen, dass auch künftig qualitativ anspruchsvolle *Anime* aus Japan in Deutschland ihre Fans finden und hierzulande zur weiteren Verbreitung der Popkultur Made in Japan beitragen werden.

Der besondere Reiz von *Anime* aus Japan ist nicht allein mit Worten zu fassen. Allein die große Zahl wirklich anspruchsvoller *Anime*, die unablässig neu erscheinen, stellt einen weiteren Reiz dar. Es wäre wirklich schade, wenn die Vorurteile, die man eventuell gegen *Anime* hegt, jemanden davon abhalten würden, sich eine anspruchsvolle und qualitativ hochwertige Produktion einmal selbst anzusehen. In Japan gibt es ein Sprichwort: „Einmal sehen ist besser als hundert Mal hören.“ Wagen Sie einmal einen Blick in diese ganz besondere Welt. Bestimmt werden sie einem Werk begegnen, das Sie in seinen Bann zieht.



(Anmerkung: Die Jahresangaben in Klammern beziehen sich auf das Erscheinungsjahr in Japan.)