

Grabbe, Lars C. (2013): *Exkurs: Anime*, in: GIB - Glossar der Bildphilosophie, <http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Exkurs:Anime>

Etymologie und Wortbedeutung

Der japanische Terminus „anime“ (orig.: “animêshon”) hat seinen Ursprung im Französischen und beschreibt, in allgemeiner Verwendung, alle Formen animierter Filme: „the Japanese took the word from the French to describe all animated films“ ([Levi 2001a]: S. 1). Spricht man hingegen in neuerer Zeit von „Anime“, so ist dies ein expliziter Verweis auf die in Japan produzierten Animationsfilme (vgl. [Leonard 2005a]: S. 284 und [Levi 2001a]: S. 1).

Science Fiction und Monster Movies

Die große internationale Bekanntheit und Beliebtheit japanischer Anime gründet auf dem weltweiten Erfolg des japanischen Science Fiction. Interessanter Weise wurde dieser Erfolg eben nicht durch die Prosaliteratur japanischer Autoren bestimmt und etabliert, sondern durch die modernen Medien und die berühmten *kaijū eiga* – die japanischen Monster Movies – allen voran *Gojira* (*Godzilla*, 1954). Die *kaijū eiga* wurden zum japanischen Exportschlager und fanden schnell ihren Weg in die internationalen Kinos. *Gojira* wurde ab 1956 in Europa und den USA ausgestrahlt, zudem fanden die Filme enorme Verbreitung über TV-Ausstrahlungen zwischen den 1960er und 1970er Jahren. Die Beliebtheit der Monster Movies wurde begleitet von der Faszination für Roboter und künstliche Lebensformen (vgl. [Bolton et al 2007a]: S. viii). Von besonderer Popularität ist hier der von Osamu Tezuka entworfene Manga *Tetsuwan Atomu* (*Astroboy*, *Mighty Atom*, 1951), in welchem erstmals ein freundlicher Roboter eine Hauptrolle innehat und damit einen starken Kontrast bildet zu den negativen Vorstellungen, die Amerikaner und Europäer mit künstlichen Lebensformen oftmals verbinden. Dieses Negativbild wird karikierend als „Frankenstein Syndrome“ bezeichnet und ist als Angst-Motiv nicht nur in fiktionalen Kontexten präsent, sondern „it has been integrated as an aspect of technology that seems unavoidable. Nevertheless, it is a relatively recent evolution in Western culture“ ([Kaplan 2004a]: S. 11). Die Beliebtheit von *Tetsuwan Atomu* führte insgesamt zu einer 18 Jahre andauernden Publikation in schönen manga und ab dem Jahr 1963 zur TV-Ausstrahlung mit einer Anzahl von insgesamt 193 Episoden. Der Anime *Tetsuwan Atomu* wurde im Ausland als *Astro Boy* und *Mighty Atom* bekannt. *Tetsuwan Atomus* Geburtstag (der 7. April 2003) führte in 2003 zu einer Neuauflage für das japanische Fernsehen und zur Produktion von Sammelmünzen, um den Geburtstag angemessen zu feiern (vgl. [Krebs 2006a]: S. 64). Gerade in *Tetsuwan Atomu* manifestiert sich erstmals die Dichotomie von Mensch und Maschine als Prinzip der Hoffnung und der Sozialität und nicht als

Äußerung des negativ konnotierten „Frankenstein Syndrome“. Tetsuwan Atomu ist archetypisch für das Konzept des Gefährten, der die Menschheit oft gegen Gefahren aus dem Weltall verteidigt und stetig versucht eigene Emotionalität zu entwickeln, wenngleich er nicht über die volle Bandbreite menschlicher Emotionen verfügen kann (vgl. [Levi 2001a]: S. 86).

Künstliche Lebensformen

„In der Erzähltradition des japanischen anime bildet das Konzept der künstlichen Lebensform ein vielseitig verarbeitetes narratives Konstrukt. Anime [...] reflektiert auf diese Weise spezifische Momente der gesellschaftlichen Kulturkritik im Bezug auf das Verhältnis von Mensch und künstlichem Leben. Anime ist dabei nicht nur ein Reflexionsprinzip einer traditionell japanischen Perspektive, sondern verarbeitet kulturelle Motive und Inhalte einer global vernetzten und multimedialen Weltgesellschaft. Das Verständnis von künstlichen Lebensformen und deren Charakterisierung, wie es im anime reflexiv zur Anwendung kommt, erfährt dabei eine stetige narrative Entwicklung. Diese problematisiert nicht nur Angstmotive im Kontext von Mensch-Maschine-Symbiosen, sondern explizit realgesellschaftliche Diskurse im Kontext künstlicher Lebensformen: Fragen nach der Konstitution von Identität, Körpern, modernen Formen der Sozialität und dem Verhältnis von Geist, Körper, Personwerdung und Leben werden intensiv problematisiert“ ([Grabbe 2010a]: S. 213).

Manga

Ein Großteil der Anime basieren auf Printvorlagen, den Manga (Originalbedeutung: ‚lächerliches, komisches Bild‘), und diese sind eine feste Institution in der japanischen Erzähltradition.

Die „konzeptionelle Form-Struktur“ ([Grabbe 2010a]: S. 214) der Manga lässt sich bis in das 12. Jahrhundert zurückverfolgen und basiert auf illustrierten Handrollen, den so genannten emakimono. Diese Schriftrollen zeichneten sich durch facettenreiche Geschichten aus, die durch spezielle Maltechniken mittels Pinsel gezeichnet wurden und häufig über den im Manga typischen Aspekt der Bewegung verfügten. Letztere wurde beispielsweise im Ban Dainagon Emaki (12. Jahrhundert) dadurch erzielt, dass die Handrolle von rechts nach links aufgerollt wurde und jeweils ein Teil der Geschichte präsentierte, dann wurde die Rolle nach Fertiglesen des Abschnitts einfach weiter aufgerollt und offenbarte somit eine Bewegungsstruktur der Bildentfaltung von rechts nach links. Die emakimono verfügten über zusätzliche Beschreibungen des Bildinhalts durch Text und wirkten somit durch eine Kombination von Bildinhalt und phonetischem Symbol, ähnlich der Struktur moderner Manga (Vgl. [Kiyomitsu 2004a]: S. 4f.). Zusätzlich lässt sich das Prinzip der interaktiven Kunst,

welches unter anderem durch die ästhetische Drucktradition des japanischen Holzschnitts oder Farbholzschnitts vom 16. bis 19. Jahrhundert entwickelt wurde, auf die Bildgestaltung im Manga und Anime anwenden. In dieser Kunstform steht das Erreichen eines Realismus im Vordergrund, welcher dem Betrachter mehr zeigt, als im eigentlichen Bildraum dargestellt ist. Der Betrachter füllt sozusagen die Leerstellen im Bild mittels imaginativer Eigenleistung auf, um einen Sinn zu generieren. Wenn z.B. ein Bild Pfade und Wege zeigt, die anscheinend weiter reichen als der Rahmen, muss der Betrachter diesen abwesenden Bildraum mitdenken: „Anime sets the stage, but the viewer’s imagination must fill the gaps. Anime’s most powerful scenes never appear on screen at all“ ([Levi 2001a]: S. 20f.). Die „konzeptionelle Inhalts-Struktur“ ([Grabbe 2010a]: S. 215) im Manga folgt einem dreigliedrigen Modell, welches sich an einem differenzierten Geschlechterkonzept orientiert:

Der sehr action-orientierte (1) shōnen manga orientiert sich am männlichen Leser und behandelt Kriegsthemen, Sport, Sexualität und Rivalität.

Das Gegenstück bildet der am weiblichen Leser orientierte (2) shōjo manga, er thematisiert Emotionen und Beziehungsgefüge. In den 1960er und 1970er Jahren orientierte sich der shōjo manga an der dramatischen Tradition des ausschließlich von weiblichen Schauspielern besetzten Takarazuka-Theaters, welches traditionell für ein weibliches Teenager-Publikum spielt. Das Takarazuka-Theater zeichnet sich insbesondere durch die Darstellung überaus starker Rollen aus, oftmals auch durch die Verkörperung von Männern und die Darstellung der bishōnen (schöner Junge), der schönen und androgynen Männer, die charakteristisch sind für bisexuelle Romanzen der traditionellen japanischen Kämpferlegenden.

Der sich ausbildende wechselseitige Einfluss von Takarazuka-Theater und shōjo manga führte letztendlich dazu, dass sich shōjo manga auch an den Themen der männlichen shōnen manga erfolgreich versuchte und sich der (3) bishōnen manga als Subkategorie des shōjo manga etablierte.

In den späten 1970er und frühen 1980er Jahren führte ein gegenseitiger thematischer Austausch zwischen shōnen manga und shōjo manga dazu, dass sich die ursprüngliche Trennung dieser Kategorien zunehmend auflöste und nun auch junge und erwachsene Männer shōjo manga konsumierten und sich ebenfalls junge und erwachsene Frauen den shōnen manga zugewendet haben. Neben den Konsumenten vermischten sich auch die unterschiedlichen Stilebenen, und immer öfter wurden starke weibliche Charaktere in den männlichen shōnen manga etabliert und starke männliche Charaktere in den shōjo manga (vgl. [Levi 2001a]: S. 10f.).

Anime: expressive Modi

Die erzählerische Komplexität japanischer Anime lässt sich innerhalb von drei expressiven Modi kategorisieren:

Zu allererst ist der apokalyptische Modus anzuführen, welcher apokalyptische Weltuntergangsszenarien und/oder Momente der globalen Bedrohung beinhaltet: als Form der Kulturkritik zu begreifen, die Aspekte wissenschaftlich-industrieller Gesellschaftsentwicklungen reflektiert. An zweiter Stelle ist der festliche/karnevaleske Modus zu nennen, welcher in hohem Maße komödiantische und exzessive Elemente aufweist. Dieser Modus steht nicht ausschließlich für Spaß und Belustigung, sondern auf philosophischer Ebene für die Elemente Veränderung, Abwechslung, Tod und Erneuerung. Als letzte Form ist der elegische Modus zu erwähnen, welcher Aspekte von Kummer, Mangel und Verlust beinhaltet.

Diese drei Modi interagieren nicht nur untereinander, sondern ebenfalls mit dem reichhaltigen Material der japanischen Erzähltradition, „the immense range of anime – its fascinating variety of genres, its mixture of traditional and modern elements, and its disparate assemblage of subjectivities – it is also rewarding to see how the modes of apocalypse, festival, and elegy continually appear, reworking and recombining themselves across the broad tapestry of contemporary animation” ([Napier 2001a]: S. 13f.).

Populäre Anime

Tetsuwan Atomu (Astroboy, Mighty Atom, 1951)

Tetsujin 28-gō (Gigantor, 1956)

Baburugamu kuraishisu (Bubblegum Crisis, 1987)

Akira (1988), Kōkaku kidōtai (Ghost in the Shell, 1995)

Kyōshoku sōkō Guyver (Guyver: The Bioboosted Armor, 2005)

Ergo Proxy (2006)