

Befremdende Vertraulichkeiten. Anime-Soundtracks von domestizierendem Plagiarismus zu hybridisierender Authentizität

Maria Gräjdian (Frankfurt am Main)

1. Einleitung: die Alltäglichkeit des kulturellen Synkretismus

Dem Anime¹ (japanische Animationskunst, auch als japanischer Zeichentrickfilm bezeichnet) als Genre, Ideologie und Ästhetik gelang der Durchbruch im Westen durch den Anime-Film AKIRA (1988) – in Japan ein

-
- 1 Entsprechend einem Bericht des *Media Development Research Institute* erreichten die japanischen Anime-Verkaufszahlen (Filme, Video, Fernsehprogramme und Internet) im Jahr 2002 214 Mrd. Yen, eine 14,8-prozentige Steigerung zum Vorjahr. (Im Jahr 2002 verlief der durchschnittliche Umrechnungskurs Yen-Euro auf 1 Euro = 120 Yen.) Von 2.6 Mio. Yen im Jahr 1970 auf 107 Mrd. Yen im Jahr 1990 gestiegen, erreichten die Verkaufszahlen im Jahr 2004 einen Höhepunkt von 227 Mrd. Yen. Wöchentlich werden über 250 Anime-Produkte im Fernsehen ausgestrahlt; um die 1.700 Anime-Filme und 2.200 Anime-Fernsehserien werden jährlich produziert (ungefähr sechs neue Produkte pro Tag): Dadurch ist Japan die unumstrittene Nummer Eins der weltweiten Anime-Produktion (60-65 Prozent der Weltproduktion). Kinokarten für Anime werden um die Hälfte des gesamten Box Office in Japan geschätzt; Miyazaki Hayaos PRINZESSIN MONONOKE 『もののけ姫』 *Mononoke hime*, Japan, 1997, Regie: Miyazaki Hayao, Musik: Hisaishi Joe) ist der meist gesehene japanische Film.

Durch die Oscar-Verleihung 2003 für Miyazaki Hayaos CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND 『千と千尋の神隠し』 *Sen to Chihiro no kamikakushi* (wörtlich: *Chihiros plötzlich-spurloses Verschwinden*, Japan, 2001, Regie: Miyazaki Hayao, Musik: Hisaishi Joe) als Bester Animierter Spielfilm wurde das Anime über Nacht im Westen berühmt. Anime-Filme wie AKIRA 『アキラ』 *Akira* (Japan, 1988, Regie: Ôtomo Katsuhirô, Musik: Yamashiro Shôji), GHOST IN THE SHELL 『攻殻機動隊』 *Kôkaku kidôtai* (wörtlich: *Mobile Einsatztruppe gegen Chaosangriffe* oder *Bewaffnete Gegenaufrühr-Bereitschaftspolizei*, Japan, 1995, Regie: Oshii Mamoru, Musik: Kawai Kenji) und Anime-Fernsehserien wie NEON GENESIS EVANGELION 『新世紀エヴァンゲリオン』 *Shinseiki evangerion* (wörtlich: *Frohe Botschaft des neuen Jahrhunderts*, Japan, 1995, Regie: Anno Hideaki, Musik: Sagisu Shirô) oder POCKET MONSTERS 『ポケット・モンスター』 *Pocketto monsutâ* Japan (1997-2010, Regie: Hidaka Masamitsu und Sudo Norihiko) erzielten in den letzten zwei Jahrzehnten ebenfalls großen Erfolg im Westen ([ohne Autor] 2006b, 180; Napier 2005, 7; Richie 2001, 150).

absoluter Flop an den Kinokassen, da er den üblichen Anime-Rahmen sprengte – des Regisseurs Ōtomo Katsuhirō. Sein Bestehen in der japanischen Kultur blickt jedoch auf eine wesentlich längere Geschichte zurück. Tief in der traditionellen Kunst Japans verwurzelt, setzte das Anime die ästhetischen und ideologischen Darstellungstraditionen von japanischen Bilderrollen (*emaki-mono*) und Farbholzschnitten (*ukiyo-e*) fort, die durch Anklänge der einheimischen Bühnenkünste sowie der Walt-Disney-Fantasie und -Dynamik bereichert wurden, und entwickelte sich in der Nachkriegszeit geschwind, so dass es in den 1960er Jahren mit politischem Radikalismus und gegen-kultureller Experimentiererei verbunden wurde. Dies schlug sich in der florierenden Kulturindustrie der 1970er Jahre nieder: eine alternative Bühne für neue intellektuelle Interessen und ästhetisch-ideologische Orientierungen der japanischen Nachkriegs-Jugend, die mit althergebrachten Vorstellungen über die Rolle der Jugend, der Kultur und der Frauen in Konflikt traten. Weiterhin verwandelte sich das Anime als revolutionäre Untergrundströmung in den 1980er Jahren in eine Mainstream-Bewegung, mit einem spürbaren Niedergang in den frühen 1990er Jahren und der explosiven Wiederbelebung im neuen Jahrtausend.

Die althergebrachte Spannung in der traditionellen japanischen Darstellungskunst – zwischen Komposition und Technik, Realismus und Fantasie, Konformismus und Revolutionarismus, Handlung und Charakterausbau – findet sich im modernen Anime wieder. Mit dessen Hilfe versucht der individuelle Mensch, sich über seine Funktion innerhalb des kollektivistischen Systems zu erheben, denn das Anime steht als ambivalentes Symbol für ein neues Japan, das in einer ruhmreichen Vergangenheit tief verwurzelt ist (vgl. Satō 1992,12): Einerseits ist das neue Japan eine imaginierte Gemeinschaft, die aus ausgewählten Artefakten westlicher materieller Kultur besteht, und eine Nation, deren innere

Widerstandskraft die Annäherungsversuche des Westen überwinden würde; andererseits konstituiert sich das neue Japan als Depot und Erbe antiker asiatischer kultureller Historien und trägt die Verantwortung, Asien und das Asiatische im Zeitalter globalisierender, kultureller Korruption zu bewahren.

Als in Japan hergestellte Animationskunst entwickelte sich das Anime in den letzten drei Jahrzehnten neben dem Manga (japanischen Comics) zum Hauptträger japanischen Kulturgutes, über das Nicht-Japaner japanische Kultur wahrnehmen. Dies drückt sich in einer etablierten internationalen Fan-Gemeinschaft aus, die begeistert japanische Begriffe im alltäglichen Umgang miteinander einsetzt und denen im Anime vermittelte Werte wie Ehrlichkeit, Mut und Ausdauer von großer Bedeutung sind (Maas 2000, 88; Poitras 2000, 7). Betrachtet man das Anime als eines der globalisiertesten Phänomene der letzten Jahrzehnte, ist es ein kulturell-marktwirtschaftliches Produkt, dessen Relevanz in seiner Verkäuflichkeit besteht; es ist eine außergewöhnlich kreative und vielfältige Erscheinung, deren kolossale Quantität und Qualität die massive individuelle, soziale sowie historische Energie und Macht der Nachkriegszeit in Japan widerspiegeln (vgl. Kinsella 2000, 4). Wegen seiner unlängst errungenen, weltweit als ›Pokemon-Hegemonie‹ bezeichneten Universalität wurden Anime und Manga 2000 im offiziellen Erziehungsweißbuch der japanischen Regierung als wichtige, repräsentative kulturelle Ausdrucksformen des modernen Japan anerkannt (Iwabuchi 2004, 60): zum einen ein homogenisiertes, konsumbedingtes, vorgegebenen Normen unterworfenen Medium und zum anderen ein progressiver, bedeutungstragender Botschafter japanischen Kulturguts.

Neben der visuellen Dimension ist es wichtig, bei der Diskussion des Anime den Tonhintergrund bzw. die Begleitmusik, die als OST (Original Soundtrack) oder BGM (Background Music) bezeichnet wird,

miteinzubeziehen. Die Begleitmusik trägt wesentlich zur Erzeugung einer gewissen Atmosphäre und zur Betonung gewisser Zustände und Übergänge bei. Darüber hinaus handelt es sich dabei um einen starken Wirtschaftszweig: Die Anime-Soundtracks werden professionell weltweit vermarktet, denn der Absatz und die Nachfrage sind sehr groß. Dabei geht es nicht nur um die Begleitmusik als Hintergrund-Informationen im Sinn des Wagner'schen Orchesters als Kommentator der Geschehnisse auf der visuellen Dimension, sondern vielmehr um die Vermarktung musikalischer Produkte als selbstständige Waren in der Unterhaltungs- und Konsumindustrie. Häufig verselbständigen sich die Lieder und musikalischen Themen von den Anime-Filmen und -Serien, die sie ursprünglich begleiteten, und werden von den entsprechenden Unternehmen auf dem japanischen wie internationalen Markt als unabhängige Produktionen verkauft, während sich die jeweiligen Musiker über Nacht in Stars verwandeln. Daher besteht ein starkes, intrinsisches Verhältnis zwischen Anime-Soundtracks und deren Musikern: Zum einen tragen berühmte Komponisten oder Musiker durch ihre Musik zum Erfolg eines Anime-Produktes bei; zum Anderen werden durch die Involvierung im Soundtrack eines Anime-Produktes weniger berühmte Komponisten und Musiker in einer sehr kurzen Zeitspanne Berühmtheiten nationalen und internationalen Ranges.² Zur ersten Kategorie gehören beispielsweise Hisaishi Joe oder Kanno Yôko; als Beispiel für die zweite Kategorie gelten die japanische *visual-kei*-Band WORLD (*Death Note*, Anime-Fernsehserie, 2007) oder die Mädchen-Band AmuYumi Puffy (*Die Erzählungen des*

2 Im Folgenden verzichte ich aus Gründen der Übersichtlichkeit auf das übliche, politisch korrekte Erwähnen weiblicher und männlicher Subjekte (beispielsweise »Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen« bzw. »WissenschaftlerInnen«); die verallgemeinernde Verwendung des männlichen Genus soll als das Miteinbeziehen weiblicher Subjekte verstanden werden.

Prinzen Genji: Eine Jahrtausendchronik, Anime-Fernsehserie, 2009).

Der vorliegende Beitrag konzentriert sich auf drei Anime-Filme – PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI 『平成狸合戦ぽんぽこ』 [*Heisei tanuki gassen ponpoko*] (Japan, 1994, Regie Takahata Isao, Musik Shang Shang Tayphoon), GHOST IN THE SHELL und PRINZESSIN MONONOKE – die zum Zeitpunkt ihrer Veröffentlichungen durch das Neudefinieren des Anime als Ausdrucksform Meilensteine in der Geschichte des Genres darstellten. Die Musik dieser drei Anime-Filme wird im Spannungsverhältnis zwischen zwei Elementen bezogen – »domestizierender Plagiarismus« und »hybridisierende Authentizität« – und es wird versucht, die Kontribution dieser drei Produktionen zur Überwindung der klassischen Paradigmen wie beispielsweise Original-Kopie oder Westlich-Östlich zu verdeutlichen. Während Anime-Soundtracks aus verschiedenen Perspektiven – als Medium, Genre, Technik, Form oder Ästhetik – analysiert werden können, fokussiert die folgende Analyse jedoch die ideologisch-ästhetische Dimension der Anime-Soundtracks, die sich von der offenkundigen Freiheit des Animierten im direkten Zusammenhang mit individuellen Visionen der Künstler ableitet und sich auf die Magie und tiefere Bedeutungsebenen der Animationskunst als Ausdrucksmittel bezieht.

Wurde Domestizierung bereits Mitte der 1990er Jahre als die zähmende, zivilisierende, naturalisierende, vertraut machende, nach Hause bringende Übernahme des Fremden innerhalb eines aktiven Prozesses, im Gegensatz zu passiven Prozessen wie Verwestlichung oder Modernisierung, beschrieben, und stellt Plagiarismus ein ewiges Affront künstlerischer Kreativität durch unerlaubte, vereinnahmende Übernahme fremder Ergebnisse dar, überwinden Komponisten von Anime-Musik den Vorwurf

unkreativer Nachahmung und verwandeln die kritische Auseinandersetzung mit westlichen Klängen in einen innovationsfreudigen, zukunftssträchtigen Umgang mit dem Selbst, mit dem eigenen kulturellen Erbe, und dem Anderen, dem erlernten kulturellen Fremden. Genauso wie die Helden von Liebe und Sehnsucht auf ihre Initiationsreisen nach dem Kern des Lebens getrieben werden, legen es auch die Anime-Komponisten im Zuge ihrer Suche nach geeigneten Mitteln zum Ausdruck ihrer kompositorischen Ansprüche auf eine offene Konfrontation mit dem Unbekannten an. Authentizität bzw. authentische Musik bedeutet in diesem Fall die dynamische Zusammenstellung verschiedenster musikalischer Richtungen, Tendenzen und Moden und entfaltet sich in einer regenbogenartigen Kombination verschiedenster Stile und Genres, von Heavy-Metal bis hin zu Ethno-Pop, von westlichen Klassikern bis hin zu östlichen Modalismen und zurück zum Rap: Identität und Kultur erweisen sich somit als Ergebnisse einer hybriden Zusammensetzung übernommener und eingebauter Erstellungsstrategien.

Die Anime-Soundtracks thematisieren die Probleme heutiger Zeiten durch ihre rapiden Veränderungen des narrativen Tempos, durch ihre sich permanent umwandelnde Symbolik, durch die Betonung der Metamorphose als Grundtechnik sowie durch einen erstaunlichen stilistischen Eklektizismus, der sich sämtlichen Lokalisierungsversuchen entzieht: die verrutschende Struktur der Identität in einer sich andauernd ändernden Gesellschaft, ein Symptom und eine Metapher für eine von Umbruch und Spektakulärem sowie fluktuierenden Informationen besessene Welt. Diese musikalische Translation von ethisch auf ästhetisch, von Message auf Medium ermöglicht die proteische Form der Anime-Soundtracks, die sich in drei Ausdrucksmodi auffangen lässt: als Feierlichkeit (nicht *Matsuri*, sondern Karneval im Sinne Bakhtins: der Pathos von Wandel und Umbruch,

von Tod und Erneuerung, so dass Kultur als Chance zur Wiederbelebung in einer ablehnenden Gesellschaft erscheint), als Apokalyptisches (die Vision vom Ende der Welt; Fortschritt wird als definitives, unumkehrbares Ende aller möglichen – persönlichen wie sozialen – Zukunftsangelegenheiten dargestellt) und als Nostalgie (Schmerz, Verlust und Abwesenheit: Zivilisation fungiert als Möglichkeit der Rückkehr zu einem Raum von Hoffnung und Erfüllung).

Ausgehend von diesen drei grundsätzlichen, sich teilweise widersprechenden, sich teilweise überlappenden Dimensionen der Anime-Soundtracks wird ein dynamisches ideologisches Universum konstruiert, in dem Kultur nicht als emotional-soziales Recycling der entsprechenden Subjekte, sondern als zukunftsorientiertes Unterfangen zur Schau gestellt wird, durch das das Selbst erfrischt, vervollständigt und transzendiert wird. Kultur erscheint somit als dialektische Auseinandersetzung mit dem Selbst und dem Anderen, mit dem Selbst im Licht des Anderen, letztendlich mit dem Selbst als Transzendierung des Anderen. In den folgenden Zeilen wird daher in einem ersten Schritt die Kategorie der Anime-Soundtracks kurz beleuchtet, gefolgt von der ausführlichen Analyse der drei Anime-Filme – PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI, GHOST IN THE SHELL und PRINZESSIN MONONOKE – mit der Hervorhebung der entsprechenden Dimension in der Begleitmusik aufgrund der klassischen Aufteilung in These, Antithese und Synthese. Dies dient der Verdeutlichung der Bemühungen zur Überwindung des Vorwurfes eines domestizierenden Plagiarismus und zur Erstellung eines frischen Identitätsparadigmas der hybridisierenden Authentizität. Die Schlussfolgerungen fassen daraufhin die drei Hauptelemente der musikalischen Konstruktion einer japanischen kulturellen Identität ausgehend von der Zusammensetzung und der kritisch-kreativen Auseinandersetzung japanischer Komponisten mit der westlichen

Musik zusammen.

Während die wissenschaftliche Literatur über Anime in den letzten Jahren einen unüberschaubaren Boom erlebt, findet die musikalische Dimension des Anime kaum Erwähnung in den entsprechenden Beiträgen, die sich hauptsächlich mit der visuellen oder mit den meta-visuellen Dimensionen der Anime-Produktionen auseinandersetzen. Die Analysen in kommerziellen – meistens von Fans betriebenen – Zeitschriften sorgen zwar für zahlreiche grundsätzliche ethnographische Informationen, erreichen allerdings lediglich in den wenigsten Fällen die Ansprüche akademischer Betrachtungen des Themas. Daher bezieht sich der folgende Beitrag, ausgehend von den vorhandenen wissenschaftlichen Schriften über Anime, auf gründliche empirische Analysen der drei Anime-Filme, die im Folgenden ausführlich dargestellt werden, sowie auf intensive Gespräche mit den involvierten Personen – Regisseuren, Komponisten, Produzenten – und mit den Fans. Zudem werden musikalische Phänomene sowohl intrinsisch im kulturellen Kontext ihrer Entstehung und Entfaltung als auch extrinsisch vor dem sozialen, wirtschaftlichen und politischen Hintergrund ihres Zustandekommens und ihrer Verbreitung betrachtet. Diese historische Kontextualisierung verleiht dem wissenschaftlichen Unternehmen Stabilität und Kohärenz, nicht zuletzt aufgrund der mangelnden Referenzialität auf bestehenden Sekundärliteraturquellen.

2. Anime-Soundtracks und die Dynamik der Identität

Neben der Handlung, dem Charakterausbau und der Zeichentechnik spielt bei der Gestaltung einer Anime-Produktion der Tonhintergrund eine ebenso entscheidende Rolle: Neben dem allgegenwärtigen Erzähler (Voice-Over), dem Dialog und dem Monolog werden auch Klangeffekte und Begleitmusik

eingesetzt (Wells 1998, 97f.; Poitras 2000, 88). Die Begleitmusik trägt in Anime wie in Zeichentrickfilmen oder Action-Filmen wesentlich zur Erzeugung einer gewissen Atmosphäre und zur Betonung gewisser Zustände und Übergänge bei; manche Komponisten von Anime-Musik – wie Hisaishi Jô/Joe (久石譲) oder Kanno Yôko (菅野よう子), neuerdings auch Kajiura Yuki (梶浦由記) und Kawai Kenji (川井憲次) – sind durch ihre Musik für Anime-Produktionen berühmt geworden. Insbesondere bei den Alben von Anime-Soundtracks handelt es sich um einen starken professionellen Wirtschaftszweig im In- und Ausland aufgrund der außergewöhnlich starken Nachfrage. Dementsprechend werden sogar so genannte ›Domestic CDs‹ von den berühmtesten Anime-Produktionen (beispielsweise Die schöne Mädchenkriegerin Sailor Moon, Das revolutionäre Mädchen Utena, Rurôni Kenshin: Romantisches Gerede über einen Schwertkämpfer der Meiji-Zeit usw.) länderspezifisch hergestellt, das heißt, die Titellieder werden in die Landessprache übersetzt.

Neben den Original Soundtracks der Anime-Produktionen sind die so genannten ›Image Soundtracks‹ zu nennen, die als von einer bestimmten Anime-Produktion inspirierte Musik und zum Teil besondere Single-Alben für Anime-Hauptprotagonisten der entsprechenden Serien zu verstehen sind. Ebenfalls als sehr wichtig erscheinen in diesem Zusammenhang die Seiyû (声優) (die Synchronstimmenschauspieler oder Synchronsprecher), die durch Anime teilweise so berühmt wie Live-Action-Schauspieler werden und denen sogar Zeitschriften – beispielsweise *Voice Animage* – gewidmet werden: Eine echte Persönlichkeit ist Hayashibara Megumi (林原めぐみ), die 1996 debütierte und Figuren wie Faye Valentine (COWBOY BEBOP 『カウボーイ・ビバップ』, *Kaubô-i Bibappu*, Japan, 1998, Regie: Watanabe Shin'ichirô, Musik: Kano Yôko), Ayanami Rei, Ikari Yui and Pen Pen (der Penguin, in NEON GENESIS EVANGELION), Ranma-chan (RANMA 1/2 『らんま

1/2』 *Ranma ni bun no ichi*, Japan, 1989-1992, Regie: Mochizuki Tomomi, Shibayama Tsutomu, Sawai Kôji, Nishimura Junji), Achika (TENCHI MUYÔ! 『天地無用!』, Japan, 1991-2001, Regie: Ôzawa Kazuhirô, Hayashi Hiroki, Yatani Ken'ichi), Ai (VIDEO GIRL AI 『ビデオ・ガール・アイ』 *Bideo gâru Ai* bzw. [『電影少女』 *Den'nei shôjo*, Japan, 1992, Regie: Nishikubo Mizuho/Katsura Masakazu), Nausicaä (NAUSICAA AUS DEM TAL DER WINDE 『風の谷のナウシカ』 *Kaze no tani no Naushika*, Japan, 1984, Regie: Miyazaki Hayao, Musik: Hisaishi Joe) ihre Stimme lieh (Poitras 2000, 16, vgl. Ledoux/Ranney 1995). Schlussfolgernd kann man zu Recht behaupten, dass sich entlang der Geschichte des Anime die Begleitmusik neben der Handlung, dem Charakterausbau und der visuellen Dimension als ein zuverlässiger Spiegel historischer Ereignisse entwickelte, der das Reflektieren sozialer, wirtschaftlicher und politischer Geschehnisse auf kultureller Ebene als höchste Aufgabe übernimmt.

2.1. Die These: Die musikalische Rückkehr zum Ursprung und die Feierlichkeit des Lebens

Mit Tanuki³ (狸/たぬき/タヌキ) (*Nyctereutes procyonoides*) – Waschbärähnlichen Säugetieren – als Hauptprotagonisten präsentiert der Anime-Film

3 Tanuki sind in der japanischen Volksvorstellung schelmische, ziemlich faule, fröhliche Lebewesen, die ihre übernatürlichen Kräfte dazu einsetzen, sich in alle möglichen Gestalten mit Hilfe eines auf den Kopf gestellten Blattes zu verwandeln und Menschen mit mehr oder weniger unschuldigen Witzen – wie beispielsweise verzauberte Blätter, die sie in Banknoten verwandeln (was in PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI jedoch verboten ist) oder verzauberte Lebensmittel – auszutricksen (vgl. Takahata 1999a, 66). Tanuki-Statuen können überall in Japan gesichtet werden, insbesondere an Tempeln und Schreinen; häufig halten die Tanuki ein Sake-Fass. Neuerdings können auch wirkliche Tanuki in den urbanen Gegenden Japans immer häufiger gesehen werden; dies ist darauf zurückzuführen, dass immer mehr Wälder und Felder in Wohnbezirke verwandelt werden.

PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI des Ghibli Studio⁴ die verschwindende Heimat als Folge menschlicher Eingriffe aus der Perspektive der betroffenen und zur Selbstverteidigung unfähigen Tiere. Dabei handelt es sich weniger um eine fantastische Narration denn um eine Darstellung mit fast dokumentarischer Genauigkeit (Takahata 1999a, 68). Die Handlung von PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI⁵ findet in der Tama-Gegend in West-Tôkyô statt, einer Gegend, die in den 1970er Jahren starke Veränderungen und städtische Entwicklungen erlebte (Drazen 2003, 153).⁶ Insbesondere wurden sämtliche ländlichen

4 Das Ghibli Studio wurde in der internationalen Anime-Welt im Laufe der letzten 25 Jahre zum Inbegriff erfolgreicher japanischer Animes, einer konstruktiven Kombination ästhetischer Visionen und konsumbedingter Kompromisse. Ghibli (allerdings »gibli« geschrieben) bedeutet auf Italienisch »heißer Wüstenwind« und sollte wie ein frischer Wind in der Landschaft japanischer Animation wirken. Das Ghibli Studio wurde im Jahr 1985 von Takahata Isao und Miyazaki Hayao gegründet. Beide hatten bereits Erfahrung im Bereich der Animation und der Anime-Industrie gesammelt, die sie dann für das eigene Studio verwerteten. Neben der so genannten Takahata-Miyazaki-Kombination haben noch zwei weitere Personen das Ghibli-Unternehmen begleitet und zu seinem Ruhm beigetragen: der Produzent Suzuki Toshio und der Komponist Hisaishi Joe/Jô. Zu den Werken des Ghibli Studio zählen unter anderem LAPUTA: DAS SCHLOSS IM HIMMEL (『天空の城ラピュタ』 *Tenkû no shiro Rapyuta*, Japan, 1986, Regie: Miyazaki Hayao, Musik: Hisaishi Joe), DAS GRAB DER GLÜHWÜRMCHEN (『火垂るの墓』 *Hotaru no haka*, Japan, 1988, Regie: Takahata Isao, Musik: Mamiya Michio), ERINNERUNGEN WIE REGENTROPFEN (『おもひでぽろぽろ』 *Omohide poroporo*, JAPAN, 1991, Regie: Takahata Isao, Musik: Hoshi Katsu), MEIN NACHBAR TOTORO (『となりのトトロ』 *Tonari no Totoro*, Japan, 1988, Regie: Miyazaki Hayao, Musik: Hisaishi Joe), PRINZESSIN MONONOKE, CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND, HOWLS WANDELNDES SCHLOSS (ハウルの動く城』 *Hauru no ugoku shiro*, JAPAN, 2004, Regie: Miyazaki Hayao, Musik: Hisaishi Joe), *Die Saga von Erdsee* 『ゲド戦記』 *Gedo senki* (wörtlich: *Geds Kriegschroniken*, Japan, 2006, Regie: Miyazaki Gorô, Musik: Terashima Tamiya).

5 *Ponpoko* ist ein Wort, das zur Wiedergabe des Kluges der Tanuki-Trommel (狸ツツミ *tanuki tsutsumi*) verwendet wird. Entsprechend den japanischen Legenden würde ein Tanuki seinen Bauch (oder in anderen Varianten, seine Testikeln) aufblähen und mit seinen Pfoten darauf schlagen, um Wanderer und Vorbeigehender zu erschrecken: *pon-poko*, *pon-poko*. Übrigens ist *pon-poko* ebenfalls der Klang, den man beim sanften Abklopfen eines vollen Bäuchleins erzielt.

6 Die Tanuki in PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI leben in Tama-Kyûryô 多摩丘陵 (den Tama-Hügeln) in West-Tôkyô. Die japanische

Gebiete abgeräumt, so dass Häuser und Wohnhäuser gebaut werden konnten, um dem Wohnungsmangel in der metropolitanischen Gegend entgegen zu steuern. Zahlreiche Hügel und Berge in der Tama-Gegend wurden abgeholzt und eingeebnet, und die Wildtiere wurden in Folge des Nahrungs- und Wohnraummangels aus der Gegend vertrieben. Takahata als Regisseur besitzt jedoch einen realistischen Blickwinkel, so dass seine Tanuki nur teilweise erfolgreich in ihren Kämpfen gegen menschliche Apparate wie Bulldozer sind; langsam verwandelt sich ihr Kampf von einem aggressiven in einen defensiven; letztendlich verlieren die Tanuki ihren Kampf.

Die Wahl der musikalischen Begleitung fiel auf die Ethno-Pop-Band *Shang Shang Taifoon* (上々颱風 *Shang Shang Tayphoon*), eine japanische Formation, die in den 1980er und 1990er Jahren bestand. Ihr musikalischer Stil zeichnet sich durch eine Mischung verschiedener japanischer musikalischer Elemente (beispielsweise traditionelle Musik aus Okinawa oder *min'yô*-Stil 民謡) mit Rock'n'Roll-, Pop- und Reggae-Einflüssen aus. (Der Begriff *Min'yô* 民謡 lässt sich üblicherweise als Volkslied übersetzen; er wurde ausschließlich im 20. Jahrhundert zur Bezeichnung der traditionellen

Regierung (in Wirklichkeit wie im Film) gab in den 1970er Jahren den Bau einer vollständig neuen Vorstadt mit Wohnhochhäusern, Schulen, Krankenhäusern, Einkaufszentren usw. in Auftrag. Dies war das größte Projekt dieser Art in Japan. Diese Vorstadt, die die Bezirke Tama, Machida, Inagi und Hachiôji umschließt, wurde "Tama New Town" genannt. Die Tama-New-Town-Gegend ist eine riesige Oberfläche mit leichten Hügeln, die sich über zwei Präfekturen in West-Tôkyô erstreckt. Der größte Teil des Tama-New-Town besteht aus einer Mischung aus modernen Vorstadt-Bezirken und bewaldeten Hügeln. Ein weiterer Anime-Film des Ghibli Studios, WENN DU GENAUER HINHÖRST 「耳をすませば」 *Mimi wo sumaseba* (Japan 1995, Regie: Kondô Yoshifumi, Musik: Nomi Yûji), spielt in der gleichen Gegend und spricht einige der öko-orientierten Themen von PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI an. Die Haltestelle in PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI ist Seiseki-Sakuragaoka 聖蹟桜ヶ丘 auf der Keiô-Linie.

japanischen Musik aus verschiedenen Regionen verwendet). Der einzigartige Klang der Musik der Band Shang Shang Taifû entstammt der Verwendung eines originellen Instruments, das vom Leader des Shang Shang Taifoon entworfen wurde: eine Art Banjo mit Shamisen-Saiten namens *sangen* (Das Shamisen 三味線, wörtlich: »die Saiten der drei Aromen«, ist ein dreisaitiges gezupftes Lauteninstrument mit einem langen Hals und einem relativ kleinen Körper). Die Mitglieder von Shang Shang Taifoon begleiten in einer lustigen, gleichwohl tief gehenden Manier das Schicksal der Tanuki, die durch das Eindringen menschlicher Zivilisation in ihr Gebiet entweder zum Verschwinden oder zur Anpassung gezwungen werden, und fassen dadurch das Selbstbild Japans zusammen, das in der Spätstunde ihrer Vormoderne zur Aufgabe des geschlossenen Selbst forciert wurde, um in die universelle Geschichte einzutreten (vgl. Ôtsuka 2004, 32). Eine der letzten Szenen des Films zeigt eine junge Familie, die in einem der neu gebauten Gebäude wohnt und sich darauf freut, ein paar Tanuki zu sehen, die sich im Garten verlaufen haben. Die reaktionäre, unterschwellige Sehnsuchtsatmosphäre des Films nach den alten, undefinierbar schönen Zeiten, in denen Menschen und Tiere zusammenlebten, ebbt in diese Szene: »自然の美しさは人間が自然の力を生かしながら作り出した。« (Takahata 1999, 66)⁷ Harmonie ist nie ein vollständiger Zustand, sondern etwas, was sich mit den Zeiten ändert; sie muss immer wieder vom Tumult der Geschichte gewonnen werden.

Beim allgemeinen Betrachten von PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI gibt es die übliche, öko-orientierte Interpretation, unterstützt von den bewusst trügerischen Klängen der Shang

7 Beim Zurückrufen der Kraft der Natur ins Leben stellen die Menschen die Schönheit der Natur [erneut] her.

Shang Taifoon mit aufdringlichen Andeutungen auf die volkstümlichen Lieder Japans: Bekannte Figuren aus japanischen Volkserzählungen, die berühmten, im japanischen Alltag noch immer allgegenwärtigen, schelmhaften Tanuki werden von Takahata eingesetzt, um eine rührende Version der bekannten Öko-Botschaft des Ghibli Studios zu vermitteln (Drazen 2003, 189). Die gesamte Situation wird tatsächlich vom historischen Bau einer Vorstadt auf dem Tama-Hügel in West-Tôkyô in den 1970er Jahren inspiriert. Gleichzeitig mit der Klage gegen die Zerstörung von natürlichen Lebensformen wie in NAUSICÄA AUS DEM TAL DER WINDE oder später in PRINZESSIN MONONOKE wird die glückliche Ländlichkeit aus MEIN NACHBAR TOTORO evoziert mittels der Tanuki, die Mitte der 1990er Jahre in Japan wieder in Mode gekommen waren.

Auf einer zweiten Ebene allerdings wird deutlich darauf hingewiesen, dass PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI eine Hymne des Lebens als das Beste, was man besitzen kann, ist. Man könnte sogar sagen, PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI ist für Takahata das, was später PRINZESSIN MONONOKE für Miyazaki sein würde (siehe weiter unten): die künstlerische Auseinandersetzung mit jener Lieblings-Freizeitaktivität des modernen Menschen, die darin besteht, die Götter zu töten, das Heilige in das Profane zu verwandeln, das Magische zu entzaubern. Dies bedeutet mit anderen Worten, aus reinem Spaß das Jenseits ins Diesseits zu holen (vgl. Eagleton 1996, 54). Das Hauptproblem besteht darin, dass der moderne Mensch diese enthüllte, verlorene Welt des Jenseits mit etwas Neuem, Schönem zu ersetzen vermag. Technologie, Wissenschaft oder eine längere Lebensspanne können keineswegs die Lücken in der Existenz des modernen Akteurs füllen, die durch den Verlust, das Verschwinden oder die Entzauberung alter Volkserzählungen und

-glauben, Märchen, Mythen und Geistergeschichten entstanden sind. Sie verliehen einem sonst trostlosen Alltag Magie und Wunderbares. Durch PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI versucht Takahata, diesen trostlosen Alltag mit einem Hauch von Licht und Freude zu gestalten, indem er das Leben – das Leben der Menschen, der Tiere und der Natur – als etwas höchst Wertvolles besingt.

Selbst wenn der allgemeine Ton des Films von einer reaktionären Nostalgie nach den undefinierbaren guten alten Zeiten spricht, als Mensch und Natur unter harmonischeren Umständen lebten, wird dieser durch eine gute Dosis Relativismus entlang des Films und vor allem in den letzten Szenen abgesetzt, die ein nicht allzu negatives Bild eines möglichen Kompromisses zwischen der alten – traditionellen, Natur-gegebenen, vertrauten – und der neuen – innovationsfreudigen, Kultur-bedingten, fremden – Welt skizziert. Die Hauptsache ist, dass man weiterlebt. Selbst die Hauptopfer, die Tanuki, deren Klan-ähnliche Organisationsstrukturen und Solidarität als ruhmreiche Beispiele jener Sorte eng zusammenhängender Gemeinschaftsbeziehungen erscheinen, die die modernen Menschen längst verloren hatten, werden am Anfang des Films als ein zerstrittenes Bündel mit einer sorglosen, aus der Ferne betrachtet viel zu luxuriösen Lebensführung vorgestellt (Drazen 2003, 188). Erst in dem Moment, in dem sie mit einem gemeinsamen Feind konfrontiert werden, verbünden sie sich, um die Gefahr zu beseitigen. Trotz ihrer vereinten Kräfte verlieren sie letztendlich: Aber das Leben geht weiter, selbst wenn manche Dinge für immer verlorengegangen sind. Man muss mit den Zeiten leben, sich den Zeiten anpassen, das Leben mit Energie und Freude bis zum letzten Tropfen genießen – das scheint Takahatas Botschaft zu sein. Ausgehend von einer vorgetäuschten Nostalgie überwindet PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI die apokalyptischen Andeutungen und verwandelt sich in eine feierliche Hymne

des Lebens, indem er sich folkloristischer Anklänge bedient, um die zersplitternde Inkonsequenz kultureller Identität im spätmodernen Japan zu beleuchten.

Takahata bedient sich seiner Tanuki, um den großen Unterschied zwischen starken, selbstreflexiven Individuen und schwachen, orientierungslosen Personen deutlich zu machen: Die bewusst einfältige Musik der Shang Shang Taifoon untermauert dabei die blinde, kindische und dafür umso schmerzhaftere, oft sinnlose (Auf-)Opferungsbereitschaft und ermahnt zu einer disziplinierten, Ziel-orientierten, selbstbewussten, Licht-strahlenden (Auf-)Opferungsbereitschaft, die Welten ändern und Menschen retten kann. Dies ist die positive Botschaft über die Möglichkeit, Konflikte zu vermeiden und Kompromisse einzugehen, versendet vom pazifistischen Takahata und unterstützt von Shang Shang Taifoon auf der Suche nach einer neuen Form von Originalität jenseits westlicher Ideologie und Ästhetik. Dadurch entwickelt sich PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI in ein definitives Siegeswerk des Lebens über den Tod; er ist eine Geste der Verzeihung sowie ein hedonistischer Schrei: Lebe und lass leben! Darüber hinaus ist dieser Anime-Film eine Liebeserklärung an das Leben und an die Gründe, warum das Leben trotz aller Schwierigkeiten und Verluste lebenswert ist. Die Ausrede der Umweltprobleme und der schwindenden Natur (wie früher in *Erinnerungen wie Regentropfen*) wird eingesetzt, um Schicksale in der Gestalt der mythologischen Tanuki zu beschreiben (vgl. Takahata 1999a, 73). Denn PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI ist eine riesige Fabel: Den Wald zu zerstören, bedeutet für diejenigen, die eben in diesem Wald leben, nicht nur den Verlust ihres Zuhauses, sondern auch die Zerstörung dessen, was Hannah Arendt »the common world« nannte (zitiert nach Bauman 2004, 22). Lebewesen sind keine separaten Entitäten, sondern sie leben in komplexen, zeitlichen wie

räumlichen und emotionalen Netzwerken. Wenn ihr Lebensraum zerstört wird, wird ihr gesamtes Lebensnetzwerk zerstört: Es wird ein rundes, volles, kleines Universum im Namen des Fortschritts und menschlicher Entwicklung vernichtet. Nichtsdestotrotz muss man weiterleben. Die Tanuki müssen diese harte Lektion trotz natürlichen Widerstandes lernen; sie bedienen sich dabei ihrer Anpassungsfähigkeit – stammend vielleicht aus ihrer Umwandlungsfähigkeit –, selbst wenn dies unschuldige Opfer verlangt. Die Wiederherstellung des ursprünglichen Harmoniezustandes ist ein unendlicher Prozess, im Laufe dessen sowohl mit Siegen als auch mit Niederlagen gerechnet werden muss. Daher ist der von allen Wesen ersehnte Harmoniezustand nie ein an sich existierender Zustand, den es nicht zu ändern gilt, sondern ein zu erstrebender Zustand, der im Laufe eines anstrengenden und lehrreichen Prozesses zu erreichen ist. Diesen Prozess nennt man üblicherweise »Leben«.

Trotz vereinter Kräfte schuf *PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI* den Schlusssprung in die Oscar-Nominierung als Best Foreign Film des Jahres 1994 nicht. Dies liegt daran, dass Takahatas Werke im Gegensatz zu Miyazakis Werken – beispielsweise *MEIN NACHBAR TOTORO*, *PRINZESSIN MONONOKE* oder *CHIHROS REISE INS ZAUBERLAND* – keinen universellen Charakter enthalten und sich in vielen Hinsichten sehr ethnozentrisch verhalten (Napier 2005, 165): Die Witze stammen meistens aus der japanischen Geschichte und Folklore, und manche Humorelemente sind etwa zu »irdisch« für den sanierten Disney-Markt wie beispielsweise die unvergessliche Szene, in der ein Tanuki einen LKW-Fahrer ablenkt, indem er seine Testikeln in eine Decke umwandelt und diese über die Windschutzscheibe fallen lässt. Die üblichen Zeichen- und Art Direction-Standards des Ghibli Studios erreichen allerdings in *PONPOKO: DIE HEISEI-*

ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI einen definitiven Höhepunkt; dieser Aspekt gemeinsam mit den textuellen, Japan-bezogenen Dimensionen sowie mit der nostalgischen, von vielen Zuschauern als ›sehr japanisch‹ empfundenen Begleitmusik trug dazu bei, dass Takahatas Werk zu einem eindeutigen Erfolg an den japanischen Kinokassen wurde – was bei seinen Werken trotz unbestreitbarer formaler und inhaltlicher Qualitäten echter Meisterwerke nicht immer selbstverständlich ist.

2.2. Die Antithese: Fremde Klänge und apokalyptische Visionen

Einen unheimlichen Bruch mit der althergebrachten Anime-Tradition stellt der Anime-Film *GHOST IN THE SHELL* dar, indem er durch die identifikatorische Pluralität im Zeichen technologischer Zersplitterung die Pluralitäten von Identitäten aufzeichnet. Der Komponist Kawai Kenji⁸ begleitet durch seine Musik in einer Mischung aus bulgarischen Trauergesängen und schintoistischen Inkantationen, sowie aus Taiko-Trommeln und friedlichen melodischen Flüssen, die ernüchterte Historie des ungewöhnlichen Cyborgs Kusanagi Motoko (草薙素子).

8 Geboren am 23. April 1957 in Tôkyô, ist Kawai Kenji einer der wichtigsten Namen der zeitgenössischen musikalischen Szene Japans, mit Beiträgen im Bereich der Film- und Anime-Musik, Computer-Spiele und Fernsehsendungen. Zu den renommiertesten Werken, für die er die Musik komponierte, zählen *DIE SIEBEN SCHWERTER* (China, 2005, Regie: Tsui Hatk), *DIE ROTE BRILLE* (『紅い眼鏡』 *Akai megane*, Japan, 1987, Regie: Oshii Mamoru), *STRAY DOG* (Japan, 1991, Regie: Oshii Mamoru), *GHOST IN THE SHELL*, *AVALON* (Japan, 2001, Regie: Oshii Mamoru), *RANMA 1/2*, *MAISON IKKOKU* 『めぞん一刻』 *Mezon Ikkoku*, Japan, 1986-1988, Regie: Yamazaki Kazuo, Annô Takashi und Yoshinaga Naoyuki), *RING* (Japan, 1998, Regie: Nakata Hideo), *RING 2* (Japan, 1999, Regie: Nakata Hideo), *DARK WATER* (Japan, 2002, Regie: Nakata Hideo) und *K Aidan* (Japan, 2007, Regie: Nakata Hideo). Sein Kompositionsstil zeichnet sich durch eine melancholische Vermischung aus westlichen Instrumenten und Gesangstechniken und östlichen Harmonien sowie durch unvermittelte Sprünge zwischen Modalismen aus.

Im Jahr 2029 sind viele Menschen Cyborgs geworden, die ihren Körper gänzlich oder teilweise durch künstliche Implantate ersetzt haben: Jedoch lässt sich das Gehirn nicht ersetzen, sondern verweilt wohl verpackt in einer Biokapsel (Shell) in jedem Cyborg – darin besteht sein Geist (Ghost), also sein Ich, seine Identität und Persönlichkeit. Das Auftauchen eines Hackers mit dem Spitznamen Puppet Master, ein aggressiver Cyber-Terrorist, der sich in die neuro-kybernetischen Implantate von staatstragenden Persönlichkeiten einhackt und somit die Politik manipuliert, sorgt für Unruhe, denn er kann die Sicherheitsbarrieren der Shells überwinden und Ghosts direkt kontrollieren: Seine Opfer verlieren dabei ihre Identität. Major Kusanagi Motoko nimmt diese Bedrohung sehr persönlich, denn durch ihre Arbeit für die streng geheime Sektion 9 (die Problembeseitiger des Innenministeriums) hat sie zwar einen hochmodernen Cyborg-Körper mit übermenschlichen Kräften, aber ihr Ghost, ihre Identität, ihr einzig verbliebenes Originalteil, ist nicht ersetzbar. Wie bei *BLADE RUNNER* (USA 1982, Ridley Scott) führt die Beschäftigung mit dem künstlichen Menschen letztendlich zur Frage, was überhaupt der Mensch ist. Der Puppet Master als flüssiges Netzwerk scheint seinen eigenen Ghost kreiert zu haben, der sich anstatt in ein organisches Gehirn in den Schädel einer Shell gesetzt hat: Es ist eine unmögliche Kreatur, die bei Sektion 9 politisches Asyl beantragt, aber in Folge seiner Entführung und Befreiung durch Kusanagi diese als das eigentliche Ziel seiner Suche entblößt. Er, zu dem Zeitpunkt in einem weiblichen Körper, will mit ihrem Ghost verschmelzen, um dadurch das Fehlende entsprechend üblichen Lebensformen zu ersetzen und menschliches Dasein zu erlangen. Kusanagi, die kein echter Mensch ist, aber mit der Überzeugung geschaffen wurde, einer zu sein, findet ihre Identität wieder, als ihre alte Shell beim Endkampf zerstört wird und durch Batô, einen ihrer Kollegen, in der Shell eines jungen Mädchens reaktiviert

wird. Der Puppet Master vertritt den Plan, mit Kusanagi Motoko zu verschmelzen und sich damit zu reproduzieren: Es ist kein Bestreben nach Unsterblichkeit, sondern nach Reproduktion als der Sinn menschlicher Andauer. Das Einfließen in das Netzwerk bedeutet die Befreiung von der Kontroversität menschlicher Zwänge, denn der Ghost verlässt die Shell und alles verwandelt sich in reinen Ghost. Wenn Menschen in ihrer Vielfalt, Zerbrechlichkeit und Vergänglichkeit durch die Shell von der Unsterblichkeit getrennt sind, erscheint die Reproduktion zugleich als geistiges Phänomen, was die Trennung von Unsterblichkeit und Reproduktionsfähigkeit relativiert. Durch das Eintauchen in das Netzwerk erlangt die Shell das gesamte Wissen der Welt. Das mütterliche Kusanagi-Identitätsmodell suggeriert Zerstörung als direkte Konsequenz freien Willens, herausragender Initiative und physischer Tapferkeit und als Voraussetzung der Selbstgestaltung. Die neue Kusanagi entsteht in Folge der Liebe des Puppet Master: Sie ist die verkörperte Geschichte kontinuierlicher Brüche zwischen Shells und Ghosts, zwischen vorgebastelten Identitäten und selbst erfundenen Identitätsfragmenten. Dabei ist die Shell ausschließlich ein Behälter oder Sammelbecken des Ghost.

Entlang seiner Partitur für *GHOST IN THE SHELL* trägt Kawai Kenji auf entscheidende Weise bei zur Gestaltung einer Atmosphäre des interrogativen Daseins, in der die psychische Unsicherheit des mächtigen Cyborgs deutlich zum Vorschein kommt. Die fadenartige Verbindung zur Wirklichkeit wird durch das sinnliche Popularlied *See You Everyday*, gesungen in Kantonesisch von Fang Ka Wing (leicht zu hören in der Verfolgungsszene des verstörten Cyborgs über den Markt). Der eindringliche Choral, der den gesamten Film begleitet, bringt das architektonische Konstrukt einer künstlichen Intelligenz und Identität ins Schwanken durch das andauernde Pendeln zwischen modalen und tonalen Harmonien sowie durch das

ungewöhnliche Einsetzen weiblicher Stimmen. Kawai Kenji suggeriert durch seine aufdringlichen Zusammensetzungen die aufkommende Apokalypse, die nicht als Welt zerstörendes Ereignis, sondern als etwas, was die Welt in ihre Grundlagen erschüttert, beschrieben wird. Kusanagi Motoko überwindet den Status eines Symbols des spätmodernen Menschen mit seinen Unschlüssigkeiten und Widersprüchen, und verwandelt sich in die Verlebendigung der historischen Illusion, der Mensch könne Gott herausfordern, manipulieren und letztendlich ersetzen.

Nach den Daseinsfragen Descartes'scher Prägung aus dem ersten *GHOST IN THE SHELL* rückt in der Fortsetzung *INNOCENCE* 『イノセンス』 *Inosensu*, Japan, 2004, Regie: Oshii Mamoru, Musik: Kawai Kenji) mit der Gegenüberstellung des Menschen und der Puppe die Matrix-hafte Realitätsfrage in den Vordergrund: Ein Roboter ohne *Ghost* ist dabei – trotz seiner Fähigkeit zu handeln – immer noch eine Puppe, während ein Cyborg wiederum dem Menschen nahe steht. Dieser Dualismus wird mehrfach durchbrochen und hinterfragt: Eifert der Mensch der Puppe nach – kleine Mädchen bekommen eine Puppe geschenkt, damit sie diese als Ideal der Existenz annehmen und von ihr lernen –, beginnen zugleich Roboter, sobald sie die Möglichkeit zur Weiterentwicklung erhalten, einen Vermenschlichungsprozess. Indem er den klassischen Slogan *Wakon yōsai* (Japanischer Geist, westliches Wissen/Westliche Technologie) überwindet, unternimmt Oshii Mamoru den Versuch, ein vornehmlich an einem westlichen Publikum orientiertes Werk ausschließlich mit westlichen Schaffungsmethoden und -kriterien auf dem Markt zu bringen. Kawai Kenji leistet hierzu einen nicht zu übersehenden Beitrag, indem er mittels vertrauter Klänge und Harmonien das Verfremdete der Bilder Oshiis ins japanische Diesseits zurückholt, und erlaubt sich den künstlerischen Scherz einer nonkonformistischen Darlegung befremdender Wirklichkeiten: Seine

Musik ist indes keine ästhetisch-ideologische Kompensation des Visuellen, sondern die realistische Darstellung des apokalyptischen Kampfes zwischen Göttern und Menschen.

2.3. Die Synthese: Die nostalgische Freude der Natur und die Wiedererfindung des Menschen

Ausgehend von utopischem Idealismus aus NAUSICÄÄ AUS DEM TAL DER WINDE aus dem Jahr 1984, dessen Regie ebenfalls von Miyazaki Hayao geführt wurde, entwickelt sich der reife und warme Humanismus in PRINZESSIN MONONOKE in der Beschreibung epischer Kämpfe zwischen Göttern und Menschen: Unabhängig vom endgültigen Ende wird die Welt nach dem Tod der Götter für immer anders sein. Der Komponist Hisaishi Jô,⁹ eine der Kultfiguren in der Anime-Szene, konstruiert in PRINZESSIN MONONOKE ein Universum ludischer Andeutungen und widersprüchlicher Zusammenhänge, die auf das Fragmentäre kultureller Identität in der Spätmoderne kritisch hinweisen.

9 Geboren am 6. Dezember 1950 in Nagano, begann Hisaishi Joe seine Karriere als Komponist zunächst von serialminimalistischer Musik während seines Studiums an der Kunitachi-Musikhochschule. Nach seinem ersten Album *Information* (1982) wurde er im Jahr 1983 dafür vorgeschlagen, das Image-Album für NAUSICÄÄ AUS DEM TAL DER WINDE zu komponieren. Miyazaki und Takahata vom Ghibli Studio waren derart beeindruckt, dass sie Hisaishi den gesamten Soundtrack komponieren ließen. Später lieferte Hisaishi die Musik für LAPUTA: DAS SCHLOSS IM HIMMEL, KIKIS LIEFERSERVICE 「魔女の宅急便」 *Majo no takkyûbin* (Japan, 1989, Regie: Miyazaki Hayao, Musik: Hisaishi Joe), PORCO ROSSO *Porco Rosso* 「紅の豚」 *Kurenai no buta* (wörtlich: *Das rote Schwein*, Japan, 1992, Regie: Miyazaki Hayao, Musik: Hisaishi Joe), PRINZESSIN MONONOKE und CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND. Zugleich ist Hisaishi Jô außerhalb des Ghibli Studios tätig, mit der Komposition eigener Musikalben und der Komposition des Titellieds für die Paralympics im Jahr 1998 in Nagano.

Die Initiationsreise der Hauptfigur Ashitaka (アシタカ) ist, wie die Initiationsreisen aller Helden seit Anbeginn der Geschichte, eine identitäts- und bewusstseinsbildende Reise sowie eine Inkursion ins Ungewisse, denn er muss mit klaren, unbewölkten Augen (曇り無き眼, *kumori naki me*), wie dies im Film heißt, die Wahrheit des Westens, aus dem das tödlich verletzte Wildschwein kam, sehen. Begleitet vom Spruch der alten Hexe »誰にも運命は変えられない。だがただ、待つか自ら赴くかは決められる。«¹⁰, begibt sich Ashitaka ins Unbekannte: Seine Wunde ist sein Fluch, das Symbol der verbotenen Frucht sowie der verbotenen Erkenntnis, des Hasses, aber zugleich des unumkehrbaren Wissens. Was er im verwirrten und bekriegten Westen entdeckt, ist die Kraft und Schönheit des Lebens trotz seiner Schwierigkeiten und Niederlagen als Antwort der Natur auf die Neugier und Habgier der Menschen – was in den Worten des Leprakranken Osa (オサ) zusammengefasst wird: »生きることはまことに苦しくつらい。世を呪い、人を呪い、それでも生きたい。«¹¹ Die lebensrettende Macht der Liebe entsteht durch Hoffnung, Mut und Vertrauen aus Zerstörung und Verzweiflung, aus Tod und Verlust der geliebten Menschen. Wie Nausicaä in anderen Zeiten und Räumen sieht San (サン) ihre heile, harmonische, friedliche Welt durch unerwartete Einbrüche des Außen zerstört – und wie Nausicaä reagiert sie zunächst mit Wut, Hass, Vergeltung: Hatten in Nausicaäs Welt die Menschen keine Chance in ihrem Kampf gegen die Kräfte der Natur (die riesigen Insekten), haben in Sans Welt die Kräfte der Natur (die Tiere, der Wald) keine Chance gegen den zerstörerischen, technologischen Drang der Menschen.

10 Niemand kann sein Schicksal ändern. Aber man kann entscheiden, ob man auf dessen Erfüllung wartet oder ob man sich dagegen wehrt.

11 Das Leben ist schmerzhaft, es ist hart. Die Welt ist verflucht, der Mensch ist verflucht, und dennoch wollen wir leben.

» 「もののけ姫」は「風の谷のナウシカ」と同様に、自然の生命を愛するというよりとり憑かれているような少女の戦いの物語だ。しかし、「ナウシカ」の場合は未来が舞台で無国籍の物語だったが、「もののけ姫」は過去の設定であり、「となりのトトロ」以来久しぶりに日本が舞台だ。« (Inoue 2004b, 162)¹²

Am Ende seiner Reise angekommen, verlangen weder Ashitaka noch San nach Versicherungen oder Stabilitäten, sondern versuchen einfach, das Beste aus der Lektion zu lernen. Ein Zusammenleben zwischen Natur und Kultur ist nur für Idealisten oder Idioten möglich mit den Worten der zwielichtigen Figur Jiko (ジコ): »いやあーまいったまいったバカには勝てない。«¹³ Schmerz, Angst, Orientierungslosigkeit werden durch Hoffnung, Lächeln, Freundschaft ausgeglichen: Es sind keine diskursiven Erfindungen der späten Moderne, sondern menschliche Grundhaltungen aller Zeiten. Der Grundtenor des Films ist die Liebe zur Natur und zum Leben, die weder sanft noch sentimental ist, sondern eine harsche, ungeheure Kraft, die genauso wie der Gott Shishigami Leben geben und Leben nehmen kann. Es gibt kein Happy-End beim Kampf zwischen Natur und Kultur, zwischen Göttern und Menschen: San, das Mädchen aus den Wäldern, bleibt in ihrer Welt und gibt nicht wie Tarzan ihre Welt für die Welt der Menschen auf; Ashitaka wird aus Liebe zu San nicht das Universum von Lärm, Durcheinander und Kompromiss namens menschliche Welt verlassen. Vielmehr zählt die Möglichkeit auf eine gemeinsame, selbst wenn gespannte

12 PRINZESSIN MONONOKE ist die Geschichte eines Mädchens wie in NAUSICÄÄ AUS DEM TAL DER WINDE, das die Lebewesen der Natur derart liebt, dass sie von ihnen besessen wird. Zwar war bei NAUSICÄÄ AUS DEM TAL DER WINDE der Schauplatz in einer staatslosen Zukunft gesetzt, aber bei PRINZESSIN MONONOKE findet die Handlung [erneut] in der japanischen Vergangenheit statt: lange Zeit nach MEIN NACHBAR, TOTORO.

13 Ich gebe auf... Man kann gegen Idioten nicht gewinnen.

Zukunft, die durch eigene Kraft und eigenen Willen geschaffen werden kann. Technologie mag momentan gewinnen, die Menschlichkeit wird aber auf Dauer definitiv siegen.

Dementsprechend konstruiert Hisaishi Joe ein musikalisches Universum unheimlicher Gegensätze und spielerischer Widersprüche, die die unterschwellige Spannung zwischen hoffnungsloser Liebe und selbstgebastelter Apokalypse verdeutlichen. Aufschlussreich in dieser Hinsicht ist die Szene gegen Ende von PRINZESSIN MONONOKE, in der der Waldgott von habgierigen Händlern getötet wird: Sie vereinigt zum Einen symphonische Volumen Bruckner'scher Prägung und intimistische Anklänge pentatonischer Tendenzen. Zum Anderen trennt diese Szene zwischen den zwei semantischen Paradigmen »domestizierender Plagiarismus« und »hybridisierende Authentizität«, die sich basierend auf den drei früher erwähnten emotionalen Modi – Apokalyptisches, Feierlichkeit und Nostalgie – folgendermaßen deuten lassen: Die Apokalypse ist das Ende der Welt – oder zumindest der Welt, wie man sie kennt. Das Leben geht weiter, mit punktuellen Erlebnissen von Freude und Trauer. Die brutalen Klang-Clusters und die gewaltigen Instrumentenkombinationen alternieren mit lyrischen Melodien in dynamischen Rhythmen, durch die eine Hymne des Lebens als das Beste, was man besitzt, ausgeführt wird. Gleichzeitig deutet die Konfrontation zwischen temperierten Klangkonstellationen und nichttemperierten Klangräumen auf die unmögliche Rückkehr zu einem Raum der Liebe und Geborgenheit an. Es geht bei Hisaishi Joe keineswegs um die treue Klangbegleitung der Bilder Miyazaki Hayaos, sondern um deren ideologische wie ästhetische Potenzierung: Während Miyazaki seine Figuren um den Erhalt der Natur oder um die Steigerung des eigenen Wohlstandes kämpfen lässt, erinnert Hisaishis Musik an die Fülle und Frische des Lebens aller Wesen inmitten der Natur. Der durchgehend

präsenste Slogan des Anime-Films MONONOKE HIME ist »Ikirô!« (Lebe doch!); dabei handelt es sich um eine Wiederholung, Zusammenfassung und Betonung eines alternativen Typs von Aufklärung auf der historischen Bühne, der das Epos des Lebens als Einzelnes, als einziges Ereignis, als Unwiederholbares an sich feiert. Dies hat tiefe Wurzeln in der Anime-Welt, denn seit über 20 Jahren bemühen sich die Autoren von japanischen populärkulturellen Produkten – Anime, Manga, Filmen, Video-Spielen usw. –, das Leben als wertvollstes Unterfangen der Menschen darzustellen. Es handelt sich dabei um einen Aufklärungstyp, in dem ein Humanismus den Menschen in seiner Einzigartigkeit und Unwiederholbarkeit mit seinen Fehlern und Niederlagen, aber auch mit seinen Freuden, Hoffnungen und Träumen feiert. Es geht nicht darum, das Animalische im Menschen zu verbannen und das Rationale durchzusetzen, sondern sie harmonisch aufeinander abzustimmen. Es ist kein Kampf zwischen den zwei Seiten des Menschlichen, sondern eine Harmonisierung. Darauf aufbauend gestaltet Hisaishi Joe seine Musik in PRINZESSIN MONONOKE als Hervorhebung der Menschlichkeit von Miyazaki Hayaos Figuren, mit ihren Freuden und Frustrationen, Sorgen und Träumen, Verrücktheiten und Widersprüchen. Die Liebe – zur Natur, zu den Mitmenschen, zur Zukunft – lässt sich kaum künstlerisch auffangen ohne die sensible Berücksichtigung der historischen Umgebung kultureller Ereignisse: Während Hisaishi Joe das angespannte Klima Mitte der 1990er Jahre kreativ darzustellen sucht, stößt er gegen das Gebot des kritischen Realismus – und transzendiert die fassbare Wirklichkeit mittels Klängen in eine lebendige Welt uneingeschränkter Hoffnungen.

3. Schlussfolgerungen: Die Musikalisierung der Kultur in Anime-Soundtracks

In der Morgendämmerung des neuen Jahrtausends kommt Japan vielen Betrachtern immer mehr als ein Land vor, das es nicht mehr zu geben scheint: das Ergebnis einer zu schnell modernisierten Welt, die von der Vormoderne durch eine zu kurz angefallene Moderne direkt in die Postmoderne hinüber gesprungen ist. Erschienen solche Anime-Filme wie DIE KAISERLICHE RAUMSCHIFFFLOTTE: DIE FLÜGEL DES HONNEAMISE 「王立宇宙軍: オネアミスの翼」 *Ôritsu uchûgun: Oneamise no tsubasa* (Japan, 1987, Regie: Yamaga Hiroyuki, Musik: Sakamoto Ryûichi, Nomi Yûji, Ueno Kôji, Kubota Haruo), AKIRA und KIKIS LIEFERSERVICE wie ein Auftakt vor der großen Ernüchterung in der ersten Hälfte der 1990er Jahre, die durch den Tod des Kaisers Hirohito am 7. Januar 1989 und die gewaltige wirtschaftliche Rezession im Jahr 1990 eingeleitet wurde, erschütterten einige Ereignisse wie etwa der Fall des Mädchen-Serienmörders Miyazaki Tsutomu (1988-1989), das große Kansai-Erdbeben (am 17. Januar 1995) und der Saringas-Angriff des Aum Shinrikyô-Kults (am 20. März 1995 in der Tokioter U-Bahn) die japanische Gesellschaft zutiefst. Die letzten beiden Ereignisse waren auch ein Tiefschlag für die Anhänger der Anime-Kultur. Dementsprechend sensibel ist die Atmosphäre konstanter Ängstlichkeit in vielen Anime-Werken seit Anfang der 1990er Jahre, die getreu die Geisteshaltung ständiger Unsicherheit in der japanischen Gesellschaft nach dem Erwachen aus dem Glauben von Japan als einer sauberen, gewaltfreien Welt eines perfekt funktionierenden Systems widerspiegeln.

Durch die mehrdeutige Darstellung des technischen Fortschrittes und des menschlichen Lebens übernehmen solche Anime-Produktionen wie PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI, GHOST IN THE SHELL oder PRINZESSIN MONONOKE die Aufgabe, mittels populärkultureller Elemente ein Alarmsignal auf die gravierenden, bevorstehenden, bewusst ignorierten Probleme hinzuweisen. Besteht die Macht des Anime als Genre, Ästhetik und Ideologie in seiner abstrakten Form und seinem konkreten Inhalt, setzen sich PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI, GHOST IN THE SHELL oder PRINZESSIN MONONOKE in die Reihe ernüchternder Werke, die Lösungsvorschläge darstellen, ohne belehrend zu wirken. Dies findet durch die Redimensionalisierung kultureller Identität nicht als hoffnungsloser Fall in der spät-modernen Welt, sondern als dreischichtiges Phänomen statt, das als Problem Lösungen und Visionen enthält.

Auf einer ersten Ebene übernimmt PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI als feierliches Werk die positiven Töne von DIE FLÜGEL DES HONNEAMISE und kündigt spätere Meisterwerke wie CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND an, die von der Notwendigkeit der Träume und Götter in einer sich krümmenden Welt als epische Darstellung der Suche eines Mädchens nach ihrem wahren Ich erzählt und unter der Oberfläche einer ideologischen Verherrlichung der reinen Natur im Gegensatz zur Dummheit der Menschen eine dramatische Hymne des Lebens und der Liebe als das Beste, was die Menschen besitzen, emporsingt (Murase 2004, 65). Den Höhepunkt dieser Entwicklung stellt HÔHOKEKYO: MEINE NACHBARN, DIE YAMADAS 「ホーホケキヨとなりの山田くん」 *Hôhokekyo tonari no Yamada-kun* (Japan, 1999, Regie: Takahata Isao, Musik: Yano Akiko) dar, der mittels kurzer Vignetten folgende Botschaft

überträgt: Man führt ein ereignisloses Leben, wird von den eigenen Kindern ausgelacht, von der Ehefrau vernachlässigt, bei der Arbeit kaum ernst genommen, aber man träumt von einer heldenhaften Existenz, in der man vielleicht nicht die ganze Welt, aber zumindest die eigene Familie vor dem Grauen des Alltags rettet (Nakamura 1999, 29; Takahata 1999, 21). Daraus können nicht nur die japanischen Jugendlichen im Post-Rezessions-Japan, sondern auch westliche Jugendliche in einer übersättigten Gesellschaft Modelle neuer, frischer Lebensentwürfe finden. Trotz ihres wirtschaftlichen Misserfolgs an den Kinokassen erzählt diese helle, heitere Familienkomödie von Familienwerten und zwischengenerationaler Interdependenz, von sozialem Konformismus und persönlicher Erfüllung, von alltäglicher Liebe im Leben durchschnittlicher Akteure und individuellen Lösungen auf allgemeine Zwänge und Verpflichtungen.

Auf einer zweiten Ebene überwindet *GHOST IN THE SHELL* als apokalyptisches Werk den Optimismus von *NAUSICÄÄ AUS DEM TAL DER WINDE* und positioniert sich zwischen *AKIRA* und *NEON GENESIS EVANGELION*: Apokalypse und Weltuntergang führen zur Identitätskonstitution als solitäres, verfremdetes Unterfangen in einer verschwindenden Welt. Der ultimative Kampf der Akira-Hauptfigur Tetsuo gegen seinen besten Freund Kaneda Shōtarō in und über dem Olympischen Stadion in Yoyogi enthält eine eindeutige Referenz zur *Vor-Shinjinrui*-Generation, die das olympische Stadion als ein stolzes Symbol des neuen Japans aufbaute, und deutet auf die Entstehung einer neuen Welt aus Tetsuos Orgie der Zerstörung hin: eine Welt, die aber in ihrer Zerbrechlichkeit keine versichernden Policen auf eine intakte, heile Zukunft beinhalten kann (Satō 1992, 35; Standish 1998, 62). *GHOST IN THE SHELL* und dessen ernüchterte Darstellung der Technik setzt sich in *NEON GENESIS EVANGELION* fort, der beweist, dass die Befreiung des

Individuums aus historischen Zwängen unmittelbar mit seiner Isolation einhergeht: Wie die vier Hauptfiguren der EVANGELION-Serie – die drei entfremdeten 14-jährigen Kinder und ihre 29-jährige Betreuerin – befindet sich der Großteil der Menschheit als Minderheit im Verhältnis zu einer immer abstrakter werdenden Elite – immer an der Grenze zum Normalen, nie innerhalb der Norm, nie mit dem Recht, sich über sich selbst zu äußern (vgl. Azuma 2001, 16). Spätere Anime-Produktionen gehören noch intensiver zu den großen Werken der Mythen- und Illusionszertrümmerung. Sie haben ihre aufrührende Wirkung insofern behalten, als sie es nicht länger erlauben, den Menschen als ein dualistisches Wesen zu fassen, das aus einer guten und einer bösen, aus einer rationalen und einer animalischen Hälfte, besteht. Insbesondere Anime-Serien wie SERIAL EXPERIMENT LAIN (gleicher Titel auf Japanisch, Japan, 1998, Regie: Nakamura Ryūtarō, Musik: Nakaido Reichi) oder DAS TODESNOTIZBUCH (『デス・ノート』 *Desu nōto*, Japan, 2006-2007, Regie: Araki Tetsurō, Musik: Hirano Yoshihisa und Taniuchi Hideki) feiern das Böse im Menschen: Der Ton beschwört das Scheitern der Kultur, die Unvereinbarkeit von menschlicher Triebausstattung sowie Kulturanforderungen und kündigt von einer an Schopenhauer anklingenden Finsternis.

Auf einer dritten Ebene inspiriert sich PRINZESSIN MONONOKE als nostalgisches Werk vom hellen Humanismus aus KIKIS LIEFERSERVICE und bereitet den Weg vor für einen solchen Anime-Film wie INNOCENCE, der noch intensiver als GHOST IN THE SHELL von der Sehnsucht nach dem Menschlichen in einer von Cyborgs und Robotern bevölkerten Welt spricht, oder für solche Anime-Serien wie COWBOY BEBOP: Die Abenteuer und Sorgen der COWBOY BEBOP-Hauptfiguren sind diejenigen alltäglicher Akteure, selbst wenn sie in einer Epoche leben, in der das gesamte

Universum in ein menschliches Habitat verwandelt wurde. Sie geben es nicht zu, aber sie sehnen sich nach Liebe und Geborgenheit sowie nach klaren Verhältnissen vor dem Hintergrund einer häufig dunklen oder ungelösten Vergangenheit. Es ist die Suche nach dem tiefen Selbst einer Generation, die sich auf sich alleine gestellt fühlt, ohne befriedigende Orientierungstafeln und klare Wegweiser. Die alten Modelle verrosteten in intellektuellen Traktaten über Menschlichkeit, Vernunft und Fortschritt, während diejenigen, denen diese als Vorbilder dienen sollten, in Verwirrung und Einsamkeit versanken (vgl. Bauman 2002, 31). Den Höhepunkt dieser Entwicklung stellt der Anime-Film FÜNF ZENTIMETER PRO SEKUNDE: EINE REIHE VON KURZGESCHICHTEN ÜBER DEREN ENTFERNUNG VONEINANDER (『秒速5センチメートル: アチェインオブショートストリーズアバウトゼア ディスタンス』 *Byōsoku Go Senchimētoru: a chein obu shōto sutorīzu abauto zea disutansu*, Japan, 2007, Regie: Shinkai Makoto, Musik: Tenmon) dar, der über die Vergänglichkeit des menschlichen Daseins in Anlehnung an die Geschwindigkeit fallender Kirschblüten (fünf Zentimeter pro Sekunde) evoziert und von Verlust, Wiederfinden und erneutem Verlust in einem sich überstürzenden Alltag in fast schmerzhaften Tönen erzählt.

Durch seine mehrdeutige, teilweise optimistische, teilweise ernüchternde Darstellung kultureller Identität erzählen die Soundtracks dieser Anime-Filme als einige in einer der unsichersten Zeiten Japans entstandene Werke über die Notwendigkeit des National-Cool (*Kakkoi*) im Gegensatz zum Japan-definierten Niedlichkeitskult (*Kawaii*) im Spannungsverhältnis zwischen dem an den Westen angelehnten domestizierenden Plagiarismus und der sich auf asiatische Werte beziehenden hybridisierenden Authentizität. Cool-Sein bedeutet im heutigen Japan, über eine Mannigfaltigkeit an Attitüden zu verfügen, sich auf kein Eigenes festzulegen, eine flexible, Einflüssen gegenüber offene Persönlichkeit

aufzuweisen (vgl. Bornoff 2002, 43). Heutzutage ist westliches *Cool* in Japan authentisch – wie Starbucks oder Nike – oder eben nicht – wie ein ›Harvard University‹-T-Shirt oder eine Kartoffelsalat-Pizza. Im Westen ist das japanische *Cool* ebenfalls authentisch – wie die Miyake-Abendmode – oder eben nicht – wie Weichkäse-und-Lachs-Sushi. War lange Zeit das japanische *Cool* in Japan synonym mit Entjapanisierung (*nihonjin-banare*), ermutigen solche Filme wie PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI oder PRINZESSIN MONONOKE zu einer Neuerwägung des Lebens als cooles, jederzeit umkehrbares Unterfangen – und zwar durch die Darstellung kultureller Identität als spielerisches Konstrukt zwischen Bildern und Klängen. Auch als Außenseiter kann man aktiv, nonkonformistisch und frei sein, wie in manchen Farbholzschnitten von Hokusai oder Utamaro verzeichnet wurde, in denen *Cool* Dasein in der restriktiven Edo-Zeit bedeutete, *iki* [Eleganz, Takt] im Gegensatz zum verhassten *yabo* [gewöhnliches, langweiliges Dasein] zu zeigen, und der ›Prostitute-Look‹ besonders angesagt war (Screech 2002, 29); auch als Außenseiter kann man sich gegen die vorherrschende politische oder soziale Ordnung auflehnen und die eigene Würde hervorheben, wie dies in der ersten Hälfte der Shōwa-Zeit geschah, in der das *Ero-Guro-Nansensu*-Phänomen zum *Cool* als Anti-Establishment-Bewegung gegen eine zunehmend repressive Regierung und eine zunehmend unverständliche Wirklichkeit gehörte. Auch als Angehöriger einer gesellschaftlich ignorierten Gruppe kann man lebendig und stark wirken – durch Anrufung solcher vertrauten, selbst in der existierenden Ordnung ignorierten Elemente wie sozialer Zusammenhalt oder Familienzugehörigkeit, Ehrlichkeit oder Mitleid, Mut oder Aufrichtigkeit. Mehr als die beweglichen Bilder solcher Produktionen vermögen die begleitenden Klänge – vertraut oder befremdend, traurig oder lustig, nostalgisch oder feierlich – kulturelle

Identität als selbst-erzeugtes Eigenes darzustellen, das man sich aus dem mittlerweile unüberschaubaren Supermarkt zur Verfügung stehender Elemente zusammenbasteln kann. Dieser Prozess des »Bastelns« (*bricolage*) ist seit Lévi-Strauss' Auseinandersetzung mit dem Phänomen nicht mehr kultur-fremd, sondern eine Möglichkeit zur Gestaltung eigener Identität im Zeitalter vorgegebener Identitätsparadigmen. Dadurch gewinnt das Anime – nicht zuletzt durch die unterschwellige Macht seiner musikalischen Begleitung – an Realismus und Überzeugungskraft, die sich uneingeschränkt über Zeiten und Räume entfaltet.

Als Alternative zum modernen, dem westlichen Einfluss unterworfenen Konsum-, Exzess- und Überfluss-bedingten japanischen Alltag bietet das Anime durch die gesteigerte Zurschaustellung dieser Parameter – westlich anmutendes Aussehen der Figuren, Konsum-treibende Marketing-Strategien, Exzess und Überfluss feiernde Darstellungspraxis – das Modell einer rigorosen, disziplinierten, auf wichtige Aufgaben fokussierten Lebensführung. Genauso wie andere Institutionen der Kulturindustrie befindet sich auch das Anime im Dienst organisierten Kapitals und dient jedoch gleichzeitig der vielfältigen, individuellen und kollektiven Kreativität sowie Selbstgestaltung im Verlauf eines vierstufigen Prozesses – Produktion, Vermarktung, Konsum und Reproduktion. Konventionell auf eine oberflächliche Weise und eklektisch aus einer stilistischen Perspektive, verwirrend in ideologischer Hinsicht und herausfordernd als Ästhetik, naiv und cool, entstand das Anime als eine neue Form von Soft Power, eine aktive Bedrohung, die tradierten Konzepte von Identität, Selbst und Kultur zu hinterfragen, herauszufordern und letztendlich aufzulösen. Neben der visuellen Dimension, typischerweise repräsentiert durch unverkennbare Figuren – meistens androgynisch mit endlos langen Beinen, unglaublich großen Augen sowie in allen erdenklichen Farben gefärbten Haaren – trägt

die auditive Dimension zum Herstellen eines faszinierenden, widersprüchlichen, interaktiven Universums mit der gleichzeitigen Neuverhandlung solcher Existenzialparadigmen wie Identität und Alterität, historisches Bewusstsein und künstlerische Kreativität, ideologische Ernüchterung und ästhetischer Nonkonformismus bei. Indem die Anime-Komponisten das Undarstellbare der visuellen Ideen der Anime-Regisseure von dort aufholen, wo ihre Ausdruckskraft an Intensität zu verlieren beginnt, vervollständigen sie dieses Universum spielerischer Auseinandersetzung mit Wirklichkeit mittels Klängen und Bildern.

Entstanden im Spannungsverhältnis zwischen der Plastizität und der Dauerhaftigkeit japanischer Kultur beweist das Anime seine Fähigkeit, fremde Einflüsse trotz eines festen, intakten kulturellen Kerns zu absorbieren und anzupassen. Auf die damalige Frage Singers: »Warum konnte diese begabte und aktive Nation so wenig produzieren, was von anderen Ländern in einem allen fremden Einflüssen offenen Zeitalter als akzeptabel befunden wurde?« (Singer 1991, 25), antwortet Japan heute mit dem so genannten *National-Cool* seiner Populärkultur als Alternative zur *Soft Power* (Shimizu 2004, 195; vgl. Nye 2004, 26, Yamanouchi und Sakai 2003, 55): kulturelle Macht als Folge wirtschaftlichen Wachstums, die sich wiederum in die Ursache wirtschaftlichen Wachstums in Zeiten der Flaute verwandelt. Selbst wenn es stimmt, dass eben Japans Insularität es davon abhielt, seine erhebliche, wirtschaftliche *Soft Power* voll auszunutzen, verunsichern wiederholte Globalisierungs-Tsunami sowie ökonomische Rezession und politische Wirren Japan in seinen fundamentalen Werten und unterminieren traditionelle Ideale – von Geschäftsführungskultur bis Familienlebensart. Japans Geschichte auffallender Wiederauferstehungen suggeriert eher eine Wiedergeburt denn den Niedergang als Ergebnis heutiger Krisen – nicht zuletzt auf Grund ihrer immensen Reserven an

potentieller *Soft Power*. Steht die Fragmentierung der Gesellschaft als Alarmsignal bewusst verdrängter Probleme im Vordergrund der Anime-Produktionen, wird durch die Darstellung zerbröckelnder kultureller Identität auf die Tatsache hingewiesen, dass Insider genauso wie Outsider einzigartige Individualitäten sind und dass man den überwältigenden, entindividualisierenden Alltag mit cooler Gelassenheit und frischer Freude auf das Dasein überwinden kann. Durch den warmen Humanismus dieser Botschaft integrieren sich PONPOKO: DIE HEISEI-ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT DER TANUKI, GHOST IN THE SHELL und PRINZESSIN MONONOKE in die Reihe optimistischer Kunstwerke, die den Menschen in seiner Mannigfaltigkeit als fehlerhaftes, jedoch faszinierendes Wesen weder belehren noch verurteilen, sondern bewundern und feiern.

Literatur

- [ohne Autor] (2006a) *Asahi dēta nenkan: Japan Arumanakku 2006* [Das Asahi Datenjahrbuch 2006], Tokio.
- [ohne Autor] (2006b) *Facts and Figures of Japan 2006*, Tokio.
- Aida, Yūji (1994) *Nihonjin no wasuremono* [Die vergessenen Dinge der Japaner], Tokio.
- Allison, Anne (2000) *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics and Censorship in Japan*, Berkeley/Los Angeles/London.
- Augé, Marc (1994) *Orte und Nicht-Orte – Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*, übersetzt von Michael Bischoff, Frankfurt am Main.
- Azuma, Hiroki (2000) *Fukashina mono no sekai* [Die übervisualisierte Welt], Tokio.
- Azuma, Hiroki (2001) *Dōbutsuka suru posutomodan : Otaku kara mita nihonshakai* [Die sich animalisierende Postmoderne: Die vom Gesichtspunkt des ›Otaku‹ gesehene japanische Gesellschaft], Tokio.
- Barker, Martin (1989) *Comics – Ideology, Power and the Critics*, Manchester/New York.

- Baudrillard, Jean (1983) *In the Shadow of the Silent Majorities and the End of the Social*, übersetzt von Paul Foss, John Johnston und Paul Patton, New York.
- Bauman, Zygmunt (1997) *Postmodernity and Its Discontents*, Cambridge.
- Bauman, Zygmunt (2001a) *Community – Seeking Safety in an Insecure World*, Cambridge/Oxford.
- Bauman, Zygmunt (2001b) *The Individualized Society*, Cambridge.
- Bauman, Zygmunt (2002) *Society under Siege*, Cambridge/Oxford.
- Bauman, Zygmunt (2004) *Wasted Lives – Modernity and its Outcasts*, Cambridge/Oxford.
- Bornoff, Nicholas (2002) Sex and Consumerism – The Japanese State of the Arts. In: Fran Lloyd (Hg.): *Consuming Bodies: Sex and Contemporary Japanese Art*, London, S. 41-68.
- Castells, Manuel (1996) *The Information Age: Economy, Society and Culture I: The Rise of the Network Society*, Oxford/Malden (Massachusetts).
- Castells, Manuel (2001) *The Internet Galaxy – Reflections on the Internet, Business and Society*, Oxford/New York: Oxford University Press.
- Castells, Manuel (2004) Introduction. In: Manuel Castells (Hg.): *The Network Society – A Cross-Cultural Perspective*, Cheltenham (UK)/Northampton (MA, USA), S. 1-40.
- Clammer, John (2000) Received Dreams – Consumer Capitalism, Social Process and the Management of the Emotions in Contemporary Japan. In: J. S. Eades, Tom Gill und Harumi Befu (Hg.): *Globalization and Social Change in Contemporary Japan*, Melbourne, S. 203-223.
- Clarke, James (2004) *Animated Films*, London.
- Clements, Jonathan und McCarthy, Helen (2001) *The Anime Encyclopedia – A Guide to Japanese Animation since 1917*, Berkeley.
- Craig, Timothy (2000) Introduction. In: Timothy Craig (Hg.): *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, Armonk/New York, S. 3-23.
- Davis, Fred (1979) *Yearning for Yesterday – A Sociology of Nostalgia*, London/New York.
- Drazen, Patrick (2003) *Anime Explosion – The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*, Berkeley.
- Eagleton, Terry (1990) *The Ideology of the Aesthetic*, Oxford (UK)/Cambridge (USA).

- Foucault, Michel (1966) *Les Mots et les choses – Une archéologie des sciences humaines*, Paris.
- Foucault, Michel (1973) *Archäologie des Wissens*, übersetzt von Ulrich Köppen, Frankfurt am Main.
- Giddens, Anthony (1991) *Modernity and Self-Identity – Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge/Oxford.
- Giddens, Anthony (1999) *Runaway World: How Globalization is Reshaping Our Lives*, London.
- Gräjdian, Maria (2008) *Das japanische Anime: Versuch einer wissenschaftlichen Annäherung*, Sibiu/Hermannstadt.
- Gräjdian, Maria (2010) *Takahata Isao*, Frankfurt am Main.
- Hasegawa, Yūko (2002) Post-Identity Kawaii: Commerce, Gender and Contemporary Japanese Art. In: Fran Lloyd (Hg.): *Consuming Bodies: Sex and Contemporary Japanese Art*, London, S. 127-141.
- Inoue, Shizuka (2004a) *Anime-jenerēshon: Yamato kara Gandamu e no anime bunkaron* [Die Anime-Generation: Anime-Kulturaufsätze von Yamato bis Gundam], Tokio.
- Inoue, Shizuka (2004b) *Miyazaki Hayao: Eizō to shisō no renkinjutsu* [Miyazaki Hayao: Der Alchemist von Bildern und Ideen], Tokio.
- Ivy, Marilyn (1995) *Discourses of Vanishing – Modernity, Phantasm, Japan*, Chicago.
- Iwabuchi, Koichi (2004) How ›Japanese‹ is Pokémon?. In: Joseph J. Tobin (Hg.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*, Durham/London, S. 53-79.
- Izawa, Eri (2000) The Romantic, Passionate Japanese in Anime: A Look at the Hidden Japanese Soul. In: Timothy Craig (Hg.): *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, Armonk/New York, S. 138-153.
- Keene, Donald (1995) Japanese Aesthetics. In: Nancy G. Hume (Hg.): *Japanese Aesthetics and Culture – A Reader*, Albany, S. 27-41.
- Kelts, Roland (2006) *Japanamerica – How Japanese Culture Has Invaded the U.S.*, Hampshire (UK).
- Kinsella, Sharon (2000) *Adult Manga – Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Richmond.
- Kiridoshi, Risaku (2001) *Miyazaki Hayao no sekai* [Die Welt von Miyazaki Hayao], Tokio.

- Köhn, Stephan (2005) *Traditionen visuellen Erzählens in Japan – Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*, Wiesbaden.
- Kristeva, Julia (1989) *Étrangers à nous-mêmes*, Paris.
- Levi, Antonia (1997) *Samurai from Outer Space – Understanding Japanese Animation*, Chicago/La Salle (Illinois).
- Levi, Antonia (2001) New Myths for the Millennium. In: John A. Lent (Hg.): *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington/Indianapolis, S. 33-50.
- Lloyd, Fran (2002a) Introduction – Critical Reflections. In: Fran Lloyd (Hg.): *Consuming Bodies: Sex and Contemporary Japanese Art*, London, S. 9-21.
- Luhmann, Niklas (1996) *Die Realität der Medien*, Opladen.
- Lyotard, Jean-François (1979) *La condition postmoderne – Rapport sur le savoir*, Paris.
- Maas, Öke (2000) Anime – Die Welt als Zeichentrück. In: Irmela Hijiya-Kirschner (Hg.): *Japan – Der andere Kulturführer*, Frankfurt am Main, S. 287-304.
- Martinez, D.P. (1990) Tourism and the amae – the search for a real Japan. In: Eyal Ben-Ari, Brian Moeran und James Valentine (Hg.): *Unwrapping Japan – Society and culture in anthropological perspective*, Manchester, S. 97-116.
- McCarthy, Helen (1996) *The Anime Movie Guide*, Woodstock/New York.
- McLuhan, Marshall (1964) *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York.
- McLuhan, Marshall und Powers, Bruce R. (1989): *The Global Village – Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, New York/Oxford.
- McQuail, Denis (1984) *Mass Communication Theory – An Introduction*, London/Beverly Hills/New Delhi.
- McRobbie, Angela (2005) *The Uses of Cultural Studies – A Textbook*, London/Thousand Oaks/New Delhi.
- Miyazaki, Hayao (2002) *Kaze no kaeru basho: Naushika kara Chihiro made no kiseki* [Der Ort, an den der Wind zurückgekehrt: Der Weg von Nausicäa bis Chihiro], Tokio.
- Morley, David und Robins, Kevin (1995) Techno-orientalism: Japan Panic. In: David Morley und Kevin Robins (Hg.): *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*, London/New York, S. 147-173.

- Morris-Suzuki, Tessa (1998) *Re-Inventing Japan: Time, Space, Nation*, Armonk/New York/London.
- Mukerji, Chandra und Schudson, Michael (1991) Introduction. In: Chandra Mukerji und Michael Schudson (Hg.): *Rethinking Popular Culture – Contemporary Perspectives in Cultural Studies*, Berkeley/Los Angeles/Oxford, S. 1-61.
- Murase, Manabu (2004) *Miyazaki Hayao no fukami e* [Zur Tiefe von Miyazaki Hayao], Tokio.
- Nakamura, Kengo (1999) *Mononoke Hime kara Hōhokekyo: Tonari no Yamadaku e* [Von Prinzessin Mononoke zu Hōhokekyo: Meine Nachbarn, die Yamadas], Tokio.
- Napier, Susan J. (1996) Panic Sites – The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira. In: John W. Treat (Hg.): *Contemporary Japan and Popular Culture*, Richmond, S. 235-262.
- Napier, Susan J. (2005) *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York.
- Nehring, Neil (1997) *Popular Music, Gender, and Postmodernism – Anger Is an Energy*, Thousand Oaks/London/New Delhi.
- Nye, Joseph S. (2004) *Soft Power: The Means to Succeed in World Politics*, New York.
- Orbaugh, Sharalyn (2006) Frankenstein and the Cyborg Metropolis: The Evolution of Body and City in Science Fiction Narratives. In: Steven T. Brown (Hg.): *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*, Hampshire (UK), S. 81-111.
- Oshii, Mamoru (2004) *Subete no eiga wa anime ni naru* [Sämtliche Filme verwandeln sich in Animes], Tokio.
- Ōtsuka, Eiji (1991a) *Shōjo minzokugaku: Seikimatsu no shin'wa o tsumugu* ›Miko no matsuei‹ [Die Shōjo-Ethnologie: Das Spinnen des Jahrhundertwendemythos ›Die Nachkommenschaft der Priesterinnen‹], Tokio.
- Ōtsuka, Eiji (1991b) ›Iyashi‹ toshite no shōhi [Konsum als ›Heilung‹], Tokio.
- Ōtsuka, Eiji (1992) *Kasō genjitsu hihyō: Shōhi shakai wa owaranai* [Kritik an der Virtualität: Die Konsumgesellschaft endet nicht], Tokio.
- Poitras, Giles (1999) *Anime Companion – What's Japanese in Japanese Animation?*, Berkeley.
- Poitras, Giles (2000) *Anime Essentials – Everything a Fan Needs to Know*, Berkeley.

- Powers, Richard Gid (1989) Introduction. In: Richard Gid Powers und Hidetoshi Katō (Hg.): *Handbook of Japanese Popular Culture*, Westport u.a., S. vii-xvi.
- Richie, Donald (2001) *A Hundred Years of Japanese Film – A Concise History with a Selective Guide to Videos and DVDs*, Tokio/New York/London.
- Riesman, David (1950) *The lonely crowd*, New Haven.
- Robertson, Jennifer Ellen (1991) *Native & Newcomer – Making and Remaking a Japanese City*, Berkeley/Los Angeles/Oxford.
- Robertson, Jennifer Ellen (1998) It Takes a Village – Internationalization and Nostalgia in Postwar Japan. In: Stephen Vlastos (Hg.): *Mirror of Modernity: Invented Traditions of Modern Japan*, Berkeley/Los Angeles, S. 110-129.
- Ruh, Brian (2004) *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*.
- Saitō, Jirō (1996) »Shōnen Janpu« no jidai [Das Zeitalter des »Shōnen Jump«], Tokio.
- Satō, Kenji (1992) *Gojira to yamato to bokura no minshushugi* [Godzilla, Yamato und unsere Demokratie], Tokio.
- Schilling, Mark (1997) *The Encyclopedia of Japanese Popular Culture*, New York/Tokio.
- Screech, Timon (2002) Sex and Consumerism in Edo Japan. In: Fran Lloyd (Hg.): *Consuming Bodies: Sex and Contemporary Japanese Art*, London, S. 23-40
- Shimada, Yoshiko (2002) Afterword – Japanese Pop Culture and the Eradication of History. In: Fran Lloyd (Hg.): *Consuming Bodies: Sex and Contemporary Japanese Art*, London, S. 186-191.
- Shimizu, Tomoko (2004) Nezumi to monsutā: Posuto reisen to sofuto-pawā no chiseigaku [Mäuse und Monster: Die Geopolitik nach dem Kalten Krieg und Soft Power]. In: *Eureka/Yuriika »Poetry and Criticism«*, Nr. 500, Vol. 36-13, S. 194-204.
- Silvio, Carl (2006) Animated Bodies and Cybernetic Selves: The Animatrix and the Question of Posthumanity. In: Steven T. Brown (Hg.): *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*, Hampshire (UK), S. 113-137.
- Singer, Kurt (1991) *Schwert, Spiegel und Edelstein – Strukturen des japanischen Lebens*, übersetzt von Wolfgang Wilhelm, Frankfurt am Main.
- Slaymaker, Doug (2000) Popular Culture in Japan – An Introduction. In: Doug Slaymaker (Hg.): *A Century of Popular Culture in Japan*, Lewiston/New York, S. 1-16.

- Standish, Isolde (1998) Akira, Postmodernism and Resistance. In: D. P. Martinez (Hg.): *The Worlds of Japanese Popular Culture – Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge, S. 56-74.
- Storey, John (1996) *Cultural Studies and the Study of Popular Culture – Theories and Methods*, Edinburgh.
- Sugimoto, Yoshio (1997) *An Introduction to Japanese Society*, Cambridge/New York/Melbourne.
- Tada, Makoto (2002) *Kore ga anime bijinesu da [Das ist das Anime-Geschäft]*, Tokio.
- Takahata, Isao (1999) *Eiga o tsukurinagara kangaeta koto II: 1991-1999 [Was ich beim Schaffen der Filme dachte II: 1991-1999]*, Tokio.
- Tobin, Joseph J. (1992) Domesticating the West. In: Joseph J. Tobin (Hg.): *Re-Made in Japan – Everyday Life and Consumer Taste in a Changing Society*, New Haven/London, S. 1-41.
- Wells, Paul (1998) *Understanding Animation*, London/New York.
- Yamada, Masahiro (1999) *Parasaito shinguru no jidai [Die Ära der parasitären Singles]*, Tokio.
- Yamaguchi, Yasuo (2004) *Nihon no anime-zenshi: sekai o seishita nihon-anime no kiseki [Die Gesamtgeschichte des japanischen Anime: Das sich um die Welt verbreitende Wunder des japanischen Anime]*, Tokio.
- Yamanouchi, Yasushi und Sakai, Naoki (2003): *Sōryoku sentaisei kara gurōbarizēshon e [Vom System des totalen Kriegs zur Globalisierung]*, Tokio.
- Yano, Christine R. (2002) *Tears of Longing – Nostalgia and the Nation in Japanese Popular Song*, Cambridge (Massachusetts)/London.
- Yoshino, Kosaku (1992) *Cultural Nationalism in Contemporary Japan – A Sociological Enquiry*, London/New York.
- Žižek, Slavoj (1997) *The Sublime Object of Ideology*, London/New York.

Empfohlene Zitierweise

Gräjdian, Maria: Befremdende Vertraulichkeiten. Anime-Soundtracks von domestizierendem Plagiarismus zu hybridisierender Authentizität. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 8 (2012), S. 20-61, DOI: <https://doi.org/10.59056/kbzf.2012.8.p20-61>.

Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung (ISSN 1866-4768)

Die Inhalte dieses Werks werden unter der Lizenz CC BY 4.0 Creative Commons Namensnennung 4.0 zur Verfügung gestellt. Hiervon ausgenommen ist das Bildmaterial, das abweichenden, in den Bildlegenden spezifizierten Bestimmungen unterliegt.