

Internationales Kinderfernsehen

Japanische Animes

Lothar Mikos und Claudia Töpfer

Für das Kinderfernsehen wird häufig eine zunehmende Internationalisierung und Amerikanisierung konstatiert. Dass sich Produktionen des gegenwärtigen weltweiten Kinderfernsehens jedoch eher zwischen den Polen „global“ und „glocal“ bewegen, belegen einige Beispiele des internationalen Kinderfernsehens. In der letzten Ausgabe von *tv diskurs* ging es um das japanische Kinderfernsehen, nun stehen die besonderen Merkmale von Animes im Mittelpunkt. Der umfassende Erfolg japanischer Animeproduktionen in den USA und Europa zeigt, dass sich in Japan eine eigene Kultur des Erzählens im Kinderfernsehen entwickelt hat, die auch international erfolgreich ist.

Merkmale von Animes

Unter Anime (japanische Abkürzung des englischen Begriffs „animation“) werden ausschließlich japanische Animationsfilme und -serien gefasst. Sie sind in der Regel auf den ersten Blick zu erkennen. Große Kulleraugen, bis zum Äußersten vereinfachte Animationen und extrem idealisierte Körperproportionen der Charaktere sind Merkmale, die sofort auf eine japanische Produktion schließen lassen. Grundsätzlich orientieren sich Animes technisch am Realfilm. Das beginnt bei festen Kameraperspektiven, verschiedenen Einstellungsgrößen wie Totalen und Nahaufnahmen und außerdem Zooms, Kamerafahrten und -schwenks. Darüber hinaus ermöglicht es die digitale Animationstechnik, auch Effekte wie Fokussierung, Lens-Flare (das „Blenden“ der Linse) sowie Crossfadings (Überblendungen) und bewegte Hintergründe einzubinden (vgl. Bichler 2004, S. 78). Abgesehen von diesen raffinierten Effekten, von denen einige auch mehr in großen Kino- oder DVD-Produktionen Verwendung finden als in Fernsehserien, zeichnen sich Animes eher durch die Schlichtheit ihrer Animationen aus. Das Verfahren der Limited Animation findet vor allem in Fernsehserien Anwendung. Es hat sich sogar mittlerweile eine Abgrenzung der Full-Animation-Spielfilme von den Limited-Animation-Fernsehserien entwickelt (vgl. Lamarre 2008, S. 106). Die Norm für einen Full-Animated-Film sind mindestens 18 Bilder pro Sekunde. Demgegenüber verwendete Tetsuka Osamu bei seiner ersten Animeserie *Astro Boy* nur acht Bilder pro Sekunde (vgl. ebd., S. 108f.). Diese Reduktion der Bilderanzahl führt dazu, dass bei Limited Animations „die Bewegungen ruckartiger und weniger flüssig erscheinen“ (Bichler 2004, S. 78). Diese Produktionsweise wird u. a. auf ökonomische Zwänge zurückgeführt. Neben der Limitierung der Bildfrequenz kommt noch ein weiteres Merkmal hinzu, das die Wirtschaftlichkeit der Limited Animation herausstellt. Einmal animierte Figuren werden in einer Folienbibliothek abgelegt und so oft es geht wieder verwendet. Die Arbeit mit Folien ist eine grundlegende Eigenschaft der Limited Animation. Auf Hintergründe, die innerhalb der Einstellung nicht variieren, werden Folien mit den Figuren aufgelegt, die sich von Bild zu Bild verändern. Zudem werden Figuren oder Körperteile, die stillstehen, auch nicht animiert. Nicht selten ist der Mund einer Figur das Einzige, was sich im Bild bewegt. Bewegung wird bei der Limited Animation stattdessen durch filmische Mittel erzeugt. Mit Kameraschwenks und -fahrten, Zooms sowie verschiedenen Einstellungsgrößen und klassischen Montagemustern (vgl. ebd., S. 78) wird der Eindruck von Bewegung erzeugt. Oft wird mit parallelen Montagen gearbeitet, um Passagen zu illustrieren, in denen die Handlung gerafft im Off erzählt wird.



Chihiros Reise ins Zauberland

Die auffälligsten Merkmale der Figuren in Animes sind „große, runde, ausdrucksstarke Augen, kleine Mäuler, kaum sichtbare Nasen, blasse Haut, eine oftmals stark idealisierte Anatomie und Haare in allen erdenklichen Farben“ (ebd., S. 80). All diese Merkmale sind meist nur Mittel zum Zweck. Vor allem in Verbindung mit der Limited Animation werden gerade die großen Augen zum Ausdruck von Emotionen genutzt. Negative Figuren haben zur Unterstützung ihres Charakters meist eher kleinere, schlitzförmige Augen (vgl. ebd., S. 81). Farbenfrohe Frisuren unterstützen ebenfalls die Eigenschaften der Figuren. Die Farbe der Haare hat oft symbolische Funktion. Zur unterstützenden Beschreibung von Gefühlen werden oft auch aus den Mangas (japanische Bezeichnung für „Comic“) entlehnte kleine Bildchen in die Szenen eingebaut. So bedeutet ein plötzlich neben dem Gesicht einer Figur auftauchender Tropfen Peinlichkeit, Blumen oder Sterne lassen auf Glück schließen (vgl. ebd., S. 82).

Animegeschichten und ihre Figuren

Die meisten actiongeladenen Animes basieren auf Jungen-Mangas (Shonen). Aber auch Mangas, die sich an Mädchen richten (Shojo), wurden für das Kino und das Fernsehen zu Animes verarbeitet. In ihnen geht es mehr um Romantik und Liebe als um actiongeladene Kämpfe. Im Mittelpunkt stehen eher innere Kämpfe, die die Mädchen mit sich selbst ausmachen. „Sind Samurai-Geschichten kennzeichnend für den Jungen-Manga, so ist das entsprechende Gegenstück die *Magical-Girl*-Story: Der Reifeprozess eines Mädchens zum Teenager bzw. zur jungen Frau wird hier auf fantastische Weise dargestellt durch die Verwandlung mithilfe eines magischen Gegenstandes in eine Person mit Zauberkräften, die im Kampf gegen äußere Gegner langsam auch innerlich reift“ (Treese 2006, S. 43).

In den 1990er-Jahren kam es zu einer Verbindung der Charakteristika von Jungen- und Mädchen-Animes. Damit ging ein zunehmender internationaler Erfolg einher. Das zeigte sich zuerst bei der Serie *Bishôjo Senshi Sêrâ Mûn* (*Sailor Moon*), in der ein Mädchen mithilfe einer magischen Katze zu besonderen Kräften und Fähigkeiten kommt, zugleich aber eine Gruppe von harten, zähen Mädchen anführt, die als „Sailor Warriors“ bekannt sind (vgl. Clements/McCarthy 2006, S. 552). „Die Geschichte vereint Liebeskomödie und Actionserie, wobei beide Genreformen in gleichem Maße, sei es zeitlich oder inhaltlich, auftreten“ (Bichler 2004, S. 110).

Seit den 1980er-Jahren wurden diese neuen Mädchenfiguren, die „Hyper-Girls“ entwickelt. Sie haben nicht nur magische Kräfte, sondern können auch kämpfen. Der überwältigende Erfolg des Films *Mononoke Hime* (*Prinzessin Mononoke*) belegt dies. Dabei waren auch explizi-

te Gewaltszenen Teil der Inszenierung. Gerade mit Blick auf die Vermarktung in den USA und westlichen Ländern wurden solche Szenen im nächsten Film *Sen to Chihirô no Kamikakushi* (*Chihirô's Reise ins Zauberland*) wieder etwas zurückgenommen. Als Meilenstein der Entwicklung neuer Mädchenfiguren gilt *Shôjo Kakumei Utena* (*Revolutionary Girl Utena*). Utena war eine „kämpfende Schönheit“ („Battling Beauty“) mit pinkfarbenen Haaren, die sich mit männlicher Kleidung und Accessoires umgab (vgl. Kotani 2006, S. 162 ff.). Im Laufe der Handlung gewinnt Utena die „Rosenbraut“ Anthy und kann in ihr die Kraft der Mädchen erwecken und sie zum „Hyper-Girl“ machen. Der „kämpfenden Schönheit“ kommt so die Rolle eines Mediators zu, der die Transformation der Mädchen zu „Hyper-Girls“ vorantreibt. Während die „kämpfende Schönheit“ mit Transgender-Merkmalen ausgestattet ist, bleibt das „Hyper-Girl“ immer noch in klassischen Genderstrukturen verhaftet.

Typisch für japanische Geschichten und begründet in ihrer Tradition ist, dass der Gruppe Vorrang vor dem Einzelnen gegeben wird. Individuelle Wünsche treten meist hinter gemeinschaftlichen Interessen zurück. Der Erfolg des Helden ist nur mithilfe der Freunde möglich (vgl. Bichler 2004, S. 83). Es gibt keine einsamen Helden im Anime. Eine weitere Besonderheit sind die oft sehr feminin wirkenden männlichen Hauptfiguren. Vor allem charakteristisch für den Bereich der Mädchen-Animes und -Mangas „ist die Fantasiefigur des ethnisch undefinierten, homosexilen ‚schönen Jünglings‘ (bishonen), der – halb Mädchen, halb Knabe – das ambivalente Geschlecht männlicher, aber seit den 1980ern auch weiblicher Charaktere prägte“ (Croissant 2008, S. 159). Oft geht es gerade im Mädchen-Manga und -Anime um homosexuelle Beziehungen oder Gender Bending – das Verstecken des eigenen, meist weiblichen Geschlechts, „um sich als Knabe in der Welt durchzusetzen“ (ebd., S. 161). In der Animeserie *El Hazard* wird dieses Prinzip ironisch gebrochen und umgekehrt. Der Highschool-Schüler Makoto wird durch einen Zauber in die Parallelwelt *El Hazard* befördert und muss dort wegen der verblüffenden Ähnlichkeit die entführte Prinzessin vertreten – inklusive homosexueller Konkubine.

In Animes wird außerdem selten ein „starres Schwarz-Weiß-Bild von gut und böse“ (Bichler 2004, S. 82) gezeichnet. Die Figuren sind vielschichtig und ihre individuellen Beweggründe werden dem Zuschauer transparent präsentiert. So wird ein auf den ersten Blick klassischer Bösewicht dem Zuschauer schon im nächsten Moment in den Ursachen seiner Bosheit nahegebracht. Die Gegenspieler der Hauptfiguren zeichnen sich meist auch nicht durch auffallende Hässlichkeit aus, sondern sind im Gegensatz oft besonders gut aussehend (vgl. Deutsches Filminstitut 2008, S. 156).



Die beliebtesten Themen, die in Animes verarbeitet werden, sind Science-Fiction, Fantasy, Comedy, Sport und Romantik (vgl. Bichler 2004, S. 85). Im Westen werden Animes meist auf diese Kernthemen reduziert. Die thematische Vielfalt wird zwar immer wieder betont, im Markt aber nicht beachtet. Oft werden aus dem Rahmen fallende Produktionen nicht oder weniger intensiv vermarktet (vgl. Kothenschulte 2008, S. 52). In diesen meist fantastischen Szenarien handeln Animes „in großen Teilen von den Möglichkeiten und Imponderabilien der Begegnung mit den Grenzen der Identität“ (Zahlten 2008, S. 85). In märchenhaften Umgebungen und fantastischen Welten finden die Helden der Geschichten zu sich selbst. Die Welt, in der sich die Figuren bewegen, ist zwar fantastisch, „aber die Transformation und die Begegnung mit dem anderen echt, mit all ihren Schmerzen, Chancen und Risiken“ (ebd.).

Das Themenspektrum in Animes reicht von Liebe, Freundschaft und den meist sehr komplizierten Beziehungen der Personen untereinander bis hin zu heiklen Inhalten wie Vergewaltigung, Inzest, Krankheit oder Tod. Es kommt nicht selten vor, dass am Ende einer Geschichte auch der Held stirbt. Tragische Helden, die für eine aussichtslose Sache kämpfen und sterben, sind oft Hauptfiguren in Animes. Dabei ist es gar nicht von Bedeutung, welche Tragweite die Sache hat, für die der Betreffende stirbt. Es geht allein um die Tatsache, dass jemand selbstlos sein Leben gegeben hat. Es gibt drei grundsätzliche Möglichkeiten eines Endes von Animes: „Der Held gewinnt den finalen Kampf oder die Liebe des oder der Angebeteten, der Held gewinnt, muss dafür jedoch einen größeren Verlust hinnehmen, oder der Held stirbt“ (Bichler 2004, S. 85). Alle drei Versionen des Endes einer Geschichte werden in Japan als Happy End angesehen. Wenn die Hauptfigur für die gute Sache in den Tod geht, erfüllt sich die Aufgabe des Helden – er hat ein gutes Ende gefunden.

Nicht nur in den ausschließlich auf DVD erschienenen Animeserien, sondern auch in Fernsehserien wird über die gesamte Dauer eine große zusammenhängende Geschichte erzählt (vgl. ebd., S. 84). Anders als in westlichen Animationsserien, in denen am Ende jeder Episode der Status quo wieder erreicht und der Aufbau sowie die Auflösung der Spannung immer innerhalb der Folgen abgeschlossen wird, erzählen Animeserien über die gesamte Dauer einer Serienstaffel eine Geschichte. Der Spannungsbogen erstreckt sich so über alle Folgen, da die Auflösung erst am Ende einer Staffel erfolgt. Dies zieht, insbesondere zu Beginn der Serien, eine sehr hohe Erzähldichte nach sich (vgl. ebd., S. 85).

Die Darstellung von Nacktheit in Mangas und Animes ist, anders als in westlichen Medienprodukten, in Japan weniger der Zensur unterworfen (vgl. ebd., S. 87). Das hat historische Gründe, denn anders als im Westen „hat-

ten die Religionen Japans niemals starken Einfluss auf Erotik und Sexualität“ (Briel 2008, S. 171). Der unterschiedliche Umgang mit diesem Element der japanischen Trickfilmkultur zeigt sich exemplarisch an den Schnitten, die bei der Veröffentlichung in den USA an der Serie *Sailor Moon* vorgenommen wurden. Bei ihren Verwandlungen in Superheldinnen waren im japanischen Original die Mädchen kurz nackt zu sehen. Diese Bilder wurden in der amerikanischen und später auch der europäischen Version ersatzlos gestrichen (vgl. ebd., S. 172). Neben der Darstellung von Nacktheit wird auch gleichgeschlechtlichen Liebesbeziehungen sowie Transvestismus im Anime meist viel offener begegnet als in europäischen oder amerikanischen Animationsfilmen (vgl. Bichler 2004, S. 87). In der schon erwähnten Animeserie *El Hazard* beispielsweise tritt ein Mädchen auf, das sich als Konkubine der verschwundenen Prinzessin zu erkennen gibt und im Laufe der Geschichte sexuelle Kontakte zu fast allen weiblichen Figuren der Geschichte sucht.

Vermarktung im Medienverbund

In Animes werden vielfältige Genres und Themen verhandelt. Ebenso vielfältig sind die Möglichkeiten, nach der Kino- und Fernsehauswertung weiterhin finanzielle Gewinne mit den Sendungen zu erzielen. Seit dem Erfolg von *Tetsuka Osamu* und *Astro Boy* sind Animes ein „komplexes Organisationsprinzip von verschiedenen Waren und Aktivitäten“ (Zahlten 2008, S. 82). Ein ganzes Heer von Actionfiguren, Videospiele, Trading Cards sowie Poster, Taschen etc. begleiten jede Veröffentlichung eines neuen Animes oder Mangas. Schon in den 1960er-Jahren schaffte es *Astro Boy*, „die kleine lebenswürdige Roboter-Figur, in Form von verschiedenen Konsumgütern vermarktet zu werden und Anzeigen zu bevölkern“ (Lamarre 2008, S. 116). Gerade die Form der Limited Animation kann als ideale Voraussetzung für eine solche Merchandisingauswertung gelten, „weil die Figur aus dem Aktionsfeld herauslösbar und anderweitig einsetzbar ist“ (ebd.). Die Figur steht gewissermaßen für sich und ihre Entwicklung.

Zentral für den Erfolg japanischer Animes ist demnach vor allem die Vermarktung im Medienverbund, die seit den 1950er-Jahren betrieben wird. Viele Animes basieren auf Mangas oder auf Video- bzw. Computerspielen. Die wohl bekannteste und auch erfolgreichste Animeserie, die auf einem Computerspiel basiert, ist *Pokémon*, von der ab 1997 insgesamt 279 Episoden mit einer Länge von je 25 Minuten produziert worden sind. Die Serie richtete sich explizit an Kinder, während vor allem die für das Kino produzierten „neuen“ Animes sich auch an Erwachsene richteten.

Manga-Motive finden sich überall in der japanischen Produktkultur. „Dazu zählen einerseits ordnungsstrate-

gische Hinweise, die in ihren grafischen Botschaften mit Manga-Motiven argumentieren, andererseits dreidimensionale Werbefiguren oder Maskottchen für Entertainment-Etablissements und Werbeartikel, Roboter, Transformer, interaktive Spielzeuge sowie ‚Manga-basierte‘ Süßwaren“ (Fischer 2008, S. 64). Schon zu Beginn der Animekultur in den 1960er-Jahren wurden die Hauptfiguren von Fernsehserien als Sympathieträger für Produkte nahezu aller japanischen Lebensbereiche genutzt. Heutige Konzepte gehen aber weit darüber hinaus. Meist werden zur Veröffentlichung der Serie gleichzeitig Comics, Videospiele, Zeitschriften, Actionfiguren und sonstige Merchandisingartikel herausgebracht.

Abschließende Bemerkungen

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass sich japanische Animes von Zeichentrickfilmen und -serien amerikanischer und europäischer Herkunft stark unterscheiden. Aufgrund technischer (Limited Animation), ästhetischer (einfacher Stil, Kulleraugen der Figuren) und erzählerischer Merkmale (Reise des Helden, keine episodale Erzählstruktur) sind sie eindeutig zu erkennen. Sie sind tief in der japanischen Kultur verankert. Mit den Animes wurde bereits früh eine Vermarktung im Produktverbund realisiert. Die meisten Serien basieren auf gezeichneten Bildergeschichten, den sogenannten Mangas. Die unterschiedlichen Animes für Jungen und Mädchen, die auf der entsprechenden Mangatradition (Shonen und Shojo) beruhen, wurden erst in den 1990er-Jahren zunehmend aufgehoben; auf diese Weise entstanden neue, starke Mädchentypen (das „Hyper-Girl“ und die „kämpfende Schönheit“). Im Gegensatz zu westlichen Zeichentrickfilmen und -serien verweisen die „Kulleraugen“ nicht auf ein Kindchenschema, sondern sind in den japanischen „Trend zum Niedlichen“ (Treese 2006, S. 51) eingebunden und werden zur Emotionalisierung der Figuren eingesetzt. Der internationale Erfolg der japanischen Animes fällt mit der wachsenden Bedeutung von Video- und Computerspielen für Kinder zusammen und ist durch Aktivitäten der japanischen Außenhandelsorganisation stark gefördert worden. Gerade aufgrund der Verankerung in der Kultur Japans, die sich in der Orientierung an lokalen Traditionen in den Heldenfiguren und den Geschichten zeigt, haben sich die Animes auch international erfolgreich behaupten können.

Literatur:

Bichler, M.:

Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien. Marburg 2004

Briel, H.:

Hentai. Erotik in Manga und Anime. In: Deutsches Filminstitut – DIF/Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hrsg.): *ga-netchû! Das Manga Anime Syndrom.* Frankfurt am Main 2008, S. 166–175

Clements, J./McCarthy, H.:

The Anime Encyclopedia. A Guide to Japanese Animation since 1917. Berkeley 2006

Croissant, D.:

Prinz Genji im Manga – Gender, Pop und Parodie. In: Deutsches Filminstitut – DIF/Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hrsg.): *ga-netchû! Das Manga Anime Syndrom.* Frankfurt am Main 2008, S. 158–165

Deutsches Filminstitut – DIF/Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hrsg.):

ga-netchû! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main 2008

Fischer, V.:

Urbane Ikonophilie. Manga und Produktkultur. In: Deutsches Filminstitut – DIF/Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hrsg.): *ga-netchû! Das Manga Anime Syndrom.* Frankfurt am Main 2008, S. 64–71

Kotani, M.:

Metamorphosis of the Japanese Girl: The Girl, the Hyper-Girl, and the Battling Beauty. In: L. Frenchy (Hrsg.): *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga.* Minneapolis 2006, S. 162–169

Kothenschulte, D.:

Opulenz und Beschränkung – Stile des frühen Anime. In: Deutsches Filminstitut – DIF/Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hrsg.): *ga-netchû! Das Manga Anime Syndrom.* Frankfurt am Main 2008, S. 50–63

Lamarre, T.:

Full Limited Animation. In: Deutsches Filminstitut – DIF/Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hrsg.): *ga-netchû! Das Manga Anime Syndrom.* Frankfurt am Main 2008, S. 106–119

Treese, L.:

Go East! Zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland. Eine Diskursanalyse. Münster 2006

Zahnten, A.:

Something for everyone – Anime und Politik. In: Deutsches Filminstitut – DIF/Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hrsg.): *ga-netchû! Das Manga Anime Syndrom.* Frankfurt am Main 2008, S. 76–85

Dr. Lothar Mikos ist Professor für Fernsehwissenschaft an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg und geschäftsführender Direktor des Erich Pommer Instituts.



Claudia Töpfer ist freiberufliche Medienwissenschaftlerin.

