



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

HeldInnen zwischen Sexualität und Gewalt im
japanischen Kino

Verfasserin

Kanyo Cornelia Liechtenfeld

angestrebter akademischer Grad

Magistra (Mag.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt.
Studienblatt:

A 0126354

Studienrichtung lt.
Studienblatt:

Kultur- und Sozialanthropologie (307)

Betreuerin / Betreuer:

Mag. phil., Dr. phil., ao. univ. Prof. Hermann Mückler

Eidesstaatliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Wien, am 27. Mai 2010

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	6
1.2. FORSCHUNGSFRAGE	8
2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN	9
2.1. DER SPIELFILM IM ETHNOLOGISCHEN BLICK	9
2.1.1. <i>Cultural Studies</i>	12
2.1.2. <i>Popular Culture</i>	14
2.2. DER HELD	16
2.2.1. <i>Der Held im Mythos</i>	19
2.2.2. <i>Der Held im Spielfilm</i>	27
2.3. GENDER UND SEXUALITÄT	30
2.3.1. <i>Anima und Animus</i>	33
2.3.2. <i>Erotik und Sexualität im Spielfilm</i>	35
2.3.3. <i>Sex und Geschlechterkonstruktion in Japan</i>	37
2.3.4. <i>Shibari - Ein Seil der besonderen Art</i>	44
2.4. GEWALT UND TOD	45
2.4.1. <i>Gewalt</i>	45
2.4.2. <i>Rache und Gerechtigkeit</i>	48
2.4.3. <i>Tod</i>	49
2.5. DIE JAPANISCHE GESELLSCHAFT	53
2.5.1. <i>Aspekte der japanischen Mentalität</i>	53
2.5.2. <i>Die Bedeutung des Leidens</i>	61
2.5.3. <i>Religion in Japan</i>	62
3. METHODEN	64
3.1. FILMANALYSE	64
3.2. GROUNDED THEORY	72
4. DARSTELLUNGSWEISEN IM SPIELFILM	74
4.1. REALITÄT UND FILM	74
4.1.1. <i>Film-Philosophie</i>	78
4.1.2. <i>Ideologie im Spielfilm</i>	79
4.2. KINO UND DIE PSYCHE	82
4.2.1. <i>Der Held und der Nihilismus</i>	85
4.2.2. <i>Der Dualismus und der Versuch einer Auflösung durch die Dissonanztheorie</i>	86
4.3. GENREKLASSIFIKATIONEN	88
5. DER JAPANISCHE FILM	92
5.2. DER JAPANISCHE HELD	97
5.3. DIE JAPANISCHE ÄSTHETIK	100
5.3.1. <i>Die traditionellen japanischen Künste</i>	102
5.3.2. <i>Wabi und Sabi</i>	103
6. JAPANISCHE FILMGENRES	105
6.1. DER SAMURAI-FILM	105
6.2. DER YAKUZAFILM	109
6.2.1. <i>Die gequälte Vaterfigur</i>	112
6.2.2. <i>Der junge Held</i>	113
6.2.3. <i>Der Held im mittleren Alter</i>	113

6.3. DIE JAPANISCHE NOUVELLE VAGUE	114
6.4. ANIME	115
6.4.1. <i>Das Japanische im Anime aus westlicher Sicht</i>	116
6.4.2. <i>Die Schnittstelle zwischen dem Menschen und der Technik im Anime</i>	118
6.4.3. <i>Frauenbilder im Anime</i>	119
6.4.4. <i>Akira</i>	121
6.5. DER JAPANISCHE HORRORFILM	123
6.5.1. <i>Geister im japanischen Horrorfilm</i>	125
6.5.2. <i>Westliche Adaptionen japanischer Horrorfilme</i>	126
6.5.3. <i>Untergangsstimmung im verlorenen Paradies</i>	127
7. FILMBEISPIELE.....	129
7.1. AKIRA KUROSAWAS TRÄUME.....	129
7.1.1. <i>Analyse der Episoden in Akira Kurosawas Träumen</i>	130
7.1.2. <i>Filmanalyse Akira Kurosawas Träume</i>	149
7.1.3. <i>Akira Kurosawa</i>	152
7.2. IM REICH DER SINNE.....	154
7.2.1. <i>Lust und Schmerz in dem Reich der Sinne</i>	154
7.2.2. <i>Abe Sada</i>	157
7.2.3. <i>Oshima Nagisa</i>	159
7.3. ZATŌICHI	162
7.3.1. <i>Die Heldenfigur des Zatōichi</i>	165
7.3.2. <i>Sexualität und Gender in Zatōichi</i>	167
7.3.3. <i>Gewalt und Tod in Zatōichi</i>	168
7.3.4. <i>Zatōichis „unsichtbares“ Ende</i>	171
7.3.5. <i>Takeshi Kitano</i>	172
7.4. GHOST IN THE SHELL	177
7.4.1. <i>Die Stadt, der Mensch und die Technik</i>	177
7.4.2. <i>Filmanalyse von Ghost in the Shell</i>	178
7.4.3. <i>Major Kusanagis Weiblichkeit</i>	183
7.4.4. <i>Mamoru Oshii</i>	185
7.5. ICHI THE KILLER	188
7.5.1. <i>Filmanalyse von Ichi the Killer</i>	188
7.5.2. <i>Ichi und Jijii - eine außergewöhnliche Symbiose</i>	190
7.5.3. <i>Kakahara's Suche</i>	191
7.5.4. <i>Jijiis's Plan</i>	193
7.5.5. <i>Karen's Sicht</i>	194
7.5.6. <i>Gewaltaspekte in Ichi the Killer</i>	195
7.5.7. <i>Takashi Miike</i>	197
7.5.8. <i>Themen in Takashi Miikes Werken</i>	198
7.5.9. <i>Miike über Sexualität und Gewalt in Ichi the Killer</i>	200
8. SCHLUSSWORT	201
9. ANHANG.....	204
9.1. LITERATURVERZEICHNIS.....	204
9.2. ABSTRACT	210
9.3. LEBENSLAUF	211

1. Einleitung

Im Zuge meiner Diplomarbeit möchte ich einen Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellungen und Sexualität in der modernen japanischen Filmlandschaft darstellen. Es soll weiters die Wechselbeziehung zwischen der japanischen und der globalen Bevölkerung zum Kino Japans aufgezeigt werden.

In Filmen ist es möglich, ein Lebensgefühl zu transportieren, wie es sonst nur selten so viele Menschen gleichzeitig global erreichen und auch emotional berühren kann. Film ist ein Spiegel der Gesellschaft und mehr noch, Menschen werden immer wieder durch Filme inspiriert, beeinflusst und beflügelt. Mit einem Besuch im Kino flüchtet man nicht nur aus der eigenen Realität, sondern taucht auch in eine andere ein - man vollzieht eine Art Katharsis. Kino ist ein audiovisuelles Erlebnis, welches Kulturen mit all ihren Facetten, wie Gesellschaft, Geschichte, Bildung, sozialer Werte oder Politik darstellen kann. Ideen und Wunschvorstellungen werden über die globale Vernetzung verbreitet und es erfolgt ein intensivierter Erfahrungsaustausch der gesamten Menschheit. Es werden neue Wirklichkeiten konstruiert und Emotionen erweckt. Die globale visuelle Kultur hat die Kraft, das alltägliche Leben unmittelbar zu verändern.

Da Japan ein einzigartiges Verhältnis zu seiner Kultur und ein reiches Kinospektrum mit einer unverkennbaren Handschrift besitzt, habe ich mich für dieses Land und fünf repräsentative Regisseure als Beispiele entschieden. Das nationale Bewusstsein ist ein Konstrukt, welches auf einer regionalen, transnationalen und globalen Basis wirken kann. Der japanische Film zeichnet sich durch seine globale Relevanz für das Kino allgemein aus und transportiert eine bestimmte Ästhetik, Themenkomplexe und kulturelle Praktiken. Zwischen der Gesellschaft und dem Kino findet ein soziokultureller Dialog statt und dieser bedient sich dabei eines Zeichensystems, welches kulturelle Bedeutungen konstruieren kann. Auch wenn die japanische Kultur Europäern zunächst fern, ungewohnt und exotisch erscheinen mag und sich die Charaktere und Erzählversionen unterscheiden, entspringen die meisten Geschichten einem gemeinsamen, universellen Urquell menschlicher Erfahrungen. Die Umsetzung wird von zahlreichen Faktoren mitbestimmt und vollzieht einen bestimmten Prozess, der Inhalt und

Themen umfasst. Historische, soziale und ökonomische Rahmenbedingungen werden berücksichtigt, sowie die Identität der Filmemacher, der Schauspieler, des Zielpublikums und der tatsächlichen Resonanz der Rezipienten.

Norman Denzin stellt in seinem Buch *The Cinematic Society* die grundlegende Frage: Wer Wen betrachtet und Warum? (vgl. Denzin 1995, 12) Wie wird bestimmten Aspekten von Geschlecht, sozialem Status, von Sexualität, Macht und Gewalt im japanischen Kino Ausdruck verliehen? Themen wie Gewalt und Sexualität werden über alle Medien verbreitet und erregen, beziehungsweise erschüttern immer mehr Menschen. Gerade Japan hat einen spezifischen Zugang, der kritisch beleuchtet werden sollte. Nicht die Verherrlichung des Leids Anderer ist das Ziel, sondern es wird vielmehr ein erhellendes Licht auf die offensichtlichen und unterschwelligten Kräfte, die in allen Gesellschaften vorkommen, geworfen.

Die HeldInnen des japanischen Kinos (zur besseren Lesbarkeit wird die geschlechtersensible Sprache nicht berücksichtigt und in dieser Arbeit das generische Maskulinum verwendet) wirken meistens nach außen hin meist stark, aber tatsächlich sind sie von Erfahrungen, Verlusten und Ängsten gekennzeichnet. Über die Figuren und ihre moralischen Konflikte kann indirekt auf eine soziale Ordnung geschlossen werden. Die Filmemacher verknüpfen die verschiedenen Genres mit ihren eigenen Ritualen und Mythologien. Ausbrüche der Gewalt, mit denen sie ihre Geschichten gerne erzählen, dienen nicht immer nur der Darstellung von *action*, sondern sind auch choreographierte Kämpfe um Leben oder Tod, Ehre oder Schande, die eine tiefsinnigere Botschaften transportieren können.

Der ethnologische Aspekt meiner Arbeit, besteht in erster Linie darin, dass ich versuchen werde, die Wechselwirkung zwischen Mensch und Film anhand von theoretischen Methoden, die der Kultur- und Sozialanthropologie und der Filmtheorie zuzuordnen sind, zu beleuchten. Meine Fragestellung erfordert jedoch eine fachübergreifende Deskription und Analyse.

Ich nehme einen postmodernen Standpunkt zu den verschiedenen Disziplinen meiner Arbeit ein. Im Gegensatz zur Moderne, bei der immer der neueste Forschungsstand den älteren ersetzt, sind in der Postmoderne die verschiedenen Meinungen gleichberechtigt. Der Mythos eines Objektivitätsanspruchs kann unter dieser Zugangsweise nicht aufrecht erhalten werden. (vgl. Bryant 2001, 236) Dieser Standpunkt lässt sich gut bei historischen Sachverhalten anwenden, da es weder eine wahre, noch eine falsche Geschichte gibt. In der Kunst verhält es sich ähnlich - es gibt keine gute oder schlechte Kunst - es gibt nur denjenigen, der etwas als Kunst bezeichnet, welches eben immer als eine subjektive Meinung zu bewerten ist.

1.2. Forschungsfrage

Im Rahmen dieses komplexen Themengebiets wird eine Vielzahl von Fragen aufgeworfen. Einige davon möchte ich hier nun in den Raum stellen, um den roten Faden dieser Arbeit zu verdeutlichen und um ein besseres Verständnis für den Kontext und Bestimmung meiner Forschung zu ermöglichen:

Was ist zu „sehen“ im japanischen Film? Wie wirkt das Gezeigte auf Wen? Wo liegen die Gemeinsamkeiten und wo die Unterschiede von Begriffen und deren Bedeutungen? Wie wird Realität und Traum dargestellt? Wie werden Wunschbilder instrumentalisiert oder kreiert? Welcher affektive Gesamteindruck stellt sich ein? Welche Empfindungen, Erwartungen, Assoziationen, Konnotationen und Denotationen werden bewusst und unbewusst kreiert? Mit welchen Mitteln wird Spannung aufgebaut, werden Momente von „suspense“ geschaffen? Warum sind Menschen so fasziniert oder abgestossen von der Darstellung von Sexualität und / oder Gewalt? Wo gibt es Missverständnisse und wo ist ein universales Verstehen der gesamten Menschheit gegeben? Wie beeinflusst das Aufeinandertreffen der Tradition und der Moderne, im Zeitalter der Globalisierung, das alltägliche Leben und die gesellschaftlichen Normen? Wie sehr wird unsere Identität aus der Abgrenzung zu anderen gewonnen, ist Japan ein Paradebeispiel dafür? Kann eine andere nationale Identität als Eskapismusfantasie für die Massen dienen? Wie kann das japanische Kino, unter Rücksichtnahme von sozialen und kulturellen Aspekten, ein komplexes Themengebiet, wie das der Kinolandschaft eines ganzen Landes, durch westliche humanwissenschaftliche Methoden erfasst werden?

Aufgrund dieser weitgefassten Aspekte, würde ich meine übergeordnete Forschungsfrage, wie folgt formulieren:

Wie wird der Zusammenhang zwischen der Visualisierung von Gewalt und Sexualität im japanischen Kino in Bezug auf die Heldenfigur, dargestellt und wie verläuft der Prozess der Realisierung einer Filmvision mit ihren Auswirkungen auf den Rezipienten?

2. Theoretische Grundlagen

2.1. Der Spielfilm im ethnologischen Blick

„Cinema not only puts movement in the image, it also puts movement in the mind.... The brain is the screen....Cinema, precisely because it puts image in motion, or rather endows the image with self-motion [*automovement*], never stops tracing the circuits of the brain.“

(Gilles Deleuze)

Filme zu beschreiben ist ein problematisches Unterfangen, nicht nur, weil es nahezu unmöglich ist, dieses komplexe Konstrukt und dessen Perzeption in Worte zu fassen, die für jemanden, der nicht dieselbe Erfahrung geteilt hat, nur schwer nachzuvollziehen ist. Einführend werden hier die einzelnen theoretischen Komponenten des Films erklärt, die im Grunde aus zahlreichen Codes (Bildaufbau, Mise en Scène, Bildfolge-Montage, Schnitt, Kameraführung, Musik, Ton, Farbe, Licht, Körpersprache uvm.) bestehen, welche wiederum mit unendlich vielen kombinierbaren Zeichen variiert werden.

Die Wahrnehmung und Rezeption von Sexualität und Gewalt im Spielfilm lenkt die Aufmerksamkeit auf den medialen und semiotischen Charakter des Audiovisuellen selbst. In der Erweiterung des literatur- und medienwissenschaftlichen Forschungsbereichs kann man die Medialität der Texte der Audiovision reflektieren, wie zum Beispiel Ralf Schnell es in seinem Buch „Medienästhetik“ getan hat (vgl. Schnell 1999).

Dem Film wird nachgesagt, er wäre „künstlerisch“, während die Kultur- und Sozialanthropologie eher als „exotisch“ angesehen wird. Diese unterschiedliche Wahrnehmung der beiden Disziplinen wird in dieser Forschungsarbeit näher untersucht und es wird weiters der Versuch unternommen, eine Annäherung zu erzielen. In der Ethnologie gibt es zum Einen den relativistischen Zugang, Filme anhand ihres lokalen und spezifischen kulturellen Kontextes zu betrachten. Wobei das Hauptaugenmerk auf die einzigartigen Unterschiede zwischen den jeweiligen Kulturen liegt und daher keine Vereinheitlichung der

Welt und eine Zerstörung von Unterschiedlichem in der Forschung zur Folge haben sollte. Diese Unterschiede sind jedoch eng an die eigene Gesellschaft gekoppelt.

Weiters gibt es einen entgegengesetzten universalistischen Ansatz, bei dem die Gemeinsamkeiten hervorgehoben werden. Man geht dabei davon aus, dass alle Menschen die gleichen physischen, psychischen und sozialen Voraussetzungen haben und die Mimik und Emotionen über das Medium Film über seine nationalen Grenzen hinaus leicht verstanden werden können. Von starren Staatsgebilden und einer homogenen Kultur kann man nicht ausgehen, vielmehr gibt es neben der kulturellen Vielfalt einer Nation auch noch den Austausch mit anderen Nationen.

Es werden in dieser Arbeit die transkulturellen Aspekte des populären Kinos betrachtet. Auch wenn das Medium Film diese universale Qualität aufweist, kann man ihm regionalspezifische Eigenheiten nicht absprechen. Lipsitz bezieht sich in diesem Zusammenhang auf die individuelle Subjektivität, indem er von der Konstruktion der eigenen Identität ausgeht und sie als Dialog mit der Vergangenheit sieht. Durch Filme können wir unsere eigenen persönlichen Geschichten in einem größeren Kollektiv wiederfinden. (vgl. Lipsitz 1994, 7)

Als Ethnologe sollte man das eigene Denken und Handeln berücksichtigen und kann die Aufgabe einer Art von Gesellschaftskritik übernehmen. Daher ist es für mich wichtig, mich zu dieser möglichen Befangenheit zu positionieren, denn als eine europäische Frau wird es nicht möglich sein, die Daten in ihrer Fülle und Authentizität zu verstehen. Ich kann diese Arbeit nur innerhalb meines Informationsradius ansiedeln und ich möchte dennoch versuchen, ein Interesse und Verständnis für eine fremdartige Kultur zu wecken, ohne sie hinter wissenschaftlichen Klassifikationen verschwinden zu lassen. Dabei ist es wichtig nicht der scheinbaren „Realität“, die durch den Film dem Betrachter vorgaukelt wird, zu erliegen. Denn diese Illusion ist nichts weiter als ein Konstrukt von Zeichen und Begriffen mit dazu passenden Gegenständen und Erinnerungen, der sich der Mensch nur allzu gerne hingibt.

In der Disziplin der Philosophie erklärt Jürgen Felix seine Theorie bezüglich eines „Sinns“ von Filmen. Dieses Medium zeigt dem Betrachter die Welt nicht, ohne ihm eine „verkörperte

Intentionalität unseres Zur-Welt-Sein“ (Felix 2003, 247) vor Augen zu führen. Dieser Zustand ist eine lebensweltliche und leibliche Gegebenheit des Bewusstseins, welche sich in einem bestimmten Verhältnis zur Welt befindet. Besonders die Position der Kamera in Raum und Zeit ist bedeutend für die subjektive Wahrnehmung und die eigene Positionierung zur Umwelt. (vgl. Sobchack in Felix 2003, 248)

Die Notwendigkeit einer eingehenden wissenschaftlichen kultur- und sozialanthropologischen Betrachtung von dem Phänomen des japanischen Kinos findet sich bei Brian Moeran:

„...Since anthropologists dealing with Japan have rarely been interested in film, and since film critics are rarely interested in Japanese social organisation, the paradox between an ideology based on harmony and a popular culture which... makes much of unharmonious activities has rarely been addressed.“ (1989,161). Inzwischen haben sich einige Werke mit diesem Thema befasst, doch es besteht immer noch Forschungsbedarf in dieser Richtung. Dieser Umstand erklärt auch, dass viele meiner Zitate nur in der englischen Sprache aufzufinden waren.

Entweder ist vermehrt die anthropologische (vertreten u.a. von Anderson, Richie oder Keiko McDonald) oder die filmkritische Sicht (wie bei Burch, Bordwell oder Desser) vertreten. Zu Beginn der Auseinandersetzung mit dem japanischen Film stand in erster Linie eine „orthodoxe“ Strömung, welche ihre Filmkritik auf ästhetischen traditionellen Parametern der japanischen Kultur aufbaute. Die Individualität der einzelnen Werke, deren soziale Themen und ein aktives Verständnis des Kinoerlebnisses kamen dabei laut Perkins zu kurz (vgl. 1974, 11). Bei dieser Art von Rezension wurde ein Zusammenhang zwischen Zen-Buddhismus und traditionellen ästhetischen Konzepten der Kunst, wie das des später noch beschriebenen, *mono no aware*, hergestellt. Burch (1979) nähert sich frühen Werken von Ozu und Mizoguchi von einer strukturalistischen Perspektive aus an und erklärt, die Repräsentationssysteme der frühen japanischen Filme, vor dem Aufkommen des Tonfilms, als ein von Einflüssen aus Hollywood unberührtes, authentisches Kino. Burch charakterisiert das japanische Kino durch vier Merkmale. Er führt als erstes die Intertextualität an, die es Japanern ermöglicht, aufgrund ihrer Tradition, jeden Text lesen zu können. Weiters geht Burch auf den Unterschied zwischen der westlichen Sichtweise auf das „Kopieren“ oder das „Borgen“ ein, welche im Westen als Tabu gelten, hingegen steht in Japan der „Individualismus“ als Wert nicht besonders hoch. Dieser Umgang mit Originalität könnte erklären, warum japanische Filmemacher einen Film immer wieder neu inszenieren wollen und können. In Japan ist der lineare Zugang zur Repräsentation nicht der einzige und dem Inhalt wird die Form nicht

generell unterstellt. (vgl. Burch 1979, 53)

Clifford Geertz beschreibt die Relevanz und Anwendbarkeit ethnologischer Forschung folgendermaßen: „Wir haben die Triftigkeit unsere Erklärungen nicht nach der Anzahl uninterpretierter Daten und radikal verdünnter Beschreibungen zu beurteilen, sondern danach, inwieweit ihre wissenschaftliche Imagination uns mit dem Leben von Fremden in Berührung zu bringen vermag. Es lohnt nicht, wie Thoreau sagt, um die ganze Welt zu reisen, bloß um die Katzen auf Sansibar zu zählen.“ (Geertz 1987, 24)

2.1.1. Cultural Studies

Kino ist ein globales Phänomen, welches durch die immanente Massenwirkung Kulturen stark beeinflussen kann und daher für die Cultural Studies von großem Interesse ist. Die Cultural Studies lassen sich nur schwer eingrenzen. Unter der Berücksichtigung ihrer ständigen Entwicklung gilt es ein theoretisches Verständnis von Kultur zu erreichen und die Übermittlung von Inhalten, Werten, Ideen und Informationen über diverse Medien zu verfolgen. Diese wissenschaftliche Richtung ist eine relativ junge, in der sich ständig etwas ändert und nichts festgelegt ist. Kulturelle Wandlungsprozesse und die damit auftauchenden Probleme erfordern eine Erarbeitung von Lösungsmodellen und eine Klärung von Begriffen, denn hinter ihnen verbergen sich lokal variierende akademische und politische Traditionen.

In den Sozial- und Kulturwissenschaften ist der Gegenstand der Cultural Studies des Handelns selbst und es wird versucht, Rückschlüsse auf die Funktion des Handelns zu ziehen. Kurz gesagt: „Cultural Studies kann als intellektuelle Praxis benannt werden, die beschreibt, wie das alltägliche Leben von Menschen (*everyday life*) durch und mit Kultur definiert wird, und die Strategien für eine Bewältigung seiner Veränderungen anbietet.“ (Lutter / Reisenleitner 2002, 9) Die Soziologie wird mit der Literaturtheorie und der Filmtheorie verknüpft, wobei die Themenfelder von der staatlichen Macht über Popular Culture, Bildungssysteme, Jugendkulturen bis hin zur Arbeiterklasse gehen. Es werden Ideologien und Identitäten hinterfragt, wobei ebenfalls demographische Merkmale untersucht werden. Der Film wird nicht nur als Produkt angesehen, sondern als ein „Lebenszyklus“ von der

Entstehung bis zur Rezeption. Da die Antwortmöglichkeiten mannigfaltig sind, können verschiedene Analysemethoden zugelassen werden. Es gilt, Praktiken von Kulturen in ihrer Beziehung zueinander und deren soziale Strukturen und Vorgänge zu begreifen, wobei der „Kulturbegriff“ sich nicht nur auf Hoch- und Elitekultur bezieht, sondern eine Vielfalt kultureller Formen, die vielen zugänglich ist. Dieses wird in erster Linie anhand kultureller Repräsentationen analysiert, wodurch das Problem in Abhängigkeit eines spezifischen theoretischen und damit perspektivischen Zuschnitts konzeptualisiert wird. (vgl. Göttlich 2002, 16)

Will man nun einen Film analysieren und geht man über die eigentliche Rezeption hinaus, indem man ihn im Rahmen bestimmter Kontexte erfasst, so spricht man in den Cultural Studies von einer „Aneignung“. Die Rezeptionshaltung der Zuschauer ist hierbei in soziokulturelle Praktiken sowie lebensweltliche und kulturelle Diskurse eingebettet. Eine rezeptionsästhetische Medienanalyse innerhalb der Cultural Studies muss nicht nur eine Vorstrukturierung durch den Filmtext und das Filmerlebnis untersuchen, sondern auch deren Zusammenhänge berücksichtigen. (vgl. Mikos 2003, 330-331)

Stefan Hirschauer wird der soziologischen Schule der Ethnomethodologie zugeordnet und meint, dass objektive Fakten immer von der jeweiligen Situation abhängig sind, in der sie erschaffen werden. Demnach existieren in verschiedenen Kulturen unterschiedliche Realitätsauffassungen, die ständig konstruiert und reproduziert werden. (vgl. Hirschauer 1996, 244)

Annett Dippner und Thorsten Benkel stellen in dem Buch *Zeichen der Ästhetik - Kunst, Kultur und Kalligraphie zwischen Tradition* (2009) die Kunst als ein eigenständiges Gebiet mit seinen eigenen Grenzen dar. Ästhetik kann man sowohl innerhalb als auch außerhalb des gängigen Kunstbegriffes finden. Aber Kunst besteht nicht nur in dieser Abhängigkeit, sondern definiert sich auch durch ihre Freiheit und Losgelöstheit von gesellschaftlichen Konventionen und Regeln. Kunst entsteht für Dippner und Benkel aus sozialen Prozessen, daher ist es auch eine sozialwissenschaftliche Frage, wie ästhetische Traditionen verändert und abgewandelt werden. Es ist von Interesse, inwiefern gesellschaftliche Systeme in Zeichen ästhetisch umgesetzt werden und welche Bedeutung hinter dieser Zeichenstruktur steckt. Die neuen

Formen dieser Zeichen sind selbst ein weiteres Gebilde, welches in der Diskussion über die Suche nach dem Sinn des Ästhetischen und der „Transformationen konkreter ästhetischer Erscheinungsformen“ (Dippner / Benkel 2009) weiter zu untersuchen ist. Die ethnologische Sichtweise geht davon aus, dass gerade durch Veränderung und Neuinterpretation, in modernen Zeiten das Wesentliche von ästhetischen Umsetzungen, erhalten bleiben kann. (vgl. Dippner / Benkel 2009)

Die Cultural Studies sind ein Prozess und kein abgeschlossenes Theoriegebäude, der Rezipient ist aktiv daran beteiligt. Entweder ist der Rezipient Teil der Kultur aus der, die in einem Medium enthaltenen Codes entstammen, oder er konstruiert sich aus den einzelnen Komponenten ein Bild dieser Kultur, welche damit Teil der jeweiligen Kultur wird. Zavarzadeh ist der Meinung, dass dieser Vorgang nicht nur sozialer, sondern sogar politischer Natur sein kann, weil der Zuschauer, die Stücke zusammenfügt und im ideologischen Zusammenhang der Kultur, die diversen Codes der Sexualität, der Klasse, oder der Kindererziehung, nachvollziehen kann. (vgl. Zavarzadeh 1991, 11)

In Bezug auf das moderne japanische Kino stellt sich die Frage, ob es ein authentischer Ausdruck einer nationalen Kultur oder ein, den lokalen Gegebenheiten angepasstes, billiges Imitat aus Hollywood ist. Ann Hui, ein Filmemacher aus Hong Kong, hat Folgendes zu diesem Sachverhalt anzumerken: „...an international market doesn't mean that the film will have to be nondescript in terms of cultural identity. A very distinct cultural identity, in fact, would help to make it more international, because what people are interested in is cultures different from their own.“ (Hui 1983, 74)

2.1.2. Popular Culture

Die Popular Cultures werden als Produkt einer Gesellschaft verstanden, die auch als Kommunikation dienen können. Die Popular Culture sollte nicht als eine Kultur ohne Bedeutung verstanden werden, sondern es gilt, deren Zusammenhänge zu den verschiedenen gesellschaftlichen Ebenen zu finden. Die immer wiederkehrende Frage ist die, wie Popular Culture den Diskurs der postmodernen anthropologischen Theorie fortführen kann. Kann man

davon ausgehen, dass diese Repräsentationen von Bedeutungen, die innerhalb einer marxistischen Ideologie den „gehirngewaschenen“ Konsumenten aufoktroiert wird? Diese Annahme sollte jedoch differenzierter betrachtet werden, da die unterschiedlichen Konsumenten verschiedene Aspekte der Massenmedien wahrnehmen, wodurch sie von der Werbung und Wirtschaft in Gruppen unterteilt und dem entsprechend angesprochen werden (vgl. Moeran in Martinez 1998, 10).

Die Populärkultur, die vielleicht sogar eine Art moderner Mythologie werden kann, hat einen großen Einfluss auf die Gesellschaft und kann sogar Archetypen kreieren oder wiederaufleben lassen. Der Trend in anthropologischen Studien Japans geht weg von dem, was als japanisch verstanden wird, hin zu dem, wie es sich anfühlt zu versuchen, „japanisch“ zu sein (vgl. Kondo, Rosenberger, Sugiyama-Lebra in Martinez 1998, 10). Hobsbawm argumentiert, dass es bei einer Analyse wichtig ist, dass nicht nur von „*above*“, vorgegangen wird, sondern auch von „*below*“, welche Wünsche, Hoffnungen, Träume, Bedürfnisse, Interessen und Vorstellungen gewöhnliche Leute haben (vgl. Hobsbawm 1992, 10). Man sollte alle Schichten einer Gesellschaft untersuchen und verstehen, dass sie nicht starr, sondern fließend sind. Laut Tobin wird, nicht nur in Japan das „Fremde“ importiert, sondern auch in anderen modernen Nationen. In Japan geschieht dies jedoch durch einen bestimmten *dō* (dt. der Weg), der besonders durch Form und Stil von einem Prozess der „Domestizierung“ gekennzeichnet ist. Doch durch Populärkultur werden nicht nur die Gemeinsamkeiten, sondern auch die regionalen Unterschiede, unter anderem auf politischer Ebene, betont. (vgl. Martinez 1998)

2.2. Der Held

„...heroism is not a uniform phenomenon, but rather varies according to the persons or peoples delivered, redeemed, or rescued“

(Harney 1993, 189)

In diesem Kapitel werde ich den Heldenbegriff näher erläutern und allgemein abklären. Es gibt verschiedene Theorien, zur Konstruktion des Helden. Die Literaturwissenschaften, Theaterwissenschaften, Politikwissenschaften, Mythologie, Geschichtsforschung, Psychologie, Religionswissenschaften, Cultural- und Popular Studies beschäftigen sich mit dem Helden. Diese Arbeit folgt einem interdisziplinären Ansatz um die volle Bandbreite dieses Themas zu beleuchten.

Margery Hourihan nähert sich 1997 in ihrem Werk *Deconstructing the Hero- Literatur Theory and Children's Literature* den Ursachen und Wirkungen von Heldengeschichten, insbesondere in der Kinderliteratur, an. Geschichten zu erzählen hat eine lange Tradition, deren Ursprünge nicht materiell nachzuweisen sind. Die Menschen haben schon immer Geschichten dazu verwendet, um ihren Erlebnissen Bedeutung zu verleihen und sie der Welt mitzuteilen. Es wurden die Menschen und ihre soziale Struktur, Kultur, Verhaltensweisen, Religion, die Natur, sowie Ursache und Wirkung als auch zwischenmenschliche Beziehungen beschrieben. Es geht nicht nur um das Aufzeigen von Problemen, sondern es werden auch Lösungsvorschläge angeboten und verschiedene Möglichkeiten dargestellt. Diese Umsetzung von Werten und Vorstellungen werden von Generation zu Generation weitergegeben. Um gewisse Zusammenhänge besser zu verstehen, kann eine Geschichte als ein gutes Mittel dienen, um einen schnellen und bleibenden Eindruck zu hinterlassen, besonders in einem erzieherischen Kontext. Es gibt keine einzige richtige Interpretation eines Themas, eines Textes oder Filmes. Jede Antwort auf eine Frage kann immer nur einen Teil umfassen und müsste in Beziehung zu allen Komponenten stehen die damit zu tun haben. Zu jeder Interpretation kann es auch eine entgegengestellte Position geben. Das bedeutet aber nicht, dass es keinen Sinn macht einen Sachverhalt verstehen zu wollen, auch nicht, dass jede Deutung ihre Gültigkeit hat, vielmehr, dass die Wahrheit viele verschiedene Gesichter haben kann. (vgl. Hourihan 1997, 7)

Linda Cowgill vereinfacht und abstrahiert die Heldengeschichte auf einen inhaltlich, funktionalen Kern. Dieses Muster ist allgemein verfasst und trifft somit auf die meisten Handlungen zu:

- Ein Held (eine Heldin)
- will etwas,
- handelt, aber
- gerät in Konflikt, der
- zum Höhepunkt führt und dann
- zu einer Auflösung (vgl. Cowgill 1997, 17 in Kuchenbuch 2005, 179)

Joseph Campbell, der als Begründer der vergleichenden Mythologie gilt, bietet einen weiteren Zugang zu der Figur des Helden an. Er versucht die Gemeinsamkeiten zwischen den global unterschiedlichen Kulturen in Bezug auf das Heldenbild und den Mythos zu finden. So geht er von einem universalen Kern des mythischen Helden aus. Campbell zeigt jedoch auch, die Veränderung und Anpassung an die kulturellen Bedingungen und Vorstellungen, der jeweiligen Periode und Region, auf. Wie zum Beispiel die Vermittlerrolle des Heroen, der in einer Krise auftritt und der Gesellschaft hilft ihre Probleme zu lösen oder einen vorangegangenen Zustand wiederherstellt. Er soll helfen das Chaos das die Welt bedroht zu bekämpfen. Im Gegensatz dazu steht zum Beispiel der Religionswissenschaftler Mircea Eliade, der die Einzigartigkeit von Mythen in ihrem kulturellen Kontext herausstreicht und die Notwendigkeit der unmittelbaren Erfahrung betont. Campbell geht weiters davon aus, dass das Individuum die Idee des Menschen nur in Teilen und verändert darstellen kann, die Totalität dieser Idee existiert nicht in dem Einzelnen, sondern im Gesamtkörper der Gesellschaft. Er geht der Frage nach, ob zufällige demographische Daten den Grund unseren Wesens ausmachen und forscht nach Techniken diesen Kern des individuellen Bewusstseins von diesen Verkleidungen zu lösen. (vgl. Campbell 1953, 366- 369)

In den Filmwissenschaften beschäftigt sich Northrop Frye mit einem Klassifikationsystem des fiktionalen Helden. Der Rezipient steht in einem bestimmten Verhältnis zu dem Helden und seiner Kraft: „ (...) by the hero’s power of action, which may be greater than ours, less, or roughly the same“ (Frye 1957, 33). Der *mythic hero* bei Frye, ist von göttlicher Abstammung, er ist anderen Menschen überlegen und unterliegt nicht den Naturgesetzen. Als *romantic hero* ist er seinen Mitmenschen leicht überlegen, aber immer noch menschlich und bewegt sich in einer Welt, in der die Naturgesetze nur leicht verändert sind. In diese Kategorie fallen die von

mir später beschriebenen Helden. Weiters gibt es den *high mimetic hero*, der zwar stärker als andere ist, wohl aber den Naturgesetzen unterliegt und den *low mimetic hero*, der weder stärker als Andere ist, noch über den Naturgesetzen steht. Die letzte Kategorie stellt den *ironic mode* dar, welcher in seiner Kraft und in seiner Intelligenz den meisten unterlegen ist. (vgl. Frye 1957, 33)

Thomas Kuchenbuch führt einige Regeln für den „heroisch-pathetischen, den burlesken und komischen“ Helden an, und empfiehlt, laut Drehbuchliteratur, den Helden mehrdimensional und in einem bestimmten Realitätshabitus, anzulegen. Die „Struktur“ (künstlerische und lebensphilosophische) Eigenart des Helden, zeigt sich dann im, entweder plötzlich oder sich entwickelnd auftretende, Konflikt. Diese Konfrontation verlangt eine Entscheidung, die McKee als „Krise“ bezeichnet. (vgl. Kuchenbuch 2005, 255-256)

Wenn man eine Geschichte erzählerisch gestaltet, sollte man sie auf ihre gesamte Länge gut ausfüllen und gut ausgewählten Bausteine aneinander reihen. Wenn man in einen erzählerischen Engpass gerät, gilt es entweder die Lücken mit Wiederholungen, Exkursen und Verzögerungen zu füllen oder eine geschickte Wendung einzufügen, um das Interesse des Zuschauers aufrecht zu erhalten. Syd Field nennt solche Konstruktionen der Handlung „Plotpoints“ und kann als Verbindungsglied zwischen der Kette der Handlung dienen. (vgl. Kuchenbuch 2005, 226). „Ein Plotpoint ist ein Vorfall oder ein Ereignis, das in die Geschichte eingreift und sie in eine andere Richtung lenkt.“ (Field 1987, 12 in Kuchenbuch 2005, 229) Die Handlung wird entweder dicht oder locker gewoben, einmal vorangetrieben, dann wieder gebremst- der Held wird getestet, der Plan des Bösewichts verändert sich, eine neue Person wird vorgestellt oder ein Nebencharakter wird getötet. (vgl. Stolpmann 2008, 75)

Zu welcher dieser verschiedenen Arten von Helden gehören nun die von mir Ausgewählten? Sind die Helden, die ich in dieser Arbeit dekonstruiere auch Superhelden? Eine allgemeine Definition von Peter Coogan beinhaltet erstaunlich viele Parallelen: „Su per he ro (soo‘per hir‘o) n., pl: -roes. A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers-extraordinary abilities, highly developed physical, mental, or mystical skills, or advanced technology; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography or character, powers, or origin (transforming from an ordinary

person to a superhero); and is generically distinct, i.e. can be distinguished from characters of related genres (fantasy, science fiction, detective, etc.) by a preponderance of generic conventions. Often superheroes have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret. -superheroic, adj. Also super hero, super-hero“ (Coogan 2005 in Haslem/ Ndalians/ Mackie 2007, 21)

Wie verändern sich die Prototypen der Helden heutzutage? Was passiert, wenn die verschiedenen Typen von Helden der Menschheitsgeschichte mit den zeitgenössischen verschmelzen? In diesem Zusammenhang fordert Angela Ndalians einen interdisziplinären Ansatz. Die Analysemethoden und theoretischen Konstrukte der anderen Disziplinen können die anthropologischen ergänzen. (vgl. Haslem/ Ndalians/ Mackie 2007, 8)

Donald Richie fasst die Probleme, die mit dieser Untersuchung auftauchen, folgendermaßen zusammen: „Viewing a film means interpreting it, seeing beyond the story and its assumptions to the director and his assumptions and to the culture behind both film and director and the assumptions that it holds. When a culture is markedly different from our own, we can often misinterpret the film.“ (Richie 1976, 84 in Dissanayake 1988, 19)

2.2.1. Der Held im Mythos

„What men think about the world is one thing; the terms in which they think about it, another.“

(Hobsbawm 1992, 266)

Ich möchte in diesem Abschnitt die Verbindung zwischen Geschichte, Mythos und Erinnerung im Bezug auf den Helden, darstellen. Der Begriff Mythos stammt aus der griechischen Antike und steht für ein Wort, einen Laut, eine Rede, eine Erzählung oder eine sagenhafte Geschichte. Eine der ersten erwähnenswerten Auseinandersetzungen mit dem Mythos fand im Rahmen der griechischen Philosophie statt. Dabei wurde der Begriff *mythos* dem Begriff *logos* (Wort, Rede, Vernunft) gegenübergestellt. Schon immer wurde der Held

analysiert, beispielsweise von Plato, der der Meinung war, dass mythische Erzählungen eine Art von Therapie sind, die Menschen helfen soll ihre Ängste, Konflikte und Bedürfnisse zu verstehen. Die Idee eines sozialen Heilmittels ist, also zumindest seit Plato, weithin anerkannt. (vgl. Haslem/Ndalianis/Mackie 2007, 3) Wie schon erwähnt ist ein Charakteristikum des japanischen Films die Wiederholung, die „Kopie“, welche auch den Mythos tradieren kann.

Lord Raglan stellt in seinem Artikel *The Hero: A Study in Tradition, Myth, and Drama* verschiedene Theorien vor, welche den Held im Mythos beleuchten. Er stellt die Frage in den Raum, inwiefern es sich um historische Fakten in den sagenhaften Geschichten handelt und glaubt, dass zu jedem Mythos ein Ritual existiert. Seiner Meinung nach gibt es verschiedene Arten der Erklärungen des Mythos. Er führt als Ersten einen, in seinen Augen falschen Erklärungsansatz an, der davon ausgeht, dass ein Mythos vor allem historische Fakten in einem undurchsichtigem Gewand präsentiert, dafür verwendet er den Begriff des „*historic myth*“. Die Weitergabe von diesen auf Tatsachen beruhenden Fakten, wurde von späteren Rezipienten teilweise missverstanden, entweder indem sie sie wörtlich nahmen oder als Art Märchen interpretierten. Raglan sieht eine Gefahr in der Rückinterpretation eines lokalen Mythos als einen „*historic myth*“, denn es ist schwierig aus einer Geschichte ohne deren tatsächlichen Hintergründe zu kennen, fiktive Ursprünge heraus zu lesen. Ein Vertreter des „*historic myth*“ ist Dr. William J. Perry. Er versteht mythische Geschichten und deren Helden, als reale Individuen, die verklärt geschildert wurden und erkennt sie als glaubwürdige Quellen an. (vgl. Perry 1923, 104) Lord Raglan fordert einen interdisziplinären Ansatz in der Mythenforschung, der nicht ohne Geschichtsforschung auskommt. Weiters könnte der Mythos auch ein spekulativer Erklärungsversuch eines Naturereignisses sein, den er „*nature myth*“ nennt. Mangels einer besseren Erklärung für die Umwelt und deren Phänomene versucht der Mensch, sie aus seiner eigenen Erfahrung zu verstehen, oftmals geschieht dies durch eine Personifizierung. Auch diesen Ansatz vertritt Raglan nicht, stattdessen sieht er im Mythos eine Erzählung, die mit Riten eng verbunden ist. Lord Raglan glaubte, ähnlich wie Campbell, ein universelles Muster in Heldenmythen erkennen zu können. Diese sind jedoch eng an antike Sagen und Märchen gebunden, die einen eurozentristischen Standpunkt zeigen. (vgl. Raglan 1990, ebd.)

Vladimir Propp betont den Handlungsträger in seinem Werk *Morphology of the Folktale* (1968), *Dramatis Personae*, dessen Funktion es ist, die Handlung einer Figur im Licht ihrer Bedeutung während des Handlungsverlaufes zu definieren. Er beschreibt dann einen wiederholten Spannungsbogen in osteuropäischen Märchen. Am Anfang einer Erzählung wird die Ausgangssituation dargestellt, sowohl der Held, als auch der Feind werden präsentiert. Als Motiv für den Helden seine Mission zu beginnen, nennt Propp die böse Tat, die den Held dazu bewegt gegen das „Böse“ vorzugehen. Er begibt sich nun aus dem Bekannten heraus, um aus einer anderen Perspektive mehr erreichen zu können. Auf diesem Schritt begegnet ihm oft ein Helfer oder jemand, der ihm einen entscheidenden Gegenstand oder Hinweis zur Lösung des Problems bietet. Der Held kann dies nun entweder annehmen oder ablehnen. Er kommt dann an den Ort seiner Bestimmung, dieser dient oft als Schauplatz für den Kampf zwischen dem Helden und dem Schurken. Er siegt über den Feind und ist somit verantwortlich für die Beseitigung eines Mangels oder eines Unglücks. Der Held kehrt nun wieder verändert in seine ursprüngliche Umgebung zurück und sein Sieg bringt ihm eine soziale Verbesserung ein und des Öfteren heiratet er seine weibliche „Trophäe“. Propp's strukturelle Analyse, einer folkloristischen Erzählung, ist in ihren jeweiligen Abschnitten chronologisch geordnet. (vgl. Propp 1968)

Joseph Campbell gilt als einer der wichtigsten Mythenforscher des Zwanzigsten Jahrhunderts, der aufbauend auf Mythen, Religionen und deren Symbolen eine populäre, aber auf wissenschaftlichen Erkenntnissen basierende Sichtweise entwickelte. Campbell wird hier sehr ausführlich vertreten, da seine Werke bezüglich des Helden und des Mythos, als eine wesentliche Basis dieser Arbeit, dienen. In *The Power of Myth* (1988) beschreibt Joseph Campbell die Heldengeschichte als eine, die schon seit sehr langer Zeit existiert. Er nennt religiöse Geschichten wie die von Moses, Jesus, Mohammed und Buddha, als einige der ältesten Mythen der Menschheitsgeschichte. Es liegt nahe, zwischen den alten und den Geschichten, die heute erzählt werden, Parallelen zu ziehen. Ich finde es wichtig, diese Aspekte in meiner Arbeit zu behandeln, da meine Helden entweder historische Persönlichkeiten oder auf einem Mythos aufgebaut sind. Campbell verfasste ein weiteres Werk, in dem er noch detaillierter auf den Mythos des Helden, in den verschiedenen Kulturen und Zeitaltern eingeht. *Der Heros in tausend Gestalten* ist stark von Psychoanalytikern, wie Jung und Freud, sowie den Religionswissenschaften geprägt. Er interpretiert die meisten Mythen als universelle Erzählungen von der Entwicklung der Psyche hin zur Reife, Ganzheit und Erkenntnis. „Beide, der Heros und sein schließlicher Gott, der Sucher und der Gefundene,

werden so als Außenseite und Innenseite eines einzigen, sich selbst spiegelnden Geheimnisses erkannt, das dasselbe ist wie das Geheimnis der offenbaren Welt. Die große Tat des höchsten Heros ist es, zum Wissen dieser Einheit in die Vielheit zu gelangen und es dann weiterzugeben.“ (Campbell 1953, 44) Campbell fand immer wieder Ähnlichkeiten zwischen den verschiedenen Mythen aus diversen Regionen der Welt. Es werden unterschiedlichen Bereichen, mehr oder weniger Bedeutung verliehen, Teile kommen hinzu oder werden ganz weggelassen. Der wesentliche Umriss der Morphologie des Abenteuers des Helden variiert kaum, egal ob er in Sagen oder in Religionen vorkommt, an die er sich gegebenenmaßen anpasst.

Der mythische Held agiert außerhalb der Grenzen normalen menschlichen Erlebens. Im Gegensatz zum Triumph des Helden im Märchen, den man eher als einen häuslichen und mikrokosmischen einordnen könnte, stellt sich dieser dem Mythenhelden als weltgeschichtlicher, makrokosmischer dar. Das positive Ende einer Geschichte sieht Campbell nicht als Gegensatz zur Tragödie des Menschen, sondern als deren Überwindung. (vgl. Campbell 1953, 34) Wohingegen Aristoteles eine Tragödie mit tödlichem Ausgang (Katastrophen) mehr schätzt und durch Furcht und Schrecken den Zuschauer ergreifen und erschüttern möchte, wodurch er meint, diesen einen Prozess der Katharsis im Sinne einer psychischen Reinigung durchleben zu lassen. Bei Lessing wurde später eine mildere Version verwendet, die das Mitleid stärker hervorhebt. Keine Figur vermöchte „unser Mitleid zu erregen, wenn wir keine Möglichkeit sähen, dass uns sein Leiden auch treffen könne.“ (Lessing, Werke IV, 1996, 162 in Kuchenbuch 2005, 243)

Campbell entwickelte die Theorie des Monomythos. Demnach ist der Weg des Helden eine ausgedehnte Beschreibung der Abfolge der *rites de passage*, welche von Arnold van Gennep und Victor Turner beobachtet wurden. Diese Übergangsriten sind ein ethnologisches Konzept, welches die Übergangsstadien eines Individuums, eingebettet in einen rituellen Kontext, kategorisiert. Gennep führt drei Zustände an: Separation, Liminalität und Aggregation. (vgl. Gennep in Campbell, 1953,) Zu Beginn dieses Vorgangs wird der Initiant von seinem bisherigen Zustand losgelöst, um dann in ein Zwischenstadium einzutreten und schließlich in einen neuen, klar definierten Zustand zu gelangen. In den *rites de passage* wird die Vergangenheit abgeschlossen und eine Zukunft neu und bewusst begonnen. „Der Traum ist der verpersönlichte Mythos und der Mythos ist der entpersönlichte Traum, und beide sind auf

gleiche Weise symbolisch für die Dynamik der Psyche.“ (Campbell 1953, 26) Der Held überwindet Grenzen, um seine Visionen und Ideen wahr zu machen. Am Anfang des Monomythos steht oft eine außergewöhnliche Geburt, der die Beschreibung der Kindheit des Helden folgt, um ihn in einen Kontext zu stellen. Er wird von einer Gruppe oft ver- oder missachtet. In der Welt die ihn umgibt, herrscht ein Mangel oder ein Defekt. Er bekommt ein Zeichen oder wird sich seiner Berufung bewusst. Jeder Held erlebt einen auslösenden Moment, der ihn erst zum Helden macht und gleichzeitig sein weiteres Handeln im Laufe seines Abenteuers rechtfertigt. Manchmal weigert er sich anfänglich diesem Ruf zu folgen. Dann muss er eine Transformation vollziehen, um nicht in seiner gewohnten Umgebung zu erstarren und seine außergewöhnlichen Gaben nutzen zu können. Oft zieht er in die Welt hinaus und begegnet dem Unbekannten. Er kommt in Gefahr und trifft auf einen Helfer, der ihm unerwarteten Beistand leistet oder ein Schattenwesen, welches den Übergang bewacht. (vgl. Campbell 1953, 237) Er zeigt ihm seinen jeweiligen Horizont und die Grenzen seiner momentanen Lebenssphäre auf. Der Held überschreitet darauf hin die erste Schwelle seiner Mission. Dann kommt er in den Bereich der Nacht, den Walfischbauch, den Campbell als eine „Überquerung der magischen Schwelle in eine Sphäre der Wiedergeburt“ und „Symbol des Mutterschoßes“ (Campbell 1953, 92), beschreibt. Der Held kehrt sich nach innen, lässt seinen weltlichen Charakter zurück, um sich nach der „Selbstvernichtung“ (Campbell 1953, 93) neu zu erfinden- es kommt quasi zu einem Akt der „Verdichtung und Erneuerung des Lebens“ (Campbell 1953, 94). Bei der Initiation begibt sich der Held in eine Art Traumland, er erforscht die Tiefen seiner Seele und überwindet seine bisher „infantil geprägte Bilderwelt“. (vgl. Campbell 1953, 100)

In Folge stellen sich dem Helden weitere Hindernisse in den Weg, die er als Krieger in einem Kampf von Gut und Böse überwindet. Er kommt zu einer Erkenntnis, die ihm die Lösung ins Bewusstsein holt und mit deren Hilfe er seine Angst bekämpfen kann. Es wird ihm möglich, seinen Hass durch Liebe zu besänftigen. Das Böse wird oft in Form eines egozentrischen Tyrannen dargestellt. Der Held setzt seine Stärke für einen guten Zweck ein. Die Rettung der Welt ist nun erfüllt. Campbell unterteilt die Welt in eine göttliche und eine menschliche, wobei der Held von der einen in die andere wandelt und dann wieder aus der jenseitigen zurückkehrt. Doch so verschieden sich diese beiden Welten auch darstellen, ist Campbell der Meinung, dass der Schlüssel, die Mythen und deren Symbole zu verstehen, in der eigentlichen Einheit dieser beiden liegt. Bei der Erforschung dieser Bereiche, tritt der Held aus dem

alltäglichen Leben heraus und legt bisherige Werte ab, welches die Gefahr des „Verlustes der persönlichen Individuation“ (Campbell 1953, 209) beinhaltet. Wie kann der Heros nun sein Wissen von der göttlichen Welt in die Sprache des Alltags übersetzen? Dies stellt ein häufiges Problem dar, nach der stillen Vision der Erfüllung und der Konfrontation mit dem säkularen, banalen, vergänglichen Leben. Ähnlich wie sich ein Traum im Wachzustand verflüchtigt und verblasst, zeigt sich das Zurückkehren über die „Weltschwelle“ als erneute Prüfung. (vgl. Campbell 1953, 210). Die Erfüllung kann, aber auch durch die sexuelle Vereinigung mit der „Weltmutter“ oder die Anerkennung durch den Schöpfervater oder die Vergöttlichung des Helden selbst, vollzogen werden. Am Ende steht die Rückkehr, er kann wieder geläutert zu seinem Ausgangspunkt zurückkommen in die Gesellschaft, aus der er stammt und ihr den Segen oder das Heil bringen. (vgl. Campbell 1953, 237) Diese heterogenen Zyklen des Monomythos sind Abwandlungen und Veränderungen durch oft häufige Wiedererzählungen, unterworfen. Schlüsselbilder werden im Laufe der Zeit von sekundären Anekdoten und Rationalisierungen überlagert (vgl. Campbell 1953, 238) Campbell wehrt sich gegen die Säkularisierung eines Mythos: „Wo immer die Poesie des Mythos als Biographie, Geschichte oder Wissenschaft verstanden wird, stirbt sie ab“ (Campbell 1953, 241) „Das Abenteuer des Helden ist der Moment seines Lebens, da er die Erleuchtung erlangt, der Augenblick, da er als noch Lebender den Weg zum Licht jenseits der dunklen Mauern unseres lebendigen Totsein findet und eröffnet.“ (Campbell 1953, 253) Die Verwandlung des Helden, sieht Campbell in seiner Zeit, als eine Hinwendung zu harten Fakten und präzisen Details des menschlichen Heroen, weg von den Göttern und den vagen mythischen Gestalten. Campbell fasst die verschiedenen Gesichter der Mythen und die Ideen um sie, so zusammen: „Der moderne Intellekt hat die Mythen interpretiert als einen primitiv-täppischen Versuch der Naturerklärung (Frazer); als Produkt der poetischen Phantasie prähistorischer Zeitalter, verzerrt von den folgenden (Müller); als Arsenal allegorischer Unterweisungen, die das Individuum der Gruppe gefügig machen sollen (Durkheim); als Gruppentraum, in dem die Tiefenschicht der Menschenseele ihre archetypischen Impulse ausdrückt (Jung); als das überlieferte Medium metaphysischer Einsicht (Coomaraswamy) und schließlich als Offenbarung Gottes an seine Kinder (die Kirche).“ (Campbell 1953, 365-366)

Der Tod des Helden kann ein mögliches Ende einer Geschichte darstellen. Die Furchtlosigkeit vor dem Tod macht ihn erst zum Helden (vgl. Campbell 1953, 342). Nicht nur der Held kann sterben, auch der Mythos kann bei Campbell verfallen. Das moderne Leben und die

Wissenschaft hat die uralten Symbole zum Einsturz gebracht und lässt den Göttern keinen Zufluchtsort. Es geht in erster Linie um harte unnachgiebige Konkurrenz und materielles Anhäufen von Gütern. Er malt sogar ein noch düsteres Bild, demnach „auch die letzten Spuren des rituellen, sittlichen und künstlerischen Erbes der Menschheit vor dem Verlöschen“ (Campbell 1953, 371) und prangert einen Sinnverlust der Gesellschaft an. Campbell fordert einen neuen Geist, der der Welt einen Sinn verleihen soll, ohne die alten Formeln weiterzuverwenden. Er erkennt die aufkommende Globalisierung und deren Gefahren, denen nicht einmal die großen Weltreligionen, die zu sehr mit Propaganda und Selbstverherrlichung behaftet sind, entgegenwirken können. Er bietet eine Verwandlung der gesamten Gesellschaft unter der Toleranz der individuell geprägten neuen Symbole als Lösungsvorschlag an. Campbell zitiert dabei die indischen Veden, wenn er sagt: „Die Wahrheit ist eine, die Weisen nennen sie mit vielen Namen“ (Campbell 1953, 373) Der moderne Held stellt den Menschen in das Zentrum seines Weltbildes, doch das bedeutet nicht, dass das Ego in den Vordergrund gerückt wird, sondern das Gegenüber. „Nicht die Gesellschaft hat den schöpferischen Heros zu lenken und zu erretten, sondern er sie. Und so teilt jeder von uns das höchste Gottesgericht und trägt das Kreuz des Erlösers - nicht in den Augenblicken großer Stammessiege, sondern im Schweigen seiner einsamen Verzweiflung.“ (Campbell 1953, 374)

Bronislaw Malinowski ist einer der wichtigsten Vertreter der Anthropologie, insbesondere ebnete er den Weg für die teilnehmende Beobachtung als Methode, die als Basis für seine Mythenforschung dient. Der Mythos wird in erster Linie anhand seiner Funktion und in seinem jeweiligen Kontext betrachtet. So schreibt Malinowski in seinem Werk *Notes and Queries in Anthropology*, dass der Mythenerzähler mit seiner Erzählung, schwer zu fassende Glaubenskonzepte, wie die Entstehungsgeschichte oder den Tod, in konkrete und verständliche Worte oder Vorstellungen, fasst. (vgl. Dawson 1932, 81) Dadurch werden rituelle und soziale Handlungen legitimiert, wobei immer auf die Intention der Erzähler, Rücksicht genommen werden muss.

Das Heldentum steht in Verbindung zu dem Individuum in der Kultur und der Mythologie. Claude Lévi-Strauss (1969) erklärte hierzu in seinem Werk *Das Ende des Totemismus*, dass sich die Struktur des Mythos und die Muster unseres Denkens unbewusst beeinflussen. In seiner strukturellen Analyse beschäftigt er sich mit einem bestimmten Themenbereich, der auf

vorher herausgearbeitete binären Paaren basiert. „I therefore claim to show, not how men think in myths, but how myths operate in men's minds without their being aware of the fact.“ (Lévi-Strauss 1990, 12) Er orientiert sich bei seiner Mythenforschung an den Sprachwissenschaften. Kritiker meinen diese Art der Analyse sei nicht leicht reproduzierbar und kann schlussfolgernd und als spekulativ beurteilt werden. (Lévi-Strauss 1969, ebd.)

Roland Barthes beschäftigt sich mit dem Mythos in der Moderne, insbesondere untersucht er diesen Begriff in dem Kontext des Alltags. Er verwendet die Methoden des Strukturalismus und die Dekonstruktion, um zeitgenössische soziale Gegebenheiten, zu untersuchen. Barthes bedient sich, um seinen interaktiven Zugang zu seinen Forschungen zu untermauern, bei Brecht, der es zulässt, dass Elemente seiner Stücke, vom Zuseher oder Leser dauernd neu erfunden werden können. Ein Mythos währt nicht ewig und kann nur „besiegt“ werden, wenn man ihn entmystifiziert. Für ihn ist der Mythos eine Aussage, eine Botschaft der Gesellschaft, die Materiellem erst eine Bedeutung, verleiht. Demnach kann alles ein Mythos werden und in diversesten Formen von unterschiedlichen Medien übermittelt werden. Viel wichtiger als der Gehalt, ist die Art und Weise, wie darüber gesprochen wird, er pflegt also einen formalistischen und semiologischen Zugang. Ein Zeichen und dessen „Sinn“ ergibt sich aus der Form und dem Gehalt; zusammen mit dem sinnentleerten Inhalt, dessen Intention und dem Begriff ergibt sich eine „Metasprache“ - der Mythos. (vgl. Barthes 1964, ebd.) „Der Mythos verbirgt nichts und stellt nichts zur Schau. Er deformiert. Der Mythos ist weder eine Lüge noch ein Geständnis. Er ist eine Abwandlung.“ (Barthes 1964, 7)

John Girling beobachtete, dass in Krisenzeiten der Mythos von denen, die ihn glauben als Inspirationsquelle genutzt wird. Der Mythos macht eine Angleichung, ein Formen oder gar schon eine Realisierung in der Gesellschaft möglich und bietet Bedeutung und Identität. (Vgl. Girling 1993, 170)

Stuart Voytilla hingegen verbindet nun die Konzepte dem Mythos von Joseph Campbell und die Ideen von Jung mit dem Kinofilm. In *Myth and the Movies* (1999) behauptet Voytilla, dass der Held verschiedene festgelegte Muster durchläuft.

Die ausführliche Beschreibung der Verbindung des Mythos mit dem Heldenbegriff, wird anhand des japanischen Kinos angewandt. Um das Individuum und dessen Subjektivität mit der Gesellschaft in Beziehung zu setzen, dient als Grundlage, das mythische, japanische

Naturverständnis.

Doty fasst den Zusammenhang von Mythos und der Gesellschaft abschließend zusammen: „Myth is understood as referring to the fundamental religious or philosophical beliefs of a culture, expressed through ritual behaviour or through the graphic or literary arts, and forming a constitutive part of a society’s worldview.“ (Doty, 1986, 13)

2.2.2 Der Held im Spielfilm

Die Handlung eines Films wird von den Charakteren vermittelt. Es wird zwischen Haupt- und Nebenfiguren unterschieden, wobei die Protagonisten alleine schon wegen der zeitlichen Eingrenzung besondere Bedeutung zukommt. Dabei spielt die Individualisierung eine große Rolle. Es werden entweder mehrere Charaktere in ähnlichem Ausmaß ausgearbeitet oder man konzentriert sich eher auf einen Charakter. Es ergibt sich die Notwendigkeit, eine Figur als ein soziales Wesen in einem sozialen Umfeld darzustellen. Die Figuren werden sowohl direkt, als auch indirekt beschrieben. Einerseits geschieht dies durch sie selber, ihr Handeln, ihre Mimik und Gestik und durch ihre Gedanken; andererseits durch andere Figuren, die auf sie reagieren oder über sie reden. Die Geräusche und Musik, sowie das Kameraverhalten unterstreichen einen Charakter noch zusätzlich. (vgl. Faulstich 1978, 55) Hauptfiguren werden individuell inszeniert, wobei Nebenfiguren meist in einer Gesamtheit verschwimmen. Das wird durch filmische Gestaltungsmittel wie Ausstattung, Kostüm, Maske, Licht usw. verstärkt. (vgl. Mikos 2003, S. 158)

Obwohl die Diskussion um den Vorrang von Handlung oder Charakter schon sehr lange geführt wurde und Aristoteles der Geschichte den Vorzug gab, nimmt Lajos Egri eine Gegenposition ein. „Sobald die Charaktere erschaffen worden sind, übernehmen sie die Vormachtstellung, und die Handlung muss ihnen angepasst werden.“ (Egri in Kuchenbuch 2005, 231)

Der Held im Film verdankt nicht zuletzt dem ihn verkörpernden Schauspieler seine zentrale Rolle. Durch die Großaufnahme des Gesichts wird dem Individuum vermehrte Aufmerksamkeit zu Teil. Es macht einen Unterschied, ob ein Star oder ein unbekannter Schauspieler eine Hauptrolle übernehmen. Als Star gilt ein Schauspieler, wenn er in einigen Filmen erfolgreich aufgetreten ist und mit dem Erfolg und den wirtschaftlichen Einnahmen entwickelt sich ein Starwesen, ein Objekt der Identifikation. Edgar Morin meinte 1960, dass durch die Vermenschlichung und der realistischeren Schilderung des Helden, das öffentliche Interesse an dem bürgerlichen Leben des Stars wächst. Zur Interpretation des Phänomens des Stars schlägt er einerseits die Normen und Standards der Filmindustrie, andererseits die mystischen, affektiven und imaginativen Antrieben unserer Zivilisation vor. (vgl. Faulstich 1978, 56-58)

Plötzliche Enthüllungen in einem Zusammenhang mit früheren Teilen der Handlung werden Wiedererkennung oder Peripetie genannt. „Der Punkt, von welchem aber die Tat des Helden auf denselben zurückwirkt, ist einer der wichtigsten im Drama.“ (Freitag 2003, 92) Freitag bekennt sich weiters zu einer strengen Konflikt- und Heldendramaturgie: „Das Wesen des Dramas ist Kampf und Spannung je früher diese durch den Haupthelden selbst hervorgerufen und geleitet werden, desto besser.“ (Freitag 2003, 100)

Laura Mulvey stellt den klassischen Hollywoodhelden nicht als Objekt dar, sondern vielmehr ein perfekteres, kompletteres und mächtigeres Alter Ego des Zuschauers. Diese narzisstische Identifikation mit dem Helden beinhaltet Fantasien von Macht und Omnipotenz. (vgl. Mulvey 1975, 6-18) Doch diese Sicht ist vielleicht moderater zu verstehen, da die Einteilung des Helden viel facettenreicher ist.

Der Held wäre ohne den Bösewicht, wie Licht ohne Schatten. Erst sein Gegenspieler macht den Helden überhaupt notwendig oder manchmal kreiert er den Helden in seiner Funktion. Beide brauchen einander, um sich eine gegenseitige Definition zu bieten. Bei Campbell nimmt meist der Feind Unschuldigen etwas weg oder er belastet sie mit seinen eigenen Dämonen. Da seine ganzen Gedanken nur um sich kreisen, bemerkt er nicht, was für Leid er im Schicksal von anderen anrichtet, beziehungsweise ist es ihm nicht wichtig oder er ergötzt sich sogar noch daran. Sein überdimensionales Ich wird nicht nur für ihn selbst zum Fluch,

sondern auch für seine Umwelt, die sich nach der Erlösung in Form des Helden sehnt. Campbells Beschreibung des Bösewichts, den er auch einen „Haltefest“ (Campbell 1953, 322) oder Verfechter des Status Quo nennt, der seine Autorität missbraucht, lautet folgendermaßen: „Der Tyrann ist stolz, darin ist sein Sturz enthalten. Er ist stolz, weil er seine Macht für seine eigene hält. So befindet er sich in der Rolle des Clowns, der den Schatten mit der Realität verwechselt; es ist sein Schicksal, hereinzufallen.“ (Campbell 1953, 322) Als Gegengewicht stellt sich der Held, im Namen aller Geschädigten, dem Gegner und nimmt den Kampf auf. Um den Feind zu besiegen, muss der Held aber zuerst den Feind in sich selber besiegen. Es gilt, die alte Ordnung wieder herzustellen und Freiheit und Hoffnung zu gewährleisten, aber auch als leuchtendes Vorbild und als „Vorkämpfer des schöpferischen Lebens“ (Campbell 1953, 322), zu dienen. (vgl. Haslem/ Ndalianis/ Mackie 2007, 34)

Doch es gibt nicht nur den Bösewicht, auch seine nähere soziale Umgebung schafft einen kontextgebenen Raum für den Helden. „Nebenfiguren dienen auch der Kontrastierung und Beschreibung der Hauptfigur. Sie sind allerdings nicht mit dem klassischen Gegenspieler zu verwechseln.“ (Mikos 2003, 156)

2.3. Gender und Sexualität

Die Geschlechter haben untereinander ein bestimmtes, aufeinander abgestimmtes Verhältnis, welches sich im Medium Film audiovisuell darstellt. Die Genderthematik ist ein wesentlicher Bestandteil kritischer Kulturanalyse und beschäftigt sich mit Konzepten von Geschlechteridentität und -differenz. Obwohl man prinzipiell nicht von einer „normalen“ oder „abweichenden“ Sexualität ausgehen kann, sind dennoch bestimmte Phänomene eher männlich oder weiblich konnotiert.

Das Geschlecht wird in *sex* und *gender* unterteilt, wobei Ersteres als das biologische definiert wird und das Zweite als das soziale. Wobei gemeinhin der biologische Unterschied als eine scheinbar objektive Kategorie gilt, die jedoch tatsächlich stark kulturell konstituiert ist und durch ein System kultureller Zeichen aufgebauscht wird. Diese Konzepte werden unter anderem von visuellen Komponenten gestützt und „Kultur“ und „Biologie“ stehen in komplexer Wechselbeziehung zueinander. Unter anderem können Geschlechterkonstruktionen als eine Art Code betrachtet werden, die alltäglich durch Kleider und bestimmtes Handeln immer wieder neu präsentiert wird und auch Machtdispositive unterstreicht. (vgl. Krauß 2007, 87)

Die feministische Forschung in der zweiten Hälfte des Neunzehnten Jahrhundert stellte die Forderung nach politischer und rechtlicher Gleichberechtigung. Ab den Sechziger Jahren des Zwanzigsten Jahrhunderts wurden diese Ziele tatsächlich realisiert und die damit zusammenhängenden Probleme der sozialen Ungleichbehandlung und der Benachteiligung in vielen Bereichen des Lebens aufgezeigt. Trotz der Verbesserungen hinsichtlich politischer und rechtlicher Belange bleiben Frauen innerhalb von starren Gender-Definitionen und Rollenbildern gefangen, die durch den Einfluss der Psychoanalyse Jaques Lacans und den diskursanalytischen Arbeiten Michel Foucaults in ihrer Unumstößlichkeit in ihren Grundfesten erschüttert wurde. In der gegenwärtigen feministischen Forschung wird eine Sensibilisierung der Differenz zwischen Frauen in historischen Kontexten als grundlegende Voraussetzung für deren Erforschung von Lebensumständen und Identitätsformationen in den unterschiedlichen Zeiten und Orten. (vgl. Lutter / Reisenleiter, 2002, 91-104)

In der Heldengeschichte wird Gewalt oft verherrlicht und als Männlichkeit definiert, doch es gibt noch mehr Stereotypen die für Maskulinität stehen. Bei Stefan Hirschauer geht *Gender Display* über die üblichen Klischees von Macho und Vamp hinaus, er erfasst sie als meist unbemerkte Darstellung des „Natürlichen“ in „körperlichen Anschauungsbildern der Alltagswirklichkeit“. *Gender Attribution* kann hingegen fast alles sein, sie bezieht sich vor allem darauf, dass die meist bedeckten Geschlechtsteile nicht ausschlaggebend für die Kategorisierung in männlich und weiblich sind. (vgl. Hirschauer 2004, 104)

„Eine Handlung, eine Geste, der Körper oder die Sprache sind nicht a priori männlich oder weiblich. Sie sind jedoch männlich und oder weiblich konnotiert, d.h. der Zuschauer schreibt ihnen eine bestimmte geschlechtliche Bedeutung zu. (...) Diese bestimmte Bedeutung ist natürlich aufgrund soziokultureller Unterschiede historisch, gesellschaftlich und milieuspezifisch variabel.“ (Hißnauer/Klein 2002, 19)

Für Connell ist Männlichkeit eine Struktur sozialer Praxis und Position im Geschlechterverhältnis. Männlichkeit durchzieht die verschiedensten Ebenen der Gesellschaft, besonders interessant für Connell sind die sozialen Beziehungen in die sie eingebettet sind. „Wir müssen die Veränderungen dieser sozialen Beziehungen untersuchen, wenn wir die geschichtliche Dimension von Männlichkeit erkennen wollen.“ (Connell 1999, 19). Männlichkeit bewegt sich nicht in starren Regeln und Kategorien, sondern ist wandlungsfähig, dynamisch und vor allem vielfältig. Sie bedarf immer wieder einer Kritik und Überarbeitung. „Es geht auch um die Verhältnisse zwischen den verschiedenen Arten von Männlichkeit: Bündnisse, Dominanz und Unterordnung. Diese Verhältnisse entstehen durch Praxen, die ein- oder ausschließen, einschüchtern, ausbeuten, und so weiter.“ (Connell 1999, 56) Hegemoniale Männlichkeit zeigt sich in der kulturellen Dominanz gegenüber Frauen. Verweiblichung, spielt bei Connell, eine Rolle bei der Unterordnung, was bedeutet, dass scheinbar weibliche Attribute, wie sexuelle Passivität, untergeordneten Personen zugeschrieben werden. (vgl. Connell 1999, 99f) Durch die „patriarchale Dividende“ (Connell 1999, 100) wird ein Vorteil für die Männerwelt, durch die Unterdrückung der Frau gezogen. Wenn man sich filmsoziologisch mit der Theoretisierung von Männlichkeit beschäftigt, sollte man sich mit dieser Art von (Macht-) Beziehungen auseinandersetzen. (vgl. Connell 1999, 100)

In der patriarchalen Kultur ist Männlichkeit zwar überall vorhanden, wird aber nicht bewusst wahrgenommen. Männlichkeit gilt bei Siegfried Kaltenecker als universelles Prinzip und nicht spezifisches Geschlecht mit einer spezifischen Sexualität. Es gilt nun diese Prozesse durch Analyse wieder sichtbar zu machen und zu dekonstruieren. (vgl. Kaltenecker 1996, 7) „(...) als Prinzip einer sozioökonomischen Ordnung, die geschlechtsspezifische Arbeitsteilung und ungleiche Entlohnung zu ehernen Gesetzen erhebt, als Prinzip einer politischen Organisation, die die Vormachtstellung des Mannes symbolisch wie materiell fest schreibt; und als Prinzip einer kulturellen Normierung, die das heterosexuelle Begehren zum selbstverständlichen Fundament intelligibler Liebes- und Lebensverhältnisse macht.“ (Kaltenecker 1996, 7)

Hißnauer und Klein schreiben zur Konstruktion von Männlichkeit im Film und der zur Schau stellung von Körperlichkeit: „Der Körper im Film ist in der Regel Körper eines Schauspielers. Mit der Wahl des Darstellers wird somit schon ein bestimmtes Bild von Körperlichkeit/Männlichkeit gezeichnet.“ (Hißnauer/Klein 2002, 56) Weiters gehen sie darauf ein welche stereotypen Eigenschaften dem Männlichen und dem Weiblichen zugeschrieben werden. „So ist das männliche Stereotyp durch Aktivität, Stärke und Fähigkeiten, Durchsetzungsfähigkeit und Leistungsstreben, das weibliche Stereotyp von Emotionalität, Soziabilität, Passivität und praktischer Intelligenz geprägt.“ (Hißnauer/Klein 2002, 42)

Als Frau lernt man eine Geschichte, schon in frühen Jahren aus einer männlichen Perspektive zu sehen und zu verstehen. Die Rezipientin versetzt sich somit in die Rolle des Helden, auch wenn sie sein Geschlecht nicht teilt. Frauen bilden oft die gegensätzliche Definition zur Männlichkeit. Es gibt verschiedene Modelle, wie die unterwürfige Helferin, der zu gewinnende Preis einer geglückten Mission und die gefährliche Gegnerinnen. Es wird ein bestimmtes Frauenbild als gut oder schlecht präsentiert und gilt somit, als die „Andere“. (vgl. Hourihan 1997, 5)

Bei Campbell ist das Objekt seines Begehrens eine Jungfrau, die dem Helden hilft und eine schwache Stelle in dem zu bekämpfenden System aufzeigt. „Sie ist ein Stück des Helden

selber - „jeder ist beide“. Ist seine Aufgabe die Regierung der Welt, so ist sie die Welt, und ist er ein Krieger, so ist sie sein Ruhm. Sie ist das Innbild seiner Bestimmung, die er aus dem Gefängnis hinderlicher Umstände zu befreien hat. Wo er aber seine Bestimmung ignoriert oder von falschen Rücksichten sich irreleiten lässt, kann er durch keine Anstrengung der Hindernisse Herr werden.“ (Campbell 1953, 326)

Im foucaultschen Sinne kann eine Verbindung von den sprachlichen Codes und dem Bewusstsein der Menschen hergestellt werden, welche er in seinem Buch *History of Sexuality* weiter ausgeführt. Er geht darin davon aus, dass die Menschen besonders seit dem Neunzehnten Jahrhundert ihre Sexualität unterdrücken. Dadurch wurde laut Foucault die Sexualität ein noch größerer Teil der Identität und damit breitete sich ihre Auseinandersetzung weiter aus. Foucault geht es nicht um die „Ausradierung der Körper“, sondern um das Aufzeigen der historischen und biologischen Verschränkungen in seiner Analyse. (vgl. Foucault 1976, ebd.)

Pierre Bourdieu hingegen stellt fest, dass Lebensstil und Geschmack von der sozialen Herkunft und den ökonomischen Mitteln abhängig ist und der Protz visualisierte Männlichkeit und Status, dies sei jedoch eine Traumwelt. (vgl. Bourdieu 1997, 105)

2.3.1. Anima und Animus

„Jeder Mann trägt das Bild der Frau von jeher in sich, nicht das Bild dieser bestimmten Frau, sondern einer bestimmten Frau. Dieses Bild ist im Grunde genommen eine unbewusste, von Urzeiten herkommende und dem lebenden System eingegrabene Erbmasse“

(Jung 1997, 37)

Das innere weibliche Bild wird *anima* (lat. Seele) genannt und das innere männliche *animus* (lat. Geist). Dies sind zwei Begriffe aus der Analytischen Psychologie von Carl Gustav Jung. Es handelt sich dabei um die wichtigsten Archetypen, die unbewusst in allen Menschen wirken und sich in deren Träumen und Mythen wiederfinden.

Die weibliche Seite oder Persönlichkeit des Mannes wird *anima* genannt und wird von innen nach außen auf eine reale Person projiziert und kann so gleichermaßen zu extremer Liebe oder zu extremem Hass führen.

Die Komplettierung des unbewussten inneren männlichen Bildes, der *animus*, bei der Frau trägt zu ihrer Ganzheit bei. In Träumen kann eine männliche Figur als Vermittler zwischen dem unbewussten und dem bewussten Ich auftreten. Die Reise des Helden setzt sich fort und vertieft sich, wenn er seiner *anima* begegnet oder der Entsprechung einer realen Frau. Sie kann seine Persönlichkeit vervollständigen, Objekt seiner Begierde sein oder als Motivation für seine Mission dienen. Die Begegnung des Helden mit seiner *anima* bedeutet nicht selten eine tiefgehende Veränderung seiner Person und eine damit einhergehende Neuorientierung seiner Mission. Es lässt sich feststellen, dass in den meisten Heldengeschichten die Begegnung mit der *anima* der Auslöser für drei unterscheidbare Formen der Veränderung ist. Sie kann seine Persönlichkeit vervollständigen, ein Objekt seiner Begierde werden oder als neue, veränderte Motivation in seine Mission eingehen. (vgl. Jung 1997, 58)

Dieses Konzept lässt sich, laut Gregory Barrett (1989) besonders gut auf die *onryou*, die meist weiblichen japanischen Geistwesen (siehe Kapitel 6.5.1.), übertragen. Die „innere Frau“, die wesentliche Botschaften an das Unterbewusstsein schickt, hat eine lange Tradition in der Theater- und Filmwelt.

Der positive oder negative Einfluss steht im Zusammenhang mit der „guten“ oder „schlechten“ Seite des Archetypus der Mutter. In Japan wird das Äquivalent zur indischen Kali, die Zerstörung und Liebe gleichermaßen in sich vereint, *yama uba* genannt, ein Dämon einer alten Frau, der in Bergen lebt und einsamen Reisende auflauert, um sie dann zu verschlingen. Die Geister im japanischen Volksglauben sind in gutwillige und böartige unterteilt und bekommen entweder Opfertgaben oder sie verursachen Probleme. (vgl. Barrett 1989, 104)

2.3.2. Erotik und Sexualität im Spielfilm

Nach wie vor werden Erotik und Sexualität tabuisiert und teilweise aus der öffentlichen Auseinandersetzung ausgeschlossen. Je restriktiver eine Gesellschaft mit diesen Themen umgeht, umso mehr steigt das Interesse und die Faszination. Michel Foucault geht von der vermehrten Diskursivierung von Sexualität in den modernen und postmodernen Gesellschaften aus (vgl. Foucault 1983, 17). Es könnte sein, dass genau diese Liberalisierung dieses Themas konservativere Werte in einer Gesellschaft wieder aufleben lässt. Foucault meint, dass provozierende Darstellungen von Sexualität in der Vergangenheit auch ein Mittel waren, gesellschaftliche Normen zu kritisieren und können somit „nur ein Beispiel für ein allgemeines Problem“ sein (Foucault 1999, 8). Kunst kann mit Wissen, Subversivität, Innovation, Reflexion und Offenheit den Diskurs der Gesellschaft anheizen, entkräften oder bestätigen.

Seit längerem beschäftigen sich Wissenschaftler mit der Frage, ob die Darstellung von sexueller Gewalt das Verhalten der Zuseher beeinflusst. Können Produzenten und Konsumenten sich ihrer Verantwortung entziehen, indem sie künstlerische Aspekte über moralische stellen? Wie kann festgestellt werden, ob die Darstellung sexueller Handlungen künstlerisch gerechtfertigt ist?

Ein Film bedient sich meist einer erotischen Spannung, um die Dramatik des Geschehens und das Verhältnis der Figuren zueinander, zu unterstreichen. Die Erotik ist dabei mehr als nur der Sexualakt, sie beinhaltet auch geistig-seelische Komponenten. Sexualität wird von der Gesellschaft bis auf wenige Bereiche ausgegrenzt und jeder Film, der sich dem Zeigen von Genitalien bedient, fällt unter den Verdacht auf Pornographie (vgl. Jahraus / Neuhaus 2003, 9).

Sigmund Freud beschreibt in seinem Aufsatz *Der Dichter und das Phantasieren* über die besondere Rolle der Rezeption von Literatur: „[...] vieles, was als real nicht Genuß bereiten könnte, kann dies doch im Spiele der Phantasie, viele an sich eigentlich peinliche Erregungen können für den Hörer und Zuschauer des Dichters zur Quelle der Lust werden.“ (Freud 1999, 214). Ist das Ausleben von Wünschen in der Realität nicht möglich, so kann man sie in der

Fiktion erfüllen, ist beides nicht möglich, dann kann es zu psychischen und neurotischen Störungen kommen. Der Sexualtrieb ist bei Freud, neben dem Todestrieb, für die Entwicklung des Menschen von zentraler Bedeutung. Da der Mensch lernt, dass eine grenzenlose Befriedigung der Sexualität in der Gesellschaft nicht möglich ist, sublimiert er diesen Trieb und richtet ihn auf andere Objekte und Ziele aus. (vgl. Freud 1999, 217) Freud sieht den Dichter als einen Vermittler zwischen den eigenen Trieben und Gefühlen, die er verändert und verschleiert. So bietet er dem Leser die Möglichkeit durch dessen Vorlust seine Seele von Spannungen zu befreien und seine Phantasien ohne Vorwürfe und Scham genießen zu können (vgl. Freud 1999, 223). Auch wenn Sexualität banal dargestellt wird, hat sie bei Freud eine kathartische Wirkung. Die Katharsis These wurde jedoch von neueren Forschungen relativiert, weil dabei die Disposition des Rezipienten von Bedeutung ist. Eine Vergewaltigungsszene kann je nach Betrachter abstoßend, kathartisch oder stimulierend wirken (vgl. Kunczik 1987, 167-173). Filme fassen Vorstellungen in Bilder und müssen sie so auf eine konkrete Bedeutung reduzieren. Die Darstellung des Sexualaktes bedarf somit einer besonderen Rechtfertigung.

In ihrem Aufsatz *Visuelle Lust und narratives Kino* schreibt Laura Mulvey über das Verhältnis von Lust und Audiovision, die gemeinsam eine kinematographische Schaulust auf Basis psycho- und gender-analytischer Vorgaben ergeben. Die Frau wird dabei nicht nur zum „Objekt des Schauens“ gemacht, sondern sie wird auch der männlichen Verfügungsgewalt ausgesetzt und durch patriarchale, mediale Verkörperung gezeichnet und erzeugt somit eine Art von Faszination (vgl. Mulvey 1998, 389-408).

Die visuelle Wahrnehmung ist in spezieller Weise mit Gefühlen der Lust verbunden, oder wie Gertrud Koch es formuliert hat: „Das Sehen wird im Kino sexualisiert und als Schaulust genossen.“ Im Bezug auf das Kino ist diese voyeuristische Lust am Bild unterhalb der ödipalen Identitätsstruktur anzusiedeln und erscheint wie bei dem hungrigen Säugling oder dem Träumer als eine Art von Halluzination. (vgl. Koch 2001, 105)

Während es für Individuen schwierig ist, in großem Rahmen zu denken und Begriffe wie Gesellschaft und Politik zu verstehen, ist Sexualität ein sinnliches Erlebnis, welches meist vom Intellekt beherrschte Problematiken anschaulich und greifbar machen kann. Sexuelle Probleme entstehen aus dem Kampf zwischen der Gedankenwelt des Geistes und den

Bedürfnissen des Körpers und können nicht gelöst werden, indem man sonst altbewährte Gesetzmäßigkeiten anwendet. In dieser Auseinandersetzung kommen Fragen nach den Fundamenten des Lebens selbst auf und das Individuum wird auf eine Suche nach seinem ureigensten Verlangen geschickt. Eine filmische Umsetzung kann für den Filmemacher, als auch für den Zuschauer eine Möglichkeit bieten, seine Sexualität und seinen eigenen Verstand zu erforschen und individuelle als auch universale Antworten zu finden.

2.3.3. Sex und Geschlechterkonstruktion in Japan

Japan blickt auf eine reiche Kultur in Bezug auf Erotik und Sexualität zurück. Trotz dieser scheinbaren Freizügigkeit in gemischten Bädern und der Tradition der Geishas, herrscht genau soviel Beklemmung vor, wie die Zensur von Schamhaaren und wie das zwar ambivalente, dennoch konservative Frauenbild zeigt.

Werner Faulstich und Andreas Vogel schreiben in ihrem Buch *Gewalt - Eine Gesellschaft unter Druck*, über die freizügige Sexualität, der japanischen Geschichte. Im Zehnten Jahrhundert wurde in aristokratischen Kreisen Polygamie und Polyandrie praktiziert. Im Siebzehnten und Achtzehnten Jahrhundert gewannen *shunga*, erotische Holzschnitte, immer weiter an Popularität und sie wurden zeitgleich von klassischer erotische Literatur und *saiken*, eher praxisorientierte Werke von der japanischen Bevölkerung konsumiert. Erotik hatte schon damals einen hohen Stellenwert, frei von christlichen Moralvorstellungen wurden Homosexualität, Sadomasochismus oder Voyeurismus toleriert. In den Rotlichtvierteln wurde nicht nur der Prostitution nachgegangen, sondern auch andere Künste und Handwerke wurden ausgeübt und bereicherten so die kulturelle Szene.

Vor der Meiji-Periode (1868-1912) wurde Sexualität frei gelebt und in ländlichen wie städtischen Gegenden wurde der Lust nachgegangen. Diese Gebräuche waren für die Bevölkerung durchaus üblich. Sogar in der Religion hatte die Sexualität einen hohen Stellenwert. Der Phalluskult wurde noch bis Mitte des Neunzehnten Jahrhunderts praktiziert. Die Vorstellung, dass eine einzige Person sowohl als „rein“ als auch als „unrein“ gelten kann,

stellt in Japan keinen Gegensatz dar, wie das Beispiel der Göttin Izanami darlegt. Im viktorianischen England herrschte zu dieser Zeit eine andere dichotome Moral, die „achtbaren“ Damen keine Sexualität zugestand, in Japan hingegen war dies nicht der Fall (vgl. Buruma 1984, 69). Mit der Meiji Reform wurde unter anderem die Monogamie eingeführt, womit die Rechte der Nebenfrauen aufgehoben wurden. Man schämte sich durch die Veränderung der Werte sogar für das freizügige Verhalten der Vorfahren.

Nach dem Zweiten Weltkrieg kam dann der zweite Schub von konservativen Idealen. Nach westlichem Vorbild wurde die relativ freie Sexualität und ihr Ausleben beschränkt und zensuriert. Werte wie Kameradschaft, Familie und ein Heimatgefühl wurden in der kinematographischen Darstellung betont. Sexualität war nahezu nicht vorhanden. In den Sechziger Jahren fanden auch in Japan, ähnlich wie in den USA, ein Umbruch und eine Gegenbewegung statt und lenkte die Aufmerksamkeit wieder auf dieses tabuisierte Thema. Die japanischen Intellektuellen, die sogenannten *interi* führen einen ständigen Disput mit den Behörden, was die sexuelle Freizügigkeit in der Unterhaltungskultur, der „schlüpfrigen Kultur des Volkes“ (Buruma 1984, 81), angeht. Viele traditionelle und moderne Künstler begegnen bis heute der Rolle der Frau, als Mutter oder sexuelles Wesen, mit Skepsis, was auf ein Phänomen, welches tief in der japanischen Kultur verwurzelt ist, schließen lässt. Laut Buruma kann dies zu einer Art von Dämonisierung führen, denn Frauen wird ihr „Sündenfall“ (1984, 68) nicht so leicht verziehen. Wird der mütterlichen Göttin die Maske heruntergerissen, kommt ein furchterregender Geist zu Vorschein.

Im Gegensatz zu den Frauen in den westlichen Länder ist die japanische Frau in ökonomischen und sozialen Belangen immer noch schlechter gestellt. Dies könnte unter anderem am Einfluss des Konfuzianismus liegen, welcher auf einer Überlegenheit des Ehemanns gegenüber der Ehefrau basiert. Die Werte und Konventionen verändern sich bezüglich Sexualität, Ehe und Scheidung immer mehr. Die Medien tragen nach wie vor dazu bei, dass die Kluft zwischen den Geschlechtern verringert wird. Die Liebesheirat, sowie die arrangierte Ehe, weichen nach und nach einer dritten Variante, dem Stand der Alleinstehenden. Die Zahl der Singles stieg aus verschiedenen Gründen immer mehr an. Ein Grund dafür könnte die stark ausgeprägte Gruppenbildung sein, die einen Kontakt außerhalb der Arbeitswelt nahezu unterbindet. Weiters machen die unzureichenden sozialen und finanziellen Unterstützungen für Frauen eine Vereinbarung von Karriere und Familie sehr

problematisch. Frauen werden immer wählerischer, was ihren Heiratspartner angeht. Aber auch die Männer verändern ihre Einstellung bezüglich Heirat, sie wird als Pflicht gegenüber Eltern und Gesellschaft betrachtet. In den letzten Jahren ist jedoch ein Gegentrend zu erkennen, der eine Rückbesinnung auf die traditionelle Rollenverteilung aus verschiedenen Gründen berücksichtigt.

Kumata nähert sich diesem Phänomen folgendermaßen: „According to consultants working in dating service industries, women tend to emphasize the quality of „a good partner“ in men. However, a lot of Japanese men still have traditional views of women. Frankly speaking, most of them seem to want a kind of substitute for their mothers, in order to have wives do their housework like their mothers. This does not make sense for women who are taking an active part in society, are independent financially, and aim for a balance between work and family.“ (Kumata 1992, 118)

Es ist für Frauen in Japan schwierig, die sozialen Erwartungen als auch das Vorantreiben der Karriere, das Organisieren des Haushalts und die Rolle der Ehefrau und Mutter zu erfüllen. In der Vergangenheit prägte der Begriff des *ryōkosaikenbo*, welcher soviel wie die „gute Ehefrau und weise Mutter“ sein bedeutet, das Leben der japanischen Frauen. Dieses Konzept existiert heute noch immer unterschwellig in der Gesellschaft, aufgrund der traditionellen Vorstellung der Trennung von Haushalt und Arbeitswelt. Das Ideal einer unterwürfigen, gehorsamen Frau ist weitläufig verbreitet und wird von den Müttern selber an die Kinder weitervermittelt. Die Meinung, dass Mädchen anders als Jungen behandelt werden sollten, wird immer noch vertreten, wobei für die Mädchen strengere Regeln gelten. Früher wurde die Kindererziehung als Pflicht der Frau angesehen, heute ist es durchaus üblich, dass berufstätige Frauen ihre Kinder in die Obhut eines Kindergartens geben. Frauen fühlen sich nicht nur dem traditionellen Rollenbild, sondern auch den Erwartungen, die in Modezeitschriften propagiert werden, verpflichtet. (vgl. Davies 2002, 179-182)

Frauen sind jedoch nicht nur den Männern untergeordnet, sie arbeiten mit ihren Ehemännern auch zusammen und spielen eine zentrale Rolle beim Verwalten von Familienangelegenheiten. Es erscheint sogar so, dass Männer nur zur finanziellen Unterstützung der Familie da sind. Statt der öffentlichen und emotionalen Bindung, besteht

die Basis einer Ehe meist aus dem *amae*, einer Form von japanischer Abhängigkeit.

Martinez stellt fest, dass in Japan eine relativ klare Trennung zwischen der Männer- und der Frauenwelt herrscht, die sich unter anderem in der Sprache manifestiert. Es gibt zum Beispiel kleine Mädchen, welche die gleichen gewaltenthaltenden Fernsehprogramme sehen, die eigentlich für Jungen konzipiert sind. Im Gegenzug werden Mangas nicht nur von pubertierenden Mädchen konsumiert, sondern werden von vielen gelesen und sind oft von Männern kreiert. Eine Generalisierung ist auf Grund dieser irreführenderen Genderrepräsentationen schwer möglich.

Frauen sind meist mit dem häuslichen „Innen“ (*uchi*) und Männer meist mit dem öffentlichen „Außen“ (*soto*) assoziiert. Frauen sind Außenseiter in der Domäne der Männer und müssen sich erst behaupten. Frauen sind einerseits eine Bedrohung der Normen, aber sie erhalten auch genau diese Regeln. Sie fungieren als Bewahrerinnen des traditionell Japanischen und können als Vermittlerinnen zwischen diesen gegensätzlichen Polen, handeln. Eine jüngere Frau gilt meist als „gefährlicher“ als eine ältere Frau oder ein junger Mann. Japanische Frauen durchwandern verschiedene Rollen in deren Lebenszyklus. Als junge unverheiratete Arbeiterinnen werden sie als Kindfrauen, Vampire oder Göttinnen dargestellt und von der Vermarktungsindustrie als zahlungskräftige Kundschaft umworben. Da sie nicht Kinder oder einen Ehemann finanziell versorgen müssen, können sie ihre ökonomische Ressourcen für Luxus- und Freizeitartikel, wie Reisen und Mode, verwenden. In derselben Gesellschaft wird ein ganz anderes Bild der Frau gezeichnet, welches als mittelständische Frau mittleren Alters beschrieben werden kann. Sie ist das Zentrum des Haushalts, die fürsorgliche, weise Mutter, die ebenso über die finanzielle Verteilung der Güter der Familie entscheidet.

Die Konstruktion von Männlichkeit wurde wegen der vorherrschenden patrilinearen Strukturen bis jetzt wenig untersucht. Laut Cornwall und Lindisfarne (1993) kann man das Weibliche, ohne das Männliche in keiner Gesellschaft definieren, dies gilt natürlich auch umgekehrt. Solche Konstruktionen sind sehr komplex, schwer zu fassen und verändern sich ständig. (vgl. Martinez 1998, 7-8)

Isolde Standish befasst sich mit dieser schwer zu fassenden japanischen Maskulinität, indem sie zwei typische Beispiele näher schildert. Der erste, der *koha* Typus, definiert sich durch seine harte Männlichkeit, mit der sich besonders jungen Männer identifizieren können. Es wird ein traditionelles Bild von Männlichkeit durch Gewalt, Heldenmut, Angeberei, Stoizismus und Ritterlichkeit gezeichnet. Diese Art der Maskulinität trägt *makoto* (Reinheit der Motive) in sich, welches in den kulturellen Werten höher rangiert als, Leistung und dem tragischen Helden die Möglichkeit gibt, sich im Tod mit reinem Geist zu profilieren. Im Gegensatz dazu steht der weichere *nanpa* Typus: „a skirt chaser or ladies man (Satô 1991, 86). Zu dieser Gruppe gehören unter anderem die Universitätsstudenten/dokushin kizoku. Es ist ebenfalls eine mediale Hinwendung von der Kernfamilie zu der Porträtierung von Erwachsenen, die nicht mehr in dem emotionalen Durcheinander einer traditionellen Familie stecken, zu erkennen. (vgl. Standish in Martinez 1998, 67)

Weiters beschäftigt sich Standish mit dem „reflexiv“ masochistischem, gewalttätigem Verhältnis zwischen dem Zuschauer und der idealisierten Männlichkeit im Kino, welches im Kapitel der Yakuza-Filme ausführlicher behandelt wird. Sie zitiert Neale, der Mulvey in diesem Kontext sehr ähnelt, wenn sie den Standpunkt des Rezipienten verdeutlicht: „As the spectator identifies with the main male protagonist, he projects his look on to that of his like, his screen surrogate, so that the power of the male protagonist as he controls events coincides with the active power of the erotic look, both giving a satisfying sense of omnipotence. A male movie star’s glamorous characteristics are thus not those of the erotic object of gaze, but those of the more perfect, more complete, more powerful ideal ego conceived in the original moment of recognition in front of the mirror.“ (Neale in Standish, 2000, 171).

Silverman (1992) führt diesen Punkt weiter aus und stützt sich auf Freud, wenn sie Masochismus, als ein zentrales Element in der Subjektivität von Mann und Frau, bezeichnet. Sie argumentiert, dass in patriarchalen Gesellschaften, der weibliche Masochismus, eher akzeptiert wird, als der männliche. Identifiziert sich nun der Zuschauer mit dem Protagonisten in einem masochistischen Verhältnis wird dieses zumindest von der sozialen Seite her als abnorm betrachtet. Die Rollenverteilung des aktiven Männlichen und des passiven Weiblichen wird im Sodomagenre und in Mangas weitgehend vertreten. In Japan wird der reflexive Masochismus im Sinne von, *shinbō* (Durchhaltevermögen und Stoizismus), als Parameter für die Maskulinität, hochgehalten. (vgl. Standish 2000, 175)

Ian Buruma beschäftigt sich in seinem Buch *Japan hinter dem Lächeln* (1984) mit der dämonisierten Frau. In traditionellen Shinto-Ritualen, in denen schmerzhaftes Läuterungszeremonien vollzogen werden, winden sich nackte Körper ohne Identität und sie werden in einem schwarzen Schrein zusammengepresst. In vielen westlichen Pornofilmen wird meist von einem beiderseitigen Einverständnis zum Sexualakt ausgegangen, während in den japanischen, die Frau oft das Opfer von einer Vergewaltigung von grober Wildheit wird. Sie legt somit die mütterliche Maske ab und wird dafür bestraft, sie kann jedoch danach ihre Maske oft wieder anlegen. In japanischen Filmen werden oft schon am Beginn eines Filmes Frauen psychisch und physisch gedemütigt. Sie werden wie in Ichi vergewaltigt und geprügelt oder nackt durch die Strassen gejagt. „Bevor Sexualität geläutert werden kann, muß sie sich zunächst manifestieren. In der japanischen Pornographie geschieht dies gewöhnlich durch Vergewaltigung. Die Opfer sind Symbole der Unschuld: Schulmädchen in Uniform, Krankenschwestern, jungverheiratete Hausfrauen und so weiter. Diese Frauen verlieben sich immer in ihre Vergewaltiger. Oder vielleicht ist Liebe nicht das richtige Wort: „Sie werden ihren Körper verraten“ - so drücken sich die Filmverleiher auf ihren Reklamezetteln aus.“ (Buruma 1984, 83). Die wenigstens Frauen werden aus ihrem eigenen Willen zu wilden Bestien, ihre Unreinheit erinnert an die Unreinheit der Gottheit Izanami und ist somit Teil ihrer Natur. „Sie ist keine Sünde, da die Frauen nichts dagegen tun können, aber sie können ihr auch nicht entkommen, denn sie liegt ihnen im Blut“, führt Buruma weiter aus. Den eigentlichen Geschlechtsakt beschreibt er, als „ein freudloses krampfhaftes Zappeln, das hinter einem Stuhl, oder einer Blumenvase gefilmt wird, damit die bösen Genitalien nicht sichtbar werden.“ (Buruma 1984, 84). Dies geschieht aus unter anderem aus dem Grund sich der „Schamhaardebatte“ zu entziehen. Sie fungiert als eine Art Grenze, um den sonst offenen Umgang mit Vergewaltigung, Sadismus und Folter in der Unterhaltungsindustrie, einen moralischen und schulmeisterhaften Riegel vorzuschieben. Diese Grenze wird von den Filmemachern und Künstlern gerne weit gedehnt und ad absurdum geführt, um das anstößige Haar entweder kaum zu verbergen oder gleich abzurasierern. Der Stil der japanischen Pornographie ist relativ ehrlich was ihre Absichten, die „verzweifelte Furcht vor männlicher Unzulänglichkeit“ (Buruma 1984, 86), betrifft. Liebesszenen werden gemeinhin *nureba*, feuchte Szenen, bezeichnet und sie werden mit Wasser, dem mütterlichsten Symbol, assoziiert. Beim Höhepunkt von Sexszenen werden deshalb donnernde Brandungen, schäumende Wasserfälle oder Flüssigkeiten, die über Frauenbrüste gegossen werden gezeigt. Ist nun die Frau das Opfer? Diese Phantasiefrauen treffen auf Männer die in sozialen,

persönlichen oder finanziellen Belangen, offensichtliche Defizite aufweisen und sie können jedoch Lust an den sexuellen Handlungen empfinden. „Die Kombination von fast erdrückender körperlicher Intimität während der Kindheit und der sozialen Repression, die sich anschließt; die Idealisierung der Mutter und das Trauma bei der ersten Entdeckung weiblicher Sexualität - all das könnte überall vorkommen, aber es scheint der Schock nirgends so vernichtend und verbreitet wie in Japan.“ (Buruma 1984, 87)

In gewalttätigen Szenen empfindet der Zuschauer ein erotisiertes Vergnügen anhand der Zurschaustellung der physischen Kraft des Protagonisten. Laut Stephen Neale findet in seinem Aufsatz *Masculinity as Spectacle* (1993), eine narzisstische Identifikation mit sadistischem Handeln und er argumentiert, dass im *nagare mono* Genre Aggression Macht und Kontrolle stark mit der vorherrschenden Ideologie der Maskulinität verbunden ist. Zu diesem unerfüllbaren Ideal von Männlichkeit kommt ein Bestreben diesem zu entsprechen, welches dem männlichen Zuschauer nicht gelingen kann. Dieser Zustand kann zu einer reflexiven masochistischen Beziehung zu dem dominanten, sadistischen Abbild im Kino führen, welche eine erotische Komponente hat, aber auch der Kontemplation dienen kann. Diese Abgrenzung findet ebenfalls mit der Gegenüberstellung der Rolle der Frau oder der Homosexuellen statt. (vgl. Standish 2000, 172)

Die Geschlechterrollen, sofern sie keine negativen Auswirkungen auf die Gesellschaft haben, sollten flexibler sein, damit sich die Individualität des Einzelnen besser entfalten kann, und die Beziehungen sich gleichberechtigter gestalten können, fordert Davies (2002, 68).

2.3.4. *Shibari* - Ein Seil der besonderen Art

Shibari bedeutet soviel wie knüpfen und ist eine erotische Form der Fesselungskunst in Japan. Meist wird dabei ein Seil (*nawa*) verwendet, welches kunstvoll geknüpft wird. Frauen werden in bestimmten Posen umwickelt, sodass sie in ihrer Bewegungsfreiheit nahezu völlig eingeschränkt werden. Jedes der individuellen Fesselungsmuster verfolgt ein bestimmtes Ziel und wird mit einer eigenen Absicht ausgeführt. Das Ergebnis von *nawa shibari* gilt als Kunstwerk, es wird auch als Vorbereitung für weitere sadomasochistische Praktiken verwendet und sogar öffentlich in Performances aufgeführt.

Shibari blickt auf eine vierhundertjährige Geschichte zurück und war anfangs eine Methode, Gefangene zu foltern und wurde damals als *Hojōjutsu* bezeichnet. Diese Art des Bondage gilt in der modernen Zeit nicht mehr als Kampfkunst. Sie ist vielmehr Ausdruck erotischer Spiritualität. *Kinbaku* ist die Philosophie hinter dieser erotischen Kunstform und soll durch einen Trancezustand erotische Energien freisetzen. Durch die Mischung von Atmosphäre, Meditation und Liebstechniken entsteht diese spezielle Erfahrung. Diese Kunstrichtung ist nicht sanft und romantisch zu interpretieren, sondern durch dieses Ritual soll das *ki* (die Lebensenergie) angeregt und Adrenalin, Endorphine und Dopamine beim Gefesselten ausgeschüttet werden. Um die Schmerzen besser aushalten zu können versetzt sich der Körper in einen Rauschzustand, der durch Enkephaline ausgelöst wird, welches zu einem tranceartigem Erlebnis führen kann. Beim Ausführenden hingegen sind Adrenalin und Serotonin die Auslöser dieser lustvollen Erfahrung. (vgl. Midori 2002, 9)

2.4. Gewalt und Tod

2.4.1 Gewalt

Gewalt ist ein allgegenwärtiges Thema, welches immer mehr Menschen erschüttert und interessiert. Es bedarf einer eingehenden Auseinandersetzung. Seit Anbeginn der Menschheit ist die Gewalt eine treibende Kraft, die Macht unterstreichen und durchsetzen kann. Gewalt und der Umgang mit ihr, kann als ein kollektives Wissen oder als eine universelle Erfahrung bezeichnet werden, welche über Generationen weitergegeben wird. Sie hat wohl schon immer und wird wohl auch weiterhin die Menschen begleiten. Scheinbar kann durch die Konfrontation mit der medialen Gewalt eine Art von Lust empfunden werden oder das Gesehene oder Gehörte führt zu einem abschreckenden Effekt, wobei der Gesellschaft ein Spiegel vorgehalten wird.

Jörg Calließ, ein Friedensforscher, der sich durch transdisziplinäre Forschung einen internationalen Namen gemacht hat, erkennt, dass bei einem Diskurs über Gewalt alle Beteiligten eine enorme Betroffenheit und Emotionalität erleben. Dabei spielt es keine Rolle, ob dieses Gefühl aus den eigenen Erfahrungen oder durch mediale Information entstanden ist. Calließ schreibt weiters einleitend zum Gewaltverständnis, „daß die Gewaltursachen, die Gewaltpotentiale und die Gewaltkonstellationen tiefer erfaßt und ergründet werden können, wenn der Begriff von Gewalt alle strukturelle Repression und jene sozialen, ökonomischen und politischen Verhältnisse mit einschränken oder vorenthalten.“ (Calließ 1993, 9).

Die heutige Zeit stellt uns alle vor eine Herausforderung, der sich niemand entziehen kann. Unzählige Kriege haben zur Zerstörung unbegreiflichen Ausmaßes geführt. Immer wieder haben und werden sich Zwang, Folter, Terror und Mord wiederholen. Die Medien bedienen sich gerne dieser reißerischen Wirkung und steigern mit Übertreibungen und Verzerrungen den Marktwert. Damit ist Gewalt immer und überall präsent und „schränkt Verwirklichungs- und Entfaltungsmöglichkeiten von Menschen ein, beeinträchtigt oder verletzt, bedroht oder vernichtet sie deren Person und Leben. Die Suche nach Antworten auf die Gewaltfrage ist deshalb gleichermaßen ein Gebot der politischen Vernunft wie der ethischen Verantwortung“ (Calließ 1993, 11).

Die Problemlösung stellt sich naturgemäß sehr schwierig dar, da die Mechanismen und Eigenheiten der Perzeption von Gewalt, je nach Erfahrung, Ort, Interessen und Zielorientierung, ganz unterschiedlich sein können. Es existieren so viele Definitionen von Gewalt, wie es Menschen gibt. Nicht nur, dass das Bewusstsein von Wahrnehmung und Wertung eine Rolle spielt, sondern auch das Unterbewusstsein gibt relevante Impulse, die zu widersprüchlichen Reaktionen führen können. Schon alleine das Wort Gewalt besitzt eine Mehrfachbedeutung, die vor allem umgangssprachlich einen schier nicht enden wollenden Themenkomplex beschreibt. Man versucht zumindest eine weitgehend unzureichende Grenze zwischen legitimer und illegitimer Gewalt zu ziehen. Dabei stellt sich die Frage, ob Gewalt überhaupt legitimiert werden kann. Die Gewaltwahrnehmung wird in einem gesellschaftspolitischen Rahmen abgesteckt und ihr Begriff, der an Würde und Integrität eines Menschen gebunden ist, kann helfen die Menschen zu einer Veränderung zu mobilisieren. Hier eine Wertung über Gewalt abzugeben, möchte ich mir nicht anmaßen und halte ich schlicht für nicht machbar. Am ehesten trifft in diesem Zusammenhang die Aussage zu, dass die Freiheit eines Menschen dort aufhört, wo die Freiheit eines Anderen anfängt.

Johan Galtung, ein alternative Friedensnobel- und Ghandipreisträger versuchte die Verwirklichung eines Menschen in der Verbindung mit Gewalt, wie folgt zu definieren: „...als die Ursache für den Unterschied zwischen dem Potentiellen und dem Aktuellen, zwischen dem, was hätte sein können, und dem was ist. Gewalt ist das, was den Abstand zwischen Potentiellen und Aktuellen vergrößert oder die Verringerung dieses Abstandes erschwert.“ (Galtung 1978) Er tätigte weiters die Aussage: „Es gibt keine bösen Menschen, es gibt aber böse Ideen. Eine böse Idee ist, dass es böse Menschen gibt.“ Die mediale Gewalt entsteht nicht aus sich selbst, sondern sie wird von Menschen bestimmt und geformt. Daher sollte man sich mit den Intentionen der Filmemacher und den Verantwortlichen auseinandersetzen. Berichterstattung über Gewalt sollte vor allem informieren, eine Gegenposition zu ihr einnehmen und als Abschreckung dienen. Es scheint jedoch so, dass die detaillierte Beschreibung von Gewalt ein Interesse im Unterbewusstsein weckt, welches aus einem triebhaften Bedürfnis nach dem Erleben und passiven oder aktiven Teilnehmen an Gewalt entsteht oder gar entstehen soll. „Was keines Menschen Seele begehrt, braucht man nicht zu verbieten, es schließt sich von selbst aus. Gerade die Betonung des Gebotes: Du sollst nicht töten, macht uns sicher, daß wir von einer unendlich langen Generationsreihe von Mördern abstammen, denen die Mordlust, wie vielleicht noch uns selbst, im Blute lag.“ (Feldmann 2004, 241). Es gibt noch einen weiteren nicht unwesentlichen Ansatz, der besagt, dass eine gewisse Tendenz zu Aggressivität genetisch bedingt ist. (vgl. Calließ 1993, 9-14)

In der Medienforschung gehört die Wirkung von Gewalt wohl zu den umfangreichsten, aber auch umstrittensten Themenkomplexen. Die Ursachen von Gewalt in der Gesellschaft und deren Darstellung in den Medien wird von den verschiedensten Disziplinen untersucht. Gewalt durchzieht unsere Filme, Fernsehen, Print- und elektronische Medien. Im Fernsehprogramm werden wir in fünfzig Prozent aller Sendungen mit Aggression, Bedrohung und tätlicher Gewalt konfrontiert. „Bis zu dem Zeitpunkt, an dem im Durchschnitt ein Kind die Grundschule verlässt, hat es 8.000 Morde und mehr als 100.000 Gewalthandlungen verschiedenster Art gesehen.“ (MacCarthy 2000, 38). Oft wird schwere körperliche Gewalt gezeigt; bei jeder fünften Szene stirbt ein Mensch. Obwohl Frauen häufiger Opfer als Täter sind, wird die meiste Gewalt von Männern verübt. „Zunächst fällt auf, dass fast alle Filme, die von männlichen Kinogängern favorisiert wurden, inhaltlich von physischer Bedrohung, physischem Kampf, von spektakulären Materialschlachten und von Technik dominiert werden.“ (Blothner 2004, 13) Greiner schlägt in dieselbe Kerbe: „Der Mann tritt auch im Actionfilm als Kontrollinstanz auf: Der Bedrohung seiner Männlichkeit begegnet er, indem er gewalttätig seinen Kontrollanspruch durchsetzt.“ (Greiner 1998, 277) Zum Großteil sind diese Gewaltdarstellungen jedoch auf die Fiktion beschränkt. Nur in etwa fünfzehn Prozent davon ist „reale“ Gewalt in Form von Nachrichtenformaten zu finden (vgl. Röser 2000, 42). Die Filmwirtschaft legt sich selbst zwar eine freiwillige Selbstkontrolle auf und vergibt Altersbegrenzungen, damit die Darstellung von Gewalt oder Sexualität die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen nicht negativ beeinflussen kann. Dennoch besteht die Gefahr, dass zwischen Fiktion und Realität nicht mehr unterschieden wird.

Seit den Fünfziger Jahren kommt ein neues Phänomen, das aus der ästhetischen Überreizung und Abstumpfung entstanden ist, hinzu: „Der Leser von heute ist abgebrüht durch eine Ästhetik der Grausamkeit, von Artaud bis Schlingensief-Castorf, abgestumpft durch ein Gewalt-Kino und -TV, in dem sprühendes Blut, brennende Menschen, fliegende Körperteile längst als special effects figurieren, die Vernichtung von Dingen gleichsetzend mit der von Menschen, dieser Leser, ästhetisch auf der Höhe der Zeit, lässt sich von Ledigs kaltem Entsetzen so leicht nicht mehr entsetzen.“ (Baumgart 1999, 9)

Vivian Sobchack machte sich Gedanken über die Ethik bei der Betrachtung von filmischer Gewalt. Sie nähert sich diesem Phänomen mit Studien über Alltagserfahrungen mit Bildern des Todes anhand der erhöhten Auseinandersetzung mit Gewalt im amerikanischen Kino der Sechziger Jahre. Im Zuge dessen wird die kinematographische Vorführung von gewaltsamen Toden zu einer Sinnsuche. Besonders der Dokumentarfilm fordert durch seine, unserer Lebenswelt ähnlichen, Gegebenheiten dazu auf, ethische Verantwortung für das Gezeigte zu übernehmen. Durch die moderne technophile Welt verlieren die Körperlichkeit und die Sinneswelt immer mehr an Substanz. Sobchack beschreibt den Schmerz als eine Möglichkeit diese verlorenen Werte wieder zurückzugewinnen und beklagt die „Wegobjektivierung“ der Sterblichkeit und das Verleugnen der Schwäche des Körpers. (vgl Sobchack in Felix 2003, 263)

In der Praxis erfordert eine Minimierung von Gewalt eine Kategorisierung und Erforschung von Ursache und Wirkung. Gewalt sollte in ihrer historischen Dimension, ihren Kriterien und Maßstäben verstanden werden, damit gesellschaftliche Konfliktsituationen sich entspannen und verbessern können. Die Darstellung von Gewalt kann dann legitim sein, wenn sie in all ihrer Grausamkeit gezeigt wird. Eine wirklichkeitsgetreue Version, welche die Konsequenzen nicht außer Acht lässt und keine Verherrlichung bietet. Die vorherigen Ausführungen zeigen, dass vielleicht in diesem ewigen Kampf gegen die Gewalt ein durchdringendes Verständnis und die vereinende Kraft der Liebe die wirksamsten Waffen sind.

2.4.2. Rache und Gerechtigkeit

Die meisten Dramen haben eine psychologische Bestimmung, die Katharsis des Zuschauers, die er durchlebt, wenn eine Spannung am Ende aufgelöst wird. Es besteht in allen Gesellschaften ein Gegensatz zwischen dem Ideal der Gerechtigkeit und dem tatsächlich vorherrschenden Zustand. Gewalt kann im japanische Kino einen abstrakten Konflikt visualisieren, der oft auf einem Rachemotiv basiert und sonst nur in Gedanken ausgetragen wird.

In einem Film in dem Rache ein Thema ist, kann man diese Ausgeglichenheit wiederherstellen und damit dem Rezipienten einen Zustand von einer Lösung dieses Konfliktes bieten. Bei diesem Gefühl der Lösung, bleibt jedoch ein bitterer Nachgeschmack, der einem suggeriert, dass Rache nicht umsonst, von Philosophie und Religion als Wiederherstellung der Gerechtigkeit, abgelehnt wird. Durch die Vorstellung der Wiedergeburt und damit der Mitnahme der Sünden von einem Leben ins nächste, gibt es im Buddhismus und im asiatischen Raum mehr rachsüchtige Wesen als im Westen. Und dennoch wird im Buddhismus Rache als ein Teufelskreis, der zu mehr Gewalt und Tod führt, betrachtet, während im Christentum sogar die „andere Wange“ hingehalten wird. Im Konfuzianismus hingegen sollte jemand, dessen Familienmitglied getötet wurde, nicht unter dem selben Himmel, wie der Mörder leben müssen. Japaner haben dieses Schuldgefühl nicht, das mit dem Ausüben von Rache im Westen einhergeht, da sie sich ganz mit der Opferrolle identifizieren können. (vgl. Barrett 2000, 103- 104)

2.4.3. Tod

„Bushidō to iu wa, shinu koto to mitsuketari.“ (Die Bedeutung von bushidō findet sich im Tod.)

(Yamamoto, Hagakure 1993, 58)

Der Tod ist das Ende des Lebens, mit ihm wird die körperliche und geistige Existenz eines Individuums ausgelöscht. Die Haltung gegenüber dem Tod wird durch religiöse und kulturelle Gegebenheiten der jeweiligen Gesellschaft bestimmt. In der modernen Zeit wird der Tod verdrängt und mit diesem Prozess geht eine Mystifizierung einher.

Der Umgang mit dem Tod wird in einer Gesellschaft, je nach dem Glauben über das Leben danach bestimmt. Manche Kulturen gehen davon aus, dass es keine Existenz nach dem Tod gibt, während andere an ein Weiterbestehen, wenn auch in verschiedenen Formen, glauben. Dies bestimmt maßgeblich die Handlungen der Lebenden in Bezug, auf ihren eigenes, irdisches Leben. Bei Glaubensrichtungen, die eine Wiedergeburtstheorie beinhalten, werden Vorkehrungen im jetzigen Leben für dieses veränderte Dasein getroffen. Ein bestimmter Lebenswandel und Bußhandlungen werden für eine erfolgreichere Zukunft im nächsten Leben

verfolgt. Daraus entstehen die unterschiedlichsten Bestattungsformen, wie die Konservierung des Körpers, Grabbeigaben, Opfer und Gebete, um dem Verstorbenen den bestmöglichen Übertritt in die jenseitige Welt zu ermöglichen. Bei dieser Form des Glaubens besteht die Möglichkeit, dass die Toten das diesseitige Leben verändern könnten. Diese Vorstellung kann beängstigend sein und diesen bösen Geistern wird mit Ritualen und Opfergaben entgegengewirkt. Diese Ahnen können sich aber auch hilfreich verhalten, daher entwickelten sich Kulte für deren Verehrung.

Wenn nun eine Kultur nicht an ein Weiterleben nach dem Tod glaubt, dann verlagert sich die Aufmerksamkeit vermehrt auf das diesseitige Leben. Dennoch wird versucht die Erinnerung mit Grabsteinen und Inschriften bei den Lebenden im Gedächtnis zu verankern. Je höher das Ansehen und die Bedeutung einer Person im gesellschaftlichen Gefüge steht, desto mehr Bestrebungen werden hinsichtlich des Gedenkens an den Verstorbenen unternommen. Welche Rolle hat der Tod in der heutigen Gesellschaft? Der Tod wird zwar als Bestandteil des Lebens gesehen, dennoch wird die Begrenztheit der Lebenszeit und die Endgültigkeit des Todes gerne verdrängt. Der Tod wird tabuisiert, findet keinen Platz in der Öffentlichkeit und wird nur vermehrt von der naturwissenschaftlichen Perspektive aus betrachtet oder mit Mythen belegt.

Kann man nun den Tod in Kategorien, wie „gut“ oder „schlecht“ unterteilen? Die meisten Befragten schildern einen „guten“ Tod als ein friedliches Einschlafen ohne Schmerzen, nach einem langen Leben, in seinem engsten und vertrauten Umfeld. Der „medizinische“ Tod wird ebenfalls als „gut“ empfunden, da dem Sterbenden jede mögliche Hilfe und Verlängerung seines Daseins geboten werden. Durch die Absehbarkeit dieses vorkalkulierten Todes, erleichtert ein Abschießen für alle Beteiligten. Als „schlechter“ Tod hingegen gilt, der geläufigen Meinung nach, ein unvorhergesehenes, schmerzhaftes, langwieriges und einsames Ableben. Die Umgebung kann abscheulich sein oder es gibt zusätzliche erniedrigende Umstände verstärken die Wahrnehmung über dieses unerwünschten Tod und die Verlustängste, die er automatisch mit sich zieht.

„Rituale vor dem Tod wurden in Industriegesellschaften ersetzt durch medizinische, rechtliche und administrativen Maßnahmen; das traditionelle Betreuungspersonal (Verwandte,

Nachbarn, Priester) wurden teilweise aus dem Feld verdrängt oder marginalisiert.“
(Feldmann 2004, 55)

Der Philosoph Robert Spaemann unterscheidet zwei Arten von Tod, den eigenen Tod und den Tod von Anderen. Durch den Tod hört für ihn das Individuum auf ein soziales Glied des Ganzen zu sein und kann daher nicht mehr den Sinn des Daseins aus der Gesellschaft beziehen. Für Spaemann sind traditionelle Todes- und Sterberituale eine Selbstrelativierung der Gesellschaft, die sich selbst in Frage stellt und somit den Tod wieder in sich selbst einbezieht. Er sieht im Umgang mit diesem problematischen Thema in der westlichen Gesellschaft, die durch eine strukturell atheistische Moderne geprägt ist, als eine Notwendigkeit den Gegensatz von Leben und Tod als absolut zu begreifen. In weiterer Folge wird der Tod aus dem Bewusstsein verdrängt. (Spaemann 1997)

Freud schreibt unverblümt und abgeklärt über den Bezug des Menschen zu seinem Ableben: „Er streift uns die späteren Kulturauflagerungen ab und lässt den Urmenschen in uns wieder zum Vorschein kommen. Er zwingt uns wieder, Helden zu sein, die an den eigenen Tod nicht glauben können; er bezeichnet uns die Fremden als Feinde, deren Tod man herbeiführen oder herbeiwünschen soll; er rät uns, uns über den Tod geliebter Personen hinwegzusetzen.“
(Freud 1986, 59)

„Es kann dann nicht anders kommen, als daß wir in der Welt der Fiktion, in der Literatur, im Theater Ersatz suchen für die Einbuße des Lebens. Dort finden wir noch Menschen, die zu sterben verstehen, ja, die es auch zustande bringen, einen anderen zu töten.“ (Feldmann 2004, 124)

Der Weg des Samurai erfüllt sich insofern im Tode als Stolz und Ehre auch nach dem Tod weiterbestehen können. Würde man als Samurai vor der Entscheidung stehen, ob man das Leben oder den Tod in gewissen Situationen wählen sollte, dann wäre die Alternative zum Tod ein Leben als Feigling. Dieser Mentalität nach, wird die Angst vor dem Tod negiert und damit kann der Feind besiegt werden. In dieser Tradition sieht sich wohl auch Akio Namimura, ein Mitglied der AUM-Sekte, der den Prozess des Sterbens in einem Interview,

als einen „Reset“-Knopf, bei dem sich ein Kreis schließt und eine Rückkehr zu einem Anfang stattfindet, beschrieb.

„Wenn wir die Verdrängung des Todes aufheben können, sind wir möglicherweise imstande, die mit Sterben und Verlust verbundenen Erfahrungen zu verändern: Vielleicht können wir dann die Entfremdung in gegenseitiges Verstehen und innere Verbundenheit umwandeln.“
(Cline 1997, 440)

2.5. Die japanische Gesellschaft

In diesem Kapitel möchte ich die sozialen Grundlagen der japanischen Gesellschaft näher beleuchten, um das nötige Verständnis für diese Kultur im Hinblick auf meine weiteren Analysen zu vertiefen. Es ist von großer Bedeutung, die Erinnerungen, Werte, Hoffnungen und Ängste der Japaner zu kennen, um die richtigen Schlüsse in Bezug auf deren künstlerische und filmische Umsetzung ziehen zu können. Solange nun ein Individuum eine bestimmte Beziehung zu der Gesellschaft hat, in der es existiert und sich diese zwischen den Nationalstaaten unterscheidet, kann man von einem nationalen Charakter in einem Film sprechen. Der Ausgangspunkt dieser Arbeit ist zweifelsohne das Kino, doch spielen die japanische Geschichte, Religion und Soziologie eine nicht unbedeutende Rolle.

2.5.1. Aspekte der japanischen Mentalität

Die japanische Kultur hat viele Regeln und Muster, die sich einer westlichen Kultur nicht unbedingt leicht erschließen lassen. Für ein tiefgehendes Verständnis japanischer Filme ist es nötig, die Gesellschaft in der sie entstanden sind und deren nationale Mentalität näher zu ergründen.

Die folgenden Auszüge dieses Kapitels wurden aus *The Japanese Mind - Understanding Contemporary Japanese Culture* (2002), herausgegeben von Roger J. Davies und Osamu Ikeno, ausgewählt, da in diesem Buch Schlüsselkonzepte der japanischen Kultur in verständlicher Weise vorgestellt werden.

Die Entwicklung Japans ist zum Teil durch seine Abgetrenntheit vom Rest der Welt zu erklären. Japan ist ein Inselstaat, der vom asiatischen Kontinent durch ein gefährliches und unberechenbares Meer getrennt ist. Japans geographische Abgeschlossenheit, hat laut einer Sozialtheorie, dem geographischen Determinismus, großen Einfluss auf die ländertypischen Bräuche und kulturellen Werte. Durch diese Isolation mussten sie lange keine feindliche

Invasion fürchten. Da Japan ein gebirgiges Land, mit wenig bewohnbaren Gebieten, ist, mussten die Bevölkerung sehr eng in Gemeinden zusammenleben, wobei das Konzept der Harmonie (*wa*) bei Konflikten half.

Das Klima hat weiters dazu beigetragen, dass die Leute voneinander abhängig waren. Die heißen Sommer, die regenreichen Saisonen und der limitierte Platz führten dazu, dass man miteinander arbeitete, um eine gute Ernte einzubringen. Daraus entwickelte sich das „rule of the animous“ (Davies 2002, 10), eine Art von Einstimmigkeit, bei der man versucht nicht gegen die Gruppe zu handeln, aus Angst von ihr ausgeschlossen zu werden (*marahachibu* oder Ächtung). Wer für die Gruppe arbeitete, wurde auch von ihr unterstützt, die eigene Meinung wurde mit der Gruppenmoral übereingestimmt, um Harmonie zu erreichen. Um nicht wider der Gruppenharmonie zu agieren, wurden die eigenen Ideen unklar formuliert, bis hin zur Vermeidung eindeutiger Antworten, wie ja oder nein. Wenn jemand nun eine negative Antwort geben möchte, dann wird zuerst nichts gesagt, dann folgt eine vage Aussage, die die Ablehnung leicht andeutet. Bei Begegnungen untereinander wird zuerst die Zugehörigkeit des anderen zu seiner Gruppe definiert, wobei der Status innerhalb der Gruppe wichtiger sein kann als die Persönlichkeit selbst. Wenn die Gruppeneinheit stark ausgeprägt ist, sind die Grenzen innerhalb und außerhalb (*uchi* und *soto*) der Gruppe viel relevanter. Im Neunzehnten Jahrhundert, dem Übergang der Tokugawa Periode in die moderne Periode, wurde Japan von äußeren Einflüssen nahezu überschwemmt, doch wurden diese neuen Einflüsse durch die alten traditionellen Kunstformen den Massen näher gebracht. (vgl. Davies 2002, 3-7)

Nach dem zweiten Weltkrieg gab es kaum noch Ausländer in Japan anzutreffen. Einerseits war dies auf die Abneigung der Japaner gegen den ehemaligen Kriegsgegner Amerika zurückzuführen, andererseits bewunderten die Japaner alles Ausländische, welches eben meist als amerikanisch angesehen wurde. In dieser turbulenten Nachkriegszeit sind die benachbarten Staaten von Japan zum Großteil von kommunistischen Regimen regiert worden. Die USA haben daraufhin beschlossen, dass Japan kapitalistisch bleiben sollte und machten Japan zu seinem Verbündeten in Asien. Die Japaner durchlebten daraufhin eine Entwicklung in ein paar Jahrzehnten, zu denen der Westen mehr als hundert Jahre Zeit hatte. Nach dem Platzen der Wirtschaftsblase der Neunziger Jahren entwickelte sich in Japan eine Form von Hedonismus. Unter den jungen Japanern der Gegenwart werden die alten kulturellen Traditionen, als altmodisch angesehen und drohen dadurch auszusterben.

2.5.1.1. Aimai

Die Doppeldeutigkeit oder *aimai*, ist definiert als eine bewusst eingesetzte Mehrfachbedeutung, die in Unklarheit, Undeutlichkeit und Unsicherheit resultieren kann. Sie wird gemeinhin von Japanern toleriert und gilt sogar als eine japanische Charakteristik, obwohl sich die Bevölkerung dessen selbst nicht unbedingt bewusst ist. Die Sprache unterstützt diese Eigenheit, sie sorgt bei der internationalen Kommunikation, aber auch unter Japanern selbst für Verwirrung. Doppeldeutigkeit ist im japanischen Leben unentbehrlich, um die Harmonie zu erhalten, sie dient als eine Art Kompromiss in der Kommunikation. Die Japaner haben gelernt, die Gedanken und Gefühle des anderen instinktiv wahrzunehmen und erkennen so, wer die Initiative zu ergreifen hat. Wird in Japan ein Angebot ausgeschlagen, werden indirekte Ausdrücke wie, *chotto* (gleich/ein Weilchen) oder *demo* (aber/egal), verwendet. Niemand erwartet eine direkte Antwort, wobei es nicht darauf ankommt, ob man nun tatsächlich zustimmt oder nicht, die friedliche Atmosphäre ist in dem Fall wichtiger.

Schüchternheit und Unergründlichkeit wird den Japanern nachgesagt, demnach ist es schwierig, ihre Gedanken zu errahnen. Auch Japaner haben ihre eigene Meinung, sie warten nur zuerst ab, hören sich die Meinung des anderen an, um dann die eigenen Ideen in einer vagen Form zu artikulieren. Dies steht im Gegensatz zum Westen, wo Ehrlichkeit und Direktheit von großer Bedeutung sind, selbst wenn daraus ein Streitgespräch resultieren könnte. Stille hingegen wird in der japanischen Gesellschaft anders interpretiert als im Westen. Für Japaner ist sie ein Zeichen des Nachdenkens und Reflektierens und somit auch positiv besetzt. Im Westen hingegen wird das Nicht-Antworten eher als Gleichgültigkeit und mangelndes Interesse des Gegenübers gewertet. Überdies entsteht durch Stille in unserem Kulturraum eine unangenehme Spannung, für Japaner hingegen wird das gleiche Gefühl durch viele Worte ausgelöst. (vgl. Davies 2002, 9-17)

2.5.1.2. Dō

Der *dō* kann eine Vielzahl von Bedeutungen haben, ist aber meist ein bestimmter Weg, eine traditionell japanische Kunstform, Kampfkunst oder eine Religion. Die Anwendungsgebiete reichen vom *kendō* (Schwertkampfkunst), dem *bushidō* (Weg des Kriegers), dem *sadō* (Teezeremonie) bis zum *shadō* (Kalligraphie).

Es gilt eine ganz bestimmte Abfolge einzuhalten, was die Ausübung traditioneller Kunst angeht, Davies und Ikeno stellen diese wie folgt dar:

- *The establishment and formalization of the pattern or form (kata): every action becomes rule-bound (keishikika)*
- *The constant repetition of the pattern or form (hampuku)*
- *Mastering the pattern or form, as well as the classification of ability en route to mastery, resulting in licensing and grades (kyū and dan)*
- *Perfecting the pattern or form (kanzen shugi): the beauty of perfection*
- *Going beyond the pattern or form, becoming one with it (tōitsu) (Davies 2002, 75)*

Dies ist eine Art Gebrauchsanleitung, die auch ihre Nachteile hat, da die Individualität und die Entfaltung künstlerischer Eigenheiten auf der Strecke bleiben. Ohne genaue Anweisungen fällt es Japanern schwer, Probleme zu lösen und die erforderlichen arbeitstechnischen Schritte zu unternehmen.

2.5.1.3. Gambari

Gambari ist eine japanische Lebenseinstellung, in der die harte Arbeit und das Durchhalten als Werte hochgehalten werden. Jeder Einzelne wird dazu angehalten, sein Bestes zu geben und trotz widrigster Umstände geduldig seinem Ziel entgegenzuarbeiten, um es schließlich zu erreichen.

Im Gegensatz zum Westen, wo es erwünscht und erstrebenswert ist, Freizeit zu haben, gilt es in Japan als Zeitverschwendung und sogar peinlich. Schon in der Kindheit wird das Ideal des *gambari* hochgehalten, welches in der Schule zunehmend an Bedeutung gewinnt. Ohne wichtige Aufnahmetests für die Universität zu bestehen, haben Jugendliche Schwierigkeiten eine gute Position nach ihrem Studium zu bekommen und könnten in die zehnpromzentige Jugendarbeitslosigkeit fallen, wodurch der Konkurrenzdruck immer stärker wird. Während des Arbeitslebens werden die Angestellten soweit angespornt und nahezu ausgebeutet, dass es sogar zu *karoshi* (Tod durch Überarbeitung) kommen kann. In der Pension wissen viele nicht, wie sie die zusätzliche Zeit sinnvoll nutzen sollten und manche nehmen sich aus diesem Grund sogar das Leben. Es ist jedoch ein Umdenken zu bemerken und freie Zeiteinteilung gewinnt immer mehr an Bedeutung. (vgl. Davies 2002, 83-90)

2.5.1.4. Giri

Dieses Schlüsselkonzept der japanischen Gesellschaft beschreibt die Verpflichtung gegenüber moralischen Prinzipien und der sozialen Beziehungen, auch wenn sie sich gegen den eigenen Willen stellen. Um die Harmonie aufrecht zu erhalten, ist man bemüht, einen Gefallen in gleichem Ausmaß zu retournieren. Dies führt dazu, dass die Kultur des Schenkens besonders stark ausgeprägt ist. Zu zahlreichen Anlässen ist es Pflicht, Geschenke zu machen, auch wenn es sich dabei nur um eine Kleinigkeit, wie eine Grußkarte oder Schokolade handelt. (vgl. Davies 2002, 95-97)

2.5.1.5. Hedataru to Najimu

Die Begriffe *hedataru* (Trennung, Abgrenzung) und *najimu* (Nähe, Vertrautheit) beziehen sich auf den *personal space*, den Raum oder das Territorium, welches das physische oder psychische subjektive Empfinden gegenüber den anderen absteckt. Wenn diese Grenze überschritten wird, kann es zu Unbehagen kommen. Beziehungen in Japan unterstehen meist dem Zwang der Selbstbeherrschung und durchlaufen zuerst den Zustand des *hedataru*, um später eventuell in den des *najimu* überzugehen. Dieser Übergang kann entweder durch eine Aufforderung einer der beiden Seiten durch Geschenke oder durch eine Einladung in das

eigene Heim erfolgen. Wenn nun der Zustand des *najimu* erreicht ist, bleibt man ganz einfach zusammen. Zum Beispiel in einer Familie wird dieses Zusammengehörigkeitsgefühl nicht unbedingt durch eine Unterhaltung gezeigt, sondern kann auch durch das „Miteinander-Sein“ zum Ausdruck gebracht werden. Jede Person hat ihre eigene Privatsphäre, obwohl man sich in einem Raum miteinander aufhält. Die physische Gemeinschaft spielt auch eine wichtige Rolle, dies geschieht unter anderem, in den heißen Quellen, wo mit den Kleidern auch das *hedataru* abgelegt wird.

In dem *jidai geki* (Samuraidrama) wird man häufig den Untergebenen mit einer großen Distanz zu seinem Herrn sitzen sehen. Dies repräsentiert zum Einen den ihm gebührenden Respekt, zum Anderen dient dies der Sicherheit, um immer eine Schwertlänge Abstand zu seinem Gegenüber bewahren zu können. Auch heute noch findet sich diese Geste in der Begrüßung wieder, bei der man sich einen Meter voneinander entfernt verbeugt, um das Wahren der Privatsphäre des Gegenübers sicherzustellen. (vgl. Davies 2002, 109-112)

2.5.1.6. Iitoko-Dori

Es ist kaum vorstellbar, dass noch vor hundertfünfzig Jahren Samurais die japanische Gesellschaft kontrollierten. Das Ende dieser Zeit wird mit der Meiji-Restauration gleichgesetzt, welche die Moderne, enorm damit vorangetrieben hat, einfach die besten Errungenschaften höher entwickelter Zivilisationen Eins zu Eins zu übernehmen. Es scheint so, dass Japan im Gegensatz zu anderen asiatischen Ländern, die dieselbe Strategie verfolgten, bis vor kurzem mehr Erfolg hatten. Dies könnte unter anderem daran liegen, dass Japan eine lange Tradition im Adaptieren von den effektivsten Teilen einer fremden Kultur hat.

Der Shintoismus, der japanische Animismus, geht davon aus, dass Naturphänome von Geistwesen beseelt werden und Ahnenverehrung wird praktiziert. Im Sechsten Jahrhundert kam eine neue Religion der Buddhismus hinzu, den Prinz Shutoku, Neffe der damaligen Kaiserin Suiko (6. Jahrhundert n. C.), zusammen mit dem Konfuzianismus und mit dem schon bestehenden Shintoismus, zu einer einzigartigen Koexistenz verhalf. Es war und ist

nicht unüblich einer oder mehreren Religionen anzugehören. So war es den Japanern möglich, im Gegensatz zur jüdisch-christlichen Tradition diese unterschiedlichen Philosophien zu vereinen. Fremde Kulturen konnten ohne religiöse Vorurteile angenommen werden, wobei eine mögliche Widersprüchlichkeit eine untergeordnete Rolle spielte. Durch diese Offenheit und Flexibilität kann sich die öffentliche Meinung schnell verändern, was der Gesellschaft hilft effizienter zu funktionieren und zu produzieren.

Die Anpassungsfähigkeit an die eigenen Gepflogenheiten ist besonders gut bei der Aufnahme technologischer und wirtschaftlicher Errungenschaften zu beobachten. Dies sollte natürlich in einer ausgewogenen Art und Weise stattfinden - wird blind kopiert, können soziale und umweltbedingte Probleme auftreten. Ist Zivilcourage gefragt, wie zum Beispiel beim Schikanieren einzelner Mitschüler, wird in Japan eher nicht eingegriffen, auch wenn man sich des Unrechts bewusst ist. Die ethischen Werte werden je nach Situation verändert und relativiert, um mit der eigenen Gruppe konform zu gehen. (vgl. Davies 2002, 127-131)

2.5.1.7. Kenkyo

Bescheidenheit und Demut gehören zu den wichtigsten Umgangsformen in Japan. Es macht keinen Unterschied, welche soziale Position man inne hat, es gilt die eigenen Fähigkeiten im angemessenen Maße zu präsentieren.

Ein japanisches Sprichwort sagt: „*deru kui wa utareru*“, was soviel bedeutet wie, "Der vorstehende Nagel wird eingehämmert.", es wird dazu angehalten, nicht zu prahlen, damit man von anderen nicht angegriffen und somit auch nicht erniedrigt wird. Die japanische Gesellschaft ist vertikal strukturiert, diese Einteilung erfolgt je nach Macht und Distanz in der zwischenmenschlichen Beziehungen. In einer Firma wird der Status nach Alter und Länge des Dienstverhältnisses ermittelt. Auch in anderen Bereichen wird der Ältere *sempai* und der Jüngere *kōhai* genannt. An diesen Begriffen werden bestimmte Verhaltensregeln festgemacht, wie zum Beispiel die Begrüßung. Streng nach diesem System werden viele formale Veranstaltungen und deren Sitzordnung geplant, nachdem die höher Gestellten weiter vorne rangieren.

Wenn Japaner mit Menschen aus anderen Ländern sprechen, dann scheint es seltsam, wenn sich jemand selbst so herabsetzt. Während in vielen Teilen der Welt Autorität mit Skepsis begegnet wird, ist in Japan die Autorität eine unumstößliche Barriere, die nie mit Fragen konfrontiert werden würde. Trotz des immer verbreiteteren Egalitarismus ist es wieder einmal die Sprache, die das Prinzip der Bescheidenheit in einem komplizierten System zum Ausdruck bringt. Der Japaner ist dabei bestrebt seine Fähigkeiten zum Großteil unter denen des Gegenübers zu stellen, welches daher rührt, dass davon ausgegangen wird, dass die Ehre eines jeden Einzelnen gleichbedeutend mit der von jedem anderen ist. Auch hier bleibt die moderne Zeit nicht stehen, dieses System wird Stück für Stück untergraben und der Inhalt wird immer wichtiger als die Form. (vgl. Davies 2002, 143-148)

2.5.1.8. Otogibanashi

Die japanischen Volkssagen beinhalten moralische Vorstellungen und die Mentalität der Leute. Unter anderem werden auch kulturelle Werte über Generationen bis in die Gegenwart weitergegeben. Daher ist es wichtig, die Grundlagen für das heutige Kino in traditionellen japanischen Erzählungen zu suchen.

In der Geschichte „Uguisu no Sato“ kommt ein Holzfäller zu einem Haus, in dem sich eine schöne Frau befindet, die ihm erlaubt, sich die Räume anzusehen, die nach den Jahreszeiten gestaltet waren. In dem letzten Raum fand er drei kleine Eier, die er unabsichtlich zerbrach. Darauf verwandelte sich die Frau in einen Vogel und flog mit den Worten. „Ich vermisse meine Kinder“ davon. Das Haus war verschwunden und der Holzfäller fand sich alleine in einem Feld wieder.

In dieser Geschichte werden die Jahreszeiten betont und die Einheit von dem Pflaumenbaum und einem Vogel dargestellt. Die schöne junge Frau, die geduldig ihr Leid erträgt, erweckt im japanischen Gemüt ein Gefühl von *aware*, welches sich beim Betrachten von Natur in einer Form von emotionaler Schönheit, die mit Traurigkeit und Mitgefühl unterlegt sein kann,

widergespiegelt wird. Eine weitere Gattung von Volksmärchen nennt sich *irui-kon*, bei denen ein Tier in Menschengestalt einen Mann aufsucht und bittet es zu heiraten. Der Mann lässt sich auf die Bedingungen ein und erkennt aber im Laufe der Geschichte, dass die Menschennatur anders als die des Tieres ist, das Gebot wird gebrochen und die Täuschung wird aufgehoben. Beide leben ihr Leben in ihrer Welt unbehelligt voneinander weiter. Harmonie mit der Natur wird zwar angestrebt, aber man bleibt mit ihr auf einer Distanz. (vgl. Davies 2002, 171-175)

Auch wenn viele alte Volksmärchen tragisch enden, gibt es auch positive Figuren, die im Idealfall durch einen besonders starken Willen und untrüglichen Urteilsvermögen charakterisiert werden.

2.5.2. Die Bedeutung des Leidens

Das Leiden wird meist als ein Zustand beschrieben, den es zu vermeiden gilt. In Japan hingegen wird das Leiden als Möglichkeit betrachtet, seinen Erfahrungsschatz zu erweitern und damit einen ganzheitlicheren Geist zu besitzen. Das Selbstbild der Japaner ist von dieser Kompletierung der Persönlichkeit geprägt. Dies resultiert aus der Vorstellung, dass man nur durch Geduld und Ausdauer etwas erreichen kann. Diese Einstellung begünstigt den Erhalt des gesellschaftlichen Status Quo. Das nationale Schmerzempfinden der Japaner ist stark geprägt von dem Drang, allem gewachsen zu sein und nicht zu versagen. Laut dem Buddhismus ist das Leiden ein Bestandteil des menschlichen Bewusstseins und kann auf dem Weg des Helden zum Reifungsprozess beitragen.

Laut Gregory Barrett (1989) sind das Leiden und die Passivität in Japan nicht geschlechtsspezifisch. Der „moralische Masochismus“ existiert zwar auch im Westen, in der japanische Gesellschaft, jedoch ist er allgegenwärtig und wird sowohl von Frauen, als auch von Männern erwartet. Die sich selbstaufopfernde Mutter formt diese Bild von dem Ertragen und Erdulden der äußeren Umstände, welches mit der Aufgabe der eigenen Bedürfnisse einhergeht. Dieser Prozess führt zu einer Bildung eines Egos im buddhistischen oder traditionellen Sinne. (vgl. Barrett 1989, 134)

Im japanischen Historienfilm ist der Umgang mit dem Leiden allgegenwärtig. Statt das Übel im Außen zu suchen, wird der Fokus auf die falschen, inneren Wertvorstellungen gerichtet. So kann es geschehen, dass der Held das „Böse“ mit sich selbst zerstören muss - ein Motiv für den Selbstmord (*harakiri*).

Der Anti-Held repräsentiert viel eher die Unvermeidbarkeit des Leidens, als der tragische Held. Die Nebenfiguren, besonders die Frauen, gehen im Falle eines Selbstmordes in eine Art von Askese oder sie ziehen sich von der Welt gänzlich zurück. (vgl. Thornton 2008, 65)

2.5.3. Religion in Japan

In asiatischen Religionen wird weniger monotheistisch, als eher pantheistisch, polytheistisch und sogar atheistisch mit Spirituellem umgegangen. Das Bewusstsein der ewigen Natur der Welt (im animistischen Sinne) bietet einen freieren Zugang zu künstlerischen Darstellungsformen und der Tod wird nicht tabuisiert, da der Glaube an Reinkarnation weit verbreitet ist.

Matthias Ganter meint, dass der Einfluss des Buddhismus, die Einstellung dem Leben allgemein, als auch dem Filmemachen gegenüber in Japan, enorm prägend ist. Es entstanden schon früh Denksysteme, welche sich in komplexer Form mit der Widersprüchlichkeit der Welt auseinandersetzen. Die Welt gilt im Buddhismus grundsätzlich als illusionär, unpersönlich und leidbringend. Der Mensch verändert seine Seele oder Identität im Laufe der Zeit - sie sind keine Konstanten. Es wird nicht versucht eine konformistische Einheit zu bilden, sondern man ist sich der Widersprüchlichkeit und Gegensätzlichkeit der Wahrheit bewusst. Das Heil in diesem zermürbenden Kreislauf von Wiedergeburt und Karma wird nicht in einem intensiveren Leben gesucht, sondern der Fokus liegt eher auf dem Verlassen der Welt. (Vgl. Ganter 2005, 6)

Ian Buruma befasst sich in seinem Buch *A Japanese Mirror* (1984) mit dem Umgang der

Japaner und ihrer Populärkultur, welche die unterdrückten, gewalttätigen und sexuellen Bedürfnisse der Japaner repräsentiert. Er hinterfragt ebenfalls die männliche Dominanz der japanischen Kultur auf ihre Sinnhaftigkeit, indem er ihre Manifestationen analysiert.

Der Zenbuddhismus ist eine der einflussreichsten philosophischen Strömungen, deren ästhetische Repräsentationen immer wieder im japanischen Schönheitssinn wiederzufinden ist. Ursprünglich wurde der Zen von Indien, über China nach Japan überliefert. Zen war nur eine der buddhistischen Schulen, die in der Kamakura und Ashikaga-Periode immer mehr an Bekanntheit gewann. Im Gegensatz zu den älteren Tendai und Shingon Sekten betonte die Nichiren Sekte die Gewissheit der Erleuchtung, welche im diesseitigen Leben möglich ist und allen zugänglich sein sollte. Diese Säkularisierung bedeutete, dass Transzendenz des Immanenten nicht im Jenseits zu finden ist, sondern im alltäglichen Dasein jederzeit und überall existiert. Daher ist die Erleuchtung etwas Natürliches und Selbstverständliches und kann durch das Enttarnen der Illusionen, welche dem Körper und dem Materiellen anhaften erreicht werden.

„To Zen, the enlightened mind is the truly natural mind, the mind allowed to be itself apart from all delusion and desire. It is awakened in meditation but is ultimately demonstrated in all arenas of life: work, caring for others, artistic creativity.“ (Ellwood/Pilgrim 1985, 119) (vgl. Prince in Goodwin 1994, 255)

Die Zen-Teezeremonie ist ein wichtiger Bestandteil der Zen Kultur und wurde von den Samuraikriegern hoch geschätzt. Auch die Shogune selbst liebten dieses Ritual. Alles muss sorgfältig ausgewählt werden. Das Verhalten des Gastgebers ist fest vorgegeben. Alle dekorativen Elemente werden auf das wesentlichste reduziert und geben dem Geist Raum, um sich frei entfalten zu können.

3. Methoden

Kino ist ein globales Phänomen, das von großem Interesse für die Wissenschaft im Allgemeinen und für die Cultural Studies im Besonderen ist. Ich möchte in dieser Arbeit symbolhafte, kodierte Wahrheiten in Spielfilmen Japans finden. Für dieses Vorhaben wird es unumgänglich sein, Bereiche der Soziologie, der Film- und Medienwissenschaften, der Kulturanthropologie und der Psychologie zu berücksichtigen. Die Analysemethoden und theoretischen Konstrukte der anderen Disziplinen können die anthropologischen ergänzen und erweitern. Es werden ausgewählte Filmbeispiele für diese Diplomarbeit verwendet, um die Analyse und Deskription der japanischen Filmlandschaft zu vereinfachen und zu unterstreichen. Dazu möchte ich anmerken, dass ich die Werke nicht alle nach dem selben Schema analysieren werde, da ihre Eigenheiten eine angepasste Analyseform erfordern.

Zum Einen werde ich mit filmanalytischen Konzepten arbeiten, zum Anderen versuche ich, diese mit der Grounded Theory zu verbinden, welche das Ziel hat und die Möglichkeit bietet interdisziplinär arbeiten zu können. Diese Methoden werden anschließend beschrieben.

3.1. Filmanalyse

Die Spielfilmanalyse, geht über gängige Analysemodelle hinaus, da durch die verschiedenen Ebenen, wie Bild, Ton, Musik und Bewegung, ein komplexes Gebilde entsteht, welches einer besonders flexiblen Methode bedarf, die über die einfache Filmkritik hinausgeht. Die filmische Botschaft kann oft erst im Zusammenspiel der einzelnen Komponenten erfasst werden.

Nach Werner Faulstich werden Filme analysiert, „ (...) um Interpretationen zu überprüfen und zu objektivieren.“ (Faulstich 2002, 17), aber auch um „(...) etwas über den Film in Erfahrung zu bringen, das vorher nicht bekannt war.“ (Faulstich 2002, 18-19)

„Bei der Analyse gilt es, die Komponenten eines Films oder einer Fernsehsendung systematisch herauszuarbeiten und diese in einem zweiten Arbeitsschritt in Beziehung zum gesamten Text, also dem Film oder der Fernsehsendung als Gesamtwerk, sowie den Kontexten zu stellen.“ (Mikos 2003, 70)

Weiters möchte ich auf Thomas Kuchenbuch eingehen, bei dem die Filmanalyse eng mit der Filmtheorie verknüpft ist. Mit methodischer Konsequenz überprüft die Filmanalyse die Filmtheorie auf ihre Gültigkeit und kann somit eventuelle Fehler, mangelnde Qualität und falsche Konstrukte ans Licht bringen. Für ihn ist die Analyse näher am Gegenstand, dem Film, und kann, trotz ihrer scheinbaren Gegensätzlichkeit zur Theorie, Erkenntnisse, die wiederum für die Praxis von Bedeutung sind, bieten. Der komplizierte Prozess des Filmemachens beinhaltet eine große Summe an Entscheidungen, wie die Wahl des Stoffes über die des Schauspielers, des Drehortes bis zu der Kamerastrategie und der Montage. Das Endergebnis bleibt zwar unverändert auf dem Trägermaterial, dennoch werden die dort gesetzten Stimuli vom Rezipienten nachvollzogen. Bei der Filmanalyse wird dieser Prozess umgekehrt, beziehungsweise rekonstruiert, „(...) um die (potentielle) Kommunikationsleistung des Films zu veranschaulichen, u. a. das intendierte und das tatsächliche Endergebnis der Produktion als integrierte Summe der auf einzelnen Ebenen getroffenen Galtungsentscheidungen.“ (Kuchenbuch 2005, 107-108)

Kuchenbuch bedient sich dabei kommunikationswissenschaftlichen Begriffen und legt jedem Urteil über ein „Kommunikat“, einer für die Kommunikation bestimmten literarischen, malerischen oder filmischen Äußerung (Kuchenbuch 2005, 23), eine rudimentäre Analyse zu Grunde. Sobald man jemand anderen seine Auffassung von einem bestimmten Werk präsentieren möchte, hebt man bestimmte Aspekte hervor und betrachtet sie unabhängig von anderen. Man sucht nach dem Schlüssel, der entweder den Erfolg oder den Misserfolg eines Films begründet. Obwohl die subjektive, intuitive Einsicht und das individuelle Geschmacksurteil, welches die Betrachtung eines Werkes verändern kann, stets beim Betrachter vorhanden sind, ist eine formale wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Intersubjektivität für einen weiteren Diskurs unumgänglich. (vgl. Kuchenbuch 2005, 23-24)

Kuchenbuch versucht sowohl die subjektiven, als auch die intersubjektiven Einflüsse in eine Kommunikatanalyse einzubeziehen. Er sieht in der üblichen Vorgangsweise einer Analyse den Adressat als „stereotypen“, „idealen“ und „durchschnittlichen“ definierten Rezipienten, der oft mit dem Verfasser der Analyse Parallelen aufweist. Bei David Bordwell wird wiederum ein Konstrukt vorgestellt, welches den „spectator“ und den „viewer“ trennt, um von einer „hypothetischen Größe“ auszugehen, der alle Rezeptions- und Verständnisleistungen zugeordnet werden können. (vgl. Bordwell 1985, 30) Kuchenbuch stellt ebenfalls den Begriff der Heuristik vor, der die Kunst beschreibt neue Erkenntnisse durch Methoden, welche auf die Analyseziele abgestimmt sind, zu gewinnen.

In Kuchenbuchs Kommunikat-Analyse produzieren die Kommunikatoren (die „Macher“) für mögliche Rezipienten (das „Publikum) innerhalb der Kommunikation (z.b.: Kino, Fernsehen, etc.) ein Kommunikat (der „Film“), welches möglichst umfassend in seinem jeweiligen Kontext gelesen werden sollte, wobei man Rückschlüsse auf seine Funktion ziehen kann. Besonderes Augenmerk liegt jedoch auf der Eigenart des Kommunikats, die Auswahl und Anordnung seiner Elemente, die Stilmittel, der Kommunikatssituation, die persönliche Note und die gewünschte Absicht des Kommunikators, das Genre und sein intendiertes oder tatsächlich erreichtes Publikum. (vgl. Kuchenbuch 2005, 27)

„Filmanalyse als Kommunikat-Analyse setzt also beim verdinglichten Produkt an und versucht, mittels spezieller Methoden, Rückschlüsse auf die Funktion des Kommunikats im Kommunikationszusammenhang zu ziehen.“ (Kuchenbuch 2005, 30)

Der Kommunikationszirkel benutzt ein in ihm und von allen Beteiligten verstandenes Zeichensystem, welches eine gemeinsame Lese-, Seh- und Hörerfahrung, sowie ein mediales Wissen voraussetzt. Kuchenbuch beschreibt den Kreislauf von Filmemachern und Konsumenten folgendermaßen: „Die spezielle Anwendung der Regeln, wie sie im Kommunikat vorliegen, lässt dann Rückschlüsse zu auf die enthaltenen Absichten der Kommunikatoren, die mehr oder minder bewusst mittransportierten kollektiven Anschauungen und Grundannahmen und auf die mutmaßliche Rezeption der Adressaten.“ (Kuchenbuch 2005, 30) Der Zuschauer taucht weiters in einen „Lebensausschnitt“, dem damit verknüpften Lebensgefühl und in eine konstruierte „Als-Ob-Wirklichkeit“ ein. Dieses

Miterleben beim Kinofilm ist nicht nur passend sondern, sogar erwünscht: „Symbolische Partizipation in kultureller Übereinkunft über die Kommunikationsart und den Gefühlsritus des Kinobesuchs!“ (Kuchenbuch 2005, 111)

Ein wesentlicher Bestandteil der sukzessiven Entschlüsselung durch den Zuschauer und wichtig für den Erhalt der Spannung innerhalb eines Kommunikats, ist die prospektive und retrospektive Hypothesenbildung des Betrachters. Bordwell spricht in diesem Zusammenhang von Schlüsselinformationen, den sogenannten „cues“: „Wir können uns das Funktionieren (...) als die Übermittlung von „Hinweisen“ (cues) an den Zuschauer vorstellen, diese geben den Anstoß zum Verarbeitungsprozess, der letzten Endes zur Bildung von Schlussfolgerungen und Hypothesen führt.“ (Bordwell 1992, 8) Ein Prozess, der innerhalb der Einordnung in ein übergreifendes Genreschema, geschieht. Diese damit verbundenen Genreerwartungen funktionieren ebenfalls umgekehrt. Mit den Mutmaßungen über das jeweilige Genre werden bestimmte zugehörige Haltungen und Ereignisabläufe induziert. (vgl. Kuchenbuch 2005, 112)

Faulstich bedient sich ebenfalls der Produktanalyse, die auf den zunächst simplen Fragen wie: *was, wer, wie* und *wozu*, basieren. (vgl. Faulstich 2002, 25-26) Weiters wird in der Handlungsanalyse auf persönliche Probleme eingegangen und die eigenen Eindrücke werden schriftlich festgehalten. (vgl. Faulstich 2002, 59-60)

Helmut Korte ist ein Vertreter der systematischen Filmanalyse, diese basiert seiner Meinung nach zu einem großen Teil aus der Transkription, die Aufschluss geben kann über die Filmstruktur, das Kameraverhalten, die Montagestruktur und andere filmische Strategien, sowie das bewusste Einsetzen von Farben, die Zuschauer- und Spannungslenkung und die filmübergreifenden Muster in Genres. Dieser interdisziplinäre Ansatz wird von vier Analysethemen beeinflusst. Diese bestehen aus der Filmrealität (Was passiert im Film?), der Bedingungsrealität (Unter welchen Umständen ist der Film entstanden?), der Bezugsrealität (Worauf bezieht sich der Film? Wie wird dies dargestellt?) und schließlich der Wirkungsrealität (Wie wird der Film aufgenommen?). (vgl. Korte 2003, ebd.)

Als Basis der Filmanalyse gilt das Filmprotokoll, welches den Film schriftlich festhält. Dies

sollte, so wenig wie möglich persönlich gefärbt und interpretiert sein und weder zu detailliert noch zu ungenau verfasst werden. Es ist wichtig, dass man die Bedeutung einer Szene oder eines Moments für den gesamten Filmverlauf erkennen kann. Es kann sinnvoll sein, eine Szene sehr genau zu schildern, wenn es sich um eine Schlüsselszene handelt, die einen Wendepunkt in der Geschichte oder für eine Figur darstellt. (Faulstich 2002, 63-66)

Auch Kuchenbuch stellt das Filmprotokoll vor, er spricht dabei von einer Annäherung an das *storyboard* angereicherte Drehbuch, welches die sprachlichen und graphischen Mittel eines Films fixiert. (vgl. Kuchenbuch 2005, 37)

Bei der Filmanalyse wird ein Teil eines Produktes auf typische Merkmale überprüft und neue Erkenntnisse und visuelle Muster werden erkannt. Die Zielsetzungen betreffen die Sensibilisierung der Wahrnehmung, die Vervollkommnung der ästhetischen Geschmacksausbildung, die Steigerung des ästhetischen Genusses, die Gewinnung von Kenntnissen über die audiovisuellen Medien, sowie die genaue Beschreibung und bessere Beurteilung von medialen Prozessen. (vgl. Hickethier 2001, 3)

Dabei versteht Hickethier das Filmprotokoll als unumgängliches Hilfsmittel, welches „ (...) immer nur als ein in seinen Informationen stark reduziertes Dokument zu betrachten ist, nicht als das Objekt selbst. Die Anschaulichkeit von Bewegungsanläufen, filmischen Einstellungsabfolgen, das audiovisuelle Zusammenspiel der unterschiedlichen ästhetischen Mittel ist in der Betrachtung des Films selbst schneller und besser zu erfahren als über die mühsam decodierende Lektüre eines Protokolls.“ (Hickethier 2001, 37-38)

Neben dem Filmprotokoll gibt es auch das Sequenzprotokoll. In einem Film sind meist 30-80 Sequenzen zu finden und diese kann als eine „relative Einheit“ (Faulstich 2002, 74) bezeichnet werden. Es wird zwischen Groß- und Subsequenzen unterschieden. Es tragen verschiedene Kriterien, wie Wechsel von Ort, Zeit, Figuren, Inhalt oder auch die Änderung des Stils und des Tons, zu der Einteilung bei. (Faulstich 2002, 73-77)

Man bekommt einen Überblick über Haupt- und Nebenhandlungen, diese Handlungsstränge werden, um Spannung zu erzeugen miteinander, verknüpft, weitergeführt oder abgebrochen. (Faulstich 2002, 76-77)

Bei Kuchenbuch ist eine Sequenz eine sinnhaft zusammenhängende Folge eines größeren Filmganzen. (Kuchenbuch 2005, 34)

Der Plot ist eine Gliederung der Handlung, deren Elemente gruppiert und von einander abgetrennt werden. Dazu wird zwischen der Erzählzeit, der Dauer des gesamten Films, der erzählten Zeit, der Dauer einer Handlung, Zeitsprünge und Rückblenden, unterschieden. (vgl. Faulstich 2002, 80)

Lothar Mikos führt vierzehn Arbeitsschritte auf, die für eine Analyse bedeutend sind und eine weitere Lesart darstellen:

- Entwicklung eines allgemeinen Erkenntnisinteresses
- Anschauung des Materials
- Theoretische und historische Reflexion
- Konkretisierung des Erkenntnisinteresses
- Entwicklung der Forschungsstellungen
- Eingrenzung des Materials bzw. Bildung des Analysekorpus
- Festlegung der Hilfsmittel
- Datensammlung
- Beschreibung der Datenbasis
- Analyse der Daten – Bestandaufnahme der Komponenten der Filme
- Auswertung – Interpretation und Kontextualisierung der analytischen Daten
- Evaluierung I – Bewertung der analysierten und interpretierten Daten
- Evaluierung II – Bewertung der eigenen Ergebnisse gemessen am Erkenntnisinteresse und der Operationalisierung
- Präsentation der Ergebnisse

(vgl. Mikos 2003, 74)

Würde man diese Schritte zusammenfassen, kommt zuerst das Beschreiben, dann das Analysieren, das Interpretieren und zuletzt das Bewerten. Für den Film muss vorerst ein Verständnis bestehen, bevor man die eigene visuelle Erfahrung in den jeweiligen Kontext bringt, um ihn dann auf seine Struktur hin zu untersuchen und die vorhandenen Bedeutungen zu dekodieren. Nach dem Erschließen von weiteren Kontexten, werden die Ergebnisse mit der Arbeitshypothese in Relation gebracht. (vgl. Mikos 2003, 74)

Lothar Mikos formuliert es folgendermaßen: „Filme und Fernsehsendungen enthalten keine abgeschlossene Bedeutung, die Zuschauer oder analysierende Wissenschaftler „objektiv“ freilegen könnten, sondern ihre Bedeutung entfaltet sich erst in der Rezeption und der Aneignung, durch die Zuschauer“ (Mikos 2001, 287). Doch der Erfolg eines Filmes basiert schon auf seinem Entstehungsprozess. „Soll die Kommunikation mit dem Publikum gelingen, muss im Prozess des Filmemachens bereits auf mögliche Erwartungen des Publikums, sowie auf kognitive und emotionale Fähigkeiten der Zuschauer Bezug genommen werden.“ (Mikos 2003, 19)

Clifford sieht den Rezipienten sehr wohl als eigenständigen Beteiligten, bettet ihn aber auch in sein gesellschaftliches Umfeld ein. "Die neuere Literaturtheorie ist der Ansicht, daß das Vermögen eines Textes, Sinn zu machen, weniger von den gewollten Absichten eines schaffenden Autors abhängt, als von der schöpferischen Tätigkeit eines Lesers." (Clifford 1988, 30)

John Fiske sieht den Rezipienten nicht in seiner Funktion als eine endlose Summe von Lesarten, sondern der Zuschauer, der über eine mediale und kulturelle Sozialisation verfügt, ist durch den Text vorstrukturiert. Für ein breitgefächertes Publikum sollte ein Text die verschiedenen, kulturellen und sozialen Zusammenhänge, besitzen. (vgl. Fiske 1989, 141)

Andreas Hepp spricht hingegen von „deterritorialisierte(n) Erlebniswelten“. (Hepp 2008, 154) Sie stehen für die Übertragung von Denksystemen, die unabhängig von einem bestimmten Ort

Verbreitung finden. Gegebenenfalls sollte man zwischen dem Ort der Präsentation des Films und der Region oder der Kultur, in der er entstanden ist, unterscheiden. Schon in den Zwanziger Jahren wurden einschlägige Experimente durchgeführt: "Aus diesem und weiteren Experimenten können zwei Schlüsse gezogen werden: erstens, daß jedes menschliche Wesen ein visuelles Bild wahrnehmen und identifizieren kann; zweitens, daß selbst die einfachsten visuellen Bilder in verschiedenen Kulturen unterschiedlich interpretiert werden. Wir wissen somit also, daß Menschen diese Bilder "lesen" müssen. Wenn wir ein Bild betrachten, findet ein Prozeß intellektuellen Verstehens statt - uns nicht unbedingt bewußt -, und es folgt daraus, daß wir zu irgendeiner Zeit dieses Verständnis gelernt haben müssen." (Monaco 1995, 152-153)

Die Charaktere, die Handlung, die Symbole und das Setting verdichten sich in ihrer Anordnung zu einer komplexen, strukturellen Einheit und werden vom Protagonisten und vom Publikum in ihre eigene Welt integriert und von ihr beeinflusst. Der Zuschauer urteilt oft emotional, ob er etwas gut oder schlecht findet, ob er die Weltanschauung, die ein Film präsentiert annimmt oder ablehnt. Natürlich ändern sich die kulturellen Symbole von Film zu Film, was eine uniforme Kritik schwer macht.

Will man sich in weiterer Folge besonders um den emotionalen Aspekt im Film kümmern, bietet Ed Tan mit seinen Überlegungen, bezüglich auslösender Momente beim Zuschauer eine interessante Theorie an. Er geht dabei von einem kognitionspsychologischen Modell aus, welches zwischen dem, was die Filmfigur erlebt und der nichtfigurengebundenen „Artefakt-Emotionen“ unterscheidet. Bei dem letzteren Fall kann der Zuschauer die Ästhetik des Films bewundernd genießen oder dekodieren, während er im ersteren Fall eher die Position eines unsichtbaren Zeugen einnimmt, der zu den porträtierten Figuren ein emphatisches Verhältnis aufbaut. Der Rezipient bewegt sich zwischen Empathie und Artefaktemotionen, beide können sich zu einer ironischen Lesart entwickeln. (vgl. Tan 1996, 45)

Welche Auswirkungen hat nun die Struktur des Kinos gegenüber dem Zuschauer?

"Die Struktur ist nicht einfach ein Resultat, das zu beschreiben ist, sondern eine Spur einer strukturierenden Funktion. Die Aufgabe des Kritikers ist es, die unsichtbare Agentur dieser Funktion zu lokalisieren. [...] Eine Struktur zu untersuchen bedeutet demnach nicht, nach

einer latenten Bedeutung zu suchen, sondern nach dem zu suchen, was diese Struktur begründet oder determiniert." (Dayan 1974, 23)

Meine Selektionskriterien sind relativ weit gefasst, denn das Filmvolumen eines ganzen Landes deskriptiv zu behandeln ist mit Sicherheit um Zuge einer Diplomarbeit nicht möglich ist. Ich stütze mich bei meiner Analyse nicht vollständig auf die Filmtheorie, da in meiner Arbeit ein ethnologischer Schwerpunkt gesetzt wird. Es geht darum Informationen bereitzustellen, die das Verständnis des Helden eines japanischen Films zu ermöglichen.

3.2. Grounded Theory

Die Grounded Theory ist eine sozialwissenschaftliche Forschungsmethode, die von Anselm Strauss und Barney Glaser entwickelt wurden. Es werden in erhobenen Daten Muster erkannt, die durch vorgegebene Schritte eine Theorie bilden sollen. „Die Zielsetzung der Grounded Theory ist das Spezifizieren von Bedingungen und Konsequenzen, die bestimmte Handlungen/Interaktionen in Beziehung zu einem Phänomen hervorrufen.“ (Strauss/Corbin 1996, 215)

Beim „offenen Kodieren“ (Strauss/ Corbin 1996, 43-55) werden die Kategorien, die als Klassifikation von Konzepten zu verstehen sind, weiter in ihren Eigenschaften definiert und benannt. Es wird auch als Prozess des Aufbrechens, Untersuchens, Vergleichens, Konzeptualisierens und Kategorisierens von Daten beschrieben. Einerseits sollte man sich bei der theoretischen Sensibilität genau im Klaren sein, was gesucht wird, andererseits sollte man offen sein für eventuell relevante Phänomene. Diese Phänomene können unscheinbar und unbedeutend wirken, sie sollten jedoch ständig hinterfragt und verglichen werden. Wenn man nun zwischen den ausgewählten Filmbeispielen gemeinsame Kategorien im Sinne der Grounded Theory finden möchte, fallen die Hauptthemen der Arbeit Sexualität und Gewalt besonders auf.

Beim Film handelt es sich um konstruierte Wirklichkeit, wobei diese inszenierte Realität bewusst eingesetzt wird. Nun stellt sich die Frage, wie die Grounded Theory für das Analysieren von Filmen relevant sein kann. Im klassischen Sinne wird die Grounded Theory für reale soziale Zusammenhänge verwendet, doch in der Filmforschung werden oftmals fiktive Inhalte thematisiert. So konträr diese beiden Bereiche auch wirken, bietet Michael Taussig in *Mimesis und Alterität* eine Geschichte der Sinne eine mögliche Brücke an. Unter *Mimesis* versteht Taussig die Adaption oder Assimilation einer fremden Natur oder Kultur in die eigene und unter *Alterität* deren Distanzierung. Die nachahmende Darstellung der *Mimesis* verwischt die Grenze zwischen Konstrukt und Realität. Taussig ist der Meinung, dass in allen Lebensbereichen und auch dem Filmemachen, etwas bereits Konstruiertes, ebenso gut rekonstruiert werden kann. (vgl. Taussig 1997, 12-13)

Aspekte der Wirklichkeit und ihre vordefinierten / kodifizierten filmischen Darstellungsformen, werden von Kuchenbuch folgendermassen beschrieben „Code“ in seiner allgemeinsten Bedeutung meint die Regel der Verknüpfung von Zeichen und ihrer Bedeutung, die einem jeweils mehr oder minder großem Kreis von Kommunikationspartnern bekannt ist.“ (Kuchenbuch 2005, 93)

Beim „axialen Kodieren“ werden zwischen den Kategorien Verbindungen hergestellt, die wird durch ein Kodier-Paradigma erreicht, welches aus Bedingungen, Kontext, Handlungs- und interaktionale Strategien und Konsequenzen besteht. Das „axiale Kodieren“ und das „offene Kodieren“ wechseln sich im Forschungsprozess immer wieder ab. (Strauss / Corbin 1996, 75-79)

Das „selektive Kodieren“ beschreibt den Prozess der Auswahl der Kernkategorie, um die sich alle Phänomene drehen. Es werden alle Daten immer wieder mit dieser zentralen Kategorie in Beziehung gesetzt und die Beziehungen müssen validiert und bei Bedarf ergänzt werden. (Strauss/ Corbin 1996, 94)

4. Darstellungsweisen im Spielfilm

4.1. Realität und Film

„Realismus ist nicht, wie die wirklichen Dinge sind, sondern wie die Dinge wirklich sind.“

Bertolt Brecht

Beschäftigt man sich mit Film, dann drängt sich die Frage auf, wie wird Wahrheit ins Licht gerückt. Was ist authentisch, was wahr und was erfunden? Wie wird die Wahrnehmung getäuscht, verändert und manipuliert, um eine neue Wirklichkeit in dem Bewusstsein des Zuschauers entstehen zu lassen. Zuerst nimmt die Kultur, aus der die Personen stammen, die einen Film in seinem Entstehungsprozess begleiten, Einfluss auf ihr Schaffen, weiters ist die Kultur, in der der Film entsteht und schließlich die Kultur, in welcher der Zuschauer das Endprodukt wahrnimmt. Alle die an so einem Schaffensakt beteiligt, sind gestalten diesen mit.

Campbells Position zu der Schwelle zwischen dem mythischen Traum und dem Bewusstsein lautet: „...daß Märchen und Mythos in ihrer Logik wie in ihren inhaltlichen Zügen dem Traum korrespondieren, die lange verachteten Phantasiegebilde des archaischen Menschen dramatisch in den Vordergrund des modernen Bewußtseins hat zurückkehren lassen. (...) Aber während der Traum spontanes Produkt des Schlafes ist, unterliegt die Gestalt des Mythos bewußter Kontrolle. Seine Funktion, um die man durchaus weiß, ist es, die Weisheit der Überlieferung in der Sprache kraftvoller Bilder weiterzugeben. (...) Kurz gesagt, die universale Lehre besagt, daß alle Dinge und Wesen, die Wirkungen einer allgegenwärtigen Macht sind, aus der sie emporsteigen, die sie während der Zeitspanne ihrer Manifestation trägt und erfüllt und in die sie sich schließlich wieder auflösen muss.“ (Campbell 1953, 247-249)

Die Frage nach der Realität wird in jeder Wissenschaft gestellt, doch der Film nimmt eine ganz besondere Rolle ein. Der Film ist einerseits eine Imitation des Lebens und andererseits auch Fiktion. Filme repräsentieren in dem sie für etwas vertretend stehen und darstellen. Dazu gibt es auch neuere Erkenntnisse der Neurowissenschaften, die im folgenden Zitat die

Verbindung zur Filmwissenschaft sucht und die ich für meine Fragestellung fruchtbar machen kann : „Für die Filmproduktion und -rezeption gilt also prinzipiell dasselbe wie für das „normale“ Erleben, nämlich die Wahrnehmungsregeln, die bereits die Gestaltpsychologie und der Konstruktivismus beschrieben haben und die aktuell weitgehend die Neurowissenschaften bestätigen: aus der komplexen Welt werden einzelne Aspekte herausgenommen (selektiert), und aus diesen Elementen entsteht eine eigene kleine Welt: die Welt der Filmhandlung oder die subjektive Erlebniswelt jedes Menschen, die aber doch wieder an einem größeren Kontext orientiert ist, d.h. am kulturellen und persönlichen Vorwissen. Selektion, (Re-)Konstruktion und Kontextualität/Intertextualität bedingen sich gegenseitig und sind ineinander verwoben.“ (Ganter, 05.03.2009)

Bill Nichols (1991) setzt sich mit der Beteiligung der Gestaltung eines Films auseinander:

Protagonist

- etwas vertretend gegenwärtig machen
- “standing for something that is not present”
- Vertretung einer Gesamtheit von Personen durch eine einzelne oder eine Gruppe
- Vertretung eines Staates, Institution etc.
- stellvertretend für etwas sein

Filmemacher

- etwas als etwas vergegenwärtigen
- “making present to the mind and the sense”
- etwas abbilden
- etwas darstellen
- etwas vergegenwärtigen

Es wird angenommen, dass der Film eine gesellschaftliche „Wirklichkeit“ auf spezifische Art und Weise repräsentiert. Durch Dramatisierung, Fiktionalisierung, Verzerrung entsteht eine eigene filmische Realität (vgl. Kraus 2007, 60). Für Jürgen Mittelstraß heißt Repräsentation allgemein, etwas mit etwas in Beziehung setzen, wobei er dieses „In-Beziehung-Setzen“ entweder aus der Richtung Gegenstand zum Zeichen (etwas vertretend verständlich machen, Präsentation) oder aus der Richtung des Zeichens zum Gegenstand (etwas als etwas vergegenwärtigen), beschreibt. Um eine neue Komposition entstehen zu lassen, sollte man allen, die an dem Prozess einer Analyse und Rezeption beteiligt sind die Möglichkeit einer kreativen und offenen Umgebung bieten.

Filme ahmen die Wirklichkeit nach, sie sind deshalb für jeden auf einer oberflächlichen Ebene zu verstehen und sie kreieren auch eine eigene Art von Wirklichkeit. Doch die rein optische Wahrnehmung alleine bedeutet nicht, dass man das komplexe Zeichensystem eines Films auch verstehen kann. Dieses Medium handelt und formt sich nach seinen eigenen Gesetzen, je mehr man davon kennt, desto besser kann man sich in dieser Welt zurechtfinden, die über das einfache Sehen hinausgehen: man sieht nur das, was man weiß. Filmemacher stellen nicht nur die Wirklichkeit in Frage, sondern sie verändern sie durch ihre Vorstellungsgabe und erheben sie somit zur Kunstform. Filmgeschichte wird durch die Dialektik der Gegensätze bestimmt, deren Produktion entsteht aus der Wechselwirkung von der Gesellschaft und der Filmästhetik.

Manuel de Oliviera, ein portugiesischer Regisseur hat seine Gedanken zu Illusion und der Wirklichkeit im Film so formuliert: „Diese Welt... Diese Aufnahme ist also eine Illusion. Die einzige Wirklichkeit ist die Erinnerung. Aber die Erinnerung ist eine Erfindung. Im Grunde ist die Erinnerung... Im Film z.B., im Film kann die Kamera einen Moment festhalten, aber dieser Moment ist schon vorbei. Im Grunde ist das, was abgebildet wird, eine Fiktion dieses Moments, und wir können uns schon nicht mehr sicher sein, ob es diesen Moment... außerhalb dieses Films je gegeben hat. Oder beweist der Film die Existenz dieses Moments? Ich weiß es nicht. Oder ich weiß immer weniger darüber. Wir leben tatsächlich... im beständigen Zweifel, und dazwischen leben wir mit beiden Beinen auf der Erde, essen, genießen das Leben.“

Wenn man etwas in Worten beschreibt wird die Information, durch die Unterstützung von der Ton- und Bildebene im Film, die Wirklichkeit vollständiger wiedergegeben, was den Prozess der Erinnerung durch den Einsatz von neuen Technologien verändert: „A video or audiotape, a written record, do more than just reinforce memory; they freeze it, and in imposing a fixed, linear sequence upon it, they simultaneously preserve it and prevent it from evolving and transforming itself with time.“ (Rose 1992, 61). Trotzdem wird im Film nicht versucht Objektivität als oberste Prämisse zu verfolgen, viel mehr gilt es, dem Zuschauer eine eigene Sicht auf die Welt zu vermitteln und gedanklich greifbar zu machen. „Film ist das was man nicht imaginieren kann.“ (Monaco 1995, 162)

Sebastian Schipper, ein deutscher Regisseur, hat auf die Frage "Was für einen Platz hat Kino in Ihrem Leben?" in einem Interview über seinen Film *Ein Freund von mir*, seine Gedanken zu dem Unterschied eines persönlichen Erlebnisses und der Erfahrung die man bei der Konsumation von Filmen geschildert: „Ich habe eine komische Beziehung zum Kino. Ich würde jetzt lügen, wenn ich sagte, es sei mein Ein und Alles. Ich habe auch nicht mit 12 Jahren angefangen, mit Video oder mit Super 8 Filme zu drehen. Wie kann man dem auf die Schliche kommen? Was wäre ohne Kino? Was wäre, wenn es das nicht gäbe? Würde auch gehen. Aber eine Sache vielleicht noch. Ich träume immer mal wieder, dass ich fliegen kann. Und ich habe dadurch, dass ich es geträumt habe, das Gefühl, dass ich weiß, wie es ist. Ich habe die Erfahrung. Mittlerweile wache ich nach solchen Träumen auf und es ist mir vollkommen egal, ob das gerade „in echt“ passiert ist oder nicht. Ich habe die Erfahrung, ich habe es erlebt. Ich hatte ganz lange keinen Albtraum, aber neulich mal. Da habe ich gedacht: „Wow. So ein unfassbares Gefühl von geballter Angst und Panik!“ Und ich glaube, das kann Kino wie nichts anderes. Dass man den Kinosaal verlässt und denkt, ich habe ein Erlebnis gehabt, das gehört jetzt zu meinem Erlebnisvokabular.“ (Schipper, 1.3.2009)

Den Einfluss, den das Kino auf seine Besucher hat, begründet sich genau in diesem Erleben, welches außerhalb des Alltäglichen steht. Man erlebt nicht nur während der Partizipation eines Films eine neue, andere und bessere oder schlechtere Realitäten, sondern nimmt auch noch eine alternative Erinnerung in sein alltägliches Leben mit. Es werden nicht nur Emotionen durchlebt, sondern auch Konstrukte und Ideologien, transportiert. Das Ireelle und Magische wird in keinem anderen mir bekannten Medium besser übermittelt als im Kino. Im Traum durchleben wir auch ein Erlebnis verknüpft mit Gefühlen und dem Bewusstsein, wie es der Film ähnlich vermag. Kappelhoff formuliert das Empfinden des Zuschauers, sowie das des Träumenden folgendermaßen: „[...] es findet in jedem Zug des Bilds, in jedem Detail der Wahrnehmung, in jedem Element der Darstellung eine vorübergehende Behausung.“ (Kappelhoff in Felix 2003, 155)

Gilles Deleuze vertritt den Standpunkt, dass man in der modernen Zeit nicht mehr an die Welt glauben kann, da sie einem wie ein „schlechter Film“ vorkommt. Er vertritt einen „Glaubens

an das Fleisch“, der noch vor einer subjektiven Kontrolle über Psyche und Physis zum Tragen kommt. Diese Körperlichkeit wird im Kino thematisiert, weil das „Band zwischen Mensch und Welt zerrissen“ ist und demnach „zum Gegenstand des Glaubens werden [muss], ist es notwendig, daß das Kino nicht die Welt filmt, sondern den Glauben an die Welt, unser einziges Band“ (vgl. Deleuze in Felix 2003, 265)

"Jede Geschichte hat die Tendenz, eine andere Geschichte im Kopf des Lesers (oder Zuhörers) hervorzubringen, eine frühere Geschichte zu wiederholen bzw. zu ersetzen."
(Clifford 1986, 100)

Susan Napier findet diese Qualität im japanischen Anime wieder und beschreibt sie anhand des Beispiels von Filmen von Kon Satoshi als „the fluctuating relation between performance and identity, the tension between the ideal and the real, and above all, the very porous line between illusion and materiality.“ (Napier in Brown 2002, 8)

4.1.1. Film-Philosophie

In diesem Kapitel werden übersichtsartig grundlegende Ideen der Film-Philosophie dargestellt, um auch aus diesem Blickwinkel ein vollständigeres Bild von dem Einfluss von Film auf die Welt und die darin entstandenen Gedanken und Konstrukte bieten zu können.

Für Gilles Deleuze ist Film, wie er das in seinen Werken *Das Bewegungsbild* (1989) und *Das Zeit-Bild* (1991), behandelte, zum Einen radikal immanent, eine kinematographische Maschinerie (technischer Apparat, Wahrnehmungsapparat, Denkapparat), die einen Zustand produziert, in dem sich die Welt selbst beobachtet und selbst denkt. Die Welt im Film wird nicht dargestellt, sondern hergestellt, da sie zum Teil der Welt des Betrachters wird, damit stellen sich der Film und die Welt durch Beobachtung selbst in Frage. Zum Anderen ist Film konsequent zeitlich in dem Sinne, als die filmische Welt im Grunde im ständigen Wandel begriffen ist und auf zeitlichen Abläufen basiert. Dieser Zustand von dynamischer Bewegung und innerhalb einer bestimmten Dauer ist vor allem im Film zu finden. Für ihn ist das Denken

des Films gleichzusetzen mit dem Denken der Welt. Daraus ergibt sich, dass sich die Film-Philosophie nicht nur mit den Bildern, die eigentlich Repräsentationen sind, sondern auch mit den Begriffen der vorhandenen Wirklichkeit selbst, auseinandersetzt. Die Bilder des Films sind keineswegs abstrakter als der abgebildete Gegenstand, sondern ebenso „wirklich“. Für Deleuze wird Bewegung im Film nicht von außen zugefügt, sondern die Bilder im Film können nicht unbewegt gedacht werden, denn im Gegensatz zur Malerei und der Fotografie, wurde die Bewegung schon in der Aufnahme hergestellt und bildet deshalb ein schon immer bewegtes „Bilderuniversum“. Durch unterschiedliche Anordnung und das in Beziehung setzen dieser Einzelbilder entsteht im Prozess der Montage ein indirektes Bild der Zeit, weil man Zeit nicht direkt erleben kann, denn die wird durch Bewegung vermittelt.

Deleuze stellt drei verschiedene Bildarten vor, das Wahrnehmungsbild, das Affektbild und das Aktionsbild. Das Wahrnehmungsbild bezieht sich auf ein in sich geschlossenes System, bewegte Bilder, welche die Wahrnehmung eines „Körpers“, oft in einer Totalen, wiedergeben. Affektbilder entstehen, indem sich diese Wahrnehmung ausdehnt und eine Reaktion hervorrufen kann. Dies geschieht insbesondere durch eine Großaufnahme eines Gesichts. Das Aktionsbild geht noch einen Schritt weiter und fügt eine verzögerte Reaktion auf das Gesehene hinzu, eine Art Nachwirkung von Bildern. (vgl. Deleuze in Felix, 2003, 222-231)

4.1.2. Ideologie im Spielfilm

Die Menschen haben schon immer nach gemeinsamen Werten und einer Ordnung in der Welt gesucht. Dieses System oder Konstrukt von Wertvorstellungen nennt man Ideologie oder Weltanschauung, eine Denkweise über menschliche und gesellschaftliche Ziele. Ideologien können durch verschiedene Medien transportiert werden, eine davon ist der Spielfilm, welcher immer wieder dazu benutzt wird, Ideologien zu verbreiten oder zu stützen. Der Held als Träger einer Geschichte wird zu einer Art Sprachrohr für die jeweilige bewusst oder unbewusst zum Ausdruck kommende Ideologie.

Laut Hourihan ist eine Ideologie in den meisten Geschichten wieder zu finden. Geschichten

sind immer Zeugen ihrer Zeit und ihres Raumes, ihrer Erfinder, sowie Erzähler. Die meisten Geschichten werden jedoch nicht von einem Autor, sondern vom Leben geschrieben. Es lässt sich nicht leugnen, dass sich die Interpretation der weitergegebenen Werte über Jahre hinweg verändern. (vgl. Hourihan 1997, 26)

„Contemporary urban style is empowering to the subordinate for it asserts their right to manipulate the signifiers of the dominant ideology in a way that frees them from the ideological practice and opens them up to the subcultural and oppositional uses.“ (Fiske 1991, 235)

Werner Faulstich hat sich mit dem Begriff der Ideologie in Filmen auseinandergesetzt. Er meint, wenn man einen Film in seiner Gesamtheit betrachtet, kann man eine inhaltliche Weltsicht erkennen, die sich in Normen und Werten, beziehungsweise der „Bedeutung“ des Werkes widerspiegelt. E.M. Forster definierte grundlegende Begriffe wie *story* und *plot*. Als Story bezeichnet er die Geschichte, den chronologischen Verlauf des Geschehens, die sich wie ein gerafftes Filmprotokoll lesen kann. Der Plot ist hingegen die kausale Verknüpfung des Geschehens und legt dessen Motivation offen, die darin enthaltene Weltsicht ist die Ideologie. Dieser kontroverse Begriff, der Ideologie, wird vereinfacht dargestellt und in das erkenntnistheoretisch-(neo)positivistische Ideologieverständnis, das sich in der Metaphysik, Ethik, Geschichts-, Kunst- und Religionsphilosophie wiederfindet und dem vom Marx geprägten Ideologieverständnis, unterteilt. Marx war der Meinung, dass das Bewusstsein des Menschen von seinem gesellschaftlich-materiellem „Sein“ abhängig ist. Deshalb wirkt sich eine „falsche“ Praxis wiederum im Bewusstsein aus und dieses „falsche“ Bewusstsein wird von Marx, als „Ideologie“ bezeichnet. Oft wird der Begriff Ideologie für „politisch relevante Weltanschauung“ oder verschiedene Arten von politischen Entwürfen Welt- und Geschichtsdeutungen, verwendet. Es wird versucht, den negativen Beigeschmack durch anthropologisches und politisch Relevantes, zu neutralisieren. Die Ideologiekritik ist ein wesentlicher Bestandteil, der Analyse von Filmen, da die einzelnen Wirklichkeitsfragmente, selektiert und anders angeordnet wurden, welche mit der eigenen Weltsicht verglichen werden können. (vgl. Faulstich 1978, 58-61) Geschichtlich und gesellschaftlich kreierte, künstliche Gegebenheiten verstecken sich hinter dem Anschein der Natürlichkeit, was auf den Begriff des Warenfetisch von Marx zurückgeht. Faulstich fasst die Ideologiekritik so zusammen: „[...] im engeren Sinn zunächst die Reflexion der im Film implizit oder explizit ausgedrückten

Situationsdeutungen, Normen, Werte und Reflexionssysteme, die als konform oder kritisch zu den bestehenden Herrschaftsverhältnissen in unserer Gesellschaft erkannt werden können; sodann meint Ideologiekritik aber auch im weiteren Sinn die Untersuchung der gesellschaftlichen Entstehungsbedingungen und Verwertungszusammenhänge des Films, wie sie in Produktion/Distribution und Rezeption zum Ausdruck kommen.“ (Faulstich 1978, 61)

Im Gegensatz zu Marx behauptet Louis Althusser (1971), dass das Sein der Menschen sich nicht nur auf ihre materielle Existenz stützt, sondern er legt besonderen Wert auf die zwischenmenschlichen Werte und Ideen, die im Zuge eines Informationsaustausches weitergegeben werden. Die „Reproduktion der existierenden sozialen Beziehungen“ bezeichnet er als *Ideological State Apparatus*. Er erklärt diese Zusammenhänge folgendermaßen: „Ideology is a „Representation“ of the Imaginary Relationship of the Individuals to their Real Conditions of Existence.“ (Althusser in Standish 2000, 11). Die Verifizierung oder Falsifizierung einer Ideologie ist nicht möglich, da Ideologien gruppenspezifisch verstanden werden müssen. Insofern Ideologie ein gelebtes System von bestimmten Weltanschauungen ist, folgt daraus, dass die Umkehrung dieser Perspektive, Rückschlüsse auf die individuelle Sichtweise möglich macht. (vgl. Standish 2000, 12)

Hermann Kappelhoff nähert sich dem Kino, indem er nicht nur auf die Inhalte und Erzählungen der Filme eingeht, sondern ideologiekritische medienspezifische Darstellungsformen, die narrative Strukturen sowie filmische Codes beinhalten, betrachtet. Film als ideologieproduzierender Apparat oder als Affektmaschine hat eine bewusstseinsbildende Funktion, die affektiv, perceptiv und imaginativ analysiert wird. Er kann als eine kulturelle Praxis beschrieben werden, die sich durch Fantasietätigkeit und Lustbefriedigung auszeichnet. Guattari betont diese Maschinerie in seiner Aussage: „Im Kino hat man nicht mehr das Wort; es spricht statt Deiner; man hält Dir den Diskurs, von dem die Kinoindustrie sich einbildet, daß Du ihn gerne hören würdest; eine Maschine behandelt Dich wie eine Maschine, und wesentlich ist nicht das was sie Dir sagt, sondern jene Art von Auflösungstaumel, den Dir die Tatsache verschafft, derart maschinert zu werden.“ (1977, 93)

Baudry stellt die These auf, dass bürgerliche Ideologien, besonders durch die Zentralperspektive des Kamerabildes verbreitet werden. Das Visuelle des Bildes täuscht ein

„Wie-Real-Sein“ vor, doch dahinter finden sich die ästhetische Konzeption, die technische Konstruktion und die ideologische Funktion eines gesellschaftlichen, künstlichen Aggregats. (vgl Kappelhoff in Felix 2003, 132-134)

4.2. Kino und die Psyche

Die Beziehung zwischen Kino und Psychoanalyse bedarf einer näheren Betrachtung, um deren Übereinstimmungen, wie beispielsweise die Bedeutung des Sexuellen, die Dominanz affektiver Prozesse, die Betonung visueller Fantasien, zu erkennen. Hermann Kappelhoff beschäftigt sich in seinem Aufsatz *Kino und Psychoanalyse*, mit dem Kino als Medium von Austauschprozessen, welches in Verbindung zum Unbewussten der Gesellschaft und deren Individuen steht, indem der Film äußere Wahrnehmungen und innere Affekte, durch Bewegung, Farben und Töne verbindet. Der dunkle Raum des Kinos wäre, sowie in der analytische Praxis, Projektionsfläche von Wünschen, Identifikationen, Selbstentwürfen, deren Verwerfung und der Besetzung und Übertragung von Objekten. (vgl. Kappelhoff in Felix 2003, 130).

Das Imaginäre in Lacans Studie *Das Spiegelstadium als Bildner der „Ichfunktion“* (1973) zeichnet sich durch „das Bild des Ähnlichen“, das Spiegelbild, aus und trägt somit zur Prägung des Selbstbezugs bei. Die Ich-Funktion (*moi*) tritt schon vor der Entwicklung der Sprache bei einem Kleinkind ein, während das sprachlich strukturierte Ich-Bewusstsein (*je*) seine Relation zur Außenwelt bestimmt. Das Spiegelstadium stellt einen primären Identifikationsprozess der vorsprachlichen Entwicklung dar, in dem noch keine Grenze zwischen Subjekt- und Objektwelt gezogen wurde. Der erste bewusste Kontakt mit seinem motorisch kontrollierbaren Ebenbild im Spiegel, erzeugt eine Selbsttäuschung. Genau in diesem Punkt entsteht eine Verbindung zum Realitätseffekt im Kino, denn die Leinwand des Kinos ist Lacans Spiegelbildschirm.

Die Vorstellung einer konstitutiven Selbsttäuschung wurde mit dem Realitätseffekt des Kinos

verbunden. Nach Baudry wurde die Kinoleinwand zum Spiegelbildschirm (*Screen-mirror*) eines integralen Selbstbildes, das im Zuschauer narzisstisches Begehren auslöst (vgl. Baudry 1986, 293). Doch in der Psychologie verhält sich das „Spiegel-Ich“ eher als schrittweise erstelltes Selbstbild. Diese primäre Identifikation, des Abgrenzens zu den Anderen, wird im Laufe der Zeit durch immer neue Indikatoren geprägt, die auch Begehren und Wünsche auf das „Ich im Spiegel“ projizieren und die eigene Position in der Welt bestimmen.

Christian Metz definiert seinen Zugang des Subjekts zum Film, in seinem Werk *Le Signifiant imaginaire* (1977), nicht so sehr über eine ästhetische Reflexion oder als eine Kommunikation, sondern er begreift den Film eher als einen „fiktionalen Raum“, der für den Rezipienten mehr und mehr zum „Kosmos der filmischen Erzählung“ wird. Die Uridentifikation wendet Metz als voyeuristische Schaulust des Zuschauers auf den Film an. In seinem erweiterten Verständnis der primären Identifikation lehnt er die Übertragung des Spiegelschemas auf den Kinobesucher ab. Die audiovisuelle Wahrnehmung vollzieht sich seiner Ansicht nach abseits des alltäglichen Erlebens. Er definiert den Film als Objekt des Begehrens des Zuschauers, der Film ermöglicht das Eintauchen in eine Fantasiewelt und ist daher Quelle der Befriedigung. Für ihn ist der „fiktionale Raum“ das, was für Lacan der Spiegelbildschirm ist. Jedoch unterscheiden sie sich, weil nach Ansicht von Metz der Mensch diesen Raum nur begreifen kann, weil er nicht wie im Spiegel seinem Ebenbild begegnet. (vgl. Metz 1977, 252)

Der Zuschauer identifiziert sich mit dem Auge der nicht-sichtbaren Kamera und schließt damit die Lücke der einzelnen Fragmente eines Filmes, die in der Montage und in seiner Vorstellung zu einem homogenen Ganzen verbunden werden, wo der Begriff des *Suture* (medizinisch für Nahtstelle) seine Anwendung findet. Der Zuschauer wird durch Bildkonstruktionen dazu verführt den fiktionalen und imaginären Raum im Film über den Code der Symbolik mit dem Realen im Kinosaal verschmelzen zu lassen.

Laut Kappelhoff ist die symbolische Struktur des filmischen Bildes ein offener Prozess, der in die Imagination des Zuschauers gesellschaftliche Machtstrukturen und kulturelle Werte einfließen lässt, die ihm affektive Befriedigung verschaffen, um die herum er eine ganze Welt erfindet, in der das Objekt seines Verlangens glänzen kann. Die narzisstische Wahrnehmung

ist eng mit der Bildersprache des Films verbunden und ist besonders emotional besetzt, indem die Wunschvorstellungen mit den gezeigten Bildern verknüpft werden: „Er sieht den Film, wie man einen Traum ansehen mag, den man zwar nicht träumt, aber geträumt haben könnte.“ (vgl. Kappelhoff in Felix 2003, 141-143)

Meist sind Kinogänger älter als Kinder, die nur primäre Identifikationsprozesse gelernt haben. Daher kann man davon ausgehen, dass sich im Laufe ihrer weiteren Entwicklung Teilsysteme, die durch psychische Aktivität entstanden sind, im endgültigen Stadium erhalten bleiben können. Freud hat festgestellt, dass die psychische Aktivität das Zeitbewusstsein verschiebt und verändert, sie ist aber an und für sich zeitlos. So ist der „psychische Apparat“ bei Freud eine räumliche Positionierung psychischer Entwicklungsprozesse. Die Regression findet, aufgrund des Strebens nach einer Wiederherstellung eines vergangenen Zustandes, statt. Laut Metz überlagert der Konsum eines Filmes die negativen Seiten einer Psyche, wenn sich der Zuschauer in einer Phase des Rückzugs aus der Außenwelt befindet. Die Auflockerung der Ich-Funktion und die Regression bieten Raum für die Vorstellung der Verflechtung von Traum und Kino. Träume sind analytisch betrachtet eine halluzinatorische Wunschvorstellung. Metz hat dazu gesagt, dass der Zustand im Kino wie ein Traum erlebt wird, dessen Existenz man sich bewusst ist und dass er von der Grenze zum Schlaf bis zur träumerischen Halluzination reichen kann. (vgl. Metz 1994, 1020)

Das Bild im Film bietet nicht das Reale, sondern Impressionen und Effekte der Realität, die an sich unreal sind. Dieser Täuschung ist sich der Zuschauer zwar bewusst, er kann sie aber trotzdem genießen, da ihm die Realität im Mantel der Phantasiebilder seiner Träume erscheint. Kino kann als Irreführung der Sinne oder als Ort von Ideen verstanden werden. Es kommt nur darauf an, ob man wie im Höhlengleichnis von Platon das „Licht der Wahrheit“ sucht oder ob man im Freudschen Sinne den Schatten an der Wand, im Sinne eines psychoanalytischen Gesprächs und einer Rückführung an vergangene Orte, Bedeutung schenkt. Weiters misst Freud der Phantasie in diesem Zusammenhang große Bedeutung bei. Er sieht bei primären Prozessen keinen Unterschied zwischen Innerem und Äußerem oder Phantasie und Wahrnehmung, da für Freud die Wahrnehmung kein eigenes Realitätskriterium enthält. In der späteren Entwicklung des Menschen füllt, überlagert oder verdeckt die Phantasie die Lücken zwischen den realen und den triebhaften Ansprüchen. Diese Zusammenhänge aufzudecken, findet besonders in der Traumdeutung Freuds ihre

Anwendung. (vgl. Kappelhof in Felix 2003, 143-150)

Der dunkle Raum hat in der Psychoanalyse einen Bezug zum vorgeburtlichen Leben im Mutterleib und dem Lesen des mütterlichen Gesichts, welches als eine intersubjektive Erfahrung wahrgenommen wird. In der Dunkelheit fließen Emotionen und Wahrnehmung mit Symbolen und Sprache zusammen, die im Kino eher mit dem Prozess der Traumdeutung, als mit dem Träumen zusammenhängt, da ununterbrochen Ichpositionen produziert, Subjektivierung vollzogen und verschiedene Bewusstseinszustände durchwandert werden, was Felix Guattari als „Couch des Armen“ bezeichnet hat. (vgl. Kappelhoff in Felix 2003, 150-154)

4.2.1. Der Held und der Nihilismus

In „Also sprach Zarathustra“ beschreibt Nietzsche, wie Zarathustra ihm in einem Traum erschien. Seine moralische Lehre drehte sich um den Kampf von Gut / Licht und Böse / Dunkelheit des Universum - die Idee des Übermenschen ward geboren. Nietzsche sieht die größte Krise in der Hinwendung der Menschheit zur Selbstreflexion. Ein Vorgang der, für ihn, zwangsläufig zu einer nihilistischen Denkweise führt (vgl. Jung 1988 14).

Es gibt viele verschiedene Definitionen von Nihilismus, bei Alan Pratt lautet diese, in Verbindung mit Pessimismus und Existentialismus : „all values are baseless and ...nothing can be known or communicated“ (2006) Donald Crosby beschreibt ihn als einen Prozess des Hinterfragens, wobei sich die eigenen Überzeugungen so lange abnützen, bis sie gar nichts mehr bedeuten (1988). Weitere Vertreter gehen von der Verneinung der Belastungen des alltäglichen Lebens und dem Einfühlungsvermögen, der Akzeptanz negativer Seiten des Lebens, von der Ablehnung von Autorität bis zum Streben nach dem absoluten Nichts, aus. Eliade (1959) wiederum weist auf den Unterschied zwischen dem Heiligen und dem Profanen hin.

In der Figur des Helden wird dieses Heilige in seiner erlösenden Funktion reflektiert. Deshalb steht der Held für Harmonie, Ordnung, einer Art von ontologischer inneren Sicherheit in einer Welt, die ohne ihn immer mehr in die Verdammnis, Katastrophe, Bedeutungslosigkeit, Entwertung und ins Chaos gestürzt wäre. Younis wendet den Nihilismus anhand der Figur des

Superhelden, der althergebrachte Werte im Glauben der Menschen aufrecht erhalten kann, an.

4.2.2. Der Dualismus und der Versuch einer Auflösung durch die Dissonanztheorie

Wenn man eine Geschichte verfolgt, identifiziert man sich meist mit dem Helden der Geschichte und man durchlebt mit ihm eine Entwicklung, die Aristoteles schon früh beschrieben hat. Er hat in seiner Heldentheorie einen Ansatz der Relevanz der Identifikation des Rezipienten vorgebildet. Diese Katharsis wirkt psychohygienisch und reinigt von depressiven und negativen Gefühlen und Spannungen durch Lachen. Diese Veränderung in der Psyche des Rezipienten ist bestimmten kognitionspsychologischen Mustern unterworfen. In diesem Kapitel möchte ich diese Bewusstseinsprozesse vorstellen, um den Helden und seine Wirkung auf den Zuschauer von einer anderen Disziplin aus zu betrachten.

Festingers Dissonanztheorie beschäftigt sich stark mit den Begriffen von Kognition und Relation und der Beziehung zwischen den beiden. Kognitionen können Meinungen oder Bewusstseinsprozesse sein. Der Mensch strebt nach einem subjektiven Gleichgewicht, ist dieses gestört, herrscht ein innerer Spannungszustand vor. Diese Kognitionen können in relevanter oder in irrelevanter Beziehung zueinander stehen. Bei der irrelevanten Beziehung haben sie für eine Person nichts mit einander zu tun, ist die eine aber unabhängig von der anderen, gilt diese als isoliert. Bei relevanten Kognitionen, jedoch gibt es eine weitere Unterscheidung in konsonante und dissonante Beziehungen. Die konsonante Beziehung ist kohärent und widerspricht sich nicht, sie muss dies aber nicht logisch sondern psychologisch tun, denn dieses Zusammenpassen ist rein subjektiv. Bei der dissonanten Relation ist dies gegensätzlich. (vgl. Festinger 28.10.2009)

Eine Geschichte basiert meist auf einer Gegenüberstellung von binären Gegensatzpaaren oder Dualismen, wie zum Beispiel Gut/Böse, Mann/Frau, Vernunft/Leidenschaft, Körper/Geist, Hell/Dunkel. Gut und Böse sind nicht leicht zu kategorisieren und werden sogar oft verwechselt, welches die Frage aufwirft, ob der Feind von innen oder von außen auf den

Helden trifft. Er hat immer die Möglichkeit, sich zwischen der Rolle des Helden oder des Bösewichts zu entscheiden. Er hilft demjenigen, dem er gegenüber Verantwortung empfindet und sorgt somit für Gerechtigkeit. In diesem Sinne kann der Held in seiner transzendenten Funktion eine Aussöhnung zwischen diesen Gegensätzen herbeiführen und eine Heilung von vorangegangenen Verletzungen der Psyche bewirken.

Einen Versuch, diese Gegensätze einander anzunähern, stellt die Dissonanztheorie dar. Dabei geht man davon aus, dass ein Individuum nach Gleichgewicht und Harmonie strebt und zwar in diesem Fall nach dem kognitiven Gleichgewicht. Wenn dieses Gleichgewicht gestört ist, dann meist weil der subjektiv empfundene Einklang nicht gegeben und somit eine Dissonanz vorliegt. Ein Spannungszustand, der sich sowohl in der Person des Helden, als auch in seinem Verhältnis zu anderen Personen manifestieren kann. Im weiteren Verlauf des Geschehens versucht er, dieses Ungleichgewicht aufzuheben. In dieser Funktion agiert der Held vor allem als eine Identifikationsfigur für jeden Einzelnen. Er zeigt die Möglichkeiten auf, die in jedem von uns stecken. Sein Charakter geht sinnbildlich eine Entwicklung durch, die der Rezipient nachvollziehen kann oder auch nicht. Viele Geschichten erfüllen so eine therapeutische Aufgabe, die über moderne Massenmedien und der Popular Culture ein sehr breites Publikum erreichen kann.

4.3. Genreklassifikationen

Seit dem Beginn der Filmgeschichte ist eine Unzahl von Filmproduktionen entstanden, die eine Kategorisierung nötig machte. Ein Filmgenre ist eine Art Erfolgsrezept, demnach die Produzenten, auf bewährte Filmtraditionen zurückgreifen, um dem Publikum das zu bieten, was ihnen schon zugesagt hat und ihm zu erleichtern, das neue Produkt einzuordnen und anzunehmen. Kategorien für dieses Phänomen zu finden, kann über die verschiedensten Kriterien, wie Herkunftsland, Epochen, Mitwirkende oder eben Genres erfolgen. Genres und Berühmtheit sind für den durchschnittlichen Zuschauer ansprechender und wesentlicher als die speziellen technischen Mittel mit denen die Kinoindustrie arbeitet.

„How do you get overseas sales before the shooting even begins? You have to sell relying on either the actors or the genre - anything that is tried and proven. Wong Kar Wai“ (Bordwell 2000, 149)

Nach Müller zeichnen sich Genres durch eine „[...] typisch soziale oder geographische Lokalisierung durch spezifische Milieus oder Ausstattungsmerkmale, Figuren- oder Konfliktkonstellationen oder durch besondere Themen oder Stoffe“ aus (1997, 141), aber auch die strukturalen, emotionalen und inhaltlichen Komponenten können zur Kategorienbildung beitragen. Genres sind in vielen Medien vertreten und dienen als Verständigungsbegriffe bei der, zum Teil durch sie vereinfachte Kommunikation über Filme. Sie determinieren viele Faktoren von der Ideenfindung, über den Prozess der Produktion bis hin zu den Erwartungen und dem Erleben der Rezipienten.

Die Anzahl der Genrebegriffe ist mit über 2.500 eine unüberschaubare Größe, die sich jedoch in „*Clustern*“ zusammenfassen lassen, die in der alltäglichen Verständigung der Rezipienten, mit wenigen allgemeinen Begriffen zusammengefasst werden können. Durch die für die Kommunikation nötige Flexibilität besitzen die Begriffe eine gewisse Unschärfe, die eine Typologie nahezu unmöglich macht.

Neben der Ikonographie kann man Ähnliches auch mit einfachen Mustern beschreiben, den „patterns of visual imagery“ (McArthur 1973), die zwar nicht eindeutig festgelegt werden können, aber als Schemata mit mannigfaltigen Variationsmöglichkeiten angewandt werden können. Wenn sich die visuellen Formen ikonographisch verdichten, kann es zu einer Stereotypisierung kommen. Für Genreproduktionen ist es zwar typisch, dass einzelne Elemente wiederholt werden, doch eine direkte Übernahme aus einer vorhergehenden Produktion wird als Zitat aufgefasst und es müssen immer wieder neue Variationen und Interpretationen gefunden werden. „Schema und Variation bilden also eine unauflösbare Einheit“. (Hieckethier in Felix 2003, 80)

Die narrativen Formen werden innerhalb der Genres meist auf einer, dem Publikum vertrauten Basis konzipiert, wie ein Aufbau, der von der Ausgangssituation bis zum Höhepunkt und schließlich bis zum Schluss reicht und als ein in sich „geschlossener Mythos“ erscheint. Genrefilme erzählen immer wieder altbekannte Geschichten der Menschheit und instrumentalisieren somit den jeweiligen Mythos. Die Mythenanalyse besteht, laut Thomas Schatz, ähnlich den Systemen von Lévi-Strauss, aus binären thematischen Oppositionspaaren. Aktuelle gesellschaftliche Diskurse werden aufgegriffen, die narrativ aufgelöst werden, wobei die verschiedenen Genres verschiedene Funktionen, wie die des kulturellen Rituals, der Festigung der bestehenden Ordnung oder der sozialen Integration, erfüllen. Durch den Austausch zwischen dem Publikum und den Produzenten, verändert sich das Genre auf der individuellen und gesellschaftlichen Ebene. (vgl. Schatz 1981, 38)

Seeßlen versteht unter der Funktion des Mythos eine kathartische Methode, „Widersprüche, die sich in der Praxis nicht lösen lassen, auf geträumte, vorgestellte, angestrebte Weise zu harmonisieren“ (Seeßlen 1995, 21) Bei C. G. Jung wiederum kommt der Begriff der Archetypen dem des Mythos hinzu. Er bezieht sich dabei auf Urbilder der Menschheit. Christopher Vogler (1992) propagiert ein spezifisches Muster, das der Zwölf-Stationen-Geschichte, welches in allen publikumswirksamen Filmproduktionen vertreten wird. R.G. Collingwood kritisierte das Vertrauen der Masse in die Formel eines Genres, denn er ist der Meinung, dass jedes ernsthafte künstlerische Werk einzigartig ist. Wohingegen Noel Carroll die meisten Arten der Kunst auf einer allgemeinen Formel, die aus einer Tradition heraus entstanden ist, interpretiert. Doch Kunst funktioniert innerhalb komplizierter Beziehungen zu Parametern, die immer wieder zwischen dem Neuen und dem Vertrauten hin-

und herschwanken. (Vgl. Bordwell 2000, 170)

Schon früh wurde der Zusammenhang von Gefühlen im Kino diskutiert. Die Emotion im Film gilt nicht mehr als rein physischer Effekt, sondern als Teil von Kognitionen. „Gerade wenn Genreetikettierungen dazu dienen, Erwartungen des Publikums zu kanalisieren, zielen diese Erwartungen in der Regel weniger auf konkrete Details der erzählten Geschichte, sondern mehr auf Stimmungen, Erregungen, Erlebnisse, auf Glücks-, Schock- oder Angstgefühle. Genres können deshalb auch als Filmgruppe unterschiedlich profilierter Emotionsangebote verstanden werden, bei deren einzelnen Filmen der Zuschauer ein spezifisches Stimulationsangebot erwartet wird.“ (Hickethier in Felix 2003, 88) Diese Emotion wird aus psychologischer Sicht oft als Affekt bezeichnet, welcher laut Wulff durch das Genre reguliert werden kann. Der Mensch ist den Affekten nicht mehr ausgeliefert und entgegen dieser traditionellen Lehre können Emotionen durch Kultur geprägt werden. Bei der Genremischung werden die Gefühle der jeweiligen Richtungen zusammen verdichtet und sie sprechen damit ein breiteres Spektrum an. Durch die Kenntnis einer stetig anwachsenden Zahl von Filmen, die aus den unterschiedlichsten Genres stammen, erweitert sich auch der Erfahrungshorizont und die Einordnung in den jeweiligen Gruppierungen wird immer leichter. Im Kino und Fernsehen wird bei dieser Paarung von Gefühlen und Visuellem von einem „*mood management*“ gesprochen.

Will man eine Genreanalyse durchführen, geschieht dies entweder durch das Annähern an ein Genre durch Beispielfilme, die systematisch und historisch Ähnlichkeiten aufweisen oder indem man einen Film auf genrespezifische Elemente hin untersucht. Ich finde beide Herangehensweisen interessant für meine Ziele innerhalb dieser Diplomarbeit, da bei der Analyse der Kinolandschaft eines ganzen Landes beide Methoden im interkulturellen Zusammenhang legitim und sinnvoll sind. Ich halte mich da an Tudor, der dann von Genres spricht, wenn „Beziehungen zwischen Filmen, den Kulturen, in denen sie entstehen, und den Kulturen in denen sie vorgeführt werden, untersucht werden sollen“ und das unter Berücksichtigung von gesellschaftlichen und psychologischen Kontexten (Tudor 1977, 95).

Genres werden im Hinblick auf das Genderthema unterschiedlich wahrgenommen und das Subjekt wird dadurch geprägt. Besonders die „hollywoodesken“ Etikettierungen haben einen

gewichtigen Einfluss in der Welt des Films, hier spricht Hackett von dem kulturellen Konzept der „Glokalisierung“. (vgl. Hackett in Felix 2003, 87-92)

5. Der Japanische Film

„The movie screen is the sensitive eye which combines the light and the darkness together, and the flickering light on the screen is homologous to the floating anxiety found in a fast-changing world.“

(Dissanayake 1988, 35)

Der Kinosaal ist ein gesellschaftlicher Raum, dessen Licht von Dunkelheit umrahmt ist. Ein japanischer Dichter sagte einmal: „In the deep deep darkness, one sees an eye open.“

Der japanische Film kann sehr emotional, großartig, originell, bunt, blutig, bizarr und manchmal sogar ein bisschen albern sein und er ist zur Zeit vielleicht einer der aufregendsten und einflussreichsten der Welt. Er ist optisch meistens sehr beeindruckend und erhält seine Faszination durch seine emotionale und visuelle Kraft. Der Kampf ist oft ein zentrales Thema und wird für das Publikum durch seine Schnelligkeit, Kreativität und Leidenschaft fast zu einem physischen Erlebnis. Die Gewalt erscheint wild, oft unglaublich, kunstvoll und bis ins letzte Detail ausgeklügelt. Immer wieder werden Zeitlupenaufnahmen, dynamische Bildkompositionen und übertriebene Winkel als Stilmittel eingesetzt. Für westliche Zuseher kann der stilistische Aspekt der optischen Überladenheit übertrieben wirken, doch der Realismus steht nicht unbedingt im Vordergrund. Er wird mitunter durch dynamische Ausdruckskraft angereichert, unterstrichen, verschönert oder verzerrt. Die ausdrucksvolle Intensität wird durch die Manipulation von Farben, Tönen und der mitreißenden Körperlichkeit erreicht. Es wird an grundlegende Emotionen und Erfahrungen appelliert, wie zum Beispiel Einsamkeit, Ungerechtigkeit, Verlust, Rache oder an das Verlangen nach Liebe.

Die japanischen Filme verbinden Sexualität, Lust und Liebe mit Gewalt und Todes- Themen, die tief in der japanischen Kultur verwurzelt sind. Die schockierenden und erschreckenden Bilder sind mehr als reine Pornographie und Blutvergießen. Es werden kulturelle, psychologische, philosophische und existenzielle Inhalte transportiert. Die einzigartige und lange Tradition Japans wird häufig bezüglich von Sex and Crime in Kombination zu den

verschiedensten Künsten untersucht.

Ich möchte an dieser Stelle darauf hinweisen, dass ich bei der Übersetzung der japanischen Wörter die Hepburn Transkription verwende, die in Bezug auf den Zirkumflex über den Vokalen eine langgezogene Aussprache, für diakritische Zeichen wie ô und û, bedeutet. Bei Namen nenne ich zuerst den Vor- dann den Nachnamen, so wie bei Takashi Miike und nicht wie im Japanischen, wo dies umgekehrt ist.

In den letzten Dekaden haben sich viele Forschungsprojekte und akademische Debatten mit der japanischen Identität befasst. Wimal Dissanayake ist eine dieser Stimmen und er beschäftigt sich in seinem Buch *Cinema and Cultural Identity - Reflections on the Films from Japan, India, and China* (1988) mit der kulturellen Identität des asiatischen Kinos und dessen künstlerischen Ausdrucks. Es werden Werte, Vorstellungen und Lebensarten von diesem audiovisuellen Medium transportiert und transformiert. Die Auswirkungen der Globalisierung und Internationalisierung sind einerseits eine Bedrohung für die authentische lokale Kultur, aber auch eine Chance für eine Belebung und Kreativität, die viele verschiedene Formen annehmen kann. Ich möchte weiters ein paar Begrifflichkeiten im Sinne Dissanayakes erklären, bezüglich des Unterschiedes zwischen nationaler Identität und kultureller Identität. Die nationale Identifikation bezieht sich auf den gemeinsamen Raum, der vom Staat bezogen wird. Wohingegen der kulturelle Identifikationsbegriff weiter gefasst und natürlicher gewachsen ist. Mehrere kulturelle Identitäten können in einer nationalen beinhaltet sein, sie kann manchmal auch Grenzen übergreifend bestehen. Da der Kulturbegriff ein sehr schwierig zu fassender ist, möchte ich hier die Definition nach Dissanayake bereitstellen. Er beschreibt Kultur als ein Wertesystem, dessen Bedeutung von Menschen und ihren Handlungen offengelegt und kommuniziert wird. Clifford Geertz (1973) formuliert es ähnlich, bei ihm ist Kultur ein Netz aus Bedeutungen, welches Menschen um sich herum gesponnen haben. Greg Dening (1980) beobachtet, dass kulturelle Manifeste Zeichen und Symbole sind für das was nicht offensichtlich ist und um sich innerhalb des Zeichensystems bewegen zu können, muss man sie richtig zu deuten wissen.

Betrachtet man die Vergangenheit, die kulturellen Entwicklungen und die hermetischen Abgeschlossenheit Japans, ist das japanische Kino laut Dissanayake durch und durch

„japanisch“. Diese Eigenheit lässt sich jedoch durch die allgemeine Fragwürdigkeit einer nationalen Identität im Kino relativieren und auch Tadao Sato lässt an dieser These Zweifel aufkommen, denn er behauptet dass westliche und japanische Kultur im japanischen Film auf seltsame und komplizierte Weise miteinander verwoben sind und miteinander koexistieren. Sogar für Japaner selbst ist es schwer einen Unterschied festzustellen. (vgl. Sato 1982, 31)

Im Orientalismus von Edward Said hat der Westen das Konzept des „Orients“ erfunden, um seine eigene kulturelle Identität zu definieren und legitimieren zu können. In Bezug auf das japanische Kino besteht jedoch die Gefahr einer Präsentation des „Exotischen“ aus einem westlichen Blickwinkel wobei sich die Produzenten und die Konsumenten selbstverherrlichen. (vgl. Thornton 2008, 4) Mircea Eliade wiederum ist der Meinung, „dass nicht die Revolution des Proletariats das wichtigste Phänomen des Zwanzigsten Jahrhunderts gewesen“ sei, „sondern die Entdeckung des nichteuropäischen Menschen und seiner geistigen Welt.“ (Eliade 1978, Eintragung vom 15.06.1952). Auch wenn man diese Meinung nicht teilt, zeigt sie doch unbestritten eine starke Tendenz des Zwanzigsten Jahrhunderts auf. Wimal Dissanayake vertritt die These, dass die kommerzielle Ausprägung des asiatischen Kinos eher die Idee eines einheitlichen essentiellen Nationalstaates beinhaltet, während das Artgenre sich dem Nationalstaat gegenüber kritisch zeige. (vgl. Dissanayake 1994, S xiii)

Der Kinofilm kam ursprünglich um 1900 aus dem Westen nach Asien. Die japanischen Filmemacher versuchten ihre Traditionen und kulturellen Eigenheiten über dieses Medium zu verbreiten, das eines der sensibelsten Instrumente einer Gesellschaft sein kann. Eines der großen Themen ist das Aufeinanderprallen von Tradition und Moderne. Ein anderer Aspekt, den es zu beachten gilt, ist die Universalität, die zeitlose menschliche Essenz einer menschlichen Erfahrung, die über Ländergrenzen hinaus wirken kann.

Es besteht eine Verbindung zwischen der japanischen kapitalistischen Gesellschaft, der Filmgeschichte, der Kultur und dem alltäglichen Leben. Die japanische Ästhetik ist zwingendermaßen an die moderne japanische Gesellschaft gekoppelt und wird in Folge dessen durch ökonomische Aspekte gestaltet. In der japanischen Filmindustrie liegt ein durchschnittliches Budget zwischen 500 000 und 1 Million US\$, wobei die meisten Videoproduktionen weit unter diesem Wert liegen. Aus diesem Grund ist es, aus Sicht der

Produzenten, nachvollziehbar, dass eine genrebezogene Vermarktung erwünscht ist. Dabei wird der Wiedererkennungswert genutzt, vertraute Elemente werden neuarrangiert, soweit um zumindest einen zweiminütigen Trailer füllen zu können. (vgl. Mes 2003, 22)

Dolores P. Martinez beschäftigt sich in dem von ihr herausgegebenen Buch *The Worlds of Japanese Popular Culture - Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures* (1998) mit japanischer Populärkultur aus einer anthropologischen Perspektive. Japan wird als eine postmoderne Konsumentengesellschaft beschrieben, in der Themen von Bedeutung sind, wie die Konstruktion von Geschlechterrollen, die Wirkung der Globalisierung auf das Konsumverhalten und die sich ständig wandelnden Grenzen der japanischen Kultur und Identität. Martinez geht davon aus, dass es kein einheitliches Japan gibt, da die Unterschiede zwischen Stadt und Land oder Familien und Singles zu groß sind. Es scheint eine Verbindung zwischen dem Nationalstaat, der Ideologie der „Japaneseness“ und der Populärkultur zu geben. Die meisten aus dem Westen stammenden Menschen haben ein Bild von einer homogenen Gesellschaft, die auf Hierarchien und Formalitäten aufgebaut sind. Die Männer arbeiten als moderne „Samurai-Businessmen“ in großen Firmen, während die Frauen eher zurückhaltende, sanfte und unterwürfige Wesen sind, die sich nur in der Mutterrolle durch ihre Kinder entfalten können, die wiederum den ganzen Tag mit Lernen zubringen. Einerseits werden Harmonie und Ästhetik hochgehalten, andererseits gibt es die feudale Gewalt der yakuza. Dieses Land besteht aus zu vielen Gegensätzen, als das ein Außenstehender die Zusammenhänge nachvollziehen könnte. Diese Abbilder der Gesellschaft werden gerade von den Japanern selbst aufrecht erhalten, um ihren Staat zu repräsentieren, wobei das Augenmerk eher bei den Gemeinsamkeiten als bei den Unterschieden liegt. Bei der „*imagined community*“ von Homi Bhabha in *Nation and Narration* (1990) wird davon ausgegangen, dass jeder Staat seine eigene Art von Erzählung besitzt. Dolores Martinez meint, dass diese Erzählkunst, welche in den verschiedenen Massenmedien zu finden ist, am bestens als Mythos gesehen werden kann. Dieser Mythos soll nicht als falsche Geschichte verstanden werden, sondern eher als eine Folge von immer wieder überarbeiteten Erzählungen, welche die Werte einer sich ständig verändernden Gesellschaft reflektieren und verfestigen. Wenn nach einem Mythos gelebt wird, ist er eine Art von populärer Kultur, die von politischen, ideologischen, tieferen symbolischen und psychologischen Aspekten geprägt ist und von verschiedenen Menschen zu den verschiedensten Zeiten, geformt und verändert wird. (vgl. Martinez 1998 ebd.)

Im Allgemeinen wird Kultur meist mit einem intellektuellen Zugang zu den hohen Künsten, dem Unterschied von Klassen und einem nicht für alle zugänglichen Wissen assoziiert. Die Popular Culture scheint dazu im Gegensatz zu stehen, in dem sie eher von als für die Massen konzipiert wird. Aus anthropologischer Sicht kann Kultur eine Vielzahl von Bedeutung haben, die sich in das Gegenständliche, das Materielle und das Symbolhafte einer Gesellschaft aufteilt und deren Beziehung zueinander. Daniel Miller hat sich dem Konsumverhalten in einem modernen Staat im Zusammenhang mit einer globalisierten Kultur beschäftigt (Miller 1987). Für ihn ist es nicht so wichtig, was eine Gesellschaft produziert, sondern wie die Menschen die kapitalistischen Produkte konsumieren. Wenn man diese Idee weiterverfolgt, dann könnte man annehmen, dass der anthropologische Zugang sehr stark von soziologischen oder medialen Studien geprägt wird. Für die Cultural Studies wiederum ist es eher ungewohnt, dass man eine fremde Kultur untersucht, während die Kultur- und Sozialanthropologie viel eher unterschiedliche Nationen vergleicht. In der Anthropologie werden Verbindungen hergestellt zwischen den „erfundenen“ Traditionen eines Staates, seiner Massenkultur und einer älteren Kultur, wie die Folklore. Dies ist besonders wichtig zu erkennen in einer der komplexesten modernen Gesellschaft und zwar der Japans. Schwierigkeiten kommen schon bei der Benennung der verschiedenen Arten von Kultur zwischen Japan und dem Westen auf. Besonders japanische Frauen üben sich nicht nur in den traditionellen japanischen Künsten, wie die Teezeremonie oder klassische Instrumente, sondern sie unterstützen auch die westlichen hohen Künste, wie das Ballet, die Oper oder das Theater. Wenn nun Millionen in einer „Elitekunst“ ausgebildet werden, ist sie dann schon Populär- oder Massenkultur? (vgl. Martinez 1998, ebd.)

5.2. Der Japanische Held

„Eine Schwäche oder ein Fehler können zum Tod führen, in manchen Fällen kann sich aber auch das Blatt wenden und eine Schwäche oder ein Fehler können Anlass zu neuer Stärke geben.“

(Matsuoka 1995, 221)

Die Helden Geschichten haben durch deren Repetition im japanischen Kino eine mythische Bedeutung. Allgemein kann man behaupten, dass Aggression, die kein Ventil findet, sich nach innen richtet, was der Grund sein könnte dafür, dass im autoritären Japan eher masochistische als sich selbst behauptende Helden zu finden sind. Je mehr der Held leidet, desto heroischer wirkt er. Wird Männlichkeit übertrieben, kippt sie in Japan schnell in eine Art von Masochismus um. Dies kann sich im zur Schaustellen von Ganzkörperätowierungen, zum Beispiel im Yakuzafilmgenre, zeigen, da diese als Beweis gelten, starke Schmerzen aushalten zu können, diese sogar zu suchen. (vgl. Buruma 1984, 224)

Ich möchte mich weiters in diesem Kapitel auf Sybil Ann Thornton und ihre Thesen im Buch *The Japanese Period Film - A Critical Analysis* (2008), beziehen. Sie entwickelte eine Kategorisierung von drei Heldentypen im japanischen Kino, welche bestimmte Ideologien und Konzepte verkörpern. Als Ersten stellt sie den tragischen Helden vor, der seinen höher gestellten Status verliert auf Grund der Grausamkeit seines Gegners. Für ihn ist die Welt „schlecht“, diese Idee erwächst aus dem Buddhismus, in dem man sich nur durch den Rückzug aus der Gesellschaft dem „Leiden“ entziehen kann. Der Gegenpart zu dem tragischen Helden ist der Anti-Held, der Krieger und Rächer, der seine Widersacher reihenweise mit seinem Schwert abschlachtet. Und der letzte in der Runde der Helden ist der „alte Mann“, auf den Verlass ist und der immer Rat weiß, der hilft wo er kann und der alle beschützt. Er sieht die Welt als „gut“, in der das „Böse“ nur temporär auftritt, welches mit Hilfsbereitschaft und Arbeit an sich selbst bekämpft werden kann. Dieses Konzept steht dem Konfuzianismus nahe, der die Rolle der Frau als Opfer der Gesellschaft festigt. Obwohl kein direkter Zusammenhang besteht passt diese Unterteilung genau zu exorzistischen Ritualen der Tokugawa Periode, die über das Nō- und das Kabukitheater weiter verbreitet wurden. Besonders das Nō-Theater erfüllt eine schamanistische Funktion, in dem eine Transformation

zu einer Gottheit durch das Anlegen der Maske vollzogen wird. Der Anti-Held steht dabei für den aggressiven Geist der Toten, der die Gemeinschaft bedroht. Der tragische Held beruhigt und reinigt den Dämon und der alte Mann repräsentiert die Transformation und eine väterliche, schützende Gottheit. (vgl. Thornton 2008, ebd.)

„Warum haben manche Hauptfiguren oder historische Helden schwache Seiten oder weisen Mängel auf? Nicht nur in Mythen und Legenden, auch bei Protagonisten bekannter Romane lassen sich häufig Schwächen oder Fehler ausmachen. Der Grieche Odysseus oder Odin (Wodan) oder auch der Japaner Susano sind mythische Helden, doch sie haben Schwächen oder Fehler. Achilles' Schwachpunkt ist seine Ferse, Uranus fehlt das männliche Glied, die Beine des mythischen Hiruko sind gelähmt, und Susano ist körperlich behindert.“ (Matsuoka 1995, 217)

Wie schon erwähnt, befasste sich Gregory Barrett (1989) mit den Archetypen des japanischen Kinos. Trotz westlichem Einfluss auf die japanische Kultur finden sich immer noch Figuren, die in das Schema der „All-Suffering Female“ und dem „Weak Passive Male“ passen. Der Konfuzianismus schwächte mit seiner Betonung der Eltern-Kind Beziehung, den männlichen Liebhaber und lässt somit auch seine Angebetete leiden. Leiden und Passivität sicherten die soziale Stabilität, indem auf Gehorsam besonderer Wert gelegt wurde. Diese Archetypen wurden nicht von Propagandaministerien geschaffen, sondern sie stellen eine theatralische Katharsis dar, die aus allgemein vorhandenen Empfindungen entstanden ist und als Ventil für einen Alltag in einer autoritären Gesellschaft dient. (vgl. Barrett 1989, 133)

„Images resonating of the „tragic hero“ are strung together, and we, the spectators, recognise them as such in all their glossiness and piece the narrative together from our iconic memory.“ (Standish 2000, 200)

Isolde Standish, die sich ebenfalls mit dem japanischen Helden in ihrem Buch *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema - Towards a Political Reading of the „Tragic Hero“* (2000) beschäftigte, nimmt sich in erster Linie des tragischen Helden im japanischen Kino an und untersucht die Hintergründe und Zusammenhänge zu der mythischen und historischen

Vergangenheit Japans. Da sich meine Arbeit nicht so sehr mit der Thematik des Zweiten Weltkrieges auseinandersetzt, werde ich nicht näher auf diese Art von Kriegshelden eingehen, sondern mich in erster Linie auf die Verkörperungen des Yakuza und des Samurai konzentrieren. Der tragische Held, bei Standish, zeichnet sich in erster Linie durch sein *iji* (Stolz) aus, welcher ein Schlüsselkonzept der japanischen Gesellschaft ist. Standish bezieht sich auf Sato, wenn sie *iji* als eine Art von Stolz, im Sinne von *meiyo* (Ehre), dem Bedürfnis des Individuums nach Anerkennung durch die Anderen für sein rechtschaffenes Handeln und Leben, definiert. Eine weitere Interpretation des *iji* ist das *ijippari*, welches Sato als sturen Stolz bezeichnet. Sie stellt eine Verbindung zwischen der Popularität des tragischen Helden, dessen Empathie evozierendem Verhalten und einer allgemeinen frühkindlichen Erfahrung her. Als Kind kommt man an einen Punkt, an dem eine Unterscheidung zwischen „gut“ und „schlecht“ möglich ist. Wird nun das Verhalten von einem Erwachsenen ungerecht beurteilt, fällt das Kind in eine Trotzreaktion und beharrt auf seinem Standpunkt oder geht auf die Forderungen ein und untergräbt somit die eigene Persönlichkeit. In der Welt der Erwachsenen kommt es in verschiedensten Situationen ebenfalls zu solchen Ungerechtigkeiten in Form von nicht auflösbaren Widersprüchen zwischen einschränkenden gesellschaftlichen Umgangsformen und den diesen widersprechenden Vorstellungen von Männlichkeit, Dominanz und Macht in derselben Gesellschaft. Diese idealisierte Männlichkeit steht im Gegensatz zu dem streng organisierten System, in dem die individuellen Bedürfnisse den Interessen der Gruppe untergeordnet werden, um *haji* (Schande) zu vermeiden. Da diese Maskulinität durch den japanischen Arbeitsalltag weitgehend unterdrückt wird, dienen Samurai- und Yakuzahelden als Identifikationsfiguren, durch die ein Ausleben der nicht realisierbaren Wünsche in der Fiktion möglich wird. Weiters wird die Männlichkeit, durch das Vordringen der Frau in das Berufsleben und die teilweise Entmachtung als alleiniger Familienvorsorger, in ihren Grundfesten erschüttert, welches ein Sympathisieren mit dem „tragischen Helden“ nahelegt. Aus diesen Umständen resultiert die ungebrochene Popularität dieser Filmgenres. (vgl. Standish, 2000 ebd.)

5.3. Die japanische Ästhetik

If the American film is strongest in action, and if the European film is strongest in character, then the Japanese film is richest in mood or atmosphere, in presenting characters in their own surrounding.

(Rachie, 1971, 38)

Die ästhetische Umsetzung von Zeichen und Bedeutung der japanischen Kultur ist ein Produkt von sozialen Prozessen. Wie ästhetische Traditionen weitergeführt oder verändert werden ist nicht nur eine Frage, die man sich in der Kunst stellt, sondern sie hat auch eine sozialwissenschaftliche Relevanz. So ist es möglich über die Form den Inhalt zu erschließen. „Die Auseinandersetzung mit Ästhetik provoziert unablässig die Frage, welche Debatten und Impulse inner- und außerhalb der Kunst Einfluss ausüben auf die Gestaltung der Werke, auf die Verstehbarkeit ihrer Inhalte und auf die Präsenz der Zeichen, die dabei im Raum stehen. Die soziologische Perspektive soll helfen, den Rahmen für die Bedingungen der Möglichkeit von Sinnsuche und Bedeutungsfahndung in der Kunst abzustecken.“ (Dippner / Benkel 2009, 4)

Der Charakter der japanischen visuellen Kultur hat den Westen immer schon fasziniert und beeinflusst, auch wenn sie manchmal seltsam anmutet und sich unverständlich darstellt. Die japanische Ästhetik unterscheidet sich von der westlichen, indem sie der Leere eine Bedeutung verleiht, während im Westen nur das beachtet wird, was zu sehen ist. Es ist die Kombination zwischen Leere und Fülle, die ein ästhetisches Erlebnis ausmacht.

Heutzutage ist Japans Kultur stark vom westlichen Lebensstil geprägt. Der traditionelle japanische Sinn für Ästhetik wurde ursprünglich von China und Korea beeinflusst. Mit der Öffnung zum Westen im Neunzehnten Jahrhundert wurden viele westliche Gepflogenheiten übernommen. Diese zum Teil kulturellen Adaptionen wurden nach dem zweiten Weltkrieg weiter verstärkt in die japanische Kultur integriert. Der tiefe Sinn nach Schönheit kann in den alten Kunstformen gefunden werden. (vgl. Davies 2008, 38)

„This traditional view is the view in repose, commanding a very limited field of vision but commanding it entirely. It is the attitude for watching, for listening: it is the position from which one sees Noh, from which one partakes of the tea ceremony. It is the aesthetic passive attitude of the haiku master who sits in silence and with painful accuracy observes cause and effect, reaching essence through an extrem simplification. Inextricable from Buddhist percepts, it puts the world at a distance and leaves the spectator uninvolved, a recorder of impressions which he may register but which do not personally involve him.“ (Richie 1971, 63)

Isolde Standish stellt ein im japanischen Kino gebräuchliches Konzept, *ishin denshin*, vor, welches auf nonverbaler Kommunikation basiert. Durch visuelle Codes wird dieses Prinzip des *ishin denshin* zu einer Art direkter Übertragung von Informationen von einem Geist zum anderen. (Kenkyūsha in Standish 2000, 4).

Stille und lange Kameraeinstellungen werden in japanischen Filmen gerne bewusst eingesetzt, um mehr von seiner Gesamtheit erfassen zu können. Auch wenn auf Handlungs- oder Bildebene nichts passiert, heißt das nicht, dass emotional oder intuitiv auch nichts entsteht. Statt etwas zu kreieren und zu verändern, wie es in der europäischen Tradition üblich ist, wird im asiatischen Film angenommen, die Essenz wäre schon vorhanden und müsse nur enthüllt werden. Man erkennt das Allgemeine im Detail und dieses wiederum enthüllt mehr, als es eigentlich zeigt. In klassischen japanischen Filmen wird Konflikten und Dramen aus dem Weg gegangen, weshalb man ihnen fehlende Spannung nachsagen könnte.

„Thus, Japan’s anthropomorphic interpretation of the relations between man and nature, its assumptions - always working toward a harmonious whole - regultaing an interpretation of life, inform artistic presentation to an extent that knowledge of these workings is necessary for a full appreciation.“ (Dissanayake 1988, 26)

5.3.1. Die traditionellen japanischen Künste

Die traditionelle Kleidung, wie zum Beispiel der Kimono (*wafuku*) weicht immer mehr dem westlichen Kleidungsstil (*yōfuku*). Zwei Gründe gibt es für die Abneigung dem Kimono gegenüber: zum einen die Unbequemlichkeit und zum anderen wird er mit formalen Anlässen und der oberen Gesellschaftsschicht assoziiert. Er wird nicht aus ästhetischen Gründen getragen, sondern primär um Stolz und Status zu präsentieren. (vgl. Davies 2002, 35)

Die traditionelle japanische Musik (*hōgaku*) zeichnet sich durch Stille und langsame Bewegungen aus, was die Emotionen des Künstlers reflektiert. Alte Instrumente wie *koto*, *shamisen* und *shakuhashi*, werden von modernen Instrumenten nach und nach verdrängt. Sogar das, in Karaokebars beliebte, *enka* zählt nicht zur Kategorie des *hōgaku*, sondern ist vielmehr Teil moderner, japanischer Musik. Der Zeitgeist macht leider auch nicht Halt vor *hōgaku* und so wird es nur zu bestimmten Anlässen, wie Hochzeit und Neujahr, eingesetzt. (vgl. Davies 2008, 36-37)

In der ursprünglichen Malerei werden mit wenigen einfachen Pinselstrichen Berge und Flüsse dargestellt. Das Konzept von Schönheit, *mono no aware*, (vgl. Hirayama / Takashima 1994, 22-23) das mehr auf Gefühl als auf Logik basiert. Schönheit wird in Japan subjektiv empfunden, während in der westlichen Kunst die Schönheit als Konzept funktioniert. In der traditionellen japanischen Kunst wird die Schönheit im Vergänglichen gesehen und findet durch einen subtilen Ausdruck den Weg zum Auge des Betrachters. Weiters wird von rechts nach links gelesen, welches eine andere kompositorische Dynamik ergibt. Die verwestliche japanische Kunst wirkt direkter und bedient sich lebhafter Farben.

Um die japanische Sprache und andere Kunstformen verstehen zu können, muss man zwischen den Zeilen zu lesen vermögen. Dabei ist *ma* (der leere Raum) voll versteckter Bedeutung, jedoch wird sie immer weniger geschätzt, da die Kommunikation heute viel direkter verläuft.

5.3.2. Wabi und Sabi

"The Japanese view of life embraced a simple aesthetic that grew stronger as inessentials were eliminated and trimmed away."

Tadao Ando

Wabi und sabi sind Konzepte japanischer Schönheit, die auf Einfachheit, Eleganz und Natürlichkeit beruhen. Gegenstände gelten in dieser Ästhetik am schönsten, wenn sie entweder möglichst durch den Menschen unbehandelt bleiben und ihren natürlichen Charakter behalten oder wenn dieser Charakter über Jahrzehnte oder Jahrhunderte durch äußere Einflüsse verändert und gereift wurde. Schon im einleitenden Zitat dieses Kapitels liegt die Betonung der japanischen Architektur auf Leere, Reduktion und unaufdringlichen Farben. Dieser Schönheitssinn, der im mittelalterlichen Buddhismus seine Wurzeln hat, findet sich in vielen japanischen Kunstformen, wie dem *haiku* (japanische Poesie) oder dem *chadō* (der Teezeremonie) wieder und prägt heute noch das alltägliche Leben.

Der Zen Buddhismus beeinflusste den japanischen Schönheitssinn und dessen Vorstellung von der „Nichtexistenz“, der Leere (*mu*), welche maßgeblich zur Entwicklung des Wabi-sabi Begriffes beigetragen hat. Dieses Nichts bedeutet im Zen nicht das Fehlen von Etwas, sondern es bezieht sich eher auf das Ungesehene, das was hinter dem Offensichtlichen steht. Der Mönch Sobata verfasste im Zenrin Kushū (Poesie des Zenrin Tempels) ein Gedicht, welches diese Qualitäten auf den Punkt bringt: „form is nothing but emptiness, emptiness is nothing but form“ (Sobata in Davies 2002, 225). Wabi steht für eine einfache, ursprüngliche, unverfälschte Form der Schönheit, welche mit einem ruhigen, naturverbundenen Leben assoziiert wird. Vor dem Mittelalter hatte es eine eher negative Bedeutung, da damit Einsamkeit, Traurigkeit und das Fehlen eines geliebten Menschen beschrieben wurde. Es ist somit nicht nur eine Form der Ästhetik, sondern auch eine moralische Einstellung. Die Betrachtung der Jahreszeiten, besonders des Herbstes und des Winters, waren typische Motive. Langsam entwickelte sich eine neue Ansichtswiese bezüglich dieses wehmütigen Blicks auf die Vergänglichkeit und in dieser Ästhetik des Verlorenen wurde erstmals eine einzigartige Schönheit entdeckt. Durch die Verbreitung des Zen-Buddhismus wurde wabi von asketisch lebenden Mönchen positiver konnotiert und die Bedeutung des Begriffs verlagerte

sich auf die heutige Interpretation von geschmackvoller Eleganz. Das folgende Zitat von Fujiwara no Sadaie wird gerne in der japanischen Literatur als Beispiel für die Beziehung von wabi und sabi und dem Nichts im zenbuddhistischen Sinne herangezogen.

As i look afar
I see neither cherry blossoms
Nor tinted leaves
Only a modest hut on the coast
In the dusk of the nightfall

Sabi wird mit der Stille und der Schönheit von alten Zeiten und Dingen in Verbindung gebracht. Diese antiquierte Ästhetik, die auch Zerstörtes und den Verfall beinhaltet, den gesamten, natürlichen und ungeschönten Verlauf der Zeit, veränderte sich ähnlich dem Wabi-Konzept im Laufe der Jahrhunderte. Der *chadō* dient hierbei, als ein gutes Beispiel, da dieser meditative, ritualisierte und reduzierte Genuss von Tee eng mit diesem Schönheitsideal verbunden ist. Dabei gilt, je älter das Teegeschirr, desto wertvoller ist es. Während im Westen die Dinge meist mit dem Alter ihren Wert verlieren, ist im sabi ein Gegenstand am schönsten, kurz vor dem endgültigen Verfall. Somit ist jeder Sprung in einer Schale ein Mal der Schönheit und nicht des Makels. Bei der Teezeremonie werden ästhetische Ideale, wie Einfachheit, Unverfälschtheit und Asymmetrie bevorzugt, wobei die Imperfektion im Buddhismus als ein Teil von allem Seienden reflektiert wird. Je reduzierter sich die äußere Form gestaltet, desto mehr wird im Geist vervollständigt. (vgl. Davies 2002, 224)

Nach der Isolation der Edo Periode, veränderte die Industrialisierung das Leben in Japan rasant. Aufgrund dieser Modernisierung und dem fortschreitendem Materialismus, veränderte sich die Einstellung der Bevölkerung hinsichtlich der traditionellen Künste. Obwohl diese Kunstformen immer noch ausgeübt werden, verlieren die Menschen mehr und mehr die innere Essenz dieser Tätigkeiten und dadurch verkommen sie zu einer simplen Imitation vergangener Meisterwerke. Wabi und sabi sind mehr als nur die reine Form und sie sollten durch Kontemplation für jeden Ausübenden erschlossen werden. (vgl. Davies 2002, 229)

6. Japanische Filmgenres

„I must categorize the films of the world into three distinct types. European films are based upon human psychology, American films upon action and the struggle of human beings, and Japanese films upon circumstance. Japanese films are interested in what surrounds the human being.“

Masahiro Shinoda

In den folgenden Unterkapiteln möchte ich, um ein besseres Verständnis für den Charakter das japanische Kino zu erreichen und die wichtigsten japanischen Filmgenres vorstellen. Selbstverständlich ist dies kein umfassender Bericht, einige Genres sind nicht vertreten. Ich habe dennoch versucht auch die Genreübergreifungen zu schildern und nicht in eine starre Klassifizierung zu verfallen.

6.1. Der Samurai-Film

Der japanische Historienfilm wird *jidai-geki* genannt, während der *gendai-geki*, eher in der Moderne angesiedelt ist. Im Historienfilm geht es um starke und grundlegende Emotionen und über Generationen weitergegebene soziale Institutionen und Verhaltenscodes. Neben dem Schwertkampf gilt als einer der Indikatoren eines Samuraifilms und die Zeit in der er spielen soll, meistens eine bestimmte Periode der japanischen Geschichte. Der Samuraifilm ist eines der wichtigsten Genres im japanischen Kino. Viele Regisseure haben ihren Feinschliff in dieser Filmrichtung erhalten.

Der Samuraifilm wird auch *chanbara* Film genannt, aufgrund des Geräusches zweier Klingen die sich kreuzen. Die meisten Säbel Filme spielen in der Bakumatsu Periode, die im letzten halben Jahrhundert des Samuraisystems angesiedelt ist. Sie entspringen einer nostalgischen Sicht auf eine Zeit, die als ideale und stabile Periode galt. Durch diese Nostalgie wurde ein

positives Image von traditionellen, japanischen Werten, die auf einem triebhaften Anteil der Sinnlichkeit des Visuellen basieren, vermittelt (vgl. Standish 2000, 199). In der Edo-Zeit jedoch mussten die Samurai immer mehr der alles kontrollierenden Bürokratie weichen, die ihren Hauptsitz von Kyoto nach Edo (das heutige Tokio) verlagerte. Die *han* (Bürokraten) hatten keine Skrupel, Arbeitsplätze zu kürzen und die herrenlosen Samurai wurden zu *ronin*, die Edo überschwemmen und allerlei seltsamen Berufen nachgingen. Man sagte den *ronin* nach, ihr einziger Antrieb wäre die Geldgier. Die *bushi* sind Krieger, zwischen ihnen und den normalen Bürgern besteht eine nahezu unüberwindbare Grenze, die sich durch alle Bereiche des Lebens, wie die Kleidung, Sprache, Gestik, Musikgeschmack, Tischmanieren oder Kampfkünste, zog und damit eine soziale Identität kreierte, welche durch die Vorstellung von Karma auf eine gewisse Art gerecht verteilt wurde. Diese Identität kann, jedoch durch eine Veränderung der Ikonographie in eine neue Zugehörigkeit verwandelt werden. Die Chūshingura Mentalität prägt bis heute, unterschwellig und in Codes verpackt, die Populär- und Erzählkultur Japans und brachte die Figur des „tragischen Helden“ hervor. Filme, die ihre Themen aus einem geschichtlichen Kontext verwenden, spiegeln die Werte der Zeit, in der sie produziert werden, wieder. Bei einer Analyse sind deshalb der historische Aspekt als auch die kulturellen Artefakte aus der Zeit der Entstehung des Werkes zu untersuchen. (vgl. Standish 2000, 194)

Brian Moeran analysiert 1989 Historien- und Samuraifilme und hinterfragt dabei, inwiefern Populärkultur und ethische Themen für die japanische Gesellschaft signifikant sind. Sie füllen vielleicht sogar das Bedürfnis nach einer gemeinsam kreierte Geschichte einer modernen Nation und üben Kritik am gesellschaftlichen Status quo. Sie können aber auch, laut Buruma, eine beruhigende Funktion für die Ordnung in der Gesellschaft haben und die natürliche Hierarchie wieder herherstellen. „Sie sprechen einen tiefliegenden Zug des Konservatismus bei den Japanern an, die eher durchs Fegefeuer gehen als an der gesellschaftlichen Ordnung rütteln würden. [...] Der idealisierte Samurai, ob als väterlicher Übermensch oder als selbstmörderischer Erlöser von allen Sünden, ist seit Jahrhunderten ein Anachronismus.“ (Buruma 1984, 206-207) Ivan Morris, ist der Meinung, dass die meisten japanischen Helden anachronistisch sind und wie bei allen Arten der Verehrung ist die Motivation bei denen zu suchen, die sie verehren. Es wird an schon Bestehendem gerne festgehalten. Die nostalgische Sicht auf die Vergangenheit lässt diese meist reiner und schöner erscheinen, als dies der Realität entspricht. Die Sehnsucht nach einem vergangenen Paradies, indem „Männer noch

Männer und Frauen noch Frauen waren“ (Buruma 1984, 207) und simple und klare Werte bestanden, bestätigt den Wunsch nach Reaktionärem im japanischen Zuschauer. Und so kommt es, dass viele Samuraihelden nicht auf Seiten der Rebellen kämpften, sondern für die als repressiv geltende Regierung.

Donald Richie sagt über den Historienfilm „matching of present and past, combining Tokugawa-period iconography with purely modern use of narrative and language“ (Richie in Thornton 2008, 1). Weiters ist zu erwähnen, dass dieses Genre eine gesellschaftskritische Betrachtung der Vergangenheit und Gegenwart beinhaltet, die sich heiklen politischen Themen annehmen kann, ohne der staatlichen Zensur zum Opfer zu fallen.

Die Anfänge sind um das Jahr 1920 zu suchen, denn hier wurde das Bild der Samurai während einer Samurairenaissance romantisch verklärt und wiederbelebt. In der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts war der Samuraifilm die vorherrschende Genreform, deren Gewaltdarstellung stark vom No-Theater geprägt wurde. Obwohl schon in den Dreißiger und Vierziger Jahren wunderbare und hoch geschätzte Filme entstanden sind, wird die goldene Ära des japanischen Films in den Fünfziger Jahren angesiedelt, die durch einige außergewöhnliche Regisseure geprägt wurde, wie Kurosawa, Ozu, Mizoguchi, Kinoshita und Ichikawa. Sie machten großartige, feinfühlig und künstlerische Filme, in denen die eigene Kultur mit der westlichen kombiniert wurde. Während Ozu die Werte und Ästhetik der Traditionen bewahrt, möchte Kurosawa sich von der Vergangenheit befreien, beide sind sich jedoch der jeweils gegenüberliegenden Kraft bewusst. Über seinen Film „Die Sieben Samurai“ entdeckte der Westen dieses Genre. Einflüsse auf das westliche Kino sind bei George Lucas zu erkennen, der selbst sagt, dass er sich von der japanischen Schwertkampfkunst für seine Star Wars Trilogie, inspirieren ließ. Es erfordert das ganze Körpergewicht in der Angriffs- und in der Abwehrhaltung, man meint das Gewicht der Katana regelrecht zu spüren. Es geht darum dem Gegner geschickt auszuweichen, weil ein Hieb die Katana spalten könnte, dazu braucht man eine enorme Konzentration und spirituelle Kraft. Die Kampfkunst der Samurai wird in den meisten Filmen übertrieben dargestellt. Ein Samurai war zwar ein Mann der Tatkraft, dennoch war sein Alltag geprägt von Ritualen wie der Teezeremonie. Budo ist die Kampfkunst der Samurai und der zweite Weg nach der Teezeremonie in der Kultur der Samurai.

Durch die Betonung der körperlichen Stärke und des Stoischen, welche durch die Einwirkung von Gewalt immer wieder herausgefordert werden, bietet das *nagare mono* Genre einen Rahmen für den Konflikt zwischen der Rolle einer mächtigen, idealisierten Männlichkeit und der gelebten Realität des Mannes in der heutigen Gesellschaft (vgl. Standish 2000, 163).

Die Gewalt in den Historiendramen wird oft besonders detailliert beschrieben. Das lässt jedoch nicht den Schluss zu, dass Japaner besonders gewalttätig wären, vielmehr resultieren diese grausamen Darstellungen aus der Lehre des Buddhismus, die dies als Abschreckung verwendet. Die Vorstellung der Hölle im buddhistischen Sinne kommt den Gewalttaten auf einem Schlachtfeld, auf dem die Köpfe rollen und das Blut in Strömen fließt, sehr nahe. In der Tokugawa Periode trat der weltlichere Konfuzianismus als dominante Religion an Stelle des mittelalterlichen Buddhismus. Der Konfuzianismus regelte das gesellschaftliche Leben, ähnlich einem „strengen Elternteil“, doch in der modernen Zeit verliert er immer mehr an Einfluss. Westliche Ideen von Freiheit und Individualismus untergraben stetig die traditionellen Werte des japanischen Neo-Konfuzianismus. (vgl. Barrett 1989, 179)

Neben dem noblen *tateyaku*-Typus, der ein altmodisches Bild des gefolgten Helden repräsentiert, entstand laut Tadao Sato in den Zwanziger Jahren eine weitere Variante, die des nihilistischen Heroen. Dieser wird als junger, rebellischer, zynischer und gewalttätiger Samurai charakterisiert. Die japanische Regierung bildete eine rechte, konservative Gegenfraktion zu den linken, nihilistischen Tendenzen in der japanische Filmindustrie, welches einen weiteren Heldentypus hervorbrachte, den „free spirit hero“ (Sato 1982, 40). Der Nihilismus wurde ersetzt durch den Widerstand einfacher Leuten gegen die feudale Autorität und das moralische System der Elite, um deren Freiheit zu thematisieren. Viele Regisseure, die sich dieser Art von Helden bedienen, benutzen ihn um ihren eigenen Nonkonformismus und ihr Freidenkertum, zu transportieren und ihnen somit die Möglichkeit gegeben war, das Establishment indirekt zu attackieren. (vgl. Sato 1982, 38-40)

Die Rolle der Frau im japanischen Historienfilm ist eine sehr untergeordnete und dient gerade noch dazu, Verbündete von Gegnern unterscheiden zu können. Dieser Umstand ist darauf

zurückzuführen, dass Frauen dieser Zeiten einen eher niedrigen Status inne hatten, der sich hauptsächlich auf den des Geliebten, des Ehemanns oder des Vaters bezog. Sie repräsentierte fast schon klischeehaft, die einzelnen Lebensstadien einer Frau und diente als Vorbild für die japanische Hausfrau. Heldinnen im japanischen Historienfilm waren aber auch Geishas oder Prostituierte, da das Schicksal und die Wahl des Heiratspartners aller anderen Frauen dieser Zeit durch den Willen ihrer Eltern bestimmt wurde. Die Liebesbeziehungen zu den Geishas oder Prostituierten endeten oft tragisch, da die Gesellschaft ihnen nicht gönnte, dass sie mit ihrem respektablen Geliebten glücklicher wurden als sie selbst. Wenn jedoch die karmische Vorherbestimmung des Lebens einer unglücklichen Frau in einem Film inszeniert wurde, dann wurde ein mitfühlender Zugang gewählt und ihre beharrlichkeit und Verlässlichkeit wurden gewürdigt. (vgl. Sato 1982, 92)

6.2. Der Yakuzafilm

Der Yakuzafilm, auch unter dem Namen *nagare mono (drifter)* bekannt, ist in der modernen Zeit angesiedelt und bildet einen Gegenpart zu den Samuraifilmen, in denen der Protagonist nicht direkt gegen seine Vorgesetzten kämpfen darf, doch dem Yakuza, als gewöhnlicher Mann ist das sehr wohl möglich.

Das Wort Yakuza stammt aus dem Spielerjargon und steht für eine Zahl, die im Begriff ist zu verlieren und wurde später für Außenstehende der Gesellschaft benutzt. Der Yakuza-Code ist eine verfremdete Samurai-Moral, die dem Bushido ähnelt. Ian Buruma sieht den modernen Yakuzafilm als einen Ausdruck eines Toteskultes im Sinne der Chūshingura Mentalität. Es kann somit eine Verbindung zwischen mittelalterlichen Erzählungen und den Historiendramen und den japanischen Gangsterfilmen hergestellt werden. Doch unterscheiden sich die Yakuza Helden von ihren Vorläufern der Samuraitradition, indem sie der heutigen Bevölkerung näher stehen. Sie waren Spieler, Geächtete, Diebe und kleine Verbrecher, aber auch Samurais, die außerhalb der Gesellschaft standen und nicht einmal zu den *eta*, der religiösen Kaste der Ausgestoßenen, die für Tierschlachtung und Lederverarbeitung zuständig waren. Volkslegenden besagen, dass die Yakuzafigur ihre Vorfahren in lokalen Machos, den

sogenannten *kyokyaku*, einer Dorfgemeinschaft findet, der sich in Robin Hood Manier für die Armen und Schwachen eingesetzt hat. Im Neunzehnten Jahrhundert wurde die Gesellschaft immer korrupter und die Bezirksvorsteher gerieten mehr und mehr in den Sog der organisierten Kriminalität, doch der Ruf des edlen Rächers blieb trotzdem erhalten. Im direkten Vergleich zu dem Samuraihelden sind die Yakuza erstaunlicherweise sogar traditionsbewusster und „japanischer“, wohingegen die Samurai eher dem Westernhelden ähneln und deren Ethik stark konfuzianistisch geprägt ist. (vgl. Buruma 1984, 205). Die Loyalität zu ihrer Gruppe gilt als die höchste Tugend und die Botschaft der Aufgabe der eigenen Bedürfnisse für das Wohl der Gemeinschaft wird von Japaner gut verstanden. (vgl. Barrett, 1989, 64)

„In der westlichen Kultur ist die Figur des Helden in der Regel erfolgreich und triumphierend. Es wird eine Person dargestellt, die einen Sieg errungen hat, selbst wenn sie dafür mit dem Leben bezahlen muss. Diese Protagonisten werden verehrt, weil sie gewonnen haben. In den japanischen Yakuza-Filmen dagegen wird eine andere Art von Held gezeigt: Verlierer, tragische Helden, die für eine aussichtslose Sache kämpfen und sich schließlich zur Rettung ihrer eigenen Ehre das Leben nehmen. Die Yakuza entsprechen in gewisser Weise der Idealfigur des tragischen Helden.“ (Wada 2005, 28)

Die Struktur von Yakuza Organisationen, wie sie in verschiedenen japanischen Filmen dargestellt wird, kann somit als Metapher für die japanische Gesellschaft überhaupt verstanden werden. Wobei man nicht vergessen sollte, dass die Realität dieser Untergrundgesellschaft, mythisch verklärt im Kino dargestellt wird. Jedoch sind gerade die Mitglieder dieser kriminellen Organisation große Fans dieses Genres und bestätigen somit, laut Buruma, den Aphorismus von Oscar Wilde, der behauptete, dass die Natur die Kunst nachahmt. (vgl. Buruma 1984, 204) Um in die Gemeinschaft der Yakuza aufgenommen zu werden, ist nicht wie in der Gesellschaft Japans der Intellekt gefragt, sondern die Aufnahme wird von moralischen und physischen Parametern abhängig gemacht. Die Maskulinität in der Beziehung der Männer untereinander und die damit verbundene Gewalt, kann als symbolische Repräsentation des Erhalts und der Reorganisation der vorhandenen Über- und Unterordnungsverhältnissen, dienen. Da Gruppen in Japan hierarchisch strukturiert sind, ist in Yakuza-Filmen eher die Gewalt zwischen rivalisierende Banden ein zentrales Thema, als gruppeninterne Rankämpfe. Neben der Vermeidung von *haji* (Schande) gibt es noch ein

weiteres Konzept innerhalb der Yakuza Organisation, welches eine bestimmte Moral, *jingi*, etabliert. *Jingi* ist ein konservatives Wertesystem, welches in der konfuzianistischen Philosophie seine Wurzeln hat, als *giri ninjō* bekannt ist und eine Oppositionsrolle zu der spontanen männlichen Freiheit, die von der Kultur und dem Gesetz, einnimmt. (vgl. Standish 2000, 195)

Katō führt in diesem Zusammenhang aus, dass manchmal die Gerechtigkeit und die Menschlichkeit (*giri ninjō*) für die Einhaltung der Gesetze (*okite*) vernachlässigt werden. Dies nennt er als einen von vielen Gründen für soziale Tragödien, welche die größten Gegensätze von Gesellschaft darstellen.

Die strengen Regeln, die das Leben der Yakuza und die Genrefilmung dessen, haben einen nahezu zeremoniellen oder „ritualistischen“ (Buruma 1984, 208) Charakter. Diese Rituale beruhen auf einer idealisierten und mythischen Vergangenheit und sind eng mit dem Tod verbunden. Das unausweichliche Ableben des Helden in diesem Genre kann als eine Läuterung dienen und folgt einem starren Muster, wobei am Beginn des Films die alte Ordnung zerbricht und eine neue etabliert wird. Wie ist es nun möglich, dass der Tod der an sich etwas Unreines an sich hat für den Japaner rein sein kann? Dies kann durch die jeweiligen Motive, die für den Tod verantwortlich sind, erklärt werden. Wenn diese rein sind, dann ist es auch der darauf folgende Tod. Das Sterben im Hagakure wird zu einem ästhetischen Akt, zu einer Kunstform mit den extremsten Folgen. „Das Ritual nimmt dem Tabu seine Gefährlichkeit.“ (vgl. Buruma 1984, 213-214)

Am Höhepunkt des Yakuzadramas stellt sich der einsame Held einem Heer von Gegnern, welches in einer „imposanten und blutigen Katharsis, das Ritual vollendet“ (Buruma 1984, 214). Trotz der Schüsse, die auf ihn abgegeben werden, bahnt er sich unbeirrt seinen Weg durch die Massen von Feinden: „Blut sprudelt, strömt und spritzt in wahrhaft bombastischer Manier über die ganze Leinwand“ (Buruma 1984, 214). Nach der vollbrachten Mission taumelt der Sterbende seinem unabänderlichen Schicksal entgegen. Auch wenn der Held den Film über eher schweigsam gewesen ist, werden seine letzten Momente zu den wichtigsten, da er sich, befreit von den Fesseln des Lebens, endlich zu seinen tiefsten Gefühlen äußert, welches durchaus zu einer langen Ansprache führen kann. Dieser Gefühlsausbruch vor dem Tod hat

eine lange Tradition, welche schon im Kabukitheater dargestellt wurde und seine Ursprünge in der Edo-Periode findet, in der es sich sehr schwierig gestaltete, ehrlich bezüglich seiner Gedanken und Gefühle zu sein. Buruma stellt die emotionale Offenheit als eine Blöße dar, die immer noch als vulgär gilt. Er beschreibt diese Eigenheit des Japaners als stummen „Gefühlssender“, der nur von Japanern verstanden werden kann, da durch eine ausgeprägte Meinung die soziale Harmonie gestört kann. Erst die Gewissheit des unmittelbar bevorstehenden Todes ermöglicht eine schonungslose Offenheit. (vgl. Buruma 1984, 215)

Gregory Barrett (1989) unterteilt die meist tragischen Helden des Yakuzagenres in seinem Buch *Archetypes in Japanese Film - The Sociopolitical and Religious Significance of the Principle Heroes and Heroins* in die folgende drei Typen:

6.2.1. Die gequälte Vaterfigur

Das Oberhaupt der Yakuza wird *oyabun* genannt, welches schon wörtlich Vaterfigur bedeutet und seine Gefolgsleute werden *kobun* genannt, welches sie als „Söhne“ bezeichnet. Die Art von familiärem Verhältnis ähnelt dem von einem Feudalherrn mit seinen Untergebenen. Er führt seine Truppen entweder besonders nachsichtig, damit er sie bei Laune hält oder stark und mit eiserner Faust.

Dieser Anführer ist oft mittleren Alters und arbeitet langsam auf seine Rente hin. Doch die rivalisierenden Banden stellen sich unermüdlich gegen diesen Wunsch und sind manchmal schon am Beginn des Films für sein Ableben verantwortlich. Der *oyabun* kann mit seinem martyrischen Schicksal zur Motivation für den Helden werden, ihn zu rächen ist fortan sein Ziel.

6.2.2. Der junge Held

Dieser Typus wird oft von einem jungen muskulösen Mann verkörpert, der sich auf der Suche nach seinem Selbst, auf einem Zen ähnlichen Weg befindet. Barrett führt als Beispiel Ken Takura an, der in *Violent District (Boryoku-gai 1963)* die Rolle des jungen aufstrebenden Helden definierte. Mit seinem Gefährten, dem *ototoki*, an seiner Seite verbindet ihn eine ähnliche unterschwellige homosexuelle Spannung, wie sie auch im Westen zu finden ist. Diese engen Verbindungen zwischen Männern haben in Asien eine weit zurückgehende Geschichte.

6.2.3. Der Held im mittleren Alter

Diese Art von Held, hier wird beispielsweise Koji Tsuruta genannt, gehörte keiner bestimmten Kaste an und hat oft eine Ehefrau oder wird gelegentlich in Gesellschaft einer Geisha gezeigt. Sonst meidet er sexuellen Kontakt und lebt ein Leben einem Mönch gleich. Manchmal wird er von seiner Frau aus verschiedensten Gründen betrogen, diese Konstellation kann zu einem Liebesdreieck führen. Dieser stoische Ritter findet seine ultimative Erfüllung in der Gewalt.

Diese Archetypen des japanischen Yakuzagenres sind im Laufe der Jahre durch die verschiedensten Parodien verändert worden, so dass sie sich nicht mehr in diese von Barrett aufgestellte Kategorisierung, auf die neusten Entwicklungen in diesem Genre einteilen lassen. Die elementaren Grundlagen bleiben jedoch wie in anderen Genres trotz eines Wandels bestehen.

6.3. Die japanische Nouvelle Vague

Wie in Frankreich gab es auch in Japan eine neue kinematographische Strömung, die *nuberu bagu*, die sich mit Themen der Jugend, wie Identität und Sexualität beschäftigt. In den Sechzigern wurde das Fernsehen eine immer größere Konkurrenz und das Kino musste sich zusehends mit der Finanzierung herumschlagen. Frischen Wind in die im Abschwung begriffenen japanischen Kinolandschaft brachten Regisseure wie Nagisa Oshima und Masahiro Shinoda, sie waren Vertreter der New Wave Strömung. Sie rebellierten gegen den Stil ihrer Vorgänger und mehr noch, sie verwendeten das Kino als Waffe gegen das Establishment in einer Zeit des kulturellen Umbruchs. In einer Gesellschaft in der Werte wie Stabilität, starke Gruppenzugehörigkeit und Respekt für die Traditionen hochgehalten werden, fand ein Umdenken statt. Es entstand eine Kunstform, der es möglich war die Widersprüche der japanischen Gesellschaft und die zunehmend materialistischen Werte der Kultur aufzuzeigen. Diese Veränderung brauchte einen neuen Helden, der mit Gewalt und Härte seine Ziele verfolgt, in England wurde dieser Typus als *young man* bezeichnet. In den 60ern fanden, wie auch in anderen Teilen der Welt, Studentenaufstände statt. (vgl. Desser 3-7, 1988)

Doch leider wurde auch diese kreative Phase von der Industrie gestoppt. Man versuchte, mit Remakes das Kinopublikum anzulocken, doch vergebens, viele Regisseure verdienten sich in der Soft-Porno-Branche ihr Geld. Man hielt sich mit internationalen Koproduktionen über Wasser. Auch Nagisa Oshimas *Merry Christmas Mister Lawrence*, indem Takeshi Kitano erstmals eine ernste Rolle spielte, wurde mit ausländischen Mitteln finanziert. Eine neue Art von Film fand seinen Weg zum Publikum, deren Vertreter Kenji Fukasaki, Yoshimitsu Morita und Juzo Itami bedienten sich des Zynismus und der Satire, die auf Selbstreflexion basiert und Traditionen und Rituale mit böartigem Humor betrachtet. (vgl. Desser 7-12, 1988)

6.4. Anime

Die japanische Animation ist eine der spannendsten Gebiete der visuellen und der transnationalen Kultur im Kino Japans seit den letzten fünfundzwanzig Jahren. Anime manifestiert sich in unzähligen Formen, Stilen und Genres, die enorme Bandbreite an zahlreichen Themen beinhalten und wird von diversen Rezipienten unter den verschiedensten Umständen und Orten konsumiert. Ich habe Manga und Anime aus zahlreichen Gründen für diese Arbeit ausgewählt, zuerst möchte ich auf die enorme Popularität eingehen. Soeda Yoshiya sagt dazu: „manga are the dominant force in Japanese pop culture“ (zitiert von Sabin 1993, 208). John Lent hat dies noch simpler und direkter formuliert: „[t]he hugeness of the Japanese comic art industry has no parallel in the world“ (1989, 230)

Jeder Japaner hatte im Laufe seines Lebens Kontakt zu dem Medium Manga oder Anime und damit sind sie omnipräsent im Alltagsleben. Laut Bergson ist die weltweite Ausstrahlung von Animation zu 60 % durch japanischen Anime dominiert. Alleine in den USA werden 4 Milliarden jährlich umgesetzt und große Studios wie Tōei erwirtschaften ihren Gewinn durch 35% ausländischen Marktanteil. Dies sind Zahlen aus dem Jahr 2003, inzwischen sind zwar die Verkäufe von Mangas angestiegen, die der Anime Dvds gingen jedoch, auf Grund der Internet Piraterie und den hohen Preisen, ein wenig zurück. Durch die expandierende Ausbreitung von Anime spielt Japan im globalen Kontext eine immer größere kulturelle und wirtschaftliche Rolle. Durch Anime kann einerseits die Gesellschaft hinterfragt oder sie kann als Gefahr einer neuen Art von Kulturimperialismus betrachtet werden. Weiters bietet sich die Möglichkeit der Rekonstruktion der japanischen nationalen Identität und Kultur, die durch die Partizipation von medialer Globalisierung und globalem Kapitalismus, erschwert werden könnten. (vgl. Brown 2005, 11)

Weiters ist zu erwähnen, dass dieses Genre eine ganz bestimmte Eigenart im Gegensatz zu den anderen hier vorgestellten Genres besitzt. Durch die Möglichkeit, aus den Vorgaben eines Realfilms auszubrechen, ist dem Anime ein fantastischer Zugang zu einer großen Variantenvielfalt von visuellen Formen und Charakteren einer Geschichte gewährt. Im internationalen Animationsfilm gibt es innerhalb des Themas Erotik und Sexualität keine strukturbildende Variante. Nur im japanischen Anime wird das Genre durch invariante Codes

stabilisiert. (vgl. Ledoux / Ranney 1995 ebd.) Anime und Manga sind in Japan streng genderspezifisch produziert. Die dunklen, harten Farben sind für Jungen bestimmt, Rosa und Pastelltöne sind für Mädchen reserviert.

6.4.1. Das Japanische im Anime aus westlicher Sicht

In dem Artikel *Cyborg Girls and Shape-Shifters: The Discovery of Difference by Anime and Manga Fans in Australia* von Craig Norris wird beschrieben, wie sich Anime Fans mit der japanischen Kultur auseinandersetzen und eine andere kulturelle Identität erfahren.

Australien steht hier für eine westliche Sichtweise auf ein visuelles japanisches Medium, daraus können durchaus Parallelen zu den Kinohelden Japans gezogen werden und deren Repräsentation im Westen. In Animes wird etwas als „different“ erkannt, das auf deren „japaneseness“ zurückzugehen scheint. Anime kann als idealisiertes Objekt oder als eine Erscheinung einer Offenbarung wahrgenommen werden. Bestimmte Textcodes oder Symbole werden als *cultural otherness* gedeutet und es scheint auch seine Faszination durch den hohen Grad an kreativer Freiheit und Eskapismus zu beziehen. Das Interesse an Japan innerhalb der Popular Culture wird durch intertextuelle Mittel und weiten Assoziationen aufrechterhalten. Die Filme von Mamoru Oshii wirken tief introspektiv und werden mit existentieller Kontemplation und einer spirituellen Erfahrung wahrgenommen. Die Rolle der asiatischen Frau wird innerhalb des Stereotyps der devoten, exotischen und sexuell zur Verfügung stehenden Frau, auch als Ikone des Widerstands und der Stärke präsentiert. Beide extremen Frauenbilder erwecken neue und alte Ängste und Begierden im Zuschauer.

Ein befragter Student drückt die Illusion, japanisches Anime transportiere nur einen Teil einer Kultur, nicht aber die Kultur selbst, so aus: „It’s a form of entertainment , it’s part of a culture. It’s not „the culture“. I get my ideas and images of Japan from my Japanese friends and Australian friends who have lived there.“ (Karl, 23, student) Er erkennt die verschiedenen Identitäten und kritisiert die stereotypen Machismen genauso, wie das zu verweichlichte Bild des Helden. Die verwendeten Animeelemente können in ausgedachte Leben und Welten transformiert werden, sind aber immer nur zum Teil eine Flucht, aus dem alltäglichen Druck der Gesellschaft gegenüber als normal zu gelten. Das Vergnügen, Manga zu konsumieren, liegt außerhalb nationaler, internationaler und innerhalb v anderer „identity projects“.

Der Rassismus, das Vorurteil und der Nationalismus lassen das Bedürfnis, neue Arten von Identifikationen zu finden, aufkommen. Die Medien spielen eine wichtige Rolle in der Bereitstellung von Bildern und Informationen, die ein Potenzial an interkultureller Verschmelzung und konstruierter fiktiver Welten bieten. Jeder kann sich so verschiedene Identitäten und Welten, die politischen und kulturellen Gegebenheiten, die durch Bilder transportiert werden, vorstellen. Wie Craig Norris es auf den Punkt bringt: „the transnational flow of cultural material, it is both „triumphantly universal“ (Appadurai 1996, 43) in its capacity to be exported globally and domesticated to suit many different local environments, while also being „resiliently particular“ (Appadurai 1996, 43) in the differences that can be found between Western and Japanese visual aesthetics“ (Norris in Ndalianis 2007, 360)

Susan Napier spricht über den unverwechselbaren Charakter und dessen allgemein ansprechende Art von Anime: „...is both different in a way that is appealing to the Western audience satiated on the predictabilities of American popular culture and also remarkably approachable in its universal themes and images. The distinctive aspect of anime- ranging from narrative and characterisation to the genre and visual styles - are the elements that initially capture Western viewers' attentions (...), but for others it is the engrossing stories that keep them coming back for more.“ (2001, 9-10)

Auch Antiona Levi befaßt sich in ihrem Artikel *The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture* mit dem Phänomen des Animes im Westen. Sie geht davon aus, dass Anime für Kinder und Jugendliche in Amerika allgegenwärtig ist. Die amerikanischen Animefans verfassen eigene „fan fiction“, die sie im Internet verbreiten. Dieser „hybrid fandom“, der beide Kulturen vermischt, manifestiert sich zum Beispiel im cosplay, bei dem sich die Animeanhänger, wie ihre Lieblingscharaktere anziehen, schminken und frisieren - sie werden damit für einen Tag zu ihren Idolen. Auch die „fansubs“ für japanisches Anime spielen eine Rolle im amerikanischen Markt, sie veröffentlichen Serien und Filme mit eigenen Untertiteln oft schon früher als die Studios selbst und bieten damit auf illegalem Weg im Internet, eine akkuratere Übersetzung an. Statt einen japanischen Kulturimperialismus zu fürchten, sieht Levi durch die Verbreitung von Anime eine Chance für die globale Kultur auch Interesse an dem „Asiatischen“ und Animation aus anderen asiatischen Ländern wie China und Korea, zu wecken. (vgl. Levi in Brown 2006, 43-61)

„Instead of a hero fighting to uphold the idealized virtues of truth, justice, and a way of life, it is the fans who draw upon this function of the hero to respond, complement, and even challenge social and cultural assumptions around them.“ (Ndalianis 2007, 360)

6.4.2. Die Schnittstelle zwischen dem Menschen und der Technik im Anime

Japan hat ein besonderes Verhältnis zu technischen Geräten, die mit Vorliebe personifiziert werden. Die Manifestation, der Integrierung von Technischem im Alltag reicht vom elektronischen Haustier bis zur Betreuung von Pensionisten durch Roboter. Diese Einstellung könnte aus dem Shintō-Glauben herrühren, der auch materielle Dinge mit einem Geist beseelt.

Die Verschmelzung von Mensch und Maschine im Anime kann eine neue Sicht auf den städtischen Lebensraum, die Anwendung von kybernetischen Elementen und die Bedeutung von Technologie im Prozess der Identitätsbildung in der Adoleszenz, bieten. Entweder wird das Cyborg Genre sexualisiert oder die darin visualisierte Technik stellt eine Bedrohung dar, wodurch der technisierte Mensch entweder anziehend oder abschreckend auf das Publikum wirken kann.

Sharalyn Orbaugh stellt in ihrem Artikel *Frankenstein and the Cyborg Metropolis: The Evolution of Body and City in Science Fiction Narratives*, eine Verbindung zwischen der Stadt und der Vorstellung vom menschlichen Körper her. Sie stellt dabei die Stadt der Wildnis, den Vororten und der Natur gegenüber und erkennt daraus das Entstehen einer neuen Subjektivität, die aus der realen oder fiktiven Beziehung zwischen Cyborgs und der Stadt, erwachsen ist. Sie bezieht sich dabei auf die italienischen Futuristen, die um die Jahrhundertwende, Texte und Erzählungen verfassten, welche die Stadt als Organismus beschrieben, deren Vernetzungen, wie die Kommunikation und das Transportsystem, durch ihre Bewohner belebt werden. Diese Ideen wurden nach Japan importiert und brachten Geschichten, die die Maschine und die Technologie des städtischen Lebens glorifizierten, hervor.

Später haben sich Regisseure, wie Fritz Lang und Tezuka Osamu, dieses Themas angenommen und es als eine dunkleren Vision gestaltet, in der das Klassensystem durch den Einsatz von Maschinen eher verstärkt, als verbessert wurde. (vgl. Orbaugh in Brown 2005,

81-104)

Eine Weiterführung dieses Themenkomplexes findet sich im Kapitel zu einem der ausgewählten Filmbeispielen, *Ghost in the Shell*, welches ebenfalls den Übergang zum nächsten Kapitel darstellt.

6.4.3. Frauenbilder im Anime

Diese Art von „Mädchenmangas“, die *shôjo*, sind in Japan inzwischen zu einer der wichtigsten Projektionsfläche gesellschaftlicher Subversion geworden. Hier wird die Rolle der Frau ebenso poetisch, wie intellektuell verklärt und deren geschlechtliche Identität und Veränderungen der japanischen Sozialstruktur reflektiert. Japanische Frauen erfahren dies viel unmittelbarer als Männer, da sie die Gesellschaft, aber vor allem sich selbst am stärksten verändern.

In Susan J. Napier's Artikel *Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts - Four faces of the young female in Japanese popular culture* wird die junge moderne japanische Frau in ihrer medialen Manifestation und ihren sich wandelnden Identitäten dargestellt. Zunehmend verändert sich das Bild einer Hausfrau und Mutter hin zu einem arbeitenden Mitglied der Gesellschaft. Einerseits bietet die Populärkultur die Möglichkeit einer traditionellen Rollenverteilung, andererseits festigt sie diese. Doch gibt es immer mehr Kritik an dem patriarchalen japanischen System. Zum Beispiel ist in Japan, wie auch im Rest der Welt, das Verlagswesen männlich dominiert. Doch japanische Frauen stoßen auch in dieser Domäne seit den Siebziger Jahren immer mehr vor und bekommen lukrative Aufträge quer durch alle Genres.

Der Fokus des Artikels liegt auf dem *shôjo*, dem jungen Mädchen und dem Okkulten, im Manga und Anime. In Japan wird diese Art von Kindfrau erotisiert und idealisiert. Das *shôjo* ist die verbotene Sexualität eines jungen Mädchens, das nie erwachsen wird. Es wird von den Anzeichen ihrer Unreife und Unschuld begleitet, wie zum Beispiel Stofftieren, hübschen Kleidchen oder allem was als *kawaii* (jap. für süß/herzig) gilt. Das Alter Ego des *shôjo* ist das *burikko* (jap. für das süße Mädchen), welches die perfekte, idealisierte, harmlose Frau,

Tochter oder kleine Schwester ist, deren Weiblichkeit geschlechtslos erscheint (vgl. Napier in Martinez 1998, 94). Der Wunsch nach Superkräften ist in den nachfolgenden Beispielen entweder als eine Wunscherfüllung dargestellt oder als die normale Weiblichkeit eines jungen Mädchens, das sich in einer postmodernen Gesellschaft auf der Suche nach ihrer Identität befindet.

In *Vampire Princess Miyu*, findet eine Stilmischung zwischen dem „Japanese Gothic“ und der westlichen Vampirtradition der dunklen Häuser und alten Flüche statt. Die dreizehnjährige Heldin, Miyu, ist dazu verdammt, für immer ein Kind zu bleiben, sie wird von einem *shinma* (neue Dämonen) begleitet und hat immer wieder ambivalente Begegnungen mit Himiko, ihrem menschlichen Widerpart. Im Gegensatz zu der sich schnell wandelnden Welt steht das Setting (alte Tempel und Noh-Gesänge), die Kleidung (*kimono*), die beide aus vergangenen Zeiten stammen und die traditionelle Seite der japanischen Kultur betonen. Vampire Princess Miyu besitzt sowohl traditionelle Werte, als auch den mächtigen, subversiven Aspekt des Femininen. Alle Vampire in *Vampire Princess Miyu* sind weiblich, welches einen erotischen Subtext besitzt und vermutlich eine Andeutung auf Homosexualität und weibliche Menstruation ist. Abgesehen davon folgt sie einer langen Tradition von weiblichen Dämonen in der japanischen Folklore, die sich in ihrem Fall, durch das Nähren von anderen Menschen, auszeichnet.

Psychic Girl Mai geht konservativer als Miyu mit ihren telekinetischen, zerstörerischen Kräften um und ist sich der großen Macht und Verantwortung, die sie dadurch besitzt, bewusst. Sie versucht, sie eher nicht zu nutzen und strebt ein „normales“ Leben an. Im Gegensatz dazu steht ihre Rivalin Turm Garten eine blonde Deutsche, die eine Art moderneres Ideal einer westlichen Frau repräsentiert und ebenso wie die Gefahren, die ihre Macht mit sich bringen. Sie zeigt nicht nur durch ihre visuelle teutonische Erscheinung, sondern auch mit ihrem selbstsüchtigen, grausamen Verhalten den Unterschied zum traditionellen „Japanischen“ auf.

Hayao Miyazakis, Titelheldin, *Nausicaä* ist eine „flying woman“ (*tonde iru onna*), die eine postapoklyptische Gesellschaft durch sanftere Methoden der Kampftechnik, Überzeugung und ihrer Aufopferungsbereitschaft vor dem Untergang rettet und somit ein eindrucksvolles

weibliches Vorbild abgibt. Ihre spirituelle Reise führt zur Selbstentdeckung und zur Erkenntnis, dass es in Ordnung ist, „anders“ und unabhängig zu sein.

Sailor Moon ist ein Beispiel für eine Animeserie, die in das *Magic-Girl* Genre fällt und besonders für ganz junge Mädchen konzipiert wurde, auch um die dazugehörigen Merchandise-Artikel zu bewerben. Die tollpatschige Heldin Bunny und die Sailor-Kriegerinnen machen jedes mal eine Verwandlung von einem normalen Schulmädchen zu einer erfolgreichen Kämpferin mit übernatürlichen Fähigkeiten durch, bevor sie gegen ihre dämonischen Widersacher kämpfen. Die Nacktheit bei dieser Verwandlung hat laut Patrick Drazen, keine sexuelle Konnotation, sondern symbolisiert die Reinheit, die für ihre Kräfte notwendig sind (vgl. Drazen 2003, 56).

Die verschiedenen Kombinationen von psychischen Kräften und der Weiblichkeit, bieten eine faszinierende Alternative zu westlichen Fantasy Heldinnen. Die Aspekte des Femininen haben, laut Napier, einen weiteren Spielraum in der japanischen Populärkultur als im Westen. (vgl. Napier in Martinez 1998, 92-109)

6.4.4. Akira

Isolde Standish befasst sich in dem Artikel *Akira, Postmodernism and Resistance* mit einer Textanalyse von „Akira“ (1988), einem sehr erfolgreichen Cyberpunkfilm bei dem Mamoru Oshii Regie geführt hat. Wie viele andere kommerzielle Filme, die von dem japanischen Studiosystem produziert wurden, war auch *Akira* (Tôhō Studios) an ein bestimmtes Publikum gerichtet, welches aus männlichen Erwachsenen bestand, die mit den Codes und dem kulturellen System des Films vertraut sind. Standish versucht *Akira* aus seiner Intertextualität heraus zu verstehen und wagt eine Annäherung an den „spectator-film-culture nexus“. (Standish in Martinez 1998, 56) Die „nonfilmic intertexts“ sind ein System von Repräsentationen welche aus der *bôsôsoku* Subkultur und dem zugehörigen *Akira* Comic stammen und den „filmic intertext“, der sich in diesem Fall aus den „drifter“ Filmen der Fünfziger und Sechziger Jahre und dem Science-Fiction oder Horrorgenre zusammensetzt (vgl. Allen /Montgomery).

Die *bôsôsoku*-Kultur hat ihre Ursprünge in den Fünfzigern und bezieht sich meist auf Jugendliche bis zwanzig (ab dann werden sie vor dem Gesetz straffällig), welche ihre Motorräder und Autos auffrisieren, indem sie sie zum Beispiel lauter machen. Sie haben eine Kleiderordnung, bei der aufwendige Applikationen und Stickereien ihre Jacken zieren, ihr Haar ist oft gefärbt und hochgetürmt. Sie gelten oft als Außenseiter der Gesellschaft und aus ihren Reihen sollen die Yakuza ihre Neulinge rekrutieren. Ihre Symbole werden mit einer rechtsgerichteten Ideologie assoziiert. Ihr sozialer Hintergrund ist meist in der Mittelschicht von „*blue-collar*“ Arbeiter (z.B.: Fabrikarbeiter) mit geringerer Ausbildung als den „*white-collar*“ Arbeitern (japanischer Büroangestellter), die sozial höher gestellt sind. Mit ihrem Stil und ihrer Ideologie positioniert die *bôsôsoku*-Jugend sich gegensätzlich zur Gesellschaft, sie kreieren eine „*otherness*“ im Besonderen zu den Universitätsstudenten, den *dokushin kisoku* (wörtlich: unverheiratete Aristokraten) (vgl. Standish in Martinez 1998, 58).

Als Kompensation zur Ungleichheit von sozialem Status in der japanischen Gesellschaft sieht die *bôsôsoku*-Jugend eine Möglichkeit, „jemanden“ innerhalb dieser Gruppe darzustellen. Oder wie Fiske es ausdrücken würde: „the refusal to accept the social identity proposed by the dominant ideology and the social control that goes with it“ (Fiske 1991, 241) Standish sieht auch Gemeinsamkeiten zwischen Ridley Scotts *Blade Runner* (1982) und *Akira*, da sich beide indirekt auf die Fünfziger Jahren und weitere historische Referenzen, wie die Atombombe und Mutanten bei *Akira*, beziehen. *Akira* beinhaltet den Konflikt, der auch im Yakuza und *nagare mono* Genre behandelt wird und der zwischen dem Code der Bruderschaft und dem, was die Gesellschaft von einem Mann erwartet, steht. Das Chaos der Verwüstung der Vergangenheit wird gleichzeitig kritisiert und einer utopischen Gesellschaft gegenübergestellt. Es scheint die Handlung dem ästhetischen Zugang zu Bewegung und Zerstörung, sowie von spektakulären Bildern, untergeordnet zu sein. Die *Akira*-Mangas erschienen erstmals 1982 und hatten eine lange Laufzeit. Daher ergibt sich ein längerer Mittelteil, eine Aufteilung auf mehrere Hauptfiguren und Subplots und kein finales Ende, wie im todorovischen hollywoodesken Sinne, bei dem eine stabile Ordnung gestört wird, welche dann in eine zweite, neue endgültige Ordnung übergeht.

Zum *flow*, den man bei einem Motorradriff erleben kann, meint Mihaly Csikszentmihalyi: „In the flow state, action follows upon action according to an internal logic that seems to need no conscious intervention by the actor. He experiences it as a unified flowing from one

movement to the next, in which he is in control of actions, and in which there is little distinction between self and environment, between stimulus and response, or between, past, present and future.“ (1991, 18)

Es kommen in Akira Szenen, in denen Gewalt, Zerstörung und physische Bewegungen zu sehen sind, vor. Diese werden jedoch von ruhigen Szenen unterbrochen, damit sich der Zuschauer zwischendurch entspannen kann. Viele Sequenzen kann man nicht als real klassifizieren, vielmehr trifft Baudrillards (1988) „*hyperreal*“ zu, welches das Reale und das Fantastische verschwimmen lässt und ein sinnliches Erlebnis kreiert. Real wird nicht nur das, was reproduziert werden kann, sondern das was immer schon reproduziert worden ist: das Hyperreale (vgl. Baudrillard 1988, 143-147) Akiras Tokio ist ein „*critical dystopia*“ (Standish in Martinez 1998, 66), welches Bilder eines städtischen Verfalls zeigt, der sich widerspiegelt in korruptem Kapitalismus, autoritärer Polizei, Wolkenkratzern, Neonlichtern und Hologrammen der Kommerzialisierung, sowie in der dunklen Seite wissenschaftlicher Experimente. Der Film verwendet keine logische Folge von Ursache und Wirkung, um Gewalt und Zerstörung zu beschreiben.

6.5. Der japanische Horrorfilm

Der neue japanische Horrorfilm, ist im Begriff ein bedeutendes Genre zu werden, welches laut Todd Wardrope dem der französischen Nouvelle Vague gleichkommen könnte (vgl. Wardrope in McRoy 2008, 78). Es ist interessant, diese Filmgattung nach kulturübergreifenden Aspekten zu untersuchen, denn einerseits vertrauen die Filmemacher auf eine düstere Atmosphäre, die eher durch Zurückhaltung statt mit Blutvergießen funktioniert, andererseits gibt es jede Menge an Gewalt und sexueller Perversion, die das Geschehen dominieren. Der japanische Horror beinhaltet Themen, die zum Nachdenken anregen und die in einem fesselnden und neuartigen Stil erzählt werden, der global aufgegriffen und weitergeführt wurde.

In den Neunziger Jahren erlebte der japanische Horrorfilm eine Art Renaissance, denn bis zu dieser Dekade war diese Filmgattung nicht so stark in Japan vertreten. Im Gegensatz zum Genre der Yakuzafilme, der schon länger ein fixer Bestandteil der japanischen Filmgeschichte war. Im japanischen Alltagsleben ist die Erscheinung und der Umgang mit Geistwesen nichts Unnatürliches im herkömmlichen Sinn, da sie aus populärmythologischer Sicht immer wieder gegenwärtig sind. Zu Ehren der Toten und Geister wird Mitte August ein Fest namens *obon* veranstaltet, bei dem die kurzzeitige Rückkehr der Verstorbenen gefeiert wird. Durch die permanente Konfrontation mit Geistern im Alltag als auch im Kino, wird diese Filmgattung mit ihren übernatürlichen Erscheinungen nicht als klassischer Horrorfilm klassifiziert. Dieses Genre, als ein Teil der japanischen Popular Culture, erlaubt es den Filmschaffenden mit visuellen und erzählerischen Mitteln den raschen Wandel von sozialen und kulturellen Gegebenheiten aufzuzeigen. Diese Veränderungen im letzten Jahrhundert sind bis heute auf dem politischen und wirtschaftlichen Sektor zu suchen. Aber auch das Bild der Geschlechter, sowie die familiäre Struktur, sowie kulturelle und nationale Grenzen, prägen diesen Prozess. Diese Filmströmung wurde vor allem für weibliche Teenager konzipiert, welche ihre barocke Inkarnation als bössartiger und rachsüchtiger Geist wiederfinden. Das japanische Horrorkino ist durch thematische und ästhetische Entwicklungen innerhalb eines bestimmten nationalen und globalen Kontextes, geprägt.

Der japanische Horrorfilm lässt sich in weitere Unterkategorien einteilen. Da wäre zum einen eine lange Tradition von Filmen, die sich mit Folter beschäftigen, deren Grausamkeiten ein ganz eigenes Licht auf soziokulturelle, körperliche und nationale Vorstellungen wirft. Weiters gibt es eine Gruppierung von Werken, die den Körper als eine sich verändernde, flexible Entität wahrnimmt, welcher durch Elemente des splatterpunk, cyberpunk und dem erotischen Kino (dem *pinku eiga*) ideologisch und ästhetisch dekonstruiert wird.

„[...] western horror films, wether progressive or ideologically recuperative, function metaphorically, participating in a larger discourse of embodiment by mobilising notions of containment, flexibility and identity (individual, national, etc.).“ (McRoy 2008, 17)

Inwiefern ähnelt der japanische nun dem westlichen Horrorfilm? Um dieser Frage nachzugehen, klärt McRoy zuerst den Begriff des Körpers, der in der japanischen Kultur ein metaphorisches Konstrukt ist. In der japanischen Geschichte und Wissenschaft immer wieder

der Körper und seine Grenzen thematisiert, wobei nicht zu vergessen ist, dass Japan nach dem Zweiten Weltkrieg in einem desolaten Zustand war. Die wirtschaftlich und politisch turbulenten Jahre ab 1990 brachten diese alten Wunden wieder zum bluten.

6.5.1 Geister im japanischen Horrorfilm

Im Anschluss möchte ich auf die wohl bekannteste Form des japanischen Horror Films eingehen, die auf dem Motiv der *kaidan* oder „ghost story“ basiert. Diese Erscheinungen haben schon seit langem, die literarische und künstlerische Formen Japans geprägt (vgl. McRoy 2008, 11). Während in den Achtziger Jahren der japanische Horrorfilm vom Rausch des Blutes, herumfliegenden Körperteilen und blutspritzenden Wunden geprägt war, herrschten in den Neunzigern Mädchen mit ins Gesicht hängenden Haaren, die teilweise nur unbeweglich dastanden, vor. Der rachsüchtige Geist, *onryou*, wird meist in weiblicher Form dargestellt und hat oft eine Vorgeschichte, in der ihm enormes Unrecht zugefügt wurde, welches zu seinem Tod führte, woraus sich das Motiv für seine grausamen Aktionen ergibt.

Die Vorstellung von böartigen Geistern besteht schon seit dem Fünften Jahrhundert n.C., ihre Rache trifft nicht nur die Verursacher ihrer Qualen, sondern auch Unschuldige. (vgl. Barrett 1989, 102) Das Ziel ist, Rache am Schuldigen, der ein Unrecht begangen hat, zu üben. Daraus ergibt sich die Vorstellung, dass durch Rache eine Art Gerechtigkeit erwirkt werden kann. Dieser Archetyp eines japanischen Geistes könnte auch die Unterdrückung der Frau durch die Gesellschaft repräsentieren. Solche Erscheinungen sind umgeben von einer intensiven atmosphärischen Spannung, welche eher mit subtileren Mitteln erreicht werden kann, als mit expliziten Darstellungen. Die Doppeldeutigkeit (*aimai*) der Japaner, begleitet von Reserviertheit und Zurückhaltung, kann eine mysteriöse Distanz zum Stoff bieten, die, besonders in diesem Genre, eine einzigartige künstlerische Note hinterlässt.

Im Westen wird die Existenz von Geistern weitgehend negiert, während im östlichen Raum, die Vorstellung von Geistwesen seit Jahrhunderten fest in der Tradition verwurzelt ist. In der japanischen Folklore werden Geister *yokai* genannt, bei denen die Körperlichkeit durchaus eine Rolle spielt. Sie verfolgen ihre Opfer nicht nur, rufen Halluzinationen hervor oder

bringen ihre Opfer dazu schreckliche Taten zu vollbringen, sondern sie können auch selbst einen Mord begehen, was im Gegenzug westliche Geister viel harmloser und machtloser erscheinen lässt. Das Töten von Kindern ist im japanischen Film im Gegensatz zum Westen kein Tabu.

Im Zweiten Weltkrieg besetzten die alliierten Truppen Japan und waren, der aus heutiger Sicht gesehen, ethnozentristischer und leicht abschätzigen Meinung, dass „spirit or demonic possession, necromancy, black magic, witchcraft and purification rites are very common among the common people“ (Bunce 1955, 113) Dieser Glaube hat sich aber bis heute als sehr stark erwiesen und findet sich in bestimmten Religionen wieder.

In Ukiyoe Malereien werden immer wieder Mensch-Tier und Mensch-Dämon Transformationen dargestellt. Der tanuki (Marderhund) und der kappa (froschähnlicher Wassergeist) zwei folkloristische Fabelwesen, sind dafür bekannt, ihre Form verändern zu können. (vgl. Gill in Martinez 1998, 45). Tom Gill schreibt in dem Artikel Japanese Super-Heroes and Monsters über Transformationen und Kombinationen, dass sie Teil von Volksmärchen und Religionen auf der ganzen Welt sind. Das gebräuchlichste japanische Wort für ein Monster oder einen Geist lautet bakemono, welches wörtlich etwas, dass sich verändert, beschreibt.

6.5.2. Westliche Adaptionen japanischer Horrofilme

Seit dem Millennium tauchte ein Trend auf, der asiatische Horrorfilme für Filmemacher der Hollywoodindustrie interessant machte und zu einer Reihe von Neuverfilmungen führte. Mit diesem „Hype“ beschäftigt sich Dave Hoskin in seinem Artikel *Roses and Lotuses: A Tale of Two Sisters*. Er führt als Beispiel den Film *A Tale of Two Sisters* von 2003, bei dem Kim Jee-Woon, Regie geführt hat, an. Hoskin weist darauf hin, dass durch die globale Vermarktung eine Vereinheitlichung dieses Genres stattfinden kann, wobei zwischen den Ländern, wie Korea, Japan oder Thailand durchaus erhebliche Unterschiede bestehen. Dabei erkennt er zwar die zum Teil gelungene Adaption einer kulturfernen Geschichte an, erklärt aber, die für westliche Zuschauer verborgenen nationenspezifischen Zusammenhänge als einen Grund für

den Verlust von wichtigen Informationen im Prozess der „Übersetzung“ von Kultur.

Bei der Verfilmung von „Ju-on“, die unter dem Titel „The Grudge“ 2003 in die Kinos kam, vermisst Hoskin das „typisch“ asiatische Flair, welches bei diesem „Hybriden“ durch die Filmemacher verloren ging. Dies könnte aus dem Versuch heraus entstehen, Remakes massentauglich zu machen. Hoskin bezieht auf Stephen King, wenn er davon schreibt, dass besonders Horrorfilme, die Ängste und Befürchtungen einer Nation in einer bestimmten Zeit, aufgreifen. Es wird entweder eine moderne, urbane Umgebung oder ländliche Abgeschiedenheit als Setting gewählt. Bei *A Tale of Two Sisters* wie auch bei anderen genreähnlichen Produktionen, können die Wurzeln der Geschichte in alten Märchen wiedergefunden werden. Die meist überraschend erscheinenden, langhaarigen Geister könnten wie ein künstlerischer Diebstahl wirken, doch sind sie eigentlich Teil koreanischer, sowie japanischer Mythologie und Folklore. Der asiatische Film wirkt besonders „neu“ und „frisch“, weil er sich von den weitverbreiteten Hollywoodproduktionen, unterscheidet. Dabei ist es nicht möglich Filmproduktionen anderer Länder und Kulturen, zur Gänze zu verstehen. Es ist somit schwieriger, die Handlungen der Akteure vorherzusagen, vor allem schürt dieses „Unbekannte“ Ängste beim Zuschauer. (vgl. Hoskin 2005, 54)

Auch *The Ring* aka *Ringu* (1998) von Hideo Nakata, der das Virus des japanischen Horrorfilms in der Populärkultur erst injizierte und mit wenig Mitteln viel Aufsehen erregte wurde in einem Remake aus Hollywood neuinterpretiert. Auf den ersten Teil mit Naomi Watts in der Hauptrolle folgte kurz darauf ein zweiter Teil.

6.5.3. Untergangsstimmung im verlorenen Paradies

Ich möchte mich zum Abschluss dieses Kapitels dem Genre der apokalyptischen Horrorfilme Japans zuwenden, welches die zeitgenössische Gesellschaft am Rande der Zerstörung oder danach porträtiert. Solche visuelle Aufarbeitung von Vernichtung und Wiederaufbau sind zum Beispiel in Sono Shions Film *Suicide Circle* (*Jisatsu saakaru*, 2002) und Kiyoshi Kurosawas *Pulse* (*Kaïro*, 2001), zu sehen. (vgl. McRoy 2008, 12) Sie stellen einen weiteren

Zugang zu dem japanischen Horrorfilmgenre, der über die Darstellung der *onryou* hinausgeht, dar.

Auf westliche Kulturen hatte die Jahrtausendwende einen viel gravierenderen Einfluss, als auf die Japaner, da sie sich in einer anderen Zeitrechnung befinden. Unter der heutigen Generation ist zwar die westliche Zeitrechnung durchaus geläufig, aber diese Einteilung nach den Regierungsjahren des jeweiligen Kaisers würde im Jahr 2010, zum Beispiel Hisei 22 lauten. Viel bedeutender scheint hingegen der verheerende Anschlag der AUM-Sekte vom 20. März 1995, der in der Tokioter U-Bahn verübt wurde. Ein psychologisch geschickt gewählter Ort japanischen, sozialen Zusammenlebens, denn das Auto, als Transportmittel findet in der Innenstadt Tokios wenig Verwendung, was wiederum eine Abhängigkeit von der U-Bahn zur Folge hat. Dieses Attentat fand in einer Zeit statt, in der gerade die Wirtschaftsblase geplatzt ist und die japanische Bevölkerung dem Gefühl der Entfremdung und willentlicher Ergebenheit ausgeliefert war. Diese Identitätslosigkeit findet sich in der mystisch inszenierten Erscheinung einer Frau, deren Gesicht durch ihre Haare verdeckt ist, in Nakatas oder Kurosawas Filmen wieder.

Laut Olaf Möller ist das Ammonshorn in Japan mit seinen verschraubten Windungen ein Symbol der ewigen Wiederkehr der Erinnerungen (was auf jenes „*manji*“ gelesene, swastikaförmige Unendlichkeitszeichen, aber auch auf sexuelle Ambivalenz konnotierende „*kanji*“, japanisches Schriftsymbol, zurückzuführen ist). Für ihn dient es als zentrales Motiv für den sich stetig erweiternden Horrorfilmzyklus und findet sein Äquivalent in Higuchinskys *Uzumaki* (2001). Möller stellt sich die Frage, in wie weit Erinnerung an den Erinnernden gebunden ist und wie es sich mit der Eigenverantwortung des Einzelnen verhält. Er vergleicht die Erinnerung zum einen mit der Übertragbarkeit der *onryou* über ein Medium, welches zum Beispiel in der „Ring“-Trilogie eine Videokassette ist. Die modernen rachsüchtigen Geister können nicht besänftigt, sondern nur weitergegeben werden. Möller sieht in diesem Zusammenhang eine Gemeinsamkeit mit dem Verhalten des HIV-Virus. In allen japanischen Horrorfilmen ist die Aussichtslosigkeit auf eine Erlösung eine Grundhaltung, die von der Trauer um ein verlorenes Paradies geprägt ist. (vgl. Möller 2001, 11)

7. Filmbeispiele

Mit den vorhergehenden Bemerkungen werden meine Erkenntnisziele abgesteckt, die in den einzelnen Beiträgen verfolgt werden. Die Filmbeispiele wurden anhand von subjektiven und persönlichen Merkmalen ausgesucht, eine gewisse globale Verbreitung und Popularität haben sie jedoch alle gemein. Ich habe dabei versucht, die Schwerpunkte Gewalt und Sexualität herauszuarbeiten und sie unter einem neuen anthropologischen Blickwinkel zu betrachten, wobei jeder der Regisseure seine eigene Motivation hat, diese Themen zu wählen und in ihren Werken zu inszenieren. Die ausgewählten Filme sollen eine kleine Retrospektive des modernen japanischen Kinos bilden und somit „Augenzeugen“ der jeweiligen Zeit und deren Gesellschaft sein.

Der Umfang einer Diplomarbeit beschränkt natürlich die Anzahl der Filme auf ein kleines Spektrum, welches selbstverständlich keinen Vollständigkeitsanspruch erfüllen kann. Viele Filme sträuben sich auch gegen eine Kategorisierung und können mehreren Genres zugeordnet werden. Die Unterteilung in die ausgesuchten fünf Genres und Themenbereiche können als Hilfestellung und Orientierung dienen. Sie sollen sowohl für den Mainstream-, als auch für das Autorenkino repräsentativ sein und den Diskurs zum japanischen Kino anregen.

7.1. Akira Kurosawas Träume

In seinem Episodenfilm schildert Akira Kurosawa in acht verschiedenen Geschichten Visionen vom Leben und seiner Vergänglichkeit bis hin zum Tod. Erzählt werden diese Visionen in Form von traumähnlichen Sequenzen des teils fiktiven, teils autobiographischen Ichs Kurosawas.

Akira Kurosawa wartete mit der Verwirklichung seiner „Träume“ (Originaltitel: *Yume*) bis 1990, bevor er nach seinem letzten Projekt, dem Film *Ran*, den er fünf Jahre zuvor fertig gestellt hatte, nach neuen Konzepten und Geldgebern Ausschau gehalten hatte. Warner Brothers übernahm schließlich die abenteuerliche Umsetzung Kurosawas ganz persönlicher

Träume und auf Anraten der großen Filmregisseure des Hollywood-Kinos, wie Steven Spielberg, Francis Ford Coppola und Georg Lucas (dessen Einfluss und Mithilfe seines Teams bei den Spezialeffekten wieder zu finden ist). (vgl. Richie 1996, 220)

7.1.1. Analyse der Episoden in Akira Kurosawas Träumen

7.1.1.1. SONNE, DIE DURCH DEN REGEN SCHEINT

Inhalt: In der ersten Einstellung ist ein traditionelles japanisches Haus zu sehen. Der Kamerastandpunkt ist ein paar Meter vor dem großen Eingangstor positioniert.

Ein kleiner Junge von ungefähr fünf Jahren tritt aus der Schiebetür heraus, um bis zur Schwelle des Eingangstors zu gehen. Die Kamera fährt näher heran. Obwohl es sonnig ist, ist auch Regen zu sehen.

Aus der rechten Bildhälfte taucht eine Frau mit einem Regenschirm auf, von der man annimmt, dass sie seine Mutter ist, um drei Bambuskörbe vor dem Regen in Sicherheit bringen. Im Zuge dieses Vorganges erklärt sie ihm: „Du kannst jetzt nicht rausgehen. Es regnet immer noch, obwohl die Sonne scheint. Bei solchem Wetter halten die Füchse im Walde Hochzeit, nur sind sie sehr eigen. Sie mögen es nicht, wenn man ihnen dabei zusieht. Solltest du sie dennoch beobachten, könnte es dir schlecht ergehen.“ Sie räumt den letzten Korb weg und verschwindet. Er bleibt stehen und überlegt.

Ein Ortswechsel findet statt und der Junge befindet sich im Wald. Dort sind große und breite Bäume und Dickicht zu sehen; der Junge kommt von rechts ins Bild. Zuerst ist er kleiner und wird, als er näher auf die Kamera zugeht, größer. Man hört nur das Geräusch der *getas* (japanische Holzschlapfen), die bei jedem seiner Schritte hölzern klappern. Der Junge sieht umrahmt von zwei Baumstämmen dichten Nebel. Dann taucht aus dem sich lichtenden Nebel langsam ein steinerner Schrein auf. Traditionelle japanische Musik setzt ein.

Schnell und in Erwartung versteckt er sich hinter einem breiten Baum. Wie der Schrein tauchen langsam einige Gestalten aus dem Nebel auf, die dann eine Art Prozession bilden. Zu Beginn schreiten zwei Männer in dunkelblauen Gewändern, die Laternen tragen, daraufhin folgt das Brautpaar mit der Braut in weiß mit dem Bräutigam. Darauf folgen noch mehr

Gestalten in diesem absurd, geisterhaft und entrückt wirkenden Festzug. Alle tragen weiße Masken, die rötliche Nasen haben, menschlich wirken und doch wird durch Schnurrhaare angedeutet, welcher Gattung sie eigentlich angehören. Dazwischen wird immer wieder der Zug der Füchse aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt. Sie erinnern an die Darstellung von No-Theaterstücken. Sie bewegen sich synchron, langsam und wachsam, nur wenn die Musik zu hören ist, welche zwischendurch immer wieder abrupt stoppt und verharren dann in der zuletzt ausgeführten Bewegung. Dies tun sie einige Male und jedesmal hat man Angst, dass der Junge entdeckt wird, da sich der Rezipient bewusst ist, dass man einem geheimen verbotenen Schauspiel bewohnt. Das Unvermeidliche geschieht und alles blickt in seine Richtung. Erschrocken läuft er davon.

Wieder angekommen bei seinem Heim stapft er durch den Matsch in Richtung des Tors, wo seine Mutter ihn schon erwartet mit vorwurfsvoller, aber ruhiger und bestimmter Stimme spricht sie zu ihm: „Du hast sie doch beobachtet, nicht? Das hättest du nicht tun dürfen. So ein Junge kann nicht in meinem Haus leben. Sie waren gerade hier und sind sehr verärgert gewesen. Sie haben etwas für dich dagelassen.“ Aus ihrem Ärmel holt sie ein Bambusmesser und überreicht es ihm. In Großaufnahme öffnet er es und die Schneide reflektiert das Sonnenlicht.

„Sie erwarten von dir, dass du dich ergibst, indem du Harakiri begehst. Schnell, gehe zu den Füchsen und erbitte ihre Vergebung. Entschuldige dich, wirf dich demütig zu Boden. Man kann nur sehr schwer ihr Vergeben erlangen. Sollte es dir nicht gelingen, sei bereit zu sterben.“ Die Mutter wendet sich ab und ist dabei das Tor zu schließen, zuerst die rechte dann die linke Seite. Sie sagt: „Nun geh und beeile dich. Ich kann dich erst wieder ins Haus lassen, wenn dir die Füchse deine Tat verziehen haben.“ Das Tor ist nur noch einen Spalt offen, als der Junge näher heran gelaufen kommt. Doch statt zu betteln, zu weinen oder weitere Fragen zu stellen, stellt er diese Frage: „Aber wo wohnen die? Ich weiß nicht, wo die Füchse wohnen.“ Sie antwortet: „Du findest sie schon. Wenn auf Regen Sonnenschein folgt, ist ein Regenbogen zu sehen und am Ende des Regenbogens liegt die Heimat der Füchse.“ Darauf schließt sie das Tor ganz. Er kann es nicht glauben und versucht es zu öffnen, doch auch die kleinere Tür, welche sich rechts von dem Haupttor befindet, ist schon verschlossen. So bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich auf den Weg zu machen. Er befindet sich auf einer Wiese mit unnatürlich vielen und farbenfrohen Blumen und schreitet seinem Rendezvous mit einem ungewissen Schicksal entgegen. Die Kamera befindet sich nun hinter ihm und es erstreckt sich vor ihm eine wahrhaft traumhafte Landschaft. Die Wiese geht in der Ferne weiter und

auf sie folgen sanfte Berge. Nebelschwaden ziehen vorbei und über allem erstrahlt ein Regenbogen.

Analyse: So beginnt der traumhafte Reigen, der sich durch seinen ekstatischen Pantheismus auszeichnet. In der ersten Szene kann man erahnen, dass der Junge Lust auf das Abenteuer des Lebens und der Welt hat. Er blickt aus seinem kleinen Reich in die Weite, doch das Ziel fehlt ihm. Als die Mutter ihm von den Füchsen erzählt, weckt sie in ihm den Funken der Neugier. Und ohne über die Konsequenzen nachzudenken, macht sich der Kleine auf den Weg. Die Füchse haben mit ihrem wunderlichen Tun eine enorme fesselnde Wirkung auf ihn. Selten wurden das Geheimnisvolle und das Verbotene ästhetisch so verführerisch und zugleich atemberaubend inszeniert. Durch die kalte Emotionslosigkeit der Füchse könnte der Junge einen Vorgeschmack auf die Starrheit der Gesellschaft bekommen oder auf ein Wissen, welches ihm noch nicht zugänglich ist. Dieses in so jungen Jahren schon zu beobachten, macht aus ihm einen kleinen Erwachsenen. Vielleicht ist die Mutter auf Grund dessen der Meinung, dass er nicht mehr in ihrem Haus leben darf. Die Vergebung der Füchse zu erlangen, ist deshalb so schwer, weil man nicht vergessen kann, was man schon weiß. Seine Mutter kann ihn nicht mehr beschützen vor dem, was die „Welt“ ausmacht. Sie gibt ihm daraufhin eine einzige Waffe mit auf den Weg, mit der er sich durchkämpfen kann, die aber auch bei einem Scheitern für seinen Selbstmord genutzt werden könnte - das Messer könnte für Ehrlichkeit, Mut und Verantwortung für seine Taten stehen. Er nimmt seine Aufgabe mehr als tapfer an.

Ein anderer Ansatzpunkt ist die tiefe Angst, aufgrund seiner Taten nicht mehr geliebt zu werden. Das Bild der unnahbaren Mutter wird wohl niemanden ganz kalt lassen. Die Mutter sollte immer für einen da sein, einen in Schutz nehmen, das ist was sich die meisten von dieser Rolle erwarten. Wird dieses Bedürfnis nicht gestillt, erfüllen sich die schlimmsten Urängste. Der letzte Rückzugsort ist für eine Persönlichkeitsentwicklung enorm wichtig. Dieser Zugang zur Mutterrolle ist für die meisten Kinobesucher ein ungewöhnlicher und zutiefst befremdlicher, wenn nicht sogar ein verstörender.

Es gibt auch noch einen kulturellen Erklärungsansatz, denn besonders hier sind Kurosawas Nationalität und seine Wurzeln ganz besonders stark zu erkennen. Gemeint ist die unglaubliche Geduld und Hartnäckigkeit, die unmöglichsten Situationen mit größtmöglicher

Würde und Besonnenheit zu bewältigen. Es gibt kein Aufgeben, nur den Tod und selbst dieser Weg sollte dem Unwürdigen verwehrt werden.

7.1.1.2. DER PFIRSICHGARTEN

Inhalt: Diesmal befindet sich die Szenerie in einem alten japanischen Haus mit dunklen Holzverkleidungen. Wieder geht es um einen kleinen Jungen, der um einige Jahre älter ist als das Kind in der ersten Szene. Er tritt hinter einer Wand hervor, in den Händen trägt er ein Tablett mit sechs Portionen. Er geht aus der Küche mit einem rauchenden Kessel geht in einen anderen Raum mit einer Vase mit rosafarbenen Kirschblüten, die durch ein intensives Leuchten in derselben Farbe schon auf etwas nicht Reales hindeutet. Er nimmt es wieder auf und öffnet die nächste Schiebetür. Er betritt ein Zimmer, in dem einige Mädchen am Boden sitzen und plaudern. Rechts im Hintergrund ist ein treppenartiger Altar zu sehen, auf dem in prächtigen Kimonos gekleidete Puppen thronen, welche in hierarchischer Ordnung aufgestellt wurden. Der Junge stellt das Tablett auf den Boden mit den Worten: „Hier hast du Schwester!“ „Ah, ich danke dir!“ Er blickt auf die Puppen, wendet sich wieder der Schwester zu und fragt: „Sag, seid ihr nicht zu sechst?“ Sie wundert sich und fragt ungläubig: „Was?“ „Vorher seid ihr zu sechst gewesen, deswegen habe ich sechs Portionen gebracht.“ „Da irrst du dich, aber es ist egal, du kannst es ruhig essen.“ „Nein, ich wills nicht, ich habe schon gegessen. Ich versteh das nicht.“ Er kniet sich hin und schaut ungläubig und zweifelnd und hackt dann noch einmal nach: „Schwester? Ist ganz sicher keine deiner Freundinnen nach Hause gegangen?“ „Wenn ich es doch sage, nein!“ „Schwester es ist noch ein Mädchen hier gewesen, ich weiß es!“ Sie kontert, während sie versucht, ihn aus dem Zimmer zu befördern: „Rede doch bloß nicht so einen Unsinn, komm verschwinde und lass uns in Ruhe!“ Er geht und öffnet die Tür ein wenig weiter und plötzlich steht da bewegungslos ein Mädchen in genau dem gleichen Rosa gekleidet, wie die Vase mit den Kirschblüten, die leicht versetzt hinter ihr steht. Der Junge fühlt sich in seinem Verdacht bestätigt und ruft triumphierend zum Mädchen: „Es ist doch noch jemand da!“ Die Schwester antwortet schon leicht genervt: „Wer soll denn das sein?“ Er läuft wieder zurück zur Tür, um die andere Hälfte zu öffnen und so den Blick zu seinem „Beweis“ freizugeben. Doch als alle Augen auf den Nebenraum gerichtet waren, war nur ein leeres Zimmer zu sehen. Auf die Mädchen blickend meint er: „Ich kenne sie nicht!“ „Es ist ja auch keiner da!“ lautet da die Antwort. Er blickt noch einmal hin, um sich zu vergewissern und muss erkennen, dass die anderen richtig liegen, doch unbeirrt hält er

daran fest, sie gesehen zu haben: „Sie stand da, ich habe sie gesehen!“ „Ach, du spinnst doch!“, erwidert seine Schwester, während sie sich auf ihn zubewegt und ihm an die Stirn fassen möchte. „Du hast wohl Fieber?“ macht sie sich über sein unverständliches konfuse Verhalten lustig. Er schlägt ihre Hand verärgert weg: „Ich habe kein Fieber!- Wer ist das Mädchen?“ Die anderen Mädchen kichern alle. „Fehlt dir wirklich nichts?“, setzt die Schwester noch eins drauf und wiederholt ihre Handlung, während er nur noch mehr verärgert sie wieder abwehrt. Sie benützt ihren Machtvorteil, den sie durch das höhere Alter und die Verstärkung durch ihre Freundinnen bewusst aus. Doch das interessiert ihn nicht, er möchte dem Ganzen auf den Grund gehen und marschiert entschlossen, den ungläubigen Mädchen den Rücken kehrend, von dannen, um das unbekannte Mädchen zu suchen. Er läuft an der Vase vorbei und schaut sich im Vorraum um, indem er sie wieder sieht. Die Bildkomposition ist durch den Kontrast des dunklen Raums und der Tür ins farbenfrohe, helle Freie in deren Ausschnitt sie bewegungslos steht, bestimmt. Obwohl ihre Erscheinung nichts Furchterregendes hat, wirkt sie doch seltsam, nicht in diese Welt passend und der Aufbau ihres Auftretens scheint sehr geisterhaft. Er ruft ihr zu: „Warte!“, doch sie läuft in diesem Augenblick von dem Geräusch von Glöckchen begleitet, in den Garten und er ihr hinterher. Sobald sie aus dem Blickfeld verschwunden ist, kommt seine Schwester und warnt ihn: „Du weißt doch, dass du nicht aus dem Haus darfst!“ Doch er schenkt ihr keine Beachtung und setzt seinen Weg fort. Nun ist er in einem Bambushain angelangt und läuft einen Pfad entlang, immer dem geheimnisvollen Mädchen nach. Auf einer Anhöhe betrachten sich die beiden, aber auf lange Distanz. Sie dreht sich um und rennt weiter, er folgt ihr bis beide aus dem Bild sind. Nun trippelt sie einen kleinen Weg hinauf. Als er ihr nachlaufen möchte, wird er von Männern, in weiß-grünen Gewändern gekleidet, die Diener des Hofes, mit Besen, Schaufel und Bambusrechen, aufgehalten. Sie lassen ihn nicht passieren und so verliert er sie wieder.

Der Odairi-Sama (Kaiser) erhebt seine mit Soundeffekten verstärkte Stimme, deren Echo weit schallt: „Hör mal gut zu Kleiner! Wir haben dir etwas mitzuteilen.“ Nun wird der Blick frei auf Grasterrassen, die genauso aufgebaut sind wie der Altar auf dem die Puppen im Haus waren. Jede dieser Puppen scheint ein nun zum Leben erwachtes Pendant zu haben. Der ganze Hofstaat, mit seinen beeindruckenden Gewändern ist nun lebensgroß vertreten. Eine der Hofdamen übernimmt das Wort: „Pass gut auf, wir werden mit Sicherheit nie wieder in dein Haus zurückkehren!“ „Wieso denn nicht?“ fragt der Junge ganz naiv. Auf diese Frage antwortet immer eine andere Person, aber nur die, die sich auf der obersten Stufe befindet: „Das werden wir dir sagen, weil die Menschen die in deinem Haus leben alle Pfirsichbäume

in eurem Garten gefällt haben. Das Puppenfest wird auch das Pfirsichfest genannt. Das Puppenfest wird zu Ehren der Pfirsichbäume abgehalten. Und wir Hina-Puppen sind die Geister der Pfirsichbäume. Wir sind die Seelen der Bäume- und Blüten. Wie sollen wir, wenn ihr die Pfirsichbäume fällt, ein Puppenfest feiern? Die Bäume, die ihr gefällt habt, haben alle Tränen vergossen.“ Der Kleine fängt an bitterlich zu schluchzen und zu weinen.

Da schallt laut und unbarmherzig die Stimme des Kaisers: „Für Tränen ist es nun zu spät, du vergießt sie umsonst.“ Odairi-Sama (Kaiserin) hingegen wendet ein: „Hören wir auf, dem Jungen Vorwürfe zu machen. Dieses Kind war es, das bittere Tränen vergossen hat, als man uns fällte. Er war es, der sich dafür einsetzte, dass man uns nicht fällt“ Spöttisch die Antwort des Kaisers: „Er weint, weil er keine Pfirsiche mehr bekommt“ Trommel Musik setzt ein und der ganze Hofstaat fängt an, lauthals den kleinen Jungen, der auf der untersten Stufe steht, auszulachen. Doch der tapfere Junge bietet der Übermacht die Stirn und wendet ein: „Das ist nicht wahr! Pfirsiche kann ich auch im Laden kriegen, doch wo kann ich schon einen Pfirsichgarten kaufen, der in Blüte steht.“ Auf diese unerwartete und schlagfertige, dennoch herzerweichende Antwort, folgt betretenes Schweigen. Er fährt fort: „Ich bin sehr gerne hier gewesen, der Obstgarten und die Pfirsichblüte, das ist sehr schön gewesen, als dann die Leute kamen und sie fällten, habe ich sehr geweint., weil ich sie nie wieder sehen würde!“ , schluchzt er weiter. Die beschwichtigende Antwort lautet: „Schon gut, wir verstehen dich. Du bist ein sehr guter Junge und ein allerletztes Mal wollen wir dafür sorgen, dass er diesen Obstgarten in voller Blüte erlebt.“

Alle unteren Reihen verbeugen sich und kommen dem Befehl des Kaisers nach und führen, in Manier einer No-Theater Aufführung mit langsamen Bewegungen eine Art Ritual durch. Mit ihrer eindrucksvollen, meditativen Choreographie im rosa Blütenregen, beschwören sie die Vergangenheit herauf. Plötzlich blühen wieder alle Pfirsichbäume und die Hina-Puppen sind nach gehaltenem Versprechen verschwunden. Heitere Orgelmusik beginnt zu spielen, die suggeriert, dass alles gut und heil ist. Für jede der Puppen ist nun ein Baum an deren Platz und zwischen den Bäumen hindurch trippelt das Mädchen von vorhin, ihr zartes Glöckchen ist zu hören. Voller Freude betrachtet er seinen Wunschtraum.

Doch als er das Mädchen erhaschen möchte, ist die ganze Pracht verschwunden, wie in einem Traum, wenn man versucht sich zu vergewissern oder etwas festzuhalten. Die Musik unterstreicht die Ernüchterung und das traurige Bild. Übrig sind nur noch Baumstümpfe und als aufkeimende Hoffnung ein einziges, mit Blüten besetztes, junges Bäumchen. Er nähert sich der Pflanze und betrachtet sie nachdenklich und mit gemischten Gefühlen.

Analyse: Diese Szene zeigt den etwas älteren Kurosawa und findet zu Zeiten des *Hina Matsuri* Festes, welches normalerweise mit Kirschblüten assoziiert wird, in diesem Fall jedoch während der Pfirsichblüten statt. (vgl. Richie 1996, 220)

In der Szene im Pfirsichgarten geht es einerseits um den Niedergang vergangener Zeiten, sie ist andererseits aber eine Ode an die Unberührtheit der Natur und ein weiterer Schritt im Prozess des Erwachsenwerdens.

Gerade mit Kindern kann man besonders gut mitfühlen, da doch alle Menschen dieses Alter schon erlebt haben und besonders in der Kindheit ist es oft schwer zwischen Traum und Wirklichkeit zu unterscheiden. Als Kind kommt zum ersten Mal der Wunsch, auf Momente für immer festhalten zu können.

Der kleine Junge ist nun viel kritischer und versucht dem Pfad der Wahrheit unbeirrt zu folgen. Dieses Mal erfolgt die Konfrontation mit seinem Gewissen vor dem Tribunal, gleich einem ganzen Hofstaat aus der Heian Periode, vor dem er sich verantworten muss. Doch sind es nicht seine Taten, die ihm vorgeworfen werden, sondern die seiner Familie. Das zeigt auf, dass die hierarchische Ordnung, das alte System, so funktioniert, dass man nicht nur für sich selbst verantwortlich ist, sondern auch für seine Angehörigen. Es sind der Mut und die Ehrlichkeit des jungen Helden, die letztendlich die Gnade der Obigen erwirkt.

Doch trotz allem lernt er die Lektion, dass einmal Verlorenes nicht mehr zurück zu holen ist und nur noch in der Erinnerung existieren kann. Das geheimnisvolle Mädchen steht für die Hoffnung. Denn ist man geduldig, kann das Gute wieder sprießen und Zerstörtes wieder heil werden, wenn auch in einer neuen Form.

7.1.1.3 DER SCHNEESTURM

Inhalt: Der Hauptcharakter ist nun erwachsen und versucht als Bergsteiger mit einer kleinen Gruppe einen Berg zu erklimmen, doch sie haben sich verirrt und ein fürchterlicher Schneesturm zieht auf. Seine Begleiter wollen nicht mehr weitergehen und wollen nicht auf seine gut gemeinten Ratschläge hören. Einer nach dem anderen gibt auf und sie versinken im Schnee.

Obwohl er noch als Letzer versuchte, seine Kameraden zu motivieren und noch bis zum Basislager durchzuhalten, erliegt auch er seiner Schwäche. Er schläft am Boden, schon fast ganz zugeschneit, langsam wird er von Frauenhänden mit silberfarbenen, spinnwebartigen Decken zugedeckt. Er erwacht wieder, als eine schöne Frau sich langsam über ihn beugt mit langen Haaren und im weißen Gewand. Passend zu ihrer feengleichen Gestalt beginnt ein betörender Frauengesang. Sie lullt ihn ein und ihre verzerrte Stimme verheißt ihm, dass der Schnee und das Eis warm wären und ihn einhüllen würden. Er richtet sich auf, während sie ihm zulächelt. In der japanischen Philosophie wird die Kälte mit dem Weiblichen, dem *yin* assoziiert. Als er sich nochmal aufrichten möchte, hält sie ihn nieder. Ihr Gesicht wird von ihren Haaren verdeckt, als sie sich den Schleier vom Kopf reißt mit dem sie versucht, ihn weiter auf den Boden zu drücken. Da ist wieder die volle Gewalt des Schneesturmes zu hören, ihr hypnotischer Zauber verblasst zusehends. Er kämpft gegen den Druck, den sie ausübt. Lange ist ihr Gesicht nicht zu sehen, dann verändert es sich immer mehr und wird zu einer verbitterten und ernsten, fast männlich erscheinenden Fratze. Das passiv Weibliche wird zum aktiv Männlichen, dem *yang*. In dem er sich nicht beirren ließ und diese „gute Fee“ genauer betrachtete, verlor sie ihre Macht und musste ihr wahres Gesicht zeigen, welches im Endeffekt das eines Todesengels war. Ihren Einfluss auf ihn verloren, erhebt sie sich in die Lüfte und verschwindet im Schneesturm aus dem sie kam.

Er ist nun vollkommen wach und macht sich auf, um seine Kameraden zu wecken. Als sich die Sicht klärte, war zu erkennen, dass das Basislager nur einige Meter entfernt war. Alpenhörner begleiten Bilder von sehr idyllischen schneebedeckten Bergen.

Analyse: „Der Schneesturm“ zeichnet sich durch eine ruhige und atmosphärische Kameraführung aus und besteht zu einem großen Teil aus einer langen farblosen Szene, die kaum geschnitten ist. Diese Szene ist im Studio produziert worden und zeichnet sich in den ersten fünf Minuten durch einen beeindruckenden Soundtrack aus. Man erkennt an der Figur, welches ein mythisches folkloristisches Geistwesen ist, das stark an eine „Fee“ erinnert, eindeutig die Faszination Kurosawas von Märchen. Trotzdem ist diese Geschichte nicht nur aus dem Kontext des Überlebens in einer unmenschlichen Natur zu verstehen oder dem japanischen Naturell, nie aufzugeben. Es ist auch eine Parabel, dem äußeren Schein nicht zu viel Beachtung zu schenken und nicht auf die Lügen zu hören, die einen ins Verderben führen, egal wie verlockend sie klingen mögen. Immer wieder wird von uns verlangt, die Dinge um uns herum auf ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen, gerade in schwierigen Zeiten, in

denen man naturgemäß empfänglicher für Verwirrungen ist. Im Licht der Erkenntnis betrachtet, erscheinen äußere Umstände anders, es ist möglich wieder Zugang zu der ureigensten Kraft zu bekommen und auch die ausweglosesten Situationen zu überleben.

7.1.1.4 DER TUNNEL

Inhalt: Diese Episode ist von der Farbwahl wohl die düsterste von allen Episoden und sie gibt, der ohnehin schon pessimistischen Geschichte, einen noch bedrückenderen Anstrich. Ein Mann wandert in einer Militäruniform auf einer Straße entlang. Von einer Herbstlandschaft führt ihn sein Weg zu einem bedrohlich wirkenden Tunnelleingang. Aus dem Tunnel ist das Winseln eines Hundes zu hören.

Da kommt ein zähnefletschender deutscher Schäferhund auch schon aus dem Tunnel auf den Protagonisten zugerannt. Je näher er kommt, desto furchterrender wird sein Gebell und Knurren, welches von Soundeffekten so verzerrt ist, dass es durch Mark und Bein geht. Auf beiden Seiten ist eine Halterung angebracht, in der viele große Messer zu erkennen sind. Ein roter Lichtschein macht diese aggressive Erscheinung noch gespenstischer. Der Hund steht nun hinter ihm und treibt ihn damit in den Tunnel.

Er folgt diesem „Pfortenzeig“ und macht sich auf in den dunklen Tunnel, der kein Ende zu haben scheint. Laut hallen die Schritte seiner Stiefel. Er blickt nach hinten, um sich zu vergewissern, dass der Hund ihm nicht gefolgt ist. Doch der Tunnel ist leer. Nach einiger Weile erreicht er das andere Ende und alles scheint normal zu sein, dem ist natürlich nicht so. Als er ein paar Meter vom Tunnelausgang entfernt ist, hört er Schritte, die immer näher kommen. Wie erstarrt dreht er sich um. Ganz allmählich ist eine Gestalt zu erkennen. Es ist ein Mann in Soldatenuniform mit Helm, doch Gesicht und Hände leuchten in einem intensiven Blau und die Augen und Wangen sind schwarz geschminkt, wodurch der toteschädelartige Charakter noch deutlicher wird. Der Protagonist fragt ungläubig: „Soldat Nobuchi?“ „Ja, Herr Hauptmann!“, lautet die Antwort, er verbeugt sich, macht einen Schritt vorwärts und der Hauptdarstellung weicht zurück. „Eine Frage, bin ich tatsächlich im Kampf gefallen? Sagen sie es mir! Ich kann es nicht glauben, dass ich im Kampf gefallen bin? Man hat mich nach Hause geschickt, meine Mutter hat süße Reiskuchen gebacken, ich habe sie hastig hinunter geschlungen. Ich erinnere mich, als ob es gestern gewesen wäre.“ „Ich kenne diese Geschichte. Sie wurden schwer verletzt und sind ohnmächtig geworden. Als ich ihre

Wunde versorgte und sie das Bewusstsein wiedererlangten, haben sie mir dasselbe erzählt. Sie haben das alles nur geträumt, während sie bewusstlos waren, ganz sicher. Es war eine so intensive Geschichte, dass sie sich in mein Gedächtnis eingepägt hat. Allerdings sind sie wenige Minuten später gestorben. Ich konnte nichts mehr für sie tun.“, erwiderte der „Held“ „Ich habe verstanden, allerdings werden meine Eltern nicht glauben, dass ich im Kampf gefallen bin.“, sagt der Untote nach ungläubigem Schweigen und nimmt Haltung an. Dann geht er wehmütig zum Straßenrand und deutet auf ein kleines Licht in der Landschaft: „Dort drüben wohne ich mit meinen Eltern. Sie warten noch immer, dass ich zurückkehre und ich wieder zu ihnen nach Hause komme.“ Er bewegt sich auf ihn zu: „Tatsache ist, dass sie gefallen sind, das ist die Wahrheit. Es tut mir leid, dass ich das so hart sagen muss, aber sie sind in meinen Armen gestorben.“ Bedauernd blickt Nobuchi ein letztes Mal auf sein Elternhaus, mit dem Vorsatz im Tunnel zu verschwinden, zurück. „Nobuchi“, ruft ihm der ehemalige Kommandant nach. Er dreht sich wortlos um und tritt von dannen. Da ertönen langsame Schritte eines ganzen Batallions. Bald sind auch sie zu sehen und hören erst auf zu marschieren, als der Truppenführer ihnen befiehlt, stehen zu bleiben und das Gewehr zu präsentieren. „Es gibt keine Verletzten“, ihre Zahl scheint unendlich, denn im Dunklen des Tunnels ist kein Ende zu sehen.

„Hört mir zu. Ich kann euch gut verstehen, Männer, doch es ist nun mal so, dass die dritte Kompanie vollständig aufgegeben wurde. Ihr seid alle gefallen! Nicht einer von euch ist übrig geblieben. Es tut mir leid, Männer. Ich bin der einzige Überlebende. Es fällt mir schwer, euch in die Augen zu sehen. Ihr seid unter meinem Kommando gefallen. Ich bin kein Feigling, der seinen Fehler nicht eingesteht. Ich wälze nicht meine Verantwortung auf andere ab. Ich berufe mich auch nicht auf die Dienstvorschrift oder das Krieg und Armee unmenschlich sind, das wäre zu leicht. Ich will auch nicht der Unlogik des Krieges die Schuld geben, aber ich habe als Einziger überlebt. Nach der Schlacht bin ich gefangen genommen worden und als ich dann im Gefangenlager war bekam ich einen Vorgeschmack auf den Tod. Und jetzt wo ihr vor mir steht und ich euch wiedersehe, überkommt mich das selbe schmerzliche Gefühl. Ihr werdet mir wahrscheinlich entgegen halten, dass mein Schmerz, gegen das was ihr durchgemacht habt ein Nichts ist. Ich bin wirklich ehrlich zu euch. Ich lüge euch nicht an. Ich wollte gemeinsam mit euch in den Tod gehen. Glaub mir bitte ich verstehe eure Zweifel. Man hat gesagt, dass ihr fürs Vaterland gestorben seid - für eine gute Sache, aber ihr seid krepirt wie die Hunde. Wenn ihr jetzt wiederkommt und auf Erden herumirrt, was hätte das für einen Sinn. Nun denn geht zurück- geht wieder zurück, damit ihr Frieden findet.“ Er schließt seinen Mantel und stellt sich zum letzten Mal stramm hin um seinen ehemaligen Gefolgsleuten, den

letzten Tribut zu zollen, der Ihnen gebührt: „Dritte Kompanie still gestanden, Abteilung kehrt! Im Gleichschritt Marsch!“, befiehlt er, im Schein des roten Lichts. Er salutiert den früheren Kameraden und wartet bis sie wieder im Dunkeln des Tunnels verschwunden sind, aus dem sie auftauchten. Aus der Ferne hört man eine Fanfare. Dann senkt er sein Haupt, fällt auf die Knie und sackt in sich zusammen. Da erscheint wieder der Hund, knurrt und bellt ihn abermals an, während er ihn umkreist. Das blutrote Licht scheint auf beide intensiver als zuvor.

Analyse: Die zentralen Themen dieser Szene sind die Konfrontation mit den eigenen Dämonen, eine persönliche Bewältigung von Kriegsgeschehnissen. Auf einer anderen Ebene scheint sie für Japan als eine Art Vergangenheitsbewältigung zu fungieren, die sinnlose Gewalt und den Tod im Krieg und einen Umgang mit Schuld in diesem Zusammenhang, hinterfragt.

Der Hund steht für das Gewissen des Helden und kündigt als Vorbote die Ereignisse an, die darauf folgen. Man erkennt die Furcht im Gesicht des Protagonisten und trotzdem stellt er sich seiner Vergangenheit. Unliebsame Erinnerungen und Gedanken kommen meist schleichend, in diesem Fall, in Gestalt des Soldaten Noguchi, der durch sein tragisches Schicksal an die wohl empfindlichste Stelle des Helden appelliert. Die Truppe der gefallenen Soldaten ist eine Erscheinung der *onryou*, rachsüchtige Geister, die eng mit Scham und Schuld verbunden sind und sonst eher von weiblichen, unheimlichen Wesen verkörpert werden.

Als Zuschauer wird eine Art Traurigkeit empfunden, die in Resonanz zu der Angst vor seinem eigenen Ableben steht. Wünsche und Sehnsüchte bestimmen die Gedankenwelt der menschlichen Existenz, da wirkt die langweilige, traurige Wirklichkeit im Vergleich wenig reizvoll. In dieser Szene ist ersichtlich wie schmerzhaft es ist, der persönlichen Hölle zu begegnen. Der General bringt die Stärke, die Wahrheit zu erkennen, nicht um seiner Selbst willen auf. Es ist ihm nicht möglich vor den unglaublichen Grausamkeiten des Krieges, die Augen zu verschließen, welche seine Kameraden erfahren mussten. Es ist durchaus möglich, dass diese Szene ein Prozess der Schuldbewältigung ist, der immer wieder durchgespielt wird und somit einen ewigen Kreislauf darstellt. Doch bei dieser Art von Episodenfilm, weiß man nichts über die Vorgeschichte und den weiteren Verlauf. Der Held versucht offen, ehrlich und mit Mitgefühl seinen Heimsuchungen zu begegnen und nichts unausgesprochen zu lassen. Die

Geste, mit welcher er die Geistergestalten mit einem unmissverständlichen Befehl zurück in den Tunnel schickt, ist sehr bedeutungsvoll und stellt einen Akt des „Loslassens“ dar. Der Hund am Ende lässt daran zweifeln dass alles vorbei ist, denn das unheimliche Tier steht für die Stimme, welche solche grausamen Geschehnisse nie vergessen lässt. Die Geister der Toten jedoch, für die es kein Zurück mehr gibt, kann der Held nun in Frieden ziehen lassen.

7.1.1.5. DIE KRÄHEN

Inhalt: Zuerst wird Vincent van Gogh so gezeigt wie er sich selbst gesehen hat, nämlich in seinem berühmten Selbstportrait. Sodann kommt der Betrachter ins Bild. Es bleibt die Frage ist es Kurosawa selbst, ein japanischer Kunststudent oder einfach nur ein Tourist, der seinen Weg wie viele andere in dieses Museum gefunden hat. Er wandert nun in der Galerie und setzt sich scheinbar beiläufig mit den Kunstwerken auseinander. Er setzt seinen Fischerhut auf, eines der Bilder beginnt auf einmal lebendig zu werden und er wandert auf eine farbenfrohe Brücke zu. Er fragt im Vorbeigehen die Wäscherinnen am Flussufer auf Französisch, wo Van Gogh wohne. Sie antworten, dass er vor kurzem über diese Brücke lief und er sich in Acht nehmen solle, da Van Gogh in einer Irrenanstalt gewesen ist. Der Mann wandert unbeirrt weiter durch Van Goghs Welt und findet ihn schließlich auf einem Feld stehen. Martin Scorsese verkörpert ihn und er spricht im Original Englisch. Neben seinem blitzorange angesprayten Bart, sowie dem seltsamen Hut und die leider zu offensichtliche Schminke, wirkt auch sein theatralisches Gehabe irritierend.

In eindeutig verwirrtem geistigem Zustand, beginnt er über sein Schaffen als Künstler zu philosophieren: „Wieso malen sie denn nicht? Das ist eine unglaubliche Szene für mich. Eine Landschaft, die wie gemalt aussieht, ist noch kein Gemälde. Wenn man sich die Zeit nimmt und genauer hinsieht, findet man Schönheit überall in der Natur. Wenn natürliche Schönheit vorhanden ist, kann ich mich in ihr verlieren. Und dann, geradezu wie im Traum entsteht das Bild von alleine. Ja, ich sauge die natürliche Umgebung auf, ich verschlinge sie voll und ganz. Wenn ich fertig bin, ist das Bild vor meinem Auge entstanden. Aber es lässt sich nur schwer im Inneren bewahren.“ „Und dann, was tun sie dann?“, fragt das der Protagonist. „Dann arbeite ich wie ein Sklave, ich treibe mich vorwärts wie eine Lokomotive.“, erwidert der Maler. Man sieht ihn in seiner Arbeit aufgehen, abgewechselt von kraftvollen Bildern einer Lokomotive in Bewegung, untermalt von dramatischer Musik. Plötzlich hört er kopfschüttelnd auf und packt zusammen: „Ich muss mich beeilen. Die Zeit verrinnt. Mir

bleibt nur noch wenig Zeit, um zu malen.“ „Fehlt ihnen was? Sie scheinen verletzt zu sein!“, spielt das der Held auf seinen Verband an.

Scheinbar beiläufig antwortet Van Gogh: „Ach, das hier? Ich habe gestern versucht, ein Selbstportrait zu vollenden. Nur das Ohr wollte mir nicht so recht gelingen, da hab ich es abgeschnitten und weggeworfen- die Sonne, sie zwingt mich zu malen, ich kann nicht hier rumstehen und meine Zeit mit ihnen vergeuden.“, dann marschiert er los. „Kurosawa blickt in die gleißende Sonne, um zu erkennen was er gemeint haben könnte, doch sobald er sich umdreht, ist Van Gogh verschwunden. Er läuft über das Feld und das Pfeifen einer Lokomotive ist zu hören. Nun wandert er von einem Gemälde ins andere. Durch Special Effects wirkt es so, als ob er sich wirklich in ihnen frei bewegen könnte. Doch für heutige Verhältnisse wirkt diese Technik ein wenig überholt. Er kommt dann wieder auf ein „reales“ Kornfeld, wo er noch in der Weite Van Gogh wandern sieht. Als dieser aus seiner Sicht verschwindet, fliegen wie nach einem Startschuss, hunderte von Krähen kreuz und quer durch das Bild. Sie mögen vielleicht die unzähligen schwarzen Gedanken symbolisieren, die er sein Leben lang in sich herum getragen hat und die nun endlich frei waren.

Genau dieses Gemälde wird dann, begleitet von dem Pfeifen der Lokomotive als Schlusszene gezeigt, als Zeichen dafür, dass sie endlich an ihrem Bestimmungsort angekommen ist. Dann ist das „Ich“ wieder zurück in der Ausstellung angelangt und sein „Tagestraumausflug“ fand gleichzeitig mit Vincent van Gogh's Ende, auch seinen Abschluss.

Analyse: „Die Krähen“ ist wohl eine der farbenfrohesten aller Episoden. Kurosawa hat sich in dieser Sequenz mit seiner Liebe zum gemalten Bild auseinandergesetzt. Wie aus seiner Biographie hervorgeht, war er nicht nur Regisseur, sondern auch leidenschaftlicher Maler. Van Ghoghs Erklärung über sein Schaffen war poetisch und seine Vorstellungen über die Natur sind sehr berührend. Es steht in einem Kontrast zu dem Rest des Werkes und wirkt fast als eine Zäsur. Kurosawa hat damit nicht alles in einer Tonart kreierte, vielleicht hat er absichtlich einen Bruch gesucht, um die besondere Verbindung zwischen Kunst und Natur zu porträtieren. Diese Episode erscheint auf den ersten Blick fröhlicher und sonniger, obwohl er sich für dieses Beispiel eine ausgesprochen tragische Figur aus der Welt der Kunst ausgesucht hat. Er spaziert er durch den Rahmen der „Brücke von Langlois bei Arles“ von Van Gogh und nimmt den Zuschauer mit auf diese Reise durch die Augen Kurosawas. Zu der Musik von Chopin werden die Bilder Van Goghs und letztendlich auch die Krähen auf dem Kornfeld animiert.

Ein weiteres Indiz für den traumähnlichen Charakter könnte der Umstand sein, dass zwar die waschenden Frauen mit dem jungen Alter Ego des Regisseurs Französisch reden, Van Gogh selbst jedoch, der von Martin Scorsese gespielt wird und der vermutlich kein Französisch kann, antwortet ihm auf Englisch. In einem Traum sind selbst diese scheinbaren Widersprüchlichkeiten stimmig. Kurosawa selbst sagt dazu: „After looking at a monograph of Cézanne, I would step outside and the houses, streets and trees--everything--looked like a Cézanne painting. The same thing would happen when I looked at a book of Van Gogh’s paintings.... changed the way the real world looked to me. It seemed completely different from the world I usually saw with my eyes.“ (Kurosawa in Richie 1996, 222)

Besonders in Anbetracht der noch kommenden Episoden ist diese gelungen dargestellt, alleine dadurch, dass sie eine unberührte und in der Vergangenheit angesiedelte Natur als Setting verwendet. Somit erscheinen die zwei folgenden Zukunftsszenarien noch viel erschreckender.

7.1.1.6. FUJIYAMA IN ROT

Inhalt: Diesmal befindet sich der Protagonist inmitten einer Massenpanik. Das Kernkraftwerk am Fuße des Fujiyama ist zerstört und der Reaktor ist geschmolzen. Der Berg selbst ist in rot leuchtende Explosionen gehüllt. Über diese schreckliche Situation unterhalten sich eine Frau mit ihren beiden kleinen Kindern und ein älterer Mann im Anzug. Plötzlich bleiben alle Flüchtenden stehen, um zu sehen, wie der Fuji, das Wahrzeichen für die Schönheit der Natur Japans unter der großen Hitze zu glühen und zu schmelzen beginnt. Gewahr der drohenden übermächtigen Gefahr, strömen die Horden von Leuten nur noch aufgeregter und lauter schreiend weiter. Der Mann im Anzug meint, dass es keinen Sinn macht zu fliehen, doch die Mutter entgegnet, dass zu bleiben und auf den Tod zu warten, auch keine Lösung darstellt.

Wieder wird das Ich ein Stück weiter in die Zukunft geworfen. Übrig geblieben ist nur ein Meer, von Trümmern und die Beiden von vorhin. Alles ist auf einmal ruhig, nur der Wind und das Meer, das sich hinter ihnen nach einem hohen Abgrund erstreckt, ist zu hören. Die Frau klagt, dass niemand eine Chance gehabt hätte. Verwirrt fragt der Hauptcharakter nach dem Schicksal der verschwundenen Menschen. Der Mann im Anzug weiß die Antwort: „Sie sind alle auf dem Grund des Meeres.“ Beide schauen hinab in die Fluten, die für so viele zum Grab wurden. Der ältere von beiden spricht von dem Schicksal der Tümmeler, sogar sie würden vor der Katastrophe fliehen. Die Frau wendet ein, dass sie die Tümmeler um diese

Möglichkeit beneide. Er entgegnet ihr, dass auch diese Tiere nicht verschont werden würden. Als erster erkennt er die sich anschleichende Gefahr. Er nimmt seine Brille ab und bestimmt die Art der Schwaden, die langsam, immer stärker werdenden bunten Nebelschwaden. Die Roten wären Plutonium 239, die schon bei einem zehnmillionstel Gramm zu Krebs führen, die gelben Schwaden sind Pontium 90. Wenn dies in den Körper gelangt, lagert sich Blei in den Knochen ab, welches wiederum zu Blutkrebs führt. Auch die violetten Schwaden haben ihre spezielle tödliche Wirkung, Caesium 137, konzentriert sich in den Gonaden und führt zu Mutationen. Das Aussehen der Kinder soll im Ungewissen liegen. Der Mann im Anzug weiss mehr über die Katastrophe als ihm lieb ist. Er diagnostiziert Dummheit bei der Menschheit. Er stellt die Sinnlosigkeit der Sichtbarmachung, der Gefahr, die einen umbringt, in Frage - wie dekadent und unnötig scheint eine solche Errungenschaft. Mit den folgenden Worten bringt er dies auf den Punkt: „Was hilft es, wenn uns der Tod seine Visitenkarte zeigt?“, er möchte sich an dieser Stelle für immer verabschieden und wandert entschlossen auf den Abgrund zu. In der einen Hand hält er ein Taschentuch und mit der anderen wirft er seine Brille weg, da er sie nicht mehr brauchen würde. Der Protagonist jedoch will nicht so schnell aufgeben, er hält den Selbstmörder zurück und versucht ihn zu überreden, dass ein langsamer Tod, doch besser wäre, als dieses abrupte Ende, doch da stößt er auf taube Ohren.

Diese Meinung kann die Mutter gar nicht vertreten, sie denkt an die Kinder, die nie ein Leben kennen lernen werden, das reich und erfüllt ist. Da zählt die Zeit, die noch bleibt, um ein Vielfaches mehr. Doch auch das ist für ihn kein Argument, denn ein Leben mit Radioaktivität ist kein Leben. Sie wiederholt die Propaganda der Medien, die auf die Ungefährlichkeit dieser Energieform hinweisen. Da gesteht der Mann im Anzug einer der Verantwortlichen für dieses Unglück zu sein und stürzt sich in den Tod. Die Nebelschwaden werden immer dichter und der „Held“ versucht verzweifelt in dieser aussichtslosen Situation die Bedrohung mit seiner Jacke von sich und der Mutter mit den Kindern abzuwenden.

Analyse: In dieser apokalyptischen Vision wird die Fortschrittssucht des Menschen angeprangert und die Angst der japanischen Bevölkerung vor einer atomaren Katastrophe skizziert. Diese Vorstellung von einem derartig gewaltsamen Untergang treibt Kurosawa mit der Zerstörung des Wahrzeichen Japans, den Fujiyama, auf die Spitze. Ein Berg ist in Japan ein mystischer Ort, an dem das Geistige seinen Sitz hat. Es gibt kaum einen Japaner der noch nicht den Fujiyama erklommen hat. Mit seinem Ende ist klar, dass die Vergangenheit und Zukunft Japans gestorben sind.

Als Stilmittel wählt er eine visuelle Umsetzung, welche an die Godzilla Filme erinnert, da er seinen Freund Ishiro Honda, der auch für die Spezialeffekte der Toho-Monsterfilme verantwortlich war, mit der Gestaltung beauftragte. Kurosawa wollte schon seit *Dodeskaden* einen Film über die nukleare Bedrohung machen. Seine *Träume* dienen für dieses Thema als Plattform und stellen eine ausdrucksstarke Meditation über die Gefahren der Atomkraft dar.

Die Konsequenzen sind für Alle, die Schuldigen sowie für die Nichtschuldigen, verheerend. Die Katastrophe lässt keinen Funken Hoffnung zurück. Der Rezipient stellt sich die Frage, wie er wohl in so einer Situation reagieren würde. Würde er ein schnelles Ende wählen oder steht der Überlebenswille doch über allem?

7.1.1.7. DER WEINENDE MENSCHENFRESSER

Inhalt: Dies ist die einzige Episode in diesem Film, die eine Fortsetzung zu der vorhergehenden, bildet. Der Anknüpfungspunkt ist der gleiche Darsteller für das „Ich“, der durch eine postapokalyptische Landschaft streift. Er stößt auf ein menschenähnliches Wesen, welches total zerlumpt ist und ein kleines Horn auf der Stirn trägt und anfängt zu heulen. Es hatte zuerst Angst vor dem „Ich“, dann aber erzählt es von seinem Schicksal. Es war auch einmal ein Mensch gewesen. Es erzählt von den vorigen Episoden, in denen diese Wüste von einer Blumenwiese bedeckt gewesen war, bevor Atomraketen alles verseucht hatten. Sogar der Löwenzahn hat sich dadurch verändert, er mutierte zu einem Monsterlöwenzahn, der menschengroß ist. Auch die Rosen haben einen Stiel, der aus der Blume selbst wächst und noch eine kleine Knospe oben drauf trägt. Doch nicht nur die Pflanzen haben ihren Ursprung verloren, die Menschen sind genauso deformiert. Der Menschenfresser erzählt unter dem Löwenzahn hockend: „Diese bornierten Menschen, haben die Erde zur Müllkippe tödlicher Substanzen gemacht. Heute gibt es nirgendwo einen Ort auf die Erde, der noch normal und gesund ist. Alle Kreaturen haben sich verändert. Ich habe einmal, ich weiß nicht mehr wann es war, ein Kaninchen mit zwei Köpfen und einen Vogel, der nur ein Auge hatte und einen pelzbedeckten Fisch.“ „Wie ernährst du dich, wovon lebst du?“, fragt der Besucher, die mutierte Rose betrachtend und bekommt folgende Antwort: „Es gibt weit und breit nichts zu essen. Wir leben, indem wir uns gegenseitig auffressen. Die Schwächsten werden zuerst gefressen. Ich bin auch bald an der Reihe. Auch wir Dämonen haben eine Rangordnung. Ein einhorniger Dämon wie ich hat den zwei- und dreihörnigen Dämonen als Beute zu dienen. Diejenigen die sich früher als sie noch Menschen waren, wichtig taten, die spielen auch heute

ihre Macht aus, genauso wie früher. Auch wenn sie jetzt zu Dämonen geworden sind.“ Dann steht der Menschenfresser auf und lacht, „Sollen die ruhig mit ihrer Macht protzen so viel sie wollen. Von mir aus könnten ihnen zwei oder drei Hörner wachsen. Ein so widerwärtiges Aussehen ist schwerer zu ertragen als jede Qual der Hölle. Ein solches Dasein zu fristen, ist schlimmer als der Tod. Aber sie können nicht sterben, denn das Karma eines Dämons kann niemals sterben. Ein Dämon muss in alle Ewigkeit weiterleben, er wird gefoltert für die Sünden, die er auf sich geladen hat. Ich werde auch bald gefressen werden und dann ist es vorbei. Und dennoch will ich nicht gefressen werden und deshalb bin ich ständig auf der Flucht, aber der Hunger führt dazu, dass ich Ekel vor mir selbst empfinde und dann bin ich von mir angewidert. Als ich noch ein Mensch war, hatte ich einen Bauernhof und Milchkühe. Ich habe die Milch tonnenweise in den Fluss gekippt, um die Preise hoch zuhalten. Ich habe Kohl, Zwiebel und Kartoffel eingestampft um einen Preisverfall zu verhindern, so ein Blödsinn, wie konnte ich nur so dumm sein.“ Ein geisterhaftes Wimmern setzt ein und der Protagonist steht verwundert auf und blickt sich um: „Hörst du das Gewimmere, wenn die Nacht hereinbricht, heulen selbst die Mächtigsten von ihnen und die Stärksten. Sie haben entsetzliche Schmerzen und Krebsgeschwüre. Der Schmerz ist so stark, dass sie einen schnellen Tod bevorzugen würden, aber da sie nicht sterben können, bleibt ihnen nichts anderes übrig als zu heulen. Komm mit, dann zeig ich dir, wie so ein Ungeheuer heult.“, schließt der Menschenfresser seine Rede und führt ihn auf einen Berg, in dessen Krater sich Massen von Dämonen in ihrem Elend, ihrer Qual und Pein winden. Sie versammeln sich um Tümpel, die blutrot sind.

Der Menschenfresser mit dem einen Horn klagt, dass ihm der Kopf weh tut. Er versucht ihn noch zu warnen, fortzugehen, doch die Frage wohin lässt sich nicht beantworten. Ähnlich Vampiren bietet der Dämon dem Helden an, auch ein Dämon zu werden. Bedroht von allen Seiten flieht der Protagonist hinab in den Krater, wo der sichere Tod auf ihn wartet. Bevor er unten ankommt, verstummen die Schreie und Ruhe breitet sich aus.

Analyse: Dies ist die einzige Episode, die eine Fortsetzung zu der vorhergehenden, bildet. Der Anknüpfungspunkt ist der gleiche Darsteller für das „Ich“ Kurosawas, der durch die postapokalyptische Landschaft streift. Er stößt auf ein menschenähnliches Wesen, welches total zerlumpt ist und ein kleines Horn auf der Stirn trägt und anfängt zu heulen, um ihn durch eine seltsam anmutende Landschaft mit mutierten und überdimensionierten Pflanzen, zu einem Ort, zu bringen an dem sich die Überlebenden der Katastrophe gegenseitig auffressen.

Am Ende dieser Episode läuft „Kurosawa“ wie in einer horrorfilmähnlichen Szene vor den mutierten Monstern davon.

Der Menschenfresser befasst sich mit dem Abgrundtiefbösen in jedem. Niemand bleibt verschont, alle müssen irgendwann ihren Tribut zahlen, in einem System, in welchem es nur auf die Überlegenheit gegenüber anderen ankommt. Trotz der Ausweglosigkeit der Situation, bleibt der einzige Trost, dass sich das Böse des Menschen in seiner Zerstörungswut irgendwann selbst auslöscht.

7.1.1.8. DORF DER WASSERMÜHLEN

Inhalt: Diesmal wandert der Mann mit einem blauen Fischerhut auf einem Steg über einen kleinen, plätschernden Fluss. Die Natur ist unberührt und betört mit ihren beruhigenden Klängen. Auf einem Zwischenbett des Flusses trifft er auf Menschen, die ihn freundlich grüßen. Der Held ist diesmal sichtlich entzückt von dieser Unbeschwertheit und freundlichen Einfachheit, die sich in diesem Szenario wiederfindet. Ein Stückchen weiter des Weges, begegnet ihm ein alter Mann mit Strohhut und weißem Bart, im Hintergrund drehen sich die Wassermühlen. Er begrüßt ihn, doch er ist so in seiner Arbeit aufgegangen, dass er den Fremden zuerst gar nicht bemerkte, dann erwidert er jedoch freundlich den Gruß. Der Besucher zieht seinen Hut und fragt nach dem Namen des Dorfes. Und der Alte antwortet ihm: „Es hat eigentlich keinen richtigen Namen. Wir hier nennen es einfach unser Dorf. Fremde nennen es das Dorf der Wassermühlen.“ „Ist das das ganze Dorf? Wohnen alle Dorfbewohner hier?“, der Hauptdarsteller blickt sich um. „Die meisten wohnen im Dorf nebenan“ „Haben sie denn gar kein elektrisches Licht hier?“, sind die Dinge die das fiktive „Ich“ von Kurosawa interessieren und bekommt folgende Antwort: „Nein, das brauchen wir auch gar nicht. Die Menschen sein immer auf Bequemlichkeit bedacht und werfen dafür alles weg, was sie wirklich gebrauchen könnten.“ Der Held fragt weiter nach: „Was nehmen sie als Lichtquelle?“ und der Alte erwidert: „Wir haben hier unsere eigenen Kerzen und nehmen auch Leinöl.“ Skeptisch fragt er: „Und wenn sie hier nachts kein Licht haben, stört sie das nicht?“ und auch diese Bedenken werden zerstreut: „Nein nachts soll es schon dunkel sein. Wenn die Nacht so hell wäre wie die Sonne, wäre das sicher nicht gut für uns. Mir würde eine Nacht nicht gefallen, die so hell ist, dass sie das Licht der Sterne überstrahlt. Ihnen etwa?“ Der Dialog über die Vorzüge natürlichen Lebens setzt sich fort. Da muss das den Besucher lächeln und blickt auf die sich drehende Wassermühle, die Bäume die im Winde rauschen und

sich sanft bewegen „Wir bemühen uns ein Leben mit der Natur zu führen, genauso wie die Menschen hier früher gelebt haben. Die Menschheit heute hat leider längst vergessen, dass auch sie ein Bestandteil der Natur ist. Die Menschheit verdankt ihr Dasein der Natur, aber die Leute gehen mit der Natur gedankenlos um sie glauben immer sie könnten etwas viel Besseres schaffen. Vor allem die Wissenschaftler, sie mögen zwar intelligent und brillant sein, doch das Ärgerliche daran ist, dass sie im Hinblick auf das Wesen der Natur totale Ignoranten sind. Und das sind auch noch diejenigen die stolz darauf sind immer fanatischere Erfindungen zu machen die die Menschheit in einer Tragödie enden lassen und das schlimme daran ist dass die Mehrheit der Leute ihnen einen so hohen Stellenwert bemisst, als wären sie Wunder und sie verherrlichen sie auch noch. Sie sind sich gar nicht bewusst das diese Erfindungen die Natur zu Grunde richten. Und dass sie selbst an den Folgen zu Grunde gehen. Ich glaube das Wichtigste für die Menschheit sind saubere Luft und sauberes Wasser. Bäume und Pflanzen versorgen uns damit, aber die Leute verschmutzen und zerstören alles, ganz wie es ihnen gefällt. Umweltverschmutzung von Luft und Wasser verseuchen auch unsere Denkweise und die Seele des Menschen.“ entgegnet der Alte, während er unablässig weiter arbeitet. „Ach, gerade eben auf dem Weg hierher, habe ich Kinder gesehen die auf einem Stein an der Brücke unten Blumen ablegten. Was hat das für einen Grund.“ „Ach, das meinen sie“, entgegnet der Alte: „Das ist eine Geschichte, die mir mein Vater erzählt hat, aber der ist lange tot. Also vor vielen Jahren wurde ein Unbekannter, der auf der Durchreise war, plötzlich krank und starb an dieser Stelle. Die Dorfbewohner hatten Mitleid, aber da sie ihn nicht beerdigen konnten, beschlossen sie, ihn dort beizusetzen. Für einen Stein hatten sie kein Geld und so brachten sie ihm anstelle von Weihrauch Blumen als Opfergaben dar. Dieser Brauch ist bei uns bis zum heutigen Tage erhalten geblieben. Die Kinder oder besser gesagt alle Dorfbewohner hier haben die Geschichte längst vergessen, aber wenn sie dort vorbeigehen, legen sie immer noch Blumen auf den Stein.“ Dann sind Trommeln und Musik zu hören und der Besucher fragt: „Wird denn da ein Fest gefeiert?“ „Nein, das ist ein Begräbnis.“ erwähnt der Alte ganz nebenbei. „Das schockiert sie wohl?“ Er spricht weiter und meint, dass man doch den Abschied eines Menschen feiern sollte, der ein erfülltes Leben hatte. Der Alte macht sich nun auf den Weg, der Prozession beizuwohnen. Die Tote sei neunundneunzig Jahre alt geworden und seine erste Geliebte gewesen. Doch sie verließ ihn wegen eines anderen Mannes. Darüber kann er in seinem Alter nur lächeln. Darauf gliedert er sich in den fröhlich feiernden Zug ein, der so anders wirkt als zu Beginn des Films. Eben die Klischees des Alters über Bord werfend und Paradies beschreibend, so wie Kurosawa sich das ideale Leben, sowie auch den Tod vorstellt.

Analyse: Diese Episode ist von totaler Harmonie und Freude bestimmt. Sie ist die positivste von allen und eine wunderschöne Konklusion für einen Film, der viele verschiedene Emotionen und Gedanken hervorrufen kann. Eine zu Tränen rührende Vollendung. Diese ideale, naturverbundene Gesellschaft scheint greifbar und real. Er klagt die Ausbeutung der Natur durch den Menschen an für dessen Nutzen und seine Bequemlichkeit. Kurosawa impliziert damit seine Vorstellung von einem Leben, wie er es sich für die Menschheit wünscht. Er hinterlässt damit ein Vermächtnis, welches über seinen Tod hinaus noch viele Menschen erreichen kann und wird.

7.1.2. Filmanalyse Akira Kurosawas Träume

Akira Kurosawa ist einer der größten Visionäre des japanischen Kinos. Seine Träume sind ein Spätwerk, das er erst im Alter von achtzig Jahren schuf. Man könnte fast sagen, dass dies sein persönlichster Film ist. Er gilt als sein letztes Statement. Der Erzählbogen spannt sich von der frühen Kindheit bis ins hohe Greisenalter und weiter bis über eine apokalyptische Vision der Welt. Diese Reise und damit der Alterungsprozess ziehen sich auch durch die Jahrhunderte bis in die Zukunft, durch Ideologien und Religionen. Das macht den besonderen Reiz dieses Films aus. In der ersten Einstellung ist eine fast exakte Nachbildung seines Elternhauses zu sehen und auf dem Türschild ist sogar sein Familienname zu lesen. In den ersten beiden Episoden ist die Vorliebe Kurosawas für Fabeln und Märchen zu erkennen. Die letzteren hingegen bringen, wie auch schon in früheren Werke, seine Skepsis gegenüber dem Fortschritt zum Ausdruck. Es geht darum, dass die Charaktere der einzelnen Episoden bewusst ein Risiko eingehen, obwohl sie genau wissen, welche katastrophale Konsequenzen das haben könnte. Sie werden in anderen Episoden als Zeugen in ein Szenario geworfen.

Das einzige Lebensthema, welches nur marginal behandelt wird, ist die Sexualität, dennoch nehmen auch in diesem Werk Frauen einen bestimmten Platz in der porträtierten Gesellschaft, ein. Da dieser Film jedoch eindeutig als eine Retrospektive von Kurosawas Leben, als auch über japanische Kultur gelten kann, ist es naheliegend, dass die Rolle der Frau in den Hintergrund rückt und der Hauptcharakter in allen Episoden männlich ist.

Akira Kurosawa ist immer schon ein Meister des Visuellen gewesen, seine Fähigkeit, Farben und Formen einzusetzen, ist unvergleichbar. Kurosawa wendet sich mit seinen „Träumen“ gegen den filmischen Naturalismus. Die Erinnerungen, Ängste und Hoffnungen des Regisseurs verbinden sich zu einem meisterhaft inszenierten, magischen und poetisch bewegten Bildband, der zur Rückkehr zu den Wurzeln des Lebens aufruft. Er spielt mit dem Verlangen des Zuschauers, zu verstehen und fordert auf, übliche Denkmuster zu verlassen und sich einer Welt hinzugeben, die der Realität weit entfernt ist, nur um eben diese uns so vertraute, besser zu verstehen.

Terrence Rafferty zeigt in seinem Aufsatz über *Akira Kurosawas Träume*, dass der Film eben nicht seine persönlichen Träume oder sein Unterbewusstes Preis gibt. Statt der Preisgabe von Persönlichem drückt sich für Rafferty der Film in einer Art von Feierlichkeit, einer unpersönlichen Zeremonie aus. Er beschäftigt sich in seiner Besprechung in erster Linie nur mit den ersten vier Episoden, da er der Meinung ist, dass diese das wahre visuelle Gespür des Meisters widerspiegeln, welches auf tatsächlichen Erlebnissen beruht, während die anderen Episoden eher als eine moralische Anleitung zu verstehen sind. Kurosawa verändert und abstrahiert das Material des Unterbewusstes bis zu einer einfachen Klarheit, die schon fast einem Ritual gleich kommt. Seine Filme wirken eher zeremoniell, als traumähnlich. „The film is a succession of sweeping dramatic gestures and lofty incantations performed in an atmosphere of hushed solemnity“ (Rafferty in Goodwin 1994, 218). Der nahezu priesterliche Stil kann irritierend wirken, denn jeder Effekt ist überzogen und jede Aussage wirkt gottähnlich. Kurosawa ist kein Philosoph, sondern eher ein, Metaphysiker. (vgl. Rafferty in Goodwin 1994, 218-221)

Der Film ist eine Reflexion über eigene Ängste, Schwächen und Hoffnungen. Niemand kann diesen, von Kurosawa surrealen, und doch biographisch angelehnten, Film sehen und nichts von seinem Leben darin wiederfinden. Das Phänomen, der grundlegenden Gleichheit der Menschen, welches sich im gemeinsamen Dasein manifestiert, kann von allen Individuen nachvollzogen und geteilt werden. Die Spannung, die zwischen persönlicher Erfahrung und universalem Wissen besteht, ist spürbar und macht diesen Film zu einem wahren Meisterwerk.

Audie Bock schreibt in ihrem Artikel [*Heroism and Humanism*] von 1978, dass Akira Kurosawa in seinen Filmen den Helden auf seiner einsamen, spirituellen Reise in Richtung Erleuchtung begleitet. Dies wird auch in seinen Träumen deutlich, da die letzte Episode, nicht nur im autobiographischen Sinne, sondern auch als eine Anleitung zur Erleuchtung, verstanden werden kann. Die Suche nach dem eigenen Individuum ist bei ihm unabhängig von den demographischen Daten der jeweiligen Protagonisten. Weder das Alter, das Geschlecht oder die politische und soziale Einstellung spielen eine übergeordnete Rolle. (Bock 1978, 166-168)

Kurosawa verwendet kulturelles Material ganz gezielt und verfolgt, entweder die von der Geschichte und der Nachkriegsregierung vorgegebene Weiterführung der schon bestehenden Gesellschaft, oder den temporären Zustand, indem sich ein Individuum befindet. Er porträtiert den Helden, indem er Eigenschaften wie Stärke, Disziplin und Mut im Umgang mit seiner sozialen Umgebung hervor streicht und erweckt damit gerne ein Kriegerideal, das schon fast spartanisch wirkt. Es galt seit der Tokugawa-Periode auch in Friedenszeiten die Strenge der Kriegszeit weiter zu führen, eine Härte, welche durchaus mit Gewalt durchgesetzt wurde. Der Schwerpunkt bei Kurosawa liegt auf dem Konflikt zwischen den individuellen Bedürfnissen des Helden und den sozialen und ethischen Vorgaben seiner Umgebung. Die Konstruktion seiner Filme läuft eher auf ein offenes Ende statt auf einen abgeschlossenen Prozess hinaus. Das Leben wird als Potential dargestellt, welches durch starke Energien in neue oder beängstigende Bahnen gelenkt wird. Mikhail Bakhtin beschreibt den Aufbau einer Abenteuergeschichte als ein von sozialen, biographischen oder familiären unabhängigen Vorgaben, da der Held sie wie ein Gewand abstreifen kann und jederzeit ein neues anlegen kann: „It places a person in extraordinary positions that expose and provoke him, it connects him and makes him collide with other people under unusual and unexpected conditions precisely for the purpose of testing the idea and the man of the idea.“(vgl. Bakhtin in Goodwin 1994, 253-254). Für Kurosawa wurde diese Art der Erzählung eine metaphorische Form, welche die soziale Welt, die Konstruktion des eigenen Selbst und die Entwicklung der ganzen Menschheit aufzeigen kann. Die westliche Sicht auf den Helden ist nur bedingt zu übernehmen, da Kurosawas Helden zumeist auf dem Samuraiideal und dem Bushido basieren. Seine Helden zeichnen sich zwar durch physische und moralische Stärke aus, doch ist laut Tadao Satō besonders die Spiritualität ihr wichtigstes Attribut. Da in *Akira Kurosawas*

Träume die Helden sich zwar nicht in erster Linie in kriegerischer Manier präsentieren, baut ihre Art des Heldentums auf spirituellen Erfahrungen auf. Diese Art von Heroen haben einen starken, fast leidenschaftlichen Willen, gute Taten zu vollbringen und diese Hingabe ermöglicht ihnen auch ohne physische Überlegenheit zu siegen. Kurosawa überträgt dabei die Verpflichtung des Samuraihelden gegenüber seinem Herrn auf die Verpflichtung der Helden gegenüber der ganzen Menschheit. (vgl. Prince 1991, 114-124)

Ich habe die Analyseart bei diesem Film an die Gegebenheiten eines Episodenfilms angeglichen. Dieser Film bedarf einer ausführlichen Inhaltsangabe, um die Analyse vollständig nachvollziehen zu können. Dies dient ebenso als ein Beispiel für meine Analyseart. Ich habe die einzelnen Sequenzen als inhaltliche Teilgebiete untersucht und anhand der spezifischen Eigenheiten der jeweiligen Filmwerke im Hinblick auf meine beiden Hauptthemen Sexualität und Gewalt untersucht. Da die fünf Kinofilme, unterschiedliche Blickwinkel auf die japanische Gesellschaft aus einigen Dekaden der japanischen Filmgeschichte bieten, fand ich eine individuelle Art der literarischen Filmanalyse angebracht, als eine tabellarische Form. Diese Methode bei allen Werken gleich anzuwenden, hätte auch einfach den Rahmen gesprengt. Jeder Film ist ein in sich geschlossenes Gebilde, bei dem die Unterschiede meist relevanter sind als die Gemeinsamkeiten. Diese Grundthemen zu erkennen und zu beschreiben war mein Anliegen in dieser Arbeit.

7.1.3. Akira Kurosawa

Akira Kurosawa ist einer der bedeutendsten und international bekanntesten Vertreter des japanischen Kinos über den unzählige Bücher verfasst wurden. Er wurde 1910 geboren, als das Medium des Films erst fünfzehn Jahre im Umlauf war. Sein Vater Yutaka Kurosawa war an Spielfilmen sehr interessiert. Trotz der Intellektuellen, die sich gegen den westlichen Einfluss auflehnten, machte er den jungen Akira mit europäischen und amerikanischen Filmproduktionen vertraut. Eigentlich wollte er Maler werden und studierte Kunst. 1936 änderte er seinen ursprünglichen Plan, er wurde Autor und Regieassistent bei der Toho-Filmgesellschaft.

Alan Silver beschäftigt sich in seinem Buch „*The Samuraifilm*, 2004 mit dem japanischen Historiendrama Akira Kurosawas der Fünfziger und Sechziger Jahre des Zwanzigsten Jahrhunderts und vergleicht ihn mit anderen Regisseuren, wie Mizoguchi und streicht die Innovationen mit dem kulturellen Material. Kurosawas Samurais sind meist meist eher mit persönlichen, als mit gesellschaftlichen Konflikten, konfrontiert.

1950 gelang Kurosawa mit *Rashomon* der internationale Durchbruch, auf einige Shakespeare Adaptionen, wie *King Lear*, der zu *Ran* (195) wurde und der *Sommernachtstraum* wurde zu *Throne of Blood* (1957), folgten *The Seven Samurai* (1954), der im Westen adaptiert wurde und später kamen noch opulente Dramen wie *Kagemusha* (1980) hinzu.

In seinen Filmen beschäftigt sich Kurosawa immer wieder mit dem „Sinn des Lebens“. Kurosawa ist der Meinung, dass die Nation nicht diesen Sinn vorzugeben hat, sondern das jeder Einzelne ihn im Leid für sich entdecken kann. Kurosawa kritisiert die Tendenz der Japaner sich allem unterzuordnen und zu fügen und fordert eine Toleranz für die freie Wahl zur Andersartigkeit und unterstützt in seinen Werken den Individualismus. In *Ikiru* (1952) wird besonders deutlich, dass im Nachkriegshedonismus das Individuum der Ineffizienz und der Verantwortungslosigkeit der Bürokratie Japans gegenübersteht. (vgl. Sato 1982, 117)

Kurosawa hat die Ablehnung gegenüber seinem Film *Dodes 'ka-den* (1970) und weitere persönliche Probleme nicht verkraftet, da er im folgenden Jahr einen Selbstmordversuch verübte. Wie auch sein Bruder schnitt er sich einundzwanzig mal in Arme und Hals, aber er überlebte. Die Sowjetunion übernahm bei *Dersu Uzala* (1975) die finanzielle Unterstützung und der Film erhielt dafür den Academy Award für den besten fremdsprachigen Film. Doch in Japan selbst schien sein Ruhm vergangen und seine nächsten beiden Filme *Kagemusha* und *Ran*, beide gehören sie dem *jidai-geki* Genre an, wurden mit amerikanischer Unterstützung realisiert. (vgl. Gailbraith 1994, 276)

7.2. Im Reich der Sinne

Die japanisch französische Koproduktion *Im Reich der Sinne* (*Ai no Korida*) von Nagisa Oshima kam 1976 in die Kinos und erregte mit Tabubrüchen die Gemüter des Publikums.

Bei Oshima verbindet sich die Verehrung mit der Grausamkeit und die Sexualität mit der Gewalt, eine Mischung, die sogar bis zum Tod führen kann. Themen, wie die Macht des Sexuellen, die destruktive Kraft krankhafter Leidenschaft, die Menschen beherrschen können und die dazu führen können, Tabus und gesellschaftliche und moralische Normen zu brechen.

7.2.1. Lust und Schmerz in dem Reich der Sinne

Nach Werner Faulstich ist *Im Reich der Sinne* in 39 Sequenzen unterteilt und scheint dem westlichen Melodram zu ähneln. Der Handlungsaufbau steigert sich jedoch nicht wie im klassischen Erzählkino. Die dreiteilige Kompositionsstruktur stützt sich auf die Variation der sich wiederholenden inhaltlichen Elemente. Der Handlungsstrang teilt sich in zwei gleichzeitig in sich geschlossene Sequenzen und die Handlung wird von fünf stilistisch unterschiedlichen Visionen unterbrochen. In jeder Sequenz kommen Abe Sada und Kichi-San vor, sie bestimmen somit fast das ganze Geschehen. Von den beiden Figuren ist die Vorgeschichte nahezu unbekannt. Sada war eine verschuldete Prostituierte, deren Mutter drei Jahre zuvor gestorben war. Kichi-San hatte seine Mutter schon im Kindesalter verloren. Die Nebenfiguren spielen nur eine sehr untergeordnete Rolle, um der „absoluten Liebe“ (Faulstich 1991, 48) eine Projektionsfläche zu geben. Obwohl Kichi-San zwischen Sada und seiner Ehefrau steht, wird diese Dreiecksbeziehung nicht als Hauptkonflikt ausgetragen. Um Kichi-San vollkommen zu besitzen, wählt sie den Weg der ewigen „monogamen“ Ehe im Tod. Aber auch er entscheidet sich Sada gegenüber loyal zu sein, obwohl er von ihren Mordabsichten weiß. (vgl. Faulstich 1991, 47)

Die ungewöhnlichen Kameraperspektiven finden ihren Ursprung in der anti-illusionistischen Tradition des Kabuki- und Banrakutheaters und erschweren die „linearisierten Logik“ des westlichen Kinos (vgl. Burch in Faulstich 1991, 49). Diese Art des Schuss-Gegenschuss-Verfahrens macht es dem Zuschauer nahezu unmöglich sich in den Charakter der Schauspieler zu versetzen. Oshima verfolgte noch eine weitere Intentionen: „Ich wollte, daß Gesten und Wörter von einer einzigen Sprache regiert werden: von der Sprache des Sexus.(...) Der gewählte Raum ist sicherlich, der von Liebe und Tod, und für mich umfaßt er ganz Japan.“ (Oshima in Faulstich 1991, 49). Fast die Hälfte des Films besteht aus Großaufnahmen von Lust, Schmerz und Erschöpfung, die sich in den Gesichtern der Darsteller besonders während des Geschlechtsaktes widerspiegeln.

Sada wird als aggressiv und Kichi-San, zwar als überlegen, dennoch passiv porträtiert. Im Aufbau der Geschichte ist Sada noch um die sexuelle Befriedigung von Kichi-San bemüht, doch nach der fiktiven Hochzeit, die sich über das normale bürgerliche Geschlechtsleben lustig macht, wird aus der sozial niedriger gestellten Sada, eine ebenbürtige Partnerin. Die Rollen werden getauscht und Sada übernimmt die Initiative in der Beziehung und kehrt damit die gesellschaftsüblichen Formen um. In den Siebziger Jahren wurde der männliche Masochismus thematisiert und in seiner Reflexion mit der Auflehnung gegen das patriarchale, politische und militärische System in Verbindung gebracht. Oshima zeigte den Kontrast zwischen der privaten Begierde und dem öffentlichen Raum in der Szene auf, als Kichi-San in der *yukata* eine militärische Parade beobachtete. Er wird als anti-autoritärer Rebell dargestellt, der auf sein männliches „Recht“ und seine damit verbundenen Privilegien verzichtet und letztendlich sich selbst zu Gunsten seiner „sada-istischen“ Geliebten aufgibt. Er lehnt sich damit gegen die bürgerliche Moral und das familiäre System auf. (vgl. Marran in Miller/ Bardsley 2005, 91)

Die Potenz Kichis wird schon bei ihrer ersten Begegnung mit einer Fuchsmaske symbolisiert, da die Fruchtbarkeitsgottheit Inari immer von einem Fuchs begleitet wird. Durch ihre Abhängigkeit von der Potenz Kichi-Sans, wächst ihr Wunsch ihn mit keiner anderen Frau mehr teilen zu müssen. Um ein längeres Liebesspiel zu ermöglichen, erkunden beide sadomasochistische Praktiken. Dabei verschwimmen Realität und Fiktion immer mehr und der Penis Kichis wird zur Projektion ihrer Begierde. Kichi-San stellt letztendlich seinen Körper ganz und gar Sada zur Verfügung. In einem rituellen Akt wird der Tod vom Opfer als

„grenzenlose Ekstase, als höchste Lust“ erlebt. Für Oshima sind die Beiden eine „Art von Heiligen“ und ihr Schicksal gilt für ihn als „Märtyrerleben“. Oshima Nagisa, bezeichnet die beiden Hauptcharaktere als „die Überlebenden einer sexuellen Tradition“ (Oshima 1976, 2). Der Aspekt des Erbes der feudalen, freieren, sexuellen Wertvorstellungen, welche noch in den 30ern fortbestehen konnten, bietet eine Erklärung für Sadas außergewöhnliche Obsession. (vgl. Faulstich 1991, 49-50)

Oshima stellt in seinen Filmen, oft unter Verzicht auf konventionelle Erzählweisen, traditionelle und etablierte Werte der japanischen Gesellschaft in Frage. Er versuchte in Folge dessen keine üblichen Einstellungen vom Himmel oder Menschen auf Tatamimatten sitzend zu zeigen, da dies zu traditionell für ihn ist. Die Farbe Grün wurde von ihm aus seinen Filmen verbannt, weil er sie mit dem japanischen Garten und der Natur in Verbindung brachte und sie zu beruhigend und tröstend wirkt. Rot findet sich für Oshima nicht nur in der japanischen Flagge wieder, sondern es steht auch für eine düstere Version von Japan und vor allem repräsentiert es Blut. In *Ai No Corrida* herrscht neben Rot, welches laut Sang-Kyong Lee für das Weibliche, die Jugend und die Schönheit steht, die Farbe Weiß vor, die wiederum das Männliche, die unbefleckte Reinheit und das „Nichts“, welches das „Sein“ hervorbringt, symbolisiert. Dieser Farbcode wird während des Films immer wieder aufgegriffen, um die Rollen der beiden zu unterstreichen. Doch auch diesen Stilmitteln bleibt Oshima nicht während seiner ganzen Schaffensperiode treu, da er sich mit jedem Film neu erfinden möchte.

Um den Film *Im Reich der Sinne* verstehen zu können ist es erforderlich hinter das Offensichtliche zu blicken. „Ich bin nicht daran interessiert, Filme zu machen, die man in fünfzehn Minuten verstehen kann.“, sagte Oshima in einem Interview. Zuerst wirkt er eintönig, langsam und monoton, doch er besticht in seiner Direktheit - nichts wird verschlüsselt. Obwohl Sexualität in jeder Einstellung präsent ist, ist das, was zu sehen ist, nicht pornographisch. Die Leidenschaft und Abhängigkeit der beiden Hauptcharaktere Abe Sada (Eiko Matsuda) und Kichizo-San (Tatsuya Fuji) findet innerhalb einer Geschlossenheit des Films statt und sie steigert sich so weit, bis nur noch der Tod sie beenden konnte. Der erzählerische Aspekt wird dabei gegenüber dem formalen vernachlässigt. In einer Kritik von Ekkehard Knörer wird die seltsame Beziehung der beiden im Film wie folgt beschrieben: „Die Repräsentation ist ganz und gar flächig. In dieser Hinsicht wiederholt der Film in der Form die Obsession seiner Figuren. Daher auch muss er alles zeigen: die Wiederholungen, die

langsame Steigerung, die sexuellen Einzelheiten, das Ei und das Blut. Die Großaufnahme, etwa, immer wieder, von Kichis Schwanz, ist kein Attraktor für Emotion oder Lust, der Schwanz selbst, der Fixiertheit Sadas zum Trotz, kein Lacanscher Phallus, der über Symbolisches oder Soziales regiert, sondern nur: privatester Schwanz, den Sada ganz für sich haben will.“ (Knörrer, 10.11.2009)

7.2.2. Abe Sada

Die Handlung des Film *Ai no Korida* basiert auf einer wahren Begebenheit der 30er Jahre des 20. Jahrhunderts, welche die außergewöhnliche Beziehung von Abe Sada und ihrem Geliebten Kishizo Ishida beschreibt, den sie letztendlich tötete und kastrierte. Nur die reine Erwähnung von Sadas Namen reicht aus „um an die größten sexuellen Tabus zu rühren“ (Oshima 1976, 2)

Die folgende Passage befasst sich mit dem weiteren Verlauf von Abe Sadas Leben und dem Umgang der japanischen Bevölkerung mit diesem und ich beziehe mich dabei auf das Buch *Bad Girls of Japan* von Laura Miller und Jan Bardsley.

Die Tage vor dem besagten Mord am 21. Mai 1936 waren voll der Leidenschaft zwischen Sada und Kishizo. Die Beiden mussten ihre Liebe vor seiner Frau, die gleichzeitig Sadas Vorgesetzte war, verheimlichen. Die sadomasochistischen Liebesspiele wurden immer intensiver ausgelebt. Kishizo wurde von Sada eine Woche vor dem Mord schon einmal beim sexuellen Akt gewürgt, wobei er knapp dem Tod entronnen ist. Sadas Wunsch ihn ganz zu besitzen, führt zum verhängnisvollen Vorfall. Sada schrieb in das vergossene Blut, die Worte *Sada Kichi futari*, was soviel bedeutet, wie „Wir zwei“ und auf das Bettlaken *Sada Kichi futari-kiri*, welches die Abgetrenntheit der beiden von dem Rest der Welt impliziert. In der Tokugawa Periode war es üblich, dass sich die Kurtisanen für ihren Geliebten körperlich verstümmelten, um ihre Loyalität zu beweisen. Diese Opfer reichten von einer Tätowierung bis hin zum Abschneiden eines Fingers. Sada drehte dieses Konzept um, indem sie ihren Geliebten beschneidet.

Sada wanderte nach ihrer Tat drei Tage durch die Straßen Tokios bis sie schließlich von der Polizei aufgegriffen wurde. Sada wurde zu sechs Jahren Haft verurteilt, allerdings wurde sie schon 1940 entlassen. Man gab ihr einen neuen Namen und sie verschwand aus der Öffentlichkeit. Sie heiratete, doch ihr Mann ließ sich scheiden, sobald er hinter ihre Identität kam. Dann verklagte sie den Schriftsteller Kimura Ichiro, der einen Roman über sie geschrieben hatte, wegen Verleumdung. Nach dem Krieg wurde sie Schauspielerin und stellte sich selber in verschiedenen Produktionen dar. Nach 1970 gab es keinen weiteren Hinweis auf ihren Aufenthaltsort oder ihr Leben, sie war für immer verschwunden.

Die rätselhaft schillernde Sada wurde nach ihrer Haftentlassung zum Liebling der Presse, welche sie „Shōwa's poison-woman“ nannte und sie damit in die Tradition von lasziven, erotischen und kriminellen Frauen Japans einreihete. Sada wurde medizinisch eingehend untersucht und sie wurde vorerst als gefährlich und sexuell abnorm dargestellt. Ihre physischen und psychischen Tests fielen mit dem Aufkommen der Sexualwissenschaft zusammen, welches das spezielle Interesse an ihrem Fall erklärt. Nach dem Zweiten Weltkrieg veränderte sich das Bild der Medien von Sada zu einer positiveren, fast schon romantisch verklärten Heldin. Das Liebespaar wurde zum Exempel für die kritische kulturelle und politische Betrachtung und die Romantisierung der Auflehnung gegen das patriarchale System.

Man untersuchte akribisch ihre Vergangenheit nach Hinweisen auf mögliche Motive für Sadas Mord. Von Nachbarn wurde sie als tapferes Mädchen mit extrem starkem Willen beschrieben. Laut ihrem eigenen Bericht verlor sie ihre Unschuld im Alter von fünfzehn durch eine Vergewaltigung eines Studenten der Keiō-Universität. Da sie sehr frühreif war und ihre Jungfräulichkeit außerhalb der Ehe verlor, wollte ihr Vater Yasuyoshi, dass sie, gegen ihren Willen, die Laufbahn einer Prostituierten einschlagen sollte. In der damaligen Zeit wurde versucht eine Verbindung zwischen Menstruation, der Physiognomie und dem kriminellen Verhalten herzustellen. Die Tests, die Sada zu durchlaufen hatte, dauerten siebzehn Tage und es wurden Zeugen, meist ehemalige Kunden, über ihr sexuelles Verhalten befragt. Man attestierte Abe zwar einen Hang zum Sadismus, dem Fetischismus und der Nymphomanie, sie wurde aber weder als sexuell abnorm noch nekrophil bezeichnet.

Wie schon erwähnt, wurde Sada nach dem Krieg, von der japanischen Gesellschaft anders betrachtet als davor. Sie stand nicht mehr für die perverse, unzivilisierte, weibliche Begierde, sondern repräsentiert vielmehr ein neues Bild der Weiblichkeit, die die sexuelle Lust der Frau befürwortet und sogar idealisiert. Nagata Mikihiko widmete Sada, die sie auch persönlich kannte, 1950 den Roman *Shōwa ichidai onna (Shōwa's Amorous Women)*, indem sie als liberale Frau mit normalen sexuellen Bedürfnissen dargestellt wird. Sie unterstreicht dieses Bild mit ihren eigenen Worten, die sie am Ende des Romans anfügt. Sie beschuldigt darin Frauen, ihre Sexualität zu unterdrücken und zu verleugnen. „Perversion“ kann in diesem Zusammenhang die Chance zu einer kritischen Betrachtung bieten. Der Mord an einem Mann ist kulturell von der Vorstellung geprägt, dass das Motiv der Frau, Liebe ist. Dem Mann wird eher die Rolle des starken Darstellers zugeteilt, als die des Opfers.

Ihre Geschichte war für viele Romane und Verfilmungen ein faszinierender Stoff, der immer wieder unter anderen Gesichtspunkten aufgearbeitet wurde. Bis zum heutigen Tag sind drei Kinofilme über ihr Leben entstanden. Der erste wurde 1975 gedreht und hatte den Titel *The True Story of Abe Sada*, bei dem Tanaka Noboru Regie geführt hat. Ein Jahr später erschien dann, der zuvor besprochene, *Im Reich der Sinne* von Nagisa Oshima. 1998 wurde ihr Fall noch einmal filmisch aufgearbeitet und zwar von Nobuhiko Obayashi, sein Werk schlicht *Sada* nannte. (vgl. Miller / Bardsley 2005, 81-97)

7.2.3. Oshima Nagisa

„Weder Sex noch Liebe haben irgendeinen Sinn. Das Leben selbst hat keinen Sinn. Und wenn es keinen Sinn hat, ist es nicht die Hölle? Deshalb stelle ich dieses Leben so dar – von jeglichem Sinn beraubt, diese Hölle, die für mich immer noch schön ist.“

(Oshima, 4.11.2005)

Oshima Nagisa ist vielleicht der prominenteste Vertreter der japanischen Nouvelle Vague, der es wagt, sich mit Tabu-Themen der japanischen Gesellschaft, wie Sex, Gewalt und Tod in seinen Filmen auseinanderzusetzen. Seine Hauptthemen beziehen sich auf den Konflikt

zwischen menschlichen Begierden und gesellschaftlichen Konventionen, deren filmische Umsetzung, mit Betonung auf ihren aggressiven Aspekt. Er zog damit die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit auf sich. Er stellt sich in seinen Filmen der Verbindung von Macht und Unterordnung und dem Genuss, der daraus erwachsen kann. Wie anarchisch die Grundstimmung seiner Filme auch sein mag, sie wirken doch meist streng durchdacht und trocken.

Nagisa Oshimas Ziel war es, entgegen der linken Regisseure der Fünfziger Jahre, psychologische Repression als einen Grund für Armut aufzuzeigen. Sato erkennt eine Tendenz in dem *oeuvre* Oshimas, denn er wendet sich von dem Porträtierten der „gesunden“ und „normalen“ Massen ab, um sich in seinen späteren Werken immer mehr geistig abnormen und psychologisch pervertierten Charakteren zuzuwenden. Die Befreiung des Selbst findet in Oshimas Filmen durch plötzliche sexuelle Handlungen statt und diese werden zum lebendigen Zeichen der Freiheit. (vgl. Sato 1982, 230)

Oshima wurde am 31. März 1932 auf der Insel Tsushima zwischen Japan und Korea geboren. Sein Vater war ein Spezialist für Meeresbiologie und seine Wurzeln gehen auf eine alte Samurai-Familie zurück. Als Nagisa sechs Jahre alt war, starb sein Vater und seine Familie zog nach Kyoto. Dort besuchte er eine sehr liberale Kyotoer Universität, auf der er viele politische Texte verfasste, in denen er sich mit der zeitgenössischen Geschichte beschäftigte. Obwohl er der kommunistischen Partei nahe stand, war er kein Mitglied. 1953 übersiedelte Oshima nach Tokio um beim Filmstudio Shochiku als Regieassistent zu arbeiten.

Der erste Film von Oshima Nagisa *Ai to kibō no machi (A Town of Love and Hope)*, erschien 1959 und handelte von einem rebellischen jungen Mann, der nicht in das Schema, der vom Studio Shochiku gewünschten Familienfilme passen wollte. Doch leider waren seine Filme nicht so lukrativ wie erhofft, welches auf den politischen Schwerpunkt zurückzuführen ist. Darauf folgte dann der Film *Night and Fog in Japan (1960)*, dessen Inhalt die japanischen Studentenunruhen waren und der politisch, anarchisch bis derb wirkt, dabei aber genauso revolutionär und reaktionär ist. Das Studio nahm den Film innerhalb von einer Woche wieder aus den Kinos, woraufhin Oshima sein eigenes Studio Sozusha, was soviel wie „kreative Produktion“ bedeutet, gründete, um die Filme machen zu können, die seinen Ideen

entsprachen.

Das junge Pärchen in *The Cruel Story of Youth* (1960) versucht sich von gesellschaftlichen Zwängen, besonders in der Ausübung ihrer Sexualität, zu befreien. In *The Pleasure of the Flesh* (1965) strebt eine unzufriedene, frustrierte Jugend nach Geld und unzähligen Sexualpartnern. *Violence at Noon* (1966) beschäftigt sich mit einem Zurückgebliebenen, der seine sexuelle Befriedigung nur durch eine Vergewaltigung erreichen kann. Dies kann als eine gewalttätige und unvernünftige Reaktion auf sexuelle Unterdrückung verstanden werden. Diese Problematik wird auch in *A Treatise on Japanese Bawdy Song* (1967) behandelt, wobei die Akteure im Studentenmilieu angesiedelt sind. *Death by Hanging* (1968) konzentriert sich auf die koreanische Jugend, die in Japan lebt und somit eine Minderheit darstellt. (vgl. Sato 1982, 230)

In *The Realm of the Senses* wird in pornographischem Stil als eine sadomasochistisch angehauchte *amour fou* mit tragischem Ausgang inszeniert. Sein letztes Werk *Taboo* (1999), mit Takeshi Kitano thematisiert versteckte Homosexualität und Rivalität in einer von Männern dominierten Gesellschaft.

Mit einer innovativen Kameraführung, den Einsatz von unüblichen Kamerawinkeln und Zooms, erreichte Oshima eine Darstellung von inneren Konflikten eines Individuums. Damit spricht er direkt das Unterbewusste und die Begierde des Zuschauers an. Seine Filme legen den Schwerpunkt auf die Subjektivität, eine Art der Repräsentation, die auch bei anderen japanischen Künstlern und Literaten zu finden ist und als Einfluss des Westens gilt. Oshima hat lange Jahre für seine Lebenseinstellung in den Gerichtssälen gekämpft, um sich gegen die Behörden durchzusetzen. Seine Filme wurden zum Politikum und er begegnet seinen Gegnern mit der Parole „Was gibt’s denn an Obszönitäten auszusetzen?“ (Oshima in Buruma 1984, 81).

„His aim is often to shape history, for more than most filmmakers, Oshima saw film as an activist intervention in global culture.“ (Turim 1998, 2)

7.3. Zatōichi

Zatōichi ist eine fiktive Figur der japanischen Geschichte und ein Held in Verkleidung, der seine Identität verhüllt und als Vagabund, der sich als blinder Masseur ausgibt, durch das Land zieht. Trotz seiner Behinderung ist er unglaublich geschickt im Schwertkampf. Zatōichi gehört zu dem Genre des *jidaigeki*-Films und ist eine Neuverfilmung aus dem Jahr 2003, eines alten Stoffes, der nach einigen Filmen, in einer Serie aus den Siebziger Jahren, die über lange Zeit ausgestrahlt wurde. Diese Heldenfigur gilt fast schon als ein nationales Heiligtum (*ningen kokuhō*). Takeshi Kitano verkörperte Zatōichi nicht nur selbst, sondern führte auch Regie, statt dem zuvor dafür vorgesehenen Miike Takashi. Er schrieb auch das Drehbuch und war Produzent. Obwohl Kitano scheinbar außergewöhnliche Elemente wie den Steptanz am Ende in einen Historienfilm eingefügt hat, finden sich viele Parallelen zu diesem klassischen japanischen Genre. Er schließt damit an an die realistischen, actiongeladenen und gewalttätigen Filme von Kurosawa und Kobayashi, jedoch in einer ironischen Form. Mit diesem Werk bewegt er sich erstmals weg vom künstlerischen Kino hin zur Massenunterhaltung.

"Zatōichi ist einer der beliebtesten Helden in der Geschichte des japanischen Historien- und Samuraifilms. Ich glaube, jeder Japaner über 30 kennt Zatōichi. Weil es mehr als zehn Jahre her ist, dass der letzte Zatoichi-Film gedreht wurde, gibt es mittlerweile jüngere Japaner, die nicht mit dieser Figur vertraut sind. Ich hoffe, dass ihnen mein Film die Gelegenheit gibt, ihn kennen zu lernen." (Kitano 2006)

Der Film Zatōichi war für Kitano eine Möglichkeit, nach erfolgreichen Produktionen, wie Hana Bi (1997) und Dolls (2002), die jedoch nur bei Kritikern und in Japan Resonanz fanden, ein internationales Publikum zu erreichen und einen populären Erfolg für sich und seine Kunst verbuchen zu können. Chiecko Saitō, Präsidentin von Saitō Entertainment, schlug Kitano dieses Projekt vor, da sie während „Beats“ Asakusa-Phase seine Mentorin war. Saitō war auch mit dem Hauptdarsteller der Zatoichi-Saga, Shintarō Katsu, welcher den Helden von 1962 bis 1989 verkörperte, befreundet. Anfänglich lehnte Kitano ab, denn er hatte große Zweifel, ob er seinem Vorgänger gerecht werden könnte. Doch Saitō lie sich nicht abbringen und es fand sich ein Kompromiss, bei dem zwar die Eckdaten des Helden, wie seine

Blindheit, seine Arbeit als Masseur und seine außerordentliche Schwertkampfkünste, bestehen blieben, Kitano jedoch in der Gestaltung völlig freie Hand zugesichert wurde. Zatōichi zu drehen, war für Takeshi Kitano einer der erfüllendsten Erfahrungen seiner Karriere, da er durch den Kostümfilm und der Neuinterpretation eines schon vorhandenen Stoffes neues Terrain betreten konnte. Dieses Genre zeichnet sich durch seinen besonders fiktiven und gestalterischen Charakter aus. (vgl. Gerow 2008, 204)

Kitano stellte sein neues Projekt in einem Interview folgendermaßen vor und positioniert sich damit innerhalb des Samuraifilmgenres: „Das nächste Mal möchte ich einen jidaigeki drehen. Bei japanischen Filmen denkt man in der Regel an Kurosawas jidaigeki, doch ich möchte diese Vorstellung zerstören. Ich möchte einen Film schaffen, der trotz der Zerstörung dieser Vorstellung hoch geschätzt wird.“ (Wada 2005, 89) Dennoch gibt Kitano selbst zu, in dem Film Hommagen, zum Beispiel den Kampf im Regen, an Akira Kurosawa gemacht zu haben. Kurosawas Tochter, Kurosawa Kazuko, war mitbeteiligt an den Kostümen, wodurch eine weitere Verbindung zu ihm entstand.

Zatōichi war Takeshi Kitanos kommerziell erfolgreichster Film, was für die Auswahl meiner Filmbeispiele von großer Bedeutung ist, da ich auch bei diesem Werk ergründen möchte, warum dies der Fall ist. Zatōichi erhielt bei den Filmfestspielen in Venedig einen Silbernen Löwen und das darauf folgende Echo führte dazu, dass dieser Film mehr Zuschauer erreichte, als alle anderen Filme Kitanos zuvor. Zatōichi sollte nicht nur die Karriere von dem Multitalent „Beat“ Takeshi wiederbeleben, sondern auch den japanischen Film allgemein. Der Film bietet einen neuen Zugang zu der Darstellung von Schwertkämpfen, die an das Hong Kong Kino erinnern, mit dem Schwerpunkt auf das Schneiden von menschlichem Fleisch, statt auf das Kreuzen der Klingen. Kitano brachte die Geschwindigkeit des japanischen Schwertkampfes (tate) erstmals auf die Kinoleinwand. Der Regisseur möchte mit diesem Stil einerseits rasante Action liefern, die in das zeitgemäße Kino passt, andererseits porträtiert er die japanische Authentizität. Zatōichi präsentiert die eigene Nationalität ausländischen Zuschauern, ohne sich anzubiedern und er erweckt das traditionelle Japanische im eigenen Land, welches bei der Bevölkerung immer mehr in Vergessenheit gerät. (vgl. Gerow 2008, 213)

Yamane Sadao hat den Film *Zatōichi* nach Elemente, die in japanischen Historienfilmen gängig sind, untersucht:

- In der ersten Szene werden die Hauptcharaktere und ihre Situation vorgestellt.
- Ein herrenloser Samurai, der eine kranke Frau hat.
- Der Kampf vor dem Herrn wird zu einer Erniedrigung.
- Zwillinge, deren Familie getötet wurde und die Rache nehmen wollen.
- Ein Mann, der sich als Frau verkleidet, um sich rächen zu können.
- Kinder, die sich unter einem Bretterboden verstecken und dann flüchten
- Eine *shamisen*, die ein Schwert in sich versteckt.
- Waisenkinder, die Vorstellungen geben, um nicht zu verhungern.
- Bösewichte, die sich mit Händlern verbünden, um ihre Rivalen zu unterdrücken.
- Gangs, die die Dorfbewohner verprügeln, um Schutzgeld zu erpressen.
- Ein Entkommen der Gegner durch eine Strohtarnung und das Schieben eines Wagens.
- Ein Fest bei dem getanzt wird, nachdem der Bösewicht zur Strecke gebracht wurde (ähnlich wie 1954 bei Akira Kurosawas *Sieben Samurai*). (vgl. Sadao in Gerow 2007, 205)

Kritische Stimmen behaupten, dass Kitano sich zu wenig von der Originalvorlage, oder dem Samuraifilmgenre entfernte. Der Verlauf der Geschichte hielt sich an das erprobte Muster der Serie: *Zatōichi* (Takeshi Kitano) kommt in ein Dorf, welches von einer bössartigen Gruppe terrorisiert wird. Hattori Gennosuke wird zum Gegenspieler des blinden Masseurs. *Zatōichi* verbündet sich mit einer alten Frau, ihrem Neffen Shinkichi und zwei Geishas, Okinu und Osei (der sich später als Mann herausstellt), um Rache zu nehmen am Anführer und seinem Gefolgsstab. Gennosuke hat allerdings ein eigenes Motiv für seine Missetaten, er kämpft für *Ginzō*, damit er sich um seine kranke Frau kümmern kann.

Die Filmkritikerin, Ahn Min Hwa beschäftigte sich mit der nationalen Identität und verfasste eine politische Analyse zu *Zatōichi*. So wird bei ihr Katsus Masseur mit dem Nachkriegs Konservatismus in Verbindung gebracht, wodurch die japanische Vergangenheit einerseits kritisiert und andererseits mit einer verklärten nostalgischen Sicht betrachtet wird - eine Entwicklung, die in den Sechziger und Siebziger Jahre des Zwanzigsten Jahrhunderts einen Klassenkonflikt auslöste. Der blinde Schwertkämpfer stand mit seiner Behinderung für Unterdrückung, wobei hier das Objekt von Diskriminierung zum Anlass für den Widerstand gemacht wurde. Bei genauerer Betrachtung, scheint es fast so als wäre *Zatōichi* eine Parabel dafür, wie die herrschende Klasse, in diesem Fall der Kuchinawa Klan, hinter den Kulissen

wirklich ist, nämlich das genaue Gegenteil davon, was er vorgibt zu sein. Katsu sprach mit dieser Figur die asiatische Unterschicht an und seine transnationalen Filme, die nationale Elemente beinhalteten, wurden als „third cinema“ (Ahn Min Hwa in Gerow 2007, 210) bezeichnet. Kitanos neuere Version des Helden hat hingegen kulturelle Elemente, die für Japan untypisch sind, wie den Steptanz in einem Schrein. Für Ahn Min Hwa kann so das japanische Traditionelle für den westlichen Zuschauer neu kreiert und aufbereitet werden, um dem exotischen Bild der Erwartungen zu entsprechen. (vgl. Ahn Min Hwa in Gerow 2007, 210)

Takeshi Kitano nahm seinen Job als Regisseur sehr ernst, was so gar nicht zu seinen frühen, verrückten „manzai“ Tagen passte. Er arbeitete eher nach Hollywood Manier und wollte zeigen, dass er auch auf konventionelle Art ein guter Filmmacher sein kann, der trotzdem seine Individualität nicht verloren hat.

7.3.1. Die Heldenfigur des Zatoichi

In Kitanos Filmen gibt es kaum Frauenrollen. Die Hauptfiguren sind hauptsächlich Männer, die meist außerhalb der Gesellschaft stehen. In jeder Gesellschaft gibt es Personen oder Gruppen die als schwach gelten und ausgeschlossen werden. Da sie von der Norm abweichen, werden sie anders betrachtet. Kitano war schon als Kind ein Außenseiter und nach seinem Unfall konnte er eine Gesichtshälfte nicht mehr bewegen. Er weiß daher wie es ist, mit einem körperlichen Makel zu leben. Zatoichi tritt als Figur eher in den Hintergrund und lässt die anderen Charaktere ihre Geschichte erzählen. Die Hauptcharaktere werden glaubhaft und realistisch skizziert.

Kitano erschuf eine völlig neue Version des Zatoichi, die mit der Verkörperung durch Shintarō Katsu so wenig wie möglich zu tun haben sollte. Physisch und Psychisch änderte sich einiges am Heldenbild des blinden Masseurs. Statt des einfärbigen Kimonos, dem braunen Stockschild und den schwarzen Haaren stattete Kitano Zatoichi mit einem roten Stockschild aus und färbte seine Haare hellblond. Kitano wollte mit dieser Veränderung keine herzerwärmende Geschichte über ganz normale Dorfbewohner machen, sondern eher

die Skepsis der Menschen erwecken, damit sich niemand so schnell auf Zatoichis Seite schlagen würden. Katsu stand seiner Umwelt in einer hilfsbereiten freundlichen Art gegenüber, während Kitano eher andere Menschen mied und einen trockenen Humor an den Tag legte. Er konzentrierte sich in erster Linie auf die physische Bekämpfung der Bösewichte. Takashis Interpretation des Zatoichi ist weit distanzierter, da er durch seinen Status eines blinden Masseurs, automatisch außerhalb der Gesellschaft stand.

Eine traditionelle Dynamik des japanischen Historienfilms ist der Konflikt zwischen giri (die sozialen Verpflichtung und Zwängen) und ninjo (den eigenen persönlichen Wünschen und Emotionen). Im Falle von Katsus Zatoichi wirkt sich dies besonders tragisch aus, denn er wird von seinen Mitmenschen als Außenseiter wahrgenommen, obwohl seine innere Einstellung eher sozial ist. Bei der Neuauflage des schwertkämpfenden Helden ist diese Eigenschaft allerdings nicht mehr so bedeutend, da er sich eher über, als in der Gesellschaft befindet und von von Shinada Yūkichi als „protecting angel“ (Yūkichi in Gerow 2007, 209) bezeichnet wird. In der Werbung für den Film wird er als „The Strongest“ (saikyō) angepriesen, was im Falle eines blinden Masseurs eindeutig eine unrealistische Darstellung ist. Zatoichi ist eine allmächtige Figur, die Probleme für andere löst, selbst jedoch in keine verwickelt ist. Kitanos Masseur trägt die Konflikte der Vergangenheit nicht mit sich und wirkt deshalb emotionslos. Er selbst bezeichnet seine Rolle sogar als „killing machine“ (Kitano in Gerow 2007 210).

Die Zuschauer waren fast schockiert über diese kompromisslose Interpretation, des sonst sanftmütigen Helden und gingen sogar so weit zu sagen, er wäre ein furchterregendes Monster. Da Zatoichis Opfer nahezu alle eindimensionale Schurken waren, schwächte dieser Fakt den negativen Eindruck ab. (vgl. Gerow 2007 203-210)

Der blinde Schwertkämpfer, wurde 2008, in Ichi, mit einer weiblichen Variation der Heldenfigur des Zatoichi neuinterpretiert. Trotz dieser kontroversen Idee, weicht dieser Film wenig von dem traditionellen Genre des jidai-geki ab und benutzt vorwiegend altbewährte Stilmittel.

7.3.2. Sexualität und Gender in *Zatōichi*

In Kitanos *Zatōichi* wird nicht nur eine neuartige Ästhetik erfahren, sondern auch die Geschlechterbeziehungen, die rekonstruierten Identitäten und die kulturellen Werte werden erforscht. Mit einer fantastischen künstlerischen Sensibilität nähert sich Kitano Tabuthemen der japanischen Gesellschaft, wie die des Transvestitismus, der Transsexualität und der Homosexualität.

Es besteht laut Barrett ein Zusammenhang zwischen der Sexualität und dem Leben als umherziehender Vagabund. Wie im Kabukitheater zeigt *Zatōichi* seine wahre Gestalt erst am Höhepunkt (*jitsu wa*- das „Echte“) des Films. Dieser Moment lässt jedoch, in der Neuverfilmung Kitanos, noch Zweifel zu. Diese Art von Landstreicher erfüllt im japanischen Zuschauer das Bedürfnis zu reisen. Die sozialen Fesseln sind eng um das private Leben gezogen, um aus diesem und aus einem langweiligen Berufsalltag zu entinnen, was dem Wunsch vieler Japaner entspricht. Im feudalen Japan war Sex mit dem Reisen verbunden und wurde als eine Zeit ohne Konventionen und Sorgen angesehen. Anscheinend waren neugierige Nachbarn eine größere Einschränkung des sexuellen Verhaltens als die konfuzianistischen Moralvorstellungen, dies fügte dem Vagabundenleben einen zusätzlichen Reiz hinzu. (vgl. Barrett 1989, 87)

Im japanischen Volksglauben kommen immer wieder Fruchtbarkeitssymbole vor, wie zum Beispiel die Strohuppe am Rande eines frisch bestellten Feldes in *Zatōichi*. Von der Weite aus betrachtet, wirkt sie fast wie eine weibliche Figur, doch nähert der blinde Masseur sich ihr, entdeckt er an ihr einen erigierten Penis. Nachdem die Kinder mit der Strohuppe gespielt haben und sie sehr gelitten hat, repariert *Zatōichi* die fruchtbringende Figur, die für Vitalität steht. Er verbindet sich so mit einer maskulinen Kraft und unterstützt diese. Das vorherrschende Patriarchat verdrängt in Form der erigierten Strohuppe die heilige Weiblichkeit. Obwohl er verantwortlich ist für etliche Tode innerhalb der Dorfgemeinschaft, sind diese Kämpfe im Namen des Lebens geführt worden. Der rächende Schwertkämpfer verteidigt die am Rande der Gesellschaft stehenden und setzt sich ebenfalls für den traditionellen Volksglauben ein. Insofern ist *Zatōichi* ein weiteres ethnographisch angehauchtes Werk von Takeshi Kitano, welches sich in eine Reihe mit *Kikujiro* (1990) stellt.

Er beschreibt seinen Film als „trocken“ (kawaii), der den Herzschlag der Modernität in den Körper des Traditionellen verpflanzt. Alles im Film, auch der Charakter des blinden Schwertkämpfers und der Stepptanz, stehen für die Vergangenheit, die jedoch in der Gegenwart gedreht wurde und das ohne nennenswerte Neuerungen. (vgl. Gerow 2008, 213)

Das Spiel mit dem Unsichtbaren und der Blindheit findet sich nicht nur im Schwert Zatōichis und Okinus shamisen wieder. Die Sicht der Dinge kann sich nicht nur verdoppeln und reflektiert werden, sondern sie kann auch der Überwachung dienen und repressiv wirken. Als Beispiel dient der sexuell anzügliche Blick, den der Richter auf Osei wirft.

Die Autoritäten versuchen sich und ihre hierarchische Struktur zu tarnen. Dazu kann man die Szene, in der der Geschäftsinhaber den jungen Osei sexuell belästigte, heranziehen. Dabei wird ein Verbrechen verübt, welches nur geschehen kann, weil es keine Zuschauer oder Zeugen gibt. Im Dunstkreis der „violent vision“ (Gerow, 2008, 215.) macht es sehr wohl Sinn, dass Zatōichi, den Mann, der für diese grausame Welt verantwortlich ist, seines Augenlichtes beraubt. „The powerless can best fight back by complicating sight and, like Zatōichi, taking advantage of blindness.“ (Gerow 2008, 215)

7.3.3. Gewalt und Tod in Zatōichi

„Gewalt wird in Kitanos Filmen weniger durch ausagierte Aggression als durch die Gleichgültigkeit gegenüber dem Tod dargestellt.“

(Wada 2005, 52)

In Kitanos Zatōichi wird die Gewalt, im genretypischen Stil des Samuraifilms inszeniert. Er erweckt den Charakter zum Leben und mit einem einfachen Plot, der auf einem Rachemotiv basiert, schafft es Kitano, den Zuschauer zu fesseln.

„Verglichen mit der Inszenierung von Gewalt, die als Antiinszenierung bezeichnet werden könnte, zeigt Kitano in Zatoichi eine elegante japanische Gewalt, die durch den Einsatz von Schwertern (jap. tate) anstelle von Pistolen ausgedrückt wird.“ (Wada 2005, 89)

Schon in der ersten Szene wird klar, wie Zatōichi seinen Gegnern entgegentritt. Durch seine Behinderung wirkt er zuerst unterlegen, ja fast harmlos, dann jedoch besiegt er mühelos jeden, der sich ihm in den Weg stellt. Seine Art zu Töten ist elegant, emotionslos, dynamisch, kreativ und schnell und trotz seiner ausdruckslosen Miene kann sie auch sehr witzig sein. Im Gegensatz zu Zatoichis Leben als leicht schludriger Nomade stehen seine Aktionen als Killermaschine, die mit großer Präzision ausgeführt werden. Er hat nicht viele Feinde, aber er kreiert sie für sich, um für Gerechtigkeit kämpfen zu können.

Das spritzende Blut in Zatōichi ist computeranimiert, um unecht und künstlich zu wirken und doch ist es durch diese Filmpraktik möglich, Dinge in einer Art zu zeigen, wie es in der predigitalen Filmgeschichte noch nicht möglich war. Es verwischt sich dadurch die Grenze zwischen Fiktion und Wirklichkeit, was dem Film einen cartoon-ähnlichen Charakter verleiht. Im Gegensatz dazu steht die realistische Darstellung von Klingen, die tatsächlich Körper zerschneiden, ein Effektstandard, der vom Zuschauer heutzutage erwartet wird. Dieses Spiel zwischen detailreicher Visualisierung von Gewalt, ihren unmittelbaren Konsequenzen und dem Ausblenden dieses Zusammenhanges, wird auch in einem anderen Film Kitanos Boiling Point, deutlich. Es wird darin in noch größerem Ausmaße das Ergebnis, statt der Tat selbst, ins Licht gerückt. (vgl. Gerow 2008, 218)

„Bei Kitano sind Gewalt und Lachen nicht voneinander zu trennen. Wie bereits erwähnt, wird die Gewalt ohne Zögern blitzartig ausgeführt; sie zeichnet sich durch eine kindliche Hartnäckigkeit aus. Vor und nach der Gewalttat wird fast immer ein ironischer Witz eingeschoben; oder aber die Gewaltszene an sich reizt zum Lachen.“ (Wada 2005, 33)

Die Handlungen in Kitanos Filmen werden meist stark reduziert, wogegen die aggressive Gewalt und der Tod eindrucksvoll und opulent dargestellt werden. Kitano drückt seine Einstellung zum Tod so aus: „Philosophisch gesprochen drückt sich im Endeffekt im Sterben die Gleichheit des Menschen am grundlegendsten aus. Nur im Tod sind alle Menschen gleich.“ (Shibuya in Wada 2005, 79). Kitanos Verwendung von Gewalt erfolgt meist indirekt und nie ohne eine Begründung, die daraus resultierenden Folgen werden explizit inszeniert.

Betrachtet man Zatoichi bezüglich der Machtverhältnisse und des Klassensystems, dann findet man die Unterdrückung durch die Ginzō Gruppe, welche die Bauern ausbeutet. Diese diskriminierenden Strukturen bekommt Zatoichi besonders wegen seiner Blindheit zu spüren. Der Kuchinawa Klan ist hierarchisch gegliedert und obrigkeitshörig, wobei auch einen blinden Mann zu töten, nicht als Tabu gilt. Es stellt sich heraus, dass Matoya nicht der Anführer der Kuchinawa Bande ist. Dies ist ersichtlich durch die Verweigerung des alten Mannes Matoyas Flasche wegzuschmeißen, eine niedrigere Aufgabe, die der Alte an einen Untergebenen delegiert, der die zerbrochene Flasche auf dem Fensterbrett hinterlässt, wo sie Matoya dann schließlich findet. Matoya zweifelt Zatoichis Blindheit an, der durch die Aussage, dass man durch den Verlust des Augenlichts ein besseres Verständnis für die Gefühle der Menschen entwickelt, seine Behinderung verteidigt.

Zatoichi befindet sich am unteren Ende der Gesellschaft im Gegensatz zu seinem Feind und unterstützt die Dorfbewohner mit dem transzendenten Status eines Erleuchteten. Doch dies erreicht er nicht auf friedlichem Wege, denn er stellt sich als Rächer gegen das Klassensystem. (vgl. Gerow 2008, 211-212)

Maho Wada findet in ihrer Analyse von Zatoichi ein wiederholtes Vorkommen von Männern, die in kindliche Spiele vertieft sind. Zatoichi ist leidenschaftlicher Würfelspieler, der scheinbar nur durch den Klang der Würfel deren Augenzahl erkennen kann. Dazu merkt Wada an, dass „derjenige, der spielt, stets der ist, der den Tod in sich trägt, der dem Tod gegenüber steht und der zwischen Tod und Leben steht. Je mehr sich der Spieler in sein Spiel vertieft, umso größer werden Schmerz und Traurigkeit und umso stärker wird der Zuschauer gefesselt.“ (Wada 2005, 37)

Nicht nur der spielerische Aspekt ist in Zatoichi auszumachen, das Komische vermischt sich mit roher Gewalt und Bickermann fasst all diese Elemente folgendermaßen zusammen: „Ebenso geblieben sind Kitanos Vorliebe für kindisch-ausgelassene Komik und sein stummes und manchmal beinahe religiöses Verharren auf atemberaubend schönen Bildern. Und natürlich seine Ästhetik der Gewalt, wie sie hierzulande unmöglich wäre, eine furiose Melange aus Musical und abgesäbelten Körperteilen.“ (2009)

7.3.4. Zatoichis „unsichtbares“ Ende

„Takeshi Kitano sagt selbst über seine Figur des Zatoichi, dass er unbesiegbar ist und es mit jedem aufnehmen kann. Dabei stellt er sich die Frage nach der unfassbaren Stärke seines Charakters: „Wie macht er das? Er ist blind, also sollte er nicht so besonders stark sein. Er kann seine Gegner ja gar nicht sehen. Schließlich fasste ich die Entscheidung, dass Zatoichis Stärke ganz simpel zu erklären ist: „Dies ist ein Film!“ Am Schluss des Films spiele ich sogar mit der Idee von Zatoichis Blindheit. Vielleicht ist er ja überhaupt nicht blind. Zatoichi verblüfft einen, aber das entspricht der Rolle, die er spielt.“

(Kitano 2006)

Wada beschreibt die Schlusszene in folgenden Worten: „Auch in Zatoichi - dem ersten Film von Kitano, der Elemente eines Unterhaltungsfilms aufweist - taucht ein Sommerfest als hare-Zeitraum auf. Mehr als sechzig Darsteller tanzen in Holzsandalen und hohem Tempo einen Steptanz, so dass die Schlusszene lebhaft und fröhlich wirkt. Der hare-Zeitraum ist hier der vom alltäglichen Bauernleben und seiner Mühsal geschiedene feierliche Ort; er wird hier in seiner wörtlichen Bedeutung als Zeit des schönen und heiteren Wetters verstanden“ (Wada 2005, 36)

Beim Augenmerk auf den Aspekt der Modernität in Zatoichi wird diese Szene gerne für Interpretationszwecke herangezogen. Der Steptanz am Ende gilt als innovatives Element und ist ebenfalls ein Indiz für eine Erneuerung des jidaigeki Genres. Auch den Verrückten und den Transvestiten gab es bereits in der japanischen Filmgeschichte.

Kitano wollte unbedingt die Künstlichkeit des Films hervorheben, indem er in der letzten Szene in einer Einstellung sogar die Filmcrew ins Bild rücken wollte. Dies interpretiert Gerow als einen brechtischen Moment, indem das Publikum erkennt, dass es sich nur um einen Film handelt, doch Kitano hat sich dann dagegen entschieden und die Szene entfernt, damit er den Zuschauer nicht verstört.

Ein weiterer Interpretationsansatz lenkt den Fokus auf die Zunft der Künstler und Außenseiter der Gesellschaft. Takeshi Kitano zieht seine Inspiration zu seiner Zeit in Asakusa und lässt

die Tänzer einen eher afroamerikanischen, statt westlich geprägten Steptanz aufführen. Er würdigt somit die traditionellen japanischen Künstler, die auch als geinin bekannt sind. Die Killermaschine gibt Raum, damit sich die anderen Charaktere in ihrer künstlerischen Disziplin entfalten können. (vgl. Gerow 2008, 212)

Die Figur des Helden Zatōichi stellt sich auch in der Schlusszene nicht in den Vordergrund, sondern nimmt als einziger die Rolle des unsichtbaren Zuschauers ein. In einem globalisierten Zeitalter steht er als Vermittler zwischen dem japanisch Traditionellen, welches er zu erretten versucht und dem digitalen Hollywoodkino. Es ist jedoch schwierig, sich mit einem so spröden und polarisierenden Charakter zu identifizieren, mit jemandem, der selbst nicht in die Sparte passt, in der er präsent ist. Gerow interpretiert Kitanos Schlussworte: „No matter how much you open your eyes, what can't be seen can't be seen.“ (Kitano in Gerow 2008, 219) so, dass jeder Einzelne in seiner Sicht beschränkt ist. Denn Zatōichi stolpert am Ende über das Unsichtbare, als ein Warnzeichen an die Welt, die Umwelt nicht nur über das Visuelle wahrzunehmen, sondern auch andere Sinne und Zusammenhänge zu berücksichtigen und ihnen eine vermehrte Aufmerksamkeit zu schenken. (vgl. Gerow 2008, 219)

7.3.5. Takeshi Kitano

„Wiederholt benutzt Kitano zur Beschreibung seiner Filme das Wort furiko, das auf Deutsch „Pendel“ bedeutet. Am einen Ende des Pendels befindet sich die owarai-Welt (Welt der Komödie), also die Welt Beat Takeshis, am anderen Ende die ernste und stille Filmwelt, also die Welt Takeshi Kitanos. Vermutlich verhalten sich diese beiden Gegenwelten gerade aufgrund ihrer Polarität analog zueinander.“

(Wada 2005, 58)

Takeshi Kitano ist einer der bekanntesten Filmregisseure Japans, der auch international für Aufsehen sorgte. Seinen Ruhm erlangte er aber unter einem anderen Namen Beat Takeshi, der als Maler, Komiker, Schauspieler, Dichter, TV- und Radiomoderator von sich reden machte. Diese Vielseitigkeit lässt ihn über anderen Talenten stehen und er kann als moderner Renaissancemensch bezeichnet werden. Takeshi Kitano hat zwei Gesichter, einerseits ist er als Komiker berühmt geworden, aber weltweit wurde man erst auf ihn aufmerksam durch seine eigenartigen, ruhigen, poetischen und seriös anmutenden Filme. Er ist somit Clown und

Genie in einer, fast schon schizophrenen, Person, die sich nur schwer theoretisieren lässt.

Takeshi Kitano wurde 1947 in Adachi, Tokio als vierter Sohn einer Familie aus ärmlichen Verhältnissen geboren. 1972 zog Takeshi Kitano nach Asakusa und hielt sich mit Gelegenheitsjobs über Wasser. Er fing in einem Striplokal als Fahrstuhljunge an und wurde dann von seinem Meister Fukami Senzaburo entdeckt und ausgebildet. Er nahm Schauspiel- und Stepptanzunterricht und nach anfänglichen ungeübten Schritten als Pausenfüller, traf er seinen zukünftigen Partner. Fortan trat er mit Kaneko Kiyoshi unter dem Namen „The Two Beats“ als Duo auf. Ihrem Manzai Stil, eine Art japanischer Stand-Up Comedy, die Anfang der Achtziger einen erneuten Boom erlebte und bei der sich die Komödianten in einer Doppelkonferenz Witze erzählen oder Sketche aufführen. Kitano übernahm die Rolle des Boke (der Dummkopf) und Kiyoshi den Tsukkomi (der den Dialog führt und die Fragen stellt). Kitano erreichte mit seinem schnellen Tempo und seiner aggressiven Geschwätzigkeit, sowie einem antisozialen und menschenfeindlichen Humor, der sich nicht nach Konventionen richtete, Kultstatus, vor allem unter seinem jungen Publikum. Neben einer maschinengewehrartigen Aneinanderreihung von Schimpfwörtern und vulgären und obszönen Themen wurden ernste Bereiche des Lebens, wie Krankheit, Tod, Sex und Gewalt humoristisch präsentiert und damit die Scheinheiligkeit dahinter bloßgestellt. „Auf der Comedy-Bühne agiert er als Profi; seine Kunst basiert auf der Fähigkeit, sensibel und genau die Regungen des Publikums mit einzukalkulieren. Dieser Gabe hat Kitano auch sein Talent als Filmemacher zu verdanken.“ (Wada 2005, 14)

1976 bekamen sie einen Vertrag für eine TV-Show, die zwar bei Kritikern und Konservativen weniger beliebt war, bei den Zuschauern, für ihre einzigartige Absurdität und Frechheit, aber umso mehr. 1986 wurde erstmals Takeshi's Castle, eine Gameshow, in der die Kandidaten absurde, sportliche, aber komische Aufgaben zu erfüllen hatten, ausgestrahlt. Die hundert Freiwillige quälten sich wie in einem realistischen Jump'n'Run Spiel durch die einzelnen Etappen, wobei die Verlierer meistens in dreckigem Wasser landeten. Die Show war äußerst erfolgreich und wurde nach 133 Episoden 1989 wieder abgesetzt.

In seinen Soloprojekten, zeigte Takeshi Kitano eine dunklere Seite seines Humors und seiner Selbst und wollte ernster genommen werden. Nagisa Oshima, Regisseur von Merry Christmas

Mr. Lawrence (1983), der mit Beat befreundet war, riet ihm sich fortan vom komischen Fach fern zu halten und Kitano übernahm daraufhin Rollen von Psychokillern und mimte Kriminelle, wie in *Violent Cop* (1989). Takeshi dominierte die Show zusehends, er und Kiyoshi entfernten sich voneinander und sie trennten sich Anfang der Achtziger.

Bald schon hatte er seine Filmcrew zusammengestellt, die sich „Kitano-gumi“ nannte und schon bald wurde daraus ein ganzer kultureller Industriekomplex. Kompromisslos, gibt er zwar den Schauspielern keine detaillierten Anweisungen, setzt sich aber in der kinematographischen Darstellung zur Gänze durch. Trotzdem ist er nicht im klassischen Autorenfilm anzusiedeln, sein Stab an Leuten gibt den Projekten immer wieder neue Impulse. Er verlässt sich nicht auf schon vergangene Erfolge, bricht gerne mit Konventionen und erfüllt kaum die Erwartungen, die das Publikum an ihn stellen könnte. In seinen Filmen ist seine Handschrift zu erkennen und sie zieht sich wie ein roter Faden durch sein oeuvre, auch wenn seine Filme durch verschiedenste Medien und Stile ein divergierendes Bild ergeben und sein Markenzeichen die ständige Veränderung ist. (vgl. Gerow 2008, 11)

Takeshi hat schon immer seine eigenen und die Grenzen Anderer ausgelotet. Er muss sich immer weiterentwickeln, stehen bleiben ist für ihn nicht möglich. Seine Meinung lautet: „Wenn man einseitig ist, geht man zugrunde“ (Kitano in Wada 2005, 15). Diese unterschiedlichen Identitäten stehen nicht in Opposition zu der realen Figur des Takeshi Kitano, sondern „Beat“ Takeshi ist vielmehr eine Rolle in die er schlüpft, eine Erweiterung seiner Person. Er führt seine Anhänger gerne in die Irre, setzt falsche Mythen über sich in die Welt und macht somit sein Leben zu einem öffentlichen Spektakel.

Takeshi Kitanos Persönlichkeit als Filmstar ist geprägt von einer spontanen Maskulinität, einem Stoizismus und einem „reflexiven Masochismus“, der auf die Leinwandstars des Yakuza-genres der Fünfziger und Sechziger Jahre zurückgeht. Die extremen Darstellungen, der Gewalt in seinen Filmen und die damit verbundene Auseinandersetzung mit seinen Feinden, wird mit dem gesellschaftlichen Setting der Filme gerechtfertigt, welche er kritisch und zynisch aufbereitet.

Sein filmisches Schaffen begann in einer Periode des japanischen Films, in der gerade die Studioära zu Ende ging und sich die Filmindustrie auf den globalen Markt und auf Filmfestivals konzentrierte. Diese Entwicklung war auf das Platzen der ökonomischen Blase der Achtziger Jahre zurückzuführen und brachte ein Überdenken der Nachkriegskultur und eines aufkommenden Nationalismus mit sich. Kitanos Filme reihten sich in diesen Prozess ein und er erfand die Beziehung von Genre und künstlerischem Kino, in einem postklassischen und antimoralischen Sinne, neu. (vgl. Gerow 2008, 8)

Wada beschreibt den filmtechnischen Aspekt in Kitanos Filmen folgendermaßen: „In Kitanos Filmen kommen oft unvollständige wirkende Bilder vor; so wird zum Beispiel nur die Hälfte des Gesichts oder nur der Unterkörper einer Figur gezeigt. Kitano missachtet absichtlich konventionelle Kameraführung - und bezieht daraus seinen ganz eigenen Stil.“ (Wada 2005, 25)

Eines seiner Markenzeichen ist die statische Kamera. Er verwendet sie nicht unbedingt aus ästhetischen Gründen, sondern vielmehr für die Vereinfachung des Drehs, was seine Vorliebe für lange Einstellungen erklärt. Diese beiden Angewohnheiten wurden zwar immer mehr in den Hintergrund gedrängt, sind aber immer noch vorhanden. Weiters kommen in seinen Filmen meist wenige Dialoge vor, Schweigsamkeit und Stille herrschen vor. Die filmische Gewalt schnappte Kitano in seiner Zeit als Komiker in Asakusa auf und setzt sie als „shot against the camera, against violence itself that is inherent in the camera.“ (Naofumi in Gerow 2008, 20), ein.

Takeshi Kitanos Reflexion über seine zahlreichen Identitäten und Erscheinungsformen findet sich in dem Film Takeshi's (2005). Er kommt nicht nur in einer Rolle vor, sondern übernimmt gleich mehrere seiner medialen Persönlichkeiten. Er spielt in einer traumähnlichen Wirklichkeit, vor und hinter der Kamera, in seiner Rolle als gewalttätiger Action Star solange, bis er sogar versucht sein Alter Ego Beat Takeshi zu töten. Dieser Film kann als eine schonungslose Auseinandersetzung mit seiner eigenen persönlichen Berühmtheit angesehen werden.

„Inzwischen ist es eine nicht mehr zu übersehende Tatsache, dass Kitanos „Antiinszenierungen“, die das bisherige Filmverständnis auf den Kopf stellen, sein Pendeln zwischen Stille und Geschwätzigkeit als zwei Polen, die sich wechselseitig bedingen, sowie seine Darstellung des Nicht-Seins, der Leere, hinter der sich die unendliche Fülle des Lebens verbirgt - dass all diese Gestaltungsmerkmale zahlreiche junge Filmemacher beeinflusst haben.“ (Wada, 2005, 90)

7.4. Ghost in the Shell

If our gods and our hopes are now all scientific,
then is there any reason why our love should not be scientific aswell?

Auguste, Comte de Villiers de L'Isle-Adam (1886)

Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* (*Kôkaku kidôtai*, 1996) basiert auf dem Anime von Shirô Masamune und ist eine der bekanntesten und von westlichen Kritikern am meisten analysierte Animeverfilmung der Neunziger Jahre, mit durchschlagendem internationalem Erfolg.

7.4.1. Die Stadt, der Mensch und die Technik

Die Anwendung von kybernetischer Technik im Film konzentriert im Falle von *Ghost in the Shell* auf die verletzte Psyche und der individuellen Identität der Protagonistin. Ein metaphysischer Kampf zwischen dem Körper und dem Geist, bei dem es nicht so sehr um Einsamkeit und Verlorenheit geht, sondern viel mehr um eine Möglichkeit der psychischen Verbindung zwischen Individuen.

Wie schon im Kapitel *Anime* möchte ich mich auch an dieser Stelle auf Sharalyn Orbaugh, in Bezug auf die Figur des Cyborgs im Anime *Ghost in the Shell*, beziehen. Eine futuristische Stadt, wie sie in *Ghost in the Shell* skizziert wird, stellt nach Anthony King eine Möglichkeit dar, die aufzeigt, wie sich kapitalistische Städte entwickeln könnten. Besonders in Asien, Afrika sowie in Lateinamerika kommt es zu einer Konfrontation von Institutionen der industriellen Gesellschaft mit ethnisch und kulturell verschiedenen vorindustriellen- und kapitalistischen Elementen (vgl. King 1990, 34). Die postmoderne Stadt funktioniert wie eine große Maschine, ein riesiger Mechanismus einem Computer gleich, in dem Kommunikation und Transport eine wesentliche Rolle spielen. (vgl. Orbaugh in Brown 2005, 83)

Neben Fritz Langs *Metropolis* (1927) gibt Orbaugh, auch Ridley Scotts *Blade Runner* (1982), als filmischen Einfluss auf das Genre der Mecha Robots, des Cyberpunk und des Cyborgfilms

an. *Blade Runner* begründete eine neue Strömung, die „*tech-noir*“ genannt wird und nicht nur die düstere, unheimliche Vierziger Jahre *film noir* Atmosphäre und neue Technologien, sondern auch verschiedene Kulturen Asiens, Europas und Amerikas verband. Besonders die asiatischen Elemente wurden mit Absicht gewählt, um an die postkoloniale, kapitalistische Stadt schlechthin, Hong Kong, zu erinnern. Dieses visuelle Konzept findet sich 1999 in der *Matrix* Trilogie der Wachowsky Brüder wieder, die sich bei der Präsentation ihres Filmkonzeptes, direkt auf *Ghost in the Shell* bezogen haben und ihn als eine der Inspirationsquellen angaben. Oshii formte somit die globale populäre Kultur mit seinen kinematographischen Elementen, die weite Kreise zogen und sein enormer Erfolg steigerten seine künstlerischen Entfaltungsmöglichkeiten massiv. (vgl. Orbaugh in Brown 2005, 86)

Das Mecha-Genre ermöglicht den Protagonisten ihre Fähigkeiten durch riesige Roboter zu erweitern, um so schneller, besser und stärker gegen die jeweiligen Gegner kämpfen zu können. In den Achtziger Jahren fand der Höhepunkt dieser Filmgattung statt. In den Neunzigern wurde dieses Thema im Zuge der Serie *Patlabor* (*Kidō keisatsu patoreibā*, 1989) und *Patlabor 2* (*Kidō keisatsu patoreibā 2*, 1993) von Mamoru Oshii wieder aufgegriffen. Eine andere spannende Umsetzung fand in der Fernsehserie *Neon Genesis Evangelion* (*Shin seiki evangelion*, 1995) statt.

7.4.2. Filmanalyse von *Ghost in the Shell*

„In the near future - Corporate Networks reach out to the stars, electronics and light flow through the Universe. The advance of computerisation, however, has not yet wiped out nations and ethnic groups.“

(*Ghost in the Shell*, 1995)

So lautet der Anfangstext von *Ghost in the Shell* (1995), die ersten Worte mit denen der Zuschauer konfrontiert wird und die auf ein Endzeitszenario, mit Fokus auf die Computerisierung der Menschheit und deren Gefahren, hindeuten. Der Film spielt im Jahr 2029 in einer Zukunft in der viele Menschen ihren Körper durch künstliche Implantate ganz oder teilweise ersetzt haben. Einzig und allein das menschliche Gehirn findet keinen technischen Ersatz.

Die Eröffnungssequenz stellt einige Schlüsselthemen allegorisch vor, wie die von Technologie erschaffenen Illusionen, die sich im Laufe des Filmes immer wieder finden. In der ersten Einstellung wird eine Animation einer virtuellen Karte gezeigt. Diese wird näher gezoomt, sodass man schließlich einen Blick auf eine dunkel gekleidete Frau vor einem nächtlichen, städtischen Hintergrund werfen kann. Sie kniet, ihre Augen von einer Sonnenbrille verdeckt, auf dem Dach eines Hochhauses und belauscht ein Gespräch zweier Männer, betreffend eines Computerprogramms, das ein gefährlicher Virus zu sein scheint. Major Kusanagi ist durch mehrere Kabel in ihrem Nacken an das „System“ angeschlossen. Ihr Kollege Batou nimmt zu ihr durch das Datennetz Kontakt auf und spricht sie auf Störgeräusche in ihrem Gehirn an. Zu ihrer Verteidigung, sagt sie in der englischen Übersetzung: „Yeah, I’m having my period.“ Die Erwähnung der Menstruation setzt sogleich den Schwerpunkt des Films auf die reproduktive Sexualität, doch Kusanagis Körper besteht, bis auf das Gehirn, in welchem der „Ghost“ enthalten ist, vollständig aus Metall - in ihren „Kabeln“ fließt kein Blut. Dieser „Geist“ besteht aus Erinnerungen, Bewusstsein und einer Identität, wie er im Menschen zu finden ist. Das unterscheidet Kusanagi von einem Androiden. Sie ist Eigentum der Regierung, ihr Handeln wird von dieser übergeordneten Macht kontrolliert und ihre Spezialität in der Kampfkunst ist der Nahkampf. Sie entfernt die Kabel aus ihrem Nacken und entkleidet sich fast vollständig, entsichert eine Kanone, die sie in ein Halfter, welches um ihren Oberschenkel befestigt ist, steckt. Freudianer würden in dieser Szene die Waffe, als ein Phallussymbol interpretieren. Sie erscheint jedoch, ihrer weiblichen Formen zum trotz, nahezu geschlechtslos, da sie ganz in ihrer Rolle als Killerin gerecht wird. Kusanagi stellt sich an die Kante des Gebäudes, um sich kurz darauf rücklings in die Tiefe zu stürzen. Dabei blickt sie starr und ausdruckslos kopfüber ins Auge der Kamera und kann auf einem Fenstersims landen. Währenddessen stürmen Polizeitruppen das Gebäude, um einen ausländischen Diplomaten zu verhaften, der einen gesuchten Programmierer außer Landes bringen wollte. Auf Grund dessen greift Kusanagi ein und schießt dem Diplomaten, der sich als Cyborg herausstellt, durch das Fenster in den Kopf, worauf hin dieser zerplatzt. Die Polizeitruppen richten ein Dauerfeuer auf die Fenster, doch als der Anführer hinunter blickt, sieht er Kusanagi in die Tiefe fallen, wobei sie durch „thermooptische Tarnung“ immer durchscheinender wird. Sie gibt damit den Blick frei auf die tief unter ihr liegenden Straßen Tokios. Diese Szene versinnbildlicht das Verschmelzen des Menschen mit der Maschine und dem urbanen Lebensraum. (vgl. Orbaugh in Brown 2005, 94)

In der Anfangssequenz des Films wird die schrittweise Produktion/Reproduktion/Geburt des Cyborgs der Spezial-Sicherheitseinheit des Innenministeriums, Major Kusanagi Motoko gezeigt. Diese Konstruktion ihres Körpers versinnbildlicht die Gefangenschaft ihres „Geistes“. An dieser Stelle möchte ich Kenji Kawai erwähnen, der für den bemerkenswerten und außergewöhnlichen Soundtrack verantwortlich ist. Für diese Szene wählte er einen unheimlich anmutenden Chor, der Shintōgesänge in Yamato, der alten japanischen Sprache, interpretierte und mit Trommeln unterlegte. Diese Texte, die von einer Gottheit handeln, die auf die Welt hinuntersteigt, könnten eine Anspielung auf die Göttin Amaterasu sein. Ihr wird der mythologische Ursprung der Zivilisation Japans zugeschrieben. Der Film ist die meiste Zeit instrumental unterlegt, was eine meditative Atmosphäre erzeugt. Zu Beginn des Films besteht der Körper der Protagonistin aus kybernetischen Teilen, die zumindest der Optik nach Muskeln ähneln und von einer Firma namens *Megatech* konstruiert wurde. Daraufhin wird ein, in Grün gehaltener, Scan eines Gehirns und ein fluktuierender Zahlencode, aus dem die Namen der Beteiligten gefiltert werden, eingeblendet. Dieses Element erinnert an das spätere *Matrix* Design. Kusanagis halb fertiger Körper schwebt durch einen Tunnel, der mit einer Flüssigkeit gefüllt ist. Wie von Gravitation befreit, steigt ihr Körper aus der weißen, zähen Flüssigkeit empor. Die Umriss ihrer Gestalt werden abermals vom Computer graphisch erfasst bis schließlich die oberste Schicht abblättert. In der Computergraphik nimmt der Körper Kusanagis eine embryonale Stellung ein, um letztendlich vollkommen nackt in ein Wasserbecken einzutauchen. Der Prozess ihrer Entstehung ist mit ihrem Auftauchen vollendet.

In der nächsten Szene erwacht Kusanagi, schaut auf ihre Hand und bewegt die Finger, wie zum ersten Mal. Anschließend setzt sie sich auf und blickt über Tokio. Nachdem sie sich angekleidet hat, verlässt sie die Wohnung. Es könnte ihr erster Tag, aber auch ein Tag wie jeder andere sein.

Als wichtiges Mitglied einer Spezialeinheit des Innenministeriums, ist sie beauftragt, sich um den „Puppet Master“ zu kümmern, der sich in den „Geist“ ausgewählter Opfer einklickt, damit er sie vollständig kontrollieren und sie zu terroristischen Anschlägen zwingen kann. Es stellt sich heraus, dass der „Puppet Master“ ein Computerprogramm ist, das zu Empfindungen

und einer menschlichen Wahrnehmung fähig ist. Das Programm wird auf einen künstlichen, menschlichen Körper übertragen, dem es gelingt zu fliehen.

Ein scheinbar ganz gewöhnlicher Müllmann, weicht plötzlich vom Kurs seiner Route ab. Diese Anomalie wird von Batou und seinem Team bemerkt. Der Müllmann steht unter Verdacht, einer der gesuchten Terroristen zu sein. In einem Moment spricht der Mann zu seinem Kollegen von seiner Tochter und seinem Leben, dann verhält er sich wieder wie ferngesteuert und versucht zu flüchten. Kusanagis Wagen wird von einem Unbekannten in Sonnenbrille aufgehalten und mit einer sehr starken Waffe durchlöchert. Er kann zwar, dank seiner thermooptischen Tarnung fliehen, wird aber von Batou weiter verfolgt und schließlich von Kusanagi gestellt. In diesem Kampf kann sie den Vorteil ihres Tarnanzugs nutzen und der Gejagte wird wie ein Spielzeug in der Luft umhergewirbelt. Sie demonstriert ihre übermenschliche Kraft, indem sie ihm einige Knochen wie durch Zauberhand bricht. Major Kusanagi fragt den eben Gestellten nach seinen persönlichen Erinnerungen, doch er kann sich an nichts erinnern und grinst nur entgeistert. Ähnlich verhält es sich mit dem Verhör des Müllmanns, der entsetzt ist, angesichts der Erkenntnis, dass seine gesamten Erinnerungen manipuliert wurden und er seine eigene Vergangenheit nie wieder erlangen würde. Die Polizisten verdeutlichen dies, indem sie ihm ein Foto zeigen, auf dem nur er alleine zu sehen ist, er jedoch seine imaginäre Frau und Tochter erkannt haben will. In dieser Szene wird eine Art von Netzwerk beschrieben, dem sich die porträtierte Menschheit nicht entziehen kann. Jede Abweichung vom Plan des Systems wird sofort aufgespürt und angepasst. Inwiefern ist der Müllmann nun seiner Identität beraubt und was gibt es außer seiner falschen Erinnerung noch, das ihn zu einem einzigartigen Individuum macht? Batou beantwortet diese Frage mit den folgenden Worten, der deutschen Fassung, die er an Major Kusanagi richtet: „Es lässt sich nicht ändern, jede Information, jede simulierte Erfahrung oder jeder Traum sind gleichzeitig Realität und Fantasie. Ganz gleich wie sie es betrachten, sämtliche Informationen, die ein Mensch in seinem Leben sammelt, sind wie ein Tropfen im Ozean...“ Diese immer leise werdenden Worte Batous bereiten den Übergang zu der nächsten Szene vor, in der Major Kusanagi sich ihrer Identität stellt.

Motoko Kusanagi taucht in einer Meeresbucht von Tokio und sinkt immer weiter hinunter in die unendlichen Tiefen des Ozeans. Den kontemplativen Zustand, in den sie sich versetzt, wenn sie dieses, für einen schweren Cyborgkörper, gefährliche Hobby ausübt, stellt eine Annäherung an die absolute Bewegungsfreiheit, die nicht an Horizontalität und Vertikalität

gebunden ist, dar. Beim Auftauchen verschmilzt sie mit ihrem eigenen Spiegelbild unter der Wasseroberfläche. Sie treibt mit dem Blick in den Himmel auf der Wasseroberfläche. In der darauf folgenden Szene erklärt sie ihrem Kollegen ihre Einstellung bezüglich Wahrnehmung und menschlicher Identität und ihren Wunsch, jemand anderer zu werden: „Menschlicher Körper und Geist setzen sich aus verschiedenen Ingredienzien zusammen. All diese Komponenten machen mich zu einem Individuum mit einer eigenen Persönlichkeit. Sicher mein Gesicht und meine Stimme unterscheiden mich auch von anderen, aber mein Verstand und meine Erinnerung gehören nur mir und ich besitze das Bewusstsein meines Schicksals. All dies sind Teilaspekte des Ganzen und ich verarbeite sie auf meine Weise. Aus dem Zusammenwirken aller Vorgänge entsteht mein ich und das Bewusstsein meiner Persönlichkeit. Ich fühle mich eingeengt. Ich kann mich nur innerhalb gewisser Grenzen bewegen.“ Diese Szene lässt eine Spannung zwischen den lyrischen Passagen, in denen sie über ihr eigenes Sein reflektiert, und jenen Szenen, die sehr actionreich und gewalttätig sind, entstehen.

Bei einer Fahrt durch die Kanäle New Tokios, das an Hong Kong erinnert, sieht sie Frauen die ihr bis ins kleinste Detail körperlich gleichen, doch deren Funktion und Position in der Gesellschaft offensichtlich eine ganz andere ist. Als Eigentum der Regierung hat sie keinen Anspruch auf Einzigartigkeit. Im Gegensatz zu einer klassischen Spiegelszene, wie bei Lacan,, verzerrt Oshii ihre Identität durch Reflexionen und Brechungen.

Im weiteren Verlauf des Films wird die Absicht des Puppet Masters deutlich sich mit Kusanagi zu verschmelzen und eine neue Lebensform zu bilden. In der letzten Sequenz findet ein Kampf in einer verlassenen Museumshalle statt, bei dem der Körper Kusanagis dem des Puppet Masters gleich, bis auf den nackten Torso zerstört wird. Das Setting des Museums für diese Szene ist ein Symbol für den Verlust des Kreatürlichen durch das Vordringen der Technologie. Oshii behandelt in seinen Werken immer wieder seine ambivalente Einstellung zur Technik, die einerseits eine Zerstörungskraft in sich trägt, andererseits das Potential in sich birgt, menschliche Freiheit zu erweitern. Mit Hilfe Batōs verbindet sie sich mit dem Programm, mittels des Netzes und es erklärt ihr seine Absicht sich fortzupflanzen. Eine simple Kopie seiner selbst entspricht nicht den Vorstellungen, sie ist fehleranfälliger als eine flexiblere Reproduktion zweier Einheiten. Der Puppet Master bezieht sich hier auf den „Baum des Lebens“ von Charles Darwin, der von Kugeln, bis zu dem Schild *hominis*

zerschossen, an der Wand des Museums zu sehen ist, um den Vorteil der geschlechtlichen Vermehrung, im Gegensatz zur simplen Teilung, zu verdeutlichen. Der Akt der Vereinigung wird dem Zuschauer vorenthalten, er bekommt in der letzten Szene gleich das Ergebnis präsentiert. Die eigene Art der Liebe zwischen Mensch und Technik entspricht bei diesem Filmbeispiel nicht der konventionellen Vorstellung von einer romantischen Vereinigung und doch könnte sie das Ideal einer Liebe sein. (vgl. Orbaugh in Brown 2005, 81-104)

7.4.3. Major Kusanagis Weiblichkeit

Die Darstellung von Major Kusanagi ist in der Verfilmung von Oshii weniger sexualisiert, als in der Mangavorlage von Masamune Shirow, der ihr ein niedlicheres, weiblicheres Aussehen verlieh, sie einen Freund hat und sie sogar an einer virtuellen lesbischen Orgie teilnahm. Kusanagi hat im Manga eine fröhlichere und aggressivere Persönlichkeit, während sie in der Verfilmung introvertiert und nachdenklich wirkt. In der letzten Szene gibt es einen weiteren Unterschied, Shirow wählt statt eines kindlichen, weiblichen Cyborgkörper einen männlichen. Im Film wird zwar ihr kybernetischer Ursprung nicht jedoch ihre geistige Reife durch ihre Körperlichkeit widergespiegelt. Ihre weibliche Nacktheit wird nicht so sehr ausgebeutet wie im Original und stellt laut Ruh keine Schwäche dar. Daher ist es von besonderer Bedeutung, sich einer Interpretation der Darstellung der nackten Frau zu widmen. Oshii untergrub viele Male das Bild einer starken Protagonistin im Mainstream-Kino. Kusanagi wird sowohl als erotische Figur, als auch in ihrer Mutterrolle gezeigt, wobei ihr Körper auch eine personalisierte Selbstkontrolle darstellt. Obwohl es so scheint, als ob Kusanagi oft nackt ist, täuscht dieser Eindruck, weil sie bis auf die Anfangs- und Schlussequenz, immer einen hautfarbigen Tarnanzug trägt. Dies ist eine Metapher für den Zyklus des Lebens, denn sie beginnt ihr Leben, so wie es zu Ende geht. In der finalen Szene ist ihre Nacktheit ein Zeichen der Intimität mit dem Torso des Puppet Masters, der ihre mütterliche Seite anspricht, indem er sich mit ihr fortpflanzen möchte. Darin ist auch ein religiöser Unterton zu vernehmen, der auf die Stellung der Mutter in Japan zurückzuführen ist und Querverbindungen, zu der unbefleckten Empfängnis im Christentum lassen sich ebenfalls ausfindig machen. In der Shintō-Religion gibt es die Vorstellung, dass ein Gott (*kami*) von einer reinen Jungfrau Besitz ergreifen kann, wobei diese göttliche Kraft ein Kind zu zeugen vermag. (vgl. Ruh 2004, 134) Oshii hingegen verwendet nicht das herkömmliche Bild der Mutter, sondern untergräbt dieses. So auch Kusanagi, die sich nicht in dieses soziales Schema einfügt, sondern sich für

die unermesslichen Weiten des Netzes entscheidet und nicht für ein häusliches Leben. Sie trennt sich daher von der dualistischen Aufteilung in Mensch und Maschine, sowie der von Geist und Körper. Oshii stellt das Weibliche als eine Quelle der Kraft, der Stärke und der Kultur dar. Der Zuschauer ist von ihrer Furchtlosigkeit und ihrer Härte regelrecht fasziniert. Im Film gibt sich Kusanagi in einigen Szenen dem „Fall“ hin, wobei ihr Körper einerseits Macht und Stärke aber auch Verletzlichkeit demonstriert. Beim ihrem letzten „Fall“ lässt sie ihre physische Hülle gänzlich zurück.

Die Szene in der man die Kusanagi/Puppet Master Einheit erstmals in ihrem neuen Körper sieht, ist von entscheidender Bedeutung, da Batō einen weiblichen Körper wählt. Im Buddhistischen Glauben kann die Erleuchtung nicht von Frauen erlangt werden. Oshii kehrt dieses Vorurteil mit der Gestaltung dieser Szene um und spielt mit den verschiedenen Konstrukten von Weiblichkeit. Dieser alte Glaube der Unreinheit der Frau hat mit der vermeintlichen Verunreinigung durch Blut im Allgemeinen und Menstruationsblut im Speziellen, zu tun. Obwohl die Geburt in diesem Sinne auch als etwas Heiliges angesehen wird. Durch die Liebe des Puppet Masters kann sich Kusanagi von den Fesseln ihrer Gehorsamkeit zu der regierungsimmanenten Sektion 9 entledigen und sich nun frei mit philosophischen Themen, die das Sein selbst betreffen, beschäftigen. Sie findet ihre Freiheit jedoch nicht im Bekämpfen der sie einengenden Kräfte, sondern sie findet einen Weg „um sie herum“. (vgl. Ruh 2004, ebd.)

Das Konzept des Cyborgs lässt Oshii die Beschaffenheit der Arbeit in einer kapitalistischen Gesellschaft kritisieren, was im Cyberpunk Science Fiction Genre freilich keine grundlegende Innovation darstellt, allerdings ist es auch in westlichen Filmen durchaus gebräuchlich. Die Idee, dass das Leben immer durchstrukturierter und überwacht wird, findet in der Transformation hin zum arbeitsbestimmenden Alltag, in dem man nur noch zu funktionieren hat, bis hin zur totalen Selbstaufgabe des Individuellen, ihren Gipfel. Somit arbeiten die Maschinen nicht für die Menschen, sondern die Menschen werden zu Maschinen. Kusanagi hat nun einen Weg gefunden, aus diesem Hamsterrad zu entfliehen, ohne Technologie vollends abzulehnen, sondern ihre Beziehung zu ihr neu zu überdenken und zu definieren. Durch ihre bewusste Entscheidung für ihre wahre Identität, ist es ihr möglich eine neue Lebensform zu kreieren, wodurch sie ein vollständigeres Wesen wurde. (vgl. Ruh 2004, ebd.)

7.4.4. Mamoru Oshii

Mamoru Oshii repräsentiert die Bandbreite und Komplexität des japanischen Kinos auf seine eigene einzigartige Weise. Er ist für seine tiefsinnigen, philosophischen Filme, die meistens dem Genre des Anime angehören, international bekannt. Seine Filme regen mehr zum Nachdenken an, als dass sie der reinen Unterhaltung dienen. Der japanische Animationsfilm birgt ein großes künstlerisches und kreatives Potential, welches Oshii mit seinen bemerkenswerten Werken auszufüllen versucht. Er möchte sich jedoch nicht in eine Nische drängen lassen und überrascht immer wieder mit seinen neuen kinematographischen Ansätzen aus den verschiedensten Filmrichtungen. Neben Animes, die eher Erwachsene als Zielgruppe ansprechen, arbeitete er ebenfalls an Live Action Filmen, Komödien, technologischen Thrillern und Meditationen über Traum und Wirklichkeit.

Obwohl Mamoru Oshii über eine Vielfalt an Genres und Medien seine eigene Sicht auf die Welt ausdrückt, verwendet er immer wieder ähnliche Themen und Bilder, die in seinen Filmen und Serien immer wieder auftauchen. Die lang andauernde Zusammenarbeit mit dem Komponisten Kenji Kawai und dem Drehbuchautor Kazunori Itō erklärt den durchwegs homogenen Stil seines Gesamtwerks. Einige dieser visuellen Elemente sind Bilder von zerfallenden Stadtlandschaften, das Verschwinden der Privatsphäre durch eine voranschreitende Überwachung mit technologischer Finesse und seine Vorliebe für militärische und kybernetische Technologie. Als Tierliebhaber könnten Oshii die vorkommenden Fische und Vögel als Symbole für die Freiheit vom Weltlichen dienen. Der Basset Hound Hund, der in *Ghost in the Shell* eine zentrale Rolle spielt, steht vermutlich für Oshii selbst. Neben mythischen und religiösen Einflüssen ist die Verschmelzung von Traum und Wirklichkeit das Hauptthema in Oshii's Filmen und wird durch den technologiedurchwachsenen Alltag, in dem es sogar möglich ist, künstliche Erinnerungen in den menschlichen Geist einzuschleusen, erweitert. In *Avalon* muss sich der Hauptcharakter zwischen einer computergenerierten Welt und der Realität entscheiden. Oshii findet es viel spannender zu zeigen, wie Träume die Realität beeinflussen, als eine Grenze zwischen den beiden zu ziehen: „I've never really differentiated between [dreams and reality]. I mean, it may be my imagination or interpretation, but I think that's the way dog's live. A dog doesn't

really care about who it is, as long as it knows who needs to live and who is in its surroundings. Other than that, it doesn't need to know anything else.“ (Horn 2001, 15)

Brian Ruh (2004) stellt meine Quelle für die biographischen Daten von Mamoru Oshii dar, der 1951 in Tokio als jüngstes von drei Kindern geboren wurde. Oshii hatte schon früh Kontakt mit dem Medium des Films, da er sich manchmal hinausschlich, um ins Kino zu gehen. Als Jugendlicher vertiefte sich Oshiis Interesse bezüglich des Science Fiction Genre und er wurde auch politisch aktiv. Nach Beendigung der Schule ging er auf die Tokio Gakugei Universität, an der er Kunst studierte. 1977 fing er an Storyboards zu zeichnen und bei der Produktion im Tatsunoko Studio, einer Animations Firma, mitzuwirken. 1980 wechselte er zum Studio Pierrot, wo er das Handwerk des Regisseurs bei Hisayuki Toriumi lernte, der zu der Zeit an der Serienreihe über die Abenteuer von Nils Holgersson (*Nirusu no Fushigi-na Tabi*) arbeitete. Darauf folgte die Gestaltung seines ersten großen Auftrags, die *Urusei Yatsura: Only You* Serie (1983), nach dem Auslaufen der Serie, band er sich nicht mehr an ein Studio. Als unabhängiger Regisseur drehte Oshii seinen ersten experimentellen und leicht verwirrend wirkenden Film *Angel's Egg* (1985). 1988 bis 1993 beschäftigte er sich hauptsächlich mit der *Patlabor* Serie und den dazu gehörigen Filmen. 1995 wurde ihm, die Mangaverfilmung von Masamune Shirows *Ghost in the Shell* angeboten, welches Oshii seinen größten Erfolg bescherte. Sein nächstes Projekt führte ihn in die Welt des Realfilms *Avalon* (2000), der jedoch stark durch Computer- und Animeeffekten geprägt war. 2004 folgte dann die Fortsetzung von *Ghost in the Shell* mit dem Zusatztitel *Innocence*, in dem die Liebesgeschichte zwischen Batō und der nun körperlosen Kusanagi weitergesponnen wurde. (vgl. Ruh 2004, 15)

Im Gegensatz zu Hayao Miyazaki, der ebenfalls zur Elite der Animeregisseure zählt, ist Mamoru Oshii ein Einzelgänger und Außenseiter und bezeichnet sich selbst als „stray dog“. Brian Ruh (2004) übernahm diese Bezeichnung für den Titel seinen Buches *Stray Dog of Anime - The Films of Mamoru Oshii*, in dem Ruth die meisten von Oshiis Werke analysiert. Trotz der vielen Auszeichnungen, die er im Laufe seiner Karriere erhalten hat, meidet er die Öffentlichkeit und lebt ein zurückgezogenes Leben auf dem Land. Trotz des Erfolges in Amerika zählt eher der europäische und russische Film zu seinen Vorbildern, die ihn durch ihren düsteren atmosphärischen Stil beeinflusst haben. Im Gegensatz zu Hollywood setzt er bei seinen filmischen Projekten das Visuelle an erste Stelle, dann folgt die Geschichte und

erst zum Schluss steht die Charakterentwicklung. Oshii schafft es, die kommerziellen Anforderungen der Filmindustrie zu erfüllen und dabei dennoch seiner künstlerischen Vision treu zu bleiben. Er kann sich jede Geschichte zu Eigen machen und sein Stil ist in all seinen Werken eindeutig zu erkennen. (vgl. Ruh 2004, 18)

7.5. Ichi the Killer

Ichi the Killer, (*Koroshiya I*) ist die filmische Adaption eines in Japan sehr erfolgreichen Mangas und kam 2001 in die Kinos. Seine Popularität erfolgt aus der extremen Darstellung von Gewalt, die willentlich eingesetzt und weit über Grenzen von Tabus hinausgeht, jedoch wie auch bei anderen Filmen des Regisseurs Takashi Miike, mit einem kritischen Kontext verbunden ist. Dabei versucht der Film keine Moral zu vermitteln, die entweder für oder gegen die Darstellung und Konsumation von Gewalt Stellung bezieht. Miikes Vorstellungen prägen seine Filme, in Form, als auch in Inhalt. Dabei ist die Charaktergestaltung soweit durchdacht, dass sie sogar als reine Charakterstudie durchgehen könnte.

7.5.1. Filmanalyse von Ichi the Killer

In dem Kapitel Master and Servant: Sadism and Negotiating Masochism in Miike Takashi *Ichi the Killer* befasst sich Jay McRoy mit dem Film als ein Beispiel für das Schikanieren von Schwächeren (*ijime*) und bezeichnet ihn als „sadomasochistic splatterfest“ und „ultra-violent masterpiece“ (2008, 125). Der Film basiert auf dem außergewöhnlichen Manga von Hideo Yamamoto und bleibt der originalen Geschichte weitgehend treu. Als der Film in die Produktion ging, lief zeitgleich die Animeserie, somit musste ein alternatives Ende gefunden werden, welches Takashi Miike die Möglichkeit gab, die komplette Bedeutung der Geschichte zu verändern. Die vermehrte Mystifizierung und Doppeldeutigkeit gibt der Gewalt in diesem Werk eine neue Bedeutung. Trotz des simplen Racheplots stellt sich *Ichi* als komplexer und verworrener Film heraus. Eine dem Untergang geweihte Liebesgeschichte gibt dem Werk eine zusätzliche Tiefe. Das Streben nach Rache entwickelt sich zur Suche nach dem idealen Partner.

Am Anfang eines Films werden die zu erwartenden Ereignisse und die Grundstimmung festgelegt. In manchen Filmen wird der Zuschauer ganz langsam in das Geschehen eingeführt, nicht so in *Ichi*, man wird nahezu hineingeworfen und sogleich bombardiert mit Sex und Gewalt. In dieser außergewöhnlichen Anfangssequenz reihen sich einzelne sehr schnell

geschnittene Szenen aneinander. Man sieht eine künstlerisch und rasant gefilmte Tour durch die Strassen Tokios auf einem Fahrrad, bei dem sich nur die Pedale und die mit dem Bild verschmelzenden sich bewegenden Ketten im Fokus der Kamera befinden. In einer dazwischen eingefügten Szene fliegt eine Krähe durchs Bild. Eine Gruppe von Yakuza besprechen, dass sie ihren Boss nicht beim Sex mit einer Frau stören und ihn dabei alleine lassen sollten. Inzwischen wird eine Frau von ihrem Zuhälter brutal zum Sex gezwungen und verprügelt. Ichi beobachtet diese Szene vom Balkon aus und es werden Bilder, von der Vergewaltigung eines Schulmädchens eingeblendet, die ein Fragment seiner vermeintlichen Erinnerungen sind. In seiner Erregung stößt der Zuhälter an einen Blumentopf, er wird durch das Geräusch abgelenkt und unterbricht sein grausames Treiben, um nachzusehen wer ihn stört. Ichi scheint schon längst verschwunden zu sein, doch er hinterlässt ein Souvenir, sein Ejakulat im Blumentopf, welches auf den Boden tropft und aus dem ganz langsam und computeranimiert der Titel des Films emporsteigt. Diese Anfangsszene stellt Ichi, die weinende Killermaschine und Jijii, einen ehemaligen Polizisten der sich als Opfer von *ijime* (meist Mobbing an japanischen Schulen) sieht und aus Rache die Welt von „bullies“ befreien will, vor. Ichi zeichnet sich durch seine hervorragenden Kampfkünste aus, seine spezielle Waffe ist eine scharfe tödliche Klinge, die aus der Sohle seiner Schuhe hervorschnellt. Sein Kostüm besteht aus einem schwarzen Ganzkörperanzug, der eine gelbe Eins auf dem Rücken appliziert hat, welche für das japanische Wort für Nummer Eins (*ichi*) steht, als Logo dient und an das Erscheinungsbild eines Superhelden angelehnt ist. Er erfüllt seine Rolle als klassischer Held nicht, da er statt Gutes mit schlechten Mitteln zu erreichen, gar nicht die Intention hat, Gutes zu tun, seine Gewalt entbehrt jeder gemeinhin gerechtfertigten Motivation. Miike raubt somit dem Zuschauer die gewohnte Identifikationsfigur und wird zur pervertierten Form eines Heroen. Sein sadistisches Wesen wird durch falsche Erinnerungen zu seinen blutigen Taten getrieben, wodurch er seine Identität nahezu verloren hat. Er befriedigt seine Bedürfnisse nicht nur durch den unfreiwilligen Schmerz, den er anderen zufügt, sondern er genießt extreme Gewalt und Folter in erster Linie durch den voyeuristischen Akt. Ichi tötet den Zuhälter, indem er seinen Körper in der Mitte spaltet woraufhin seine Eingeweide aus ihrer Hülle auf den Boden fallen, nicht wegen der Vergewaltigung, die er begangen hat, sondern aufgrund seiner Prägung „bullies“ zu bestrafen. Dies untermauert er durch die taktlose Frage, die er nach seiner Tat, der Prostituierten Sara stellt, ob er sie nun vergewaltigen solle. Er hätte scheinbar gerne die Position des gerade Hingerichteten eingenommen. Dieser Umstand entlarvt Ichi als den Sadist der er ist. Als Sara ihn zurückweist, ist Ichi verwirrt, da er dachte sie würde Lust durch den Schmerz empfinden

und tötet auch sie daraufhin, indem er ihren Hals mit seiner Klinge durchschneidet. Die erste Szene führt den Zuschauer in eine Welt in der psychische und physische Gewalt die Hauptmotivation für das soziale und sexuelle Leben der Charaktere ist. Weiters werden Miikes neokonservativer Einsatz von Bildern, die Gewalt enthalten, aufgezeigt und der Filmemacher verbindet masturbatorische Verspieltheit und Ästhetik eines „*over-the-top*“ Splatterfilmes mit der Betrachtung des „*all-to-real*“ Konsequenzen des Sadismus. (vgl. McRoy 2008, 126)

7.5.2. Ichi und Jijii - eine außergewöhnliche Symbiose

Tom Mes befasst sich in seinem Buch *Agitator: The Cinema of Takashi Miike* von 2003 mit den meisten Werken des Regisseurs und dessen spannende und kontroverse Verschmelzung von zwei großen Strömungen des japanischen Kinos: dem Yakuza- und dem Horrorfilm. Mes interpretiert Jijii als „the film’s biggest sadist“ (2003, 234) und beschreibt ihn als „manipulator [...] who pulls the strings and determines the flow of the other characters’ lives either by proxy (through Ichi) or occasionally in person.“ (2003, 234). Er ist im Gegensatz zu den anderen Charakteren einer, dessen Ziel zwar klar definiert ist, sein eigener Charakter und seine Motivationen bleiben jedoch ungeklärt. Er nimmt großen Einfluss auf den Handlungsverlauf, agiert indirekt (durch Ichi) und direkt (durch sein physisches Auftreten) im Hintergrund und tritt als gottähnliches Wesen in Erscheinung. Jijiis Funktion ähneln der eines Regisseurs, somit fungiert er als Alter Ego von Takashi Miike selbst. Jijii manifestiert seinen sadistischen Willen durch Ichi um und ersetzt Ichis ursprüngliche Persönlichkeit mit einer neuen, die durch Ichis unausgereifte Sexualität leichter zu implizieren ist. Der Verlust von Ichis Identität und nahezu mechanischer Bedienung raubt ihm auch seine Menschlichkeit im weiteren Sinn. Ichis Hauptmotivation setzt sich zusammen aus falschen Erinnerungen seiner Vergangenheit, die auf *ijime* (ein sadistischer Trieb Macht auf jemanden Schwächeren auszuüben) beruhen und einem Vorfall, der von Jijii in seinen Gedanken verankert wurde, bei dem Ichi Zeuge der Vergewaltigung eines jungen Mädchens und dadurch erregt wurde. Jijiis Kreation arbeitet ausschließlich für ihn und so wie Ichi, ist der masochistische Kakahara; der über die Länge des Film jemanden sucht der ihn dominiert; ein „rootless individual“ (2003, 228). Aus dem Unvermögen heraus ihre persönlichen Wünsche erfüllen zu können werden Ichi und Kakahara ihrer Umwelt gegenüber immer weiter entfernt und entfremdet. Dieser Prozess wird innerhalb des japanischen Horrorgenres aufgegriffen, besonders bei Filmen die

sich mit *ijime* und der „*dove style violence*“ befassen. Diese besondere Art von Gewalt, die nach dem Verhalten von Tauben, die in ihrer Hackordnung die Schwächeren attackieren, benannt wurde, verdinglicht das Vergnügen des Sadisten die hierarchischen Strukturen, die auf die Wünsche und Bedürfnisse des beherrschenden Parts aufgebaut sind und in weiterer Folge dem Gegenüber und dem „Untergeordneten“ aufgezwungen werden. Die versteckte Macht des Masochisten manifestiert sich in dem Verlangen nach Erniedrigung und Schmerz, sowie der Verzögerung der Gratifikation und somit der Erfüllung, welches erst die Rolle des Sadisten nötig macht und dem Masochisten letztendlich die Kontrolle gibt. Doch das Verlangen des Masochisten kann nur befriedigt werden, indem es nicht befriedigt wird. (vgl. Mes 2003 ebd.)

Nach der Ermordung des Yakuzabosses Anjo durch Ichi, die vor den zuvor beschriebenen Ereignissen stattfand, kommt ein „Reinigungstrupp“ zum Einsatz, der das über und über mit Blut bespritzte Zimmer, säubern sollte. Sie betreten den Raum und einer von ihnen rutscht auf den am Boden verteilten Innereien aus und stellt fest, das Ichi immer so ein grauenvolles Szenario, nach seinen Aufträgen hinterlässt. Nach und nach findet das Zimmer zu seinem ursprünglichen Zustand zurück und die hinterbliebenen Yakuza, unter ihnen auch Kakihara, Ichis Antagonist, versammeln sich darin, um herauszufinden wer der Schuldige für die Ermordung ihres Anführers ist.

7.5.3. Kakihara's Suche

Kakihara versucht verzweifelt die Lücke die nach der Ermordung seines sadistischen Bosses Anjo entstanden ist, zu schließen. Die Beziehung der beiden war nicht homosexuell, sondern beruhte auf einer Kombination von Schmerz und Liebe. Anjo konnte Kakiharas Bedürfnisse befriedigen, die Narben in seinem Gesicht sind Zeugen für diese Verbindung. Als dieser, für Kakihara ideale Partner, durch Ichi aus dem Leben des Yakuza gerissen wurde, entwickelte sich Kakihara zu einem Masochisten, der von niemandem verletzt werden kann. Im Zuge dessen foltert und behandelt er jeden brutal der auch nur im Entferntesten mit dem Mord an Anjo in Verbindung stehen könnte. Er verhält sich im Gegensatz zu seiner eigenen Natur des Masochisten und wird damit zum Sadisten. Mit seinen Handlungen und seiner Verlorenheit wird er immer mehr in die Rolle des Ausgestoßenen gedrängt.

Nach der Folterszene, bei der ein Yakuza auf Hacken gehängt und mit kochendem Öl übergossen wird und das weil er fälschlicher Weise von Kakihara verdächtigt wurde, schneidet sich Kakihara statt des obligatorischen kleinen Fingers gleich die Zunge ab. Diese Geste war so weit Übertrieben, dass sie schon fast als eine Beleidigung gegenüber seinem Vorgesetzten zu interpretieren werden kann und als eine vorübergehende, masturbatorische Erfüllung seiner Neigung dient. Kakihara toleriert keinen Verrat in seiner Gefolgschaft und bestraft einen Abtrünnigen, indem er ihm eine lange Nadel durch den Fuss sticht. Dennoch fühlt er sich nicht durch Loyalität mit anderen verbunden, sondern ist einzig und allein auf der Suche nach der Erfüllung seiner masochistischen Wünsche. Die Regeln der Yakuza-Gesellschaft haben für Kakihara nahezu keine Bedeutung. Kakiharas komplexe und ambivalente Beziehung zu seinem Gegenstück Ichi ist durch mehr als nur von einem Rachemotiv geleitet. Er sieht Ichi einerseits als Bedrohung in seiner Rolle als aufstrebender Krimineller, obwohl er sein grausames Schaffen zutiefst bewundert. Andererseits sieht er in ihm auch den Mörder und zugleich, ironischer Weise, den sadistischen Nachfolger seines Bosses. In einem letzten Kampf stellt er sich schließlich der Konfrontation mit Ichi. Wie sich im Lauf des Film herausstellt, enttäuscht Ichi seine Erwartungen als würdiger Gegner und sadistischer Partner. Gilles Deleuze stellt in *Coldness and Cruelty* fest, dass Sadismus und Masochismus aus zwei unterschiedlichen Impulsen heraus entstehen. Der Sadist steht in Kontrast zum Masochisten, weil der Sadist seinen Besitzanspruch institutionalisiert und der Masochist das Verhältnis als ein abgemachtes Bündnis sieht. (vgl. Deleuze 1991, 20) Der Charakter des Kakihara kann ebenfalls im freudschen Sinne dekonstruiert werden als ein Beispiel von stoischer Maskulinität die ihren Sieg nur im Tod erreichen kann. Die blutige Spur, die Ichi im Laufe des Films hinterlässt, lässt ihn als die perfekte Figur erscheinen, um Kakiharas masochistische Bedürfnisse zu befriedigen, eine Faszination, die sich leider nicht erfüllt. Denn Ichi wendet sich von Kakihara ab, da er in Kaneko seinen Peiniger sieht und sich ihm zuwendet, um seinen Hals zu durchtrennen. Kaneko kann jedoch einen Schuss in Ichis Knie abgeben. Da Kakihara Masochist ist, kann er wie in der Natur des Masochismus festgelegt ist, keine Befriedigung seiner nicht erfüllbaren Bedürfnisse durch Ichi erlangen und muss sich somit in verschiedenen Szenen zusätzlich selbst verletzen, wie zum Beispiel, das Durchstechen des Trommelfells mit langen Spießen, um die Geräusche des wider Erwarten jämmerlich schluchzenden Ichi zu eliminieren, was an das Herausschneiden der Zunge, als ein Akt der Selbstverstümmelung erinnert. Dem eifersüchtigen Kakihara, mit seinem Wunsch von Ichi getötet zu werden, wird von seinem potentiellen Henker keine Aufmerksamkeit

geschenkt und der Sadist seiner Vorstellung, wird sogar vor seinen Augen von Takeshi geschlagen und verliert dafür jegliches Interesse von Kakihara. Die Handlung nimmt eine unerwartete Wendung, welche jedoch nur in Kakiharas Vorstellung und aus seiner Ich-Perspektive stattfindet. Ichi übernimmt die Oberhand im Kampf und steht plötzlich mit dem Kopf des enthaupteten Takeshi da. Kakiharas masochistische Phantasie lässt Ichi trotz der Wunde an seinem Bein auf sich zulaufen und mit der Klinge an seinem Fuss seine eigene Stirn spalten. Dann springt er auf den Rand des Gebäudes, verliert das Gleichgewicht und fällt zufrieden in die Tiefe. Ein weiteres Indiz für die Imagination ist die Szene, als Jijii den toten Körper Kakiharas betrachtet und die Wunde an seiner Stirn verschwunden war.

Ratsächlich scheint niemand würdig Kakihara zu töten, woraufhin er den Gipfel seines Verlangens in einem selbstmörderischen Sturz vom Dach sucht. Dieser letzte autoerotische Moment fungiert somit als einzige Lösung für seine Einsamkeit und Enttäuschung.

7.6.4. Jijiis's Plan

All diese Ereignisse folgen genau dem Plan den Jijii während des ganzen Films verfolgte, die Anjo Gruppe ist zerstört und Kakihara bekam nicht einmal im Tod seine Wünsche erfüllt. Nach diesem unbefriedigenden Endkampf folgt die letzte Szene des Films, in der Jahre später an einem sonnigen Tag Jijii mit einem Seil um den Hals tot von dem Ast eines Baumes baumelt. Ein Mann ist von hinten zu sehen, von dem man annehmen könnte es wäre Ichi, doch als man sein Gesicht sieht, ist er es nicht. Die Vermutung liegt nahe, dass es sich um Takeshi handelt, der einzige Überlebende nach einigen den Jahren. Doch anstatt, als möglicher Mörder Jijiis eine Regung in Takeshi Gesicht erkennen zu können, bleibt es ohne jede Emotion, die weitere Schlüsse zulassen würden. Jijiis Ende bleibt ein Mysterium, entweder er hat sich selbst erhängt oder er wurde ermordet und sein Tod hätte wie ein Unfall wirken sollen. Viele Fragen bleiben ungeklärt, doch die Antworten zu finden wäre ein überflüssiges Unterfangen, denn Takashi Miike wollte individuelle Reaktionen und Schlussfolgerungen des Zuschauers auf das Geschehen erwirken und entlässt ihn, wie den Charakter des Takeshi in eine ungewisse Zukunft.

Jay McRoy bezieht sich auf Georges Bataille, wenn er *Ichi the Killer* als eine Auseinandersetzung mit Gewalt und Lust in Form einer „radical transformation“ bezeichnet (vgl. McRoy 2008, 132). Unter diesem Licht betrachtet ermöglicht der Film einen neuen

Zugang für das Verständnis der menschlichen Identität und der Beziehung des Geistes zu seinem Körper und seine Tendenz zu Tod und Verfall. McRoy fügt hinzu, dass man den verstümmelten Körper als vorübergehenden Zustand sehen kann, der immer weiter der realen Welt, mit ihren kulturellen und sozialen Strukturen, zu entfliehen versucht. So wie auch andere Hauptdarsteller von Horrorfilmen, kann Kakihara als ein Individuum gelten, das sich immer wieder neu kreieren muss. Kakihara tritt aus der Gruppenidentität aus und verfolgt weiter seine masochistische Selbstverstümmelung. Er entfernt sich immer mehr von seinem Umfeld mit seinen starren Regeln, bis er sich durch seinen Freitod letztendlich von den letzten Fesseln befreit. (vgl. McRoy 2008, 132)

7.5.5. Karen's Sicht

Karen ist eine Hostess in einem Klub der von Anjo geleitet wurde und hat ebenso wie Ichi ihre Persönlichkeit aufgegeben, in ihrem Fall aus Liebe zu Kakihara, um von der Rolle der Masochistin in die der Sadistin zu schlüpfen. Sie hinterfragt ihre Gefühle zu Kakihara nicht und würde alles für ihn tun. Sie genießt das Privileg, ihn als Einzige bei seinem Vornamen Masa nennen zu dürfen.

Nach dem Tod Anjos bietet Karen Kakihara ihre Hilfe an, um ihm näher kommen zu können. Durch ihr Beiwohnen bei einer Folter erwägt er sie als mögliche gleichwertige Partnerin. Als es jedoch zu einem Ausleben dieses sadomasochistischen Verhältnisses kommt, wobei sie ihn schlagen soll, fordert er immer mehr Schmerz von ihr, einen Wunsch den sie ihm nicht erfüllen kann. Er beendet diesen gescheiterten Versuch mit den Worten: „You're not the one.“ und verlässt sie. Durch diese Enttäuschung ist sie nicht nur verärgert über ihre Selbstaufgabe, sondern verändert ihr weiteres Verhalten drastisch und ist somit empfänglich für Ichis und Jijiis Vorhaben. Alien Sun, die den Charakter Karen spielt, war nach anfänglicher Skepsis, gegenüber den herausfordernden gewalttätigen Szenen, von der kinematographischen und künstlerischen Umsetzung begeistert. Sie fand, dass die Gewalt durch den „comichaften“ Stil und den manchmal auch witzigen Komponenten, die realistische Grausamkeit, ein bisschen gemildert hat und verdaulich machte (Sun 4.9.2008). Diesen Eindruck kann ich nur bestätigen, da ich bei dem ersten Mal, als ich diesen Film sah, zwischen Schock und Faszination hin- und hergerissen war. Beim zweiten Mal hingegen nahm ich vermehrt

humoristische Elemente wahr und ich musste tatsächlich bei einigen Szenen herzlich lachen. Diese Interpretation ist kaum nachvollziehbar, wenn man sich, wie in diesem Fall nur über das literarische Medium dem Werk theoretisch nähert. Dieser Umstand mildert die bedrückende Atmosphäre des Films. Die kaum vorstellbare Brutalität wurde unterbrochen, ohne jedoch die Konsequenzen dieser schrecklichen Taten außer Acht zu lassen.

7.5.6. Gewaltaspekte in Ichi the Killer

Der wohl interessanteste Aspekt in Ichi the Killer ist die visuelle Verarbeitung von Gewalt. Das Übermaß an Gewalttätigkeit wird mit Kamerawinkeln, Ausschnitten, der Postproduktion und mit Hilfe von Spezialeffekten dargestellt, ist genau durchgeplant und liegt zwischen einer comicähnlichen Übertreibung und einer überrealistischen Deutlichkeit. Der Hauptdarsteller wird oft in Szenen gezeigt, in denen er eine große Anzahl an Gegnern besiegen muss, welches die physische und geistige Macht der Helden demonstrieren soll. Miike stellt den Zuschauer zwischen Extreme. In einem Moment Lachen und im nächsten Erschauern. Auf diese Art spiegelt er seine Einstellung zum Thema wider.

Tom Mes führt weitere Reflexionen über das Transportieren von politischen Inhalten durch allegorische Interpretationen: „[Ichi the Killer] as a whole is a completely cohesive unity, in that all of its parts are absolutely crucial to the functioning of the whole. Any attempt at censoring or toning down the violence will have the opposite effect and will in fact make the film more exploitative and thereby undermine its critical stance. Excising scenes of violence, particularly painful scenes, will harm the symbiosis between the „playful“ and the „painful“ violence, which forms the basis of Miikes critical approach.“ (Mes 2003, 242-3) Er wechselt die „playful“ und „painful“ (Mes 2003, 242) inszenierte Gewalt gekonnt ab, um so dem Konsumenten sogleich für seinen leichtfertigen Umgang mit einem gewichtigen Thema abzustrafen, um ihn dann wieder zu belohnen und zu entspannen mit weniger harten und fordernden Szenen. Anhand dieser Praxis will Miike das Bewusstsein der Zuschauer, bezüglich ihrer Reaktionen auf das Filmgeschehen, schärfen. Durch die Provokation, die in Ichi enthalten ist, wird das Publikum zuerst reagieren und optional anschließend agieren. Die härtesten Gewaltszenen, bei denen Frauen das Opfer sind, werden eher angedeutet als explizit gezeigt, wodurch die vorhandenen Lücken vom Zuschauer in seinem Geist ausgefüllt werden

und jeder individuell nach der Gewalt in sich Selbst sucht. Die Wahl von weiblichen Opfern in *Ichi* entbehrt jeder ideologischen Grundlage und könnte als misogyn interpretiert werden. Gewalt kann weiters ein Mittel sein, um den vorhandenen Status des Gegenübers entweder zu hinterfragen oder zu festigen. Die Gewalt in *Ichi* ist allgegenwärtig, wiederholt sich dadurch ständig, betont damit deren Sinnlosigkeit und läuft allerdings auch Gefahr, den Zuschauer zu überfordern. Die Charaktere und ihre Handlungen sind von der Suche nach einem Mann geprägt der schon längst tot ist, wodurch deren Legitimation von der von ihnen ausgeübten Gewalt hinfällig wird. Die Gewalt dreht sich weiter in einer Abwärtsspirale, eine Aktion folgt der anderen und die Folgen manifestieren sich schließlich im Tod aller Hauptcharaktere. (vgl. Mes/Sharp 2005, 196)

Mes meint, dass die Zensur einen gegenteiligen Effekt beim Publikum erzielt. Er ist der Meinung, dass eine verschärfte Zensur dem Rezipienten die Möglichkeit nimmt, den vollständigen Inhalt, den Miike durch den Film transportieren wollte, unverfälscht zu konsumieren. Durch ein Abmildern der explizit dargestellten Gewaltszenen, verliert das Gezeigte an schockierendem Potential, dass dazu auffordert Stellung zu dem Geschehen zu beziehen. Statt das Publikum durch Zensur zu beschützen, lehnt die Funktion der Zensur eine künstlerische Auseinandersetzung mit Gewalt als soziales Thema ab und präsentiert eine verharmloste Variante ohne abschreckenden Effekt, indem die Darstellung von mutwilliger Brutalität und deren realistischen Folgen reduziert wird. (vgl. Mes 2003, 242)

Ichi the Killer verspricht einen opulenten Show-Down, der jedoch ausbleibt. Takashi Miike enttäuscht und desillusioniert in diesem fulminanten Endkampf zwischen Ichi und Kakihara, die Erwartung des masochistischen Kakihara und die des Publikums, eine konsequente Praktik die Miike zu einem der interessantesten Visionäre des zeitgenössischen Kinos macht. Der Zuschauer wird mit dem Eingeständnis seines eigenen Bedürfnisses, noch mehr Gewalt konsumieren zu wollen, zurückgelassen. Diejenigen, welche aus diesem Film gegangen sind und von ihm erschüttert wurden, sind durch ihn an ihre eigenen Grenzen der Akzeptanz von Bildern, die Gewalt beinhalten, gestoßen worden. Miike fordert von seinem Publikum, diese Grenzen bewusst zu hinterfragen und neu zu setzen.

Ichi the Killer zeigt nicht nur die Möglichkeiten des Spielfilms auf und reizt diese auf provokante Weise inhaltlich und formal aus, sondern setzt sich auch kritisch mit dem Medium und der Wechselwirkung zwischen dem bewegten Bild und dem Zuschauer auseinander.

7.5.7. Takashi Miike

Takashi Miike ist einer der produktivsten Regisseure seines Landes, er hat bei mehr als achtzig Filmen Regie geführt, in einigen Filmen selbst als Schauspieler mitgewirkt, arbeitet sowohl für große Studios, als auch für kleine Film-, Fernseh- und Videoproduktionen. Er lässt sich nicht auf eine Filmrichtung begrenzen, sein filmisches Werk umfasst eine Vielzahl an Genres, die er mit Vorliebe miteinander kombiniert und damit neue Genremischungen kreiert. Durch seine Werke zieht sich ein roter Faden der visuellen, provozierenden und sexualisierten Gewalt, der besonders für das globale Publikum von Interesse ist. Unter dieser aufsehenerregenden und scheinbar simplen Oberfläche kann man immer eine tiefere Bedeutung entdecken. Takashi Miike werden oft Filme als ein Gesamtpaket, als ein nahezu fertiges Projekt, präsentiert, er arbeitet eher als „director-for-hire“, (Mes 2003, 21) und er ist nicht immer bei den Produktionen von Beginn an involviert. Miike sagt von sich selbst, dass er kein Angebot, die Regie zu übernehmen ablehnt, da er aus jedem Stoff der ihm angeboten wird, etwas Interessantes machen kann. Durch diese Arbeitsphilosophie ist es für ihn kaum möglich einen Stil beizubehalten. Er arrangiert seine Filme eher, als dass er das Drehbuch selbst schreibt, doch auch die Neuordnung beinhaltet ein schöpferisches Potential. Die japanische Filmindustrie lässt ihren Regisseuren kreativen Freiraum, um ihre Ideen ungehindert verwirklichen zu können. Miike lässt sich in seinem Schaffen nicht von anderen Regisseuren und Filmen beeinflussen. Ein Umstand der ihn zu einem einzigartigen Künstler macht. Die Haupteinflüsse auf sein Werk sind in seiner Kindheit zu suchen und beziehen sich auf den Effekt, den Kino auf ihn in dieser Phase seines Lebens hatte. (vgl. Mes 2003, 10)

Takashi Miikes Anfänge seiner Arbeit sind in der Videofilmindustrie zu suchen, die auf relativ eindeutigen Genrezuordnungen aufgebaut ist. Sein Zugang zum Genrekino ist jedoch ein zwiespaltiger, einerseits bedient er sich altbewährter Muster, andererseits ordnet er genretypische Elemente in ungewöhnlichen Kombinationen an, womit er eine Verbindung zwischen deren Grenzen herstellt. Durch die allgemeine Losgelöstheit japanischer Regisseure von den Kategorisierungen des Genresystems ist es möglich, mit jedem erdenklichen Mittel, ihre Meinung und ihre Vorstellungen dem Zuschauer, zu präsentieren.

Takashi Miikes Bekanntheitsgrad stieg nach seinem ersten internationalen Erfolg mit dem Film *Audition* (2000) schlagartig an, da er Bilder der Gewalt mit weiteren Zusammenhängen verknüpfte. Die Kühnheit, mit der er sich den provozierenden Themen Gewalt und Sexualität nähert, zeigt sich in erster Linie nicht dadurch *Was er zeigt*, sondern *Wie* er den Stoff aufbereitet.

7.5.8. Themen in Takashi Miikes Werken

Einige Themen in Takashi Miikes Werken kommen immer wieder vor und stellen Verbindungen zwischen einzelnen Elementen in seinem Lebenswerk dar. Einige Autoren, die sich mit diesen thematischen Inhalten beschäftigt haben, wie Tokitoshi Shiota, Kasho Abe und Takahisa Zeze, fanden unter anderem eine Gemeinsamkeit in Miikes Filmen: das Unvermögen der Charaktere Japan zu entfliehen, gelingt ihnen dieses Unterfangen physisch, dann schaffen sie diesen Sprung psychisch nicht (vgl. Mes 2003, 22). Aaron Gerow hat diesen Gedanken weitergesponnen und neue Erkenntnisse hinzugefügt. Für ihn bilden die Bande, die den Helden an sein Land binden, gleichzeitig den Grund, der ihn von Japan trennt. Gerow beschreibt ein imaginäres Utopia, den „impossible dream“ (Gerow in Mes 2003, 22), in den sich die Filmcharaktere flüchten, um aus ihrem Umfeld, welches sie ausschließt, zu entfliehen.

Die Helden in Miikes Filmen sind auf der Suche nach ihrer Identität und befinden sich daher oft in einem Zwischenstadium, in welchem sie sich weder dem einen Zustand, noch dem anderen zugehörig fühlen. Ihre Wurzeln sind aus verschiedenen Gründen unbekannt, was sich darin zeigt, dass die Heroen entweder zwischen den Kulturen stehen und sich nicht vordergründig als Japaner fühlen oder ihre genealogische Herkunft ist ungeklärt. Ein weiteres Thema ist die geographische Wurzellosigkeit, wobei der Hauptcharakter zwar eindeutig hinter seiner Nationalität steht, sich jedoch in einer ihm fremden Region befindet. Ihre physische Erscheinung kann in einer Transformation oder Mutation begriffen sein, aber es kann auch ihre Psyche, so wie bei Ichi, instabil sein.

In *Ichi the Killer* wird Miikes Vorliebe für die Porträtierung Ausgestoßener der Gesellschaft

deutlich, denn diese Wurzellosigkeit der Charaktere hat zur Folge, dass sie von ihrer Gemeinschaft nicht als vollwertiges Mitglied akzeptiert werden. Dieser Ausschluss kann auf der, gegen die „Norm“ gehenden, sexuellen Orientierungen, wie Sadomasochismus, Fetischismus, Nekrophilie, Transsexualität oder Homosexualität, gründen. In Miikes Filmen befinden sich die Charaktere des Öfteren in einem Rotlichtviertel Tokios, Kabukichô, welches unzählige Stripbars, Sexshops und Bordelle beheimatet, und ein idealer Schauplatz für Personen am Rande der Gesellschaft ist. Diese Außenseiter fühlen sich den Regeln der Gesellschaft nicht verpflichtet. Eine Einstellung welche die Hemmschwelle zur Kriminalität sinken lässt. Sie finden sich entweder mit ihrer Rolle als von der Gesellschaft Marginalisierte ab oder sie suchen eine alternative Form von Glück. Dieses Verlangen, Glück zu erfahren, kann sich mannigfaltig manifestieren, zum Beispiel flüchten sie sich vor der feindlichen Gesellschaft in eine andere Gegend oder in eine traumähnliche Gedankenwelt. Eine andere Variante des Umgangs mit der Gesellschaft, kann allerdings auch in einer Anpassung an diese, bestehen. Dabei werden meist finanzielle Sicherheit und die Verlockungen des Geldes, als nur scheinbare Quellen des Glücks entlarvt. Ein dritter Weg der Umwelt zu entfliehen ist es, ihren idealen Partner zu finden, ein Unterfangen, welches sich in den meisten Fällen als ein unerreichbares Ziel herausstellt. Neben der nostalgischen Sicht auf die Kindheit, die oft im krassen Gegensatz zu der Brutalität des Erwachsenendaseins steht, ist die Einheit mit der Familie oder einer anderen in sich geschlossenen Gemeinschaft, ein sich wiederholendes Thema. Auch eine Gruppe von Yakuza kann, wie in *Ichi the Killer*, ein Ersatz für familiäre Bande und verlorene Wurzeln sein. Innerhalb dieses Verbandes herrschen bestimmte Regeln, welche mit Gewalt durchgesetzt werden und deren Nichtbefolgung, mit Tod oder Ausschluss, streng bestraft wird. Dies festigt den Zusammenhalt, beinhaltet aber auch deren Auseinanderbrechen, da schon ein Verlust eines Mitgliedes die Harmonie in diesem Gefüge empfindlich stören kann. Die Desintegration der Gruppe kann weiters eine zerstörerische Kettenreaktion hervorrufen, die zum Tod aller Beteiligten führen kann.

Alle diese Themen werden durch ein vordergründiges Element zusammengehalten und zwar in Form von Gewalt, welche durch Drogenexzesse, Kriminalität, Sexualität, Vergewaltigung und Tod in Erscheinung tritt. Die Charaktere befinden sich entweder in einer lasterhaften, hässlichen Welt, oder sie kreieren sich eine solche, in welcher Sex als unangenehm und gewaltvoll erfahren wird, nur selten ist Liebe ein Beweggrund. Die Erotik wird vernachlässigt, da in Miikes Filmen der Schwerpunkt auf der Charakterisierung der Hauptakteure innerhalb ihres Umfeldes liegt.

7.5.9. Miike über Sexualität und Gewalt in Ichi the Killer

Takashi Miike sagt in einem Interview, dass er eine bestimmte Atmosphäre kreiert, in der sich die Schauspieler und das Filmteam in ihrer Aufgabe voll entfalten können. Miike verwendet gerne Regisseure wie Mr Sabu, als Schauspieler, da sie einerseits die Qualität von Amateuren haben, andererseits eine Art Professionalität mit sich bringen. Jeder der Darsteller ist für ihn in seiner „eigenen Welt“, so auch Tadanobu Asano, der laut Miike nicht kopflastig, sondern sehr natürlich spielt. Er wird auf physischer Ebene zu der Rolle, die er verkörpert. Er macht sich auch Gedanken über Frauen, die in den sehr gewalttätigen Szenen an ihre eigenen Grenzen stoßen und ist dabei überrascht, mit wie viel Mut und Stärke sie diese Ausnahmesituationen meistern. Miike sieht deren Funktion darin, dass sie die gefühlte Gewalt weiter verstärken und bezeichnet ihre Anwesenheit, sogar als furchteinflößend. Über das Thema Gewalt sagt er: „I think if the storyline leads to a string of violence, this can't be helped. To separate love, peace, violence and sex, to put them into a film of a different genre is a strange thing. Love, peace, violence and sex all exist within any person's soul. If it is categorised as a violent movie, then that's all it is. If it's thought of as a violent killer movie, it means that all people live with and understand the violence. I don't particularly think about whether the audience would find a string of violent scenes trying. I don't really think about balancing it out. Being a normal person, maybe I subconsciously balance things out.“ Da Ichi eine Mangaverfilmung ist, nimmt er Stellung zu diesem Medium und meint, dass man von außen den Inhalt eines Mangabuches nicht erkennen kann und die darin enthaltenen Welten wandern von den Regalen der Büchergeschäften bis zum Käufer. Miike schätzt, dass dies beim Film anders ist und nimmt eine ansteigende Zahl von Manga-Adaptionen in Japan wahr. Diesen Umstand erklärt er sich mit der guten Verständlichkeit und des Potentials des Mediums, welches eine Produktion unheimlich vereinfacht. Im Manga ist es möglich, interessantere Szenarios zu gestalten, als bei den traditionelleren Erzählformen und er sieht einen Trend für ein weiteres Zusammenwachsen von Manga und Film in der Zukunft. (vgl. Miike 9.4.2008) Es geht Takashi Miike nicht so sehr um die einzelnen Sequenzen, sondern er legt den Schwerpunkt auf den Gesamteindruck seines Werkes. Er überdenkt mit seiner Arbeit jedes Mal seine Werte und Urteile und ändert sie durch diesen Prozess. Miike sieht noch viel Potential im japanischen Film, der sich noch in die unterschiedlichsten Richtungen entwickeln könnte.

8. Schlusswort

Das filmische Schaffen, der fünf diskutierten Regisseure, so unterschiedlich ihre Filme auch sein mögen, zeichnet sich durch den jeweils eigenen Zu- und Umgang mit der Darstellung von Sexualität und Gewalt aus. Allen ist gemein, dass sie danach streben, Gefühle, die in den Tiefen der Psyche beheimatet sind, zu erfassen. Mehr noch, sie gehen fundamentalen Problemen der gesamten Menschheit auf den Grund, wie das Verhältnis von Herrschern zu Beherrschten, von Konfrontation und Harmonie, sowie von Freiheit und Einsamkeit. Alle diese Gegensätze können sowohl in der Beziehung zwischen Mann und Frau, als auch in gewalttätigem Handeln wiedergefunden werden. Die daraus resultierenden Probleme sind oft in einem sozialpolitischen Kontext gebunden und es ist schwierig sich mit ihnen auseinanderzusetzen, ohne die eigenen moralischen Vorstellungen einfließen zu lassen.

Ich habe in meiner Arbeit den Schwerpunkt auf die Betrachtung des Helden im Spielfilm gelegt, weil ich mit diesem Begriff eine bestimmte Vorstellung von außergewöhnlichen und hervorstechenden Persönlichkeiten verbinde. Selbstverständlich sind im Laufe dieser Diplomarbeit das Kulturverständnis betreffende Probleme aufgetaucht, die sich aus dem Umstand ergaben, dass ich als Forschende nicht der zu untersuchenden Kultur angehöre. Die Phänomene dieser Diplomarbeit wurden durch Filmbeispiele untersucht und grob skizziert. Durch den enormen Informationsumfang ist nach der Methode der Grounded Theory jedoch kein Forschungsergebnis erzielt worden, daher sind weitere wissenschaftliche Forschungen erforderlich. Ich konnte mich weithin mit dem Lösungsansatz der Literatur identifizieren, da eine eigene Forschung einen längeren Aufenthalt in dem untersuchten Land notwendig gewesen wäre. Im Fall mancher Ansätze der genannten Autoren befand ich es für sinnvoll diese abzuändern oder neue Bezüge zwischen ihnen herzustellen.

Akira Kurosawa, der wohl international bekannteste japanische Regisseur, versetzt sich in seinen *Träumen* selbst in die Rolle des Helden und verzichtet auf die Darstellung von Sex. Der Fokus liegt hier auf dem Helden als Stellvertreter für seine abstrahierte, aber dennoch autobiographisch geprägte Variation der japanischen Kunst und Geschichte. Kurosawas Gewaltdarstellungen dienen nicht der Verherrlichung, sondern sie sind als Studie und als warnendes Beispiel für die Gesellschaft zu verstehen.

Nagisa Oshima gilt in der Filmgeschichte als gesellschaftlicher Revolutionär, der seinen Schwerpunkt vielmehr auf die Darstellung teils pornographischer Sexualität legt. Sein bevorzugtes Stilmittel ist die Provokation, er porträtiert die Sexualität und Gewalt in einem sadomasochistischen, obsessiven Verhältnis, mit dem Ziel der Befreiung von bürgerlichen Konventionen.

Takeshi Kitano bietet eine Neuinterpretation des klassischen Samuraifilms, die ebenfalls Einflüsse des zeitgenössischen japanischen Kinos beinhaltet. Mit Hilfe der heutigen Mittel wird die Darstellung der Gewalt im Samuraikampf dem Publikum realistisch näher gebracht und gleichzeitig als Reflexion über die Vergangenheit Japans thematisiert.

Im Gegensatz dazu versucht Mamoru Oshii einen philosophischen Blick auf die Essenz des Lebens zu geben. Diese Metapher wird in Form von Gewaltdarstellungen erzählt. Durch die Konstruktion von Weiblichkeit der Heldin, die ihre Gewalttätigkeit als perfekte Killermaschine durchführt und dabei gleichzeitig in Konflikt mit ihrer Menschlichkeit gerät. Oshii bricht aus dem Schema des Realfilms aus, indem er ein anderes Szenario im Animestil wählt das eine düstere Zukunftsvision beschreibt. Anime ist ein wichtiger Bestandteil der japanischen Kultur, der vertieftes Verständnis für die Ängste und Hoffnungen der Japaner ermöglicht. Die abstrakte Sexualität wird als Verbindung von Technik und Mensch umgesetzt. Die scheinbare Nacktheit und die Persönlichkeit der Protagonistin lässt Spielraum für Interpretationen bezüglich des Ideals japanischer Weiblichkeit.

Takashi Miike dient als Paradebeispiel für eine extreme Darstellung von Sex und Gewalt, welche meist eine schockierende Wirkung besitzt. Er beabsichtigt damit, durch ein überzeichnetes Bild der Tabuthemen der japanischen Gesellschaft, wie Drogenexzesse, Kriminalität, Vergewaltigung und Tod, die Rezipienten zum Nachdenken anzuregen. Seine Figuren sind oft durch eine aussichtslose Situation gekennzeichnet und dennoch strebt jeder einzelne nach seiner eigenen Art von Glück und Vervollkommnung. Er portraitiert in seinen Filmen häufig das Leben von Ausgestoßenen der Gesellschaft, womit er die gleiche Vorliebe, wie auch alle anderen von mir ausgesuchten Regisseure teilt.

Im Zuge meiner Forschung wurde klar, dass der japanische Film einen kritischen Blick auf die Gesellschaft und deren Mechanismen der Gewalt, sowie den Umgang mit Sexualität, wirft. Mit ästhetischen Mitteln können Inhalte von Filmemachern so verpackt werden, dass auch das Schrecklichste oder Abscheulichste der Welt, das den Kinobesucher durch anfängliche, oberflächliche, voyeuristische Faszination anlockt, auf ihn letzten Endes eine positiv, inspirierende Wirkung haben kann. Der Prozess der Realisierung eines solchen Kinofilmes kann mit einem Stein des Anstoßes verglichen werden, der, wenn er in ein Meer fällt, weite Kreise ziehen kann.

9. Anhang

9.1. Literaturverzeichnis

- Barrett, Gregory. *Archetypes in Japanese Film - The Sociopolitical and Religious Significance of the Principle Heroes and Heroines*, Selinsgrove, Susquehanna University Press, 1989.
- Barthes, Roland. *Mythen des Alltags*. Frankfurt/M., Suhrkamp. 1964.
- Baumgart, Reinhart. „Massaker zur Mittagsstunde“. In: *Die Zeit*, 9. Dezember 1999.
- Baudrillard, Jean. „Symbolic Exchange and Death“, in Jean Baudrillard, *Selected Writings* herausgegeben von Mark Poster, Cambridge: Polity Press, 1988.
- Baudry, Jean Louis. „The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema“, 1976
Zuerst in: *Camera Obscura*. 1 (Fall), S. 104 - 128. Wiederabgedr. in: Rosen, Philip (Hg.) (1986) *Narrative Apparatus, Ideology*. New York: Col.
- Bhabha, Homi *Nation and Narration*, London, New York: Routledge, 1990.
- Bunce, William K.. *Religions in Japan*, Rutland, Vermont und Tokyo: Charles E. Tuttle , 1955.
- Burch, Noël. *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*, London, Scolar Press, 1979.
- Buruma, Ian. *A Japanese Mirror: Heroes and villains in the Japanese Culture*, London, Jonathan Cape, 1984.
- Blothner, Dirk. *Filminhalte und Zielgruppen 4*, Filmförderungsanstalt Berlin, 2004.
- Bock, Audie. *Japanese Film Directors*, Tokyo, Kodansha International, 1978.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*, London/Madison, 1985.
- Bordwell, David. „Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen“ in Mildred Pierce. In: *Mantage/AV*, 1/1, 1992.
- Bordwell, David. *Planet Hong Kong - Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Cambridge, Massachusetts, und London, England: Harward University Press, 2000.
- Bourdieu, Pierre. „Die feinen Unterschiede“ *Kritik der gesellschaftlichen Strukturen*, Übersetzt von Bernd Schwips und Achim Russler. Frankfurt am Main, 1997.
- Brown, Steven T.. *Cinema Anime - Critical Engagements with Japanese Animation*, New York, Palgrave MacMillan, 2006.
- Bryant, Edwin F.. *The Quest for the Origins of Vedic Culture: The Indo_Aryan Migration Debate*, Oxford, Oxford University Press, 2001.
- Comte de Villiers de L'Isle-Adam, Auguste. „L'Ève future“, (Future Eve), 1986 in Doane „Technophilia: Technology, Representation and the Feminine“, in *The Gendered Cyborg: A Reader*, hrsg, von Gill Kirkup, Linda Janes, Kath Woodward und Fiona Hovenden, London, New York, Routledge 2000, S. 111
- Calließ, Jörg. „Gewaltverständnis und Gewaltaufklärung.“ In: Institut Jugend Film-Fernsehen (Hrsg.): *Gewalt - Eine Gesellschaft unter Druck*. Filme zur Diskussion 40. München 1993. S. 9-14.
- Cline, Sally. *Frauen sterben anders*, Gustav Lübbe Verlag, Bergisch Gladbach , 1997.
- Connell, Robert W. *Der gemachte Mann - Konstruktion und Krise von Männlichkeit*, Obladen, 1999.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experienc*, New York, Harper & Row, Publishers, 1991.
- Davies, Roger J. ; Osamu Ikeno. *The Japanese Mind - Understanding Contemporary Japanese Culture*, United States, Tuttle Publishing, 2002.
- Dawson, Warren Royal. *The Frazer Lectures, 1922-1932*, Macmillan, o.O., 1932.
- Dayan, Daniel. „The Tudor Code of Classical Cinema“, In: *Film Quarterly*, Nr.3, 1974, (22-31).
- Deleuze, Gille. „The Brain is the Screen: An Interview with Gilles Deleuze,“ übersetzt von Marie Therese Guirgis, *The Brain*

- is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Gregory Flaxman (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000), S. 366.
- Deleuze, Gilles. *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1989.
- Deleuze, Gilles. *Das Zeit-Bild. Kino 2*, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1991.
- Deleuze, Gilles. „Coldness und Cruelty“, *Masochism: Coldness and Cruelty & Venus in Furs*, New York, Zone Books, 1991.
- Dening, Greg. *Islands and beaches Discourse on a Silent Land: Marquesas 1774-1880*, Honolulu: University Press of Hawaii, 1980.
- Denzin, Norman. *The Cinematic society- The Voyeurs Gaze*, Sage Publications Ltd, o.O., 1995.
- Dippner, Anett ;Thorsten Benke. *Zeichen der Ästhetik - Kunst, Kultur und Kalligraphie zwischen Tradition und Bedeutungsvielfalt*, Hamburg, Verlag Dr. Kovač, 2009.
- Dissanayake, Wimal. *Cinema and Cultural Identity - Reflections on Films from Japan, India, and China*, Michigan, University Press of America, 1988.
- Dissanayake, Wimal. „Introduction. Nationhood, History, and Cinema. Reflections on the Asian Scene.“, *Colonialism and nationalism in Asian cinema*. Bloomington and Indianapolis 1994, S. ix-xxix.
- Dissanayake, Wimal. *Colonialism and Nationalism in Asian Cinema*, Indiana University Press , 1994.
- Doty, William G.. *Mythography. The Study of Myth and Rituals*, Univ. of Alabama Press, 1986.
- Drazen, Patrick. *The Sailor Moon Phenomenon in Anime Explosion - The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*, Stone Bridge Press, 2003.
- Egri, Lajos. *Dramatisches Schreiben. Theater. Film. Roman*, Autorenhaus Verlag, 1946
- Eliade, Mircea.. *Im Mittelpunkt - Bruchstücke eines Tagebuchs*, Wien, Eintragung vom 15.06.1952, 1977.
- Ellwood, Robert; Richard Pilgrim. *Japanese Religion: A Cultural Perspective*, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1985.
- Faulstich, Werner, Andreas Vogel. *Gewalt - Eine Gesellschaft unter Druck - Sex und Gewalt im Spielfilm der 70er und 80er Jahre*, 1991.
- Feldmann, Klaus. *Tod und Gesellschaft: sozialwissenschaftliche Thanatologie im Überblick*, VS Verlag, 2004.
- Fiske, John. *Understanding Popular Culture*, Boston, Unwin Hyman, 1989.
- Fiske, John. *Television*, London, Routledge, 1991.
- Foucault, Michel. *Der Wille zum Wissen*, Übersetzt von Ulrich Raulffu. Walter Seitter, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1983.
- Foucault, Michel. *The History of Sexuality Vol. 1: The Will to Knowledge*, London: Penguin Books, 1976.
- Freud, Sigmund. *Werke aus den Jahren 1906-1909*, Frankfurt am Main: Fischer, 1999.
- Freud, Sigmund, *Kulturtheoretische Schriften*, Frankfurt am Main, 1986.
- Freytag, Gustav. *Technik des Dramas*, Darmstadt, 1. Ausgabe 18 1863, Autorenhaus Verlag, Berlin 2003
- Galbraith IV, Stuart. *Japanese Science Fiction, Fantasy and Horror Films*, McFarland, 1994.
- Galloway, Patrick. *Stray Dog & Lone Wolf - The Samurai Film Handbook*, Berkeley, California, Stone Bridge Press, 2005.
- Galtung, Johan in M. Funke. *Friedensforschung*, Bonn , 1978.
- Gennep, Arnold van. *Übergangsriten*, übersetzt von S. Schomburg-Scherff, Frankfurt am Main 1986 (französischer Originaltitel *Les rites de passage*, 1909).
- Geertz, Clifford. *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books, 1973.
- Geertz, Clifford. *Dichte Beschreibung*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1987.
- Gerow, Aaron. *Kitano Takeshi*, London, British Film Institut, 2007.
- Gill, Tom. „Transformational Magic - Japanese Superheroes and Monsters“, in *The Worlds of Japanese Pop Culture – Gender, Shifting Boundaries and Globalisation*, Dolores Martinez, 1998.

- Girling, John. *Myths and Politics in Western Societies: Evaluating the Crises of Modernity in the United States, Germany, and Great Britain* Transaction Publishers, 1993.
- Greiner, Wilhelm. *Kino, Macht, Körper – Konstruktionen von Männlichkeit im Hollywood-Film*, Alfeld / Leine, Coppi-Verlag, 1998.
- Guattari, Felix. „Le divan du pauvre“, in *Communications*, Nr.23, „Die Couch der Armen“, 1977, In: Deleuze, Gilles/Guattari, Felix: *Mikro-Politik des Wunsches*. Beröin Merve, S. 82-99
- Göttlich, Udo, Clemens Albrecht. Winfried Gebhardt, *Populäre Kultur als Repräsentative Kultur*, Köln: von Halem, 2002.
- Goodwin, James. *Perspectives on Akira Kurosawa*, New York, G.K. Hall &Co., 1994.
- Harney, Micheal. *Kinship and Polity in the Poema de Mio Cid*, Perdue University Press, 1993.
- Hepp, Andreas. „Über Filme, die Reisen. Transkulturelle Filmkommunikation in Zeiten der Globalisierung der Medien“, in: *Berliner Symposium zum Film* u. a., 2006, S.141-160.
- Hieckethier, Knut. *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart, Metzler, 2001.
- Hirayama, Ikuyo ; Takashina, Shūji. *Japanese art in perspective: A global view*, Tokyo: Bijutsu Nenkaisha , 1994
- Hischauer, Stefan. „Wie sind Frauen, wie sind Männer?“ in: Christine Eifert, Angelika Epele, Martina Kessel u.a. (Hrsg), *Was sind Frauen? Was sind Männer? Geschlechterkonstruktionen im historischen Wandel*, Frankfurt am Main 1996, S. 244
- Hißnauer, Christian und Thomas Klein, „Visualität des Männlichen. Skizzen zu einer filmsoziologischen Theorie von Männlichkeit.“ In: dies. (Hrsg.): *Männer, Machos, Memmen. Männlichkeit im Film*. Mainz 2002
- Hobsbawm, Ernst, *Nations and Nationalism since 1780: Programme, Myth and Reality*, 2te Ausgabe, Cambridge, Cambridge University Press, 1990.
- Horn, Carl Gustav: „At the Carpenter Center: The PULP Mamoru Oshii Interview“, September 2001, PULP, S. 15
- Hoskin, Dave. „Roses and Lotuses: A Tale of Two Sisters“ *Metro Magazine: Media & Education Magazine*; Issue 145, März 2004.
- Hourihan, Margery, *Deconstructing the Hero- Literary theory and children's literatur*, Routledge , 1997
- Hui, Ann, „Interview“ in *Asiaweek*, 9, 1983, S35:74. März 2004; 88-92.
- Jahraus, Oliver / Stefan Neuhaus, *Der erotische Film - zur medialen Codierung von Ästhetik, Sexualität und Gewalt*, 2003, Verlag Königshausen & Neumann GmbH, Würzburg
- Jung, Carl Gustav, *Archetypen*, München, Deutscher Taschenbuch Verlag, 1997.
- Kaltenecker, Siegfried, *Spiegelformen: Männlichkeit und Differenz im Kino*, Fankfurt am Main, 1996.
- King, Anthony D., *Global Cities*, London, Routledge, 1990
- Kitano, Takeshi und Horwarth, Alexander (Gespräch): „Ich bin wie ein Schwamm“ In: Meteor. Texte zum Laufbild, No 12 1998. PVS Verleger, Wien 1998, 71-81
- Koch, Gertrud: „Netzhautsex - Sehen als Akt“, 2001, in: Georg Stanitzek u. Wilhelm Voßkamp (Hg.): *Schnittstelle. Medien und kulturelle Kommunikation*. Köln: Du Mont, S.101-110
- Köppelhoff, Hermann: „Kino und Psychoanalyse“
- Krauß, Florian, *Männerbilder im Bollywood-Film – Konstruktionen von Männlichkeit im Hindi-Kino*, Berlin, Wissenschaftlicher Verlag Berlin, 2007
- Kuchenbuch, Thomas, *Filmanalys – Theorien. Modelle, Kritik.*, 2005.
- Kumata, W., *Onna no Otoko*, [Men and Women], Tokyo, Horupo Shuppan, 1992.
- Kunczik, Michael, „Gewaltforschung“ , In Michael Schenk: *Medienwirkungsforschung*, Tübingen, 1987.
- Lacan, *Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion*, 1973
- Lee, Sang-Kyong, *No und das europäische Theater*, P. Lang Berlag, Frankfurt am Main, 1983.
- Lévi-Strauss, Claude. *The Raw and the Cookes: Mythologiques*, übersetzt von John und Doreen Weightman. Chicago: University of Chicago Press, 1990.

- Ledoux, Trish; Doug Ranney, *The Complete Anime Guide*, Japanese Animation Directory. Issaquah, 1995.
- Lent, John: „Japanese Comics“, In: *The Handbook of Japanese Popular Culture*, Herausgeber: R. Powers and H. Kato. Westport, Conn: Greenwood Press, 1989.
- Lipsitz, George, *Time Passages: Collective Memory and American Popular Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1994.
- Lutter, Christina; Markus Reisenleitner, *Cultural Studies - Eine Einführung*, Löcker, Wien, 2002.
- Martinez, Dolores. P., *The Worlds of Japanese Popular Culture - Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.
- McArthur, Colin, *Iconography and Iconology*, BFI, London, 1973
- Metz, Christian, *Le Signifiant imaginaire – Psychoanalyse et cinéma*, Paris, 1977.
- MacCarthy, Marc, *Elektronische Medien, Gesellschaft und Demokratie*, Langenbucher, 2000.
- Matsuoka, Seigo, *Furajairu (Fragile)*. Chikuma Shobo, Tokio, 1995.
- McRoy, Jay, *Nightmare Japan - Contemporary Japanese Horror Cinema*, New York, Rodopi, 2008.
- Metz, Christian *Die anthropoide Enunziation*, montage/av 3(1): 11-38, 1994.
- Mes, Tom; Jasper Sharp, *The Midnight Eye Guide Film to New Japanese Film*, Berkeley California, Stone Bridge Press, 2005.
- Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, UVK, Konstanz 2003.
- Midori, *The Seductive Art of Japanese Bondage*, Greenery Pr., 2002.
- Mikos, Lothar, *Die Werkzeugkiste der Cultural Studies. Perspektiven, Anschlüsse und Interviews*, Bielefeld, S 283-322, 2001.
- Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, UVK, Konstanz, 2003.
- Miller, Daniel *Material Culture and Mass Consumption*, Oxford, Basil Blackwell, 1987.
- Miller, Laura; Jan Bardsley, *Bad Girls Of Japan*, Palgrave Macmillan, 175 Fifth Avenue, New York, N.Y., 2005.
- Moeran, Brian, *A Japanese Advertising Agency: An Anthropological of Media and Markets*, Richmond, Surrey GB: Curzon Press, 1996.
- Moeran, Brian, *Language and Popular Culture in Japan*, Manchester, Manchester University Press, 1989.
- Moeran, Brian, „Confucian Confusion“ in *Language and Popular Culture*, 1989, Manchester University Press
- Möller, Olaf, „Spiralen - Wirbeln - Zyklen“, *Film-Dienst 18/01*, S. 10-11, 2001.
- Monaco, James, *Film verstehen*, Rowohlt Taschenbuchverlag, Reinbeck 1995.
- Morin, Edgar, *Die Stars*, Bruxelles, Université Libre de Bruxelles, 1960.
- Müller, Eggo: „Genre“ In: Rainer Rother (Hrsg.): *Sachlexikon Film*, Reinbeck b. Hamburg, Rowohlt, S. 141-142, 1997.
- Mulvey, Laura, „Visuelle Lust und narratives Kino“, in: Franz-Josef Albermeier (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*, Stuttgart: Reclam, 1998.
- Napier, Susan J., *Anime Form Akira to Princess Monoke – Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York: Pelgrave, 2001.
- Ndalianis, Angela; Wendy Haslem; Chris Mackie, *Super/Heroes- From Hercules to Superman*, New Academia Publishing, 2007.
- Orbaugh, Sharalyn „Frankenstein and the Cyborg Metropolis: The Evolution of Body and City in Science Fiction Narratives“, In: Brown, Steven T., *Cinema Anime - Critical Engagements with Japanese Animation*, New York, Palgrave MacMillan, 2006.
- Oshima, Nagisa, *Informationsblatt 32.6. Internationales Forum des Jungen Films*. Berlin S.2, 1976.
- Perkins, V.P., *Film as Film: Understanding and Judging Movies*, 2. Auflage, Hamondsworth: Penguin Books, 1974.

- Perry, W. J., *The Children of the Sun*, Adventures Unlimited Press, 1923.
- Prince, Stephen. *The Warrior's Cinema: The Cinema of Akira Kurosawa*, Princeton, Princeton University Press, 1991.
- Raglan, Lord. *In Quest of the Hero*, Princeton, N.J.: Princeton University, Press Books, 1990.
- Richie, Donald. *Japanese Cinema: Film Style and National Character*, New York, Anchor Books, 1971.
- Richie, Donald. *A Hundred Years Of Japanese Film*, Tokyo, Kodansha International, 2001.
- Richie, Donald. *The Films of Akira Kurosawa*, University of California Press. Berkley and Los Angeles, California, 1996.
- Rose, S. *The Making of Memory: From Molecules to Mind*, London: Bentam Books, 1992.
- Röser, Jutta. *Fernsehgewalt im gesellschaftlichen Kontext*, 2000.
- Ruh, Brian. *Stray Dog of Anime - The Films of Mamoru Oshii*, 2004.
- Sabin, Roger. *Adult Comics*, London, Routledge, 1993.
- Satō, Ikuya. *Kamikaze Biker, Parody and Anomy in Affluent Japan*, London und Chicago: University Chicago Press, 1991.
- Sato, Tadao. *Currents in Japanese Cinema*, Tokyo, Japan, Kodansha International Ltd., 1982.
- Schatz, Thomas. *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, New York u.a.: 1981.
- Schnell, Ralph. *Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*, Stuttgart u. Weimar, 1999.
- Seeßlen, Georg. *Western, Geschichte und Mythologie des Westernfilms*, Marburg, Schüren, 1995.
- Shinoda, Masahiro in John Mellen *Voices from the Japanese Cinema*, S. 242, New York Lieveright, 1975.
- Spaemann, Robert. *Töten oder sterben lassen? Worum es in der Euthanasiedebatte geht*, Herder, Freiburg im Breisgau, 1997.
- Standish, Isolde. *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema - Towards a Political Reading of the „Tragic Hero“*, Richmond, Surrey, Curzon Press, 2000.
- Standish, Isolde. „Akira, Postmodernism and Resistance“. In: Martinez Dolores J., *The Worlds of Japanese Popular Culture*, 1998.
- Stolpmann, Markus. *Wie setzen wir uns wirkungsvoll in Szene?*, Redline Wirtschaft, 2008.
- Tan, Ed S. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Mahwah 1996
- Taussig, Michael. *Mimesis und Alterität. Eine eigenwillige Geschichte der Sinne*, Hamburg, Europäische Verlagsanstalt, 1997
- Thornton, Sybil Ann. *The Japanese Period Film - A Critical Analysis*, U.S.A., McFarland , 2008.
- Tudor, Andrew. *Film-Theorien*, Frankfurt am Main, 1977.
- Turim, Mauren. *The Films of Oshima Nagisa - Images of a Japanese Iconoclast*, University of California Press, Berkley and Los Angeles, Californien, 1998.
- Vogler, Christopher. *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, Frankfurt am Main, Zweitausendundeins, 1992.
- Voytilla, Stuart. *Myth and the Movies*, Michael Wiese Productions, 1999.
- Wada, Maho. *Stille Gewalt- Inszenierungen des Todes in den Filmen von Takeshi Kitano*. Berlin: Avinus Verlag, 2005.
- Yamamoto, Tsunetomo. *Hagakure, Chūkū Bakkusu, Nihon no Meicho*, Tōkyō: Chūōkōronsha, 1993.
- Zavzadeh, Ma'du. *Seeing Film Politically*, Albany, State University of New York Press, 1991.

Internetquellen:

- Bieckermann, Daniel. <http://www.schnitt.de/202.2970.01> 6.7.2009
- Festinger, Leon. <http://www.uni-duisburg.de/FB2/PS/PER/Moeller/WS0304/FESTING.pdf> (28.10.2009)
- Ganter, Matthias. http://www.erzbistum-koeln.de/export/sites/erzbistum/medien/zentrale/arbeitshilfen/publikationen/Aufsatz_Wahrnehmung_und_Realitaet_im_Film.pdf (05.03.2009)

Green, Lori Dorey. <http://www.mynippon.com/romance/shibari-ropes.htm> aus: Oshidoma: Seikyoma to Nawa

Hirschauer, Stefan. „Die interaktive Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit“, [Zeitschrift für Soziologie](#) 1989 18 (2):100-118

Knörner, Ekkehard. <http://www.jump-cut.de/backlist-imreichdersinne.html>, 10.11.2009

Miike, Takashi. Interview auf <http://www.youtube.com/watch?v=J-1Ws3cVS0E&feature=related> , verfasst von Joetly 4.9. 2008

Nichols, Bill. http://www.medien-verstehen.info/html/theorie_methoden/repraesentation/doc/Repraesentation-0.htm , 1991

Oshima, Nagisa. <http://www.cinemathequeontario.ca/programme.aspx?programmeId=228> 13.11.2009

Oshima, Nagisa, Wolf Dieter Roth. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/21/21276/1.html> 04.11.2005.

Schipper, Sebastian. , <http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/ard/kinomagazin/99758/index.html> (1.3.2009)

Sun, Alien, <http://www.youtube.com/watch?v=LkSmMu8eqgE&feature=related>, (4.9. 2008)

„Anime and Manga Sales Growing Around the World,“ 24.6.2003 12:00 <http://icv2.com/articles/news/2953.html>

9.2. Abstract

In meiner Diplomarbeit beschreibe ich die Verbindung von japanischem Kino und der Darstellung von Helden von Sexualität und Gewalt, indem ich ausgewählte Filmbeispiele präsentiere, in denen diese Themen vertreten sind.

Im gesamten ergeben die ethnographisch und filmtheoretisch diskutierten Filme von Akira Kurosawa, Nagisa Oshima, Takeshi Kitano, Mamoru Oshii und Takashi Miike ein repräsentatives Bild der japanischen Filmlandschaft, um Themen der japanischen Gesellschaft, in einer globalisierten Welt, zu analysieren. Diese Arbeit stellt eine Annäherung der Lücke zwischen den filmwissenschaftlichen Analysen, kulturfremder, visueller Darstellungen und dem kultur- und sozialanthropologischen Zugang zu diesem Themenfeld, dar. Um ein besseres Verständnis der Begrifflichkeiten meiner Arbeit zu erzielen, führten mich meine Forschung zu den unterschiedlichsten Problematiken, die wiederum ein Netz gesponnen haben, welches meine Hauptthematik auffängt und widerspiegelt.

Zu Beginn wollte ich den grundlegenden Begriff des Helden näher beleuchten, der mythisch und in der Form des Spielfilmhelden, dekonstruiert wurde. Diese verschiedenen Positionen bringen die Relevanz und Wandelbarkeit des Heroen in der menschlichen Erzählkultur zu Vorschein. Um diesen Hauptcharakter in eine Beziehung zu setzen, wurden zentrale Elemente von Geschichten, wie eben den Geweltaspekt und den Umgang mit der Sexualität, herausgearbeitet. Dabei ist eine differenzierte Darstellung von Gewalt aufgezeigt worden, die zwar auf die Gefahren eingeht, jedoch nicht verallgemeinert und pauschalisiert. Die Visualisierung von Sexualität im Spielfilm ist ein höchst spannendes und kontroverses Thema da es Aufschluss über die kulturelle Konnotation von Männlichkeit und Weiblichkeit geben kann.

Anhand des Beispiels des japanischen Kinos und deren Gesellschaft ist die kulturspezifische Prägung, der Verkettung dieser Begriffe, deren Symbolik und deren Umsetzung zu erkennen. Es kam immer wieder die Frage auf, inwieweit Film als populäres Medium einen Wahrheitsgehalt liefert und wie die Erschaffung einer Illusion auf Zeit, auf den gesamten Prozess der Produktion von Filmen und deren Konsumation Einfluss nehmen kann.

Die untersuchten Phänomene dieser Arbeit übersteigen ihren möglichen Umfang bei Weitem. Daher kann man nicht von einem Forschungsergebnis nach der Methode der Grounded Theory sprechen, sondern vielmehr bedarf dieser Themenkomplex weiterer Forschung.

9.3. Lebenslauf

Geburtsdatum:

14.03.1982

Staatsbürgerschaft:

österreichisch.

Schulische Laufbahn:

1988-1996: Volksschule und Gymnasium Kenyongasse

1996-2000: BORG Landstrasser Hauptstrasse

Berufliche Laufbahn:

2000: Ausbildung zur staatlichen geprüften Heilmasseurin und Heilbademeisterin

2000-2003: Masseurin im Intercontinental

2004-2008: Masseurin im Holmes Place

Universitäre Laufbahn:

2001-2010: Studium der Kultur- und Sozialanthropologie an der Universität Wien

2007: Forschungsreise Südostasien