



# Takahata Isao

# 高畠 勲

Maria Gräjdian

## Einleitung: Es war einmal in Japan

Es ist mit Sicherheit keine Übertreibung zu behaupten, Japan werde erneut zur Weltmacht. Trotz der in den Medien hinreichend thematisierten politischen wie wirtschaftlichen Misserfolge ist der japanische kulturelle Einfluss auf globaler Ebene langsam und leise gewachsen. Von Populärmusik und konsumorientierter Technologie bis hin zur Architektur, Mode oder Kochkunst, entfaltet sich Japan heute eher als kulturelle Supermacht, als es dies in den 1980er vermochte, als es eine wirtschaftliche Supermacht war. Eine Frage schleicht sich allerdings ein: Kann Japan aufbauend auf der Beherrschung kultureller Medien in gleicher Weise sein Sendungsbewusstsein in die Welt tragen? Das Anime-Phänomen zeigt, dass es dazu durchaus in der Lage ist. Wie Populärmusik, konsumorientierte Technologie, Architektur, Mode und Kochkunst ist auch das Anime eine einzigartige Kommunikationsform im neuzeitlichen Japan, deren Entwicklung und Popularität seit dem ersten Anime-Film im Jahr 1917 ein spielartiges, wechselhaftes Ergebnis der komplizierten, wechselseitigen Beziehungen zwischen Staatspolitikern und -ideologen, Künstlern und Fans ist. Dadurch, dass die Anime-Produkte teilweise von der schöpferischen Kraft des individuellen Künstlers abhängig sind, sich teilweise als Ergebnis eines komplexen publikationsabhängigen Entscheidungsprozesses konstituieren, und regelmäßig sowie termingerecht auf den Markt kommen müssen, ähneln sie in gewisser Weise einerseits hochwertigen Veröffentlichungen echter Literatur und andererseits kommerziell bedingten Erscheinungen wie Zeitungen oder Zeitschriften.

In der internationalen Anime-Welt wurde das Ghibli Studio im Laufe der letzten 25 Jahren zum Inbegriff erfolgreicher japanischer Animes, einer konstruktiven Kombination ästhetischer Visionen und konsumbedingter Kompromisse. Ghibli (allerdings "gibli" geschrieben) bedeutet auf Italienisch "heißer Wüstenwind" und sollte wie ein frischer Wind in der Landschaft japanischer Animation wirken. Das Ghibli Studio wurde im Jahr 1985 von Takahata Isao 高畑勲 und Miyazaki Hayao 宮崎駿<sup>1</sup> gegründet. Beide Begründer hatten bereits Erfahrung

---

<sup>1</sup> Geboren in Tōkyō am 5. Januar 1941 als zweiter von vier Brüdern wird Miyazaki Hayao als einer der größten Anime-Autoren der Welt betrachtet. Nachdem er seinen Abschluss an der Gakushūin Universität in Tōkyō mit Diplom in Wirtschaftswissenschaften abgeschlossen hatte, begann er 1963 seine Karriere zunächst als Akkordgrafiker bei Tōei Dōga Studio. 1971 wechselte er mit Takahata Isao zu Nippon Animation, 1978 machte er seine erste TV Serie, *Conan, der Junge in der Zukunft* 『将来の少年コナン』 *Shōrai no shōnen Konan*, und zog 1979 zu den Tōkyō Movie Shinsha um, um für seinen ersten Kinofilm, *Lupin III: Das Schloss des Cagliostro* 『ルパン三世: カリオストロの城』 *Rupan sansei: Kariosutoro*

im Bereich der Animation und der Anime-Industrie gesammelt, die sie dann für das eigene Studio verwerteten. Neben der so genannten Takahata-Miyazaki-Kombination haben noch zwei weitere Personen das Ghibli-Unternehmen permanent begleitet und zu seinem Ruhm beigetragen: der Produzent Suzuki Toshio 鈴木利男<sup>2</sup> und der Komponist Hisaishi Joe/Jō 久石譲<sup>3</sup>.

Innerhalb dieses Quartetts ist Miyazaki Hayao derjenige, der in den letzten Jahren die meisten, wenn nicht alle, Lorbeeren eingeheimst hat. Der eigentliche Motor im Ghibli Studio, derjenige, der Miyazaki ursprünglich entdeckte, ihn auf entscheidende Weise sowohl künstlerisch als auch menschlich beeinflusste und ihm soziales Verantwortungsgefühl beibrachte, ist allerdings Takahata Isao. Mit wesentlich tiefgründigerer Lebenserfahrung, innerer Autorität, Menschenkenntnis, mannigfaltigen Beziehungen, unermüdlichem Durchhaltevermögen, unbrechbarer Durchsetzungsfähigkeit, Ziel-gerichteter Ausdauer und dem ihm eigenen Genie, das Genie in anderen zu erkennen, erscheint Takahata Isao nicht nur als der ältere Kollege sowie Hauptförderer von Miyazaki Hayao und als Mitbegründer des Ghibli-Unternehmens, sondern auch als derjenige, der weitaus mehr als Miyazaki die Geschichte des modernen Zeichentrickfilms aktiv miterlebte, ästhetisch sowie ideologisch beeinflusste

---

no shiro Regie zu führen (Gräjdian 2008:92f.). Zusammen mit Takahata Isao gründete Miyazaki im Jahr 1985 das Ghibli Studio; alle von Miyazaki beim Ghibli Studio produzierten Filme waren sehr erfolgreich bei Kritikern, allgemeinem Publikum sowie an der Kinokasse.

<sup>2</sup> Geboren am 6. Dezember 1950 in Nagano, begann Hisaishi Joe seine Karriere als Komponist zunächst von serialminimalistischer Musik während seines Studiums an der Kunitachi Musikhochschule. Nach seinem ersten Album *Information* (1982) wurde er im Jahr 1983 dafür vorgeschlagen, das Image-Album für *Nausicaä aus dem Tal der Winde* zu komponieren. Miyazaki und Takahata (als Produzent) waren derart beeindruckt, dass sie Hisaishi den gesamten Soundtrack komponieren ließen. Später lieferte Hisaishi die Musik für *Laputa: das Schloss im Himmel* 『天空の城ラピュタ』 *Tenkū no shiro Rapyuta* (1986), *Kikis LieferService* 『魔女の宅急便』 *Majo no takkyūbin* (1989), *Porco Rosso* 『紅の豚』 *Kurenai no buta* (wörtlich: *Das rote Schwein*, 1992), *Prinzessin Mononoke* 『もののけ姫』 *Mononoke hime* (1997) und *Chihiros Reise ins Zauberland* 『千と千尋の神隠し』 *Sen to Chihiro no kamikakushi* (2001, wörtlich: *Sens und Chihiros plötzlich-spurloses Verschwinden*). Zugleich ist er außerhalb des Ghibli Studios tätig, mit der Komposition eigener Musikalben und der Komposition des Titellieds für die Paralympics im Jahr 1998 in Nagano (Gräjdian 2008:100).

<sup>3</sup> Geboren am 19. August 1948 in Nagoya (Präfektur Aichi) ist Suzuki Toshio der Hauptproduzent des Ghibli Studios und gilt in Japan als einer der mächtigsten und einflussreichsten Produzenten. Miyazaki Hayao gab in einem Interview zu, dass es ohne Suzuki kein Ghibli Studio geben könnte bzw. würde. Nach seiner Tätigkeit als Chefreditor bei der Anime-Zeitschrift *Animation* wechselte er 1989 zu Ghibli Studio und produzierte alle Ghibli Studio-Filme seither. Zugleich koproduzierte er den teilweise durch das Ghibli Studio finanzierten Film *Ghost in the Shell 2: Innocence* (Gräjdian 2008:101).

und durch ein riesiges Werk mitgestaltete. Obwohl Takahata Isao außerhalb von Anime-Kreisen so gut wie unbekannt ist, kann man zurecht sagen, dass ohne ihn das Ghibli Studio nicht das wäre, was es heutzutage ist – und vielleicht sogar das Anime-Phänomen als solches.

Als jüngster Sohn einer neunköpfigen Familie wurde Takahata Isao am 29. Oktober 1935 in Ujiyamada (jetzt Ise), in der Mie-Präfektur geboren. Anders als der 1941 geborene Miyazaki startete Takahata seine Karriere von Anfang an als Regisseur: 1959 schloss er das Studium der Französischen Literatur an einer der angesehensten Universitäten Japans, der Tōkyō Universität, ab, und trat anschließend dem neugegründeten Animationsstudio Tōei Dōga (später Tōei Animation Studio, einem der größten Namen in der Anime-Industrie) bei, das gerade erstmalig die Produktion von Anime-Filmen plante. Nach dem riesigen Flop *Der Sonnenprinz: Horus' großartiges Abenteuer* (『太陽の王子：ホルスの大冒険』 *Taiyō no ōji: Horusu no daibōken*, 1968)<sup>4</sup>, als eines der größten Beispiele der japanischen Animationskunst betrachtet, aber auch finanziell der größte Misserfolg in der Gesamtgeschichte der Tōei Dōga Animation, musste Takahata das Studio verlassen. In den folgenden Jahren produzierte er drei Fernsehserien – *Heidi, das Mädchen aus den Alpen* (『アルプスの少女ハイジ』 *Arupusu no shōjo Hajii*, 1974), *3.000 Meilen auf der Suche nach Mutter* (『母をたずねて三千里』 *Haha wo tazunete sanzenri*, 1976), *Die rothaarige Anne* (『赤毛のアン』 *Akage no An*, 1979), und zwei Filme *Jarinko Chie* (『じゅりんこチエ』 *Jarinko Chie*, 1981) und *Gauche, der Cellospieler* (『セロ弾きのゴーシュ』 *Sero-hiki no Gōshu*, 1982), in denen sich Takahata mit einem Thema auseinandersetzt, das ihn sein ganzes Leben begleiten wird: das Schicksal verlassener Waisenkinder. Im Jahr 1984 produzierte er Miyazakis Film *Nausicaä aus dem Tal der Winde* (『風の谷のナウシカ』 *Kaze no tani no Naushika*), dessen riesiger Erfolg zur Errichtung des neuen Animationsstudios, des Ghibli Studios, führte.

Neben verschiedenen Beschäftigungen (als Schriftsteller, Produzent, Komponist, Drehbuchautor, Storyboard-Erststeller) ist seine Hauptfunktion die des Regisseurs: Der Kriegsfilm *Das Grab der Glühwürmchen* (『火垂るの墓』 *Hotaru no haka*, 1988) wird weltweit als einer der großartigsten Anime-Filme betrachtet und markiert einen entscheidenden Schritt in der Geschichte der Animationskunst. 1991 erscheint Takahatas intimistisch-naturalistischer Film,

---

<sup>4</sup> Miyazaki arbeitete als Trickzeichner für diesen Film und stellte zahlreiche seiner Ideen zur Verfügung, was Takahata auf ihn aufmerksam machte. Takahata und Miyazaki wurden Freunde durch den Anschluss der Trickzeichnergewerkschaft bei Tōei Dōga Animation, wo Takahata Vize-Vorsitzender und Miyazaki Vorsitzender war.

das romatische Drama *Erinnerungen wie Regentropfen* (『おもひでぽろぽろ』 *Omo[h]ide poroporo*). Das realistische Epos mit ökologischem Substrat *Ponpoko: Die Heisei-Entscheidungsschlacht der Tanuki* (『平成狸合戦ぽんぽこ』 *Heisei tanuki gassen ponpoko*, 1994) wurde zum besten Film des Jahres 1994 in Japan gewählt und als Best Foreign Film für den Oscar nominiert. Takahatas Abschlusswerk beim Ghibli Studio, die Familienkomödie *Hôhokekyo: Meine Nachbarn, die Yamadas* (『ホー・ホケキョ：となりの山田君』 *Hôhokekyo: Tonari no Yamada-kun*, 1999), bereitet den Weg für digitale Animation mit ernstzunehmendem Inhalt.

\*\*\*

Takahata Isaos Filme sind meistens keine Box Office-Erfolge, dafür aber mit Sicherheit künstlerische Meisterwerke und Meilensteine des Anime-Genres. Ideologisch unterscheidet sich Takahata grundsätzlich von seinem jüngeren Kollegen Miyazaki. Eher als Miyazaki verstand Takahata früh genug, dass heutige Zuschauer keine Epen über Helden, Diktatoren und die heilige neue Welt nach deren Sturz brauchen (wie in *Der Sonnenprinz: Horus' großartiges Abenteuer*) in einer Epoche voller Beispiele, in denen die Situation nach dem Sturz eines Diktators viel schlimmer als zuvor wird. Vielmehr suchen die Zuschauer heutzutage nach Modellen individueller Verantwortung innerhalb des sozialen Zusammenhaltens (der andere Themenkomplex in *Der Sonnenprinz: Horus' großartiges Abenteuer*) – und Takahatas Werke sprechen darüber. Anders als Miyazakis Figuren – episch-archetypische *Shôjo*-Heldinnen in der ersten Reihe, die um universelle Werte kämpfen – sind Takahatas Figuren entweder Waisenkinder (von *Der Sonnenprinz: Horus' großartiges Abenteuer* bis zum *Das Grab der Glühwürmchen*) oder normale Sterbliche (in seinen letzten drei Filmen), die ums Überleben kämpfen und sich um den Weg durchs Leben bemühen. Verankert in einer klar definierten kulturellen Wirklichkeit geht es seinen Figuren primär darum, das konkrete, jetzige Selbst zu retten – die Menschheit als abstrakter Begriff wird höchstens als eine Form vergessenen Humanismus entfernter, kühler Entscheidungsträger vorgestellt, die auf ihrer Suche nach Absolutem und übermenschlichen Idealen die Leben einfacher Menschen zerstören. Es gibt keine großartigen Siege oder Niederlagen, sondern menschliche Schicksale, die eben durch ihre Durchschnittlichkeit – in der Fachterminologie heutiger Soziologie eher als "wasted lives" bezeichnet – nicht Schwerpunkt sozialer Analysten werden können (Bauman 2004:22).

Stilistisch und ästhetisch wurde Takahata vom italienischen Neorealismus sowie Jacques Prévert (insbesondere vom Zeichentrickfilm *La Bergère et le ramoneur*, dem mutilierten Meisterwerk von Jacques Prévert und Paul Grimault,

das ihm als eine Alternative zu Walt Disney imponierte; Takahata 1991:15) und von den französischen 'la nouvelle vague'-Filmen in den 1960er Jahren beeinflusst. Der realistische, mit expressionistischen Obertönen nuancierte Aspekt seiner Werke unterscheidet ihn grundsätzlich vom Großteil der Animationskunst, die sich meistens aus Fantasy-Strukturen konstituiert. Neorealistiche Elemente in seinen Filmen sind beispielsweise die obsessive Betonung des Details bei der ausführlichen Darstellung alltäglicher Erlebnisse, wie des wöchentlichen Kirchgangs, des berufsbedingten Flaschenputzens oder der bäuerlichen Feldarbeit. Die expressionistischen Elemente werden deutlich, wenn die Vorstellungsprodukte einer Figur bildlich dargestellt werden, beispielsweise in *Erinnerungen wie Regentropfen*, wenn die Hauptfigur Taeko ihrer ersten Liebe begegnet und dann entgegen allen Gesetzen der Schwerkraft durch die rote Luft zu laufen beginnt – die Szene endet mit ihrem langsamem Hinabgleiten ins Bett: Dann sieht man ein riesiges Herz aus ihren Fenster hervorscheinen.

Schon *Der Sonnenprinz: Horus' großartiges Abenteuer*, sein ästhetisch-ideologisches Manifest, sowie seine Fernsehserien *Heidi*, *das Mädchen aus den Alpen*, *3.000 Meilen auf der Suche nach Mutter* und *Die rothaarige Anne* enthüllen Takahatas Beschäftigung mit der Wirklichkeit menschlichen Daseins: Wenn jemand stirbt, gibt es Trauer, Schmerz, aber auch die Kontinuität des Lebens. Solange Menschen zusammenhalten, aufeinander aufpassen und sich um den Erhalt des Selbst bemühen, gibt es immer einen Morgen. Mit *Jarinko Chie* und *Gauche der Cellospieler* werden weitere Elemente des Universums Takahatas verdeutlicht: Die Dramaturgie gewinnt an logischer Tiefgründigkeit, die Protagonisten gewinnen an Menschlichkeit, Ehrlichkeit und Wärme. Auf seiner Suche nach "l'invention du réel" in der Animationskunst zwingt Takahata in *Das Grab der Glühwürmchen* den Zuschauer dazu, sich den Niedergang und den Tod unschuldiger, einem unvermeidlichen Schicksal ausgesetzter Kinder anzuschauen, während die Entscheidungsträger der Weltmächte sich um solche Dinge wie Frieden, Patriotismus oder Aufklärungswerte streiten – es gibt in diesem Film keine Hoffnung und keine Rettung durch Menschen. Andererseits zeigt *Erinnerungen wie Regentropfen* eine Welt, die infolge aggressiver Emanzipationspolitik und durch den Zwang der politischen Korrektheit immer mehr verschwindet und eine ganze Galaxie an menschlichen Hoffnungen, Idealen und Träumen mit sich reißt. Meiner Meinung nach wird der letzte und wichtigste Teil von Taekos Geschichte (die 27-jährige, unverheiratete *Office Lady*-Hauptprotagonistin,<sup>5</sup> die zu entscheiden

---

<sup>5</sup> Der Begriff 'Office Lady' (OL) bezieht sich auf weibliche Büroangestellte in japanischen Unternehmen.

versucht, ob sie in Tôkyô bleiben soll oder in der Provinz ein Leben als Ehefrau eines Bauern anfangen will) während der Schluss-Credits erzählt und bedarf keines zusätzlichen Kommentars. Durch seinen Öko-Hintergrund vermittelt *Ponpoko*: *Die Heisei-Entscheidungsschlacht der Tanuki* mit positivem Humor die Message, dass Harmonie nie ein absoluter Zustand sei und man mit der Zeit gehen solle, um das Beste aus dem Leben herauszuholen. Mit pragmatischem Blick in die Zukunft soll man die Anfangunsicherheit oder -verzweiflung überwinden und sich den neuen Umständen anpassen. Genauso ist die Saga der Familie Yamada in *Hôhôkekyô: Meine Nachbarn*, die Yamadas eine Hymne an die Durchschnittlichkeit alltäglicher Akteure und Ereignisse, die von Takahata mit Ehrlichkeit und Zärtlichkeit erzählt wird. Vollständig Computer-generiert und in Manga-Stil gezeichnet eröffnet dieser Film weit reichende Wege für künftige Anime-Künstler und übermittelt gleichzeitig den wichtigsten Glauben Takahatas, dem er in all seinen Werken treu blieb: Jedes Ende bedeutet einen Anfang im Kreis menschlichen Daseins.

\*\*\*

Meine erste Begegnung mit Takahata Isao war am Dienstag, dem 31. Mai 2005. Damals war ich als Hostess beim Deutschen Pavillon auf der EXPO Aichi (Weltausstellung) 2005 tätig. Wir trafen uns vor dem Ghibli Museum in Mitaka-Mori (eigentlich Inokashira-Park in Tôkyô), nachdem er mir vorher die Besichtigung des Ghibli Studios in Higashi-Koganei ermöglichte. Ich erinnere mich so genau, dass es ein Dienstag war, denn am Dienstag ist normalerweise das Museum geschlossen, aber da ich auf Grund meiner Tätigkeit auf der EXPO nur an diesem Tag frei hatte, ließ Takahata für mich das Museum öffnen und führte mich persönlich herum, auch durch die *Heidi*-Sonderausstellung anlässlich seines 70. Geburtstags. Dass ich überwältigt war (denn ich wuchs wie viele Millionen von Kindern mit der *Heidi*-Serie auf) und dabei nicht einmal mehr ein vernünftiges "Konnichi wa!" über meine Lippen brachte, muss wohl nicht eigens erwähnt werden. Dabei amüsierte sich Takahata nur über meine bewunderungsvollen Augen und komplett versicherten Bewegungen.

Mein erster Eindruck war der eines normalen Japaners mittleren Alters. Später, im Laufe zahlreicher informeller Gespräche, konnte ich neben wichtigen Informationen noch merken, dass er Kettenraucher ist. Ich hatte selbst im Fernsehen und Rundfunk gearbeitet, so dass ich nicht vor beschäftigten und arroganten Persönlichkeiten gehemmt werde. Was mich bei Takahata schockierte und erschütterte, war seine Normalität, man könnte sogar sagen, seine Durchschnittlichkeit. Später verstand ich zwei Dinge: erstens, dass es sich dabei nicht um 'Durchschnittlichkeit', sondern um ehrliche, unaufdringliche Humanität handelt, und zweitens, dass viele echte (berühmte) Persönlichkeiten

in Japan diesen Charakterzug entwickeln. Das erste Gespräch verlief in Richtung Rumänien (die einzige Anime-bezogene Information, die ich dabei sammelte, war, dass Rumänien das zweite Land nach Spanien weltweit war, das *Heidi, das Mädchen aus den Alpen* Mitte der 1970er Jahre ausstrahlte), denn er interessierte sich für mich wegen meiner rumänischen Herkunft. Ich hatte mich intensiv auf seine Anime-bezogenen Fragen vorbereitet, ich war aber überrascht, als er meinte, er möchte nach Rumänien reisen und was ich ihm empfehlen könnte. Das Beste (meine mühsam in fünf Jahren erlernte japanische Sprache war irgendwie verschwunden – immerhin befand ich mich vor Takahata Isao!), was ich antworten konnte, war: "Am besten gehen Sie dahin und schauen Sie sich es selbst an." Auf seine lächelnde Antwort "Ich möchte wirklich dahin gehen", erwiederte ich spontan: "Dann gehen Sie einfach dahin!" – was ihn, wie man es mir später erzählte, davon überzeugte, dass ich keine sensationslüsterne Person sei, sondern jemand, der sich für das Phänomen "Mensch" interessiert. Danach fragte er mich ausführlich über Persönliches und hörte sich aufmerksam meine Antworten an – plötzlich war ich die Interviewte! (Eine Situation, die sich immer wiederholt: Ich beginne, Takahata nach verschiedenen Sachen auszufragen, und spätestens nach drei Fragen wechseln unsere Rollen.)

Ein Jahr später kam ich nach Tōkyō zurück mit einem Stipendium des Deutschen Instituts für Japanstudien, was mir ermöglichte, jede Woche freitags an den Lehrveranstaltungen von Takahata an der Film- und Fernseh-Kunstabteilung der Nihon Daigaku teilzunehmen. Nach dem Unterricht forderte mich Takahata Isao mehrmals zu einem Kaffee in einem Café in der Nähe der Nihon Daigaku auf (von dem ich später erfuhr, dass es seit Jahren sein Stamm-Café ist). Die dadurch gewonnenen Einsichten in seine Persönlichkeit und sein menschliches Dasein waren sehr beeindruckend. Im Laufe der Unterrichtsstunden sowie während der darauf folgenden Gespräche entfaltete sich vor meinen Augen eine komplexe Persönlichkeit, der Mensch hinter seiner Anime-Autor- und Lehrer-Existenz, grundsätzlich unterschiedlich von Persönlichkeiten ähnlichen Status, die mir im Westen begegnet sind: bescheiden, leidenschaftlich, neugierig, offen, ein starker Charakter, der nicht steif, sondern aufrichtig wirkt. Besonders ermutigend war seine humorvolle Haltung mir gegenüber, einer Ausländerin, die seine Enkelin sein könnte, die er trotzdem geduldig und verständnisvoll behandelte, ausführlich auf meine zum Teil recht naiven Fragen antwortete und sobald ich ein Wort oder einen Ausdruck auf Japanisch nicht verstand, mir mit dessen Übersetzung in die französische Sprache half. Obwohl das Ziel dieser Gespräche ursprünglich das Ansammeln von Informationen war, verwandelte es sich später in die Absicht, einfach von dem mit einem überwältigenden, enzyklopädischen Wissen ausgestatteten

Menschen vor mir möglichst viel zu lernen. Auch nach meinem Umzug nach Kyōto besuchte ich bei meinen gelegentlichen forschungsbedingten Reisen nach Tōkyō freitags seine Lehrveranstaltungen und danach setzten wir auf seinen Vorschlag unsere Gespräche bei einem Kaffee und/oder Abendessen bis tief in die Nacht fort. Am Ende musste sich jeder von uns beeilen, um den letzten Zug (ewiges Leiden in Japan!) zu erwischen.

Meine Gespräche mit Takahata Isao waren immer zutiefst motivierende Diskussionen über westliche und japanische Kultur, über den Kern des Japanischseins – und über Ideale, Illusionen, Ängste und Unsicherheiten. Eines Tages habe ich ihm spontan über meine vergangenen Anime-Herunterladen-Tätigkeiten erzählt, worauf er erwiderte, dass dies doch ein großes Problem für Produzenten und Studios sei – auf meine darauf folgende Panik fügte er lächelnd hinzu, in seiner Jugend hätte er sich auch illegale Kopien von Zeichentrickfilmen aus Frankreich oder der ehemaligen UdSSR angeschaut. Abgesehen davon, dass ich dadurch nicht beruhigt wurde (ich hatte eigentlich bereits längst meine Herunterladen-Tätigkeiten eingestellt), wurde mir eine weitere Seite seiner Persönlichkeit gezeigt: die Fähigkeit, Fehler und Versehen einzugehen, die er bei anderen und insbesondere bei jungen Menschen kritisiert (wie beispielsweise das Schlafen seiner Studierenden während des Unterrichts – irgendwann ist Takahata selbst im Unterricht eingeschlafen, es war an dem Tag nach dem Fußballspiel Japan-Brasilien während der Weltmeisterschaft 2006).

Ich erinnere mich an seine Überraschung, als ich ihm von meiner Begeisterung für und mein Buch über die Takarazuka Revue<sup>6</sup> erzählte – ich glaube, das war der Zeitpunkt, als Takahata aufhörte, mich als ein kleines Mädchen zu betrachten, das durch seine Auseinandersetzung mit Japan von sich selbst und der Verantwortung, ihr Erwachsenwerden in die eigene Hand zu nehmen, wegrennt. Ich glaube, ab jenem Zeitpunkt begann er, mich ernst zu nehmen. Takahata erzählte mir über seine Jugendleidenschaften, über die Autoren, die er mag und seine persönlichen Beziehungen zu ihnen (der Franzose Paul Grimault und seine Familie, der Russe Yuri Norstein, der Kanadier Frederick Back), über die frühen Werke Disneys (vor allem aus den 1930er Jahren: *Fantasia*, *Pinocchio* und *Snow White*) und die Musik von Béla Bartók. Er wirkt immer amüsiert, wenn man über Miyazaki spricht und

---

<sup>6</sup> In ihrer 95-jährigen Geschichte gilt die Takarazuka Revue, eine japanische Form des musikalischen Unterhaltungstheaters, auf dessen Bühne ausschließlich Frauen auftreten, als ein widersprüchliches Symbol der japanischen Modernität: ein imaginäres Schlachtfeld zwischen Geschlecht, Kultur und Politik im neuzeitlichen Japan (vgl. Berlin 1988, Gräjdian 2005, Hashimoto 1999, Kawasaki 1999, 2005).

insbesondere, wenn Westler seine Werke Miyazaki zuschreiben und dabei darüber voller Begeisterung sprechen. Über das Ghibli Studio äußerte er sich, zumindest mir gegenüber, selten – und über die allgemeine Anime-Industrie noch seltener. Takahata strahlt immer eine Ruhe aus, die ich bei vielen japanischen Bekannten wiederfand: die Atmosphäre, als wäre man einverstanden mit seinem Leben, mit dessen Verlauf, denn Verluste genauso wie Gewinne gehören dazu.

Er zeigte mir, warum er denkt, dass die Anime- und Manga-Kultur nicht bei Walt Disney ihren Anfang nahm, sondern weit in die japanische Geschichte zurückgeht und ihren Ursprung in den Bilderrollen (*Emaki-mono* 絵巻物) des 12. Jahrhunderts und in den Farbholzschnitten (*Ukiyo-e* 浮世絵) der Tokugawa-Zeit wiederfindet. Obwohl er unsere Gespräche als "Small-Talk" bezeichnete, waren sie immer tief gehende Diskussionen, in denen er mich energisch herausforderte, ausfragte, zwang, aus meiner Anfangunsicherheit heraus zu kommen. Er hörte meinen Antworten immer aufmerksam zu. Ich war manchmal erschrocken, wie sehr er sich in meine Position versetzen konnte. Seine Logik und seine Lebenskraft waren unglaublich, manchmal kam es mir so vor, als sei ich die 70-Jährige und er der 28-Jährige. Er erzählte mir über seine Arbeit in der Vergangenheit, wenn es notwendig war (beispielsweise wenn ein Film termingerecht fertig werden musste), arbeitete er bis zu einer Woche ohne Schlaf ununterbrochen – dafür aber genießt er jeden Moment der Entspannung: "Im Grunde bin ich ein Hedonist!" Takahata gab allerdings auch zu, dass ohne riesigen Arbeitsaufwand, Strenge gegenüber Mitarbeitern, eiserne Disziplin und Opferbereitschaft solche Werke wie die Anime-Filme des Ghibli Studios (weltweit anerkannt als Spitzenklassiker der Filmindustrie) nicht möglich wären.

Oft hielten ihn Menschen auf der Straße auf oder sprachen ihn im Café an und bedankten sich bei ihm für seine Anime-Werke (meist erwähnt waren *Heidi, das Mädchen aus den Alpen* und *Das Grab der Glühwürmchen*) – seine Reaktion war immer bescheiden und er bedankte sich seinerseits dafür, dass sie sich seine Anime-Werke angeschaut hatten. Dann erzählte er mir amüsiert, dass Maienfeld (der Schauplatz von *Heidi, das Mädchen aus den Alpen*) neben Neuschwanstein und der Romantischen Straße zu den Lieblingsorten japanischer Touristen in Europa geworden seien und dass auf der Prince Edward Insel in Kanada (wo sich das fiktionale Avonlea, der Schauplatz von *Die rothaarige Anne*, befindet) ein Ort eigens für japanische Touristen nach dem Vorbild der Fernsehserie nachgebaut worden sei (auch mit unzähligen Souvenir-Läden!).

Es waren keineswegs einfache Gespräche. Takahata zeigte mir wiederholt schwache Punkte in meiner Betrachtung der japanischen Kultur, kritisierte

mich mehrmals für eine zu verwestlichte Vision über die Welt und empfahl mir Verschiedenes, was ich unbedingt sehen oder lesen muss. Als ich ihm von verschiedenen Rückschlägen im akademischen Feld erzählte, ermutigte er mich allerdings immer, mich daran festzuhalten, woran ich glaube, und unermüdlich weiterzugehen, um mein Ziel zu erreichen – und erzählte mir dabei von seiner Erfahrung mit *Der Sonnenprinz: Horus' großartiges Abenteuer* vor fast 40 Jahren: damals ein totaler Flop, heute als der Anfang und das Symbol des modernen Anime betrachtet. Danach sagte er: Letztendlich ist die Beziehung zwischen der Anime-Welt und der realen Welt zweispurig – sie beeinflussen sich gegenseitig. In beiden Welten kommen nur die Starken durch – aber die Starken dürfen nie die Schwachen vergessen und ihre eigene Verantwortung denen gegenüber ignorieren.

Trotz seines Erfolgs seinem humanistischen Glauben treu geblieben, ist Takahata Isao einer der wenigen Autoren der Geschichte, die in einem kommerziellen Rahmen seine künstlerischen Ideale verwirklichen konnte, ohne hinter sich, wie so häufig zu erleben, Verwüstungen zu hinterlassen. Nicht in weiten Fantasy-Welten (wie bei Miyazaki) ist die Wahrheit menschlichen Daseins zu finden, sondern in den einzelnen Ereignissen alltäglicher Wirklichkeit. Versteckt hinter der starken, mediengefälligen Figur Miyazakis wirkt Takahatas Unauffälligkeit herausfordernd. Ich glaube, darin besteht seine Macht – und die Faszination seiner Persönlichkeit.

\*\*\*

Meinen Vorschlag, über ihn ein Buch zu schreiben, lehnte Takahata energisch ab, er brauche so etwas nicht. Natürlich brauche die Person, über die ein Buch geschrieben wird, kein Buch über sich selbst, habe ich geantwortet, aber die Nachwelt und die Fans, die mittlerweile Miyazaki sogar *Heidi, das Mädchen aus den Alpen* und *Das Grab der Glühwürmchen* zuschreiben, brauchen es. Weil es Tonnen von Büchern über Miyazaki Hayao und Oshii Mamoru gibt, sei es schade, dass bisher kein Buch über ihn geschrieben worden sei, meinte ich. Darauf sagte er, natürlich gebe es kein Buch über ihn, er hätte alle, die das schreiben wollten, dazu gebracht aufzuhören. Darauf habe ich geantwortet, selbst wenn ich bis 30 oder 40 Jahre nach seinem Tod warten müsse, um es zu veröffentlichen, würde ich es trotzdem schreiben. Mit der Bemerkung "Ich habe eine Person getroffen, die dickköpfiger ist als ich" (meine Antwort: "Das ist keine Dickköpfigkeit, sondern Ausdauer!"), beendete er das Thema mit den Worten: "Mach, wie du willst!" Ich interpretiere es als Zusage.

Es dauerte einige Jahre, bis ich ein Buch über die Werke Takahata Isaos zu Ende bringen konnte. Dies liegt zum Einen an der Mannigfaltigkeit des Anime-Phänomens, innerhalb dessen das Oeuvre Takahatas eine entscheidende

Rolle spielte und noch immer spielt, und zum Anderen an der Verschwommenheit des wissenschaftlichen Feldes, das sich um das Anime als Teil der zeitgenössischen japanischen Kultur kümmern sollte.<sup>7</sup> Über Anime – als Genre, als Technik, als Form, als Ästhetik oder als Ideologie – zu schreiben, bedeutete häufig, audio-visuelle Gegenbenheiten als Literatur im postmodernen Sinn zu betrachten, Forschungsmethoden und Ausdrucksmöglichkeiten aus benachbarten Disziplinen zu leihen, sich als Forscher mit wissenschaftlichen Ansprüchen je nach Situation in eine sich nach Niedlichkeit sehrende *Shôjo*<sup>8</sup> oder in einen Anime- oder Manga-besessenen *Otaku*<sup>9</sup> zu verwandeln. Darüber hinaus hieß es, das umfangreiche Werk Takahata Isaos aus der Perspektive von fünf

---

<sup>7</sup> Die Literatur über Takahata Isao ist sowohl in der japanischen Sprache als auch in westlichen Sprachen sehr gering und liegt zu einem vorwiegenden Teil im Bereich des Journalismus oder im besten Fall des Populärwissenschaftlichen. Dabei unterliegt sie dem gleichen Problem wie die allgemeine Anime-bezogene Literatur, die ebenfalls in westlichen Sprachen nicht umfangreich, oft mangelhaft und entweder im Bereich des Populärwissenschaftlichen (Clements/McCarthy 1999, 2001; Drazen 2003; McCarthy 1999; Napier 2005; Ruh 2004) oder der nicht-wissenschaftlichen, von Fans niedergeschriebenen Erfahrungen, Gefühle, Eindrücke und Ratschläge (Ledoux/Ranney 1995; Levi 1997; McCarthy 1993, 1996; Omega 2000; Patten 2004; Poitras 1999, 2000) angesiedelt ist. Die Literatur über Anime in japanischer Sprache erlebt in den letzten Jahren einen bemerkenswerten Boom. Die Konventionen, die die japanischen wissenschaftlichen und nicht-wissenschaftlichen Texte auszeichnen, unterscheiden sich grundsätzlich vom westlichen Diskurs: Es scheint so, als ob Wissenschaft, Journalismus und Fachliteratur in Japan andere Gattungen als im Westen darstellten, was den Zugang und Vergleich zwischen japanischen und westlichen Quellen erheblich erschwert. Dennoch warf die Auseinandersetzung mit japanischsprachigen Veröffentlichungen – obwohl widersprüchlich und schwer einzuordnen – ein interessantes Licht auf den sozialen Status und den damit einhergehenden Grad an wissenschaftlicher Beschäftigung mit dem Anime-Phänomen. Zum einen berichten berühmte, besonders im Ausland anerkannte Anime-Autoren und -Produzenten über ihre Ergebnisse und Erlebnisse in der faszinierenden Anime-Welt: Solche Bücher sind häufig durch eine eher sentimentale Haltung gegenüber dem Anime als lebenswichtiger Aufgabe, Notwendigkeit und Begründung des individuellen Daseins gekennzeichnet (\*\*\* 2002; Miyazaki 1996, 2002; Oshii 2004a, 2004b; Takahata 1991, 1999a, 1999b, 2007; Takahata/Chûjô 2004; Yôrô/Miyazaki 2002). Zum anderen setzen sich Analysten der japanischen (Populär-)Kultur zunehmend mit dem Anime entweder in Artikeln oder Büchern auseinander (Azuma 2001; Inoue 2004a, 2004b; Kamijima 2004; Kiridoshi 2001; Kusanagi 2003; Masuda 2007; Murase 2004; Ôtsuka/Sasakibara 2001; Ôtsuka/Ôsawa 2005; Tsugata 2004, 2005, 2007a, 2007b; Yamaguchi/Watanabe 1997; Yamaguchi 2004): Dabei beobachtet man eine gewisse Unsicherheit im Umgang mit einem kulturellen Element, das einerseits als das erste originelle Exportprodukt Japans nach 1945 betrachtet wird und andererseits starke Identifikationsmerkmale globalisierter Herkunft enthält.

<sup>8</sup> Siehe hierzu das Kapitel *Das künstlerische Manifest* sowie Fussnote 13.

<sup>9</sup> Siehe hierzu das Kapitel *Jenseits der Freundschaft* sowie Fussnote 17.

Jahrzehnten künstlerischer Tätigkeit zu analysieren, sich mit den verschiedenen Facetten dieses komplexen Autors auseinanderzusetzen, ihn als Menschen und als Schöpfer auseinanderzunehmen und zu hinterfragen, um letztendlich die eigene Position als Zuschauer schwanken und auflösen zu erleben. Das Ergebnis war eine bereichernde Erfahrung des Selbst und des Anderen als ineinandergreifende Gegebenheiten, die sich kreativ jederzeit mit Mitteln der Animationskunst – ob japanisch oder nicht – umwandeln lassen.

Ein überwiegender Teil der in dieser Abhandlung enthaltenen und bearbeiteten Informationen verdanke ich den meistens informellen Interviews und Gesprächen mit japanischen sowie westlichen Anime-Fans; ein weiterer Teil entstand in Folge der Nachforschung in Diskussionsforen im Internet. Bei den japanischen und westlichen Anime-Fans, mit denen ich diskutierte, handelte es sich meistens um Angehörige (sehr) renommierter Universitäten aus Japan, Amerika, England, Frankreich, Deutschland, Australien usw. – dementsprechend also um 18- bis 26-jährige Angehörige beider Geschlechts der mittleren bis oberen Mittelschicht führender Industrienationen. Japanische und nicht-japanische Anime-Fans verteilen sich entlang einer Skala, die nach dem Grad an Anime-Konsum, Produktion kreativer Fan-Werke und Teilnahme an der virtuellen und reellen Anime-Gemeinschaft erstellt wird. An einem Ende befinden sich die Anfänger, meistens Anime-Konsumenten (TV und DVD), wobei es nicht-japanischen Anfängern bewusst wird, dass ein Minimum an Kenntnissen über Japan Voraussetzung für das Verständnis von Animes ist. Am anderen Ende befinden sich die *Otaku*, nämlich jene Anime-Fans, die zutiefst in der Produktion und Verbreitung von Anime involviert sind. In der Mitte der Skala befinden sich diejenigen, die Animes nicht nur konsumieren, sondern auch aktiv an Online-Fan-Tätigkeiten teilnehmen. Nicht-japanische Fans bevorzugen es, Untertitel zu synchronisieren, und häufig haben sie durch Anime bzw. japanische Populärkultur Interesse an Japan gewonnen bzw. deswegen sogar begonnen, Japanisch zu lernen – ein steigender Trend. Manchmal waren sie voreingenommen von der Tatsache, dass ich länger in Japan lebte, und fragten mich ausführlich nach meinen Erfahrungen. Viele spontane Gespräche mit japanischen Anime-Fans erwiesen sich als sehr instruktiv, leider aber auch als sehr anstrengend: Die Fülle an Details und rhetorischen Fragen war nach nur einigen Minuten nicht mehr übersehbar.

Die vorliegende Abhandlung gliedert sich in neun Kapitel, die die neun wichtigsten Anime-Werke Takahata Isaos vorstellen. Personennamen finden entsprechend den Konventionen des Ursprungslandes Verwendung: Rufname-Familienname (westliches System) und Familienname-Rufname (japanisches System). Jahreszahlen werden nach dem westlichen System wiedergegeben.

Die Übersetzungen aus dem Japanischen sind, sofern nicht anders vermerkt, meine eigenen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden japanische Begriffe bzw. die japanischen Titel beim ersten Vorkommen in deutscher Übersetzung, japanischer Schrift und lateinischer Umschrift angegeben. Anschließend wird nur die deutsche Übersetzung verwendet. Da die meisten Anime-Produktionen unter bestimmten Titeln in englischer sowie deutscher Sprache bekannt sind, wird in den entsprechenden Fällen nach dem japanischen Titel getreuen Übersetzung in die deutsche Sprache eigens darauf hingewiesen. Die Umschrift der japanischen Begriffe, Titel und Namen mit lateinischen Schriftzeichen folgt in dieser Abhandlung dem erweiterten, aktualisierten Hepburn-System.