

Frischer Wind nach West – Anmerkungen zur “Ghibli“-Rezeption (「西洋への新しい風 – “ジブリ”受容についてのコメント」)

Roderich Gathge

1

Als in den neunziger Jahren der Stern der Disney-Zeichentrickstudios langsam an Strahlkraft verlor und der bislang gewohnte Kinoerfolg ihrer Produktionen immer häufiger ausblieb, begann um 1990 der internationale Aufstieg der Anime. Am Anfang stand dort Katsuhiro Otomos Verfilmung des eigenen Manga “Akira”. Seine dunkle und verwirrende Großstadt-Dystopie vermochte in Amerika und Europa ein stetig wachsendes Interesse an japanischen Zeichentrick-Produktionen zu erzeugen.¹ Es folgten bald danach die Science-Fiction-Story “Ghost in the Shell” und der Psychothriller “Perfect Blue”, welche schließlich zwischen 1997 und 2000 auch in deutschen Kinosälen zu sehen waren.²

Zur gleichen Zeit begann mit “Mononokehime” auch für “Studio Ghibli” die internationale Erfolgsgeschichte. Hayao Miyazakis Filmepos um den Konflikt zwischen mytischer Natur und Menschenwelt faszinierte die Kinogänger von Amerika bis Europa. In Frankreich zum Beispiel startete der Film 1999 und wurde dort von mehr als 700.000 Besuchern gesehen. In Deutschland waren es dagegen nur etwa 60.000 Anime-Fans, obwohl “Mononokehime” bereits 1998 auf der “Berlinale” vorgestellt wurde. Hierzulande begann der “Ghibli“-Erfolg erst 2001 mit einer Reise ins Zauberland (“Sen to Chihiro no Kamikakushi”).³

Woran lag es aber, dass die in Japan äußerst beliebten Miyazaki-Frühwerke wie “Tenku no Shiro Laputa” (1986) oder “Tonari no Totoro” (1988) erst mit einer fast fünfzehnjährigen Verspätung auf dem internationalen Unterhaltungsmarkt erschienen. Eine folgenreiche Vorgeschichte kann darüber Auskunft geben.

Schon vor dem menschenhassenden Wolfsmädchen San und dem verwöhnten Einzelkind Chihiro war die umweltkundige Prinzessin Nausikaä aus dem Tal der Winde auf dem Weg in die weite Kinowelt. Vorausgegangen war 1985 ein Vertrag zwischen der amerikanischen Produktionsfirma “New World Pictures” und “Ghibli”, mit welchem Miyazaki sein im gleichen Jahr gegründetes Studio wohl auch finanziell absichern mochte. Doch dieser Deal sollte bald ein Nachspiel haben.

¹ Knigge, Andreas C.: Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Hamburg (Europa Verlag) 2004, S. 234ff

² Vollbrecht, Ralf: Anime - Ein Phänomen aus Japan. In: Ga-Netchu! Das Manga Anime Syndrom. Deutsches Filminstitut (Hrsg.). Frankfurt (Henschel) 2008, S. 26f

³ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki. Marburg (Schüren) 2006, S. 97f

“New World Pictures” hatte zunächst die US-Rechte an “Kaze no Tani no Nausikää” erworben, dann aus dem Original eine um 23 Minuten gekürzte Version erstellt und unter dem Titel “Warriors of the Wind” zunächst auf den amerikanischen und und später auch auf den europäischen Markt gebracht. Diesem Film-Verschnitt fehlten nicht nur Vor- und Nachspann, sondern auch weite Teile der sinnstiftenden Hintergrund-Geschichte sowie der zentrale und für Miyazaki wichtige Mensch-Natur-Bezug. Ursprüngliche Handlung und Intention des Anime waren somit gänzlich verwischt. “Studio Ghibli” protestierte prompt und distanzierte sich zudem von dem entstellten Produkt. Die deutschsprachige Version lief übrigens unter dem Titel “Sternenkrieger” und hatte neben starken Text-Veränderungen auch geänderte Namen. Hier kämpfte nun eine Prinzessin “Sandra” gegen böse “Gorgonen-Monster” aus dem Land “Dragulien”.⁴

Nach der “New World Pictures”-Affäre untersagte Miyazaki bis 1998 jegliche internationale Vermarktung seiner Filme. Erst seit diesem Zeitpunkt gibt es einen Distributions-Vertrag mit dem Disney-Konzern, welcher sich lediglich auf den Vertrieb von “Ghibli”-Produktionen außerhalb Japans bezieht. Eine Veränderung der Anime ist dabei ausdrücklich untersagt. Bei Disney dachte man sicherlich, durch einen solchen Deal den kleinen Konkurrenten auf dem großen Unterhaltungsmarkt erfolgreich kontrollieren zu können. Für Ghibli wurde es jedoch der sichere Durchbruch zum Welterfolg.⁵

2
Miyazakis Verhältnis zum amerikanischen Megakonzern blieb auch in der Folgezeit distanziert und kühl. Als man ihn 2003 in einem Spiegel-Interview fragte, worin sich denn seine Werke von jenen der großen Konkurrenz unterschieden, antwortete er ganz unverblümt, bei Disney täusche und belüge man die Kinder-Klientel, weil man die schwierigen Konflikte der Welt auf die simple Formel “Gut gegen Böse” verkürze. Dagegen wolle er nicht wie die Amerikaner “Hits landen”, sondern Kunstwerke schaffen, in denen auch das “Leiden in der Welt”, wie zum Beispiel Krieg, Wirtschaftskrisen und Umweltzerstörung dargestellt sind. Denn wenn man der Realität nicht ins Auge sähe, könne man Kindern keine Geschichten erzählen.⁶

Tatsächlich spricht Miyazaki mit den Themen und Problemen seiner Anime Kinder und Erwachsene gleichermaßen an - und dieses gilt offensichtlich über Landesgrenzen hinaus. Denn als Erzähler von mythischen, magischen, märchenhaften und doch auch realistischen Welten gelingt es ihm meisterlich,

⁴ vgl. hierzu Internet: The longest Site. Schnittbericht zu: Warriors of the Wind

⁵ Nieder, Julia: Südwind aus Fernost. Die Filme des Studios Ghibli. In: Ga-Netchu! Das Manga Anime Syndrom. S. 105ff

⁶ Miyayaki, Hayao: Disney belügt Kinder. Interview. In: Der Spiegel 25, 2003, S. 192ff

Stoffe und Motive sowohl aus dem japanischen wie auch aus dem europäisch-amerikanischen Kulturkreis aufzugreifen, zu bearbeiten und in seinen Werken so zu mischen, dass diese über eine zündende Attraktivität für östliche wie westliche Betrachter gleichermaßen zugänglich sind.⁷

Da eignet sich zum Beispiel ein Werk wie “Mononokehime” gut zur Demonstration. Vordergrundlich führt das rein japanische Film-Setting in die sozial und politisch unsichere Muro-machi-Periode, gleichzeitig aber auch in die von mythischen Geistern und Tier-Gottheiten belebte Natur. Somit ist die Geschichte tief in einer animistischen Tradition verwurzelt, die dem außenstehenden Betrachter zunächst den Werkzugang erschwert. Nun werden jedoch Probleme thematisiert, welche losgelöst von Kulturraum und Zeitperiode auch heute von allgemeiner Aktualität sind: gesellschaftliche und politische Konflikte, Krieg, Ausbeutung von Natur und Umweltzerstörung, aber auch Hoffnung und neuzeitliche Zukunftsvisionen.⁸

Im “Mononokehime”-Filmpfad lassen sich die angeführten Zeitumstände, gesellschaftlichen Verfehlungen und Wunschvorstellungen leicht auf den Tataru-Clan beziehen. Die Schutzgemeinschaft von Ausgestoßenen und Diskriminierten fördert aus den Bergen Erz, schmelzt es in ihren Eisenhöfen und verarbeitet danach das gewonnene Material in Manufakturen zu Gebrauchsgütern und neuzeitlichen Schusswaffen. Mit den Produkten treiben die Clan-Mitglieder Handel, was der ganzen Gruppe eigentlich eine gesicherte und unabhängige Existenz ermöglichen soll.

Doch diese Erfolge und Waffen wecken bald Begehrlichkeiten bei der feudalistischen und kriegserprobten Nachbarschaft. Schließlich provozieren aber der Raubbau an der Umwelt und ein unveröhnlicher Machtkampf mit den mythischen Kräften der Natur die große Katastrophe.⁹

Das Umwelt-, Historien- und Gesellschaftsdrama ist zu diesem Zeitpunkt bereits zu einer Bildungsgeschichte geworden, in der es aber - anders als bei klassischen Disney-Produktionen - am Ende keine absoluten Schurken gibt. Geschickt durchbricht Miyazaki die typische Polarität westlicher Erzählmuster, indem er die Grenzen zwischen Protagonisten und vermeintlichen Antagonisten immer mehr verschwimmen lässt. Doch ihr Denken, Handeln und Verhalten bleibt hierbei einsichtig und nachvollziehbar. Ein jeder hat positive und negative Eigenschaften, lernt jedoch seine Lektion und überwindet zumindest den blinden und zerstörerischen Gegnerhass.

Dem Lehrstück fehlt jedoch ein Happyend, weil mit den gegensätzlichen Interessen seiner Kontrahenten aus Natur- und Menschenwelt auch für die Zukunft das Konfliktpotential erhalten bleibt. So

⁷ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S.118ff

⁸ Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten am Beispiel der Filme von Hayao Miyazaki. Göttingen (Optimus) 2010, S. 120ff

⁹ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O. S. 92ff,

steht zum Schluss nur ein beruhigter Status quo - und der Rezipient muss eigene Schlüsse ziehen.^{1 0} Bereits der erste Einblick in den Mikrokosmos eines seiner Hauptwerke deutet Miyazakis Meisterschaft des psychologisch realistischen Erzählens und des filmszenischen Gestaltens von komplexen Themen, Welten und Charakteren an. Dass er den Vor- und Nachspann mit Szenen- bildern und Off-Ton wie Prolog und Epilog gesetzt hat, unterstreicht da nur das epische Gesamt- bild von "Mononokehime". Das Werk sei hier nur ganz allgemein den weiteren "Ghibli"- Erfolgen als Modell vorangestellt, um nun einmal im konkreten Fall von "Sen to Chihiro no Kamikakuchi" und "Hauro no Ugoku Shiro" (2004) einigen Akteuren, Entwicklungen, Motiven und Erzähl- strukturen nachzugehen, um so die westliche Rezeption aufzuzeigen.

3

Die Geschichte von der kleinen Chihiro startet in Deutschland mit dem irreführenden Titel einer "Reise ins Zauberland", was spontan an Carolls "Alice in Wonderland" in Disneys Zeichentrick- Version denken lässt.^{1 1} Dabei geht es hier weder um ein ertäumtes Reich der Phantasie noch um eine gewünschte Reise dorthin. Eigentlich beginnt alles recht harmlos im Alltag der japanischen Gegenwart. Da gibt es wohl schon gleich zu Anfang einen Umzug in ein neues Haus am Hang in einer ländlich gelegenen Siedlung. Für das verwöhnte Einzelkind sind die Begleitumstände nicht sonderlich angenehm. Musste sie doch von den bisherigen Schulfreundinnen Abschied nehmen. Und nun hat sie sich in eine fremde Umgebung einzufinden. Die Eltern sind moderne Leute, die den Tag gelassen nehmen und mit dem guten Service der Umzugsfirma rechnen. Zudem, das wird bald klar, vertrauen sie auf die Kraft von Technik und Kreditkarte.^{1 2}

Das außergewöhnliche Abenteuer nimmt jedoch seinen Lauf, indem der Chihiros Vater mit seinem Wagen die richtige Wegabzweigung zur Siedlung verpasst, dafür auf einen mysteriösen Waldweg gerät und schließlich vor einem geheimnisvollen Gebäude stoppen muss. Ein dunkler Tunnel zieht die kleine Familie magisch an und aus der Alltäglichkeit hinaus. Doch nur Chihiro wird davon erfahren können. Auf der anderen Tunnelseite meint man dann, in einem aufgegebenen Freizeitpark oder Badeort mit etwas Taisho-Klassik-Ambiente angelangt zu sein.^{1 3} Obwohl keine Menschen- seele zu bemerken ist, duftet es verführerisch aus den Lokalen dort am Straßenrand. Da können Chihiros Eltern nicht widerstehen, setzen sich und beginnen ungebeten und hemmungslos zu essen. Den Protest ihrer ängstlichen Tochter nehmen sie schon nicht mehr richtig wahr. Und nur kurze Zeit später sieht die

^{1 0} Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, o.o.O., S. 95ff

^{1 1} Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten, a.a.O., S. 98ff

^{1 2} Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten, a.a.O., S. 103ff

Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O. S. 104ff

^{1 3} Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten, a.a.O., S. 104ff

entsetzte Chihiro sie in gemäßtete Schweine verwandelt. Damit scheint ihr Schicksal schon besiegelt zu sein.

Wie das hilflose Mädchen bald erfährt, befindet sie sich nun in “Aburaya”, einer Anderswelt, welche Menschen nicht ungestraft betreten dürfen. Er würde sich hier auflösen oder in ein Schwein verwandelt und zur Götterspeise werden. Denn als Wellness-Bad für die vielen tausend Shin- togötter ist “Aburaya” selbst ein komplexes Raum-Zeit-Kontinuum, was nur durch jenen myste- riösen Tunnel von der gewohnten Alltagswelt getrennt erscheint.^{1 4} Somit ist es aber keine Traum- welt, in welches zum Beispiel die berühmte Alice sinkt.

Chihiro empfindet durchaus real, was hier mit ihr und um sie herum geschieht. Dort erscheint plötzlich der geheimnisvolle Haku vor ihr. Zunächst rettet er sie aus großer psychischer Not und vor dem physischem Verschwinden. Dann schleust er sie fast unbemerkt ins große Badehaus und unterweist sie noch, wie sie sich fortan zu verhalten hat: Zum eigenen Überleben und zur Er- lösung ihrer Eltern braucht das Mädchen nun einen festen Arbeitsplatz und dazu den passenden Vertrag. Doch den stellt nur die gestrenge Kurhaus-Chefin aus.

Chihiros Einstieg in die Arbeitswelt beginnt mit einem schwindelerregenden Abstieg auf einer Außenstiege, den sie nur mit dem Mut der Verzweiflung schafft.^{1 5} Über den heißen Heizraum, in dem der spinnenhafte und doch gutmütige Heizmeister Kamajii wütet, gelangt sie mit Hilfe der Angestellten Lin in den eigentlichen Dienst- und Gastbereich des Hauses. Von dort führen sie Aufzüge und die Gutmütigkeit eines großen, weißen Rettichgottes geradewegs in die oberste Chef- Etage.

Yubaba, die hier mehr als gestresste und deshalb aggressive Geschäftsfrau denn als böse Mär- chenhexe erscheint, hat schon längst bemerkt, dass sich dort ein Menschenwesen in ihr Unternehmen eingeschlichen hat. Eigentlich mochte sie den ungebetenen Gast gleich in ein kleines Ferkel verwandeln. Doch da sie nun so hartnäckig um Arbeit ersucht wird, sich einer solchen Bitte auch nicht verweigern kann und zudem aus familiären Gründen Ruhe haben möchte, händigt sie dem Mädchen den erbetenen Arbeitsvertrag aus. Doch zuvor reduziert sie nur mit einer leichten Handbewegung den wohlklingenden Namen Chihiro, der sehr poetisch so viel wie “weites und tiefes Meer” bedeutet, auf das schlichte Kanjizeichen “Sen”, was bloß einfach “tausend” heißt. So wird aus dem verwöhnten Einzelkind eine kleine Kurhaus-Angestellte, eine von den vielen, wie man vielleicht meinen könnte.

In der Tat stellt Yubabas radikaler Reduzierungsakt von Chihiros Namenszeichen und der dadurch erfolgte Bedeutungswandel einen schwerwiegenden Eingriff in die Sphäre von Persönlichkeit und

^{1 4} Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten, a.a.O., S. 102ff

^{1 5} Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O. S. 100ff

Privatem dar.^{1 6} Verlust von Identität könnte nun eine Folge sein, worauf die Magierin scheinbar baut. Doch für das Mädchen entwickelt sich daraus ein entscheidender Gewinn: Als Sen ist sie nur eine unter vielen Angestellten. Mit ihrem wirklichen Namen bliebe sie dagegen das Menschenkind und ein Störfaktor im großen Wellness-Bad der Götter. Hier erreicht Sen mehr, als Chihiro jem erreichen könnte!

Nur unterstützt von ihren Vertrauten Lin, Haku und Kamajii bringt sich die neue Angestellte mit ganzer Kraft in den Arbeitstag ein. Fehler und Verzagen darf sie sich laut Dienstvertrag nicht leisten. Doch beseelt von dem Wunsch, ihre Eltern zurückzugewinnen, beweist sie nach kurzer Zeit nicht nur Ausdauer, Mut und Willenskraft, sie entwickelt zudem ein Gefühl für Verantwortung.^{1 7} Da ist es ausgerechnet Haku, der sie an ihre wahre Identität erinnert und so ihr Selbstbewusstsein stärkt. Im Badehaus gilt er als "Rechte Hand" der Chefin und als Mann für geheime Einsätze. Mit Chihiro verbindet ihn dagegen eine beiden zunächst noch unbewusste Begebenheit aus ihrer frühen Kindheit. Er war einmal Flussgott und bewahrte sie vor dem Ertrinken. Und weil man in der Menschenwelt sein Flussbett wegen Bauplatz-Bedarf zugeschüttet hat, ist der nun Heimat- und Identitätslose hier.

Nach dem Aburaya-Zeitverlauf verbringt Chihiro als Sen drei Tage an diesem Ort. Schon gleich an ihrem ersten Arbeitstag soll sie auf Yubabas Geheiß einen Gast bedienen, den alle anderen fliehen - einen übelriechenden und mit Unrat beladenen Faulgott, wie es scheint. Doch das fast Unmögliche gelingt Chihiro mit Hilfe der Vertrauten Lin und schließlich auch der anderen. Gemeinsam können sie im Bad die leidende Gottheit vom modernen Wohlstands-Müll der Menschenwelt befreien. Dafür erntet das Mädchen nicht bloß Dank, sondern auch erstes Lob und Anerkennung des gesamten Götterbades.

Am zweiten Arbeitstag gelingt es ihr sodann, in einem schier selbstlosen Einsatz aller ihrer Kräfte, den vom geheimen Chefauftrag zurückkehrenden und schwer verletzten Haku zu retten, Yubabas verzärteltem Riesenbaby Boh aus seiner Unselbständigkeit zu verhelfen und den zum tobenden und alles verschlingenden Ungeheuer mutierten Geist Ohngesicht aus dem Badehaus zu locken, zu beruhigen und einer neuen Heimstatt zuzuführen. Die erhält der sonst sehr stille Geist bei Yubabas Zwillingsschwester Zeniba, welche Chihiro noch dringlich um Vergebung bitten möchte, was schließlich anstandslos gelingt. Denn Zeniba, die wohl ihrer Bäder-Schwester zum Verwechseln ähnlich sieht und dazu nicht minder wirkungsvoll zu zaubern weiß, ist zum Glück von freundlicher Natur.

Dem allem war ein Versuch der Kurhaus-Chefin vorausgegangen, durch ihren Untergebenen Haku das schwesterliche Magiersiegel zu entwenden, was ihn ins zwischenzeitliche Unheil stürzt. Im Fall

^{1 6} Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 100ff

^{1 7} Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 102ff

Ohngesicht bleibt noch zu vermerken, daß der herrenlose Geist durch Chihiros Freundlichkeit ins Badehaus gelangt, wo er des Falschgoldmachens kundig, nur durch die Gier der Bediensteten zum monströsen Unhold wird.¹⁸

Der dritte Tag ist endlich der Elternrettung und der ersehnten Rückkehr in die reale Menschenwelt vorbehalten. Von der Chefin auf die Probe gestellt, wer denn aus einer Gruppe von Schweinen ihre Eltern wären, sagt das Kind, sie seien nicht dabei. Mit der treffenden Antwort hat Chihiro nun das Ziel erreicht: die Eltern sind entzaubert, der Dienstvertrag gelöst und der gemeinsamen Heimkehr steht nichts mehr im Weg.

Damit wird nun klar: Yubaba ist als Magierin gefürchtet, eine böse Märchenhexe ist sie jedoch nicht. Als Geschäftsfrau muss auch sie Regeln und Verträge achten, Besuch empfangen und bewirten lassen, wodurch ihre Macht begrenzt erscheint. Selbst ungebetene Geister und Gäste kann sie nicht mehr bannen, wenn sie ihr offen und mit Bestimmtheit gegenübertritt. Es bietet sich an, in Yubabas gestresstem Werktags-Ich und in Zenibas entspanntem Privat-Ich die beiden Seiten ein und derselben Person zu sehen.¹⁹ So kommt es denn, dass Chihiro beide zum Abschied Großmutter (Obasan) nennt. Es ist der dritte Aburaya-Tag, an dem Chihiro nach selbstlosem Einsatz aller Energie ihre Eltern wiedergewonnen hat und mit ihnen noch einmal durch den Tunnel geht. Aber sie wissen von dem ganzen Geschehen und der Örtlichkeit so gut wie nichts - ihr "Blackout" beginnt ja mit der Verwandlung in dem Straßenlokal und endet erst auf dem Weg zurück. Doch eine Überraschung wartet noch auf sie. Nach dem Tunnelgang vor ihrem abgestellten Wagen angelangt, beginnen sie, einige befremdliche Veränderungen wahrzunehmen: Ihr Auto ist mit Staub bedeckt, der Waldweg dicht mit grünem Kraut überwachsen und auch der Tunneleingang sieht nun leicht verfallen aus. Nur die Tochter weiß sich einen Reim darauf zu machen - für ihre Eltern muss das Ganze unbegreiflich bleiben: Der magische Tunnel trennt nicht nur den Raum, sondern auch die Zeit, die in dem Götter-Wellnessbad deutlich langsamer verläuft.²⁰

Chihiro hat ihre Zeit gut genutzt und an Wissen und Erfahrung, an Selbstvertrauen und Emotionen wesentlich hinzugewonnen. In dem bereits zitierten Spiegel-Interview führt Miyazaki aus, dass er mit dieser Geschichte jungen Menschen, wie er sie zum Beispiel unter den Kindern seiner Freunde finden kann, Mut zum Leben machen möchte. Und an anderer Stelle deutet er mit einem leichten Augenzwinkern an, dass "Aburaya" sehr wohl ein Spiegelbild des eigenen Studios sein könnte. Und dann wäre er der hart gestresste Kamaji.²¹

¹⁸ Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten, a.a.O., S. 105ff

¹⁹ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 105ff

²⁰ Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten, a.a.O., S. 102ff

²¹ Nieder, Julia: die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 106ff

4

Auch mit "Hauro no Ugoku Shiro" (2004) führt Miyazaki den Betrachter wieder in ein formal magisches und nur scheinbar stärker märchenhaftes Umfeld, als dies in der Geschichte von Chihiro der Fall ist. Das "Wandelnde Schloss", so der deutsche Titel, wirkt nicht minder realitätsbezogen. Die Adaption von "Howl's Moving Castle" der englischen Jugendbuch-Autorin D.W. Jones spielt wie das Original im Europa des beginnenden 20. Jahrhunderts.^{2 2}

Doch schon im Hintergrund-Setting wird eine interessante Veränderung deutlich. Während in der Vorlage überwiegend Wales als Ort der Handlung erscheint, wird dieser von Miyazaki in das aus Bruchstücken mittel- und westeuropäischer Landschaften zusammengefügte Fantasieland Ingari verlegt. So fällt es denn leicht auf, dass die Umwelt der Protagonistin Sophie einer Mischung aus elsässischer Fachwerk-Kleinstadt und walisischer Industriesiedlung im Heidelberger Neckartal vor einem hochalpinen Hintergrund verdächtig ähnlich sieht. „Ghibli“-Background-Zeichner hatten übrigens in der Vorbereitungsphase auf den Film Cardiff, Paris, Colmar und eben auch Heidelberg besucht, um dort inspirierende Skizzen zu erstellen. Und für das besondere Flair des beginnenden 20. Jahrhunderts sorgen noch bunte Uniformen, Plakate oder phantastische Fluggeräte, wie sie nur der französische Zeichner, Schriftsteller und Journalist Albert Robida (1848-1926) erdenken konnte.^{2 3}

Auch in der weiteren Erzählung nimmt Miyazaki Änderungen vor. So kürzt er die Handlung, verringert die Zahl der Personen und führt im Figurendesign für ihn typische Dispositionen aus, indem er die stereotypen Akteure der Vorlage in ambivalente Charaktere umgewandelt. Selbstursprüngliche Antagonisten wie die vor Arroganz aufgeblasene Hexe aus dem alpinen Ödland sowie die königliche Zaubermeisterin Suliman werden im Verlauf der Handlung auf liebenswürdige Großmütter reduziert, die ihre Fehler einsehen und gleich korrigieren.

Während er Natur und Umwelt als eine Art Seelenspiegel und einen beginnender großer Krieg als Nebenhandlung setzt, konzentriert sich Miyazaki ganz auf die psychologisch realistische Darstellung der Akteure. Wie in der Geschichte von Chihiro fällt somit das Augenmerk auf eine Nachvollziehbarkeit von Denken und Handeln und auf eine Entwicklungsfähigkeit der Charaktere. Weit stärker als die Romanvorlage betont der Filmplot die typischen Aspekte einer Bildungs- und Emanzipations-Geschichte. Er zeigt, wie die Protagonisten Sophie und Hauro durch eine Folge von äußeren Metamorphosen, die ihre inneren Seelenlandschaften nach außen kehren, einen tiefgreifenden Wandel durchlaufen und zu selbstbewussten und verantwortungsvoll handelnden Menschen

^{2 2} Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 107ff

^{2 3} Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 108ff

Gathge, Roderich: Mischwelten und ihre Bewohner in den Animationen von Hayao Miyazaki. In: Tamura, Kazuhiko (Hrsg.): Schauplatz der Verwandlungen. München (Iudicium) 2011, S. 194ff

reifen.^{2 4}

Sophie ist zu Beginn eine schüchterne 18jährige Hutmacherin, die im Geschäft ihres verstorbenen Vaters ein tristes Alltagsleben führt. Im Vergleich zu ihrer jüngeren und lebensfrohen Schwester verhält und fühlt sie sich unscheinbar. Und weil sie sich so kleidet, wie sie sich fühlt, stellt sie unbewusst einen Kontrast zu ihrer eigentlich hübschen Erscheinung her. Eines Tages lernt sie den attraktiven blonden Zauberer Hauro kennen, der sie vor zudringlichen Soldaten schützt. Obwohl sie vom Hören und Sagen zu wissen meint, dass der ein skrupelloser Herzensbrecher sei, verliebt sie sich in ihn.

Das wiederum erweckt den Unmut einer eigensinnigen Dame, die es ihrerseits auf Hauros Herz abgesehen hat. Sie, die Hexe aus dem Niemandsland, belegt Sophie kurzerhand mit einem Fluch und die junge Frau wird von einem Moment zum anderen zu einer gebrechlich wirkenden Greisin.

Da sie sich niemandem mitzuteilen wagt, verlässt Sophie nun ihr Elternhaus und begibt sich auf eine Wanderschaft, von der sie anfangs gar nicht weiß, wohin sie führt. Doch ihre Flucht aus der engen Heimat bewirkt die Emanzipation von dem bisherigen Leben und den Beginn einer Bildungsgeschichte.^{2 5}

War Sophie vorher ein mutloser Mensch mit einem jungen Körper, so entwickelt sie sich nun, wo ihr das Aussehen einer alten Frau aufgezwungen ist, zu einer aktiven, selbst- und zielbewusst handelnden Person. Im alpinen und menschenleeren Ödland trifft sie auf Hauros Schloss, welches außen wie innen einer Mischung aus wandelnder Müllhalde und waffenstarrer Festung gleicht, findet den Zutritt und beginnt mit inneren Erkundungen. Schon bald bringt sie in Erfahrung, dass Hauro gern vor Verantwortung flieht und im wahrsten Sinne des Wortes herzlos ist. Ein Dämonpakt, ein Tausch Herz gegen zusätzliche Zauberkraft trägt daran Schuld. Jedoch ist Dämon Calcifer selbst ein armer Teufel, weil er das sogenannte Schloss auf Hauros Wunsch und je nach Not zu verschiedenen Orten bewegen muss.

Magier Hauro ist häufig auf der Flucht. Die Gefahr droht ihm von der eigenen Zunft. Die Kollegin aus dem lebensfeindlichen Ödland will sein Herz und die Zaubermeisterin Suliman wünscht seinen Dienst fürs Vaterland im Kriegseinsatz. Durch die alpine Wildnis bewegt Dämon Calcifer das Schloss sichtbar, in städtischer Umgebung verbirgt er es hinter einer unscheinbaren Hausfassade, was seinem Besitzer zunächst genügend Sicherheit bietet. Von außen gut getarnt und durch eine farbig markierte Wählscheibe an der Ausgangstür jederzeit zum momentanen Ortswechsel bereit, erscheint Hauros Schloss als paralleler Frei- und Schutzraum inmitten einer realen und bedrohlichen Alltagswelt. Doch

^{2 4} Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 114ff

^{2 5} Gathge, Roderich: Mischwelten und ihre Bewohner in den Animationen von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 196ff

die Innensicht vermittelt gleich ein Psychogramm des ruhelosen Eigentümers.²⁶

Nun aber schafft Sophie als unermüdlich wirkende Putzfrau nicht nur reine Innenräume, sondern mit der Zeit auch geordnete Verhältnisse in Hauros Leben. Eine gemeinsame Seelenschau lässt hier nicht lange auf sich warten. Indem Hauro seine Liebe zu Sophie entdeckt, empfindet er Verantwortung und lernt zugleich, seine negativen Emotionen zu beherrschen, die er in der Märchenperspektive als hybrides und aggressives Vogelwesen gegen alle Kriegsparteien auslebt.²⁷

Auch Sophie kann sich emanzipieren und neu definieren. Ihr Reifeprozess lässt sie am Ende als das erscheinen, was sie nun in Wirklichkeit geworden ist, eine selbstbewusst handelnde junge Frau, die ihren Platz in der Gesellschaft gefunden hat. Jedoch bleiben ihr die grauen Haare. In der Bildungsgeschichte symbolisieren sie die erreichte innere Reife, welche durch den Heilprozess der äußeren Metamorphose abgeschlossen ist.²⁸

Wie in einem Märchen, so scheint es, überwindet Sophie durch ihre Liebe den bösen Fluch. Märchenhaft wirkt auch das Ende, welches den Dämon Calcifer zum guten Geist eines neuen, hellen und nun gänzlich entrümpelten Schlosses macht. Dank seiner Kraft fliegt es mit seinen Bewohner wohl einer gemeinsamen Zukunft, jedoch noch unbekanntem Zielen zu. Und man täusche sich hier nicht: Bei Miyazaki ist der Flug auch stets Metapher.²⁹ Hier ist sie nur ein Bild für Sophies und Hauros momentanen Glückszustand. Einen Ausblick auf Künftiges muss der Betrachter schließlich selber leisten.

Literatur

Bichler, Michelle: Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien. Marburg (Tectum) 2004

Deutsches Filminstitut (Hrsg.): Ga-Netchu! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt (Henschel) 2008

Jones, Diana Wynne: Sophie im Schloss des Zauberers. Hamburg (Carlsen) 2005

Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten am Beispiel der Filme von Hayao Miyazaki. Göttingen (Optimus) 2010

Knigge, Andreas C.: 50 Klassiker-Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman.

²⁶ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 109ff

²⁷ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 110ff

²⁸ Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten, a.a.O., S. 150ff

²⁹ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, a.a.O., S. 120ff

Hildesheim (Gerstenberg) 2004

Knigge, Andreas C.: Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern
bis zum Manga. Hamburg (Europa Verlag) 2004

Miyazaki, Hayao: Prinzessin Mononoke. In: Prinzessin Mononoke. Das Buch zum Film.
Hamburg (Carlsen) 2001

Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki. Marburg (Schüren) 2006

Tamura, Kazuhiko (Hrsg.) Schauplatz der Verwandlungen. Variationen über Inszenierung
und Hybridität. München (Iudicium) 2011