



archimaera
architektur.kultur.kontext.online

Karl R. Kegler
(Aachen/Köln)

Godzilla trifft Poelzig

Europäische Kulissen, Kopie und Collage im phantastischen Film Japans

Die Verwendung europäischer Architektursettings in japanischen „Trick“-Filmen (anime) ist mehr als die bloße Adaption einer – aus asiatischer Perspektive – exotischen Kulisse. Populäre Medien vertreten keine kritische Positionen; sie sind bemüht, an Vorstellungswelten und Seherfahrungen ihrer Betrachter anzuknüpfen. Auf diese Weise gelesen, sagen Kopien und bewusste (Re-)Kombinationen europäischer Motive im japanischen Film eine Menge über die Assoziationen, die asiatische Betrachter mit bestimmten Phasen europäischer Geschichte verbinden.

Doch auch Eigengesetzlichkeiten des „Trick“-Films als Medium dürfen nicht vernachlässigt werden. Wenig bekannte Motive aus der expressionistischen Architektur können beispielsweise dazu eingesetzt werden, einen bloßen Verfremdungseffekt zu erzielen. In subtileren Beispielen kann der Umweg über europäische Kulissen aber auch dazu dienen, Spannungen der jüngeren Geschichte Japans in einem verfremdeten Gewand zu verarbeiten.

<http://www.archimaera.de>
ISSN: 1865-7001
urn:nbn:de:0009-21-18642
April 2009
#2 "Raubkopie"
S. 101-110



In den siebziger Jahren erlebte die japanische Trickfilm-Serie *Heidi* ihren Siegeszug auf den Fernsehbildschirmen der Welt. Die gezeichnete Adaption nach der literarischen Vorlage von Johanna Spyri prägte mit ihren Settings für ein Millionenpublikum Bildschemata der Schweizer Alpenlandschaft oder der "großen Stadt" Frankfurt. Europäische Stadtbilder sind auch jenseits von literarischen Vorlagen ein wiederholt aufgesuchter Rahmen für japanische Animationsfilme (Anime). Dies hat viel mit einer Gattung der phantastischen Literatur und Filmkunst zu tun, die sich in der Populärkultur und nicht zuletzt im Bereich der Computerspiele wachsender Beliebtheit erfreut. "Steam Punk" bezeichnet ein phantastisches und ästhetisches Genre, das in einem alternativen 19. Jahrhundert angesiedelt ist. Neben die Dampfmaschinen und Eisenbahnen aus dem Zeitalter der ersten industriellen Revolution treten Flugmaschinen, Computer, Roboter, schwebende Städte oder Weltraumfahrzeuge. Diese Motive knüpfen nicht allein an eine historische Epoche an, sie verarbeiten auch die Traditionen einer literarisch-naturwissenschaftlichen Phantastik, die im 19. Jahrhundert von Autoren wie Jules Verne, Kurt Lasswitz oder H.G. Wells begründet wurde. Während die genannten Autoren in ihrer Zeit aber Imaginationen alternativer Zukünfte schrieben, projiziert das Genre des Steam Punk wirkliche Erfindungen und technische Fiktionen unserer Zeit in eine imaginierte Vergangenheit. Diese anachronistische Collage von Ungleichzeitigem lebt von der Kunst, die heterogenen Elemente in einem schlüssigen ästhetischen Konzept zu vereinen, in dem historisches Vorbild, verfremdete Kopie und Fiktion eine enge Verbindung eingehen. Der ästhetische Reiz besteht im Spiel des Wiedererkennens und Überrascht-Werdens, wenn Vertrautes in verfremdeter, Fiktionales in vertrauter Form repräsentiert wird. Dies gilt nicht allein für historische und fiktive Technik, die in diesen Phantasiewelten in viktorianischem Gewand ihren Auftritt findet, sondern auch für Architekturen, Stadt- und Landschaftsbilder.

Die Referenzen bestehen dabei nicht nur zwischen einer historischen Epoche und der Gegenwart, sie bestehen auch zwischen den fiktionalen Bild-

schöpfungen von Filmen oder graphischen Erzählungen, die einander zitieren. Die Möglichkeit für das Spiel mit derartigen Interaktionen erwächst aus der Medienerfahrung eines Publikums, das seit dem Siegeszug von Trickfilmserien in der Fernsehunterhaltung meist schon seit einem kindlichen Alter mit animierten Filmen und phantastischen Plots vertraut ist. Diese Eindrücke sind in der Regel sehr viel präsenter als eine eingehendere Auseinandersetzung mit Technik- und Baugeschichte. Sie stellen gewissermaßen die Medienkompetenz einer ganzen Generation dar. Der Wettbewerb kommerzieller Produzenten um die Aufmerksamkeit des Betrachters bewegt sich deshalb zwischen den Polen Authentizität und Originalität, zwischen der Tendenz, an erfolgreichen Konzepten festzuhalten, und dem Zwang, sie immer wieder so abzuwandeln, dass sie neu und erfrischend wirken. Dies kann durch Fortführung und Steigerung bekannter Motive, aber auch durch Nutzung neuer, unverbrauchter Kombinationen, (Sub)Kulturen und Hintergründe geschehen. Kopie und Variation sind daher Grundelemente der kommerziellen Medienproduktion.

Die hier vorgestellten Beispiele haben vor allem eines gemeinsam: sie sind Projektionen europäischer Stadt- und Architekturräume aus einer außer-europäischen Perspektive. Sie überschreiten damit eine doppelte Grenze, eine Grenze zwischen den Kulturen und eine Grenze zwischen Realität und Fiktion. Gerade deshalb bieten sie sich – ähnlich wie Traumvorstellungen – für eine Analyse an. Welche Aussagen transportieren die fiktionalen Settings zum Charakter ihres aus japanischer Perspektive doppelt „fremden“ Gegenstandes? Die Untersuchung dieser Frage wird dann interessant, wenn jenseits gängiger Klischees tiefer greifende Konnotationen zu europäischer Geschichte und europäischer Technik zu Tage treten. Die untergründigen Aussagen derartiger Repräsentationen sind keineswegs irrelevant. Auch wenn die verfremdeten Medienbilder sehr viel willkürlicher erscheinen als ihre realen Vorbilder, sind sie für einen modernen Konsumenten in der Regel näher, besser verfügbar und in diesem Sinne gewisser-

maßen „realer“ als ihr Vorbild. Das hier untersuchte heterogene Material illustriert die Kontexte und die Funktionen kopierter Architektursettings in animierten Filmen. Diese Kontexte ergeben sich nicht primär aus den adaptierten Vorbildern sondern aus den Interessen und Motiven von Produzenten und Betrachtern. In diesem Sinne sagen sie mehr über Japan als über Europa.

"Es ist nicht leicht, alt zu sein."

Es folgt einer gewissen Logik, wenn die beschriebenen rückwärts gewandten Fiktionen als Hintergrund das England des 19. Jahrhunderts aufsuchen. Großbritannien ist um die Mitte des 19. Jahrhunderts die industriell am weitesten fortgeschrittene Nation, eine globale Supermacht und außerdem Heimat einer literarischen Phantastik, die in Motiven zwischen Frankenstein und Zeitmaschine dankbare Anknüpfungspunkte liefert. *Laputa: Castle in the Sky* (1986), ein Film des Drehbuchautors, Zeichners und Regisseurs Hayao Miyazaki, der nach seiner Oscarzeichnung 2003 als der weltweit bekannteste japanische Animekünst-

ler gilt,¹ setzt in einem walisischen Bergbaurevier ein. Die märchenhafte Erzählung führt die zentralen Figuren in einem phantastischen Luftschiff zu einer fliegenden Stadt, in welcher eine Armee mächtiger Roboter schlummert. Nicht die getreue topographische Wirklichkeit walisischer Zechen und Bergarbeitersiedlungen, sondern eine in mehrfacher Hinsicht "fortentwickelte" Industrielandschaft illustriert die Ausgangsszenarie. Die rußigen Reihenhäuser der Bergleute, Schloten und Fördertürme klammern sich an die Hänge von canyonartigen Schluchten, in welche dunkle Schächte meilenweit hineinreichen.² Erst auf der Hochebene darüber entfaltet sich der Anblick der grünen Wiesen und Hügel von Wales. Die fiktionale Industrielandschaft collagiert vertraute Elemente in übersteigerter Form. Und sie ist nicht zuletzt eine Chiffre für Naturzerstörung und die Ambivalenz von Fortschritt – ein Motiv, das in Miyazakis Filmen wiederholt angesprochen wird.

Verwandte Motive begegnen im Anime *Steamboy* (Regie: Katsuhiro Otomo, 2004) Hier wächst neben dem



Das viktorianische London, nur eine Spur besser ... Die Schiffstypen und die Tower Bridge im oberen Bild folgen dem historischen Vorbild. Der Schaufelrad-Trimaran im zweiten Bild ist dagegen eine rückwärtsgewandte Fiktion. Abbildungen aus *Steamboy* mit freundlicher Genehmigung von Sony Pictures Home Entertainment ©.

Die gläserne Kuppel, welche im Film das "Dampfschloss" bekrönt, kommt mit außerordentlich wenig Stahl für die Konstruktion aus. Die oberen Glasflächen sind sphärisch gewölbt – beides Unmöglichkeiten für die Technik des 19. Jahrhunderts. Abbildung aus *Steamboy* mit freundlicher Genehmigung von Sony Pictures Home Entertainment ©.



(übersteigerten) Kristallpalast der Weltausstellung von 1851 ein riesiges schwarzes „Dampfschloss“ hervor und erhebt sich in den Himmel über London (vgl.: hier und hier). In dieser gigantischen Kreuzung aus Architektur und Maschine, einer komplexen Komposition aus schwarzen gusseisernen Formen, verbinden sich Elemente von Stahlwerk, Panzerschiff und neugotischer Architektur. Gekrönt wird das Ungetüm von einem Glaspavillon mit der filigranen Qualität der Gewächshäuser von Kew Gardens. Grottesker Weise gehören zu den Aufbauten der fliegenden Struktur sowohl Kanonen wie Karussellpferde. Eine derartige Kombination von Vertrautem, aber nicht Zusammengehörigem zeichnet auch den Plot aus, in dem nicht allein eine jugendliche Scarlet O’Hara jenseits ihrer Südstaatenheimat als amerikanische Investorin auftritt, sondern der Erfinder der Dampfmaschine Robert Louis Stevenson höchstpersönlich den Kampf gegen einen größenwahnsinnigen Widersacher aufnimmt. Im Bild der riesigen Struktur, die in der Schlusssequenz des Filmes über den Houses of Parliament in den Himmel steigt, verbinden sich schließlich traum- wie alpträumhafte Elemente. In ihnen kommt das ambivalente Potential des 19. Jahrhunderts symbolisch zum Ausdruck: Fortschritt und Umweltzerstörung, Entfaltungsmöglichkeiten und soziales Elend, Machtgewinn und Machtmissbrauch durch Technik. Die Inszenierung dieser widersprüchlichen Bedeutungsdimensionen ist in der Handlung wie in den in den fiktiv veränderten Bauten und Maschinen präsent.⁴

Die Eingangsszenen von Miyazakis *Das wandelnde Schloss* aus dem Jahr

2004 entfalten da zunächst eine andere Szenerie. Keine Industrielandschaft, sondern eine idyllische und erkennbar nach deutschen Vorbildern entworfene Stadt mit Fachwerkhäusern, spitzen Giebeln und Schindeldächern ist portraitiert. Hinter ihr ragen in der Ferne schneebedeckte Berggipfel auf. Der Betrachter fühlt sich in die Szenenbilder von *Heidi* zurückversetzt, doch nur die Hintergründe erinnern noch an die erfolgreiche Serie. Der Film erzählt eine Zauber- und Märchenhandlung, die mit einer Vielfalt phantastischer Maschinen in viktorianischem Gewand an das Genre des Steam Punk anknüpft.⁵ Die Assoziation zu *Heidi* ist gleichwohl kein Zufall, Miyazaki hatte in den 70er Jahren zu Beginn seiner Karriere im Anime-Geschäft die Stadt- und Landschaftshintergründe für die bekannte Serie gezeichnet.⁶ Dreißig Jahre später ließ er sein Team für *Das wandelnde Schloss* Eindrücke u.a. aus Heidelberg und Colmar sammeln, die sich in den genannten Stadtansichten widerspiegeln.⁷ Doch auch hier findet ein ambivalenter Bruch statt. Die fiktionale Kopie der romantischen deutschen Fachwerkidylle geht im letzten Drittel des Films bei einem Luftangriff in Flammen auf. Angesichts des Schicksals vieler deutscher Städte im zweiten Weltkrieg mutet dies makaber an, doch es ist möglicherweise genau diese Verbindung zum Schicksal deutscher Städte, die Miyazakis Auswahl dieses Settings begründet hat. Zu Beginn des Films feiert die Stadt in einem patriotischen Fahnenmeer den Ausbruch eines Krieges, Truppen paradien, ein Plakat mit dem Bild eines Soldaten verkündet – in deutscher Sprache – "Mut und Willenskraft". Dieser klare Bezug auf Deutschland wird dadurch ge-

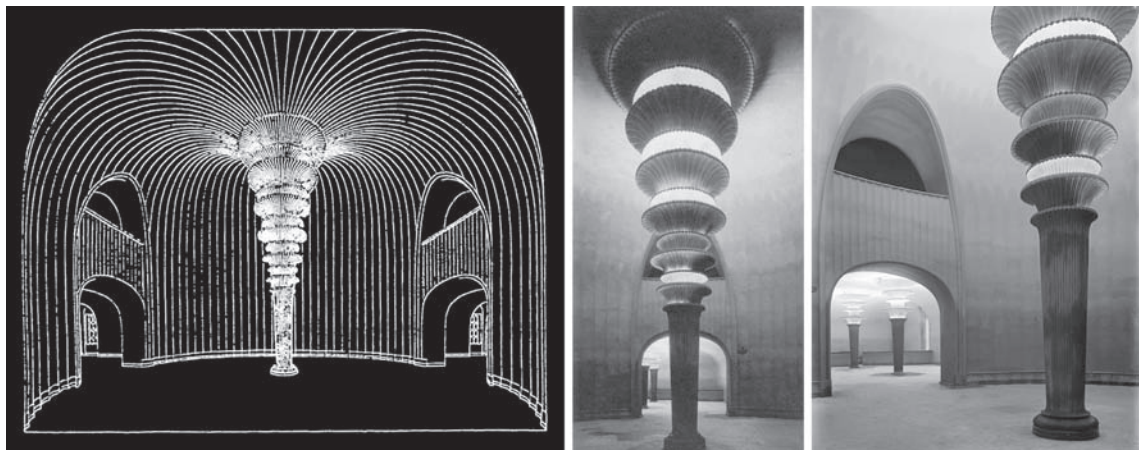
brochen, dass die Soldaten Monturen tragen, die stark an die französischen Uniformen des ersten Weltkriegs erinnern. Kein konkreter Bezug zu einer bestimmten nationalen Geschichte, sondern ein weit gefasstes Assoziationsfeld wird aufgespannt. Miyazaki nutzt den düsteren Hintergrund eines beginnenden und heftiger werdenden Krieges, als Setting für die Märchen- und Zauberhandlung des Films, um von einem starken, aber unscharf bleibenden Assoziationspotential zu profitieren, in dem sich Romantik und Bedrohlichkeit der europäischen Kulisse verbinden. Als das Postkartenbild der Fachwerkstadt schließlich der Bombardierung zum Opfer fällt, entkommen die Hauptfiguren durch eine magische Tür an einen hochgelegenen Ort, von wo aus sie aus sicherer Entfernung den Feuerschein der brennenden Stadt betrachten können. Im hin-und-her-Springen zwischen verschiedenen Schauplätzen gleichen die Akteure gewissermaßen den Schöpfern des Films, die aus verschiedenen Kontexten und Vorbildern auswählen, kopieren und rekombinieren. Das für einen Märchenfilm vielleicht grausige Bild der bombardierten und brennenden Stadt ist nur ein starkes atmosphärisches Setting und wird durch die doppelte Distanz der rückprojizierten Fiktion und des – von Japan aus gesehen – exotischen Schauplatzes Europa relativiert. Auch das titelgebende wandelnde Schloss als tricktechnischer Höhepunkt des Films besteht aus einer Collage von Architekturteilen – Erkern, Rohren, Zinnen, Zahnrädern, Schornsteinen, Panzertürmen und Signalmasten von Kriegsschiffen.⁸ Diese Elemente aus dem kriegerischen Bereich sind einigermaßen merkwürdig, da das Schloss keine militärische

Bedeutung besitzt; sie wirken wie eine surreale Assemblage. Wie das Haus der russischen Hexe Baba Jaga im Märchen bewegt sich das Schloss auf gigantischen Hühnerfüßen.

"Die Erde ist unser Planet. Verstanden!?"

Arbeiten die vorgestellten Beispiele bewusst mit der "Exotik" bekannter europäischer Ansichten, gibt es ebenso den Fall, dass bewusst wenig bekannte Settings benutzt werden, um einen fremdartigen Eindruck zu erzeugen. Eines der überraschendsten Beispiele findet sich in *Godzilla - Final Wars* (Regie: Ryūhai Katamura), der zum 50-jährigen Jubiläum der international bekannten Godzilla-Reihe 2004 in die japanischen Kinos kam. Die saurierartige Riesenechse muss in diesem Film nicht allein gegen ein gutes Dutzend Gegner aus vorhergehenden Filmen noch einmal antreten, die von Außerirdischen von einem riesigen kugelförmigen Raumschiff aus ferngesteuert werden. Die "X-Aliens" setzen außerdem eine Reihe von besonders gefährlichen "Monster-Cyborgs" ein, die zur Hälfte aus Maschinenteilern bestehen. Ziel der X-Aliens ist natürlich die Weltherrschaft. Godzilla kämpft für die Freiheit der Erde und erhält die Unterstützung menschlicher Helden. Als diese in das Raumschiff der Aliens eindringen, erlebt der Filmzuschauer eine Überraschung, denn die Innenräume des Schiffs gleichen in frappierender Weise dem Foyer von Hans Poelzig's *Großem Schauspielhaus* aus dem Jahr 1919.⁹ Die japanischen Filmarchitekten dürften Poelzig's international wenig bekannte expressionistische Architektur deshalb verwendet haben,

Perspektivische Darstellung und zeitgenössische Fotos der expressionistischen Säulen in Poelzig's *Großem Schauspielhaus*. Die Ähnlichkeit des Theaterfoyers, das erst 1988 noch unter Herrschaft der DDR-Regierung abgebrochen wurde, zu den Settings von *Godzilla - Final Wars* können Passagen aus dem Trailer illustrieren (vgl. <http://de.youtube.com/watch?v=jsLt3MtGg80>; das Innere des Raumschiffs kommt nach 31 Sekunden ins Bild).



um die Fremdartigkeit des außerirdischen Schiffs zu unterstreichen.

Hinzu kommt wahrscheinlich ein zweiter, pragmatischer Grund, der etwas mit der Herstellung filmischer Kulissen zu tun hat. Poelzigs expressionistische Architekturformen für Max Reinhardts „Theater der 5000“ waren zu ihrer Entstehungszeit darauf ausgelegt, illusionäre Effekte mit den einfachen Mitteln zu erzeugen, die im Jahr 1919 für den Umbau des Vorgängerbaus zur Verfügung standen – Laten, Sperrholz, Gips und Farbe.¹⁰ Das gelang Poelzig und seiner Partnerin und späteren Frau Marlene Moesche unter anderem durch den effektvollen Einsatz von farbigem Licht auf den stark strukturierten Oberflächen des expressiven Innenausbau.¹¹ Genau die gleichen preiswerten, aber effektvollen Methoden finden bei der Herstellung von architektonischen Filmsettings Anwendung; eben deshalb mag Poelzigs expressionistische Innendekoration für die japanischen Filmarchitekten ein interessantes Vorbild gewesen sein.

Andererseits verblüfft der Einsatz des expressionistischen Architekturzitates, da Godzilla – Final Wars in wesentlichen Teilen von einer futuristischen Optik geprägt ist. Dies tritt in der Action-Choreographie und dem Styling der menschlichen Akteure entgegen, die Anschluss an das Vorbild der *Matrix*-Trilogie suchen. Eine eigentümliche Ausnahme von diesem Schema ist Offizier Gordon (Don Frye), der Anführer des menschlichen Widerstandes. Merkwürdigerweise gleicht er in seinen Gesichtszügen und vor allem durch seinen ausgeprägten Schnurrbart dem Diktator Stalin, ein Eindruck, der noch unterstrichen wird durch Schnitt und Farbe seines Uniformmantels, der an

Modelle der Roten Armee erinnert.¹² Ein collageartiger Eindruck stellt sich außerdem dadurch ein, dass sich die spektakulären Szenen mit menschlichen Akteuren am tricktechnischen state of the art orientieren, die Monster dagegen – einer Tradition der Serie folgend – den Inszenierungsmöglichkeiten um 1960 entsprechen. Godzilla und seine Gegner werden von Darstellern in Monsterkostümen gespielt; sie bewegen sich in miniaturisierten Modelllandschaften, die beim Schlagabtausch der "Giganten" in Trümmer gehauen werden.

"Hab' ich's mir doch gedacht: Eine Umwelterkrankung!"

Mit weitgehend computergenerierten Umwelten und einer durchgehenden digitalen Nachbearbeitung markiert der Film *Casshern* (Regie: Kazuaki Kiriya), der wie der letzte Film der Godzilla-Reihe im Jahr 2004 in die Kinos kam, neue Möglichkeiten für die Komposition von Raumlandschaften aus kopierten Vorbildern. Die düster-phantastische Handlung verdichtet die totalitären Motive der zuvor vorgestellten Beispiele. Wie Godzilla entstammt der Held Casshern der japanischen Manga- und Animetradition und geht auf eine animierte Serie aus den 1970er Jahren zurück. Die Handlung der Neuverfilmung, in der menschliche Akteure in digitalen Kulissen agieren, spielt in einer fiktiven großasiatischen Republik, die nach einem fünfzigjährigen Krieg gegen die Europäische Union einen endgültigen Sieg erkämpft hat. Die Kriegshandlungen haben zu Umweltschäden geführt, welche die Gesundheit der Bevölkerung und der politischen Elite gefährden. Deshalb entschließt sich die faschistische Regierung zur biotechnologischen Produktion von "Neo-Zellen", die als

Zwischen Jules Verne und Revolutionsarchitektur. Parolen in kyrillischer Schrift und riesige Portraits des Staatsführers zieren einen Straßenzug der durch Elemente der Hochhaus- und der Industriearchitektur gestaltet ist. Die Flaggen mit dem Zahnrad im Zentrum erinnern an das Symbol der Deutschen Arbeitsfront. Die Achse läuft auf einen monumentalen Kuppelbau zu. Das fliegende Panzerschiff ist von Jules Vernes Roman *Robur der Eroberer* (1886) inspiriert (vgl. die Illustration von Georges Roux 1885 links). Abbildung aus *Casshern* mit freundlicher Genehmigung von I-On New Media ©.





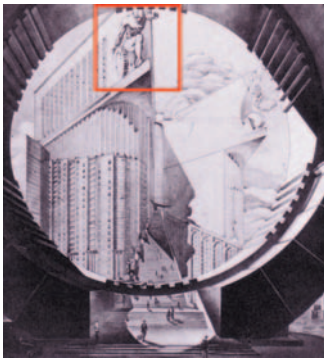
Der Duce im Stahlwerk. Monumentalportrait des Staatsführers in einem Industrierwerk. Für die Bildidee hat möglicherweise ein Monumentalportrait Mussolinis Pate gestanden, das 1936 im Adua-Gebiet im Norden Äthiopiens errichtet wurde (Vgl. Abb. links; Abb. aus L'illustrazione Italiana vom 26. Februar 1936). Abbildung aus *Casshern* mit freundlicher Genehmigung von I-On New Media ©.

Lieferanten von Transplantationsorganen dienen sollen. Als sich diese organischen Kulturen durch einen Blitzschlag zu ganzen Menschen vervollständigen, werden die "Neo-Menschen" in einer Kurzschlussreaktion durch das Militär umgebracht. Einige entkommen allerdings in eine vergessene schwebende Stadt, in der sie eine Armee von Robotern vorfinden, mit deren Hilfe sie einen Vergeltungskrieg gegen die Menschheit anstrengen.

Diese Inszenierung, die sich auf weiten Strecken der Ästhetik eines Videoclips bedient, ist fraglos verworren und phantastisch. Nicht die Handlung, sondern das digitale Bühnenbild ist hier von Interesse. Die Eingangsszenen zeigen eine digital generierte Stadt- und Industrielandschaft, die Elemente russischer Revolutionsarchitektur, des italienischen Faschismus und des nationalsozialistischen Deutschland zitiert. Große Parolen in kyrillischer Schrift stehen auf den Fassaden neben monumentalen Bildern des Staatsführers. Das Bild der Straßen ist durch marschierende Menschenmassen und durch schwarz-weiß-rote Flaggen gestaltet, die entfernt an die Hakenkreuzfahne erinnern. Im Hintergrund tauchen zwischenzeitlich die Bogenfassade des Kolosseums, die Front des Petersdomes und weitere klassische Architekturzitate auf. Allgegenwärtig sind Monumentalstatuen, die Waffen oder Werkzeuge in heroischen Posen präsentieren. Das inszenierte Großreich tritt in einem Setting auf, das sich aus Versatzstücken der totalitären Regime Europas aus der Zeit der 1930er Jahre zusammensetzt. Die Atmosphäre autoritärer Gewalt wird noch gesteigert, wenn zwischenzeitlich asiatische Soldaten, die mit den charakteristischen Stahlhelmen der Wehrmacht ausgestattet sind, Massa-

ker an einer indigenen Bevölkerung verüben. Die Überlebenden werden in einem Containerzug in ein ungewisses Schicksal deportiert. Das schwebende Schloss der Neomenschen ist ein Hybrid aus Brueghels Turm zu Babel und Neuschwanstein, das Innere gleicht einer gotischen Kirche, die Köpfe der Roboterarmee sind mit preußischen Pickelhauben bekrönt, das Symbol ihrer Herrschaft ist eine dreiarmlige Swastika. Im Arbeitszimmer einer der tragenden Gestalten, des Rüstungswissenschaftlers Dr. Kozuki, finden sich – in deutscher Frakturschrift – die Inschriften "Für alle Soldaten" und "Zur Erinnerung an meine verstorbene Frau". *Casshern* ist bis ins Detail ein Kompositum aus kopierten Elementen, das in einem erheblichen Umfang mit den Konnotationen von Revolutionsarchitektur, Weltkrieg, deutscher Romantik und deutschem Militarismus spielt.¹³

Während das Genre des Steam Punk mit dem Entwurf einer phantastisch veränderten Wirklichkeit arbeitet, die sich aus dem Formenrepertoire des 19. Jahrhunderts bedient, zieht *Casshern* das Zeitalter der europäischen Ideologien für ein solches Setting heran. Vom Plot her erzählt *Casshern* eine ähnlich phantastische Geschichte wie *Laputa: Castle in the Sky*, die Filmarchitektur rekurriert jedoch auf ein anderes historisches Referenzfeld. Dabei wird – zumindest in den Augen eines europäischen Betrachters – ein Tabu gebrochen. Aufgrund der historischen Rolle, welche autoritäre Architekturen und Bildpropaganda im Dienste menschenverachtender Ideologien gespielt haben, verbietet sich ihre freie ästhetisierende Verwendung für ein phantastisches Szenario, das nicht auf klare Weise gegen die dahinterstehenden Weltanschauungen Stellung bezieht. Auf der anderen Seite besitzen die ar-



Die Monumentalstatue im Bildzentrum zitiert ein Detail aus Konstantin Melnikovs Entwurf für das sowjetische Kommissariat für Schwerindustrie von 1934 (vgl. Abb. links). Die Platzanlage ist durch eine Collage von Tempelfronten gestaltet. Der Monopteros im Zentrum, an dem Architrave und Fries fehlen, erinnert an den antiken Tempel des Hercules victor in Rom (vgl. http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/Rome.Hercules_Victor.01.JPG). Die merkwürdig geformten Raumschiffe sind möglicherweise von einem Gefährt in David Lynchs Film *Dune* (1984) inspiriert (siehe <http://www.youtube.com/watch?v=WFCdBJktcw0&feature=related>). Abbildung aus *Casshern* mit freundlicher Genehmigung von I-On New Media ©.

Zwischen *Batman* und *Blade Runner*. Der Schattenriss vor dem riesigen Mond erinnert an den bekannten Comichelden. Die Industrielandschaft zitiert die Eingangssequenz von Ridley Scotts *Blade Runner* (1982, vgl. http://farm4.static.flickr.com/3245/2893298428_1fa6246ff4_o.png). Die Räder der Fördertürme verweisen allerdings in die 1930er Jahre. Am unteren Bildrand sind Kuppeln und Tempeltürme zu erkennen, die an Angkor erinnern. Abbildung aus *Casshern* mit freundlicher Genehmigung von I-On New Media ©.

chitektonischen und militärischen Inszenierungen der autoritären Regime Europas gerade wegen ihrer fatalen historischen Rolle ein sehr hohes Maß an Bekanntheit.

Der Vorwurf, dass durch Kopieren aus diesem Formenvorrat gedankenlos an eine faschistoide bzw. totalitäre Ästhetik angeknüpft wird, ist nicht von der Hand zu weisen, auch wenn Krieg, Militarismus und Diktatur im Film eindeutig negativ gewertet werden. Hinter den dominanten Bildern, die am Ende des Filmes ein monumental und spektakulär inszeniertes Schlachtengemälde zeichnen, hat die intendierte Antikriegsbotschaft es schwer, sich zu behaupten. Mehrfach kann die visuelle Dominanz spektakulärer Einzelsequenzen inhaltliche Schwächen in der Entwicklung der Handlung nicht ausgleichen. Der Film droht, in einzelne Clips zu zerfallen. Dabei hat die inhaltliche Anlage durchaus mehr Potential. Den titelgebenden Überhelden Casshern begleitet das Aufbegehren gegen seinen Vater, der zum Schöpfer der Neo-Menschen wird. Als er nach einer tödlichen Verwundung im Krieg von seinem Vater wieder zum Leben erweckt wird, wird er selbst zum Neo-Menschen, schließt sich aber keiner der kriegführenden Seiten an. Ein paralleler Handlungsstrang schildert eine zweite Vater-Sohn-Beziehung, die Revolte des Diktatorensohns gegen den

allmächtigen Staatschef. Eine implizite Anklage gegen die Vätergeneration ist auch in einer der Schlusswendungen des Films enthalten. Sie enthüllt, dass die Neo-Menschen aus den Organen eines indigenen, "ursprünglichen" Volkes gezüchtet wurden, das von der autoritären Regierung brutal verfolgt wird. Sein Lebensbereich ist das einzige Element im Setting des Films, welches mit Statuen von Buddha und einer archaisch wirkenden Felsarchitektur an traditionelle Formen asiatischer Kultur anknüpft.

Macht man sich die Mühe, die stilistischen Inszenierungen mit diesen Inhalten in Verbindung zu setzen, ergibt sich eine zweite Interpretationsebene. Sie lenkt den Blick auf die politische Dimension der fiktiven Handlung. Jenseits von Actionsequenzen und futuristischer Inszenierung beschreibt der Filmplot ein autoritäres Großreich, das vor Jahrzehnten einen weltweiten Konflikt ausgelöst und indigene kulturelle Traditionen vernichtet hat. Die politisch und wissenschaftlich tonangebende Vätergeneration hinterlässt ihren rebellierenden Söhnen ein Erbe aus Militarismus und ökologischer Zerstörung sowie die moralische Altlast eines verbrecherischen Krieges. Das Aufbegehren der Neo-Menschen ist eine unbewusste Reaktion auf den völligen Verlust der kulturellen Identität. In diesem Zusammenhang lässt



Roboter mit preußischer Pickelhaube. Abbildung aus *Casshern* mit freundlicher Genehmigung von I-On New Media ©.



sich die dominierende Collage aus Elementen europäischer Diktaturen als Kritik am Prozess der Verwestlichung der japanischen Kultur lesen. Die Inszenierung der durchweg problematischen Vater-Sohn-Verhältnisse deutet vor dem Erbe des fiktionalen militaristischen Großreiches zudem auf ein Thema, das in Japan nach

wie vor zu den Tabus gehört: die Frage nach der persönlichen Schuld der Väter- und Großvätergeneration an den Verbrechen des zweiten Weltkriegs. Auf dieser Deutungsebene werden in einem verfremdeten Setting Themen angesprochen, welche weniger mit Europa, mit Japan aber um so mehr zu tun haben.

Anmerkungen

1 Miyazakis Film *Chihiros Reise ins Zauberland* erhielt 2003 den Oscar als bester Animationsfilm. Miyazaki hatte Drehbuch und Storyboard entwickelt und Regie geführt.

2 Einige Einblicke gibt der Trailer. Vgl. <http://de.youtube.com/watch?v=jBc01PvLD0I>

3 vgl.: <http://uk.movies.ign.com/dor/objects/731781/steamboy/images/steamboy-20050224025755018.html?page=mediaFull> und http://area.autodesk.com/stories/cs/the_area/071021_2012/steamboy_03_large.jpg

4 vgl. <http://de.youtube.com/watch?v=ZQRc1AYuOlq>

5 Einige Einblicke gibt der Trailer. Vgl. <http://de.youtube.com/watch?v=Fw6mAR3JR7U>

6 Julia Nieder: *Die Filme von Hayao Miyazaki*. Marburg 2006. S. 21.

7 Ebd. S. 108.

8 vgl. <http://thumbs.filmstarts.de/wallpaper/Das-WandelndeSchloss02.jpg>

9 vgl. http://www.tohokingdom.com/concept_art/gfw/xm_main_hall3.htm und http://www.tohokingdom.com/concept_art/gfw/xm_corridor1.htm. Bilder aus dem Film wurden von der Produktionsfirma Toho Intl. nicht zugänglich gemacht. Die Ähnlichkeit zu Poelzig ist in den realisierten Settings noch deutlicher als in den Entwürfen. Einen Eindruck können einige Passagen aus dem Trailer geben (vgl. <http://de.youtube.com/watch?v=jsLt3MtGg80>).

10 Marco Biraghi: *Hans Poelzig. Architektur 1869-1936*. Berlin 1993. 40-49.

11 Die Nutzung von Motiven aus Poelzigs *Großen Schauspielhaus* hat einen Vorläufer in David Lynchs Science-Fiction-Verfilmung *Dune* (1984). Hier ist der Thronsaal auf dem goldenen Planeten Kaitain mit Formen gegliedert, die deutlich an die Stalaktiten aus dem Zuschauersaal des expressionistischen Theaters erinnern. Lynchs Monumentalepos, das als erstes Mode und technische Anmutungen aus dem 19. Jahrhundert mit einem Science-Fiction-Plot kombinierte, gehört zu den

Gründungseinflüssen des Steam-Punk avant la lettre. Hier cf. Herbert Seeßlen: "A Fake Renaissance" (<http://www.oliver-faulhaber.de/sf/dune/analysen/dunesees.htm#7>).

12 Ursprünglich hatten die Kostümdesigner für ihn eine Aufmachung vorgesehen, die stark an eine Uniform eines Wehrmachtsoffiziers erinnert hätte (vgl. http://www.tohokingdom.com/concept_art/gfw/gordon2.htm).

13 Die verarbeiteten Einflüsse sind breit gefächert. In der Stilisierung und gesättigten Farbigkeit der teils stark verfremdeten Bilder ist der Einfluss des expressionistischen Stummfilms, der teils einfarbig getöntes Filmmaterial verwandte, unübersehbar. Direkt zitiert wird eine der bekanntesten Szenen aus Fritz Langs *Metropolis* (1927), als sich der Held Casshern vergeblich bemüht, die Explosion einer gigantischen Bombe dadurch aufzuhalten, indem er die Zeiger einer übergroßen Uhr zum Stehen bringt (vgl. <http://img.photobucket.com/albums/v181/nightmare-fromheaven/MetropolisBackground.jpg>).