

Hintergrundgestaltung im japanischen Anime

SARAH AIGNER



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im November 2016

© Copyright 2016 Sarah Aigner

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 30. November 2016

Sarah Aigner

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Themeneinführung	1
1.2 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit	1
2 Geschichte des Animes	3
2.1 Erste Animationsfilme in Japan	3
2.2 Anime nach dem Zweiten Weltkrieg	4
2.3 Ozamu Tezukas <i>Astro Boy</i>	5
2.4 The Golden Age of Anime	5
2.5 Zeitalter des Computers	6
3 Bildaufbau im Animationsfilm	8
3.1 Gestaltung des Bildes	8
3.1.1 Komposition	8
3.1.2 Bildebenen	9
3.1.3 Staging	9
3.1.4 Center of Interest	11
3.1.5 Limited Animation	11
3.2 Bildaufbau im Anime	12
3.2.1 Mosaik-Konzept	12
3.2.2 Stil des Anime	13
3.2.3 Licht, Schatten, Farbe	14
3.2.4 Visuelle und narrative Aspekte	16
3.2.5 Appeal von Anime	19
3.3 Einflüsse außerhalb von Japan	20
3.3.1 Westlicher Anime	21
3.3.2 Manhwa	21
3.3.3 Manhua	22

4	Filmanalyse	25
4.1	<i>Studio Ghibli</i>	25
4.1.1	<i>Princess Mononoke</i>	26
4.1.2	Art und Design	26
4.1.3	Center of Interest	26
4.1.4	Geschwindigkeit	27
4.1.5	Ebenen	28
4.1.6	Licht, Schatten und Farbe	29
4.1.7	Technische Aspekte	29
4.2	<i>Ghost in the Shell</i>	32
4.2.1	Art und Design	32
4.2.2	Center of Interest	32
4.2.3	Ebenen	33
4.2.4	Licht, Schatten und Farbe	35
4.2.5	Sichtweise des Cyborgs	35
4.3	<i>5 Centimeters per Seconds</i>	40
4.3.1	Art und Design	40
4.3.2	Center of Interest	41
4.3.3	Geschwindigkeit	41
4.3.4	Ebenen	42
4.3.5	Licht, Schatten und Farbe	42
4.3.6	Symbole	44
5	Fazit	47
A	Inhalt der CD-ROM/DVD	49
A.1	Masterarbeit	49
A.2	Abbildungen	49
	Quellenverzeichnis	50
	Literatur	50
	Filme und audiovisuelle Medien	51
	Online-Quellen	53

Kurzfassung

Der Anime ist heutzutage nicht nur in seinem namensgebenden Land Japan bekannt, sondern fand Anklang weltweit über die geografischen Grenzen hinaus. Er durchlebte einen kulturellen Wandel, vom damaligen japanischen Theater, zu Kriegspropaganda und Manga, bis hin zu Einflüsse aus dem Westen und schlussendlich zum Anime wie wir ihn heute kennen. Dabei gibt es eine Vielzahl an unterschiedlichen Genres und Zeichenstilen. In der folgenden Arbeit wird vor allem die Hintergrundgestaltung des japanischen Anime genauer untersucht, Einflüsse aus dem Westen werden aufgezeigt, und anhand einer Filmanalyse dreier unterschiedlicher Anime sollen markante Ähnlichkeiten, Unterschiede und neuartige Stilelemente erfasst werden.

Abstract

Anime nowadays isn't restricted to its eponymous country Japan, its appeal spreads throughout the world, beyond geographical borders. It underwent many changes through the ages: from Japanese theatre, wartime propaganda and manga, to western influences and the anime we know today and its variety of different genres and styles of drawing. The aim of this thesis is to analyze the background design of anime, western influences and with the comparison of three different anime, marked similarities or differences and new styles will be demonstrated.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Themeneinführung

Mittlerweile gibt es eine Vielzahl an verschiedenen Genres im Animationsfilm. Der Anime ist eine besondere Art des Animationsfilm und findet seinen Ursprung in Japan. Seine Entstehungsgeschichte reicht bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts zurück und er wurde durch vielerlei Einflüsse innerhalb sowie außerhalb von Japan geprägt. Die fortschreitende Technik, Computer und CGI öffnen Türen für neuartige Gestaltungsmöglichkeiten, dennoch ist der Stil des Anime klar definiert und von anderen Animations-, und insbesondere Zeichentrickfilmen unterscheidbar. In den letzten Jahrzehnten wurde Anime auch außerhalb von Japan immer mehr bekannt und sein Publikum wächst bis heute stetig an. Dies wird unter anderem durch das breite Angebot an verschiedensten Genres innerhalb des Anime gewährleistet, sowie durch unterschiedliche Stile und Designs. Der Aufbau einer Szene, sowie die Gestaltung des Hintergrundes, spielt ebenso im Anime eine entscheidende Rolle. Um dem Bild Tiefe und Räumlichkeit zu verleihen werden mehrere Ebenen verwendet, auf denen sich Charaktere und Objekte befinden. Zudem werden diverse optische Elemente und Formen verwendet, um die Gefühle und Emotionen der Charaktere, oder die Stimmung in der Szene hervorzuheben. Der Hintergrund wird dabei oftmals völlig verfremdet und sehr surreal dargestellt.

1.2 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit

Diese Arbeit dient der Analyse der Hintergrundgestaltung im japanischen Anime. Hauptaugenmerk wird auf den Aufbau des Hintergrundes gelegt, ob traditionelle Gestaltungsprinzipien wie Center of Interest, Drittelteilung, sowie typische Anime-Elemente zum Einsatz kommen, und ob Ähnlichkeiten oder Unterschiede innerhalb von Anime verschiedenen Genres und Stils zu erkennen sind. Das erste Kapitel soll eine kurze Einleitung in das Thema

geben. Kapitel 2 dient der Aufarbeitung der Geschichte des Anime. Es werden Ursprung, Entwicklung während Kriegs-, und Nachkriegszeit erläutert, erste Anime und Anime-Künstler werden angeführt, sowie Einflüsse aus dem Westen und die immer fortschreitende Globalisierung. Kapitel 3 widmet sich dem Bildaufbau im Anime, insbesondere der Gestaltung des Hintergrundes. Es werden typische Anime-Elemente und Stile beschrieben, und es wird vor allem auf den Unterschied zwischen visuellen und narrativen Hintergrund hingewiesen. Kapitel 4 dient der Analyse dreier unterschiedlicher Anime und deren Vergleich. Anschließend wird eine kurze Schlussbemerkungen zu den Erkenntnissen meiner Arbeit gegeben.

Kapitel 2

Geschichte des Animes

Unter dem Begriff *Anime* werden jene Zeichentrickanimationen zusammengefasst, die ihren Ursprung in Japan finden [5, S. 30]. Dabei wurde der Begriff erst Mitte des 20. Jahrhunderts verbreitet verwendet, gängige Bezeichnungen für den damaligen Anime waren *senga* (line art), *kuga* (flip pictures), *dekobo shin gacho* (mischievous new pictures), *chamebo-zu* (playful pictures), und später populäre Bezeichnungen wie *manga-eiga* (cartoon films) sowie *do ga* (moving pictures) [4, S. 1]. Der Historiker Tsugata Nobuyuki nannte auf die Frage „Was ist Anime?“ drei bedeutenden Einflüsse: *Astro Boy* (1963) [16], *Space Cruiser Yamato* (1974) [48] und *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) [40], sowie *Neon Genesis Evangelion* (1995) [41] und *Princess Mononke* [46] (1997) [4].

2.1 Erste Animationsfilme in Japan

Der erste animierte Film in Japan wurde vermutlich im Jahre 1916 oder frühen 1917 von Shimokawa Oten veröffentlicht. Er wurde mit Kreide gezeichnet und ist weniger als 5 Minuten lang [53]. Viele der ersten produzierten Kurzanimationen und frühen Animationsstudios wurden im *Great Kanto Earthquake* im Jahre 1923, oder den Bombenanschlägen während des Zweiten Weltkrieges zerstört. Mit Sicherheit belegt ist die Veröffentlichung des Animationsfilmes *Dekobo Shingacho - Meian no Shippai* (*Dekobo's New Picture Book - Failure of a Great Plan*) im Februar 1917 [53]. Insgesamt wurden etwa 20 Kurzanimationen im selben Jahr produziert, und Zeichner Oten Shimokawa, Junichi Kouchi und Seitaro Kitayama galten als *Väter des Anime*. Diese ersten Filme unterschieden sich grundlegend von dem, was heutzutage als Anime verstanden wird. Die mit Kreide gezeichneten Linien wurden per Shot gelöscht und neu gezeichnet. Diese Methode wurde jedoch rasch durch das Verwenden von Papier Cut-Outs abgelöst (Abb. 2.1). Es handelte sich hierbei um Stummfilme, die durch einen Erzähler oder musikalische Untermalung live dem Publikum vorgeführt wurden. Ursprünglich



Abbildung 2.1: Papier Cut-Outs – Anime aus dem Jahre 1917 [53].

wurde diese Form der Animation als *Kamishibai (Paper Drama)* bezeichnet. Der Künstler verwendete für jeden Charakter eine andere Stimme und die Papier Cut-Outs wurden in einer Box, die einem Fernseher ähnelte, ausgetauscht [11]. Inhalt und Geschichte ähneln jedoch heutigem Anime, es wurden vor allem lustige Geschichten erzählt, über Samurai, oder japanische Volksmärchen [53]. Ein weiterer Pionier, Kenzo Masaoka, wurde in den 1930er Jahren bekannt. Er produzierte *Chikara to Onna no Yo no Naka (Within the World of Power and Women)* [20], den ersten Anime mit zuvor aufgenommener Stimme, auch als *Talkie* bezeichnet, im Jahre 1933. Im darauffolgenden Jahr entstand der erste, vollständig mit *Cels* produzierte Animationsfilm Masaoka's *Chagama Ondo (The Dance of the Chagamas)* [19]. Werbende und lehrende Animationsfilme, sowie Propaganda florierten im weiteren Verlauf, vor allem während des Zweiten Weltkrieges. Der erste Anime in Spielfilmlänge war *Momotaro: Umi no Shinpei (Momotaro, Sacred Sailors)* [36], 1945. Hierbei handelte es sich um einen Propagandafilm, der anthropomorphe Tiere als Hauptcharaktere darstellt, und Hoffnung und Frieden vermitteln sollte.

2.2 Anime nach dem Zweiten Weltkrieg

Nach Ende des Zweiten Weltkrieges wurden verbreitet farbige Anime produziert. Erster farbiger Animationsfilm in Spielzeitlänge wurde vom Studio *Japan Animated Films* im Jahre 1956 veröffentlicht, drei Jahre später in Amerika. Japan Animated Films wurde 1948 gegründet und später vom heute bekannten *Toei Studio* aufgekauft. Immer mehr Anime wurde auch außerhalb von Japan bekannt und Zeichentrick aus den United States, vor allem *Disneyfilme* und die *Fleischer Cartoons*, beeinflussten japanische Künstler, was als *Mickey Mouse und Boop Boom* bezeichnet wurde [4]. Ein bekannter Anime Künstler in den späten 1950er Jahren war Osamu Tezuka. Er ar-

beitete zusammen mit *Toei* an seiner Serie *Boku no Son Goku (Son-Goku the Monkey King)* [14]. Er wurde von vielen als *God of Manga* bezeichnet. Später gründete er sein eigenes Animationsstudio *Mushi Production*, kurz *Mushi Pro*. Vor 1958 konnten Animationsfilme lediglich in Theatern angesehen werden, oder durch wohlhabende Bekannte, die einen Projektor besaßen. Das Fernsehen änderte dies schlagartig. Der erste Anime, der im Fernsehen ausgestrahlt wurde, war *Mogura no Aventure (Mole's Adventure)* [35]. Es handelte sich um eine jeweils 9-minütigen Cut-Out Animation in Farbe. Zwei Jahre später folgte der Anime *Mittsu no Hanashi (Three Tales)* [34], der ebenso den ersten im amerikanischen Fernsehen übertragenen Anime darstellte [53].

2.3 Ozamu Tezukas *Astro Boy*

Ein großer Erfolg war 1963 Tezukas und *Mushi Pros* Animeserie *Tetsuwan Atom (Astro Boy)* [16], der auf Tezukas Manga basiert [61]. Die Serie handelt von einem jungen, anthropomorphen Roboter, der in der Welt der Menschen regelmäßig Verbrechen, Alien und andere Roboter bekämpft (Abb. 2.2). Es wurde eine Animationstechnik namens *Limited Animation* entwickelt, die vor allem aus zeit- und kostensparenden Gründen verwendet wurde [53]. Tezuka entschied sich gegen die damaligen Animationstraditionen und Einflüsse, vor allem aus den United States, und eroberte dadurch das Fernsehen. *Full Animation*¹, die von Disney praktiziert wurde, verwendete eine Vielzahl an *Cels*. Als *Cels* werden transparente Layer bezeichnet, die dann auf fotografiertes Bildmaterial gelegt werden, und somit Animation simulieren. Tezuka realisierte jedoch, dass Animation nicht flüssig und vollständig animiert sein muss um das Geschehen und die Geschichte zu verstehen und zu genießen. *Astro Boy* wurde somit als erster offizieller Anime im Fernsehen bezeichnet. Tezuka verließ *Mushi Pro* 1968 und gründete sein eigenes Animationsstudio *Tezuka Productions*. Viele weitere Animatoren folgten ihm und entschieden sich für ein eigenes Animationsstudio, zwei nennenswerte sind unter anderem *Madhouse (Card Captor Sakura* [18], *Death Note* [23], *One-Punch Man* [43]) und *Sunrise (Gundam Wing* [28], *Cowboy Bebop* [22], *Code Geass* [21]) [61].

2.4 The Golden Age of Anime

Die 1980er Jahre werden als *Golden Age of Anime* bezeichnet [61]. Es fand eine Explosion an unterschiedlichen Genres statt und das Interesse an Anime wurde immer größer. *VHS (Video Home System)* [72] und weitere Aufnahme-/Abspielgeräte wurden populär und für das breite Publikum zugänglich.

¹Mehr zu Limited/Full Animation wird in Abschnitt 11 angeführt.

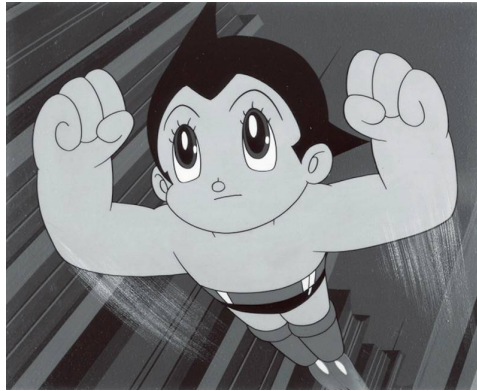


Abbildung 2.2: Erster offizieller Anime im Fernsehen, *Astro Boy* (1963) [61].

1983 wurde schließlich die erste *OVA* (*Original Video Animation*) veröffentlicht, eine Animation, die speziell für den Videomarkt produziert wird, ohne zuvor im Fernsehen oder Theater veröffentlicht zu werden [60]. Ein weiterer Meilenstein in der Geschichte des Anime war die immer weiter fortschreitende Technologie und das Anwenden von *CGI* (*Computer Generated Imagery*) [68]. Der Großteil wurde mit Sicherheit noch traditionell per Hand gezeichnet, für einzelne, komplexere Szenen waren jedoch computergenerierte Bilder und Animationen wesentlich einfacher. In den folgenden Jahren folgten einige erfolgreiche und auch heute bekannte Anime, wie etwa *Kaze no Tani no Nausicaä* (*Nausicaä of the Valle of the Wind*) [40], produziert von Isao Takahata und Hayao Miyazaki, sowie *Toei* Animator Akira Toriyamas *Dragon Ball* [24]. Viele weitere Genres innerhalb von Anime wurden populär, wie etwa *hentai* oder *yaoi* und zeigen deutlich, dass Anime keineswegs ausschließlich für Kinder und Jugendliche bestimmt sind. Viele Anime Studios wurden aufgrund der Wirtschaftskrise in Japan 1991 geschlossen, was jedoch der Popularität von Anime keineswegs schadete. Der Bekanntheitsgrad des *Studio Ghiblis* stieg stetig an, und Anime wie *Sailor Moon* [45], *Pokemon* [44] und *Neon Genesis Evangelion* [41] ließen die Anime-Kultur weiter aufblühen [61].

2.5 Zeitalter des Computers

Seit Mitte der 1930er Jahre wurden Anime fast ausschließlich mittels *Cel-Animation* produziert. Immer mehr wurden jedoch moderne Technologien und Methoden verwenden, die Animation vereinfachten, oder einen besonderen Effekt oder Stil erzeugten. Der erste vollständig computeranimierte Animefilm war *A.L.I.CE* [15] aus dem Jahre 1999, produziert von Kenichi Maejima und den *GAGA Communication Studios* [61]. Eine große Anzahl



Abbildung 2.3: Bekannte Anime produziert außerhalb von Japan, *Avatar: The last Airbender* (2005) [17] und *Samurai Jack* (2001) [47].

an traditionellen Animatoren, wie etwa Hayato Miyazaki, experimentierten mit dem neuen Medium, und verwendeten CGI in einem Großteil ihrer Filme. Mit dem Internet kam ein weiteres Medium hinzu, dass der Verbreitung des Anime weltweit zugute kam. Animationsstudios veröffentlichten ihre Serien und Filme in Japan, sowie in Nord- und Südamerika zur selben Zeit, und gründeten eigene Online Streaming Seiten, wie etwa das bekannte *DAISUKI.net* in 2013. Während zuvor japanische Animatoren vor allem von *Disney* inspiriert wurden, so werden heutzutage ebenso viele Künstler aus dem Westen von japanischem Anime beeinflusst. Beispiele hierfür sind *Avatar: The last Airbender* [17] und *Samurai Jack* [47], die beide nicht in Japan produziert wurden, aber eindeutig den typischen Stil japanischer Anime aufweisen (Abb. 2.3). Die geographische Grenze von Westen und Osten stellt keineswegs eine Grenze in der Welt des Anime dar, weshalb es heutzutage auch schwierig ist, den Begriff *Anime* lediglich auf Zeichentrick aus Japan einzugrenzen, da er ebenso für Zeichentrick im japanischen Animestil Verwendung findet.

Kapitel 3

Bildaufbau im Animationsfilm

3.1 Gestaltung des Bildes

Die Entstehung eines neuen Filmes beginnt mit einer Idee. Es kann sich hierbei um bloße Schlagworte handeln, die schlussendlich in eine Geschichte verpackt werden, ein visuelles Bild oder eine Umgebung, in der eine Geschichte stattfinden soll, oder ein Charakter, der ein bestimmtes Aussehen oder eine bestimmte Persönlichkeit haben soll. In der frühen Entstehungsphase werden so viele Ideen wie möglich gesammelt, sei es noch so verrückt oder unmöglich, in einer imaginären Welt sind ohnehin keine Grenzen gesetzt. Im Laufe der Produktion werden diese Ideen immer weiter konkretisiert, ein Handlungsbogen wird deutlich und ein Stil wird definiert. Oftmals wird ein *Style Guide* erstellt, der in durchschnittlich 60 Seiten erklärt, wie mit Layout, Hintergrund, Animation, Effekte, Clean-up und Farbe umzugehen sind [2, S. 10–11]. Dieser Guide ist ein Leitfaden für die Künstler und Animatoren, die an dem Film arbeiten. Zu Beginn wird Zeit damit verbracht sich in diese imaginäre Welt einzuleben, Testbilder und Animation werden erstellt und wenn nötig neue Techniken entwickelt, oder Kombinationen von unterschiedlichen Techniken entstehen. Vor allem die Kombination aus alten, traditionellen Techniken und modernen Verfahren ist oftmals der Fall und es findet eine Zusammenführung von 2D und 3D statt, so genannte *Hybridfilme*.

3.1.1 Komposition

Eine *Komposition* im Film ist eine harmonische Zusammenführung von Formen und Bewegungen innerhalb eines Feldes und generiert eine interessante imaginäre Welt für das Publikum [2, S. 72]. Der Zuseher soll vergessen, dass es sich um einen Film handelt, um eine künstliche Welt die eigentlich nicht

existiert. Das heißt, diese von den Künstlern erstellte Welt muss glaubhaft sein, dabei müssen nicht die auf der realen Welt herrschenden physikalischen Gesetze gelten, es muss eine gewisse Stimmigkeit herrschen. Filme in denen Magie eingesetzt wird, Menschen oder Tiere besondere Merkmale aufweisen, transformieren können, funktionieren ebenso wie Filme, in denen die Gesetze der realen Welt herrschen. Zudem ist im Film die Zeit limitiert. Blickt man auf ein Gemälde, so kann ein jeder selbst entscheiden, wie lange er sich Zeit nimmt und das Bild betrachtet. Man wird auf kleinste Details aufmerksam, die auf den ersten Blick womöglich nicht erkannt werden. Im Gegensatz dazu ist die Zeit in der ein Bild im Film gezeigt wird oftmals nur ein Bruchteil einer Sekunde. Einzelne Frames müssen daher bedacht und präzise gestaltet werden, um den Zuseher auf die wichtigen Details aufmerksam zu machen.

3.1.2 Bildebenen

Hans Bacher geht in seinem Werk *Dream Worlds - Production Design for Animation* [2] der Frage nach, was ein Bild zu einem Bild macht. Ein wichtiger Aspekt ist die Bewegung, und Aktionen im Bild. Bewegung unterscheidet ein Bild oder einen Frame eines Filmes vom *stillen* Bild. Stoppt man einen Zeichentrickfilm oder Anime so ist die Bewegung, Mimik oder Gestik eines Charakters oftmals sehr übertrieben dargestellt und er wirkt verzerrt und verschwommen durch die Bewegungsunschärfe. Grundsätzlich ist ein Bild aufgebaut aus *Vordergrund*, *Mittelgrund* und *Hintergrund*, wobei die einzelnen Bildebenen oftmals ineinander verschwimmen und keine klar definierte Abgrenzung aufweisen. Die Animation kann in jeder dieser Ebenen vorkommen, oder sogar simultan in mehreren Ebenen. Bacher beschreibt drei Elemente, die den Bildhintergrund beschreiben: *linear elements*, *shapes* und *values* [2, S. 82]. Linien sind überall im Bild zu erkennen, sie dienen der Separation und geben eine Richtung vor, insbesondere gerade und parallele Linien. Gerade Linien die in eine Ecke des Bildes lenken sind zu vermeiden, ebenso parallele Linien, da sie das Bild teilen, was oftmals sehr inhomogen wirkt. Verschiedenen Formen bestimmen den Hintergrund, wie etwa Berge, Bäume oder Häuser. Der *Level of Detail* ist hierbei entscheidend. Values beschreiben die räumliche Positionierung der Formen im Hintergrund. Farbe und Sättigung bestimmen wie nahe oder fern ein Objekt im Bild ist, dabei gilt im Allgemeinen die Regel, je näher ein Objekt, desto rötlicher und kräftiger sind die Farben, weiter entfernte Objekte sind bläulich und die Farbe verblasst.

3.1.3 Staging

Staging bezeichnet die Platzierung des Charakters in der Szene [2, S. 92]. Die Absicht und Handlung soll eindeutig dem Zuseher vermittelt werden. *Disney* Animatoren definierten Staging bereits in den *12 Prinzipien der*



Abbildung 3.1: Die verschiedenen Ebenen einer *Multiplan-Kamera* [58].

Animation und es ist bis heute ein wichtiger Aspekt bei der Gestaltung einer Szene [9, S. 47 ff.]. Komplizierte Filmsequenzen sind oftmals sehr genau geplant, dabei gibt es verschiedene Methoden den Handlungsablauf zu visualisieren [2, S. 94]. Bei *Floor Plans* wird der Hintergrund vorerst abstrakt gezeichnet und Charaktere mit Punkten angedeutet. Die Charakter- und Kameraposition, sowie -bewegung kann somit geplant werden. Größenverhältnisse und ob die Szene interessant wirkt, ist bei dieser Methode schwer ersichtlich. Eine weitere Möglichkeit zur Visualisierung komplizierter Szenen ist die *Projection Method*. Dabei werden die Ebenen auf denen sich die Charaktere befinden zusammengeführt, und können problemlos neu arrangiert werden, eben weil sie auf verschiedenen Ebenen platziert sind. Perspektive kann oftmals zu Schwierigkeiten führen, vor allem wenn sich ein Charakter sehr nahe an der Kamera befindet und sein Kontakt mit dem Boden außerhalb des Blickwinkels liegt, während ein zweiter Charakter weiter entfernt im Bild ist. Die Charaktere und deren Bewegung müssen demselben perspektivischen Muster folgen, um eine glaubhafte Animation zu schaffen. Mithilfe des sogenannten *Multiplan-Schemas* werden Vordergrund, Mittelgrund und Hintergrund klar definiert und Figuren und Objekte werden so platziert, dass deren Handlung eindeutig ist. Eine der ersten komplexeren *Multiplan-Kameras* wurde von *Disney* entwickelt [58]. Dabei handelt es sich um ein vertikales Gebilde, das aus mehreren Ebenen aufgebaut ist (Abb. 3.1). Je nachdem, wie weit entfernt sich eine Ebene im Bild befindet, desto schneller oder langsamer wird sie zur Kamera hin bewegt.

3.1.4 Center of Interest

Jede Szene, jedes Bild wird genau geplant und der Blick des Zusehers wird bewusst in eine Richtung gelenkt. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie bestimmte Teile des Bildes hervorgehoben werden können [2, S. 122 ff.]. Meist liegt der Fokus auf den Charakteren und deren Animation. Dabei ist jedoch zu beachten, dass der Hintergrund und Objekte im Hintergrund nicht ablenken. Will man jedoch auf einen bestimmten Bildausschnitt hinweisen, oder auf ein Objekt im Hintergrund, so muss der Künstler dieses Detail vom Rest hervorheben. Ein nächster Schritt ist das Zusammenführen der einzelnen Bilder zu einer Bildsequenz. Beim Animationsfilm müssen gut bedachte und gestaltete Einzelbilder ebenso aneinandergereiht abgespielt funktionieren. Farbe dient dazu, um eine gewisse Stimmung zu erzeugen [2, S. 138]. Wie bereits erwähnt kann mit Farbe die Nähe oder Ferne eines Objektes bestimmt werden. Charaktere und wichtige Elemente sollen vom Hintergrund abgehoben werden, das Bild soll kein einheitlicher Farbkleck sein. Szenenübergänge sind meist fließend, werden konträre Farben verwendet kann jedoch auf einen dramatischen Wandel der Geschichte hingewiesen werden. Tag und Nacht, Wetterverhältnisse, sowie eine bestimmte Stimmung in einem geschlossenen Raum werden durch eine gewisse Farbigekeit angedeutet. Eine romantische Liebesszene wird andere Farben benötigen als eine bedrohliche Horrorszene. Licht und Schatten spielen ebenso eine große Rolle bei der Vermittlung einer bestimmten Stimmung [52]. Lichtrichtung und Lichtfarbe bewirken dementsprechend eine andere emotionale Wirkung des Bildes.

3.1.5 Limited Animation

Im Gegensatz zu *Disneys Full-Animation*, wird im Anime vor allem *Limited Animation* eingesetzt. Es handelt sich hierbei um eine besondere Animationstechnik, die im Laufe der Produktion Zeit und Kosten spart [61].

Unlike the full-animation of Disney, limited-animation relies on the minimization of movement, the extensive use of still images and unique rhythms of movement and immobility [...] we must think of limited-animation not in terms of immobility but rather in terms of the very mobility of the still image [...] a different kind of movement or dynamism (Steinberg, [10, S. 5]).

Bei *Full-Animation* werden meist zwölf bis achtzehn Einzelbilder pro Sekunde gezeigt, wohingegen bei *Limited Animation* deutlich weniger, durchschnittlich acht Bilder, verwendet werden. Die Animation ist dadurch weniger flüssig, dennoch wird die Illusion von Bewegung aufrechterhalten. *Cels* werden wiederverwendet und die Animatoren benötigen weniger Zeit Hintergründe und Charaktere zu zeichnen. Oftmals werden nur bestimmte Teile des Bildes animiert, wie etwa der Mund des Charakters während er redet.

Zudem basieren Anime oftmals auf bereits existierenden Manga, Geschichte und Dialoge sind vorhanden und werden oftmals mehr oder weniger stark verändert, was wiederum sehr viel Zeit spart.

3.2 Bildaufbau im Anime

3.2.1 Mosaik-Konzept

Wie bereits erwähnt liegt der Ursprung von Anime im Theater, einer speziellen Form namens *Kamishibai* (*Paper Drama*). Der visuelle Stil von Anime wurde vor allem durch den *Manga* beeinflusst [11, S. 18]. Als *Manga* werden japanische Comics bezeichnet, oder Comics, die zwar außerhalb von Japan produziert wurden, jedoch japanische Manga-Stilelemente aufweisen [69]. Somit sind jene zwei Elemente Grundbaustein für den heute so populären Anime, der *Manga* gibt den visuellen Stil des Anime vor, und die Theaterform *Kamishibai*, die unrealistische Bewegungen, konventionelle Ausdrucksformen, sowie Serialisierung der Bildern [11, S. 19]. Neben diesen zwei Grundbausteinen sind ebenso die drei Theaterformen nennenswert, die maßgeblich die Struktur und den Aufbau von Anime beeinflussten, *Noh*, *Bunraku* und *Kabuki* [11, S. 24 ff.]. In all diesen Formen existieren kleinere, in sich geschlossene Teile wie etwa Schauspieler, Musiker, Kostüme, musikalische und erzählerische Strukturen, etc., die miteinander interagieren und ein gesamtes, stimmiges Werk schaffen, man spricht hierbei vom *Mosaik-Konzept* (Abb. 3.2). Ebenso setzt sich eine Animation, oder speziell ein Anime, aus vielen einzelnen Teilen zusammen. Charaktere werden auf Cels oder am Computer gezeichnet, auf oder zwischen Layer positioniert und durch Aneinanderreihung mehrerer einzelner Bilder entsteht ein Film, oder eine Episode. Mehrere solcher Episoden ergeben den Anime. Diese einzelnen Mosaikteile müssen fließend ineinandergefügt werden, um ein stimmiges Bild zu erzeugen. Andrew Gerstle beschreibt in seinem Werk *Circles of Fantasy* [6, S. 4], dass die Kunst des nahtlosen Zusammenführens dieser einzelnen Teile zu einem Gesamten, eine Charakteristik aller japanischen Künste sei, egal ob grafisch, literarisch, dramaturgisch oder musikalisch. Speziell im *Noh* Theater war eine klare Struktur erkennbar, die auf dem Konzept des *jo-ha-kyu* (*beginning-break-rapid*) basierte [11, S. 26]. Dieses Konzept gibt den Handlungsablauf vor, das Theaterstück soll langsam starten, ein Handlungsbogen wird aufgebaut, der Ablauf der Handlung soll an Geschwindigkeit gewinnen und schließlich abrupt enden. Selbiges Konzept wird häufig im Anime verwendet. Eine einzelne Episode spiegelt hierbei ein Theaterstück wider, jede Episode ist in sich abgeschlossen und ist ein Mosaikstück innerhalb des großen Ganzen. Anime beinhaltet eine Vielzahl an verschiedenen Quellen, Manga, Literatur, Film, Musik, Geschichte, Theater und sogar andere Anime, mit Inhalt aus aller Welt. Innerhalb des Anime wird eine Gewichtung auf das *Interne* oder *Externe* gelegt, auf deren Tren-

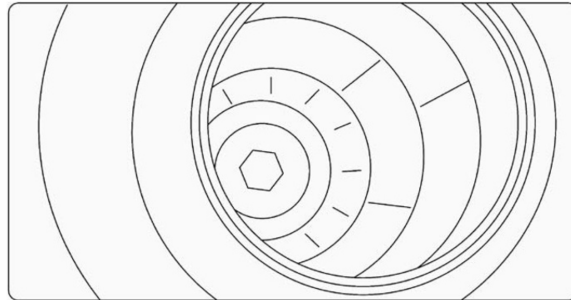


Abbildung 3.2: *Mosaik-Konzept*. Jedes Segment enthält kleinere, eindeutig erkennbare Teile, die zusammen ein großes Ganzes bilden [11].

nung oder Wechselwirkung. Oftmals wird besonders das Externe hervorgehoben, die Welt in der die Geschichte stattfindet, gleichzeitig sind aber auch interne Aspekte von Bedeutung, wie die Charaktere innerhalb dieser Welt agieren. Während die äußere Welt wunderschön und unwirklich sein kann, so kann die innere Welt sehr real und dramatisch beziehungsweise mitreißend wirken. Alle drei Theaterformen, *Noh*, *Bunraku* und *Kabuki* verwendeten ebenso diese Distanz von innerer und äußerer Welt in ihrem Konzept [11, S. 28].

3.2.2 Stil des Anime

Im Anime findet eine klare Stilisierung der Charaktere und/oder deren Umgebung statt. Je realistischer die Charaktere und Handlung sei, desto abstrakter und surrealer sollte die Umgebung sein, um einen gewissen Ausgleich zu schaffen. Stevie Juan beschrieb in seiner Publikation *The Anime Paradox: Patterns and Practices through the Lens of Traditional Japanese Theater* wie folgt [11, S. 172]:

If, when one paints an image or carves it of wood there are, in the name of artistic license, some stylized parts in a work otherwise resembling the real form, this is, after all, what people love in art. The same is true of literary composition. While bearing resemblance to the original, it should have stylization. This makes it art and delights men's minds.

Ziel einer literarischen Komposition ist die Kombination aus Realismus und Stilisierung. Dessen Balance ist ebenso im Anime ein wichtiger Aspekt. Die Charaktere im Anime sind zu vergleichen mit den Puppen im Theater. Sie sind keineswegs real, ihr Aussehen, Verhalten und ihre Bewegungen ähneln dem menschlichen, dennoch sind Abweichungen zum realen Menschen klar erkennbar. Der generelle Anime- und Manga-Stil definiert das Aussehen des Anime, die Charaktere sind übertrieben dargestellt, haben meist

unrealistische Körperproportionen, die typischen großen Augen, kleine Nase und Mund, voluminöses Haar und extravagante Kostüme. Dennoch werden sie eindeutig als menschliche Wesen anerkannt, und die kleinen Details, wie etwa Lichtpunkte in den Augen, einzelne Haarsträhnen oder komplexe Details in ihrer Kleidung erhöhen die Akzeptanz des Publikums. Besonders die Stilisierung des Gesichtes lässt großen Spielraum für eine Vielzahl an Emotionen und Ausdrücken [11, S. 173]. Die Charaktere unterscheiden sich grundlegend vom Menschen, dennoch ist eine Ähnlichkeit zur realen Welt erkennbar. Sie haben ebenso physikalische Eigenschaften, zeigen Gefühle und Emotionen. Diese Eigenschaften erlauben den Zusehern sich mit den Animefiguren auf einem persönlichen Level zu identifizieren [3, S. 20]. Dieser Stil ist ebenso im westlichen Zeichentrick zu finden. In Animationen wie Mickey Mouse, oder Tom & Jerry, stellen Tiere die Hauptcharaktere dar, diese haben jedoch menschliche Verhaltensmuster und durch die Art und Weise wie sie ihre Emotionen und Gefühle vermitteln, kann das Publikum mit den Charakteren mitfühlen und sich sogar in ihre Lage versetzen, obwohl es sich eindeutig um keine menschlichen Darsteller handelt. Manga und Anime Kritikerin Otsuka Eiji führte als Quelle für die Spannung zwischen Realismus und Anti-Realismus in Anime und Manga den Vor-, und Nachkriegsmanga an, insbesondere Publikationen von Tezuka Osamu [11, S. 178]. Der Einfluss von *Disney* und dessen abstrakter, unrealistischer Stil, sowie die Einflüsse des Zweiten Weltkriegs, der Maschinerie und detaillierten Ausrüstung, führten zum besonderen Stil des Animes. Jeder Anime hat wiederum einen eigenen individuellen Stil, unterschiedliche Designelemente werden verwendet, Persönlichkeiten der Charaktere variieren, es wird ein anderer Zeichenstil verwendet und die gesamte Atmosphäre ist eine andere. Allen gemeinsam bleiben jedoch die darüberliegenden, ästhetischen Konventionen.

3.2.3 Licht, Schatten, Farbe

Das Aussehen und die Gestaltung des Hintergrundes spielt in jeglicher Art des Animationsfilmes eine entscheidende Rolle. Mithilfe des Hintergrundes und der Darstellung der Umgebung wird dem Publikum eine neue, fiktive Welt dargeboten und erlaubt ein Eintauchen in die Geschichte [3, S. 20–21]. Eine interessante Gegenüberstellung von einerseits fotorealistischem Hintergrundmaterial und andererseits stilisierten Szenarien, speziell in städtischer Umgebung, stellt Dani Cavallaro in seinem Werk *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games* auf [3]. Die Lichtsetzung bestimmt die Dramaturgie einer Szene. Mittels diverser digitaler Hilfsmittel konnten Animationsstudios mit Licht und Schatten experimentieren, oder einzelne Ebenen des Hintergrundes verschieden stark miteinander mischen. Neben Licht und Schatten spielt auch die Farbigkeit eine wichtige Rolle. Abrupte Veränderungen in der Farbigkeit der Umgebung, des Charakters oder Details im Bild, ermöglichen



Abbildung 3.3: Links: Einsatz heller, freundlicher Farben, sowie Herzsymbolen um Verliebtheit darzustellen *One Piece* [42]. Rechts: Die düstere Lichtstimmung steht für Verzweiflung, Trauer und Aussichtslosigkeit [50].

einen einfachen aber wirkungsvollen Stimmungswandel. Besonders im Anime wird eine Vielzahl an Mustern und Symbolen eingesetzt, um bestimmte Emotionen eines Charakters zu untermalen. In Abbildung 3.3 werden zwei Beispiele für die Darstellung unterschiedlicher emotionaler Stimmung durch verschiedene Licht-, Schatten-, sowie Farbsituation gezeigt. Im linken Bild ist der Charakter Sanji aus der Animeserie *One Piece* [42] zu erkennen. Sein rechtes Auge wurde durch ein pinkes Herz ersetzt, und der Mund ist weit geöffnet und indiziert eine überaus positive, freudige Stimmung und vor allem Verliebtheit. Helle Motionlines strahlen von seinem Gesicht weg, was ein weiterer Indikator für große Aufmerksamkeit und eine positive Überraschung ist. Sogar im Hintergrund wird die Farbe Pink für Wolken verwendet, was darauf hinweist, dass sich der Charakter in jener Szene im Siebten Himmel befindet. Generell werden helle Farben verwendet und es herrscht eine freundliche Lichtstimmung, im Gegensatz zum Bild rechts, dass Kirito aus dem Anime *Sword Art Online* [50] darstellt. Die dunkle, düstere Lichtsituation erzeugt eine traurigen und depressive Stimmung. Es werden kaum Farben verwendet, lediglich Schwarz und Graustufen und vor allem dunkle Töne. Die Charakteristiken der typischen *Cuteness*, die im Anime eines der wichtigsten Stilelemente ist, wird im gezeigten Bild zur Gänze vernichtet. Ebenso werden die Augen und ein Großteil des Gesichtes von den Haaren verdeckt, was weiters eine sehr ernste Stimmung indiziert.

Beinahe alle Anime teilen ein besonderes Merkmal, das schon zuvor erwähnte ästhetische Prinzip der *Cuteness*. Im Westen ist dieses Konzept ebenso vorhanden und wurde vom Zoologist und Tierpsychologen Konrad Lorenz in 1949, anhand von Verhaltensstudien von Tieren, erstmals genauer untersucht [3, S. 21]. Generell wird *Cuteness* mit kindlichen Merkmalen assoziiert, wie kleinen Körpern, im Vergleich dazu überproportionalen Köpfen, großen, runden Augen, einem Gefühl der Unschuld, und Verletzlichkeit, sowie Verspieltheit. Lorenz beschreibt weiterhin, dass gerade diese äußeren Charakteristiken eine besondere Reaktion bei Erwachsenen hervorruft, sowohl in der Tierwelt als auch beim Menschen. Dieser Beschützerinstinkt ist



Abbildung 3.4: Ausschnitte aus dem Trailer von *Violet Evergarden* [66].

verantwortlich für das Interesse und die Faszination für kindliche Formen. Im Anime wird daher vor allem mit kindlichen Merkmalen bei der Charaktergestaltung gearbeitet, aber auch das generelle Design und die Gestaltung des Hintergrundes beinhaltet oftmals niedliche Formen.

3.2.4 Visuelle und narrative Aspekte

Oftmals, wenn das Publikum das Hintergrunddesign eines Anime oder eines Animationsfilmes im Allgemeinen betrachtet, wird keineswegs auf genauere Details geachtet, oder der Aufbau und die Bedeutung des Hintergrundes wahrgenommen. Dabei definiert das Aussehen des Hintergrundes die gesamte Stimmung des Bildes, kombiniert mit weiteren Teilen wie Design der Charaktere, Verhalten der Figuren im Bild und der Ablauf der Geschichte, sowie die musikalische Untermalung. Wird der Hintergrund isoliert betrachtet, so können vor allem zwei wesentliche künstlerische Ziele differenziert werden: der *visuelle Stil* des Hintergrundes sowie dessen *Narration*. Der visuelle Stil und des Aussehen des Hintergrundes wird wohl zuerst vom Zuseher wahrgenommen. Es wird wohl die Frage gestellt, neben der Darstellung der Umgebung und Welt in der sich der Charakter befindet, welchen weiteren Nutzen der Hintergrund hat. Das Hintergrunddesign zeigt verschiedenste Stile und besitzt je nach Anime und Animationsstudio oder Künstler eine gewisse Einzigartigkeit. Filme und Anime von *Studio Ghibli* oder *Kyoto Animation* weisen einen eindeutig zuordenbaren Zeichenstil auf. Der sich zurzeit in Produktion befindliche Anime *Violet Evergarden* [1] ist wohl einer der präsentesten Anime, der große Aufmerksamkeit für seine Liebe zum Detail erntete, sowohl in der Gestaltung der Charaktere, als auch im Design des Hintergrundes und der Umgebung. Der Trailer des Animes gibt einen Einblick in die Gestaltung der Bilder, den Umgang mit Licht und Schatten, sowie Farbigkeit. Es wird vor allem mit sehr gesättigten Farben gearbeitet, oftmals sehr überbelichtet und es herrscht eine unrealistische aber dennoch stimmige und wunderhübsche Lichtgebung (Abb. 3.4). Ein weiterer Anime produziert von Kyoto Animation, der einen ähnlichen Stil aufweist, ist *Kyoukai no Kanata (Beyond the Boundary)* [32].

Während die Hauptaufgabe des Hintergrundes in vielen Anime vor allem einem visuellen Erfreuen des Publikums dient, heißt dies noch lange nicht, dass der narrative Aspekt des Hintergrundes weniger bedeutend ist. Soll der Hintergrund der Narration und der Untermalung einer bestimmten Handlung oder Emotion dienen, so ist das Aussehen oftmals weniger ästhetisch ansprechend, dies muss jedoch nicht der Fall sein. Häufig wird das Hintergrunddesign für spezielle Szenen geändert und es findet ein Wechsel von visuell zu erzählerisch statt. Dies geschieht in einer Vielzahl an Anime, ein Beispiel hierfür ist die Serie *K-On (Keion!)* [31], ebenfalls von den Kyoto Animations produziert. Das Ziel des Hintergrundes ist vor allem für das Visuelle, sowie der Bereitstellung einer Umgebung in der die Geschichte stattfindet und Charaktere miteinander interagieren. In einigen Szenen jedoch zeigen die Charaktere Emotionen, die besonders hervorgehoben werden sollen, wie Freude, Nervosität, Liebe oder Angst. Der Hintergrund verändert sich drastisch und es werden diverse grafische Symbole wie Herzen, Blasen oder helle Farbflächen verwendet, die teilweise das gesamte Bild ausfüllen. Das Bild links oben in Abbildung 3.6 zeigt eine Szene aus dem Anime *K-On!*. Der Hintergrund stellt lediglich einen Schauplatz und Ort der Handlung zur Verfügung. Im Bild rechts oben werden Blasen und Sterne im Vordergrund verwendet, um die Emotionen des Charakters hervorzuheben, auch der Raum an sich ist heller und träumerisch [31]. Im linken unteren Bild wird eine weitere Szene aus *K-On!* gezeigt. Der Hintergrund ist vollständig durch farbige Flächen und Sterne ausgetauscht und stellt träumerische Gedanken dar. Das Bild rechts unten zeigt dieselbe Szenen mit normalen Hintergrund. Das Publikum würde sich ohne die visuelle Darstellung der Traumgedanken wohl fragen, was sich der Charakter gerade vorstellt. Weiters kann der narrative Aspekt des Hintergrundes dazu verwendet werden, um den Blick des Zusehers auf bestimmte Bereiche im Bild zu lenken. Er dient also nicht nur zur Untermalung einer bestimmten Emotion oder Stimmung, sondern lenkt auf ein Merkmal, das eine besondere Bedeutung in der Geschichte oder Szene hat. Am Beispiel der Animeserie *Monogatari* [37] wird jener Einsatz des narrativen Hintergrundes verdeutlicht. In einigen Szenen, die auf eine besonders bedrohliche Situation hinweisen, wird plötzlich auf ein sehr gesättigtes, einfarbiges Farbschema zurückgegriffen, teilweise verschwinden alle Hintergrunddetails völlig und es werden lediglich Umrisse und gerade so viele Details gezeigt, um zu erkennen, was sich im Hintergrund befindet. Das Bild rechts unten in Abbildung 3.5 zeigt eine solche Szene. Der Hintergrund wird sehr abstrakt und surreal dargestellt und nur im Zentrum des Bildes sind Charaktere und Objekte detailreicher gezeichnet. So wird der Blick des Zusehers eindeutig auf einen Punkt im Bild gelenkt, da alles Unwichtige abstrahiert oder ausgeblendet ist. Das rechte Bild zeigt hingegen eine von mir überarbeitete Szene mit normalem Hintergrund. Obwohl das Zentrum des Bildes, vor allem der Tiger, einen anderen visuellen Stil aufweist, sind im Hintergrund zu viele Details vorhanden. Der Zuseher würde womöglich

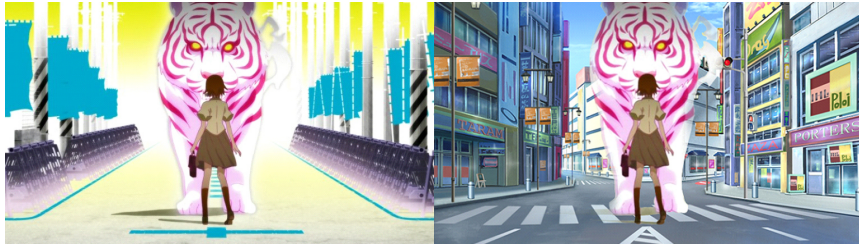


Abbildung 3.5: Das Bild links zeigt einen Ausschnitt aus dem Anime *Monogatari* [37]. Der Hintergrund ist sehr abstrakt und surreal, und nur Charakter und Tiger sind mit Details versehen. Rechts ist eine Variante der selben Szene mit normalem Hintergrund zu sehen.



Abbildung 3.6: Beispiele für narrative Elemente im Hintergrunddesign im Anime *K-On!* [31].

seinen Blick vom Handlungsmittelpunkt abwenden und von anderen Details abgelenkt werden.

In einem weiteren Beispiel, *Ergo Proxy* [25], basiert das Hintergrunddesign wiederum auf einer Kombination aus visuellem und narrativem Stil. Wie Dani Cavallaro bereits schrieb [3, S. 21]:

[...] backgrounds play a crucial part in enticing the audience into the world depicted on the screen, regardless of whether they present moments of theatrical grandeur or mundane from everyday life. No less impressive, particularly in the portrayal of urban backgrounds, is the juxtaposition of photo-realistic settings with impressionistic and stylized scenarios.

Die Ästhetik des Hintergrundes ist nicht nur auf die Imitation fotorealis-



Abbildung 3.7: Beispiele aus der Animeserie *Ergo Proxy*. Charaktere werden einerseits mit größerem Realismus gezeichnet, andererseits verschlingt der dunkle Hintergrund eine Vielzahl an Details. Auch der Himmel tagsüber ist trüb und düster dargestellt, um die mysteriöse Grundstimmung der Geschichte aufrechtzuerhalten [25].

tischen Materials und dessen hohen Detailgrades beschränkt, sondern ebenso auf die Art und Weise wie mit Minimalismus und Abstraktion umgegangen wird. In *Ergo Proxy* wird vor allem mit wenigen, neutralen und dunklen Farben gearbeitet, was einen gewissen minimalistischen Zeichenstil darstellt. Dieser besondere Stil trägt nicht nur zur visuellen Hintergrundgestaltung positiv bei, sondern ebenso zur narrativen. Durch die Verwendung von dunklen Farben entsteht eine mysteriöse, düstere Stimmung und einzelne helle Farbpunkte im Bild helfen in einer Umgebung aus Schwarz und Grau sich zurechtzufinden (Abb. 3.7).

3.2.5 Appeal von Anime

Anime wie wir in heute kennen ist nicht nur in Japan zu finden. Durch die fortschreitende Globalisierung wurde er weltweit verbreitet und anerkannt. Anime kann als Kunstform bezeichnet werden. Kunst kommuniziert, das Erzählen einer Geschichte ist ein Mittel, um Emotionen, Gefühle und Fantasien von einer Person zur anderen zu transportieren [54]. Illustrationen und Fotografien können ebenso Geschichten erzählen. Bilder aneinandergereiht und mit Wörter versehen geben einen genaueren Einblick in die Idee und Geschehnisse der Charakter und dessen Welt. Musik ist in der Lage Emotionen zu erwecken, mit einer Direktheit, die mit Worten oftmals nur schwer erreicht werden kann. Film schlussendlich, ermöglicht es eine Vielzahl an verschiedenen Stilen miteinander zu kombinieren, und eine einzigartige Präsentation einer Idee zu verwirklichen. Animation, und Anime, ist eine Art des Filmes, die einen weitaus größeren Spielraum zur Umsetzung einer Idee lässt. Er ist nicht auf Bildmaterial aus der realen Welt begrenzt, sondern es besteht die Möglichkeit mittels Abstraktion und Stilisierung tiefer in die psychologische Interpretation von Realität einzutauchen. Die Grenze zwischen Anime und Live-Action Film, sowie vieler anderer Filmtypen verschwimmt immer mehr, vor allem durch die zur Verfügung stehenden Technologien und digi-

talien Hilfsmitteln. Der Appeal von Anime ist jedoch nicht derselben, Grund dafür sind die kulturellen Einflüsse und die geschichtliche Entstehung und Entwicklung des Anime. Ein Animationsfilm kann Sekunden lang sein und in wenigen Minuten erstellt werden, oder Stunden andauern und über Jahre hinweg produziert worden sein. Ein wichtiger Aspekt hierbei ist das entsprechende Budget, dass bei der Produktion eines Anime zur Verfügung steht. Nicht nur bei Anime, sondern bei allen Filmen oder Serien ist eine positive Rückmeldung des Publikums sowie finanzieller Erfolg ein Ziel. Kultur gibt gewisse Einschränkungen und Vorgaben oder Vorlieben. Viele Anime werden mit dem Ziel, ein breites Publikum anzusprechen, gemacht. Westlicher Zeichentrick dient vor allem zur Unterhaltung der Zuseher, man denke an die Zeichentrickfiguren *Mickey Mouse*, *Donald Duck* und *Betty Boop*. Anime wie *Avatar: The Last Airbender* [17] haben neben unterhaltenden Motiven auch komplexere und tiefgründigere Nebengeschichten, dennoch sind die meisten Episoden in sich abgeschlossene Komödien. Der Einstieg in solche Anime ist einfach und die Geschichte kann ohne großes Hintergrundwissen aufgenommen und genossen werden. Besonders in Japan und japanischen Anime ist es gang und gäbe, dass eine Geschichte vom selben Autor über Jahrzehnte in kleinen Häppchen erzählt wird. Bekannte Beispiele hierfür sind *Dragonball* [24], *One Piece* [42], *Naruto* [39], oder *Fairy Tail* [26]. Es kann jedoch nicht irgendeine Geschichte endlos lang, und mit großem Erfolg erzählt werden, es muss eine gewisse Liebe des Publikums zu der Geschichte, den Charakteren und der fiktiven Fantasiewelt bestehen, was wiederum zur Frage nach dem Appeal eines Anime führt. Der Grund warum Anime immer mehr an Popularität gewann, ist wohl die Tatsache, dass er uns etwas gibt, das wir gar nicht wussten, dass wir es wollen. Die Art und Weise wie Anime kommuniziert unterscheidet sich grundlegend von anderen Fernsehserien, die Fülle an unterschiedlichen Genres und Zeichenstilen ermöglicht es jedoch jedem Zuseher in eine Fantasiewelt einzutauchen und zu genießen.

3.3 Einflüsse außerhalb von Japan

Wie bereits erwähnt, wurde durch *Mushi Pros Astro Boy* die Ära des Animes im Fernsehen eingeleitet. Nobuyuki Tsugata, Professor für Animation an der Kyoto Seika University, schrieb [61]:

Anime is an animation form that 1) is cel based 2) uses various time and labor saving devices that give it a lower cel count [...] and 3) has a strong tendency toward the development of complex human relationships, stories and worlds.

Marc Steinberg fügte drei weitere Grundätze hinzu [61]:

4) anime is organized around distribution outlets (like TV and DVD) 5) it is character-centric 6) it is inherently transmedial.

Diese Eigenschaften zeichnen einen Anime aus. Im Folgenden wird untersucht, wie der besondere Stil des Anime andere Formen der Animation, außerhalb von Japan beeinflusste.

3.3.1 Westlicher Anime

Ein schon zuvor erwähntes Beispiel ist Nickelodeons *Avatar: The Last Airbender* [17]. Obwohl die Zeichentrickserie streng genommen nicht unter die Definition von Anime als Animation aus Japan fällt, so wird er dennoch von den meisten als Anime bezeichnet, da er den typischen japanische Zeichen-, und Erzählstil vieler Anime imitiert. Dennoch können einige grundlegende Unterschiede festgestellt werden. In *Avatar* werden Nasen ausgeprägt dargestellt, was ein Merkmal des westlichen Zeichentricks ist. Im Gegensatz dazu wird im Anime ein bestimmter visueller Stil für die Darstellung Nase verwendet. Sie wird oftmals sehr abstrakt gezeichnet und nur angedeutet, oder sogar komplett weggelassen, vor allem um den Zuseher auf andere, wichtigere Bereiche des Gesichtes zu lenken. Augen und Mund spielen im Anime eine weitaus größere Rolle um Gefühle und Emotionen auszudrücken. *Avatar* übernimmt die überproportional großen Augen und auch teilweise dessen typische Ausdrucksformen. Meist werden diese jedoch im Anime viel detailreicher gestaltet. Es wird ein großer Wert auf die Kontur des Auges, Wimpern, Iris und deren Farbverlauf, Pupille, sowie der Spiegelung gelegt. Während *Avatar* ähnliche Methoden der Narration einsetzt, und ebenso *Exaggeration*, also Übertreibung, für die Darstellung von Emotionen verwendet, werden diese, für den japanischen Anime so typischen Charakteristiken wesentlich dezenter eingesetzt. Auch die Hintergrundgestaltung ist vor allem für das Visuelle zuständig und dient hauptsächlich zur Erzeugung einer fiktiven Welt, einem Schauplatz in dem die Charaktere agieren. Im Gegensatz dazu verwendet die Zeichentrickserie *Teen Titans* [51] mehrere optische Hilfsmittel und Hintergrundelemente um Handlung und Emotionen zu untermalen. In Abbildung 3.8 wird eine Szene gezeigt, in der eine Vielzahl an Anime-Stilelementen verwendet wird. Die Augen sind größer dargestellt, die überproportionale Größe des Kopfes weiters verstärkt und dessen Form ähnelt beinahe der eines Kreises, der Körper ist sehr kindlich gezeichnet, ähnlich dem *Chibi-Stil*, und auch Elemente wie Ausrufezeichen wurden verwendet, um auf ein wichtiges Ereignis hinzudeuten.

3.3.2 Manhwa

Der Begriff *Manhwa* bezeichnet Comics aus Korea, vor allem Südkorea und ist die japanische Bezeichnung für Comics [70]. Korea war von 1910 bis 1945 von Japan besetzt und die japanische Sprache und Kultur beeinflusste die koreanische Gesellschaft. Ebenso wurde *Manhwa* vom japanischen Manga beeinflusst. Der Zeichenstil ist ähnlich, da vor allem auf den traditionellen



Abbildung 3.8: Verwendung typischer Anime-Stilelemente zur Untermauerung von bestimmten Handlungen und Emotionen in der Zeichentrickserie *Teen Titans* [51].

asiatischen Stil Wert gelegt wird, der schwarz-weiße Linien hervorhebt. Dennoch gibt es einige Unterschiede zum Manga. Einige südkoreanische Künstler adaptierten Manga für den koreanischen Markt und änderten einige Details, um ihn für die vorliegenden sozialen Standards geeignet zu machen. Es wurden beispielsweise Kleidung zu nackten Charakteren hinzugefügt, und auch Augen und Gesichter sind im Vergleich zum Manga realistischer gezeichnet. Der narrative Hintergrund unterscheidet sich meist grundlegend. Während Manga vor allem Wert auf die Geschichte und Handlung legt, sind bei *Manhwa* die Charaktere und deren Persönlichkeit und Auftreten wichtig. *Manhwa* ist generell konservativer und die Geschichte spielt oftmals in realistischen Umgebungen. Der wohl größte Unterschied liegt jedoch in der Leserichtung. Manga werden von rechts nach links gelesen, *Manhwa* hingegen von links nach rechts und folgt dem Lesefluss der koreanischen Schrift. Beispiele für *Manhwa* sind *Noblesse* [57] oder *The Breaker* [8] (Abb. 3.9).

3.3.3 Manhwa

Manhwa ist der chinesische Begriff für Cartoon und Comic [64]. *Manhwa* sind wiederum dem japanischen Manga sehr ähnlich. Eine Ausnahme bilden die *Wuxia (Martial Chivalry) Comics* aus Hong Kong, die in den 1970er Jahren von Tony Wong Yuk-long während dem Kung Fu Hype entstanden. Sie weisen den Stil westlicher Comics auf und handeln meist von muskulären Superhelden. Vorgänger des chinesischen Comics waren die *Lianhuahua (linked-picture books)*. Es handelt sich hierbei um eine Serie von Einzelbildern, die mit Text versehen werden [63]. Sie wurden ursprünglich für die breite Masse produziert und meist für politische Propaganda, es wurden



Abbildung 3.9: Manhwa. Links: *Noblesse* [57], rechts: *The Breaker* [8].

aber auch Traditionen oder religiöse Geschichten erzählt. Die Leserichtung ist wie beim japanischen Manga von rechts nach links. Der wohl größte Unterschied ist, dass es sich fast ausschließlich um farbige Zeichnungen handelt, und Charaktere realistischere Proportionen aufweisen. Beispiele für *Manhua* sind *Song of the Long March* [12] oder *Feng Shen Ji* [7] (Abb. 3.10).



Abbildung 3.10: Manhua. Links: *Song of the Long March* [12], rechts: *Feng Shen Ji* [7].

Kapitel 4

Filmanalyse

4.1 *Studio Ghibli*

Studio Ghibli ist ein Zeichentrickstudio aus Japan und steht derzeit unter der Leitung von Hayao Miyazaki und Isao Takahata [55]. Das Studio wurde nach dem Erfolg des Animationsfilms *Nausicaa of the Valley of Wind* im Jahre 1985 gegründet. Einer ihrer ersten, ebenso in Europa, erfolgreichen Fernsehserien bereits vor Gründung des Studios, war *Heidi* (1974), animiert von Miyazaki und unter Regie von Takahata. Im folgenden entstanden Filme wie *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) [33], *My Neighbor Totoro* (1988) [38], *Princess Mononoke* (1997) [46], *Spirited Away* (2001) [49] oder *Howl's Moving Castle* (2004) [30].

Das *Studio Ghibli* nach einem Wüstenwind der Sahara benannt und spiegelt die Intention Miyazakis wider, Animationsfilme mit Tiefe und Qualität zu erzeugen, gegen das traditionelle Gut und Böse Konzept, welches in den meisten Disney Filmen verwendet wird [59].



Abbildung 4.1: Bild aus dem Opening von *Heidi* [29].

4.1.1 *Princess Mononoke*

Princess Mononoke (Prinzessin Mononoke) [46] aus dem Jahre 1997 ist ein japanischer Anime und entstand unter der Regie von Miyazaki Hayato. Der Animationsfilm spielt im fiktiven mittelalterlichen Japan, in einer Zeit, in der Götter noch existieren. Das Dorf des Protagonisten Ashitaka wird von einem wilden Eber angegriffen. Er kann sein Dorf verteidigen und tötet den Eber. Dieser überträgt jedoch einen Fluch auf Ashitakas Arm, der sich im Laufe der Zeit in seinem Körper ausbreiten wird und ihn schlussendlich das Leben kosten würde. Er macht sich auf den Weg um den Waldgeist zu finden, der seinen Fluch aufheben kann. Auf seiner Reise stößt er auf die sogenannte Eisenstadt, die sich auf die Produktion von Eisengütern spezialisiert hat und somit im großen Konflikt mit der Umwelt und den Waldgöttern steht, da zur Gewinnung des Roheisens der Wald abgeholzt wird. San, ein Mädchen das von einem Wolfsgott großgezogen wurde und im Wald lebt versucht dies zu verhindern und will die Herrscherin der Eisenstadt, Eboshi, töten. Diese schafft es jedoch den Waldgott, in Form eines Hirsches, mit einer Eisenkugel zu erschießen und will den Kopf des Hirsches, der ewigen Jugend bringen soll. Doch der Tod des Waldgottes bringt eine Flut an verfluchter Substanz, die alles tötet was sie berührt. Ashitaka und San versuchen den Kopf des Gottes zurückzugewinnen und überreichen ihn schlussendlich dem enthaupteten Waldgott. Dieser belebt die Landschaft und auch die zerstörte Eisenstadt wieder und bringt neues Leben in Form von kleinen sprießenden Pflanzen.

4.1.2 Art und Design

Der Stil des Films ist sehr malerisch, vor allem die Hintergründe sind sehr idyllisch und opulent gestaltet. Konturen werden ausschließlich für Charaktere verwendet, während Flächen im Hintergrund sanfte Übergänge aufweisen. Der Bildaufbau und Komposition des Filmes sind mit Bedacht gewählt, und lenken den Blick auf wichtige Details. Ein Markenzeichen von Miyazaki und *Studio Ghibli* sind die liebevoll gestalteten Hintergründe. Jedes Einzelbild ist ein Kunstwerk an sich, es wirkt jedoch nie überladen und man fühlt sich als Zuseher keineswegs überfordert.

4.1.3 Center of Interest

Ein Grund dafür ist der klar definierte *Center of Interest*. Wie in Abbildung 4.2 zu sehen ist. Wie auch Hans Bacher beschrieben hat, dass der Blick des Zusehers gezielt gelenkt werden kann [2, S. 122 ff.], so ist dies im Film deutlich zu erkennen. Im linken oberen Bild ist ein schmaler Weg im Bild. Zudem ist er links durch eine hohe Mauer abgegrenzt und man wird geradezu gezwungen dem Weg entlang der Mauer zu folgen. Andererseits ist rechts eine tiefer gelegte Mauer, zudem ist sie durch die Sonne beleuch-



Abbildung 4.2: Center of Interest. Der Blick wird gezielt auf die wichtigen Bereiche im Bild gelenkt. Film: *Princess Mononoke* [46].

tet, während der Weg im Schatten liegt. Dies bildet eine optische Trennlinie, die instinktiv gefolgt wird. Ebenso im Bild rechts oben wandert der Blick entlang des Weges nach oben zu Eboshi. Sie steht erhaben und vor den anderen Dorfbewohnern, was darauf hinweist, dass sie eine herrschende Stellung einnimmt. Sie wird in einigen Szenen in erhöhter Position und mit gesenktem Blick in die Kamera oder Dorfbewohner gezeigt. Ebenso weisen die Pfosten in der linken Hälfte des Bildes in Richtung Eboshi, überlagern oder verdecken die Figur jedoch nicht. Die weiteren Bilder in der Abbildung zeigen ein im Film sehr häufig angewandtes Konzept. Wichtige Teile im Bild werden durch einen geschlossenen, kreisförmigen oder ovalen Abschnitt gekennzeichnet. Da im Film Natur und Wald ein zentraler Schauplatz ist, dienen oftmals Bäume als Abgrenzung.

4.1.4 Geschwindigkeit

Die im Anime häufig verwendete *Speedlines* finden auch in *Princess Mononoke* Anwendung. In Abb. 4.3 sind im oberen Bild deutlich *Speedlines* zu erkennen. Sie geben die Richtung vor, in die sich die Figur und Kamera bewegen und deuten auf große Geschwindigkeit hin. Im Bild unten dienen aufgewirbelte Blätter zur Darstellung von Bewegung und Geschwindigkeit.



Abbildung 4.3: Verschiedene optische Effekte dienen zur Darstellung von Geschwindigkeit, wie beispielsweise *Speedlines* oder aufgewirbelte Blätter. Film: *Princess Mononoke* [46].

4.1.5 Ebenen

Ein weiterer wichtiger Aspekt im Szenenaufbau sind die verschiedenen Ebenen des Bildes. Sie bringen Tiefe und Räumlichkeit und lassen flache Bilder dreidimensional wirken. Im Zeichentrick- und Animationsfilm werden Charaktere und Objekte auf unterschiedlichen Ebenen gezeichnet, wodurch diverse Effekte entstehen. Beispielsweise kann durch die geschickte Platzierung der Ebenen, sowie Animation, Zeit und Veränderung der Größe Distanz simuliert werden (Abb. 4.4). Ashitaka und sein Reittier bewegen sich entlang des Pfades. Sie werden immer kleiner im Bild und scheinen bergab zu reiten bis sie schließlich verschwinden. Die vorderste Ebene verdeckt sie. Nach einer gewissen Zeit erscheinen sie auf der weiter hinter liegenden Ebene, was somit dem Zuseher vermittelt, er hätte eine große Strecke zurückgelegt.



Abbildung 4.4: Verwendung verschiedener Layer zur Simulation von Geschwindigkeit. Film: *Princess Mononoke* [46].

Ein bekannter Begriff, vor allem in der 2D Animation, ist die *Bewegungsparallaxe* [65]. Je näher ein Objekt oder eine Ebene ist, desto schneller bewegt sie sich am Zuseher vorbei. In Abb. 4.5 ist oben das Originalbild aus dem Film zu sehen und im unteren Bild einige eingezeichnete Grenzen der verschiedenen Ebenen. Jede Ebene bewegt sich mit einer anderen Geschwindigkeit am Betrachter vorbei, während der Charakter immer zentral, im unteren Bereich des Bildes bleibt.

4.1.6 Licht, Schatten und Farbe

Farbigkeit sowie Licht und Schatten vermitteln, wie bereits in Kapitel 3 beschrieben, Emotion und geben der Szene eine gewisse Stimmung. Zu Beginn des Filmes ist die Umgebung sehr idyllisch, es wirkt sehr ruhig und unbelastet. Licht und Farbe wird im Film ebenso dazu verwendet um den Blick auf bestimmte Bereiche im Bild zu lenken, oder ein wichtiges anstehendes Ereignis einzuleiten (Abb. 4.6). Im Bild unten befindet sich Ashitaka im Wald des Waldgottes auf einer großen Lichtung, als plötzlich goldfarbenes Licht ein weiter entferntes Waldstück erleuchtet, wo später der Waldgott in seiner Hirschform vorbeischiebt.

4.1.7 Technische Aspekte

Bei *Princess Mononoke* würde man meinen, dass es sich um einen rein traditionellen, handgezeichneten 2D-Animationsfilm handelt. Der Großteil ist auch dementsprechend per Hand gezeichnet, dennoch sind für bestimmte Szenen computergenerierte Bilder und modernere Verfahren eingesetzt worden, wie etwa Texture Mapping, 3D Rendering, Morphing, Partikel und



Abbildung 4.5: Parallaxenbewegung. Ebenen werden unterschiedlich schnell animiert. Film: *Princess Mononoke* [46].

digitale Komposition [56]. Die schlangenartigen Tentakel des Fluches, die zu Beginn den Eber umgeben und auch Ashitakas Arm, sind digital 3D modelliert und mit einem Toonshader versehen. Anschließend wurde das gerenderte 3D Modell mit dem handgezeichneten Charakter und Umgebung kombiniert. In Szenen wo der Hintergrund beziehungsweise Boden animiert werden musste, wurde Texture Mapping verwendet. Oftmals sind solch animierte Hintergründe weniger detailreich, was Miyazaki jedoch verhindern wollte. Es wurden deshalb 3D modellierte Terrains erstellt, auf denen die gezeichneten Bilder gelegt wurden [67]. Morphing wurde für das Verrotten des Eber eingesetzt, ebenso am Ende des Filmes für die aufsprießenden Pflanzen. Das Innere, die kleinen Sterne, der Nachtform des Waldgottes wurden mittels Partikel umgesetzt. Die Figur an sich ist jedoch rein handanimiert. Eine Großzahl an Bildern wurde digital gezeichnet, und auch einzelne Elemente



Abbildung 4.6: Licht, Schatten und Farbe vermitteln Emotionen und Stimmung. Film: Princess Mononoke [46].

und Ebenen digital zusammengeführt. Besonders für komplexere Szenen mit mehreren Ebenen brachte digitale Komposition eine Abhilfe.

4.2 *Ghost in the Shell*

Der Anime *Ghost in the Shell* [27] spielt im Jahre 2029 in der fiktiven japanischen Stadt Niihama City. Die Technologie ist soweit fortgeschritten, dass alle Teile des menschlichen Körpers durch künstliche Ersatzteile ausgetauscht werden können. So Co-Existieren Cyborgs, künstliche Intelligenz und Menschen in einer futuristischen Welt. Major Motoko Kusanagi, Hauptcharakter der Geschichte, besitzt aufgrund eines Unfalls in ihrer Kindheit eine Ganzkörper-Prothese. Gemeinsam mit ihrem Assistenten Batou arbeiten sie in Public Security Section 9, dessen Aufgabe unter anderem die Bekämpfung von Terrorismus und Cyberkriminalität ist. Ein besonderer Fall ist die Untersuchung und Festnahme eines Hackers, der als *The Puppetmaster* bezeichnet wird. Durch die hochgradige Verkünstlichung und Cyberisierung des Menschen ist eine Übernahme des Systems möglich, und der Puppetmaster hat die Möglichkeit den Willen des Cyborgs zu brechen und ihn zu manipulieren und steuern. Nach einer Verfolgungsjagd gelingt es Major Motoko den Hacker aufzuspüren und dringt in sein System ein um Informationen zu erlangen. Ihr Körper wird jedoch vom Puppetmaster eingenommen und er erläutert sein Ziel, die Weitergabe seiner Informationen und künstlichen Gene, was er durch eine Verschmelzung mit Motoko ermöglichen will. Bevor dies jedoch geschieht, treffen weitere Einsatzkräfte ein, und eröffnen das Feuer. Der Cyborgkörper des Puppetmaster wird zerstört und Makoto wird stark beschädigt. Batou gelingt es jedoch Teile von ihr zu retten und erstellt einen neuen Körper für sie. Der Film endet mit Makotos Worten „And where does the Newborn go from here? The Net is fast and infinite!“, was darauf schließen lässt, dass der Puppetmaster es dennoch geschafft hat, seine Informationen an Makoto weiterzugeben, und in ihr weiterexistiert.

4.2.1 Art und Design

Ghost in the Shell ist im Gegensatz zu *Princess Mononoke* sehr futuristisch und der Zeichenstil ist ein völlig anderer. Hauptschauplatz ist eine japanische Stadt, die eine Vielzahl an Science-Fiction Elementen aufweist. Eine starke Digitalisierung und weiterentwickelte Technologie ist deutlich zu erkennen, neuartige Transportmittel werden verwendet und die Stadt besteht vor allem aus Hochhäusern und Wolkenkratzern. Dennoch sind einige traditionelle japanische Aspekte zu erkennen (Abb. 4.7). Der Hintergrund ist oftmals sehr opulent gestaltet, mit vielen Details, meist jedoch statisch.

4.2.2 Center of Interest

Neben detailreichen Hintergründen wird in manchen Szenen jedoch auf eine Darstellung des Hintergrundes verzichtet. Der Blick des Zusehers wird dadurch wiederum auf einen bestimmten Bereich im Bild gelenkt und nicht



Abbildung 4.7: Szenen aus dem Anime *Ghost in the Shell* [27].

durch unnötige Hintergrundelemente abgelenkt. Im oberen Bild in Abbildung 4.8 befindet sich Major Motoko in ihrem Apartment, es ist morgen und die Sonne scheint durch das große Fenster direkt auf ihr Bett. Dennoch ist der Raum dunkel und wortwörtlich in Schwarz gehüllt, Möbel oder Innenausstattung des Raumes sind nicht zu identifizieren, und nur einzelne Lichtflecken lassen ein Bett erkennen. Selbst Motoko ist als eine schattenartige Figur dargestellt, die sich vor dem Fenster bewegt. Gerade durch diese reduzierte Darstellung und keine weitere Bewegung im Hintergrund, wird der Blick auf ihre schattenhafte Figur gelenkt. Das untere Bild zeigt die Befragung eines festgenommenen Cyborgs. Er wurde im Zentrum des Bildes platziert und das Licht ist auf ihn gerichtet. Es wird ebenso ein sehr hartes Licht verwendet, was die Szene sehr dramatisch und unangenehm wirken lässt. Das Gesicht der Person, die den Cyborg befragt wird durch die Lampe verdeckt, was wiederum dazu beiträgt, den Blick des Zusehers nicht vom Zentrum des Bildes abzulenken.

4.2.3 Ebenen

Im Vergleich zu *Princess Mononoke* wird eher wenig mit mehreren Ebenen und Parallaxenverschiebung gespielt. Meist besteht der Hintergrund aus einer Ebene und es werden Charaktere und einzelne Elemente im Vorder-, oder Mittelgrund animiert. Ein Beispiel für die Verwendung mehrerer Ebenen zur besseren Darstellung von Räumlichkeit und Dreidimensionalität wird in Abbildung 4.9 gezeigt. Die einzelnen Fahrzeuge befinden sich auf unterschiedlichen Layern und werden mit einer anderen Geschwindigkeit und leicht nach links und rechts bewegt. Ebenso sind die beiden Hochhäuser links auf anderen Ebenen und werden unterschiedlich schnell bewegt und



Abbildung 4.8: Center of Interest. Der Hintergrund wird schwarz dargestellt, keine unnötigen Details lenken vom Zentrum des Bildes ab. Film: *Ghost in the Shell* [27].

aufskaliert. Das Bild wirkt somit weitaus realistischer und dynamischer.

Eine weitere interessante Szene ist jene, in der Motoko über ein ihr sehr wichtiges Thema spricht, was einen Menschen für sie ausmacht. Im Hintergrund ist die Stadt, sie ist in ein mysteriöses Blau gehüllt, Proportionen wirken noch naturgemäß. Während Motoko spricht, bewegt sich die Kamera langsam weg von ihr. Das Fahrzeug, in dem sie sich befinden, nähert sich der Stadt. Diese wird jedoch unnatürlich verzerrt, es wirkt so als ob die Gebäude und die Stadt sich ausdehnen und explodieren würden. Diese Verzerrung des Hintergrundes intensiviert die Stimmung und Motokos Monolog (Abb. 4.10).



Abbildung 4.9: Verwendung unterschiedlicher Ebenen um Räumlichkeit darzustellen. Film: *Ghost in the Shell* [27].

4.2.4 Licht, Schatten und Farbe

Die gesamte Stimmung im Anime ist eher düster und trist gehalten, der Himmel ist trüb und es regnet häufig. Der Hintergrund ist mit vielen Schatten versehen und es wird meist ein sehr hartes Licht verwendet. Zudem werden sehr gesättigte und kräftige Farben bevorzugt, vor allem Neongrün oder Neonrot, die dem Futurismus und Digitalismus untermalen. Der Szenenwechsel ist oftmals sehr drastisch, wie in Abbildung 4.11 zu sehen ist. Es werden zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Szenen gezeigt. Der Hintergrund im oberen Bild ist rötlich und Schauplatz ist ein Bürozimmer. Es wird eine gewisse Wärme vermittelt. Das untere Bild zeigt die nächste Szene, eine Tiefgarage. Das Bild ist in die Komplementärfarbe Grün gehüllt, und es herrscht eine gewisse Kälte und Unbehaglichkeit. Zudem wirkt das Bild etwas trüb und es scheint als ob ein weißer Schleier den Vordergrund einnimmt.

Der Anime enthält eine Vielzahl an Science-Fiction Elementen. Es werden Cyborgs und künstliche Intelligenz als Angestellte eingesetzt, die teilweise die selbe äußerliche Gestalt haben und es werden diverse digitale Neuentwicklung verwendet (Abb. 4.12).

4.2.5 Sichtweise des Cyborgs

Hauptcharaktere im Film sind Cyborgs, künstliche Menschen. In einigen Szenen im Anime wird ihre Sichtweise dargestellt, dabei ist ein klarer Unterschied zur Sichtweise des Menschen zu erkennen. Oftmals ist ein Interface mit zusätzlichen Informationen vorhanden, die Farben der Natur werden verfremdet, insbesondere wenn ein Ziel erfasst wird, ihr Sehsinn ist zudem vielfach schärfer und sie haben die Möglichkeit näher an ein Objekt heranzu-



Abbildung 4.10: Der Hintergrund wird im Laufe von Motokos Gespräch unnatürlich verzerrt. Film: *Ghost in the Shell* [27].

zoomen. In Abbildung 4.13 werden zwei Szenen aus der Sicht eines Cyborgs gezeigt, der einen Mann verfolgt. Im Bild oben erfasst er sein mögliches Zielobjekt, der anvisierte Mann ist mit einem blauen Schleier umgeben. Das untere Bild zeigt wie sich der flüchtende Mann ihm zuwendet, der Cyborg bestätigt das Zielobjekt und die gesamte Farbigekeit ändert sich schlagartig. Die Umwelt ist mit einem Rot erfüllt, der Mann schwarz dargestellt.

Eine weitere Szene, in welche der Hintergrund narrativ verwendet wird und die Gefühle von Motoko visuell hervorhebt, ist das Eintauchen von Motoko in den Puppetmaster. Das linke obere Bild in Abbildung 4.14 ist aus der Sicht von Motoko, ihr Blick ist auf das gläserne Dach des Gebäudes gewendet. Im rechten oberen Bild ändert sich die Farbigekeit zu einem grellen Neongrün, das Dach wird immer stärker verzerrt und zur Mitte hin gezogen bis schlussendlich nur mehr ein leeres, grünes Bild vorhanden ist. Sekunden



Abbildung 4.11: Zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Szenen in *Ghost in the Shell* [27].

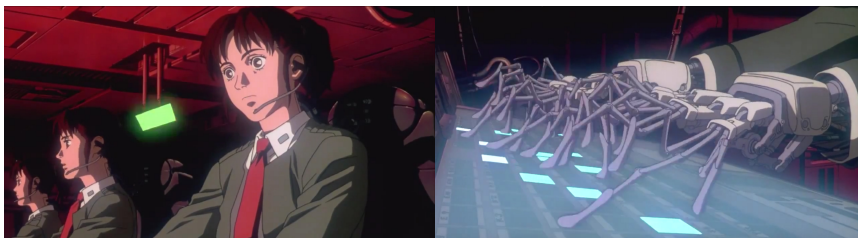


Abbildung 4.12: Cyborgs und futuristische Elemente in *Ghost in the Shell* [27].

später dehnt sich ihre Umwelt wieder aus und Objekte werden erkennbar. Die Sichtweise ändert sich im linken unteren Bild und der Zuseher befindet sich rechts, unterhalb von Motoko. Die Kameraperspektive ist in dieser Szene sehr unnatürlich und es wird dennoch Motokos Sicht gezeigt. Im Bild rechts unten normalisiert sich die Umgebung schließlich und das Grün verschwindet.

Ein Thema im Anime, das vor allem Motoko sehr beschäftigt und anspricht, ist der Unterschied zu Mensch und Cyborg, was einen Menschen ausmacht und ob vollständig künstlich geschaffene Cyborgs menschliche Erinnerung und Gefühle entwickeln können. Motoko hat eine Ganzkörper-Prothese, sie besitzt aber dennoch einen menschlichen Geist. In Abbildung 4.15 wird eine vermeintliche Todesszene von Motoko dargestellt. Der Hintergrund und die Art und Weise, wie die Umgebung dargestellt wird, untermalt wiederum ihre Gefühle. Im Bild links oben blickt der weibliche Cyborg auf das Dach des Gebäudes. Die Umgebung ist stark verzerrt und es fallen Federn vom Himmel. Im rechten oberen Blick ist die Kamera auf Motoko gerichtet, sie blickt mit einer Freude und Erleichterung zum Himmel und auch der zuvor düstere und dunkle Raum in dem sie sich befindet, ist nun mit einem hellen, weißen Licht erfüllt. Das linke untere Bild zeigt die darauffolgende Szene, es ist ein starker Stimmungswechsel erkennbar. Der Hintergrund ist grün und es ist eine rote Gestalt zu sehen. Das Bild pulsiert und weist ruckartige, bizarre Bewegungen auf. Es wird Unbehagen und Schmerz dargestellt.

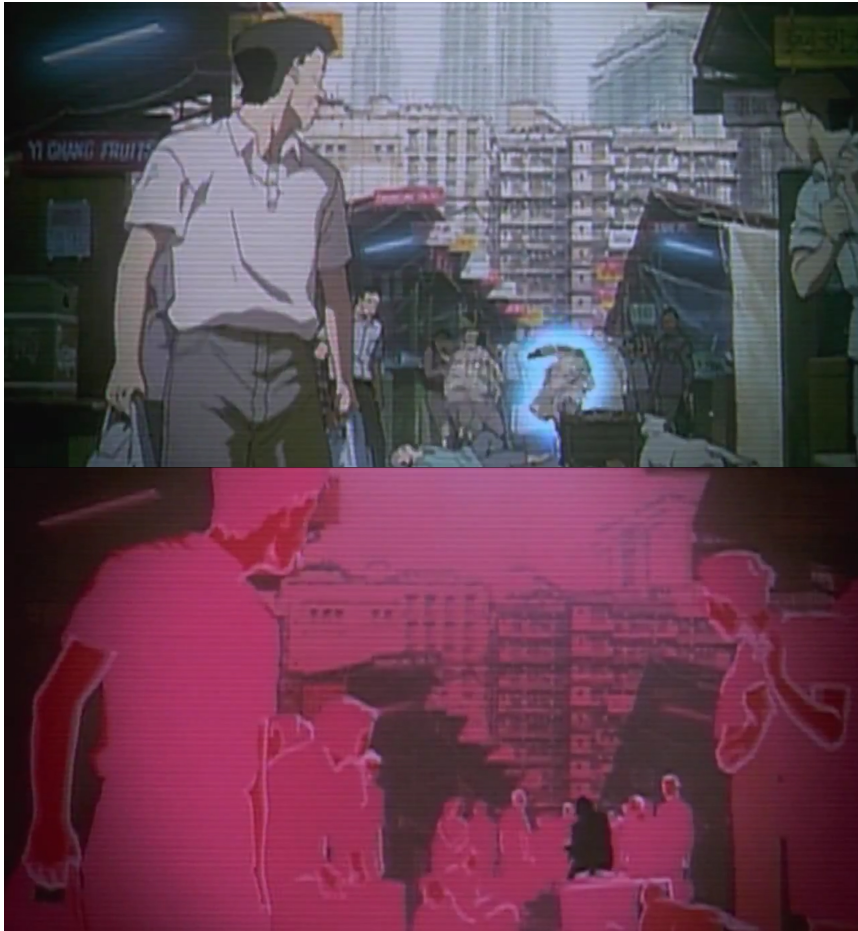


Abbildung 4.13: Eine Szene aus der Sichtweise eines Cyborgs. Ghost in the Shell [27].

Das Bild rechts unten zeigt einen erneuten Szenenwechsel, wiederum aus der Sichtweise von Motoko. Sie sieht eine engelhaftige Gestalt auf sie zukommen, und man hat den Eindruck als ob sie darauf wartet, von ihm aus dieser Welt geleitet zu werden. Nach jener Szene wird das Feuer auf Motoko und den Puppentmaster eröffnet und es ist unklar, was genau zwischen den beiden in der Welt in der sie eingetaucht sind, geschieht.

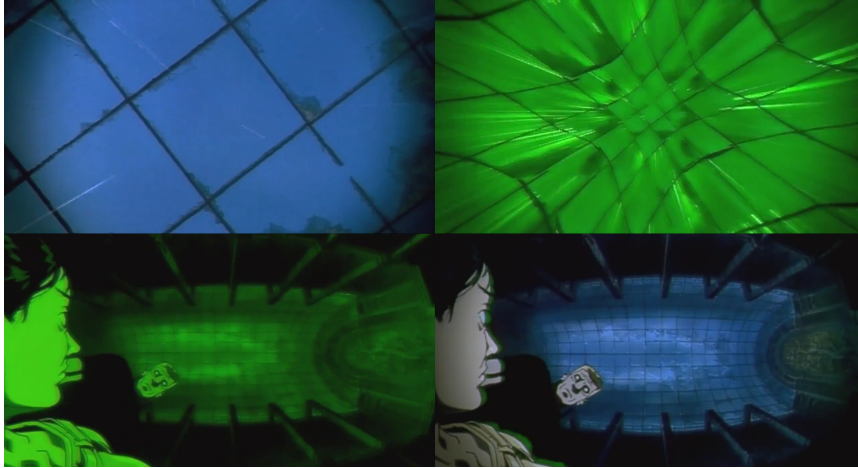


Abbildung 4.14: Motoko taucht in den Geist des Puppentmasters ein. Ghost in the Shell [27].



Abbildung 4.15: Darstellung von Tod in Ghost in the Shell [27].

4.3 *5 Centimeters per Seconds*

Makoto Shinkais *5 Centimeters per Second* [13] erzählt die Geschichte des Jungen Takaki Tohno und seinem Verhältnis zu seiner Jugendliebe Akari Shinohara. Der Anime ist in 3 Episoden unterteilt, *Cherry Blossom*, *Cosmonaut* und *5 Centimeters per Second*. Episode 1 zeigt wie die beiden sich kennenlernen, aufgrund ähnlicher Interessen und Vorlieben werden sie schnell Freunde, jedoch trennen sich ihre Wege als erst Akari und später Takaki in eine weiter entfernte Stadt ziehen. Sie versprechen sich weiterhin gegenseitig Briefe zu schreiben und den Kontakt und ihre enge Freundschaft aufrechtzuerhalten. Episode 2 spielt einige Jahre später, Takaki ist in seiner neuen Heimat, seine Gedanken jedoch handeln stets von Akari. Kanae Sumida, eine Klassenkameradin von Takaki verliebt sich in ihn, dieser erwidert ihre Gefühle aber nicht. Kanae sieht oftmals wie er eine Textnachricht auf seinem Mobiltelefon schreibt, und suchend in die Ferne blickt. Sie realisiert, dass er bereits jemand anderen liebt, beschließt aber dennoch, dass ihre Liebe zu ihm weiterhin bestehen wird. Episode 3 zeigt einen Erwachsenen Takaki, er hat einen Beruf, den er aber später kündigt, und muss immer noch Tag für Tag an seine Jugendliebe Akari denken. Diese ist jedoch bereits verlobt, und bereitet sich auf ihre anstehende Hochzeit vor. Eines Tages, als Takaki die Straße entlang geht und jenen Bahnübergang überquert, an dem er und Akari dreizehn Jahre zuvor ihr Versprechen gaben, die Kirschblüten gemeinsam zu bewundern, bemerkt er eine junge Frau, die Akari sehr ähnlich sieht. Die beiden drehen sich um, in diesem Moment hindert jedoch ein vorbeifahrender Zug die Sicht, und die Frau ist nach Vorbeifahren des Zuges bereits fort. Takaki lächelt und geht weiter.

4.3.1 Art und Design

Animationsstil und Audio sind wohl die wichtigsten Elemente des Anime. Es wird eine Vielzahl an aufeinanderfolgenden kleinen Kunstwerken gezeigt, die meist lediglich eine leichte Kamerabewegung aufweisen und keinerlei sonstige Animation. Die Handlung und Gefühle in jenen Szenen werden von den Charakteren verbalisiert und dem Zuseher erzählt. Der Zeichenstil ähnelt dem von *Prinzessin Mononoke*, die Hintergrundbilder sind sehr malerisch und idyllisch und mit Liebe zum Detail gestaltet. In einem Interview meint Makoto Shinkai [62]:

There is no Japanese Animation creator who hasn't been influenced by Studio Ghibli. That's the atmosphere that we live in.



Abbildung 4.16: Szenen aus *5 Centimeters per Second* [13].

4.3.2 Center of Interest

Ebenso wie in ersteren beiden Anime, wird auch in *5 Centimeters per Second* die Komposition des Bildes genau geplant. Die Charaktere befinden sich oftmals nicht im Zentrum des Bildes, sondern eher rechts oder links. Der Hintergrund dient meist dem Visuellen und soll den Zuseher mitreißen und in die Welt des Anime eintauchen lassen. In Abbildung 4.17 zeigen die beiden oberen Bilder zwei unterschiedliche Szenen im Anime. Der Hintergrund und die gesamte Bildkomposition weist Ähnlichkeiten auf. Charaktere im Bild sind seitlich im Bild, sie sind nur ein Schatten ihrer selbst und haben stark reduzierte Gesichter oder es werden sogar Auge, Nase und Mund komplett weggelassen. Der Zuseher soll sich hier nicht auf die Charaktere, sondern auf die Umgebung konzentrieren. Die Idylle, und auch auf die gedrückte Stimmung und die Gefühle der Charaktere, die mithilfe des Hintergrundes visualisiert werden. Die beiden unteren Szenen hingegen lenken den Blick des Zusehers gezielt auf den Charakter. Der schmale Spalt, der durch das Bücherregal freigegeben wird, oder die schmale Gasse, die durch hohe Hausmauern abgegrenzt ist, leiten den Blick in eine gezielte Richtung.

4.3.3 Geschwindigkeit

In *5 Centimeters per Second* werden wie in *Princess Mononoke Speedlines* verwendet. Sie dienen zur Darstellung von großer Geschwindigkeit (Abb. 4.17). Sie sind in jener Szene, in der Takaki einen Pfeil abschießt, deutlich zu erkennen und auch in einer späteren Szene, in der Kanae ihren Papierflieger wegfliegen lässt.



Abbildung 4.17: Center of Interest. Die Charaktere sind nicht immer im Mittelpunkt (oben). Der Blick wird durch entsprechende Gestaltung des Hinter-, Vordergrundes auf den Charakter gelenkt (unten). Film: *5 Centimeters per Second* [13].

4.3.4 Ebenen

Verschiedene Ebenen geben dem Bild wiederum eine stärkere Räumlichkeit und Dreidimensionalität. Die *Bewegungsparallaxe* findet auch in *5 Centimeters per Second* ihre Anwendung (Abb. 4.19). In jener Szenen fährt der Charakter mit einem Moped im Vordergrund, der Charakter bleibt jedoch immer an derselben Position. Der Mittel-, und Hintergrund setzt sich aus mehreren Layern zusammen, die unterschiedlich schnell von links nach rechts animiert werden. In einer Vielzahl an Szenen werden Wolken unterschiedlich schnell bewegt.

4.3.5 Licht, Schatten und Farbe

Im Anime wechselt die Farbigkeit mit der gerade herrschenden Stimmung und Gefühlslage der Charaktere. Zu Beginn liest Takaki den Brief, den er von Akari erhalten hat, der Zuseher hört dabei ihre Stimme. Während sie in vorliest findet ein ständiger Szenen- und Bildwechsel statt, es wird oftmals ein Ort gezeigt, den sie gerade erwähnt, oder es werden ihre Emotionen visuell unterstützt. Das linke untere Bild in Abbildung 4.20 zeigt eine Szenen aus dem Anime, in welcher Takaki von seiner Jugend erzählt, wie er Akari kennenlernte und sie von ihrem Schulkameraden ausgelacht wurden. Sie laufen Hand in Hand aus dem Klassenzimmer, den dunklen Gang entlang in Richtung des hellen Ausgangs. Sie laufen weg von den Hänseleien anderer, und lassen die dunkle Stimmung hinter sich. Das Bild links oben und rechts unten zeigt Takaki, einerseits an einem ein Bahnhof und andererseits im



Abbildung 4.18: Speedlines heben die Geschwindigkeit des Pfeiles und Papierfliegers hervor. Film: *5 Centimeters per Second* [13].

Zug. Der Bahnhof ist menschenleer und er steht verlassen im Bild. Ebenso im Zug ist er gedankenverloren. In beiden Bildern, und auch in einigen weiteren ist er von einem dezenten weißlich-blauen Lichtschleier umgeben, der vor allem Kälte und Einsamkeit ausstrahlt. Im rechten oberen Bild ist Kanoe zu erkennen. Der Hintergrund hierbei ist sehr hell und freundlich. Sie schafft es nach Monaten erneut die Wellen zu reiten und ihre Erleichterung und Freude wird visuell unterstützt. Im Vordergrund sind strahlende Wasserblasen und Lichtpunkte, solch helle Farb-, Lichtpunkte werden häufig im Anime verwendet, insbesondere um eine positive Stimmung zu vermitteln.

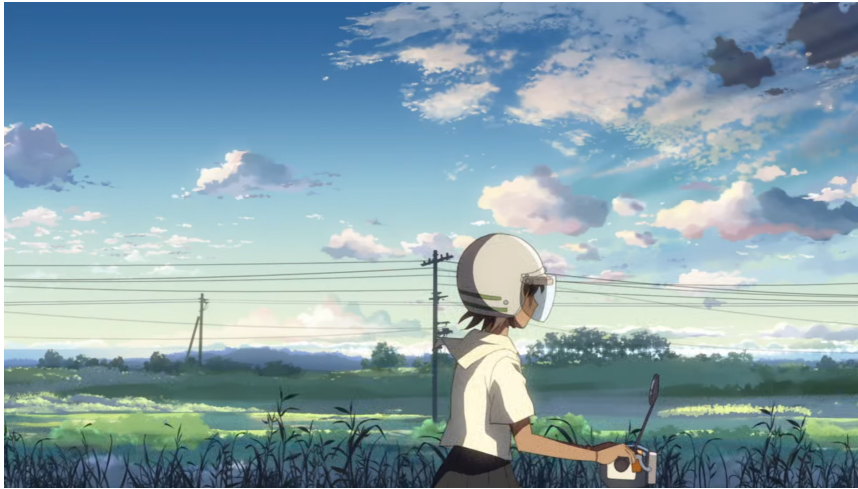


Abbildung 4.19: Bewegungsparallaxe im Anime *5 Centimeters per Second* [13].



Abbildung 4.20: Licht-, und Farbstimmung in *5 Centimeters per Second* [13].

4.3.6 Symbole

Der Anime beginnt mit folgenden Sätzen [13]:

They say it is 5 centimetres per second. Huh? What is? The speed of falling cherry blossom petals is 5 centimetres per second.

Symbole spielen hierbei eine große Rolle. Ein *Symbol* bezeichnet ein Sinnbild, das stellvertretend für eine spezifische Vorstellung steht [71]. Bereits



Abbildung 4.21: Die oberen beiden Bilder zeigen den Schneesturm während Takakis Hinfahrt, und einen positiven Stimmungs-, und Wetterwechsel bei seiner Heimfahrt. Links unten stehen Takaki und Akari vor einem dünnen Kirschblütenbaum, der im rechten unteren Bild durch die Erinnerung und positiven Gefühle in jenem Moment mit Kirschblüten versehen ist. Film: *5 Centimeters per Second* [13].

der Titel des Anime ist ein Symbol für Zeit, Ort und Geschwindigkeit. Takaki und Akari entfernen sich im Laufe der Jahre immer weiter voneinander, sie leben in einer anderen Stadt und gehen ihren eigenen Weg. Auch als sie bereits erwachsen sind, und in der vermeintlich gleichen Stadt wohnen, findet nie ein direktes Aufeinandertreffen statt. Ein weiteres Symbol ist die Umgebung. Takaki macht sich auf den Weg um Akari ein letztes Mal zu besuchen, bevor er und seine Familie umziehen werden. An jenem Tag herrscht jedoch ein starker Schneesturm, Züge verspäten sich und er ist für Stunden in einem Zug auf halber Strecke gefangen. Der Wind bläst ihm zudem den Brief, den er monatelang für Akari vorbereitet hatte, aus der Hand und er verliert die Hoffnung. Als er jedoch letztendlich mit seiner Jugendliebe gemeinsam vor dem Kirschblütenbaum steht, erinnert er sich an ihr Versprechen aus der Kindheit, dass sie noch einmal gemeinsam die Kirschblüten vom Baum fallen sehen. Der Hintergrund wechselt zu einem hellen Frühlingstag, und der dürre Baum ist mit rosaroten Kirschblüten versehen. Die positiven Emotionen übertrumpfen die Kälte des Winters und Schnees und seine Erinnerungen und auch Wünsche werden wiederum visuell dargestellt (Abb. 4.21). Er verlässt Akari mit einem guten Gewissen und die Stimmung im Film ist wesentlich freundlicher. Der Schneesturm hat nachgelassen und es herrscht ein schöner Wintertag.

Eine Schlüsselszene im Film ist in Abbildung 4.21 dargestellt. Sie zeigt Takaki und Akari, die gemeinsam einen Sonnenaufgang betrachten. Beide



Abbildung 4.22: Schlüsselbild im Anime *5 Centimeters per Second* [13]. Takaki und Akari befinden sich auf einem weit entfernten Planeten.

scheinen jedoch auf einem anderen Planeten zu sein, denn die Erde ist am Himmel zu erkennen, und die Sonne geht hinter dieser auf. In einem Interview beschreibt Makoto Shinkai die Intentionen zu diesem Bild [62]. Er beschreibt, dass Takaki von seiner Jugendliebe träumt, diese befindet sich jedoch weit entfernt von ihm. Er selbst hatte in seiner Jugend wiederkehrende Träume, in denen er auf einem weit entfernten Stern verloren ist. Er war zudem von den damaligen Bildern in der Wissenschaft und Astronomie fasziniert. So befinden sich Takaki und Akari auf einem anderen Planeten, auf dem sie zusammen sein können, obwohl sie in der realen Welt voneinander getrennt sind.

Eine der wohl schönsten Szenen des Anime ist die Schlusszene. Sie wirkt bei erster Betrachtung womöglich traurig und unzufriedenstellend, bei genauerer Analyse wird jedoch klar, dass Takaki endlich mit seiner Vergangenheit abschließen konnte und in eine neue Zukunft blickt. Es ist jener Moment, in dem er zu glauben scheint seine Jugendliebe an ihm vorbeigehen zu sehen. Beide drehen sich im selben Moment um, ein vorbeifahrender Zug versperrt jedoch ihre Sicht. Er erinnert sich an die Kirschblüten, seine Zeit und sein Versprechen mit Akari. Er erkennt, dass es sich um Erinnerungen handelt, und er sie auch als solche akzeptieren und positiv an sie zurückdenken soll. Der Zug ist vorbeigefahren, Akari ist nicht zu erkennen. Takaki setzt seinen Weg mit einem Lächeln fort.

Kapitel 5

Fazit

Die in der Arbeit analysierten Anime zeigen, dass im Bereich der Hintergrundgestaltung viele Ähnlichkeiten auftreten, aber ebenso völlig unterschiedliche Herangehensweisen und Umsetzungen der Fall sind. *Princess Mononoke* und *5 Centimeter per Seconds* sind in ihrem Stil und Aussehen eher traditionell gehalten, die Umgebung ist idyllisch und sehr malerisch, dennoch ist die Bedeutung des Hintergrundbildes und die Art und Weise wie mit dem Hintergrund umgegangen wird anders. In *Princess Mononoke* soll die Umgebung vor allem visuell ansprechend sein, ein jedes Bild ist ein Kunstwerk und mit Liebe zum Detail gestaltet. Hauptschauplatz ist der Wald oder die Eisenstadt und es werden vor allem Farben aus der Natur verwendet. *5 Centimeter per Seconds* hingegen lebt von einem stetigen Wechsel des Schauplatzes und Hintergrundes. Es werden viele Symbole verwendet, und die Farbigkeit sowie Aussehen des Hintergrundes wird an die Geschichte angepasst. Ebenso werden sehr surreale Darstellungen und Elemente verwendet, wie etwa der Sonnenaufgang auf einem anderen Planeten. Interessant ist die Darstellung des Himmels. Er trägt zur Gefühlsvermittlung wesentlich bei, einerseits durch die Farbgebung und Lichtstimmung, andererseits durch die besondere Komposition. Die Anordnung der Wolken, oder Lichtstrahlen lenken in vielen Szenen den Blick in eine bestimmte Richtung, oder geben dem Bild eine Ruhe beziehungsweise Unruhe. *Ghost in the Shell* geht mit entsprechender Technologie im Film einen Schritt weiter und zeigt aus der Sichtweise von Cyborgs sehr futuristische Ansichten und Hintergrunddarstellungen. Der Anime beinhaltet vor allem urbane Elemente wie Fassaden, Wände, Straßen. Es werden sehr unnatürliche Farben verwendet und ein Szenenwechsel bringt auch oftmals einen extremen Wechsel der Farbigkeit und Stimmung mit sich. In allen drei Anime werden jedoch auf typische und allgegenwärtige Elemente zurückgegriffen. Besonders in traditionellen, handgezeichneten Anime wird die Verwendung mehrerer Ebenen im Bild auch weiterhin eine entscheidende Rolle spielen. Einerseits werden sie für Räumlichkeit und Tiefe eingesetzt, andererseits für Limited

Animation. Oftmals ist keine klare Trennung von visueller und narrativer Bedeutung des Hintergrunds möglich. *Princess Mononoke* zeigt eine klare Tendenz zum Optischen, während der Hintergrund in *Ghost in the Shell* oftmals sehr surreal ist und zur Darstellung von Gefühlen, vor allem der Cyborgs, verwendet wird. *5 Centimeter per Seconds* zeigt sehr schön gestaltete Hintergründe, die aber ebenso eine Geschichte erzählen und somit gleichzeitig visuelle als auch narrative Aspekte aufweisen. Eine Vignettierung wird generell eher vermieden, in einzelnen Szenen wird der Rand des Bildes jedoch abgedunkelt, beispielsweise wenn der Zuseher eine Szene aus der Sicht eines Cyborgs wahrnimmt. Auch in einigen Hintergrundbildern in *5 Centimeter per Seconds* wird eine Vignettierung als Stilmittel verwendet. Das Bild erhält eine gewisse Imperfektion und es wird der Eindruck geweckt, dass es sich um eine ältere Aufnahme handelt, die Erinnerungen aus der Vergangenheit weckt, was besonders bei jenem Anime Sinn ergibt, da der Hauptcharakter nicht von den Erinnerungen an seine Jugendliebe ablassen kann. In allen analysierten Anime spielt die Komposition des Bildes und Hintergrundes eine gleich große Rolle. Der *goldene Schnitt* und die *Drittelteilung* wird in einigen Szenen verwendet. Der Blick wird unbewusst auf bestimmte Bereiche des Bildes gelenkt. Somit werden im Anime sowohl traditionelle und weitverbreitete Techniken der Bildgestaltung, als auch neuartige und Anime-spezifische Elemente verwendet. Der Wandel der Zeit hinterlässt auch in der Welt der Anime seine Spuren. Moderne Techniken und Programme erlauben neue Gestaltungsmöglichkeiten, wobei meiner Meinung nach, immer wieder auf alte Traditionen und Prinzipien zurückgegriffen wird und diese mit Sicherheit auch in zukünftigen Anime zu finden sein werden.

Anhang A

Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 Masterarbeit

Pfad: /

_DA_Aigner_print.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument)

A.2 Abbildungen

Pfad: /Abbildungen

** Alle in der Masterarbeit eingebundenen
Abbildungen

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Kana Akatsuki. *Violet Evergarden*. Kyoto: Kyoto Animation, 2015 (siehe S. 16).
- [2] Hans Bacher. *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Burlington: Taylor und Francis Ltd, 2013 (siehe S. 8–11, 26).
- [3] Dani Cavallaro. *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., 2009 (siehe S. 14, 15, 18).
- [4] Jonathan Clements. *Anime: A History*. London: British Film Institute, 2013 (siehe S. 3, 4).
- [5] Jonathan Clements und Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia*. Berkeley CA: Stone Bridge Press, 2015 (siehe S. 3).
- [6] C. Andrew Gerstle. *Circles of Fantasy: Convention in the Plays of Chikamatsu (Harvard East Asian Monographs)*. Cambridge: Harvard University Press, 1996 (siehe S. 12).
- [7] Zheng Jian He. *Feng Shen Ji*. Illustrator: Cheng Kin Wo, Tang Chi Fai. Hong Kong: HK Comics Ltd., 2010 (siehe S. 23, 24).
- [8] Geuk-Jin Jeon. *The Breaker*. Illustrator: Jin-Hwan Park. Seoul: Young Champ's magazine, Daewon C.I., 2007 (siehe S. 22, 23).
- [9] Thomas Frank und Johnston Ollie. *The Illusion of Life. Disney animation*. New York: Hyperion, 1995 (siehe S. 10).
- [10] Marc Steinberg. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2012 (siehe S. 11).
- [11] Stevie Suan. *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Leiden: Global Oriental, Brill, 2013 (siehe S. 4, 12–14).
- [12] Da Xia. *Song of the Long March*. Tokio: Ultra Jump Magazine, Shueisha, 2011 (siehe S. 23, 24).

Filme und audiovisuelle Medien

- [13] *5 Centimeter per Seconds*. Film. Regie/Drehbuch: Makoto Shinkai, Produktion: CoMix Wave Inc.. 2007 (siehe S. 40–46).
- [14] *Alakazam the Great*. Film. Regie: Taiji Yabushita und Daisaku Shirakawa, Drehbuch: Keinosuke Uegusa, Idee: Osamu Tezuka, Produktion: Toei Animation. 1960 (siehe S. 5).
- [15] *A.L.I.C.E.* Film. Regie/Drehbuch: Kenichi Maejima, Produktion: GA-GA Communications. 2000 (siehe S. 6).
- [16] *Astro Boy*. Film. Regie/Idee: Osamu Tezuka, Drehbuch: Yoshiyuki Tomino, Produktion: Mushi Production. 1963 (siehe S. 3, 5).
- [17] *Avatar: The Last Airbender*. Film. Regie: Michael Dante DiMartino und Bryan Konietzko, Drehbuch: Michael Dante DiMartino und Bryan Konietzko, Idee: Michael Dante DiMartino und Bryan Konietzko, Produktion: Aaron Ehasz. 1997 (siehe S. 7, 20, 21).
- [18] *Card Captor Sakura*. Film. Regie: Morio Asaka, Drehbuch: Nanase Ohkawa, Idee: Tsugumi Ohba, Produktion: Madhouse. 1996 (siehe S. 5).
- [19] *Chagama Ondo*. Film. Regie/Drehbuch/Produktion: Kenzo Masaoka. 1935 (siehe S. 4).
- [20] *Chikara to Onna no Yo no Naka*. Film. Regie: Kenzo Masaoka, Tadao Ikeda: Osamu Tezuka, Produktion: Shochiku. 1933 (siehe S. 4).
- [21] *Code Geass: Lelouch of the Rebellion*. Film. Regie: Gor Taniguchi, Drehbuch: Ichir Kouchi, Produktion: Sunrise. 2006 (siehe S. 5).
- [22] *Cowboy Bebop*. Film. Regie: Shinichir Watanabe, Drehbuch: Keiko Nobumoto, Produktion: Sunrise. 1998 (siehe S. 5).
- [23] *Death Note*. Film. Regie: Tetsuro Araki, Drehbuch: Toshiki Hirano, Produktion: Madhouse. 2006 (siehe S. 5).
- [24] *Dragon Ball*. Film. Regie: Minoru Okazaki und Daisuke Nishio, Drehbuch: Takao Koyama, Produktion: Toei Animation. 1986 (siehe S. 6, 20).
- [25] *Ergo Proxy*. Film. Regie: Shuko Murase, Drehbuch: Dai Sato, Produktion: Manglobe. 2006 (siehe S. 18, 19).
- [26] *Fairy Tail*. Film. Regie: Shinji Ishihira, Idee: Hiro Mashima, Produktion: A-1 Pictures. 2009 (siehe S. 20).
- [27] *Ghost in the Shell*. Film. Regie: Mamoru Oshii, Drehbuch: Kazunori Ito, basiert auf den Manga von Masamune Shirow, Produktion: Ken Iyadomi, Mitsuhsa Ishikawa und Shigeru Watanabe. 1997 (siehe S. 32–39).

- [28] *Gundam Wing*. Film. Regie: Masashi Ikeda, Drehbuch/Idee: Katsuyuki Sumizawa, Produktion: Sunrise. 1995 (siehe S. 5).
- [29] *Heidi*. Film. Regie/Drehbuch: Isao Takahata, Idee: Johanna Spyri, Produktion: Shigehito Takahashi. 1997 (siehe S. 25).
- [30] *Howl's Moving Castle*. Film. Regie/Drehbuch: Hayao Miyazaki, Produktion: Studio Ghibli. 2004 (siehe S. 25).
- [31] *K-On!* Film. Regie: Naoko Yamada, Drehbuch: Reiko Yoshida, Idee: Kakify, Produktion: Kyoto Animation. 2009 (siehe S. 17, 18).
- [32] *Kyokai no Kanata*. Film. Regie: Taichi Ishidate, Drehbuch: Jukki Hanada, Idee: Nagomu Torii, Produktion: Kyoto Animation. 2013 (siehe S. 16).
- [33] *Laputa: Castle in the Sky*. Film. Regie/Drehbuch: Hayao Miyazaki, Produktion: Studio Ghibli. 1986 (siehe S. 25).
- [34] *Mitsu no Hanashi*. Film. Regie: Keiko Kozonoe, Idee: Kenji Miyazawa, Kosuke Hamada und Mia Ogawa. 1960 (siehe S. 5).
- [35] *Mogura no Aventure*. Film. Regie: Hiroshi Washizumi, Produktion: Nippon Television Network. 1958 (siehe S. 5).
- [36] *Momotaro: Umi no Shimpei*. Film. Regie/Drehbuch: Mitsuyo Seo, Produktion: Tadahito Mochinaga. 1945 (siehe S. 4).
- [37] *Monogatari*. Film. Regie: Akiyuki Shinbo und Tatsuya Oishi, Drehbuch: Fuyashi To, Yukito Kizawa und Munemasa Nakamoto, Idee: Nisio Isin, Produktion: Shaft. 2009 (siehe S. 17, 18).
- [38] *My Neighbor Totoro*. Film. Regie/Drehbuch: Hayao Miyazaki, Produktion: Studio Ghibli. 1988 (siehe S. 25).
- [39] *Naruto*. Film. Regie: Hayato Date, Idee: Masashi Kishimoto, Produktion: Pierrot. 2002 (siehe S. 20).
- [40] *Nausicaa aus dem Tal der Winde*. Film. Regie/Drehbuch: Hayao Miyazaki, Produktion: Isao Takahata. 1984 (siehe S. 3, 6).
- [41] *Neon Genesis Evangelion*. Film. Regie: Hideaki Anno, Produktion: Gainax, Tatsunoko Pro. 1995 (siehe S. 3, 6).
- [42] *One Piece*. Film. Regie: Konosuke Uda, Drehbuch: Junki Takegami, basierend auf Eiichiro Odas Manga, Produktion: Toei Animation. 1997 (siehe S. 15, 20).
- [43] *One-Punch Man*. Film. Regie: Shingo Natsume, Drehbuch: Tomohiro Suzuki, Idee: One, Produktion: Madhouse. 2015 (siehe S. 5).
- [44] *Pokemon*. Film. Regie: Kunihiko Yuyama, Drehbuch: Takeshi Shudu, Produktion: OLM, Inc. 1997 (siehe S. 6).

- [45] *Pretty Soldier Sailor Moon*. Film. Regie: Junichi Sato, Drehbuch: Takao Koyama, Idee: Naoko Takeuchi, Produktion: Toei Animation. 1992 (siehe S. 6).
- [46] *Princess Mononoke*. Film. Regie/Drehbuch: Hayao Miyazaki, Produktion: Studio Ghibli. 1997 (siehe S. 3, 25–31).
- [47] *Samurai Jack*. Film. Regie: Genndy Tartakovsky, Drehbuch: Genndy Tartakovsky, Idee: Genndy Tartakovsky, Produktion: Cartoon Network. 1997 (siehe S. 7).
- [48] *Space Cruiser Yamato*. Film. Regie: Leiji Matsumoto, Drehbuch/Idee: Yoshinobu Nishizaki, Produktion: Academy Productions, Group TAC. 1974 (siehe S. 3).
- [49] *Spirited Away*. Film. Regie/Drehbuch: Hayao Miyazaki, Produktion: Studio Ghibli. 2001 (siehe S. 25).
- [50] *Sword Art Online*. Film. Regie: Tomohiko Ito, Idee: Reki Kawahara, Produktion: A-1 Pictures. 2012 (siehe S. 15).
- [51] *Teen Titans*. Film. Regie: Glen Murakami, Produktion: Warner Bros. Animation. 2003 (siehe S. 21, 22).

Online-Quellen

- [52] Ingrid Bouninz. *Licht und Kontraste*. Juni 2016. URL: <https://www.lmz-bw.de/licht-kontraste.html> (siehe S. 11).
- [53] Lisa Marie Cooper. *The History of Anime*. Sep. 2016. URL: <http://www.rightstufanime.com/anime-resources-global-history-of-anime> (siehe S. 3–5).
- [54] Digibro. *What is the Appeal of Anime?* Sep. 2016. URL: <https://myswordisunbelievablydull.wordpress.com/2016/04/07/what-is-the-appeal-of-anime/> (siehe S. 19).
- [55] Team Ghiblink. *Ghibli Wiki*. Juni 2016. URL: [http://www.nausicaa.net/wiki/Studio_Ghibli_\(History_-_Page_1\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Studio_Ghibli_(History_-_Page_1)) (siehe S. 25).
- [56] Team Ghiblink. *Princess Mononoke (computer graphics)*. Juni 2016. URL: [http://www.nausicaa.net/wiki/Princess_Mononoke_\(computer_graphics\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Princess_Mononoke_(computer_graphics)) (siehe S. 30).
- [57] Son Jeho. *Noblesse*. Illustrator: Lee Kwangsu. 2007. URL: http://www.webtoons.com/en/fantasy/noblesse/list?title_no=87 (siehe S. 22, 23).
- [58] The Walt Disney Family Museum. *Mulriplane Educator Guide*. Juni 2016. URL: http://www.waltdisney.org/sites/default/files/MultiplaneGuideCurriculumPacket_Final.pdf (siehe S. 10).

- [59] Christian Neeb. *Zeichentrick-Legende Miyazaki - Der Traumtaenzer*. Juni 2016. URL: <http://www.spiegel.de/einestages/zeichentrick-regisseur-hayao-miyazaki-japans-anti-disney-a-1068488.html> (siehe S. 25).
- [60] Anime News Network. *Original Animation Video (OAV/OVA)*. Sep. 2016. URL: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35> (siehe S. 6).
- [61] Rich. *Anime's Great Deception - The Difference between Anime and Cartoon*. Sep. 2015. URL: <https://www.tofugu.com/japan/anime-vs-cartoons/> (siehe S. 5, 6, 11, 20).
- [62] Scott Spaziani. *Interview: Makoto Shinkai*. Nov. 2011. URL: <https://otakuinreview.wordpress.com/2011/10/19/interview-makoto-shinkai/> (siehe S. 40, 46).
- [63] Nick Stember. *Chinese Lianhuanhua: A Century of pirated movies*. Oktober 2014. URL: <http://www.nickstember.com/chinese-lianhuanhua-century-of-pirated-movies/> (siehe S. 22).
- [64] Nick Stember. *Don't call it Manga: A short intro to Chinese Comics and Manhua*. Oktober 2014. URL: <http://www.nickstember.com/dont-call-manga-short-introduction-chinese-comics-manhua/> (siehe S. 22).
- [65] Uni-Heidelberg. *Bewegungsindizierte Tiefenkriterien*. Juni 2016. URL: http://www.psychologie.uni-heidelberg.de/ae/allg/lehre/wct/w/w6_raum/w650_bewegungsinduzierte_tk.htm (siehe S. 29).
- [66] *Violet Evergarden*. Regie/Drehbuch: Taichi Ishidate, Idee: Nagomu Torii, Produktion: Kyoto Animation. 2013. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=m-9JWmzWxKk> (siehe S. 16).
- [67] Huamin Wang. *Texture Mapping*. Juni 2016. URL: <http://web.cse.ohio-state.edu/~whmin/courses/cse5542-2013-spring/15-texture.pdf> (siehe S. 30).
- [68] Wikipedia. *Computer Generated Imagery*. Sep. 2016. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Computer_Generated_Imagery (siehe S. 6).
- [69] Wikipedia. *Manga*. Sep. 2016. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Manga> (siehe S. 12).
- [70] Wikipedia. *Manhwa*. Oktober 2016. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Manhwa> (siehe S. 21).
- [71] Wikipedia. *Symbol*. Nov. 2016. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Symbol> (siehe S. 44).
- [72] Wikipedia. *Video Home System*. Sep. 2016. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Video_Home_System (siehe S. 5).