

Kappa und tanuki im Kampf für eine heilere Welt

Die Darstellung von *yōkai* in gegenwärtigen Anime-Filmen

Timo Thelen

Einleitung

Wer im heutigen Japan nach unheimlichen Monstern sucht, wird wohl enttäuscht werden. Ungeheuer wie Godzilla, der einst Tōkyō verwüstete, sind zwar nicht gänzlich verschwunden, fristen aber in der Medienlandschaft nur noch ein Schattendasein. Stattdessen begegnet man im Anime immer häufiger niedlichen, haustiergleichen Wesen, die sich für den Naturschutz einsetzen und von einer besseren Vergangenheit philosophieren. Dieser Aufsatz zeigt anhand zweier Beispiele auf, wie Anime neben der Unterhaltung auch auf die Erziehung der Zuschauer setzen und wie in diesem Prozess *yōkai*¹, traditionelle Fabelwesen, als Übermittler von Moral und Ethik eingesetzt werden.

Im Blickwinkel stehen ein Vergleich zwischen der alten Rolle der *yōkai* und ihrer aktuellen Interpretation in der Populärkultur sowie eine ausführliche Erklärung zu den Hintergründen und Intentionen dieser Veränderung. Der hier aufgegriffene Forschungsdiskurs ist nicht neu und es wurden bereits zahlreiche gute Arbeiten vorgelegt, z.B. von Foster über *The Metamorphosis of the Kappa* (1995), der sich mit der Diskrepanz zwischen dem Bild des *kappa* zur Edo-Zeit (1600–1868) und seiner heutigen Verwendung als Maskottchen für diverse kommerzielle Projekte befasst. Speziell für den Forschungsgegenstand des Anime schrieb z.B. Napier mehrere Aufsätze, die die Filme von Miyazaki Hayao mit ihrer nostalgisch-konservativen Botschaft thematisieren (vgl. Napier 2001 u. 2006). Dieser Aufsatz bedient sich ebenfalls dem populären Anime als Primärquelle und wird sich mit zwei bekannten Filmen beschäftigen, die bisher noch nicht im Forschungsdiskurs erwähnt wurden. Auf den vorliegenden Forschungsarbeiten zu dem Themenkomplex *yōkai* und Anime basierend wird eine Verknüpfung zum Diskurs um die Heimatvorstellung und -idealisation in Japan angestrebt, mit der ein besseres Verständnis für die moderne *yōkai*-Kultur und die Ambitionen dahinter ermöglicht wird.

Nach einer kurzen Einführung in die *yōkai*-Kultur mit ihrem Aufblühen in der Edo-Zeit und ihrer Verdrängung in der Meiji-Zeit (1868–1912) wird der Blick auf die gegenwärtigen Darstellungstendenzen im Anime gerichtet. Dabei wird zunächst das Hauptwerk von Mizuki Shigeru, die TV-Animeserie *GeGeGe no Kitarō* (seit 1968), betrachtet, der es im Wesentlichen zu verdanken ist, dass *yōkai* zu einem Thema in den modernen Massenmedien geworden sind. Als zweiter wichtiger Akteur wird Miyazaki Hayao vorgestellt, der mit seinen international populären Kinofilmen *Tonari no Totoro* (dt. Titel: „Mein Nachbar Totoro“, 1988) und *Sen to Chihiro no kamikakushi* (dt. Titel: „Chihiros Reise ins Zauberland“, 2001) die gegenwärtige Darstellung von *yōkai* maßgeblich beeinflusst hat.

Anschließend werden die zwei Anime *Kappa no Kū to natsuyasumi* (dt. Titel: „Summerdays with Co“, 2007) von Hara Kei'ichi und *Heisei tanuki gassen pompoko* (dt. Titel: „Pompoko“, 1994) von Takahata Isao als Beispiele für die neue Rolle von *yōkai* analysiert. Zunächst erfolgt dafür eine kurze Vorstellung des traditionellen Bildes von *kappa* und *tanuki*, den zwei *yōkai*-Arten, die in den beiden Filmen jeweils die Hauptrolle spielen. Die Anime werden mit Fokus auf die Darstellung der *yōkai* vorgestellt und interpretiert, mit dem Ziel, die neue Rolle der *yōkai* als Botschafter einer nostalgischen Gesellschaftskritik aufzuzeigen, zu hinterfragen und zu bewerten.

Die *yōkai*-Kultur von der Edo-Zeit bis in die Gegenwart

Die *yōkai*-Kultur in der Edo-Zeit

Yōkai waren selbstverständlich bereits vor der Edo-Zeit in Erzählungen und in der Kunst präsent, allerdings wurden sie erst in dieser Epoche zu einem wirklich populären Thema in der Kultur. Mehrere Gründe können für das Aufblühen der *yōkai*-Kultur zur Edo-Zeit genannt werden: Sicher war die lange Friedensperiode wesentlich, die der städtischen Bevölkerung Muße für kulturelle Aktivitäten verschaffte. Ein wichtiger Auslöser war außerdem ohne Zweifel die Verbreitung des Holzdruckverfahrens, durch das massenhaft Kunstwerke produziert werden konnten. Dadurch bekamen die bis dahin meist nur in den Erzählungen existierenden *yōkai* eine visuelle Gestalt und es bildeten sich Archetypen, die bis heute verwendet werden (vgl. Komatsu 2006: 16).

Die zentrale Person in der künstlerischen Darstellung von *yōkai* in der Edo-Zeit ist Toriyama Sekien (1712–1788) mit seinen vier Bildbänden² (vgl. Komatsu 2006: 18). Er verlieh vielen *yōkai*, die aus Schriften, Theaterstücken und Volkslegenden überliefert sind, erstmals eine grafische Gestalt und bemühte sich, sie unheimlich darzustellen.³ Dass Sekiens Bildbände sich in der damaligen Gesellschaft einer sehr großen Beliebtheit erfreuten, zeigt sich nicht nur an ihrer Veröffentlichung in vier Einzelbänden, deren Erscheinen sich über etwa zehn Jahre erstreckte, sondern auch an ihrem Einfluss auf die Kunst- und Kulturproduktion in der Edo-Zeit. Berühmte bildende Künstler wie Katsushika Hokusai (1760–1849), Utagawa Kuniyoshi

(1797–1861 und Kawanabe Kyōsai (1831–1889), aber ebenso Schriftsteller wie Jupensha Ikku (1765–1831) und Santō Kyōden (1761–1816) orientierten sich an Sekiens Werk und übernahmen seine *yōkai*-Archetypen in ihren eigenen Arbeiten (vgl. Komatsu 2006: 19; Foster 2009: 57, 72). *Yōkai* als unheimliche und mysteriöse Kreaturen werden in der zweiten Hälfte der Edo-Zeit zu einem omnipräsenten Thema, das auch im Design von Alltagsgegenständen wie Spielzeug, *netsuke* (Kleinschnitzereien) und *inrō* (Aufbewahrungsdosen) häufig Verwendung findet (vgl. Komatsu 2006: 19).

Die *yōkai*-Kultur ab der Meiji-Zeit

Gegen Mitte der Meiji-Zeit verbreitete sich die Idee einer „*yōkai*-Wissenschaft“ (*yōkaigaku*), initiiert durch Inoue Enryō (1858–1919), deren Ziel es war, *yōkai* bzw. die Ursachen für den Glauben an sie, wie z.B. eine seltene Naturerscheinung, als wissenschaftlich oder rational erklärbare Phänomene zu beschreiben und somit den Irrglauben an ihre Existenz auszurotten. Nach Enryō mussten die Japaner der Meiji-Zeit begreifen, dass *yōkai* nichts weiter als „Chimären“⁴ sind, um zu zivilisierten und modernen Menschen zu werden (vgl. Komatsu 2006: 20–21). Mit dieser Forderung erschuf er gleichzeitig die Vorstellung, dass *yōkai* im Kontrast zur Moderne und zum Fortschritt stehen, und dass sie folglich Teil einer vergangenen und traditionellen Welt sind, die überwunden werden sollte, damit Japan die intellektuellen Standards des Westens erreichen kann.

Allerdings brachte die Modernisierung Japans auch eine starke Sehnsucht nach der scheinbar verlorenen Vergangenheit mit sich, besonders unter den Bewohnern der expandierenden Großstädte. Der Volkskundler Yanagita Kunio (1875–1962) verarbeitete diese Nostalgie in seiner Sammlung *Tōno monogatari* („Geschichten aus Tōno“, 1910), einer Zusammenstellung volkstümlicher Erzählungen aus Tōno (Präfektur Iwate). Dieses Werk, in dem auch *yōkai* eine tragende Rolle spielen, kann als ein rückwärtsgerichteter Gegenentwurf zur damaligen Realität, die durch die Modernisierung bzw. Anpassung an den Westen geprägt ist, gesehen werden (vgl. Foster 2009: 139–141).

Die Vorstellung einer Rückkehr zum Leben auf dem Land, bei der man die eigenen Traditionen pflegt, mit der Natur, der Vergangenheit und den spirituellen Wurzeln eng verbunden ist, verbindet man in Japan häufig mit den Begriff *furusato*. *Furusato* kann mit „Heimat“ oder „ursprünglicher Ort“ übersetzt werden, besitzt aber eine viel weitreichendere Bedeutung und eine starke emotionale Konnotation (vgl. Robertson 1998: 494–498). Im Wesentlichen ist es wohl Enryō und Yanagita zu verdanken, dass auch *yōkai* zu einem der vielen Attribute der *furusato*-Vorstellung geworden sind – als Gegenpol zur modernen Wissenschaft und als Teil des dörflichen Lebens.

Von der Taishō-Zeit (1912–1928) bis zum Zweiten Weltkrieg nimmt das Interesse an *yōkai* ab, was im Wesentlichen auf die unruhige Situation in Politik und Gesellschaft zurückzuführen ist. Nach dem Kriegsende wird das Unheimliche zunächst

durch überdimensionale Monster wie *Gojira* (dt. Titel „Godzilla“, 1954) dargestellt, die aus dem Trauma der Atombombenangriffe geboren wurden. Erst gegen Ende der 1960er Jahre wird die *yōkai*-Kultur durch das populär gewordene Medienformat des TV-Anime wiederbelebt (vgl. Foster 2009: 158–162).

Mizuki Shigeru

Die zentrale Figur der *yōkai*-Kultur nach dem Zweiten Weltkrieg ist der Manga-Zeichner Mizuki Shigeru (*1922). Er wuchs in einer ländlichen Kleinstadt in der Präfektur Tottori auf, wo bereits in frühen Jahren sein Interesse für *yōkai* geweckt wurde (vgl. Foster 2009: 164–165). Sein wichtigstes Werk ist die Manga-Serie *Hakaba Kitarō* (1959), die allerdings zunächst kaum Beachtung fand. Der gleichnamige Protagonist ist ein auf dem Friedhof geborener Halb-*yōkai* (seine verstorbene Mutter war ein Mensch, der Vater ein *yōkai*) mit menschlicher Gestalt, der zwar unter Menschen aufwächst, jedoch als ein heimtückischer und tendenziell eher menschenfeindlicher Verbündeter der *yōkai* angesehen werden kann. Die Serie ist sehr düster gehalten; die Menschen werden von verschiedenen *yōkai* angegriffen und sind ihnen meist unterlegen; die *yōkai* stehen also für das Böse (vgl. Komatsu 2006: 101).

1968 wurde eine TV-Anime-Adaption ausgestrahlt und gleichzeitig wurde die Serie in einem großen wöchentlichen Manga-Magazin neu veröffentlicht. Der Titel wurde für diese beiden neuen Formate in *GeGeGe no Kitarō* geändert und der Inhalt für die Zielgruppe eines breiten Publikums abgemildert. Die auftretenden Charaktere, egal ob Mensch oder *yōkai*, können nun leicht in gute und böse Figuren unterteilt werden. Auch der Protagonist Kitarō hat seine Rolle gewechselt: Er wurde zum gutherzigen Verbündeten der Menschen und friedvollen Mediator zwischen Menschen und *yōkai*. Zusammen mit einer Gruppe von gleichgesinnten philanthropen *yōkai* agiert er gegen böse Menschen oder *yōkai*, wobei viele *yōkai* lediglich durch das Fehlverhalten von Menschen zu Misanthropen geworden sind; die „Bösen“ sind also fast immer die Menschen (vgl. Komatsu 2006: 101–104).

Die Anime-Adaption umfasst mittlerweile einige Kinofilme und fünf Staffeln mit über vierhundert Episoden und ist (dank zahlreicher Wiederholungen) seit vierzig Jahren ein beständiger Teil der japanischen Fernsehlandschaft. In den letzten Jahren erschienen zudem zwei Realverfilmungen und es entstand interessanterweise sogar eine TV-Anime-Serie, die sich am düsteren Original-Manga orientiert und sich an ein erwachsenes Publikum wendet. Ferner tragen die zahllosen Merchandise-Artikel wie Spielzeug, Videospiele und sogar Nahrungsmittel, aber auch Ausstellungen und Freizeitparks dazu bei, dass Kitarō und seine *yōkai*-Freunde in der heutigen Zeit immer noch omnipräsent sind (vgl. Komatsu 2006: 104). Das so vermittelte Bild friedlicher und sympathischer *yōkai* setzte sich im Bewusstsein der Öffentlichkeit fest und wurde von späteren Anime-Regisseuren wie Miyazaki Hayao aufgegriffen.

Miyazaki Hayao

Der erste Kinofilm, in dem Miyazaki *yōkai* auftreten ließ, ist *Tonari no Totoro* (dt. Titel: „Mein Nachbar Totoro“, 1988). In diesem kinderfreundlichen Werk zieht eine Familie aus der Stadt in ein japanisches Provinzdorf, wo die beiden Töchter Bekanntschaft mit dem *yōkai* Totoro machen. Totoro ist ein Mischwesen aus Katze, Eule und Marderhund, das keinen folkloristischen Ursprung besitzt. Er ist freundlich zu Kindern (Erwachsene können ihn nicht sehen) und er lebt gemütlich im Inneren eines alten Baumes im Wald. Miyazaki hat ihn in einem Interview mit dem amerikanischen Fanportal *Anime-Club* wie folgt charakterisiert:

Totoro ist eine Personifikation von Japans Natur [...] und mein Ziel bei diesem Film war es, den Menschen zu zeigen, dass Japan schöner sein sollte. Die Menschen zu warnen, dass sie vorsichtiger sein sollten, oder ihnen zu sagen, dass Japan ursprünglich wunderschön war. (Nieder 2004: 65)

Der erfundene *yōkai* Totoro ist als ein Repräsentant der Natur und der Vergangenheit zu verstehen, die Miyazaki als lebenswerter einschätzt bzw. darstellt als die Gegenwart. Die Geschichte von Totoro spielt daher auch in den 1950ern und damit fast vierzig Jahre bevor der Film gedreht wurde (vgl. Napier 2001: 473). Auch heute noch ist Totoro ein allgegenwärtiges Geschöpf, vor allem in der Merchandise- und Spielzeugindustrie, und ist für viele japanische Kinder – neben *GeGeGe no Kitarō* – der erste und dadurch prägende Kontakt zu *yōkai*. Dabei setzt sich nicht das Bild einer unheimlichen Kreatur, sondern das eines naturverbundenen und herzenguten Kuscheltiers fest.

Auch in Miyazakis *Mononokehime* (dt. Titel: „Prinzessin Mononoke“, 1997) spielen *yōkai* in Form von Waldgeistern und riesigen Tierdämonen eine tragende Rolle. Dieses Mal befindet sich der Zuschauer allerdings in einer fernen Vergangenheit, in der *Muromachi*-Zeit (1338–1573), und wird Zeuge eines Konflikts zwischen der Zivilisation und der Natur. Obwohl dieses Werk in Japan äußerst erfolgreich war, konnte erst *Sen to Chihiro no kamikakushi* den internationalen Durchbruch ermöglichen.

Ein wesentlicher Grund für den Erfolg des Films wird in den vielen Rätseln gesehen, auf die es keine eindeutigen Lösungen gibt (vgl. Komatsu 2006: 113). Miyazaki integriert in seine scheinbar traditionell japanische Parallelwelt auch klar erkennbare Motive aus dem westlichen Kulturkreis. So kann man im Motiv des jungen Mädchens in einer Zauberwelt beispielweise einen deutlichen Einfluss von Lewis Carolls *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) erkennen, den Miyazaki auch eingesteht (vgl. Napier 2006: 299). Die Verwandlung der Eltern in Schweine erinnert an die Circe-Episode aus der *Odyssee* von Homer und die Antagonistin Yubaba scheint nicht nur namentlich auf die Hexe Baba Yaga aus der russischen Mythologie anzuspielen. Damit erschuf Miyazaki einen Film, in dem sowohl japanische als auch westliche Zuschauer bekannte Elemente finden können und deren märchenhafte Parallelwelt – wie japanisch sie auch auf den ersten Blick erscheinen mag – in

Wirklichkeit von einer postmodernen Intertextualität und von kaum lösbaeren Rätseln durchzogen ist.

Dennoch lässt sich ein Hauptmotiv des Films eindeutig festlegen: das Vergessen und Verschwinden. Miyazaki erklärt im zur Film Premiere verteilten Begleitheft: „Die [heutigen] Kinder sind von Hightech umgeben und vergessen inmitten der oberflächlichen Produkte ihre Wurzeln. Wir müssen ihnen vermitteln, wie reich unsere Tradition ist.“ (Komatsu 2006: 115⁵). Die Protagonistin Chihiro wird in der magischen Parallelwelt mit einer ihr unbekanntem Sphäre (der Vergangenheit?) konfrontiert und dient dabei als Identifikationsfigur für die jungen Zuschauer, denen diese Welt mit dem altmodischen Badehaus und den vielen *yōkai* ebenso fremd sein mag. Im Gegensatz zu Totoro sind diese *yōkai* zwar nicht per se gut, trotzdem findet Chihiro schnell Verbündete und Freunde unter ihnen. Am Ende des Filmes werden sie und ihre Eltern alles Geschehene vergessen und wieder in ihre gewohnte moderne Zivilisation zurückkehren – das Publikum jedoch wird sich an die zauberhafte Welt erinnern können und mit nostalgischer Wehmut an diese fiktive Vergangenheit zurückdenken.

Miyazaki hat der gegenwärtigen *yōkai*-Kultur zwei wesentliche Erneuerungen gebracht. Zum einen hat er mit Totoro einen neuen Typ geschaffen, der alle menschlichen Wurzeln der *yōkai* aus dem Altertum vollkommen abgelegt hat und damit gleichermaßen als Kindermädchen und als Kuscheltier taugt. Ferner sind durch *Sen to Chihiro no kamikakushi* die *yōkai* erstmals in den Fokus des weltweiten Publikums gerückt; dabei sind sie jedoch zu rätselhaften und märchenhaften Figuren einer fiktiven Parallelwelt geworden. Wie auch Mizuki verarbeitet Miyazaki in seinen Werken die Idee einer idyllischen Vergangenheit auf dem Lande und will diese mithilfe der *yōkai* als Botschafter in den Köpfen der Menschen (wieder)erwecken. Diese zwei neuen Darstellungstendenzen werden in den beiden Anime-Filmen, mit denen sich dieser Aufsatz im Folgenden beschäftigen wird, wiederzufinden sein.

Der kappa in *Kappa no Kū to natsuyasumi*

Das traditionelle Bild des *kappa*

Der Begriff *kappa* stammt ursprünglich aus der Kantō-Region. Allerdings taucht dieses Wesen mit verschiedenen Namen in Legenden aus ganz Japan auf, die in der Edo-Zeit zusammengetragen und mit der einheitlichen Bezeichnung *kappa* versehen wurden. Je nach Regionen drückte der dort lokal verwendete Begriff eher die Ähnlichkeit mit einem Kind, einem Affen, einer Schildkröte, einem Otter oder anderen Tieren aus (vgl. Komatsu 2006: 192). In den meisten Fällen besitzt er Schuppen, eine fisch- oder amphibienähnliche gelb-grünliche Haut, in einigen Überlieferungen soll er aber auch behaart sein. Auch wenn die überlieferten Beschreibungen an einigen Punkten variieren, so besitzt der *kappa* immer eine Eindellung auf dem Kopf, die mit Wasser gefüllt ist; wenn diese Flüssigkeit ausläuft, verliert er seine

übermächtigen Kräfte und sein Leben ist gefährdet. Der *kappa* hegt eine Leidenschaft für Sumō und er beherrscht die Sprache der Menschen. Gurken und Melonen isst er sehr gerne, wohingegen er Flaschenkürbisse hasst. Eine mögliche Erklärung dafür ist, dass Gurken fast ausschließlich aus Wasser, dem Element des *kappa*, bestehen; Flaschenkürbisse sind im Gegensatz dazu sehr trocken. Die Gurke kann ferner als ein Phallussymbol gesehen werden. Zu einer solchen Interpretation des *kappa* als ein übernatürliches Wesen mit Fertilitätsmetaphorik passt auch, dass seine Kraft an die Flüssigkeit in seiner Kopf-Eindellung gebunden ist. Die Liebe des *kappa* zu Gurken hat sich in der Namensgebung der Sushi-Variante des *kappa maki* bis in die Gegenwart manifestiert. (Vgl. Foster 1998: 35).

Aber der *kappa* verfügt auch über eine Reihe bössartiger Angewohnheiten. So reißt er neben Pferden und Rindern auch Menschen ins Wasser, wo er ihr Blut ausaugt oder ihre Leber auffrisst. In vielen Geschichten vergewaltigt er auch Frauen. Wenn der *kappa* versucht, jemanden zu packen und ins Wasser zu ziehen, wird ihm in einigen Fällen zur Verteidigung der Arm abgetrennt. Um seinen Arm wiederzubekommen, der innerhalb einiger Tage wieder anwachsen kann, verhandelt der *kappa* mit seinem Gegenüber. Er schwört beispielsweise, die Menschen in der Region zukünftig in Ruhe zu lassen, bietet seine Hilfe bei der Feldarbeit an oder verspricht, Geheimnisse aus dem Bereich der Medizin preiszugeben, wie die Rezeptur von Medikamenten oder die Stellung der Knochen. Dass der *kappa* über große medizinische Kenntnisse verfügt, ist eine weitverbreitete Vorstellung. Es gibt sogar Überlieferungen von Ärzten aus der Edo-Zeit, die durch angebliches *kappa*-Geheimwissen äußerst erfolgreich gewesen sein sollen (vgl. Foster 1998: 8–12).

Insgesamt kann der *kappa* als ein komplexer Gegenentwurf zum Menschen gesehen werden. Neben seinem grotesken Aussehen und niederträchtigen, triebgesteuerten Verhaltensmustern besitzt er auch einige edle Eigenschaften wie die Liebe zum Sumō und seine Intelligenz, die sich im Beherrschen der menschlichen Sprache und im medizinischen Geheimwissen offenbart. Solche scheinbaren Widersprüchlichkeiten ergeben sich oft bei phantastischen Wesen, deren Gesamtbild nicht aus einer historischen Realität, sondern aus einer Synthese verschiedenster mündlich überlieferter Quellen hervorgegangen ist.

Inhalt des Anime

Der Anime *Kappa no Kū to natsuyasumi* (dt. Titel: „Summerdays with Coo“) des Regisseurs Hara Kei'ichi (*1959) wurde 2007 als Kinofilm veröffentlicht. Die Geschichte basiert lose auf den Kinderbüchern *Kappa ōsawagi* („Viel Lärm um einen *kappa*“, 1978) und *Kappa bikkuri tabi* („Die wundersame Reise eines *kappa*“, 1980) von Kogure Masao (1939–2007). Der Film erhielt zahlreiche nationale Preise wie den *Mainichi Film Award* als „Bester Animationsfilm“ und den *Tōkyō Anime Award* als „Feature Film“.

Der Film beginnt mit einer Episode aus der Edo-Zeit. Kū, ein junger (männlicher) *kappa*, und sein Vater sitzen bei Nacht am Drachengottsumpf. Kūs Vater erzählt

davon, dass er als Kind Drachen gesehen habe, die von den Menschen beschworen wurden, um es bei Dürre regnen zu lassen. Drachen seien zwar furchterregend, jedoch seien in der jetzigen Zeit die Menschen noch viel furchterregender (00:33). Zwei betrunkene Beamte kommen des Weges und Kūs Vater versucht, sie von Plänen abzubringen, nach denen der Drachengottsumpf ausgetrocknet werden soll. Die Beamten erschlagen ihn daraufhin und es beginnt ein Erdbeben, durch das Kū in eine Erdspalte stürzt und verschüttet wird.

In der Gegenwart findet der Schüler Kōichi nahe des Flusses Kurome (Nordteil von Tōkyō) den versteinerten Kū. Als er ihn waschen will, erwacht er wieder zum Leben. Kōichis Vater beschließt, dass man die Existenz des *kappa* besser geheim halten sollte. Als Kū nach einigen Tagen wieder vollkommen genesen ist, bedankt er sich bei seinen Gastgebern und will zurück in den Drachengottsumpf gehen, weil sein Vater ihm immer gesagt hat, *kappa* und Menschen könnten nicht zusammen leben (21:00). Kōichi und sein Vater warnen ihn vor der Welt außerhalb des Hauses und Kū entschließt sich, doch zu bleiben. Ein besonderer Freund für ihn wird der Hund der Familie, mit dem er über Telepathie kommunizieren kann.

Durch ein Reiseprospekt erfährt Kū von einem Dorf namens Tōno in der Präfektur Iwate, in dem es *kappa* geben soll. Dieser Ort ist der real existierende Schauplatz von Yanagita Kunios *yōkai*-Erzählband *Tōno monogatari*; die Stadt wirbt auch in der Realität intensiv mit ihrem Image als „*yōkai*-Mekka“ (vgl. Tono City Board of Education 2011: Internet). Kōichi und Kū fahren zusammen nach Tōno, wo sie allerdings nur herausfinden, dass es dort seit mehr als hundert Jahren keine *kappa* mehr gibt.

Gerüchte über einen *kappa*, der bei der Familie wohnen soll, verbreiten sich. Auf dem Rückweg aus Tōno werden Kū und Kōichi von zwei Journalisten überfallen, die gewaltsam Fotos von dem *kappa* schießen. Bald darauf wird das Haus der Familie Tag und Nacht von Reportern belagert, bis man schließlich mit Kū in einer Fernsehshow auftritt. Dort treffen sie auf einen *kappa*-Forscher, der ihnen einen angeblichen *kappa*-Arm zeigt. Kū identifiziert diesen als den abgetrennten Arm seines Vaters und bricht in Tränen aus. Weil die Kameras trotzdem nicht von ihm ablassen und man ihm den Arm wieder abnehmen will, verliert Kū die Beherrschung. Er lässt durch einen Schrei die Kameralinsen und Scheinwerfer explodieren und flüchtet mit dem Arm seines Vaters aus dem Fernsehstudio. Der Hund der Familie hilft ihm dabei. Auf der Flucht quer durch die Innenstadt von Tōkyō wird der Hund jedoch nahe des Tōkyō Towers von einem Auto erfasst und stirbt. Selbst in diesem Moment sammeln sich neugierige Menschen um ihn herum und fotografieren das tote Tier. Kū klettert in seiner Verzweiflung den Tōkyō Tower hinauf. Nahe der Spitze bleibt er erschöpft sitzen, denkt an Selbstmord und fleht seinen Vater um Hilfe an:

Vater, hier gibt es nirgendwo einen ruhigen Ort ohne Menschen. Ein wirkliches Menschennest. Aber *kappa* gibt es nirgendwo mehr, weil sie alle von den Menschen getötet wurden ... Vater, was soll ich tun? Ich will auch dorthin, wo du jetzt bist. Wenn ich jetzt hier herunterspringe, ginge das wohl ... Vater, bitte hilf mir! (1:36:08).

Daraufhin erscheint am Himmel kurz ein Drache und es beginnt zu regnen. Kū deutet das als Zeichen, dass sein Vater wünscht, er solle weiterleben. Er lässt sich von Kōichis Familie retten und will zu ihr zurückkehren.

Kū erhält bald darauf einen seltsamen Brief, in dem er aufgefordert wird, zum Verfasser von ebendiesem zu reisen. Kū ist sich wegen der Handschrift des Briefes sicher, dass es sich um einen anderen *yōkai* handeln muss und will daher sogleich aufbrechen. Kōichi ist darüber sehr traurig, sein Vater hat jedoch Verständnis für Kūs Entscheidung, da die menschliche Zivilisation nicht sein Zuhause ist: „Wir sind anders als Kū, sowohl der Ort, wo wir wohnen, als auch unsere art.“ (1:52:13). Kū selbst begründet seinen Entschluss wie folgt:

Mein Vater hat immer gesagt, die Menschen rauben uns das Wasser und den Boden, dann den Wind und den Himmel, sogar den Ort, wo die Götter wohnen, machen sie sich zu Eigen. Im Gegenzug werden sie wohl aber ihre Seelen verlieren. Aber als ich bei euch gewohnt habe, habe ich verstanden, dass nicht alle Menschen so sind. [...] Aber wenn ich hier bliebe, würde ich genauso leben wie ihr Menschen. Wenn ich sterbe, werde ich an einen Ort gehen, wo mein Vater, meine Mutter, meine Vorfahren auf mich warten. Wenn ich dann vergessen hätte, wie ein *kappa* lebt, könnte ich ihnen nicht vor die Augen treten. (1:52:36).

Kū reist in einem Paket versteckt nach Okinawa, wo sich ein *kijimunā*⁶ als Verfasser des mysteriösen Briefes offenbart. Der *kijimunā* in Gestalt eines Menschen wohnt alleine am Rande eines einsamen Waldes. Er erklärt Kū die Vorzüge des Gestaltenwandeln: „Um die Menschen zu täuschen, ist das Gestaltenwandeln das Beste. Ich werde auch dir beibringen, wie man die Gestalt eines Menschen annimmt. Das ist sehr nützlich!“ (2:10:09). Kū beschließt, zunächst an diesem Ort zu bleiben und bekommt die Hoffnung, irgendwo *kappa* zu treffen, die ebenfalls die Gestalt von Menschen angenommen haben.

Analyse und Interpretation der *kappa*-Darstellung

Kū weist optisch die wesentlichen Merkmale eines *kappa* auf, wie sie sich in den Darstellungen der Edo-Zeit verfestigt haben: Schnabel, Schildkrötenpanzer und schuppige, fischähnliche Haut. Er besitzt eine Eindellung auf dem Kopf, von deren Flüssigkeitsgehalt seine Vitalität und Kraft abhängt. Deshalb schüttet er dort oft Wasser hinein, ergänzend zum Trinken. Sein Lieblingssessen sind Gurken und Fisch. Diese Grundeigenschaften werden im betrachteten Anime alle umgesetzt. Dabei hat allerdings eine deutliche Verniedlichung im Design stattgefunden: Ein liebenswertes Gesicht wie das von Kū sucht man auf den Bildern aus der Edo-Zeit vergeblich. Auch die Fähigkeit, mit der Stimme Glas oder Linsen zum Platzen zu bringen, hat keine Wurzeln in den Überlieferungen.

Charakterlich hat Kū nur wenig Ähnlichkeit mit dem *kappa* aus der Edo-Zeit. Zwar ist er intelligent, beherrscht auch die Sprache der Menschen, aber er ist in keiner Hinsicht gefährlich. Er will weder Menschen noch Tiere ins Wasser reißen,

geschweige denn ihnen Eingeweide herausreißen oder das Blut aussaugen. Das Ritual des Tausches eines abgetrennten *kappa*-Armes wird zwar aufgegriffen, jedoch in ein vollkommen neues Szenario gesetzt. Es findet keine Wiedergutmachung für unrechtes Handeln eines *kappa*, sondern für das eines Menschen statt. Mit dem abgetrennten Arm seines Vaters erhält Kū einen wichtigen Teil seiner Identität wieder. Nachdem er ihn erhalten hat, fasst er bald den Entschluss, sein Leben unter den Menschen endgültig aufzugeben.

Kū verfügt über eine enge Bindung zur Natur, die sich an vielen Punkten zeigt. Der Hund der Familie wird sein engster Vertrauter; weil er schon lange unter Menschen lebt, kann er ihm das Verhalten der Menschen erklären. Als Kū am Ende des Films an das Gewässer nahe der Hütte des *kijimunā* kommt, sagt er zuerst: „Gott dieses Ortes, bitte erlaube mir und meinem Vater, eine Zeit lang hier zu bleiben. Bitte erlaube mir, Fische aus diesem Fluss zu fangen, nur so viele, wie ich zum Leben brauche.“ (2:12:56). Nicht nur der respektvolle Umgang mit der Umwelt, sondern auch die intakte Verbindung zu einer übernatürlichen Sphäre wird deutlich, die mit der Natur in Einklang ist und zu der auch die *yōkai* gehören. Bereits in der Anfangsepisode aus der Edo-Zeit berichtet Kūs Vater von einer vergangenen Zeit, in der die Menschen den Drachengott beschworen haben, damit dieser es für sie regnen lässt. Während die Menschen aber scheinbar den Zugang zu der übernatürlichen Sphäre verloren haben, besitzen die *yōkai* ihn auch in der Gegenwart noch. Kū gelingt es, den Drachengott zu beschwören, als er vom Tōkyō Tower aus seinen Vater um Beistand bittet.

Diese Sphäre der *yōkai*, der Götter und der Natur steht im Kontrast zur menschlichen Zivilisation. Schon Kūs Vater war zur Edo-Zeit der Überzeugung, dass die Menschen mittlerweile furchterregender sind als Drachen. Sie achten die Natur nicht und wollen den Drachengottsumpf trocken legen; in der Gegenwart ist der Drachengottsumpf ein dicht bebauter Teil von Tōkyō geworden. Die menschliche Gesellschaft wird, mit Ausnahme von Kōichis Familie, äußerst negativ dargestellt. In der Edo-Zeit wurde Kūs Vater von einem Betrunknen getötet. In der Gegenwart belagern die Medien das Haus von Kōichis Familie und wenden auch Gewalt an, um sie fotografieren zu können. Ein weiterer sozialer Kritikpunkt des Films ist Mobbing in der Schule (*ijime*). Als Nebenfigur taucht eine Mitschülerin von Kōichi auf, die ständig massiv gemobbt wird. Ferner erzählt der Hund der Familie Kū, dass er früher von einem Jungen geschlagen worden sei, der selbst von seinen Klassenkameraden ausgegrenzt wurde.

Kappa no Kū to natsuyasumi erschafft zwei komplexe Gemeinschaftsmodelle. Auf der einen Seite steht eine gerechte und friedliche Gemeinschaft, in der alle Wesen in Einklang mit der Natur leben. Laut Kūs Vater soll es diese in seiner Kindheit gegeben haben, diese Zeitangabe ist aber sehr ungenau, da das Lebensalter eines *kappa* unklar ist. Es handelt sich also um eine undefinierte, bessere Vergangenheit in einer ländlichen Gemeinschaft (*furusato*), wie man sie auch in den Werken von Yanagita, Mizuki und Miyazaki findet. Am Ende des Films scheint Kū einen vergleichbaren Ort auf Okinawa gefunden zu haben. Dies ist kein Zufall, denn Okinawa wird in den gegenwärtigen Mainstream-Medien und in der populären Li-

teratur oft als ein friedliches Inselparadies dargestellt, wo Spiritualität und Traditionen, die auf dem japanischen Festland als verloren gelten, noch erhalten sind (vgl. Hein 2010: 182–183).

Auf der anderen Seite steht die moderne menschliche Gesellschaft, in der weder die Natur, noch übernatürliche Wesen und nicht einmal die Mitmenschen respektvoll behandelt werden. In dieser Gemeinschaft, die sich durch Sensationsgier und Gewalt auszeichnet, will ein *kappa* nicht leben. Er kann zwar mit den Menschen in deren Sprache kommunizieren, aber wie schon sein Vater in der Edo-Zeit kein Gehör fand, so kann auch Kū die menschliche Gesellschaft nicht verändern und flüchtet vor ihr. Wie der *kijimunā* es ihm vormacht, mag es nur den Ausweg geben, sich in einen Menschen zu verwandeln, die eigenen Wurzeln aufzugeben und angepasst unter ihnen zu leben.

Kūs Philosophie einer besseren und naturverbundenen Gemeinschaft mag jedoch bei Kōichi und seiner Familie eine kleine Veränderung bewirkt haben und vielleicht auch beim Zuschauer. Zumindest insoweit, dass er den furchterregenden *kappa* aus der Edo-Zeit durch einen niedlichen kleinen Umwelt- und Sozialbotschafter ersetzt hat.

Der tanuki in Heisei tanuki gassen pompoko

Das traditionelle Bild des *tanuki*

Obwohl der *tanuki* auch in chinesischen Volkserzählungen mit einigen Geschichten vertreten ist, sind diese wohl erst im 14. Jahrhundert nach Japan gelangt und haben die einheimische Vorstellung des *tanuki* zwar beeinflusst, nicht aber erschaffen oder gänzlich verändert (vgl. Casal 1959: 50). Die Darstellung des *tanuki* weist, im Gegensatz zum *kappa*, keine erheblichen Variationen auf, was sich plausibel damit erklären lässt, dass er mit dem Marderhund ein real existierendes und klar definierbares Vorbild besitzt. Deshalb wird er stets als ein auf zwei Beinen aufrechter Marderhund dargestellt. Ein wesentliches Charakteristikum des *tanuki* ist die Vergrößerung der Hoden auf bis zu acht *tatami*⁷ (vgl. Harada 1976: 2). Dieses Motiv wurde in der Edo-Zeit in unzähligen Bildern verarbeitet, beispielsweise von Kuniyoshi (Abb.1). Trotz der expliziten Darstellung der Hoden wird niemals das Glied eines *tanuki* abgebildet, was damit zu erklären ist, dass die übergroßen Hoden bereits als Beweis für seine übermäßige Fertilität ausreichen. Diese Fruchtbarkeitsymbolik hat wohl ihren Ursprung in der Verbindung zum Reisfeld, wo neben dem Marderhund auch der Fuchs oft angetroffen wurde, der als Bote des Gottes Inari (verantwortlich für die Fruchtbarkeit der Felder) angesehen wird (vgl. Casal 1959: 57). Sowohl *tanuki* als auch der Konkurrent *kitsune* (Fuchs) verfügen als zentrale Eigenschaft über die Gabe des Gestaltenwandels. Während der *kitsune* sich eher in schöne Frauen verwandelt, um Männer finanziell zu ruinieren oder ihre Familie zu zerstören, verwandelt sich der *tanuki* häufiger in fröhliche Männer mit plumpem, manchmal auch aufbrausendem Verhalten (vgl. Casal 1959: 59–61).



Abb. 1: Utagawa Kuniyoshi: *Tanuki no ōrai* (1842). Quelle: kuniyoshiproject.com.

Tanuki können darüber hinaus Irrlichter und andere optische Illusionen erschaffen, um Menschen zu erschrecken. Mit dem Tod oder der Verletzung des *tanuki* wird sein Zauber beendet und er nimmt wieder seine normale Gestalt an (vgl. Harada 1976: 8).

Der *tanuki* ist sehr genussorientiert, isst und trinkt viel, und er verbringt gerne Zeit in der Gruppe; so trifft man sich nachts bei Vollmond zum sogenannten *tanuki bayashi*, um zusammen zu feiern. Die häufigste Rolle des *tanuki* in den überlieferten Erzählungen ist die des Tricksers. Durch die Verwandlung von sich selbst oder seinen übergroßen Hoden spielt der *tanuki* den Menschen Streiche, die oft harmlos sind und nur in seltenen Fällen für die Opfer tragisch enden. In einigen Geschichten tritt er aber als Rächer für unrechtes Verhalten von Menschen auf, und die Betroffenen sterben dann meist aufgrund seiner Brutalität. Jedoch existieren zahlreiche Erzählungen, in denen der *tanuki* als äußerst menschenfreundlich beschrieben wird (vgl. Harada 1976: 2–4). Die wohl berühmteste *tanuki*-Geschichte, *Bunbuku chagama*⁸ ist in dieser Kategorie anzusiedeln.

Der *tanuki* weist eine starke Bindung zum Buddhismus auf. So kann er Sutren rezitieren und nimmt in einigen Überlieferungen die Gestalt eines dicken schwarzgekleideten Mönches an. Auch wohnt er gerne in der Nähe von Tempeln und trägt ein ähnliches Lotusblatt wie die *jizō*-Statuen⁹ auf dem Kopf. Einer berühmten Legende zufolge hat Kōbō Daishi (Kūkai, Gründer des *Shingon*-Buddhismus, 774–835) alle Füchse von Shikoku verbannt, mit der Folge, dass der Marderhund dort besonders verbreitet ist und mit ihm die Erzählungen über *tanuki* (vgl. Casal 1959: 52–57).

Der *tanuki* ist insgesamt ein besser erfassbarer *yōkai* als beispielsweise der *kappa*. Er besitzt kaum widersprüchliche Eigenschaften; er repräsentiert Heiterkeit

durch seine Verwandlungstriebe und Fertilität durch seine übergroßen Hoden. Zwar kann er zu exzessivem Nahrungsmittel- und Alkoholkonsum und primitiven Rachegeleuten neigen, in den meisten Fällen erweist er sich aber als den Menschen gegenüber harmlos, manchmal sogar sehr freundlich. Das spiegelt sich in der Kunst wider, denn die meisten Illustrationen aus der Edo-Zeit, die den *tanuki* behandeln, besitzen einen deutlich humoristischen Charakter.

Inhalt des Anime Heisei tanuki gassen pompoko

Heisei tanuki gassen pompoko (dt. Titel: „Pompoko“, 1994) wurde von Takahata Isao (*1935) gedreht, der wie auch Miyazaki Hayao zum berühmten Anime-Studio *Ghibli* gehört und der auch als Regisseur für ersten beiden Staffeln von *GeGeGe von Kitarō* (1968–69, 1971–72) verantwortlich war. Der Film erhielt, wie auch *Kappa no Kū to natsuyasumi*, den *Mainichi Film Award* als „Bester Animationsfilm“, außerdem bei den *Japanese Academy Awards* den „Special Award“.

In Tama (westlich von Tōkyō) leben zwei *tanuki*-Rudel, deren Lebensraum durch Rodung und den Bau neuer Vorstädte bedroht wird. Der reale Hintergrund dieses Szenarios ist das *Tama-New-Town*-Projekt, durch das ab 1965 über mehrere Jahrzehnte in einem Areal von 3.000 Hektar neue Wohnflächen für über 340.000 Menschen geschaffen wurden. Ein *tanuki* kommentiert dies im Anime so: „Die Menschen sind mächtig. Bis hierhin dachte ich, sie wären eine Tierart wie wir, aber jetzt habe ich verstanden, dass sie wohl stärker sind als die Götter und dhas.“ (06:14) In ihrer ernstesten Lage vereinen sich alle *tanuki* unter dem aufbrausenden Anführer Gonta, der Ältesten Oroku und dem buddhistischen Priester Tsurogame und besetzen einen im Wald gelegenen Tempel als ihr Hauptquartier. Man beschließt, die Bauarbeiten mithilfe eines Fünf-Jahresplans zu stoppen. Die *tanuki* trainieren zunächst das Gestaltenwandeln. In den ersten Übungen sollen sie sich in Teekessel (eine Anspielung auf die Geschichte *Bunbuku chagama*) verwandeln, später auch in *jizō*-Statuen. Auch die Vergrößerung der Hoden wird erprobt.

Gonta und sein *tanuki*-Rudel narren die Menschen auf der Baustelle durch Illusionen. Durch diese Tricks werden nicht nur die Bauarbeiten lahmgelegt, sondern auch einige Menschen getötet. In den Fernsehnachrichten erfahren die *tanuki* kurze Zeit später, dass das Bauprojekt trotz der Unfälle nicht eingestellt wird. In einer Fernsehsendung wird dazu ein Experte namens Mizuki befragt – eine Anspielung auf Mizuki Shigeru. Weil die Menschen Angst vor der möglichen Rache der Götter haben, müssen die *tanuki* nicht befürchten, dass der Tempel, in dem sie derzeit leben, abgerissen wird. Bei einer Besichtigung durch die Bauleiter verwandeln sich alle in *jizō*-Statuen.

Durch gewaltfreie Illusionen wie Irrlichter oder die Verwandlung in andere *yōkai*, wie den *nopperabō* (ein Mensch ohne Gesicht) oder die *kuchisake onna* (eine Frau, die hinter einem Mundschutz ihre Reißzähne versteckt), versuchen sie nun, die Menschen zu erschrecken und so die Bauarbeiten aufzuhalten. Obwohl Tama in den Medien als Geisterstadt präsentiert wird, stoppen die Bauarbeiten nicht. Zwei

tanuki, die besonders begabt in der Kunst des Gestaltenwandels sind, brechen indes nach Shikoku und Sado auf, um dort die Ältesten um Hilfe zu bitten. Oroku berichtet den *tanuki* bei einer Lehrstunde von ihrer Vergangenheit:

Die Edo-Zeit war die Blütezeit der *tanuki*. Das Gestaltenwandeln war weit verbreitet und die Künstler und Schriftsteller griffen es als Thema auf. Aber die *tanuki* wurden zu auffällig und weckten so den Zorn der Menschen. In der Meiji-Zeit wurden die *tanuki* von den Menschen als Rache dafür in großer Zahl gejagt und zu Pelzen, Pinseln und Zahnbürsten verarbeitet. Nach dieser schrecklichen Erfahrung haben wir das Gestaltenwandeln vorsichtiger eingesetzt und so viele Jahrzehnte in Frieden gelebt. Das Gestaltenwandeln ist ein zweischneidiges Schwert. Wir müssen sehr aufpassen, dass wir mit dieser Kunst nicht den Zorn der Menschen auf uns ziehen. (42:39)

Im folgenden Jahr wird die Situation noch bedrohlicher, bis die drei Ältesten aus Shikoku erscheinen: Kinchō, Gyōbu und Hage, die auch in realen Überlieferungen als außerordentliche *tanuki* auftauchen. Sie stellen fest: „Ohne Zweifel, die Menschen sollen uns unbedingt wieder respektieren und fürchten lernen.“ (1:04:13). Mithilfe ihrer Gabe, Illusionen zu erschaffen, inszenieren die *tanuki* einen Geisterumzug quer durch die Stadt. Während der Parade stirbt der Älteste Gyōbu und die *tanuki* ziehen sich zurück. Die beiden anderen Ältesten erklären anschließend:

Je weiter die Ermittlungen gehen, umso deutlicher werden die Menschen erkennen müssen, dass das, was sie gesehen haben, keine Einbildung, sondern die Wirklichkeit war. Wenn sie dann weder mit der hohen Wissenschaft, noch mit ihrer Vernunft dieses Rätsel lösen können ... Plötzlich werden die Menschen überrascht sein von dem Mysterium der Schöpfung und erkennen, was sie doch für eine winzige Existenz sind. (1:18:44).

Am nächsten Tag behauptet allerdings der Inhaber eines Freizeitparks, dass die Geisterparade eine Werbeaktion gewesen sei. Ein *kitsune* in Gestalt eines Menschen mischt sich in das Geschehen ein und will im Auftrag des Freizeitparkbetreibers die tatsächlichen Verantwortlichen der Geisterparade als Promoter gewinnen. Der *kitsune* trifft sich mit dem Ältesten Kinchō und lädt ihn in seinen Nachtclub ein, wo ausschließlich verwandelte *kitsune* arbeiten. Der *kitsune* sagt ihm dort:

Die *tanuki* aus Tama haben keine Zukunft. Wie die *kitsune* aus Tama werden sie ausgerottet werden. Die wenigen *kitsune*, die die Fähigkeit des Gestaltenwandels beherrschen, haben sich in Menschen verwandelt und leben nun unter ihnen. Im riesigen Tōkyō ist das der einzige Weg, um zu überleben. (1:24:43)

Der *kitsune* bietet dem Ältesten Kinchō an, dass die *tanuki* mit den *kitsune* kooperieren könnten, wenn sie unter den Menschen leben. Aber er zögert, weil in diesem Fall die *tanuki* keine Chance zum Überleben hätten, die sich nicht in Menschen verwandeln können.

Indes entfacht im Hauptquartier der *tanuki* ein Streit über das weitere Vorgehen, in dessen Folge die Gemeinschaft der *tanuki* bald darauf in kleinere Interessengruppen zerfällt. Der Priester Tsurugame sendet den Menschen einen Offenba-

rungsbrief, in dem er die Geisterparade als Werk der *tanuki* erklärt, ihre missliche Lage schildert und um Hilfe bittet. Gonta sucht sich eine Truppe zusammen, die wie er zu weiteren Gewaltaktionen gegen die Menschen bereit ist. Der andere Älteste Hage wird senil und gründet eine Sekte für diejenigen, die sich nicht verwandeln können.

Beim finalen Kampf zwischen Gontas Truppe und den Menschen verzichten sie auf ihre Verwandlungsgabe und kämpfen in ihrer wahren Gestalt als *tanuki*. Fast alle von ihnen sterben dabei. Eine andere Gruppe um Tsurugame wird zur selben Zeit von einem Fernsehteam besucht. Oroku appelliert an die Menschen: „Dieser Berg ist unser Zuhause, wir wollen ihn nicht verlieren! Das ist der Wunsch aller Lebewesen.“ (1:41:06). Die Sekte um den Ältesten Hage hat zur gleichen Zeit aus seinen Hoden das *takarabune* („Das Schatzschiff der sieben Glücksgötter“) geschaffen und fährt damit in den Tod. Eine letzte Gruppe von Überlebenden aus Gontas Lager wird beim Versuch, dem *takarabune* zu folgen, überfahren. Ihre letzten Worte sind: „Wir sind den Menschen nicht gewachsen.“ (1:44:25)

Der entsandte nach Sado kehrt zurück und teilt mit, dass der Älteste von dort bereits vor vielen Jahren erschossen wurde. Somit gibt es keine Hoffnung mehr für die *tanuki*. Der entsandte bricht beim Anblick seiner zerstörten Heimat in Tränen aus: „Gebt uns den Berg, das Dorf und die Felder wieder!“ (1:46:08) In einem letzten Kraftakt erschaffen die übriggebliebenen *tanuki* gemeinsam für wenige Minuten eine Illusion ihrer früheren Heimat: Eine idyllische dörfliche Landschaft.

Die Bauarbeiten schreiten voran, der Tempel wird abgerissen. Durch ihren Fernsehauftritt konnten die *tanuki* zwar erreichen, dass einige wenige Grünflächen erhalten bleiben, aber schließen müssen sie, wie die *kitsune*, unter den Menschen leben. Aber die *tanuki* sind mit diesem Leben nicht zufrieden: „Viele halten den Stress nicht aus, sie brechen zusammen und wollen in den Wald zurückkehren. Sie bewundern die Menschen, die es gut ertragen können, so zu leben.“ (1:52:45) In der letzten Szene läuft ein *salaryman* fröhlich ein paar *tanuki* hinterher. Er verwandelt sich zurück und sie feiern gemeinsam wie früher.

Analyse und Interpretation der *tanuki*-Darstellung

In ihrer optischen Gestalt haben sich die *tanuki* im Vergleich zu den Darstellungen aus der Edo-Zeit kaum gewandelt. Sie sind immer noch Marderhunde, die auf zwei Beinen gehen und teilweise menschliche Kleidung tragen. Allerdings sind ihre Gesichter wesentlich freundlicher geworden und im Gegensatz zu vielen früheren Bildern sind sie recht pummelig, was ihre niedliche Darstellung verstärkt.

Die Abgrenzung zu den real existierenden Marderhunden ist interessant. Während in der Edo-Zeit noch davon ausgegangen wurde, dass alte Marderhunde zu *tanuki* werden können, sind bei *Heisei tanuki gassen pompoko* alle Marderhunde auch gleichzeitig *tanuki*. Wenn auch alle *tanuki* in diesem Anime zwei Erscheinungsformen besitzen – die eines normalen Marderhundes und die eines aufrecht gehenden *tanuki* –, so können sich einige darüber hinaus in Menschen oder Ge-

genstände verwandeln, anderen fehlt jedoch diese Fähigkeit. Die Gabe des Gestaltenwandeln setzt nicht nur das Erlernen, sondern auch ein angeborenes Talent voraus. Wenn eine Verwandlung zum Menschen stattfindet, so sind das Ergebnis fast immer dicke, eher plumpe Männer, während sich die auftretenden *kitsune* in Frauen bzw. feminine Männer verwandeln. Dies korrespondiert mit den Beschreibungen aus der Edo-Zeit.

Auch charakterlich haben sich die gegenwärtigen *tanuki* im Vergleich zur Edo-Zeit kaum gewandelt. Sie sind lebensfroh, feiern gerne und ausgiebig mit viel Essen und Alkohol, und sie führen gerne Menschen mit ihren Illusionen und Verwandlungen hinters Licht. Dies geschieht jedoch nur, um ihren Lebensraum zu schützen, und nicht bloß zur eigenen Unterhaltung, wie man es auf den Illustrationen aus der Edo-Zeit sehen kann. Die meisten *tanuki* haben gegenüber den Menschen eine versöhnliche Grundhaltung, lediglich Gonta und seine Anhänger sind auch bereit, Menschen zu töten. Dies stimmt ebenfalls mit den Erzählungen aus der Edo-Zeit überein, nach denen es nur selten zu tödlichen Auseinandersetzungen zwischen *tanuki* und Menschen kommt. Die meisten *tanuki* fallen unter die Kategorie des harmlosen Tricksters.

In *Heisei tanuki gassen pompoko* werden nahezu alle Elemente des überlieferten *tanuki*-Bildes verwendet. Die enge Bindung zum Buddhismus wird an vielen Stellen deutlich. So ist das Oberhaupt Tsurugame ein buddhistische Priester, in seinem Tempel finden die *tanuki* Unterschlupf und sie verwandeln sich in vielen Szenen in *jizō*-Statuen.

Die drei Ältesten kommen aus Shikoku, wo es durch die Verbannung der Füchse durch Kōbō Daishi besonders viele Marderhunde gibt. Die zwiespältige Beziehung zu dem *kitsune* wird ebenfalls aufgegriffen, obwohl in der Notsituation über ein Bündnis nachgedacht wird. Auch wenn die Menschen ihre Feinde sind, finden die *tanuki* Gefallen an vielen menschlichen Gütern wie dem Fernsehen oder Fastfood.

Neben diesen Verweisen auf das überlieferte *tanuki*-Bild aus der Edo-Zeit fließen auch zahlreiche andere Anspielungen auf die *yōkai*-Kultur, sowohl aus der Vergangenheit wie auch aus der Gegenwart, mit ein. Bei der Geisterparade werden viele bekannte Kunstwerke als direkte Zitate aufgegriffen; zur Veranschaulichung sollen zwei Beispiele genannt werden. Der *yōkai yarikechō* aus der anonymen Bildrolle *Hyakki yakō* (Muromachi-Zeit) (Abb. 2), der mit seinem Holzhammer einen rötlichen sackähnlichen *yōkai* jagt, taucht als Teil der Parade auf (Abb. 3). Interessant ist hierbei, dass vor und hinter ihm allerdings andere *yōkai* als in der Vorlage auftreten. Dieser *yōkai* wird also als Zitat aufgegriffen und in einen neuen Kontext integriert. Ein weiteres Beispiel ist ein Teil des Bildes *Sōma no furudairi* (zwischen 1833 und 1844) (Abb. 4) von Kuniyoshi, von dem der *yōkai gashadokuro* aufgegriffen wird (Abb. 5). Auch hier wird der ursprüngliche Kontext nicht berücksichtigt, dafür aber eine ebenfalls sehr genaue optische Nachahmung des *yōkai* angestrebt.



Abb. 2 u. 3: Auszug aus der Bildrolle *Hyakki yakō* (anonym, Muromachi-Zeit) und Screenshot aus *Heisei tanuki gassen pompoko* (1:11:38). Quellen: Wikimedia Commons, Screenshot.

Aber nicht nur die alte *yōkai*-Kultur findet ihre Erwähnung, auch neuere *yōkai* wie zum Beispiel Totoro erhalten zu Beginn der Parade einen kurzen Auftritt. Ein *yōkai*-Experte im Fernsehen trägt den Namen Mizuki und es werden auch *yōkai* erwähnt, die sich erst in der städtischen Kultur der Gegenwart herausgebildet haben, wie die *kuchisake onna*. Der Anime basiert lose auf der Legende *Awa tanuki gassen* („Die *tanuki*-Schlacht von Awa¹⁰“, gegen Ende der Edo-Zeit), in der auch die Ältesten Kinchō als Held und Hage als Nebenfigur auftreten. Insgesamt kann man *Heisei tanuki gassen pompoko* als einen postmodernen Anime bezeichnen, der mit seinen zahlreichen Anspielungen und Verweisen auf andere Werke und Geschichten die frühere wie auch die gegenwärtige *yōkai*-Kultur künstlerisch aufarbeitet.

Das *tanuki*-Bild erfährt keine wesentlichen Veränderungen im Vergleich zur Edo-Zeit, abgesehen von optischen Tendenzen der Verniedlichung. Allerdings sollte berücksichtigt werden, dass es bereits zur Edo-Zeit eine recht einheitliche *tanuki*-Darstellung gab – anders wie im Falle des *kappa* etwa. Der *tanuki* als ein fröhlicher Gestaltenwandler lässt sich ohne Zweifel besser in die Gegenwart integrieren als viele andere furchterregendere *yōkai*.



Abb. 4 u. 5: Utagawa Kuniyoshi: *Sōma no furudairi* (zwischen 1833 und 1844) und Screenshot aus *Heisei tanuki gassen pompoko* (1:14:34). Quellen: Wikimedia Commons, Screenshot.

In *Heisei tanuki gassen pompoko* lassen sich – ähnlich wie bei *Kappa no Kū to natsuyasumi* – zwei unterschiedliche Gemeinschaftsmodelle erkennen. Auf der einen Seite sind die *tanuki*, die im Einklang mit der Natur und der übernatürlichen und transzendenten Sphäre (Buddhismus) leben. Die Probleme in ihrer Gemeinschaft sind erst aufgrund der Bedrohung durch die Menschen entstanden. Sie sind loyal gegenüber ihren Anführern und engagieren sich nicht nur für ihre Gruppe, sondern auch für den Schutz der Natur. Auf der anderen Seite stehen die Menschen. Sie zerstören die Natur, und sie haben den Bezug zum Übernatürlichen und Transzendenten verloren. So halten sie etwa eine Geistererscheinung für eine bloße Werbeaktion. Im Gegenzug sind sie – nach Meinung der *tanuki* – mit ihren gigantischen Bauprojekten selbst so mächtig wie Götter geworden, obwohl sie in Wahrheit nur ein kleiner Teil der gesamten Schöpfung sind. Ihr Alltag ist von so großem Stress geprägt, dass die *tanuki* sie bewundern, diesen auszuhalten. Sie vergessen schnell die Aktionen der *tanuki* und werden stark durch die Medien beeinflusst.

Die *tanuki* sehnen sich nach einem ländlichen Lebensraum, wie es ihn in der Vergangenheit in Tama gegeben hat (*furusato*). Dieser kann aber nur noch kurz durch Illusionen erschaffen werden, weil die Menschen ihn vollkommen zerstört haben. Den *tanuki* bleibt nichts anderes übrig, als wie die *kitsune* – und die *yōkai* in *Kappa no Kū to natsuyasumi* – ein verwandeltes Leben unter den Menschen zu führen. Das ist der einzige Weg für sie, in der modernen Welt zu überleben. Wenn sie allerdings die Chance bekommen, streifen sie die Angepasstheit in Form eines *salaryman*-Anzuges ab und feiern wieder wie früher mit Ihresgleichen in einem der letzten kleinen Waldgebiete.

Fazit

Nachdem in der Edo-Zeit die unheimliche *yōkai*-Kultur erblühte, forderte später der Philosoph Enryō, die *yōkai* als Hirngespinnste zu erkennen und auszurotten. Der Volkskundler Yanagita hingegen erkannte *yōkai* als Teil der dörflichen Vergangenheit und Tradition, nach der sich viele Japaner angesichts der raschen Modernisierung des Landes zurücksehnten. Nach dem Zweiten Weltkrieg rückt Mizuki durch die Anime-Serie *GeGeGe no Kitarō* die *yōkai* wieder in den Fokus der Öffentlichkeit und passt sie durch eine ausgiebige Verniedlichung dem Geschmack des Massenpublikums des 20. Jahrhunderts an. Diese Tendenzen zur niedlichen Darstellung von *yōkai* finden ihren Höhepunkt in Miyazakis Totoro, der als Babysitter ebenso taugt wie als Kuscheltier und alles andere als furchterregend ist. Mit *Sen to Chihiro no kamikakushi* finden *yōkai* erstmals einen Platz in den internationalen Kinosälen und wecken beim japanischen Publikum die Nostalgie nach einer traditionellen Vergangenheit.

In der Edo-Zeit entstand für den *kappa* ein sehr komplexes, teils widersprüchliches Bild. Manchmal wird er als intelligentes Wesen dargestellt, das die menschliche Sprache versteht, Sumō liebt und über medizinisches Geheimwissen verfügt, oft jedoch auch als niederträchtiger Mörder oder Vergewaltiger. In *Kappa no Kū to natsuyasumi* versucht sich ein *kappa* aus der Edo-Zeit mit dem Leben im gegenwärtigen Tōkyō zu arrangieren, flüchtet aber letztlich desillusioniert nach Okinawa. Er kann der Moderne kaum etwas Positives abgewinnen und wird von den Menschen als Mediensensation gejagt. Kū träumt von einer harmonischen Lebensweise in einem ländlichen Lebensraum und nicht wie seine überlieferten Vorgänger aus der Edo-Zeit von dämonischen Schandtaten gegen Menschen. Der *kappa* wird auf seine positiven Attribute beschränkt und bekommt die Rolle des Botschafters einer besseren naturverbundenen Gemeinschaft zugeschrieben.

Der *tanuki* wird in der Edo-Zeit meist einheitlich als lebensfrohe und hyperfertile Gestalt präsentiert, die gerne Menschen hinters Licht führt, dabei aber nur selten Schaden anrichtet. In *Heisei tanuki gassen pompoko* kämpfen *tanuki* gegen die Rodung ihres Waldes. Wie ihre überlieferten Vorfahren aus der Edo-Zeit sind sie stets fröhlich und zu Späßen aufgelegt. Dennoch verlieren sie am Ende gegen die Menschen, müssen ihre natürliche Lebensform aufgeben und angepasst unter den

Menschen leben. Obwohl sie sich im Vergleich zu den Darstellungen aus der Edo-Zeit kaum gewandelt haben, können auch sie in der gegenwärtigen Welt nicht glücklich werden und wünschen sich einen idyllischen dörflichen Lebensraum zurück, wie sie ihn einst besessen haben.

Eine Ausgangsüberlegung dieses Aufsatzes war es, die Darstellung von *yōkai* in der Gegenwart zu untersuchen und zu hinterfragen. Bei den betrachteten Beispielen wurde jeweils das traditionelle Bild des *yōkai* aufgegriffen und viele Merkmale übernommen. Die Optik der *yōkai* jedoch hat eine deutliche Verniedlichung erfahren, um sie dem Geschmack des heutigen Massenpublikums anzupassen. Beim *kappa*, der in der Edo-Zeit noch äußerst negativ charakterisiert wurde, hat eine deutliche Bedeutungsverschiebung hin zum Positiven stattgefunden. Beim *tanuki* war eine solche Verwandlung nicht notwendig, da er bereits in der Edo-Zeit zu meist als positives Wesen dargestellt wurde. Somit muss man zwar feststellen, dass die charakterlichen Veränderungen der *yōkai* von Fall zu Fall unterschiedlich sind, eine deutliche Tendenz zur positiveren Auslegung sich aber dennoch erkennen lässt. Diese zeigt sich auch in der Verbindung zur Natur und Vergangenheit auf dem Lande, die als wichtige neue Eigenschaft den *yōkai* in der Gegenwart zugeordnet wird.

Da *yōkai* irgendwo zwischen dem Übernatürlichen/Transzendenten, der real existierenden Natur und dem Menschen anzusiedeln sind, eignen sie sich besonders gut dazu, als Außenstehende die menschliche Gesellschaft zu kritisieren. Als nur schemenhaft definierte Hüllen können sie mit einem beliebigen Inhalt gefüllt werden. Während der Friedensperiode in der Edo-Zeit konnten sie das Bedürfnis nach den Unheimlichen kanalisieren, in der Gegenwart können sie die jüngeren Zuschauer über eine bestimmte Moral und Ethik belehren. Es mag sicher kein Zufall sein, dass die betrachteten Filme meist von Regisseuren höheren Alters stammen. Die Idealisierung der ländlichen Vergangenheit und Gemeinschaft als Antithese zur modernen Gesellschaft ist freilich nicht neu und nicht nur im Anime zu entdecken, aber besonders hier, wo der künstlerischen Darstellung nur wenig Grenzen gesetzt sind, werden traditionelle Fabelwesen als weise und gutmütige Botschafter einer nostalgisch-konservativen Weltsicht eingesetzt, die der Zuschauer nicht unkritisch rezipieren sollte.

Anmerkungen

¹ Für den Begriff *yōkai* gibt es keine adäquate deutsche Übersetzung, man könnte annäherungsweise von unheimlichen japanischen Fabelwesen mit folkloristischem Hintergrund sprechen.

² *Gazu hyakki yakō* (1776, „Bilder der nächtlichen Parade der hundert Dämonen“), *Konjaku gazu zoku hyakki* (1779, „Bilder der hundert Dämonen von früher und heute“), *Konjaku hyakki shūi* (1780, „Ergänzung zu den hundert Dämonen von früher und heute“) und *Hyakki tsurezure bukuro* (1784, „Nutzloser Beutel mit hundert

Gegenständen“).

- ³ Vgl. Komatsu 2006: 19. Hierzu muss angemerkt werden, dass Sekien bei der Gestaltung seiner *yōkai* auf einen reichhaltigen Fundus von bereits existenten Darstellungen zurückgreifen konnte und die Form, die er den unheimlichen Wesen verlieh, nicht immer neu war. Z.B. bediente er sich eindeutig der in der Bildrolle *Yōkai zukan* vorgeprägten Stereotype (vgl. den Beitrag von Elisabeth Scherer in der vorliegenden Ausgabe von DJAS); durch die Aufbereitung als Druckwerk sorgte Sekien jedoch erstmals dafür, dass diese Darstellungen einer breiten Masse zugänglich waren.
- ⁴ Enryō benutzt den Neologismus *kakai* (仮怪), der im Standardsprachgebrauch nicht vorkommt.
- ⁵ Alle folgenden Übersetzungen, inklusive Filmdialogen, aus dem Japanischen sind, sofern nicht anders gekennzeichnet, eigene Übersetzungen.
- ⁶ Ein *kijimunā* ist ein bekannter *yōkai* aus Okinawa mit der Gestalt eines Kindes und langem roten Haar; er gilt als harmloser Trickser, ähnlich dem *tanuki*.
- ⁷ *Tatami* (Reisstrohmatten) ist ein traditioneller Bodenbelag und eine Maßeinheit für Räume. Ein *tatami* hat in der Regel die Maße 91cm x 182cm, allerdings sind auch regional leichte Variationen vorzufinden.
- ⁸ In dieser Geschichte rettet ein Mönch einen *tanuki* aus einer Falle. Als Gegenleistung verwandelt sich der *tanuki* in einen Teekessel, den der Mönch verkaufen kann. Zum weiteren Verlauf der Geschichte gibt es verschiedene Versionen, meist werden der Mönch und der *tanuki* als Teekessel mit Armen und Beinen als Schausteller reich.
- ⁹ Schutzgottheit im Buddhismus für Kinder, insbesondere für abgetriebene oder vor den Eltern verstorbene Kinder, meist als stehender kindlicher Buddha darstellt.
- ¹⁰ Awa ist eine historische Provinz in der heutigen Präfektur Tokushima auf Shikoku.

Literatur

- CASAL, Ugo Alfonso (1959): „The Goblin Fox and Badger and other Witch Animals of Japan“. In: *Asian Folklore Studies*, 18: 1–93.
- FOSTER, Michael Dylan (2009): *Pandemonium and Parade – Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. Berkley/Los Angeles: University of California.
- FOSTER, Michael Dylan (1998): „The Metamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism in Japan“. In: *Asian Folklore Studies*, 57: 1. 1–24.
- HARADA, Violet H. (1976): „The Badger in Japanese Folklore“. In: *Asian Folklore Studies*, 35: 1. 1–6.

- HEIN, Ina (2010): „Constructing difference in Japan: Literary counter-images of the Okinawa boom”. In: *Contemporary Japan*, 22. 179–204.
- NAPIER, Susan J. (2006): „Matter Out of Place: Carnival, Containment and Cultural Recovery in Miyazaki's Spirited Away”. In: *Journal of Japanese Studies*, 32.2. 287–310.
- NAPIER, Susan J. (2001). „Confronting Master Narratives: History As Vision in Miyazaki Hayao's Cinema of De-assurance”. In: *Positions EastAsia Cultures Critique*, 9. 467–493.
- NIEDER, Julia (2004): *Die Filme von Hayao Miyazaki*. Marburg: Schüren.
- KOMATSU, Kazuhiko (2006): *Yōkai bunka nyūmon*. („Einführung in die yōkai-Kultur“). Tōkyō: Serika shobō.
- ROBERTSON, Jennifer (1988): „Furusato Japan: The Culture and Politics of Nostalgia”. In: *International Journal of Politics, Culture, and Society*, 1: 4. 494–518.

Internet

Tono City Board of Education (2011): *Furusato Tōno*.
<http://www.tonotv.com/members/fukudokuhon/index.htm> (Stand: 8.8.2011).

Filme

GeGeGe no Kitarō, 1. Staffel.

Regie: Takahata, Isao; Japan: Toei Animation, 1968–69, 45 Folgen.

GeGeGe no Kitarō, 2. Staffel.

Regie: Takahata, Isao; Japan: Toei Animation, 1971–72, 65 Folgen.

GeGeGe no Kitarō, 3. Staffel.

Regie: Kasai, Osamu & Shibata, Hiroki; Japan: Toei Animation, 1985–88, 114 Folgen.

GeGeGe no Kitarō, 4. Staffel.

Regie: Nishio, Daisuke; Japan: Toei Animation, 1996–98, 115 Folgen.

GeGeGe no Kitarō, 5. Staffel.

Regie: Kawazu, Yukio; Japan: Toei Animation, 2007–9, 100 Folgen.

Heisei tanuki gassen pompoko.

Regie: Takahata, Isao; Japan: Studio Ghibli, 1994.

Kappa no Kū to natsuyasumi.

Regie: Hara, Kei'ichi; Japan: Shōchiku, 2007.

Mononoke hime.

Regie: Miyazaki, Hayao; Japan: Studio Ghibli, 1997.

Sen to Chihiro no kamikakushi.

Regie: Miyazaki, Hayao; Japan: Studio Ghibli, 2001.

Tonari no Totoro.

Regie: Miyazaki, Hayao; Japan: Studio Ghibli, 1988.