



Geschichte der Animation: Anime in Japan

Jaqueline Berndt

Inhalt

1	Einleitung: Forschungsgegenstand Anime	2
2	Zeichentrick	4
3	TV	6
4	<i>Anime</i> und (<i>Art</i>) <i>Animation</i>	8
5	Schlußbemerkung: <i>Post-Anime</i> ?	11
	Medienverzeichnis	12

Zusammenfassung

Ausgehend vom japanischen und englischsprachigen Forschungsstand interessieren Genealogie und diskursive Positionierung von Anime als einer Form mit Japan assoziierter Zeichentrickfilme und -serien, die sich in den späten 1970er-Jahren als eigenständiges ästhetisch-kommunikatives Medium institutionalisierte. Statt Kulturindustrie, Fankultur und Franchising stehen medienspezifische Kennzeichnungen wie limitierte Folienanimation, Manga-Nähe, serielle Erzählung und fernsehtypisches Umschalten im Zentrum sowie Differenzierungen zwischen *Anime*, (*Art*) *Animation* und *Mangafilm*.

Schlüsselwörter

Zeichentrick · Fernsehen · Genre · Manga · Japan

J. Berndt (✉)

Dept. of Asian and Middle Eastern Studies/Japanology, Stockholm University, Stockholm, Sweden

E-Mail: jberndt@su.se

1 Einleitung: Forschungsgegenstand Anime

Unter *Anime* versteht der populäre und großteils auch der wissenschaftliche Diskurs Animationsfilme und -serien aus Japan. Der frankophon anmutende Akzent auf der letzten Silbe – im Englischen gelegentlich ausgezeichnet (*animé*) – geht auf den japanischen Anglizismus *animēshon* zurück. Dieser verbreitete sich während der 1950er-Jahre und wurde schließlich zu *Anime* verkürzt, einem Wort, das heute für Vieles stehen kann: von Animation in einem allgemeinen, technische Medien übergreifenden und transkulturellen Sinne bis hin zu einer bestimmten Art des (manuell oder am Computer generierten) Zeichentricks, genauer gesagt, „hauptsächlich in Japan [produzierter und seriell] ausgestrahlter TV-Animation“ (Nishimura, 2018, S. 245).¹ Die nationale Markierung letzterer als *Japanimation*, wie sie im Englischen in den 1980er-Jahren verbreitet war, wird mittlerweile nur noch aus der Außenperspektive bemüht ebenso wie die Kategorisierung von Anime als ein Genre von Kinofilm im Allgemeinen und Animationsfilm im Besonderen, eine Einordnung, die auf nichtjapanische Verleihfirmen und Filmkritik zurückgeht (Clements, 2013, S. 3; Sano, 2011, S. 77).² Dass ein neues Standardwerk wie *The Japanese Cinema Book* (Fujiki & Phillips, 2020) Anime als ein Genre neben Horror, Melodrama und Yakuzafilm stellt, ist symptomatisch für die Schwierigkeiten der Filmwissenschaft mit diesem Medium; in Japan selbst spiegeln sie sich im Sammlungskonzept des Nationalen Filmarchivs.

Anime i. e. S. vereint Zeichentrick, Fernsehen und Japan, mit *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy* oder *Mighty Atom*; JP 1963–66, R.: Osamu Tezuka)³ als Ausgangspunkt. Dessen Format wöchentlich ausgestrahlter Folgen à 25 min. avancierte im Laufe der 1960er-Jahre zum Standard und dominierte bis etwa 1990 die privaten Bildschirme. Von akademischer Seite gibt es Einspruch gegen derart „fatale Reduktionen auf die Nachkriegszeit“ (Köhn, 2013, S. 261). Das Bestehen auf einer längeren Geschichte ist den Traditionen einer Film- und Kulturgeschichtsschreibung geschuldet, die in einem vorwiegend nationalen Rahmen Ursprünge und Einflüsse verfolgt. Die bislang umfassendste und verlässlichste Entwicklungsgeschichte des Anime bietet Jonathan Clements' Monografie von 2013. Gestützt auf Zeitzeugnisse und die japanische historische Forschung beleuchtet sie das enge Verhältnis von Technologie, Industrie und Stilistik und konkretisiert damit die Definition der Filmwissenschaftlerin Mitsuyo Wada-Marciano von Anime als „einem kommerziellen Begriff, der in Japan erfunden, mit multiplen Strategien des Marketing, der Zielgruppenorientierung und der Formatierung gefördert und schließlich auf eine globale Ebene gebracht wurde“ (2010, S. 244). Clements selbst versteht Anime im Gefolge japanischer Geschichtsschreibung (vor allem Tsugata, 2004, 2013) als „eine besondere

¹ Alle Übersetzungen aus dem Japanischen und Englischen hier und im Folgenden: JB.

² Gegen die Bestimmung von Animationsfilm als Genre argumentiert ohne speziellen Japanfokus, wenngleich unter gelegentlicher Berücksichtigung von Anime, Reinerth 2013.

³ Japanische Personennamen werden in westlicher Reihenfolge (Vorname Nachname) wiedergegeben. Die Transkription japanischer Wörter folgt dem modifizierten Hepburn-System.

Art japanischer Animation, die sich in den 1970er-Jahren ausspezialisiert, indem sie sich auf andere Gegenstände und Prozesse einlässt, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: ausländisches Interesse, Grenzüberschreitung, visuelle Anhaltspunkte, Merchandising und Integration in einen Medienmix“ (Clements, 2013, S. 1). Offensichtlich verbindet sich animespezifische Identität vom Moment ihrer Ausprägung an mit der Neigung, über die tragenden Elemente ebendieser Identität – Japan, Fernsehen, Zeichentrick – hinauszugehen.

Eine zweite Richtung der englischsprachigen Animestudien untersucht ausgehend von der globalen und digitalen Gegenwart genealogisch, wie Anime zu Anime geworden ist (und wie sich diese Identität wieder aufzulösen beginnt). Diese Richtung wird repräsentiert durch Thomas Lamarre, insbesondere seine medientheoretisch untersetzten Monografien *The Anime Machine* (2009) und *The Anime Ecology* (2018): Während sich erstere auf die produktionstechnologische Seite konzentriert, untersucht letztere anhand des Fernsehens die Produktivität der Distribution (im Sinne des Primats von Kanälen und Plattformen gegenüber Programminhalten). Lamarre zufolge ging Anime hervor „aus der Verwandlung eines Apparats bzw. einer sozialen Technologie, die anfangs auf die Kombination von Bildung und Unterhaltung abzielte, später dann auf das Umschalten zwischen Codes und zwischen Medien“ (Lamarre, 2020, S. 322). Gemeinsamkeiten mit dem ersten, historiografischen Ansatz ergeben sich z. B. dann, wenn Puppentrickserien aufgrund ihres Formats als Wegbereiter des TV-Anime berücksichtigt werden (Clements, 2013, S. 140).

Den Ausgangspunkt englischsprachiger Studien bildete weniger die Film- als die Japanwissenschaft. Während sich kulturwissenschaftliche Japanforschung vorrangig für Repräsentationen interessiert hat (von Geschichtsbewusstsein, Geschlechterordnung oder Jugendnationalismus),⁴ ist aus der literaturwissenschaftlichen Japanforschung (Bolton, 2002; Lamarre, 2002; Napier, 2001) ein Strang hervorgegangen, der die eigenständige Medialität von Anime berücksichtigt, sowohl in textueller als auch kontextueller Hinsicht, von technischer Materialität und stilistischen Konventionen bis hin zu Formen der Herstellung, Finanzierung und Veröffentlichung sowie Praktiken des Gebrauchs. Kulturindustrie, Fankultur und Medienökologie sind zunehmend in den Fokus genommen worden (z. B. Annett, 2014; Condry, 2013; Denison, 2015, 2018; Steinberg, 2012).

In neueren Publikationen werden immer wieder Vielfalt und Undefinierbarkeit betont, doch definiert sich Anime für sein mittlerweile globales Publikum jenseits produktions- und distributionstechnischer Parameter durch eine Wiedererkennbarkeit, die meist am Design der Figuren sowie ihrem stark kodifizierten Schauspiel ansetzt (siehe Suan, 2021, der die Konzepte des *figurative* und *embodied acting* von Donald Crafton [2013] modifizierend anwendet). In einem weiten Sinne gelten „synthetische Disparatheit“ (Ritzer, 2013) und „die Assemblage polarisierter Tendenzen“ (Lamarre, 2020, S. 317) als animespezifisch. Zentrale, durch Lamarre (2009) eingeführte Begriffe sind das *open compositing*, das offene Zusammenstellen

⁴Für einen kritischen Überblick siehe Berndt 2018.

von Bildfolien in Schichten, welches die Multiplankamera forciert, und der *exploded view*, das Stilmittel der Explosionsdarstellung, bei der ein Ganzes im Moment seiner Auflösung gleichzeitig mit den auseinanderstrebenden Einzelteilen zu sehen ist, d. h., der Eindruck von Tiefe nicht zentralperspektivisch über einen einzelnen Fluchtpunkt erzeugt wird, sondern über die Ausbreitung der Elemente in der Fläche. Das aus der Not geborene Arbeiten mit Leerstellen und Unterbrechungen brachte eine Ästhetik des *animetischen Intervalls* hervor, die Bewegung weniger darstellt als suggeriert. Zu ihren Mitteln gehören u. a. eine variable Frequenz der oft nur geringfügig animierten, weitgehend immobilen Bilder, d. h. der Wechsel zwischen einzelnen, extrem langen statischen und einer Vielzahl kurzer, rasant geschnittener Einstellungen ebenso wie das asynchrone und oft komplementäre Verhältnis von Bild und Ton (Santiago Iglesias, 2021). Professionellen *voice actors* verdankt sich spätestens seit Ende der 1970er-Jahre ein Großteil der animespezifischen Identität (Ishida, 2019, 2020).

Seit 2006 dient *Mechademia* (University of Minnesota Press) als wissenschaftliches Forum für Studien zum Anime.⁵ Mit Übersetzungen japanischer Positionen (z. B. Ueno, 2006; Imamura, 2014) hat diese Zeitschrift den Austausch zwischen englischsprachiger und japanischsprachiger Forschung befördert.⁶ Letztere ist, wie die Japanische Gesellschaft für Animationsstudien (JSAS, seit 1999) zeigt, vor allem aber durch die Lehrtätigkeit an Kunsthochschulen sowie die außerakademische Filmkritik motiviert gewesen und damit durch eine Neigung zu Animation i. w. S., die sowohl zum kulturindustriellen Anime als auch zur kritischen Theorie Distanz hält.⁷ Neuerdings machen Akademiker*innen Perspektiven der Geschlechterstudien geltend, z. B. die Soziologin Akiko Sugawa-Shimada (2014, 2019; Sugawa & Yonemura, 2019) und die auf audiovisuelle Medien spezialisierte Minori Ishida (2019, 2020). Medienwissenschaftliche Grundlagenwerke nordamerikanischer Kollegen (Condry, 2013; Lamarre, 2009; Steinberg, 2012) sind auf Japanisch erschienen, haben aber vor allem außerhalb der Animationsstudien ein intellektuelles Echo gefunden, z. B. in der Medienphilosophie.

2 Zeichentrick

In technisch-materialer Hinsicht konnotiert das japanische Wort Anime Zeichentrick. Zu unterschiedlichen Zeiten und in unterschiedlichen kulturellen Feldern standen andere Medien im Vordergrund, von der Buntpapier-Legeanimation über den Schattenriss bis hin zum Puppentrick, und auf Zeichnung beruhende Animation

⁵Die Zusammensetzung aus *mecha* und *academia* spielt auf Science-Fiction-Anime mit Maschinerie von Vehikeln bis hin zu bemannten Robotern an.

⁶Zu Bemühungen auf japanischer Seite siehe die japanisch-englische Datenbank (JSAS, 2020).

⁷Zu dieser Distanz tragen auch die zur Gesellschaft gehörenden klinischen Psycholog*innen bei, deren Interesse sich auf Gestaltpsychologie, den Gefühlsausdruck von Figuren und Möglichkeiten des therapeutischen Einsatzes von Anime, aber auch die Kreativität namhafter Regisseur*innen richtet. Repräsentativ ist Masao Yokota (z. B. Yokota, 2006, 2013).

setzte vor den 1930er-Jahren nicht unbedingt Zelluloidfolien ein. Allerdings hatte das Arbeiten mit mehreren Bildschichten bereits Einzug in die Werkstätten gehalten, auch wenn man Papier als Bildgrund und Glasplatten zum Zusammenhalt verwendete (Lamarre, 2020, S. 314).

Folienanimation wiederum kann als volle ebenso wie limitierte Animation⁸ unterschiedlichen Zwecken dienen. Kenzō Masaoka verwendete sie zur Imitation von Silhouetten, um mit fließenden Bewegungen und Tiefe suggerierenden Grautönen einen „filmischen“ Eindruck zu erwecken (Sano, 2019, S. 19) – z. B. in seiner 5-Min.-Sequenz für den ersten Cel-animierten Langfilm, bei dem die Multiplankamera voll zum Einsatz kam, *Momotarō: umi no shinpei* (*Momotarō: Sacred Sailors*; JP 1945). Dieser Film zählt heute zur Genealogie von Anime, obwohl er zumindest in zweierlei Hinsicht vom Standard abweicht: Er weist keine serielle und damit latent offene narrative Form auf, sondern die mehr oder weniger geschlossene eines Kinofilms, und der zu hörende Sprechtext steht im Einklang mit den animierten Mundbewegungen, da er vorweg aufgenommen wurde (im Unterschied zum animetypischen *afterrecording* der Fernsehserien seit *Astro Boy*). Dennoch eine Linie von *Momotarō: Sacred Sailors* zum späteren Anime zu ziehen, rechtfertigt sich zum einen mit Blick auf die Industriegeschichte und deren personale Netzwerke: Kenzō Masaoka, den manche als eigentlichen ‚Vater‘ des Anime im Unterschied zum *Astro Boy*-Schöpfer Osamu Tezuka verstehen (z. B. Hagihara, 2013), war der Mentor von *Momotarō*-Regisseur Mitsuyo Seo und einigen anderen, die in der Nachkriegszeit Japans erstes industrielles Trickfilmstudio aufbauten (*Tōei dōga*, gegründet 1956, seit 1998 *Tōei Animation*; z. B. Pruvost-Delaspre, 2021). Aus medienästhetischer Perspektive ergibt sich die Genealogie aus der erwähnten Assemblage polarisierter Tendenzen, in diesem speziellen Fall von flächigen, gewissermaßen mangaesken Figuren und tendenziell fotorealistischem Tiefenraum sowie Lehr- bzw. Propagandafilm und Unterhaltung. Zudem fällt auf, dass die anti-amerikanisch akzentuierte japanische Folklore (die Befreiung der Teufelsinsel durch einen starken Jungen und seine Tiergefährten) ausgerechnet in amerikanisch konnotierten Formen zum Ausdruck kommt, z. B. flüssig animierten Bewegungen und Gesangseinlagen (zum Film selbst Berndt, 2008; Hori, 2018, S. 155–203).

Noch 1996 – als Fuji Film seine seit 1934 bestehende Produktion von Zelluloidfolien einstellte – bestanden in- wie ausländische Animefans auf einer technisch-medialen Definition, die mangaeske Zeichnung und Folienanimation als unverzichtbar ansah: Die beiden letzten Episoden von *Shinseiki Evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*; JP 1995–96) wurden nicht nur wegen der Wendung des Protagonisten nach innen, sondern auch wegen des Einsatzes von Fotos, Druckseiten und Bleistiftskizzen als Abweichung vom Anime bemängelt (Igarashi, 1997, S. 45). Dabei war in der Vorkriegszeit weniger entscheidend gewesen, wie etwas produktionstechnisch zustande kam, als vielmehr, wie es aussah (Nishimura, 2018, S. 59). Animationshistoriker*innen zufolge wirkten folienanimierte Fiktionen auf das Publikum

⁸ *Full animation* verwendet 18 und mehr Bildaufnahmen pro Filmsekunde, *limited animation* maximal 12.

der Vorkriegszeit, als verschränkten sie Bewegtbilder mit humorvoller Zeichnung. Und so sprach man zunehmend von *manga eiga* (Mangafilm, *cartoon film*) (Sano, 2011, S. 74). Der erste spielfilmlange Zeichentrickfilm Asiens, der in Shanghai produzierte *Tiě shàn gōngzhǔ* (*Die Reise nach Westen: Prinzessin Eisenfächer*; CN 1941), wurde anlässlich seiner japanischen Premiere 1942 als „langer Manga“ (*chōhen manga*) beworben (Du, 2019, S. 46–49). *Manga* meinte damals auf die Linie setzende Bilder, die im Dienst einer kindgerechten und lehrreichen Erzählung stehen (Nishimura, 2018, S. 103 f.). Eine Geschichte mit tödlichem Ausgang wie die *Madame-Butterfly*-Adaption in Scherenschnittanimation *O-chō fujin no gensō* (*Das Phantasma der Madame Butterfly*; JP 1940) gehörte nicht dazu – weniger aus technischen Gründen als wegen der Adressierung eines erwachsenen Publikums.

Ende der dreißiger Jahre entwickelte der Filmkritiker Taihei Imamura eine Theorie des Mangafilms, die den japanischen *cartoon as drawing* dem Disneyschen *cartoon as photography* gegenüberstellte (Lamarre, 2014, S. 112). Er plädierte dafür, die gewissermaßen amerikanische Modernität des Films mit der einheimischen Tradition narrativer Querrollen (*emaki*) in Einklang zu bringen (S. 115) und fokussierte dabei deren Multiperspektivität. Verdankte sich diese dem Bezug auf narrative und bildliche Tropen, so rekurriert auch der heutige Anime eher auf Konventionen als direkt auf eine außermediale Wirklichkeit (Steinberg, 2014). Während Steinberg diesbezüglich den japanischen Mediendiskurs der 1990er-Jahre zitiert, entdeckt Lamarre bereits bei Imamura die Theorie eines Realismus, der „weder auf Reproduzierbarkeit noch Ein-Punkt-Referenzialität beruht“ (2014, S. 247) und sich als solcher „dem Digitalen (der Multiplikation von Quellen in einem einzigen Bild oder der Multiplikation von Bildern aus einer einzigen Quelle) im Kontrast zum Analogen (der Ein-Punkt- oder Ein-Moment-Präsenz)“ (Lamarre, 2014, S. 247) annähert. Imamuras Theorie laufe darauf hinaus, dem Mangafilm einen „transkriptiven Apparat“ zuzuschreiben, bei dem die Kamera nicht auf die monokulare Linse beschränkt sei, sondern eine potenzielle Mehrpunktindexikalität besitze und damit eine beschreibende, erklärende, ja erzählerische Kraft (Lamarre, 2014, S. 249): „Imamuras Augenmerk für die Zeitlichkeit und Dimensionalität, die sich aus dem Gebrauch von Fotografie im Mangafilm ergibt, hat den Apparat des Films erweitert, über den deterministischen Mechanismus der Kamera hinaus hin zu einem Dispositiv, d. h., einem Apparat-Paradigma bzw. Diagramm: dem transkriptiven Apparat.“ (S. 246–247).

3 TV

Imamuras Theorie des Mangafilms, 1941 erstmals als Sammelband publiziert, wurde von Studio-Ghibli-Regisseur Isao Takahata weitergeführt, in einem Buch zu „kine-matographischen und anime-artigen Effekten in den Bildrollen des 12. Jahrhunderts“ (Takahata, 1999). Ähnlich Norman McLaren sah Takahata den Kern von Cel-Animation darin, Bewegung zu zeichnen, d. h., voll zu animieren und die Anzahl der Zwischenphasenbilder zu erhöhen, anstatt Zeichnungen zu bewegen, z. B. Folien zu verschieben, wie es beim TV-Anime aus wirtschaftlichen Gründen geschah. Dort

standen nicht kontinuierliche Bewegungen im Zentrum animatorischer Bemühungen, sondern das Innehalten und Wiedereinsetzen von Bewegung, eine Diskontinuität, die, Lamarre zufolge, dem fernsehtypischen *switching* entspricht (2020, S. 318–319), dem „Umschalten“ zwischen den Folgen einer Serie sowie zwischen Sendekanälen und unterschiedlichen Medien, aber auch innerhalb einer Folge zwischen verschiedenen Codes und Materialitäten (wozu die abrupten Wechsel von Gefühlszuständen gehören, visualisiert u. a. durch die verkleinert-deformierte *Chibi*-Version ein und derselben Figur).⁹ Intervalle machen ein Umschalten erforderlich und laden das Publikum zur Teilnahme ein: im Sinne einer imaginären Schließung der narrativen Lücken oder aber ihrer kreativen Ausfüllung und schließlich als unbezahlte Wissensarbeit im Dienst der Studios (Wei Lewis, 2018, S. 133).

Bindet man die Genealogie von Anime an das durch Intervalle gebotene Umschalten, dann ist auch zu berücksichtigen, dass die Aufmerksamkeit des versierten Publikums zwischen Erzählvorgängen und medialer Materialität wechselt. Aus einem politischen Interesse an Darstellungen sozialer Realität verfolgt Christopher Bolton (2018) dieses Wechselspiel im Hinblick auf Immersion und kritische Distanz. Demgegenüber betont Ōtsuka den Vorrang affektiv besetzter Konventionen und zitierter Codes als vorrepräsentationaler Realität von Anime. Die Zusammenführung des Disparaten, die eher Empathie als kritische Distanz bewirkt, nennt Ōtsuka manga-/anime-haften Realismus,¹⁰ und diesen unterscheidet er sowohl vom (technik-)wissenschaftlichen als einem diagrammatischen als auch vom ‚biologischen‘ als einem narrativen, die Sterblichkeit von Figuren anerkennenden Realismus.

Anime i. e. S. entwickelte sich in den 1960er-Jahren zunächst unter dem Namen „TV-Manga“ (*terebi manga*) (Clements, 2013, S. 133). Der Terminus selbst verbreitete sich erst in den späten 1970er-Jahren, als Science-Fiction-Sagas ein älteres Publikum fanden und eine Aufspaltung der Zielgruppen einleiteten.¹¹ Symptomatisch dafür waren zwei Serien, die von Oktober bis Dezember 1974 zur gleichen Zeit (sonntags 19:30 Uhr) von unterschiedlichen Sendern ausgestrahlt wurden: *Arupusu no shōjo Haiji* (*Heidi*; JP 1974) und *Uchū senkan Yamato* (*Space Battleship Yamato*, oder *Star Blazers*; JP 1974–75). Mit Serien wie der letzteren und den entsprechenden Franchises wurde *TV-Manga* zu *Anime*, und „[i]n dem Maße, wie *TV-Manga* zu *Anime* wurde, vereinnahmte *Anime* schließlich den *Mangafilm*“ (Nishimura, 2018, S. 246). Diese Einschätzung impliziert, dass es sich bei Anime i. e. S. nicht um ein Kindermedium handelt, unterschlägt allerdings auch, dass die Bezeichnung

⁹Jp.: Winzling. Im Anime-Kontext Bezeichnung nicht nur für niedliche Nebenfiguren, sondern auch für eine übertrieben gestauchte Erscheinungsform, mit der Affekte einer Figur aus deren Perspektive verbildlicht werden können (Berndt, 2021).

¹⁰Nicht alphabetisch geordnet, um beide Medien gleichberechtigt zu reihen und eine morphologische Verwechslung (als mangahaften Anime) auszuschließen. Eine englische Zusammenfassung bietet Steinberg 2014.

¹¹An ein erwachsenes Publikum richtete sich bereits die erste *Lupin III.*-Serie (JP 1971–1972) (Greenberg, 2018, S. 53).

Mangafilm bis in die Gegenwart hinein z. B. Hayao Miyazaki zur Abgrenzung von Anime dient.

Mit *Yamato* u. a. kam es zu einer Ausdifferenzierung innerhalb des TV-Segments, zu einer Spaltung zwischen dem kindlichen Publikum, auf das die geldgebende Seite zielte, und den in Wirklichkeit älteren Zuschauer*innen (Rivera Rusca, 2016, S. 60). Seit *Astro Boy* hatte Anime stets auch als Mittel für kommerzielle Zwecke gedient: als Werbeträger für den der jeweiligen Serie zugrunde liegenden Manga und für Merchandising-Produkte von Süßigkeiten und Soft-Drinks bis hin zu Sammelfiguren und Modellbausätzen. Raketen und bemannte Riesenroboter waren attraktiv für Spielzeughersteller und insofern anime-affin, als sie sich kostengünstig – und selbst in limitierter Animation plausibel – visuell darstellen ließen. Das ältere Publikum aber machte Anime zum Selbstzweck. Es schuf sich eine eigene Publizistik, in Spezialmagazinen wie *Out* (1977–95) und *Animage* (seit 1978) (Rivera Rusca, 2016, S. 56), und gestützt auf die Technologie des Heimvideos verwandelte es Anime diskursiv von einem Filmgenre in ein Medium mit einer Vielzahl von Genres (Denison, 2015). Die ursprüngliche fankulturelle Einheit von Anime, Manga und Science-Fiction-Literatur löste sich auf. Zwanzig Jahre später sollten Digitalisierung, Globalisierung und die gestiegene Rolle der Distribution als Produktion sowie ein mehr „affektives“ als „enzyklopädisches“ oder „forensisches“ fankulturelles Engagement (Kopylova, 2021) den Fokus von Medienspezifik hin zu Medienökologien verschieben.

4 **Anime und (Art) Animation**

Eine Besonderheit der japanischen Animationsstudien findet im Ausland selten Beachtung: die strikte Unterscheidung zwischen *Anime* und *Animation* (*animēshon*), oder enger gefasst, *Art Animation*. Tomonori Nishimura beschreibt die Lage so: „Diejenigen, die mangabasierte Animation hervorbringen oder erforschen, interessieren sich nicht für Art Animation. Und wer sich wissenschaftlich mit Art Animation beschäftigt, [...] äußert sich im Allgemeinen nicht zum kommerziellen Anime.“ (2018, S. 296).

Wie eingangs erwähnt, bezeichnet man mit *Anime* im Ausland oft japanischen Zeichentrick als ganzen, sogar retrospektiv (z. B. Litten, 2016), doch im inländischen akademischen Diskurs fallen darunter fast ausschließlich unterhaltende Fiktionen im Format von Fernsehserie und Kinofilm, nicht die frühen TV-Werbespots der 1950er-Jahre oder die experimentellen Kurzfilme der 1960er-, unabhängige Werke, die auf internationalen Festivals reüssierten – von Noburō Ōfuji oder Kōji Yamamura –, und genauso wenig die fankulturellen Bearbeitungen kommerzieller Produktionen, z. B. in Form von Anime Music Videos (Brousseau, 2020). Auch wenn sie alle Folienanimation bzw. deren digitale Äquivalente verwenden, trennt sie doch das jeweilige kulturelle Feld. In japanischen Kunstkreisen heißt es immer wieder, dass *Animation* sich nicht in *Anime* erschöpfe, d. h. in angeblich rein kommerziell motivierten und stark konventionellen Produktionen, die sich dem Anklang beim Publikum mehr verpflichten als individuellem Ausdruck. *Animation*

(*animēshon*) verbreitete sich im Japan der Nachkriegszeit als Sammelbegriff für ein bestimmtes Filmgenre. Das Bedeutungsspektrum reichte von Disneys *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Schneewittchen und die sieben Zwerge*; US 1937, japanische Erstaufführung 1950) bis hin zu den Experimentalfilmen eines Norman McLaren. Verbreitung erfuhr der Terminus durch die *Animationsgruppe der Drei* (*Animēshon sannin no kai*; Sano, 2011, S. 76), die aus Yōji Kuri, Ryōhei Yanagihara und Hiroshi Manabe bestand und von 1960 bis 1967 beim Animationsfestival des Sōgetsu Art Center in Tokio eigene, unabhängig produzierte Kurzfilme zeigte (Bendazzi, 2015, S. 347–351). Diese verwendeten oft *limited animation* wie *Astro Boy* (Sano, 2011, S. 75), und ausgerechnet dessen Regisseur, Tezuka, soll mit Blick auf Jan Švankmajer und Juri Norstein die Bezeichnung *Art Animation* eingeführt haben (Morishita, 2018, S. 294). Das war Mitte der 1980er-Jahre, als er für seinen *Onboro Film* (*Broken Down Film*; JP 1985) den Grand Prix beim ersten Hiroshima Animation Film Festival erhalten hatte. Einen zweiten japanischen Hauptpreis gab es dort erst wieder 2004 für Yamamuras *Atamayama* (*Mt. Head*; JP 2002). In den 1960er-Jahren durch Kuri & Co. etabliert, war der kurze Animationsfilm zum Erliegen gekommen (Clements, 2013, S. 148), bis das Festival ihm kraft seiner internationalen Bedeutung in Japan zur Aufwertung verhalf. Im August 2020 fand es zum letzten Mal statt, da sein Hauptsponsor, die Stadt Hiroshima, eine breite lokale Publikumswirksamkeit, die den weiteren Einsatz öffentlicher Gelder rechtfertigen würde, als nicht gegeben ansah.

Mit seiner Orientierung an europäischen Institutionen (einschließlich der staatlichen Kulturförderung) trug das Hiroshima Animation Film Festival zur Gleichsetzung von *Animation* mit *Art Animation* bei und damit zu einer Opposition zwischen Kunst und Kommerz, die als solche in Japan nicht unbedingt Tradition hatte, wie die folgenden Beispiele zeigen. Die Gruppe der Drei verdiente sich ihren Lebensunterhalt mit Werbung und Grafikdesign (Clements, 2013, S. 114), und Kuri bezeichnete seine Arbeiten nicht als „Kunst“; in seinem Denken verband sich die damals aufstrebende Designbranche mit dem Fernsehen gegen die Filmstudios (Morishita, 2018, S. 292). Tezuka schuf neben kulturindustriellen TV-Serien experimentelle Animationsfilme; mit den drei Großprojekten der *Animerama*-Serie¹² um 1970 trieb er seine Produktionsfirma sogar an den Rand des Ruins. Anno, dessen *Neon Genesis Evangelion* für viele die Inkarnation des Anime schlechthin darstellt, war nicht nur als Zeichner und Animator an Miyazakis Film *Kaze no tani no Naushika* (*Nausicäa – Prinzessin aus dem Tal der Winde*; JP 1984) und als Voice Actor an dessen *Kaze tachinu* (*The Wind Rises*; JP 2013) beteiligt, sondern in jungen Jahren auch auf dem Feld des individuell produzierten Kurzfilms unterwegs gewesen: 1979 besuchte er erstmals das PAF (Private Animation Festival, seit 1975), wo Künstler*innen und Fans, Profis und Amateur*innen zusammenkamen; 1980 zeigte er dort mit seiner Gruppe Shado Papierzeichentrick auf 8 mm, angeregt durch die Gruppe

¹²Zur Serie gehören die drei Filme *Sen'ya ichiya monogatari* (*A Thousand and One Nights*; JP 1969), *Kureopatora* (*Cleopatra*; JP 1970) sowie *Kanashimi no Beradonna* (*Belladonna of Sadness*; JP 1973).

Ebisen, zu der u. a. Yamamura und der heutige Regisseur Sunao Katabuchi gehörten. Die bereits erwähnte *Madame-Butterfly*-Adaption von 1942 wiederum entstand zwar außerhalb der Filmindustrie, war aber weder laienhaft gemacht noch für rein private Aufführungen gedacht. Japans unabhängige Produktionen zeichneten sich also weniger durch einen betonten Gegensatz zum kommerziell-industriellen Feld aus als durch ein Engagement in jenen Bereichen, die die Industrie vernachlässigte, und das nicht erst im 21. Jahrhundert mit der angeblich „zunehmend hybriden Entwicklung von Animation in Japan heute, wo Begriffe wie ‚Kunst‘ oder ‚unabhängig‘ eher einen Teil der Arbeit eines Animators/einer Animatorin von anderen Projekten unterscheiden, als eine allgemeine Autorenhaltung oder einen ästhetischen Stil zu bezeichnen“ (Roquet, 2020, S. 141). Im Laufe der Zeit sowohl Amateur- als auch Soloanimationen genannt, richteten sie sich an ein erwachsenes Publikum und erprobten unterschiedlichste Techniken und Themen, ohne Unabhängigkeit in einer Weise zu behaupten, wie es an den Kunsthochschulen der Fall ist, seit sich dort in den späten 1990er-Jahren Studiengänge für Animation etablierten.¹³

Animation und *Anime* nicht als Gegensatz, sondern Wechselverhältnis lässt sich auch an Miyazakis Filmen beobachten, selbst wenn er selbst sich verbal immer wieder von *Anime* abgegrenzt hat. Bemerkenswerterweise ist diese Abgrenzung seit *Nausicäa* nicht zugunsten von *Animation*, sondern *Mangafilm* erfolgt. Mit dieser Wortwahl geht eine zweifache Distanzierung zu den Konnotationen von *Animation* einher: sowohl hinsichtlich der Kurzform als auch der Orientierung am westlichen Ausland. Miyazakis Bekenntnis zum erkennbar Japanischen im Namen des Mangafilms beschränkt sich nicht auf Settings und Motive, sondern schließt die Nähe zum Manga als gezeichneter und konventionsbasierter Erzählung ein. Das unterscheidet seine Arbeiten beispielsweise von dem oscarprämierten Cel-animierten Kurzfilm *Tsumiki no ie* (*La Maison en Petits Cubes*; JP 2008), der visuell nicht Manga, sondern europäischen Bilderbüchern ähnelt. Im Vergleich damit erscheinen Miyazakis Filme als Verwandte des (immer auch mangabasierten) Anime. Doch aus einer traditionellen filmwissenschaftlichen Perspektive wird das Verhältnis von *Anime* und *Animation* bei Miyazaki (ebenso wie bei Takahata u. a.) bevorzugt als Abfolge erzählt: als eine Abwendung von der Fernsehserie hin zum „Autorenfilm“ (Greenberg, 2018, S. 61). Dass Miyazakis Filme allerdings eher eine Zwischenposition einnehmen, zeigt sich am gelegentlichen Rückgriff auf limitierte Animation und Konventionen wie das Lächeln, bei dem sich die Augen in kleine Bögen verwandeln (Suan, 2021), und es zeigt sich auch an ihrer Rezeption: „So wie die transnationale Reproduktion, Vermarktung und Distribution der Arbeiten des Studio Ghibli dazu beigetragen hat, Miyazakis Kino als eine neue Sorte der Art Animation zu verbreiten, so haben sich dessen Fans aktiv das resistente und mehrdeutige subkulturelle Kapital angeeignet, das es bietet [...]“ (Rendell & Denison, 2018, S. 11).

¹³ Während z. B. die Universität der Künste Tokio in ihrem Graduiertenkolleg auf der Abgrenzung von Anime beharrt, macht Morishita (2018) darauf aufmerksam, dass der Stil des Anime nicht nur bei fankulturellen Appropriationen, sondern auch individuellen Kurzfilmen zum Einsatz kommt.

Die Abgrenzung von *Anime* ist keineswegs auf den japanischen Diskurs beschränkt. Maria Roberta Novielli verwendet das Wort in ihrem Buch zu japanischer Animation nur einmal in einer Fußnote (2018, S. 58), ganz im Einklang mit ihrer Präferenz für experimentelle Kurzfilme, insbesondere diejenigen Yamamuras. Alistair Swale (2015) und Christopher Bolton (2018) wiederum setzen das Wort zwar in den Titel ihrer Bücher, konzentrieren sich aber auf Regisseure wie Miyazaki, Mamoru Oshii und Satoshi Kon sowie Kinofilme, die, nicht als Teil eines Franchise entstanden, geschlossenere narrative Strukturen sowie „höhere Produktionsstandards“ (Bolton, 2018, S. 18) aufweisen.

Was aus der Rezeptionsperspektive als Gegensatz von kritischer Interpretation und affektivem Engagement artikuliert wird, erscheint mit Blick auf die Produktion als Dichotomie von Hand und Hirn, als Abwertung der körperlichen, routinierten gegenüber der geistigen, konzeptionellen Arbeit, des *inbetweening* und *finishing* gegenüber Script, Storyboard und Regie. Diane Wei Lewis (2018) problematisiert das aus feministischer Sicht, Joon Yang Kim (2015) mit Bezug auf nationalisierende Definitionen von Anime, die Japan als Sitz der Kreativität privilegieren bzw. ein Konzept von Kreativität anlegen, welches das für Anime charakteristische offene Compositing nicht mit den Netzwerken seiner transnationalen Produktion und den Spuren der nichtjapanischen Akteur*innen zusammendenkt (auch Suan, 2021). Seit den späten 1960er-Jahren sind Teile des Herstellungsprozesses sukzessive ins asiatische Ausland verlagert worden. Doch so wie im Abspann von *Heidi* und anderen Serien bei deren europäischer Erstausstrahlung keine japanischen Namen auftauchten, so bekamen japanische Zuschauer*innen lange Zeit statt der tatsächlich koreanischen oder philippinischen Namen fiktive japanische gezeigt.

5 **Schlußbemerkung: Post-Anime?**

In der Gegenwart wird es immer schwieriger, Anime als grundlegend vom Fernsehen geprägten mangaesken Zeichentrick aus Japan zu identifizieren. Neue Formen von geistigem Eigentum, Autor*innenschaft und Finanzierung, Distribution und Konsumtion unterminieren Grenzziehungen zwischen angeblich authentischem weil japanischem Anime und seinem Anderen. Um sich aus dem nationalisierenden Rahmen zu lösen, ist im medienwissenschaftlichen Diskurs nun von „animation produced via Japan“ (Lamarre, 2020, S. 322) die Rede. Dem Terminus *Anime* wird somit nicht mehr allein im Umfeld japanischer Kunsthochschulen oder der traditionell ausgerichteten ausländischen Filmkritik mit Zurückhaltung begegnet. Das wissenschaftliche Interesse an der sich auflösenden medialen und kulturellen Identität von Anime ist selbstverständlich durch transnationale Vernetzungen und post-mediale Veränderungen des Fernsehens motiviert, durch „distributive Erfahrung [en]“ im Zusammenhang „mit einer anderen Ökonomie, einer anderen Zeitlichkeit, einer anderen Phänomenologie und einer anderen Erinnerungsstruktur im Sozialen als das *klassische* Modell des Kinospektakels“ (Zahlten, 2019, S. 314). Das öffnet u. a. den Blick für Gemeinsamkeiten von *Anime* und *Animation* (z. B. bei Studio-Ghibli-Produktionen). Doch paradoxerweise nimmt proportional zur transnationalen

Distribution der Produktion und Fankultur von Anime seine diskursive „Nationalisierung“ zu (Zahlten, 2019, S. 313). In ähnlicher Weise führen gerade Medienkonvergenz und -ökologisierung zu einer neuen Aufmerksamkeit für die Medienspezifität von Anime, verstanden nicht im Sinne einer Autonomieästhetik, sondern einer zeitgemäßen Zusammenführung der in diesem Beitrag berücksichtigten Aspekte und all der unberücksichtigten, wie z. B. der Geschichte von Studios und Festivals, von technischen Medien, Plattformen und Sendeplätzen, von Finanzierungsformen (etwa über die Produktionskomitees) und Franchising (bis hin zur Rolle der Anime-Songs), von Outsourcing und internationalen Koproduktionen – und schließlich auch der Leistungen von Animatorinnen, Regisseurinnen und Produzentinnen.

Medienverzeichnis

- Arupusu no shōjo Haiji* (Heidi; JP 1974, 52 Folgen, Regie: I. Takahata).
- Atamayama* (Mt. Head; JP 2002, Regie: K. Yamamura).
- Kaze no tani no Naushika* (Nausicaä – Prinzessin aus dem Tal der Winde; JP 1984, Regie: H. Miyazaki).
- Kaze tachinu* (The Wind Rises; JP 2013, Regie: H. Miyazaki).
- Lupin III.* (JP 1971–72, 23 Folgen, Regie der Folgen 10–23 durch I. Takahata, & H. Miyazaki).
- Momotarō: umi no shinpei* (Momotarō: Sacred Sailors; JP 1945, Regie: M. Seo).
- O-chō fujin no gensō* (Das Phantasma der Madame Butterfly; JP 1940, Regie: W. Arai, & N. Tobiiishi).
- Onboro Film* (Broken Down Film; JP 1985, Regie: O. Tezuka).
- Shinseiki Evangelion* (Neon Genesis Evangelion; JP 1995–96, 26 Folgen, Regie: H. Anno).
- Snow White and the Seven Dwarfs* (Schneewittchen und die sieben Zwerge; US 1937, Regie: D. Hand et al.).
- Tetsuwan Atomu* (Astro Boy oder Mighty Atom; JP 1963–66, 193 Folgen, Regie: O. Tezuka).
- Tiě shàn gōngzhǔ* (Die Reise nach Westen: Prinzessin Eisenfächer; JP 1941, Regie: G., & L. Wan).
- Tsumiki no ie* (La Maison en Petits Cubes; JP 2008, Regie: K. Katō).
- Uchū senkan Yamato* (Space Battleship Yamato, oder Star Blazers; JP 1974–75, 26 Folgen, Regie: L. Matsumoto, & N. Ishiguro).

Literatur

- Annett, S. (2014). *Anime fan communities*. Palgrave Macmillan.
- Bendazzi, G. (2015). *Animation: A world history* (Bd. II). Routledge.
- Berndt, J. (2008). Zeichentrick-Japanisch: „Japanimation“ und Anime. In S. Richter & J. Berndt (Hrsg.), *Japan-Lesebuch IV: J-culture* (S. 48–70). konkursbuch Verlag Claudia Gehrke.
- Berndt, J. (2018). Anime in academia: Representative object, media form, and Japanese studies. *Arts*, 7(4), 56. [ohne Pag.].
- Berndt, J. (2021). More Mangaesque than the Manga: „Cartooning“ in the *Kimetsu no Yaiba* Anime. *Transcommunication*, 8(2), 171–178.
- Bolton, C. (2002). From wooden cyborgs to celluloid souls: Mechanical bodies in anime and Japanese puppet theater. *positions*, 10(3), 729–771.
- Bolton, C. (2018). *Interpreting anime*. University of Minnesota Press.
- Brousseau, J. (2020). „SO MANY FEELS~!“ queering male shonen characters in BL anime music. *Synoptique*, 9(1), 95–107.
- Clements, J. (2013). *Anime: A history*. Bloomsbury.

- Condry, I. (2013). *The soul of anime: Collaborative creativity and Japan's media success story*. Duke University Press.
- Crafton, D. (2013). *Shadow of a mouse: Performance, belief and world-making in animation*. University of California Press.
- Denison, R. (2015). *Anime: A critical introduction*. Bloomsbury Academic.
- Denison, R. (2018). Anime's distribution worlds: Formal and information distribution in the analogue and digital eras. In F. Darling-Wolf (Hrsg.), *Routledge handbook of Japanese media* (S. 578–601). Routledge.
- Du, D. Y. (2019). *Animated encounters: Transnational movements of Chinese animation, 1940s–1970s*. University of Hawai'i Press.
- Fujiki, H., & Phillips, A. (Hrsg.). (2020). *The Japanese cinema book*. Bloomsbury.
- Greenberg, R. (2018). *Hayao Miyazaki. Exploring the early work of Japan's greatest animator*. Bloomsbury Academic.
- Hagihara, Y. (2013). *Masaoka Kenzō to sono jidai: „Nihon animēshon no chichi“ no senzen to sengo [Kenzō Masaoka und seine Ära: Vor- und Nachkriegszeit des „Vaters japanischer Animation“]*. Seikyūsha.
- Hori, H. (2018). *Promiscuous media: Film and visual culture in imperial Japan 1926–1945*. Cornell University Press.
- Imamura, T. (2014). Japanese cartoon films (Übers.T. Lamarre). *Mechademia*, 9, 107–124.
- Igarashi, T. (Hrsg.). (1997). *Evangelion kairaku gensoku [Evangelion-Lustprinzipien]*. Daisan Shokan.
- Ishida, M. (2019). Deviating voice: Representation of female characters and feminist readings in 1990s anime. *IMAGE*, 29, 22–37. <http://www.gib.uni-tuebingen.de/own/journal/upload/22f86d56124584c646c53e8211ae9898.pdf>. Zugriffen am 01.07.2020.
- Ishida, M. (2020). *Anime to seiyū no media-shi: naze josei ga shōnen o enjiru no ka [A media history of anime and voice actor: Why women perform boys]*. Seikyūsha.
- JSAS [Japan Society for Animation Studies]. (2020). *Database for animation studies*. Agency for Cultural Affairs, Japan. <http://database.jsas.net/mapping/en/>. Zugriffen am 01.07.2020.
- Kim, J. Y. (2015). South Korea and the sub-empire of anime: Kinesthetics of subcontracted animation production. *Mechademia*, 9, 90–103.
- Köhn, S. (2013). Anime ist nicht gleich Anime. Zur ambivalenten Rezeption japanischer Zeichentrickproduktionen in Deutschland am Beispiel von Miyazaki Hayao's *Chihiros Reise ins Zauberland*. In E. Scherer & M. Mae (Hrsg.), *Nipponspiration. Japonismus und japanische Populärkultur im deutschsprachigen Raum* (S. 259–277). Köln.
- Kopylova, O. (2021). Manga production, anime consumption: The Neon Genesis Evangelion Franchise and its Fandom. In J. A. Santiago Iglesias & A. Soler Baena (Hrsg.), *Anime studies: Media-specific approaches to Neon Genesis Evangelion* (S. 247–295). Stockholm University Press. Open Access. <https://doi.org/10.16993/bbp.i>. Zugriffen am 06.01.2022.
- Lamarre, T. (Hrsg.). (2002). Special issue „Between cinema and anime“. *Japan Forum*, 14(2), 183–370.
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. University of Minnesota Press.
- Lamarre, T. (2014). Cartoon film theory: Imamura Taihei on animation, documentary, and photography. In K. Beckman (Hrsg.), *Animating film theory* (S. 221–251). Duke University Press.
- Lamarre, T. (2018). *The anime ecology: A genealogy of television, animation, and game media*. University of Minnesota Press.
- Lamarre, T. (2020). Anime. Compositing and switching: An intermedial history of Japanese anime. In H. Fujiki & A. Phillips (Hrsg.), *The Japanese cinema book* (S. 310–324). Bloomsbury.
- Litten, F. S. (2016). *Animationsfilm in Japan bis 1917. Die Anfänge des Anime und seine westlichen Wurzeln*. BoD.
- Morishita, T. (2018). Shōgyō to geijutsu no aida ni aru kojīn seisaku animēshon no ba ni tsuite no kōsatsu: „Animēshon sannin no

- [81i%98_%95%B6%81j/0019%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf&name=%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf](#). Zugegriffen am 01.07.2022.
- Napier, S. (2001). *ANIME from Akira to Princess Mononoke*. Palgrave.
- Nishimura, T. (2018). *Nihon no animēshon wa ikani shite seiritsu shita no ka* [Wie Japans Animation entstand]. Shinwasha.
- Novielli, M. R. (2018) [2015¹]. *Floating worlds: A short history of Japanese animation*. Taylor & Francis.
- Reinerth, M. S. (2013). Animationsfilm. In M. Kuhn, I. Scheidgen & N. V. Weber (Hrsg.), *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung* (S. 319–341). Berlin & Boston.
- Rendell, J., & Denison, R. (2018). Special edition editorial: Introducing Studio Ghibli. *East Asian Journal of Popular Culture*, 4(1), 5–14.
- Ritzer, I. (2013). Transmedialität, Transgenerizität, Transkulturalität: Zur axiomatischen Hybridität von *Anime*. *montage AV*, 22(2), 132–150.
- Rivera Rusca, R. (2016). The changing role of manga and anime magazines in the Japanese animation industry. In S. Pasfield-Neofitou & C. Sell (Hrsg.), *Manga vision: Cultural and communicative perspectives* (S. 52–69). Monash University Publishing. <https://www.doabooks.org/doab?func=search&uiLanguage=en&template=&query=manga+vision>. Zugegriffen am 01.07.2020.
- Roquet, P. (2020). Solo animation in Japan: Empathy for the drawn body. In J. Bernardi & S. Ogawa (Hrsg.), *Routledge handbook of Japanese cinema* (S. 141–152). Routledge.
- Sano, A. (2011). «Animēshon» no meishō no hen'yō to «geijutsusei» nitsuite [Zum Wandel der Bezeichnungen für „Animation“ und den „Kunstcharakter“]. *Bijutsu Forum*, 21(24), 73–78.
- Sano, A. (2019). Momotarō: umi no shinpei-ron: kokusaku animēshon no eizō jikken [Momotarō, Gotteskrieger des Meeres: Filmische Experimente eines Propagandatricksfilms]. *The Japanese Journal of Animation Studies*, 20(1), 17–29.
- Santiago Iglesias, J. A. (2021). Not just immobile: Moving drawings and visual synecdoches in *Neon Genesis Evangelion*. In id. & A. Soler Baena (Hrsg.), *Anime studies: Media-specific approaches to Neon Genesis Evangelion* (S. 19–48). Stockholm University Press. Open Access. <https://doi.org/10.16993/bbp.i>. Zugegriffen am 06.01.2021.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan*. University of Minnesota Press.
- Steinberg, M. (2014). Realism in the animation media environment: Animation theory from Japan. In K. Beckman (Hrsg.), *Animating film theory* (S. 287–300). Duke University Press.
- Suan, S. (2021). *Anime's identity: Performativity and form beyond Japan*. University of Minnesota Press.
- Sugawa, A., & Yonemura, M. (Hrsg.). (2019). *Animēshon bunka 55 kīwādo* [55 Schlüsselbegriffe zur Animationskultur]. Minerva.
- Sugawa-Shimada, A. (2014). Grotesque cuteness of *Shōjo*: Representations of *Goth-Loli* in Japanese contemporary TV anime. In M. Yokota & T. G. Hu (Hrsg.), *Japanese animation: East Asian perspectives* (S. 199–222). University Press of Mississippi.
- Sugawa-Shimada, A. (2019). *Shōjo* in anime: Beyond the object of men's desire. In J. Berndt, K. Nagaike & F. Ogi (Hrsg.), *Shōjo across media: Exploring „girl“ practices in contemporary Japan* (S. 181–206). Palgrave Macmillan.
- Swale, A. D. (2015). *Anime aesthetics: Japanese animation and the ‚post-cinematic‘ imagination*. Palgrave Macmillan.
- Takahata, I. (1999). *Jūni seiki no animeishon. Kokuhō emakimono ni miru eigateki, animeteki naru mono* [Animationen des 12. Jahrhunderts. Filmische und animetische Effekte in

- Tsugata, N. (2013). A bipolar approach to understanding the history of Japanese animation. In M. Yokota & T. G. Hu (Hrsg.), *Japanese animation: East Asian perspectives* (S. 25–33). University Press of Mississippi.
- Ueno, T. (2006). Kurenai no metalsuits, „Anime to wa nani ka/What is animation“ (Übers. M. Arnold). *Mechademia, 1*, 111–118.
- Wada-Marciano, M. (2010). Global and local materialities of anime. In M. Yoshimoto et al. (Hrsg.), *Television, Japan, and globalization* (S. 241–258). Center for Japanese Studies.
- Wei Lewis, D. (2018). Shiage and women's flexible labor in the Japanese animation industry. *Feminist Media Histories, 4*(1), 115–141.
- Yokota, M. (2006). *Animēshon no rinshō shinrigaku [Klinische Psychologie des Animationsfilms]*. Seishin shobō.
- Yokota, M. (2013). Animation and psychology: The midlife crisis of Kawamoto Kihachiro. In M. Yokota & T. G. Hu (Hrsg.), *Japanese animation: East Asian perspectives* (S. 265–286). University Press of Mississippi.
- Zahlten, A. (2019). *Doraemon* and *Your Name* in China: The complicated business of mediatized memory in East Asia. *Screen, 60*(2), 311–321.