

**Rheinische Friedrichs-Wilhelms-Universität Bonn**

**Institut für Germanistik, Vergleichende Literatur- und Kulturwissenschaft**

**Seminar: *Steampunk: Nostalgie im japanischen Anime***

**Leitung: Prof. Dr. Michael Wetzel**

**Protokoll der Sitzung vom 03.07.2014**

**Verfasst von:**

**Laurent Teubl**

**Hauptfach: Germanistik**

**Nebenfach: Philosophie**

**s5lateub@uni-bonn.de**

**6. Fachsemester**

## **1. Referat: *Der Goldene Kompass***

Nachdem das Sitzungsprotokoll der vergangenen Woche vorgelesen wurde, geht das Seminar über zu einem Referat, das sich mit der Verfilmung von Philip Pullmans *Der Goldene Kompass* beschäftigt. Regie führte hierbei Chris Weitz, erschienen ist der Film im Dezember 2007.

Es wird zunächst festgehalten, dass man sich darüber uneinig ist, inwiefern der Film noch dem Steampunk zugeordnet werden kann, da dieser hauptsächlich Elemente aus dem Bereich der Fantasy- und Science-Fiction-Strömung miteinander kombiniert. Dennoch betont der Referent, dass auch immer wieder viktorianische Elemente zum Vorschein kommen.

Der Film wurde unter der Produktionsfirma New Line Cinema hergestellt und war mit 180 Millionen US- Dollar die bislang teuerste Produktion. Die hohen Kosten lassen sich unter anderem auf die aufwändigen Animationseffekte zurückführen. Trotz des hohen Budgets wurde der Film ein kommerzieller Misserfolg und spielte in den USA lediglich 70 Millionen Dollar ein.

Die Handlung findet in einer Parallelwelt statt, die sich teilweise an die Zeit des Übergangs ins 19. Jahrhundert anlehnt, andererseits jedoch ein Gesellschaftssystem aufweist, welches sich mit dem des Mittelalters vergleichen lässt (unter anderem wegen dem stark christlich und tyrannisch ausgelegten Regimesystems). Die Parallelwelt unterscheidet sich jedoch auch von ihrer geographischen Zusammenstellung sowie von ihren Naturgesetzen von unserer Welt.

Der Protagonist des Films ist das junge Mädchen Lyra Belacqua. Jede Seele eines Menschen wird in dem Paralleluniversum von einem Daemon verkörpert. Lyra wird durch ihren nach „Staub“ (eine wertvolle Substanz) suchenden Onkel und dem Verschwinden ihres besten Freundes in ein spannendes Abenteuer versetzt. Nach dieser kurzen Erläuterung der Filmhandlung werden einzelne Filmausschnitte gezeigt, um zunächst die einzelnen Steampunkelemente ausfindig zu machen.

Hierbei werden zum einen die durch den viktorianischen Baustil geprägten Gebäude als Beispiel genommen, sowie die oftmalige Kombination aus Holz und Gold. Des Weiteren wird auf die häufig vorkommenden, alten mechanischen Apparate verwiesen, Roboter die auf Zahnradbasis betrieben werden, alte und

ebenfalls vergoldete Luftschiffe, und die zwar seltenen, aber durchaus vorhandenen Dampfkraftelemente. In dem Film werden mehrfach fiktive Energiequellen dargestellt, die sich dem Teslapunk zuordnen lassen können und unter anderem auch den Grund dafür darstellen, dass Dampfkraftelemente weniger häufig vorkommen (diese werden eben durch blau leuchtende Lichter/Blitze oder sonstige Anzeichen von Elektronik ersetzt). Abweichend zur Romanvorlage, lässt sich in dem Film eine asymmetrische Technologisierung beobachten. Der technische Antrieb der Parallelwelt zeichnet sich somit durch teilweise rückständige Techniken (Dampfantrieb, etc.) aus, andererseits werden jedoch Atomkraftwerke, Teilchenbeschleuniger oder Formen der Elektrizität dargestellt, die uns selbst nicht bekannt sind.

Nach dem Referat wird festgehalten, dass der Film sich vor allem durch die typischen Werkstoffmaterialien dem Steampunk zuordnen lassen kann. Zum ersten Mal halten wir fest, dass Plastik- so wie auch im *Goldenen Kompass*- nicht im Steampunk vorkommt (im Gegensatz zu Messing, Holz, Stoff, etc.). Eine petrochemische Entwicklung fehlt hierbei also vollkommen, obwohl es der am meisten verarbeitete Werkstoff in unserer heutigen Welt ist.

## **2. Referat: *Die Stadt der verlorenen Kinder***

Im Anschluss wird ein Referat über den Film *Die Stadt der verlorenen Kinder* (*La cité des enfants perdus*) gehalten. Der Film ist 1995 unter der Regie von Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro erschienen. Die Hauptrollen sind mit Ron Perlman als One, Daniel Emilfork als Krank und Judith Vittet als Miette besetzt.

Die Handlung beschäftigt sich mit dem Wissenschaftler Krank, der in einer namenlosen Hafenstadt Kinder von einem kultischen Orden entführen lässt, um ihnen anschließend auf einer Bohrinself ihre Träume zu stehlen und diese sich im Anschluss selbst einverleiben möchte.

Es wird darauf hingewiesen, dass vor allem die besonders fortschrittliche Technologie ein zentrales Motiv darstellt. Der Film stellt sich der Frage, inwiefern das Fortschreiten der Technik sich auf das Innenleben des Menschen auswirkt. Die Wahrnehmung der Figuren ist stark eingeschränkt und es scheint, als würde dies mit der mechanischen Umgebung der Charaktere zusammenhängen. Da die Kinder hierbei jedoch noch nicht innerlich gehemmt sind und eine ausgeprägtere

Fantasie aufweisen, stellt das kindliche Innenleben einen deutlichen Kontrast gegenüber der restlichen Welt dar.

Der Film legt hohen Wert auf eine anspruchsvoll ausgeprägte visuelle Ästhetik. Hier lassen sich nun auch mit der düsteren, stets nebligen Hafenstadt, Leuchttürmen, alten Maschinen und Apparaturen im Laboratorium des Wissenschaftlers Krank, die Steampunktelemente ausmachen. Es werden Bilder kombiniert, die teils an eine friedliche, kindliche Fantasie erinnern, andererseits jedoch eine düstere und an einen Alptraum erinnernde Welt konstruieren.

### **3. Referat: Hayao Miyazaki**

Abschließend befasst sich das Seminar mit einem Vortrag über Hayao Miyazaki. Hierbei soll zunächst auf die Biographie des japanischen Regisseurs eingegangen werden, um anschließend die zentralen Motive in Miyazakis Werk zu besprechen. Hayao Miyazaki wurde am 05.01.1941 in Tokio geboren. Sein Vater arbeitete als Flugzeugunternehmer, für die Erziehung war hauptsächlich seine Mutter verantwortlich. Als diese jedoch in frühen Jahren seiner Kindheit an Tuberkulose erkrankt, verlässt die Familie die Großstadt Tokio. Miyazaki entschloss sich 1959 Animationskünstler zu werden, nachdem er *Die Erzählung einer weißen Schlange* gesehen hatte. Dennoch beginnt er 1962 zunächst ein Studium der Politik- und Wirtschaftswissenschaften in Tokio. Zeitgleich tritt er einer Comic-AG bei, die ihn maßgeblich beeinflussen sollte.

1963 erhält er seinen ersten Job bei der Produktionsfirma *Tōei Animation K.K.*. 1968 ist er erstmals an einer größeren Veröffentlichung, ein Regiedebut von Isao Takahata namens *Horusu no Daibōken*, als Zeichner beteiligt. Im Folgejahr veröffentlicht er unter einem Pseudonym seinen ersten Manga. Bereits hier entwickelt Miyazaki Motive, die er immer wieder in seiner Laufbahn in seinen Filmen miteinbringen sollte. 1971 verlässt Miyazaki zusammen mit Takahata *Tōei Animation K.K.*

1978 erscheint mit *Mirai shōnen Konan* eine TV Serie Miyazakis, bei der er den Plot entwickelt sowie die Aufgabe des Zeichners und Regisseurs übernommen hatte. 1979 veröffentlicht er seinen ersten, selbst produzierten Film *Das Schloss des Cagliostro*, welcher zu seiner Zeit bereits als fortschrittlich in Bezug auf die detailreiche Zeichnung galt. 1984 erhält er mit *Nausicäa aus dem Tal der Winde*

internationale Aufmerksamkeit und der Film zählt bis heute zu den erfolgreichsten Animationsfilmen Japans. Nach diesem Erfolg gründet Miyazaki seine eigene Produktionsfirma, *Studio Ghibli*. Mit *Prinzessin Mononoke* (1997) erschafft Miyazaki den erfolgreichsten Film Japans. Bis 2001 zieht er sich zurück und möchte jüngeren Talenten den Vortritt lassen. Er kehrt zurück mit *Chihiros Reise ins Zauberland* und erklärt 2013 anlässlich der Veröffentlichung seines Films *Kaze Tachinu* seinen endgültigen Rücktritt.

Anschließend werden die Themen und Motive in Miyazakis Filmen erläutert. Hierbei fällt häufig die Verbindung von einer technischen Modernen mit einer traditionellen und oftmals verträumten Welt auf. Auch ist das Motiv des Waldes ein häufig wiederkehrendes. Dies wird jedoch auch modernen Elementen gegenüber gestellt. Des Weiteren zeichnen sich Miyazakis Filme durch komplexe Plots aus, die häufig auf moralische Botschaften hinauslaufen. Auch lässt sich Miyazakis Faszination für das Fliegen in seinen Filmen deutlich wiederfinden. Die Protagonisten in Miyazakis Filmen sind meistens weibliche Charaktere. Das Seminar wird aus Zeitgründen beendet.