

2014 · 4

FILM-KONZEPTE 34



Tanja Prokić (Hg.)

Takashi Miike

et+k

edition text+kritik

FILM-KONZEPTE

Begründet von Thomas Koebner

Herausgegeben von Michaela Krützen, Fabienne Liptay und Johannes Wende

Heft 34 · April 2014

Takashi Miike

Herausgegeben von Tanja Prokić

Redaktion: Ulrike Hoier

ISSN 1861-9622

ISBN 978-3-86916-334-5

E-ISBN 978-3-86916-340-6

Umschlaggestaltung: Thomas Scheer

Umschlagabbildung: YATTAMAN (R. Takashi Miike, Japan 2009). BluRay-Edition WVG Medien 2010.

Das Titelbild und die Abbildungen sind Screenshots von DVDs.

Die Reihe »Film-Konzepte« erscheint mit vier Nummern im Jahr.

Die Hefte können einzeln oder im vergünstigten Abonnement für € 56,- oder

im UNI-Abo für € 39,- durch jede Buchhandlung oder über den Verlag bezogen werden.

Die Kündigung des Abonnements ist bis zum Oktober eines jeden Jahres für den folgenden Jahrgang möglich.

Preis für dieses Heft € 20,- / Preis für dieses E-Book € 19,99

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über www.dnb.de abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© edition text + kritik im Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG, München 2014

Levelingstraße 6a, 81673 München

www.etk-muenchen.de

Satz: Satz+Layout Fruth GmbH, München

Druck und Buchbinder: e. kurz + co gmbh, Kernerstraße 5, 70182 Stuttgart

Takashi Miike

Herausgeberin: Tanja Prokić

- 003 *Tanja Prokić*
Vorwort
- 006 *Tanja Prokić / Alexander Schlicker*
YATTERMAN – Superhelden: eindeutig unentschieden
- 022 *Arno Meteling*
Morgendämmerung des Samuraifilms. Das Imaginäre von
Geschichte in 13 ASSASSINS, HARA-KIRI: DEATH OF A SAMURAI
und Izo
- 035 *Alexander Schlicker*
Samurai – Assassine – Miike. Das Spiel ekstatischer Todesbilder
im Remake 13 ASSASSINS
- 048 *Elisabeth Scherer*
»The hole that leads to hell«. Monströse Weiblichkeit in Filmen
von Takashi Miike
- 062 *Marcus Stiglegger*
Letales Flüstern. Geschlechterkrieg als Duell der Stimmen in
dem Psychothriller AUDITION
- 073 *Kayo Adachi-Rabe*
Sehnsucht nach der medialen Unsterblichkeit. Der Musicalfilm
THE HAPPINESS OF THE KATAKURIS
- 085 *Manuel Zahn*
Auf Familienbesuch mit Takashi Miike. Bildungen des Anomalen
in VISITOR Q

- 100 *Tanja Prokić*
On / Off. Zu Miikes BIG BANG LOVE, JUVENILE A
- 115 *Ivo Ritzer*
Serialität der Transgression. Zur Überschreitung
medienkultureller Grenzen in der TV-Episode MASTERS OF
HORROR: IMPRINT
- 131 Biografie
- 132 Filmografie
- 136 Autorinnen und Autoren

Vorwort

In Sachen Publikation kann man von einem Glücksfall sprechen, wenn die Herausgeber durch die Beiträge ihrer Autoren und Autorinnen das Gefühl bekommen, dass sich etwas fügt, dass sich vage Verdachtsmomente in der Zusammenschau erhärten, dass sich aus einzelnen zusammengefügteten Ecken eines Puzzles plötzlich ein Gesamtbild abzeichnet. Ein solcher Idealfall liegt mit dieser Publikation zu Takashi Miike für die Herausgeberin dieses Bandes aus mehreren Gründen vor.

Angesichts des Umfangs von Miikes Werk mag es verwundern, dass einige Filme im Rahmen dieser Publikation nicht bearbeitet wurden, andere Filme mehrfach Erwähnung finden, wieder andere durch doppelte Analyse Aufmerksamkeit erhalten. Dieser Umstand ist nicht zuletzt dem besonderen Reiz einiger ausgewählter Filme geschuldet, die sich einerseits durch ihre verstärkte Präsenz in der westlichen Filmlandschaft auszeichnen, andererseits gerade unter einer westlich geprägten Forschungsperspektive von besonderem Interesse sind. Bieten sie doch entsprechende Angriffsfläche für Fragen nach Geschlechterpolitik, interkulturellen Differenzen, Genre- und Autorenkino, Heldenreise und Dramaturgie, per se nach den Möglichkeiten eines globalen Kinos nach dem Ende der großen Erzählungen.

Obleich nur ein geringer Bruchteil des umfangreichen Werks Miikes genauer analysiert werden konnte, eröffnet sich vielleicht gerade durch die spezifisch westlich codierten Fragehaltungen die Andersartigkeit von Miikes Antworten im Gegensatz beispielsweise zu einem westlichen Kino nach der Postmoderne. Andersartigkeit dann nicht verstanden im Sinne eines Exotismus, wie ihn aufschlussreich Ivo Ritzer als eine »anti-orientalistische Dekonstruktion« in Miikes TV-Episode *MASTERS OF HORROR: IMPRINT* (2006) aufdeckt, sondern mehr im Sinne einer anderen Lösung für ähnliche Problemstellungen, denen sich etwa auch ein amerikanisches Kino nach der Postmoderne widmet. Andersartig also gerade, weil sich Miikes Kino aus der westlichen und der japanischen Tradition speist und beiden Traditionen gleichermaßen zwischen Affirmation und Subversion oszillierend verpflichtet ist.

Und obwohl es in einer abendländisch geprägten Wissenschaftstradition beinahe unmöglich scheint, sich von den großen Linien zu lösen – so zeichnet sich fast schon durchgehend durch alle Beiträge die Tendenz zu einer dualen Begrifflichkeit, etwa *auteur* / Genre, Serialität / Singularität,

Amedialität/Medialität, Tradition/Interkulturalität, Gewalt/Ästhetik, Transgression/Hermetisierung ab –, ermöglichen gerade diese großen Linien auch einen Blick aufs Detail. Und darin steckt bekanntlich der liebe Gott oder vielmehr die Handschrift des Autors. Mit Präzision spiegelt Miike die Makrostrukturen seiner Filme in den Mikrostrukturen von einzelnen Bildkompositionen, wie besonders die Beiträge von Alexander Schlicker und Tanja Prokić zu *YATTĀMAN* (*YATTERMAN*, 2009), *JŪSAN-NIN NO SHIKAKU* (*13 ASSASSINS*, 2010) und *46-OKUNEN NO KOI* (*BIG BANG LOVE, JUVENILE A*, 2006) darlegen. Den Blick für den übergreifenden Zusammenhang von Film und Geschichte schließlich garantiert Arno Meteling mit seinen Beobachtungen zu Miikes Samuraifilmen *JŪSAN-NIN NO SHIKAKU* (*13 ASSASSINS*, 2010), *ICHIMEI* (*HARA-KIRI: DEATH OF A SAMURAI*, 2011) und *Izō: KAOSU MATAHA FUJŌRI NO KIJIN* (*IZO: THE WORLD CAN NEVER BE CHANGED*, 2004). Die Obsession fürs Detail erschließt sich zusätzlich unter einer intertextuellen Perspektive im Kontext der japanischen (Sub-)Kultur, wie Kayo Adachi-Rabe am Beispiel von *KATAKURI-KE NO KŌFUKU* (*THE HAPPINESS OF THE KATAKURIS*, 2001) aufzeigt. Ein im westlichen Kino spannungsreich aufgeladenes Motiv wie die Familie findet hier im Kontext einer medial vermittelten Wirklichkeit eine vollkommen neue Dimension der filmischen Auseinandersetzung und offenbart gleichzeitig Miikes tiefe Verwurzelung in der japanischen Kultur. Dass der Begriff der Familie, ein beachtliches analytisches Instrumentarium bieten kann, um sich auch den widerständigsten Filmen Miikes zu widmen, offenbart schließlich Manuel Zahn am Beispiel von *BIJITĀ Q* (*VISITOR Q*, 2001). Wie fruchtbar die Genderperspektivierung zur Isolation von Modernisierungsprozessen sein kann, zeigen die unterschiedlichen Beiträge von Elisabeth Scherer und Marcus Stiglegger. Im Spannungsfeld von japanischer Gesellschaft und filmischer Inszenierung eröffnet gerade eine solche Perspektivierung zahlreiche Anschlusspunkte, die sich weitreichend durch Miikes Werk ziehen, in dem Frauenfiguren affirmativ eingesetzt, jedoch auch gezielt entgegen den Traditionen funktionalisiert werden.

Besonders für ein Genre, das in diesem Band leider kaum Erwähnung findet, den Yakuza-Movie, bietet sich eine von Gender und Queer Theory inspirierte Lektüre ebenso an wie die Dynamik zwischen Serialität, Transgression und Medialität im Zeichen familienartiger Verbünde. Genauer zu untersuchen wäre vor allem unter dem Gesichtspunkt einer Absage an das Plot-Point-Schema und die Idealisierung von Heldenfiguren Miikes farbenfroher Genrehybrid aus Yakuza-Movie, Samuraifilm und Western in *SUKIYAKI UESTAN JANGO* (*SUKIYAKI WESTERN DJANGO*,

2007) mit einem prominenten Gastauftritt von Quentin Tarantino – der andersherum als einer der wichtigsten Vertreter des postmodernen Kinos gilt, der explizite Anleihen am japanischen Kino vornimmt und stetig um eine Anerkennung des asiatischen Kinos im globalen Kontext bemüht ist. Außerdem wäre unter dem Aspekt von Körper, Exzess, Gewalt, Individuum und Gesellschaft eine differenzielle Analyse vor dem Hintergrund des gegenwärtigen japanischen Kinos von Shin'ya Tsukamoto und Takeshi Kitano, beispielsweise in *KOROSHIYA I (ICHI – THE KILLER I, 2001)* oder *DEAD OR ALIVE (1999–2000, 2002)* sehr aufschlussreich. Auch ein ruhiger, fast schon zärtlicher Film wie *CHŪGOKU NO CHŌJIN (THE BIRD PEOPLE IN CHINA, 1998)* würde unter dem Gesichtspunkt einer postkolonialen Perspektive eine weitere Facette von Miikes Œuvre erschließen. Dabei wären bei einer zukünftigen Auseinandersetzung mit Miike Farbdramaturgie und Medienformate (Video-Produktion oder Kinoproduktion, serielle Anlage in Prequels und Sequels) von besonderem Interesse. Und schon sind wir wieder im Zentrum dessen, was den Reiz an Miikes Filmen ausmacht: die Lust auf mehr und die Verzweiflung an der Masse.

Ich möchte neben meinen Autorinnen und Autoren, die mit Lust und Verzweiflung mit und an Miike gearbeitet haben, auch den Reihenherausgebern Michaela Krützen, Fabienne Liptay und Johannes Wende herzlich und aufrichtig danken, dass sie gewillt waren, mit Takashi Miike, dem *enfant terrible* und kaum zu bändigenden Taschenspieler der japanischen Filmlandschaft, ein Experiment einzugehen. Ein Experiment, das hoffentlich nicht nur Spaß macht, sondern ein Auftakt zu mehr ist.

Tanja Prokić / Alexander Schlicker

YATTERMAN – Superhelden: eindeutig unentschieden

Crew: Yatterman 1, Yatterman 2, Couchhopper, Yatterwan

Attribute: rein, rechtschaffend und gutaussehend

Rivalen: Doronjo, Bojacky, Tonzra

Mission: 1-mal wöchentlich, jeden Samstag um 18:30 Uhr kämpfen sie gegen die Grenzdebilen

Status: eindeutig unentschieden

I. Am Anfang war das Unverständnis

Die Hermeneutik macht uns glauben, dass sich alles Verstehen spiralförmig vollzieht. Im Prozess des Verstehens wird das anfängliche Unverständnis retrospektiv durch das Fortschreiten der Reflexion überlagert. Eine Rückkehr zum eigentlichen Moment der ersten Begegnung des zu Verstehenden sei damit verstellt. So kann es im hermeneutischen Modell nur Verständniszuwachs geben, dagegen keinen Stillstand, kein zirkuläres Zurückkehren an den Ausgangspunkt. Vielleicht ist es daher gerade das, was westliche Filmwissenschaftler mehr noch als Cinephile oder unbefangene Zuschauer angesichts Takashi Miikes YATTĀMAN (YATTERMAN, 2009) mit einem beschämenden Gefühl der Ratlosigkeit konfrontiert: am Ende der Tor zu sein, der so schlau ist als zuvor. Aus der kultivierten Skepsis, in die sich dieses beschämende Gefühl eines zirkulären Verstehens zu flüchten droht, lässt sich dennoch eine analytische Tugend gewinnen, die dann wiederum gar nicht so weit vom japanischen Publikum entfernt ist. Ein Publikum das immerhin für die Uraufführung der Verfilmung der TV-Zeichentrickserie YATTĀMAN (YATTERMAN, 1977–1979) stundenlang Schlange stand, und zunächst einmal über das obskure Spektakel staunte, welches Miike und seine Crew in seiner bis dato aufwendigsten Produktion präsentierten.

In diesem Sinne scheint jedem Miike-Film ein Ursprungsmoment der kontinentalen Philosophie inhärent zu sein, beginnt diese doch bekanntlich mit dem Staunen. Das Staunen als eine Haltung, als ein Ethos des Philosophen, steht vor jeder philosophischen Auseinandersetzung mit

alltäglichen und ungewöhnlichen Ereignissen: Staunen können, in diesem Sinne, ist die unabdingbare Voraussetzung jeglicher Philosophie.

Was den japanischen Kamikaze-Regisseur letztlich dann doch von einem antiken Philosophen trennt, ist das Metier und der Gegenstand zugleich. Während der Philosoph das Staunen sucht, um auf ihm axiomatische Gebäude zu errichten, sucht der japanische Regisseur das Staunen vielmehr hervorzurufen. Und obgleich der geübte Miike-Zuschauer das schon erwartet, beeinträchtigt diese Erwartbarkeit nicht die Erfahrung des Staunens selbst und das wiederum ist erstaunlich angesichts eines so umfassenden Werks. Vielleicht ist es anmaßend, einen philosophisch traditionsreichen Begriff wie den des Staunens zur Beschreibung eines filmischen Werks, das zwischen Autorenkino und Genretrash changiert, heranzuziehen, aber der Vergleich liegt auf der Hand. Bei Miike steht das Staunen nicht am Anfang, nicht am Ende, es ist konstitutives Moment seiner Filme, das sich in Befremden, Skepsis und Weigerung äußert, die von ihm präsentierten Welten einfach anzuerkennen.

Ist es doch ein Signum fiktionaler Welten, dass wir, die Rezipienten, die Ordnung dieser Welten und sämtliche Begebenheiten in ihr als nicht-reale anerkennen. Dass wir im Sinne des Literaturwissenschaftlers und Autors Umberto Eco in einen sogenannten Fiktionsvertrag¹ einwilligen, mit dem wir sämtliche Gesetzmäßigkeiten dieser fiktionalen Welt als solche akzeptieren und keine direkte Verbindung zur realen Welt suchen. Dieser implizite Vertrag hat sich selbstredend historisch entwickelt und zu seiner Stützung haben sich eine Reihe von Regeln herausgebildet, die uns den Übertritt in diese unterschiedlichen Gesetzmäßigkeiten der fiktionalen Welt erleichtern sollen. Konventionen des Erzählens (beispielsweise Erzählanfänge im Märchen), Standards zum Aufbau verschiedenster irrealer oder potenzieller Welten (z. B. Verfremdung und Naturalisierung in der fantastischen Literatur) sowie schließlich Regeln der paratextuellen Verteilung und Anordnung von unterschiedlichen Erzählmodi (wie der Großgattungen in der Literatur Lyrik, Epos, Drama) oder Genres im Film (Western, Komödie, Melodram, Horror etc.), die wiederum Erwartungshaltungen (Nervenkitzel, Rührung, Lachen) und Erwartbarkeiten (Happy End oder offenes Ende) gleichermaßen generieren.

Dass Takashi Miike als ein Regisseur, der sich spielerisch zwischen den Konventionen Hollywoods und der japanischen Filmtradition bewegt, diese Gesetze beherrscht, ist keine Frage, auch nicht der schwer zu verneinende Umstand, dass Miike diese Gesetze notorisch torpediert. Was jedoch die Frage sein muss, die vielleicht alle Annäherungen an sein vielfältiges Werk auszeichnet, ist die des *Wie*. Wie gelingt es ihm ständig

aufs Neue, Erzählkonventionen an ihre Grenzen und Topoi an den Rand der Redundanz zu treiben? Wie gelingt es ihm, eine Transgressionsbewegung per se zu iterieren, ohne sich dabei zu wiederholen?

Grundsätzlich lassen sich dabei, wie die Beiträge des Heftes zeigen, zwei Transgressionsbewegungen unterscheiden. Die eine zeichnet sich durch eine Drift ins Transzendente aus, was zweifellos für Filme wie *IZŌ: KAOSU MATAHA FUJŌRI NO KIJIN* (*IZO: THE WORLD CAN NEVER BE CHANGED*, 2004), *ŌDISHON* (*AUDITION*, 1999), *46-OKUNEN NO KOI* (*BIG BANG LOVE, JUVENILE A*, 2006) oder *CHŪGOKU NO CHŌJIN* (*THE BIRD PEOPLE IN CHINA*, 1998) gilt. Filme, welche die Individuen und ihren Lebens- und Sinnzusammenhang als unsagbar, uneinholbar fassen und sich gerade abverlangen, diese prinzipielle Unsagbarkeit darzustellen. *YATTĀMAN* (*YATTERMAN*, 2009) hingegen steht paradigmatisch für die andere Transgressionsbewegung, die vorrangig im Modus des Seriellen eine Überschreitung filmischer und narrativer Konventionen sucht. Was aber heißt das genau?

Im Kontext einer modernen Kultur, die Erzählungen nach dem *Plot-Point*-Schema ebenso seriell erstellt wie technisch reproduzierte Masseware, ist Miikes Vorliebe für das Remake eine bewährte Strategie, den seriellen Charakter unserer (westlichen wie östlichen) Kultur für Transgressionen zu instrumentalisieren und gesellschaftlich etablierte Darstellungskonventionen oder Genderstereotype ebenso wie eingeschliffene Erwartungsroutinen aufs Spiel zu setzen. In diesem Sinne versteht sich *YATTERMAN* nicht nur als ein Remake der Serie von 1977, es ist darüber hinaus auch ein *Redoing*² des klassischen Heldentypus unter den Vorzeichen einer marktwirtschaftlich globalisierten Welt. Redundanzen, beschleunigter Verbrauch, Abnutzung und Wiederholung bleiben dem Helden damit nicht mehr äußerlich, sondern werden zum konstitutiven Element seiner Erzählbarkeit.

II. Superhelden im Spielzeugland: Modelle, Motive, Abgesänge

Seit der Erfindung und steten Popularisierung moderner Heldenfiguren erfuhr das Genre des Superheldenfilms zahlreiche inszenatorische Transformationen,³ die insbesondere mit verschiedenen Medienwechseln wie vom Comic zum Film zusammenhängen.⁴ Superhelden sind ihrer basalen Anlage zufolge mediale Grenzgänger,⁵ da sie etwa durch ihre duale Existenz als »Bürger« und Superheld zwischen verschiedenen Sphären und Institutionen einer Gesellschaft oszillieren und dadurch (Erzähl-)Model-

le von kultureller Alterität oder Liminalität sichtbar machen.⁶ Kurz gesagt: Der Held markiert Grenzen, gerade weil er sie durch seine duale Existenz überschreiten kann und dadurch erst als solche aufdeckt. Mithilfe dieser Differenz-Erfahrung, die direkt anschließt an die Prozesse der Medienwechsel und der vielfachen intermedialen Praktiken, entwickeln sich verschiedene Plotstrukturen im Bereich des Superheldenfilms, die neben der eigentlichen Entwicklung einer Figur zum Superhelden auch gesellschaftliche, historische oder kulturelle Bedeutungshorizonte in ihre Erzählungen diskursiv integrieren.

Für Miikes Schaffen fast schon konstitutiv, hat sich der japanische Regisseur entsprechend dieses Potenzials auch dem Genre des Superheldenfilms von verschiedenen Seiten her angenommen. Neben YATTERMAN sticht dabei besonders ZEBURĀMAN (ZEBRAMAN, 2004) heraus. Beide Filme verhandeln jeweils unterschiedliche Zugänge zum Topos des Superhelden, die sich narrativ wie inszenatorisch deutlich voneinander unterscheiden. Zebraman verkörpert eine solitär agierende Heldenfigur, während sich das junge Yatterman-Gespann aus einer dualen Kombination aus dem jugendlichen Yatterman 1 (Mann) und Yatterman 2 (Frau) zusammenfügt. In YATTERMAN besteht durch die beiden Heldenfiguren im Verbund mit der Gegenspielerin Lady Doronjo ein trianguläres System, das sich zwischen dem klassisch dualistischen Antagonismus von Held und Schurke aufspannt und die damit häufig einhergehende Alter-Ego-Struktur durch die Weiblichkeit von Yatterman 2 und Doronjo durchbricht. Aus dieser differenziellen Figuration entwickelt Miike narrativ voneinander abweichende Erzählkonstruktionen. ZEBRAMAN folgt der eher im westlichen Superheldenfilm traditionell ausgeprägten Dramaturgie der Heldenreise. So muss sich Zebraman erst zum Helden entwickeln und kann nicht, wie Yatterman, ohne die genretypische Initiation seines Heldentums oder dessen zwischenzeitliche Krise durch Selbstzweifel an seiner Identität oder seinen Fähigkeiten auskommen. Zebramans Heldenreise beginnt mit seiner bürgerlichen Identität als Lehrer- und Familienvater, der von allen Seiten nur belächelt und nicht ernst genommen wird. Selbst seine eigene Familie verhöhnt und demütigt ihn nur. Seine Liebe zur erfolglosen, da schnell abgesetzten TV-Serie ZEBRAMAN, der er im Verlauf des Films naheieft, ist sein einziger Anker in einer ansonsten für ihn trostlosen Existenz ohne Anerkennung. Erst nachdem der Protagonist nach anfänglichen Anlaufschwierigkeiten mangels Superkräften durch die Zuneigung eines kleinen Jungen wirklich zum Helden aufsteigt, der ebenfalls Fan der Serie ist, gewinnt Zebraman das Selbstvertrauen und die Kräfte, um wirklich als Held selbst die

Bewunderung seiner Familie zu gewinnen. Miike radikalisiert den typischen Superheldenplot populärer Vertreter wie Spiderman, die als Helden zwischen ihrer meist kleinbürgerlichen Identität im Alltag und ihrem Alter Ego als Superheld changieren. Zebraman wählt sich seine zweite Identität im Gegensatz zu Peter Parker / Spiderman ganz bewusst, um die Anerkennung zu finden, die ihm sonst versagt bleibt. Seine Krise resultiert folglich nicht aus der ihm zugefallenen Verantwortung, der er sich eventuell gar nicht stellen will, sondern er versucht, seine Passion für die TV-Serie zu seinem realen Lebensentwurf auszubauen. So verhandelt ZEBRAMAN die Projektion eines in sich krisenhaften Superheldenfans, der von seiner Umwelt und ihrer Reaktion auf ihn abhängig ist, um überhaupt Subjekt sein zu können. Diese Passion findet innerhalb des Films mehrere metareferenzielle Anknüpfungspunkte an das serielle Prinzip der TV-Serie, da beispielsweise das Drehbuch zur letzten Folge der TV-Serie genau das Scheitern des Helden Zebraman »vorschreibt«, das der Lehrer am Ende gerade nicht erfüllt, um nun vollständig in seiner neuen Existenz aufgehen zu können. Zebraman muss sich also für seine Transformation von der Vorlage des Drehbuchs abheben, um ein Held zu werden und damit weiter als serielle Figur im »Programm bleiben« zu können. Miike koppelt in seinem Film das dem Superhelden mediengeschichtlich eingeschriebene Prinzip der Serialität direkt an den Entwicklungsprozess der Heldenfigur.

Das Yatterman-Duo nimmt hingegen keine solche Entwicklung und reflektiert seine serielle Herkunft unter anderen Vorzeichen. Miikes YATTERMAN interessiert sich offenbar auch aufgrund seiner japanischen Vorlage nicht für die diskursiven oder dramaturgisch eingeschliffenen Grundfragen des westlichen Superheldenfilms bezüglich einer gesellschaftlichen Relevanz und Akzeptanz einer Heldenfigur oder der Überwindung einer persönlichen Existenzkrise. Dies steht westlichen Superheldenfiguren wie zum Beispiel Batman gegenüber, welcher diese Prinzipien der Heldenreise etwa in der Filmtrilogie von Christopher Nolan prominent auszuagieren hatte.⁷ YATTERMAN verweigert sich von Anfang an dieser Tendenz und zelebriert durch die performative Gleichgültigkeit gegenüber einer inneren Heldenreise der Protagonisten einen regelrechten Abgesang auf die Sinnhaftigkeit eines Entwicklungspfades. Entsprechend dem seriellen Prinzip einer episodischen Serie, die nicht einer fortlaufenden Erzählung folgt und somit nicht konsequent fortlaufend rezipiert werden muss, um einer Entwicklungsgeschichte folgen zu können, setzt Miike die erzählte Welt und ihre Figuren als statisch gegeben in Szene. Dies betrifft etwa zu Beginn des Films die Konfrontation

mit Lady Doronjo und ihren Schergen, die zur bloßen Attraktion eines Kampfspektakels verkommt, ohne selbst offensichtlich virulente Aspekte des Superheldenfilms wie die An- oder Abwesenheit einer staatlichen Autorität und die grundsätzlichen Dispositionen des hier eingeführten Heldentums zu thematisieren. Die Maschinen und Gadgets des Yatterman-Duos sind ebenso wie die ihrer Rivalen beliebig austauschbar. Die Gesellschaft spielt dabei ebenfalls eine andere Rolle als bei ZEBRAMAN. In YATTERMAN findet keine für den Superheldenfilm typische Reflexion der Funktion von Helden oder Heroismus unter bestimmten gesellschaftlichen Gegebenheiten und Politiken statt. Das Yatterman-Duo ist im Einsatz gegen die Schurken ein scheinbar gewöhnlicher Teil der Comicwelt, in der keine Trennung zwischen fantastischen und realen Elementen existiert. Die Menschen werden als staunende Konsumenten eingeführt, die sich völlig unreflektiert von den Waren der Schurken oder den Gadgets der Helden beeindruckt lassen. Die Protagonisten benötigen selbst nach den spektakulären Zerstörungssorgien innerhalb der Stadt keine Anerkennung ihrer Umwelt, müssen sich aber ebenso wenig rechtfertigen.

YATTERMAN lässt sich vor diesem Hintergrund als Kritik an einer konsumorientierten Welt interpretieren, in der idealistische und für eine Gesellschaft konstitutive Werte wie Heldentum nur als »Ware« zirkulieren. Auf einer Metaebene lässt sich dies erneut auf das serielle Vorbild des Films übertragen: Miikes Film wartet etwa mit dem Hinweis auf, Yatterman würde jeden Samstag um 18:30 Uhr gegen die Schurken antreten und zitiert damit explizit den festen Sendetermin des kurzlebigen TV-Konsums. Jede Folge dauert 20 Minuten und die Kämpfe mit den Schurken dienen hauptsächlich der Stabilität des eigenen Formats, das sonst keine anderen Inhalte zu kennen scheint und nur unterschwellig andere Subtexte einbezieht. Die Gesellschaft im Film staunt und konsumiert, nimmt das ihr präsentierte Geschehen allerdings als gegeben und jederzeit erneut in leicht variiert Form konsumierbar hin. Diese innere Statik der inszenierten Welt korrespondiert mit der unflexiblen Darstellung der Figuren, die in ihrer Funktion bloße Modellträger bleiben. Ohne eine *Backstorywound* oder ein konsequentes Aufbrechen der Pole zwischen Held und Schurke, die vor allem den Held in seiner Wahl der Mittel gegen das Böse an den Rand der eigenen Heldenposition drängen könnten, verharret das Yatterman-Duo in einer Figuration, die in ihrer Oberflächlichkeit die Konsumgesellschaft innerhalb des Films widerzuspiegeln vermag. Die Rollenklischees passen sich diesem Konzept an. Die Handlanger der Lady Doronjo heißen Ratte und Schwein und ver-

breiten in ihrer überzeichneten Lächerlichkeit eher den Charme von Spielzeugfiguren, als dass sie eine Form der Bedrohung darstellen könnten. Die Welt von YATTERMAN ist ein großer bunter Spielplatz, doch es sind eben nicht nur Kinder, die sich darauf tummeln, sondern innerhalb des Films Figuren nahezu aller Altersstufen. Dies schließt auch populäre Verweise auf andere Filme oder ikonische Figuren wie Indiana Jones mit ein, die Miike durch ihre Funktionslosigkeit oder ihre dezidiert ausgestellte Sinnlosigkeit als Teil seines filmischen Spiels integriert. Wenn man Miikes YATTERMAN auf dieser Ebene als ideologiekritischen Film ernst nehmen möchte, zeichnet er im radikalen Gegensatz zu ZEBRAMAN eine Welt, in der es Helden wie Schurken nur als leere Konsumgüter gibt und die gezeigte Welt nur dieser Funktionslogik folgt. Oder zugespitzt auf der Ebene der Archeplots des Superheldenfilms: YATTERMAN formuliert einen Abgesang auf die Heldenreise und damit auf die großen Erzählungen des Superheldengenres. Trotz der per se steten seriellen Wiederkehr seiner narrativen Muster und Figurationen verkommt das Genre im Falle von YATTERMAN zum flüchtigen Konsumgut serieller Genrebilder ohne Nachhaltigkeit und reflektiert den Vorrang des Spektakels vor der Narration.⁸

III. Screen interrupted: die Kontingenz der Genrebilder

YATTERMAN basiert in seiner Dekonstruktion des Superheldenfilms nicht nur auf narrativ-motivischen Topoi, die unterlaufen werden, sondern ebenso auf verschiedenen Referenzen und Bildprozessen, die mit seriell eingeschliffenen Mustern des Superheldencomics korrespondieren. Diese Muster prägen sowohl die Performanz der Figur als auch die Rezeption der Zuschauer, die insbesondere in der Bildinszenierung markant zu beobachten sind. Der Bereich der bildlichen Repräsentation ist von der Figuration eines Superhelden nicht zu trennen, da jeder Superheld in seiner Inszenierung, wie etwa durch sein Kostüm oder seine Gadgets, eine eigene audiovisuelle Präsenz aufbaut, die auf sein (zukünftiges) Agieren und meist auch schon seine extraordinären Fähigkeiten hinweist.

Diese Verschränkung der audiovisuellen Inszenierung mit der Figuration des Superhelden etabliert sich als Konstante des seriellen Gedächtnisses der Zuschauer, vor dessen Hintergrund jede Abweichung von der jeweiligen »Heldennorm« zu berücksichtigen ist. Auf der Makroebene betrifft dies etwa Veränderungen der Farben oder des Kostüms, die einhergehen können mit einer spezifischen (temporären) Umcodierung der

Figur. Wirft man auf der explizit filmischen Mikroebene einen detaillierten Blick auf die Kameraeinstellungen und Bildausschnitte, lassen sich sogar paradigmatische Bildkonventionen erkennen, die Helden wie Batman oder Superman etwa von oben oder aus der Untersicht zeigen, um ihren Status zu unterstreichen und mit filmischen Mitteln die Perspektiven ihrer Vorläufer zu zitieren.⁹

Miike verwendet in YATTERMAN, der wie bereits festgestellt auf eine konkrete (Serien-)Vorlage zurückgeht, ebenfalls solche Konventionen, geht aber über das bloße Formzitat hinaus, indem er konkrete Bildzitate der Serienvorlage übernimmt. Diese Zitate stabilisieren scheinbar den Adaptioncharakter des Films, denn Miike übernimmt in vielen Einstellungen etwa die für YATTERMAN signifikante Abgrenzung der beiden Heldenfiguren in Konkurrenz zu ihren Kontrahenten. Entsprechend der narrativen Struktur der Konfrontation zwischen Helden und Schurken, die wiederum in ihrer Statik auf die Ästhetik des Comicpanels verweist, gruppiert Miike mit einer teils beachtlichen Virtuosität Yatterman 1 und Yatterman 2 sowie ihre Gegnerin Lady Dorojo nebst ihren beiden Handlangern in einem Bildausschnitt. Die Trennung durch die Bilder suggeriert und untermauert die Unhintergebarkeit der Differenz zwischen Gut und Böse. Außerdem werden innerhalb der Bilder durch die Anordnung der Figuren die internen Hierarchieverhältnisse der Gruppen ersichtlich. So stehen oder sitzen Lady Dorojos Schergen meist neben oder gar hinter ihr, während sich Yatterman 1 zwar etwas unscheinbarer, aber dennoch oft genug als erste oder vordergründig positionierte Figur präsentiert. Diese Form der Rahmung zieht sich durch den gesamten Film. Zahlreiche Binnenkadrierungen, die wie in ZEBRAMAN den Konstruktionscharakter der (Selbst-)Beobachtung der Figuren in ihrer Brüchigkeit symbolisieren, vermeidet Miike in YATTERMAN. Eine explizite Problematisierung der Figurenverhältnisse oder eine mit dieser Thematik zusammenhängende Auseinandersetzung mit der Konstruktion des Beobachterblickes, der diese Verhältnisse hervorbringt und stützt, findet auf der Bildebene nicht statt. Aufseiten der Helden wird trotz all der parodistischen Anspielungen ein durch die Bildlichkeit ähnlich strikt geschlechtlich codiertes Hierarchieverhältnis eingefangen wie anhand der Schurken.

Es bleibt nicht nur bereits aufgrund der numerischen Nachordnung von Yatterman 2 hinter Yatterman 1 in jedem Fall der Kritikpunkt, dass YATTERMAN selbst innerhalb des Heldenduos implizit der Frau die Rolle hinter dem Mann zuweist. Im gegnerischen Lager scheint diese geschlechterstereotyp Struktur nur vordergründig aufgebrochen, befiehlt