

PRESSEMITTEILUNG 02/2008

## Anime! High Art - Pop Culture im Deutschen Filmmuseum

Ausstellungen / Filme / Katalog vom 27. Februar bis 3. August 2008

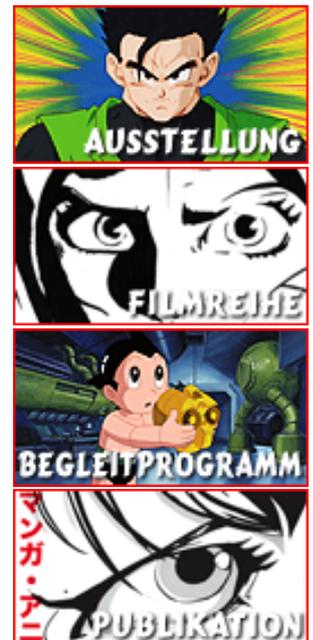
**Frankfurt am Main (26. Februar 2008)** – Mit der Sonderausstellung *Anime! High Art - Pop Culture* widmet sich das Deutsche Filmmuseum, Frankfurt am Main vom 27. Februar bis 3. August 2008 dem weltweiten Siegeszug der japanischen Zeichentrickfilme – begleitet von einer Film- und einer Veranstaltungsreihe. Animationsfilme aus Japan als Werke der Kunst und der Populärkultur werden in ihrer Geschichte und medialen Vielfalt dargestellt: von internationalen Kinoerfolgen wie *AKIRA* und *PRINZESSIN MONONOKE* und Tezuka Osamus Klassikern wie *Astro Boy* über beliebte TV-Serien (zum Beispiel *Heidi*, *Die Biene Maja* oder *Sailor Moon*) bis hin zu Computerspielen (*Final Fantasy* oder *Pokémon*). Präsentiert werden seltene Skizzen, 3D-Objekte und „Cels“, wie die Animationsphasen auf durchsichtiger Folie genannt werden.

Der 280-seitige Ausstellungskatalog „Ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom“ reflektiert die multimediale Vielfalt von Manga und Anime mit Beiträgen internationaler Wissenschaftler und Experten sowie Statements von Künstlern, Filmemachern und Sammlern. Der Katalog (24,90 Euro) ist im Handel, an der Museumskasse und im Online-Shop [www.deutsches-filmmuseum.de/shop](http://www.deutsches-filmmuseum.de/shop) erhältlich.

*Anime! High Art - Pop Culture* steht unter der Schirmherrschaft Seiner Exzellenz, des Botschafters von Japan, Takano Toshiyuki, und des Generalkonsuls von Japan, Hanada Yoshitaka. Als Folgestationen der Ausstellung stehen bereits das *Louisiana Museum of Modern Art / Humlebaek* (ab Oktober 2008) und die *Academy of Motion Picture Arts and Sciences / Beverly Hills, Los Angeles* (2009) fest.

Die begleitende Filmreihe zeigt einen Querschnitt durch die Geschichte des Anime von den 1970er Jahren bis zu aktuellen Kinoproduktionen, einige Filme laufen als deutsche Erstaufführung. Auch bekannte TV-Kinderserien wie *Sindbad* oder *Die Biene Maja* kommen auf die Leinwand. Die Reihe – in der unter anderem Filme von Altmeister Tezuka Osamu sowie internationale Erfolgsproduktionen von Miyazaki Hayao und des Studio Ghibli zu sehen sind – beginnt mit *CHIHROS REISE INS ZAUBERLAND* (2001) von Miyazaki Hayao, einer der am höchsten ausgezeichneten Zeichentrickfilme der Geschichte (Oscar- und Berlinale-Preisträger).

Das Deutsche Filmmuseum kooperiert beim bundesweit ersten interdisziplinären Ausstellungsprojekt zur Manga- und Anime-Kultur mit dem *Museum für Angewandte Kunst Frankfurt*, das parallel die Ausstellung *Mangamania, Comic - Kultur in Japan 1800 - 2008* zeigt.



## Über die Ausstellung

In sechs Module gegliedert werden die vielfältigen Ausprägungen des Phänomens Anime gezeigt.

Der Bereich „Kodomo no Anime“ präsentiert Kinderfilme zwischen Nostalgie und Welterfolg. In Japan begann der Siegeszug der Anime in den 1960er Jahren mit dem frühen Werk von Tezuka Osamu, der als Schöpfer von Figuren wie Astro Boy überschwänglich als „Gott des Manga“ bezeichnet wird. Ab den 1970er Jahren wurden Anime mit TV-Serien im ZDF wie *Wickie und die starken Männer* auch in Deutschland bekannt. Für international erfolgreiche Kinoproduktionen steht das Studio Ghibli, dessen Erfolgsgeschichte seit den 1980er Jahren nachgezeichnet wird.

Anime für Mädchen (Shōjo Anime), die für die romantische Seite des Anime stehen, präsentiert der zweite Bereich. Die „Magical Girls“, Heldinnen von Serien wie *Sailor Moon* oder *Wedding Peach*, begeistern vor allem Mädchen zwischen zwölf und 18 Jahren.

Die „Pink Box“, ein abgeschirmter Bereich, widmet sich der Erotik im japanischen Zeichentrick. Durch OAVs, Internetforen und Handy-downloads sowie in den Late-Night-Schienen der Fernsehsender finden erotische Anime weltweit Verbreitung.

Nicht nur Anime für Jungen (Shōnen Anime) werden crossmedial verwertet: Viele Serien und Filme werden auch als Computerspiele oder Manga herausgebracht, begleitet von einer Menge an Sammelartikeln. Vor allem Shōnen Anime greifen den multimedialen und meist spielerischen Aspekt auf.

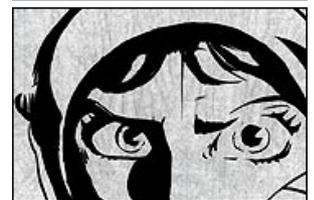
Der Bereich zu Fantasy-Anime dreht sich insbesondere um Amano Yoshitaka, der durch Designs zu Anime und Computerspielen berühmt wurde und in seinem Werk High Art mit Popkultur vereint. Einige dieser Designs dienten als Vorlage für großformatige Metall-Arbeiten, die neben den Cels ausgestellt sind.

Der Bereich „Zukunftsvisionen: Mechas, AI und 3D“ thematisiert die utopischen Welten von Kampfrobotern, künstlichen Intelligenzen und Cyborgs. Vor allem die computergenerierte 3D-Animation kann diese fernen Welten noch realer erscheinen lassen und zukünftige Möglichkeiten für den Anime aufzeigen.

## Angebote der Museumspädagogik

Zu Anime bietet die Museumspädagogik vielfältige Angebote für Groß und Klein – wie gewohnt mit der kostenfreien öffentlichen Führung (samstags 15 Uhr) sowie Gruppenführungen, die bei der Museumspädagogik gebucht werden können. Dazu werden Legetrick-Workshops und Kinoveranstaltungen zum Thema Trickfilm angeboten. In den Osterferien richtet sich ein Tagesworkshop an Kinder ab 8 Jahren. Dabei drehen Kinder und Jugendliche – angeregt durch die Ausstellung – einen eigenen Trickfilm im Stil eines Anime. (Teilnahmegebühr pro Tagesworkshop: 10 Euro)

Alle Informationen zum Begleitprogramm und Kontaktdaten unter [www.deutschesfilmmuseum.de/anime](http://www.deutschesfilmmuseum.de/anime)



## Zur Filmreihe

Die Anime-Filmreihe beginnt im März mit 15 Filmen und wird in den kommenden Monaten fortgesetzt. Die Filme im März im Überblick:

Sa 1.3. 18.00 Uhr

### **SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI**

#### **Chihiros Reise ins Zauberland**

JP 2001, R: Miyazaki Hayao, 125 min DF

Miyazaki Hayaos SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI (Chihiros Reise ins Zauberland, 2001) belegt als bislang meist ausgezeichnetester Anime der Geschichte (u.a. Oscar- und Berlinale-preisträger) den Erfolg des japanischen Animationsfilms. Darin verläuft sich ein Mädchen mit seinen Eltern in einen Vergnügungspark, der sich als Hort von Dämonen und Gottheiten herausstellt.

Sa 1.3. 22.30 Uhr

### **THE PROFESSIONAL: GOLGO 13**

Japan 1983, R: Dezaki Osamu, 95 min OmU

Ein japanisches Pendant zur James-Bond-Figur ist der von Saito Takao erschaffene Auftragskiller Golgo 13. Dezaki Osamu verfilmte mit THE PROFESSIONAL: GOLGO 13 (1983) die berühmte Serie und schuf einen Anime-Klassiker voll harter Action, in dem sich FBI, KGB und Mafia an die Fersen des morallosen, geheimnisvollen Jägers heften.

Fr 7.3. 18.00 Uhr

### **PERFECT BLUE**

Japan 1997, R: Satoshi Kon, 81 min DF

In PERFECT BLUE (1997), dem Anime-Debüt von Satoshi Kon, wird eine japanische Pop-Sängerin durch eine Doppelgängerin und bizarre Mordfälle an den Rand einer Persönlichkeitsspaltung getrieben. Bei dem surrealen, geschickt konstruierten Anime fungierte Manga-Zeichner und Regisseur Ōtomo Katsuhiko als Special Adviser.

Sa 8.3. 22.30 Uhr

### **BURAKKU JAKKU Black Jack**

Japan 1996, R: Dezaki Osamu, 92 min OmU

Dezaki Osamu war mit seiner Bildsprache, der Verwendung von split screens und aquarellartigen freeze frames, stilbildend für den Anime. BURAKKU JAKKU (Black Jack – The Movie, 1996), nach einer Manga-Serie Tezuka Osamus, handelt von dem genialen, aber skrupellosen Arzt Black Jack, der einer folgenschweren Verschwörung auf die Spur kommt.

Mi 12.3. 20.30 Uhr

### **METROPOLIS**

Japan 2001, R: Rintaro, 107 min DF

Ein Privatdetektiv stößt in einer futuristischen Stadt auf die Pläne eines großenwahnsinnigen Industriellen, der eine Synthese von Mensch und Maschine schaffen will. Als Vorlage diente, ein an Fritz Langs visionärem Klassiker orientierter gleichnamiger Manga von Tezuka Osamu. Anachronistisches Set-Design und der Alltag einer visualisierten Hightech-Welt werden miteinander verbunden.



---

#### **Pressekontakt:**

Deutsches Filmmuseum  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Schaumainkai 41  
60596 Frankfurt am Main

Horst Martin

Fon: ++49 (0)69 / 961 220 222  
Fax: ++49 (0)69 / 961 220 579  
presse@deutsches-filmmuseum.de  
www.deutsches-filmmuseum.de

Sa 15.3. 22.30 Uhr

**JIN ROH**

Japan 1998, R: Hiroyuki Okiura, 98 min OmU

JIN ROH (1998) spielt in einem fiktiven faschistischen Japan der 1950er Jahre und erzählt von der ungewöhnlichen Beziehung eines Geheimsoldaten zu der Schwester einer Selbstmordattentäterin. Okiura Hiroyukis Politthriller beeindruckt durch raffinierte Licht- und Schatteneffekte, die die zynische Weltanschauung der Geschichte untermalen.

So 16.3. 17.30 Uhr

**HAURU NO UGOKU SHIRO**

**Das wandelnde Schloss**

Japan 2004, R: Miyazaki Hayao, 119 min OmU

Auf einem Kinderbuch von Diana Wynne Jones und der Bildsprache des Karikaturisten Albert Robida fußt Miyazaki Hayaos poetischer Film HAURU NO UGOKU SHIRO (Das wandelnde Schloss, 2004). Von einer Hexe in eine alte Frau verwandelt, gelangt eine Hutmacherin in das schwebende Schloss eines Magiers, wo Abenteuer und Intrigen auf sie warten.

Mi 19.3. 20.30 Uhr

**TENKŪ NO SHIRO ROPYUTA**

**Das Schloss im Himmel**

Japan 1986, R: Miyazaki Hayao, 124 min DF

Miyazaki Hayaos TENKŪ NO SHIRO ROPYUTA (Das Schloss im Himmel, 1986) war der erste mit seinem Studio Ghibli produzierte Film: ein mitreißendes Abenteuer, mit dem der Animations-Virtuose seine Fantasie und sein visuelles Genie offenbarte. Er erzählt die Geschichte des Mädchens Sheeta, das im Besitz eines magischen Kristalls ist, welches ihm den Weg nach Laputa weist, einem sagenumwobenen Schloss im Himmel.

Sa 22.3. 22.30 Uhr

**APPURUSHIDO**

**Appleseed**

Japan 2004,

R: Aramaki Shinji, 108 min OmU, Einführung: Diane Luther

APPURUSHIDO (Appleseed, 2004) erzählt von Aufständischen, die sich gegen eine totalitäre Regierung und die von ihr erschaffene Rasse auflehnen. In der ersten vollständig computeranimierten Adaption einer Manga-Geschichte setzte Regisseur Aramaki Shinji modernste Techniken wie Motion Capturing und Cel Shading ein.

So 23.3. 20.30 Uhr

**GEDO SENKI**

**Die Chroniken von Erdsee**

Japan 2007, R: Miyazaki Goro, 115 min OmU

GEDO SENKI (Die Chroniken von Erdsee, 2007) spielt im Land Erdsee, wo ein junger Prinz einem düsteren Magier entgegentritt. Ein bildgewaltiger, poesievoll gezeichneter Anime von Miyazaki Goro, dem Sohn Hayaos, der nach dem Fantasy-Klassiker von Ursula LeGuin entstand und für Menschlichkeit und respektvollen Umgang mit der Natur eintritt.

---

**Pressekontakt:**

Deutsches Filmmuseum  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Schaumainkai 41  
60596 Frankfurt am Main

Horst Martin

Fon: ++49 (0)69 / 961 220 222  
Fax: ++49 (0)69 / 961 220 579  
presse@deutsches-filmmuseum.de  
www.deutsches-filmmuseum.de

Mo 24.3. 16.00 Uhr | Kinderkino

**TONARI NO TOTORŌ Mein Nachbar Totoro**

Japan 1988, R: Miyazaki Hayao, 83 min OmU

Zwei Schwestern erleben in TONARI NO TOTORŌ (Mein Nachbar Totoro, 1988) unterhaltsame Abenteuer mit dem gutmütigen, katzensichtigen Waldgeist Totoro. Miyazaki Hayaos kindgerechte, märchenhafte Zeichentrickerverzählung sprüht nur so vor Lebensfreude und Fantasie. Die Silhouette Totoros wurde zum Markenzeichen von Miyazakis 1985 gegründetem und inzwischen weltberühmtem Anime-Studio Ghibli.

Di 25.3. 21.00 Uhr

**MEIKYU MONOGATARI Manie Manie**

JP 1987, R: Rintaro, Kawajiri Yoshiaki, Ōtomo Katsuhiro, 60 min OmU

Drei Kurzgeschichten des Science-Fiction-Autors Mayumura Taku verfilmten die Anime-Meister Rintaro, Kawajiri Yoshiaki, Otomo Katsuhiro in MEIKYU MONOGATARI (Manie Manie, 1987). Rintaro gestaltete eine fantastisch-surrealistische Geschichte mit Anklängen an die Alice-Märchen. Schnell und mit grobem Strich erzählt Kawajiri von einem Rennfahrer, während Otomo zynisch gesellschaftliche Missstände kommentiert. Eine geheimnisvolle Kämpferin und ihre Gefährten treten gegen eine Herrscherin an, die an die Ressourcen der Erde kommen will und damit das Ende der Welt heraufbeschwört.

Fr 28.3. 18.00 Uhr

**MONONOKE HIME Prinzessin Mononoke**

Japan 1997, R: Miyazaki Hayao, 135 min OmU

MONONOKE HIME (Prinzessin Mononoke, 1997) von Miyazaki Hayao ist nicht zuletzt wegen seiner Ablehnung eines eindeutigen Gut-Böse-Schemas ein außergewöhnliches Kunstwerk des Anime-Genres.

Fr 28.3. 22.30 Uhr

**BANPAIA HANTA D Vampire Hunter D**

Japan 1985, R: Ashida Toyoo, 80 min OmU

Halb Vampir, halb Mensch wird der Kopfgeldjäger D von einem Mädchen beauftragt, den bössartigen Grafen Magnus Lee zu töten, der sie gebissen hat. Die Vorlage zu dem düsteren BANPAIA HANTA D (Vampire Hunter D, 1985) von Ashida Toyoo, produziert von dem bedeutenden japanischen Animationsstudio Madhouse, lieferte der Horror-Autor Kikuchi Hideyuki, für die Gestaltung zeichnete Final-Fantasy-Macher Amano Yoshitaka verantwortlich.

Sa 29.3. 22.30 Uhr

**BANPAIA HANTA D: BLOODLUST Vampire Hunter D: Bloodlust**

JP 2000, R: Kawajiri Yoshiaki, 103 min engl. OF

In der Fortsetzung BANPAIA HANTA D (Vampire Hunter D: Bloodlust, 2000) von Kawajiri Yoshiaki jagt der Vampirkiller einen der letzten aktiven Blutsauger, der die Tochter einer wohlhabenden Familie entführt hat. Die Gestalter Amano Yoshitaka und Minowa Yutaka erschufen eine faszinierende Welt mit gotischen und westernartigen Zügen.

Die Filmreihe entstand in Kooperation mit:



DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM

---

**Pressekontakt:**

Deutsches Filmmuseum  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Schaumainkai 41  
60596 Frankfurt am Main

Horst Martin

Fon: ++49 (0)69 / 961 220 222  
Fax: ++49 (0)69 / 961 220 579  
presse@deutsches-filmmuseum.de  
www.deutsches-filmmuseum.de

## **Anime! High Art - Pop Culture**

### **Öffnungszeiten der Sonderausstellung:**

Di, Do, Fr 10.00 - 17.00 Uhr; Mi, So 10.00 - 19.00 Uhr; Sa 14.00 - 19.00 Uhr; Mo geschlossen

### **Eintrittspreise der Sonderausstellung:**

Erwachsene: € 6,00 / € 4,00 ermäßigt; Škoda-FahrerInnen haben freien Eintritt.

### **Eintrittspreise der Kinovorstellungen:**

Erwachsene: 6,00 € / 5,00 € ermäßigt

Schwerbehinderte und Kinder: 2,50 €

Erwachsene mit Frankfurt-Paß: 3,00 €

Kinder mit Frankfurt-Paß: 1,15 €

Kinocard-Ticket Erwachsene: 4,00 € / 3,50 € (ermäßigt für Studenten, Schüler, Auszubildende)

Kinocard-Ticket mit Frankfurt-Paß: 2,00 €

### **Eintrittspreise der Kinovorstellungen mit Gästen oder Überlänge:**

Erwachsene: 7,00 € / 5,50 € (ermäßigt)

Schwerbehinderte und Kinder: 4,00 €

Erwachsene mit Frankfurt-Paß: 3,50 €

### **Reservierungen** unter 069 - 96 12 20 220

(Reservierte Karten bitte bis 30 Minuten vor Beginn der Vorstellung abholen!)

## **Museumspädagogik, Führungen und Begleitprogramm**

### **Führungen**

Kostenlose Führung durch die Sonderausstellung: samstags 15.00 Uhr,

Weitere Führungen auf Anfrage (Kombination mit Legetrick-Workshops oder Kinoveranstaltung möglich);

### **Tagesworkshop für Kinder ab 8 Jahren in den Osterferien**

Kinder und Jugendlichen drehen einen eigenen Trickfilm im Stil eines Anime

Termine: 25., 26., 27., und 28. März sowie 1., 2., 3. und 4. April

Teilnahmegebühr pro Tagesworkshop: 10,00 €

### **Saturday, die Tour am Samstag für Familien**

Durch die Manga-Ausstellung inspiriert, werden im Manga-Stil eigene Charaktere entworfen und gezeichnet. Diese Figuren werden anschließend im Deutschen Filmmuseum animiert und ein kleiner Zeichentrickfilm produziert.

26. April (12 bis 16 Uhr): „Mangamania“, Museum für Angewandte Kunst Frankfurt

26. April (14 bis 18 Uhr): „Anime – japanische Bildergeschichten im Film“, Deutsches Filmmuseum

**Kontakt:** [museumsaedagogik@deutsches-filmmuseum.de](mailto:museumsaedagogik@deutsches-filmmuseum.de) (Telefon: 069 – 961220 223);

### **Anfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln**

U1, U2, U3: „Schweizer Platz“ und Straßenbahn 16 "Gartenstraße": Schweizer Straße in Richtung Main bis zur Ecke Schaumainkai.

U4, U5: „Willy-Brandt-Platz": Untermainbrücke überqueren bis Ecke Schaumainkai.

Buslinie 46 (Museumsuferlinie)

N1 Richtung Höchst über Westend, Bockenheim: "Willy-Brand-Platz"

N7 Richtung Flughafen über Sachsenhausen: „Schweizer/Gartenstraße“

N8 Richtung Sindlingen über Gallus: "Willy-Brandt-Platz"

---

### **Pressekontakt:**

Deutsches Filmmuseum  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Schaumainkai 41  
60596 Frankfurt am Main

Horst Martin

Fon: ++49 (0)69 / 961 220 222

Fax: ++49 (0)69 / 961 220 579

[presse@deutsches-filmmuseum.de](mailto:presse@deutsches-filmmuseum.de)

[www.deutsches-filmmuseum.de](http://www.deutsches-filmmuseum.de)

## Pressefotos zum Download

Druckfähige Pressefotos zu *Anime! High Art - Pop Culture* finden Sie im Internet unter [www.deutsches-filmmuseum.de](http://www.deutsches-filmmuseum.de) unter „presse“  
 Bitte nutzen Sie die Online-Registrierung für Pressefotos – wir mailen Ihnen das Passwort umgehend zu.

The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window at the URL [http://www.deutsches-filmmuseum.de/pre/ft9.php?id=body&img=3img9&main=anime\\_bm&ass=anime\\_](http://www.deutsches-filmmuseum.de/pre/ft9.php?id=body&img=3img9&main=anime_bm&ass=anime_). The website header includes the logo and navigation links: Start, Ausstellungen, Kino, Archive, Bibliothek, Publikationen, Museumspädagogik, Presse, Kontakt, Service, Freunde.

**Termine**  
 Mitteilungen und  
 Pressemappe  
 Pressefotos  
 Anmeldeformular  
 Ansprechpartner

**Bildmaterial**  
**Ausstellung „Anime! High Art – Pop culture“**  
 vom 27. Februar bis 3. August im Deutschen Filmmuseum

Zur Nutzung der Bilddaten **registrieren** Sie sich bitte bei unserer Pressestelle. Sie bekommen dann die Zugangsdaten ausgehändigt und können die Daten zur einmaligen Nutzung auf Ihren Rechner laden.

>> [Zur Registrierung](#) >>

**Copyright- und Nutzungsbestimmung:**  
 Die Pressefotos dürfen nur im Zusammenhang mit der Berichterstattung über die oben genannte Ausstellung und Filmreihe im Deutschen Filmmuseum, Frankfurt am Main oder den begleitenden Katalog verwendet werden. In der Berichterstattung muss ausdrücklich auf die Ausstellung, den Katalog oder die Filmreihe sowie auf das Deutsche Filminstitut – DIF / Deutsche Filmmuseum, Frankfurt am Main hingewiesen werden.

**Bitte benennen Sie beim Abdruck unbedingt die fett gedruckte Provenienz / Quelle der verwendeten Abbildungen!** Jede Missachtung dieser Bedingungen stellt einen Verstoß gegen das Copyright dar. Die Nutzungsdauer der Pressefotos endet am 3. August 2008. Speicherung, Archivierung oder sonstige Nutzung ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Rechteinhaber nicht gestattet.

**Pressefotos**  
**Download (ZIP, 26,5 MB)**


**Pressefotos Filmreihe Anime**  
**Download (ZIP, 27,8 MB)**

--	--	--	--

**Navigation:**  
 AUSSTELLUNG  
 LEIHGEBER  
 TOUR  
 PUBLIKATION  
 BEGLEITPROGRAMM  
 FILMREIHE  
 PRESSE  
 IMPRESSUM  
 FREUNDE UND FÖRDERER  
 LINKS

Fertig

## Ausstellungskatalog

Der Ausstellungskatalog "ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom" zum Phänomen Manga und Anime – mit Beiträgen internationaler Experten, Künstler und Sammler, und umfangreichem Anhang (Glossar, Auswahl-Filmografie und Bildbeschreibungen) – ist erhältlich im Handel, an der Museumskasse und im Online-Shop ([www.deutsches-filmmuseum.de/shop](http://www.deutsches-filmmuseum.de/shop)).

### ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom

Hardcover, 280 Seiten, zahlreiche Farb- und s/w-Abb.,

ISBN: 978-3-89487-607-4,

Deutsches Filminstitut - DIF / Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hg.), erschienen im Henschel Verlag, Berlin/Leipzig.

**Katalog ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom. Lieferbar ab 27. 2. 2008 - - Mozilla Firefox**

Datei Bearbeiten Ansicht Chronik Lesezeichen Extras Hilfe

http://shop.strato.de/epages/61390111.sf/de\_DE/?ObjectPath=/Shops/61390111/Products/b\_0024

Erste Schritte Aktuelle Nachrichten

www.deutsches-filmmuseum.de Katalog ga-netchū! Das M...

---

deutsches  
filmmuseum  
frankfurt am main

Deutsches **DIF**  
Filminstitut

[Startseite](#) | [Bücher](#) | [Plakate](#) | [Postkarten](#) | [DVD](#) | [Pädagogisches Material](#)

**Kategorien**

- Bücher
- Plakate
- Postkarten
- DVD
- Pädagogisches Material

**Produktsuche**

→ Erweiterte Suche

**Jetzt vorbestellen:**

Katalog ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom.  
Lieferbar ab 27.2.2008  
24,90 € \*

\* Preise inkl. MwSt., zzgl. Versand

**Newsletter**

Name

E-Mail\*

\* Pflichtfelder

→ Abonnieren

→ Abbestellen

Kategorien » [Bücher](#) » Katalog ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom.  
Lieferbar ab 27.2.2008

→ [Detaillansicht](#)

**Neu Katalog ga-netchū! Das Manga Anime Syndrom. Lieferbar ab 27.2.2008**

Das Buch zum Phänomen Manga und Anime, mit Beiträgen internationaler Experten, Künstler und Sammler, mit umfangreichem Anhang (Glossar, Auswahl-Filmografie und Bildbeschreibungen).

Hardcover, 280 Seiten, zahlreiche Farb- und s/w-Abb., ISBN: 978-3-89487-607-4, Deutsches Filminstitut - DIF / Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hg.), erschienen im Henschel Verlag, Berlin/Leipzig.

Erscheint zu den Ausstellungen Anime! High Art - Pop Culture, 27. Februar bis 3. August im Deutschen Filmmuseum und Mangamania - Comic Kultur in Japan - 1800-2008, 27. Februar bis 25. Mai im Museum für Angewandte Kunst.  
Lieferbar ab **27. Februar 2008**

**Vorbestellen unter**  
[buchversand@deutsches-filmmuseum.de](mailto:buchversand@deutsches-filmmuseum.de)

**24,90 €**  
Preis inkl. MwSt., zzgl. [Versand](#)

[Auf die Merkliste](#)  
[Produkt weiterempfehlen](#)  
[Druckansicht](#)

**Warenkorb**

Ihr Warenkorb ist leer.

**Anmeldung**

Benutzername

Kennwort

→ Kennwort vergessen?

→ Registrieren

Mein Konto

Impressum | AGB | Kundeninformationen | Datenschutz | Kontakt

Fertig

## Texttafeln der Ausstellung

### Anime! High Art - Pop Culture

#### **ANIME!**

Unter der Bezeichnung Anime versteht man im internationalen Gebrauch Animationsfilme aus Japan. Dort hingegen werden alle, sowohl eigene als auch importierte Trickfilme so genannt. Animation (lat. animus = Leben, Geist) gilt als Überbegriff für Techniken, mit denen im Film Dinge oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ werden. Als kulturelles Gut prägen Anime den japanischen Alltag und die Gegenwartskunst. Sie sind ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. In ihrer Genrevielfalt umfassen sie ein großes Spektrum des filmischen Universums und sprechen ein Publikum unterschiedlicher Altersgruppen an. Anfang des 20. Jahrhunderts entstehen in Japan erste animierte Kurzfilme. Doch erst die seit den sechziger Jahren produzierten TV-Serien öffnen dem Anime auch den internationalen Markt. Sie schaffen die Grundlage für spätere globale Kinoerfolge. Heutzutage ist der japanische Animationsfilm in all seinen Facetten ein weltweit beachtetes Phänomen.

*The term anime is used internationally to refer to animated films produced in Japan. In Japan, however, the term is used to refer to all animated films, regardless of their national origin. Animation (from the latin animus = life, spirit) is used as a cover term for all techniques that „bring to life“ objects or drawings on film. As a cultural asset anime leave their mark on everyday life and contemporary art in Japan. They are also an important factor in the national economy. The great variety of genres covers almost the entire spectrum of film and appeals to audiences of all ages. At the beginning of the 20th century the first animated short films are produced in Japan. But only since the 1960s TV series have brought anime to the global market. These would create the basis for later successes in cinemas around the world. Today, Japanese animation in all its facets is a globally recognised phenomenon.*

#### **Koproduktion**

In den sechziger Jahren bereits öffnen sich die japanischen Medien dem europäischen Markt. Japan hat zunächst ein ökonomisches Interesse; ebenso wie die europäischen und vor allem deutschen Fernsehanstalten. Sie wollen ihrerseits mit günstigen Programmen Kosten einsparen. Die Kooperationen sind für die Beteiligten finanziell erfolgreich. Zahlreiche Charaktere und Titel garantieren bis heute gute Umsätze auf dem Medienmarkt. Viele Kinderserien entstehen in den Siebzigern in japanischen Animationsstudios zusammen mit europäischen Fernsehsendern – in der Bundesrepublik hauptsächlich mit dem ZDF. Die Serien werden redaktionell in der BRD bearbeitet und die in Japan animierten Figuren in ein kulturell europäisches Umfeld verortet. Auch mithilfe von Lizenzkäufen werden die Serien in einer Vielzahl von 25-minütigen Episoden aufgelegt, die es in dieser Menge bis dato im deutschen Fernsehen nicht gegeben hat. Mit solchen Kooperationsformen bereichert Japan nicht nur nachhaltig den Medienmarkt in Europa, sondern löst gleichzeitig im eigenen Land einen Boom von Anime-Serien nach europäischer Literaturvorlage aus.

*In the 1960s the Japanese media industry opened up to Western markets. At first, the Japanese interest was purely economical; so were the interests of the European and in particular German broadcasting companies, who were trying to*

*reduce costs with Japanese programmes. Their co-operation proved to be a financial success with many popular characters and series guaranteeing good profits on the media market until today. Many children's programmes were produced by Japanese animation studios in collaboration with European broadcasting companies during the 1970s – in West Germany in particular with the ZDF. These programmes were conceived and edited in West Germany, in consequence the characters animated in Japan were situated in a distinctly European cultural context. The series were produced in large numbers of 25-minute episodes, a format that had been unprecedented at the time on German television. Through these co-operations Japan not only enriched European media markets, but simultaneously also generated a boom of serialised anime adaptations of European literature at home.*

### **Animationstechnik**

Vor der Entwicklung der Computeranimation mußten die Einzelbilder des Anime, der aus der Abfolge einer Vielzahl von Bewegungsphasen und Hintergründen besteht, von Hand gemalt werden. Als Basis diente eine Skizze (genga), die als Reinzeichnung (dōga) auf eine Folie übertragen wird. Fixiert auf einer Schiene werden diese Cels (celluloids) teils übereinander auf einen Hintergrund gelegt und schließlich abgefilmt. Jedes unabhängig bewegliche Motiv befindet sich auf einer separaten Folie (Layer-Prinzip). Der Eindruck von Bewegung kann durch das Auswechseln einzelner Cels, durch das Verschieben des Hintergrunds oder durch die Kameraführung erzeugt werden.

*Prior to the development of computer assisted animation all the individual images of an anime, that is motion sequences and backgrounds, were painted by hand. A sketch (genga) forms the basis for the finished drawing (dōga) which is transferred onto a transparent sheet. These so-called cels (celluloids) are fixed on a runner, layered on top of each other in front of a background and eventually shot on film. Each picture is painted on its own separate sheet and can therefore be moved individually (layer technique). The impression of motion can be created by exchanging individual cels or by background and camera movement.*

### **Frühe Anime/Tezuka Osamu**

Viele der noch erhaltenen Anime des frühen 20. Jahrhunderts sind Militärgrotesken oder Adaptionen traditioneller Tierfabeln und Sagen. In ihrer Flächigkeit und streng linearen Erzählweise kommen sie Comicstrips nahe. Der Einfluss des US-amerikanischen Animationsstils, insbesondere der von Walt Disney, wird vor allem in den vierziger Jahren deutlich. Ironischerweise äußert sich dieser oft in Propagandafilmen, die sich während des Zweiten Weltkriegs gegen die USA richten. Internationale Anerkennung erfährt Anime seit den fünfziger Jahren; speziell durch das Werk des „Gott des Manga“ Tezuka Osamu (1928–1989). Die Kulleraugen der Tezuka-Figuren sind für viele Anime-Charaktere obligatorisch. Seine Genrerezeptur aus Futurismus und Melancholie hat Filmgeschichte geschrieben.

*Most of the few preserved anime from the early 20th century are either grotesque military tales or adaptations of traditional animal fables and legends. Their flatness and strictly linear narrative show a close relation to comic strips. US animation styles, in particular Walt Disney's, become a strong influence during the 1940s. Ironically this influence is particularly strong in anti-US propaganda films produced during WW2. From the 1950s onwards anime gained international recognition, in particular through the works of Tezuka Osamu, the „god of manga“. The big wide eyes of his characters soon became obligatory for anime character design. His combination of futurism and melancholy made film history.*

## **Studio Ghibli**

Eines der erfolgreichsten Animationsstudios Japans ist Studio Ghibli. Takahata Isao und Miyazaki Hayao gründen 1985 das Unternehmen, um ihren Traum von hochwertigen Kinoanimationen nach eigener Vorlage zu verwirklichen. Der einzigartige Ghibli-Stil findet international ein großes Publikum und gilt nicht nur in Japan als Qualitätssiegel. Zunächst verzichtet das Studio bewusst auf Merchandising. Da die zusätzlichen Einnahmen jedoch der Qualität der Filme zugute kommen, vertreibt Ghibli inzwischen zahlreiche Lizenzprodukte. Lange hatten die beiden Gründer die weltweite Auswertung ihrer Filme abgelehnt, weil durch Schnitt und Synchronisation die ausländischen Fassungen stark verfälscht wurden. Die Wende brachte ein Vermarktungsvertrag mit dem Disney-Konzern. Er ebnete den Ghibli-Filmen den Weg auch in die westlichen Kinos. Disney erhielt die Kinoauswertungsrechte mit Ausnahme Japans sowie die weltweiten Video- und DVD-Rechte. Im Gegenzug wurde Ghibli zugesichert, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

*Studio Ghibli is one of the most successful animation studios in Japan. Takahata Isao and Miyazaki Hayao established the studio in 1985, in order to fulfill their dreams of independently producing high quality anime for the big screen. The unique style of Studio Ghibli reaches a broad international audience and is considered a mark of quality both in and outside of Japan. In the beginning the studio made a conscious decision against merchandising. But since these additional profits provide a further means to ensure the quality of their films, Ghibli is today also involved in licensing products. For a long period the studio's founders had refused to distribute their films internationally, because foreign versions of Japanese films tended to radically alter the original meaning and intention through re-edits and dubbing. A marketing contract with Disney company was the turning point that brought Ghibli productions to Western cinemas. Disney holds all distribution rights outside Japan, including the world-wide distribution of videos and DVDs. In turn Disney has agreed to not change the films in any way.*

## **Shōjo anime**

Der Facettenreichtum des Anime zeigt sich in der Spezialisierung auf unterschiedliche Zielgruppen. Shōjo anime richten sich vor allem an ein weibliches Publikum zwischen 14 und 18 Jahren. Typische Merkmale sind die glitzernden Sternchenaugen und die Idealvorstellung vom adretten, hübschen Mädchen (bishōjo). Das Prinzip kawaii – mädchenhaft niedlich, aber auch sexy – gilt seit den siebziger Jahren als gängiges Schönheitsideal junger Japanerinnen und bildet die Grundlage der Ästhetik der shōjo anime. Das heute vorwiegend von Frauen produzierte Genre verbindet in sich Elemente der japanischen wie auch der westlichen Bild und Erzähltradition. Erster Anime mit einer Hosenrolle ist Tezuka Osamu Ribon no Kishi (1967-1968, Der Ritter mit der Schleife). Inzwischen haben sich zahlreiche Subgenres von Sport- und Alltagsgeschichten bis hin zu magical girls (majoko) entwickelt, die insbesondere auch im deutschen Fernsehen erfolgreich sind.

*The great variety of anime genres shows in the focus on different target groups. Shōjo anime are mainly directed at a female audience between 14 and 18 years of age. Typical characteristics are the glittering starry eyes of the protagonists and the ideal of the smart and beautiful girl (bishōjo). The kawaii principle – cute and girlish, but also sexy – has originally emerged in the 1970s as the ideal of beauty for young women in Japan. It provides the basis for the aesthetic of shōjo anime. Today, the majority of producers working in this genre are women. The genre combines elements of Western and Japanese traditions, both in terms of narrative structure and visual aesthetic. Tezuka Osamu's Ribon no Kishi (1967-1968,*

*Princess Knight) is considered to be the first anime including a breeches part. Since then various sub-genres have developed, ranging from stories about sports and everyday life to the adventures of magical girls (majoko), a category which enjoys great popularity on German television.*

### **Shōnen anime**

Humor und Action prägen dieses an Jungen gerichtete Anime-Genre. Sei es in Computerspielen, episodenreichen TV-Serien oder Kinoproduktionen: Unerschütterliche Ausdauer, Freundschaft und Aufrichtigkeit im Kampf gegen Monster und böse Mächte gelten als Ideale des shōnen anime. Auch die Bewältigung von Alltagsproblemen in Schule oder Freundeskreis spielen eine zentrale Rolle. Angelehnt an ihre Manga-Vorbilder, handeln die Geschichten häufig von Heranwachsenden, die plötzlich zu Superhelden werden und mit ihren neu gewonnenen magischen Kräften die Welt retten müssen. Ebenso wichtig ist der Aspekt der ständigen Selbstverbesserung durch Training, Ausbildung und der Entwicklung von Teamstrategien. Dabei zeigt sich kein anderes Subgenre des Anime so eng mit der Merchandise-Industrie verbunden wie der shōnen anime. Jede Neuerscheinung wird von einer breiten Palette an Zusatzprodukten, die von Trading Cards bis hin zu Videospiele und Handy-Downloads reichen, begleitet.

*Humour and action characterise this anime genre which is targeted at boys. Whether in computer games, long-running TV series or cinema productions: ceaseless endurance, friendship and sincerity in the struggle against monsters and the forces of evil are reiterated as the ideals of shōnen anime. Other central aspects are everyday problems at school or amongst friends and how to deal with them. Following their manga examples the stories are often concerned with adolescents that suddenly turn into super heroes and must save the world with their newly won magical powers. An equally important aspect is constant self improvement through exercise, training and the development of team strategies. No other anime genre is as closely involved with the merchandise industry as shōnen anime. Each new title is accompanied by a broad palette of additional products, such as trading cards, video games and mobile phone downloads.*

### **Pink Industry – Erotik im Anime**

Erotische Anime werden je nach Explizitheit als ecchi (Softcore) oder hentai (Hardcore) bezeichnet. Weltweite Verbreitung finden sie als OAV (Original Animated Video), im Late-Night-TV und vor allem durch das Internet. Werbung für Handydownloads und eroge (erotische Computerspiele) fördern ihren Bekanntheitsgrad auch hierzulande. Aus dieser enormen Medienpräsenz entwickelt sich außerhalb Japans die Tendenz, eine ganze Animationsfilmtradition auf Sex zu reduzieren. Aufgrund günstiger Lizenzen und Zensurvorgaben hat sich schnell ein Markt für aus westlicher Sicht teils problematische Subgenres wie etwa rorikon („Lolita-Komplex“) oder Filmvergewaltigungen gebildet. Auch mit dem Vorwurf der Pädophilie sieht sich der Erotikfilm konfrontiert, da die Darstellung von Schamhaar in Japan verboten war, worauf die Zeichner durch Weglassen reagierten. Besonders beim weiblichen Publikum beliebt ist das ursprünglich parodistische Subgenre yaoi (kein Höhepunkt, keine Handlung, kein Sinn), das homoerotische Beziehungen zwischen Männern thematisiert.

*Erotic anime are classified according to their explicitness as either ecchi (softcore) or hentai (hardcore). They reach a world-wide audience as OAV releases (original animated video), on late night TV and most of all through the internet. Promotion for mobile phone downloads and eroge (erotic computer games) are increasing their profile in Germany as well. Due to this enormous popularity in the media, there developed a tendency outside Japan to reduce an entire tradition of animated film to sex. Cheap licenses and liberal censorship helped to create a market for sub-genres that are often considered problematic from a Western*

*perspective, such as rorikon („lolita complex“) or rape films. Erotic anime were also accused of catering to pedophiles, since animators reacted to the Japanese prohibition to display pubic hair by simply not drawing it. Among female audiences the yaoi sub-genre (no climax, no action, no point), originally a genre parody which focuses on homo-erotic relationships between men is highly popular.*

### **Seinen Anime**

Anime für Erwachsene (seinen anime) verbinden häufig Elemente des Fantastischen und Übernatürlichen mit denen der Science-Fiction. Typisches Merkmal des Fantasy-Genres ist eine antimodernistische Einstellung. Reale negative Erfahrungen wie Krieg, Umweltzerstörung oder die fortschreitende Technologisierung der Gesellschaft werden in diesem Genre ausgeblendet. Angesiedelt in einer meist vorindustriellen Welt, sind die Themen tief in der japanischen Mythologie und Tradition verwurzelt. An die Stelle der Technik tritt die Magie als Mittel zur Erlangung von Wissen und Ausübung von Macht. Science-Fiction hingegen entwirft Zukunftsutopien und thematisiert die Entwicklung einer hochgradig technisierten Gesellschaft in einer meist postapokalyptischen Welt. Die Existenz in ihr wird durch Wissenschaft, Raumfahrt, Maschinen oder der mechanischen Nachrüstung der eigenen Körper ermöglicht. Auch Gewalt, Sex und Horrorelemente werden im seinen anime aufgegriffen und können mit Genremerkmalen sowohl der Fantasy als auch der Science-Fiction kombiniert werden.

*Adult anime (seinen anime) often combine elements of the fantastic and the supernatural with elements of science-fiction. Typical characteristics of the fantasy genre are an anti-modern attitude as well as a turn away from negative experiences in life, such as war, the destruction of the environment or the growing influence of technology on society. Often located in a pre-industrial world, the topics are deeply rooted in Japanese traditions and mythology, with magic taking the place of technology as a means of gaining knowledge and commanding power. Science-fiction on the other hand engages in the presentation of future utopias and looks at the development of highly technological societies, often in a post-apocalyptic world. Existence in such a world is made possible through science, space travel, machines or the mechanical upgrading of one's own body. Violence, sex and horror elements are also incorporated into seinen anime and may be combined with markers of both the fantasy and sciencefiction genre.*

### **3D-Computer-Animation: Finale Fantasie?**

Durch die dreidimensionale Computeranimation wird eine neue Ästhetik ermöglicht, die größere szenische Detailvielfalt und dynamischere Bewegungen erlaubt. Optisch sucht sie die größtmögliche Annäherung an die Realität bzw. den Realfilm. Dafür werden unterschiedliche technische Verfahren entwickelt, wie die sogenannte Schlüsselbildanimation (Keyframe) oder die computertechnische Bewegungserfassung (Motion Capturing). Die erheblichen Kosten erschweren es vielen Studios, die neuen Technologien einzusetzen. Aber auch aus ästhetischen Gesichtspunkten bleibt in Japan die Skepsis gegenüber der computerisierten Animation.

*Three-dimensional computer animation allows the creation of a new aesthetic that makes it possible to include more details in a scene and generate highly dynamic movements. Visually this aesthetic aims at representing an authentic real world, and thus comes close to real motion pictures. Various techniques have been developed to achieve this goal, including so-called key frame animation or computer-based motion capturing. The substantial costs keep many studios from using these new technologies. Yet there are also aesthetic reasons for the sceptical attitude towards computer animation in Japan.*

## **Crossmediales Marketing**

In Japan erkennt die Politik das Potenzial von Manga und Anime als ökonomisch verwertbares Kapital. Unter dem Slogan „Cool Japan“ beteiligt sich die politische Exekutive an der Vermarktung im In- und Ausland. Sie forciert mit der Liberalisierung der Medienindustrie die Herstellung medienübergreifender Produkte, die den Anime in ein groß angelegtes Marketing integriert. So nimmt die Spielwarenindustrie in einigen Fällen sogar Einfluss auf die Filmproduktion, indem sie ästhetische Vorgaben für später als Spielfiguren auswertbare Charaktere macht und so eine Eingliederung des Films in eine crossmediale Warenpalette erleichtert. Marketingstrategien, basierend auf einer gezielten Platzierung von Merchandise, verankern den Anime im Alltag von Jung und Alt – nicht nur in Japan. Immer mehr Konsumenten bezeichnen sich selbst als otaku und erheben die ursprünglich negativ besetzte Bezeichnung eines fanatischen Fans zu einer positiven Umschreibung der otaku-Kultur. Neben Fanzines und Internetforen finden regelmäßige Fantreffen und Conventions (Con) statt. Eine Besonderheit sind vor allem die Kostümwettbewerbe (Cosplay): sie sind ein willkommener Anlass für Fans, sich nach dem Vorbild ihrer Lieblingscharaktere zu verkleiden.

*Policy makers in Japan have recognised the economic potential of manga and anime. Under the slogan “Cool Japan” the government is involved in domestic and foreign marketing. It encourages the development of cross-media products with the liberalisation of the media industry, thus integrating Anime in large scale marketing schemes. The toy industry for instance has, in some cases, direct influence on film productions and provides aesthetic templates for integrating films into other cross-media products with particularly successful toy figures. Marketing strategies based on targeted distribution of merchandise seek to embed anime in the everyday lives of the young and old – not only in Japan. A growing number of consumers define themselves as otaku and translate the former pejorative term for a fanatic fan into a positive definition of otaku culture. Besides the publication of fanzines and maintenance of Internet forums they organise regular fan gatherings and conventions (cons). One notable aspect are the costume competitions (cosplay): these are a welcome occasion for fans to dress up as their favourite anime characters.*

## **Amano Yoshitaka (\*1952)**

Malerei, Illustrator, Charakter Designer

Geboren in Shizuoka, kommt Amano bereits mit 15 Jahren zum Animationsfilm. Seitdem hat er Figuren und Designs für zahlreiche Anime entworfen und unter anderem das grafische Konzept zur Video-/Computerspielreihe Final Fantasy entwickelt. Zunehmend wendet er sich der Malerei zu, wobei ihm die Designs seiner Anime-Helden häufig als Vorlage dienen. Die Figuren, deren stechende Augen aus der Bildfläche starren, sind zentrale Motive seiner Kunstwerke. Herausgerissen aus einem Erzählraum, in dem sie die bewunderten Helden unzähliger Auflagen und Serien waren, gefrieren sie in seinen Malereien zu emotionalen Posen.

*Painter, illustrator, character designer*

*Born in Shizuoka, Amano began his career in animation at the age of 15. Since then he has developed characters and designs for a large number of anime, as well as the visual concept for the video and computer game series Final Fantasy. In recent years he has turned to painting, where he uses the designs of his anime heroes as models. Figures whose penetrating eyes stare out from the picture plane are the main subject of his paintings. Torn from a narrative universe where they used to be the admired heroes of countless manga and anime episodes, they appear frozen in emotional poses in these pictures.*



deutsches  
filmmuseum  
frankfurt am main

Deutsches  
Filminstitut **DIF**

Impressum

# ANIME! HIGH ART - POP CULTURE

27. Februar bis 3. August 2008

eine Ausstellung des Deutschen Filmmuseums, Frankfurt am Main

## Projektleitung *Project Management*

Hans-Peter Reichmann

## Kuratorium, Konzeption und Koordination

*Curatorship, Concept and Coordination*

Susanne Neubronner, Jessica Niebel, Dinah Zank

## Mitarbeit *Assistance*

Claudia Niemann, Johanna Ruhl,  
Susanne Speicher, Katja Thorwarth

## Hauptleihgeber *Main Lender*

Collection of Mike & Jeanne Glad, USA

## Leihgeber *Lender*

Sammlung Frostrubin  
Sammlung Linda Manz  
Amano Yoshitaka/  
Galerie Michael Janssen, Berlin/Köln  
Josef Göhlen  
Lawrence Eng

## Mediengestaltung *Media Design*

Michael Herber

## Trailer

Takano Emiko

## Gestaltung und Bauleitung

*Design and Architecture*

Karl-Heinz Best . mind the gap! design  
Petra Brockhaus

## Bauten *Constructions*

KeBau, Stuttgart  
Gehrung, Offenbach  
Procedes Chénel, Lemwerder

## Aufbauteam *Set-up Team*

Susanne Becker, Julia Göbel, Antonio Russo,  
Peter Spahn, Uwe Wölke

## Übersetzungen *Translations*

Gunnar Wendel

## Scans

Beate Dannhorn, André Miele

## Filmreihe *Film Program*

Monika Haas

## Presse

Horst Martin, Lisa Dressler

## Partnerausstellung *Partner Exhibition*

Mangamania - Comic Kultur in Japan 1800 bis 2008  
27. Februar bis 25. Mai 2008  
im Museum für Angewandte Kunst Frankfurt

## Ausstellungstournee *Exhibition Tour*

Louisiana Museum of Modern Art, Humlebaek  
8. Oktober 2008 bis 22. Februar 2009  
Academy of Motion Picture Arts and Sciences,  
Los Angeles  
Mai bis August 2009

## Das Gesamtprojekt steht unter der Schirmherrschaft

*Under the patronage of*

des Botschafters von Japan  
Seiner Exzellenz Takano Toshiyuki  
und des japanischen Generalkonsuls,  
Hanada Yoshitaka

## Eine Kooperation mit *In co-operation with*

Museum für Angewandte Kunst  
Frankfurt am Main

hfg  
OF MAIN

## Mit freundlicher Unterstützung von

*Kindly supported by*

STADT FRANKFURT AM MAIN 



## PROJEKTINFORMATIONEN IM ÜBERBLICK

### DAS MANGA ANIME SYNDROM

Gemeinsam präsentieren das Deutsche Filmmuseum, Frankfurt am Main und das Museum für Angewandte Kunst Frankfurt in dem bundesweit ersten interdisziplinären Ausstellungsprojekt alle Facetten der Manga- und Animekultur.

Das Gesamtprojekt steht unter der Schirmherrschaft des Botschafters von Japan, Seiner Exzellenz Takano Toshiyuki, und des Generalkonsuls von Japan in Frankfurt am Main, Herrn Hanada Yoshitaka.

### ANIME! HIGH ART – POP CULTURE

27. Februar - 3. August 2008  
Deutsches Filmmuseum

### MANGAMANIA

#### COMIC – KULTUR IN JAPAN 1800 - 2008

27. Februar - 25. Mai 2008  
Museum für Angewandte Kunst Frankfurt

### GEMEINSAME ERÖFFNUNG: DI, 26. FEBRUAR 2008

Beide Ausstellungen sind ab 20 Uhr zu besichtigen. Im Museum für Angewandte Kunst Frankfurt spielen ab 20 Uhr Felix Riechwald, Ji Sung Lee und Melanie Balikci Filmmusik aus Anime Klassikern. Das Deutsche Filmmuseum zeigt um 21 Uhr den Film Robotic Angel.

### DER KATALOG: GA-NETCHU! DAS MANGA ANIME SYNDROM

Der reich bebilderte Katalog (280 Seiten, Hardcover) erscheint im Seemann Henschel Verlag als umfangreicher Begleitband zu den Ausstellungen MANGAMANIA – Comic-Kultur in Japan 1800 - 2008 (Museum für Angewandte Kunst Frankfurt) und ANIME! HIGH ART – POP CULTURE (Deutsches Filmmuseum).

Erstmals reflektiert diese Publikation umfassend die multimedialen Facetten von Manga und Anime. Sie enthält Beiträge international führender Wissenschaftler und Experten, Werkstattberichte und Statements von Künstlern, Regisseuren und Sammlern und schließt damit eine Lücke in der interdisziplinären Dokumentation zeitgenössischer japanischer Populärkultur. Gleichzeitig ist der Katalog ein attraktives Sammlerstück für Fans und Ausstellungsbesucher.

---

#### Pressekontakte:

##### Museum für Angewandte Kunst

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Birgit Gablowski  
Schaumainkai 17  
60596 Frankfurt am Main  
Fon ++49 (0)69 / 212 35517  
Fax ++49 (0)69 / 212 30703  
[presse.angewandte-kunst@stadt-frankfurt.de](mailto:presse.angewandte-kunst@stadt-frankfurt.de)

##### Deutsches Filminstitut – DIF / Deutsches Filmmuseum

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Horst Martin  
Schaumainkai 41  
60594 Frankfurt am Main  
Fon ++49 (0)69 / 961220-222  
Fax ++49 (0)69 / 961220-579  
[presse@deutsches-filmmuseum.de](mailto:presse@deutsches-filmmuseum.de)

## KURZTEXTE

**Neue virtuelle Helden** / Einen atemberaubenden Boom erleben Manga und Anime über Japans Grenzen hinaus. Die Comics und Animationsfilme prägen heute die Kunst und Populärkultur und haben sich zu einem globalen Wirtschaftsgut mit Milliardenumsätzen entwickelt: Manga machen fast die Hälfte der gesamten japanischen Druckerzeugnisse aus, vier von fünf verkauften Comics in Europa und den USA sind Manga.

Die bunten, energiegeladenen Anime finden über Filme wie AKIRA (J 1988) oder PRINZESSIN MONONOKE (J 1997) und als TV-Serienproduktionen (Pokémon, Sailormoon, Captain Future, Heidi) weltweit Verbreitung. Die hohe künstlerische Qualität, die faszinierenden Geschichten – alltagsnah oder auch in fantastische Welten entführend – sowie das anspruchsvolle, sympathische Design sprechen ein breit gefächertes Publikum verschiedener Alters- und Zielgruppen an.

**Traditionskunst und Massenprodukt** / Das Museum für Angewandte Kunst zeigt mit **MANGAMANIA – Comic - Kultur 1800 - 2008** einen historischen Überblick über die Entwicklung von japanischen Holzschnitten und Buchillustrationen des 19. Jahrhunderts bis hin zu den massenproduzierten Manga der Gegenwart.

Zu sehen sind herausragende Beispiele kommerzieller Manga von den 1950er Jahren bis heute. Ein interaktiver Leseraum mit zeitgenössischen Manga bietet Einblicke in die fantasievolle Welt des japanischen Comics. Ergänzt wird dieser Bereich durch ein Kabinett mit aktueller japanischer Kunst, die auf individuelle Weise das Phänomen Manga reflektiert.

**Neopop trifft Fankultur / Anime! High Art – Pop Culture** im Deutschen Filmmuseum zeigt die Geschichte, Ästhetik und Produktionsweise der japanischen Animationsfilme. Von den Anfängen über die großen Kinoerfolge und populärsten Serienhelden der späten 1970er Jahre bis hin zu aktuellen Computer- und Videogames, präsentiert die Ausstellung die Faszination Anime mit ihrer dramatischen, oft atemberaubenden Bildsprache.

Nach Genres gegliederte Module zeigen eine abwechslungsreiche Zusammenstellung mit Materialien zur Produktion, Rezeption, zur Fankultur und zum Merchandise. Ergänzend werden seltene Sammlerstücke und High-Art aus der Feder von Anime-Machern erstmals in Europa ausgestellt.

**Interaktiv** / In beiden Museen finden Fachbesucher und interessierte Laien ebenso wie Fans vielfältige Möglichkeiten, sich aktiv und kreativ in die Ausstellung einzubringen. Dabei wird Fan-Art präsentiert und prämiert, Cels und Kurzanimationen erstellt und ausgewählte Videogames können gespielt werden. Die Filmreihe und wissenschaftliche Vorträge bieten ein besonderes Begleitprogramm auch außerhalb der Ausstellungsräume.

---

### Pressekontakte:

#### Museum für Angewandte Kunst

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Birgit Gablowski  
Schaumainkai 17  
60596 Frankfurt am Main  
Fon ++49 (0)69 / 212 35517  
Fax ++49 (0)69 / 212 30703  
[presse.angewandte-kunst@stadt-frankfurt.de](mailto:presse.angewandte-kunst@stadt-frankfurt.de)

#### Deutsches Filminstitut – DIF / Deutsches Filmmuseum

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Horst Martin  
Schaumainkai 41  
60594 Frankfurt am Main  
Fon ++49 (0)69 / 961220-222  
Fax ++49 (0)69 / 961220-579  
[presse@deutsches-filmmuseum.de](mailto:presse@deutsches-filmmuseum.de)