

Die Anime-Serie *Heidi* (1974) zwischen Trau- ma und Resilienz

Wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung des
Master of Arts

vorgelegt von:
Christoph Alexander Olaf Klimke
Matrikelnr.: 010652

Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*
Masterstudiengang Drehbuch und Dramaturgie

Erstgutachterin: Dr. Maike Sarah Reinerth
Zweitgutachter: Timo Göbner

15. August 2022

Inhaltsverzeichnis	Seite
1. Einleitung	4
2. Einführung in Gegenstand und Begriffe	6
2.1 Begriffsdefinition Teil 1: Anime und <i>limited animation</i>	
2.2 Isao Takahata: Unschuld und Trauma	9
2.3 Analysegegenstand <i>Heidi</i> (1974)	11
2.3.1 Entstehung und Bedeutung	
2.3.2 Für die Analyse verwendete Fassung von <i>Heidi</i>	14
2.3.3 <i>Heidis</i> Erben: Die <i>Meisakus</i>	15
2.4 Begriffsdefinition Teil 2: Trauma u. Storytelling, Resilienz u. Katharsis	16
2.4.1 Trauma und Storytelling	
2.4.2 Resilienz und Katharsis	17
2.5 Trauma und Resilienz in (Real-)Film und Anime	19
3. <i>Heidi</i> (1974) – Zwischen Trauma und Resilienz	24
3.1 Abseits von <i>Heidi</i>: Trauma und Resilienz bei Isao Takahata	
3.1.1 Doppelgänger*innen und tierische Begleiter*innen: Anne und <i>Marco</i>	
3.1.2 Ruhelose Geister: <i>Die letzten Glühwürmchen</i>	26
3.1.3 Vergangenes Ich und heilende Natur: <i>Only Yesterday</i>	27
3.2 Dramaturgie von <i>Heidi</i>	28
3.2.1 Erzählweise der Serie	
3.2.2 Dramaturgische Analyse der Serie	30
3.3 Figuren in <i>Heidi</i>	33
3.3.1 Vom ‚Schutzsuchen‘ und ‚Ausgeliefertsein‘	
3.3.2 Heidi als statische Figur immer in Bewegung	34
3.3.3 Trauma und Resilienz als Figuren-Masken	38
3.4 Szenenbeispiel ‚Märchenszene‘ aus Episode 25: <i>Die Weißen Brötchen</i>	42
3.4.1 Dramaturgische Kontextualisierung der ‚Märchenszene‘	
3.4.2 Beschreibung der ‚Märchenszene‘	43
3.4.3 Erzählen zur Resilienzförderung	46
3.4.4 Erzählen als Wunscherfüllung und Katharsis	47

3.4.5 Erzählen als Reinszenierung	48
3.4.6 Erzählen, Imagination und Kunst als Schutzversteck	49
3.4.7 Zeichnen von inneren Bildern als Ressource	51
3.4.8 Die Märchenszene als kathartische Erzählung von Trauma und Resilienz	54
4. Fazit	55
5. Medienverzeichnis	59
6. Literaturverzeichnis	60
7. Abbildungsverzeichnis	65
Eidesstattliche Erklärung	66

1. Einleitung

In einem Artikel in der *Japan Times* von 2015 (Masami) wird Isao Takahata zu seinem Beweggrund zitiert, die Protagonistin der Anime-Serie *Heidi (Arupusu no Shōjo Haiji*¹, JP 1974) so geschaffen zu haben, wie sie weltberühmt wurde: er geht dabei zurück auf seine Erlebnisse als Neunjähriger während des Zweiten Weltkriegs, als er zusammen mit einer Schwester von der Mutter getrennt wurde und ihr erst nach schweren Bombenangriffen wieder begegnete – Takahata habe seiner Mutter gegenüber kaum Gefühle zeigen können, habe nicht wie ein ‚richtiges‘ Kind reagieren können, z.B. voller Freude.² Mit Heidi wollte Takahata einen idealen Kindercharakter schaffen, der alle Emotionen ausleben kann.

Gleichzeitig sollte mit der „care-free Heidi“ (Masami 2015) auch – meiner Meinung nach – eine resiliente Kinderfigur geschaffen werden, eine, deren Unbefangenheit und Unschuld vor den manchmal schweren, traumatischen Erfahrungen des Lebens besteht.

Und welche Form für dieses Vorhaben scheint dafür geeigneter, als die der Kindererzählung und noch dazu im süßlichen Anime-Stil des *Kawaii* mit seiner überniedlichen, rotwangigen Hauptfigur?

Wenn man Takahata in seinen autobiografischen Schilderungen genau zuhört, dann kann man ihn als einen von seinen Kriegserlebnissen geprägten, vielleicht traumatisierten Autor verstehen, der sein ganzes Leben über versucht hat, mit dem Mittel des Erzählens, in diesem Fall durch das Erzählen mit Anime, sich diesem Trauma zu nähern. Konkret getan hat er das mit dem Kino-Anime *Die letzten Glühwürmchen (Hotaru no Haka; JP 1988)*, das den Krieg, die Bombenangriffe und das Trauma von Kindern schonungslos schildert, nahe an den oben zitierten autobiografischen Erlebnissen. Aber schon in der Anfangszeit von Takahatas Schaffen im Fernsehen ist die Auseinandersetzung mit Trauma präsent, wenn auch nicht so konkret:

Heidi ist nicht nur die Geschichte von dem glücklichen Naturkind in den Alpen, es handelt auch von einem Mädchen, das gegen seinen Willen in Frankfurt leben muss

1 Übersetzt: Alpenmädchen Heidi

2 „He vividly remembers the moment he was reunited with his mother. It wasn’t the joyous occasion that typically occurs in such circumstances and he showed little emotion other than giving his mother an embarrassed smile. The pangs of regret that followed this moment were to inspire Takahata to give the title character in his 1974 television series *Heidi, Girl of the Alps* such personality.“ (Masami 2015).

und dort als Gesellschafterin Claras Schikanen durch deren Erzieherin Rottenmeier ertragen muss. Heidi verliert in Frankfurt fast alle Hoffnung auf Glück und Rückkehr in die Berge, aber immer wieder helfen ihr bestimmte Faktoren aus, um einer längerfristigen Traumatisierung zu widerstehen. *Heidi*, aber auch Takahatas andere Animes sind nicht nur Geschichten von Trauma sondern auch von *Resilienz*, also der Fähigkeit auf herausfordernde Ereignisse oder Zeiten robust zu reagieren. Resilienz kann eintreten, wenn bestimmte Faktoren (,Säulen‘) in einer Person oder ihrem Umfeld vorhanden sind.

In der vorliegenden Arbeit soll die Anime-Serie *Heidi* auf beides untersucht werden; dabei orientiert sich die Analyse immer an der Fragestellung: Wie werden Trauma und Resilienz in *Heidi* dramaturgisch sowie film- und erzähl-ästhetisch dargestellt und verhandelt? Dafür sollen einleitend zunächst grundlegende Begriffe wie Anime, *limited animation*, Trauma, Resilienz oder *Katharsis* kurz definiert und erläutert werden. Auch wenn diese Termini manchmal im Alltag eine geläufige Verwendung erleben, hilft es der Analyse, sie noch einmal konkret zu benennen. Ebenso werden der Autor Isao Takahata und der Untersuchungsgegenstand *Heidi* vorgestellt und kontextualisiert.

Da Trauma eine oft verdrängte psychische Verletzung ist, die sich nur indirekt und manchmal symbolisch äußert, findet es in visuellen Medien wie Film oder Anime oft in z.B. Metaphern ihren Ausdruck. Deshalb folgt ein kurzer Überblick, der Trauma-Repräsentationen und Resilienz in Film und Anime sowie – als Einleitung für das nächste Kapitel – im Werk von Isao Takahata verhandelt.

In der Hauptanalyse wird der dramatische Bogen der Serienerzählung und das Figuren-Personal von *Heidi*, mit Schwerpunkt auf Protagonistin und deren ,Gegenfigur‘ Clara untersucht – dabei immer im Blick die Fragestellung nach Trauma und Resilienz. Zum Schluss widmet sich die Untersuchung einem entscheidenden Szenenbeispiel, der so genannten ,Märchenszene‘ aus Episode 25, *Die weißen Brötchen*. Claras Erzählung des Märchens *Der Wolf und die sieben Geißlein* hilft Heidi aus einer depressiven Stimmung heraus und bewahrt sie vor weiterem Trauma. Inwiefern löst die Erzählung in der Erzählung Resilienz aus? Welche Bedeutung spielt die Verwendung eines Märchens oder aber Katharsis in diesem Zusammenhang? Welche ästhetischen Mittel der Animation bzw. des Anime werden hier verwendet, um Trauma bzw. Resilienz zu thematisieren?

2. Einführung in Gegenstand und Begriffe

2.1 Begriffsdefinition Teil 1: Anime und *limited animation*

Anime, japanische Kurzform für das englische *animation* (Berndt 2005, S. 28, Fn 1), ist eine in Japan entstandene bzw. durch die japanische Kultur und den japanischen Comic (Manga) geprägte Art der Animation, die sehr vielfältig in Form und Inhalt ist. Vielfältig weil sie nicht nur Animation als Film und Serie für Kino oder Fernsehen meint, sondern auch die begleitende Kultur, Industrie, Fangemeinde (*Otaku-Kultur*) und u. a. auch andere Formen der japanisch geprägten³ Animation, wie z.B. für Games oder für Produktwerbung oder im Internet. Anime ist so vielfältig und breitgefächert, dass Thomas Lamarre sogar den Plural „japanese animations“, also japanische Animationen, vorschlägt, um Anime zu fassen (Lamarre 2009, S. Xiv). Ich werde hier den Begriff Anime vor allem in Bezug auf japanisch geprägte bzw. mangaeske⁴ Animation (auch für das Kino) benutzen – die TV-Serien sollen als Anime-Serien bezeichnet werden. Diese schlichte Mainstream-Benennung wird auf keinen Fall von jedem in Forschung oder Praxis geteilt: Hayao Miyazaki und Isao Takahata z.B. nennen die Serien fürs Fernsehen *Anime*, ihre Kinofilme *Manga eiga* bzw. Manga-Filme (Lamarre 2009, S.57, 186). Die Kategorisierung soll die Kinofilme mit (angeblich) höherem cineastischen Anspruch von den kommerziellen, actionorientierten Anime-Serien fürs Fernsehen unterscheiden. Aber diese Abgrenzung fußt auch in der Herstellungsweise der Animation: TV-Animation wird und wurde in Japan meist als so genannte *limited animation* hergestellt, während Miyazaki und auch Takahata ihre Filme für Studio Ghibli mit *full animation* produzieren. Full animation gilt im Bereich der Cel-Animation (also des klassischen Zeichentrick) unter vielen Kritiker*innen auch heute noch als das Ideal kunstvoller Animation (Lamarre 2009, S. 66), weil es die dargestellte Bewegung so vollständig und naturnah wie möglich animiert, dabei ist die Anzahl der Bilder entscheidend: Disney-Filme wie *Bambi* (US 1941) oder *Die Schöne und das Biest* (US 1991) sind klassische Beispiele für full animation. Der Gipfel der full animation ist oft nur zu erreichen mit Techniken wie dem Rotoskopie-Verfahren, bei dem

3 Ich nenne es japanisch geprägt, weil gerade in den letzten Jahren Anime-Serien entstanden sind, die zwar aufgrund ihres Stils Anime sind, aber nicht in Japan produziert wurden, wie z.B. *Avatar – Der Herr der Elemente* (US 2005).

4 Zum Begriff „mangaesque“ z.B. Berndt 2021, S. 176.

die Bilder vorher mit Kameras anhand von richtigen Schauspieler*innen oder z.B. Tieren gefilmt werden, um dann nachgezeichnet zu werden. Eine sehr kostspielige Prozedur, weil eigentlich zwei Filme hergestellt werden müssen (Lamarre 2009, S. 67).

Der Pionier der Anime-TV-Serie Osamu Tezuka (*Astro Boy, Tetsuwan atomu; JP 1963-1966*) verwendete hingegen limited animation ab den frühen 60er Jahren, um die Herstellungskosten fürs Fernsehen zu senken und langlaufende Serien-Produktionen finanziell möglich zu machen (Clements 2013, S. 118; Lamarre 2009, S. 187).

Limited animation reduziert gegenüber der full animation die Anzahl an Bildern besonders bei der Darstellung von Bewegung fast um die Hälfte (statt 12 Bilder, 8 Bilder pro Sekunde oder weniger, Schwaab 2021, S. 323). Um gleichzeitig Bilder zu sparen, aber immer noch glaubwürdige Animation herzustellen, wird dabei auf filmische Techniken zurückgegriffen, bei denen die animierte Bewegung u. a. nicht möglichst naturgetreu, sondern verkürzt abgebildet wird. Die limited animation hat dabei einen ganzen Handwerkskasten von Mitteln entwickelt, um das ‚Manko‘ der fehlenden Bilder zu überspielen: möglichst dynamisch wirkende, animierte Stills, „pulling cels“ (Bewegung wird oft erzeugt, indem einzelne Folien des Bildes bewegt bzw. gezogen werden, Lamarre 2009, S. 193), Wiederverwendung von Bildern aus eine Art Fundus (*cel bank*), üppige Backgrounds, oft wechselnde cineastisch scheinende Shots und eine detaillierte, imposante Tonebene mit u. a. geschicktem Voiceover (u. a. Clements 2013, S.118; Schwaab 2021, S. 319). Dieser Handwerkskasten hat sich zu einer eigenen Ästhetik entwickelt, die auch heute noch als *animehaft* wahrgenommenen bzw. mit Anime in Verbindung gesetzt wird. (Santiago Iglesias 2018, S. 8).

Selbst die Kinofilme von Miyazaki und Takahata für Studio Ghibli, die tatsächlich full animation sind, und die sich laut der Macher*innen eigentlich von Anime absetzen sollen, nutzen Animationstechniken aus der Ästhetik der limited animation (Lamarre 2009, S. 189). „Miyazaki’s animations have always been in dialogue with limited animation [...].“ Lamarre nennt die Filme von Studio Ghibli deshalb auch „full limited animation“ (ebd. S. 190).

In neuerer Forschung (z.B. Lamarre 2009; Schwaab 2021) findet die, wie gesagt, oft als kommerziell und künstlerisch minderwertig verrufene limited animation als Ästhetik immer mehr Anerkennung. So wird darauf hingewiesen, dass limited animation nicht nur seine Wurzeln im Fernsehen, sondern auch im künstlerisch ambitionierten

Animationskurzfilmen hat: demnach präsentierte Tezuka 1962 nicht nur die erste Episode von *Astro Boy*, sondern auch zwei experimentelle Kurzfilme, die ebenfalls limited animation waren (Lamarre 2009, S. 188).

Tatsächlich hat die Ästhetik der limited animation besonders mit den Anime-TV-Serien der 60er und 70er Jahre, die hier ja im Mittelpunkt stehen sollen mit u.a. *Heidi*, eine eigene Art der Animations-Erzählung geschaffen. Durch den Mangel an Bewegung richtet sich der Blick nach innen; der Schwerpunkt liegt auf Emotionen und dem Innenleben der Figur: „Sie [*die detaillierten Hintergründe, CK*] evozieren den Eindruck von Landschaftsgemälden und -aquarellen, intensivieren eine emotionale Beziehung der Zuschauenden zu den Figuren, ersetzen die fehlende Bewegung in den Bildern durch eine Bewegung der Zuschauenden durch die Bilder.“ (Schwaab 2021, S. 320).

Die Bilder sind vor allem durch die Montage bewegt und der typische Stillstand explodiert in plötzlicher Aktion (Schwaab 2021, S.327). Ikonische, grafische und metaphorische Bilder überwiegen gegenüber realistischer (Bewegungs-)Mimesis (Lamarre 2009, S. 188).

Dieser Hang zu ikonischen Bildern führt zu den typischen, wiederkehrenden Charakter-Designs, die auch ein fester Bestandteil von Anime (und dessen Wiedererkennbarkeit) sind – große, glänzende Augen, rote pausbackige Wangen, (Kindchenschema) – das ‚Heidi-Gesicht‘ ganz im Sinne z.B. des *Kawaii* (japanisch etwa für niedlich) ist prägend und zieht sich seit *Astro Boy* mehr oder weniger kontinuierlich durch viele Werke (auch die von Takahata) und auch unabhängig, davon, ob es klassische Kinderfilme sind, oder sie sich an ein jugendliches oder sogar erwachsenes Publikum wenden. Die ikonische Posenhaftigkeit der Charaktere, die besonders der nötigen und häufigen Wiederverwendbarkeit in der limited animation geschuldet ist, macht Anime-Figuren auch wiederverwertbar für andere Kontexte so z.B. für Werbung (Schwaab 2021,S. 325f), was sie von Anfang interessant für das Fernsehen machte und die Verknüpfung von Kommerz und Kunst im Falle von Anime und limited animation noch einmal betont.

2.2 Isao Takahata: Unschuld und Trauma

Isao Takahata (1935–2018), Regisseur, Autor und Produzent von Animationsfilmen und Anime-Serien, gilt als einer der drei Gründer⁵ von Studio Ghibli, eines der weltweit wohl bekanntesten Anime-Studios, das vor allem Anime-Langfilme für das Kino produziert. Zwischen 1988 und 2022 entstanden hier ungefähr 21 Filme, von denen zahlreiche mit weltweit renommierten Preisen ausgestattet wurden, allein fünf waren Oscar nominiert (darunter auch Takahatas letzter Film *Die Legende der Prinzessin Kaguya*; *Kaguya-hime no Monogatari*; JP 2013). *Chihiros Reise ins Zauberland* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*; JP 2001, Regie: Hayao Miyazaki) erhielt dann 2003 den ersten Oscar überhaupt für einen Anime (Clements & McCarthy 2015, S.798). Etwas überstrahlt von dem Ghibli-Aushängeschild Miyazaki, und etwas unter dem Radar der allgemeinen Aufmerksamkeit (ebd., S. 817) verwirklichte Takahata in (vergleichsweise) großen Abständen vier Animationslangfilme für Ghibli: *Die letzten Glühwürmchen*, *Tränen der Erinnerung – Only Yesterday* (*Omohide Poroporo*; JP 1991), *Pom Poko* (JP 1995), *My Neighbours the Yamadas* (*Hōhokekyo Tonari no Yamada-kun*; JP 1999) und *Die Legende der Prinzessin Kaguya* (JP 2013).

Takahata, der einst wie Miyazaki beim renommierten Tōei-Animation-Studio angefangen hatte, kann dabei als einer der beiden Vorreiter des Ghibli-Stils gelten, welcher auch heute noch so unverwechselbar und ästhetisch einflussreich⁶ ist. Im Gegensatz zu dem zu fantastischen Erzählungen und Märchen neigenden Werk Miyazakis, sind Takahatas Animationserzählungen allerdings oft von einem starken Realismus geprägt (Dudok de Wit 2021, S. 24). Wenn Takahatas Geschichten nicht im ‚Hier und Jetzt‘ der Gegenwart spielen, dann geben sie eine plausible, detailgetreue Darstellung der Vergangenheit wieder. Besonders die Versessenheit auf Alltagsbeobachtungen, wie Handwerk (z. B. Käseherstellung bei *Heidi*) oder Hausarbeit (z. B. der Abwasch bei *Anne mit den roten Haaren*, *Akage no An*; JP 1979), sind bei Takahata so stark ausgeprägt, dass er sich von *Die letzten Glühwürmchen* bis zu seinem letzten Werk *Prinzes-*

5 Zusammen mit Hayao Miyazaki und Toshio Suzuki; Clement & McCarthy nennen sie „Triumvirat“ (2015, S. 798).

6 Den Einfluss von Ghibli kann man u.a. an John Lasseter (u.a. *Toy Story*, US 1995) festmachen, der im Vorwort von der englischen Übersetzung von Miyazakis Buch *Starting Point* schreibt: „I continually find inspiration in Miyazaki-san’s work“ (Miyazaki 2015, S.10). Oder die Animeschmiede Studio Ponoc die von einem ehemaligen Ghibli-Filmschaffenden gegründet wurde und klar deren Stil fortsetzt. Selbst Video-Games zeigen immer wieder ästhetische Ähnlichkeiten (z.B. *The Whispered World*, *Ori and the Blind Forrest*).

sin *Kaguya* wie besessen damit beschäftigt hat, z. B. das Schneiden einer Frucht realistisch darzustellen (*Isao Takahata – The Other Master*, T.: 04:30–05:10)⁷. Hier zeigt sich deutlich der Einfluss des westlichen Kinos auf Takahata, besonders des italienischen Neorealismus⁸. Takahata selber nannte immer wieder westliche Animationsfilmschaffende als Vorbilder wie z.B. Paul Grimault, Frédéric Back und natürlich den Disney der späten 30er und frühen 40er Jahre (Lamarre 2009, S. 147). Gleichzeitig darf man den Einfluss japanischer (Real-) Filmschaffender wie z. B. den Yasujirō Ozus nicht unterschlagen, der ja auch das Alltägliche ästhetisierte (Popp 2015, S. 126). Anders als Miyazaki wirkte Takahata selber nicht als Zeichner oder Animator (auch wenn er viele Storyboards für seine Filme und Serien selbst zeichnete, vgl. Miyazaki 2015, S.76) sondern ausschließlich als Animationsfilmregisseur. Gleichzeitig hat er im Laufe seines Lebens auch Bücher – Monografien und Aufsätze – zum Thema Animationsfilm und Anime geschrieben – hat sich also wissenschaftlich an der Anime-Forschung beteiligt und auch Vorlesungen für den Nachwuchs gegeben (Yoshioka 2020, S.2).⁹

Um die Serie *Heidi* auch als Geschichte von Trauma und Resilienz besser zu verstehen sind einige wenige Biografie-Details von Takahata von Bedeutung: Wie sicherlich viele in den dreißiger Jahren des 20. Jahrhunderts geborene Menschen war auch Takahatas Leben und Wirken nachhaltig beeinflusst durch seine frühen Kriegserlebnisse. So wurde er – wie er selber schildert (Masami 2015) – 1945, als Kind von neun Jahren während der Kriegswirren von seiner Mutter getrennt und musste gemeinsam mit einer Schwester einen amerikanischen Brandbombenangriff erleben, bei dem er nur knapp mit dem Leben davorkam. Während der darauffolgenden Wiedervereinigung mit der Mutter habe er, laut eigener Schilderung, eine Unfähigkeit verspürt, seine Emotionen ihr gegenüber zu äußern – wahrscheinlich, so könnte man vermuten, als Folge des Schocks und eines eventuell erlittenen Traumas. Diese Erlebnisse sollte er nicht nur in seinem wohl berühmtesten Animationsfilm *Die letzten Glühwürmchen* realistisch verarbeiten, sondern gaben auch den Anlass, Heidi als ideale Kinderfigur zu schaffen, bzw. der Kindheit ‚an sich‘ die Unschuld zurückzugeben: „Heidi’s carefree

7 *Isao Takahata – The Other Master* (YouTube-Video-Essay).

8 Roger Ebert in seiner (späten) Kritik zu *Die letzten Glühwürmchen* aus dem Jahr 2000: „Their story is told not as melodrama, but simply, directly, in the neorealist tradition.“ (Ebert 2000).

9 Leider existieren – meines Wissens nach – kaum bis gar keine englischen oder deutschen Übersetzungen seiner Texte, so dass darauf für diese Arbeit nicht zurückgegriffen werden konnte.

nature stems from my ideal image of what a child should be like — something I couldn't be.” (Ebd.). Das Thema Unschuld bzw. Verlust von Unschuld zieht sich durch Takahatas Werk von *Heidi* bis zu seinem letzten Film *Prinzessin Kaguya* – wo die Protagonistin auch dem Paradies der Kindheit auf dem Land entrissen wird, um in einer städtischen, bzw. höfischen Umgebung zu leben.

Bevor Takahata mit Studio Ghibli bei Kritiker*innen (und manchmal auch ökonomisch) erfolgreiche Kino-Animes produzierte, war er (zusammen mit späteren Ghibli-Mitstreiter*innen wie Miyazaki) an Anime-Fernsehserien für u. a. Nippon Animation beteiligt. Dazu gehören *Heidi*, aber auch die zwei Nachfolgeserien aus der so genannten *World- Masterpiece-Theater-Reihe* (*Sekai Meisaku Gekijō*; 1974-1997; 2007-2009): *Anne mit den roten Haaren* und *Marco* (*Haha o tazunete sanzen ri*; JP 1976). Die langlebige Reihe von TV-Anime-Serien bestand ausnahmslos aus Literaturadaptationen berühmter westlicher Jugend- und Kinderliteratur.¹⁰

Wie Miyazaki kann man Takahata als *auteur* des Anime bezeichnen, der mit seinen Werken immer wieder bemüht war, nicht nur eigene Erfahrungen zu verarbeiten (siehe oben), sondern auch eine eigene Bildsprache auszuprägen, die vor Experimenten nicht zurückschreckte (siehe *Meine Nachbarn die Yamadas*, *Prinzessin Kaguya*) und das Erzählmedium Anime bis zuletzt herausforderte und prägte.

2.3 Analysegegenstand *Heidi* (JP 1974)

2.3.1 Entstehung und Bedeutung

Wie oben bereits angedeutet, kann man *Heidi* als Ausgangspunkt für Takahatas erfolgreiches Anime-Schaffen bezeichnen, vor allem, weil die Anime-Serie – im Unterschied zu seinen frühen unbekannteren Tōei-Filmwerken für das Kino – ein globales Phänomen geschaffen hat. „Heidi was a global project before the term ‚globalization‘ became popular“ schreibt Ryo Kohsaka in seiner Auswertung von Publikumsbefragungen zum Thema *Heidi* (Anime- und Buchversion) in Japan und Mitteleuropa (2006, S 274).

¹⁰ Takahata, der nach eigener Aussage schon als Kind Johanna Spyris Roman gelesen hatte (Takahata 2004, S. 192), hatte nach der Schule französische Literatur studiert, was ihn sicherlich zum idealen Regisseur für diese Animereihe machte.

Heidi wurde im Format von 52 Episoden je 24 Minuten ab Januar 1974 im Laufe eines Jahres im japanischen Fuji TV ausgestrahlt. Die Serie ist dem Shojō-Genre zuzuordnen, das Geschichten von jungen oder heranwachsenden Mädchen erzählt und sich vorwiegend an ein weibliches und junges Publikum richtet – auch wenn *Heidi* nachweislich auch andere Zielgruppen erreicht hat (was u. a. der Auswertung von Zuschriften an das Studio zu entnehmen ist, Yoshioka 2020, S. 6f). Die Serie ist eine Literaturadaption der 1880–1881 erschienenen Kinderbücher *Heidis Lehr- und Wanderjahre* und *Heidi kann brauchen, was es gelernt hat* der Schweizer Autorin Johanna Spyri (Park 2020, S. 188f). Der TV-Anime erzählt, der Handlung der Bücher treu folgend (Hinteremder 2006, S.379), einen horizontalen Handlungsbogen, wobei die Folgen auch abgeschlossene (eher episodische) Abenteuer Heidis schildern können.

Heidi hatte einen riesigen Erfolg; in Japan wie auch weltweit, sei es in Spanien, Südafrika oder Korea (z. B. Park 2020, S.188; van Staden 2009). 1977/78 zum ersten Mal in Westdeutschland gesendet, gehört es (neben *Wickie und die starken Männer*, JP 1974–1975 und *Die Biene Maja*, JP 1975–1980) sicherlich zu den ersten Anime-Serien in Deutschland, die zu einem Phänomen und Kult werden konnten, auch vielleicht weil sie nicht als dezidiert ausländisches oder gar japanisches Medium wahrgenommen wurden (Treese 2006, S. 55–57). Nicht der Exotismus ließ die westlichen Kinder und ihre Eltern einschalten, sondern im Gegenteil die gemütliche Vertrautheit mit dem europäischen (Heimat-)Sujet. Das ist besonders erstaunlich, da – wie noch näher dargelegt werden soll – *Heidi* tatsächlich nicht wenige (wenn auch nicht offensichtliche) japanische Kulturelemente in sich vereint, wie z. B. schintoistische Naturverehrung. Aber eben auch das Charakter-Design des *Kawaii* – was auf den ersten Blick sehr deutlich heraussticht. Trotzdem haben die Macher*innen der Serie, vor allem Takahata, mit akribischer Vorbereitung und Originalgetreue ganze Arbeit geleistet (Takahata 2004, S. 201f.): Obwohl die Serie nicht auf ein internationales Publikum abzielte, sondern von Anfang an (nur) den japanischen Markt im Sinn hatte, konnte *Heidi* die Welt erobern (ebd.). Die Serie und ihre Nachfolgeserien schafften quasi das *passing* als europäisches Medienprodukt und präparierten so heranwachsende Generationen eher unbewusst für den folgenden Animeboom und Siegeszug der Otaku-Kultur im Westen (Santiago Iglesias 2018, S. 6).

Der Erfolg *Heidis* basiert sicherlich auch auf dem für Anime-Serien der Zeit ungewöhnlichem Realismus bzw. Sinn für Details – sei es für historische Elemente, exakte

Naturbeschreibungen oder den (für Animation ungewöhnlichen) Alltagsbeobachtungen. Hier zeigt sich das – bereits erwähnte – ästhetische Programm der Heidi-Schaffenden, die sich offensichtlich an westlichen filmischen Neuen Wellen, wie z. B. dem italienischen Neorealismus orientierten. Frühere Serien aus Japan waren bekannt für actionorientierte Szenarios wie z.B. *Speed Racer (Mach Go Go Go; JP 1967-1968)*, die beim deutschen (Eltern-) Publikum nicht immer gut angekommen sind (Hommann 2017, S.80). Außerdem hält sich *Heidi* mit Manierismen zurück, die bei (späteren) Animes vorkommen – es gibt z. B. keine arg überzeichneten Figuren oder sogar *Chibis*¹¹. Die Animeästhetik ist begrenzt und nur hin und wieder wird Takahatas Bekenntnis zum Realismus durch markierte Imaginationsdarstellungen (also klare Fantasien oder Träume) und metaphorisch aufgeladene Bilder aufgebrochen.

Die hohe Ambition hinter der Produktion von *Heidi* ist auch an der Recherchereise nach Europa und der Schweiz abzulesen, die für Anime-Serien der Zeit ungewöhnlich war (Takahata 2004, S. 201). Takahata und Miyazaki, die vorher für Tōei Animation Anime in full animation fürs Kino produziert hatten, brachten ihr Know-How und ihre Begeisterung für cineastische Erzählweisen in die Produktion von *Heidi* ein und schoben die Grenzen der limited animation so weit wie möglich hinaus (Park 2020, S. 190). Tatsächlich trieben sie dadurch die eigentliche Bildanzahl von *Heidi* gewaltig in die Höhe (so dass sie gar nicht mehr so ‚limited‘ war) – zusammen mit den schon erwähnten Vorrecherchen erhöhten sich so auch die Produktionskosten der Serie beträchtlich (Clements & McCarthy 2015, S.353).

Trotz – oder gerade wegen – dieses Aufwands schufen Takahata und Miyazaki einen ambitionierten Prototypen für weitere, detaillierte und kunstvolle Anime-Serien in limited animation. Bis heute wird die Fernsehproduktion der späteren Ghibli-Gründer allerdings in der Geschichte von Ghibli oft ausgeklammert – eben wegen der andauernden Geringschätzung für letztgenannte Animationsweise (Lamarre 2009, S. 187).

Zu Unrecht, denn in *Heidi* ist schon deutlich die Spur zu der Anime-Ästhetik gelegt, die man vielleicht als Studio-Ghibli-Ästhetik beschreiben kann: die grundlegend realistische Haltung (bei Miyazaki mit klarer fantastischer Prägung, aber oft mit realistischer Ausgangslage), die gemäldeartigen detaillierten Hintergründe, die mutigen

11 Eine Art verniedlichte, kindliche Doppelgänger*innenvariante einer Animefigur, die in emotionalen Momenten Gefühle illustriert: „Midget versions of one and the same character visualize affective states – uncontrollable temper, immense exertion, or physical pain.“ (Berndt 2021, S. 173).

weiblichen Protagonist*innen (typisch für das Shojo-Genre), das Charakter-Design (Heidi-Gesichter). Aber auch die Sujets und Themen von Studio Ghibli finden sich bei Heidi und den Nachfolgeserien oft schon – einsame junge Mädchenfiguren, die in den Widrigkeiten des Alltags sowie einer fremden (und manchmal überraschend vertrauten) fantastischen (oder fantastisch erscheinenden) Umgebung mutig bestehen müssen (*Chihiro; Kikis kleiner Lieferservice, Majo no Takkyūbin; JP 1989*) und auch vor den Schrecken des Lebens – Zurückweisung, Krieg, Tod – nicht verschont bleiben. Die Filme und Serien haben einen Hang zu epischen Erzählstrukturen (*Nausicaa, Kaze no Tani no Naushika; JP 1984; Tränen der Erinnerung*) und impressionistischen Naturbeobachtungen (*Mononoke*). Und über allem thront eine melancholisch-nostalgische Tonalität. *Heidi* verkörpert eigentlich schon all diese Elemente, die den Studio-Ghibli-Stil so unverwechselbar machen.

2.3.2 Für die Analyse verwendete Version von *Heidi*

Gesichtet wurde die deutsche Synchron- und Bildfassung und im Fall von entscheidenden Stellen auf die spanische Version zurückgegriffen. Das japanische Original lag leider nicht vor und ich spreche auch nicht Japanisch. Aber laut Takahata selbst soll z. B. die spanische Version dem Original nahekommen (2004, S. 189). Die deutsche Fassung weicht vor allem in der Tonebene in Musik und Text vom Original ab: die Spanische verwendet in Teilen die Originalmusiken von Takeo Watanabe, die die „lyrisch-melancholische“ Stimmung der Serie unterstreichen, während die deutschen Stücke von Gerd Wilden (Titelmelodie Christian Bruhn) oft fröhlicher wirken und, statt der Stimmung, die Bewegung der Figuren betonen (Iten 2015). Im Deutschen wurden teilweise Ausrufe und ganze Texte im Off ergänzt, deren Sinn sich im Vergleich zur spanischen Version nicht immer erschließt. Besonders auffällig ist die Erzählstimme der deutschen Fassung, die Emotionen zusammenfasst, in stille, lyrische Momente hinein schwatzt und von einem Mann gesprochen wird.¹²

Im Schnitt (vor allem das Szenenbeispiel ‚Märchenszene‘ wurde näher untersucht) konnten zum Glück keine großen Unterschiede zwischen spanischer und deutscher Version festgestellt werden – das heißt, dass hier nicht oder selten aktiv eingegriffen

¹² Was – so sympathisch und schön die Stimme von Leon Rainer auch ist – gar keinen Sinn macht, weil weder die Autorin des Originals noch die Protagonistin männlich sind.

wurde, was eine Bildanalyse zuverlässiger macht. Da die Serie trotz deutscher Bearbeitungen immer noch reichlich epische Längen und lyrische Momente aufweist, ist Takahatas Erzählstil auch – meiner Meinung nach – noch deutlich zu identifizieren.

2.3.3 *Heidis* Erben: Die Meisakus

Zwischen 1975 und 1997 (mit einer Neuauflage ab 2007) stellte das Studio Nippon Animation Anime-Serien her, die sich an dem Schema *Heidi* orientierten: westliche Kinder- oder Jugendbuch-Adaptionen, ein Waisenkind als Hauptfigur, eine fortlaufende Handlung über ca. 52 Episoden, ernsthafte Themen wie Einsamkeit, Vernachlässigung, Trauma und Tod im Zentrum. Die Serien werden heute unter dem Label *World Masterpiece Theater* (*Sekai Meisaku Gekijō*) zusammengefasst und sollen hier als Meisakus (Meisterwerke) abgekürzt bezeichnet werden (Clements & McCarthy 2015, S. 932).

Trotz der oben schon erwähnten hohen Kosten von *Heidi*, überwog offensichtlich der Erfolg und Takahata war – wie bereits angedeutet – an zwei weiteren Anime-Serien eben dieser Reihe als Regisseur beteiligt: *Marco* und *Anne mit den roten Haaren*, die auch in dieser Untersuchung (zumindest am Rande) eine Rolle spielen sollen.

2.4 Begriffsdefinitionen Teil 2: Trauma und Storytelling, Resilienz und Katharsis

Wie oben schon erwähnt, handeln Anime-Serien wie *Heidi* oder die Meisakus oft von Unglück und traumatischen Ereignissen, mit denen die kindlichen Protagonist*innen konfrontiert werden: Marcos Mutter verlässt ihn, Anne hat eine schwere Kindheit in verschiedenen Pflegefamilien. Um sich dem Gegenstand dieser Arbeit zu nähern, wird im Folgenden der Begriff *Trauma* noch einmal näher definiert und besonders auch in Beziehung zu Medien und (therapeutischem) Storytelling gesetzt.

2.4.1 Trauma und Storytelling

Der Begriff Trauma soll hier verwendet werden, wie im alltäglichen Verkehrsgebrauch auch und bezieht sich auf ein so genanntes Psycho-Trauma. Damit ist die unsichtbare Verletzung (τραύμα, altgriechisch: Verwundung) der Psyche durch ein schwerwiegendes Ereignis oder eine einschneidende Zeit gemeint – wie zum Beispiel Kriegserfahrungen, körperliche oder seelische Misshandlung oder sexueller Missbrauch usf. (Fischer & Riedesser 2003, S. 22; Steinmann 2013, S. 87).

Allerdings teilt das *Handbuch der Psychotraumatologie* die Situationen und Lebensumstände, die traumatisch wirken können, am Beispiel von Kindern und Heranwachsenden, in verschiedene Schweregrade ein: von kein (1) bis „katastrophal“ (6), wie z.B. den Tod beider Elternteile. Stufe (2) beschreibt als Auslöser für ein leichtes Trauma bereits das Zerschneiden einer Freundschaft oder einen Schulortswchsel (Fischer & Riedesser 2003, S. 135). Das ist besonders in Bezug auf Heidi spannend, die ja mit dem (erzwungenen) Ortswechsel nach Frankfurt ihre kompletten Lebensumstände ändern muss, also sicherlich nicht nur eine leichte traumatische Situation ertragen muss. Ein Trauma entsteht, weil das „seelische System durch punktuelle oder dauerhafte Belastungen in seinen Bewältigungsmöglichkeiten überfordert und schließlich traumatisiert/ verletzt werden“ kann (Fischer & Riedesser 2003, S. 22).

Auf die schwere Verletzung kann die Psyche wiederum mit Verdrängung reagieren – die traumatisierte Person scheint das Erlebte dabei regelrecht vergessen zu haben. Die Verletzung ist damit aber nicht verwunden, im Gegenteil, sie verkapselt sich im System der Psyche und bleibt dort als Fremdkörper (Krypta), vielleicht sogar für Jahre

(Steinmann 2013, S. 94–96). Im Laufe der Zeit kann das Trauma symptomatisch wieder hervortreten und unterschiedlich schwere psychische aber auch körperliche Beschwerden bereiten – Flashbacks, Angstzustände, Depressionen, Wiederholungszwänge, Dissoziative Identitätsstörungen (Ich-Spaltungen) etc. (Fischer & Riedesser 2003, S. 155f; Steinmann 2013, S. 90, 93).

Neben den Symptomen zeigt das Trauma die unbewusste Tendenz nach einer Form der Repräsentation zu streben und tut dies oft durch „Symbolisierung“ (Steinmann 2013, S. 85 u. 103). Medien und Kunst (z.B. Film und Animation) können mit ihrem Hang zum symbolischen Ausdruck ein relevantes Mittel sein, um diesen herzustellen. Aber Medien der Darstellung und des Erzählens können noch mehr: sie bieten sogar eine Möglichkeit der Therapie. Vor allem Narration und Storytelling vermögen das Trauma zum Ausdruck zu verhelfen und der traumatisierten Person eventuell Abhilfe zu verschaffen. „Wir wissen auch, dass die Wahrscheinlichkeit, mit der sich jemand von einer solchen erlebten bedrohlichen Erfahrung [*Trauma, C.K.*] erholt, unmittelbar damit zusammenhängt, wie er/sie die Erfahrung in Form eines Narrativs verarbeitet, das die Bedeutung des Geschehenen erklärt und ihm Sinn verleiht.“ (Kottler 2018, S. 19). Dabei geht es darum, das Zugestoßene in ein Selbst-Narrativ einzuordnen und in einen Sinnzusammenhang zu stellen, der nicht destruktiv ist. Es muss der „(unassimierte) Fremdkörper [...] (therapeutisch) in semantische und schematische Deutungsmöglichkeiten überführt und chronologisch in eine verstehbare Geschichte eingeflochten werden.“ (Steinmann 2013, S. 96). Die Verarbeitung des Traumas durch Erzählungen kann das Leiden und die Symptome des Traumas lindern und rückt damit Erzählungen und Erzählmedien in Hinblick auf Trauma immer wieder in den Mittelpunkt des Interesses.

2.4.2 Resilienz und Katharsis

Beinahe wie Trauma ist der Begriff Resilienz inzwischen immer mehr im Alltagsgebrauch angekommen. Vielleicht auch, weil die als krisenhaft wahrgenommene Gegenwart immer mehr Resilienz einfordert (Vogt & Schneider 2016, S. 180).

Resilienz beschreibt die Fähigkeit, „mit belastenden Lebensumständen (Unglücken, traumatischen Erfahrungen, Misserfolgen, Risikosituationen etc.) erfolgreich umzuge-

hen und diese zu bewältigen.“ (Hohm et al. 2017, S. 231). Dabei leitet sich das Wort aus dem Lateinischen *re-silire* ab, was wörtlich *zurückspringen* bedeutet und im Unterschied zur *re-sistere* – wörtlich *still stehen*, oder eben auch *widerstehen* (Resistenz) – eine zumindest zeitweilige Veränderung der betroffenen „Entität (sei es ein Mensch, eine Institution oder ein System)“ beschreibt (Vogt & Schneider 2016, S.182). Mit anderen Worten: Resilienz bedeutet nicht, dass eine Person komplett unbeeinträchtigt von den jeweiligen (traumatischen) Umständen, sondern dass sie kurzfristig Schaden erleidet, dann aber aufgrund bestimmter Faktoren wieder in den Ausgangspunkt zurückkehren und so ein längerfristiges Trauma abwenden kann. Verständlicher wird der Begriff mit Verweis auf die Materialtechnik, wo er z. B. auf einen Gummiball angewendet wird, der sich beim Aufprall zwar verformt, aber dann wieder seine ursprüngliche Form annimmt (ebd.).

Ob eine Psyche resilient ist gegenüber einer beispielsweise traumatischen Erfahrung, wird durch spezielle innere und äußere Faktoren begünstigt, die oft als „Säulen der Resilienz“ bezeichnet werden (Kaźmierczak 2017, S. 21), so z. B.:

- a) soziale Bindungen wie Freundschaften, Familie, genauer: mindestens eine enge soziale Bindung zu einer oder mehreren Personen (*affective connections*)
- b) wirksame Handlungsfähigkeit, Selbstwertgefühl, positives Denken und Bewusstsein, in gewisser Weise Herr*in über das eigene Geschick sein zu können (*executive functions, self esteem, positive thinking, internal control centre*)
- c) ein Lebensinhalt, ein Grund/Antrieb zu leben (*motives for living*) (vgl. ebd.)¹³

Das Erzählen von Geschichten, die von Resilienz oder resilienten Figuren handeln bzw. sie repräsentieren, kann wiederum die Resilienz bei Rezipient*innen steigern (Kaźmierczak 2017, S.18). Interessant für die vorliegende Arbeit ist die zitierte Untersuchung von Marcin Kaźmierczak besonders, weil sie die Wirkung von Märchen zur Förderung von Resilienz anhand eines Märchens der Brüder Grimm darlegt. Dabei weist Kaźmierczak die oben genannten Merkmale der Resilienz in der Hauptfigur des Märchens *Das Mädchen ohne Hände* auf, was dieses zu einem Beispiel an Resilienz machen und wiederum abfärben kann. Im Folgenden orientiert sich die vorliegende Analyse grob an dieser Vorgehensweise und wird im Falle von Figuren, Serienbogen

¹³ Kaźmierczak 2017 zitiert die Begriffe nach Marcos 2010 in einer eigenen englischen Übersetzung.

und Beispielszene immer wieder auf die oben angeführten Faktoren für Resilienz zurückkommen.

Denn auch in der Anime-Serie *Heidi* wird an bedeutender Stelle eine Märchenerzählung der Brüder Grimm rezitiert und auch diese wird der rezipierenden Protagonistin helfen, durch eine traumatische Zeit zu kommen. Hier verweist die Anime-Serie auch auf den altgriechischen Effekt der Katharsis (wörtlich: Reinigung, Läuterung), der bei Aristoteles eine Art Erlösung durch Gefühle wie Mitleid und Furcht meint, die die Tragödie im Publikum auslösen kann. (Lüthe 2008, S. 288f).

In einem psychologischen Zusammenhang wird der Begriff Katharsis aufgegriffen, wenn es um das Abreagieren oder die Umwandlung verdrängter Affekte geht, die sich beim Erzählen z.B. unter Hypnose lösen (Erb 2007, S. 341f).

Obwohl der Begriff gerade in der Psychologie breite Verwendungsbereiche hat und nicht immer unumstritten ist, meint Katharsis oft den gewünschten Effekt, in der sich die heilende Wirkung einer Erzählung entfalten kann wie oben bereits angesprochen (Kottler 2018, S. 21); eine Wirkung, die für die vorliegende Analyse der so genannten ‚Märchenszene‘ in *Heidi* von Interesse ist.

2.5 Trauma und Resilienz in (Real-)Film und Anime

Im Folgenden soll kurz auf die Verbindung Trauma und Film bzw. Anime eingegangen werden. Inwiefern kann man von strukturellen Ähnlichkeiten reden? Welche Repräsentationen sind immer wieder anzutreffen?

Danach gehe ich, anhand von (wenigen) Beispielen, näher auf Darstellungsformen von Trauma und Strategien der Resilienz speziell im Anime ein. Damit soll eine Grundlage für die Analyse von *Heidi* zwischen Trauma und Resilienz geschaffen werden.

Julia Barbara Köhne schreibt in ihrer Einleitung zu dem von ihr herausgegebenen Sammelband *Trauma und Film* (2012):

Film macht sie [*die seelischen Verletzungen, C.K.*] sichtbar, legt den Finger in sie und stochert in ihnen herum. Film visualisiert, kommuniziert, transformiert traumatische Wunden und bereichert den Traumadiskurs um neue Darstellungsweisen und symbolische Deutungsmuster. (Köhne 2012, S. 7).

Köhne verdeutlicht zudem die Nähe der Qualität des filmischen Medium mit dem sogenannten traumatischen Erinnern: Das filmische Erzählen „kann das Bruchhafte, Diskontinuierliche in Form von Sprüngen kurzen Einblendungen, ‚Schweigen‘, alogischen Schnitten nachahmen.“ (Köhne 2012, S. 9). Eigentlich gilt das Trauma immer wieder als nicht darstellbar – die Ursache dafür ist eine Leerstelle bzw. „fragmentierte Erinnerungen“ den Auslöser des Traumas betreffend (ebd., S. 12). Gerade weil diese Leere existiert, wird sie mit Bildern gefüllt, die nach einer Repräsentation des Unrepräsentierbaren streben. Symbolik und Metaphern versuchen auf unbewusste Weise sich dem Trauma bzw. dem Zustand einer posttraumatischen Belastungsstörung zu nähern.

Ebenso wie Traumbilder und Geistererscheinungen, die dem Unbewussten entspringen, das ‚Trauma‘ signifizieren, gibt Film dem Ereignis der Traumatisierung, das zunächst Bilderlosigkeit oder nur Bildfragmente nach sich zieht, die symbolisch-bildliche Ebene in Form von Filmbildern zurück. (Köhne 2012, S.15).

Verschiedene formale Gestaltungsmittel und visuelle Repräsentationen von Trauma im Film werden immer wieder angeführt (ebd. S. 9–11, 15), so z. B.:

- Flashbacks, Reenactment, Reinszenierung, Wiederholungsdarstellungen (LOOP),
- fragmentiertes, alogisches, elliptisches Erzählen
- Totenfahrt und Geistsein, bzw, Geisterheimsuchung

Ergänzen muss man dazu für diese Untersuchung:

- Ich-Spaltung in Doppelgänger*innen:¹⁴ Bild der Zersplitterung, Spiegelungen
- Metamorphosen, körperliche Versehrtheit: z.B. an den Rollstuhl gebunden sein, Fehlen von Gliedmaßen, vernarbtes Gesicht, unerklärliche Krankheit

14 Zum Motiv Doppelgänger*in: „Schließlich dienen *Alter-Ego-Doppelgänger* dazu, innere Zustände wie auch individuelle Vorstellungen von Personen zu beleuchten. Hier ist die Begegnung mit dem Doppelgänger die Begegnung mit einem anderen Ich, mit verdrängten oder verschütteten Charakterzügen der ersten Person. [...] Diese nun spiegelt Ahnungen, Wünsche, Halluzinationen und Traumata. Sie vergegenwärtigt innerseelische Vorgänge, signalisiert Ich-Spaltungen und selbstzerstörerische Tendenzen.“ (Wulff 2022).

Diese Repräsentationen, seien sie durch Montage, Mise-en-Scène, Figurengestaltung oder durch die Narration hergestellt, ziehen sich durch die Geschichte der Thematisierung von Trauma im Film.¹⁵

Aber Filme bleiben nicht beim Zeigen der Symptome des Traumas (bzw. der posttraumatischen Belastungsstörung), sie suchen Metaphern als Mittel, um die inneren Prozesse zu veräußerlichen:

Körperliche Veränderung oder sogar Metamorphose als Repräsentation von Trauma sind Stilmittel, die immer wieder besonders von Animationsfilmen oder Animes aufgegriffen werden, wahrscheinlich, weil es eine medieninhärente Affinität gibt (Gunning 2013, S.56). In Miyazakis Film *Porco Rosso (Kurenai no Buta; JP 1992)* zum Beispiel lastet ein Fluch auf dem Protagonisten und Fliegerass Porco, der ihn in ein anthropomorphes Schwein verwandelt hat. Später erfahren die Zuschauenden, dass sein Fluch ein Kriegstrauma ist – das Trauma und die Scham des Überlebenden, der seine Kameraden im Ersten Weltkrieg hat sterben sehen. Die Verwandlung hat ihn buchstäblich zum Außenseiter gemacht – eine sehr starke visuelle Beschreibung von traumatischen Zuständen, die ja auch als „Riss zwischen Individuum und Umwelt“ (Fischer & Riedesser 2003, S. 76ff) wahrgenommen werden.

Der japanische Anime thematisiert seit seinen Anfängen mehr oder weniger deutlich Traumata von Krieg und Atombombenabwurf, also vermehrt auch kollektive Traumata: Konkret zu nennen sind *Barfuß durch Hiroshima (Hadashi no Gen; JP 1983)*, das auf dem autobiografischen Manga des Zeichners Keiji Nakazawa basiert und *Die letzten Glühwürmchen* von Takahata, auf das noch ausführlicher eingegangen wird. Aber auch Science-Fiction-Anime wie *Akira* (JP 1988) werden in der Forschung immer wieder mit dem Trauma des Abwurfs der Atombombe in Verbindung gebracht (z. B. Lamarre 2008, S. 132f). Im Falle von *Akira* ist besonders auf die physiognomische Veränderung des Protagonisten Tetsuo hinzuweisen, bei dem mit dem Mittel der Metamorphose buchstäblich das Innere nach Außen verkehrt und so Trauma visualisiert wird.

15 So in den Filmen nach dem Zweiten Weltkrieg, die kollektive mit persönlichen Traumata verknüpfen, wie den Abwurf der Atombomben von Hiroshima und Nagasaki oder den Holocaust. Zu nennen sind *Hiroshima mon amour* (FR/JP 1959) aber auch *Der Pfandleier (The Pawnbroker; US 1964)*, in denen das Trauma besonders über plötzlich in den Alltag eindringende, disruptive und wiederkehrende Flashbacks bzw. Flash Cuts in der Montage visualisiert wird (Reinerth 2022, S. 201).

Die Mecha-Serie *Neon Genesis Evangelion* stellt das Trauma des Protagonisten – von seinem Vater vernachlässigt und von der Gesellschaft immer wieder (als Kindersoldat) missbraucht zu werden – dar, in dem es eine extreme Variante der *limited animation* nutzt („hyperlimited animation“, Lamarre 2009, S.193): Immer wieder frieren Bilder ein, werden geradezu zu Stills; gleichzeitig rotieren die gleichen, wiederkehrenden Bildermontagen in einem Loop und zeigen so metaphorisch die extremen und ausgeweglosen Gefühle die das Trauma (Zurückweisung durch seinen Vater, Napier 2001, S. 101) auslöst .

Steinmann weist darauf hin, dass „traumatische und mediale Texturen“ strukturelle Ähnlichkeiten aufweisen, so u. a. die „Wiederholungsschemata“ wie das Versenden der ewig gleichen Bilder nach den Anschlägen von 9/11 (S. 104). Hier drängt sich die These auf, dass *limited animation* mit seinem ikonischen Charakter-Design und seinem Hang zu Wiederholung, Stillstand, Vereinfachung und Zuspitzung – wie er weiter oben (2.1) schon beschrieben wurde – über das geeignete Arsenal an Darstellungsformen besitzt, um die erwähnten Trauma-Repräsentationen darzustellen.

Tatsächlich beschäftigt sich der Anime bis heute immer wieder mit Trauma, wie jüngst in *In this Corner of the World (Kono Sekai no Katasumi ni; JP 2016)*, wo es einmal mehr um Hiroshima geht, aber auch um das persönliche Trauma: der Verlust der Fähigkeit zu zeichnen und der Tod eines nahen Menschen werden versinnbildlicht durch den Verlust der bei einer Bombenexplosion abgerissenen Hand und dem Mädchen, das diese Hand gehalten hat. Die körperliche Deformation, der Verlust von Gliedmaßen, veräußerlicht das innere Trauma durch den Krieg und fällt damit unter die schon erwähnte Kategorie von Trauma versinnbildlicht als körperliche Veränderung bzw. physiognomische Einschränkung.

Erzählt wird *In this Corner of the World* wie selbstverständlich in kindlichen Pastellfarben und mit dem Charakter-Design des Kawaii. Dabei müssen das Niedliche und das Traumatische sich nicht zwangsläufig ausschließen, im Gegenteil:

„The faces of Astro Boy and his counterparts embody a peculiar postwar traumatization akin to many depictions of doe-eyed waifs from the era, marking their character masks as distilled psychological hieroglyphs.“ (Brophy 2010, S. 129).

Kawaii, das nicht nur niedlich, sondern auch *mitleiderregend* bedeuten kann, kann auch als eine Art niedliche Maske des Leides und Schmerzes gelesen werden.

Eine Deutung, die in Bezug auf *Die letzten Glühwürmchen* aber auch *Heidi* neue Interpretationsräume eröffnet. Kawaii mag als eine Art Kontrastmittel funktionieren, durch das das Trauma noch sichtbarer werden kann.

Da viele der genannten Anime-Beispiele sich auch an ein zumindest jugendliches Publikum richten, wird oft dem Trauma auch eine Möglichkeit von Resilienz oder zumindest Erlösung vom Trauma angeboten. Der Protagonist von *Barfuß durch Hiroshima* leidet zwar unter dem Unfassbaren, dem Abwurf der Atombombe, ist dabei aber immer in Bewegung und in der aktiven Rolle (Napier 2001, S.169f). Gen besitzt *agency*, bzw. das Bewusstsein, Herr seines eigenen Schicksals sein zu können (*internal control centre*) und bei aller Schwere des Geschehens zeigt die Erzählung einen gewissen Optimismus – was zu zentralen Faktoren von Resilienz zählt.

Nicht immer finden die traumatisierten Protagonist*innen der Animes jedoch ihren Frieden: Porco wird zwar von der befreundeten Fio eines Nachts wieder als Mensch gesehen, bleibt aber am Ende von *Porco Rosso* ein Schwein (wahrscheinlich auch aus eigener Entscheidung). *In This Corner of the World* zeigt ein versöhnlicheres Ende auf – zwar wird die abgerissene Hand nicht ersetzt, aber die Liebe zu einem (durch Hiroshima zur Waise gewordenen) Kind, kann zumindest hier einen angenäherten Ausgleich für das Verlorene bieten.

Oft sind es soziale Beziehungen wie Freundschaft, Ersatzfamilie und Liebe (*affective connections*), die als Faktoren für Resilienz und Coping-Strategien angeboten werden. Eine besondere Aufmerksamkeit kommt aber auch inneren Ressourcen zu, wie im Falle von Takahatas *Heidi*, der Imagination, dem Erzählen von Geschichten und Kunst, die letztlich für Resilienz sorgen können.

Abschließend ist festzuhalten, dass es aufgrund ihrer medialen Beschaffenheit eine strukturelle Ähnlichkeit gibt zwischen Trauma und Anime und das Filmautor*innen, wie z.B. Miyazaki oder Takahata immer wieder diese Form wählen, um Trauma zu thematisieren und vielleicht zu verarbeiten. Gleichzeitig werden Coping-Strategien und Faktoren der Resilienz angeboten, um den Voraussetzungen für Trauma zu widerstehen. Im Folgenden soll das besonders in Hinsicht auf Takahata, wenige Beispiele aus den Meisakus und vor allem *Heidi* weiter untersucht werden.

3. *Heidi* (1974) zwischen Trauma und Resilienz.

Bevor sich dem zentralen Untersuchungsgegenstand *Heidi* zugewandt werden kann, lohnt sich ein einführender Seitenblick auf Takahatas andere Animes – seien es die TV-Serien der Meisaku-Reihe *Marco* oder *Anne mit den roten Haaren* oder seine Animfilme für das Kino *Die letzten Glühwürmchen* und *Only Yesterday*.

3.1 Abseits von *Heidi*: Trauma und Resilienz bei Isao Takahata

3.1.1 Doppelgänger*innen und tierische Begleiter*innen: Anne und *Marco*

In Episode vier von *Anne mit den roten Haaren* erzählt die Protagonistin, nachdem sie von Marilla als Pflegekind abgelehnt wurde, auf der Rückfahrt von ihrem Leben als Waise: vom frühen Tod ihrer Eltern, von ihrem Leidensweg, der sie von einer prekären Pflegefamilie in die nächste führte (*Anne mit den roten Haaren*; Ep4, T.:14:50–17:54). Und von der Einsamkeit. Es ist klar, dass Anne traumatisiert ist durch ihre Vergangenheit, die eigentlich mit der Ankunft in Green Gables hinter ihr liegen sollte, aber jetzt unvermittelt wieder vor ihr liegt. In Episode 6 schildert Anne auch eine Art Coping-Mechanismus mit dem Trauma – sie erzählt von ihrem eigenen Spiegelbild in der Glastür einer Vitrine, von dem sie sich früher vorgestellt hat, es sei ihre Freundin (*Anne mit den roten Haaren*, Ep6, T.: 16:31– 6:49), die sie durch die Tür des Schrankes in ein Fantasieland führt, in dem sie glücklich sein kann. In Flashbacks sehen wir diese Imagination klar – Annes beste Freundin ist eine Doppelgängerin, es ist eine metaphorisch erzählte Ich-Spaltung als Reaktion auf die traumatische Erfahrungen, denen sie ausgesetzt ist und gleichzeitig eine imaginierte Helferin, die Anne unterstützt, mit Einsamkeit und emotionaler Vernachlässigung umzugehen.



Abb. 1: Anne und ihre imaginierte Doppelgängerin, *Anne mit den roten Haaren*, Ep. 6, T.: 17:34. Nippon Animation

Aber nicht nur ihr Spiegelbild sieht sie als Freundin, sondern Anne gibt auch sich selbst immer wieder eine andere Persona und damit eine Art Schutzidentität: „Lady Cordelia“, wie Anne sich im Spiel oft nennt, sind die traumatischen Erfahrungen des Waisenkind Annes nie zugestoßen, sie hat ihre Würde und Freude am Leben noch – deshalb besitzt Anne sie ebenfalls (z.B. *Anne*, Ep. 2, T.: 10:12–11:14). Immer wieder wird die Fantasie als Traumabewältigungsstrategie und Resilienzmechanismus herangezogen – hier stellt sie beispielsweise den Faktor Selbstwertgefühl (*self esteem*) wieder her (siehe 2.4.2). Imagination ist eine mächtige Ressource bei Takahata, die auch bei *Heidi* eine Rolle spielen wird.

Bezeichnend für die japanische Gedankenwelt ist, dass Anne auch in Naturerscheinungen wie dem See oder dem blühenden Baum an ihrem Fenster (*Anne* Ep3, T.: 14:35 „Schneekönig“) Verbündete, verwandte Seelen sieht. Auch hier können Ich-Spaltungen und Projektionen ihrer Fantasie vermutet werden, die unbewusst versuchen, das von der Welt abgespaltene Ich wieder an die Welt anzubinden und zu beschützen. Gleichzeitig zeigt sich der (vom japanischen Schintoismus) hergeleitete Naturglaube – also Annes Religion – die natürlich auch als Ressource (z.B. *positive thinking*) zur Herstellung von Resilienz genannt werden kann und muss.

In den meisten Anime-Serien der Meisaku-Reihe tauchen Figuren – menschliche wie tierische – auf, die als Ich-Spaltungen der kindlichen Protagonist*innen bzw. Doppelgänger*innen gelesen werden können. In *Marco* ist es das kleine Äffchen Peppino, das erscheint, nachdem die Mutter verschwunden ist (traumatischer Auslöser) und mit

Marco viele Eigenschaften und emotionale Zustände teilt – es ist mutig und neugierig, kämpft, wenn Marco in Gefahr ist und bleibt ihm stets treu ergeben (z.B. Episode 13). In vielen Szenen doppelt und verstärkt das Begleittier das emotionale Innenleben der Hauptfigur und verdeutlicht es damit. Zudem schafft es Resilienz bei Marco, weil es eine neue soziale Bindung (*affective connections*) darstellt, als eine Art (wenn auch schwachen) Ausgleich für die Abwesenheit der Mutter. Das Tier hilft – meiner Meinung nach – sowohl der kindlichen Hauptfigur, als auch dem kindlichen Publikum mit den manchmal heftigen Schicksalsschlägen der Meisaku-Geschichten klar zu kommen, weil das Tier zwar realistisch inszeniert ist, aber durch seine Tendenz zur Ver-niedlichung immer wieder Abstraktion, Comic-Relief und dadurch auch erwünschte Distanz vom dramatischen Geschehen ermöglicht. Das tierische Begleittier in der Meisaku-Serie ist also nicht nur ein Schutztier für die Hauptfigur, sondern auch für das kindliche Publikum.

3.1.2 Ruhelose Geister: *Die letzten Glühwürmchen*

Wie Abspaltungen und Doppelgänger*innen sind auch Geister nicht immer ein Weg zur Überwindung des Traumas bei Takahata, aber oft ein Verweis darauf. Sie folgen damit der üblichen Trauma-Metapher von Geisterheimsuchung und Totenfahrt, die oben bereits erwähnt wurde. Am deutlichsten wird das bei *Die letzten Glühwürmchen* aufgegriffen: der Film erzählt in realistischen und drastischen Bildern vom Leiden und schließlichen Verhungern zweier Kinder während der Spätphase des Zweiten Weltkriegs, vor dem Hintergrund detailliert geschilderter Flächenbombardements in Japan. In keinem von Takahatas Filmen oder Serien wird das autobiografische Trauma, das oben bereits angesprochen wurde, klarer und unerbitterlicher verhandelt. Obwohl der *Die letzten Glühwürmchen* zugrundeliegende Stoff eine Literaturadaption ist, teilen der Autor des Buches, Akiyuki Nosaka und der Autor des Anime ähnliche Erfahrungen, was man aus den (mal wieder) akribischen Recherchen zur Vorproduktion von *Die letzten Glühwürmchen* erkennen kann: Takahata selbst zog bezüglich einer Anfrage bei den japanischen Streitkräften (*Japanese Self-Defense Force*) die dort beschriebene Wirkung von Brandbomben im Zweiten Weltkrieg in Zweifel und betonte, dass die Bomben sich, laut seiner Erinnerung, bereits in der Luft entzündet hätten wie ein Feuerregen (Yoshioka 2020, S. 17).

Die letzten Glühwürmchen wird gerahmt und durchzogen von Trauma-Metaphern, bzw. Ich-Spaltungen und Geistern: die beiden kindlichen Protagonist*innen kommen von Anfang an zweimal vor – als lebendige Kinder, die das Trauma noch vor sich haben, aber eben nur Erinnerungsbilder sind, und die Geister, die sich als erzählende Instanz in einer Rahmenhandlung erinnern und die an den Orten spuken bis in die heutige Gegenwart hinein. *Die letzten Glühwürmchen* hat einen viel weniger versöhnlichen Ton als etwa *Heidi* oder *Anne mit den roten Haaren*. Wo Takahata Heidi und Clara Heilung und Anne am Ende ein Zuhause und Hoffnung auf Glück zugesteht, ist das (auch kollektive) Trauma der verhungerten Kriegskinder in *Die letzten Glühwürmchen* bis heute nicht verheilt und jede Generation muss es neu erinnern, damit es irgendwann überwunden werden kann.

3.1.3 Vergangenes Ich und die heilende Natur: *Only Yesterday*

Eine ganz anderen Grad von Trauma, wenn man überhaupt davon sprechen kann, betrifft *Only Yesterday*: In dem Anime von 1991 geht es um die melancholische Protagonistin Taeko (27), die nicht glücklich ist mit ihrem Stadtleben als Büroangestellte in Tokio und ihren Sommerurlaub seit kurzem regelmäßig bei einer Bauernfamilie auf dem Land verbringt. Das ist eine der zwei Handlungsstränge – der andere findet in der Vergangenheit statt und handelt von der Protagonistin mit 10 Jahren und ihren alltäglichen Erlebnissen, kleinen und großen Enttäuschungen, die sie hinnehmen muss (Hecht 2015 S.169).

Die Erinnerungssplitter werden gegenüber der Haupthandlung immer dominanter, die Protagonistin scheint in zwei verschiedene Figuren gespalten – ein erwachsenes und ein kindliches Ich. Taeko ist strenggenommen nicht traumatisiert durch Ereignisse in der Vergangenheit, aber sie wirkt auch nicht glücklich in der Gegenwart – etwas hindert sie daran, ihre eigenen Bedürfnisse umzusetzen, ihrem Bauchgefühl zu folgen und glücklich zu werden. Erst nach dem Abspann, wenn die Geister der Vergangenheit endgültig in der Gegenwart ankommen, kann Taeko, sehr klar und fast überdeutlich von ihrem vergangenen Ich an die Hand genommen, ihr Glück finden. So unspektakulär die Kindheitserinnerungen von Taeko auch scheinen mögen, sie hat als Kind eine Mangelerfahrung erlitten – sie hat ihre Sommerferien einsam in Tokio verbringen

müssen, musste sich oft ihrer Familie und ihren lebhafteren Schwestern unterordnen, wobei ihre Eltern wenig bis gar nicht auf ihre Interessen eingingen.

Obwohl der Anime es nicht explizit erzählt, scheint Taeko sich nicht nur beziehungs-technisch sondern auch sexuell nicht öffnen zu können. Erst nachdem sie Frieden mit ihrer Vergangenheit und ihrem damaligen Ich geschlossen hat, kann sie diese Sexual- und Bindungsstörung überwinden und auf dem Land glücklich werden.

Auch hier spielt das Land eine prominente Rolle in der Heilung einer Person, die in der Stadt nicht glücklich werden kann – ein Motiv, dass bei Takahata seit *Heidi* immer wieder auftaucht.

Wie in diesem kurzen Exkurs zu Takahatas anderen Anime-Serien und Anime-Filme festgestellt, treten bei Takahata immer wieder Trauma-Darstellungen wie Doppelgänger*innen, Ich-Spaltungen, Geisterwesen und Flashbacks auf. Dabei bieten seine Animerzählungen immer wieder auch Coping-Strategien und Formen der Resilienz an: Vor allem die Imagination und ein freundschaftliches, fast religiöses Gefühl der Verbundenheit mit der Natur spielen eine zentrale Rolle. So auch – wie sich im Folgenden herausstellen wird – in *Heidi*.

3.2 Dramaturgie von *Heidi*

Um sich jetzt dem Untersuchungsgegenstand *Heidi* zwischen Trauma und Resilienz systematisch zu nähern, soll zunächst die Erzählweise, dann die dramatische Struktur der Serie analysiert werden.

3.2.1 Erzählweise der Serie

Ungewöhnlich für die Zielgruppe Kinder ist *Heidi* stellenweise von einem langsamen Erzähltempo geprägt (Takahata 2004 S. 201) das oft als *episch*, manchmal als *lyrisch* bezeichnet werden kann. Episch meint, dass die Erzählung nicht (unbedingt) von dramatischer Kausalität angetrieben ist, sondern nach einem fast episodischen Und-dann-und-dann-Charakter (vgl. zu den Begriffen z. B. Benke 2002, S. 30–32). Tatsächlich

sind Heidis Abenteuer oft von alltäglichen Begebenheiten geprägt und in den wichtigen Aktwechsellern des Serienbogens, wenn Heidis Lebenslage sich bedeutend ändert – sie z. B. nach Frankfurt muss –, tritt die Entwicklung oft nicht aus der Figur heraus ein, sondern ihr wird das Geschehen von außen diktiert. So nimmt Tante Dete sie mit nach Frankfurt, oder Herr Sesemann schickt sie wieder zurück in die Berge, weil sie krank geworden ist. Diese Machtlosigkeit der Figur in entscheidenden Fragen ist sicherlich auch der Tatsache geschuldet, dass *Heidi* als Kindererzählung aus der Perspektive eines Kindes erzählt, über das Erwachsene oft hinweg entscheiden, was aber nicht darüber hinweg täuschen soll, dass es ein Mittel eher epischen Erzählens ist (Benke 2002, S. 119ff).

Neben der epischen Erzählweise versucht die Erzählung immer wieder durch metaphorische Bilder und assoziative Motive die Innenwelt der Protagonistin abzubilden, verfolgt also ein teilweise *lyrisches* Erzählen. (vgl. Benke 2002, S. 22). So z.B. wenn ein Raubvogel über den Alpen kreist und für das freie und unbekümmerte Gefühl des Kindes in der Natur und die gleichzeitige Gefahr steht (Episode 3). Ganz im Gegensatz zum Kanarienvogel im Käfig in Frankfurt, der Heidis Zustand der Gefangenschaft spiegelt (Episode 21). Gleichzeitig brechen mehr oder weniger markierte Traumsequenzen und Imaginationsdarstellungen das strikt dramatische Erzählen immer wieder auf, indem sie Repräsentationen für innere Bilder finden: wenn beim Lesenlernen die Buchstaben in Heidis Vorstellungswelt sich in einen (stilisierten) Steinbock verwandeln, auf dem sie reitend nach Hause fliegt (Episode 25, T.: 07:02–08:29). Der Steinbock ist eines der vielen, wiederkehrenden Motive in *Heidi*: in Episode 9 schnitzt der Großvater so ein Tier aus Holz, das in Heidis Fantasie zum Leben erwacht – die Serie verbindet das Motiv des Steinbocks oft mit der Freiheit der Alpen, aber sicherlich auch mit der Freiheit der Imagination.

Trotz des ruhigen, fast langatmigen epischen und lyrischen Erzählstils gibt es auch in den einzelnen Episoden dramatische Tief- und Höhepunkte, allerdings orientieren diese sich besonders im ersten Akt eher an alltäglichen Begebenheiten, wie der plötzliche Ausbruch eines Gewitters, das Verschwinden eines Geißleins etc. die aber (eben aus der Sicht des Kindes) durchaus spannend inszeniert sein können. Bei aller Epik und Lyrik ist *Heidi* sehr wohl auch dramatisch und vor allem emotional erzählt. Im Unterschied zu anderen epischen Erzählungen, die Identifikation bzw. Empathie mit der Hauptfigur möglichst nur gering zulassen oder gar vermeiden (Benke 2002, S. 39), ist

Heidis emotionales Fühlen und auch die Empathie der Zuschauer*innen sehr zentral und wichtig für *Heidi*.

3.2.2 Dramaturgische Analyse der Serie

Heidi lässt sich strukturell grob in drei Akte unterteilen, die im Unterschied zu klassischer Hollywood-Dramaturgie, wie z.B. bei Syd Field beschrieben, relativ gleich groß¹⁶ sind (1. Akt 18 Folgen, 2. Akt 15 Folgen, 3. Akt wieder 18 Folgen).

Die Akte unterscheiden sich besonders durch ihre Schauplätze, wobei der erste und dritte Akt jeweils in einer Zirkelbewegung (größtenteils) denselben Schauplatz haben, und zwar die Berge bzw. Dörfli.

Da das epische Erzählen seinen Schwerpunkt besonders aus der Beschreibung von Zuständen zieht (Benke 2002, S.32), ist der Aktwechsel bei *Heidi* nicht nur eine Veränderung des Ortes, sondern vor allem der emotionalen ‚Lage‘ der Hauptfigur, der jeweils durch den Ort dargestellt wird; es kommt also zu einer Quasi-Identifikation zwischen dem emotionalen Status der Protagonistin *Heidi* und dem Ort, an dem sie sich aufhält¹⁷ und beides kann in Verbindung mit Trauma und Resilienz betrachtet werden:

- Akt 1: Status Quo, Naturzustand, Glück und Unschuld, Paradies – Alpen.
- Akt 2 : die Krise, die Vertreibung aus dem Paradies aber auch die traumatische Zeit – Frankfurt
- Akt 3: die Wiederherstellung des Naturzustandes, Rückkehr ins Paradies und Einstellung von Resilienz – Alpen bzw. Dörfli.

Dabei ist Akt 3 nur vom Ort her (und auch da nicht ganz) eine Rückkehr ins Paradies: die Erzählung bedient sich hier, statt epischer Zustandsbeschreibung, den Mitteln von These (Alpen), Antithese (Frankfurt) und Synthese (Alpen mit Clara). Wie viele Film- oder Serienerzählungen ist *Heidi* kein rein epischer Stoff (Benke 2002, S. 43), son-

¹⁶ Bei Field teilen sie sich in 30/60/30 min auf. (Field et al. 2001, S. 12).

¹⁷ Orte spielen bei Takahata, Miyazaki und Studio Ghibli eine entscheidende Rolle und verbinden sich oft mit emotionalen Zuständen oder sogar Lebenseinstellungen bzw. Ideologien: vgl. den Kontrast von Stadt und Land bei *Only Yesterday* oder von ländlicher und höfischer Welt bei *Die Legende der Prinzessin Kaguya*, das Badehaus in *Chihiros Reise ins Zauberland*, oder die Stadt bei *Kikis kleiner Lieferservice*.

dern eine Mischform mit einem deutlichen dramatischen Grundgerüst. Es gibt durchaus eine (oberflächliche) Entwicklung in der Serie: Heidi kehrt aus Frankfurt nicht unverändert wieder und auch der Urzustand wird nicht vollkommen wiederhergestellt. Ob diese Veränderungen aber auf eine klassische Tiefpunktdramaturgie zurückzuführen sind und welche Rolle die traumatische Zeit in Frankfurt spielt, wird weiter unten noch behandelt (3.3.2).

Akt 1 des Serienbogens, den man mit *Heidis Leben in den Bergen* betiteln könnte, zeigt in stark verlangsamter und episodischer Erzählweise Heidis (erstes) Erleben und Kennenlernen der Berge, der Jahreszeiten, der Natur und der Menschen in dieser neuen Heimat. Die Episoden und ihre Themen sowie Konflikte drehen sich meist um Alltägliches, scheinbar Banales – immer aus der Sicht des Kindes durchaus dramatisch erzählt.

Im ganzen ersten Akt des Serienbogens geht es um Natur- und Zeiterfahrung, die die Zuschauenden beinahe am eigenen Leib zu spüren scheinen. Die Serie, die ja über ein Jahr jede Woche ausgestrahlt wurde, verläuft vergleichbar mit den real vergehenden Jahreszeiten – Heidis Erfahrungen von Zeit und das Empfinden der kindlichen Zuschauer*innen (und deren Eltern) nähern sich an, was auch vom Autor gewollt wurde (Takahata 2004, S. 199). Die Serie scheint Kindheit und kindliches Erfahren wiederzugeben, geradezu simulieren zu wollen und das emotionale und manchmal naiv erscheinende ‚Naturkind‘ Heidi ist dafür oft mehr ein Empathie-Vehikel als ein wirklicher Charakter.

Dramaturgisch gesehen wird hier eine Fallhöhe etabliert: ohne dass sich andeutet, was geschehen wird, erfährt das Publikum, was für Heidi später auf dem Spiel steht. Akt eins bereitet zudem Akt drei vor, indem er die ‚Macht‘ der Berge glaubhaft etabliert, die Clara am Ende heilen werden (Takahata 2004, S. 199).

Der erste Akt der Serie hört in einem weiteren Zirkelschluss auf wie er begonnen hat – mit Tante Dete. Diesmal bringt sie Heidi wieder zurück nach Frankfurt. Dieser Wechsel erfolgt von Außen und ist damit einer, wie schon erwähnt, eher epischen Erzählweise verpflichtet.

Akt zwei kann mit *Heidis Leben in der Stadt* übertitelt werden, wo sie als Gesellschaftlerin von Clara, die an den Rollstuhl gebunden ist, im reichen Haus der Bürgerfamilie

Sesemann leben muss. Dieser Teil des Erzählbogens ist geprägt von Heidis Heimweh nach den Bergen und einer tiefen Ablehnung gegenüber ihrer neuen Lebensweise in der Stadt. Diese wird quasi verkörpert durch Claras Kindermädchen Fräulein Rottenmeier, die als Antagonistin für alles steht, was Heidi an der Stadt nicht leiden kann: strenge Erziehungsmaßnahmen, Angst vor Tieren und Natur etc. Emotionaler Kern des Aktes ist aber auch die neue Freundschaft und Zuneigung zu Clara. In Clara sieht Heidi eine Mitgefangene, der zu Liebe sie ihre eigene Gefangenschaft auf sich nehmen muss. Das geht mehr schlecht als recht gut und erst als Heidi einen schlimmen Tiefpunkt („Märchenszene“, dazu mehr in Kapitel 3.4) erleben muss, kann es besser für sie werden. Mit Claras Vater und Großmutter tauchen Verbündete in der Stadt auf, die ein Gegengewicht zur Antagonistin Fräulein Rottenmeier bieten. Am Ende des zweiten Aktes wird durch Claras Vater entschieden, dass Heidi aus gesundheitlichen Gründen wieder zurück in die Berge soll. Obwohl wieder über Heidi hinweg entschieden wird, erfolgt die Wende diesmal auch aufgrund von Heidis zunehmender Melancholie und der wachsenden Vertrauensbasis und Zuneigung von Claras Familie, die Heidi sich „verdient“ hat (soziale Bindungen, *affective connections*). Es ist also eine weniger epische, als kausal-dramatische Entwicklung. Der zweite Akt hat im allgemeinen mehr dramatische Elemente – eine Antagonistin z. B., zudem ist Heidi in einem Dilemma, weil sie eigentlich zurück in die Berge will, aber auch Clara nicht im Stich lassen möchte.

Akt drei zeigt das Ergebnis von *Heidis Rückkehr in die Berge*, aber hat auch eine veränderte Lagerung: da sie inzwischen älter geworden ist und (auch durch ihre Frankfurter Zeit) viel Interesse an Lesen und Büchern zeigt, soll sie jetzt in Dörfli ganzjährig zur Schule gehen und dafür muss sogar der Großvater notgedrungen sein Leben ändern: zusammen mit ihr wird er im Dorf überwintern, wo er extra ein verfallenes Haus renoviert (Episode 37 u. 38). Die Veränderung im Paradies spiegelt Heidis Heranwachsen, die Erfahrungen wider, die sie in Frankfurt gemacht hat.

Nach dem Midpoint des dritten Aktes taucht Clara in der Welt Heidis auf und zusammen mit dem Großvater verfolgt Heidi das Ziel, Clara zum laufen zu bringen. Am Ende heilen die Berge und Heidis Freundschaft Clara von ihrer körperlichen Beeinträchtigung: sie kann wieder laufen.

3.3 Figuren in *Heidi*

3.3.1 Vom ‚Schutzsuchen‘ und ‚Ausgeliefertsein‘

Wie auch für die Anime-Serien der Meisakus (z.B. *Anne mit den roten Haaren* oder *Marco*) typisch, hat Heidi ihren tierischen Begleiter (zumindest in Akt 1 und 3) – den treuen aber genauso mächtigen wie (zu Anfang) furchterregenden Bernhardiner Joseph. Da dieser Charakter nicht in der Romanvorlage vorkommt, also von Takahata und seinem Team erfunden wurde (Takahata 2004, S. 204), sollte der Hund nochmal genauer betrachtet werden. Oft tritt Joseph als Retter in der Not auf – das Tier strahlt Ruhe und Gelassenheit bzw. Souveränität aus, wenn Heidi oder Peter in Gefahrensituationen sind (z. B. Episode 5). Die stille Kraft und Ruhe des Hundes sind ein Kontrast zu Heidis euphorischer Beweglichkeit und übersteigter Emotionalität, die sich ja schon in der ersten Folge mit dem Spurt den Hang hinauf etabliert. Der Bernhardiner, der mit dem Fass am Hals optisch klar als Lawinenschutzhund gekennzeichnet ist, ist für Heidi ein Schutzengel, bzw. eine Art Krafttier – vergleichbar mit den vermenschlichten Naturerscheinungen aus *Anne mit den roten Haaren*. Liest man *Heidi* als Anime-Serie, die zwar ein europäisches Setting hat, aber vor allem japanische Spiritualität und Zeichensysteme verwendet, könnte man Joseph auch als einen Tiergeist oder *Kami* bezeichnen, wie sie in der Schinto-Mythologie oft eine Rolle spielen und bei Studio Ghibli z.B. bei *Prinzessin Mononoke* eine tragende Rolle haben (bei Napier 2001, S. 178) – allerdings weniger ambivalent und mehr in der Funktion als Schutzgeist. In der Serie *Heidi* geht es wiederkehrend um die gegensätzlichen Motive von ‚Schutzsuchen‘ und ‚Ausgeliefertsein‘, was sich besonders in den Figuren widerspiegelt. Heidi ist als Naturkind am Anfang der Geschichte klar im Schoß der Natur aufgehoben und Großvater, Joseph und Peter, sogar die Tannen hinter der Hütte, sind Personifizierungen dieser sie schützenden Natur¹⁸. Wie oben bereits zu den Meisakus erwähnt bieten tierische Begleiter*innen wie Joseph Schutz und verkörpern regelrecht Robustheit oder eben Resilienz.

Die Gouvernante Fräulein Rottenmeier hingegen, als Antagonistin in Akt zwei, repräsentiert den Zustand von Ausgeliefertsein und Eingesperrtsein, der in Frankfurt so

¹⁸ Nicht nur der Hund ist ein Retter in der Not, auch die immergrünen Tannen retten Tiere vor einem Schneesturm im Winter (Episode 9).

prägend und (fast) traumatisierend für Heidi ist. Die Kinderfrau scheint Natur, Freiheit und alles, was Heidi in Akt eins lieben gelernt hat und dass sie schützt, zu verabscheuen.

Im Angesicht dieser klaren Gegensatzmotivik zeigt sich, wozu Joseph und die anderen Bergbewohner*innen wirklich da sind – als schützende (Geister-) Helfer der Natur, als sehnsuchtsvoller Fluchtpunkt, zu dem Heidi sich wieder zurückwünscht und deren imaginierte Anrufung (durch Tagträume oder Erzählungen) sie vor schlimmerem Trauma in Frankfurt bewahrt. Die Ersatzfamilie in den Alpen ist klar ein bedeutender Faktor, der bei Heidi für Resilienz sorgt. Greift man die Kategorien, oder Säulen der Resilienz von oben auf (2.4.2), gehören Joseph, der Großvater, selbst die Tannen und Berge zur Kategorie Freundschaft und Beziehungen (*affective connections*). Sie sind aber auch einem metaphysischen, geradezu religiösen Bereich zu zuordnen und fallen unter eine weitere Ressource: das Gefühl aufgehoben zu sein in einer höheren Macht, bzw. Religion, in diesem Fall: Natur. Kaźmierczak erwähnt diese Ressource ebenfalls, subsumiert sie aber unter positives Denken, Selbstbewusstsein etc. (vgl. 2.4.2, Punkt b), weil Religion bzw. der Glaube an eine höhere Macht eben jene Faktoren steigern könne (2007, S. 27).

So auch bei Heidi – als diese nicht mehr von den Bergen erzählen darf, wird es auch für sie kritisch und die fast zauberspruchartige Anrufung der Heimat in den Bergen verliert ihren schützenden Einfluss. Jetzt droht sie in die Depression abzudriften und die neue, in Frankfurt sich herauskristallisierende Ersatzfamilie muss ihr zur Seite stehen – tatsächlich sind es Claras Arzt und Claras Vater, die schließlich Heidis Heimweh erkennen und sie wieder zurückschicken.

3.3.2 Heidi als statische Figur immer in Bewegung

Heidi als Figur wird von Anfang an als beweglich, physisch wie emotional kategorisiert. Wenn sie sich ihrer Kleider entledigt und den Hang hinaufläuft oder bei kleinsten Ereignissen mal in Tränen oder in Lachen ausbricht. Heidi hat emotional gesehen ein breites Spektrum und fällt unter die Sturm-und-Drang-Kategorie ‚Himmelhochjauchzend zu Tode betrübt‘. Wie sie immer in Bewegung ist, sorgt sie in den Plots der Episoden oft für Wirbel und Antrieb und setzt gerne gegenüber Peter und dem Groß-

vater ihren Willen durch – sei es, wenn sie einen verletzten Vogel aufziehen will (Episode 4) oder nicht will, dass der Großvater eine Ziege verkauft (Episode 14).

In entscheidenden Aktwechselln allerdings kann sie sich gegen die Erwachsenen nicht durchsetzen, bzw. wird von ihnen überlistet, z. B. mit Tante Dete nach Frankfurt zu gehen. Heidi hat hier geradezu Eigenschaften einer passiven Protagonistin, wie sie in epischen oder dramatisch-epischen Erzählungen oft vorkommen (Benke 2002, S. 119ff).

Im ersten Akt zumindest funktioniert die Figur nicht nach klassischen Figurenbestandteilen wie etwa *Ziel* und (versteckten) *Bedürfnis* (vgl. Begriffe bei Benke 2002, S. 12f) – Heidi hat hier kein episodенübergreifendes Ziel und ihr Bedürfnis ist nicht verborgen, sondern sie lebt es aus – in den Bergen sein, Naturkind sein.

Erst in Akt zwei kristallisieren sich Bedürfnis (in die Berge zurückzukehren) und Ziel bzw. Aufgabe (Clara Gesellschaft zu leisen) als einander ausschließend heraus. Und je mehr in Akt zwei sich die Freundschaft zwischen Heidi und Clara entwickelt und eine Bindung entsteht, desto stärker wird das Dilemma: Heidi ist zwischen zwei Loyalitäten hin- und hergerissen, aber grade dieser Konflikt macht sie interessanterweise wieder zu einer passiven Protagonistin, die nicht handeln kann bzw. keinen Ausweg weiß. In ihrer ‚Gefangenschaft‘ in Frankfurt muss Heidi erfahren, dass es auch Grenzen gibt, dass sie ihren Willen nicht immer durchsetzen kann. Sie erlebt Enttäuschungen und Hoffnungslosigkeit, eine schwere Zeit. Aber sie kann schließlich wieder in die Berge zurückkehren und ist etwas älter geworden, hat lesen und schreiben gelernt.

In Akt drei, zurückgekehrt in die Natur, scheint sie aktiver und auch willensstärker geworden zu sein – sie weiß, was sie nicht will: zurück in die Stadt, und trotzdem sehnt sie sich nach Clara und deren Freundschaft. Das Ziel, nach dem Midpoint des Aktes, Clara zum laufen zu bringen, wird von ihr aktiv vorangetrieben.

Trotzdem ist es immer wieder der Großvater, der den Anstoß gibt – sei es, wenn er will, dass sie zur Schule geht. Oder wenn er bei Claras Laufversuchen die zentrale, Vertrauen und Motivation spendende Rolle des Mentoren spielt und Heidi teilweise eher als ‚Trainingspartnerin‘ Claras auftritt statt als ‚Trainerin‘ (Episode 50).

Die Frage drängt sich auf, ob Heidi im Sinne einer klassischen Figurenreise verändert ist, ob sie durch eine Tiefpunkt-Dramaturgie (Eschke & Bohne 2010, S. 66) (traumatische Zeit in Frankfurt) gehen musste, um etwas zu lernen und um in Akt drei gereifter und erwachsener zu sein bzw. mit dem Erlernten entscheidende dramatische Wende-

punkte zu beeinflussen. In Episode 41 (*Das Versprechen*), im dritten Akt, ist Claras Arzt erstaunt, wie übermütig Heidi in den Bergen sei und der Alm-Öhi antwortet: „Hier ist sie immer so.“ (Episode 41, T.: 21:57–22:03). Zurück in den Bergen wird Heidi wieder zu Heidi, sie hat etwas dazugelernt, aber von einer Charakterveränderung oder gar anhaltenden Traumatisierung kann kaum die Rede sein. Heidi ist im Kern wieder wie früher, sie ist zu ihrer Natur zurückgekehrt, indem sie zur Natur zurückkehrte. Sie ist jetzt aktiv, beweglich, *empowered* und dominant wie in Akt eins – Faktoren der Resilienz wie positives Denken, wirksame Handlungsfähigkeit, Selbstwertgefühl (vgl. 2.4.2 Punkt b) etc. sind wiederhergestellt. Als Claras Arzt zweifelt, dass seine Patientin im Rollstuhl jemals Heidi in den Bergen besuchen wird, ist Heidi erst zu Tode betrübt und dann voller Tatendrang, ihn zu überreden (Episode 41) – was ihr dann auch gelingt. Heidi gibt dem Geheimrat sogar die entscheidende Idee ein, dass Clara durch die Berge geheilt werden könnte, wenn Clara sich ein Mal nicht *nur* auf ihren Rollstuhl verlässt. Weil, wie Heidi sagt, alle nur über den Rollstuhl reden, nicht über Clara. Dieser entscheidende *clue* sorgt schließlich für Claras Besuch in den Bergen und ihre Genesung – allerdings ist nicht eindeutig klar, ob Heidi darauf gekommen ist, weil sie durch ihre traumatischen Erfahrungen in Frankfurt (Tiefpunkt) reifer und erwachsener geworden ist, oder nur weil es ihrer Natur entspricht und Heidi in den Bergen zur inneren Natur zurückgekehrt ist. Tatsächlich ist die Idee, Clara als Clara, also ‚in ihrer Natur‘ und ohne Rollstuhl (also zivilisatorisches Hilfsmittel) wahrzunehmen, eine typische Idee des Naturkindes, das Heidi jetzt wieder ist. Zumindest scheint Heidi jetzt zum gereiften und robusten Naturkind geworden zu sein, das seine Position resilient verteidigt.

Jens Eder unterscheidet in seine Analyse die (fiktionale) Figur im Film in „spezifischer Körperlichkeit, Psyche und Sozialität“ (Eder 2008, S. 521). Gleichzeitig seien Figuren aus Medien wie Film und Serie nicht nur schlicht fiktive Wesen, sondern oft auch Symbole oder können auch Typen sein (ebd., S. 137f). Das aufgreifend, tendiere ich dazu, Heidi bei allen Höhen und Tiefen, physikalischer und emotionaler Beweglichkeit, erlebter traumatischer Zeit sowie Resilienz oder dem Zugewinn neuer Fähigkeiten – dramatisch gesehen – als eher statische Figur zu verstehen. Sie ist ein idealisierter, exemplarischer, symbolischer bzw. typenhafter Charakter. *Heidi* ist die gleichnishafte Geschichte von der Type des Naturkindes, die der Gefangenschaft in der Stadt ausgesetzt, wieder glücklich in die Natur zurückkehrt und exemplarisch zeigt,

dass schwere Zeiten resilient überwunden werden können, wenn man seinen Kern, seine Natur nicht verliert. Es geht bei Heidi also strenggenommen nicht um Charakterveränderung – sondern um Charakterbewahrung oder -wiederherstellung. Dabei folgt ihre Charakterreise fast wortwörtlich der eigentlichen Bedeutung von Resilienz: in Akt zwei ‚verformt‘ sie sich für kurze Zeit (siehe im Folgenden die Zeichnung des Kawaii in 3.3.4), aber in Akt drei ‚springt‘ sie wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurück.

Dagmar Benke erwähnt eine Kategorie von statischen (epischen) Hauptfiguren (wie z. B. in *Forrest Gump*, Benke 2002, S.131–140), bei denen die eigentlich dramatische Entwicklung bei den Nebenfiguren stattfindet.

Das trifft auch bei *Heidi* zu – während Heidi ihren Kern nicht verliert, verändert sie mit ihrer exemplarischen Beharrlichkeit ihre Umgebung:

Der Großvater hat eine Figurenreise vom ersten Akt an, die ihn dank Heidi aus seiner selbst gewählten und geschätzten sozialen Isolation in der Almhütte wieder näher an die Gesellschaft bringt – er baut die Ruine in Dörfli aus und setzt sich später sogar mit Zivilisationsfiguren wie Fräulein Rottenmeier und Clara erfolgreich auseinander. Der eigentlich lernfaule Ziegenhirte Peter geht regelmäßig zur Schule und interessiert sich fürs Schreinerhandwerk, weil Heidi ihn dazu ermutigt. Clara überwindet sogar ihre Beeinträchtigung und lernt wieder zu laufen u. a. weil Heidi nicht aufgibt. Die Veränderung der Figur, der Figuren-Arc, ist also stärker auf die Nebenfiguren ausgelagert, während Heidi dem typischen Ideal des Naturkindes treu bleibt.

Heidi ist – wie oben dargelegt – weniger eine psychologische Figur, die eine dramatische Figurenentwicklung oder Lernkuve aufweist. Sie ist auch kein Kind, das traumatisiert aus ihrer Zeit in Frankfurt hervorgeht. Sie ist eher die Type des resilienten Naturkindes, das zwischenzeitlich seinen Kern verliert, um später zu ihrer Natur und Resilienz zurückzufinden.

3.3.3 Trauma und Resilienz als Figuren-Masken

Oben war von Jens Eders Definition der (fiktionalen) Figur die Rede, wo neben Sozialität und Psyche auch die Körperlichkeit eine bedeutende Rolle spielt (2008, S. 521). Hier soll noch einmal auf Körperlichkeit eingegangen werden, weil gerade in der Animation das Äußere einer Figur als spannendes Gestaltungsmittel zur Verfügung steht. Faktoren wie Alterung, Versehrtheit oder gar Metamorphose lassen sich zwar mit Spezialeffekten, Make-Up, Kostüm oder Schauspielerwechsel auch im Live-Action-Film herstellen, sind aber in der Animation oder im Anime viel einfacher zu machen. Sie sind quasi natürliches Gestaltungsmittel der Animation. Besonders durch die Ästhetik der gezeichneten Figur, also Körperform oder Charakter-Design kann die Animation noch ein, gegenüber dem Realfilm, erweitertes Gestaltungsspektrum bieten. Im Anime und spezieller bei *Heidi* ist das oben beschriebene Kawaii eines dieser Möglichkeiten. Die Kawaii-Gestaltung wirkt, wie gesagt, wie ein Empathiebeschleuniger, der die Fallhöhe für die traumatisierte und leidende Figur noch erhöht. Kawaii ist das, was eigentlich schutzbedürftig ist, das aber in diesem Fall keinen Schutz hat (Setsuko aus *Die letzten Glühwürmchen*) oder diesen Schutz verliert und ihn wieder zurückgewinnt (Heidi). Der Schmerz und das Trauma, das die Figuren erleiden, wird dabei nicht einfach mit einer Kawaii-Schminke ‚übertuscht‘, um die wahren Gefühle abzumildern oder zu verbergen, sondern im Gegenteil, um das eigentlich schwer vermittelbare, unsagbare zu bebildern bzw. sichtbar zu machen: den Verlust (und im Falle von Heidi: Rückgewinn) von Unschuld bzw. die Traumatisierung.

Kawaii ist eine Form der Überzeichnung und Typisierung – das sind starke Mittel, über die äußere Form der Figur Inneres zu erzählen. Philip Brophy weist auf die Nähe des Kawaii zu einer (Theater)-Maske hin (2010, S. 128) „kawaii faces function as counterpoint; their simplistic, hypericonic design aggressively reduces emotional complexity into a glacial skin worn like a mask“ (ebd. S.129).¹⁹

Oben wurde bereits auf die exemplarische Statik der Heidi-Figur als Naturkind hingewiesen. Ich würde diese Feststellung aufgreifen und mit dem Vergleich – Kawaii als typisierte Maske – verbinden: Heidi trägt mit dem Kawaii die Maske des (rotwangi-

¹⁹ Das Kawaii ist in seinem Ursprung tatsächlich inspiriert aus der Sphäre des Schauspiels bzw. der so genannten Takarazuka Revue (Pellitteri 2018, S. 4f), die Osamu Tezuka als Kind oft besuchte und aus deren (geschminkten) Masken er angeblich sein Charakter-Design des Kawaii entwickelte.

gen, pausbackigen) Naturkindes, die Unschuld in Person aber auch die verkörperte Resilienz, könnte man sagen.

Im Verlauf von Akt zwei fallen für Heidi allerdings nach und nach alle nachweisbaren Faktoren für Resilienz weg: ihre Handlungsfähigkeit ist durch die Quasi-Gefangenschaft im Hause Sesemann eingeschränkt, ihr Selbstwertgefühl durch Rottenmeiers Schikanen stark reduziert, ein Sinn zu Leben (2.4.2 Punkt c), den sie vielleicht in ihrer Aufgabe, Clara Gesellschaft zu leisten, finden könnte, ist viel zu schwach. Als Fräulein Rottenmeier ihr zudem untersagt, weiterhin von ihrer Heimat zu erzählen (Erzählverbot) – also ihr verbietet, sich auf die letzten Säulen der Resilienz, die Verbindung zu ihrer Ersatzfamilie in den Alpen und zur Natur, zu stützen – hat das unmittelbare Auswirkungen auf die Kawaii-Maske: Heidi verliert ihre roten Wangen und erscheint blasser, dünner und sogar älter – das Kindchenschema ist zurückgebaut (vgl Abb. 2). Diese Veränderung wird von Claras Arzt bemerkt und sorgt wiederum dafür, dass Heidi wieder zurück in die Berge darf (Episode 33). Erst als sie die Aussicht auf Rückkehr hat und sich die Verbindung zu den Bergen und zur Natur wiederherstellt, kehrt auch die Kawaii-Maske in ihr Gesicht zurück. Oben (2.4.2) wurde schon auf die wörtliche Bedeutung von Resilienz hingewiesen und hier werden die ‚Verformung‘ durch die traumatische Zeit und das spätere ‚Zurückspringen‘ auf einer Ebene der visuellen Figuren-Gestaltung deutlich erzählt.

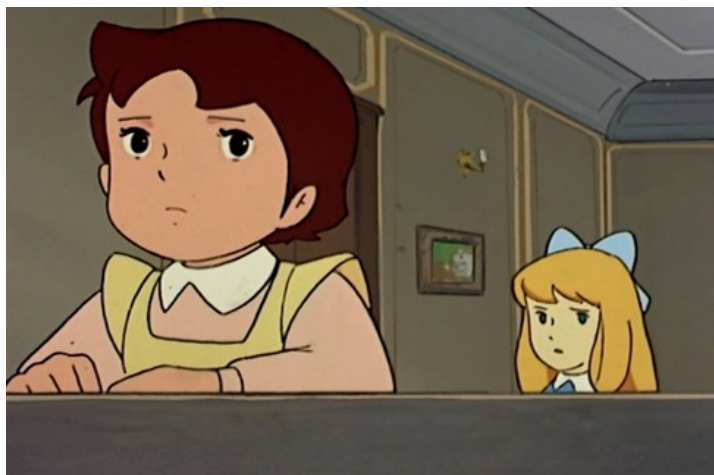


Abbildung 2: Heidi (im Vordergrund) ohne Kawaii-Features, aus *Heidi*, Episode 33, T: 17:48. Zuiyo Eizo

Eine ähnliche Methode setzt Takahata übrigens auch bei *Die letzten Glühwürmchen* ein, wo das Verhungern der kleinen Schwester Setsuko durch (immer) dunklere Linien

im Gesicht markiert wird, die erst wieder verschwinden, wenn das Kind zum Geist geworden ist (Popp 2015, S. 134f.). Das Schwinden der Person, wird durch das Schwinden des Kawaii ästhetisiert. Es ist die Visualisierung von Trauma und Resilienz mithilfe der stärker oder schwächer werdenden Ästhetik und Maske des Kawaii.

Wenn Heidi die Maske von Unschuld und natürlicher Resilienz trägt, dann ist die Figur Clara – im Gegensatz dazu – die Maske des Traumas: das Gesicht von Heidis Freundin und Schicksalsgenossin in Frankfurt ist alles andere als Kawaii. Sowieso können die beiden Figuren in ihrer ihrer Physis nicht gegensätzlicher gestaltet sein:

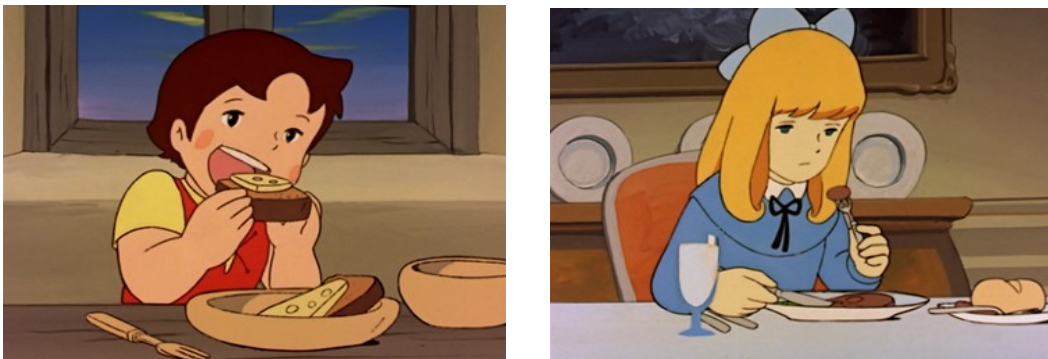


Abbildung 3: Heidi und Clara in einer Parallelmontage beim Essen, aus *Heidi*, Episode 40, T.: 06:17–06:22. Zuiyo Eizo

Heidi ist dunkelhaarig, Clara blond, das Mädchen von der Alm eher klein und stämmig, Clara hager und selbst im Rollstuhl größer als ihre Freundin. Im Gesicht fehlen Clara die niedlichen *features* – sie scheint einen eingefrorenen, traurigen Ausdruck mit sich herumzutragen und die Wangen sind eher eingefallen und blass als pausbäckig und rotwangig (vgl. Abb. 3).

Clara ist eine Gegenfigur, eine Zerrfigur Heidis und gleichzeitig ist sie auch eine Doppelgängerin, entfernt verwandt mit Annes bester (erfundener) Freundin, die sich im Fensterglas einer Kommode spiegelt (siehe 3.1.1). Während Heidi die Freiheit der Berge und des Naturkindes erfahren konnte, ist Clara in doppelter Weise gefangen: eingeschlossen in ihren bürgerlichen Stadtpalast aufgrund der strengen gesellschaftlichen Regeln und gebunden an den Rollstuhl wegen ihrer körperlichen Beeinträchtigung. Als Claras Gesellschafterin ist Heidis Dasein in Frankfurt geradezu bedingt durch diese Gefangenschaft. Heidi wird zur Mitgefangenen und – das ist besonders tragisch – je fester die Freundschaft zwischen den beiden wird, desto gefangener ist Heidi. Genau wie Clara kann Heidi jetzt nicht einfach mehr weglaufen, sonst würde sich der Zustand der Freundin noch verschlechtern, so jedenfalls glaubt Heidi. Beide

Mädchen sind jetzt im übertragenen Sinne an den Rollstuhl gefesselt. Claras Krankheit geht deutlich auf die Vernachlässigung und Einsamkeit zurück, die sie durch die Abwesenheit ihrer Familie (Vater, Großmutter – von der Mutter ist gar nicht die Rede) erfahren hat und erfährt. Im Gegensatz zum Naturkind Heidi ist Clara – wie der Kanarienvogel im Käfig im Salon (z.B. Episode 40, T.: 09:57) – in die Gefangenschaft geboren. Da Clara resiliente Faktoren wie enge Beziehungen, oder aber effiziente Handlungsfähigkeit, Selbstwertgefühl etc. fehlen ist sie einer Traumatisierung schutzlos ausgeliefert. Dieses Trauma hat sich bei Clara auf einer inhaltlichen Ebene in einer physiognomischen Veränderung, das Gebundensein an den Rollstuhl, und auf einer formalen Ebene durch das Fehlen von Kawaii in der Figurenzeichnung veräußert. Clara ist Heidis Gegenbild, aber sie ist auch ihre drohende Zukunft, ihr (vermeintliches) Schicksal – Heidi, die am Anfang noch den Berg hinaufgestürzt ist, verliert im Haus der Sesemanns immer mehr an Beweglichkeit, sie wird gelähmt und depressiv wie Clara. Erst mit der Rückkehr in die Berge kann Heidi wieder genesen. Aber hier endet das Spiel mit Kontrast und Spiegelungen nicht – dort wo Heidi in der allerersten Folge zum ersten mal frei die Berge hoch gerannt ist, wird auch Clara laufen lernen.²⁰ Eigentlich ist also Heidi Claras Zukunft, nicht umgekehrt.

Clara wird durch die Freundschaft mit Heidi schließlich genesen und ihr Trauma überwinden: Heidi gibt Claras Arzt den entscheidenden Hinweis, dass Clara sich selbst zu wenig und zu sehr auf den Rollstuhl vertraut. Erst eine Umgebung, in der der Rollstuhl unbrauchbar ist, wirft den Blick weg vom Rollstuhl auf das Mädchen Clara selber. Wer nicht (nur) die Maske des Traumas sieht, hat eine Chance das wahre Mädchen dahinter zu erkennen.

In den Bergen stellen sich für Clara verschiedene Säulen der Resilienz wieder her: die Natur macht ihr sprichwörtlich Beine, wenn sie wegen der Angst vor einer Kuh an einem Baum gestützt zum ersten Mal aufsteht (Episode 48). Mit dem Großvater, Peter und Heidi bekommt sie eine sich kümmernde Ersatzfamilie, die ihr Mut macht und mit ihr laufen trainiert (soziale Bindungen, *affective connections*).

Die Natur, Ersatzfamilie in den Bergen aber auch die Freundschaft zu Heidi, werden schließlich eine der wichtigsten Faktoren für Resilienz wiederherstellen: Claras Selbstbewusstsein und Handlungsfähigkeit, bzw. das Gefühl Herrin über das eigene

²⁰ Seelisches Trauma durch körperliche Beeinträchtigung darzustellen und die Überwindung desselben mit dem Überwinden des angeblich defizitären *disabled body*, ist aus heutiger Sicht natürlich ein problematischer Vergleich, der ‚aus seiner Zeit‘ heraus gesehen werden sollte.

Geschick zu sein und dem eigenen Körper zu vertrauen (2.4.2 Punkt b, *internal control centre*).

3.4 Szenenbeispiel: Die ‚Märchenszene‘ aus Episode 25: *Die weißen Brötchen*

Bevor Heidi (mit Hilfe ihrer Familie in den Bergen) Clara von ihrem Trauma heilt, steht Clara ihrer Freundin in einer bemerkenswerten Szene des zweiten Aktes der Serie bei. Wenn man die Überlegungen von oben aufgreift, dann tauchen die Mädchen hier quasi in vertauschten Rollen bzw. Masken auf: wie Clara hier Heidi hilft, mit einer traumatisierenden Erfahrung umzugehen, soll im Folgenden anhand der ausgewählten so genannten ‚Märchenszene‘ in Episode 25 (*Die weißen Brötchen*) herausgearbeitet werden. Um die Bedeutung der Märchenszene zu verstehen, wird sie zunächst in den dramatischen Kontext der Serie gesetzt und schließlich in ihrem Ablauf beschrieben. Danach soll die Märchenszene ästhetisch ausgewertet werden, vor allem im Blick auf den Umgang mit Imagination, Kunst und Erzählen. Welche Faktoren führen zu Resilienz und wie werden sie im Medium der Animation umgesetzt?

3.4.1 Dramaturgische Kontextualisierung der ‚Märchenszene‘

Die Episode 25 mit dem Titel *Die weißen Brötchen* befindet sich ca. in der Mitte der Serienhandlung, etwa im Midpoint von Akt zwei. Heidi hat die titelgebenden weißen Brötchen über die vorherigen Folgen gesammelt, weil sie diese als besondere Kostbarkeit empfindet, die sie den Daheimgebliebenen – dem Großvater, Peter und Peters Großmutter – einmal mitbringen will, wenn sie zurück nach Hause in die Berge zurückkehren sollte.²¹ Wann das sein wird, ist allerdings unklar – nichts spricht dafür,

21 Die ‚weißen Brötchen‘ sind ein Motiv, das fast die ganze Serie durchzieht: im Wendepunkt von Akt eins zu zwei lockt Tante Dete Heidi nach Frankfurt mit dem Gedanken, dass sie ‚weiße Brötchen‘ für die Großmutter mitbringen kann, die im 19. Jahrhundert als besonders kostbar galten. (Episode 18). Die Brötchen stehen immer für die Hoffnung auf ein besseres Leben – zunächst um Peters Großmutter mit einem Mitbringsel den ‚Geschmack‘ eines vermeintlich besseren Lebens mitzubringen und später auf Heidis Rückkehr in ein ‚einfacheres‘ aber besseres Leben.

dass sie jemals wieder zurück darf, aber das Sammeln der Brötchen ist klar die metaphorische Hoffnung, dass einmal alles besser sein wird. Die Brötchen zeigen das starke Band, das Heidi noch mit ihrem Zuhause und mit der Natur und ihrer Familie verbindet und ist gleichzeitig *positive thinking* – die beiden letzten Säulen von Resilienz, auf die sie sich stützen kann, die aber quasi aneinander gelehnt sind. Wird eine weggezogen, fällt auch die andere.

Verständlicherweise ist Heidis emotionale Reaktion, als die strenge Fräulein Rottenmeier die Brötchen im Laufe von Episode 25 angewidert entsorgen lässt, ausgenommen heftig. Heidis kostbarster Schatz, die Hoffnung auf Rückkehr ins Paradies, wird buchstäblich auf den Müll geworfen (T.: 13:28–15:30). Das Mädchen ist am Boden zerstört und kann nicht mehr aufhören zu weinen.

Clara wird ihr an dieser Stelle mithilfe einer wohl bekannten Geschichte, einem Märchen der Brüder Grimm, zu Hilfe eilen.

Innerhalb der Episodendramaturgie ist die Märchenerzählung der Umschlag zum Besseren und Klimax. Die dramatische Symmetrie ist auch hier bemerkenswert, wenn gerade diese Szene als Umschlagpunkt des dritten Aktes zu einer besseren Entwicklung verstanden werden kann – die dramatische Kurve klettert ab hier wieder hinauf, bis kurz vor Ende des Aktes, wenn Heidi durch das (schon erwähnte) Erzählverbot von den Bergen krank wird und eine absolute Tiefstellung erreicht, die aber am Ende die Rettung auslöst.

3.4.2 Beschreibung der ‚Märchenszene‘

Die Szene knüpft direkt an die Auseinandersetzung mit Fräulein Rottenmeier an, die Heidis Brötchen hat konfiszieren lassen. Heidi ist untröstlich, auch Claras Versuche, die Szene zu rationalisieren („sie waren bestimmt alt“, T.: 15:13) können sie nicht beruhigen. Heidi begreift, was der Verlust der Brötchen wirklich bedeutet – es ist der Verlust jeder Hoffnung: sie darf nie wieder nach Hause (T.: 15:25). Es ist der berühmte-berühmte All-is-lost-Moment einer Episode, mit der diese Szene überhaupt erst beginnt. Heidi weint und flüchtet in ihr Zimmer. Clara folgt ihr und klopft an – die Erzählperspektive liegt jetzt klar bei ihr, sie wird im Folgenden handeln und ihre

Freundin irgendwie beruhigen müssen. Clara bietet der weinenden Heidi an, ihr eine Geschichte zu erzählen, die von Ziegen handelt und sie beruhigen wird: Ziegen erinnern sie an Zuhause. Heidi antwortet nicht, unterstreicht ihre Schutzbedürftigkeit aber damit, dass sie unter die Bettdecke kriecht. Von jetzt an, bis zum entscheidenden Wendepunkt des Märchens, das Clara erzählt, werden Heidi und ihr Gesicht nicht zu sehen sein, sie wird nur als Wölbung, als kleiner Hügel unter der Decke dargestellt.

Eine Kamerazufahrt (T.: 17:15–17:21) auf Clara zeigt nochmal, dass es ihre Perspektive und *agency* ist, von der jetzt alles abhängt und sie zögert – sie will den Raum schon verlassen, hält aber auf der Türschwelle inne und kehrt wieder zurück. Sie entscheidet sich, die Geschichte doch zu erzählen und schließt sorgfältig die Tür hinter sich, wie als würde sie eine Art *safe space* schaffen für sich, Heidi und für die Geschichte.

Jetzt beginnt sie zu erzählen, von der Ziegenmutter und ihren sieben Zicklein, die nahe einem „tiefen dunklen Tannenwald in einem hübschen bunten Häuschen“ leben (T.: 17:45) – ein Szenario, das nicht von ungefähr an Heidis Paradies in den Alpen erinnert und ganz klar Identifikation für Heidi schaffen soll. Clara erzählt und baut den Schrank hinter sich in einer Art Schauspielperformance ein und klopft in der Rolle des Wolfes gegen die Tür. Im Folgenden wird sie mit verstellter Stimme sprechen und den Wolfsangriff mit ihrem Rollstuhl nachspielen, mit dem sie plötzlich vorschießt, bis eine Kollision mit dem Bett, auf dem Heidi liegt, sie wieder kurz in die Realität holt. Die Stille, die entsteht, gibt der klar gestalteten Tonebene die Gelegenheit zu zeigen, dass Heidi aufgehört hat zu weinen (T.: 18:25). Sie scheint unter der Decke zuzuhören, aber wir sehen sie immer noch nicht, sie ist weiterhin eine geschwungene Linie im Vordergrund. Eine Kamerazufahrt auf diesen Bettdeckenhügel deutet jedoch an, dass Heidi inzwischen gebannt zuhört (T.: 18:34–18:41).

Schließlich gelingt die List des Wolfes und Clara performt das Märchen weiter, über das Vorzeigen der geweißten Pfoten (Claras Hände in der Detailaufnahme, T.: 19:00) oder den Fressbewegungen des Wolfes und die darauffolgende Ermattung, die in einer fast komödiantischen Art und Weise gespielt werden. Der Tiefpunkt des Märchens tritt ein – alle Geißlein sind gefressen.

Erst jetzt ist zum ersten Mal Musik zu hören (T.: 19:28), in der deutschen Variante erwartungsfroh, in der spanischen Fassung ist es ein melancholisches Zither- oder Gitarrenmotiv. Aus einer Halbtotale, die Clara links zeigt und rechts das Bett mit dem

Heidi-Hügel unter der Bettecke, fährt die Kamera erneut auf die verborgene Heidi zu (T.: 19:29–19:35). Clara erzählt von der Rückkehr der Ziegenmutter und erst die große Trauer um das Verschwinden der Kinder löst auch in Clara erste Tränen des Mitgefühls aus (T.: 19:52). Dabei wird immer wieder auf die Bettdecke geschnitten, unter der Heidi (noch) unsichtbar für die Zuschauenden (offenbar) gepackt zuhört. Dann erfolgt im Märchen der Umschlag zum Guten: das jüngste Zicklein hat sich in der Wanduhr versteckt und überlebt. Für Clara scheint es jedoch kein Grund zur Freude zu sein: als sie schildert, wie wiederum das jüngste Zicklein der Mutter von den schrecklichen Erlebnissen erzählt, senkt Clara den Kopf auf die Brust und beginnt zu schluchzen (T.: 20:06). Die Kamera fährt derweil auf sie zu, was das ‚Schauspiel‘ der Animationsfigur noch einmal betont. Nicht der schreckliche Vorgang des Fressens der Geißlein hat in der Vortragenden Tränen ausgelöst (das wurde halb amüsanter performt), sondern das Zeugnis über das erlebte Trauma.

Clara weint, erzählt aber weiter, wie das Zicklein und die Mutter den Wolf unter einem Baum finden und erst jetzt wird dem Publikum zum ersten Mal gezeigt, was es lange vermutet – die Kamera fährt von links nach rechts, von Clara im Hintergrund zu Heidis Gesicht unter der Decke, die gebannt zuhört (T.: 20:26–20:31). Mit der Schilderung des fettgefressenen und schlafenden Wolfes auf einer Wiese bricht Clara ihre Erzählung des „schrecklichen Märchens“ (T.: 20:42) ab und verfällt erneut in herzerreißende Tränen. Erst jetzt schaut Heidi von der Decke auf und will wissen, wie es weitergeht (T.: 20:56). Es entsteht ein kurzer, typisch japanischer Anime-Moment des gegenseitigen Erschreckens, der vielleicht die Vertauschung der Rollen markiert – jetzt weint Clara, während Heidi wieder *agency* bekommen hat und auf sie eindringt, mit der Geschichte fortzufahren. Clara erzählt schließlich weiter, mit fröhlicherer Stimme, denn Wiedergutmachung findet im Märchen statt – die Ziegenmutter schneidet dem Wolf „Schnipp-Schnapp“ den Bauch auf (T.: 21:13). Jetzt sitzt Heidi in einer Halbnahen ernst aufgerichtet im Bett und hört mit weit aufgerissenen Augen fasziniert zu. Gleichzeitig fährt die Kamera auf ihren Kopf zu, in die Nahaufnahme und das Bild springt unvermittelt in einen komplett veränderten Animationsstandard (T.: 21:14): wir sehen im Stile einer Kinderzeichnung die Ziegenmutter, die dem Wolf den Bauch aufschneidet, während im Off weiterhin Claras Stimme die Handlungen schildert. Es folgt ein Hin- und Her-Schnitt zwischen Clara und den Kinderzeichnungen, die offenbar die Imagination Heidis darstellen. Das Happy End des Märchens mit den befreiten

Ziegen wird in der Imagination Heidis zu einer animierten Kinderzeichnung von den aus dem Bauch herausspringenden Ziegen, von Ziegen die gemeinsam auf einem stilisierten Kinderhügel glücklich umherspringen. Das Springen und das dazu passende typische Musikmotiv markieren jetzt Heidis Stimmungswechsel – sie sind der *signature move* der Serie für sorgenloses Glück (in der deutschen Variante ist die Musik fröhlicher), wir kennen es aus den Folgen aus Akt eins zusammen mit Peter auf der Alm. Deswegen springt Heidi kurz darauf selbst auf und bricht in ihr typisches, klangvoll sorgloses Lachen aus (T.: 21:22). Das Happy End der eigentlich „schrecklichen“ Geschichte hat sie aus ihrem eigenen Tiefpunkt gerettet – dem Verlust aller Hoffnung auf Rückkehr in die Berge –, sie ist wieder fröhlich. Bevor die beiden Mädchen das Zimmer verlassen können, um in Claras Zimmer sorgenloseren Kinderspielen nachzugehen, macht Heidi noch (wie beiläufig, aber in der Animation ist ja nichts überflüssig) sorgfältig das Bett, auch als Zeichen dafür, dass das emotionale Chaos überstanden ist.

3.4.3 Erzählen zur Resilienzförderung

Das von Clara rezitierte und performte Märchen *Der Wolf und die sieben Geißlein* reiht sich ein in die Motivik von Ausgeliefertsein und Schutzsuchen ein, die in Heidi eine große Rolle spielt. Es ist die Geschichte einer Invasion in den Schutzraum schlechthin, in das eigene Zuhause, eine *home invasion*. Es ist die Erzählung der plötzlich hereinbrechenden, traumatisierenden Gewalt. Aber es ist eben auch die Geschichte des jüngsten Zickleins, das sich in die Wanduhr rettet und dort ausharrt, um den dramatischen Umschlag, die Rettung zu bewirken. Es ist eine Geschichte von Trauma, aber eben auch von Überwindung des Traumas und exemplarischer Resilienz. Das Märchen scheint Heidi offensichtlich aus ihrem emotionalem Jammertal zu retten. Geschichten (besonders) Märchen, die resiliente Protagonist*innen zeigen, können Resilienz auslösen bzw. sie wiederherstellen. (Kaźmierczak 2017, S.18).

Tatsächlich zeigt die Protagonistin des Märchens, das jüngste Zicklein, eine beeindruckende Zahl an Faktoren der Resilienz auf: es verfügt über wirksame Handlungsfähigkeit, indem es sich in der Wanduhr versteckt und zusammen mit der Mutter die Geschwister aus dem Bauch des Wolfs herausschneidet (2.4.2, Punkt b, *executive functi-*

ons, *internal control centre*). Mit der Mutter und deren einfühlsamer Liebe (ausgedrückt durch die emotionale Reaktion des gemeinsamen Weinens) besitzt das kleinste Geißlein zumindest eine enge soziale Bindung, die sie tatkräftig unterstützt (2.4.2, Punkt a).

Der Wolf und die sieben Geißlein ist also nachweislich eine Geschichte, in der Resilienz dargestellt wird und in der Heidi ihre eigene Situation (zumindest) ersatzweise wiedererkennt. Aber die Märchenszene auf den allein anschaulichen oder gar pädagogischen Wert zu reduzieren, greift hier – meiner Meinung nach – zu kurz.

3.4.4 Erzählen als Wunscherfüllung und Katharsis

Heidis Euphorie im Angesicht des grotesken ‚Bauchaufschneidens‘ am Ende der Märchenszene wird ausführlich beschrieben und markiert die Klimax der Szene – man kann sie als befreiendes, kathartisches Lachen bezeichnen.

Heidi scheint tatsächlich eine Art Katharsis zu erfahren – eine Erlösung von ihren (depressiven) Gefühlen durch ein Erzählmedium. Dieser Vorgang mag jedoch nicht unbedingt, wie in der klassischen Katharsis, durch Gefühle von Mitleid oder Angst ausgelöst zu werden, zumindest werden diese Gefühle im Falle von Heidi nicht klar dargestellt (sie ist ja unter der Decke). Intensive Gefühle scheinen vor allem die Erzählerin Clara zu bewegen. Immer wieder unterbricht sie ihre Geschichte, weil sie Mitleid verspürt mit den Opfern und in Tränen ausbricht. Hier weist Clara Merkmale einer Katharsis durch ihre eigene Erzählung auf, ohne das erlösende oder reinigende Ergebnis zu erleben. Sieht man Heidi und Clara erneut als Doppelgängerinnen oder Spiegelfiguren, dann scheint Clara Heidis Gefühle des Mitleids stellvertretend zu empfinden bzw. zu illustrieren, während Heidi das Ergebnis der Abreaktion bzw. Erlösung aufweist.

Bemerkenswert ist auch, dass es sich bei Claras Erzählung um die Erzählform des Märchens handelt: Wardetzky & Weigel (2007, S. 107) bezeichnen das Märchen als Medium der ‚Wunscherfüllung‘, das zwar immer mit einem Unglück beginnt, dessen Prinzip aber u. a. das der ‚Reversibilität‘ ist, also der eigentlich widernatürlichen (oft magischen) Umkehrbarkeit von Tatsachen. Die Ziegenmutter kann den Bauch des Wolfs aufschneiden und ihre Kinder lebend bergen, obwohl das physikalisch unmög-

lich ist. Das Märchen sorgt am Ende für die Bestrafung des Bösen und eine Restitution des Guten, wie sie im wirklichen Leben nicht immer vorkommt. Man könnte sagen, dass die Bestrafung der Antagonistin Fräulein Rottenmeier im Märchen ersatzweise am Wolf vollzogen wird und dass Heidi durch diese stellvertretende Rache eine Form der Katharsis erfährt. Gleichzeitig stellt der Akt dieser, wenn auch nur ersatzweisen Restitution, in Heidi vielleicht einen wichtigen Faktor von Resilienz wieder her: Das Gefühl Herrin über das eigene Schicksal zu sein, also zu handeln und nicht gehandelt zu werden (*internal control centre*).

3.4.5 Erzählen als Reinszenierung

Wie schon gesagt, steht während der eigentlichen Erzählung besonders Claras Gefühlsreaktion im Vordergrund. Vor allem die Zeugenaussage des jüngsten Geißleins und die Wiedervereinigung mit der Mutter lassen Clara vor Tränen zittern, was sogar den Moment einleitet, an dem Heidi zum ersten Mal unter der Decke hervorkommt (T.: 20:27).

Die Szene im Märchen mit Mutter und Zicklein hat Ähnlichkeiten mit der von Takahata selbst beschriebenen autobiografischen Episode, in der der Autor als Kind eine (sicherlich) traumatisierende Kriegserfahrung erleben musste, aber keine Gefühle gegenüber seiner Mutter zeigen konnte – ganz im Gegenteil zum kleinen Zicklein und der Mutter, die zusammen weinen. Es scheint nahe zu liegen, dass Clara hier sich selbst (unbewusst) als traumatisierte Figur begreift und dass auch der Regisseur die Szene inszeniert hat als überlebendes aber traumatisiertes ‚Kind‘. Man könnte die Szene als eine Art Reinszenierung beschreiben. Aber diese Reinszenierung des Traumas nimmt einen guten Ausgang, sie vermeidet die Kommunikationsprobleme, die Takahata in dem entsprechenden Artikel beschreibt. Wie oben schon erwähnt (2.4.1) entscheidet oft, *wie* oder *ob* man über das Erlebte spricht über den Grad der Traumatisierung; können die betroffenen Personen darüber Gefühle äußern und wie integrieren sie die traumatische Erfahrung in ihr Selbstbild bzw. in die Erzählung von sich selbst. Im Märchen erzählt das Geißlein seiner Mutter alles, sie weinen ausführlich zusammen und können am Ende den guten Ausgang bewirken. In gewisser Hinsicht be-

schreibt das Märchen, bewusst ausgesucht und inszeniert von Takahata, eine erfolgreiche Traumaprävention.

3.4.6 Erzählen, Imagination und Kunst als Schutzversteck

Heidi scheint gebannt und dann gelöst von der Märchen-Erzählung.

Kurz bevor im Märchen die letzte Wende zum Happy End kommt, taucht Heidi unter der Decke hervor und will gebannt wissen, wie es weitergeht. Die Erzählung mit ihrer nachvollziehbaren Spannungsdramaturgie hat sie eingefangen und von ihrer persönlichen Misere abgelenkt.

Das Märchen dient Heidi in gewisser Weise auch selbst als Wanduhr, bzw. als Schutzversteck vor dem eigenen Trauma. Die Erzählung verknüpft Heidis Gedanken und Imagination über das Setting (Zicklein, Tannenwald) mit ihrem Schutzort in den Bergen und aktiviert eine wichtige Säule ihrer Resilienz.

Geschichten und Storytelling spielen bei *Heidi* immer wieder eine Rolle. Seien es Märchenbücher, die Heidi in ihrem Exil in Frankfurt versucht auswendig zu lernen und anhand dessen Bilder sie ‚vorliest‘. Oder das kreativ variierte Märchen, das Clara im dritten Akt auf einem Ausflug erzählt (Episode 46). Beide Figuren, Clara und Heidi als Doppelgängerinnen, sind Geschichtenerzählerinnen. Das Lesen und Schreiben, das Heidi in Frankfurt erlernt und dann daheim vertieft, wird nicht als fragwürdiger zivilisatorischer Einfluss (wie manche Tischregel) dargestellt, sondern ist im Gegenteil eine Ergänzung für das Naturkind, etwas, das ihren Charakter weiter zum Kern bringt, statt davon zu entfernen. In der oben bereits zitierten Imaginationssequenz, ebenfalls aus Episode 25 (T.: 07:02—08 :29), in der ein aus einem Buchstaben entstandener Kalligraphie-Steinbock Heidi zurück in die Berge bringt, wird dieses imaginierte Flugmanöver von einem Schweif aus Buchstaben begleitet (Abb. 4). Als Heidi in ihrer Fantasie in den Bergen angekommen ist, bedankt sie sich bei diesen magischen Buchstaben und sie fliegen davon – nicht zurück in die Stadt, sondern zu den Gipfeln der Berge hinauf. Die Buchstaben sind nicht etwa Teil der städtischen Zivilisation, sie sind Teil einer (menschlichen) Natur – sie sind eine Kulturtechnik, die auch das Naturkind lernen kann, vielleicht sogar muss, um sich der (menschlichen) Natur näher zu fühlen. Erzählen (und Schreiben) ist Ausdruck von Imagination, und Heidi

als Figur steht immer mit ihrer Fantasie in einem engen Verhältnis – die Fantasie verbindet sie in Frankfurt mit ihrem Zuhause und in den Bergen näher mit der Natur, wenn sie z. B. in den Wolken Geißlein imaginiert (Episode 4). Hier wird eine Welt-sicht entworfen, die den Menschen und seine (Kultur-) Techniken oder Künste nicht als Opposition zur Natur sondern als Teil davon sieht.



Abbildung 4: Heidi reitet auf kalligraphiertem Steinbock, aus *Heidi*, Ep. 25, T.: 07:50. Zuiyo Eizo

Deutlich wird diese These in der Figur von Claras Großmutter, die Heidi nicht nur zum Lesen animiert, sondern sie auch (von Frankfurt aus) zum ersten Mal auf einen Ausflug mit in die Natur nimmt. Die Frau scheint die Vereinigung von Kunst und Natur regelrecht zu verkörpern: In Episode 28 (*Die Fahrt ins Grüne*) wird sie Heidi einen geheimen Raum im Hause Sesemann zeigen, der voller Kunstgegenstände ist – Kunst und Gemälde, die vor allem Natur abbilden.

Hier zeigt sich wieder deutlich Heidis Affinität zu Imagination und Kunst:

Ein Gemälde ergreift Heidi so sehr, dass sie vom Heimweh geradezu überwältigt wird und die Großmutter das Ausmaß ihres Leidens überhaupt bemerkt: das Gemälde eines alten Mannes mit Rauschbart, zusammen mit einem jungen Hirten und einem Hund vor einem beeindruckenden Bergpanorama (Abb. 5). Auch hier, in Abwesenheit der Natur, ist die Kunst die einzige mögliche Repräsentation bzw. Vertreterin der Natur. Heidi als Naturkind spürt – wie oben eingeführt – auch hier eine natürliche Verbindung zur Kunst.



Abbildung 5: Bergpanorama mit altem Heiligen und jungem Hirten, *Heidi*, Ep. 32, T.: 11:04. Zuiyo Eizo

3.4.7 Zeichnen von inneren Bildern als Ressource

Die ganze Serie über ist die Verbindung von Heidi und den Künsten spürbar – Imaginationsequenzen lassen unbelebte Elemente, wie z. B. die Schnitzwerke des Großvaters in Akt eins in Heidis Fantasie belebt bzw. ‚animiert‘ werden (wieder ein Steinbock, Episode 9).²² Auch die Buchstaben, die zum fantasierten Steinbock werden (siehe oben) sind ja nicht ohne Grund kalligrafiert, also gezeichnet. Es ist, als würde Heidi in Imagination zeichnen bzw. animieren oder ihre Imagination als Animation abgebildet werden.²³ Immer wieder wird Heidis Fantasie so zu etwas wie einer Art Erzählerin mit dem Pinsel – eigentlich zu so etwas wie einer Animationsfilmemacherin.

Auch und besonders in der Märchenszene gibt es ein Beispiel für so eine ‚gezeichnete‘ Imagination, ‚gezeichnet‘ im doppelten Sinne, weil es im Gegensatz zu den anderen Sequenzen als gezeichnet markiert ist. In der Klimax der Szene wechselt die Animation plötzlich ihren Standard: der glückliche Ausgang des Märchens, aber auch das groteske ‚Bauchaufschneiden‘ werden in Form einer animierten Kinderzeichnung dargestellt. Es scheint sich hier um Heidis Innenwelt zu handeln. Markiert ist die Se-

22 Dieser Gedankengang ist abgeleitet von Vera Schamals Überlegungen in ihrem Aufsatz *Limited Animation Unlimited – Physics and Aesthetics in the Heidi Series*, der noch nicht veröffentlicht wurde (Stand August 2022). Schamal setzt den zum Leben erweckten Steinbock in Beziehung zur Fähigkeit der Belebung der Animation (S.11).

23 Interessant auch die typisch japanische Verknüpfung von Schreiben (bzw. Kalligraphie) mit Zeichnen: manche basalen Kanjis (japanische Schriftzeichen mit chinesischem Ursprung) lassen ihre ungefähre Bedeutung noch erahnen, so z. B. das Zeichen für *Feuer*: 火

quenz als Imagination zunächst mit einer Kamerazufahrt auf ihren Kopf – eine typische Markierung für eine Imaginationsdarstellung, die auf der (alten) Vorstellung vom Kopf als Container für den Geist bzw. der Imagination basiert (Reinerth 2022, S. 143, 179, 283).

Aber besonders der Wechsel in einen reduzierten, naiven Zeichenstil (vgl. Abb. 6), der tatsächlich an Kinderzeichnungen aus dem Kindergartenalter erinnert, markiert die Bilder als Heidis innere Bilder. Obwohl Heidi in ihrer Vorstellung schon früher ‚animiert‘ oder ‚gezeichnet‘ hat, wurde dabei nie der Animationsstandard gewechselt.



Abbildung 6: Animierte Kinderzeichnung als innere Bilder, *Heidi*, Ep. 25, T.: 21:22. Zuiyo Eizo

Das lässt mehrere Schlussfolgerungen zu: Zunächst wechselt die Erzählperspektive mit der Kamerafahrt und der Imaginationsdarstellung der Kinderzeichnung offenbar in eine absolute Innenperspektive – was ein großer Sprung ist, wenn man bedenkt, dass Heidi vorher für lange Zeit gar nicht zu sehen war, bzw. aus Claras Perspektive erzählt wurde. Dieser Sprung in die Innenperspektive wiederum betont den Eindruck, den Claras Erzählung auf Heidi hinterlässt und die Bedeutung für die Figurenentwicklung innerhalb der Szene. Clara ermöglicht Heidi das Imaginieren und Zeichnen eines Schutzortes, der ihr ein Happy End gewährt und eine imaginierte Rückkehr in die Alpen.

Gleichzeitig werden auch die eigentlich grausamen und grotesken Handlungen des Märchens mit kindlichen Bildern abstrahiert und verniedlicht (Kawaii) und dadurch ihrer realistischen Härte entledigt. Diese Form der Ästhetisierung, Verarbeitung durch Kunst wiederum könnte ein weiterer Schlüssel dafür sein, dass Heidi ihr eigenes Tief

überwindet. Clara löst mit ihrem Märchen in Heidi eine wichtige Ressource von Resilienz aus: das (innere) Zeichnen bzw. Kunst-Schaffen. Und da, wie oben bereits erwähnt in der Gedankenwelt der Serie Kunst und Natur ursprünglich zur selben Sphäre gehören, kann die Ressource der Kunst Heidi u.a. an ihre innere resiliente Natur zurückbinden.

Leider bleibt die Märchenszene ein vorläufiger positiver Wendepunkt in der Dramaturgie der Serie. Heidi wird im zweiten Akt noch einmal allein in den oben erwähnten Kunstraum der Großmutter gehen und das Gemälde von den Alpen anschauen. Auch diesmal wird die Immersion des Mediums sie in ihre Imagination versetzen: sie wird herumspringen wie die Geißlein, wie Joseph bellen, wie Peter pfeifen (Episode 32). Im Unterschied zu den bisher genannten Szenen aber zeigt uns die Erzählinstanz hier keine (radikale) Innenperspektive – die Imagination ist nicht gezeichnet – im Gegenteil, wir sehen Heidi in der Totalen von Außen vor dem Gemälde in einiger Distanz herumtollen (Episode 32, T.: 11:04, vgl. Abb. 5). Ganz im Gegensatz zur Klimax der Märchenszene verweigert diese radikale Außenperspektive dem Publikum die Geborgenheit in der Fantasie und offenbart Heidis Verhalten als eher verzweifelt, verloren, vielleicht sogar wahnsinnig. Die Imagination, ausgelöst durch das Gemälde, ist hier kein Schutzraum mehr. Die Kunst kann den Schutzraum Imagination zwar triggern, aber er muss (wie Claras Heilung am Ende) von Innen kommen. Heidis resiliente Kraft schwindet an dieser Stelle der Erzählung. Kurz darauf wird Fräulein Rottenmeier ihr untersagen, den Kunstraum je wieder zu betreten. Außerdem wird sie ihr verbieten, Clara von den Bergen zu erzählen, oder sie gar zu imaginieren. Dieses Erzähl- und Imaginationsverbot, dieses Kunstverbot wird ihren letzten Schutzraum, ihre letzte Säule der Resilienz kippen und sie wird (wie oben bereits beschrieben) sichtbar an Heimweh erkranken.

3.4.8 Die Märchenszene als kathartische Erzählung von Trauma und Resilienz

Clara gibt Heidi mit der Erzählung des Märchens entscheidende Faktoren und Ressourcen für Resilienz an die Hand: 1. Schon die Tatsache selbst, dass Clara sich um sie kümmert, sie aufmuntern will, ist ein Freundschaftsbeweis und bedient die Beziehungsbedingung (*affective connection*) von Resilienz, dass zumindest ein intensiver sozialer Kontakt zur Verfügung stehen sollte. 2. Die Erzählung von resilienten Figuren bietet ein anschauliches Beispiel, das auf Heidi abfärbt und sie resilienter macht. 3. Die Erzählung von Ziegen und Tannenwald evoziert Heidis Heimat in den Bergen und damit eine der wichtigen Säulen von Heidis Resilienz – ihre Familie und Natur (*affective connection*, aber auch Optimismus und Glaube) 4. Das Märchen löst in Heidi Katharsis aus, die sich in einem befreiendem Lachen äußert. Das brutale Happy End sorgt für eine stellvertretende Rache an Fräulein Rottenmeier und stellt ersatzweise Handlungsfähigkeit für Heidi wieder her (*executive functions* etc.).

4. Clara weckt in Heidi mit der Erzählung die Ressource der Imagination, Abstraktion und des Kunstschaffens. Erzählen und zeichnen, (vielleicht ‚Anime machen‘) werden hier als wirkmächtige Mittel beschrieben, um traumatische Situationen zu überwinden und Resilienz zu gewinnen.

In *Heidi* kann hier so etwas wie eine ästhetische Programmatik festgestellt werden, die in der Verbundenheit mit der Natur aber auch in Kunst und Storytelling Schlüsselfaktoren für das Überwinden traumatischer Situationen und die Herstellung von Resilienz erkennt.

4. Fazit

In der vorliegenden Arbeit wurde die Anime-Serie *Heidi* immer in Hinsicht auf Trauma und Resilienz untersucht. Dabei nahm die Analyse sich die Dramaturgie des Serienbogens, Figuren und eine Beispielszene (Märchenszene) vor, um sie auf auf Trauma-Repräsentationen und Resilienzfaktoren zu überprüfen.

Film und Anime (bzw. limited animation) kann man in ihrer medialen Beschaffenheit eine strukturelle Ähnlichkeit zu Trauma und dessen Auswirkungen nachsagen. Trauma ist eine eigentlich verborgene, verdrängte psychische Verletzung, die sich oft auf symbolische Weise Ausdruck verschafft und dafür scheint das Medium Film und auch Anime ein geeignetes Mittel zu sein. Seien es Flashbacks, Wiederholungen, Auslassungen, Fragmentierungen und Doppelgänger*innenmotive etc. – der Film kann in der Darstellung von Trauma Gestaltungsmittel einsetzen, die dem Medium innewohnen. Im Anime und der limited animation ist der Einsatz von ikonischen (maskenhaften) Figuren und Loops, die Bewegung suggerieren, aber ebenso auch Stillstand evozieren, weit verbreitet und unterstützt die Darstellung von Trauma. Wie oben festgestellt wurde, kann das süßliche Charakterdesign des Kawaii gezielt eingesetzt werden, um auch Mitleid zu erzeugen, oder eben durch Veränderung die Auswirkungen von Trauma bzw. die Herstellung von Resilienz darzustellen.

Resilienz – also die robuste Widerstandsfähigkeit gegen widrige, vielleicht traumatische Umstände – kann sich einstellen, wenn bestimmte Faktoren, so genannte Säulen der Resilienz erfüllt sind, wie soziale Bindungen, ein Motiv zu leben, effektive Handlungsfähigkeit etc. Geschichten, die von Resilienz und resilienten Figuren handeln, können bei den Rezipient*innen wiederum Resilienz bewirken.

In den Anime-Werken von Isao Takahata sind Trauma aber auch Resilienz charakteristische Themen. Manchmal siegt das Trauma ganz konkret, wie bei *Die letzten Glühwürmchen*, wo die Protagonist*innen nicht nur an den Kriegsfolgen sterben, sondern am Ende als metaphorische Trauma-Geister bis heute spuken.

Im Falle des Untersuchungsgegenstandes, der Anime-Serie *Heidi*, bietet sich Trauma nicht unbedingt auf den ersten Blick an. Resilienz allerdings schon. *Heidi* hat den Ruf, von sorgloser Kindheit und naiver Naturverherrlichung zu handeln. Analysiert man die Dramaturgie von *Heidi* mit ihrer horizontalen, fortlaufenden Handlung, dann kann ein Status Quo von *Glück und Unschuld* in Akt eins, eine *Krise*, bzw. *traumatische*

Zeit in Akt zwei und die *Wiederherstellung des Glücks* in Akt drei festgestellt werden. *Heidi* ist nicht nur eine Geschichte von Bergglück, sie ist auch die Geschichte einer Quasi-Verschleppung in die Stadt, wo Heidi eigentlich gegen ihren Willen leben muss. Erst als sie fast krank wird vor Heimweh, darf sie zu ihrem Großvater in die Berge zurück, wo sie sich schnell erholt. Diese Dramaturgie entspricht der wörtlichen Übersetzung des Wortes Resilienz, abgeleitet vom lat. Verb *zurückspringen*: Heidi erfährt zwar in der schweren Zeit in Frankfurt eine kurzfristige Verformung, kann aber trotz aller schweren Umstände in Akt drei wieder in ihre Ausgangslage zurückspringen. Sie widersteht einem längerfristige Trauma.

Die Analyse der Figurenreihe Heidis hat festgestellt, dass sie eher als Type zu lesen ist denn als psychologischer Charakter – als Type des Naturkindes, aber auch Verkörperung der Resilienz. Versteht man Animationsfiguren als Figuren, die auch vor allem über ihre Körperlichkeit erzählen und über ihr Charakter-Design, fällt auf, dass Heidis Kawaii-Features am Ende des zweiten Aktes verschwinden – sie verliert die Maske der Resilienz, eine Tatsache, die sogar von den Nebenfiguren bemerkt wird und schließlich den Umschlag zum Guten und die Wiederherstellung ihres Kawaii bewirkt. Trägt Heidi (gewöhnlich) die Maske der Resilienz, ist Clara, ihre Gegenfigur und gleichzeitige Doppelgängerin, mit der Maske des Traumas ausgestattet: Claras Trauma von Vernachlässigung und Einsamkeit drückt sich vor allem durch den Rollstuhl aus. Erst mit der Wiederherstellung bedeutender Säulen von Resilienz – sozialer Bindungen in Form ihrer Freundin Heidi, aber auch deren Familie in den Bergen und dem Selbstbewusstsein, wieder Herrin über ihr eigenes Geschick zu sein – kann Clara das Trauma überwinden und beginnt am Ende zu laufen.

Bei *Heidi* spielen immer wieder Faktoren von Resilienz eine Rolle, die die Figuren verlieren, sich bewahren oder hinzu gewinnen. Die Verbundenheit mit den Bergen, mit ihrer Familie und der Natur ist der wohl wichtigste Resilienzfaktor der Protagonistin.

In der Episode *Die Weißen Brötchen* im zweiten Akt kommt es für Heidi zu einem herben Rückschlag: die Gefangenschaft in Frankfurt hat ihr schon einen Großteil ihrer Resilienz-Faktoren genommen – die Fähigkeit wirksam und selbstständig zu agieren. Die Brötchen, die sie ihren Lieben in den Bergen mitbringen wollte, repräsentieren die Hoffnung auf Rückkehr und verbinden sie direkt mit den sozialen Beziehungen Zuhause. Als Fräulein Rottenmeier die Brötchen entsorgen lässt, bricht für Heidi jede

letzte Säule der Resilienz zusammen und sie fällt in eine depressive Phase. Clara, die wie festgestellt, eigentlich mit Trauma in Verbindung steht, wird ihr mit der Märchen-erzählung *Der Wolf und die sieben Geißlein* helfen und sie nicht nur aufheitern, sondern Faktoren von Resilienz wiederherstellen bzw. in ihr Ressourcen wecken.

Die Analyse der Märchenszene zeigt klar auf, dass das Märchen im Zentrum eine für Resilienz beispielhafte Erzählung ist und deshalb Mut und Resilienz in Heidi auslösen kann. Gleichzeitig sorgt das Märchen für Wunscherfüllung und stellvertretende Rache an der Antagonistin Fräulein Rottenmeier und scheint damit eine Art Katharsis in Form einer befreienden Euphorie in Heidi zu bewirken. Zudem ist der im Märchen beschriebene resiliente Vorgang ein genaues Gegenbild zu den Erfahrungen, die Takahata selber in seinen biografischen Erinnerungen beschreibt, wo er nach traumatischen Kriegserlebnissen Gefühls- und Sprachlosigkeit gegenüber seiner Mutter verspürte. Im Märchen *Der Wolf und die sieben Geißlein* wird über das Geschehene und über Gefühle geredet und auch darüber geweint – das ist mustergültiges Verhalten für Traumabewältigung.

Aber Claras Märchen-Erzählung weckt in Heidi auch ihre Imagination und verbindet sie damit wieder mit ihrer Heimat und der Natur – stellt eine der wichtigsten Säulen also wieder her. Die ganze Serie über hat Heidi in ihrer Imagination scheinbar unbelebte Dinge zum Leben erweckt, also quasi animiert. Ihre Fantasie steht dabei immer in einer engen Beziehung und Wechselverhältnis mit der Natur. Auch in der Märchenszene weckt das Märchen innere gezeichnete Bilder, die hier (nur hier) in dem Animationsstandard einer animierten Kinderzeichnung dargestellt werden. Heidis innere Bilder, ausgelöst durch Claras Erzählung, sind gezeichnet– sie sind Kunst und in gewisser Hinsicht Anime. Clara ruft in Heidi die besondere Ressource von Imagination und Kunst-Schaffen hervor, die Heidi mit ihrem wahren Kern, dem Naturkind, wieder verbindet und in ihr Resilienz weckt. Die Anime-Serie *Heidi* ist auch eine Erzählung über die Verbindung von Kunst und Natur, die in dem Weltbild von *Heidi* keine Opposition bilden sondern eine, wenn auch meist verborgene, Einheit aufweisen.

Abschließend ist zu sagen, dass Takahata mit der *Heidi* tatsächlich eine ‚naive Naturverherrlichung‘ geschaffen hat – aber im besten Sinne naiv, nicht weltfremd, sondern exemplarisch und vor allem idealistisch. Resilienz ist hier letztlich nicht nur die Fähigkeit des Naturkindes Heidi, sondern sie ist uns allen möglich – so lange wir uns auf unsere innere Natur, unseren Kern berufen. *Heidi* ist eine Parabel über die Selbstthei-

lungskräfte von Kindern, aber auch über das Kind in jedem von uns, das es braucht, um die manchmal traumatischen Kräfte des Lebens robust zu überstehen.

5. Medienverzeichnis

Akira (JP 1988, Regie: K. Otomo).

Anne mit den roten Haaren (*Akage no An*; JP 1979, Regie: I. Takahata, DVD-Gesamtbox: Studio 100, 2016).

Astro Boy (*Tetsuwan atomu*; JP 1963–1966, 193 Folgen, Creator: O. Tezuka).

Avatar – Der Herr der Elemente (*Avatar: The Last Airbender*; US 2005–2008, 61 Folgen, Creators: M. Dante DiMartino & B. Konietzko).

Bambi (US 1942, Regie: D. Hand).

Barfuß durch Hiroshima (*Hadashi no Gen*; JP 1983, Regie: M. Masaki).

Die Biene Maja (*Mitsubachi Māya no Bōken*, JP 1975–1980, 104 Folgen, Regie: H. Saito).

Chihiros Reise ins Zauberland (*Sen to Chihiro no kamikakushi*; JP 2001, Regie: H. Miyazaki).

Heidi (*Arupusu no Shōjo Haiji*; JP 1974, 52 Folgen, Regie: I. Takahata, DVD-Gesamtbox: Studio 100, 2015).

Hiroshima mon amour (FR/JP 1959, Regie: A. Resnais).

In this Corner of the World (*Kono Sekai no Katasumi ni*; JP 2016, Regie: S. Katabuchi).

Isao Takahata – The Other Master (US, Regie: The Royal Ocean Film Society, Plattform: YouTube: <https://youtu.be/anQeqlax0qk>). Zuletzt zugegriffen: 03. August 2022.

Kikis kleiner Lieferservice (*Majo no Takkyūbin*; JP 1989, Regie: H. Miyazaki).

Die Legende der Prinzessin Kaguya (*Kaguya-hime no Monogatari*; JP 2013, Regie: I. Takahata).

Die letzten Glühwürmchen (*Hotaru no Haka*, JP 1988, Regie: I. Takahata).

Marco (*Haha o tazunete sanzen ri*; JP 1976, 52 Folgen, Regie: I. Takahata, DVD-Gesamtbox: Studio 100, 2016).

Meine Nachbarn die Yamadas (*Hōhokekyo Tonari no Yamada-kun*; JP 1999, Regie: I. Takahata).

Nausicaa (*Kaze no Tani no Naushika*; JP 1984, Regie: H. Miyazaki).

Neon Genesis Evangelion (*Shin Seiki Evangerion*; JP 1995–1996, Regie: H. Anno).

Der Pfandleier (*The Pawnbroker*; US 1964 S. Lumet).

Ori and the Blind Forrest (AT 2015, Creator: T. Mahler, Game-Studio: Moon Studios).

Pom Poko (JP 1995, Regie: I. Takahata).

Porco Rosso (Kurenai no Buta); JP 1992, Regie: H. Miyazaki).

Die Schöne und das Biest (Beauty and the Beast); US 1991, Regie: G. Trousdale & K. Wise).

Speed Racer (Mach Go Go Go); JP 1967-1968, 52 Folgen, Regie: H. Sasagawa).

Tränen der Erinnerung – Only Yesterday (Omohide Poroporo); JP 1991, Regie: I. Takahata).

Toy Story (US 1995, Regie: J. Lasseter).

Wickie und die starken Männer (Chiisana Baikingu Bikke); JP 1974–1975, 78 Folgen, Regie: H. Saito).

The Whispered World (DE 2009, Creator: M. Hüllen, Game-Studio: Deadalic Entertainment).

6. Literaturverzeichnis

- Berndt, J. (2005). Subculture und Otaku. Manga und Anime in Japan als Nischenkulturen. Japanisch-Deutsches Zentrum Berlin (Hrsg.), *Symposium Subculture–Pop culture made in Japan*. Vol. 22, 28–41.
- Berndt, J. (2021). More Mangaesque than the Manga: ‚Cartooning‘ in the Kimetsu no Yaiba Anime. *Transcommunication*, 8(2), 171–178.
- Brophy, P. (2010). Osamu Tezuka’s ‚Gekiga‘: Behind the Mask of Manga. In T. Johnson-Woods (Hrsg.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (S.128–136). New York: Continuum.
- Clements, J. (2013). *Anime. A History*. London: Palgrave.
- Clements, J., & McCarty, H. (2015). *The Anime Encyclopedia. A Century of Japanese Animation*. Berkely, CA: Stone Bridge Press.
- Dudok de Wit, A. (2021). *Grave of the Fireflies*. London: The British Film Institute.
- Eder, J. (2013). *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren Verlag.

- Ebert, R. (2000). *Grave of the Fireflies*. <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988>. Zugegriffen: 16. Mai 2022.
- Erb, M. (2007). Katharsis. In G. Stumm & A. Pritz (Hrsg.), *Wörterbuch der Psychotherapie* (S. 341). Wien: Springer VS.
- Eschke, G., & Bohne, R. (2018): *Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Field, S. et al. (2001): *Drehbuchschriften für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*. München: Ullstein.
- Fischer, G., & Riedesser, P. (2003). *Lehrbuch der Psychotraumatologie*. München, Basel: Ernst Reinhard Verlag.
- Grimm, J., & Grimm W. (1812). Mädchen ohne Hände. J. Grimm & W. Grimm (Hrsg.), *Kinder und Hausmärchen*. <https://www.projekt-gutenberg.org/grimm/khmaerch/chap033.html> Zugegriffen: 12. August 2022
- Grimm, J., & Grimm W. (1812–1858) Der Wolf und die sieben Geißlein. In J. Grimm & W. Grimm (Hrsg.), *Kinder und Hausmärchen* <https://www.projekt-gutenberg.org/grimm/maerchen/chap191.html> Zugegriffen: 12. August 2022
- Gunning, Tom. (2013). The Transforming Image. The Roots of Animation in Metamorphosis and Motion. In S. Buchan (Hg.): *Pervasive Animation* (S. 52–70). New York: Routledge.
- Hecht, R. W. (2015). Only Yesterday: Ecological and Psychological Recovery. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, 2(3), 166–171.
- Hintereder-Emde, F. (2006). Sterotypen in der Kulturvermittlung. Überlegungen zum Schweizbild in Japan. In A. Onuki & T. Pekar (Hrsg.), *Figuration – Defiguration. Beiträge zur transkulturellen Forschung* (S. 373–383). Iudicum: München
- Hohm, E. et al. (2017). Resilienz und Ressourcen im Verlauf der Entwicklung. Von der frühen Kindheit bis zum Erwachsenenalter. *Kindheit und Entwicklung*, 26 (2017), 230–239. <https://doi.org/10.1026/0942-5403/a000236>
- Hommann, B. (2017). Mehr als nur Kulleraugen. Animes im deutschen Fernsehen: die Fans, die Sender und der Jugendschutz. *tv diskurs. Verantwortung in audiovisuellen Medien*, 4(82), 80–85.

- Iten, O. (2015). Die Schweizer Berge zwischen Sehnsucht und Idylle. *filmbulletin*. <https://www.filmbulletin.ch/articles/die-schweizer-berge-zwischen-sehnsucht-und-idylle/> Zugegriffen: 23. Juli 2022.
- Kaźmierczak, M. (2017). Fostering Resilience Through Fairy Tales: The Girl Without Hands by Jacob and Wilhelm Grimm. *Studia Paedagogica Ignatiana*, 20(4), 15-34.
- Kohsaka, R. (2006). Storyline of Two Heidis: From the Results of Audience Studies in Japan and Central Europe. In P. Lutum (Hrsg.), *Japanizing* (S. 272–294). Berlin: Lit Verlag.
- Köhne, J. B. (2012): Einleitung: Trauma und Film. Visualisierungen. In dieselbe (Hg.): *Trauma und Film* (S. 7–25). Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Kothenschulte, D. (2012). Opulenz und Beschränkung. *ray Filmmagazin*. <https://ray-magazin.at/dossier-animationsfilm-opulenz-und-beschraenkung/> Zugegriffen: 02. August 2022.
- Kottler, J. (2018): Die Kraft des Storytellings. *TELEVISION 31*(1), 18-21.
- Lamarre, T. (2008). Born of Trauma: Akira and Capitalist Modes of Destruction. *positions east asia cultures critique*, 16(1). 131–156. DOI:10.1215/10679847-2007-014
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Lütke, R. (2008). Katharsis. In P. Prechtel & F.-P. Burkhard (Hrsg.), *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen* (S. 288–289). Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler.
- Marcos, L. R. (2010). *Superar la adversidad. El poder de la resiliencia*. Madrid: Espasa.
- Masami, I. (2015). Isao Takahata's Stark World of Reality. *Japan Times*. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2015/09/12/films/isao-takahatas-stark-world-reality/> Zugegriffen: 22. Juli 2022.
- Miyazaki, H. (2015 [1996]): *Starting Point. 1979—1996*. (Englische Ausgabe übersetzt von Cary, B., & Schodt, F. L.). San Francisco: VIZ-Media.
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave.
- Odell, C., & Le Blanc, M. (2010) *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki & Isao Takahata*. Harpenden: Kamera Books.

- Park, G. (2020): The „Spiritual Role“ of the Media. Heidi, Girl of the Alps in Japan and Korea. In T.-y. G. Hu, M. Yokota, & G. Horvath (Hrsg.), *Animating the Spirited. Journeys and Transformations* (S. 188–206). Jackson: University Press of Mississippi.
- Pellitteri, M. (2018): *Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese „Cute“ and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods*. In *Arts*, 7(3) 24, 2–21.
- Popp, J.-F. (2015). Vom Krieg gezeichnet: Die letzten Glühwürmchen. In A. Keppler, J.-F. Popp, & M. Seel (Hrsg.), *Gesetz und Gewalt im Kino* S. (119–137). Frankfurt/M, New York: Campus.
- Reinerth, M. S. (2022). *Erinnerung und Imagination im Spielfilm*. Berlin: Kadmos.
- Santiago Iglesias, José. (2018). The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the Animesque: Form, Rhythm, Design. *Arts*, 7 (59). doi: 10.3390/arts7040059.
- Schamal, V. (noch nicht veröffentlicht), *Limited Animation Unlimited – Physics and Aesthetics in the Heidi Series*.
- Schwaab, H. (2021). Limited Animation, Unlimited Seriality. Die Konfigurationen des Seriellen in den Anime-Serien *Haha o Tazunete Sanzann Marco*, *Akage No Anne* und *Tanoshî Mûmin Ikka*. In: D. Newiak, D. Maeder, & H. Schwaab (Hrsg.), *Fernsehwissenschaft und Serienforschung* (S. 315–338). Wiesbaden: Springer VS.
- Spyri, J. (1880) *Heidi. Lehr- und Wanderjahre*. <https://www.projekt-gutenberg.org/spyri/heidi1/heidi1.html> Zugegriffen: 02. August 2022.
- Spyri, J. (1881). *Heidi kann brauchen, was es gelernt hat der Schweizer*. <https://www.projekt-gutenberg.org/spyri/heidi2/heidi21.html> Zugegriffen: 02. August 2022.
- Van Staden, C. (2009). Heidi in Japan. What do *anime* Dreams of Europe Mean to Non-Europeans? *International Institute for Asian Studies*.
- Steinmann, C. L. (2013): *Medien und psychische Prozesse. Wie sich Traumata und Wünsche in Medien ausdrücken und deren Entwicklung antreiben*. Bielefeld: transcript.
- Takahata, I. (2004). Making of the TV Series *Heidi, the Girl of the Alps*. In Schweizerisches Institut Fur Kinder- Und Jugendmedien (Hrsg.), *Johanna Spyri und ihr Werk. Lesarten* (S. 189–204). Zürich: Chronos.

- Treese, L. (2006). *Go East!: zum Boom japanischer Mangas und Animes in Deutschland; eine Diskursanalyse*. Münster: Lit.
- Vogt, M., & Schneider, M. (2016). Zauberwort Resilienz. Analysen zum interdisziplinärem Gehalt eines schillernden Begriffs. In *MthZ*, 67 (2016), 180–194.
- Wulff, H. J. (2022). Doppelgänger: Typologie. *Das Lexikon der Filmbegriffe*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/d:doppelgangertypologie-1322> Zugegriffen: 11. August 2022.
- Yoshioka, S. (2020). Road to Fame: Social Trajectory of Takahata Isao. *Arts*, 9(3): 81. <https://doi.org/10.3390/arts9030081>.

7. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: aus *Anne mit den roten Haaren*, Ep. 6, T.: 17:34. Nippon Animation.

Abbildung 2: Heidi ohne Kawaii-Features aus *Heidi*, Ep. 33, T.:17:48. Zuiyo Eizo.

Abbildung 3: Heidi und Clara in einer Parallelmontage beim Essen, aus *Heidi*, Ep. 40, T.: 06:17–06:22. Zuiyo Eizo.

Abbildung 4: Heidi reitet auf kalligraphiertem Steinbock, *Heidi*, Ep. 25, T.: 07:50. Zuiyo Eizo.

Abbildung 5: Bergpanorama mit altem Heiligen und jungem Hirten, *Heidi*, Ep. 32, T.: 11:04. Zuiyo Eizo.

Abbildung 6: Animierte Kinderzeichnungen als innere Bilder, *Heidi*, Ep. 25, T.: 21:22. Zuiyo Eizo.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides Statt, dass ich die vorliegende Masterarbeit selbstständig und nur unter Zuhilfenahme der ausgewiesenen Hilfsmittel angefertigt habe. Sämtliche Stellen der Arbeit, die im Wortlaut oder dem Sinn nach anderen gedruckten oder im Internet verfügbaren Werken entnommen sind, habe ich durch genaue Quellenangaben kenntlich gemacht.

Berlin, 15.08.2022

Christoph Alexander Olaf Klimke

