

David Höwelkröger

ERWEITERT Rayna Denison: Studio Ghibli: An Industrial History

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20002>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Höwelkröger, David: ERWEITERT Rayna Denison: Studio Ghibli: An Industrial History. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 40 (2023), Nr. 3, S. 335–342. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20002>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Rezension im erweiterten Forschungskontext: Studio Ghibli

Rayna Denison: Studio Ghibli: An Industrial History

Cham: Palgrave Macmillan 2023 (Palgrave Animation), 221 S., ISBN 9783031168444, EUR 106,99

Schon vor *Studio Ghibli: An Industrial History* hat sich die Autorin Rayna Denison über die letzten Jahre mit mehreren Publikationen und Herausgeberschaften zum Thema Anime und zum japanischen Animationsstudio Studio Ghibli im Besonderen verdient gemacht. Ihre Arbeiten reichen dabei über ein Künstlerportrait von Hayao Miyazaki (2010), Bemerkungen zu lokalisierter englischsprachiger Synchronisation (2005; 2008a) bis hin zu Themen, die auch in dieses Buch mit einfließen, wie das Ghibli Museum in Mitaka (2010) oder paratextuelle Promotionsstrategien von Ghibli-Filmen (2007; 2008b; 2018) und zur Markenidentität des Studios an sich (2015). Dementsprechend bildet diese Publikation eine willkommene Ergänzung zu den bisherigen akademischen Arbeiten in diesem Themenbereich, die sich – wie auch Denison bemerkt – monografisch bisher primär mit dem Altmeister Miyazaki selbst auseinandergesetzt haben (vgl. S.3f. und S.11f.). Zu nennen sind hier insbesondere die zuletzt erschienenen werkbiografisch ausgerichteten Publikationen *Miyazakiworld: A Life in Art* (2018) von Susan Napier und Raz Greenbergs *Hayao Miyazaki: Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator* (2018). Das erste englischsprachige Buch zu Miyazaki lieferte

Helen McCarthy bereits 1999 mit *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation. Films, Themes, Artistry*. Eine ausführliche Bibliografie englischsprachiger Publikationen findet sich bei Mikhail Koulikov (2010). Jedoch sind wissenschaftliche Arbeiten dezidiert zum Studio außerhalb des japanischsprachigen Raums entsprechend rar gesät und beschränken sich zumeist auf filmografische Überblicke (vgl. Odell/Le Blanc 2020). Insofern füllt Denisons Werk allein aus dieser Sicht eine Forschungslücke und dürfte für alle interessant sein, die sich mit (japanischer) Animationsgeschichte im Allgemeinen und dem Studio im Besonderen beschäftigen möchten.

Selbst im Bereich der Monografien zu Anime-Studios an sich ließen sich einzig noch Dani Cavallaros populärwissenschaftlich angehauchte und ebenfalls eher filmo- beziehungsweise seriografisch ausgerichteten Werke zu Studio Gainax (2008) beziehungsweise das motivisch geprägte zu Kyoto Animation (2012) nennen (interessant ist in Bezug auf Kyoto Animation auch Arnab Dasguptas „Affective Transformation“ [2022]). Denison selbst nennt jedoch, sowohl inhaltlich als auch methodisch, explizit Janet Waskos *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy* (2020) als Inspiration für das vorliegende Buch. Denn Wasko

analysiere Disney sowohl in Hinblick auf einzelne Individuen, als auch strukturell und systematisch (vgl. S.18-21). Somit verdeutlicht Denison, dass ihre Vorgehensweise sich nicht nur für Anime-Studios eignet, sondern auch auf internationale Animationsstudios angewendet werden kann (vgl. S.6).

Sich auf Studio Ghibli zu beziehen, wird – neben der erkennbaren Leidenschaft der Autorin für ihren Analysegegenstand – und der Bekanntheit des Studios darin begründet, dass sowohl in journalistischen, als auch in Fandiskursen häufig Miyazaki als ‚auteur‘ und das Studio synonym gesetzt werden, was jedoch den Aspekt der Kollaboration außen vor ließe, insbesondere bei einem so kollaborativen Medium wie dem Animationsfilm (vgl. S.4f.). Zudem treibt sie, bezugnehmend auf Wasko, ein generelles Interesse daran an, wie Filmstudios funktionieren: „[A]nimation studios are about the manufacture of fantasy; and understanding how they undertake to produce fantasies helps us to better understand the cultures within and around these companies“ (S.148). Daneben sei das Studio vor allen Dingen deswegen interessant, da es in der populären Rezeption häufig zwischen Diskursen von Kunst und Kommerz positioniert werde (vgl. S.17).

Denison wählt in ihrer Monografie einen Zugang, der sich – so ihre Erklärung – zwischen den Production Studies und ethnografischen Studien befinde und es ihr ermögli- che, auf Basis einer diskursbasierten Analyse von paratextuellen Marketingmaterialien eine Industriegeschichte des

Studios zu schreiben (vgl. S.18-23). Diese berücksichtige dabei sowohl einzelne Individuen, als auch kulturell-industrielle Prozesse, welche sowohl die wirtschaftlichen als auch kreativen Entscheidungen des Studios motivierten (vgl. S.20).

Sie legt somit – basierend auf dem revisionistischen Filmgeschichtsschreibungsansatz unter anderem von Barbara Klinger (1994; 1997) – eine Arbeit vor, die in der historisch-materialistischen Rezeptionsforschung begründet ist (vgl. S.22). Den Überlegungen zur Anime-Forschung von Jaqueline Berndt (2018) folgend (vgl. S.9), lässt sich Denisons Studie also eher der Medienwissenschaft zuordnen als der Japanologie.

Die Einleitung mitgezählt, setzt sich das Buch aus insgesamt neun Kapiteln zusammen, welche alle einen bestimmten Aspekt des Studios beleuchten: Dabei fokussieren sich die ersten zwei Kapitel auf die fernere Vergangenheit und thematisieren die Gründung des Studios sowie die Arbeitskultur dort (vgl. S.31-52). Die wissenschaftliche Leistung des ersten Kapitels zur Geschichte des Studios ist es, die etablierte Geschichtsschreibung zu hinterfragen, welche mittlerweile ‚mythologisiert‘ worden sei (vgl. S.32). Somit zeigt sie Lücken in dieser auf, ohne jedoch selbst in die drohende ‚Falle‘ zu tappen, eine überarbeitete Gründungsgeschichte Ghiblis zu präsentieren. Denison verdeutlicht hier vielmehr, dass die Studiogeschichte weit weniger homogen ist, als sie häufig in Marketingmaterialien oder auch in wissenschaftlichen Publikationen präsentiert wird (vgl. S.49f.).

Das zweite Kapitel liest sich im Kontext der oftmals prekären Arbeitssituationen in der japanischen Animationsbranche, auf die immer wieder hingewiesen wird, besonders aktuell (vgl. S.53-72). Denison fällt zwar anhand der zurate gezogenen Quellen kein ganzheitliches Urteil über Ghibli als Arbeitsplatz, kommt aber zu dem Schluss, dass Kriegsmetaphern in Berichten früherer Produktionen wie *Kikis kleiner Lieferservice* (1989) keine Seltenheit seien und individuelles Leid einzelner Arbeitnehmer_innen zum Wohle der Kunst in Kauf genommen würden (vgl. S.61 und S.64). Somit herrsche bei Ghibli ein zumindest herausforderndes Arbeitsklima, welches jedoch auch mit viel Prestige einhergehe (vgl. S.69f.).

Während Denison in einem Kapitel dezidiert die Rolle der Mitarbeiterinnen im Studio hervorhebt (vgl. S.73-96) und herausarbeitet, inwiefern die systemischen Verhältnisse es verhindern, dass Frauen im Studio in Spitzenpositionen aufsteigen (vgl. S.83 und S.93), interessiert sie sich im Kapitel „Rendered (In)Visible: Studio Ghibli at Anime’s CG Turning Point“ für die Nutzung von *computer generated images* (vgl. S.97-122). Hier wird die vom Studio und in Making-Ofs vertretene Ansicht, *Mononoke Hime* (1997) sei der erste Film, in dem CGI das erste Mal verwendet worden sei, hinterfragt. Tatsächlich seien computer-generierte Bilder das erste Mal in Isao Takahatas *Pom Poko* (1994) (vgl. S.108) zu sehen gewesen. Der zunächst nach außen hin eher unscheinbar wirkende Einsatz dieser Technologie, gerade

bei Spezialeffekten, trage überdies zur Aufrechterhaltung des Images von Ghibli als traditionsbewusstem Studio bei, welches insbesondere durch handgezeichnete und analog hergestellte Filme bekannt geworden war (vgl. S.101f.). Denison bezieht sich hier auf medien- und animationstheoretische Konzepte von Thomas Lamarre (2002; 2009) und Marc Steinberg (2012a, S.6-7 und S.26-32; 2012b, S.3-22 und S.5-12), deren grundlegende Kenntnis für das Verständnis von Denisons Ausführungen sinnvoll ist. Gerade, wenn es um die Entwicklung der Nutzung von computergenerierten Bildern geht, wäre es jedoch wünschenswert gewesen, es wäre in diesem Kapitel noch auf *Aya und die Hexe* (2020) eingegangen worden – Ghiblis ersten kompletten Langspielfilm in CGI von Gorō Miyazaki (vgl. S.184 und S.189).

Im Kapitel „Studio Ghibli at the Art Museum: Exhibiting Animation as Art“ fokussiert sich die Autorin auf das Studio Ghibli Museum in Mitaka. Hier eröffnet sie die Dichotomie zwischen zwei Arten von Ausstellungen: So gäbe es solche, in denen die zu sehenden Objekte eher mit dem Anspruch der ‚hohen Kunst‘ versehen seien, aber auch solche, die zum Zwecke der Selbstpromotion eher kommerziell geprägt seien (vgl. S.123-144). Denison kommt zu dem überzeugenden und höchst interessanten Schluss, dass beide Felder in unterschiedlichen Kontexten bedient werden: So werde Animation als Praktik im Museum diskursiv eher in Ausstellungen der ersten Art dargestellt, was gleichzeitig auch der Gattung eine Ernsthaftigkeit verleihe. Parallel hierzu

entstünde durch Filmrepliken, die eher die zweite Art von Ausstellungen bedienen, eine Art Freizeitpark-Flair (vgl. S.142). Ebenso bezieht Denison sich auf die Ausstellung im Academy Museum of Motion Pictures in Los Angeles: Die dortige Betonung von „characters and worldbuilding [...] suggests that Ghibli's status as art rests on more untested and commercial grounds in the USA than it does in Japan, where the studio's connections to a variety of art worlds have been deepening over time“ (S.141; vgl. auch Niebel/Docter/Kothenschulte/Suzuki 2021).

Im nächsten Kapitel geht Denison dann auf die bisher im wissenschaftlichen Diskurs wenig beleuchteten Arbeiten wie Kurzfilme, die nur im Museum gezeigt werden, Werbespots und Musikvideos ein (vgl. S.145-170). So verdeutlicht die Autorin, dass auch Ghibli, bei allem Anspruch, künstlerische Filme produzieren zu wollen, Teil eines kommerziellen Systems sei (vgl. S.166). Dass die Kurzfilme für künstliche Verknappung genutzt werden und ihnen somit eine Kommerzialisierung anhaftet, indem sie hinter der ‚Bezahlschranke‘ eines Museums stehen, ist dabei wenig überraschend, oder dass Werbespots, an denen Miyazaki beteiligt ist, paratextuell wie neue Spielfilme angekündigt werden (vgl. S.151f. und S.166). Schon aufschlussreicher sind da die jeweiligen von Denison aufgezeigten Verbindungen zwischen Ghibli und seinen jeweiligen Auftraggebern für Werbeclips, die nach dem *quid-pro-quo*-Prinzip entstünden (vgl. S.166). Die Analysen von Denison lassen überdies darauf

schließen, dass diese Werbespots zum einen für Ghibli die Aufgabe erfüllen, das eigene Image des Studios zu fördern, und zum anderen neue Mitarbeiter_innen durch vergleichsweise kleine Projekte weiter zu qualifizieren (vgl. S.167).

Die letzten beiden Kapitel runden das Buch ab: Ersteres geht auf die bisherigen Versuche des Studios ein, neue Regietalente zu rekrutieren. Die Analyse geht dabei durchaus kritisch insbesondere mit Miyazaki und Studiochef Toshio Suzuki ins Gericht, wenn so etwa durch Making-Of Interviews deutlich werde, dass das bisherige Rekrutierungssystem nicht gut funktioniert habe (vgl. S.188). Dies macht Denison insbesondere an Fernsehinterviews und -dokumentationen fest, in denen unterschiedliche spezifische Images der potenziellen Nachfolgeregisseure Hiromasa Yonebayashi und Miyazakis Sohn Gorō konstruiert würden: Während Gorō Miyazaki eher im Schatten seines Vaters stünde und diese ‚Rivalität‘ von Produzent Suzuki befeuert worden sei, sei Yonebayashi erst als unbeholfen, aber aufrichtig inszeniert worden, um bei seinem zweiten Film als das Gesicht einer neuen Art von Ghibli-Animation herzuhalten (vgl. S.179-188).

Das letzte Kapitel kontextualisiert Studio Ghibli im Media-Mix, der nach Steinberg (2012a) eine bestimmte in Japan ausgeprägte Art eines transmedialen Systems meint, in dem Erzählwelten über verschiedene Medien hinweg entwickelt werden. Exemplarisch dafür wird die Videospieldreihe *Ni no Kuni* (2011-) herangezogen,

zusammen mit dem gleichnamigen Animationsfilm (2019). Das Studio arbeitete zwar nur an den *cut scenes* des ersten Teils, doch das Entwicklungsstudio Level 5 habe es in Nachfolgemedien trotzdem geschafft, „to maintain a haunting, lingering sense of Ghibli as an industrial force within Ni No Kuni's storyworlds“ (S.207). Dies sei neben der Rekrutierung von Ghibli-Mitarbeiter_innen (allen voran Filmkomponist Joe Hisaishi) vor allen Dingen durch die ‚ghibli-esque‘ ästhetische und konzeptionelle Wirkung erreicht worden (vgl. ebd.). Gerade wenn es dann im nächsten Schritt um die ‚Genrefizierung‘ Ghiblis geht, wäre eine Einbeziehung der Erkenntnisse von Tom Mes und Francis M. Agnoli zu Ghibli-Filmen als ‚modularem Genre‘ noch eine sinnvolle Ergänzung gewesen (vgl. 2021, insb. S.208 und S.213-216).

Wenngleich manche Beiträge und Gedanken Denisons durch den Ansatz des paratextuellen *close readings* stellenweise zu sehr ins Anekdotische abzurutschen drohen, so gelingt es der Autorin am Ende von Teilkapiteln, wieder den Makrofokus auf ihr Thema zu richten, welcher sich vor allen Dingen daraus speist, wie sich das Studio über die Zeit hinweg diskursiv als Marke profiliert und ein bestimmtes öffentliches Image pflegt. Insbesondere durch anfängliche Kontextualisierungen zu Beginn jedes Kapitels in größere Gesamtzusammenhänge wird stets die Relevanz des jeweils behandelten Themas deutlich. Dadurch lesen sich die Kapitel nicht nur zugänglich, sondern sicher gerade für geneigte

Fans auch unterhaltsam. So liegt die Stärke dieser Publikation insgesamt nicht nur in den detaillierten Beobachtungen und Schlussfolgerungen, sondern auch in den verschiedenen akademisch unverbrauchten Bereichen, die Denison thematisiert. An manchen Stellen ist es fast enttäuschend, dass es nicht mehr Material in die finale Analyse geschafft hat. Dass sich jedoch vornehmlich auf japanischsprachige Texte beschränkt wurde, hat für ein englischsprachiges Publikum den Vorteil, dass das Wissen dieser Quellen nun auch für diese international verfügbar geworden ist. Denn noch 2013 bemängelte Japanologe Stephan Kühn beispielsweise, dass „[d]as Gros der AutorInnen“ innerhalb der Anime-Forschung „nicht über Kenntnisse der japanischen Sprache“ verfüge und „vorhandene japanologische Fachpublikationen zu Anime und Miyazaki [...] in der Regel“ (S.260) nicht rezipiert würden.

Sind die Erkenntnisse über Studio Ghibli an sich zwar äußerst aufschlussreich, so ist es vielmehr die darüber hinausgehende Art, wie die Autorin ihre in der Einleitung beschriebene Methodologie umsetzt, welche Denisons Monografie lesenswert werden lässt. Sie legt somit einen möglichen Grundstein für fortführende Forschung und für das Schreiben von Industriegeschichten zu weiteren (japanischen) Animationsstudios. Dass es in Bezug auf Studio Ghibli noch weitere Analysemöglichkeiten gibt, die verdeutlichen, wie industrielle Prozesse das Firmenimage prägen, zeigt die Eröffnung des Studio

Ghibli Themenparks in Nagakute im letzten Jahr sowie der in Japan im Juli gestartete Film *The Boy and the Heron* (2023), der als Miyazakis letzter Film vermarktet wird (vgl. S.171). Gerade Suzukis Entscheidung, den Film ohne das übliche große Marketing starten zu lassen und so den Inhalt des Films möglichst lange geheim zu halten, verdeutlicht noch einmal, wie sehr sich das Studio seines eigenen

prestigeträchtigen Images bewusst ist. Wie Denison zudem im Kontext der Museumsausstellungen bereits andeutete, kann es durchaus auch eine produktive Perspektive sein, die transnationale Rezeption von Studio Ghibli in den Blick zu nehmen und wie sich sein Image sodann in (nich-japanischer) Übersee verändert.

David Höwelkröger (Kiel)

Literatur

- Berndt, Jaqueline: „Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies.“ In: *Arts* 7 (4), 2018, S.1-13.
- Cavallaro, Dani: *Kyoto Animation: A Critical Study and Filmography*. Jefferson: McFarland, 2012.
- Cavallaro, Dani: *The Art of Studio Gainax: Experimentation, Style and Innovation at the Leading Edge of Anime*. Jefferson: McFarland, 2008.
- Dasgupta, Arnab: „Affective Transformation: Other-Power and the Community of Peers in Works by Kyoto Animation.“ In: *Journal of Anime and Manga Studies* 3, 2022, S.85-117.
- Denison, Rayna: „Anime Tourism: Discursive Construction and Reception of the Studio Ghibli Art Museum.“ In: *Japan Forum* 22 (3-4), 2010, S.545-556.
- Denison, Rayna: „Before Ghibli was Ghibli: Analysing the Historical Discourses Surrounding Hayao Miyazaki’s *Castle in the Sky* (1986).“ In: *East Asian Journal of Popular Culture* 4 (1), 2018, S.31-46.
- Denison, Rayna: „Disembodied Stars and the Cultural Meanings of Princess Mononoke’s Soundscape.“ In: *Scope: An Online Journal of Film Studies* 3 (1), 2005. <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2005/october-2005/denison.pdf> (30.05.2023).
- Denison, Rayna: „Ghibli Genre: Toshio Suzuki and Studio Ghibli’s Brand Identity.“ In: dies.: *Anime: A Critical Introduction*. London: Bloomsbury, 2015, S.117-132.

Denison, Rayna: „Hayao Miyazaki.“ In: Tasker, Yvonne (Hg.): *Fifty Contemporary Film Directors*. New York: Routledge, 2010, S.288-296.

Denison, Rayna (Hg.): *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*. London: Bloomsbury, 2018.

Denison, Rayna: „Star-Spangled Ghibli: Star Voices in the American Versions of Hayao Miyazaki's Films.“ In: *Animation* 3 (2), 2008a, S.129-146.

Denison, Rayna: „The Global Markets for Anime: Miyazaki Hayao's Spirited Away (2001).“ In: Phillips, Alastair/Stringer, Julian (Hg.): *Japanese Cinema: Texts and Contexts*. London: Routledge, 2007, S.308-321.

Denison, Rayna: „The Language of the Blockbuster: Promotion, Princess Mononoke and the Daihitto in Japanese Film Culture.“ In: Hunt, Leon/Wing-Fai, Leung (Hg.): *East Asian Cinemas: Exploring Transnational Connections on Film*. London/New York: I.B. Tauris, 2008b, S.103-122.

Greenberg, Raz: *Hayao Miyazaki: Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator*. New York: Bloomsbury, 2018.

Klinger, Barbara: „Film History Terminable and Interminable: Recovering the Past in Reception Studies.“ In: *Screen* 38 (2), 1997, S.107-128.

Klinger, Barbara: *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk*. Bloomington: Indiana UP, 1994.

Köhn, Stephan: „Anime ist nicht gleich Anime: Zur ambivalenten Rezeption japanischer Zeichentrickproduktionen in Deutschland am Beispiel von Miyazaki Hayaos ‚Chihiros Reise ins Zauberland‘.“ In: Scherer, Elisabeth/Mae, Michiko (Hg.): *Nipponspiration: Japonismus und japanische Populärkultur im deutschsprachigen Raum*. Köln/Weimar/Wien: Böhlau, 2013, S.259-277.

Koulikov, Mikhail: „Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: A Bibliography.“ (2010). <https://sites.google.com/site/miyazakibib/home> (zuletzt aktualisiert: 03.07.2023, zuletzt abgerufen: 17.07.2023).

Lamarre, Thomas: „From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings.“ In: *Japan Forum* 14 (2), 2002, S.329-367.

Lamarre, Thomas: *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

McCarthy, Helen: *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation. Films, Themes, Artistry*. Berkeley: Stone Bridge Press, 1999.

Mes, Tom/Agnoli, Francis M.: „A Modular Genre? Problems in the Reception of the Post-Miyazaki ‚Ghibli Film.‘“ In: *Animation* 16 (3), 2021, S.207-220.

Napier, Susan J.: *Miyazakiworld: A Life in Art*. New Haven: Yale UP, 2018.

Niebel, Jessica/Docter, Pete/Kothenschulte, Daniel/Suzuki, Toshio: *Hayao Miyazaki*. Los Angeles: DelMonico Books/Academy Museum of Motion Pictures, 2021.

Odell, Colin/Le Blanc, Michelle: *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Harpenden: Oldcastle, 2020.

Steinberg, Marc: *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University Press of Minnesota, 2012a.

Steinberg, Marc: „Inventing Intervals: The Digital Image in ‚Metropolis‘ and ‚Gonkutsuō‘.“ In: *Mechademia: Second Arc* 7, 2012b, S.3–22.

Wasko, Janet: *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. Cambridge: Polity Press, 2020.