

Ingrid Paus-Hasebrink, Claudia Lampert: Dragonball und DragonballZ: Action, Abenteuer, Anime

Beitrag aus Heft »2003/01: Actionwelten«

Japanische Zeichentrickfilme – sog. Animes – hielten bereits in den 60-er Jahren Einzug in das deutsche Fernsehen. Die ersten Produktionen basierten auf literarischen Vorgaben wie z.B. Biene Maya, Heidi etc. Inzwischen wird insbesondere auf RTL II und auch auf Kabel 1 eine Vielzahl an actionorientierten Animes wie z.B. Ranma, Shin Chan, Dragonball und DragonballZ angeboten, die im Vergleich zu den westlichen Cartoons deutliche Unterschiede hinsichtlich der formalen Präsentationsmittel und der Spannungsgestaltung aufweisen und sehr stark den Action-Charakter betonen. Sendungen wie Dragonball und DragonballZ („Z“ steht für Zen) zählen zu den Programmfavoriten von Kindern und Jugendlichen (Götz/Ensinger 2002a/b). Die TV-Serien basieren auf dem populären japanischen Comic (Manga) Dragonball, das mit über 200 Millionen verkauften Exemplaren die weltweit erfolgreichste Comic-Serie ist. Von 1986 bis 1997 wurden über 500 Folgen produziert, womit die Dragonball-Serie zu einer der langlebigsten TV-Zeichentrick-Serien zählt. Seit ihrer Erstausrahlung 1986 spielte die Zeichentrickserie weltweit über drei Billionen Dollar an Merchandisingartikeln und Lizenzgebühren ein (vgl. Beauty 1999).

Dragonball startete im September 1999 erstmals auf RTL II im deutschen Fernsehen. Eine Wiederholung der Dragonball-Episoden wird derzeit um 15.15 Uhr ausgestrahlt. Im August 2001 folgte auf RTL II die Erstausrahlung der DragonballZ-Episoden (derzeit um 19.30 Uhr). Auf der Suche nach den Dragonballs... Dragonball und DragonballZ basieren auf etwa zwanzigminütigen aufeinander aufbauenden Episoden. Im Mittelpunkt der Handlung steht zum einen die Suche nach den Dragonballs, sieben magischen Kugeln, die es dem Besitzer ermöglichen, sich einen oder mehrere Wünsche zu erfüllen. Zum anderen ist die Ausbildung der Kampftechniken der Charaktere zentrales Thema. Stand zu Beginn der Serie Dragonball der Humor noch deutlich im Vordergrund, wurde in DragonballZ zunehmend dem Action- und Kampfcharakter Beachtung geschenkt. Die zugrunde liegende Geschichte beruht auf überlieferten japanischen Legenden und komplexen Sagen. Das Verständnis des Kontextes wird zum einen durch den kulturellen Hintergrund und zum anderen dadurch erschwert, dass die Figuren nicht eindeutig festgelegt bzw. „einem Lager“ zuzuordnen, sondern vielschichtig angelegt sind. Sie entwickeln sich im Verlauf der einzelnen Geschichten und wechseln gelegentlich die Fronten, d.h. die guten Charaktere können zu bösen werden, aber auch die Bösen zu Guten mutieren.

Die gesamte Dragonball-Welt erschließt sich dem Zuschauer in ihrer Komplexität erst nach mehreren Folgen oder über die zusätzlichen Informationen in anderen Medien (Internet, Zeitschriften etc.). Action und Gewalt als zentrale Bestandteile von Action-Animes: brutaler, zynischer und folgenreicher Dragonball und DragonballZ ähneln den klassischen Action-Cartoons dahingehend, dass physische und verbale Gewaltformen dominieren (s. dazu Becker et al. 1997). Zentrale Themen sind auch hier Machtgewinn und -erhalt im Zusammenhang mit der Suche nach den Dragonballs, was einen außergewöhnlichen Gewalteinsetz vermeintlich legitimiert. Wie auch in anderen Action-Cartoons finden sich zahlreiche Gewalthandlungen gegenüber Sachen. Häufig zerbersten massive Gegenstände durch den körperlichen Einsatz oder durch die Aktivierung von Energie. Gewalt spielt einerseits eine wichtige Rolle im Kontext sportlicher Wettkämpfe. Andererseits wird Gewalt als zentrales Konfliktlösungsmittel dargestellt ... (den vollständigen Artikel finden Sie in merz 2003/01 S. 28-31)