



Gloria Dahl

Chihiros Reise ins Zauberland

Im Bann des Hexischen

Das Fremde der Wirklichkeit begegnet uns besonders eindringlich in der Auseinandersetzung mit anderen Kulturen. Auch wenn fremde Welten durch Globalisierung und Ferntourismus heute scheinbar leichter näherrücken, gelingt die Aneignung des anderen nie vollkommen – ein spröder unzugänglicher Rest bleibt. Filme wie "Lost in Translation" von Sofia COPPOLA (USA 2004)¹ oder "Hero" von Zhang YIMOU (China 2002)² und zahlreiche andere Martial Arts Filme, die in den letzten Jahren im Kino zu sehen waren, machen dies spürbar, indem sie uns in die Bilderwelt des asiatischen Kulturkreises eintauchen lassen. In ihnen spiegeln sich gegenwärtige kulturelle Entwicklungen, die mittels Filmanalyse beschaubar werden.

Im Rahmen einer psychologischen Untersuchung von zehn aktuellen Filmen aus den Jahren 2001-2003 kristallisierte sich während des Analyseprozesses heraus, daß der japanische Zeichentrickfilm "Chihiros Reise ins Zauberland" von Hayao MIYAZAKI im Vergleich mit den anderen Filmen insofern ein spezielles psychologisches Interesse verdient, als er aktuelle kulturelle Probleme besonders prägnant zum Ausdruck bringt. Es wurde deutlich, daß sich der Erlebensprozeß um die Konstruktion des Märchens "Das Wasser des Lebens" dreht, das, wie SALBER in seiner kulturpsychologischen Analyse in der "Seelenrevolution" herausstellte, den Übergang zwischen zwanzigstem und 21. Jahrhundert auf dramatische Weise beschreibt (SALBER 1993, 191ff und 1999, 118ff). Dieses Märchen erscheint als ein verdichtetes Bild, das Entwicklungsverhältnisse zwischen verschiedenen Märchen, wie sie in den untersuchten Filmerlebensprozessen zutage treten, in ein Ganzes faßt. Es weist u.a. eine besondere strukturelle Verwandtschaft zu den Märchen "Der treue Johannes", das

dem Erleben des Films "Punch-Drunk Love" von Paul Thomas ANDERSON (USA 2002)³ zugrunde liegt, und zu "Dornröschen" auf, das "Minority Report" von Steven SPIELBERG (USA 2003)⁴ charakterisiert, dessen Erlebensstruktur bereits an anderer Stelle ausführlich dargestellt wurde. Wie alle analysierten Filme greift "Chihiros Reise ins Zauberland" die Gefahr auf, in Zwängen und Besessenheiten festzusitzen. Eine spezielle Note erhält diese Märchen-Konstruktion dadurch, daß Gier zu einem Drehpunkt wird, an dem das Ganze in sich selber kreist und dadurch unbeweglich wird.

Hayao MIYAZAKI beabsichtigt mit seinem Film ausdrücklich, einen kulturkritischen Beitrag zu leisten (MOCEK 2003, III). Beunruhigt durch beobachtete Tendenzen in Japan, in dem die Menschen zunehmend von der Sucht bestimmt werden, alles kaufen zu können und alles haben zu müssen, wollte er diese Entwicklung spiegeln. 20% aller Schülerinnen betreiben "Enjo Kosai", Prostitution per Selbstvermarktung, um sich sündhaft teure Kleidung und einen kostspieligen Lebensstil leisten zu können. Japaner arbeiten so viel, daß sie erschöpft überall einschlafen. Die Selbstmordrate unter jungen Menschen ist die höchste der Welt. Bei Aufenthalt in Amerika beobachtete der Regisseur ebenfalls sich verkehrende Verhältnisse. Sein Werk tritt jedoch nicht moralinsauer auf, sondern macht auf geistreiche, humorvolle und faszinierende Weise auf allgemeine seelische Problemkonstellationen aufmerksam, die unser Leben heute bewegen.

Symptomatisch erscheint, daß die Rechte des Films "Prinzessin Mononoke", ein Meisterwerk des Anime von MIYAZAKI aus dem Jahre 1997, das in Japan den Zuschauerrekord von "Titanic" in den Schatten stellte, von Buena Vista aufgekauft wurden, um zu

verhindern, daß dieser Film weltweit den Disney-Produktionen Konkurrenz machte. Nur in kleinen Programmkinos wurde dieser Film gezeigt. Der Erfolg von "Chihiros Reise ins Zauberland" ließ sich jedoch nicht aufhalten, nachdem der Film zahlreiche Prämierungen erhielt, u.a. den Goldenen Bären bei den Berliner Filmfestspielen 2002 und den César sowie einen Oscar im Jahre 2003. Daß seit 2001 noch mehr Menschen, allein in Japan über 21 Millionen, diesen Film gesehen haben, läßt darauf schließen, daß MIYAZAKI einen bedeutsamen Kern getroffen hat.

Die Reise als mythische Verwandlung

In diesen Filmen entführt Hayao MIYAZAKI den Zuschauer in eine sinnliche mythische Welt, die verzaubert. Obwohl es sich 'nur' um Zeichnungen handelt, gerät man ins Staunen über die stoffliche Faßlichkeit dessen, was dort zweidimensional zu sehen ist. Man tritt ein in eine fesselnde Wirklichkeit, wie das zierliche zehnjährige Mädchen Chihiro, das man auf seiner Reise begleitet. Das bunte Zwischenreich, in das man eintaucht, erinnert in seinen psychästhetischen Qualitäten an Traum-Werke. Am Ende der Reise wird der Alltag mit den Eltern fortgesetzt, als sei nichts geschehen – hat Chihiro etwa, wie Alice im Wunderland, nur geträumt? War alles nicht wirklich? Der Erlebensprozeß jedoch beglaubigt diese Welt – spurlos ist das Ganze nicht vorübergegangen. Die sich vollziehende Wandlung hat die Phantasie 'wahr' gemacht, so wie wir morgens nach dem Erwachen verspüren, daß sich in der Nacht ungeheuer vieles bewegt hat und daß dies in unseren Alltag hineinwirkt.

Zu Beginn des Films verirrt Chihiro sich mit seinen Eltern auf der Autofahrt zu einem neuen Zuhause in einen stillgelegten Vergnügungspark, der vermutlich in der Wirt-

schaftskrise wie viele andere Pleite gemacht hatte, sich nun aber als alte verwunschene Tempelanlage entpuppt. Chihiro ist traurig über die Trennung von ihrer vertrauten alten Welt, die ihr viel schöner erscheint als alle Verlockung des Neuen. Unwillig dreinschauend liegt sie im Wagen und drückt einen Strauß Blumen, den sie mit einer Kinderzeichnung mit ihrem Namen zum Abschied bekommen hat, so fest, daß er welk wird. Ihre Quengeligkeit und ihr Unleidlichsein kann man als Zuschauer verstehen, denn ähnliche Trennungserlebnisse sind einem nicht fremd. In dieser Stimmung ist die Wahrnehmung des Kindes geschärft, so daß ihr janusköpfige Wesen am Wegesrand aufpassen und sie ein Haus einatmen oder auch weinen hört. Sie gruselt sich und mag nicht weitergehen. Im Erleben stellt sich ebenso eine größere Wachsamkeit ein, gepaart mit einer Neugierde auf etwas Mysteriöses, das im Raum ist. Man saugt die Bilder regelrecht auf. Alles könnte bedeutsam sein, hinter allem könnte sich etwas anderes verbergen. In kindlicher Manier erscheint die animistische Belebtheit der Dinge plausibel. Die Abenteuerlust des Vaters, der forsch vorangeht, scheint nicht zu bremsen. Zugleich wird ein Zögern belebt, das auf Rückzug drängt. In dieser Mischung zwischen Vorpreschen und Zurückhaltung liegt eine besondere Spannung.

Ängstlich klammert sich Chihiro an die Mutter, die sich von ihrer Tochter beengt fühlt und sie fast abzuschütteln sucht. All dies erscheint als adäquate Beschreibung familiären Lebens. Sie gelangen in eine himmlisch duftende Glitzerwelt, die gleich Wünsche nach einem Picknick weckt. Von einem Überfluß an verlockenden Speisen verführt, essen die Eltern, immer gieriger werdend, davon und werden zur Strafe in Schweine verwandelt.

Chihiro, die nicht davon probieren mag, entgeht dem Zauber, aber findet sich nun auf sich allein gestellt in einer hermetisch verschlossenen Welt von Tiergöttern und Geistwesen, die zum Fürchten sind. Sie begegnet dem Jungen Haku, der sich freundschaftlich ihrer annimmt. Er warnt sie vor dem Einbruch der Dunkelheit, doch gelingt es ihr nicht, rechtzeitig zu fliehen, weil der Rückweg durch Wassermassen versperrt ist. Gefangen in dieser magischen Wirklichkeit, möchte Chihiro alles nur für einen bösen Traum halten. Sie glaubt, die gespenstischen Wesen, die in einem prozessionsartigen Zug über eine Brücke zu einem heimelig-unheimlich beleuchteten Gebäude auf einer Insel gehen, kraft der Gedanken vertreiben zu können. Als sie erschrocken feststellt, daß sie sich langsam auflöst, mag sie nicht hinsehen und kauert sich zusammen.

Die Panik des Kindes, das die Auflösung jeglichen Halts, sogar ihrer Körperlichkeit, erleiden muß, vollzieht man mit. In dieser Not muß sie Haku vertrauen. Sie schluckt eine rote Perle, die er ihr reicht, und hebt damit den Zauber auf. Er gibt ihr Kraft, als ihre Beine versagen, indem er das Wasser und den Wind anspricht, die in ihr wohnen, und sie berührt. "Sei frei!", ruft er. Weil Chihiro den Atem nicht lang genug anzuhalten vermag, werden sie entdeckt und müssen fliehen. Haku sagt ihr, was sie tun muß, um in dieser Welt in ihrem Anderssein geduldet zu werden, so daß sie ihre Eltern irgendwann wieder befreien könnte. Er berührt mit einem Zauber ihre Stirn, nennt ihren Namen und gesteht, sie schon lange zu kennen.

Trotz der großen Angst steht Chihiro tapfer viele gefährliche Situationen durch – manchmal ist ihr Gesicht von panischer Angst zur Fratze entstellt. Sie muß u.a. in Schwindel erregender Höhe trotz Höhen-

angst eine Treppe herabsteigen. Schritt für Schritt wird zerdehnt, wie sie sich, gegen die Angst ankämpfend, vortastet. Mit allerlei seltsamen Gestalten muß sie zurechtkommen. So läßt sie sich auch von dem abweisenden spinnenartigen Wesen Kamachi, das mit Hilfe kleiner Rußmännchen einen riesigen Kessel befeuert, nicht einschüchtern. Als sie Mitgefühl mit einem dieser kleinen schuftenden Wesen empfindet, das vom schweren Stein, den es schleppen muß, zerquetscht zu werden droht, und ihm seine Arbeit abnehmen will, kann sie das Gewicht kaum tragen. Kamachi fordert sie jedoch zur Konsequenz auf: Sie solle zu Ende zu bringen, was sie angefangen habe! Die anderen Wesen suchen ihre Hilfsbereitschaft schamlos auszunutzen, schließen sie aber auch ins Herz. Durch Fütterung eines Froschgeist mit einem gerösteten Salamander, einer begehrten Köstlichkeit, gelingt es, in die prunkvollen Gemächer der Herrscherin des Reichs, der Hexe Jubaba, vorzudringen.

Chihiro dient der Hexe, indem sie in dem Badehaus, in dem die unzähligen Götter Entspannung suchen, Frondienste leistet, um geduldet zu sein. Sie wird von der Hexe ihrer Identität beraubt, indem sie den neuen Namen Sen erhält und vergißt, wer sie einmal war. Haku ermahnt sie, ihren eigentlichen Namen nie zu vergessen, da man dann verloren sei. Im engen Schlafsaal findet sie nach getaner Arbeit erschöpft Ruhe. Sie muß eine vor Dreck starrende Wanne säubern und einen widerlich stinkenden Faulgott baden, vor dem alle anderen zurückschrecken. Im Erleben vermittelt sich diese Ekel erregende Qualität dermaßen, daß man es fast zu riechen meint. Der überquellende Schleim und der Schlamm lösen bei zuschauenden Kindern laute Igitt-Rufe aus. Immer wieder muß Chihiro, den Widerwillen überwindend,

Wasserströme ins Fließen bringen, um einen Reinigungsprozeß zu aktivieren. Sie fällt gar in die Wanne hinein und entdeckt beim engen Kontakt zu diesem Matschklumpen einen festsitzenden messerartigen Stachel. Mit Hilfe der anderen gelingt es ihr, diesen herauszuziehen, so daß all der Müll, den das Wesen in sich barg, heraus quillt und es seinen ursprünglichen wasserförmigen Schlangen-'Körper' wieder erlangt. Zum Dank erhält Chihiro von ihm eine Zauberkugel.

Auch die Gestalt des Ohngesichts führt eine Verwandlung vor Augen. Stumm kommuniziert es mit Chihiro, die ihm aus Mitleid, weil es draußen im Regen ganz naß wird, Zutritt zum Badehaus verschafft. Es hilft Chihiro bei der großen Reinigungsaktion, indem es sie mit Plaketten versorgt, die es gegen eine wertvolle Kräutersubstanz für das Bad des Faulgotts eintauschen kann, die man ihr zuvor verweigert hatte. Das Ohngesicht lockt mit Gold, doch Chihiro zeigt im Gegensatz zu all den anderen daran kein Interesse. Hatte es zunächst so harmlos und zugewandt gewirkt, verschlingt dieses transparente Wesen nun alle, die gierig nach dem Gold greifen, gnadenlos. Zu bedrohlicher Größe angewachsen, sucht es erneut, verzweifelt ob seiner Wirkungslosigkeit, Chihiro in Versuchung zu führen, doch ihr steht in Sorge um den Freund Haku und die verwunschenen Eltern der Sinn nicht nach dem Gold. Als Chihiro das gefräßige Monster daraufhin mit einem Würgemittel behandelt, das, in Anlehnung an den Saturn-Mythos, alles Verschluckte wieder herausbefördert, mutiert der widerliche Geist wieder zu einem freundlichen Wesen.

Solche mythischen Figuren wie Ohngesicht und Faulgott machen auf besonders eindringliche Weise maßlose infantile Tendenzen wie Gefräßigkeit und Habgier sowie



Anales als Herummatschen und als Sauberkeitsrituale sinnlich erfahrbar. Man staunt dabei über die Verwandlungskräfte, die Entgegenkommen in ein bedrohliches Verschlingen und Abstoßendes wiederum in etwas Nettes wenden. Gebannt schaut man zu, wie Jubaba ihren Mantel zum Adlergefieder wandelt und davonfliegt, wie sie abgeschnittene Köpfe beleben, Wesen zum Verstummen bringen, Ordnungen und Dinge zu zerstören und in Sekunden wiederherzustellen vermag.

Doch diese wundersamen Mächte haben Grenzen, denn auch Jubaba fürchtet sich vor einem Wesen, das ihr besonders nahe steht, nämlich vor ihrem eigenen Baby, das seine Mutter dominiert und mit Erpressungsmethoden im Griff hat. Man schmunzelt, wie dieser kleine Tyrann in vertrauter Weise, wie zahlreiche Erziehungsratgeber beklagen, die Herrschafts-Verhältnisse umzudrehen vermag. Kleinkindhaftes entpuppt dabei auch seine monströsen Züge – das Baby tritt als riesenhafter Sumo-Ringer in Erscheinung – und rückt der Kultivierung beängstigend nahe. In seinem von Spielzeugen überquellenden, aus Angst vor bedrohlichen Bakterien von der Außenwelt abgeschotteten Kinderzimmer bringt es die mächtige Zauberin zum Zittern. Als ihr Kind verschwunden zu sein scheint, wird selbst sie ganz schwach und verwundbar. Auch die Beziehung zu ihrer Zwillingsschwester Zeniba beunruhigt sie. Diese erscheint als ihr gutes Pendant. Mütterliches wird dabei in Gestalt der bösen Hexe Yubaba und ihrer lieben Zwillingsschwester in eine wohlwollende und in eine bedrohliche Seite aufgespalten.

Ambivalenz wird auch in der Freundschaft mit dem Jungen Haku erlebbar. Obwohl er Chihiro zwischenzeitlich sehr kühl begegnet, so daß sie sich, an seiner Zuneigung zweifelnd, fragt, ob es gar zwei Hakus gebe,

hält sie zu ihm. In Lin, einem älteren Mädchen, das Chihiro betreut, findet sie eine Vertraute, der sie ihre Traurigkeit über diese verspürte Fremdheit offenbaren kann. Sie erfährt, daß Haku sich in die Gewalt der Hexe gegeben habe, um wie sie beeindruckende Zauberkräfte zu erlangen. In ihrem Auftrag muß er Böses tun und der Zwilling-Hexe Zeniba ein wertvolles Schutzzauber-Siegel stehlen. Zum fliegenden Drachen verwandelt, wird er von Vögeln aus Papier angegriffen und verwundet und durch das Siegel innerlich zerstört. Blutüberströmt windet er sich vor Schmerzen. Ohne zu zögern, opfert Chihiro den Kräuterkloß, den sie für die Rettung der Eltern aufgehoben hatte, um den Freund zu heilen und den Zauber unwirksam zu machen.

Chihiro macht sich in einem Zug durch das Wasser auf eine Reise, die zunächst ohne Wiederkehr scheint, um der guten Hexe das Siegel zurückzubringen und ihr Befreiungswerk zu vollenden. Sie wird begleitet von lustigen verwandelten Mischtierchen – eins ist halb Hamster, halb Ratte – die auf witzige Weise physikalische Gesetze außer Kraft setzen, indem das kleinere fliegenartige Geschöpf den erheblich schwereren Kameraden durch die Luft trägt. In dem Zugabteil spielt sich zwischen durchsichtigen Geistwesen Alltägliches ab. Man hilft der lieben Hexe in ihrer gemütlichen Stube beim Spinnen und Stricken. Das einsame Ohngesicht findet hier ein Zuhause. Chihiro erhält ein Talisman-Band, an dem alle gemeinsam gesponnen haben, als Geschenk. Der Übergang zum Alltagsleben kündigt sich bereits an.

Auch andere Wesen dieses Reiches, deren Zuneigung Chihiro gewinnt, helfen ihr im Verlauf der Reise, das Verwunschene durch Mut und Liebe zu erlösen. Ohne ihre Hilfe, z. B. auch ohne das unterstützende Eingrei-

fen eines der Papiervögel, die Haku bedrohen, der sich an sie heftet, wäre ihr das alles nicht gelungen. Diese schutzengelhafte Behütung rührt im Erlebensprozeß an. Zwar muß Chihiro hart arbeiten, doch fällt ihr auch einiges aus Gnade einfach zu. Diese Mischung aus eigenem Erwirken und schicksalhafter begünstigender Fügung erscheint trotz der wundersamen Qualität glaubhaft. Chihiro erfährt, daß sich hinter Haku der Flußgott Kohaku verbirgt, der sie auch einst beschützend an die Hand genommen hatte, als sie als kleines Mädchen in einen Fluß gefallen war und zu ertrinken drohte. Schließlich gelingt es ihr auch, als sie unter vielen gleich aussehenden Schweinen, die zur Schlachtung vorgesehen sind, ihre Eltern erkennen soll, Yubabas listenreiche Aufgabe zu lösen und die Eltern zu befreien.

Chihiro bedankt sich brav, sogar bei der bösen Hexe, die sie nun Großmütterchen nennt, und nimmt von dieser Welt Abschied. Auch von Haku muß sie sich leider trennen. Er kann sie nur ein Stück weit begleiten und sie darf sich nicht nach ihm umsehen, doch versprechen sie einander, sich wieder zu sehen. Das Trennungsthema, das zu Beginn erlebensemäßig anklang, rundet sich hier in der Aussicht auf eine Wiedervereinigung. Als Chihiro mit ihren Eltern den Weg zum Wagen zurückgeht, wiederholt sich der Dialog mit der Mutter, die Chihiros ängstliches Anklammern als lästig beklagt. Der Blick auf den Rücken des entschlossen vorausgehenden Vaters knüpft identisch an den Anfang an, als habe alles, was sich dazwischen ereignet hatte, gar nicht stattgefunden. Die Eltern erinnern sich an nichts. Doch finden sie das Auto staubbedeckt vor – scheinbar ist einige Zeit inzwischen vergangen. Chihiros Talisman-Band, das in ihrem Haar steckt, bezeugt ebenfalls die Realität des Geschehens.

Selbstwahrnehmung der seelischen Produktion

Der Zuschauer nimmt all diese Details wahr, die Sinne weit geöffnet, um sich nichts aus dieser wunderbaren Welt entgehen zu lassen. Man gerät im Erlebensverlauf dieses Flusses aus gezeichneten materialen Bildern in einen faszinierenden Verwandlungssog, der alles ergreift. Naturprozesse werden zum Sinnbild der Verschmelzung von Mythen aus verschiedenen Kulturkreisen. Samurai-Erzählungen und japanischer Animismus, europäische und amerikanische Überlieferungen changieren in dieser verzaubernden spielerischen Odyssee und sind in einem schillernden Ganzen, das eindeutige Kategorien auflöst, miteinander verwoben. Man erkennt z. B. den griechischen Herkules-Mythos⁹ wieder, in dem der Held die fünfte Aufgabe der Reinigung des verschmutzten Stalls des Augeias dadurch löst, daß er zwei Ströme (Flußgötter) durch abgerissene Mauern den Stall durchfließen und den Mist herausspülen läßt. Auch auf die Verwandlung der Gefährten des Odysseus in Schweine durch Circe wird angespielt. Verwundert genießt man das Verwandeln an sich, die Fülle an wechselnden Bildern und ihren Übergang ineinander, das Umkehren von Perspektiven, auch einfach nur ungewohnte Blicke wie z.B. das Aufspannen des Hexenrockes, als sie sich in die Tiefe stürzt, oder den Prozeß des Verflüssigens. Die Nähe zur Traum-Verfassung hängt mit diesem Erleben zusammen, denn auch der Traum ist die "Selbstwahrnehmung der seelischen Produktion" (SALBER 1997, 89). Darin allein liegt schon der Genuß begründet. Verwandlung selbst ist der Inhalt – durch sie werden wir gebannt.

Nebulöses, Transparentes, Verspiegeltes, Schemenhaftes bewegt sich in einem Meer aus Wasser und Luft, in dem alles im Über-

gang ist. Der unübersetzbare Originaltitel "Spirited Away" faßt diesen Übergangszustand mit seiner psychästhetischen Logik angemessener in Worte. Das fließende Wasser, mit dem Chihiro den gewaltige Ausmaße annehmenden Faulgott übergießt, ohne sich wie die anderen vor dem widerlichen Schlamm und dem unerträglichen Gestank, der dabei freigesetzt wird, zu ekeln, so daß bei dieser Reinigungsprozedur eine befreiende Wandlung herbeigeführt wird, symbolisiert diesen Prozeß. Es ist das 'Wasser des Lebens'. Die verzauberte Burg ist von Wasser umgeben, aus dem der verwunschene verletzte Drachenjunge sich herausschlingelt, um erlöst zu werden. Im Erleben dieses Films werden Wege aus den Engpässen entworfen, in denen sich unsere Kultur befindet. Mitgefühl, Konsequenz, Selbstbegrenzung erlösen aus einem Feststecken in Zwängen, die aus einer unmäßigen Gier erwachsen.

"Das Wasser des Lebens" als Bild unserer Kultur

Das Märchen "Das Wasser des Lebens" handelt von einer Wiedergeburt. Ein sterbenskranker König ist auf das Wasser des Lebens angewiesen, um dadurch wieder lebendig zu werden. Zwei von drei Söhnen, die sich für ihr Tun als Belohnung das Königreich erhoffen, scheitern dabei, dieses zu besorgen, weil sie einen Zwerg abweisend behandeln, woraufhin dieser sie verwünscht. Sie mochten nicht auf andere Bedingungen eingehen. Einklemmt sitzen sie in einer eng gewordenen Bergschlucht fest, so daß sie nicht vorwärts und rückwärts kommen. Ihre Gier und ihr Hochmut werden auf diese Weise bestraft. Der Jüngste steht dem Zwerg Rede und Antwort, erhält von ihm eine Rute und zwei Laibe Brot, mit deren Hilfe er ein Tor öffnet und gefräßige Löwen besänftigt, so

daß er in ein verzaubertes Schloß gelangt. Darin findet er verwunschene Prinzen, denen er die Ringe vom Finger zieht. Er nimmt ein Schwert und ein Brot an sich, wird von einer schönen Jungfrau geküßt, die er bei seiner Wiederkehr in einem Jahr heiraten soll, und legt sich müde in ein Bett, wo er einschläft. Kurz vor zwölf, gerade noch rechtzeitig vor Ablauf der Frist, schöpft er das Wasser aus dem Heil-Brunnen und kann das Schloß gerade noch verlassen, bevor das Tor zuschlägt. Er befreit seine Brüder, wird aber vom Zwerg vor ihrer Heimtücke gewarnt. Offen vertraut er ihnen an, was ihm widerfuhr. Mit dem Schwert und dem Brot befreit und sättigt er drei Reiche. Auf dem Heimweg tauschen die gierigen Brüder das Wasser des Lebens gegen Meerwasser aus, das dem Vater schadet. Die Brüder bezichtigen den Jüngsten des Giftanschlags und reichen dem Vater das Wasser des Lebens, woraufhin der König gesundet. Sie verspotten den Jüngsten und verbieten ihm, über ihre Tat zu reden.

Der König beauftragt in seinem Zorn einen Jäger damit, den Jüngsten heimlich zu töten, doch bringt dieser es nicht übers Herz, offenbart ihm den Auftrag und läßt ihn am Leben. Der König, der reiche Gaben der dankbaren geretteten Herrscher erhält, bereut seinen Mord-Befehl. Als das Jahr herum ist, läßt die Königstochter den Weg zu ihrem Schloß vergolden und gibt Anweisung, nur denjenigen zu ihr zu lassen, der das Gold nicht schont. Die beiden älteren Brüder reiten neben dem Weg, um das Gold nicht abzutreten, der Jüngste jedoch, der in sehnsuchtsvollen Gedanken an die Prinzessin nicht auf das Gold acht gibt, wird mit Freuden als Bräutigam empfangen. Als der König seine Ältesten bestrafen will, sind sie schon übers Meer geflohen.

In den Geschichten von Menschen, die dieses Märchen leben, läßt sich eine extreme Dramatik auf panischen Reisen beobachten. Versteinerung ist die Folge des Versuchs, Angst zu vermeiden, so daß man in einer Enge feststeckt, in der man keinen Schritt weiter kann. Die Angst steigert sich sogar beim



Versuch, sie ganz auszuklammern, zu panischem Ausmaß, das lähmt und handlungsunfähig macht. Das Märchen behandelt das Verhältnis von Bedingtem und Unbedingtem, indem versucht wird, von jeglichen Festlegungen frei zu werden – paradoxerweise wird dann dies zum Zwang. Diese Form von Verkehrung macht der Film auch dadurch transparent, daß Jubaba gar mit Verwandlung als Strafe droht. In den anarchistischen sprunghaften Drehungen wirkt die unverfügbare Hoffnung auf ein erlösendes Diktat. Eine geheime Sehnsucht nach etwas Absolutem, Grenzenlosem und einer packen-

den Verwandlung, die allem seinen festen Platz anweist, treibt an. Alles scheint möglich, der Zauberkraft sollen keine Grenzen gesetzt werden. Das Märchen ist durch einen heftigen Gestaltwandel gekennzeichnet.

"Chihiros Reise ins Zauberland" führt uns vor Augen, wie man sich, wenn man der Angst ins Auge sieht, unvermeidliche Trennungen und Begrenzungen akzeptiert, aus der Selbstfesselung befreien kann. Dies ist ein mühsamer Prozeß, in dem man tätig werden und wieder sinnliche Erfahrungen machen muß. Der banale Alltag mit seinen Notwendigkeiten und Materialbewegungen setzt den panischen Überdrehungen etwas entgegen. Konsequenz und Bindung – Brot, Schwert, Liebe – versprechen Halt und Bergung in einer aufgelösten Welt. In der Einheit mit Helfern, deren Unterstützung man nicht hochmütig abweist, kann man auch in einer Welt bestehen, die zum Fürchten ist, weil darin zauberische Kräfte eine sogartige Anziehung entfalten. Dieser Bann kann nur gebrochen werden, wenn man von der Allmacht läßt, die nichts Bedingtes und Bestimmendes hinnehmen will.

Anmerkungen

¹Die Darstellung des Analyse des Films "Lost in Translation" von Sofia COPPOLA (USA 2004), die in mehreren Workshops behandelt wurde, ist in Vorbereitung.

²S. Analyse des Films "Hero" von Zhang YI-MOU (China 2003) in: DAHL, G. (2004): Qualitative Film-Analyse: Kulturelle Prozesse im Spiegel des Films. In: Forum Qualitative Sozialforschung, Volume 5, No. 2 – Mai 2004, <http://www.qualitative-research.net/fqs/>

³S. Analyse des Films "Punch Drunk Love" von Paul Thomas ANDERSON (USA 2002) in: DAHL, G. (2004): Qualitative Film-Analyse. A.a.O.

⁴S. Analyse des Films "Minority Report" von Steven SPIELBERG (USA 2002) in: DAHL, G. (2003): Vom Mythos der Unverwundbarkeit – das aktuelle paranoide Szenario im Film. In: FITZEK, H./LEY, M. (Hg) (2003): Alltag im Aufbruch. Ein psychologisches Profil der Gegenwartskultur. In: Zwischenschritte. 21. Jg. Gießen.

⁵Hinweis von Wilhelm SALBER.

Literatur

DAHL, G. (2003): Vom Mythos der Unverwundbarkeit – das aktuelle paranoide Szenario im Film. In: FITZEK, H. u. LEY, M. (Hg) (2003): Alltag im Aufbruch. Ein psychologisches Profil der Gegenwartskultur. In: Zwischenschritte. 21. Jg. Gießen.

- (2004): Qualitative Film-Analyse: Kulturelle Prozesse im Spiegel des Films. In: Forum Qualitative Sozialforschung, Volume 5, No. 2 – Mai 2004, <http://www.qualitative-research.net/fqs/>

GRIMM, W. u. J. (1819): Das Wasser des Lebens. In: HELBING, C. (Hg.) (1991): Grimms Märchen. II. Band. Zürich.

MOCEK, I. (2003): Dieser Stoff wird dir gut tun. "Chihiros Reise ins Zauberland": Ein Besuch im geldkranken Tokio bei Hayao Miyazaki, dem Schöpfer einer sensationellen Ausstiegsdroge. In: Süddeutsche Zeitung. 14./15. Juni, Nr. 135, S. III

SALBER, W. (1993): Seelenrevolution. Bonn

- (1997): Traum und Tag. Bonn

- (1999): Märchenanalyse. Bonn

