

Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn
Institut für Orient- und Asienwissenschaften

Miike Takashi und seine Werke im Rahmen der japanischen Filmindustrie

Hausarbeit

Methodenmodul Japan

WS 2008/2009

Dr. Hans Dieter Ölschleger

Björn Steckmeier

BA Asienwissenschaften

Martinstr. 35

53859 Niederkassel

bsteckme@uni-bonn.de

15.01.2009

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	3
2.	Genres des japanischen Films	3
3.	Die Person Miike Takashi	5
3.1	Eintritt ins Filmgeschäft	5
3.2	Der Wechsel vom Fernsehen zum Film	6
4.	Themen in den Werken von Miike Takashi	7
4.1	Der entwurzelte Mensch.....	9
4.2	Der Ausgestoßene	11
4.3	Das Streben nach Glück	12
4.4	Nostalgie.....	12
4.5	Die Einheit der Familie	13
4.6	Der Einsatz von Sex und Gewalt.....	14
5.	Drei von Miikes Hauptwerken in der näheren Betrachtung.....	14
5.1	<i>Ōdishon</i> (2000).....	14
5.2	<i>Bijitā Kyū</i> (2001).....	16
5.3	<i>Koroshiya Ichi</i> (2001)	17
6.	Rezeption durch Kritiker und das Publikum	19
7.	Fazit.....	20
8.	Anhang	21
9.	Literaturverzeichnis.....	23

1. Einleitung

Die japanische Filmindustrie bzw. der japanische Film kann eine Vielzahl von Thematiken aufweisen. Neben den in anderen Ländern ebenfalls gebräuchlichen Genres wie z.B. Drama, Krimi, Action, Science-Fiction oder Fantasy gibt es in Japan solche, die fast schon synonym für den japanischen Film sind und ihn auszeichnen.

In dieser Hausarbeit werde ich diese typischen Genres kurz vorstellen und auf einen ausgewählten Repräsentanten näher eingehen. Hierbei habe ich mich hier für den Regisseur Miike Takashi entschieden. Der Grund hierfür war, dass Miike sich nicht auf ein spezifisches Themengebiet beschränkt und bis auf wenige Ausnahmen in praktisch jeder Thematik bewandert ist und demzufolge entsprechende Filme gedreht wurden. Kernpunkt dieser Hausarbeit wird das Vorstellen der Person Miike Takashi, sein Werdegang, seine Arbeitsweise und die Motive sein, die sich in seinem gesamten Schaffen wieder finden lassen. Des Weiteren werde ich drei seiner Filme näher vorstellen. Dabei handelt es sich um *Ōdishon* (Audition), *Bijitā Kyū* (Visitor Q) und *Koroshiya Ichi* (Ichi the Killer). Generell führe ich die Arbeiten Miike Takashis mit ihrem Originaltitel auf und liefere bei erster Erwähnung die international verwendete, also meistens in englischer Sprache verfasste, Übersetzung. Dies geschieht aus Gründen der Konsistenz und zudem greifen nahezu alle in einer deutschen Version erschienenen Filme auf eben diesen Titel zurück.

2. Genres des japanischen Films

Das vermutlich bekannteste Genre hierzulande dürfte der *kaiju eiga*, der Monsterfilm, sein. Populär wurde dieser vor allem durch *gojira*, im Westen besser als „Godzilla“ bekannt (SHAYOL.NET e.V., http://www.epilog.de/Lexikon/J/Japan_Monster_Film.htm, 13.01.2009).

Im Westen ebenfalls nicht unbekannt ist der *yakuza eiga*, der Yakuza-Film. Dieser gliedert sich in zwei grössere Subgenres. Das ist zum einen der in den 60er Jahren populäre *ninkyō eiga*. Bezeichnet wurden damit Filme über ehrenvolle, ritterliche Gangster. Im darauf folgenden Jahrzehnt feierte dann der *jitsuroku eiga* seinen Siegeszug. Hierbei handelt es sich um Filme im dokumentarischen Stil, die auf wahren Begebenheiten basierten. Einer der

bekanntesten Regisseure war Fukasaku Kinji von dessen 1975 entstandenem Film *Jingi no hakaba* (Graveyard of Honor) Miike Takashi 2002 ein Remake gedreht hat. Heute ist dieses Genre weitestgehend vergessen, wenn man einmal von Kitano Takeshi absieht, der sich in diesem Feld noch sehr aktiv bewegt. (STANDISH 2005: 293, 301).

Besonders durch Kurosawa Akira und seine Werke *Rashōmon* (Rashomon), *Yōjinbō* (Yojimbo) und natürlich *Shichinin no samurai* (Die Sieben Samurai) wurde der *chanbara*, der Samuraifilm, auch in der westlichen Welt berühmt. Er stellt ein Untergenre des *jidaigeki* (Geschichtsepos) dar. Dies sind Filme, die sich mit dem Leben des Handwerker, Bauern und Samurai befasst haben. *Chanbara* hingegen betont den actionreichen Teil und die Filme verfügen über ausgiebige Schwertkampfscenen. Miike bewegt sich bisweilen nur selten in diesem Genre. Einer seiner wenigen Filme ist *Sabu* (2002). ((STANDISH 2005: 34, 39 und MES 2006: 280).

Ein von Miike Takashi bisher komplett gemiedenes Genes sind die *pinku eiga* – Erotikfilme mit künstlerischem Gehalt (STANDISH 2005: 343).

Als ein für den derzeitigen im Ausland bekannten japanischen bzw. asiatischen Film bezeichnendes Genre kann der Horrorfilm angesehen werden, auch wenn diese Art von Filmen bereits seit den 50er Jahren etabliert wurde. Die bekanntesten Vertreter sind *Ringu* (Ring) und *Juon* (Ju-On: The Grudge). Miike ist hier mit *Katakuri-ke no kōfuku* (The Happiness of the Katakuris) und *Chakushin Ari* (One Missed Call) vertreten (Carter Witt Media, <http://www.seekjapan.jp/article/1279/> Ghoul+Power, 14.01.2009).

Zuletzt sei hier das V-Cinema erwähnt. Gemeint sind hiermit preiswerte und rein auf den Videomarkt ausgerichtete und produzierte Filme. V-Cinema war ursprünglich eine Labelbezeichnung der *Tōei Kabushiki-gaisha* (Tōei Company, Ltd.), wurde jedoch mit der Zeit als Synonym für das gesamte Marktsegment gebräuchlich. Interessant sind die Videoproduktionen, weil die Karriere Miike Takashis hier ihren Anfang nahm (MES 2006: 19).

3. Die Person Miike Takashi

Miike Takashi wurde am 24. August 1960 in Yao, einer Stadt in der Präfektur Osaka, geboren. Die Stadt zeichnete sich durch ihren hohen Ausländeranteil – überwiegend Koreaner – und die der Arbeiterklasse angehörigen Bevölkerung aus, zu der sich auch die Familie Miike zählte. Ursprünglich stammte sie aus der Region Kumamoto auf der Insel Kyūshū. Miikes Großeltern lebten vor und während des Zweiten Weltkrieges in China und Korea, aber nach Kriegsende kehrte man nach Japan zurück und ließ sich in Osaka nieder (MES 2006: 15).

Sein Vater übte den Beruf des Schweißers aus, während seine Mutter Schneiderin war, die ihren Beruf zudem in einer kleinen, von ihr selbst geführten Schule unterrichtete. Der Vater hingegen befasste sich mit den typischen Freizeitaktivitäten der Arbeiterklasse – Glücksspiel und Alkohol. Damit übte er jedoch ein Bild von Männlichkeit aus, welches eine gewisse Faszination auf den jungen Takashi ausübte. Das männliche Elternteil war es auch, welches seine Leidenschaft für das Kino erweckte, wenn auch erst relativ spät. Miike Takashi hatte bereits das Teenageralter erreicht, als er mit seinem Vater den amerikanischen Film *Duel* (Duell) von Steven Spielberg sah. Auch die Filme von Bruce Lee riefen Begeisterung in ihm hervor und er bezeichnet sich noch heute als großen Fan (MES 2006: 15).

Miike interessierte sich in seiner Jugend für Rugby, *pachinko*¹ und Motorradrennen. Gerade letzteres sollte sich prägend auf den jungen Mann auswirken, da er hier aufgrund der Gefährlichkeit des Motorsports permanent mit dem Tod konfrontiert wurde und auch nicht wenige Freunde zu Grabe tragen durfte. Zudem formte sich hierdurch bereits der erste Berufswunsch – Mechaniker. Dies scheiterte allerdings an seinen mangelhaften Kenntnissen in Mathematik und Physik gepaart mit seinem Unwillen zu lernen. Dieser Unwille führte allerdings auch dazu, dass er einen weiteren möglichen Berufsweg – den des *yakuza*, also des Verbrechers – nicht einschlug, da es ihm einfach zu anstrengend erschien (MES 2006: 16).

3.1 Eintritt ins Filmgeschäft

Seine letztendliche Berufung – das Filmgeschäft – eröffnete sich ihm nur durch Zufall. Miike hörte im Radio die Werbung für eine Filmschule in Yokohama, bei der es keine Eignungsprüfungen gab und sich jeder einschreiben konnte. Im Alter von 18 Jahren verließ

¹ Äußerst populäres japanisches Glücksspiel, welches auf einem Prinzip eines Flipperautomaten basiert.

Miike Takashi also seine Heimatstadt und schrieb sich in die von Imamura Shōhei² gegründete Schule ein. Seine Eltern zahlten die Schulgebühren, er zog in ein kleines Appartement ein und verdiente sich seinen Lebensunterhalt in einem Nachtclub selbst. Ein eifriger Student war Miike jedoch nicht. In seinem ersten Jahr traf man ihn nur in den ersten zwei Monaten auf dem Schulgelände an und im zweiten Jahr besuchte er lediglich zwei Unterrichtsfächer. Der Grund hierfür ist eine Erfahrung direkt am ersten Tag – einer seiner Lehrer schrieb den Satz „Das Drehbuch ist Kunst“ an die Tafel. Dies befremdete den jungen Mann durchaus und er vertrat die Meinung, dass diese Leute von einem anderen Planeten stammen müssten. Seine ausdauernde Abwesenheit vom Unterricht rächte sich allerdings alsbald. Da eine Filmfirma auf der Suche nach unbezahlten Produktionsassistenten war, fiel die Wahl auf eben jenen Schüler, der sowieso nie zum Unterricht erschien (MES 2006: 16-17).

So fand Miike sich auf dem Set des Films *Kuroi ame* (Black Rain; Schwarzer Regen) wieder, ein Film von eben jenem Schulgründer nach dem gleichnamigen Roman von Ibuse Masuji. Die anstrengende Arbeit dort verbindet Miike nicht gerade mit positiven Gefühlen. Zum einen war es so, dass die unbezahlten Arbeiter ausgebeutet wurden, da die regulären Beschäftigten sich in der Gewerkschaft befanden und dementsprechend nur für eine festgelegte Stundenanzahl zur Verfügung standen und die in diesem Zeitraum nicht bewerkstelligte Arbeit von den verbliebenen Kräften bewerkstelligt musste. Zum anderen wurde Miike auch auf künstlerischer Ebene enttäuscht. Die Menschen im Filmgeschäft hatten seiner Meinung nach kein Interesse daran, etwas Besonderes zu schaffen, sondern wollten einfach nur ein bequemes Leben führen. Daraus entwickelte sich eine große Abneigung gegenüber dem Filmgeschäft, den Filmgesellschaften und er beschloss, nur noch für das Fernsehen zu arbeiten (MES 2006: 17).

3.2 Der Wechsel vom Fernsehen zum Film

An diesen Vorsatz hielt er sich nun für die nächsten zehn Jahre und war als freier Mitarbeiter mit verschiedenen Aufgabengebieten an TV-Dramen tätig und erklimmte so Stück für Stück die Karriereleiter. Ernüchert von der Tatsache, dass diese Arbeit ihm allerdings nicht sonderlich viel Spielraum für seine eigenen Ideen ließ, wollte er sich neuen Aufgabenfeldern zuwenden. Erneut war es Imamura, der ihm dafür eine Chance bot. Als Regieassistent konnte er sich nun erste Sporen verdienen. Auch stand er dabei das erste Mal vor der Kamera. All

² Berühmter Filmregisseur (1926-2006)

zulange hielt es ihn allerdings nicht in der Position als Assistent. Im Zuge der *bubble economy* investierten zahlreiche dem Filmgeschäft fremde Firmen in für den Videomarkt produzierte Filme. Man trat mit der Bitte an Miike Takashi heran, ob er Interesse daran hätte, bei einem Film den abgesprungenen Regisseur zu ersetzen und er sagte spontan zu. So entstand im Jahre 1991 in einem Zeitraum von gerade einmal zwei Monaten und einem äußerst geringen Budget sein Erstling *Redi hantā: Koroshi no pureryūdo* (Lady Hunter), der ganz im Zeichen der tumben Actionfilme eines Arnold Schwarzeneggers, Sylvester Stallone oder Jean Claude van Damme stand. Die nächsten sechs Jahre arbeitete der Regisseur dann auch nahezu ausschließlich für den Videomarkt, dessen Produkte die Zutaten Comedy, Action, Sex, Gewalt und ein bisschen Romantik zu beinhalten hatten – also genau das, was auch bis heute oft Bestandteile von Miikes Filmen sind. Eine Eigenart dieses Marktes ist, dass er sehr genrebasiert ist – so entstanden hier zum Beispiel sehr viele *yakuza*-Filme. Miike schafft es jedoch immer wieder, mehrere Genres miteinander zu vermischen. Nehmen wir einmal den Film *Dead or Alive* (1999). Hierbei handelt es sich bis zum Schluss um einen reinen Gangsterfilm, jedoch endet das aberwitzige Finale darin, dass die Welt vollständig zerstört wird und somit ist der Film eher dem Genre Science-Fiction zuzuordnen. Auch *Ōdishon* (1999) beginnt als konventionelle Liebesgeschichte und gehört somit zum Genre Drama. Im Verlauf des Films ändert sich jedoch die Stimmung schleichend zum düsteren und kulminiert in einer grausamen Folderszene, weswegen der Film auch den Genres Horror oder Thriller angehört ist. (MES 2006: 17-21, 35-36).

4. Themen in den Werken von Miike Takashi

Miike arbeitet anders als die meisten anderen Regisseure. In den Entstehungsprozess eines Films ist er in der Regel nur insoweit involviert, dass er zu einem drehfertigen Projekt hinzu gerufen wird. Er beteiligt sich weder an der Entstehung des Drehbuches (insgesamt hat er bisher nur dreimal ein Drehbuch verfasst oder daran mitgearbeitet), noch ist er dafür verantwortlich, welche Schauspieler in seinen Filmen auftreten. Und doch schafft er es, jedem Werk seine eigene Note aufzudrücken. Am Beginn seiner Karriere lag dies nicht zuletzt daran, dass die von ihm betreuten Videoprojekte ohne große Diskussion Drehbuchänderungen über

sich ergehen lassen mussten, vor allen wenn man Gefahr lief, das Budget³ zu überschreiten oder sich eine Szene mit eben diesem nicht bewerkstelligen ließ (MES 2006: 22, 193).

Beachtenswert ist die Menge an Filmen, die unter Miikes Anweisung gedreht werden. Alleine im Jahre 1996 entstanden unter seiner Federführung nicht weniger als sechs Werke. In seiner gesamten Schaffensphase hat er bisher (Stand 2009) die stolze Anzahl von 76 Filmen und TV-Serien gedreht. Dies entspricht durchschnittlich 4,47 Filmen pro Jahr. Zum Vergleich: John Carpenter drehte im Zeitraum von 1962-2006 immerhin dreißig Filme, was einen Durchschnitt von 0,68 Filmen im Jahr ausmacht. Selbst Miike Takashis populärer Kollege Kitano Takeshi kommt lediglich auf 1,27 Filme pro Jahr – zwischen 1989 und 2008 fertigte er fünfzehn Filme an. (MES 2006: 82)

Miike Takashi leitet gerne einen Film mit Collagen ein, um dem Zuschauer direkt mit der Art des Films, seiner Stimmung und den dort auftretenden Figuren vertraut werden zu lassen. Sein Frühwerk zeichnet sich zudem durch eine Vielzahl von langen und vor allem langsamen Kamerafahrten auf einem Kamerawagen aus, die keinen anderen Zweck erfüllen sollten, als die Laufzeit des Films zu erhöhen. Doch bereits hier zeigte sich eine Liebe zum Detail. So sprechen die Charaktere aus Osaka oder Okinawa auch jeweils in dem dort üblichen Dialekt. Später wurde Miike dann experimentierfreudiger und nutzte die Möglichkeiten der Technik besser aus, dreht Sequenzen zum Beispiel aus der Ich-Perspektive, wie in *Jingi naki yabō 2* (1997) erfolgt (MES 2006: 39, 43, 59, 107).

Von westlichen Filmemachern wurde Miike ebenfalls inspiriert bzw. hat sich das ein oder andere Mal zu einer Hommage verleiten lassen. So ist eine Verfolgungsszene in ihrer Schnittweise dem Film „Terminator 2“ (Regisseur: James Cameron) nachempfunden, während sich in gleich zwei Filmen eine Referenz an Luc Bessons Meisterwerk „Léon“ (Léon – Der Profi) finden lässt. Zum einen auf einer optischen Ebene – ein Charakter ist genauso gekleidet wie der Namens gebende Protagonist – und zum anderen in der Ausgangssituation der Handlung: Ein Auftragskiller übernimmt die Verantwortung für ein Kind. Der Film *Full Metal gokudō* (Full Metal Yakuza; 1997) hingegen nimmt die Grundidee von Paul Verhoevens „RoboCop“ – ein ermordeter Mensch wird als Menschmaschine wiedergeboren – und wandelt dann jedoch auf komplett anderen Pfaden. So manches Musikstück hingegen ruft

³ Das Budget für einen japanischen Film beträgt umgerechnet zwischen \$500.000 und \$1.000.000. Für eine Videoproduktion wird allerdings ein signifikant geringeres Budget zur Verfügung gestellt (MES 2006: 22).

Reminiszenzen an Ennio Morricone wach, der eng mit dem Namen Sergio Leone (Spiel mir das Lied vom Tod) verbunden ist (MES 2006: 51, 70-71, 115, 121, 147).

Eine weitere Eigenart ist das Spielen mit den Erwartungen des Zuschauers. Miike geht hier regelrecht manipulativ vor. Ein besonders perfides Beispiel hält *Kishiwada shōnen gurentai: Chikemuri junjō-hen* (Young Thugs: Innocent Blood; 1997) bereit. Hier erfahren wir als Zuschauer durch eine Stimme auf dem Off, dass einer der Hauptcharaktere gestorben ist, während eben dieser noch Bestandteil der aktiven Handlung ist. Der Zuschauer erwartet nun jederzeit das Ableben eben jenes Charakters. Doch so leicht macht der Regisseur es dem Publikum nicht. Es folgt ein Autounfall, in den diese Figur verwickelt ist. Natürlich überlebt sie. Auch den später folgenden Sturz in einen Fluss besteht sie unbeschadet und kommentiert dieses Vorkommnis sogar mit einem Lächeln – nur, um im selben Moment vom Blitz getroffen und bis zur Unkenntlichkeit verbrannt zu werden. Der Trick des Filmemachers ging auf, der Zuschauer hat zu keinem Zeitpunkt mit diesem Ereignis an genau dieser Stelle gerechnet. Auch *Dead or Alive* liefert solch ein eindrucksvolles Beispiel. Im Finale des Films stehen sich die beiden Kontrahenten – ein Polizist und ein *yakuza* – gegenüber. War der Film bis hierhin ein bodenständiger Thriller, so verwirrt und verblüfft Miike den Zuschauer, als der Polizist aus dem Nichts eine Panzerfaust hervorzaubert, sein Gegenspieler einen Energieball erzeugt und infolge des Zusammentreffens beider Waffen die gesamte Welt in Feuer aufgeht und der Abspann folgt. Eine Erklärung wird nicht geliefert. (MES 2006: 92, 111-112, 179).

Auch dreht Miike in der Regel keine Fortsetzungen zu Filmen – eine Eigenart, die er sich mit dem chinesischen Regisseur John Woo teilt. Es entstanden zwar Fortsetzungen einiger seiner Filme, jedoch entweder ohne seine Beteiligung oder diese Weiterführungen haben bis auf den Namen mit ihren Vorgängern kaum noch etwas gemein und können ohne Verständnisprobleme als eigenständiges Werk angesehen werden (MES 2006: 103).

Betrachtet man nun das gesamte Schaffen des japanischen Filmemachers, so lassen sich einige Besonderheiten und Thematiken feststellen, die seine Arbeiten durchzieht.

4.1 Der entwurzelte Mensch

Ein zentrales Thema, welches sich finden lässt, sind Charaktere, die ihrer Wurzeln beraubt wurden. Dies ist auf unterschiedliche Gründe zurückzuführen.

Zum Einen lassen sich die Gründe im kulturellen oder ethischen Bereich finden. In *Dead or Alive* zum Beispiel tauchen Figuren auf, die *zanryu koji* sind. Der Begriff ist mit „Kriegsweisen“ übersetzbar, bezeichnet werden hier jedoch Menschen, die zwar in Japan geboren wurden, jedoch von Eltern abstammen, die nicht-japanisch sind und im Ausland geboren wurden. Damit gelten sie als entwurzelt, denn es fehlt ihnen sowohl an Verständnis für diejenige Kultur, die sich in ihrem direkten Umfeld befindet, noch können sie Verständnis für jene Kultur aufbringen, die ihren Eltern zueigen ist. Als Folge dessen fühlen sie sich keiner Kultur zugehörig. Ein Zitat aus diesem Film beschreibt diesen Punkt nur allzu passend: „We look Japanese, but we’re not. Then again, we look Chinese but we’re not. We’re really not anything.“ (MES 2006: 23, 176).

Die erwähnte Entwurzelung kann jedoch auch geografischen oder familiären Gründen zugrunde liegen. In den Filmen *Gokudō kuroshakai* (Rainy Dog; 1997) oder *Chûgoku no chôjin* (The Bird People In China; 1998) werden Figuren eingeführt, die zwar Japaner sind, jedoch mit einer ihnen komplett fremden Kultur konfrontiert werden. In letzterem Werk benutzt Miike des Weiteren ein japanisches Auto, um den Verfall der Filmcharaktere dazustellen – je mehr sich dieses Auto von Japan entfernt, desto anfälliger ist es für Schäden. Ein Ereignis, welches sich auch auf die menschlichen Beteiligten übertragen lässt. Zuletzt benutzt der Regisseur den Film, um eine Kritik an der japanischen Gesellschaft vorzubringen, die er für frei von Fantasie hält. Er hält es nicht für möglich, dass Japaner versuchen würden, das Fliegen zu erlernen, wie es die Chinesen hier tun. Zudem stellt Miike Takashi dar, dass sich Fremde in Japan leichter zurechtfinden, als es Japaner im Ausland tun. Genauso fällt es Ausländern leichter, die japanische Sprache zu erlernen, als dass Japaner in der Lage sind, mehr als ein paar Worte in einer ihnen fremden Sprache zu verfassen. Im Film *Gokudô sengokushi: Fudô* (Fudoh: The New Generation) von 1996 hingegen resultiert die Entfremdung aus dem Bruch der Familie. Als Entschuldigung gegenüber seinen Vorgesetzten opfert ein Vater seinen ältesten Sohn, was jedoch von dessen Bruder beobachtet wird, der nun in den folgenden Jahren versucht, Rache an seinem Vater zu üben. Hier passt zudem die Bezeichnung des „Kriegsweisen“ vermutlich am besten (MES 2006: 23, 38, 127, 133).

Weitere Gründe liegen im physiologischen Bereich. Im Verlaufe der Handlung verändern sich die Filmfiguren oftmals. Dies kann zum einen die Verwandlung in einen Vampir sein – wie in *Tennen shôjo Man* (Man, A Natural Girl) von 1999 geschehen – jedoch auch mit dem Tod

und der Wiederauferstehung zusammenhängen. In *Full Metal gokudō* werden zwei getötete *yakuza* zu einem mechanischen Wesen verschmolzen, während *Andromedia* (Andromedia; 1998) davon handelt, wie ein Mädchen nach ihrem Tod als eine künstliche Intelligenz in einem Computernetzwerk weiterlebt (MES 2006: 23-24; 135-136).

Ein letzter Grund findet sich im geistigen Bereich. Geistesstörungen oder Schizophrenie, wie sie in der im Jahre 2000 entstandenen Serie *Tajū-Jinkaku Tantei Saiko* (MPD Psycho) vorkommen⁴, aber auch zentrales Thema im Film *Koroshiya Ichi* sind, reißen die betroffene Person ebenfalls aus ihrer Umwelt und lassen sie zu einem Einzelgänger werden (MES 2006: 24).

4.2 Der Ausgestoßene

Das zweite übergreifende Thema ist das Ausgestoßen sein. Dies kann wahlweise auf ein Individuum oder eine ganze Gruppe zutreffen. Während Punkt 4.2 auf das Innere der Figur eingeht, handelt es sich hierbei um die Tatsache, wie die betroffenen Personen aus einer externen Sicht betrachtet werden (MES 2006: 25).

Einer der Hauptgründe dafür, dass diese Charaktere gemieden werden, lässt sich auf ihre sexuelle Ausrichtung oder sexuellen Fetische zurückführen. Miikes Werk ist voll mit homosexuellen Menschen, zeigt aber auch solche mit Neigungen zu Masochismus, Sadismus, Nekrophilie, Pädophilie oder Inzest (gerade *Bijitā Kyū* und *Koroshiya Ichi* sind hier zu erwähnen, auf die ich aber später noch genauer eingehen werde). Ein weiterer Grund ist das Alter (wie in *Gokudō sengokushi: Fudō* zu sehen). Hier sehen die Älteren abwertend auf die Jüngeren herab, sehen sie nicht als gleichwertig an. Auch der Verlust der sozialen Stellung kann dazu führen, dass man von der Gesellschaft ausgeschlossen wird. Nicht unerwähnt bleiben sollte in diesem Zusammenhang auch die Lokalität, in der gerade diese Filme stattfinden – Kabukichō, das Rotlichtviertel von Tokyo (MES 2006: 25-26).

⁴ Das Kürzel „MPD“ deutet bereits darauf hin, steht es doch für „Multiple Personality Detective“, also einen Polizeibeamten, der unter multiplen Persönlichkeiten leidet.

4.3 Das Streben nach Glück

Die dritte Thematik widmet sich einem Grundbedürfnis des Menschen – man möchte sein Leben glücklich und zufrieden erleben. Miike Takashi zeigt verschiedene Aspekte, die für seine Charaktere das vollkommene Glück bedeuten. Einer davon ist die Flucht aus ihrer Umgebung, genauer gesagt der Gesellschaft, oftmals sogar Japan. Allerdings ist dies oftmals nicht mehr als ein utopischer Traum, da Miike für seine Charaktere nicht zwangsläufig ein Happyend vorsieht. Besonders wenn sich dieser Traum mit Hilfe von Geld erfüllen soll, so werden die Protagonisten immer von ihrer Vergangenheit eingeholt und ihr Traum zerplatzt jäh. Der „Ritt in den Sonnenuntergang“ findet bei diesem Regisseur nicht statt. Ein anderer Ansatzpunkt ist, dass sich die Personen mit ihrer neuen Umgebung arrangieren und lernen, dort zu leben, ja sogar glücklich zu werden. Veranschaulicht wird dies in *Chûgoku no chôjin*. Hier findet sich ein japanischer Geschäftsmann in einem bäuerlichen Dorf im Land der Mitte wieder und nach kurzer Zeit gelingt es ihm, sich an seine neuen Lebensumstände zu gewöhnen und diese zu respektieren, bevor ihn sein Weg zurück in die Heimat führt (MES 2006: 27, 44).

Ein dritter Fall ist die Suche nach dem idealen Partner. Hier sind die Filme *Ôdishon* und *Koroshiya Ichi* als perfekte Beispiele zu erwähnen, in denen der jeweilige Protagonist sich auf die Suche nach einem neuen Lebensgefährten begibt. An vierter und finaler Stelle sei der Wunsch nach Vollständigkeit einer Gruppe erwähnt. Dies betrifft meistens eine dysfunktionale Familieneinheit (wie in *Bijitã Kyû*), die nun einen erneuten Zusammenhalt finden muss (MES 2006: 28).

4.4 Nostalgie

Mit Nostalgie ist in den Filmen von Miike Takashi meist immer die Erinnerung an die Kindheit gemeint. Diese verlief in der Regel idyllischer und ist um ein Vielfaches angenehmer als das Leben, welches von den jeweiligen Charakteren in der Gegenwart geführt wird. Doch der Regisseur begeht nicht den Fehler, diese Kindheit als das absolute und perfekte Ideal darzustellen, zeigt er doch auch die Schattenseiten des kindlichen Lebens, welches mit Prügeleien und Schlägen des betrunkenen Vaters gefüllt sein kann. Gezeigt wird auch das abrupte Ende dieser Kindheit bzw. Jugend mit dem Abschluss der Oberschule. Danach sind die Menschen auf sich alleine gestellt, für ihre eigenen Entscheidungen

verantwortlich und müssen erwachsen werden, um in der Welt der Erwachsenen bestehen zu können. Nicht selten landen diese dargestellten Figuren in einer Spirale der Gewalt, die sie kontinuierlich in den sprichwörtlichen Abgrund führt. Als ein Beispiel sei hier erneut *Gokudō sengokushi: Fudō* aufgeführt – der Hauptcharakter wird durch den Mord seines Bruders durch die Hand des eigenen Vaters jäh aus seiner Kindheit gerissen und versammelt eine kleine Gruppe von Freunden um sich, um einen blutigen Rachezug zu starten. Die Darstellung der unschuldigen Kindheit wird vom Regisseur auch gerne als Mittel verwendet, um die Wirkung der Gewalt zu intensivieren. So stirbt im Film *Shinjuku autorou* (Shinjuku Outlaw) ein alter Mann durch eine Kugel und sein Blut spritzt auf das Gesicht seiner Enkelin. Nicht unerwähnt bleiben sollte auch die Tatsache, dass Miike hier gerne eine Parallele zu seiner eigenen Kindheit zieht, da sein Vater ebenfalls Trinker war. Zudem finden diese in der Vergangenheit spielenden Szenen in Osaka – dem Ort, an dem er selbst aufgewachsen ist – statt. Das reale Osaka bildet somit den Gegenpart zu der in der Gegenwart einsetzenden Handlung in Kabukichō, das von einem Hauch des Surrealen umgeben ist. Auch Miikes eigener Wunsch, Mechaniker zu werden, findet sich in *Daisan no gokudō* (1995) wieder (MES 2006: 29-30; 52; 59).

4.5 Die Einheit der Familie

Gemeint ist in diesem Fall nicht zwangsläufig die Familie im eigentlichen Sinne, sondern der Zusammenschluss mehrerer ausgestoßener Individuen, die zusammenfinden, über ähnliche Schicksale oder Denkweisen verfügen und nun eine Einheit bilden, wie im Falle von *Koroshiya Ichi* zu sehen ist. Hier findet sich am Anfang des Films eine neue Gruppe von *yakuza* zusammen, da man zusammen stärker ist, als wenn jeder auf sich alleine gestellt wäre. Wichtig ist jedoch, dass die Gruppe aktiv versucht, zusammenzubleiben. Ist dies nicht der Fall, so wird im weiteren Verlauf der Bruch der Gruppe – zum Beispiel bedingt durch den Tod eines Mitgliedes oder die Verstoßung aufgrund von Verrats – gezeigt, der im Exitus einiger oder sogar aller Mitglieder endet. Genauso ergeht es Figuren, die jederzeit in den Schutz einer Familie flüchten könnten, sich jedoch dazu entschließen, ein Leben als Außenseiter zu führen und so ihr eigenes Schicksal besiegeln. Der Begriff der Familie wird jedoch auch im wortwörtlichen Sinn verwendet, wenn z.B. in *Gokudō sengokushi: Fudō* die Einheit der Familienbande durch einen Mord aus der Reihe der eigenen Verwandtschaft zerbricht. In *Bijitā Kyū* hingegen ist die Familie bereits zerbrochen und es wird nun gezeigt, wie eben diese wieder zueinander finden muss (MES 2006: 31, 66).

4.6 Der Einsatz von Sex und Gewalt

Gewalt findet sich nicht nur den ganzen Film hindurch immer wieder in die Handlung eingestreut, sondern ist letztendlich oft auch die Kulminierung, die die vorangegangenen fünf Punkte gemeinsam haben und Miike arbeitet sukzessiv darauf hin. Hierbei scheut der Regisseur auch nicht von äußerst expliziten Darstellungen zurück, was leider nur allzu oft auf eine auf eben diese Darstellungen reduzierte Betrachtungsweise hinausläuft. Die anderen fünf Punkte, die ebenfalls wesentlicher Bestandteil seines Schaffens sind, werden dabei gerne übersehen. Mit seiner Darstellung von Sex, der selten erotisch und schon gar nicht romantisch ist, möchte Miike den Zuschauer nicht erregen, sondern untermauern, was für ein Leben seine Charaktere führen – hässlich und brutal vegetieren sie in einer hässlichen und brutalen Welt (MES 2006: 32-33).

5. Drei von Miikes Hauptwerken in der näheren Betrachtung

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, möchte ich drei Filme von Miike Takashi näher betrachten. Dies geschieht zum einen, weil ich die oben erwähnten Merkmale etwas plastischer darstellen möchte und auch um detaillierter darauf hinweisen zu können, dass die Filme nur bei oberflächlicher Betrachtung rein aus Sex und Gewalt bestehen und zudem einen künstlerischen Anspruch beinhalten.

5.1 *Ōdishon* (2000)

Mit *Ōdishon*, nach dem Roman von Murakami Ryū, widmet der Regisseur sich dem Thema „Streben nach Glück“, genauer der Suche nach dem idealen Partner. Der Witwer Aoyama ist nach dem Tod seiner Frau vor sieben Jahren trotz seines Sohnes und seiner Arbeit, einer Produktionsfirma für Videofilme, zu einem einsamen Menschen geworden und möchte dem nun endlich Abhilfe schaffen. Er klagt seinem Freund Yoshikawa sein Leid und sagt ihm auch, dass er zu alt für die Suche ist. Nun macht Yoshikawa ihm einen Vorschlag – er hält einfach ein fiktives Vorsprechen (Audition) ab, kann dabei seine Herzensdame wählen und versuchen, ihr Herz zu erobern. Trotz einiger moralischer Einwände wird dieser Plan nun in die Tat umgesetzt und Aoyama stößt dabei auf die liebevolle Asami. Während Yoshikawa einige

unerklärliche Bedenken gegenüber Asami hat, lässt sich Aoyama davon nicht irritieren und er lädt seine hoffentlich zukünftige Frau in eine Bar ein. Doch schon kurz nach dieser ersten Begegnung beginnt der Zuschauer zu ahnen, dass etwas nicht stimmen kann. Yoshikawa wiederholt seine Einwände und erfährt sogar, dass Asamis Empfehlungsschreiben gefälscht ist, da die dort erwähnte Person vor einem knappen Jahr verschwunden ist. Dennoch kommen Aoyama und Asami sich im weiteren Verlauf der Handlung näher. Jedoch hat Yoshikawa mit seinen Warnungen einen vorläufigen Erfolg erzielen können und sein Freund bricht den Kontakt ab. Später erhält der Zuschauer Einblick in Asamis Wohnung, die von einem großen Sack dominiert wird, der in der Mitte liegt und dessen Inhalt unbekannt ist, auch wenn man vielleicht erahnen kann, was einen erwartet. Asami sitzt regungslos daneben und wartet auf einen Anruf von Aoyama. Dieser erfolgt letztendlich, was Asami zu einem entzückten Lächeln und den Sack zu einer panischen Bewegung und Grunzen verleitet. Der Zuschauer hat nun nicht nur Gewissheit, was sich dort so gut verschnürt in dem Zimmer befindet, er weiß nun auch, dass definitiv ein Problem auf den Hauptcharakter zukommen wird. Allzu lange muss er nicht warten, denn Aoyama wird betäubt, gerät in ihre Fänge und durchlebt eine schreckliche Halluzination. Er erfährt so von Asamis Taten und sieht, dass sie als Kind gequält wurde und so zu dem wurde, was sie heute ist. Als er erwacht, muss er feststellen, dass nun er ihr nächstes Mordopfer werden soll. Vorerst beginnt sie jedoch, ihn zu verstümmeln und Miike setzt hier mit der körperlichen Gewalt ein. Mit einer Pianosaite trennt sie ihm den Fuß ab, malträtiert ihn mit Nadeln und verfällt dabei in einen schaurigen Gesang, der beim Zuschauer Gänsehaut verursacht und sich tief ins Gedächtnis einbrennt. Es ist vor allem der Gegensatz zwischen Tat und Täter, der hier den schockierenden Effekt erzeugt und es ist gerade diese Szene, die viele Leute dazu veranlasst hat, den Kinosaal zu verlassen. Asami wirkt fast engelsgleich, so zart und gebrechlich scheint sie zu sein. Solche Taten möchte man ihr einfach nicht zutrauen. Gründe hierfür sind einerseits der Betrug Aoyamas, der nie ein wirkliches Vorsprechen abhielt, sondern es nur aus egoistischen Gründen vorgeschoben hatte und ihre Wut, dass er immer noch seine verstorbene Frau liebt und sie dies nicht akzeptieren kann. Es obliegt letztendlich dem Sohn, seinen Vater zu retten, aber auch hier spielt Miike mit dem Publikum, da er zu einer erneuten Halluzination wechselt, in der alles perfekt verlaufen ist. Kurzzeitig glaubt man, dass alles nur ein Traum war. Dem ist nicht so und es gelingt dem Sohn, seine Angreiferin die Treppe hinab zustoßen, wobei sie sich das Genick bricht und ihrem ebenfalls auf dem Boden liegenden Opfer nun in die Augen schauen muss. Ohne Lügen (MES 2006: 181-191).

5.2 Bijitā Kyū (2001)

Für diesen Film stand Miike Takashi sein bislang geringstes Budget bereit – lediglich umgerechnet \$70.000 hatte er zur Verfügung, um ein abendfüllendes Werk zu vollbringen. Dies gelang ihm mit Bravour, denn kann man den Film doch als eines von Miikes vielschichtigsten Arbeiten betrachten, aber auch als solchen, welcher ein starkes Gemüt des Zuschauers voraussetzt. Erzählt wird hier die Geschichte zerbrochener Familie Yamazaki, die als eindrucksvolle Charakterstudie fungieren kann. Die Tochter ist eine von zuhause weggelaufene Prostituierte, der Sohn sieht sich den Terrorisierungen einer Gruppe Mitschüler ausgesetzt, die Mutter ist Empfänger seiner Aggressionen, drogensüchtig und prostituiert sich ebenfalls, während das männliche Familienoberhaupt ein Versager als Vater, Mann und im Beruf ist. Mit seinem Status als unbefristet beurlaubter Reporter, versucht der Vater nun, seinen Job und sein Selbstvertrauen wieder zu finden. Er plant, eine Dokumentation über die heutige Jugend zu drehen und seine Suche nach Beispielen führt ihn in die Stadt zu seiner Tochter. Ein paar unverfängliche Fragen führen letztendlich zu einem Geschlechtsakt der beiden, doch selbst hier kann er nicht überzeugen und wird von seiner eigenen Tochter mit Häme überzogen. Er kann sie nicht mal bezahlen, weil er nicht genug Geld mit sich trägt. Anschließend will er sogar seinen Sohn filmen, wie er gequält und erniedrigt wird, während seine Frau versucht, die Fassade einer normalen Frau aufrecht zu erhalten, da sie versucht, ihre durch ihren eigenen Sohn verursachten Verletzungen zu verbergen, wenn sie sich beim Erwerb neuer Suchtstoffe beobachtet fühlt. In diese familiäre Umgebung taucht nun ein Fremdkörper in Form eines namenslosen Fremden, dem „Besucher“, ein. Er schlägt den Vater hinterrücks mit einem Stein nieder, gibt dann vor, ihm helfen zu wollen und wohnt nach eigener Einladung fortan im Haus der Yamazakis. Während in anderen Filmen nur vermutlich der Tod ins Haus einziehen würde, nimmt der Besucher die Rolle des Heilers ein. Miike verurteilt seine Figuren nicht, trotz ihrer menschlichen Fehler und Abartigkeiten und verweigert ihnen die Aussicht auf ein glückliches Leben nicht. Der Weg dorthin ist jedoch voller Stolpersteine, Absurditäten und weiter Abscheulichkeiten, die jedoch schon so übertrieben dargestellt werden, dass dem Film fast etwas Komödiantisches anhaftet. Zuerst werden der Mutterinstinkt und die Weiblichkeit der Mutter neu erweckt. Der Fremde sitzt im Zimmer ihrer Tochter und lockt sie zu sich. Er fängt an, sie zu entkleiden und massiert daraufhin ihre Brüste. Erst scheu und abwehrend, erkennt die Frau nun, wie gut dieses Gefühl ist – so gut, dass sie sogar anfängt, Milch abzusondern, die ein Bild ihrer Tochter befeuchtet. Am folgenden Abend kümmert sie sich so rührend um ihre Familie, wie schon seit langer Zeit

nicht mehr. Die Liebe zu ihren Verwandten ist wieder erblüht. Es folgt Kiyoshi, der Vater. Der Besucher gibt vor, ihm bei seinem Filmprojekt zu helfen. Dies gerät jedoch alsbald aus den Fugen und Kiyoshi erwürgt in einem Wutanfall seine ihn ebenfalls begleitende Arbeitskollegin und versteckt ihre Leiche in einer Gartenlaube, um sie entsorgen zu können. Den Besucher bittet er, Plastiksäcke zu besorgen. Als dieser diese Aufgabe nun erledigen geht, entdeckt Kiyoshi im denkbar ungünstigsten Moment seine Sexualität wieder und es folgt eine unschöne Sequenz, die Nekrophilie und Rigor Mortis beinhaltet. Doch er bleibt ein Versager und steckt nun im wahrsten Sinne in der Klemme. Panisch ruft er seine Frau zu Hilfe, die herbeieilt und ihm mithilfe ihrer Drogen befreien kann. Dabei entdecken die beiden, dass sie sich im Fall größter Not immer noch aufeinander verlassen können und ein gutes Team bilden. Als solches ziehen sie nun los, um den gemeinsamen Sohn von seinen Peinigern zu befreien. Mit kindlicher Freude töten sie die Jugendlichen und verstecken die menschlichen Überreste. Von seiner Last befreit, schließt sich auch der Sohn wieder der Familieneinheit an. Als Konsequenz verlässt der Besucher nun die Familie. Es gilt noch, die Tochter zurückzubringen. Er findet sie und wieder benutzt er einen Stein, schickt sie diesmal jedoch alleine zu ihrer Familie. Denn diese braucht ihn nun nicht mehr. Im gesamten Verlauf des Films bleibt diese Figur auch eindimensional. Sie fungiert fast schon lediglich als *deus ex machina*, als reines Mittel, um die Familieinheit zu reparieren. Es sind die restlichen Figuren, denen Miike hier die Charakterisierungen widmet und sowohl sie als auch den Zuschauer immer wieder an den Abgrund menschlicher Handlungen führt (MES 2006: 207-215).

5.3 *Koroshiya Ichi* (2001)

Während Miike die Gewalt in *Ōdishon* praktisch auf das Ende des Filmes konzentriert und sie in *Bijitā Kyū* nur in sehr geringem Maße auftaucht, ist *Koroshiya Ichi* eines der Beispiele für den hemmungslosen Gebrauch von physischer und psychischer Gewalt. Zuschauer und Kritiker zugleich warfen dem Film vor, dass er ausbeuterisch, frauenfeindlich und letztendlich nur ein Versuch sei, die Grenzen des Ertragbaren auszulöten, zu sehen, wie weit man gehen darf, bevor man ein Tabu zu viel bricht. Sicherlich nicht zu Unrecht wurde die ungekürzte deutsche Fassung des Films im Juni 2008 nicht nur indiziert, sondern auch beschlagnahmt⁵. „Ichi the Killer“ auf diese Brutalitäten zu reduzieren, würde ihm jedoch nicht gerecht werden, finden sich hier schließlich sehr viele von Miike Takashis cineastischen Merkmalen. So wird der Protagonist Kakahara als Ausgestoßener gezeigt, da er nach dem Tod seines Bosses ein

⁵ <http://www.schnittberichte.com/news.php?ID=873>

gefallener *yakuza* ist. Zudem ist er auch noch homosexuell, ein Sadist und ein Masochist, wird also zudem durch seine sexuellen Neigungen zu einem von der Gesellschaft nicht akzeptierten Individuum. Mit Hilfe seines Vorgesetzten konnte er seine masochistische Seite ausleben, was ihm nun verwehrt ist. Allerdings sucht auch er sein Heil in einer Gruppe in Form einer neu formierten *yakuza*-Bande und begibt sich nun auf die Suche nach dem perfekten Partner, der ihm bei der Erfüllung seiner sexuellen Gelüste behilflich sein soll. Diesen scheint er in einem sadistischen Mörder, dem titelgebenden Ichi, gefunden zu haben. Jener ist aufgrund einer mentalen Störung und dem Gemüt eines Kleinkindes ein entwurzelter Mensch, der unter dem schädlichen Einfluss einer weiteren Figur zu diesen Morden getrieben wird und sich somit die Suche niemals zum Positiven erfüllen kann. Kakiharas Gruppe ist zudem bereits von Anfang an dem Untergang geweiht, da eines seiner Mitglieder den Wunsch äußert, die *yakuza* verlassen zu können. Dadurch fehlt der vollkommene Halt und nach und nach fällt die Gruppe auseinander, bis am Ende keiner mehr unter den Lebenden weilt. Miike ist es zueigen, dass er über seine Figuren nicht richtet. Er beschreibt stattdessen kühl, was diese Menschen antreibt und was zu ihren Vorlieben gehört. Was sicherlich auch vielen Zuschauern entgeht ist die Form der Darstellung der Gewalt. Vieles wird impliziert – man sieht den Beginn und das Resultat einer Aktion, nicht jedoch zwangsläufig die Ausführung. Dieses Puzzlestück soll vom Zuschauer eingesetzt werden, der Regisseur liefert hier nur Ansatzpunkte, aber es bleibt jedem selbst überlassen, als wie stark er sich die Geschehnisse ausmalen möchte. Auch die Lust des Publikums nach mehr Gewalt erfüllt er nicht bzw. erlaubt es sich ein weiteres Mal, mit den Erwartungen zu spielen. Es wird auf eine Auseinandersetzung der beiden Hauptfiguren gewartet, die jedoch einfach nicht stattfindet. Dies mag für den ein oder anderen wie eine bittere Enttäuschung wirken, passt sich jedoch nahtlos in den restlichen Film ein. Festzustellen ist auch, dass es in diesem Film zwei Arten von Gewalt gibt – die spielerische Gewalt und die schockierende Gewalt. Erstere ist dazu da, einen gewissen Unterhaltungswert zu liefern, während letztere den Zuschauer vor den Kopf stoßen soll, damit dieser über das Gesehene eigene Gedanken hervorbringt. *Koroshiya Ichi* ist ein verstörender Film und als solcher funktioniert er. Leider sind nicht alle Zensoren der gleichen Meinung gewesen und verlangten Eingriffe in das Werk des Regisseurs. Oftmals wurden hierbei eben jene schockierende Momente – zum Beispiel eine Vergewaltigungsszene – herausgenommen, so dass lediglich die spielerische Gewalt übrig blieb und die Botschaft des Films dadurch regelrecht pervertiert wurde (MES 2006: 228-243).

6. Rezeption durch Kritiker und das Publikum

Noch während seiner Arbeit für den Videomarkt war es Miike Takashi vergönnt, gelegentlich sogar im Kino vertreten zu sein. Sein erster in einem Kinosaal aufgeführter Film war *Daisan no gokudō* im Jahre 1995. Kinosaal ist hierbei auch tatsächlich im Singular zu verstehen, wurde der Film doch lediglich in einem einzigen Kino in Osaka aufgeführt. Dies verwundert jedoch nicht, war *Daisan no gokudō* doch auch für den Videomarkt produziert worden. Dass er dennoch im Kino gezeigt wurde, ist auf eine Marketingstrategie zurückzuführen, da eine solche Aufführung das Werk aufwerten und damit besser verkäuflich machen sollte, da der Ruf in den letzten Jahren aufgrund schlechter Produktionen gelitten hatte. Dies sollte 2001 mit dem Film *Family* noch einmal passieren, der ebenfalls nur in einem einzigen Kino gezeigt wurde, diesmal allerdings in Tokyo. *Shinjuku kuroshakai* (Shinjuku Triad Society) aus demselben Jahr sollte dann der erste spezifisch für das Kino gedrehte Film werden. Auch als Regisseur reifte Miike bis zu diesem Zeitpunkt enorm und so findet sich hier ein erster Meilenstein in seiner Karriere. (MES 2006: 58, 63, 216).

Gokudō sengokushi: Fudō war der erste Film, der einem breiten Publikum im Ausland zugänglich gemacht wurde. Im Frühjahr 1997 wurde er im Rahmen des Brussel Fantastic Film Festivals in Belgien aufgeführt und daraufhin auf zwei Festivals in Kanada – in Montreal und Toronto – gezeigt. Aufgrund dieser Aufführung betitelte ihn selbst das renommierte „Time Magazine“ als einen der besten Filme des Jahres (MES 2006: 102).

Nur ein Jahr später gelang es Miike Takashi mit dem von den Kritikern wohlwollend aufgenommenen *Chûgoku no chōjin* sich vom Ruf des Videofilms zu befreien und mit dem dadurch erworbenen Respekt unter seinen Kollegen öffneten sich ihm nun die Türen zu größeren und kommerzielleren Projekten, wie bereits das darauf folgende *Andromedia*. Der Film lief zudem zusammen mit *Gokudō kuroshakai* und *Blues Harp* (1998) auf dem Filmfestival in Vancouver, Kanada. *Andromedia* hingegen wurde trotz inhaltlicher Schwächen zu Miikes bis dato zweiterfolgreichsten Film – geschlagen nur noch von *Koroshiya Ichi* – was vermutlich jedoch zum Hauptteil den involvierten Darstellern zu verdanken ist, die aus den beiden Musikgruppen „Speed“ und „Da Pump“ bestanden und damit einen Erfolg bei den japanischen Jugendlichen praktisch garantierten. Als Resultat bekam Miike Takashi nun fast ausschließlich Kinoproduktionen anvertraut und arbeitete nur noch äußerst selten im Videosegment (MES 2006: 134-135).

In den beiden darauf folgenden Jahren konnte er seinen Ruf auf der internationalen Ebene noch weiter zementieren. Mit den Werken *Nihon kuroshakai* (Ley Lines), *Dead or Alive* und *Ōdishon* war er in dieser Zeit auf Festivals in Kanada, Tokyo, Italien und den Niederlanden vertreten und feierte dort große Erfolge. *Ōdishon* wurde in Rotterdam von den Kritikern ausgezeichnet und zu Miikes erstem Film, der außerhalb Japans im Kino aufgeführt wurde (MES 2006: 181).

7. Fazit

Wie im vorangegangenen Text gezeigt wurde, finden sich im Schaffen von Miike Takashi eine Vielzahl von Anhaltspunkten, die eine Betrachtung zulassen, die über die oftmals oberflächlich präsente Gewalt hinausgehen. Der Regisseur versteht es, Tabus zu erkennen und sie auf intelligente Weise zu brechen. Dies ist natürlich nicht für jeden Zuschauer leicht zu goutieren, aber leugnen lässt sich dieser Fakt jedoch nicht. Wie ebenfalls zu zeigen versucht wurde, beschränkt sich sein Œuvre auch nicht ausschließlich auf schockierende oder die primitiven Gelüste ansprechende Arbeiten, sondern es ist vielmehr von vielen Elementen durchzogen und zeichnet ihn daher als einen innovativen Filmemacher aus.

8. Anhang

Bijitā Kyū	ビジターQ	Visitor Q
Bubble Economy		Seifenblasenwirtschaft
Chakushin Ari	着信アリ	One Missed Call
Chanbara	チャンバラ	Schwertkampffilme
Chūgoku no chōjin	中国の鳥人	The Bird People in China
Daisan no gokudō	第三の極道	Daisan no gokudō
Eiga	映画	Film
Fukasaku Kinji	深作 欣二	Kinji Fukasaku
Full Metal Gokudō	FULL METAL 極道	Full Metal Yakuza
Gojira	ゴジラ	Godzilla
Gokudō kuroshakai	極道黒社会	Rainy Dog
Gokudō sengokushi: Fudō	極道戦国志 不動	Fudoh: The New Generation
Ibuse Masuji	井伏 鱒二	Masuji Ibuse
Imamura Shōhei	今村 昌平	Shōhei Imamura
Jidaigeki	時代劇	Geschichtsdrama
Jingi naki yabō2	仁義なき野望 2	Jingi naki yabō 2
Jingi no hakaba	仁義の墓場	Graveyard of Honor
Jitsuroku	実録	wahre Begebenheit
Juon	呪怨	Ju-On: The Grudge
Kabukichō	歌舞伎町	Stadtteil von Tokyo
Kaijū	怪獣	Monster
Katakuri-ke no kōfuku	カタクリ家の幸福	The Happiness of the Katakuris
Kishiwada shōnen gurentai	岸和田少年愚連隊	Young Thugs
Kitano Takeshi	北野 武	Takeshi Kitano
Koroshiya Ichi	殺し屋 1	Ichi the Killer
Kuroi ame	黒い雨	Black Rain
Kurosawa Akira	黒澤 明	Akira Kurosawa
Kyūshū	九州	Kyushu (Insel)
Miike Takashi	三池 崇史	Takashi Miike
Murakami Ryū	村上 龍	Ryū Murakami
Nihon kuroshakai	日本黒社会	Ley Lines
Ninkyō	任侠	Ritterlichkeit
Ōdishon	オーディション	Audition

Okinawa-ken	沖縄県	Okinawa (Präfektur)
Ōsaka-fu	大阪府	Osaka (Präfektur)
Pachinko	パチンコ	japanisches Glücksspiel
Pinku eiga	ピンク映画	Softporno
Rashōmon	羅生門	Rashomon
Redi hantā: Koroshi no pureryūdo	レディハンター 殺しのプレュード	Lady Hunter
Ringu	リング	Ring
Shichinin no samurai	七人の侍	Die Sieben Samurai
Shinjuku autorou	新宿アウトロー	Shinjuku Outlaw
Shinjuku kuroshakai	新宿黒社会	Shinjuku Triad Society
Tajū-Jinkaku Tantei Saiko	多重人格探偵サイコ	MPD Psycho
Tennen shōjo Man	天然少女萬	Man, a Natural Girl
Tōei Kabushiki-gaisha	東映株式会社	Tōei Company, Ltd.
Yakuza	ヤクザ	Verbrecher
Yao-shi	八尾市	Yao (Stadt)
Yōjinbō	用心棒	Yojimbo
Yokohama-shi	横浜市	Yokohama (Stadt)
Zanryu koji	残留孤児	Kriegsweisen

9. Literaturverzeichnis

KEMPEN, Bernhard (2006): Kaiju Eiga - Der japanische Monsterfilm. *SHAYOL.NET e.V.*
http://www.epilog.de/Lexikon/J/Japan_Monster_Film.htm (13.01.2009)

MES, Tom (2006): *Agitator. The Cinema of Takashi Miike*. Godalming: FAB Press (2. Aufl.,
Erstauflage 2003).

STANDISH, Isolde (2005): *A New History Of Japanese Cinema*. New York, London: The
Continuum International Publishing Group Inc.

WILKS, Jon (2007): Ghoul Power. *Carter Witt Media*.
<http://www.seekjapan.jp/article/1279/Ghoul+Power> (14.01.2009)