

# 18. internationales forum des jungen films berlin 1988

# 34

38. internationale  
filmfestspiele berlin

## DOGURA MAGURA ドグラ・マグラ

AbraKadabra

Land	Japan 1987
Produktion	Katsujindo Cinema AG, Toshikankyo Kaihatsu AG
Regie	Matsumoto Toshio
Buch	Matsumoto Toshio, Yamatoya Atsushi, nach einer Novelle von Yumeno Kyusaku
Produzent	Shibata Shuji, Shimizu Kazuo
Kamera	Suzuki Tatsuo
Ausstattung	Kimura Takeo, Saito Iwao
Beleuchtung	Kaino Yoshio
Ton	Kikuchi Shinpei
Musik	Miyake Haruna
Schnitt	Yoshida Hiroshi
Regieassistentz	Sasaki Haku
Darsteller	
Kure Ichirō	Matsuda Yoji
Prof. Masaki	Katsura Shijaku
Prof. Wakabayashi	Murota Hideo
Moyoko	Misawa Eri
Yayako	Enami Kyoko
Chiseko	Kobayashi Kaori
Tokura Sengoro	Haichi Jun
Journalist	Morimoto Reo
Kommissar Tani	Iijima Daisuke
Polizeipräsident	Watanabe Fumio
Uraufführung	20. Februar 1988, Internationales Forum des Jungen Films, Berlin
Format	35 mm, 1 : 1.85
Länge	109 Minuten

### Anmerkung des Übersetzters:

Die japanischen Personennamen, die in diesem Text vorkommen, sind dem Text des japanischen Originals entsprechend in japanischer Reihenfolge angegeben, das heißt, der Familienname steht vor dem Vornamen. Der Übersetzer hat sich für die japanische Variante entschieden. Insbesondere bei der Untertitelung des Films wäre die europäische Version dem hörbaren japanischen Text diametral entgegengesetzt.

### Inhalt

Ende der Taisho-Ära (1912 - 1926), in der psychiatrischen Abteilung der Kaiserlichen Universitätsklinik von Kyushu. Zimmer Nr. 7. Ein junger Mann, Kure Ichirō, der unter Amnesie leidet, erwacht aus seinen Alpträumen. Er kann sich weder an seine Vergangenheit noch an seinen Namen erinnern. Einzig der letzte Traum ist tief in sein Gedächtnis eingegraben ...

Ein Fötus schien wie von Sinnen zu zucken, schien sich hin und her zu winden – Ichiro ist sich nicht sicher, ob er nicht selbst dieser Fötus war. Dann wurde eine splitternaakte, schöne Frau vor Schmerzen ohnmächtig, die Verzückung stand ihr dabei ins Gesicht geschrieben, ein erregender, und zugleich ein bedrückender Traum.

Bei dem geängstigsten Ichirō erscheint der Gerichtsmediziner Prof. Wakabayashi und erklärt ihm, daß er sich, um sein Gedächtnis wiederzufinden, schon seit einiger Zeit vom Ordinarius der psychiatrischen Abteilung, Prof. Masaki, habe untersuchen lassen. Von Prof. Masaki, der inzwischen wegen eines bestimmten Vorfalls Selbstmord begangen habe, sei zu seinen Lebzeiten noch ein bahnbrechender Aufsatz, 'Der Traum vom Fötus', erschienen; außerdem habe er in der Universitätsklinik einen Platz für die freie Therapie seines Kranken eingerichtet, dessen Verhalten studiert und sogar gefilmt. Nach dem Tod Prof. Masakis beschäftigte er, Prof. Wakabayashi, sich nun mit der Heilung von Ichirōs Amnesie.

Ichirō wird ins anliegende Zimmer Nr. 6 geführt, wo er auf eine attraktive junge Frau, Moyoko, trifft. Als sie ihn erblickt, redet sie wirres, unverständliches Zeug: „Schwager! Warum bist du hier? ...“ Für Ichirō jedoch ist sie nur eine rätselhafte junge Frau, die er nicht zu kennen glaubt.

Prof. Masakis Arbeitszimmer ist vollgestopft mit einer Sammlung von Merkwürdigkeiten. Prof. Wakabayashi stellt Ichirō, der sie mit regem Interesse betrachtet, eine Reihe von Fragen, um ihn dazu zu bringen, sich an etwas zu erinnern. Da fällt Ichirō auf, daß sich in der Sammlung ein dickes, abgegriffenes Bündel Schreibpapier befindet. Auf dem Deckblatt steht 'Dogura, magura' ...

Im Seminarraum neben Prof. Masakis Arbeitszimmer beginnt Prof. Wakabayashi, Ichirō eine Serie von Lichtbildern zu zeigen, Aufnahmen eines Stückes, das im Puppentheater gespielt wird. Es ist eine Erzählung aus der Zeit vor der Tang-Dynastie, die vom Kaiser Xúan-zong, von dem jungen Maler Wú Qing-xiu, seiner Frau und ihrer jungen Schwester handelt. Nachdem der Kaiser in Liebe zur Prinzessin Yang-gui entbrannt ist, verfällt das Staatswesen mehr und mehr; Wu Qing-xiu, der den Kaiser von seinem Wahn befreien will, erwürgt seine eigene Frau. Als er den Verwesungsprozeß ihrer Leiche Stufe für Stufe auf einer Bilderrolle festhält, erkennt er jedoch schließlich die Nichtigkeit des Lebens ...

Von Prof. Wakabayashi erfährt Ichirō, daß die junge Frau von Zimmer Nr. 6 im Schlaf immer wieder von dieser Geschichte phantasiert. In seiner Vorstellung wird sein verschüttetes Gedächtnis langsam bloßgelegt, als ob die Kopfhaut Schicht für Schicht abgetragen würde. Während er auf dem schmalen Grat zwischen Wirklichkeit und Schein wandert, wird Ichirō immer tiefer in das Labyrinth der ererbten krankhaften Neigungen, die ihn belasten, hineingezogen. Ein traumatisches Erlebnis, das sich tief in Ichirōs Gedächtnis eingegraben hat, wird bloßgelegt, und Masakis eigentlicher Plan beginnt wie ein Film abzulaufen: wie auf einer Lein-

wand im Innern von Ichiros Schädel wird die Zeit zurückgedreht, und seine Psyche entlädt sich.

### Zu diesem Film

Nach *Pfahl im Fleisch* (1969), *Shura* (1971) und *Der Krieg eines Mädchens* (1973) ist dies nach 14 Jahren der vierte abendfüllende Spielfilm, den der ketzerische Schriftsteller Matsumoto Toshio, der mit experimentellen Filmen, Video-Kunst und medienübergreifender Kunst international erfolgreich ist, gedreht hat.

Der Regisseur Matsumoto schrieb gemeinsam mit dem talentierten Drehbuchautor Yamatoya Atsushi die filmische Adaptation von 'Dogura Magura', der verrückten Novelle von Yumeno Kyusaku, die in den vergangenen 50 Jahren niemand für verfilmbar hielt, und zusammen mit dem Kamera-Veteranen Suzuki Tatsuo sowie dem erfahrenen Filmarchitekten Kimura Takeo schufen sie eine eigentümliche Filmwelt, die in der Geschichte des japanischen Films ohnegleichen ist.

Was alle Spielfilme Matsumoto Toshios gemein haben, ist wohl die außergewöhnliche Entwicklung der Handlung und das sich darin offenbarende absurde Schicksal der Protagonisten. Sie alle werden zum Spielball des Schicksals, das jenseits ihres Willens und ihres Selbstbewußtseins ist, und erfahren eine nie erwartete Hölle des Lebens. Die Originalität des Erzählers, das volle visionäre Bild, das weder Traum noch Wirklichkeit ist, der lebendige, experimentelle Geist, der das gewohnheitsmäßig träge Bewußtsein erschüttert, das vor allem sind die hervorstechenden Besonderheiten der Werke Matsumotos.

Die Handlung von DOGURA MAGURA geht aus von einer Kriminalnovelle, die etwa Mitte der 20er Jahre der Patient Kure Ichirō im Zimmer 7 der psychiatrischen Klinik der Medizinischen Fakultät der Universität Kyushu in einem Zug geschrieben hat: er selbst ist der Protagonist dieser Novelle. Genauer gesagt, wird von dem behandelnden Psychiater nur behauptet, der Patient habe diese Novelle geschrieben, d.h. erfunden; ein Jugendlicher tötet am Abend vor der Heirat seine Braut, wird verrückt und verliert das Gedächtnis; er wird Opfer des Ehrgeizes und des Kampfes der Professoren Masaki und Wakabayashi und irrt umher in einer Welt der Furcht und Vision, die weder Traum noch Wirklichkeit ist. Im Verlauf des Geschehens werden mehr und mehr fürchterliche Tatsachen ans Licht gebracht. Das Gehirn deckt seine eigenen Verbrechen auf, der Protagonist (und der Zuschauer) wird in ein Labyrinth von Doppelbedeutungen hineingezogen und kehrt schließlich wieder zum Ausgangspunkt zurück.

Die Besonderheiten des Films DOGURA MAGURA liegen in dem Überraschungsmoment des endlosen Abweichens von der Erwartung und in der komplex verschachtelten Struktur der Wiederholungen. Wenn dann der Zuschauer erst einmal in diese Welt der Labyrinth gelockt worden ist, wird er zu akrobatischen Gehirnübungen gezwungen, und als Resultat der andauernden Erfahrung des Schwindels geraten die Koordinaten des Ichs zur Erforschung der Dinge in Unordnung. Gleichzeitig allerdings werden die Zuschauer zweifelsohne das Chaos durchblicken und beginnen, die Welt mit anderen Augen als bisher zu sehen.

### Kommentar des Regisseurs Matsumoto:

14 Jahre lang habe ich mich zwar von der Welt des Spielfilms ferngehalten, als ich mich aber nun an die Arbeit machte, ging es in einem so guten Tempo voran, als verspürte ich diese Zeitspanne überhaupt nicht. Natürlich habe ich jedes Jahr experimentelle Filme und Video-Kunst gemacht und auch relativ viele Spielfilme gesehen, so daß ich in diesem Sinne keineswegs verunsichert war.

Viele Leute meinen, es sei sicherlich schwer, im Kopf zwischen Spielfilm und experimentellem Film umzuschalten, aber ich denke, daß das, was ich da mache, gar nicht so unterschiedlich ist. Das Interesse, das ich bei beiden gemeinsam habe, ist kurz gesagt: das Streben nach dem Ungewöhnlichen und dem Revolu-

tionären. Nur, bei den experimentellen Filmen habe ich den Schwerpunkt hauptsächlich auf die Erschütterung der institutionalisierten Gewohnheiten des Filmbegriffs und der visuellen Wahrnehmung gesetzt; bei den Spielfilmen, besonders bei DOGURA MAGURA aber auf die Erschütterung der institutionalisierten Gewohnheiten auf der Ebene von Struktur und Kontext. Bei DOGURA MAGURA nun habe ich nicht nur die lineare Entwicklung aufgebrochen, Gegenwart und Vergangenheit, Wirklichkeit und Vorstellung vermischt und restrukturiert, sondern auch die persönliche Betrachtungsweise eines Sachverhalts nach Lust und Laune verrückt und habe mich an einer Schachtelstruktur versucht, ähnlich dem Satze Borges': „Im Traum eines Jungen öffnet der geträumte Junge die Augen.“

Die daraus resultierende Verwirrung ist natürlich beabsichtigt. Die Notwendigkeit ergab sich, erstens, um dem verwirrten Bewußtsein der Hauptperson Kure Ichirō, der zum Spielball der beiden Professoren wird, eine Form zu geben, zweitens, um den Anschein zu erwecken, der gesamte Film werde geträumt, drittens, um die dualistischen Grenzen zwischen Objektivität und Subjektivität, Wirklichkeit und Erinnerung, Normalität und Anormalität zu erschüttern und aufzulösen.

DOGURA MAGURA ist eine Geschichte aus der Mitte der 20er Jahre; vielleicht gibt es daher in den dort gezeigten Zuständen der psychiatrischen Kliniken und Inhalten der Psychiatrie Teile, die nicht zur Gegenwart passen. Aber gegenüber der westlichen Auffassung vom Vorherrschen des Gehirns (der Ratio) kommt der Sichtweise der Forscher, die diesen Mythos zu relativieren versuchen, doch mehr und mehr aktuelle Bedeutung zu. Daran liegt es auch, daß ich so am Traum (dem Unbewußten) und dem Irrsinn hänge. Den Text von DOGURA MAGURA zeichne ich nicht in seiner wörtlichen Bedeutung nach; sondern ich habe besonders auf die Methode Wert gelegt, auf den verschiedenen Ebenen die Bedeutungen der Bilder vieldeutig zu halten, so daß sie im Verlauf der Zeit kreuz und quer in Beziehung zueinander treten, DOGURA MAGURA in eine lineare Form der Darstellung umzuändern und alle Teile logisch auf einen Nenner zu bringen, wäre doch ohne Sinn. Was ich möchte, ist, daß die Zuschauer in DOGURA MAGURA die Sonderbarkeit dieses Labyrinths erfahren.

### Über Matsumoto

Von Max Tessier

Wie in jeder 'ausgereiften' Filmszene, die etwas auf sich hält, gibt es auch in Japan Filmer, die zur Avantgarde, zum experimentellen Kino, zum Untergrund zählen – und die wenig von dieser Filmszene halten. Sie sind per definition nicht einzuordnen und sperren sich jeder Kinoordnung. Ihr Ziel ist es, systematisch die vom 'offiziellen' Film, dem sie nur einige 'rebellische' Filmer zugehen, übersehenen Wege zu gehen, sowohl erzählerisch als auch dramatisch. Sie versuchen wie amerikanische und europäische Filmer, in deren Nähe sie bewußt oder unbewußt stehen, die Forderungen der erzählerischen Sprache zu hintertreiben, dem hinterherzujagen, was der Film nicht ist, ihren Eindrücken eine Form zu verleihen oder die geheiligten filmischen Formen zu zerstören, meist mit lächerlichen technischen Mitteln, nur von einer fruchtbaren Imagination getragen. Von Zeit zu Zeit treiben in einer sich unfaßbar schnell verändernden Welt, in der alles geht, in der aber auch alles vor die Hunde geht, Filme und Namen von diesem kaleidoskopartigen 'Untergrund' zur Oberfläche. Dies war z.B. bei Matsumoto Toshio der Fall, bei dem dauerndes Experimentieren den Versuch kennzeichnet, ins Innere der filmischen Sprache einzudringen.

Matsumoto Toshio, geboren 1932, eine Figur mit vielen Facetten (er ist Kritiker, Schriftsteller, Dokumentarfilmer, 'Spielfilmer'), ist peinlich auf seine Unabhängigkeit bedacht: er folgte keinem der ausgetretene Pfade, war bei niemandem jahrelang Regieassistent, er ist einer der wenigen überzeugten Autodidakten. Früher beeinflusst vom italienischen Neorealismus und dem Werk Resnais', besitzt er eine profunde Kenntnis des Kinos. Matsumoto war lange Zeit innerlich gespalten: einerseits drehte er Dokumentarfilme wie *Amo Joyaku* (Der japanisch-amerikanische Sicherheitsvertrag,

1959), *Nishijin* (1961), *Hahatachi* (Die Mütter, 1967 – hier ist der poetische Kommentar von Terayama), andererseits Experimentalfilme, denen er sich dann in den letzten zehn Jahren ausschließlich widmete, eine in der japanischen Filmszene eindeutig selbstmörderische Haltung.

Abgesehen von einer reichen Serie experimenteller Kurzfilme, die sowohl das Wesen des Films, als auch das der filmischen Sprache behandeln – die vielleicht charakteristischsten sind *Die Chronik einer langen, weißen Linie* (1960), *Metastase* (1971), *Andy Warhol – Fukufukusei* (1974) und *Atman* (1975) – hat Matsumoto erhebliche finanzielle Schwierigkeiten überwunden, um drei lange Spielfilme (in Zusammenarbeit mit ATG) zu drehen, von denen mindestens die ersten beiden bemerkenswert sind. *Bara no soretsu* (1969; dt. Pfahl in meinem Fleisch, 1970), mit dem Untertitel 'Ästhetik der Grausamkeit und der Perversion', ist eine Wiederaufnahme des Ödipus-Mythos, versetzt in das nicht immer einfache Leben eines jungen Transvestiten namens Eddie (der von einem echten Transvestiten, Peter, gespielt wird) im 'swingenden Shinjuku' Ende der 60er Jahre. Mit außerordentlicher Begabung handhabt Matsumoto die möglichen semantischen Konfigurationen dieses Films, des Films überhaupt, und er selbst nimmt eine distanzierende Rolle ein. Alle ästhetischen und dramatischen Mechanismen werden ständig bloßgestellt, insbesondere am Ende des Films: Eddie sticht sich die Augen aus und ermordet seinen Vater, doch die dramatische Wirkung wird durch den Schnitt zu einem populären, aber einigermaßen lächerlichen Kommentator des japanischen Fernsehens aufgehoben (Yodogawa Nagaharu kommentiert die Szene, oder vielmehr wohl eine Szene aus einem anderen Film, in seiner eigenen, verwunderten Weise: „Ist das nicht merkwürdig, grausam? ...“). Der Bruch mit dem ästhetischen Realismus ist auf der anderen Seite das Ergebnis einer konsequenten Verwendung von Über- und Unterbelichtungen, sowie Abbildungen ins Weiße durch den Kameramann Suzuki Tatsuo, wodurch die üblichen Vorstellungen über Schwarz-Weiß-Filme gesprengt werden.

Nach diesem 'skandalösen' Film, der inzwischen auch mehr als zehn Jahre alt ist, ging Matsumoto in seinem zweiten langen Film, *Shura* (1970, Pandämonium), sogar noch weiter, *Shura* beruht auf einem Stück aus dem Kabuki-Theater, geschrieben im 18. Jahrhundert von Tsuruya Nanboku: hier gelingen Matsumoto Reflexionen über die dramatischen Strukturen des Kabuki-Theaters und die hauchdünne Grenze zwischen Wirklichkeit und Schein. Der Film erfordert die ganze Aufmerksamkeit des Zuschauers, der von Matsumoto ständig irritiert wird, da dieser auf dem Spiel mit den theatralischen Effekten, mit dem 'Effekt des Wirklich-Scheinens', beharrt, eine faszinierende Erfahrung, die für die Entrüstung steht, die man in einigen japanischen Filmen der zu Ende gehenden 60er Jahre erkennen kann.

Mit seinem dritten langen Spielfilm, *Juroku-sai no senso* (1973, Der Kampf der Sechzehnjährigen), scheint Matsumoto, folgt man den Behauptungen einiger Kritiker, gescheitert zu sein – ich habe den Film jedoch noch nicht sehen können und hege deshalb vorsichtige Zweifel. Doch sei es, wie es will: Matsumoto ist zweifellos der wichtigste Experimentalfilmer des gegenwärtigen japanischen Films, dessen eigene Sprache und dessen sonstige Zeichen er auf mehreren Ebenen weiterentwickelt hat, wengleich er dabei nur bedingt beklatscht wurde.

Max Tessier: Le cinéma japonais au présent

### Biofilmographie

**Matsumoto Toshio**, geboren am 26. März 1932 in Nagoya. Er studierte Literatur und Kunstgeschichte an der Tokyo Universität und schloß sein Studium 1955 ab. 1956 begann er mit Kurzfilmen. Er schrieb für das Magazin 'Eiga Hihyo' Kritiken über Avantgarde-Filme und veröffentlichte 1963 das erste von vielen Büchern über Filmtheorie und Kritik. Den ersten von vier abendfüllenden Spielfilmen drehte er 1969. Neben seinem Filmschaffen schrieb er Dramen für Bühne und Radio, produzierte medienübergreifende Aktionen und arbeitete für das Fernsehen. Auch in Zukunft wird er Avantgarde-Kurzfilme drehen. Darüber hinaus ist er Japans renommiertester Theoretiker und Propagandist des experimentellen Films.

Filme (Kurzfilme, wenn nicht anders ausgewiesen):

- 1956 *Senkan*
- 1959 *Haru o Yobu Kora* (Kinder rufen den Frühling) (Dokumentarfilm  
*Ampo Joyaku* (Der US-japanische Verteidigungs-Vertrag)
- 1960 *Shiroi Nagai Sen no Kiroku* (Dokument einer langen weißen Linie)
- 1961 *Nishijin* (Der Nishijin-Bezirk in Kyoto) (Dokumentarfilm)
- 1962 *Kuroi Nagai Sen no Kiroku* (Dokument eines langen schwarzen Schattens)  
*Kizudarake no Yoru* (Eine Nacht voller Wunden)
- 1963 *Ishi no Uta* (Das Lied vom Stein)  
*Tozasareta Asa* (Der geschlossene Morgen)
- 1967 *Hahatachi* (Mütter) (Dokumentarfilm)
- 1968 *Tsuburekakatta Migi-me no Tameni* (Für das gebrochene rechte Auge)
- 1969 *Ikon no Tame no Projection* (Projektion zum Vorteil einer Ikone)  
*Extaxis*  
*Bara no Soretsu* (Pfahl im Fleisch) (Spielfilm)  
*Shadow* (medienübergreifendes Projekt)
- 1970 *Space – Projection – Ako*
- 1971 *Shura* (Pandämonium) (Spielfilm)  
*Shinchin Taisha* (Metastase)
- 1972 *Jiritsusei* (Autonomes Leben)  
*Kakuchō* (Ausdehnung)
- 1973 *Juroku-sai no Senso* (Der Krieg eines Mädchens) (Spielfilm)  
*Mona Lisa*
- 1974 *Tobu* (Die Fliege)  
*Andy Warhol: Fukufukusei* (Andy Warhol: Re-Reproduction)  
*Asatsuyu* (Morgen-Tau)
- 1975 *Shiki, Soku Ze Ku: Seijo* (Die blaue Frau)  
*Genmo* ((Illusionäre Phantasie)  
*Atman*
- 1976 *Tako* (Drachen)  
*Shikyu* (Uterus)
- 1977 *Black Mole*
- 1978 *Nazo* (Rätsel)
- 1979 *White Hall*
- 1980 *Ki* (Atmen)
- 1981 *Connection*
- 1982 *Danso* (Shift)
- 1983 *Formation*
- 1987 **DOGURA MAGURA** (Spielfilm)