

## AKIRA

Land	Japan 1988
Produktion	Akira Committee
Ein Film von	Katsuhiro Otomo
Buch	Katsuhiro Otomo Izo Hashimoto
Kamera	Katsuji Misawa
Musik	Shoji Yamashiro
Zeichentrick	Takashi Nakamura
Ausstattung	Toshiharu Mizutani
Darsteller (Stimmen)	
Kaneda	Mitsuo Iwata
Tetsuo	Nozomu Sasaki
Kay	Mami Koyama
Der Oberst	Taro Ishida
Uraufführung	16. Juli 1988, Tokyo
Format	35 mm, 1:1.85, Dolby Stereo
Länge	124 Minuten

### Zu diesem Film

Der Film handelt von 'Akira', einem streng geheimen Projekt, das einen nuklearen Holocaust auslöst. Er zeigt atemberaubende Action-Szenen inmitten eines Aufruhrs von bewaffneten Jugendlichen, der sich gegen die Militärmacht Neu-Tokyos im 21. Jahrhundert richtet. Einige der Zerstörungsszenen sind von großer dynamischer Wirkung, aber dennoch macht der Film Hoffnung auf die Zukunft der Menschheit. Die Welt der Zukunft entfaltet sich vor dem Zuschauer in außergewöhnlichen Bildern:

Am 16. Juli 1988 wird Tokyo durch die Explosion einer neuartigen Bombe total zerstört. Das ist der Auslöser für den Dritten Weltkrieg, der die Welt in einen Abgrund der Verwüstung stürzt. Nach einiger Zeit wird ein Friedensvertrag geschlossen, und alle Völker machen sich an den Wiederaufbau. In Japan wird auf dem aus der Tokyo-Bay gewonnenen Land Neu-Tokyo erschaffen, und unter einem neuen politischen System beginnt für Japan die Suche nach neuem Wohlstand...

31 Jahre später, im Jahr 2019: ein Jahr vor den bevorstehenden Olympischen Spielen herrschen in Neu-Tokyo trotz sichtlichen Wohlstands Not und Verfall. Das Heer der Arbeitslosen wächst, überall kommt es zu Unruhen. Der illegale Drogenhandel blüht. Viele Menschen finden Zuspruch und Trost in neuen Religionen. Junge Leute wie Kaneda und seine Freunde in der Berufsschule drehen auf ihren hochgetrimmten Motorrädern allnächtlich ihre Runden durch Neu-Tokyo.

In einer dieser Nächte kommt es zwischen Kaneda und seiner Truppe und 'Clown', einer konkurrierenden Motorradgang, zum Streit. Gleichzeitig ereignen sich auf den Straßen Auseinandersetzungen zwischen Demonstranten und einer mobilen Polizei-

Einheit. In dieser Situation flieht ein Mann mit einem kleinen Kind auf dem Arm durch die Nacht. Er ist Agent einer Terroristen-Gruppe und hat dieses Kind aus einem unter Militärgewalt stehenden Labor entführt. Das Kind, als Nr. 26 zu identifizieren, ist ein Versuchsobjekt für Experimente. Es hat zwar den Körper eines kleinen Kindes, doch das Gesicht eines alten Mannes. Als der Agent versucht, durch die Straßensperren der Polizei zu entkommen, wird er erschossen. Unterdessen verschwindet Nr. 26 vor den Augen zweier erschrockener Terroristen, Ryu und Kay. Kanedas Truppe bewegt sich langsam in Richtung Altstadt, während der Kampf weitertobt. Tetsuo befindet sich an vorderster Front, als rechts vor ihm unverhofft Nr. 26 auftaucht. Er erschreckt sich so sehr, daß er vom Motorrad fällt. Als Kaneda und seine Truppe Tetsuo ins Gebet nehmen wollen, landet in der Nähe ein Militärhubschrauber, und sie werden verhaftet. Der verletzte Tetsuo wird vom Hubschrauber ins Militärlabor gebracht. In diesem Labor werden im Rahmen des streng geheimen Projekts 'Akira' Versuche mit übersinnlichen Kräften unternommen. Es wird angedeutet, daß die Zerstörung Tokyos in irgendeiner Weise damit in Verbindung stehe. Ein Arzt im Labor informiert den Oberst, daß Tetsuo parapsychologische Kräfte besitze.

Nach einiger Zeit wird Tetsuo - versuchsweise - aus dem Labor entlassen. Er stiehlt Kanedas Motorrad und entkommt mit einem Mädchen namens Kaori. Doch 'Clown' macht ihn ausfindig und greift ihn an. Im Laufe des Kampfes, der nun entbrennt, wird Kaori entführt; Kaneda und seine Truppe eilen zu Hilfe. Kaneda versucht, Tetsuo von seinem Vorhaben abzubringen, sich an 'Clown' zu rächen, aber in Tetsuo vollziehen sich seltsame Veränderungen. AKIRA ... jemand ruft seinen Namen. Eine starke Druckwelle erreicht Tetsuo, und die Erde um ihn herum bricht auf. Tetsuos schlummernde Kräfte sind erwacht. Noch einmal greift das Militär ein und trennt Tetsuo von Kaneda.

Ein anderes Kind, Nr. 25 (Kiyoko), prophezeit, daß Akira bald erwachen und Neu-Tokyo wieder verwüsten wird. Als der Oberst von dieser Prophezeiung erfährt, rennt er zur unterirdischen Geheimbasis, die direkt unter dem Epizentrum der Explosion liegt, die einst Tokyo zerstörte. Akira befindet sich hier schlafend in einer verschlossenen Kapsel, die bei einer Temperatur nahe dem Gefrierpunkt aufbewahrt wird. Was wird Akira wecken ...? In Neu-Tokyo werden zahlreiche terroristische Bombenanschläge verübt. Kaneda, der Kay rettet, wird zufällig in den Plan verwickelt, zusammen mit Ryu und Kay in das Militärlabor einzudringen.

Die terroristischen Aktivitäten werden von einem Politiker namens Nezu überwacht, der eine durch Akira ausgelöste Revolution plant. Er benötigt dringend Daten über Tetsuo, das neue Versuchsobjekt. Inzwischen wird der Oberst vom Höchsten Regierungsrat, der das Geheimnis von Akira nicht kennt, als Rädelführer der Unruhen in der Stadt angeklagt.

Um Akira nicht zu wecken, greifen die Kinder, die Versuchsobjekte sind, Tetsuo mit parapsychologischen Mitteln an, was jedoch nur eine Steigerung von Tetsuos Kräften bewirkt, der im Labor die Ursache dieses Angriffs vermutet. Niemand, auch das Militär nicht, kann Tetsuo nun noch kontrollieren.

Inzwischen dringen Kaneda und Kay durch ein unterirdisches Wassersystem ins Labor ein. Obwohl sie von Sicherheitsposten angegriffen werden, gelingt es ihnen, eine FPF (Fliegende Plat-

form) zu stehlen. Mit Hilfe von Kiyokos telepathischen Kräften gelangen sie auf die Kinderstation.

Tetsuo, der ebenfalls dort erscheint, startet einen telepathischen Angriff auf die Kinder; weder Nr. 26 noch Nr. 27 kann seinem übersinnlichen Bombardement standhalten. Der Oberst erscheint mit seinen Truppen auf der Szene, aber alle sind gegen Tetsuos wachsende Psi-Kräfte machtlos. Die Kinderstation wird zerstört. Dann kommuniziert Kiyoko telepathisch mit Tetsuo und unterrichtet ihn von Akiras Existenz. Tetsuo, der bereits Angst vor Akiras geistigen Fähigkeiten bekommen hat, postiert sich hoch über Neu-Tokyo, um Akira ausfindig zu machen. Selbst Kaneda hatte Tetsuos Kraft nur gesteuert, als er versuchte, ihn in seine Gewalt zu bringen.

Gerade als der Oberst Tetsuos Verfolgung aufnehmen will, trifft ein Bote vom Regierungsrat ein, der entschieden hat, dem Oberst die Befehlsgewalt zu entziehen. Die Antwort des Oberst: er erschießt den Boten und versucht, die Staatsmacht zu stürzen.

Tetsuo befindet sich nun bei Harukiya, dem Treffpunkt von Kanedas Truppe, wo er den Barbesitzer und Yamagata, einen Freund Kanedas, tötet und eine Rauschgiftkapsel stiehlt. Daraufhin stürmt er zur Baustelle des künftigen Olympiastadions, unter der Akira in seinem Versteck schläft. Kaneda und Kay sind vom Militär gefangen genommen worden, entkommen jedoch mit Hilfe der Labor-Kinder, die Kay brauchen, um Tetsuo in ihre Gewalt zu bringen. Als Kaneda entdeckt, daß sein Freund Yamagata von Tetsuo getötet wurde, beschließt er, gegen diesen Partei zu ergreifen.

Durch den Staatsstreich ist die Stadt inzwischen in der Gewalt der Armee. Nezu erschießt Ryu, der Meldung machen will, und versucht, mit dem Geld zu entkommen, doch dann erliegt er einer chronischen Krankheit.

Tetsuo erscheint auf der Straße; er greift die Soldaten an und demoliert, was ihm in den Weg kommt. Die Öffentlichkeit hält Tetsuo fälschlicherweise für den prophezeiten Messias Akira. In den Kampf zwischen Tetsuo und dem Militär wird jedoch auch die Zivilbevölkerung verwickelt. Schließlich befindet sich Tetsuo vor der tiefgekühlten Kapsel, in der Akira schlummert. Kay, die sich in der Gewalt der Kinder befindet, stellt sich zwischen Tetsuo und die Kapsel, um Akiras Schlaf zu schützen. Tetsuo greift Kay an und bricht die Kapsel auf.

In der Kapsel befinden sich jedoch lediglich Behälter, die Akiras Organe enthalten. Die Wissenschaftler hatten verschiedene Experimente mit Akira gemacht, seinen Körper seziert und eingefroren. Das erklärt der Oberst Tetsuo und ordnet währenddessen an, mit einer kosmischen Laserwaffe, genannt SOL, auf ihn zu schießen. Um zu verhindern, daß Tokyo ein zweites Mal zerstört wird, muß Tetsuo eliminiert werden.

Kaneda der auf seinem Motorrad heranbraust, greift Tetsuo mit einem Laserrevolver an. Aber Tetsuo bleibt zu Kanedas Verblüffung unverletzt. In diesem Augenblick umhüllt ein strahlendes Licht Tetsuo - die Laserwaffe SOL. Bei diesem Angriff verliert Tetsuo seinen rechten Arm und wird mit den explodierenden Trümmern in die Luft geschleudert. Tetsuo flieht daraufhin in den Himmel und zerstört SOL. Der Oberst hat nun keine anderen Mittel mehr gegen Tetsuo zur Verfügung.

In jener Nacht sitzt Tetsuo auf dem Thron im Olympischen Stadion, das von der Armee umzingelt ist. Tetsuo hat seine Kraft nun nicht mehr unter Kontrolle. Als der Oberst, Kaneda und Kaori ihn aufsuchen, verwandelt er sich in eine groteske Masse aus Fleisch und Technologie. Die Masse nimmt dann die Form eines Fötus an und verschlingt Kaneda und Kaori. Dabei wird Kaori getötet, aber Kaneda, der sich mit einem Laser einen Weg ins Freie brennt, gelingt die Flucht. Daraufhin greift die Masse den Oberst und die Kinder an. In diesem Augenblick zerbricht Akiras Kapsel und gibt die Wasser frei, mit denen Akiras Wiedergeburt eingeleitet wird.

Die gleißende Lichtsphäre, die Akira umgibt, wird immer größer und verschlingt die Masse, den Oberst und die Kinder. Sie wächst weiter, bis sie das Stadion, die Armee und die gesamte zerstörte Umgebung verschlingt. Im Zentrum dieser Sphäre haben Kaneda und Tetsuo denselben Traum: ihre erste Begegnung im Waisenhaus.

Die Sphäre nähert sich Neu-Tokyo und beginnt, die Wolkenkratzer zu verschlingen. Dann wächst ein dunkler Teil von der Spitze der Sphäre nach unten und beginnt sich zusammenzuziehen und auszudehnen. Im Labor stehen auf einem Monitor die Worte geschrieben: "Die Geburt eines Universums."

Die Sphäre verfinstert sich vollkommen und verursacht eine Flut in Neu-Tokyo. Ein Gebäude nach dem anderen wird zerstört. Als es Morgen wird, läßt die Flut nach, die Sphäre hat sich zu einem Ball auf Kanedas Handfläche zusammengezogen und verschwindet schließlich. Tetsuo und Akira sind in eine andere Dimension übergegangen; Kaneda und Kay fahren im Licht der ersten Sonnenstrahlen fort: nach Neu-Tokyo, in ein neues Leben.

### Katsuhiro Otomo über seinen Film

Jenseits der Sphären unserer Vision von Wirklichkeit treibt eine Welt immer weiter in ihr kosmisches Verhängnis. Ich fühlte die Herausforderung, das größte Schauspiel, die großartigste Katharsis aller Zeiten zu schaffen.

Ich wollte einen Film machen, der ein Gemisch von Bildern sein sollte, anstatt nur die Höhepunkte einer Szene zu zeigen. Ich wollte die Details zeigen, und wenn solche Details als ein Mosaikstein des Ganzen gesehen werden könnten, und wenn der Zuschauer sich den Film im Rückblick auf diese Art ins Gedächtnis zurückrufen könnte, dann käme das meiner Absicht sehr nahe.

Ich schuf Neu-Tokyo, um das Bild, das ich von AKIRA hatte, zu formen und zu intensivieren. Obwohl der Name des Films der eines Kindes ist, handelt er tatsächlich nicht von irgendeiner einzelnen Figur. Keine Figur ist die Hauptfigur, obwohl viele als solche betrachtet werden könnten. Jeder erlebt Dramen in seinem Leben, deshalb ist die Handlung nichts weiter als eine Mischung aus vielen solcher Dramen.

Die Schlußszenen für diesen Film waren für die ursprüngliche Geschichte gedacht. Ich hatte lange Zeit geplant, die Geschichte mit einer nostalgischen Unterhaltung zwischen Kaneda und Tetsuo zu beenden. In der Original-Geschichte war ich jedoch nicht in der Lage, das in den Griff zu kriegen, weil die Figuren ihren eigenen Weg zu gehen schienen. Wenn sie einmal ihre eigene Dynamik entfalten, ist es selbst für ihren Erfinder schwer, sie zu bremsen - deshalb muß das Ende schon im voraus geplant werden. Eins der Probleme, die ich mit diesem Film hatte, war, die Szenen miteinander zu verbinden. Obwohl ich genügend Bilder aus dem Drehbuch hatte, um damit die großen Szenen zu bestreiten, bestand das Problem, sie so zu zusammenzubringen, daß sie zum Höhepunkt führen. Ein anderes Problem war der Fluß oder das Tempo der Geschichte. Weil der Film in einen Rahmen von zwei Stunden passen mußte, war es wichtig, beim Schnitt zwischen den Szenen keine Zeit zu verlieren. Bei Comics hat man größere Freiheit, um abzuschweifen, aber wenn man das in einem Film versucht, verliert er an Klarheit und Schärfe.

Als ich an der Geschichte arbeitete, dachte ich bereits an einen Animationsfilm, aber es war sehr schwierig. Es gab so viele relativ einfache Szenen, wie z.B. eine Figur, die auf die Kamera zugeht, die die Dinge schwierig machten. Im Fernsehen kann die Kamera nach oben schwenken, aber in diesem Film mußte die ganze Gestalt sichtbar sein und ihre Bewegungen mußten lebendig scheinen. Zahlreiche dieser vermeintlich einfachen Szenen bereiteten mir die größten Probleme.

Die Schlußsequenz, die Tetsuos Verwandlung zeigt, ist nur mit Hilfe der Animation möglich. Solche Szenen mit einem Sinn für

Realismus zu zeigen, hängt stark von der Wirkung des Hintergrunds ab. Wenn eine Comic-Figur von Anfang an eingeführt ist, verändert selbst ein realistischer Schluß diesen ersten Eindruck nicht. Der Zuschauer verdrängt alle Zweifel über die Figur und ist von nichts überrascht, was auch passiert. Der Künstler muß beispielsweise, wenn er spektakuläre Szenen oder außergewöhnliche Leistungen zeigen will, ganz normale Hintergründe und Szenen mit großem Realitätssinn zeichnen. Dadurch wirken die Szenen der Verwüstung noch realistischer. Doch vor allem durch den künstlerischem Aufbau und die farbliche Gestaltung ist eine Steigerung der realistischen Wirkung möglich.

Ich denke, das ist in jedem Film so; wenn das Publikum nicht an die Figur glaubt, wird der Film ein Mißerfolg sein. Deshalb ist es wichtig, einen Sinn für die Realität der Geschichte zu entwickeln.

### Anmerkungen zur Produktion

14.400.000 DM Produktionskosten! 2.212 Aufnahmen! 160.000 Einzelbilder!

Größten Vorrang bei der Herstellung von AKIRA hatte der realistische Stil, der nötig war, um das Neu-Tokyo des Jahres 2019 darzustellen. Dafür wurde ein Budget von 14.400.000 DM bereitgestellt, eine Rekordsumme im japanischen Animationsfilm. Außerdem wurden 2.212 Aufnahmen und 160.000 Einzelbilder gebraucht, um die notwendigen Effekte zu erzielen; zwei- bis dreimal mehr, als normalerweise üblich.

Bei AKIRA wurde eine Methode angewendet, die im japanischen Animationsfilm sehr selten ist. Dieser Methode zufolge werden alle Stimmen aufgenommen, bevor am Zeichentrick gearbeitet wird, so daß die Münder der Figuren sich synchron zum gesprochenen Wort bewegen. Das war ein weiterer Weg, Realismus in diese Produktion zu bringen. Beim Aufnehmen wurden Schauspieler und Schauspielerinnen mit auf Video aufgezeichneten story-boards ausgestattet, auf denen ihre Rollen und Einsätze klar zu sehen waren. Während sie diese Bänder sahen, sprachen sie den Dialog. Der Regisseur Otomo gab den Schauspielern im weiteren Verlauf immer präzisere Anweisungen, so z.B. "Du mußt so verbissen sprechen, als würdest Du ein schweres Gewicht tragen."

327 Farben! Ein weiterer Rekord im Zeichentrick!

Das Streben nach Realismus drückt sich auch in der Farbgestaltung aus. Otomo wollte "Farben schaffen, die von weitem leuchten und von nahem subtiler werden". Infolgedessen wurden in dem Film 327 Farben verarbeitet, von denen 50 ausschließlich für AKIRA kreiert wurden. Der Kontrast zwischen den leuchtenden Farben, die für die Beleuchtung von Neu-Tokyo verwendet wurden, und den düsteren Farben für außerhalb gelegene Gebiete ist sehr eindrucksvoll. Außerdem haben einige der Nachtszenen viele verschiedene Blauschattierungen, die man gesehen haben muß, um sie zu würdigen.

AKIRA ist ein so spektakulärer Zeichentrickfilm, daß er die Aufmerksamkeit auch der Weltöffentlichkeit findet. Im Mai 1988 wurde die übersetzte Fassung von 'Akira' von Marvel Comics, USA, veröffentlicht; es war geplant, sie auch in Europa allmonatlich und in Farbe zu veröffentlichen. Der 'Comic Buyers Guide' meinte: "Wenn Spielberg Comic-Strips machen würde, wären sie wie 'Akira'." Auch William Gibson, ein führender Science-Fiction-Erzähler des 'Cyber-punk', fand viele Gemeinsamkeiten mit 'Akira' und diskutierte das Konzept von Neu-Tokyo mit Otomo, wobei er die weltweite Untergangsstimmung bestätigte, die in der Technologie-Gesellschaft herrscht.

Produktionsmitteilung

### Biofilmographie

Katsuhiko Otomo, geb. 1954 in Miyagi. 1973 Beginn als Comic-Zeichner; 1982 erster langer Zeichentrickfilm, *Domu*.

#### Filme:

1973	<i>Domu</i>
1988	AKIRA

Herausgeber: Internationales Forum des Jungen Films/Freunde der Deutschen Kinemathek, 1000 Berlin 30 (Kino Arsenal)

Druck: graficpress