

## **Role of the *Lokehan* in the Creation of the Anime *Heidi***

Prof. Dr. Hans Bjarne Thomsen  
University of Zurich

In recent years, the field of Japanese *anime* and *manga* have become increasingly popular, not only in the western world, but as a globe-wide phenomenon. Not only are groups of dedicated fans enjoying their experiences of reading and viewing, but they are also actively interacting with the characters and their creators through conferences, blogs, contents tourism, fanzines, and costume acting. In addition, a museum for manga has been created in Kyoto and the Ghibli anime studios has become a major tourist attraction in Japan. Locations outside of Japan have also become popular as anime-related places to visit, as can be seen in the streams of visitors to Maienfeld in search of traces of the anime *Heidi* (1974).

In the middle of this popular enthusiasm, scholars have started to address the art historical issues of the anime, with leading art historians such as Tadashi Kobayashi claiming a direct connection between anime and the illustrated handscrolls of the twelfth century and the woodblock print of the nineteenth century. The anime have, in a sense, become imbedded into the history of Japanese art.

With this in mind, I would like to examine the creation of the anime series *Heidi* by looking at the art historical concept of reception. In contrast to the passive action implied in the word "influence," the term "reception" implies the active selection of visual elements and ideas and the act of incorporating them into a preconceived vessel. Specifically, I would like to focus on the travels to Europe by a group of four Japanese artists in 1973 (the so-called *lokehan* trip) and on a particular scene in the *Heidi* anime series. By examining at the pre-and post-history of this scene and others, it will become clear that the creation of the *Heidi* anime involved a mixture of seen, read, visualized, and imagined elements and that the anime of Isao Takahata was only a step in the ongoing creative process that was initiated by the pen of Johanna Spyri.

## **Die Rolle der *Lokehan* in der Kreation des Anime *Heidi***

Prof. Dr. Hans Bjarne Thomsen  
Universität Zürich

In den letzten Jahren gewann das Gebiet des japanischen Anime und Manga nicht nur in der westlichen Welt, sondern auch als ein globales Phänomen immer mehr an Popularität. Zusätzlich zu den Gruppen engagierter Fans, welche Freude an Schau-

und Leseerlebnissen haben, interagieren viele von ihnen aktiv mit den Charakteren und deren Schöpfer durch Konferenzen, Blogs, Content-Tourismus, Fanzines und Cosplay (Costume Acting). Darüber hinaus wurde ein Museum für Manga in Kyoto etabliert und das Animationsstudio Ghibli ist eine beliebte Touristenattraktion in Japan. Auch Orte ausserhalb Japans wurden als Reiseziel mit Verbindung zu Anime immer beliebter, was aus den Strömen von Besuchern in Maienfeld ersichtlich wird, die auf der Suche nach Spuren des Anime *Heidi* (1974) sind.

Inmitten dieses populär gewordenen Enthusiasmus beginnen Akademiker nun, die kunsthistorischen Aspekte des Anime zu beleuchten. Führende Historiker wie Tadashi Kobayashi glauben, dass eine direkte Verbindung zwischen Anime und den illustrierten Querrollen des 12. Jh. und den Holzschnitten des 19. Jh. besteht. Der Anime ist gewissermassen in der japanischen Kunstgeschichte verankert.

Dies berücksichtigend möchte ich die Entstehung der Anime-Serie *Heidi* beleuchten, indem ich das kunsthistorische Konzept der Rezeption betrachte. In Kontrast zur passiven Natur des Wortes „Einfluss“ beinhaltet der Begriff „Rezeption“ eine aktive Auswahl visueller Elemente und Ideen, sowie die Handlung der Einarbeitung dieser Anregungen in ein vorgefertigtes Gefäss. Ich möchte mich vor allem auf die Reise der japanischen Animationskünstler nach Europa 1973 (der sogenannte *lokehan*-Trip) und eine spezifische Szene im Anime *Heidi* konzentrieren. Durch die Analyse der Vor- und Nachgeschichte dieser und andere Szenen, wird ersichtlich, dass die Schöpfung des Anime *Heidi* aus einer Mischung von gesehener, gelesener, visualisierter und imaginärer Komponenten besteht, und dass Isao Takahatas Anime nur ein Teil des kontinuierlichen Kreativprozesses ist, den Johanna Spyri mit ihrer Feder begann.