

# Einfluss japanischer Kunst auf das Design von Pokémon

## Inhaltsverzeichnis

1.Einleitung .....	3
2.Inspirationen von <i>yōkai</i> .....	4
2.1.Tier <i>yōkai</i> .....	5
2.2.Geister <i>yōkai</i> .....	12
2.3.Gewitter <i>yōkai</i> .....	14
2.4.Wasser <i>yōkai</i> .....	16
2.5. <i>yōkai</i> in Frauengestalt .....	17
2.6.Weitere <i>yōkai</i> Arten .....	19
4.Parallelen zu Göttern bzw. <i>kamis</i> .....	25
4.1.Tier Kami .....	25
4.2.Weitere Kami .....	27
5.Andere Inspirationen und limitierte Designs .....	28
5.1.Inspiration durch traditionelle Kleidung bei Plüschtieren .....	28
5.2.Japanische Filme als Inspirationsquelle .....	30
6.Fazit .....	32
7.Abbildungsverzeichnis .....	35
8.Literaturverzeichnis .....	81

# 1. Einleitung

Das Spiel Pokémon wurde 1996 von der japanischen Videospielentwickler Game Freak auf den Markt gebracht. In der westlichen Welt wurde es daraufhin auch populär und es wurden bis heute viele Merchandising-Artikel im Zusammenhang mit dem Spiel herausgebracht. Der Begriff Pokémon stammt von dem englischen Pocket Monster und beschreibt die Kreaturen, mit welchen der Spieler kämpfen und durch die fiktive Welt ziehen kann. Nicht nur in Spielen lassen sich diese Kreaturen wiederfinden, sondern auch in Zeichentrick Serien und Comics. Die Kreaturen werden im großen Stil vermarktet. Sie sind auf zahlreichen Merchandising-Artikeln wie z.B. auf T-Shirts, aber auch in Spielzeug Form in vielen Geschäften erhältlich. Die Designs dieser Artikel sind vielfältig und die Anzahl derer wächst mit jedem neuen Pokémon Spiel. Viele dieser Designs scheinen den Begriff Pocket Monster aufzunehmen und scheinen den Monstern aus japanischem Volksglauben, auch genannt *yōkai* zu ähneln. Auch erinnern manche an Gegenstände, welche sich in der japanischen Kunstgeschichte wiederfinden, wie beispielweise Bronzeglocken. Manche Pokémon erinnern sogar an Götter aus vergangenen Zeiten. Im Internet finden sich immer wieder unseriöse Seiten, welche mit Titeln geschmückt sind wie „10 Pokémon inspired by mythological creatures“. Diese Arbeit soll sich wissenschaftlich damit auseinandersetzen inwiefern, Pokémon Designs auf japanischer Kunst basieren.

In den letzten Jahren gibt es zunehmend Literatur, welche sich mit dem Phänomen Pokémon beschäftigt. Ebenso wie mit dessen Erfolg, aber auch dem Einfluss auf die Gesellschaft. So beispielweise das Phänomen Pokémon Go, dass die Menschen dazu brachte ihre Häuser und Wohnungen zu verlassen und Pokémons in der Außenwelt zu suchen. Weniger wurde sich jedoch mit den Pokémon Designs an sich befasst, sodass, wie zuvor erwähnt, vieles was sich dazu auffindet auf unseriöse Internet-Seiten beschränkt. Somit soll sich diese Arbeit wissenschaftlich mit diesem Thema auseinandersetzen und einen tieferen Einblick in die Designs und Kunst der Pokémon geben. Es soll eine möglichst große Auswahl an Pokémon berücksichtigt werden, welche sowohl ältere als auch neuere Designs beinhaltet. Jedoch muss auch beachtet werden, dass sich manche Designs abstrakter an japanischer Kunst orientieren als andere. Somit wird sehr deutlich aufgezeigt woher die Inspiration stammt.

Diese Arbeit wird sich jedoch nicht mit Pokémon Designs befassen, die nicht in der Kunstwelt zu finden sind. Ebenso wird nicht die Kunst außerhalb des asiatischen Raums in Augenschein genommen. Sollten Überschneidungen bei einzelnen Pokémon auffindbar sein, die es mit außerasiatischer Kunst gibt, werden diese in den Fußnoten aufgeführt. Nach ersten Einarbeitungen in das Thema, wurde die große Vielfalt an Kunst, derer sich die Designer bedienen, auffällig, sodass eine Einteilung in Kategorien sinnvoll erschien. Die erste Kategorie, mit welcher sich im Folgenden befasst wird, sind die *yōkai*, japanische Dämonen und mystische Wesen aus Sagen und Geschichten aus dem Volksmund. Der Hintergrund der *yōkai* wird erläutert und es wird außerdem versucht einen direkten Vergleich mit Kunstwerken zu erstellen. Darauf folgend wird sich genauer mit den Kunstgegenständen auseinandergesetzt, worunter Keramik, Windspiel, Bronzeglocken und Bronzespiegel fallen. Ebenso wird auf die Geschichte und zeitlichen Einordnung dieser jeweils genauer eingegangen. Der anschließende Teil des Projektes soll sich mit Gottheiten beschäftigen, welche sich vor allem auf den Shintoismus beziehen werden, da diese Religion in Japan große Verbreitung fand. Sollten weitere Designs, die religiöse Symboliken aufweisen, gefunden werden, findet eine Einordnung unter dieser Kategorie statt. Dabei wird auch die jeweilige Religionsgeschichte kurz erläutert und Vergleiche zu bestehenden Kunstwerken angestellt<sup>1</sup>. Da immer wieder bestimmte Pokémon Designs auftreten, welche nicht feststehende Designs haben, sondern beispielsweise nur für bestimmte Feste rausgebracht werden und es zudem auftreten kann, dass es Designs gibt, welche nicht direkt in die zuvor erstellten Kategorien passen, werden diese in einem separaten Teil des Projektes erörtert. Abgerundet wird die Arbeit mit einem Fazit, welches die zusammengetragenen Erkenntnisse nochmals durchleuchtet. Zudem werden Forschungsaussichten etc. zu dieser Thematik betrachtet.

## 2. Inspirationen von *yōkai*

---

<sup>1</sup> Verglichen wird hierbei das Design des Pokémon auf offiziellen Zeichnungen mit japanischer Kunst, diese kann von Druckkunst bis zu Statuen reichen. Fokus wird hierbei auf die Form und Farbe gelegt, sowie allgemeine Hintergrundinformationen zu dem dargestellten Gegenstand.

Geschichten über Monster und andere mystische Wesen fanden um das 15. Jahrhundert, vor allem in den ländlichen Regionen in Japan, Verbreitung. In der Edo-Periode (1603 bis 1868) wurde diese durch die Holzdrucke, welche sich popularisierten und die Volks-Geschichten und Mythologien aufnahmen, noch populärer. Viele dieser Kreaturen basierten auf Shinto-Göttern, buddhistischen, daoistischen oder völkischen Glaubens. In ihrer Gestalt sind diese Kreaturen verschieden, jedoch werden sie überwiegend unter dem Begriff *yōkai* zusammengefasst. Andere Begriffe, die in der Literatur hierzu auftauchen, sind *ayakashi*, *mononoke* oder *mamono*.<sup>2</sup> Ab dem 18. Jahrhundert begannen Gelehrte damit, die Monster in Encyclopedien zusammenzufassen. Eines der ersten Versuche dessen ist eine Serie illustrierter *yōkai* von Toriyama Sekien (1712-1788). Ethnographen nahmen diese auf und gingen weiter auf die Erforschung dieser Legenden ein, wie Orikuichi Shinobu (1887-1955) ab dem späten 19. Jahrhundert. Nachdem Zweiten Weltkrieg gingen viele der traditionellen Geschichten verloren, jedoch werden die *yōkai* in der heutigen Populärkultur wieder neu aufgefasst, überwiegend aber in neuen Formen. Die Kreaturen, welche *yōkai* beschreiben, sind nicht von Grund auf böse Kreaturen, sondern können auch neutral oder sogar gutwillige Geister oder Monster sein. Dies ist auch relevant, wenn man diese im Zusammenhang mit Pokémon betrachtet. In Pokémon werden diese meistens als eher liebenswillige Kreaturen dargestellt (FRYDMAN 2022: 166-168).

## 2.1. Tier *yōkai*

Eines der bekanntesten *yōkai* ist *kitsune*. Der rote Fuchs (*Vulpes vulpes*) ist in Japan verbreitet und bekannt dafür kaum gesehen zu werden und eher ein unscheinbares Tier zu sein. In japanischen Erzählungen wird der Fuchs meist als Formwandler dargestellt. Sie nehmen meistens menschliche Formen an, um Geld oder Essen zu stehlen. Es gibt jedoch auch Geschichten, wie die Legende von *kya no yoshifuji*, wo die Menschen entführt werden, um ihnen ihre Lebensenergie zu stehlen (SKIBYAK 2020: 5-6). Eine spezielle Form der *kitsune* ist der *inari*, eine Fuchs-Gottheit, welche bekannt dafür ist gute Ernten zu bringen. Sie fällt auf durch ihr weißes Fell und goldenen Augen. Häufig werden diese mit neun Schwänzen dargestellt (FRYDMAN 2022: 180).

---

<sup>2</sup> *Mononoke* wird auch als Begriff für die Besessenheit durch einen anderen menschlichen Geist benutzt (FRYDMAN 2022: 166-168).

Für den Vergleich der Pokémon mit traditionellen Darstellungen werden im Folgenden zwei *ukiyo-e*<sup>3</sup> verwendet. Die erste Darstellung ist von Ohara Koson und nennt sich tanzender Fuchs. Sie bildet einen roten Fuchs mit Hut ab, welcher am Tanzen ist<sup>4</sup> (siehe Abb.1.), während die andere Darstellung namens des magischen Fuchses der drei Länder von Utagawa Kuniyoshi einen *inari* darstellt. Dieser ist erkennbar an dem weißen Fell, welcher vor einer weiteren Figur in einen Schrein<sup>5</sup> sitzt (siehe Abb.2.).

Es gibt mehrere Pokémon, welche in ihren Designs an *kitsune* erinnern, welche im Folgenden genauer betrachtet werden. Vulpix ist ein kleines Pokémon, welches nicht nur mit seinen Namen an die japanischen roten Füchse erinnert. Es hat rötlich braunes Fell, welches an seinen Pfoten dunkler wird. Sein Bauch ist weiß und es hat spitze Fuchsohren (siehe Abb.3.). Jedoch hat es nicht einen normalen Fuchsschwanz, sondern wie auch viele *kitsune* Darstellungen sechs Schwänze. Farblich ähnelt es sehr der *ukiyo-e* Darstellung. Doch ist sein Schwanz zusammengerollt. Liest man die Beschreibung zu dem Pokémon, so wird erwähnt, dass es seine Gegner täuscht, um aus Kämpfen zu fliehen. Dies erinnert an die *kitsune*, welche auch Menschen täuschen, um Dinge zu erreichen.<sup>6</sup> Seine Weiterentwicklung Vulnona ähnelt dem zweiten *ukiyo-e* mit seinem weißen Fell und folgenden Augen, auch seine neun Schwänze sind hier mit aufgenommen (siehe Abb.4.). Es ist womöglich inspiriert von den *inari*, denn auch seine Charakterbeschreibung deutet daraufhin, dass Vulnona mystische Kräfte besitzt und sehr alt werden kann, was Parallelen zu den unsterblichen *inari* sind, welche auch spezielle Kräfte besitzen. In den neueren Pokémon Spielen, wurden Region spezifische Abwandlungen der beiden Pokémon für die Alola Region hinzugefügt, welche sich vor allem durch ihre Färbungen unterscheiden. Hier ist keine rote Fellfarbe mehr bei Vulpix zu finden, sondern es ist nun weiß und blau (siehe Abb.5.). Auch das Fell von Vulnona ist blau statt weiß, jedoch ist bei Alola-

---

<sup>3</sup> *Ukiyo-e*, auch genannt Bilder der fließenden Welt sind japanische Drucke, welche vor allem zur Edo-Zeit an Popularität fanden. Sie zeigen meist bürgerliche Themen, wie beispielweise Szenen des Nachtlebens in der damaligen Hauptstadt (NOBUO 2018: 318-319).

<sup>4</sup> <https://ukiyo-e.org/image/artelino/25874g1> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>5</sup> [https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00586232\\_001\\_1](https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00586232_001_1) (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>6</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/vulpix> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

Vulnona in der Beschreibung ein Hinweis zu finden, dass diese Pokémon einst wie eine Gottheit verehrt wurde, welche es ein weiterer Hinweis darauf ist, dass es Inspiration von den *inari* fand<sup>7</sup>.

Das Pokémon Evoli, hat seinen Namen wahrscheinlich durch seine zwölf Evolutionen, in welche es sich entwickeln kann. Es ist auch ein kleines Pokémon mit spitzen Ohren und braunen Fell. Um seinen Hals ist das Fell dicker und heller und auch sein dicker Schwanz hat an der Spitze eine hellere Farbe (siehe Abb.6.). Sein Aussehen ähnelt weniger den *ukiyo-e* (siehe Abb.1.), da es kein rotes Fell hat und die Schnauze auch nicht so spitz ist.<sup>8</sup> Jedoch erinnern die vielen Entwicklungsmöglichkeiten daran, dass sich auch die *kitsune* in viele verschiedene Formen verwandeln können (FRYDMAN 2022: 180).

Kleptifux sieht der *ukiyo-e* Darstellung ähnlicher als Evoli, durch seine spitzen Ohren und rote Fellfärbung ist sie näher an den *kitsune*. Jedoch hat dieses Pokémon auch schwarze Pfoten und schwarze Ohren und Schwanz. Zudem fällt eine Art Gesichtsbemalung mit schwarzen Kreisen um die Augen und weißen Punkten als Unterscheidungspunkt auf (siehe Abb.7.). Seine Beschreibung jedoch kommt den *kitsune* wieder Nahe, denn auch dieses Pokémon ist bekannt dafür gerissen Futter zu klauen und danach seine Spuren mit seinem Schwanz zu verwischen.<sup>9</sup> Seine Weiterentwicklung Gaunux ist größer und hat weißes Fell an der Brust und einem schwarzen Fleck auf dem Rücken und es scheint eine Augenmaske zu tragen (siehe Abb.8.). Der Name erinnert an das Wort Gauner und dies passt zu der Beschreibung zu diesem Pokémon, denn es wird beschrieben, dass auch dieses Pokémon bekannt dafür ist Dinge zu stehlen. Dies wiederum ähnelt den *kitsune* und auch sein Aussehen ähnelt diesen, wenn auch hier Elemente hinzugefügt wurden, wie die Maske, welche womöglich auch dazu beitragen soll, es mehr wie ein Pokémon aussehen zu lassen und nicht komplett das *yōkai* Design zu übernehmen.<sup>10</sup>

Es gibt zwei weitere Pokémon, welche unter die Kategorie Fuchs fallen, aber weniger mit ihren Designs an *kitsune* erinnern. Fynx erinnert mehr durch seine braune Färbung und seinen sehr

---

<sup>7</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/vulnona> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>8</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/evoli> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>9</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/kleptifux> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>10</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/gaunux> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

kleinen Körper und großen Ohren an einen Wüstenfuchs (siehe Abb.9.) und hat somit keine Ähnlichkeiten mit den *kitsune* Darstellungen (siehe Abb.1. und Abb.2.), ausgenommen seiner Fuchsform.<sup>11</sup> Diese Fuchsform lässt sich auch bei Zorua finden, jedoch ist diese Pokémon auch in seiner grau schwarzen Farbe mit dunkel roten Akzenten stark unterschiedlich zu den *kitsune* Abbildungen (siehe Abb.10.). Jedoch gibt es bei diesen Pokémon Hinweise in der Beschreibung darauf, dass die Fuchsform doch auch *kitsune* basiert, da sich Zorua in Menschen verwandelt und Leute damit täuscht.<sup>12</sup> Auch bei seiner Weiterentwicklung Zoroark, welche aufrecht läuft und noch weniger an einen Fuchs erinnert, wird in der Beschreibung erwähnt (siehe Abb.11.), dass es Menschen in seine Illusionen aufnimmt und darin einsperrt, welches an die Geschichte *kya no yoshifuji* erinnert. So ist diese Pokémon in seinem Design weniger genau an traditionellen *kitsune* Darstellungen, findet aber trotzdem Inspirationen von dessen Geschichten (FRYDMAN 2022: 180).<sup>13</sup>

Eine weitere Kreatur, an welche manche Pokémon womöglich angelehnt sind, sind die *Kappa*. Es sind Wesen, welche wie Menschen auf zwei Beinen laufen, jedoch grüne schuppige Haut haben. Meist besitzen sie einen Panzer wie Schildkröten und auch ihr Gesicht mit einem breiten Schnabel ähnelt diesen. Sie sollen sich in oder Nahe des Wassers aufhalten und haben die Größe eines Kleinkindes. Sie sind dafür bekannt Menschen ins Wasser zu ziehen um sie zu fressen, jedoch wird ihnen auch eine gewisse Höflichkeit zugesprochen. Wenn man sich vor ihnen verbeugt, so tun sie dem gleich, jedoch besitzen sie auf ihren Kopf einen Haarkranz, welcher mit Wasser gefüllt sein muss, zu ihrem eigenen Wohl, beim Verbeugen fließt dieses Wasser hinaus. Nicht nur Menschen scheinen sie zu mögen, sondern auch Gurken, so sind Darstellungen mit diesen häufig (FRYDMAN 2022: 172-172).

Zum Vergleich wird im Folgenden ein *ukiyo-e* von 1883 von Utagawa Hiroshige III mit dem Titel Humorvolle Szenen an den berühmten Orten Tokios – geschnappt vom *kappa* Monster. Der Druck zeigt eine Szene an einem Ufer unter Kirschblütenbäumen. Eine Gruppe an Männern versucht einen weiteren Mann vom Ufer wegzuziehen, während ein *kappa* versucht den Mann

---

<sup>11</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/fynx> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>12</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/zorua> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>13</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/zoroark> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

ins Wasser zu bewegen. Zwei Frauen scheinen aufgebracht daneben zu stehen (siehe Abb.12.)<sup>14</sup>. Das zweite Werk, welches zum Vergleich herangezogen wird, ist ein *netsuke*<sup>15</sup> auch aus dem 18.Jahrhundert. Das Holz *Netsuke* zeigt ein sitzendes *Kappa* mit angewinkelterm Bein, auf welchem es seine Flosse ablegt, mit der anderen Flosse scheint es eine Muschel zu halten (siehe Abb.12.)<sup>16</sup>.

Loturzel und vor allem seine Weiterentwicklungen Lombrero und Kappalores scheinen einige Ähnlichkeiten mit den Darstellungen aufzuweisen. Loturzel ist ein rundliches blaues Pokémon mit einem gelben Schnabel, auf seinen Kopf ragt ein grünes Seerosenblatt (siehe Abb.14.). Genau wie *kappas* lebt es im Wasser und weist auch einen Schnabel auf. Vergleicht man diesen jedoch mit dem von *netsuke*, so ist dieser mehr abgerundet. Auch im Vergleich mit dem *ukiyo-e* fällt auf, dass es keine grünen Schuppen besitzt und der Panzer mit dem Blatt ersetzt wurde<sup>17</sup>. Mehr grüne Farbe findet sich bei der Weiterentwicklung Lombrero wieder, wenn auch blaue Farbe dabeibleibt (siehe Abb.15.). Auch wenn hierbei ebenfalls kein Panzer zu finden ist, so ähneln die Flossen stark denen im *ukiyo-e* und auch der Schnabel, welcher diesmal teils pink ist und diesmal spitzer zulaufend ist. Nach seiner Beschreibung soll es eine Wiedergeburt eines Kindes sein und Schabernack treiben, welches Geschichten von Kappas wie zuvor besprochen ähnelt<sup>18</sup>. Die letzte Entwicklung Kappalores besitzt bereits *kappa* im Namen. Auch hier ist wieder ein Schnabel erkennbar, welcher jedoch flacher wirkt als der vom Lombrero, auch die grüne Farbe ist nur noch an seinen Pfoten erkennbar (siehe Abb.16.). Auch die Beschreibung gibt keine weiteren Hinweise auf *kappa*<sup>19</sup>.

Das Pokémon Chilingel kommt dagegen sehr nah an die *kappa* Darstellung aus dem *ukiyo-e* (siehe Abb.12.). Es ist komplett grün und hat einen spitzen Schnabel und auf seinen Kopf einen

---

<sup>14</sup> <https://ukiyo-e.org/image/artelino/50644g1> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>15</sup> *Netsuke* haben ihre Anfänge womöglich schon in der Muromachi Periode (1336-1573). Es sind kleine per handgeschnitzte Figuren, aus Holz, Elfenbein oder Knochen, welche als Gegengewicht an einer Schnur zu kleinen Hängetaschen namens *sagemono* verwendet werden (KINSEY 2013: 29-31).

<sup>16</sup> <https://www.jstor.org/stable/community.18304134> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>17</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/loturzel> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>18</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/lombrero> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>19</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/kappalores> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

weißen Kranz, welcher an den schwarzen Haarkranz erinnert (siehe Abb.17.)<sup>20</sup>. Dieser Haarkranz ist bei seiner Weiterentwicklung Halupenjo nicht zu finden, wobei diese auch zwei Köpfe besitzt und einer davon rot ist (Abb.18.). Die grüne Körperfarbe bleibt erhalten, jedoch sind auch bei diesen Pokémon keine Schuppen zu erkennen wie bei den *netsuke* (Abb.13.)<sup>21</sup>.

Chinesische Erzählungen über Drachen kamen im siebten Jahrhundert nach Japan und fanden eine weite Verbreitung. Sie wurden zu *yōkai*, welche meist in Verbindung zu Seen und Flüssen fanden. So sollten sie diese beschützen. Sie besaßen meist Schlangen ähnliche lange Körper mit vier Beinen und keinen Flügeln, konnten jedoch auch ohne diese Fliegen (FRYDMAN 2022: 184-185). Zum Vergleich bietet sich hier ein Wandschirm aus der Edo Periode von dem Künstler Soga Nichokuan an, welcher aus sechs Panels besteht. Zu sehen ist ein schwarz-weißer Drache, welcher aus einer Wolke aus Rauch hervortritt und mit dem Kopf nach links guckt. Er zeigt den zuvor beschriebenen langen Körper auf und die vier Beine, an welchen jeweils drei lange Krallen ragen. Zudem sind die großen aufgerissenen Augen, sowie lange Hörner und lange Schnurrbarthaare auffällig (siehe Abb.19.)<sup>22</sup>.

Das Pokémon Garados scheint dieser Darstellung stark zu ähneln, auch dieses weist einen langen schlangenartigen Körper auf, sowie lange Schnurrbarthaare. Sein Körper ist übersät von hell blauen Schuppen, während es an seiner Unterseite ein hell braun zeigt. An seinen Rücken befinden sich Flossen/Kämme, welche auch an seinem Gesicht zu finden sind. Auch lassen sich weit aufgerissene Augen, welche durch ihre rote Farbe hervorstechen, und lange Reißzähne (siehe Abb.20.), wie bei dem Wandschirm erkennen. Jedoch sind keine Beine bei diesem Pokémon Design auffindbar und auch wirkt der Schwanz wie eine Flosse, dies wiederum ist beim Wandschirm nicht erkennbar, wobei auch die Farbigkeit sich durch das helle blau unterscheidet. Bezüglich der Geschichte dieser *yōkai* fällt jedoch auf, dass Garados sowohl Typ Wasser als auch Flug ist und somit in die Erzählungen über Drachen in Japan passen würde<sup>23</sup>.

---

<sup>20</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/chilingel> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>21</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/halupenjo> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>22</sup> <https://jstor.org/stable/community.24618104> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>23</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/garados> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

Ein weiteres Pokémon, welches den Drachen Darstellungen aus Japan ähnelt, ist Dratini (siehe Abb.21.) bzw. seine Weiterentwicklung Dragonir (siehe Abb.22.), welche sich im Aussehen nur minimal durch Größe und Details unterscheiden. Auch sie weisen die schlangenähnlichen Körper auf, scheinen jedoch keine weiteren Merkmale aufzuweisen. Dieser ist wie bei Garados vor allem hell blau, während seine Unterseite fast ins weiß übergeht. Auch die Flossen/Kiemen lassen sich hier finden. Zudem besitzt es eine ovale helle Schnauze, welche dem des Drachen auf der Vergleichsabbildung nicht nahekommt. Nur der Text verweist auf die Heiligkeit dieser Pokémon, welches auf die Wasserdrachen verweisen könnte<sup>24</sup>. Auch Grolldra weist eine ähnliche Form auf und besitzt zudem zwei Beine vorne am Körper. Ebenso könnte sein Lebensraum, das Gewässer, auf eine lose Inspiration von traditionellen japanischen Drachen verweisen. Jedoch ist sein Maul spitz zulaufend und sein drei Zacken Ring um seinen Schwanz sind Abweichungen zu den traditionellen Darstellungen, zumal auch die blaue und pinke Farbe das Pokémon hier unterscheidet (siehe Abb.23.)<sup>25</sup>. Obwohl es den Typ Drache gibt, scheinen die meisten Drachen Pokémon ihre Inspiration von westlichen Drachen erhalten zu haben, da sie keine bis wenige Merkmale der japanischen Drachen aufweisen.

Zwei weitere Formen der *yōkai* erinnern wieder an Tiere. Eines dieser Tiere ist das *kama itachi*. Es ist ein Wiesel mit sehr scharfen, großen Krallen und spitz zulaufenden Fell. Es soll schnell wie der Wind sein, sodass man es mit dem bloßen Auge nicht erkennt. Es greift zudem in Gruppen, um seine Opfer zu überlisten (FRYDMAN 2023: 191-192), an. In einem Wirbelwind ist ein solches Wiesel mit sehr langen Krallen auf einem weiteren Werk aus *gazu hyakki yagyō* von Toriyama Sekien. Es scheint aus einem Baum raus zu springen (siehe Abb.24).

Auch das Pokémon Sniebel wird als hinterlistig beschrieben, es soll Opfer aus dem Dunkeln angreifen und zu zweit Nester ausrauben, was auch auf die Gruppenangriffe der *kama itachi* verweisen könnte. Das Pokémon selber ist dunkelblau und hat auf seiner Brust und am Kopf eine ovale gelbe Markierung, als Schwanz besitzt es drei rosafarbene Federn. Diese Federn tauchen auch an einem Ohr wieder auf, das andere Ohr wirkt eher wie das eines Wiesels. Seine

---

<sup>24</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/dragonir> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>25</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/grolldra> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

Körperform ähnelt der Vergleichsdarstellung und auch sind lange weiße Krallen wie bei dem Vergleichswerk zu erkennen (Siehe Abb.25.). Vor allem bei diesen Pokémon fällt auf, dass oft Elemente der Typen mit in die Designs mit aufgenommen werden. Z.B. hat Sniebel, ein Eis Pokémon, kühle Farben wie blau und weiß. Dies ist ein weiteres Element des Designs, welches sich mit der Inspiration an den *yōkai* vermischt.<sup>26</sup>

Das zweite -ähnliche *yōkai*- Tier und neben den *kitsune* eines der bekanntesten Tiere sind die *tanuki*. Es sind kleine Waschbären und Dachs ähnliche Wesen. Sie basieren auf den in Japan auftretenden Waschbär-Hunden. Sie sollen wie *kitsune* in der Lage sein sich zu Verwandeln und besitzen zudem große Hoden, welche sie für diese Verwandlung nutzen oder auch als Waffen verwenden (FOSTER 2024: 234). Auch Hoksai malte 1848 auf eine Hängerolle mit dem Titel *gyakuhitsu bunbuku chagama* (Teekessel Waschbär) einen *tanuki*, welcher zwischen einem Teekessel und Fächer sitzt und sich als Mönch verkleidet hat (siehe Abb.27.). Das Pokémon Zigzachs soll einen Dachs darstellen, wirkt jedoch in dieser Entwicklung mehr wie ein Waschbär. Dies zeigt sich durch seine abwechselnd braune und weiße Farbe und auch den schwarzen Streifen über seinen Augen (siehe Abb.27.). Sein Schwanz gleicht auch von der Form des *tanuki* in Hoksais Bild. Jedoch gibt es keine weiteren Hinweise darauf, dass Zigsachs Design auf *tanuki* basiert.<sup>27</sup>

## 2.2. Geister *yōkai*

Geister, welche sich in Objekten wie Alltagsgegenständen oder Waffen heimfinden, nennen sich *tsukumogami*. Es sind Gegenstände, die teils stark benutzt wurden oder zurückgelassen wurden, die zum Leben erwachen. Manche dieser Gegenstände wollen sich rächen oder Unheil über diejenigen Menschen bringen, die sie zurückgelassen haben (FRYDMAN 2022: 192-193). Da diese *yōkai* in vielen verschiedenen Formen vorkommen, fällt eine Auswahl eines Werkes aus der japanischen Kunst schwer. Allerdings bildet der Holzdruck „Eine neue Sammlung von Monstern“ von 1860 von Utagawa Shigekiyo eine große Anzahl von *tsukumogami* ab, die von Schirmen über Tassen und weiteren Gegenständen reicht. Auffällig hierbei ist, dass die

---

<sup>26</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/sniebel> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>27</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/zigzachs> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

Gegenstände meist ein Gesicht sowie Arme und Beine aufweisen (siehe Abb. 28). Um bei den Pokémon nicht in die Kategorie Alltagsgegenstände überzugehen, werden hierbei nur Pokémon betrachtet, bei denen beschrieben wird, dass sie von einem Geist besessen sind, oder welche vom Typ Geist sind. In Gramokles Beschreibung steht, dass seine Seele, die eines Menschen ist, welcher durch das Schwert gestorben ist. Es weist, wie im Holzschnitt die Gegenstände, ein Auge sowie einen Mund auf. Es besitzt die Form eines braunen Schwertes mit verschiedenen Mustern und einem blauen Schleier am Ende des Griffes (siehe Abb. 29)<sup>28</sup>. Auch seine Weiterentwicklungen weisen diese Merkmale auf, wobei erst seine letzte Entwicklung Durengard auch Arme aufweist, Beine sind jedoch nicht zu finden. Zudem ist hierbei auch ein Schild ersichtlich, welches er mit seinen Armen vor sich hält. Die kreisrunden Muster an diesen Schild könnten als weitere Augen identifiziert werden (siehe Abb.30)<sup>29</sup>.

Auch in der Beschreibung vom Fatalitee steht, dass eine verstorbene Seele von dieser Tasse Besitz ergriffen hat. Vergleicht man diese, mit der Tasse vom Holzschnitt, so fällt auf, dass beide ein Gesicht besitzen und kleine Risse im Porzellan haben und sich stark in der Darstellung ähneln. Fatalitee ist eine blaue – goldene- sowie weiße Tasse mit einer lila - gelben Flüssigkeit. Diese Flüssigkeit formt an einer Bruchstelle einen Arm und hält den Henkel hiermit zusammen (siehe Abb.31)<sup>30</sup>. Vergleicht man seine Weiterentwicklung Mortipot mit der Darstellung aus dem Holzschnitt, so fällt auf, dass der Holzschnitt einen eher menschlichen Körper mit Kannenkopf darstellt. Mortipot hingegen, ist eher als Geist in einer Kanne abgebildet. Seine Hände und Füße sind ober- und unterhalb der Teekanne zu erkennen und es besitzt ein Gesicht mit Augen und Mund. Auch diese Kanne ist an Stellen zerbrochen (siehe Abb.32)<sup>31</sup>. Dies soll nicht ausschließen, dass es durchaus möglich ist, dass es auch ähnliche Darstellungen zu Mortipot gibt, jedoch unterscheidet es sich von dem hier genutzten Beispiel.

Sehr ähnlich ist auch das Pokémon Mortcha, in dessen Beschreibung ebenfalls steht, dass der Geist eines verstorbenen Teemeisters in ihm haust. Auch hier ist wieder ein Gesicht an dem Gegenstand zu erkennen und diesmal auch kleine Hände, welche in zahlreichen der

---

<sup>28</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/gramokles> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>29</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/durengard> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>30</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/fatalitee> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>31</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/mortipot> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

Darstellungen des Holzschnittes auftauchen. Es stellt ein schwarz-weißes Gefäß dar, in dem Matcha aufbewahrt wird. In diesem Gefäß scheint ein grüner Geist zu sein, welcher einen Löffel hebt (siehe Abb.33)<sup>32</sup>.

Eine spezielle Form dieser *yōkai* sind die *chōchin-obake* oder auch Papierlaternen Geister. Es sind Geister in Form einer Papierlaterne, meistens mit einem Gesicht, einem großen Mund und langer Zunge wie der Druck von Katsushika Hokusai von 1826 zeigt (siehe Abb.34). Der Volksglaube besagt, wenn man ihnen nachts begegnet und auf das Licht der Laterne zugeht, das Licht plötzlich ausgeht und man sich in kompletter Dunkelheit befindet (YUMOTO 2023: 155). Das Pokémon Zwirrlicht erinnert mit seiner runden Form an eine Laterne, zudem leuchten seine roten Augen in der Nacht. Doch wirkt sein Gesicht mehr wie das eines Skelettes. Allerdings erinnert dies auch an die weiße Färbung der Papierlaternen, da Zwirrlicht sonst fast nur dunkelgrau ist, bis auf eine knochenförmige Markierung am Rücken (siehe Abb.35). Doch seine Verbindung zu den Toten und das Essen der Lebensenergie der Menschen in seiner Beschreibung, erinnert erneut an ein *yōkai* <sup>33</sup>. Seine Weiterentwicklungen Zwirrklop und Zwirrfinst entfernen sich mehr von der Form einer Lampe, jedoch behalten sie den Aspekt des leuchtenden Auges bei. Sie nehmen viel mehr eine eigene Form an und man erkennt wie sich das Basis Design in den Entwicklungen so verändert (siehe Abb. 36 und Abb.37).

### 2.3. Gewitter *yōkai*

Auch Pikachu, eines der wohl bekanntesten Pokémon könnte seine Ursprünge in den *yōkai* haben. Ein *yōkai* namens *raijū*, auch genannt die Gewitter Bestie/ das Gewitter Tier, soll für Gewitter und Blitze verantwortlich sein (FOSTER 2024: 245). Es besitzt viele animalische Formen, unter anderem auch eine von 1806 gezeichnete Form von Ban Kōkē, die mit ihren vier Beinen und dem plumpen Körper an das kleine Maus Pokémon Pikachu erinnert. Auch seine Assoziation mit Blitzgewittern in seiner Beschreibung verweist auf den Zusammenhang mit *raijū*. Zumal sein Schwanz auch die Form eines Blitzes widerspiegelt (siehe Abb.39)<sup>34</sup>. Doch

---

<sup>32</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/mortcha> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>33</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/zwirrlicht> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>34</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/pikachu> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

wirkt Pikachu mit seinem Auftreten eher wie eine verniedlichte Version der vergleichbaren Abbildung. Betrachtet man seine Weiterentwicklung Raichu fällt auch die Ähnlichkeit bezüglich des Namens auf (siehe Abb.40). Auch das Pokémon Pamo ähnelt der Darstellung vor allem in seinem plumpen Charakter, weist jedoch wie Pikachu größere Unterschiede, wie beispielsweise die großen Ohren und den kleinen Krallen im Vergleich zu der Darstellung von *raijū* auf. Pamo ist vor allem in orangenen Tönen gehalten, sein Schwanz und Vorderpfoten sind jedoch fast weiß. Seine großen runden Augen, ähneln der Vergleichsdarstellung nicht (Abb. 41)<sup>35</sup>. Beide Pokémon zeigen, dass manche der Inspirationen an *yōkai* vor allem auf ihrer Geschichte basieren und teils weniger auf ihren Designs selbst, sich jedoch meist einzelne designerische Punkte finden, an denen der Ursprung festgemacht werden kann.

Es gibt zudem vermehrt Pokémon, welche dem *raijū* in seiner Wolf-/ Hunde-Form ähneln. Hierzu findet ein Vergleich mit einem Werk von Takehara Shunsen von 1841 statt. Zu sehen sind zwei Tiere, welche auf vier Beinen laufen und wirken wie eine Mischung aus einem Dachs und Hund. Vor allem die langen Krallen sind auffällig. Das einer der Kreaturen scheint auf einem Baum zu Klettern, während das Andere sich in einem Wirbel befindet (Abb.42). Bellektro weist nicht nur die Hundeform des *raiju* in diesem Werk auf, sondern ist auch ein Elektro Pokémon. Die bunten Farben und das weniger aggressive Gesicht unterscheiden sich jedoch vom *raijū*. Allerdings erinnern die gelben Streifen zwischen seinem schwarzen und weißen Fell auch an Blitze (Abb.43)<sup>36</sup>.

Das Pokémon Voltensio hingegen, welcher nach einem Blitz auftreten soll, was ein weiter Hinweis auf die Inspiration an *raijū* sein könnte, wirkt aggressiver in seiner Darstellung, wenn auch seine Form viel spitzer wirkt, nicht wie der *raijū* im Vergleichswerk. Doch sind auch auf beiden Darstellungen ausgeprägte Krallen zu erkennen. Voltensio hingegen hat eine hellblaue und weißliche Färbung, die Blitz ähnlichen Elemente, wie der Schwanz des Pikachus, sind hierbei in den spitzen Fell Stücken an den Beinen erkennbar. Aber auch seine Schwanzform ähnelt einem Blitz (siehe Abb.44)<sup>37</sup>. So werden Elemente der Erzählungen über die *yōkai* auch aktiv in das Design der Pokémon eingebracht. Sie gehen hierbei über die traditionellen

---

<sup>35</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/pamo> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>36</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/bellektro> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>37</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/voltensio> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

Darstellungen hinaus, nehmen jedoch Aspekte traditioneller Geschichten über die Wesen mit auf.

## 2.4. Wasser *yōkai*

*Amikiri* auch genannt Netzschneider sind kleine *yōkai*, welche Hummern in ihrer Form und roten Farbe ähneln. Jedoch besitzen sie einen Schnabel wie ein Vogel und ihre Zangen sind wie Scherren. Sie fliegen durch die Luft wie Fische im Wasser schwimmen und sind dafür bekannt Netze oder auch japanische Schiebetüren zu zerschneiden (FOSTER 2024: 261). Als Vergleichswerk bietet sich ein Bild aus dem Buch *gazu hyakki yagyō* (Die illustrierte Nachtparade der hundert Dämonen) von Toriyama Sekien an. Es zeigt in schwarz-weiß Tönen wie ein *amikiri*, womöglich nachts durch den dunkleren Hintergrund und die helle Laterne, an einer Hausfassade vorbeifliegt. Am Boden unter ihm liegt ein Kissen und ein Papierfächer (siehe Abb.45). Das Pokémon Skorgla ähnelt sich in manchen Aspekten mit diesem *yōkai*. Es hat aber nicht die rote Farbe wie zuvor beschrieben, sondern ist lilafarben. Jedoch lassen sich die Zangen wie im Vergleichswerk auch bei Skorgla finden und es kann zudem durch seine Flügel auch fliegen. Jedoch besitzt es keinen Schnabel, aber dafür einen Schwanz wie ein Skorpion (siehe Abb.46). Somit erinnert es in dieser Hinsicht eher an dieses Tier als ein *amikiri*.<sup>38</sup>

Eine weitere *yōkai* Art, welche mit Wasser in Verbindung gebracht wird, sind die *sazae oni*. Es sind monsterartige Turban Schnecken, welche das Gehäuse als Kopf besitzen. Die Augen schauen aus dem Gehäuse und Seetang bildet die Haare ab. Sie haben einen langen Körper mit zwei Armen mit langen Krallen. Nachts sollen sie auf dem Meer tanzen (FOSTER 2024: 192). So eine Darstellung ist auch auf einem weiteren Werk von Toriyama Sekiens Buch zu erkennen. Hier scheint das *sasae oni* aus einer großen Muschel aus dem Meer hervorzutreten (siehe Abb.47). Auch das Pokémon Lahmus hat eine Muschel, welche sich an seinem Schwanz festbeißt. Es sieht so aus als würde es aus dieser Muschel herauskommen. Es ist von seiner Form plumper als die *sazae oni* Darstellung und sein Körper ist rosa und gelblich. Es besitzt in dieser Entwicklung keinen Muschelkopf, jedoch sind auch hier Arme mit Krallen zu erkennen

---

<sup>38</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/skorgla> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

(siehe Abb.48).<sup>39</sup> In seiner Weiterentwicklung Laschoking in der Galar Region hat es die Muschel als Kopf und die Augen darauf sind ähnlich mit der Vergleichsdarstellung (siehe Abb.49). Man erkennt, dass dieses Pokémon in diesen Aspekten Inspiration von traditionellen Darstellungen angenommen hat.<sup>40</sup>

Auch *namazu* ist ein *yōkai*, welches einen großen Wels darstellt. Man glaubt, dass er unter Japan leben würde und dort Erdbeben verursachen würde (FOSTER 2024: 327). Die Gottheit *Takemikazuchi* aus dem Shintoismus soll ihn versiegelt haben, jedoch bricht er bei Erdbeben aus diesem Siegel aus (PICKEN 2011: 154).<sup>41</sup> Eine Abbildung hiervon findet sich in dem Werk von 1855. Es zeigt *Takemikazuchi* wie er den *namazu* mit einem Siegelstein zu Boden presst und damit ein Erdbeben verhindert. Vor ihm knien Kreaturen in Menschenform, die einen Wels Kopf haben (siehe Abb.50). Schon in der Beschreibung des Pokémon Welsar steht, dass es seine Feinde angreift, indem es die Erde zum Beben bringt, was sich mit der Geschichte des *namazu* gleicht. Auch basiert Welsars Design, wie der Name bereits verrät, auf einem Wels, sodass auch dies gleicht mit dem *namazu*, sogar die dunkelblaue Farbe und eher kleinen Augen sind in beiden Bildern zu finden. Welsar hat jedoch ein großes gelbes W auf seinem Kopf und auch die scharfen Zähne, welche bei *namazu* zu sehen sind scheinen hier nicht vorhanden (siehe Abb.51).<sup>42</sup>

## 2.5. *yōkai* in Frauengestalt

Zwei *yōkai*, die fest miteinander zusammenhängen sind *yuki-onna* und *yukinko*. *Yuki-onna* ist eine blasse Frau mit langem weißem Haar, welche Wanderern in den Schneeregionen im Norden Japans über den Weg laufen soll. Sie trägt in ihren Armen ein Kind in dicker Kleidung, meistens mit einem Strohhut. Sie soll Wanderer auffordern ihr Kind zu halten, tut man dies nicht wird man von ihr in den Schnee runtergeschubst. Nimmt man ihr Kind, so wächst dies

---

<sup>39</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/lahmus> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>40</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/laschoking> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>41</sup> *Namazu* wurde bei den *yōkai* aufgeführt, dass es in der verwendeten Literatur vor allem unter diesen aufgeführt wurde und die Bezüge zum Shintoismus zu unzureichend waren, dieses Pokémon nicht unter *yōkai* aufzuführen (PICKEN 2011: 154).

<sup>42</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/welsar> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

plötzlich und wird so schwer, dass man im Schnee versinkt. Überlebt man dies, so soll man übernatürliche Fähigkeiten erhalten (ROBERTS 2004: 127-128). In einem weiteren Werk aus Toriyama Sekiens Buch ist eine *yuki-onna* zu sehen, welche aus einen überschneiten Bambus hervor schwebt, in ihren Armen erkennt man ein Kleinkind, welches sie fest an sich hält (siehe Abb.52). Die Pokémon Schnepke und seine Weiterentwicklung Frosdedje könnten von diesem *Yokai* inspiriert worden sein. Schnepke ist ein kleines schwarzen Pokémon (siehe Abb.53), welches einen großen Strohhut, der aussieht wie ein Haus, auf sich trägt. Dies könnte das *yukinko* darstellen, auch wenn es eine weniger menschliche Form besitzt, so hat es doch mit 70cm die Größe eines Kleinkindes.<sup>43</sup> Frosdedje hingegen ist größer und scheint einen weißen Kimono zu tragen, durch die Ärmel Form und das Band um die Taille, welches hinten zusammen kommt, dies ähnelt der traditionellen Darstellung. Auch schwebt es wie die Figur in dieser Darstellung. Der Kopf mit seiner lila Grundfarbe und weißen Schicht darüber sowie die Forststücke darauf unterscheiden sich jedoch zu dem langen schwarzen Haar der *yuki-onna* (siehe Abb.54)<sup>44</sup>. Jedoch könnten die Froststücke auch ein Hinweis auf die Schneelandschaft sein, in welcher dieser *yōkai* sich aufhält.

Ein weiteres *yōkai* in Frauengestalt das Einfluss auf ein Pokémon Design nahm, ist *futakuchi-onna*. Sie taucht in der Gestalt einer normalen Frau auf, jedoch besitzt sie unter ihrem schwarzen Haar am Hinterkopf einen großen Mund mit scharfen Zähnen. Mit zwei Haarsträhnen führt sie Essen zu diesem zweiten Mund und verzehrt dadurch das doppelte einer normalen Person (FOSTER 2024: 274). Auch in der Abbildung *futakuchi-onna* im *Ehon Hyaku Monogatari* von Tōka Sanjin ist ein solches *yōkai* zu erkennen. Es ist in einem Kimono gekleidet und sitzt in einen Innenraum eines traditionellen japanischen Hauses und verspeist Teiggebäcke. Sowohl mit ihrem normalen Mund als auch mit dem Mund an ihrem Hinterkopf (siehe Abb.55). Das Pokémon Flunkifer hat ein rundes Gesicht mit einem kleinen Körper in einem hellbraunen Ton und schwarzen Akzenten (siehe Abb.56). Mit diesem Auftreten täuscht es Gegner laut der Beschreibung, bevor es sich umdreht und mit seinem großen schwarzen Mund und mit spitzen Zähnen zubeißt. Hierbei wurden wieder Aspekte der Geschichte dieser *yōkai* mit in die Beschreibung aufgenommen. Auch ist hier, wie in der Vergleichsabbildung, der große Mund mit Zähnen zu erkennen. Jedoch sieht man keine Elemente, welche die Haarsträhnen

---

<sup>43</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/schnepke> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>44</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/frosdedje> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

repräsentieren könnte. Zudem hat dieses Pokémon auch eine männliche Variante, während *futakuchi-onna* immer eine Frau ist, da *onna* im Japanischen für Frau steht.<sup>45</sup>

## 2.6. Weitere *yōkai* Arten

Das *yōkai baku* hat im Gegensatz zu anderen seiner Art gute Intentionen. Es frisst die schlechten Träume der Menschen. Trotzdem ist sein Auftreten das eines Monsters. Es hat den Körper eines Bären, den Kopf eines Elefanten, den Schwanz eines Ochsen und die Beine eines Tigers und seine Augen sollen die eines Nashorns sein (ROBERTS 2004: 12). In den meisten Darstellungen ist es zudem sehr bunt abgebildet. An der Figur eines Schreines von *onnō-hachiman-gū* in *Shibuya* erkennt man einen türkisen Körper mit gelben Malen, seine Unterseite ist rot, ebenso sein Schwanz und die Augen (siehe Abb.57). Auch in der Beschreibung des Pokémon Traumato wird darauf verwiesen, dass dieses sich von Träumen ernährt, jedoch nicht spezifisch von schlechten Träumen. Auch bei Traumato wirkt der Körper wie der eines Bären, nur ist dieser nicht türkis, sondern gelb und braun. Auch der Kopf eines Elefanten ist zu finden. Jedoch haben seine Beine eine andere Form und ebenso sein Schwanz. Auch das aufgerissene Maul ist hier nicht zu finden (siehe Abb.58).<sup>46</sup>

Ein weiteres harmloses *yōkai* ist der *jinmenju*. Es ist ein Bein, an dem Blumen wachsen, welche die Gesichter von Menschen haben, im Herbst werden diese Gesichter zu Früchten. Die Gesichter können lächeln und lachen, lachen sie zu stark, sollen sie vom Baum fallen (FOSTER 2024: 172). Toriyama Sekien hat ein weiteres Buch namens *konjaku hyakki shūi* (Ergänzung zu „Die hundert Dämonen aus Gegenwart und Vergangenheit“) von 1781 in dem eine Darstellung eines *jinmenju* zu finden ist. Sie zeigt, wie dieser *jinmenju* auf einen Vorsprung wächst und die verschiedenen Köpfe jeweils andere Gesichtsausdrücke besitzen (siehe Abb.59). Das Pokémon Kokowei ist auch ein Baum, dessen Früchte verschiedene Gesichtsausdrücke haben und diese gelegentlich abfallen. Jedoch ist Kokowei im Vergleich dazu eine Palme und seine Früchte sind

---

<sup>45</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/flunkifer> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

<sup>46</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/traumato> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

zudem gelbe Kokosnüsse. Man erkennt trotzdem, durch die variierenden Gesichtsausdrücke dieser Kokosnüsse (siehe Abb.60)<sup>47</sup>, dass eine Verbindung zu den *jinmenju* besteht.

Die angeführten Pokémon und *yōkai* Vergleiche zeigen, dass viele Pokémon Elemente aus den traditionellen *yōkai* Darstellungen aufnehmen. Dies bezieht sich auf Farbgebung, Formen, Details, aber auch geschichtliche Hintergründe. Jedoch fällt auch auf, dass im Gegensatz zu den *yōkai* Darstellungen die Pokémon niedlicher in ihrer Form und ihren Gesichtern wirken. Sie schaffen durch diese Darstellungsweise den Sprung von einer bloßen Kopie eines *yōkai* Darstellung zu einer eigenen Interpretation dessen. Diese eigene Interpretation kann auch im jetzigen Zeitalter vermarktet werden und spricht außerdem auch jüngere Altersgruppen an.

### 3. Ähnlichkeiten zu den Gegenständen aus der jap. Kunst

Außerhalb der *yōkai* gibt es auch viele weitere Gegenstände aus der japanischen Kunst auf denen Pokémon Designs basieren könnten bzw. die die Inspiration für solche Designs gegeben haben. In diesem Teil der Arbeit werden Gegenstände genauer betrachtet, die bereits eine längere Geschichte in Japan haben und deren Traditionen bis heute weitergeführt werden. Gegenstände, welche außerhalb von Japan Verwendung fanden und Gegenstände, welche von Kunstgegenständen zu weit abweichen werden hierbei nicht betrachtet. Inwiefern man einen Kunstgegenstand als diesen war nimmt, bzw. einen Gegenstand als ein Kunstwerk beschreiben kann, ist umstritten. Daher wird in dieser Arbeit nur eine Definition gegeben, die als Hilfestellung gilt, um zu verstehen welche Objekte für den Vergleich benutzt wurden. Dabei distanziert sich diese Arbeit von Werken wie von Daniel Martin Feige „Kunst als Selbstverständigung“. Diese Werke versuchen, auf einer bloßen psychologischen Ebene, eine allgemeine Definition zu finden. Auch Feige gibt zu, dass die Kunst als Medium der Selbstverständigung bereits unzureichend ist (FEIGE 2012: 99). Vielmehr ist Kunst etwas was, was aktiv erlebt wird und von einer Person als dieses auch war genommen wird (HAUSKELLER 2000: 194-209). Dies kann mit einer Intention des Künstlers verbunden sein, sein Werk als ein

---

<sup>47</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/kokoweii> (Zuletzt abgerufen 21.07.2024)

Kunstwerk zu kreieren, allerdings ist dies nicht immer nachweisbar. Sind jedoch Verzierungen zu erkennen, so kann dies bereits darauf hinweisen, dass eine künstlerische Intention in diesem Werk sichtbar ist. Im Folgenden werden somit Kunstwerke aus Japan wie beispielweise aus der Jōmon-Zeit oder der Yayoi-Zeit betrachtet, welche Dekorationen aufweisen und auch künstlerische Eigenheiten und Handarbeiten zeigen.

Eines dieser japanische Kunstobjekte sind die *dogū* (Erdfiguren). Sie tauchen in der Mitte der Jōmon-Zeit (14.000 bis 300 v. Chr.) auf und sind kleine, etwa 15-25cm große Terrakotta Figuren. Sie sind meist sehr rundlich geformt und zeigen oft große Augen auf, die geschlossen sind. Meist sind weibliche Figuren dargestellt, jedoch lassen sich auch Männer sowie Tiere finden (NOBOU 2018: 12-15). Auf dem Beispiel Bild erkennt man die *shakōki dogū* aus der späten Jōmon-Zeit. Sie hat einen kleinen Kopf mit einer Krone und großen geschlossenen Augen. Die Schultern darunter sind breit und die abgerundeten Arme schließen mit kleinen Händen ab. An der Taille läuft der Körper enger zu. Die Beine sind ähnlich geformt wie die Arme, jedoch fehlt an diesem Werk ein Bein. Zudem sind an der grauen Terrakotta mehrere Musterungen zu erkennen (siehe Abb.61).

In der Beschreibung des Pokémon Puppance wird auch erwähnt, dass man es in alten Ruinen fand, was auf die Funde der *dogū* verweisen könnte. Puppance hat einen runden hellbraunen Kopf mit einer Spitze darauf, die in der Grundform der Krone der *shakōki dogū* ähnelt. Zudem sind auch hier unter roten Maskierungen große geschlossene Augen zu erkennen, welche dem auch der *shakōki dogū* ähneln. Puppance restlicher Körper ist jedoch rund und seine Arme verlaufen eher quadratisch als rundlich und unterscheiden sich somit von der *shakōki dogū*. Außerdem besitzt es auch außer einer Spitze keine Beine (siehe Abb.62). Laut der Beschreibung wäre zudem Puppance 50cm, dies wäre doppelt so groß wie die meisten Erdfiguren.<sup>48</sup> Seine Weiterentwicklung Lepumentas ist noch größer, 1,50m. Jedoch sieht es in seiner Grundform genauso aus wie die *shakōki dogū*, es besitzt auch eine plumpe Körperform mit Mustern und runden Armen, die Beine sind hierbei jedoch kleiner und die Krone wird wieder nur mit einer Spitze auf dem Kopf angedeutet. Zudem besitzt das Pokémon mehr als zwei Augen, wobei

---

<sup>48</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/puppance> (Zuletzt abgerufen 24.07.2024)

manche von diesen auch geöffnet sind. Die Farbe von Lepumentas ist dunkler als die von *shakōki dogū* und hat zudem gelbe und weiße Elemente (siehe Abb.63).<sup>49</sup>

Nach der Jōmon-Zeit folgte die Yayoi-Zeit (500 v. Chr.- 300 n. Chr.), die weitere Kunstwerke hervorbrachte. Hier sei vor allem die Bronzekunst erwähnt. Einer dieser Gegenstände waren die Bronzespiegel. Sie hatte eine Seite, welche als Spiegel verwendet wurde, während die andere Seite Verzierungen aufwies (NOBOU 2018: 28). Auch der *shinju-kyo* Bronzespiegel aus dem *tsubai-otsukayama kofun, yamashiro*, in Kyoto weist solche Verzierungen auf. Er hat in den äußeren Rändern zackige Muster während in den Kreisen weiter Innen teils wellenartige Strukturen erkennbar sind. Diese formen Körper aus denen auch Gesichter hervortreten. In der Mitte ist zudem eine Halbkugel als Erhöhung angebracht. Um diese Halbkugel sind wiederum vier sehr kleine Halbkugeln und um diese vier kleinen Halbkugeln erkennt man vier etwas größere Halbkugeln (siehe Abb.64).

Schaut man sich diesen Spiegel im Vergleich zu dem Pokémon Bronzel an, so fallen viele Gemeinsamkeiten auf. So ist Bronzel in der gleichen Farbe wie der Spiegel und auch die Halbkugeln sind wieder zu finden. Allerdings sitzen die Äußersten am Rand von Bronzel und in der Anzahl mehr als vier sind. Dies ist somit unterschiedlich zu dem Spiegel. Bronzel besitzt zudem nicht die Muster, sondern nur Kreise um den Mittelpunkt. Zudem besitzt das Pokémon zwei Augen auf seiner Oberfläche (siehe Abb.65). Die runde Grundform des Spiegels bleibt jedoch erhalten und auch die Beschreibung geht darauf ein, dass wie unser Beispiel *shinju-kyo* Spiegel, dieses Pokémon in Grabstätten gefunden wird. Auch der Name Bronzel bezieht sich womöglich auf das Wort Bronze.<sup>50</sup>

Auch seine Weiterentwicklung Bronzong bezieht sich mit seinem Namen auf das Wort Bronze. Jedoch basiert sein Design womöglich auf den Bronzeglocken der Yayoi-Zeit, genannt *dōtaku*. Die Glocken waren klöppellos und hatten Verzierungen, die sich im Bereich der Natur/dem Tierreich wiederfinden. Sie wurden in Ritualen verwendet, um für eine reiche Ernte zu bitten (NOBOU 2018: 28). Bei dem Beispiel *dōtaku* von 2.–1. Jhd. v. Chr. erkennt man die

---

<sup>49</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/lepumentas> (Zuletzt abgerufen 24.07.2024)

<sup>50</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/bronzel> (Zuletzt abgerufen 24.07.2024)

zylinderförmige Basis der Glocke, die mit vertikalen und linearen Linien beschmückt ist und im oberen Bereich zwei Löcher hat. Oberhalb dieser Basis liegt ein Bogen mit Musterrungen und kreisförmigen Elementen, welche an der oberen Hälfte des Bogens sitzen (siehe Abb.66). Auch Bronzong weist die gleiche Grundform auf, wobei sein Bogen sich jeweils seitlich nach außen öffnet. Auch sind die kreisförmigen Elemente hier an der oberen Hälfte des Bogens erkennbar. Wie die *dōtaku* ist Bronzong von innen hohl und hatte eine bronzene Farbe. Auch die Löcher sind vermerkt auf seinem Design, obwohl es keine direkten Löcher sind (siehe Abb.67). Auch die Musterungen wirken vereinfacht bzw. weggelassen. Jedoch stechen seinen roten Augen und seine weißen Zähne heraus, so dass es von einem Gegenstand zu einem lebendigen Wesen gemacht wird. In der Beschreibung finden sich zudem Hinweise darauf, dass Bronzong auch in einem Zusammenhang mit guter Ernte stand wie die *dōtaku*.<sup>51</sup>

Nicht nur den *dōtaku* wurden besondere Fähigkeiten zugesprochen, sondern auch den *daruma* Puppen. Es sind rote runde Puppen, die modelliert werden nach dem Gründer der Zen Tradition im Buddhismus Bodhidharma (auch *daruma* genannt).<sup>52</sup> In früheren Zeiten wurde den Puppen zugesprochen, sie könnten bei Kinderkrankheiten helfen. Heutzutage wird ihnen Schutz für Kinder und im Allgemeinen Glück zugesprochen. Bei Kinderwunsch sollen sie für Fruchtbarkeit sorgen. Sie werde bis heute als Geschenke oder Glücksbringer gekauft und in vielen Schreinen angeboten (FAURE 2011: 45). Auf dem Beispielbild sieht man eine große Anzahl an *daruma*. Sie sind rund und Tragen einen roten Umhang, der denen der Bodhidharma nachahmen soll. Ebenfalls sind goldene Verzierungen sind zu erkennen. Unterhalb ihrer Gesichter steht das Kanji für Sieg, diese Kanji sind meist individuell. Die Augen sind groß und rund und werden oft im Nachhinein fertig gestellt, um den Puppen ihre Augen zu öffnen. Dies soll beispielweise Glück im Unternehmen bringen (FAURE 2011: 46). Zudem besitzen die Figuren dunkle geschwungene Augenbrauen und einen Bart (siehe Abb.68).

Ein Pokémon, dass die Elemente dieser *daruma* Puppen aufnimmt, ist Flampion. Flampion ist ein kleines rotes rundes Pokémon und ähnelt so den *daruma* Puppen in seiner Grundform. Auch dieses Pokémon besitzt Elemente, welche es lebendig wirken lassen und nicht nur den

---

<sup>51</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/bronzong> (Zuletzt abgerufen 24.07.2024)

<sup>52</sup> *Daruma* sind in diesen Teil der Arbeit aufgenommen wurden, da sie spezifisch Gegenstände sind, welche als Kunst gewertet werden können.

Gegenstand, auf welchen es basiert, imitiert-. Es hat kurze Arme und Beine mit kleinen orangenen Füßen und Händen. Dieses zieht es jedoch nach der Beschreibung ein und würde damit komplett die Form einer *daruma* einnehmen. Oberhalb dreier, gelber, ovaler Musterungen sind zwei große simple Augen zu erkennen und gelbe Augenbrauen, die zwar nicht die gleiche Farbe wie die schwarzen der *daruma* aufweisen, aber diesen stark ähneln. Statt einer Nase mit Bart weist Flampion einen kleinen Mund auf (siehe Abb.69).<sup>53</sup>

Ein weiteres Objekt, welches sich oft in buddhistischen Tempel wiederfinden lässt sind die *fūrin*. Es sind kleine runde Glas Glöckchen in an denen ein Stück Papier hängt. Bewegt dieses sich im Wind so hört man den Klang der *fūrin* (BELLANDO 2020: 53). Auf dem Beispiel Bild vor einem buddhistischen Tempel sieht man verschiedenste Verzierungen auf dem Glassteil der *fūrin*. Auch der Papierteil wurde farblich angepasst, er kann wie in diesem Beispiel Schriftzeichen darauf haben (siehe Abb.70).

Das Pokémon Palimpalim bezieht sich schon mit seinem Namen auf das Geräusch, welches die Windglöckchen erzeugen, wenn Wind aufkommt. Auch in seiner Beschreibung steht, dass es sich wie die *fūrin* an Äste oder Häuser hängt, dies ist auch auf dem Beispiel Bild zu erkennen. Palimpalim ist zudem ähnlich aufgebaut wie die *fūrin*. Es besitzt oben einen gelben Saugknopf anstatt der Schnur zum Aufhängen. Darunter ist es rund, wie der Glassteil der *fūrin* und auch der untere Teil ähnelt von der Form dem Stück Papier an der *fūrin*. Palimpalims Körper ist weiß mit pinken Akzenten. Sie könnten auf die Bemalungen an dem Glass der *fūrin* verweisen, sind jedoch nicht so detailreich und wirken eher wie Flecken. Ein weiterer Unterschied sind die kleinen Hände am oberen Teil des Pokémon zusammen mit gelben Augen und einem Mund, welche dem Pokémon Lebendigkeit verleihen (siehe Abb.71).<sup>54</sup>

Dieses ausgewählten Pokémon, welche mit Objekten verglichen wurde, die nach der zuvor aufgestellten Definition als Kunst bewertet werden können, zeigt wiederum weitere designerische Aspekte der Pokémon. Pokémon Designs bekommen ihre Inspiration von Kunstobjekten. Sie geben aber diesen Objekten auch Leben, indem man ihnen Gesichter und

---

<sup>53</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/flampion> (Zuletzt abgerufen 24.07.2024)

<sup>54</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/palimpalim> (Zuletzt abgerufen 25.07.2024)

Hände/ Pfoten gibt. Sie lassen die Pokémon Expressionen zeigen und Handlungen ausführen. Allerdings erinnert die Grundstruktur des Designs weiterhin an die Objekte, auf denen sie basieren.

#### 4. Parallelen zu Göttern bzw. *kamis*

Immer wieder sind in den vorigen Teilen der Arbeit religiöse Geschichten aus dem Shintōismus und Buddhismus aufgetaucht, die anscheinend Einflüsse auf die Designs von Pokémon nahmen. Diese zwei Religionen sind, die meist verbeitesten in Japan, daher scheint die Inspiration an den Glauben an diese beiden Religionen nahe liegend. Shintōismus ist Japans einzige einheimische Religion. Shintō steht für den Weg der Götter und beschäftigt sich mit der Verehrung von *kami*. Einer Art übernatürlicher Wesen oder auch Götter. Tiere, Objekte und auch bestimmte Orte können ihren eigenen *kami* besitzen. Der Buddhismus hingegen entwickelte sich in Indien und kam über China nach im 6. Jh. Japan. Nach diesem Glauben sind alle Lebewesen in einem endlosen Zyklus der Wiedergeburt, außer Buddhas und Bodhisattwas. Diese haben die Erleuchtung erlangt. Man fokussiert sich hierbei auf die Moral und philosophischen Probleme (FRYDMAN 2022: 11-19). Im Folgenden wird sich mit verschiedenen Darstellungen von *kami* und anderen spirituellen Wesen auseinandergesetzt, die auf die Designs der Pokémon Einfluss nahmen und sich nicht kreuzen mit *yōkai* Darstellungen oder bestimmten Objekten, welche im Zusammenhang mit Religionen standen.

##### 4.1. Tier Kami

In diesen Teil der Arbeit werden wiederum auch Kreaturen wie der *tengu* betrachtet, welche in vielen Quellen als ein *yōkai* bezeichnet wird und in diese Kategorie auch passen könnte. Der *tengu*, eine Kreatur mit menschlichem Körper, aber übersät mit Federn, hat zudem auch einen Vogelkopf und Flügel, welche an *garuda* erinnern. Garuda ist das Reittier der Gottheit *vishnu*. Diese Inspiration ist naheliegend und könnte über China nach Japan gekommen sein. Durch diese religiösen Hintergründe der *tengu* werden sie in diesen Teil der Arbeit behandelt. *Tengu* kommen in verschiedenen Formen und haben teils auch ein menschliches Gesicht mit einer

langen Nase wie der *konoha-tengu* auch genannt Baumblatt *tengu* (FRYDMAN 2023: 170-172) (SEKIEN 2017: 10). Zudem hat er einen langen Bart und kleinen Hut. Man erkennt an der Statur dessen zudem einen Fächer auch Blättern, welchen er bei sich trägt. In seiner anderen Hand hält er eine Rolle hoch. Seine Kleidung ist eine obere Robe mit Hosen und Stiefeln darunter. Hinter ihm erkennt man an der Statur auch seine großen Vogelflügel (siehe Abb.72).

Es ist naheliegend das Pokémon Tengulist mit den *tengus* zu vergleichen, da es bereits *tengu* im Namen enthält. Das Pokémon ist die Weiterentwicklung von Blanas und ist ein kleines braunes Wesen mit weißen Fellschopf über sich. Es sind Elemente des *konoha-tengu* zu erkennen in Tengulists langer Nase und seinen Händen, welche wie Blätterfächer aussehen. Jedoch sind keine Flügel zu erkennen, wie alle *tengus* eigentlich aufweisen (siehe Abb.73). Jedoch verweist die Beschreibung darauf, dass es eine Legende gäbe, dass Tengelist ein ein Vogel Pokémon war, welche für seine Missetaten eine göttliche Strafe bekam und seinen Schnabel und Flügel verlor.<sup>55</sup>

Ein weiteres Wesen, welches ein Tier ähnelt ist der *fēnghuáng*, im Japanischen genannt *hō-ō*. Es ist ein Vogel mit langem Kopf und langen Beinen, welcher einen Pfau oder Fasan ähneln. Seine Färbungen sind meist unterschiedlich auffindbar, basierend meist auf dem Land und der Region, aber die fünf Farben gelb, grün, rot, blau und weiß immer auffindbar. Da dieses Wesen nur in religiösen Schriften im Zusammenhang mit dem Shintoismus auftauchte wurde sie in diesem Teil der Arbeit aufgenommen (NOZEDAR 2006: 37). Auf dem Beispiel Werk aus dem 18. Jahrhundert auf einem *bingata* panel (bemale Textilien) sieht man zwei *hō-ō* Vögel mit Lotus Blumen. Die Vögel haben einen langen roten Kopf mit einzelnen blauen Federn und einem roten Schnabel. Zudem wirken einzelne Federn an seinen Kopf länger und stehen hervor. Ihre Flügel sind ausgebreitet und sind rot gefärbt wie ihr Körper. Eine Reihe Federn in den Flügeln ist gelb. An dem unteren Vogel ist zudem zu erkennen, dass die hinteren Federn am Körper auch gelb und blau sind. Ihre Schwanz Federn sind rot und gelb und erinnern mit dem Ende an Pfauen Federn. Zwischen diesen sind zudem grüne Federn. An dem unteren *hō-ō* sind zudem roten lange Füße zu erkennen. Die umliegenden Lotus Blüten weisen die gleichen Farben auf wie die Vögel (siehe Abb.74).

---

<sup>55</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/tengulist> (Zuletzt abgerufen 30.07.2024)

Der Name des Pokémon Ho-Oh ähnelt bereits dem *hō-ō*. Auch in seiner Beschreibung wird darauf verwiesen, dass dieses Pokémon wie der *hō-ō* mit seinen Federn ein Glückssymbol darstellt. Ho-Oh besitzt ähnliche Farben wie die *hō-ō* in der Beispiel Darstellung. Sein Körper ist rot und seine Unterseite weiß. Auch Ho-Ohs Kopf ist rot, jedoch ist sein Schnabel gelb und seine längeren Federn ist auf seinem Kopf und ist auch gelb. Um seine Augen rum hat er einen schwarzen Kreis, welches sich unterscheidet vom dem Beispiel *hō-ō*. Jedoch hat es wie dieser einen langen Hals, wobei Ho-Oh einen grünen Streifen um diesen hat. An Ho-Ohs Flügeln sind statt einer gelben Feder Reihe eine weiße sowie grüne Feder Reihe erkennbar. Ho-Oh hat auch ausladende Schwanzfedern, jedoch ähneln diese nicht einem Pfau und sind gelb. Auch Ho-Ohs Füße haben eine andere Färbung als die im Beispielwerk und sind gelb (siehe Abb.75).<sup>56</sup>

## 4.2. Weitere Kami

Im Shintoismus gibt es zudem vermehrt *kamis*, welche im Zusammenhang mit den Elementen gesehen werden. *Fūjin* ist einer dieser *kami* und wird auch als Gott des Windes bezeichnet. Er tritt meistens auf als ein grüner Goblin (EDGELL 2023: 66-72). So auch in der Darstellung von Tawaraya Sōtats auch Faltschirmen aus dem 17. Jahrhundert. Auf gold braunen Hintergrund tritt *fūjin* hervor auf einer schwarzen Rauch Wolke. Er hat einen grünen Körper mit einen Goblin Kopf mit weit aufgerissenen Augen und Mund. Seine braunen Haare sehen ab und er besitzt ein Horn auf seinen Kopf. Um seine Schulter trägt er blaue und weiße Bänder, solch ein weißes Band hält er zudem in seinen Händen in einem Bogen über sich. Um seine Hüfte trägt er grün, rot, weiß und braune Stoffe und an seinen Knöcheln sind goldene Ringe erkennbar (siehe Abb.76).

Auch das Pokémon Boreos reitet wie *fūjin* auf einer Wolke, jedoch ist diese rund und weiß. Seine Form und auch sein Kopf erinnern stark an die Goblin Form des *fūjins*, zudem weißt es auch seine grüne Farbe auf. Jedoch hat es auch lilane Musterungen auf seinen Körper und einen weißen Bart. Die abstehenden Haare und das Horn sind auch bei Boreos zu finden, hier sind die Haare jedoch weiß und es sind wie lilane Hörner erkennbar. Womöglich eins der größten

---

<sup>56</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/ho-oh> (Zuletzt abgerufen 04.08.2024)

Unterschiede ist die Darstellung der Bänder um seinen Körper. Es wird in Form einer lila beigen Route dargestellt, welche sich um seinen Körper fügen und laut Beschreibung Stürme erzeugen kann (siehe Abb.77).<sup>57</sup>

Auffällig bei Pokémon, welche auf *kamis* basieren ist, dass diese meist auch im Spiel als legendäre Pokémon bezeichnet werden und diese verehrt werden oder als Legende beschrieben werden. In dem Spiel wurde nie eine offizielle Religion festgelegt, jedoch scheinen Elemente echter Religionen wie des Shintoismus Einfluss auf das Spiel, bzw. die Pokémon Designs zu nehmen. So lassen sich verschiedene Designs finden, welche in ihrer Ähnlichkeit zu ihrer Inspirationsquelle variieren. Jedoch gibt es meist in den Beschreibungen weitere Verweise darauf, dass sie ihre Inspiration von bestimmten *kamis* nahmen.

## 5. Andere Inspirationen und limitierte Designs

In diesem Teil der Arbeit wird sich mit Pokémon Designs befassen, welche nicht in die zuvor erstellten Kategorien passten oder limitierte Designs waren. Pokémon Company bringt oft verschiedene Versionen von beispielsweise Pikachu raus um diese Designs für Merchandise zu verwenden. Oft sind diese zeitlich limitiert. Auch diese Designs enthalten Elemente, welche Inspiration von der traditionellen Japanischen Kunst finden.

### 5.1. Inspiration durch traditionelle Kleidung bei Plüschtieren

Zunächst werden Pikachu Plüsch Designs betrachtet. Pikachu Plüschtiere kommen in allen möglichen Designs unter anderem tragen sie auch traditionelle japanische Kleidung. Es gibt zwei Hochzeit Pikachu, welche die traditionellen *kimono* tragen. Das männliche Pikachu trägt einen *montsuki kimono* in schwarz, mit zwei Pokebällen auf diesen, der untere Teil des *kimono* ist schwarz-weiß gestreift (siehe Abb.78). Vergleicht man dies mit einem echten *montsuki kimono*

---

<sup>57</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/boreos> (Zuletzt abgerufen 04.08.2024)

so erkennt man keinen Unterschied, außer, dass die Male an dem Kimono durch die Pokebälle ersetzt wurden (siehe Abb.79). Es ist ein kleines Detail durch, dass Pokémon Company die markanten Pokebälle mit aufnimmt und das Design leicht ändert. Es gibt hierzu auch einen weiblichen Pikachu part. Sie trägt einen *shiromuku kimono* welcher weiß ist und vereinzelt rote Elemente aufweist, wie in der Schleife auf der Brust. Auf dem Kopf trägt sie eine Kopfbedeckung namens *wataboshi* (siehe Abb.80). Auch dieses Design gleicht sich mit dem echten *shiromuku kimono*, jedoch sind in dem gewählten Beispielbild keine roten Elemente, dies variiert jedoch. Auch ist auffällig, dass der Stoff im Beispielbild Blumenmusterungen aufweist, diese sind bei der Pikachu Version nicht zu finden (HIENER 1997: 7-24).

Es gibt auch ein Pikachu Plüsch Design wo es einen Kimono mit der traditionellen Musterung *kōji tsunagi* trägt (siehe Abb.81). Vergleicht man es mit einem echten *kimono*, so fällt auf, dass sogar Elemente wie der *obi* und die *obidome* Schleife übernommen wurden (siehe Abb.82). Auch die großen *tamato* Ärmel sind übernommen wurden, sowie das Haarteil *kamikazari*. Nur das traditionelle Schuhwerk wurde nicht übernommen und stattdessen sieht man die Pfoten des Pikachu (MILHAUPT 2014: 16-17).

Oft gibt es Pikachu Plüsch Designs, welche zeitlich limitiert zum neuen Jahr rauskommen. Eines dieser Designs zeigt Pikachu in einen *hanten* (siehe Abb.83), einer traditionellen Jacke, welche meistens zuhause getragen wird. Die Musterung darauf ist keine traditionelle wie im Vergleichsbild (siehe Abb.84), sondern hat auch hier wieder Pokebälle abgebildet. In seiner Hand hält das Pikachu eine *daruma* Puppe, welche bereits in dieser Arbeit zuvor aufgetreten sind und ein wiederholendes Inspirations Element für Pokémon Designs zu sein mag.

Die Firma selbst gibt in ihrem Merch Shop auch vermehrt genaue Hinweise auf die traditionelle Kleidung und geht auch auf Bedeutungen ein, wie die von *daruma* Puppen (siehe Abb.68). Es ist also direkt nachweisbar, dass die Inspirationen von traditioneller Kleidung stammen, auch wenn bei genauerer Betrachtung leichte Unterschiede auffallen und oft Pokebälle mit in Musterungen gemischt werden.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> <https://www.pokemoncenter.com/product/701-00225/pikachu-celebrations-years-end-pikachu-poke-plush-8-in> (Zuletzt abgerufen 05.08.2024)

## 5.2. Japanische Filme als Inspirationsquelle

In der weiteren Recherche viel zudem der Blick auch auf andere Medien aus dessen Pokémon Inspirationen fanden. Hierbei viel auch, dass es parallelen zwischen einigen Pokémon Designs und Monstern aus japanischen Filmen gibt. Diese vielen nicht unter die Kategorie yōkai. Zudem lässt sich abschreiten, dass Filme keine Kunst sind und damit hier nicht aufgefasst werden sollten. Zu einer annähernden Definition von Kunst ist diese Arbeit bereits im Teil zu Kunstgegenständen gekommen. Diesem soll hinzugefügt werden, dass auch die ästhetische Wirkung einen wichtigen Teil einnimmt in der Kunst und daher der Film auf dieser Ebene auch in diese miteinbezogen werden kann (KOCH 2016: 1-33).

Godzilla ist einer der bekanntesten japanischen Filme. Der Film, welcher erstmals 1954 erschien und sich bis heute als Franchise weiter zieht verbreitete sich auch in der westlichen Welt. Godzilla selber ist ein riesiges echsenartiges Monster (siehe Abb.85), welches aus seinem Mund einen Hitzestrahler schießen kann (STYMEIST 2009: 8). Das Pokémon Espinodon scheint im Vergleich Godzilla ähnlich. Wie Godzilla steht es auf zwei Beinen mit kleinen Armen mit Krallen an diesen. Auch die graue Farbe von Godzilla ist wiederzufinden. Genauso wie sein Dino ähnlicher Kopf und die Zacken am Rücken. Jedoch besitzt Espinodon keine scharfen Zähne und nicht so viele Zacken wie Godzilla. Zudem hat es ein paar silberne Elemente am Bauch, Kopf sowie Rücken, diese sehen teils aus wie Eiszapfen (siehe Abb.86). Dies spiegelt den Typ Eis wieder zu welchen Espinodon gehört. In seiner Beschreibung wird darauf verwiesen, dass Espinodon aus seinem Mund einen Kältestrahl schießen kann, was wiederum eine Anspielung auf den Hitzestrahler von Godzilla sein könnte.<sup>59</sup>

In einigen Godzilla Teilen taucht zudem eine mechanische Godzilla Variante auf, welche ein Roboter komplett aus Metallteilen ist (siehe Abb.87) (STYMEIST 2009: 8). Auch an diesen fand ein Pokémon Inspiration. Eisendorn ist zwar nicht komplett grau, sondern hat viele grüne Elemente, weißt jedoch viele mechanische Elemente auf. Es hat wie Godzilla zwei Beine auf denen es steht und zwei kleinere oben am Körper. Auch der dünner werdende Schwanz sowie

---

<sup>59</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/espinodon> (Zuletzt abgerufen 08.08.2024)

die Zacken am Rücken sind im Design enthalten. Auch sein Kopf wirkt Dino ähnlich und scharfe Zähne sowie Krallen werden angedeutet (siehe Abb.88).<sup>60</sup>

In den Film *Godzilla vs. Hedorah* von 1971 taucht erstmals die Kreatur Hedorah auf. Es ist ein riesiges Smog Monster, worauf auch der Name verweist, dass *hedoro* im japanischen Schleim bedeutet (HENDRIX 2010: 55–57). Es ist ein großer silberner Schleimhaufen mit großen roten Augen (siehe Abb.89). Dies ähnelt dem Design von dem Pokémon Sleima, welches auch einen Schleimhaufen darstellt mit Augen. Jedoch ist dieser lila und die Augen schwarz-weiß, auch stechen hier Arme hervor (siehe Abb.90). In seiner Beschreibung wird jedoch auch darauf verwiesen, dass das Pokémon aus Abfällen besteht.<sup>61</sup>

Eine weitere Kreatur, welche bekannt wurde neben Godzilla ist Baragon. Erstmals erschien es in Ishirō Hondas Film *Frankenstein vs. Baragon* in 1965 und wurde später bekannt in Filmen wie *Godzilla, Mothra and King Ghidorah: Giant Monsters All-Out Attack* in 2001 (SAKAMOTO 2020: 225-229). Baragon ist erinnert an einen Dino mit einem großen Maul und Ohren. Es besitzt zudem Stacheln im Nacken. Es hat vier Beine, läuft jedoch meist nur auf den zwei Hinterläufen, und hat einen echsenartigen Schwanz. Markant in seinem Design ist zudem ein großes Horn zwischen seinen Augen, welches gegen seine graue Hauptfarbe in weiß-gelb hervorsteht (siehe Abb.91). Das Pokémon Nidoking hat sehr ähnliche Merkmale. Auch dieses Pokémon besitzt vier Beine, läuft jedoch auch seinen Hinterbeinen. Sein Schwanz wirkt auch Echsenförmig. Auch bei ihm lassen sich die Stacheln im Nacken sowie die großen Ohren und Maul wiederfinden. Das markante Horn zwischen den Augen weist Nidoking auch auf, nur ist dieses lila wie der Rest seines Körpers (siehe Abb.92). Dieser wirkt so als bestünde er aus Platten, jedoch gibt es in der Beschreibung keine weiteren Verweise darauf.<sup>62</sup> Somit unterscheidet sich die Hautstruktur von der des Baragon.

Dieser Teil der Arbeit zeigt wie weit die Inspirationen der Pokémon reichen. Die japanische Kunst in ihrer ganzen Bandbreite stellt eine Inspirationsquelle für Designs von Pokémon da. So

---

<sup>60</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/eisendorn> (Zuletzt abgerufen 08.08.2024)

<sup>61</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/sleima> (Zuletzt abgerufen 13.08.2024)

<sup>62</sup> <https://www.pokemon.com/de/pokedex/nidoking> (Zuletzt abgerufen 13.08.2024)

findet man in Merch Elemente der traditionellen Kleidung wieder. Auch alte japanische Kultfilme prägten die Designs von einigen Pokémon. Bei diesen sieht man teils sehr starke Ähnlichkeiten, jedoch werden immer einzelne Elemente geändert, wie beispielweise die Farbe der Pokémon, sodass ein eigenes Design daraus entsteht. Auch hier wirken die Pokémon meist wie eine niedlichere Variante der Inspirationen, wie auch zuvor bei den *yōkai* auffiel.

## 6.Fazit

Diese Arbeit sollte sich genauer mit den Designs von Pokémon befassen und heraus stellen in wie fern diese mit japanischer Kunst zusammenhängen und Inspirationen davon nahmen. Vor allem lassen sich viele Ähnlichkeiten zu *yōkai* Darstellungen finden. Diese waren nicht nur in *ukiyo-e* sondern auch in *netsuke* zu finden. Es wird vermehrt die Form der *yōkai* in die Pokémon Designs mit aufgenommen. Füße, Körper und Gesichter ähneln teils stark den Vergleichsobjekten und auch in der Farbigkeit lassen sich Überschneidungen finden. Auffällig war jedoch, dass die Pokémon durch ihre teils bunteren Farben und verniedlichten Gesichter nicht unheimlich wirkten wie die meisten *yōkai*. Diese niedlicheren Kreaturen scheinen freundlicher für eine jüngere Zielgruppe.

Auch bei Kunstgegenständen wie die *daruma* Puppen finden sich viele Vergleichspunkte, wie Form und Farbe wieder. Jedoch kommt hier hinzu, dass den Pokémon durch Gesichter und Arme Lebendigkeit eingehaucht wird, sodass sie nicht bloße Gegenstände mehr sind. Durchgehend auffällig ist zudem, dass sowohl bei den *yōkai* als auch bei den Kunstgegenständen oft auch Bezüge genommen wurden zu den Hintergründen und der Geschichte des jeweiligen Vergleichswerk in der Beschreibung der Pokémon. Dies fällt vor allem bei dem Vergleich zu *kamis* auf, wo auch in der Beschreibung der Pokémon erwähnt wird, dass sie als legendär und verehrt gelten.

Immer wieder war es in dieser Arbeit wichtig sich mit dem Begriff der Kunst zu beschäftigen und es ist auffällig wie umstritten dieser ist. Betrachtet man den Kunstbegriff jedoch als ein loses Verständnis von Wahrnehmungen und Intentionen in Beziehung zur Kunst. Also in einen

Zusammenhang wo der Betrachter und der Künstler selbst Entscheidungsfähigkeit haben den Kunstbegriff Objekten zu zuschreiben, so lässt sich eine große Bandbreite der Kunst erfassen. Durch diese war es möglich auch japanische Kleidung und Filme in diese Arbeit mit einzubeziehen. Im Vergleich mit japanischer Kleidung wie den *kimonos* fällt auf, dass der Einfluss der japanischen Kunst über die gezeichneten Pokémon Designs hinweg geht und sich auch im Pokémon Merchandise wiederfinden lässt. Dies ist auch im bewussten Sinne der Firma, welche mit japanischem Künstler zusammenarbeitet und auch in die Beschreibungen der Produkte Hinweise auf die Herkunft der Kleidungsstücke gibt. Der Einfluss der Toho-Filme ist auch bei Pokémon zu finden gewesen. Somit haben die Monster aus den Filmen starken Einfluss auf die Designs der Pokémon genommen, sodass auch hier wieder diese wie eine verniedlichte Form dieser wirken.

Wie stark die Unterschiede, aber auch Ähnlichkeiten sind ist unterschiedlich und lässt sich nicht verallgemeinern. Manche Pokémon Designs ähneln nur der Grundidee des Vergleich Gegenstandes, während andere fast alle markanten Merkmale aufnehmen. Jedoch lässt sich feststellen, dass die japanische Kunst einen starken Einfluss auf die Designs von Pokémon nimmt und dies womöglich in der Zukunft auch weiterhing tun wird. Ob aus der Yayoi-Zeit oder der Moderne japanische Kunst inspiriert Spiele wie Pokémon stark und zeigt wie auf der Basis dieser neue Kreationen geschaffen werden können.

Diese Arbeit kann jedoch nur einen kleinen Ausblick in dieses durchaus weitgefächerte Thema geben. Trotz der Bemühung möglichst viele Pokémon Designs mit aufzunehmen wurden trotzdem einige Designs ausgelassen, welche man mit aufnehmen hätte können und diskutieren könnte ob diese vielleicht auch Inspirationen an japanischer Kunst fanden. Zudem trifft diese Arbeit immer wieder auf das Problem der Definition der Kunst. Es wäre hilfreich gewesen gegeben falls dies bereits am Anfang aufzufassen und eine größere Definition aufzustellen. Als Lösungsweg im Schreibprozess selber wurde jedoch die Wahl getroffen dies erst zu tun bei den Themen selbst wo das Problem auftrat.

Jedoch erschien es wichtig dieses Thema der Pokémon weitgehend aufzufassen, da Videospiele in ihrer Popularität immer wieder ein Thema sind. Auch Pokémon ist immer wieder ein Diskussions Thema, so kam um 2020 vermehrt Literatur zu dem Spiel Pokémon Go raus,

welches Schlagzeilen machte durch seinen Einfluss auf die Bewegung der Menschen (KHAMZINA 2020: 270-281). Da die Popularität von Pokémon sich scheinbar in den Jahren gehalten hat, wird es weiterhin ein Thema sein mit welchen sich Menschen beschäftigen. Diese Arbeit könnte in ein paar Jahren womöglich mit neuen Generationen von Pokémon wiederholt werden.

## 7. Abbildungsverzeichnis



Abb.1.

Tanzender Fuchs. Ohara Koson. Japan. Ca. 1910. *Ukiyo-e*. The Cleveland Museum of Art, Cleveland, OH.

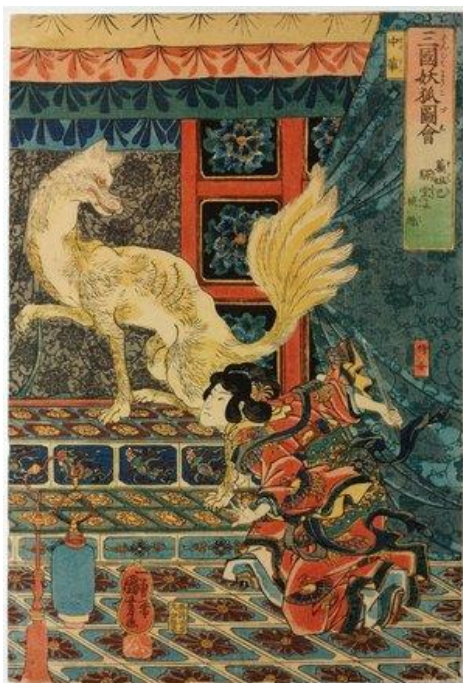


Abb.2.

Der magische Fuchs der drei Länder. Utagawa Kuniyoshi. Japan. 1849-1850. *Ukiyo-e*. The British Museum, London.



Abb.3.

Vulpix. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.4.

Vulnona. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.5.

Alola-Vulnona. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.6.

Evoli. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.7.

Kleptifux. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.8.

Gaunux. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.9.

Fynx. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.10.

Zorua. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.11.

Zoroark. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.12.

Humorvolle Szenen an den berühmten Orten Tokios. Utagawa Hiroshige III. Japan. 1883.  
*Ukiyo-e.*



Abb.12.

*Netsuke* eines *Kappa*. Künstler unbekannt. Japan. 18.Jh. *Netsuke*. 4,1cm x 3,5cm. The Metropolitan Museum of Art.

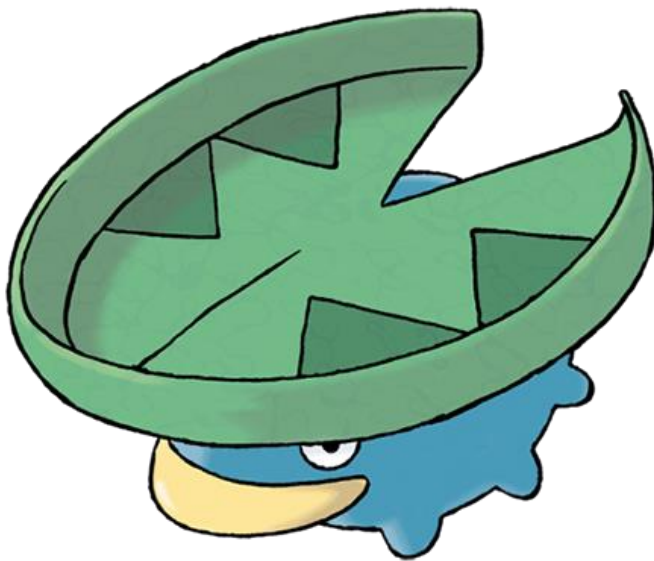


Abb.14.

Loturzel. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.15.

Lombrero. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.16.

Kappalores. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.17.

Chilingel. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.18.

Halupenjo. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.19.

Drache. Soga Nichokuan. Japan. Frühes bis Mitte 1600. Faltschirm. 158.1 x 304.8 cm. The Cleveland Museum of Art, Cleveland, OH.



Abb.20.

Garados. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.21

Dratini. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.22

Dragonir. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.23.

Grolldra. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.24

*Kamaitachi*. Toriyama Sekien. Japan. 1781. Holzdruck. Met Museum.



Abb.25.

Schniebel. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.26

Teekessel Waschbär. Katsushika Hokusai. Japan. 1848. Hängerolle. 25.6 x 30.9 cm.  
William Sturgis Bigelow Collection.

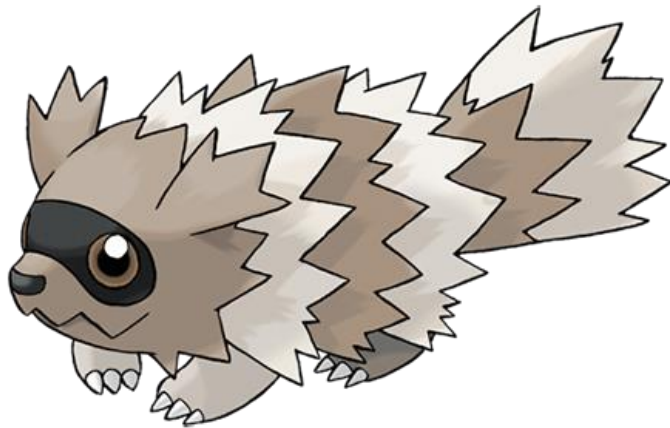


Abb. 27

Zigsachs. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.28

Eine neue Sammlung von Monstern. Utagawa Shigekiyo. Japan. 1860. Holzdruck. 36.8 x 24.9 cm. Museum of Fine Arts, Boston.



Abb.29

Gramokles. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.30

Durengard. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.31

Fatalitee. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.32

Mortipot. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.33

Mortcha. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.34

Der Geist von Oiwa. Katsushika Hokusais. Japan. 1831–32. Holzdruck. 26.3 x 18.9 cm. Museum of Fine Arts, Boston.



Abb.35

Zwirrlicht. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 36

Zwirrklop. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 37

Zwirrfinst. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.38

Der *raijū*. Ban Kōkē. Japan. 1806.

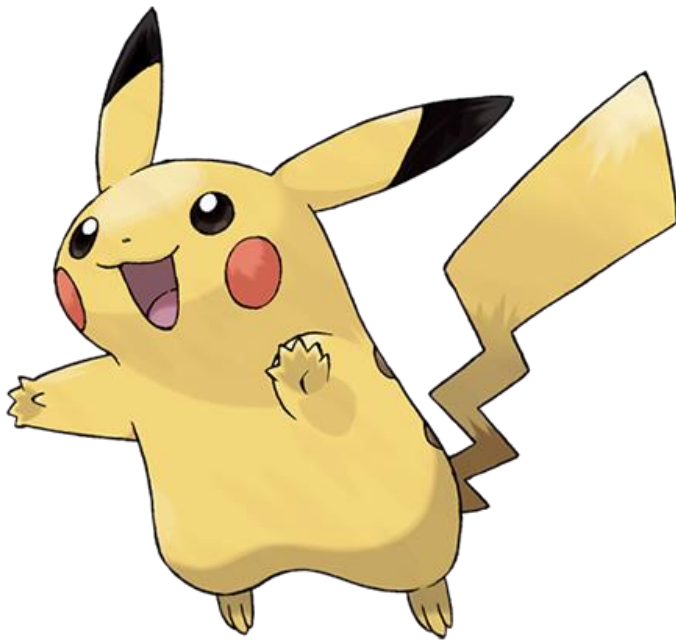


Abb.39

Pikachu. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.40

Raichu. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 41

Pamo. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.

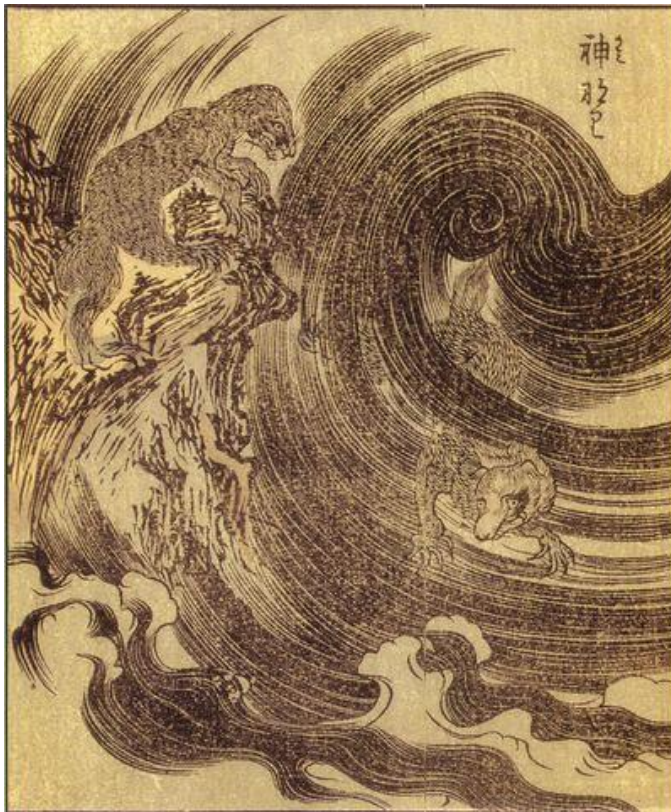


Abb. 42

Das Monster was zur Erde fällt in einem Blitz. Takehara Shunsen. Japan. 1841.



Abb. 43

Bellekro. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 44

Voltenzo. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.45

Amikiri. Toriyama Sekien. Japan.18.Jh.. 19.2 x 28.4 cm



Abb.46

Skorgla. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.47

Sazae-oni. Toriyama Sekien. Japan. 1784.



Abb.48

Lahmus. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.49

Laschoking. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 50

Takemikazuchi nagelt einen Wels mit einem Geisterstein fest, um Erdbeben zu verhindern.  
Künstler unbekannt. Japan. 1855.

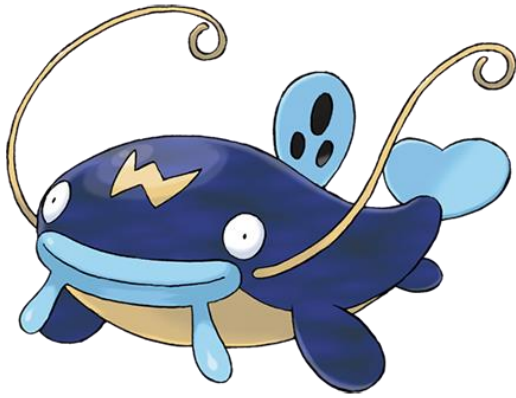


Abb.51

Welsar. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.52

*Yuki-onna*. Toriyama Sekien. Japan. 1781.



Abb.53

Schneppke. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.54

Frosdedje. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 55

*Futakuchi-onna*. Tōka Sanjin. 18.Jh. Japan. *Ukiyo-e*.



Abb.56

Flunkifer. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.57

*Baku*. Künstler unbekannt. 1612. Schrein von Konnō-Hachiman-gū in Shibuya. Skulptur.



Abb.58

Traumato. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 59

*Ninmenju*. Toriyama Sekien. 1780. Japan.



Abb.60

Kokowei. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 61

*Shikōki Dogū*. Künstler unbekannt. 1000–400 v. Chr., Terrakotta. Tokyo National Museum.

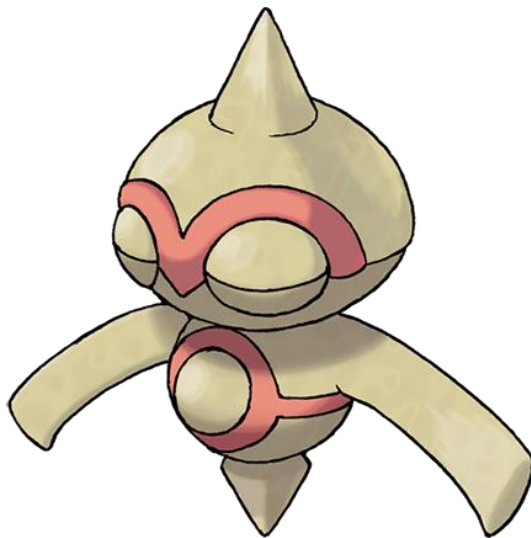


Abb. 63

Puppance. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 63

Lepumentas. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.64

*Shinju-kyo* Bronzespiegel. Künstler unbekannt. 250 – 538. Tsubai-otsukayama kofun, Yamashiro, Kyoto.

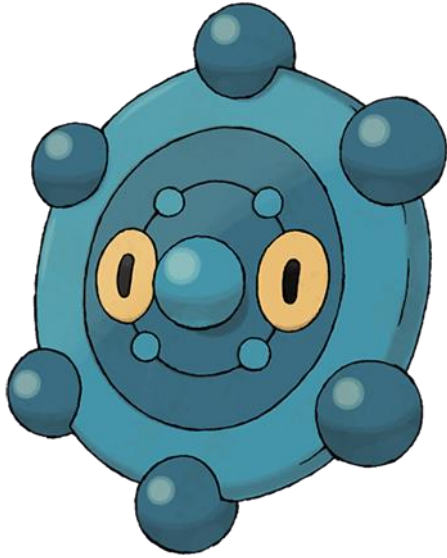


Abb.65

Bronzel. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.66

*Dōtaku*. Künstler unbekannt. Japan. 2.–1. Jhd. v. Chr.. Bronzeglocke. Lacma, Los Angeles County Museum of Art.



Abb.67

Bronzong. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.68

*Daruma Puppen.* Künstler unbekannt. Japan, Katsuō-ji Tempel.



Abb.69

Flampion. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.70

*Furin*. Künstler unbekannt. Japan, buddhistischer Tempel. Glasglöckschen.



Abb.71

Palimpalim. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.72

*Konoha-tengu*. Künstler unbekannt. Japan, Kenchō-ji Tempel. Steinatur.



Abb.73

Tengulist. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.74

*Hō-ō* Vögel und Blumen. Künstler unbekannt. Japan. 18.Jh.. Bingata Panel. 37.5 x 45.1 cm.  
The Metropolitan Museum of Art.



Abb.75

Ho-Oh. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.76

*Fūjin*. Ogata Korin. Japan. 17.Jh. Ausschnitt Faltschirm.



Abb.77

Boreos. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.78

Pikachu Hochzeit: Hochzeit Kimono Pikachu (männlich) Plüsch. Künstler unbekannt. Phillipen. 2000-2020. Plüsch. 22,86cm x 13,97cm.



Abb.79

Shinto Hochzeit. Photograph unbekannt. Japan. 2000-2020.



Abb.80

Pikachu Hochzeit: Hochzeit Kimono Pikachu (weiblich) Plüsch. Künstler unbekannt. Phillipen. 2000-2020. Plüsch. 22,86cm x 13,97cm.



Abb.81

POKÉMON × KOGEI: Kimono-Pikachu-Plüsch. Kogei. China. Plüsch. 10,41cm x 16cm.



Abb.82

Frau in *kimono*. Photograph unbekannt. Japan. 2000-2020.



Abb.83

Pikachu-Feierlichkeiten: Pikachu-Poké-Plüsch zum Jahresende. Künstler unbekannt. China.  
Plüsch. 15,24cm x 10,16cm.



Abb.84

*Hanten*. Künstler unbekannt. Japan. 2000-2020.



Abb.85

Filmplakat zu Gojira. Toho Company Ltd.. Japan. 1954.



Abb.86

Espinodon. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.87

Mechagodzilla. Toho Company Ltd.. Japan. 1974.



Abb.88

Eisendorn. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb.89

Hedorah. Toho Company Ltd.. Japan. 1971.



Abb.90

Sleima. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.



Abb. 91

Baragon. Toho Company Ltd.. Japan. 2001.



Abb.92

Nidoking. Künstler unbekannt. Japan. Ca. 2000-2020.

## 8. Literaturverzeichnis

BELLANDO, Nick und Bruno Deschênes (2020): *The Role of Tone-colour in Japanese Shakuhachi Music*. Ethnomusicology Review 22(1).

EDGELL, Dennis J. (2023): *Meteorology and Myth: The Thunderstorm and Wind Gods of Japan*. The Geography Teacher, Volume 20 Issue 2.

FAURE, Bernard (2011): *From Bodhidharma to Daruma: The Hidden Life of a Zen Patriarch*. Nichibunken Japan Review, 45-71.

FEIGE, Daniel Martin (2012): *Kunst als Selbstverständigung*. Mentis Verlag. Münster.

FRYDMAN, Joshua (2022): *The Japanese myths a guide to gods, heroes and spirits*. Thames & Hudson Ltd, London.

FOSTER, Michael D. (2009): *Pandemonium and parade: Japanese monsters and the culture of Yokai*. The University of California Press.

FOSTER, Michael D. (2015): *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. The University of California Press.

HAUSKELLER, Michael (2005): *Was ist Kunst?*.

HENDRIX, G. (2010): *From Nuclear Nightmare to Networked Nirvana: Futuristic Utopianism in Japanese SF Films of the 2000s*. World Literature Today, 84(3).

HIENER, Teresa Anne (1997): *Shinto wedding, samurai bride: Inventing tradition and fashioning identity in the rituals of bridal dress in Japan*. University of Pittsburgh ProQuest Dissertations & Theses.

KHAMZINA, M., K.V. PARAB, R., BULLARD und T. GRIGSBY-TOUSSAINT (2020): Impact of Pokémon Go on physical activity: a systematic review and meta-analysis. American Journal of Preventive Medicine, 58(2), 270-282.

KOCH, Gertrud (2016): *Die Wiederkehr der Illusion: Der Film und die Kunst der Gegenwart*. Suhrkamp Taschenbücher Wissenschaft Band 2159.

MILHAUPT, Terry Satsuki (2014): *Kimono: A Modern History*. Reaktion Books Ltd. London.

NOBUO, Tsuji (2018): *History of Art in Japan*. New York: Columbia University Press.

NOZEDAR, Adele (2006): *The secret language of birds: A treasury of myths, folklore & inspirational true stories*. London: HarperElement.

PICKEN, Stuart D. (2010): *Historical dictionary of Shinto*. Scarecrow Press.

ROBERTS, Jeremy (2009): *Japanese mythology A to Z*. Infobase Publishing.

SAKAMOTO, Azumi (2020): *Frankenstein Conquers the World. Japan beyond Its Borders: Transnational Approaches to Film and Media*.

SEKIEN, Toriyama (2017): *Japanemonium illustrated: the yokai encyclopedias of Toriyama Sekien*. Dover Publications.

SKIBYAK, Galen (2020): *Kitsune: A Look into the Lasting Presence of the Fox Spirit in Japanese Culture*. New Mexico State University ProQuest Dissertations Publishing.

STYMEIST, David H. (2009): *Myth and the Monster Cinema*. Anthropologica, vol. 51, no. 2.

YUMOTO, Koichi (2023): *Yokai Museum: The Art of Japanese Supernatural Beings from Yumoto Koichi Collection*. PIE International.

<https://www.pokemon.com/de/pokedex> (Zuletzt abgerufen 05.08.2024)

<https://www.pokemoncenter.com/product/701-00225/pikachu-celebrations-years-end-pikachu-poke-plush-8-in> (Zuletzt abgerufen 05.08.2024)

