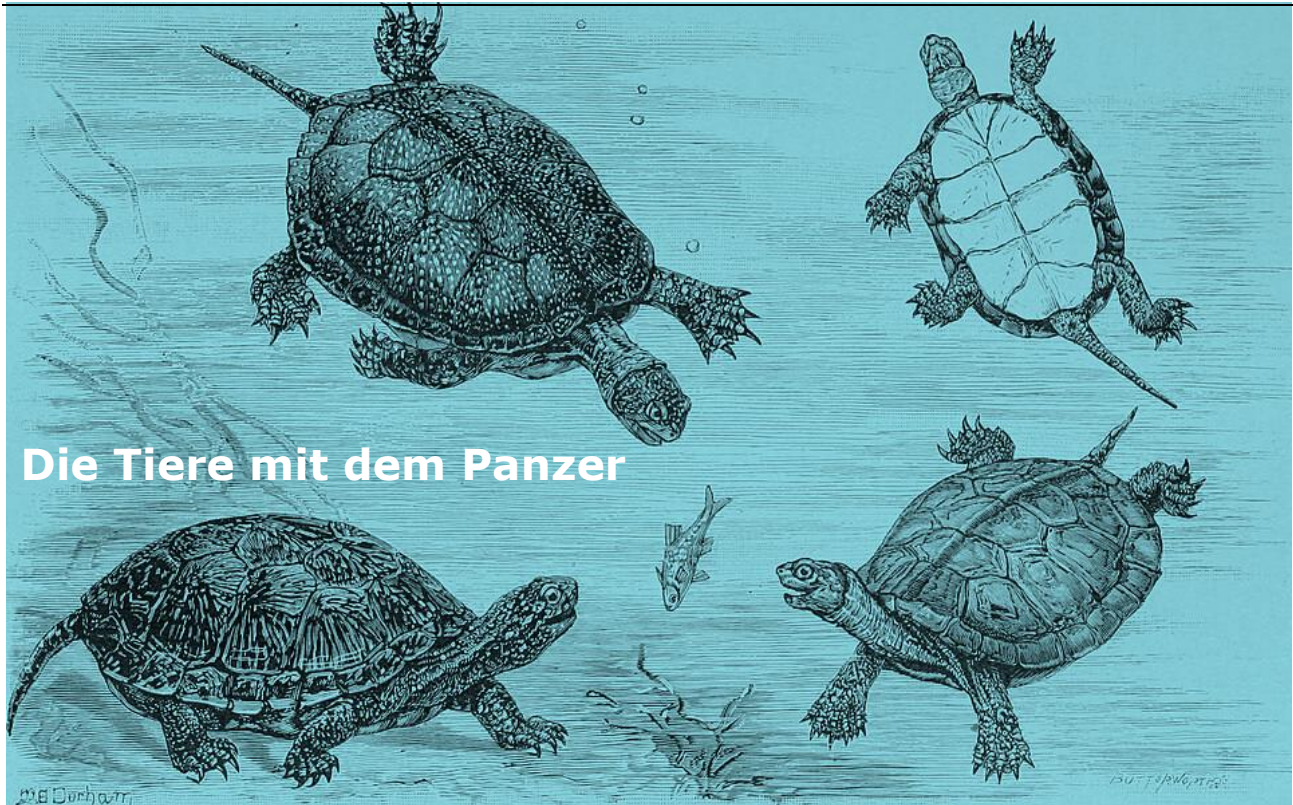


Tà katoptrizómena

Das Magazin für Kunst | Kultur | Theologie | Ästhetik

Heft 163 | [Home](#) | [Archiv](#) | [Impressum und Datenschutz](#) | [Das Magazin unterstützen](#)



Die Artenvielfalt der Film-Schildkröten

Hans J. Wulff

I. Annäherung an die Schildkröten und eine spezielle *herpetologia cinematographica*

Schildkröten gibt's! Es gibt sie wirklich, auch wenn kaum jemand je eine *live* gesehen hat, außer im Zoo oder im Fernsehen. Die bei uns heimische „Europäische Sumpfschildkröte“ ist fast ausgestorben, kaum jemand hat sie jemals gesehen. Schon wahrscheinlicher ist, dass man einmal ausgesetzten oder entflohenen „Schmuckschildkröten“ begegnet ist, die als seltene illegale Tier-Immigranten auch in Deutschland leben. Und „Meeresschildkröten“ gehören sowieso nicht zur europäischen Lebenswelt, sie gehören einer nur diffus gewussten tropischen Ferne zu. Schildkrötenwissen ist Wissen zweiter Hand, angewiesen auf mediale Vermittlung und Präsentation.

Dazu gehört das Wissen, dass die Tiere sich mit Eiern vermehren. Dass gerade die Meeresschildkröten nach manchmal jahrelanger Abwesenheit in den Weiten des Meeres an ihren Geburtsstrand zurückkehren, dort Löcher graben, in die sie Eier ablegen und wieder mit Sand überdecken. Das Brüten übernimmt die Sonne. Schlüpfen die Jungen, beginnt ihr Leben mit einem großen, lebensgefährlichen Abenteuer: Die kleinen müssen aus dem Brutloch herauskrabbeln

und möglichst schnell das rettende Meer erreichen. Bis dahin sind sie willkommene Beute für die Vögel, die nur auf die Wanderung der Jung-Schildkröten warten, um sie zu fressen. Wie groß die Überlebenschance der Kleinen ist, ist unbekannt. Im Wasser sind sie halbwegs sicher, können wachsen und lernen, bis es Zeit ist, Eier zu legen.

Trotzdem sie so weit entfernt von menschlichen Lebenswelten leben, so sind sie nicht nur als lebende Selbstzeugnisse in Zoos und manchen Groß-Aquarien und als photographisch authentifizierte Film-Aufnahmen in manchen Naturfilmen als tatsächliche Mitbewohner der Erde gewusst. Ob man den zahlreichen Bildern trauen darf oder ob sie einem eigenen Reich phantastischer Wesen zugehören, ist oft unklar. So ist in Japan die Schildkröte ein allgemeines Symbol für Langlebigkeit und Glück; die mythologische Schildkröte „Genbu“, eine der vier Schutzgottheiten, wird oft als schwarze Schildkröte dargestellt, oft mit einem Schlangenschwan – ein Wesen, das purer Phantasie entspringt. Morphologie der realen Schildkröten und Mythologie der kulturell symbolisierten Tiere müssen nicht harmonieren.



Trotz der fehlenden Erfahrung durch die Begegnung mit realen Schildkröten tragen sie im Allgemeinen das Image von „Frieden und Harmonie“. Aggressivität wird ihnen abgesprochen. Selbst die Klänge, die bei Vorspiel und Kopulation großer Schildkröten erzeugt werden und die den Eindruck von Kampf erzeugen könnten, sind in der Sinneswelt der Schildkröten fast einzigartig. Gemeinhin gelten sie als stumm, ohne die Fähigkeit, akustisch mit Artgenossen verkehren zu können. Vor allem die großen Meeresschildkröten sind zudem Solitäre, Einzelgänger, Selbstverantwortliche. Sind sie auch einsam? Gibt es Gruppen, Rotten, Familienverbände? Sind sie bindungsfähig?

II. Unmögliche Freundschaften

Viele Geschichten, die in Film und Fernsehen erzählt worden sind, behandeln Freundschaften zwischen Menschen und Tieren. Gerade weil Schildkröten Einzelwesen sind, zudem kommunikativ eingeschränkt (weil: stumm), bieten sie sich an, Helden phantastischer Freundschaften zu werden. Der Kinderfilm *The Silent One* (Jonasi und die Schildkröte, Neuseeland 1985, Yvonne Mackay) erzählt von Jonasi, der als taubstummes Baby an den Strand einer einsamen Insel im Pazifik angetrieben worden war. Die meisten Insulaner begegneten ihm mit Misstrauen, weil sie ihn für von bösen Geistern besessen halten. Der langsam älter werdende Junge freundet sich mit einer weißen Schildkröte an, die für die Ureinwohner der Insel der Inbegriff des Bösen ist – und der Konflikt zwischen Jonas und den Insulanern spitzt sich zu, bis Jonas schließlich die Gestalt seines tierischen Freundes annimmt.



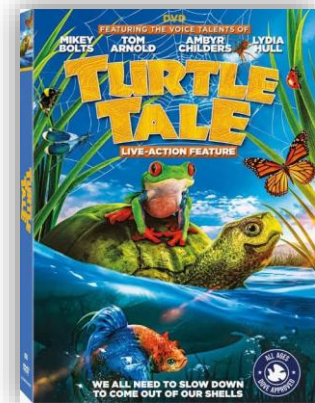
Eine ganz andere Wendung nimmt der einstündige TV-Kinderfilm *The Boy and the Turtle* (USA 1971, Larry Gilman, Earl Miller, Eugene Poinc): Der 12-jährige Luis entdeckt auf einer Angeltour eine alte Maya-Statuette, freundet sich zudem noch mit einer riesigen Meeresschildkröte an. Er ist hin- und hergerissen zwischen der Möglichkeit des Verkaufs des Fundes und dem Wissen, dass die Statue ein Relikt seiner Vorfahren ist. Es ist sein alter Angelfreund Chano, der seinen Glauben an den Stolz seiner Vorfahren stärkt und ihn motiviert, seine eigenen spirituellen und moralischen Werte zu übernehmen.



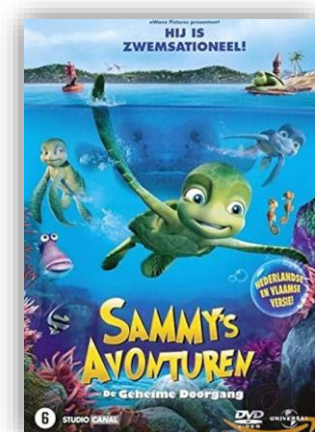
Screenshot

III. Sprechende Schildkröten im Kinderfilm

Die Einschmiegung der Schildkröten in die Erzählformen von Film und Fernsehen fällt schwer. Wegen der Langsamkeit der Bewegungen (auch wenn die Vorstellung gar nicht richtig ist!), die Kommunikationslosigkeit des Tieres, des Desinteresses an anderen Akteuren. Ein Ausweg ist die Transformation der Tiere in die Konventionen des Animationsfilms. Hier gibt es keinen Anspruch auf Realistik der Darstellung, hier lassen sich die Charakteristiken der Referenztiere problemlos modulieren. Kleine Schildkröten, die wie Kinder spielen – im Zeichentrick kein Problem. Freundschaften mit anderen, auch Artverschiedenen: auch das – kein Problem. Diese Geschichten verlassen die Welt sicheren Sachwissens, zeigen Schildkröten als Mitbewohner einer Welt der Figuren, die handeln wie andere Figuren auch. Schon sprechende Schildkröten gehören einer Fantasy-Welt an. Und wenn dann in einem *live-action feature*, das aus Real- und animierten Bildern synthetisiert wird, zwei kleine Dosenschildkröten mit einer viel größeren Schnappschildkröte befreundet sind, und wenn eines der kleineren Tiere entführt wird, müssen die beiden anderen den Freund wieder aufspüren (wie erzählt in *Turtle Tale* [USA 2015, Luc Campeau]).



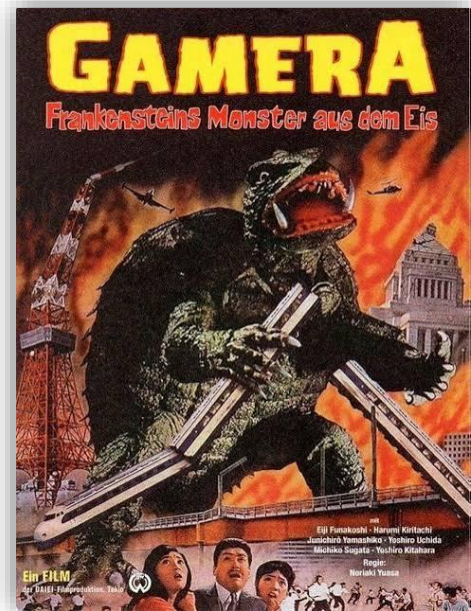
Auch in der Computeranimation *Sammy's Avonturen: De Geheime Doorgang* (Sammys Abenteuer - Die Suche nach der geheimen Passage, Belgien 2010, Gina Gallo, Domonic Paris, Ben Stassen) kann die kleine Meeresschildkröte Sammy sprechen (in der deutschen Synchronisation mit der Stimme von Matthias Schweighöfer). Der kleine Sammy rettet seine gleichaltrige Freundin Shelly vor einer Möwe, gilt daraufhin als Held. Doch er verliert seine Freundin Shelly aus den Augen, sucht den weiten Ozean nach ihr ab und lernt viele andere Meerbewohner kennen, muss zudem diverse Abenteuer erleben. In dem Sequel *Sammy's Avonturen 2*



(*Sammys Abenteuer 2*, Belgien 2012, Vincent Kesteloot, Ben Stassen) sind Sammy und sein Freund Ray um die ganze Welt geschwommen, kommen an ihren Geburtsstrand zurück – und werden von Fischern gefangen und an ein Meeres-Aquarium verkauft. Nun geht es darum, sie zu befreien.

IV. Die Monster-Schildkröten

Noch extremer ist die Transformation der Figur in die Standards anderer Genres. Das signifikanteste Beispiel stammt aus Japan: das prähistorisch wirkende, schildkrötenartige Monster namens „Gamera“, das in dem Film *Gamera* (ursprünglich: ursprünglich *Daikaijû Gamera*, IT: *Giant Monster Gamera*, dt.: *Frankensteins Monster aus dem Eis*, Japan 1965, Noriaki Yuasa) zum ersten Mal auf der Leinwand schien¹. Ein riesiges Monsterwesen, von vielen Zeitgenossen als Variante des schon berühmten Godzilla wahrgenommen. Es entstand nach dem Abschuss eines Bombers unbekannter Herkunft durch einen amerikanischen Kampfjet, dessen Atombombe explodierte und das im Eis des Nordens wohl als Mutation eines kleineren Wesens entstand.² Das Monster entkam ins Meer, schwamm nach Japan, zerstörte eine Stadt, verschwand wieder im Wasser. Es näherte sich Tokio, durch seinen Rückenpanzer gegen Bomben geschützt. Erst am Ende wird das Wesen gefangen mit einer Rakete zum Mars geschossen. In dem Sequel (1966) wird erklärt, dass die Rakete mit einem Meteor kollidierte, so dass Gamera auf die Erde zurückkehren konnte. Im dritten Teil der Reihe (*Daikaijû Kuchusen – Gamera Tai Gyaos* [IT: *Gamera vs. Gyaos*, dt.: *Gamera gegen Gaos – Frankensteins Kampf der Ungeheuer*, Japan 1967, Noriaki Yuasa) kämpft Gamera gegen die Riesenfledermaus Gaos und tötet diese in einem Vulkan. Trotz aufwendiger Tricks und des abnehmenden Erfolgs entstanden zwölf Filme und eine TV-Serie mit der Gamera-Figur, nun gleichbleibend mit Gamera als der zivilisatorischen Rettungsfigur, sich auf Seiten der Menschen in den Kampf gegen todbringende andere Monster stürzend.



Die ersten Filme der Gamera-Reihe entstanden zwischen 1965 und 1971. Ein weiterer Film erschien 1980, blieb unbeachtet. Doch das Gedächtnis der Populärkultur ist träge. Und gerade die Figuren bleiben sowohl kollektiv wie auch in individueller Erinnerung lebendig. Als Gamera in den 1990ern in die Reihe der Figuren der Mattell-Figurenserie der „Masters of the Universe“ aufgenommen wurde und der Film *Gamera daikaijû kuchu kessen* (*Gamera - Guardian of the Universe*, Japan 1995, Shûsuke Kaneko) ein Kinoerfolg wurde, der in drei weiteren Filmen in den 1990ern fortgesetzt wurde, wurde seine Rolle als Retter der Zivilisation endgültig festgeschrieben, die den Menschen im Kampf gegen diverse Monsterwesen (wie riesige Killer-Vögel) zu Hilfe

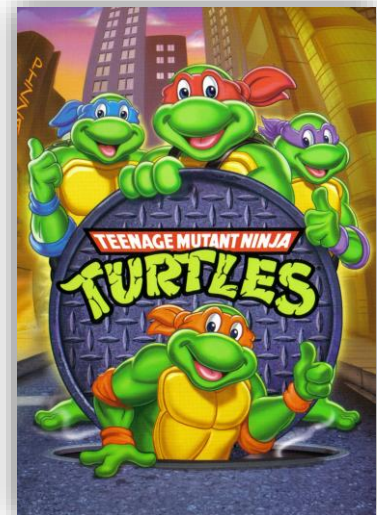
kommt. Seine Charakterzüge wurden erweitert – er war nicht nur immun gegen alle menschlichen Waffen (anders als Godzilla³, der im ersten Film [1954] dieser 38-teiligen Filmreihe [nebst mehrerer TV-Serien] mit Gas getötet werden kann), sondern war auch mit magischen Kräften ausgestattet. Und er schien spirituell mit einem jungen Mädchen verbunden zu sein (mittels eines leuchtenden Bernstein-Amuletts), und möglicherweise war er durch den sehnlichen Wunsch des Mädchens überhaupt erst zur Erdoberfläche gekommen, um die drohende Gefahr für alle Zivilisation zu beseitigen.

Die Figur nach diesen Veränderungen des Figurenkonzepts ist ebenso Monster wie überirdischer Superheld, gehört beiden Trends der neueren Fantasy an. Zwar ist die äußere Gestalt noch erkennbar den Schildkröten nachgebildet, doch ist sie aller älteren Bedeutungen, die diese getragen hatten, entkleidet.

V. Franchising der Phantasie-Schildkröten

Und sie wird mit dem Übergang der Rechte zu einem Beispiel der in den 1970ern entstandenen Marketing-Praxis des Medien-Franchises (*media franchise*), des internationalen Handels mit den Nutzungsrechten an Medienwerken. Die Rechte gelten für Auswertungen von Figuren, Handlungssträngen, Spielorten oder Objekten, manchmal auch von Titeln; und sie umfassen Produktionen in einem ganzen Verbund von Film, Buch, Video- und Computerspiel oder Comic, Podcasts. Und sie umfassen Charakter-Merchandising, Fortsetzungen und Adaptionen.⁴

Bis heute eines der markantesten Beispiele für ein Medien-Franchise-Produkt ist das Konglomerat der Produkte der *Teenage Mutant Ninja Turtles*, die 1983 als Comic-Reihe starteten, schnell nationale Berühmtheit erlangten, sich von der zunächst dominanten Qualität der Superhelden-Persiflage lösten und ein zunehmend buntes Eigenleben entfalteten.⁵ Als Hauptfiguren treten die vier humanoiden, durch radioaktive Verstrahlung mutierten Schildkröten Leonardo, Donatello, Raphael und Michelangelo auf, denen die ebenfalls humanoide Ratte „Meister Splinter“ die Kampfkunst Ninjutsu beigebracht hatte. Die Schildkröten leben in der New Yorker Kanalisation, ernähren sich vorzugsweise von Pizza, trinken Cola – und sie beherrschen verschiedene Waffen. Schnell wurden die vier Schildkröten zu Helden einer Animations-Serie (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, USA 1987-95, insges, 193 Folgen à 30 min); weltweit entstand eine ganze Reihe von Merchandising-Produkten. Weitere Zeichen- und Realfilmserien schlossen sich Ende der 1990er an. Und es entstanden drei erste Realfilme mit den Figuren. 2009 verkauften die „Mirage Studios“ die Rechte an dem Franchise an das „Studio Nickelodeon“. Seitdem entstanden sechs weitere, manchmal computeranimierte Langfilme.⁶

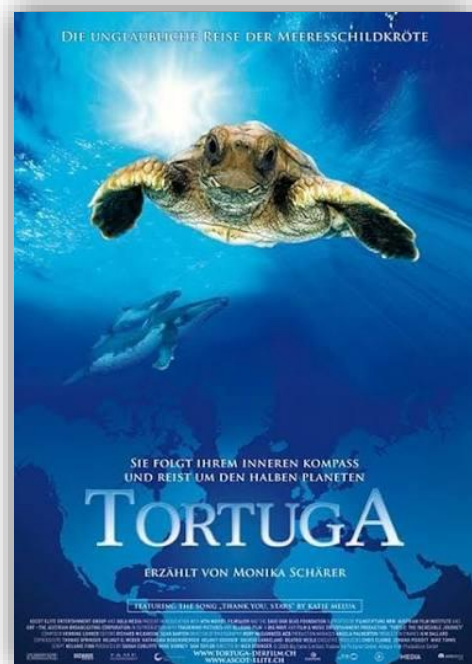


VI. Natur- und Dokumentarfilme, Tierschutz

Mit „Schildkröten“ haben alle diese Beispiele nichts mehr zu tun. Sie bleiben oft kaum mehr erkennbare Gestaltlieferanten. Aber der Kranz von kulturellen Bedeutungen verschwindet unter der Figuren-Maskerade zur Gänze. Selbst die Langsamkeit der Bewegung, die Stummheit der Tiere, ihre Einsamkeit versinken im Übergang vom Tier zur populärkulturellen Figur.

Nur Naturfilme halten den anderen Blick auf die Realität des Schildkrötenlebens aufrecht. Allerdings haben sich schnell die Meeresschildkröten als Stars der kleinen Gattung herausgestellt. Über die kleineren Land- und Süßwasserschildkröten liegen nur informative Kurzfilme vor (meist für ein kindliches Publikum, das sie oft als Haustiere hält entstanden), oft mit Empfehlungen zu Haltung, Ernährung und Pflege garniert.

Dagegen sind die großen Schildkröten der Weltmeere erst in den Jahren nach 2000 mehrfach in langen Natur-Dokumentarfilmen porträtiert worden. Einer der bekanntesten war der 81-minütige Film *Turtle: The Incredible Journey* (Tortuga - Die unglaubliche Reise der Meeresschildkröte, Großbritannien/Österreich/BRD 2008, Warren Coleman, Judy Morris, Nick Stringer), der mit der Geburt der Titelheldin – einer bis zu 160cm großen „Unechten Karettschildkröte“ (*caretta caretta*) – an einem Strand in Florida und mit der abenteuerlichen Flucht nach dem Schlüpfen aus dem Ei zum nahen Meer beginnt. Mit dem Golfstrom treibt die Baby-Schildkröte Richtung Norden, gelangt in die Sargassasee, ein stilles Areal des Atlantiks, in dem sie fünf Jahre bleibt. Erst danach schwimmt sie



weiter in die Weiten des Ozeans hinaus, orientiert sich mit Hilfe des Magnetfeldes der Erde. Sie begegnet Walen, Raubfischen, Hochseefischern und Plastikmüll. Den Zuschauern wird die Geschichte stets aus der Optik der Meeresschildkröte erzählt (Kamera: Rory McGuinness). Der Film ist durchgängig mit dramatisierender Musik unterlegt (Komponist: Henning Lohner); und eine Erzählerstimme erzählt die Geschichte (im Deutschen: Hannelore Elsner). Er erzählt die Lebensgeschichte Tortugas, und er beendet den Kreislauf des Lebens nicht mit deren Tod, sondern damit, dass die Heldin der Geschichte den Geburtsstrand in Florida wieder erreicht und selbst ihre Eier ablegt.⁷

Das Schema der biographischen Erzählung findet sich auch in anderen Naturfilmen. Ein bekanntes Beispiel ist der 45-minütige IMAX-Familienfilm *Turtle Odyssey* (Australien 2018, Caspar Mazzotti, Paul Phelan) über die ersten 25 Lebensjahre der Grünen Meeresschildkröte (*chelonina mydas*) „Bunji“; als Voice-Over-Erzähler fungierte Russell Crowe.

Gerade der Schutz von Meeresschildkröten ist in weltweiten Initiativen zum Artenschutz ein wichtiges Thema, auch wenn es filmisch bislang nur von marginalem Interesse ist. Eine Ausnahme sind aber Filme wie der 50-Minüter *The Last Turtle* (Meeresschildkröten - Eine ungewisse Zukunft, Neuseeland 2019, Richard Sidey) über den Klimawandel, der dazu führt, dass in Costa Rica, Australien und Afrika fast nur noch Weibchen aus den Ei-Gelegen schlüpfen; die gleiche Beobachtung ist auch Ausgangspunkt für den 60-minütigen Film *The Last Turtles?* (Großbritannien 2021, John Boyle).⁸ Tierschützer, die gegen Fischer und vor allem Wilderer vorgehen, die Seeschildkröten bis heute jagen – u.a. als Rohstoff für die international bekannte „Schildkrötensuppe“ –, gehören zum Grundpersonal der Hilfeaktionen. So haben die

Bewohner von Itsamia, einer Insel der Komoren-Gruppe zwischen Afrika und Madagaskar, den Wilderern weitgehend das Handwerk gelegt, um den Weibchen zu ermöglichen, die Eiablage in Ruhe am nahe gelegenen Strand ablegen können (in dem Film *Des baleines, des tortues et des hommes* [Schildkröten und Wale, Botschafter der Meere, Frankreich 2023, Rémy Tezier). Ein eher kurioses Beispiel findet sich in dem 30-minütigen Informationsfilm *Die schlaueste Schildkröte der Welt* (BRD 2014, Autor: Florian Guthknecht) aus der BR-Reihe „Welt der Tiere“ über eine etwa 70 Jahre alte Karrettschildkröte namens „Sotiris“, die ganzjährig in einer Bucht auf der griechischen Insel Zakynthos lebt und von Fischern gefüttert wird.

Wie sehr die weltweiten Subpopulationen der Schildkröten bedroht sind, wurde 2016 sogar in der Weltpresse bekannt, als in Vietnam das letzte Weibchen der „Jangtse-Riesenweichschildkröte“ (*rafetus swinhoi*) aus der Familie der Weichschildkröten (*Trionychidae*) in Hanoi starb. Bekannt wurde damals auch der österreichische Herpetologe

Peter Praschag, der nicht nur als Experte seines Faches, sondern auch als Gallionsfigur des Schildkrötenschutzes gilt; er war Gründer von „Turtle Island“ in Graz, einem Forschungsinstitut, das sich auch dem Schutz gefährdeter Schildkrötenarten widmet. Praschags Arbeit wird in dem 50-minütigen Porträt *Turtle Hero – Ein Leben für die Schildkröten* (Österreich/Frankreich 2016, Jeremy Hogarth) gewürdigt, weil das Überleben der Schildkröten in der heutigen Welt ohne die Hilfe und den Schutz menschlicher Helfer sinnlos sein würde.

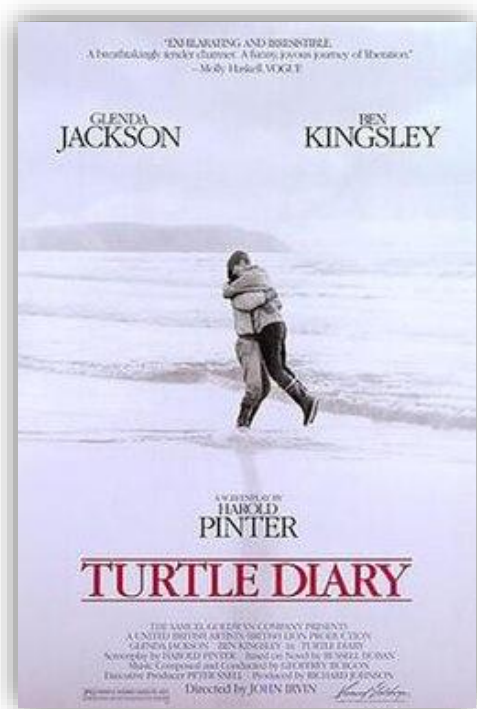


VII. Schildkröten, Mythen. Symbole

Wenn man den 80-minütigen Animationsfilm *La tortue rouge* (Die rote Schildkröte, Frankreich/Japan/Belgien 2016, Michael Dudok de Wit) sieht, fühlt man sich unwillkürlich an die keltischen Mythen über die „Selkies“ erinnert – Meerjungfrauen, die nur alle paar Jahre ihr Nixenkleid ablegen und kurzzeitig als ebenso schöne wie selbstbewusste und kluge junge Frauen leben; gelingt es, ihre Kleidung zu stehlen oder zu verstecken, werden sie endgültig zu menschlichen Frauen. *La tortue rouge* erzählt seine Geschichte fast in ganzer Länge in handgezeichneten Bildern. Und er handelt von einer solchen Figur, hier aber als „rote Schildkröte“, die einen Schiffbrüchigen jungen Mann daran hindert, sich zu retten; als dieser das Tier erkennt, legt er es auf den Rücken – und es verwandelt sich binnen Kurzem in eine rothaarige Frau. Aus den beiden wird ein Paar, sie bekommen einen Sohn. Und sie müssen die Gefahren, denen das kleine Eiland ausgesetzt ist, lebend überstehen.⁹

Es ist ausgerechnet die so dramatische Flucht der gerade geschlüpften Baby-Schildkröten, die von zahllosen Vögeln auf ihrem kurzen Weg ins Meer bedroht werden,¹⁰ der Ausgangspunkt für andere Symbolisierungen geworden ist. Ein Beispiel ist das australisch-amerikanische Drama *Turtle Beach* (Überleben in Malaysia, 1992, Stephen Wallace) über eine amerikanische Photoreporterin, die eine Story über die vietnamesischen „Boat-People“ in Malaysia schreiben soll, die aber Zeuge wird, wie die vietnamesischen Flüchtlinge, die mit einem Boot gelandet sind, von Einheimischen niedergemetzelt werden, ausgerechnet an einem Strand (gedreht wurde nahe Puket in Thailand), der als Brutort der Seeschildkröten angesehen wird. Der Ort, die Umkehrung der Rolle von Opfer und Täter – es ist gleich ein Mehrfaches, das den dramatischen Kern der Geschichte ausmacht.

Doch sind Filme, die derart mit dem impliziten Wissen von Schildkröten und deren Lebenswelten von Zuschauern umgehen, selten geblieben. Gänzlich eigene Wege geht schließlich der Film *Turtle Diary* (Ozeanische Gefühle, Großbritannien 1985, John Irvin) nach dem „Schildkrötenroman“ gleichen Titels von Russell Hoban (1976) und dem Skript des Dramatikers Harold Pinter. Es geht um den Film nicht um die Darstellung der Schildkröten, sondern um deren Funktion, den beiden Protagonisten des Films dazu zu helfen, aus einer Lebenskrise herauszufinden – in einem überdrehten und nur symbolisch zu begreifenden Schildkrötenraub, den der Buchhändler William Snow (gespielt von Ben Kingsley) und die Kinderbuchautorin Neaera Duncan (Glenda Jackson) planen und ausführen. Sie lernen einander im Aquarium des Londoner Zoos kennen, beide



in endloser Betrachtung von zwei großen Meeresschildkröten. Beide stecken in tiefen Sinnkrisen, sind einsam und fühlen sich in alltäglichen Routinen gefangen, von allen persönlichkeitsergreifenden Empfindungen und Leidenschaften abgeschnitten. Zusammen mit dem Zoowärter George Fairbairn (Michael Gambon) beschließen sie, die beiden Tiere aus dem trost- und ereignislosen Leben im Aquarium zu befreien und sie zurück zum Meer zu bringen, so dass sie in neugewonnener Freiheit bis zur Insel Ascension im Südatlantik schwimmen können. Das Unternehmen gelingt: die finalen Einstellungen des Films zeigen die beiden Schildkröten in schwerelos scheinender Schwimmbewegung im Meer. Und auch die drei Entführer scheinen vom Gefühl, Gefangene ihres eigenen Lebens zu sein, befreit zu sein.

Der letzte Film dieses Überblicks auch als Zeichen dafür, dass die Sorge um die Tiere zugleich ein Spiegel der Sorge um die Horizonte des eigenen Seins ist, sich gerade nicht in demonstrativem Altruismus erschöpft, sondern in viel tiefere Sinnschichten hineindeutet.

Anmerkungen

- ¹ Vgl. dazu Buttgereit, Jörg [...]: *Monster aus Japan greifen an. Godzilla, Gamera & Co.* / Jörg Buttgereit (& Freunde). München: belle ville 1998, bes. „Die Gamera-Filme“, S. 95-123. Man darf die Figur nicht verwechseln mit der weiblichen Figur der „Gamora“ aus dem Medien-Franchise „Marvel Cinematic Universe (MCU)“ und die auf der gleichnamigen Figur aus den „Marvel Comics“ entwickelt wurde (1975) und die seit den 1990ern auch in anderen Medien ausgewertet wurde. Zugleich besteht Verwechslungsgefahr mit der Figur des „Gomora“ aus der Serie „Ultraman“ (etabliert in den 1960ern), die ca. 40m groß ist, große Hornplatten auf dem Kopf und einen Stachel auf der Nase hat. Er hat mit der Schildkrötengestalt nichts zu tun.
- ² Ob man die Begegnung der Flugzeuge als dumpfes Echo des Kalten-Kriegs-Szenarios ansehen kann und die durch Nuklearstrahlung verursachte Mutation als spätes Echo der Atombombenabwürfe des Zweiten Weltkriegs interpretieren kann, basiert auf baren Vermutungen. In anderen Filmen der Reihe ist immer wieder von Gefahren atomarer Verseuchung die Rede. Und gelegentlich wird auch die Hypothese erwähnt, die so gefährbringenden Riesenwesen kämen als Aliens aus dem Weltall, selbst ein Topos der SF-Horrorfilme seit den 1950ern. Vor allem das Monster „Gojira“ (bzw. „Godzilla“), das 1954 erstmals in einem Film auftrat, wurde durch amerikanische Atomwaffentests zum Leben erweckt. Vgl. zu diesem Themenkomplex Ahonen, Kimmo / Laakkonen, Simo / Tsutsui, William M.: *Apocalyptic Urban Future: Atomic Cities and Cinema*. In: *The Resilient City in World War II: Urban Environmental Histories*. Ed. by Simo Laakkonen [...]. Cham: Springer International Publishing 2019, 259-278, die explizit von „Ökomons-tern“ sprechen. Zu neueren Entwicklungen vgl. dazu auch Falkof, Nicky: *Heroes with a half life: Teenage Mutant Ninja Turtles and American Repression of Radiophobia after Chernobyl*. In: *Journal of Popular Culture* 46,5, 2013, S. 931-949. Die Einflüsse von Umweltbedingungen auf die erzählte Welt werden schon seit den 1950ern im japanischen Kino reflektiert, von Atomenergie über die die Ausscheidungen industrieller Produktion bis zum Klimawandel; vgl. bis heute umfassend dazu Rhoads, Sean / McCorkle Okazaki, Brooke: *Japan's Green Monsters*. Environmental Commentary in Kaiju Cinema. Jefferson, N.C.: McFarland 2018.
- ³ In diversen Titelübersetzungen wurde aus „Godzilla“ gleich ein „King Kong“, auf den Film von 1932 anspielend, offenbar alle Erinnerungen an die ältere Gestalt ohne Protest des Publikums überdeckend.
- ⁴ Die Umsätze, die im Marktsegment der Medienfranchises erreicht werden können, sind schwer recherchierbar; in der Literatur sind Summen von mehr als 200 Milliarden US-Dollar genannt. Zu den erfolgreichsten Franchise-Nehmern gehört das „Marvel Cinematic Universe (MCU)“. Vgl. dazu den älteren Bericht von: Johnson, Derek: *Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York [...]: New York University Press 2013. Zum besonderen Beispiel Japans vgl. Saito, Satomi: *Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises*. In: *Mechademia: Second Arc* 10, 2015, S. 143-161.
- ⁵ Die Umsätze, die im Marktsegment der Medienfranchises erreicht werden können, sind schwer recherchierbar; in der Literatur sind Summen von mehr als 200 Milliarden US-Dollar genannt. Zu den erfolgreichsten Franchise-Nehmern gehört das „Marvel Cinematic Universe (MCU)“. Vgl. dazu den älteren Bericht von: Johnson, Derek: *Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York [...]: New York University Press 2013. Zum besonderen Beispiel Japans vgl. Saito, Satomi: *Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises*. In: *Mechademia: Second Arc* 10, 2015, S. 143-161. dazu auch: Victoria-Uribe, Ricardo / Robles-Bastida, Nazario (Turtleverse! The Teenage Mutant Ninja Turtles Multiverse in Media as a Tool to Explore Diverse Genres. In: *Entering the Multiverse. Perspectives on Alternate Universes and Parallel Worlds*. Ed. by Paul

Booth. London: Routledge 2025, S. 150-158), die die These vertreten, dass die Serie die Verselbständigung von alternativen Weltvorstellungen demonstriere, die auf Grundlage diverser Möglichkeitswelten aus den populären Genres die Vorstellung eines vereinigenden, realen Universums in Frage stelle. Vgl. zum Ninja-Turtles-Universum den 98-minütigen Dokumentarfilm *Turtle Power: The Definitive History of the Teenage Mutant Ninja Turtles* (Wie die Turtles die Welt eroberten, USA 2014, Randall Lobb).

- ⁶ Im Detail auf die weitgehend unübersichtliche Literatur einzugehen, verbietet sich. Intensiv diskutiert wurde in der pädagogischen Auseinandersetzung die Einflüsse, die die Serien auf die moralische Entwicklung von Kindern ausüben könnten, die die größte und bevorzugte Zuschauerschaft der Serie waren. Diskutiert wurde so manchmal die Rolle der angebotenen Verhaltensmodelle (vgl. etwa: Crowe, Lori A.: *Superheroes or Super-Soldiers? The Militarization of Our Modern-Day Heroes*. In: *The Militarization of Childhood: Thinking Beyond the Global South*. Ed. by J. Beier. New York: Palgrave Macmillan US, 2011, S. 111-131; vgl. auch: Masters, Ardyce L.: *Some Thoughts on Teenage Mutant Ninja Turtles: War Toys and Post-Reagan America*. In: *The Journal of Psychohistory* 17,3, 1990, S. 319-326.). Vgl. dazu immer noch die Bemerkungen von Bryan Stone (in seinem Artikel: *Religion and Violence in Popular Film*. In: *Journal of Religion & Film* 3,1, 1999, S. 1-25), dass Gewaltdarstellungen (auch in Kinderfilm und -serien) in der Regel entweder als Mittel zur Rechtfertigung und Legitimierung von Gewalt oder als Mittel zur Steigerung des Unterhaltungswerts von Gewalt verwendet werden.
- ⁷ Vgl. zu dieser Phase des Schildkrötenlebens den 43-minütigen TV-Film *Nature's Turtle Nursery: Secrets from the Nest* (Im Nest der Meeresschildkröte, Großbritannien 2018, Hayley Smith), der Eiablage und Schlüpfen der Jungen an einem Küstenstreifen in Costa Rica beobachtet; mit dem Biologen Roldán Valverde gelingt es sogar, einen Blick in das Innere eines Meeresschildkrötennests zu werfen.
- ⁸ Vgl. zu dieser Phase des Schildkrötenlebens den 43-minütigen TV-Film *Nature's Turtle Nursery: Secrets from the Nest* (Im Nest der Meeresschildkröte, Großbritannien 2018, Hayley Smith), der Eiablage und Schlüpfen der Jungen an einem Küstenstreifen in Costa Rica beobachtet; mit dem Biologen Roldán Valverde gelingt es sogar, einen Blick in das Innere eines Meeresschildkrötennests zu werfen.
- ⁹ Als Referenz wird meist nur Hans Christian Andersens Märchen von der „kleinen Meerjungfrau“ genannt; vgl. dazu den Making-Of-Film *Les Secret de La Tortue Rouge* (Belgien 2016, Eric Paccoud) sowie den 55-Minüter *Het verlangen van Michaël Dudok de Wit* (Belgien 2016, Thomas Doebele, Maarten Schmidt). Der Film wurde seinerzeit für den Oscar nominiert und vielfach anderweitig ausgezeichnet.
- ¹⁰ Zu diesem Themenkomplex gehört auch der indische Film *Kaasav: Turtle* (2017, Sumitra Bhavé, Sunil Sukthankar), der von einer jungen Frau erzählt, die nach ihrer Scheidung einen neuen Lebenssinn in einem Projekt zu finden hofft, das dem Schutz der Seeschildkröten gewidmet ist, u.a. im Schutz des Weges der Neugeborenen ins Meer gegen die aggressiven Vögel.

VORGESCHLAGENE ZITATION:

Wulff, Hans J.: Die Tiere mit dem Panzer. Die Artenvielfalt der Film-Schildkröten, tà katoptrizómena – Magazin für Kunst | Kultur | Theologie | Ästhetik, Ausgabe 163, erschienen 01.10.2026

<https://www.theomag.de/163/PDF/hjw23.pdf>