

GEFILMT FÜR **IMAX**

GODZILLA MINUS ZERO

Ryūnosuke Kamiki Minami Hamabe
Regie, Drehbuch und visuelle Effekte
Takashi Yamazaki

AB 5. NOVEMBER IM KINO



peppermint
online

Constantin Film

PLAION PICTURES

© 2026 TOHO. IMAX® is a registered trademark of IMAX Corporation.

Ein Film von Takashi Yamazaki
Mit Ryûnosuke Kamiki und Minami Hamabe

Action | Japan 2026
Laufzeit: ca. 135 Minuten

Kinostart: 5. November 2026

Im Verleih von Praesens-Film AG



PRESSEHEFT

Pressebetreuung
Praesens-Film AG
Münchhaldenstrasse 10
CH-8008 Zürich
presse@praesens.com



SYNOPSIS

Der Krieg hat Japan auf Null reduziert, und Godzilla hat es ins Minus gestürzt.

Zwei Jahre sind seitdem vergangen und das Land kämpft immer noch immer verzweifelt darum, sich wieder zu erholen und endlich in den normalen Alltag zurückzufinden.

Gerade als es der Menschheit gelang, an einem hart erkämpften Frieden festzuhalten, schlägt eine neue Bedrohung zu und vernichtet die Hoffnung im Handumdrehen.

Ein drittes Mal wird es nicht geben. Hier endet alles.

ÜBER DEN FILM

Laufzeit: 135 min

Format: Scope

Sound: 5.1ch, 7.1ch, Dolby

Darsteller: Ryūnosuke Kamiki, Minami Hamabe

Regie, Drehbuch und visuelle Effekte: Takashi Yamazaki

Produktion: TOHO Co., Ltd.

Produktionsfirma: TOHO STUDIOS / ROBOT

Visuelle Effekte: SHIROGUMI

Credit: © 2026 TOHO

Kinostart: 5. November 2026



BESETZUNG & STAB



Ryūnosuke Kamiki
Koichi Shikishima



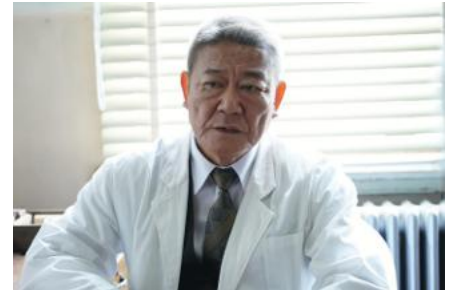
Minami Hamabe
Noriko Shikishima



Yuki Yamada
Shiro Mizushima



Kuranosuke Sasaki
Seiji Akitsu



Jun Kunimura
Dr. Ogata



Miō Tanaka
Tatsuo Hotta



Sakura Andō
Sumiko Ota



Masami Nagasawa
Makoto Aoyama



Min Tanaka
Kanji Murakami



Hidetaka Yoshioka
Kenji Noda

CREW

Regie, Drehbuch und VFX: Takashi Yamazaki
Produktion: Minami Ichikawa, Taichi Ueda
Ausführender Produzent: Hisashi Usui
Konzeption und Produktion: Kazuaki Kishida
Produzenten: Go Abe, Keiichiro Moriya
Produktionsleiter: Hirofumi Sakurai
Kamera: Kozo Shibasaki
Beleuchtungsleiter: Nariyuki Ueda
Produktionsdesigner: Anri Jojo, Wataru Hirai
Set-Dekorateur:innen: Tetsuji Tatsuta, Shiori Haba
Tontechniker: Hisafumi Takeuchi
Key Grip: Satoru Okuda
VFX-Supervisors: Takayuki Ueki, Eisin Okubo, Kiyoko Shibuya
Schnitt: Ryuji Miyajima

Farbkorrektur: Masahiro Ishiyama
Soundeffekte: Natsuko Inoue
Musik: Naoki Sato
Musikredakteur: Yoshitaka Fujimura
Kostümdesignerin: Aiko Mizushima
Haare & Maske: Michiyo Miyauchi
Drehbuchbetreuerin: Chikako Abo
Erster Regieassistent: Kohei Adachi
Produktionsmanager: Akira Maguchi
Produktionssupervisor: Atsushi Otsuki
Produktion: TOHO
Produktionsfirmen: TOHO Studios, ROBOT
VFX-Produktion: Shirogumi

© 2026 TOHO



PRODUKTIONSNOTIZEN

Planungs- & Entwicklungsgeschichte

Während der Produktion von *Godzilla Minus One* gab es keinerlei Absicht, eine Fortsetzung zu drehen. Die Idee „Was wäre, wenn diese Welt weiterbestehen würde ...“ war nichts weiter als ein beiläufiger, unbeschwerter Scherz. Das Team schloss die Produktion von *Godzilla Minus One* ab und hatte alles gegeben, um diesen einen Film zu verwirklichen. Am 30. Mai 2023, bei der ersten privaten Vorführung von *Godzilla Minus One* für das Produktionsteam und die Mitarbeiter von Toho, stieß der Film auf überwältigenden Beifall, begleitet von begeisterten Kommentaren, in denen der Wunsch nach einer Fortsetzung zum Ausdruck gebracht wurde.

Nur einen Monat nach dieser Vorführung legte Regisseur Yamazaki einen ersten Drehbuchentwurf von vier bis fünf Seiten vor. Schon in diesem frühen Stadium waren die Kernelemente des aktuellen Films vorhanden. Von diesem Tag an führten der Regisseur und die Produzenten kontinuierlich Gespräche darüber, wie die Welt nach *Godzilla Minus One* dargestellt werden sollte. Nachdem man am Kinostarttag von *Godzilla Minus One* in Japan die enorme Unterstützung des Publikums erlebt hatte, fiel die Entscheidung, *Godzilla Minus Zero* offiziell zu produzieren. Die Drehbuchentwicklung schritt schritt während der anschließenden Werbetouren im Ausland hinter den Kulissen voran.

Das Ziel war es, einen von menschlichen Dramen getragenen Godzilla-Film zu schaffen – das charakteristische Merkmal dieser Reihe. In Monsterfilmen mit mehreren Kreaturen gibt es in Godzillas langer Geschichte zwangsläufig Momente, in denen menschliche Figuren zu bloßen Zuschauern werden. Doch genau diese Verschmelzung von Kaiju-Kino und menschlichem Drama ist das Markenzeichen, das japanische Godzilla-Filme anstreben. Die Erzählstruktur wurde bewusst um eine komplex verwobene Wechselbeziehung herum aufgebaut: Menschliches Handeln beeinflusst die Existenz der Monster, und das Handeln der Monster beeinflusst die Existenz der Menschen. Da die Handlung zudem im Nachkriegs-Japan angesiedelt ist, entfaltet sich die Geschichte zu einem Drama, das nur in Japan erzählt werden kann – geschaffen mit tiefem Respekt vor der Erzählung des Originalfilms von 1954 und den Gründen, aus denen Godzilla-Filme überhaupt entstanden sind.

Dreharbeiten & Postproduktion

Die Dreharbeiten fanden von Ende August 2025 bis Mitte Dezember 2025 statt. Alle Außenaufnahmen wurden in Japan gedreht.

Nachdem das Produktionsteam mit dem Vorgängerkino weltweite Anerkennung erlangt und unter anderem einen Oscar gewonnen hatte, stand es unter enormem Druck: „Der Weg, den wir vor wenigen Jahren beschritten haben, steht wie ein bedrohliches Gespenst vor uns.“ Anstatt sich vom Erfolg des Vorgängerkinos niederschlagen zu lassen, kanalisiert die Abteilungen ihre Kreativität in die Frage: „Wie können wir *Godzilla Minus Zero* selbst so unterhaltsam wie möglich gestalten?“ Unter dem gemeinsamen Motto „Qualität geht vor“ konzentrierte sich das Team auf das, was es wirklich tun und womit es sich herausfordern wollte. Das Tonteam flog mit echten Flugzeugen, um authentische Triebwerksgeräusche aufzunehmen. Das Gebrüll der Monster wurde in einem Gebirgsskandamm abgespielt und aufgezeichnet, um eine echte natürliche Akustik einzufangen. Für die Filmmusik wurden Instrumentalisten aus ganz Japan zu einer groß angelegten Hallenaufnahme zusammengebracht.

In puncto visuelles Design wurden neue Maßstäbe gesetzt, da es sich um den ersten japanischen Film handelte, der im „Gefilmt für IMAX“-Format gedreht wurde. Die im Film gezeigten Kampfflugzeuge wurden als physische Requisiten maßgefertigt, und das ikonische Wako-Gebäude in Ginza wurde auf dem Dach akribisch vermessen, um es als physisches Set in Originalgröße nachzubilden. Auch die Materialzusammensetzung der Außenwände des Wako-Gebäudes wurde genau untersucht, um höchsten Realismus zu erreichen – bis hin dazu, wie Schallwellen von der Struktur reflektiert werden.

Im Vergleich zum Vorgängerkino wuchs das VFX-Team von 35 auf über 50 Mitglieder an. Auch wenn dies immer noch nach einer kleinen Crew klingen mag, hielt das Team an seinem „Elite-Kern“-Ansatz fest. Das Team entschied sich dafür, dem in *Godzilla Minus One* etablierten Stil treu zu bleiben: zu wissen, wer welche Aufgabe übernimmt, wer gerade mit welchem Problem zu kämpfen hat und wer außergewöhnliche Aufnahmen liefert – um sich gegenseitig zu unterstützen und zu inspirieren, gemeinsam ein großartiges Werk zu schaffen. Was die VFX betrifft, wurde im Vergleich zum letzten Film eine längere Vorproduktionsphase eingeplant, um ein System zu etablieren, mit dem die visuelle Qualität noch vor dem Kinostart maximiert werden kann.

PRODUKTIONSNOTIZEN

Bildformat (Gefilmt für IMAX)

Der Kampf um die Bildformate – Auf dem Weg zum ultimativen Kinoerlebnis

Nachdem das Produktionsteam mit *Godzilla Minus One* alle heimischen „Premium Large Format“-Säle (PLF) dominiert hatte, besuchte es im Rahmen einer Werbetour vor dem nordamerikanischen Kinostart die IMAX-Zentrale in Los Angeles. Als sie bei einer Vorführung das überwältigende Erlebnis von „Gefilmt für IMAX“ miterlebten, beschlossen sie, den Sprung zu wagen, in der Überzeugung, dass „auch das japanische Kino diesen Bereich erschließen muss“.

Als grundlegendes Konzept wurde der Hauptfilm darauf ausgelegt, im traditionellen CinemaScope-Seitenverhältnis von 2,35:1 das bestmögliche visuelle Erlebnis zu bieten. Die zentrale Philosophie blieb dabei bestehen: CinemaScope ist das primäre Masterformat. Die erweiterten IMAX-Seitenverhältnisse von 1,90:1 und 1,43:1 wurden als Erweiterungen der dargestellten Welt betrachtet. Es erwies sich jedoch als außerordentlich schwierig, Bildkompositionen zu finden, die sowohl in CinemaScope als auch in IMAX nahtlos funktionierten. Anstatt das Bild einfach vertikal zu vergrößern, zeichnete Regisseur Yamazaki jedes einzelne fertige Storyboard komplett neu, um die Bildkomposition und den Maßstab der Handlung bei der Vergrößerung neu zu berechnen, und begann erst nach gründlicher Vorbereitung mit den Dreharbeiten.



PRODUKTIONSNOTIZEN

Besetzung & Charaktere

Wiederkehrende Darsteller:innen

Koichi Shikishima (*Ryūnosuke Kamiki*)

& Noriko Shikishima (*Minami Hamabe*)

Die Geschichte der Familie Shikishima bildet den emotionalen Kern dieses Films. Die glaubwürdigen Darstellungen von Kamiki und Hamabe strahlen eine bodenständige Wärme aus und zeigen eine „vertraute und geliebte Familie“, mit der sich das Publikum emotional identifizieren kann. Die Liebe und Hoffnung, die die Familie Shikishima umgeben, bilden den Kern dieses Werks, und beide Schauspieler verkörpern dieses Drama mit Überzeugung.

Akiko Shikishima (*Sae Nagatani*)

Da seit dem letzten Film bereits zwei bis drei Jahre vergangen sind, ist Akiko nun ein vier- bis fünfjähriges Kind, dessen Gefühle sich schwerer kontrollieren lassen. Zunächst wurde erwogen, die Rolle neu zu casten, doch nachdem das Team ihre Darbietung gesehen hatte, überdachte es seine Zweifel gründlich. Als das Signal „Und Action!“ ertönte, versetzte ihre Fähigkeit, Gefühle mit außergewöhnlicher schauspielerischer Kraft zum Ausdruck zu bringen, das gesamte Team in Staunen.

Kenji Noda (*Hidetaka Yoshioka*)

Der Leiter des Sonderbüros für Katastrophenhilfe. Yoshiokas nuancierte Darstellung, die Aufschluss darüber gibt, „was die Japaner der Nachkriegszeit mit sich trugen und wie sie den Krieg überstanden“, vermittelt auf realistische Weise die inneren Konflikte und Ängste der Menschen, die die Nachkriegszeit überlebten.

Sumiko Ota (*Sakura Andō*), **Seiji Akitsu** (*Kuranosuke Sasaki*),

& Shiro Mizushima (*Yuki Yamada*)

„Eine weitere Familie“, verbunden durch Bande, die stärker sind als Blutsverwandtschaft, und die den Shikishima-Haushalt unterstützt. Indem sie genau jene Verbundenheit bewahren, die im vorherigen Film entstanden ist, verleihen sie einer rauen Geschichte menschliche Wärme und Herzlichkeit.

Neue Darsteller:innen

Professor Kanji Murakami (*Min Tanaka*)

Min Tanaka wurde am 10. März 1945 in Tokio geboren – genau an dem Tag, an dem der große Luftangriff auf Tokio stattfand. Die Last seiner Lebenserfahrung, seine persönliche Geschichte und die Realität dessen, was er mit eigenen Augen gesehen hat, verleihen Professor Murakami auf Anhieb ein überwältigendes Gefühl von Realismus und eine autoritative Ausstrahlung, die es ihm ermöglichen, eine schwerwiegende Erzählung zu tragen.

Makoto Aoyama (*Masami Nagasawa*)

Eine brillante Meteorologin, die sich auf Wettervorhersagen spezialisiert hat. Die Figur wurde unter fachkundiger Anleitung entwickelt, um die tatsächlichen Gegebenheiten der Meteorologie im Jahr 1949 realistisch darzustellen. Nagasawas entschlossene Darstellung vermittelt die Stärke einer Wissenschaftlerin, die trotz ihrer inneren Konflikte unermüdlich für die Wahrheit kämpft.

PRODUKTIONSNOTIZEN

VFX & Produktionssystem

Der Höhepunkt des „japanischen Tokusatsu“, der nur durch einen VFX-Genie als Regisseur möglich wurde

Ein optimierter Produktionsablauf

Da der Regisseur sich persönlich um das Drehbuch, die Storyboards und das VFX-Design kümmert, hat das Team im Vergleich zu groß angelegten Hollywood-Projekten einen außergewöhnlich effizienten Produktionsablauf aufgebaut. Während der Vorproduktion wurde durch gründliche Kommunikation eine klare Trennung zwischen „dem, was als physische Kulissen gebaut wird“ und „dem, was von Shirogumi mittels VFX erweitert wird“ geschaffen, wodurch sichergestellt wurde, dass alle Abteilungen schon lange vor Drehbeginn ein einheitliches visuelles Ziel vor Augen hatten.

Die kreative Synergie bei Shirogumi basiert auf stillschweigendem Einvernehmen: Das Team, das bereits seit vielen Jahren mit dem Regisseur zusammenarbeitet, agierte eigenständig auf der Grundlage der Storyboards und nutzte so die Unternehmenskultur von Shirogumi optimal – eine Kultur, in der jeder, vom Nachwuchs bis zu den Veteran:innen, frei Ideen und Vorschläge einbringen kann. Da die Produktion ohne Umwege auf das Ziel zusteuert, gelang es dem Team, innerhalb begrenzter

Zeit- und Budgetvorgaben ein beeindruckendes visuelles Spektakel zu schaffen.

Ein fesselndes visuelles Spektakel

Aufwändige Horizontdarstellungen, dynamische Luftkämpfe, weiterentwickelte Wassersimulationen sowie die imposante Würde und zerstörerische Kraft des Monsters selbst – all diese verbesserten visuellen Effekte wurden nicht nur zur reinen Effekthascherei konzipiert, sondern sollen eng mit der Dramatik der Figuren verwoben sein. Letztendlich ist diese Verschmelzung von menschlichem Drama und Spektakel das Kernmerkmal dieses Werks und markiert einen neuen Höhepunkt im japanischen Godzilla-Kino.

Das Erlebnis, das dieser Film bietet

Das Produktionsteam hat nur einen einzigen Wunsch: „Dass das Publikum im Kinosaal rundum zufrieden ist.“ Godzilla erblickte 1954 auf der Leinwand das Licht der Welt und wurde eigens dafür geschaffen, im Kino erlebt zu werden. Um das ultimative visuelle Erlebnis zu bieten, das nur im Kino zu spüren ist, wurde jede kreative Ebene mit der Einstellung „das Kino steht an erster Stelle“ gestaltet. Technisches Können und Leidenschaft flossen in jedes Element ein – Bildsprache, Schauspiel, Akustik und Dramaturgie –, um einen Godzilla-Film zu schaffen, den man hautnah erleben muss. Nur im Kino wird Godzilla wirklich zu Godzilla.



INTERVIEW MIT REGISSEUR TAKASHI YAMAZAKI

Frage: *Wie sind Sie als Regisseur an diesen Film herangegangen? Hat sich Ihre Herangehensweise von der bei anderen Werken unterschieden, bei denen Sie in der Vergangenheit Regie geführt haben?*

Regisseur Yamazaki: *Godzilla Minus One* kam bei allen so gut an, dass ich das Gefühl hatte, wir dürften die Zuschauer:innen mit der Fortsetzung auf keinen Fall enttäuschen – deshalb habe ich mich mit großem Einsatz an das Projekt herangewagt. Allerdings hat sich mein grundlegender Stil an sich vielleicht gar nicht so sehr verändert. Glücklicherweise ist unser Budget etwas gestiegen (lacht), sodass ich die Einschränkungen bei verschiedenen Darstellungsformen aufheben konnte, bei denen ich mich zuvor zurückgehalten hatte, weil ich dachte: „Mehr als das sollte ich nicht machen.“ Ich habe mir viele gewissermaßen egoistische Situationen verschafft und mir erlaubt, freier als sonst zu arbeiten. Allerdings hat sich das während der CG-Arbeit gerächt, und ich hatte es ziemlich schwer (lacht).

(Interviewer) *Was genau meinen Sie mit „egoistisch“?*

Regisseur Yamazaki: Die schiere Häufigkeit der Szenenwechsel. Es gibt wirklich eine riesige Anzahl unterschiedlicher Situationen. Allein in Ginza zum Beispiel, wo sich verschiedene Personen über dieses große Gebiet verteilen und sich an verschiedenen Orten bewegen, hatten wir viele Kulissen, die nur für eine einzige Szene oder eine einzige Einstellung gebaut wurden. Außerdem habe ich so viele Flugzeuge gebaut, wie ich wollte (lacht). Normalerweise ist schon das Einbringen eines einzigen Flugzeugs ein großes Unterfangen, aber da wir mehrere Sets für den Innenraum gebaut haben, durfte ich mich ziemlich austoben.

Frage: *Was hat Sie im Laufe Ihrer Karriere als Filmemacher am stärksten beeinflusst? Haben sich diese Einflüsse insbesondere auch auf diesen Film ausgewirkt?*

Regisseur Yamazaki: Es gab ein traumhaftes Jahr, in dem *Unheimliche Begegnung der dritten Art* und *Star Wars* gleichzeitig in Japan in die Kinos kamen, gefolgt von einer Ära, in der legendäre Science-Fiction-Filme, von denen noch heute die Rede ist – wie *Alien*, *Zurück in die Zukunft* und *Blade Runner* –, nacheinander erschienen. Da ich dies in meinen prägendsten Jahren von der Mittelstufe bis zum Beginn der Oberstufe erlebt habe, trage ich diese Eindrücke seitdem in mir. Was den aktuellen „Godzilla“-Film betrifft, so habe ich ihn mit dem Wunsch gedreht, den jungen Menschen von heute denselben Schock und dieselbe Begeisterung erleben zu lassen, die ich damals empfunden habe. Aus diesem Grund habe ich bei der Produktion nicht nur der Geschichte, sondern auch der Wirkung der visuellen Effekte höchste Priorität eingeräumt.

Frage: *Dies ist die erste japanische Produktion, die für IMAX gedreht wurde. Wie sind Sie an dieses Format herangegangen, und vor welchen Herausforderungen standen Sie dabei?*

Regisseur Yamazaki: Ich hatte das Gefühl, dass der Film nur dann überzeugen würde, wenn wir die Welt weitaus sorgfältiger gestalten würden, also haben wir enorm viel Arbeit in die CG-Modellierung, die feinen Details der Kulissen und die Mimik der Figuren gesteckt. Besonders wichtig war es mir, dass das Publikum den „Wind“ spürt, wenn wir Außenaufnahmen in einem Studio gedreht haben. Da ein großes Set verhindert, dass der Wind überall hinkommt, haben wir riesige Ventilatoren bereitgestellt, diese auf niedriger Stufe laufen lassen und Wege gefunden, die Kleidung der Figuren subtil im Wind flattern zu lassen. So konnten wir die Atmosphäre der Außenluft effektiv vermitteln, aber natürlich wurde das Ventilatorgeräusch aufgenommen, sodass wir die Dialoge in der Postproduktion neu vertonen mussten. Das war für die Darsteller und die Crew anstrengend, aber wenn man sich das fertige Filmmaterial ansieht, ist es uns gelungen, selbst auf einem Bühnen-Set eine Outdoor-Atmosphäre eindrucksvoll einzufangen, daher bin ich froh, dass wir es so gemacht haben. Da IMAX jedes noch so kleine Detail wiedergibt, habe ich bewusst darauf geachtet, unseren Fokus innerhalb der realen Live-Action-Umgebung zu schärfen. Da die Leinwand zudem sehr groß ist, war es eine enorme Herausforderung – wenn auch eine interessante Erfahrung –, Bildkompositionen zu finden, die unabhängig davon funktionierten, ob der Film im CinemaScope-, Standard-IMAX- oder Full-IMAX-Format gezeigt wurde.

INTERVIEW MIT REGISSEUR TAKASHI YAMAZAKI

Frage: Was war die größte Herausforderung, mit der Sie während der Dreharbeiten konfrontiert waren?

Regisseur Yamazaki: Es war äußerst schwierig, das gesamte Bild jederzeit in einem Zustand „bewölkten Himmels“ zu halten. Da das Monster zusammen mit dunklen Wolken auftaucht, durfte es nicht sonnig sein. Bei den Außenaufnahmen gab es jedoch viele sonnige Tage, und der ideale bewölkte Himmel war selten. So blieb uns nichts anderes übrig, als in einem Studio zu drehen, aber wir mussten Szenen nachstellen, in denen Menschen in einem weitläufigen Ruinengebiet unter einem durchgehend bewölkten Himmel herumlaufen oder Auto fahren. Der einzige Boden, den wir im Outdoor-Stil vorbereiten konnten, war eine „20 m x 8 m große gepflasterte Fläche“, also haben wir diese voll ausgenutzt. Indem wir die Dekoration und die Anordnung der Trümmer veränderten oder den Eindruck erweckten, dass wir uns in der Nähe verschiedener Gebäude befanden, drehten wir Szenen, in denen Menschen hektisch rannten, und ließen dabei jeden Schnitt wie einen anderen Drehort wirken. Mir wurde klar, wie schwer es ist, das Wetter zu kontrollieren, aber da das fertige Filmmaterial so aussieht, als hätte sich die Kamera über viele Drehorte hinwegbewegt, betrachte ich das als Erfolg.

Frage: Hat der Gewinn des Oscars für die besten visuellen Effekte für Godzilla Minus One Ihre Herangehensweise an die VFX für diesen Film beeinflusst? Worin bestehen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede?

Director Yamazaki: Ich ging davon aus, dass ich verlieren würde, wenn ich mir der Auszeichnung bewusst würde. Der Sieg war eine wirklich wundervolle Erfahrung und ein außergewöhnlich seltener Moment, aber als wir *Godzilla Minus One* drehten, haben wir überhaupt nicht an Auszeichnungen gedacht. Sich darauf zu konzentrieren, hätte unseren Blick getrübt, also habe ich, ohne mir dessen überhaupt bewusst zu sein, nur daran gedacht, all unser Können in die Erstellung von VFX zu stecken, die den Film auf ein höheres Niveau heben würden. Daher war die Herangehensweise an sich identisch mit der des vorherigen Films. Wie sehr wir uns beim VFX-Prozess den Kopf zerbrechen, bestimmt die Qualität; deshalb haben wir wiederholt Recherchen durchgeführt, um Szenen zu drehen, die normalerweise nicht aufgenommen werden könnten, indem wir Ideen und Tricks voll ausschöpften. Dieser Prozess ist für uns Unterhaltung, und wenn etwas, das mit absurden Methoden gedreht wurde, am Ende als cooler Shot herauskommt, ist das das größte Glück.

Frage: Wie haben Sie nach dem vorherigen Film das VFX-Team bei Godzilla Minus Zero geleitet?

Regisseur Yamazaki: Glücklicherweise stieg die Zahl an Crewmitgliedern leicht auf etwa 50 an, und wir gingen die

Sache mit einem größeren Team als üblich an. Allerdings gibt es dieses Mal eine enorme Anzahl an Effekten. Da zwei riesige Monster vorkommen, gibt es überall Effektanimationen. Es gibt Himmelsdarstellungen, Meeresszenen und eine Fülle mysteriöser Licht- und Hitzestrahlen. Deshalb blieb ich auch dieses Mal am Set, während ich vor Erschöpfung fast umfiel, und gab Echtzeitanweisungen wie „Lasst uns das hier so machen“, um die Zeitverzögerung bis zur Entscheidungsfindung zu verkürzen, wobei ich unseren gewohnten Ansatz konsequent beibehielt. Mir wurde schmerzlich bewusst, dass die Arbeit nicht einfacher wird, nur weil das Team wächst; vielmehr werden die Dinge, die wir umsetzen wollen, einfach aufwendiger.

Frage: Wie bringen Sie die drei Rollen als Drehbuchautor, Regisseur und VFX-Leiter im Rahmen des Gesamtprojekts unter einen Hut?

Regisseur Yamazaki: Die führende Rolle wechselt je nach Produktionsphase. Zunächst steht der Drehbuchautor im Vordergrund, und sobald das Projekt in Gang kommt, rückt der Regisseur in den Vordergrund. Dabei wächst die Abhängigkeit von VFX, wodurch die Rolle der VFX-Spezialisten unverzichtbar wird, um Dinge darzustellen, die es in dieser Welt nicht gibt. In der Endphase der Fertigstellung zeigt das VFX-Team dann die stärkste Präsenz. Ich persönlich trenne diese drei Aufgaben jedoch nicht voneinander, sondern betrachte sie als einen einzigen Beruf namens „Filmemachen“. Daher gehe ich mit der Einstellung an die Sache heran, dass sich der Schwerpunkt je nach Produktionsphase ganz natürlich verlagert.

Frage: Gab es zwischen Godzilla Minus One und Godzilla Minus Zero technologische Fortschritte, und haben Sie diese berücksichtigt?

Regisseur Yamazaki: Es gab keine dramatischen Veränderungen. Die Verarbeitungsgeschwindigkeiten stiegen, wodurch wir die Anzahl der Versuche im Trial-and-Error-Verfahren erhöhen konnten, doch bahnbrechende neue Technologien hatten die Praxis noch nicht erreicht. Der Einsatz von allzu innovativer Technologie birgt ein hohes Risiko, falls sie versagt; daher halten wir an bewährten, „ausgereiften Technologien“ fest und behalten gleichzeitig die Trends der neuesten Technologien im Blick. Die neueste Technologie mag zwar in bestimmten Umgebungen funktionieren, birgt jedoch das Risiko, plötzlich unbrauchbar zu werden, wenn sie auf die spezifischen Gegebenheiten eines Films angewendet wird. Letztendlich sind bewährte „ausgereifte Technologien“ am einfachsten zu handhaben. Ich halte es für den richtigen Ansatz, neue Technologien zunächst in Umgebungen zu kultivieren, die dafür geeignet sind, und sie erst dann einzuführen, wenn sie sich ausreichend bewährt haben.

INTERVIEW MIT REGISSEUR TAKASHI YAMAZAKI

Frage: *Wie haben Sie sich mit den VFX- und Ton-Teams abgestimmt, um das zweite Monster auf die Leinwand zu bringen?*

Regisseur Yamazaki: Ich habe das Team schon früh darüber informiert, dass ein feindliches Monster auftauchen würde, und erklärt, dass die Interaktion zwischen den Monstern entscheidend sei. Wenn zwei Monster auftauchen, kommt es zwangsläufig zu intensiven, zerstörerischen Kämpfen. In der „Suitmation“-Ära waren Darstellungen, bei denen sie die Distanz überbrücken, sich gegenseitig beißen und Schaden zufügen, schwierig, aber genau das ist eine Stärke, die erst durch die digitale Technologie möglich wurde. Aus diesem Grund wurde der Kampf zwischen Godzilla und dem feindlichen Monster dieses Mal zu einer beispiellos heftigen körperlichen Auseinandersetzung. Für mich persönlich führte dies zu einem sehr frischen und befriedigenden Ergebnis. Als ich mir die Szenen mit intensiver Action ansah, musste ich unwillkürlich grinsen und war völlig fasziniert: „Das ist unglaublich.“ Der Faktor hinter unserem Erfolg war weniger die technologische Innovation als vielmehr die verbesserte Arbeitsgeschwindigkeit, die es uns ermöglichte, die Anzahl der „Trial-and-Error“-Versuche zu erhöhen. Was das Tonteam betrifft, so haben wir für die Geräusche der Kampfflugzeuge echte Triebwerksgeräusche von fliegenden Flugzeugen aufgenommen. Zudem war es von großer Bedeutung, dass wir dieses Mal im Dolby-Atmos-Klangraum arbeiten konnten, wodurch wir eine Intensität auf einem ganz neuen Niveau erreichen konnten. Es war bewegend zu erleben, wie sie tiefe Frequenzen erzeugten, die tief im Körper nachhallten.

Frage: *Wie wurden praktische fotografische Mittel (Requisiten, Spezialeffekte und andere praktische Effekte) bei der Produktion eingesetzt?*

Regisseur Yamazaki: Wir haben den Cockpitbereich des Kampfflugzeugs tatsächlich nachgebaut, und während der Schauspieler im Cockpit den Steuerknüppel bewegte, haben Crewmitglieder in der Nähe den Flugzeugrumpf von Hand geschaukelt. Die Technologie selbst hat sich nicht weiterentwickelt (lacht), aber es ist derselbe Ansatz wie beim vorherigen Film. Anstelle von digital perfekt kontrollierten Bildern glaube ich, dass handgefertigte Texturen mit leichten Unvollkommenheiten letztendlich die Herzen der Menschen mehr berühren; in diesem Sinne halte ich es für die richtige Entscheidung.

Frage: *Mit welchem Ansatz sind Sie vorgegangen, um einem der berühmtesten Monster Leben einzuhauchen und gleichzeitig das neue Monster zum Ausdruck zu bringen?*

Regisseur Yamazaki: Was die VFX angeht, haben wir uns um Bilder bemüht, die beim Publikum instinktiv das Gefühl hervorrufen: „Das existiert tatsächlich genau dort.“ Auch wenn die Zuschauer rational verstehen, dass es sich um CG handelt, wollte ich, dass sie durch einen Realismus, der dem Betrachten mit bloßem Auge gleicht, instinktive Angst verspüren – deshalb haben wir uns enorm viel Mühe mit dieser Darstellung gegeben. Außerdem gehe ich bei einem weltweiten Superstar wie Godzilla mit einer ehrfürchtigen Haltung an die Sache heran, als würde ich eine Gottheit verehren. Es ist ein Gefühl, als ob „ein großer Gott zufällig in Godzilla wohnt und auf der Leinwand erscheint“. Was das neue Kaiju angeht, haben wir uns dieses Mal darauf konzentriert, „Schmerz“ darzustellen. Wir haben unserem Ansatz eine rohe, viszerale Qualität verliehen und konnten bei der Darstellung etwas blutiger vorgehen. Zwar gibt es einen überwältigenden Größenunterschied zwischen Menschen und Monstern, doch indem wir Menschen zeigen, die sich verzweifelt wehren, wollte ich die Botschaft vermitteln, dass „Größe nicht das Einzige ist, was zählt“.

Frage: *Wie sind Sie auf Themen wie die gesellschaftlichen Auswirkungen dessen, was nach einer Zerstörung geschieht, gekommen, und warum sind diese für das heutige Publikum wichtig?*

Regisseur Yamazaki: Ich glaube, wenn das Publikum durch das Werk das Gefühl bekommt, dass „wir keinen Krieg verursachen dürfen“, dann entsteht daraus eine gesellschaftliche Bedeutung. Was die Szenen betrifft, bei denen wir noch einen Schritt weiter gegangen sind, gab es Meinungen, dass „es vielleicht besser wäre, diese herauszunehmen“, aber ich habe nicht nachgegeben und sie mit großem Engagement bis zum Ende dargestellt.



INTERVIEW MIT REGISSEUR TAKASHI YAMAZAKI

Frage: *Was haben Sie beachtet, um die Beziehung zwischen Shikishima und Noriko so glaubwürdig darzustellen?*

Regisseur Yamazaki: Anstatt einen Helden zu zeigen, der eine edle Sache vertritt, wollte ich sie als Menschen darstellen, mit denen man sich identifizieren kann und die jeder beschützen möchte. Anstatt unter einer großartigen Prämisse zu versuchen, die Welt zu retten, wollte ich durch die Darstellung bescheidener, fast egoistischer Wünsche wie „die geliebte Familie und ein bescheidenes Alltagsleben beschützen zu wollen“ eine Struktur schaffen, die sich schließlich umkehrt und den Wunsch der gesamten Menschheit hervorhebt.

Ich liebe den Film *Intolerance*, der eine kleine Liebesgeschichte eines unbekannten Paares inmitten großer globaler Tragödien schildert, die sich gleichzeitig entfalten, der schließlich mit der Vorahnung endet, dass nur diese beiden ein bescheidenes Glück erlangen. Auch wenn es auf den ersten Blick wie ein kleines Ereignis erscheint, habe ich das Gefühl, dass es einen Wert besitzt, der dem Schicksal der Welt gleichkommt. Auch in diesem Film wollte ich eine Geschichte schaffen, in der man, wenn eine kleine Familie ein kleines Glück erlangen kann, das Gefühl bekommt: „Diese Welt wird schon wieder in Ordnung kommen.“

Frage: *Was hoffen Sie, dass die Zuschauer durch diesen Film empfinden?*

Regisseur Yamazaki: Ich möchte, dass sie ganz beiläufig das Thema wahrnehmen, wie sich Menschen, die über gewaltige Waffen verfügen, verhalten sollten. Wenn wir auch nur einen kleinen Teil dieser Frage in den Herzen der Zuschauer hinterlassen können, die aus reinem Unterhaltungsinteresse gekommen sind – weil sie denken: „Godzilla sieht cool aus“ oder „King Ghidorah, der umherwütet, ist fantastisch“ –, dann betrachte ich das als Erfolg.

Frage: *Warum, glauben Sie, findet Godzilla seit über 70 Jahren immer noch so großen Anklang bei den Menschen?*

Regisseur Yamazaki: Ich denke, dass seine vielen Facetten ein wichtiger Faktor sind. Von komischen und lustigen Auftritten bis hin zu düsteren und ernsten Werken – die Figur Godzilla verfügt über ein extrem breites Spektrum an Ausdrucksmöglichkeiten. Darüber hinaus ist Godzilla für Menschen, die ihn seit ihrer Kindheit kennen, wahrscheinlich etwas ganz Besonderes: „ein vertrauter Bekannter und zugleich ein globaler Superstar“. Die Möglichkeit, sich ihm normalerweise nahe zu fühlen, während er gleichzeitig ein überwältigender Superstar bleibt, der die Aufmerksamkeit der ganzen Welt auf sich zieht – das könnte sehr wohl das wahre Wesen von Godzillas Existenz sein.

BIOGRAFIEN - CREW

[Regie, Drehbuch und visuelle Effekte: Takashi Yamazaki]

Takashi Yamazaki wurde 1964 in Matsumoto geboren und ist Filmemacher sowie Supervisor für visuelle Effekte. Er gilt als einer der führenden Filmregisseure Japans. Mit *GODZILLA MINUS ONE* gewann er als erster Regisseur seit Stanley Kubrick einen Oscar für die besten visuellen Effekte. Der Film ist derzeit der dritterfolgreichste fremdsprachige Realfilm in der Geschichte der US-Kincharts. Der Film gewann acht Japan Academy Awards, darunter in den Kategorien Bester Film, Bestes Drehbuch und Beste Kamera. Yamazaki führt seine Karriere im Bereich Spezialeffekte auf den Einfluss zurück, den das Anschauen von *STAR WARS* und *UNHEIMLICHE BEGEGNUNGEN DER DRITTEN ART* hatte. Nach seinem Abschluss am Asagaya College of Art and Design trat er 1986 dem VFX-Studio Shirogumi Inc. bei und arbeitete an Spezialeffekten und digitalem Compositing in Filmen unter der Regie von Juzo Itami. Mit *JUVENILE* (2000) gab er sein Debüt als Regisseur und wurde zu einer führenden Persönlichkeit im Bereich der visuellen Gestaltung und der visuellen Effekte in Japan. Sein Film *ALWAYS: SUNSET ON THIRD STREET* (2005) gewann bei den 29. Japan Academy Film Awards 12 Auszeichnungen, darunter die für den besten Film und die beste Regie, und seine Filme *THE ETERNAL ZERO* (2013) sowie *STAND BY ME DORAEMON* (2014) wurden als beste Filme ausgezeichnet und erhielten acht weitere Japan Academy-Preise.

Produzent: Kazuaki Kishida

Geboren am 25. Februar 1991 in der Präfektur Osaka. Kishida trat 2023 in die TOHO Co., Ltd. ein. Seit 2015 ist er in der Filmplanungsabteilung von TOHO im Bereich der Filmproduktion tätig.

Zu seinen wichtigsten Produktionen zählen *Godzilla Minus Zero* (2026), *Godzilla Minus One* (2023), *GHOSTBOOK Obakezukan* (2022), *Dear Family* (2024) und *The Last Song You Left Behind* (2026). Seit *The Great War of Archimedes* (2019) hat er bei vier Filmen mit Regisseur Takashi Yamazaki zusammengearbeitet.

Für *Godzilla Minus One* erhielt er den 43. Fujimoto-Preis, mit dem herausragende Filmproduzent:innen ausgezeichnet werden.

Spezialist für visuelle Effekte und Compositor: Tatsuji Nojima

Geboren 1998 im Bezirk Suginami in Tokio. Nojima entwickelte bereits in seiner Kindheit ein Interesse an der VFX-Produktion, nachdem er Filme wie *Zurück in die Zukunft* und *Fluch der Karibik* entdeckt hatte. Nachdem er 2019 als Compositor bei SHIROGUMI Inc. eingestiegen war, wirkte er an der VFX-Produktion für Regisseur Takashi Yamazakis *The Great War of Archimedes* (2019) und *STAND BY ME Doraemon 2* (2020) sowie an zahlreichen Werbespots, Spielfilmen und Musikvideos mit.

Während seiner Tätigkeit als Compositor fielen die von ihm als Hobby erstellten Flüssigkeits- und Explosionssimulationen dem Regisseur Takashi Yamazaki ins Auge. Dies führte dazu, dass er ab *Godzilla the Ride: Giant Monsters Ultimate Battle* (2021) und *GHOSTBOOK Obakezukan* (2022) an der Arbeit an Spezialeffekten mitwirkte. Später, bei *Godzilla Minus One* (2023), war er für groß angelegte Ozeansimulationen verantwortlich und trug dazu bei, dass der Film bei der 96. Oscar-Verleihung den Oscar für die besten visuellen Effekte gewann – zum ersten Mal, dass ein japanischer Film diese Auszeichnung erhielt.

BIOGRAFIEN - CREW

Tonmeister für Dreharbeiten und Tonmeister für die Postproduktion: Hisafumi Takeuchi

Geboren 1978 in Tokio. Seit 1999 ist Takeuchi als Freiberufler im Bereich der Tonproduktion tätig, vor allem für Spielfilme, aber auch für Fernsehen, Werbung und Streaming-Inhalte. Seit 2015 arbeitet er als Tonmeister am Set.

Er war für die Tonaufnahme (Tonmischung am Set) zahlreicher Filme verantwortlich, darunter *La La La at Rock Bottom* (2015), *Chihayafuru Part 3* (2018), *Invisible Witness* (2019), *Just Remembering* (2021), *GHOSTBOOK Obakezukan* (2022) und *Godzilla Minus One* (2023).

Darüber hinaus arbeitet er als Tonmischer in der Postproduktion an Spielfilmen und ist somit umfassend im Bereich Filmtön tätig – von der Aufnahme bis zur Postproduktion. Bei den Werken des Regisseurs Takashi Yamazaki war er als Tonmeister bei *GHOSTBOOK Obakezukan* und *Godzilla Minus One* tätig.

Für *Godzilla Minus One* gewann er den 47. Japan Academy Film Prize für die beste Tonaufnahme. Außerdem wurde er bei den 71. MPSE Golden Reel Awards für „Herausragende Leistungen im Bereich Tonschnitt – fremdsprachiger Spielfilm“ nominiert und gewann den Preis des Ministers für Wirtschaft, Handel und Industrie bei den 77. MPTE Awards (Motion Picture and Television Engineering Society of Japan) sowie den Preis für Tonaufnahme bei den 21. J.S.A. Awards (Motion Picture and Television Sound Recordists Association of Japan).

Sounddesignerin & Geräuschemacherin: Natsuko Inoue

Sie wurde 1985 in der Präfektur Hiroshima geboren und schloss 2007 ihr Studium an der Japan Academy of Moving Images ab. Nach ihrem Einstieg bei der Soundeffekt-Firma ALKABUS lernte Inoue bei Kenji Shibasaki, einem der führenden Soundeffekt-Ingenieure Japans. Derzeit ist sie bei Playful Sound LLC tätig. Inoue ist vor allem im Bereich Spielfilme als Sounddesignerin, Soundeffekt-Cutterin und Foley-Künstlerin tätig und Mitglied der Motion Picture Sound Editors (MPSE).

Zu ihren bemerkenswerten jüngsten Arbeiten zählen die Filme *Missing* (2022), *Godzilla Minus One* (2023), *Never After Dark* (2026) sowie die Netflix-Serie *The Human Vapor* (2026). Für den weltweiten Kassenschlager *Godzilla Minus One* gewann sie den Preis für den besten Ton bei den 17. Asian Film Awards (AFA). Außerdem wurde sie bei den von der MPSE veranstalteten Golden Reel Awards in der Kategorie „Ausländischer Spielfilm“ nominiert.

ÜBER TOHO CO., LTD.

TOHO Co., Ltd. ist ein führendes japanisches Unterhaltungsunternehmen, das 1932 gegründet wurde. Seine vier Hauptgeschäftsbereiche sind das Kinogeschäft, das Produktion, Vertrieb und Vorführung umfasst; das Theatergeschäft, das Produktion und Aufführung umfasst; das Anime-Geschäft, das in den letzten Jahren weltweit expandiert hat; sowie das Immobiliengeschäft, dessen Schwerpunkt auf der Entwicklung in städtischen Gebieten liegt.

Zu den gefeierten Werken von TOHO zählen Kinofilme wie die *Godzilla*-Reihe und *Die sieben Samurai* unter der Regie von Akira Kurosawa sowie TV-Anime-Serien wie *My Hero Academia* und *Jujutsu Kaisen*. Diese Anime-Serien werden unter dem Label TOHO Animation produziert und vertrieben und erreichen ein breites Publikum auf der ganzen Welt.

