

Film des Monats

April 2023



Suzume

Die Begegnung mit einem mysteriösen jungen Mann stellt das Leben der 17-jährigen Suzume auf den Kopf: Fortan reisen die Zwei durch Japan, um Orte aufzuspüren, an denen übernatürliche Kräfte ins Diesseits drängen und Erdbeben auslösen. Die Katastrophe von Fukushima bildet den realen Hintergrund von Makoto Shinkais Anime SUZUME. Unsere Aprilausgabe stellt den Film vor, befragt den Regisseur zu seiner Arbeit und analysiert die zentrale Türsymbolik. Außerdem bietet sie einen Hintergrund zu jugendlichen Heldinnen in Animes und **Unterrichtsmaterial ab Klasse 7.**

Inhalt

	FILMBESPRECHUNG		UNTERRICHTSMATERIAL
03	Suzume	13	Drei Aufgaben zum Film SUZUME
	INTERVIEW		- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE - DREI AUFGABEN ZUM FILM
05	"Die japanische Gesellschaft braucht Zeit, die Wunden von Fukushima zu akzeptieren"	23	Filmglossar
	HINTERGRUND		
07	Girl Power	32	Links zum Film
	HINTERGRUND		
09	Das Türmotiv in SUZUME	33	Impressum
	ANREGUNGEN		
11	Außerschulische Filmarbeit zum Film SUZUME		

Filmbesprechung: Suzume (1/2)



Suzume

Anime um eine 17-jährige Schülerin, die auf einer abenteuerlichen Reise durch Japan gegen übernatürliche Kräfte ankämpft, die Naturkatastrophen auslösen.

Für die 17-jährige Suzume beginnt der Tag in ihrem japanischen Küstenstädtchen mit einem ganz normalen Morgen – bis ihr auf dem Weg zur Schule ein mysteriöser junger Mann begegnet, der sie nach Ruinen in der näheren Umgebung fragt. Er sei auf der Suche nach "einer Tür". Suzume ist sofort fasziniert von dem Unbekannten, der sich ihr als Sōta vorstellt. Und so entschließt sie sich, den Unterricht sausen zu lassen und ihm heimlich an den verlassen Ort zu folgen.

Mit dieser Begegnung bricht das Übernatürliche in die Alltagsrealität der jungen Titelheldin von Makoto Shinkais Anime SUZUME ein: Beim Durchstreifen der Ruinen findet die Teenagerin die gesuchte Tür, die sich unversehens als ein geheimnisvolles Portal entpuppt, das die reale Welt mit dem Jenseits verbindet. Als zerstörerische Kräfte durch die Tür dringen, die in dem Küstenort ein Erdbeben auslösen, gelingt es Sōta und

Suzume unter größter Anstrengung, die Tür wieder zu schließen. Damit ist jedoch die Gefahr nicht auf Dauer gebannt: Wie Sōta Suzume aufklärt, existieren derartige Türen in verschiedensten Gegenden Japans. Seine Aufgabe sei es, sie rechtzeitig aufzuspüren, um Naturkatastrophen zu verhindern. Als daraufhin eine sprechende Katze auftaucht, die weitere Erdbeben ankündigt und Sōta in einen Kinderstuhl – ein Andenken an Suzumes verstorbene Mutter – verzaubert, entspinnt sich eine irrwitzige Verfolgungsjagd: An der Seite von Sōta, der trotz seiner kuriosen neuen Gestalt laufen und sprechen kann, hetzt Suzume der Katze hinterher. Dabei begibt sie sich auf eine abenteuerliche Reise, auf der sie sich auch den Traumata ihrer Kindheit stellen muss.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/mU2CDkXmJ2s>

SUZUME NO TOJIMARI

Japan 2022
Animationsfilm/Trickfilm,
Abenteuerfilm

Kinostart: 13.04.2023

Verleih: Wild Bunch Germany

Regie und Drehbuch: Makoto Shinkai

Darsteller/innen: Deutsche

Sprecher/-innen: Emilia Raschewski, Oscar Räuker, Giuliana Jakobeit, Daniel Welbat, Britta Steffenhagen u.a.

Laufzeit: 122 min, Deutsche Fassung, OmU

Format: digital, Farbe

FSK: ab 12 J.

Altersempfehlung: ab 12 J.

Klassenstufen: ab 7. Klasse

Themen: Coming-of-Age, Natur(-katastrophen), Verantwortung, Trauma, Trauer/Trauerarbeit

Unterrichtsfächer: Deutsch, Kunst, Ethik, Religion, Geschichte, Geografie, Sozialkunde, Japanisch

Filmbesprechung: Suzume (2/2)

Eine Reise durch Raum und Zeit

In der Form eines Roadmovies führt Shinkais Film quer durch Japan: Auf seiner Reise von Kobe bis Tokio stößt das Held/-innenduo überall auf verlassene Ruinen, wo es weitere Portale schließen muss. Zwar fungiert Sōta nach seiner Verwandlung zunächst als "comic relief", dennoch wächst er trotz seiner hölzernen Fassade zu einer vollwertigen Figur heran. Der Fokus der Erzählung liegt aber auf Suzume. Von Beginn an als willensstarke Protagonistin etabliert, avanciert sie in den Stiefeln Sōtas selbst zur Retterin.

Trotz der fantastischen Elemente bleibt die Filmhandlung stets in der Gegenwart verwurzelt. Neben den realen Schauplätzen wird das vor allem in der Omnipräsenz des Smartphones deutlich: Als zentraler Alltagsgegenstand ist es Symbol für das digitale Zeitalter, gleichzeitig stellt es durch wiederkehrende Erdbebenwarnungen die Verbindung zum mystischen Ursprung der Naturkatastrophen dar. Und auch wenn die Beben durch übernatürliche Kräfte ausgelöst werden, waren und sind ihre Auswirkungen doch real.

Immer wieder nimmt SUZUME Bezug auf historische Katastrophen, in deren hinterbliebenen Ruinen sich die Portale finden. So offenbart das Finale des Films, was zuvor schon zu erahnen war: Suzumes Mutter fiel dem verheerenden Tsunami zum Opfer, der durch das Tōhoku-Erdbeben 2011 ausgelöst wurde. Die Naturkatastrophe, in Deutschland primär als Auslöser des Reaktorunfalls im Atomkraftwerk von Fukushima im Gedächtnis, behandelt SUZUME aber nicht nur als persönliches Trauma der Titelheldin. Das Schließen jeder Tür wird von Momentaufnahmen aus der Erinnerung unterschiedlicher Menschen begleitet – was auf tief in der Bevölkerung verankerte Erfahrungen mit den Katastrophen verweist. Diese Form der kollektiven Traumabewältigung hat im japanischen Kino bereits Tradition: Der Monsterfilmklassiker GODZILLA (GOJIRA, Ishirō Honda, 1954) ist ein prominentes Beispiel dafür.

Ungewohnte Perspektiven für den westlichen Blick

SUZUME fügt sich damit in das Werk Makoto Shinkais ein. Schon in YOUR NAME – GESTERN, HEUTE UND FÜR IMMER (YOUR NAME, JPN 2016) thematisierte der japanische Anime-Star Naturkatastrophen, mit denen er seine jungen und lebensnahen Protagonist/-innen konfrontiert. Anders als die im Westen bekannteren Filme von Hayao Miyazakis aus dem Studio Ghibli verzichtet Shinkai dabei jedoch auf übergreifende Gesellschaftskritik, um den Fokus stattdessen auf die persönliche Entwicklung seiner Figuren zu richten. Dagegen spielt der Shintoismus bei Miyazaki und Shinkai gleichermaßen eine zentrale Rolle, speziell auch in SUZUME: Die japanische Religion geht von einer Vielzahl an "Göttern" (kami) aus, die, weder gut noch böse, als animistische Beseelungen der Natur existieren.

Suzume und Sōta rufen die "kami" beim Schließen der Türen direkt an, um ihnen die Ruinen "zurückzugeben". Die zerstörten, von der Natur langsam zurückeroberten Gebäude symbolisieren die verdrängten Erinnerungen an die Katastrophen. Erst mit dem Schließen der Türen wird die Vergangenheit buchstäblich abgeschlossen. Der Film greift mit den Türen zudem die Shinto-Symbolik der bekannten Torii-Torbögen als Übergang zwischen zwei Welten auf. Die Ambivalenz einer durch "kami" beseelten Natur zeigt sich in der Gleichzeitigkeit ihrer Schönheit und ihrer Zerstörungskraft. In einem Moment formen sich dicke Regentropfen zu bedrohlichen Sturmfluten, in einem anderen löst sich die drohende Katastrophe in einem schillernden Schauer auf. Die warmen Lichteffekte, die Reflektionen in der eigentlich nichtexistenten Kameralinse erzeugen, unterstreichen allgegenwärtig den Realitätsanspruch der Animation.

So erweist sich SUZUME auf vielfältigste Art als Unterhaltungsfilm, der zutiefst in der japanischen Kultur verankert ist. Selbst die Bedeutung der Blickachsen nach links und rechts sind im Vergleich zum westlichen Kino

gespiegelt: Die Bewegung zum rechten Bildrand führt – analog zur Leserichtung – in die Vergangenheit, das vermeintliche Zurückblättern in einem Tagebuch tatsächlich in die Zukunft. SUZUME ist reich an Symbolen und Narrativen, die für den Blick eines westlichen Publikums ungewohnte Sichtweisen vermitteln. Der Anime ermöglicht auf diese Weise einen faszinierenden Perspektivwechsel.

Autor/in:

Severin Schwalb, Volontär im Filmbereich der bpb, 13.04.2023

Interview: Makoto Shinkai (1/2)

"Die japanische Gesellschaft braucht Zeit, die Wunden von Fukushima zu akzeptieren"

Der japanische Regisseur Makoto Shinkai im Gespräch über sein Anime **SUZUME**, der die traumatische Erfahrung der Katastrophe von Fukushima thematisiert.



© picture alliance/dpa/Sören Stache

Makoto Shinkai

In Japan ist der ehemalige Spiele-Entwickler und jetzt Anime-Regisseur Makoto Shinkai durch seine Filme **YOUR NAME. – GESTERN, HEUTE UND IMMER** (KIMI NO NA WA, 2016) und **WEATHERING WITH YOU – DAS MÄDCHEN, DAS DIE SONNE BERÜHRTE** (TENKI NO KO, 2019) ein Superstar. Sein aktueller Film **SUZUME** (SUZUME NO TOJIMARI, 2022) ist in seiner Heimat bereits im vergangenen Jahr erfolgreich gestartet. kinofenster.de hat mit ihm darüber gesprochen.

Herr Shinkai, am 11. März 2011 wurde Japan von einem heftigen Erdbeben erschüttert, das Atomkraftwerk in Fukushima durch den darauf folgenden Tsunami zerstört, ganze Landstriche vernichtet. Warum hat es über zehn Jahre gedauert, bis diese dreifache Katastrophe filmisch aufgearbeitet wurde?

Weil das Trauma noch immer anhält. Es hat sich bislang einfach niemand getraut, sich dem anzunehmen. Noch immer gibt es viele Regionen, die Sperrgebiete sind, Zonen, in die niemand hineindarf. Es gibt viele Menschen, die damals ihre Heimat verloren haben und noch immer nicht zurück nach Hause durften. Die Natur wird noch eine ganze Weile brauchen, um sich zu erholen. Einige Leute waren stark dagegen, dass wir das Thema in einem abendfüllenden Animationsfilm aufgreifen, der unterhalten soll. Zum Glück gab es aber auch Befürworter/-innen. Zwölf Jahre scheinen eine lange Zeit zu sein. Gerade viele junge Menschen in Japan erinnern sich nicht mehr aktiv an den 11. März 2011. Mir liegt es sehr am Herzen, dass sich wieder generationenübergreifend erinnert werden kann.

Wie groß waren die Widerstände, auf die Sie gestoßen sind?

Es hat niemand aktiv versucht das Projekt zu verhindern. Es ging eher um die Diskussion, den Dialog, der entstanden ist. Die japanische Gesellschaft braucht Zeit zu heilen und um die Wunde von Fukushima zu akzeptieren. Vor sieben Jahren, bei meinem Film **YOUR NAME**, war die Gesellschaft noch nicht

so weit. Damals musste ich zu einem Trick greifen: In dem Film fällt ein Asteroid auf die Erde, natürlich ist das eine Metapher auf Fukushima. 2016 durfte ich das noch nicht laut aussprechen, aber ich weiß, dass das japanische Volk jetzt bereit für einen Film wie **SUZUME** ist.

Der Film taucht tief in die japanische Mythologie ein. Wie groß ist das Risiko ein internationales Publikum auf diese Weise versehentlich auszuschließen?

Das Risiko ist immer da, aber hier ist es vermutlich nochmal etwas präsenter. Denn während wir Japaner Fukushima nie vergessen werden, wird die Erinnerung der restlichen Welt schwächer. Viele Zuschauende werden sich gar nicht mehr an das Erdbeben und seine katastrophalen Auswirkungen erinnern. Mir war also wichtig, dass die Geschichte von **SUZUME** auch so funktioniert. Wenn allerdings am Ende auch nur ein Zuschauer sich erinnert oder noch besser neugierig wird und anfängt sich näher damit zu befassen, dann habe ich meinen Job richtig gemacht.

Neben der Heldin Suzume tritt im Film eine zweite Hauptfigur auf, ein junger Mann, der sich in einen dreibeinigen Stuhl verwandelt. Wie kamen Sie auf diese ungewöhnliche Figurenkonstellation?

Für mich steht Suzume stellvertretend für all die Kinder, die während des Erdbebens ihre Eltern verloren haben. Suzumes Weg, ihre Lebensgeschichte, ist sehr traurig und hart. Daher wollte ich ihr unbedingt einen unterhaltenden Gegenpart zur Seite stellen. Jemand oder in dem Fall wohl besser etwas, das die Stimmung auflockert: ein Stuhl mit drei Beinen. Das ist auf den ersten Blick lustig, weil seine Bewegungsabläufe chaotischer sind als die eines normalen Menschen.

Interview: Makoto Shinkai (2/2)

Wenn Sie sagen auf den ersten Blick, steckt sicherlich mehr dahinter?

Ja, denn sonst wäre es ja langweilig (lacht). Der Stuhl wurde vom Tsunami mitgerissen, hat dabei ein Bein verloren. Das ist eine Metapher für die Seele von Suzume. Das fehlende Stuhlbein steht stellvertretend für ihre verstorbene Mutter. Auch Suzume hat im Tsunami ihren Halt verloren. Aber sie lernt eben im Verlauf des Films, dass man selbst mit einem schweren Verlust weiterleben kann. Weiterlachen kann. Weiterlieben kann.

Verhindert werden kann die Katastrophe im Film nur, wenn eine Tür geschlossen wird. Das ist eine starke Metapher, vor allem, wenn es um symbolische Türen zu unserer Vergangenheit geht. Suzume muss die Tür schließen, um die Erinnerungen an den Tod ihrer Mutter verarbeiten zu können.

In Japan heißt der Film nicht nur SUZUME, sondern "Suzume schließt die Tür". Da liegt die Mehrdeutigkeit schon im Titel. Es geht also nicht nur darum, die Tür zu schließen, also als physischen Akt, sondern darum, jemanden zu beschützen. Unsere Hauptfigur reist durch Japan, sucht verlassene Orte, alte Ruinen und findet dort eben diese Türen, die sie schließen muss. Sie macht das, um den Boden zu besänftigen, die Natur. Und die Menschen, die dort einst wohnten. Sie stellt sich vor, was für Menschen dort vor der Katastrophe gelebt haben, wie ihr Leben ausgesehen hat. Sie kehrt zu ihren Wurzeln zurück, in ihre alte Heimat, und schließt dort die Tür, die sie zu ihrer Mutter führt. Erst dann kann sie mit ihrem eigenen Leben weitermachen, mit der Vergangenheit abschließen.

Ein zentraler Aspekt des Films ist die Musik, die sehr dezidiert auf die Handlung abgestimmt ist.

Ich wollte die Stimmung des Films auch auf der Ton- und Musikebene haben. Dafür

habe ich mit zwei Komponisten zusammen gearbeitet. Einer davon, Yōjirō Noda, ist der Leadsänger der Band Radwimps, er ist in Japan ein Rockstar. Wir haben schon bei YOUR NAME. zusammen gearbeitet, er schreibt die Musik für meine Filme. Nicht nur den Score, sondern auch die Songtexte. Er ist ein wahrer Poet, findet immer die richtigen Worte für die Emotionen meiner Figuren. Der zweite ist Kazuma Jinnouchi, ein japanischer Komponist, der in Seattle lebt. Er arbeitet viel für Hollywood, macht die Musik für Computerspiele. Für SUZUME wollte ich einen Score, der gut fürs Kino funktioniert.

Es gibt im Animationsfilmbereich Regisseur/-innen, die lieber klassisch per Hand zeichnen, andere bevorzugen die digitale Arbeit. Was ist Ihr Ansatz?

Persönlich ziehe ich das Digitale vor, aber das liegt an meiner Biografie. Ich komme ursprünglich aus der Welt der Computerspiele, ich habe schon immer digital animiert – auch wenn damals vor zwanzig Jahren, als ich angefangen habe, gerade im Anime-Bereich das meiste noch per Hand gezeichnet wurde. Das war mal Mainstream. Das ist eine alte Kunst. Leider werden die Animator/-innen, die das noch können, immer älter. Es wird wohl bald alles am Computer entstehen, einfach weil es niemanden mehr gibt, der das Analoge noch beherrscht – eine aussterbende Kunst.

Autor/in:

Anna Wollner, Filmjournalistin in Berlin (Interview übersetzt aus dem Englischen von Anna Wollner),
13.04.2023

Hintergrund: Girl Power (1/2)

GIRL POWER

Junge Protagonistinnen bestimmen die Filme der drei aktuell bekanntesten Anime-Regisseure Hayao Miyazaki, Mamoru Hosoda und Makoto Shinkai.



Heldinnen waren in Animes nie eine Seltenheit. Schon Ende der 1960er-Jahre erzählte die Serie MILA SUPERSTAR (ATAKKU No. 1, Fumio Kurokawa und Eiji Okabe, JPN 1969-1971) über eine junge Sportlerin. Mit HEIDI (ARUPUSU NO SHŌJO HAIJI, JPN 1974) haben die späteren Gründer des Studio Ghibli, Isao Takahata und Hayao Miyazaki, in den 1970er-Jahren einen europäischen Stoff mit einer jungen Protagonistin als Serie inszeniert. Auch in der Reihe "World Masterpiece Theater", die Werke der Weltliteratur in animierter Form adaptierte, standen bisweilen Mädchen und Frauen im Mittelpunkt. Diese Linie setzt sich bis in die Gegenwart fort. In Makoto Shinkais SUZUME (SUZUME NO TOJIMARI, JPN 2022) geht es um eine Schülerin im Teenageralter, die Japan retten und sich selbst mit ihrer Vergangenheit versöhnen muss.

➔ **Trailer:** https://youtu.be/wbsEbT0I_-0

Auch viele Werke von Mamoru Hosoda und Altmeister Hayao Miyazaki, die neben Shin-

kai derzeit als die einflussreichsten Anime-Regisseure gelten, zeichnen sich durch die reflektierte und respektvolle Darstellung weiblicher Protagonistinnen aus. Ihre Filme bieten eine große Bandbreite an ebenso interessanten wie differenzierten weiblichen Identifikationsfiguren. Voyeuristische Darstellungen – etwa Blicke unter Röcke oder Figuren in sexuell stark anzüglichen Posen –, die in der Anime-Szene euphemistisch als "fan service" bezeichnet werden, gibt es in ihren Filmen nicht. Nichtsdestotrotz handelt es sich stets um Inszenierungen von Männern – bis heute gibt es in der Anime-Branche nur sehr wenige Regisseurinnen (wie etwa Naoko Yamada).

Empathische Heldinnen mit Identifikationspotenzial – Hayao Miyazaki

Tatsächlich sind die jungen Heldinnen mindestens ebenso ein Markenzeichen der Animes von Hayao Miyazaki wie die Umweltthemen und die fantastischen Welten. Die Protagonistinnen sind es, die die Hand-

lung vorantreiben und das Heft in die Hand nehmen. Manchmal stehen ihnen Jungen zur Seite – aber nicht etwa, um sie dann im entscheidenden Moment zu retten, sondern als Freunde auf Augenhöhe.

Während Prinzessinnen in Disney-Filmen sich lange Zeit an den Rollenbildern von Märchenvorlagen orientierten, erschuf Miyazaki 1984 einen radikalen Gegenentwurf: Nausicaä, die Titelheldin aus NAUSICAÄ AUS DEM TAL DER WINDE (KAZE NO TANI NO NAUSHIKA), ist eine Prinzessin – doch passt so gar nicht zu den tradierten Klischees. Mit einem Gleiter segelt sie über das Brachland, das von riesigen insektenähnlichen Kreaturen bewohnt wird; in der ersten Szene, in der sie vorgestellt wird, trägt sie zweckmäßige Kleidung, eine Maske, um sich vom giftigen Staub zu schützen, und eine Waffe in der Hand, während sie durch eine dschungelähnlichen Wald streift. In der zweiten Szene ist sie es, die ihren alten Mentor vor einem Angriff der Omus, der Rieseninsekten, rettet – aber nicht durch Gewalt, sondern durch Geschick. So verbindet Miyazaki Eigenschaften, die bis dahin weitgehend männlichen Figuren zugeschrieben wurden, mit solchen, die als typisch für weibliche Charaktere galten. Seine Nausicaä verkörpert Stärke, Mut und Unabhängigkeit mit Empfindsamkeit, Besonnenheit und Empathie.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/6zhLBe319KE>

Überhaupt ist Empathie vielleicht die zentrale Eigenschaft der weiblichen Figuren aus Miyazakis Filmen. Sie ermöglicht es den Protagonistinnen, einen Blick hinter die Oberfläche zu werfen. Eine Fähigkeit, die in den vielschichtigen Animewelten ohne klare Gut-Böse-Zuordnungen umso bedeutsamer ist. So erkennt Nausicaä als Erste, dass auch die schrecklich wirkenden Omus ein wichtiger Bestandteil des ökologischen Gleichgewichts sind und keineswegs nur Monster, die bekämpft werden müssen. >

Hintergrund: Girl Power (2/2)

Ähnlich ergeht es der Protagonistin in CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI, JPN 2001), die in einem verwunschenen Badehaus für Gottheiten einen Fluch brechen muss, durch den ihre Eltern in Schweine verwandelt wurden. Nach anfänglichem Trotz begibt sie sich auf eine Reise durch die fremdartige Welt, wird zur Heilerin für einen verschmutzten Flussgeist und findet sogar für einen Dämon ein neues Zuhause. Die Heldinnen sind es, die bei Miyazaki die Brücke in die Welt der Geister und Götter schlagen und empfänglich für die Wunder der Natur sind. Sie sind diejenigen, die dem Publikum die Augen öffnen und mit ihrer Haltung und Aufgeschlossenheit als Vorbild dienen sollen.


Mit diesen Charakterisierungen unterscheiden sich die Miyazaki-Heldinnen – vor allem jene aus den 1980er-Jahren – deutlich von den Darstellungen der populären Shōjo-Erzählungen in Mangas und Serien, die sich speziell an Mädchen und weibliche Teenager richten und sich durch passive sowie betont feminin aussehende Figuren auszeichnen. Bei Miyazaki hingegen sind die Mädchen und Frauen aktiv, haben unauffällige Körper, keine übertrieben großen Augen und keine überlangen Wimpern. Sie sollen vor allem normal wirken – und dadurch zur Identifikation einladen

Selbstbestimmte Charaktere an der Schwelle zum Erwachsenwerden – Mamoru Hosoda

Während Miyazaki oft von jungen Mädchen erzählt, stellt Mamoru Hosoda, der zeitweise im Studio Ghibli gearbeitet hat vor allem weibliche Teenager in den Mittelpunkt seiner Geschichten. Hosoda kritisiert an Miyazaki, dass dessen Figuren zu wenige Ecken und Kanten haben. Dagegen bemüht er sich um vielschichtige, auch widersprüchliche Figuren.

In den Filmen von Mamoru Hosoda werden die Heldinnen oft mit grundlegenden Identitätsfragen konfrontiert. AME IN AME


& YUKI – DIE WOLFSKINDER (ŌKAMI KODOMO NO AME TO YUKI, JPN 2012) ist die Tochter einer menschlichen Frau und eines Wolfswandlers, der fließend zwischen menschlicher und tierischer Form wechseln kann. Auch Ame trägt beide Seiten in sich. Doch im Gegensatz zu ihrem Bruder, der sich der tierischen Seite näher fühlt und für das Leben als Außenseiter entscheidet, wählt Ame die Anpassung. Sie will unter Menschen leben und nicht auffallen. Das mehrere Jahre umspannende Drama konzentriert sich dabei nicht nur auf die heranwachsenden Kinder, die ihren eigenen Weg finden müssen, sondern auch auf die Figur der Mutter, die Ame und Yuki rührend begleitet und auf ihre ganz eigene Art Stärke und Unabhängigkeit beweist. In BELLE (RYŪ TO SOBAKASU NO HIME, JPN 2021) wiederum erfährt eine schüchterne und seit dem Tod ihrer Mutter verschlossene Jugendliche neues Selbstbewusstsein durch ihren Avatar in einer virtuellen Welt und lernt dabei, zu ihren Gefühlen zu stehen. Trotz technischer Überhöhungen und märchenhafter Motive bleibt der Film nah an der Lebenswelt der jungen Protagonistin, die am Ende durch ihr mutiges Auftreten zwei Geschwister vor ihrem gewalttätigen Vater in Schutz nehmen kann. Hosoda hat seinen Film an das französische Märchen DIE SCHÖNE UND DAS BIEST (LA BELLE ET LA BÊTE) angelehnt. In seiner Version der Geschichte ist Belle allerdings eine selbstbestimmte Persönlichkeit, die das Biest zwar auch retten darf, aber deswegen nicht seine Frau werden muss. Sie ist nicht mehr nur "die Schöne", sondern ein komplexer Charakter.

 **Trailer:** <https://youtu.be/Av0gbdjCFns>

Sehnsucht und Weltrettung – Makoto Shinkai

Die starke Verwurzelung im Alltag und der Fokus auf das Alltägliche und Normale – eine als "Slice-of-Life" bezeichnete Erzählform, die etwa in Mangas sehr beliebt

ist – findet sich ebenso in den Filmen von Makoto Shinkai. Auch seine Heldinnen sind Schülerinnen im Teenageralter, was insbesondere einem jugendlichen Publikum die Identifikation mit diesen erleichtert. Großen Wert legt Shinkai bei der Charakterisierung seiner Protagonistinnen auf die Gefühlsebene. Eine große Sehnsucht prägt seine Figuren oft, sei es nach Liebe oder nach dem Überwinden von Einsamkeit. Bleibt der Episodenfilm 5 CENTIMETERS PER SECOND (BYŌSOKU GO SENCHIMĒTORU, JPN 2007) noch ganz in der Realität verhaftet und versucht, das Kribbeln im Bauch und den Liebeskummer seiner Protagonistin einzufangen, so verknüpft Shinkai seine Geschichten zunehmend mit fantastischen großen Abenteuerstoffen. Mit Naturkatastrophen werden die Heldinnen seiner jüngsten Filme YOUR NAME. – GESTERN, HEUTE UND FÜR IMMER (KIMI NO NA WA., JPN 2016), WEATHERING WITH YOU – DAS MÄDCHEN, DAS DIE SONNE BERÜHRTE (TENKI NO KO, JPN 2019) und Suzume konfrontiert; sie alle werden zu Weltretterinnen – und handeln nicht selbstlos in einem größeren Auftrag oder für einen größeren Zweck, sondern vor allem für die Menschen, die sie lieben, oder für sich selbst.

 **Trailer:** https://youtu.be/bXXKSdX7K_k

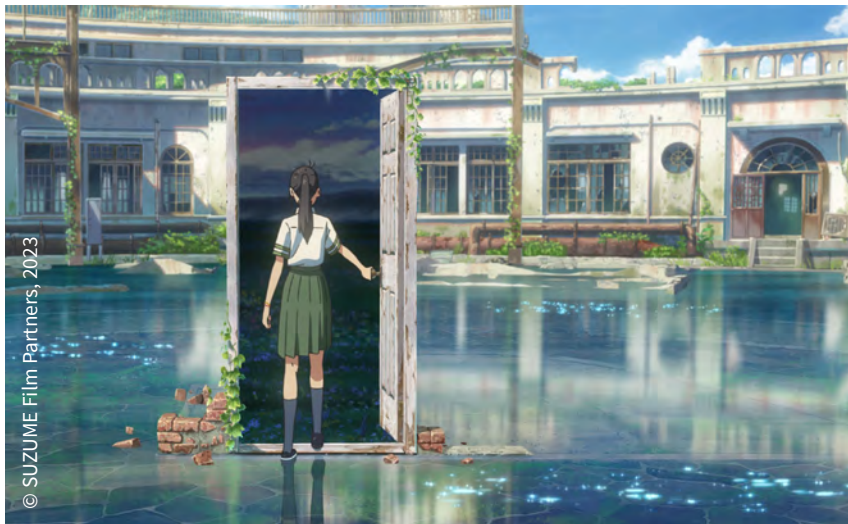
Autor/in:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 13.04.2023

Hintergrund: Das Türmotiv in Suzume (1/2)

DAS TÜR MOTIV IN SUZUME

Türen sind von zentraler Bedeutung in SUZUME. Der Hintergrund analysiert ihre Symbolik.



Im Makoto Shinkais Anime SUZUME (SUZUME NO TOJIMARI, Japan 2022) markieren Türen den Übergang von der gegenwärtigen Welt in eine spirituelle Sphäre. Das Türmotiv greift die Symbolik der Torii auf, einem zentralen Element der Shinto-Architektur. Um das einordnen zu können, benötigt es etwas Hintergrundwissen.

Neben dem Buddhismus ist der Shintoismus die dominierende Religionsform in Japan. Weil die Shinto-Riten nur mündlich tradiert sind und es eine lange Koexistenz mit buddhistischen Traditionen gibt, ist die polytheistische Urreligion nicht klar definierbar. Als prägendes Merkmal des Shintoismus dient auch deshalb die markante Architektur der zehntausenden Schreine und Tempel zur Verehrung der vielen Gottheiten ("kami"). Das wesentliche Erkennungszeichen der Heiligtümer sind die Torii genannten Eingangsportale, die bisweilen auch als Symbol für die gesamte traditionelle Kultur Japans stehen. Die Schreintore versinnbildlichen den Übergang von der profanen menschlichen Welt in die

spirituelle Sphäre und grenzen innerhalb der Stätten unterschiedlich heilige Areale voneinander ab. Ein zweites architektonisches Mittel zur Unterteilung der Areale, das mit Blick auf SUZUME ebenfalls relevant ist, sind Brücken. Das Wasser gilt als reinigendes Element, weshalb vor den inneren Bereichen der Schreine Wasserbecken zur symbolischen Reinigung aufgestellt sind.



Fuji-Hakone-Izu National Park in Japan
(© Yuri Smityuk/TASS/dpa/picture alliance)

Die einfache Grundform der meist frei stehenden Torii besteht aus zwei vertikalen Pfeilern, die oben ein doppelter Querbalken abschließt. Auf dieser Basis sind Varianten entstanden, bei denen die Balken beispiels-

weise geschwungen sind. Das typische Baumaterial ist Holz, es gibt aber auch Torii aus Stein, Bronze, Stahl oder Beton. In der Regel sind die Tore in Zinnoberrot lackiert. Auch das ist symbolisch zu verstehen: Die Farbe Rot repräsentiert in Japan die Sonne, zudem wird ihr eine heilende Kraft nachgesagt.

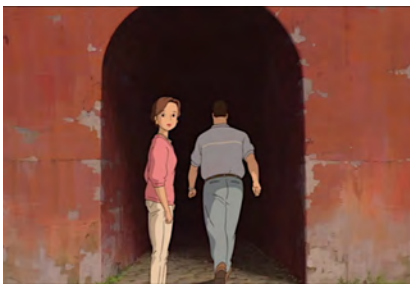
Torii-Tore im Film

Torii werden oft in Kunstwerken dargestellt, auch im Kino. So taucht etwa das Monster Ghidorah aus dem Godzilla-Film FRANKENSTEINS MONSTER IM KAMPF GEGEN GHIDORAH (SAN DAIKAIJŪ: CHIKYŪ SAIDAI NO KESSEN, Ishirō Honda, Japan 1964) hinter einem Torii auf. Durch den Rahmen gefilmt erscheint das Wesen als zerstörerische Kraft aus der Dimension jenseits der Shinto-Tore – und ähnelt damit sehr dem "Wurm" aus SUZUME. Neben solchen direkten Referenzen gibt es verschlüsselte Darstellungen von Torii. Ein Beispiel dafür ist der rote Tunnel aus CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI, Hayao Miyazaki, Japan 2001), dessen Farbgebung und Funktion als Portal auf die shintoistische Symbolik anspielt. Ganz ähnlich verhält es sich mit den Türen aus SUZUME.

Der Anime etabliert die Türen als Schwellen in eine Sphäre, in der alle Zeiten gleichzeitig existieren und die Seelen der Toten ruhen. Die Übergangsfunktion in eine spirituelle Welt stimmt mit der Torii-Symbolik überein, reicht für sich genommen aber nicht aus, um einen eindeutigen Bezug herzustellen. Schließlich dienen Türen in der Kunst häufig als Übergänge in andere Welten, etwa in den diversen Adaptionen von Lewis Carrolls Kinderbuch *Alice im Wunderland* (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865) oder in dem Hollywood-Klassiker *DER ZAUBERER VON OZ* (*THE WIZARD OF OZ*, Victor Fleming, USA 1939), wo eine Tür von der sepiafarbenen Realität in eine – in Technicolor gefilmte – bunte Parallelwelt führt. Die Gemeinsamkeiten zwischen den Türen aus SUZUME und den Torii gehen jedoch

Hintergrund: Das Türmotiv in Suzume (2/2)

über die Funktion als Portal hinaus. Wie die Tempel und Schreine des Shintoismus sind die Türen im Film über ganz Japan verteilt. Und im Schlüsselmoment zu Beginn, als Suzume erstmals eine davon entdeckt, klingen noch weitere Bezüge auf die shintoistische Tradition an.



CHIHROS REISE INS ZAUBERLAND, Screenshot aus dem Anime (© Leonine)

Analyse der Exposition: Suzume öffnet die Tür

Die Sequenz spielt in einem verlassenem Badehauskomplex. Die erste Einstellung zeigt Suzume vor einer Übersichtskarte des Geländes. Die Schülerin überspringt ein "Betreten verboten"-Schild und gelangt durch ein Waldstück auf eine Anhöhe, von der aus die Häuser von der Karte zu sehen sind. Es folgt die Naheinstellung eines Rohrs, aus dem Wasser fließt, was als Anklang an die reinigende Bedeutung von Wasser in Shinto-Heiligtümern gedeutet werden kann. Kaputte Fassaden und zerschlissene rote Lampions etablieren den Schauplatz. Eine Brücke führt Suzume in das Innere einer Ruine, weitere Brücken werden bei der Reise durch Japan überquert. Das Motiv kann ebenfalls als Verweis auf die Shinto-Architektur verstanden werden.



© SUZUME Film Partners, 2023

Suzume erblickt die mysteriöse Holztür von der Türschwelle der Ruine aus, eine Kamerafahrt von rechts nach links rückt diese auch für das Publikum ins Bild. Wie ein Torii steht das Türportal frei im Raum. Die Lage im Wasser erinnert an das berühmte "schwimmende Torii" auf der Insel Miyajima oder das im Uferwasser des Ashi-Sees (siehe vorne). Neben der Tür liegt ein Haufen Backsteine, was an die typischerweise rote Farbe der Torii denken lässt.



© SUZUME Film Partners, 2023

Suzume setzt einen Fuß ins Wasser, schreitet auf die Tür zu und öffnet sie. Auf ein Close-up der Augen folgt ein Zoom über Suzumes Rücken und wir erhaschen einen kurzen Blick auf das Jenseits hinter dem Portal. Der Sternenhimmel ist derselbe wie in dem Traum, aus dem Suzume am Anfang des Films erwacht. Der Versuch, die Welt hinter der Tür zu betreten, misslingt – filmisch ist das als Umschnitt mitten in der Bewegung umgesetzt. Die Kamera wirbelt um Suzume herum, was ihr Erstaunen und die Desorientierung betont. Neben der Tür entdeckt die Teenagerin einen Schließstein, der sich nach dem Aufheben in eine Katze verwandelt. Auch das verweist auf den Shintoismus, in dem Katzen als heilige Geistwesen, sogenannte Nekogami, verehrt werden.



© SUZUME Film Partners, 2023

Am Ende der Sequenz läuft Suzume erschrocken davon. Als bald darauf eine zerstörerische Kraft aus der Tür in die gegenwärtige Welt dringt, kehrt sie zurück. In einer mitreißenden Sequenz hilft sie Sōta, das Portal zu schließen, was in letzter Sekunde ein Erdbeben verhindert.



© SUZUME Film Partners, 2023

Erst nach gut dreizehn Minuten Laufzeit wird dann der Filmtitel eingeblendet, dessen direkter japanischer Wortlaut das Türmotiv aufgreift: "Suzume schließt die Tür". Von den folgenden vier Türen, die Suzume und Sōta aufsuchen, steht erst die letzte wieder so frei wie ein Torii. Zwei andere sind aus Glas. Durch die einprägsame Einführung des Türmotivs erscheinen aber alle im Film gezeigten Portale als klare Referenzen an die shintoistische Symbolik.

Autor/in:

Christian Horn, freier Filmjournalist
in Berlin, 13.04.2023

Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zum Film Suzume (1/2)

AUSSERSCHULISCHE FILMARBEIT ZUM FILM SUZUME

Zielgruppe	Thema	Fragen/Impulse + Sozialform/Inhalt
Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren	Die Gattung Anime	<p>Was bedeutet Anime? Seht ihr Anime-Serien und -filme? Was gefällt euch daran (nicht)?</p> <p>Gemeinsames Sammeln von Aspekten in der Gruppe. Die dritte Frage mit folgendem Interview https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1009/ralf_vollbrecht_0910/ abgleichen.</p>
	Anime-Merkmale	<p>Was zeichnet das Charakterdesign von Anime-Figuren aus? Was sind typische Merkmale der Figuren?</p> <p>Sammeln von Merkmalen, anschließend Abgleich (je nach Kompetenzstand erschließen die Kinder und Jugendlichen den Hintergrund-Artikel https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1009/warum_hast_du_so_grosse_augen_aesthetische_merkmale_japanischer_zeichentrickfilme/ oder die Gruppenleitung bereitet die wichtigsten Aspekte stichpunktartig vor).</p>
	Arbeit mit dem Trailer I	<p>Inwieweit treffen die Merkmale des Charakterdesigns auf den Trailer von SUZUME zu?</p> <p>Sichtung des Trailers https://www.youtube.com/watch?v=pan9kwjIXnE. Anschließend im Tandem Analyse der Merkmale und Vergleich in der Gruppe.</p>
	Arbeit mit dem Trailer II	<p>Worum könnte es in SUZUME gehen? Falls der Arbeitsschritt "Die Gattung Anime" bearbeitet wurde: Inwieweit trifft die mögliche Handlung auf genannte Aspekte aus dem Interview zu?</p> <p>Gegebenenfalls erneute Sichtung des Trailers. Beantwortung der Fragen in Kleingruppen. Anschließend Auswertung.</p>
	Beobachtungsaufgaben	<p>Achtet während der Filmsichtung arbeitsteilig auf</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Figurenentwicklung von Suzume - die Darstellung der Natur, von Naturkatastrophen und ihren Folgen <p>Die Beobachtungen sollten unmittelbar nach der Filmsichtung stichpunktartig festgehalten werden.</p>

Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zum Film Suzume (2/2)

Sammeln erster Eindrücke	<p>Was hat euch besonders überrascht und/oder berührt? Was habt ihr nicht verstanden.</p> <p>Mündlicher Austausch zu den ersten Eindrücken. Unklarheit sollten schriftlich fixiert werden.</p>
Auswertung der Beobachtungsaufgaben	<p>Stellt eure Ergebnisse vor.</p> <p>Die Mitglieder der Gruppen A und B setzen sich jeweils zusammen und strukturieren ihre Eindrücke. Anschließend stellen sie die Ergebnisse den anderen vor.</p>
Klärung offener Fragen	<p>Welche Bedeutung hat der dreibeinige Stuhl? Welche reale Katastrophe in Japan und ihre Folgen behandelt SUZUME?</p> <p>Beantwortung der Fragen in Kleingruppen. Anschließend Vergleich mit dem Interview. Weitere offene Fragen können mit der Filmbesprechung abgeglichen werden.</p>
Ein eigenen Anime-Film planen	<p>Falls ihr selbst einen Film drehen würdet: Wovon würde dieser handeln?</p> <p>Stichpunktartiges Skizzieren der Handlung und der Hauptfiguren im Tandem oder in Kleingruppen.</p>
Zeichnen der Figuren und des Hintergrunds	<p>Zeichnet eure Figuren und den Hintergrund im Stil SUZUME.</p> <p>Eine konkrete Anleitung zum Entwerfen des Charakterdesigns und der Arbeit mit fotorealistischen Hintergründen findet sich in Aufgabe 3, die als Grundlage für die Bearbeitung herangezogen werden kann.</p>
Eine Kurzkritik verfassen	<p>Würdet ihr den Film Suzume euren Freund/-innen empfehlen? Warum (nicht)?</p> <p>Kurzkritik in Form einer Sprachnachricht (maximal 90 Sekunden) aufnehmen.</p>

12
(33)

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und
Filmwissenschaftler, Assessor des
Lehramts und kinofenster.de-Redakteur,
13.04.2023

Arbeitsblatt: Heranführung an das Genre Anime und den Film Suzume – Aufgabe 1/Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe 1

HERANFÜHRUNG AN DAS GENRE ANIME UND DEN FILM SUZUME LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Kunst, Ethik, Religion, Deutsch
ab 7. Klasse

Didaktische Vorbemerkung: Die drei Arbeitsblätter können nacheinander oder modular bearbeitet werden. Arbeitsblatt 1 eignet sich insbesondere für Lerngruppen, in denen zahlreiche Schüler/-innen bisher keine oder nur periphere Berührungspunkte mit Anime-Filmen haben. Die Bearbeitungszeit ist deutlich kürzer als in den Arbeitsblättern 2 und 3.

Kompetenzschwerpunkt: Vor dem Kinobesuch setzen sich die Schüler/-innen mit charakteristischen stilistischen Merkmalen von Animes auseinander und lernen so eine regional spezifische Animationstradition kennen. Fächerübergreifend erfolgt eine Auseinandersetzung mit filmästhetischen Mitteln und ihrer Wirkung.

Didaktisch-methodischer Kommentar: Zur Vorbereitung auf den Film sammeln die Schüler/-innen in Gruppenarbeit Assoziationen zu Animes. Dabei kann unterteilt werden in Schüler/-innen, die Animes und Mangas bereits kennen und Schüler/-innen, die damit gar nicht oder weniger vertraut sind. In einem gemeinsamen Gespräch vergleichen die Schüler/-innen, welche Merkmale genannt wurden und sortieren diese nach Wertungen. In der Vergangenheit wurden Animes allgemein oft kritisch wahrgenommen. Daher ist die Frage relevant, wie sich dieser Blick auf Animes verändert hat und ob es Unterschiede zwischen den Gruppen gibt. Im Anschluss setzen sich die Schüler/-innen

anhand von Filmstills aus SUZUME mit der typischen Figurenzeichnung sowie dem Stil der Hintergrundzeichnungen auseinander: Die Figuren sind abstrakt und zweidimensional gehalten; die Hintergrundzeichnungen dagegen detailliert und bisweilen sogar fotorealistisch.

13
(33)

Autor/in:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit
Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung,
13.04.2023

Arbeitsblatt: Heranführung an das Genre Anime und den Film Suzume – Aufgabe 1 (1/2)

Aufgabe 1

**HERANFÜHRUNG AN DAS GENRE ANIME
UND DEN FILM SUZUME
FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER**

VOR DER FILMSICHTUNG:

ASSOZIATIONEN ZU ANIMES

- a) Bildet zwei Gruppen. Gruppe A besteht aus Schüler/-innen, die sich mit Animes und Mangas auskennen. Gruppe B besteht aus Schüler/-innen, die keine Mangas lesen und keine Animes schauen.
- b) Sammelt in eurer Gruppe Begriffe, die euch zu Animes einfallen. Haltet eure Ergebnisse auf einem Wandplakat fest.
- c) Stellt eure Ergebnisse in der Klasse vor und tragt alle eure Begriffe auf der Tafel zusammen. Verwendet für die Gruppen unterschiedliche Farben. Was für ein Bild von Animes entsteht durch eure Begriffssammlung?
- d) Sortiert die Begriffe: Welche sind (eher) positiv, welche (eher) negativ, welche neutral? Gibt es Unterschiede, welche Begriffe in den beiden Gruppen genannt wurden?

FIGURENZEICHNUNG IN ANIMES

- e) Das folgende Bild zeigt die Titelfigur des Films SUZUME. Beschreibt anhand des Bilds, welche Gestaltungsmerkmale typisch für eine Anime-Figur sind.



© SUZUME Film Partners, 2023

14
(33)

- f) Seht euch die Darstellung der beiden Figuren auf dem folgenden Bild an. Was fällt euch an der Figurenzeichnung auf?



© SUZUME Film Partners, 2023

- g) Wählt eine Figur aus einem US-amerikanischen Animationsfilm aus. Vergleiche diese mit SUZUME. Welche gestalterischen Unterschiede fallen dir auf?

>

Arbeitsblatt: Heranführung an das Genre Anime und den Film Suzume – Aufgabe 1 (2/2)

HINTERGRUNDZEICHNUNGEN IN ANIMES

Die beiden folgenden Bilder stammen aus dem Film SUZUME.

- h)** Beschreibt, was jeweils alles auf den Bildern zu sehen ist und welche Stimmung die Bilder vermitteln.



© SUZUME Film Partners, 2023



© SUZUME Film Partners, 2023

- i)** Analysiert den Zeichenstil der beiden Bilder. Vergleicht diesen mit der Figurenzeichnung. Welche Unterschiede fallen auf?

Arbeitsblatt: Die Darstellung der Natur in Suzume – Aufgabe 2/Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe 2

DIE DARSTELLUNG DER NATUR IN SUZUME FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Kunst, Ethik, Religion, Geschichte,
Geografie, Sozialkunde ab 7. Klasse

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen schreiben eine Filmkritik. In Deutsch liegt der Schwerpunkt auf dem Schreiben, in den Gesellschaftswissenschaften auf dem Wahrnehmen und Deuten sowie auf der Analysekompetenz.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Vor der Filmsichtung tauschen die Lernenden sich in Partnerarbeit über ihre Erlebnisse aus, in welchen sie in besonderer Weise mit der Natur konfrontiert waren – dies bereitet sie auf persönlicher und emotionaler Ebene auf den Anime-Film vor. Diese Ebene wird durch eine kreative Herangehensweise erweitert, indem die Lernenden das von Ihnen Erlebte im Anime-Stil malen oder beschreiben. Sollten sie nicht wissen, was ein Anime ist, kann mit Arbeitsblatt 1 gearbeitet werden und/oder sie informieren sie sich in Eigenrecherche über dessen wichtigste Merkmale oder die Lehrkraft verteilt ein informatives Handout dazu.

Während des Films achten sie arbeitsteilig darauf, welche persönliche Entwicklung Suzume innerhalb der Filmhandlung durchläuft und wie die Natur allgemein und das Verhältnis Mensch-Natur in Suzume dargestellt wird. Nach der Filmsichtung gibt es Raum für den persönlichen Rezeptionseindruck. Im Anschluss tauschen die Lernenden sich über ihre Beobachtungsaufgaben aus und diskutieren dabei insbesondere auch die Frage, welches Verhältnis Suzume zur Natur hat (hier kann optional auch auf vom Filmverleih zur Verfügung gestellte Filmstills zurückgegriffen werden:



<https://www.wildbunch-germany.de/movie/suzume>). In einem nächsten Schritt vergleichen die Schülerinnen und Schüler ihre Bilder/Beschreibungen aus Aufgabe c) mit der Art und Weise, wie die Naturgewalten im Anime dargestellt werden und stellen Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede fest. Hier kann auch diskutiert werden, ob und inwiefern geographische Gegebenheiten, das jeweilige Verhältnis zur Natur beeinflussen und inwiefern sich dies auch auf kultureller Ebene niederschlägt, wie etwa in Japan im Shintoismus. Da dieser auch in SUZUME eine zentrale Rolle spielt, recherchieren die Lernenden in einem nächsten Schritt zu dritt zum Shintoismus, beantworten die die in der Tabelle vorgegebenen Leitfragen und stellen ausgehend von ihren Antworten Bezüge zum Anime SUZUME her. Im Anschluss diskutieren sie ausgehend von einer Äußerung des Regisseurs Makoto Shinkais, ob SUZUME das Potenzial hat, mehr als reine Unterhaltung zu sein oder nicht und begründen ihr Urteil. Schließlich fertigen sie Filmkritiken an, in welchen sie das bisher Gelernte anwenden und festigen. Die Filmkritiken werten sie kriteriengeleitet aus, zeichnen die Gelungenste aus und übergeben sie der Schülerzeitung der Schule.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund, Assessorin des Lehramts und Autorin von Unterrichtsmaterialien, 13.04.2023

Arbeitsblatt: Die Darstellung der Natur in Suzume – Aufgabe 2 (1/3)

Aufgabe 2

DIE DARSTELLUNG DER NATUR IN SUZUME FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Habt ihr schon einmal ein richtig starkes Gewitter, extremen Hagelschauer/ Wind oder Ähnliches erlebt? Was habt ihr dabei gefühlt? Tauscht euch im Tandem aus und macht euch Notizen.
- b)** Stellt euch vor, ihr seid Regisseur/-in eines Anime-Films. Wie würdet ihr euer in Aufgabe a) beschriebenes Erlebnis in einem Anime darstellen? Zeichnet in Einzelarbeit ein Bild oder beschreibt, was ihr euch vorstellt. Hier könnt ihr euch über die wichtigsten Merkmale des Anime informieren:

kinofenster.de: Glossar

kinofenster.de: Ästhetische Merkmale japanischer Zeichentrickfilme (http://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-mo-nats/kf1009/warum_hast_du_so_groesse_augen_aesthetische_merkmale_japanischer_zeichentrickfilme/)

- c)** Der Film SUZUME spielt in Japan. Informiert euch über die geographische Lage Japans und über das Erdbeben vom 11. März 2011. Haltet die wichtigsten Fakten über die geographische Lage und die Folgen des Erdbebens fest. Folgende Websites können Ausgangspunkt eurer Recherche sein:

- [ardalpha.de: Erdbeben in Fukushima](https://www.ardalpha.de/wissen/natur/naturgewalten/erdbeben-japan-fukushima-kobe-pazifischer-feuerring-erde-100.html) (<https://www.ardalpha.de/wissen/natur/naturgewalten/erdbeben-japan-fukushima-kobe-pazifischer-feuerring-erde-100.html>)
- [ardalpha.de: Plattentektonik](https://www.ardalpha.de/wissen/natur/naturgewalten/erdbeben-japan-beben-plattentektonik-tsunami-2011-fukushima-erde-100.html) (<https://www.ardalpha.de/wissen/natur/naturgewalten/erdbeben-japan-beben-plattentektonik-tsunami-2011-fukushima-erde-100.html>)
- [planet-schule.de: Japan](https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/geologie-geo-tour/japan-hintergrund-100.htm) (<https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/geologie-geo-tour/japan-hintergrund-100.htm>)

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- d)** Achtet arbeitsteilig auf Folgendes:
- Gruppe A:** Welche persönliche Entwicklung durchläuft Suzume innerhalb der Filmhandlung?
- Gruppe B:** Wie wird die Natur allgemein und das Verhältnis Mensch-Natur in SUZUME dargestellt? Macht euch unmittelbar nach der Filmsichtung stichpunktartige Notizen.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- e)** Gibt es eine Szene, die euch insbesondere in Erinnerung geblieben ist und wenn ja, warum?
- f)** Tauscht euch über eure Beobachtungen aus Aufgabe d) aus. Diskutiert dabei insbesondere auch das Verhältnis, das Suzume zur Natur hat.
- g)** Vergleicht euer Bild/eure Beschreibung aus Arbeitsschritt b) mit der Art und Weise, wie die Naturgewalten in SUZUME dargestellt wurden. Gibt es Ähnlichkeiten bzw. Unterschiede?

17
(33)

>

Arbeitsblatt: Die Darstellung der Natur in Suzume – Aufgabe 2 (2/3)

h) In SUZUME spielt der Shintoismus eine zentrale Rolle. Findet euch in Kleingruppen zusammen, recherchiert selbstständig und füllt folgende Tabelle aus.

Ihr könnt diese Websites als Ausgangspunkt eurer Recherche nehmen:


- planet-schule.de: Shintoismus (<https://www.planet-wissen.de/kultur/asien/japan/pwiedershintoismuswegdergoetter100.html>)
- deutschlandfunk.de: Auf dem Weg der Götter (<https://www.deutschlandfunk.de/shintoismus-auf-dem-weg-der-goetter-100.html>)

Fragen zum Shintoismus	Antworten im Shintoismus	Bezüge in SUZUME
Welche Art von Religion ist der Shintoismus?		
Wie heißen die göttlichen Wesen und wie viele gibt es?		
Welche Rolle spielt die Natur?		
Welche Rolle spielt der Tod?		
Was versteht man unter Torii?		

Arbeitsblatt: Die Darstellung der Natur in Suzume – Aufgabe 2 (3/3)

i) SUZUME ist nach CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI, Hayao Miyazaki, JPN 2002) der erste Anime-Film seit 21 Jahren, der sich für den Goldenen Bären der Berlinale qualifiziert hat. Auf der Pressekonferenz zu seinem Film sagte der Regisseur Makoto Shinkai, dass ein Kinobesuch in Japan sehr teuer sei und er daher mit seinem Film vor allem gut unterhalten wollte. Würdet ihr sagen, der Anime hat das Potenzial, mehr als bloße Unterhaltung zu sein und wenn ja/nein warum?

j) Schreibt eine Filmkritik zu SUZUME. Nehmt dabei Bezug auf das bisher Erarbeitete.

 <https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/methoden/eine-filmkritik-verfassen/>

k) Wertet eure Filmkritiken kriteriengeleitet aus, zeichnet die Gelungenste aus und übergibt sie der Schülerzeitung eurer Schule.

Arbeitsblatt: Im Anime-Stil zeichnen – Aufgabe 3/Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe 3

IM ANIME-STIL ZEICHNEN FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Kunst ab 7. Klasse

Kompetenzschwerpunkt: Nach dem Kinobesuch nutzen sie ihre Beobachtungen, um eigene Bilder in einem ähnlichen Stil zu gestalten. Dabei berücksichtigen sie auch den markanten ästhetischen Stil von Makoto Shinkai, der großen Wert auf Lichtstimmungen legt. Der Schwerpunkt liegt auf der Gestaltungskompetenz.

Didaktisch-methodischer Kommentar: Die Schüler/-innen kreieren eine eigene Figur im Anime-Stil. Im Anschluss betrachten sie ausgewählte Szenenfotos des Films und achten dabei besonders auf die fotorealistischen Lichtstimmungen, die Shinkais Filme auszeichnen. In realen Räumen suchen sie nach ähnlichen Lichtstimmungen (Lichtbündel, Spiegelungen in Oberflächen) und halten diese auf Fotos fest. Schließlich zeichnen sie Bilder nach diesen fotografischen Vorlagen – und imitieren damit den Entstehungsprozess der Filme von Makoto Shinkai, der ebenfalls oft von Fotografien ausgehend seine Bilder gestaltet.

20
(33)

Autor/in:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge
mit Schwerpunkt Filmkompetenz und
Filmbildung, 13.04.2023

Arbeitsblatt: Im Anime-Stil zeichnen – Aufgabe 3 (1/2)

Aufgabe 3

IM ANIME-STIL ZEICHNEN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

NACH DEM FILMBESUCH:

a) Zeichnet eine Figur im Anime-Stil.

Achtet dabei auf die folgenden Merkmale:

- große Augen mit Lichtreflexen in den Pupillen
- wenige Schatten
- klare, deutliche Linien
- sehr einfach gehaltene Nasen und Münder
- flächige Haare
- echte menschliche Proportionen (kein Kindchenschema)
- die Farbe der Haare muss nicht realistisch sein; sie kann auch symbolischen Charakter haben (zum Beispiel blonde Haare für arrogante oder eitle Figuren)



b) Makoto Shinkai ist bekannt für seine fotorealistischen Hintergrundzeichnungen. Oft dienen Fotografien realer Orte die Vorlag für diese Bilder. Großen Wert legt Shinkai dabei auf eine Nachahmung der Lichtstimmung.

Seht euch die folgenden Fotos aus dem Film an. Nennt Teile des Bilds, in denen die Lichtsetzung besonders auffällig ist. Wie wirken die Bilder dadurch? Welche Gefühle werden geweckt?



© SUZUME Film Partners, 2023

Wenn ihr weitere Inspiration sucht, findet ihr unter folgendem Link (<http://www.wildbunch-germany.de/movie/suzume>) mehr Bilder aus SUZUME.



Arbeitsblatt: Im Anime-Stil zeichnen – Aufgabe 3 (2/2)

- c)** Achtet auf Lichtstimmungen in echten Räumen, zum Beispiel bei euch zu Hause oder in der Schule, die ähnlich aussehen wie jene aus den Zeichnungen von Makoto Shinkai. Macht Fotos, die diese Lichtstimmungen festhalten. Nutzt die Fotos danach als Vorlage für eine Zeichnung. Plant die Zeichnung so, dass ihr später eure Figur einfügen könnt.
- d)** Fügt eure Figuren aus Arbeitsschritt a) mit den Hintergrundbildern zusammen. Wertet anschließend die Bilder kriteriengeleitet aus.

Filmglossar

Adaption

Unter Adaption wird die Übertragung einer Geschichte aus einem anderen Medium in einen Film verstanden. Zumeist wird dieser Begriff synonym für eine Literaturverfilmung, die am weitesten verbreitete Form der Adaption, verwendet. Grundlage einer Adaption können jedoch auch Sachbücher, Graphic Novels, Comics, Musicals und Computerspiele sein.

Der Begriff der Adaption ist dem der Verfilmung vorzuziehen, da er die dem Film eigenen Möglichkeiten des Erzählens und die Eigenständigkeit der Medien betont. Inhaltliche und dramaturgische Anpassungen und Veränderungen der Vorlage sind daher für eine gelungene Filmversion meist unabdingbar.

Bei *CORALINE* (Henry Selick, USA 2009) nach dem Roman von Neil Gaiman wurde etwa eine Figur hinzugefügt, die ebenso alt wie die Protagonistin ist: der neugierige Nachbarsjunge Wybie. Dadurch konnten Beschreibungen der Vorlage in lebendiger wirkende Dialoge umgewandelt werden, beispielsweise als die junge Coraline erzählt, dass sie sich von den Eltern vernachlässigt fühlt. Ähnlich wurde bei der Adaption von *DAS KLEINE GESPENST* (Alain Gsponer, Deutschland 2013) vorgegangen. Die Figur des Karl, die in der Vorlage von Otfried Preußler (unter anderem Namen) nur eine Nebenrolle spielt, wurde zu einer zweiten Hauptfigur ausgebaut, um eine stärkere Identifikation zu ermöglichen und weitere Themen in die Handlung einzubinden.

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man **Einzelbildschaltung** (engl.: **Stop-Motion**). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (beispielsweise Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Animationstechniken

Animationsfilme erschaffen durch eine schnelle Abfolge statischer Bilder die Illusion der Bewegung. Häufig eingesetzte Animationstechniken umfassen:

- **den Zeichentrick:** Der Bewegungseindruck entsteht durch die schnelle Abfolge zahlreicher unterschiedlicher Zeichnungen. Hierbei können durch mehrere übereinander gelegte Folien (cels) auch nur einzelne Teile einer Zeichnung verändert werden.
- **den Legetrick:** Ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren werden in Einzelbildschaltung animiert. Lotte Reiniger hat diese Technik in ihren Scherenschnittfilmen angewendet.
- die Objektanimation/den Stopptrick (Stop Motion): Figuren aus Plastilin oder Latex (Claymation), Puppen, Gegenstände des Alltags oder in Einzelbildschaltung aufgenommene Menschen (Pixilation) werden animiert, in dem die Objekte zwischen jeder Aufnahme geringfügig bewegt werden.
- **die Computeranimation/die CGI-Animation:** Plastische Modelle der Filmfiguren werden eingescannt. Den digitalen Modellen werden Bewegungspunkte zugeteilt, über die schließlich deren Bewegungen gesteuert werden.
- **die Rotoskopie:** Realfilmaufnahmen werden Bild für Bild übermalt.
- **Motion Capture:** Schauspieler/innen tragen am gesamten Körper Bewegungssensoren, die die Daten an eine Software weiterleiten. Die Grundzüge der menschlichen Bewegungen dienen als Vorlage für eine Computeranimation und lassen die digitalen Wesen sehr real wirken.

24
(33)

Anime

Die aus dem englischen „animation“ abgeleitete Abkürzung bezeichnet in Japan alle Filme der Gattung Animationsfilm („animeeshon-eiga“). Außerhalb Japans hat sie sich jedoch insbesondere als Fachbegriff für Zeichentrickfilme und zunehmend auch computeranimierte Filme japanischer Herkunft eingebürgert. Mit einem großen Genreangebot und verschiedensten ästhetischen Ausprägungen decken Animes ein breites Zuschauerspektrum für alle Alters- und Zielgruppen ab.

Als charakteristisch gelten im Allgemeinen die stark vereinfachte Figurendarstellung und deren minimalistische, präzise Animation vor realistischen Hintergründen. Persönlichkeit und Gefühle der Figuren drücken sich häufig in übergroßen Augen (Kindchenschema) aus – ein Stilelement, das aus dem japanischen Comic, dem Manga, stammt. Charakter und Emotionen der Figuren werden anhand von Codes und Symbolen dargestellt. So weisen etwa Schweißtropfen meist auf Verlegenheit oder Stress hin.

Vereinfachte Darstellungen müssen nicht zwangsweise eine charakterliche Typisierung bedeuten. >

In dem Anime PONYO – DAS GROSSE ABENTEUER AM MEER (GAKE NO UE NO PONYO, Japan 2008) von Hayao Miyazaki entsprechen die beiden Hauptfiguren Sosuke und Ponyo mit ihren großen Augen und kleinen Nasen dem Kindchen-Schema. Dennoch nehmen die Kinder auf ganz erwachsene Weise ihr Leben selbst in die Hand.

Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als Drehorte bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwändige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

Einstellungsgrößen

In der Filmpraxis haben sich bestimmte Einstellungsgrößen durchgesetzt, die sich an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person orientieren:

- Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die **Großaufnahme** (englisch: close-up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust („Passfoto“).
- Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der **Halbnah-Einstellung**, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.
- Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.
- Die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (englisch: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.
- Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weitläufig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Die meisten Begriffe lassen sich auf Gegenstände übertragen. So spricht man auch von einer Detailaufnahme, wenn etwa von einer Blume nur die Blüte den Bildausschnitt füllt.

Fantasyfilm

Wie Science-Fiction- und Horrorfilme zählen Fantasyfilme zum Genre des Phantastischen Films. Fantasy-Geschichten überschreiten bewusst die Grenzen des Alltäglichen und real Möglichen. Sie spielen in oder verweisen auf Alternativwelten, die in der klassischen Form mittelalterlich geprägt sind, und greifen auf okkulte Themen wie Magie oder auf aus Sagen, Mythen und Märchen bekannte Fabel- und Geisterwesen zurück.

Eine bedeutende Rolle in diesem Genre spielen Spezialeffekte, um fantastische Elemente glaubhaft zu veranschaulichen. Die Fortschritte der digitalen Tricktechnik und der Erfolg der Verfilmungen von J.R.R. Tolkiens *DER HERR DER RINGE* durch Peter Jackson (*THE LORD OF THE RINGS*, USA, Neuseeland 2001-2003) sowie J.K. Rowlings *HARRY POTTER*-Serie durch Chris Kolumbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell und David Yates (Großbritannien 2001-2011) verhalfen dem Genre nach einem langen Nischendasein Anfang der 2000er-Jahre zu einer neuen Blüte.

Farbgestaltung/ Farbgebung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig. Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarzweiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung. Oft versucht die Farbgestaltung in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

In *TROMMELBAUCH* (Dik Trom, Arne Tonen, Niederlande 2011) zieht die genussfreudige Familie Trommel in die Stadt Dünnhafte, wo der Alltag der Bewohner von Kalorienzählen und Sportbesessenheit geprägt ist. Die unterschiedliche Lebenseinstellung wird durch >

die Farbgebung betont: Während Familie Trommel auffallend bunte Kleidung trägt, bestimmen in Dünghaften blasse Farbtöne das Aussehen der Stadt und ihrer Bewohner/innen. Der Film WINTERTOCHTER (Deutschland, Polen 2011) begleitet ein Mädchen und eine Frau auf eine Reise in die deutsch-polnische Geschichte. Regisseur Johannes Schmid spiegelt die Erinnerung an traumatische Lebenserfahrungen auch mit entsättigten Farben wider: Die blau-grauen Winterwelten erinnern fast an Schwarzweiß-Filme und lassen die Grenzen zwischen Heute und Damals verschwimmen.

Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der Filmmusik beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- **Realmusik, On-Musik** oder **Source-Musik**: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (diegetische Musik). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören.
- **Off-Musik** oder **Score-Musik**: eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (nicht-diegetische Musik).

Horrorfilme

Horrorfilme zählen neben Science-Fiction- und Fantasyfilmen zum Genre des Phantastischen Films und haben ihren Ursprung sowohl im Schauerroman des 19. Jahrhunderts als auch in unheimlichen oder brutalen Bühnenstücken, wie sie etwa im Théâtre du Grand Guignol in Paris aufgeführt wurden. Gemeinsam ist den meisten Horrorfilmen, dass sie von der Konfrontation mit dem Unberechenbaren erzählen, das in den normalen Alltag eindringt. Wie beim Thriller spielt die Angst-Lust – das Genießen der Anspannung aus sicherer Distanz – beim Horrorfilm eine besondere Rolle.

Während klassische Horrorfilme wie etwa NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1922) vor allem durch eine atmosphärische Inszenierung oder mythische Monster Grusel erzeugen, setzen ikonische Vertreter des Genres seit den 1960er-Jahren verstärkt auf detailliert gezeigte Gewaltdarstellungen, die das Publikum schockieren sollen. >

Das Sub-Genre des Splatterfilms (von englisch: spritzen) bezeichnet besonders blutige Filme, in denen die Zerstörung des menschlichen Körpers in allen Details gezeigt wird. Insbesondere der absichtliche und offensiv zur Schau gestellte Verstoß gegen ethische Normen und die Überschreitung von Grenzen des Erträglichen prägt deren Erzählhaltung. Ein Klassiker des Splatterfilms ist BLOOD FEAST von Herschell Gordon Lewis (USA 1963). Mit Ängsten des Erwachsenwerdens, zu denen auch die Auseinandersetzung mit der Sexualität gehört, beschäftigt sich wiederum das Sub-Genre des Teen-Horrorfilms (zum Beispiel A NIGHTMARE ON ELM STREET (Wes Craven, USA 1984).

Stilistisch prägend für Horrorfilme sind die Low-Key-Lichtgestaltung, harte Kontraste, der Einsatz von Toneffekten, die Identifikation mit bestimmten Figuren – Täter oder Opfer – durch eine subjektive Kamera sowie die Bedeutung von Effekten, wobei digitale Effekte (visual effects) zunehmend die Arbeit mit Masken und klassische am Set hergestellte Spezialeffekte verdrängen.

DER EXORZIST (The Exorcist, William Friedkin, USA 1973) erregte vor allem wegen seiner Spezialeffekte Aufsehen, die noch ohne digitale Verfahren hergestellt wurden und ungeheuer realistisch wirken. Das Gesicht des Mädchens wird zur Fratze: bleich, mit blutunterlaufenen Augen, von offenen Geschwüren übersät. Wenn sie den Mund öffnet, sieht man Zahnstummel und Blut, gelegentlich fährt eine lange, spitze Zunge daraus hervor. Den Kopf kann sie knarrend um 180 Grad drehen und sie spricht mit verschiedenen Geisterstimmen. Eine davon zischt und kreischt Sätze von auch heute noch schockierender Obszönität, umso mehr als Ärzte, Priester, das Kindermädchen und die Mutter davon betroffen sind, also die klassischen Guten. Der Gegensatz zwischen kindlicher Unschuld und äußerster Verdorbenheit macht einen großen Teil des Horrors aus.

28
(33)

Kamerabewegungen

Je nachdem, ob die Kamera an einem Ort bleibt oder sich durch den Raum bewegt, gibt es zwei grundsätzliche Arten von Bewegungen, die in der Praxis häufig miteinander verbunden werden:

- Beim **Schwenken, Neigen** oder **Rollen** (auch: **Horizontal-, Vertikal-, Diagonalschwenk**) bleibt die Kamera an ihrem Standort.
- Das Gleiche gilt für einen **Zoom**, der streng genommen allerdings keine Kamerabewegung darstellt. Vielmehr rückt er entfernte Objekte durch die Veränderung der Brennweite näher heran.
- Bei der **Kamerafahrt** verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum. Für möglichst scharfe, unverwackelte Aufnahmen werden je nach gewünschter Einstellung Hilfsmittel verwendet:

>

- **Dolly (Kamerawagen) oder Schienen für Ranfahrten, Rückwärtsfahrten, freie Fahrten oder 360°-Fahrten** (Kamerabewegung, die um eine Person kreist und sie somit ins Zentrum des Bildes und der Aufmerksamkeit stellt; auch Umfahrt oder Kreisfahrt genannt)
- Hebevorrichtungen für **Kranfahrten**
- **Steadycam** beim Einsatz einer Handkamera, oft für die Imitation einer Kamerafahrt

Kamerabewegungen lenken die Aufmerksamkeit, indem sie den Bildraum verändern. Sie vergrößern oder verkleinern ihn, verschaffen Überblick, zeigen Räume und verfolgen Personen oder Objekte. Langsame Bewegungen vermitteln meist Ruhe und erhöhen den Informationsgrad, schnelle Bewegungen wie der Reißschwenk erhöhen die Dynamik. Eine wackelnde Handkamera suggeriert je nach Filmsujet Subjektivität oder (quasi-)dokumentarische Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert.

Mise-en-scène/ Inszenierung

Der Begriff beschreibt die Art und Weise, wie das Geschehen in einem Film oder einem Theaterstück dargestellt wird. Im Film findet die Mise-en-scène während der Drehphase statt. Das heißt, Schauplatz und Handlung werden beim Dreh entsprechend der Wirkung, die sie später auf Film erzielen sollen, gestaltet und von der Kamera aufgenommen. Die Inszenierung/Mise-en-scène umfasst die Auswahl und Gestaltung der Drehorte, die Schauspielführung, Lichtgestaltung, Farbgestaltung und Kameraführung (Einstellungsgröße und Perspektive). Auch Drehorte, deren Originalzustand nicht verändert wurde, werden allein schon durch die Aufnahme aus einer bestimmten Kameraperspektive in Szene gesetzt (Cadragé).

29
(33)

Montage

Mit **Schnitt** oder Montage bezeichnet man die nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen ausgerichtete Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Filmes von der einzelnen Einstellung bis zur Anordnung der verschiedenen Sequenzen.

Die Montage entscheidet maßgeblich über die Wirkung eines Films und bietet theoretisch unendlich viele Möglichkeiten.

Mit Hilfe der Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein kohärenter Gesamteindruck entsteht. Während das klassische Erzählkino (als Continuity-System oder Hollywood-Grammatik bezeichnet) die Übergänge zwischen den Einstellungen sowie den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen. Als „Innere Montage“ wird ein filmisches Darstellungsmittel bezeichnet, in dem Objekte oder Figuren in einer >

einzig durchgehenden Einstellung, ohne Schnitt, zueinander in Beziehung gesetzt werden.

Die Person, die Filmaufnahmen montiert und schneidet, nennt man Cutter oder Film Editor.

Requisite

Requisiten sind sämtliche kleinere Gegenstände, die im Film zu sehen sind oder von den Schauspielern/innen eingesetzt werden. Sie tragen zum einen zur Authentizität des Szenenbilds bei, vermitteln aber zugleich auch Informationen über den zeitlich-historischen Kontext, über Milieus oder kulturelle Zugehörigkeiten und charakterisieren so die Figuren. Häufig kommt ausgewählten Requisiten die Rolle eines Symbols zu.

Innenrequisiteure/innen sind während der Dreharbeiten am Set für die Bereitstellung der Requisiten verantwortlich und überwachen die Anschlüsse (Continuity) der Ausstattung. Außenrequisiteure/innen beschaffen unterdessen die Requisiten. Sowohl die Requisiten für einen Film als auch die Ausstattung werden entweder eigens angefertigt, gekauft oder aus einem Fundus geliehen.

Sequenz

Unter einer Sequenz versteht man eine Gruppe aufeinanderfolgender Einstellungen, die graphisch, räumlich, zeitlich, thematisch und/oder szenisch zusammengehören. Sie bilden eine Sinneinheit.

Eine Sequenz stellt eine in sich abgeschlossene Phase im Film dar, die meist durch eine Markierung begrenzt wird (beispielsweise durch Auf- oder Abblenden, einen Establishing Shot, Filmmusik, Inserts usw.).

Während eine Szene im Film eine Handlungseinheit beschreibt, die meist nur an einem Ort und in einer Zeit spielt, kann eine Sequenz an unterschiedlichen Schauplätzen spielen und Zeitsprünge beinhalten, das heißt aus mehreren Szenen bestehen. Sie kann auch aus nur einer einzigen Einstellung bestehen. In diesem Fall spricht man von einer Plansequenz.

Szene

Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

>

Tongestaltung/ Sound Design

Die Tongestaltung, das so genannte Sound Design, bezeichnet einen Arbeitsschritt während der Postproduktion eines Films und umfasst die kreative Herstellung, Bearbeitung oder Mischung von Geräuschen und Toneffekten. Die Tonebene eines Films hat dabei die Aufgabe:

- zu einer realistischen Wahrnehmung durch so genannte Atmos beizutragen,
- die filmische Realität zu verstärken oder zu überhöhen oder
- Gefühle zu wecken oder als akustisches Symbol Informationen zu vermitteln und damit die Geschichte zu unterstützen.

Töne und Geräusche werden entweder an den Drehorten aufgenommen, künstlich hergestellt oder Geräuscharchiven entnommen. Zu stets wiederkehrenden, augenzwinkernd eingesetzten Sounds zählt zum Beispiel der markante „Wilhelm Scream“.

Trailer

Die in der Regel zwischen 30 und 180 Sekunden langen Werbefilme werden im Kino-Vorprogramm eingesetzt, um auf kommende Leinwandereignisse hinzuweisen. Im Unterschied zum deutlich kürzeren und weniger informativen Teaser, locken sie das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen, grafische Elemente, Sprecherstimme (Voice-Over), Musik und Toneffekte verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

Links und Literatur

Links zum Film

➤ Webseite des Verleihs
<https://www.wildbunch-germany.de/movie/suzume>

➤ Offizielle Website von Makato Shinkai (engl.) <http://en.shinkaiworks.com/>

➤ Planet-wissen.de:
Der Shintoismus – Weg der Götter
<https://www.planet-wissen.de/kultur/asien/japan/pwieder-shintoismuswegdergoetter100.html>

➤ Planet-wissen.de: Fukushima und der Atomausstieg in Deutschland
<https://www.planet-wissen.de/technik/energie/atomenergie/atomkraft-fukushima-100.html>

➤ Youtube: Berlinale Presse Konferenz zu SUZUME
<https://www.youtube.com/watch?v=ApCiaKLFkHQ>

➤ tor-online.de: Alles, was man über Animes wissen muss...
<https://www.tor-online.de/magazin/mehr-phantastik/alles-was-man-ueber-animes-wissen-muss>

➤ Vision Kino: FilmTipp
<https://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/suzume/>

Mehr auf kinofenster.de

➤ CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (Filmbesprechung vom 01.06.2003)
https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0306/chihiros_reise_ins_zauberland_film/

➤ PONYO – DAS GROSSE ABENTEUER AM MEER (Filmbesprechung vom 23.08.2010)
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1009/ponyo-das-grosse-abenteuer-am-meer-film/>

➤ Zwischen Fachwerkhaus und Shinto-Tempel: Die gezeichneten Welten von Hayao Miyazaki (Hintergrund vom 23.08.2010)
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1009/zwischen-fachwerkhaus-und-shinto-tempel-die-gezeichneten-welten-von-hayao-miyazaki/>

➤ Warum hast du so große Augen? Ästhetische Merkmale japanischer Zeichentrickfilme (Hintergrund vom 23.08.2010)
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1009/warum-hast-du-so-grosse-angen-aesthetische-merkmale-japanischer-zeichentrickfilme/>

➤ MEIN NACHBAR TOTORO (Filmbesprechung vom 23.04.2020)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/mein-nachbar-totoro-film/>

➤ BELLE (Filmbesprechung und Arbeitsblatt vom 08.06.2022)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/belle-film/>

➤ YOUR NAME. – GESTERN, HEUTE UND FÜR IMMER (Filmbesprechung vom 08.01.2018)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/your-name-nik/>

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
Adenauerallee 86, 53115 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0
info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

Redaktion kinofenster.de
Raufeld Medien GmbH
Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin
Tel. 030-695 665 0
info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Andrea Glock, Simone Kasik,
Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,
Dr. Sabine Schouten,
Handelsregister: HRB 94032 B
Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für politische Bildung), Kirsten Taylor (raufeld)

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge,
Dominique Ott-Despoix (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)
info@kinofenster.de

Autor/-innen: Severin Schwalb (Filmbesprechung),
Anna Wollner (Interview), Stefan Stiletto (Hintergrund "Girl Power"; Aufgabe 1+3), Christian Horn (Hintergrund "Das Türmotiv in SUZUME"), Ronald Ehlert-Klein (Anregung), Lena Sophie Gutfreund (Aufgabe 2)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © SUZUME Film Partners, 2023,
Wild Bunch, picture alliance/dpa/Sören Stache,
Koch Films, Yuri Smityuk/TASS/dpa/picture alliance,
Leonine

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2023