



Film im Unterricht

Medienpädagogische Begleitmaterialien zum Film

Chihiros Reise ins Zauberland

Chihiros Reise ins Zauberland

Japan 2001

Regie und Drehbuch: Hayao Miyazaki

Leiter Animation: Masashi Ando

Künstlerischer Leiter: Yoji Takeshige

Musik: Joe Hisaishi

Schnitt: Takeshi Seyama

Produktion: Studio Ghibli; Dentu

Produzent: Toshio Suzuki

Deutsche Synchronsprecher(innen): Sidonie von Krosigk (Chihiro), Tim Sander (Haku),
Nina Hagen (Yubaba/Zeniba), Cosma Shiva Hagen (Lin) u.a.

Animationsfilm, 125 Minuten

FSK: ohne Altersbeschränkung

Empfohlen ab 4. Jahrgangsstufe

Themen: Identität, eigene Stärke entdecken, Märchen/Mythen, Bewährungsprobe, Freundschaft, andere Kulturen (Japan), Gesellschaftskritik (Konsum, Umweltverschmutzung), Animefilm (Manga), Comics

INHALT

Chihiro ist 10 Jahre alt und sehr unglücklich. Gegen ihren Willen haben ihre Eltern beschlossen, auf das Land zu ziehen. Und so liegt sie am Umzugstag traurig auf der Rückbank des Autos auf dem Weg in das neue Zuhause. Das Haus ist schon von weitem zu sehen, als der Vater sich verfährt und kurzerhand in einen Waldweg einbiegt, der vor einem verlassenem Gebäude endet. Der Ort ist Chihiro sofort unheimlich, aber ihre Eltern gehen neugierig hinein. Chihiro folgt ihnen ängstlich durch einen langen, dunklen Gang. Auf der anderen Seite betreten sie ein parkähnliches Gelände, das die Eltern für einen stillgelegten Freizeitpark halten. Aber es ist etwas völlig anderes, wie Chihiro bald erfahren wird: Es ist ein Zauberland, das keineswegs für das Amusement von Menschen geschaffen wurde, sondern das allein Göttern Entspannung und Zerstreuung bieten soll. Chihiro empfindet Unbehagen, aber ihre Eltern nehmen sie nicht ernst. Unbekümmert machen sie sich gierig über die duftenden Speisen eines verlassenem Imbissstandes her. Als Strafe für diese Freveltat werden sie in Schweine verwandelt.

Chihiro ist nun auf sich alleine gestellt in dem Zauberland, das des Nachts zum Leben erwacht. Als erstes bemerkt sie, dass sie durchsichtig wird und sich langsam auflöst. Zum Glück findet sie der Junge Haku, der weiß, was zu tun ist. Chihiro muss etwas von dem ihr unheimlichen Ort essen. Nachdem sie so gerettet ist, erklärt Haku ihr die wichtigste Regel im Zauberland: Nur wenn es ihr gelingt, Arbeit im Badehaus der Hexe Yubaba zu finden, kann sie überleben und ihre Eltern retten.

Was für seltsame Gestalten arbeiten im Badehaus! Und noch seltsamer sind die Götter, die sich in den Wannen des Badehauses entspannen und von den Angestellten hofiert werden. Nur mit der Unterstützung einiger Wohlgesinnter gelingt es Chihiro, bis zur Hexe Yubaba vorzudringen. Diese ist sehr ungeduldig und nicht besonders gewillt, ihr Arbeit zu geben. Aber Chihiro bleibt hartnäckig. Yubabas Widerstand bricht, als sie sich um ihr ungezogenes Riesenbaby im Nachbarzimmer kümmern muss. Sie gibt Chihiro einen Arbeitsvertrag und einen neuen Namen: Sen. Chihiro weiß nicht, wie gefährlich das ist. Denn wenn sie ihren eigenen Namen vergisst, kann sie aus dem Zauberland nicht mehr entkommen.

Chihiro wird der Arbeiterin Lin anvertraut, mit der sie gemeinsam die größte und dreckigste Wanne im Badehaus schrubben muss. Ihr erster Gast ist ausgerechnet ein schlammiger und übel riechender Gott, den alle für einen Faulgott halten. Aber Chihiro beweist besonderes Geschick und Mut im Umgang mit ihm. Sogar die Hexe Yubaba lobt sie. Nicht nur Yubaba, auch andere sind nicht so leicht zu durchschauen, wie z.B. das Ohngesicht, ein einsamer Geist, den Chihiro aus Mitleid ins Badehaus lässt. Hier erkaufte er sich eine fürstliche Behandlung und versetzt die Angestellten durch üppig verstreute Goldgaben in einen gierigen Rausch. Dabei gerät er selbst mehr und mehr außer Kontrolle und verschlingt sogar einige der Bediensteten. Chihiro erfährt auch, dass ihr Freund Haku ein Zauberschüler Yubabas ist und als Drache verwandelt in ihrem Auftrag Diebstähle begeht. Auf einem der Raubzüge stiehlt Haku Zeniba, der Zwillingsschwester Yubabas, ein sehr wertvolles Siegel. Sie verfolgt den Drachen, der schwer verletzt zum Badehaus zurückkehrt. Als Chihiro den verwundeten Drachen entdeckt, gibt es für sie jedoch keinen Zweifel, dass sie ihrem Freund helfen muss. Nachdem Haku in Sicherheit gebracht ist, will Chihiro das gestohlene Siegel zurückbringen und die bestohlene Hexe um sein Leben bitten. Begleitet wird sie von Ohngesicht, den nur sie allein, die sich von seinem Gold nicht hat blenden lassen, wieder besänftigen konnte.

Entgegen allen Befürchtungen stellt sich Zeniba als äußerst friedliche und wohlmeinende Hexe heraus. In ihrem Haus kommt Chihiro etwas zur Ruhe. Dort wird sie von dem gesunden Drachen

Haku abgeholt. Auf seinem Rücken macht sie sich auf den Rückweg, als sie sich plötzlich an ein einschneidendes Erlebnis aus ihrer frühen Kindheit erinnert. Als kleines Kind war sie in einen Fluss gefallen und wäre beinahe ertrunken. Haku ist der Flussgott, der damals in dem Fluss lebte und ihr das Leben gerettet hat. Sie weiß sogar seinen richtigen Namen. Haku hatte ihn längst vergessen und war dadurch im Zauberland gefangen. Nun kann er sich von dem Bann befreien und in seine Welt zurückkehren.

Am Badehaus erwartet Yubaba die beiden und stellt Chihiro vor eine letzte große Aufgabe. Um ihre Eltern zu erlösen, muss sie diese in einer Gruppe von Schweinen erkennen. Das ist nicht leicht, aber Chihiro verlässt sich auf ihr Gefühl und ihre Antwort ist richtig. Und da sie ihren Namen nicht vergessen hat, kann sie das Zauberland nun mit ihren Eltern wieder verlassen. Doch diese können sich anscheinend an gar nichts erinnern. Hat Chihiro sich etwa alles nur eingebildet? Einiges spricht dagegen. Zum Beispiel trägt sie noch das Haarband, das sie von Zeniba geschenkt bekommen hat. Und wieso liegt so viel Staub im Auto?

FILMBESPRECHUNG

„Chihiros Reise ins Zauberland“ ist ein märchenhafter Abenteuerfilm. Geschildert werden die Erlebnisse der etwa 10-jährigen Chihiro, die im Verlauf ihrer Geschichte lernt, dass sie auf sich und ihre Gefühle vertrauen kann. Chihiro entwickelt dabei als Filmheldin keine neuen Stärken und keine übernatürlichen Kräfte. Aber sie entdeckt durch die große Bewährungsprobe, vor die sie gestellt wird, was in ihr steckt.

Der Film begeistert nicht nur durch eine spannende und äußerst fantasievolle Geschichte, die von großer Fabulierlust spricht, sondern auch durch seine ästhetische Gestaltung. Die Zeichentrickproduktion verzaubert durch beeindruckende Bilder. Die Landschaften und Räume eröffnen eine Tiefe und Weite, die das Publikum in eine fantastische Welt voller Farben und Details entführt. Wie mit einer frei beweglichen Kamera verfolgt das Publikum das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven. Der Zeichenstil der menschlichen Figuren greift den Stil von Mangas auf, den auch in Deutschland mittlerweile sehr populären japanischen Comics. Als Zeichentrickserien haben die Mangas auch das Fernsehen erobert und eine große Fangemeinde unter Kindern und Jugendlichen. Von diesen Massenprodukten hebt sich „Chihiros Reise ins Zauberland“ durch seine künstlerische Qualität deutlich ab. 2002 erhielt er als bester Film den Goldenen Bären der Internationalen Filmfestspiele Berlin und 2003 wurde er mit dem Oscar für den besten animierten Spielfilm ausgezeichnet.

Auch wenn die Handlung eine märchenhafte ist und in einer fremden Zauber- und Götterwelt spielt, das zentrale Thema des Films ist sehr realistisch und auch für das Publikum hier nachvollziehbar. Es geht darum, die eigene Stärke zu entdecken und sich in unbekanntem Situationen zurechtzufinden. Die Anforderungen, mit denen sich Chihiro im Zauberland konfrontiert sieht, können auf Kinder ebenso in der Realität zukommen. Auch in der Alltagswelt gibt es Situationen, die verunsichern und wo Kinder auf sich alleine gestellt sind. Umzüge bedeuten den Verlust der vertrauten Umgebung. Es ist gut nachvollziehbar, dass Chihiro sich dagegen sträubt. Sie muss sich in einer fremden Welt zurechtfinden und sich behaupten. Dass sie dazu in der Lage ist, lernt sie in der Zauberwelt. Ihr begegnen fremde und wunderliche Gestalten, sie muss sich an die Regeln einer fremden Welt anpassen und doch sie selbst bleiben. Überhaupt muss sie erst einmal heraus-

finden, wer sie eigentlich ist und was sie alles kann. Dazu ist es notwendig, dass sie ihre Abenteuer ohne ihre Eltern besteht. So werden diese als Mastschweine in der Handlung „geparkt“, bis sie bei der Rückkehr in die Alltagswelt wieder eine Rolle spielen.

Der Regisseur Hayao Miyazaki betont in einem Interview zu seinem Film, wie wichtig es für Kinder sei, ihre eigene Stärke und Identität zu entdecken. Viele Kinder wachsen seiner Meinung nach zu behütet auf, um Selbstständigkeit entwickeln zu können. Auf diese Weise erfahren sie nicht, was alles in ihnen steckt. Erst in der Krise, wenn sie auf sich alleine gestellt sind, zeigt sich ihre innere Stärke. Und so wird auch im Film aus der verwöhnten und ängstlichen Chihiro ein selbstbewusstes und starkes Mädchen.

Chihiro ist ein modernes Kind und mit den Traditionen ihrer Kultur nicht vertraut. Aber sie hat ein feines Gespür für die Mystik der fremden Umgebung, in die sie mit ihren Eltern hineingerät. Sie möchte das verlassene Haus nicht betreten, traut sich aber auch nicht, alleine zurückzubleiben. Ängstlich klammert sie sich an den Arm der Mutter, als sie den Tunnel durchqueren. Chihiro gelangt völlig unvorbereitet in die Götterwelt des Shintoismus und bewegt sich ohne ihre Eltern zuerst äußerst hilflos und unsicher. Kaum traut sie sich, eine Treppe hinunterzusteigen. Schnell zeigt sich aber ihre Entschlossenheit, sich nicht so einfach unterkriegen zu lassen. Schließlich hat sie ein klares Ziel vor Augen: Sie will ihre Eltern retten und mit ihnen in die Welt der Menschen zurückkehren. Sie weiß, dass nun alles von ihr abhängt.

Auf der Suche nach Arbeit tritt sie höflich, aber auch bestimmt auf. Sie trifft dabei als erstes auf Herrn Kamachi, der das Feuer im Badeofen schürt und die Zusätze für die Bäder zubereitet. Mit seinen Armen, die unendlich lang werden können, sammelt er dabei die richtigen Ingredienzien aus den vielen Schubladen des riesigen Schrankes hinter ihm. Kleine Rußmännchen schleppen für ihn unermüdlich Kohle zur Ofenklappe. Als eins der Ofenmännchen unter dem Gewicht der Kohle zusammensackt, hilft ihm Chihiro. Ihre Hilfsbereitschaft scheint Herrn Kamachi milde zu stimmen. Zwar hat er keine Arbeit für sie, aber er hilft ihr, zur Hexe Yubaba zu kommen. Auch vor der Hexe tritt Chihiro äußerst entschlossen auf. Da sie sich nicht wegschicken lässt, muss ihr die Hexe schließlich Arbeit geben. Chihiro hat die erste Aufgabe bewältigt.

Bei der Arbeit kann Chihiro mit den anderen Angestellten nicht mithalten. Völlig unvertraut mit den körperlichen Anforderungen, erscheint sie ziemlich ungeschickt. Aber sie gibt nicht auf und jammert nicht. Sie stellt sich den Aufgaben und gewinnt dadurch die Anerkennung der anderen. Ihre besondere Hilfsbereitschaft beweist sie bei ihrem ersten Gast. Den unförmigen, riesigen, verdreckten und stinkenden Gott halten alle zunächst für einen Faulgott. Chihiro entdeckt im Bad in seinem Körper einen Stachel, den sie mit größter Anstrengung herauszieht. Aus der Öffnung quillt eine riesige Menge an Unrat, darunter sogar ein verrostetes Fahrradgestell. Derart gereinigt entsteigt der Gast der Wanne in seiner wahren luftigen Drachengestalt als Flussgott und fliegt davon, nicht ohne Chihiro zuvor einen Kräuterklumpen zum Dank gegeben zu haben. Mit dieser Gabe kann sie später Hakus Leben retten, als er von Zeniba lebensgefährlich verletzt wird. Alle sind von Chihiro beeindruckt.

Aber Chihiro ist keine Heldin, die alles richtig macht. Aus Mitleid lässt sie Ohngesicht in das Badehaus, wo er anschließend eine Menge Unheil anrichtet und die Schwäche der Angestellten für Gold ausnutzt. Chihiro ist als Einzige mit Gold nicht zu beeindrucken und erkennt, was Ohngesicht wirklich fehlt: eine Familie. So kann sie ihren Fehler wieder gutmachen. Sie lockt ihn, der durch die unbändige Völlerei zu einer aggressiven amorphen Gestalt angewachsen ist, aus dem Badehaus. Dabei erbricht Ohngesicht alles Verschlungene, inklusive der drei Angestellten – auch dies ein

Prozess der Reinigung ähnlich wie bei dem Flussgott. Chihiro nimmt Ohngesicht mit auf ihre Reise zu Zeniba, wo er ein Zuhause findet.

Chihiro gewinnt Freunde und bekommt Unterstützung, weil sie hilfsbereit und höflich auf andere zugeht. Ihr Ziel erreicht sie, indem sie sich entschlossen und mutig nicht von ihrem Weg abbringen lässt. Um ihrem Freund Haku zu helfen, macht sie sich auf zu Yubabas Zwillingsschwester und entfernt sich von dem mittlerweile vertrauten Badehaus. Sie fährt mit dem Zug über das Meer und durchquert einen nächtlichen Wald, ohne besonders verängstigt zu sein. Und nicht nur darin wird Chihiros Entwicklung zu Eigenständigkeit und Selbstbewusstsein deutlich. Am Ende tritt sie Yubaba gegenüber und nennt sie vertraulich „Großmütterchen“. Yubaba ist verblüfft. Sogar die letzte Aufgabe bewältigt sie. Da sie gelernt hat, auf sich und ihre Gefühle zu vertrauen, gelingt es ihr, ihre Eltern zu erlösen. Chihiro hat die Regeln des Zauberlandes gelernt und ihr Ziel dennoch auf ihre eigene Weise erreicht. Dabei hat sie auch erfahren, dass sich Hilfsbereitschaft, Freundlichkeit und Ausdauer letztlich auszahlen.

Chihiros Abenteuer im Zauberland verarbeiten bekannte Märchenmotive. Wundersame Gestalten und Ereignisse greifen in das Leben ein und nach bestandenen Bewährungsproben kehren die Protagonisten gereift in ihre Welt zurück. Durch die realistische Rahmenhandlung vieler Märchen gewinnen sie eine gewisse Glaubwürdigkeit. Auch in „Chihiros Reise ins Zauberland“ finden wir eine Rahmenhandlung. Chihiro betritt gemeinsam mit ihren Eltern das Zauberland und verlässt es nach ihren Abenteuern auch wieder mit ihnen. Der Übergang zwischen Realität und Zauberwelt ist dabei fließend. Das Haarband, das Chihiro aus der Zauberwelt mit in ihre Alltagswelt hinübernimmt, zeigt, dass sie sich alles nicht nur eingebildet hat. Aber sie nimmt nicht nur das Haarband mit, sondern auch das Bewusstsein der eigenen Stärke und Identität. Die Welt der Götter und der Zauberei besteht als Parallelwelt mit eigenen Gesetzen und Bewohnern weiter.

Wie in vielen Märchen erfährt Chihiro in der Zauberwelt, dass von Sprache direkt Macht ausgeht und einmal Gesagtes Konsequenzen hat. Beispielsweise droht ihr Yubaba damit, sie in ein Ferkel oder ein Stückchen Kohle zu verwandeln, sollte sie sich nur einmal über die Arbeit beklagen oder Heimweh äußern. Auf der anderen Seite kann die Hexe gegen Chihiros standfest wiederholt vorgetragene Forderung: „Ich will, dass Sie mir Arbeit geben!“ letztlich nichts ausrichten. Das Motiv des richtigen Namens und des Erkennens der wahren Identität spielt eine wichtige Rolle. Chihiro bekommt von Yubaba einen neuen Namen, die damit ihre Herrschaft über das Mädchen demonstriert. Wenn sie ihren eigenen Namen vergisst, ist ihr der Rückweg in ihre alte Welt versperrt. Chihiro erlöst auf diese Weise ihren Freund Haku, als ihr sein längst vergessener Name wieder einfällt: Medijahani Kohaku Lushi. Wie tausend Eiskristalle fallen in diesem Moment seine Drachengestalt und somit sein Bann von ihm ab. Chihiro hat ihm seine Identität und seine Geschichte und damit seine Freiheit wiedergegeben. Die Freude darüber zeigt der Flug der beiden sichtlich bewegten Freunde durch die Wolken.

Die Freundschaft von Haku und Chihiro ist ein besonderes Thema. Eine tiefe Vertrautheit verbindet die beiden seit ihrer ersten Begegnung. Trotzdem muss Chihiro auch hier erst lernen, sich auf ihre Gefühle zu verlassen, als sie von Hakus Doppelrolle erfährt. Haku erweist sich als Yubabas Zauberschüler und Gehilfe bei Raubzügen. Und dennoch ist er ihr ein treuer Freund, der mit der Hexe um Chihiros Freiheit feilscht. Anders als in deutschen Volksmärchen ist die Trennung der Charaktere in gut und böse nicht eindeutig. Das betrifft auch die Figuren Yubaba und Ohngesicht. Zwar ist die Hexe eine böse und gierige Zauberin, aber sie erscheint auch als gewissenhafte Leiterin des Badehauses und liebende Mutter, die ihren Sohn Boh überbehütet. Deshalb ist er zwar körperlich groß, doch hat er die Gestalt eines Riesenbabys und ist innerlich unreif geblieben.

Ohn Gesicht ruft im Regen stehend Mitleid hervor und später Abscheu, als er sich in eine alles verschlingende Kreatur verwandelt. Die Ambivalenz der Figuren unterscheidet sie von der Eindimensionalität bekannter Märchenfiguren. Auf diese Weise erscheinen sie durchaus menschlich, wodurch die Abgrenzung der Welten schwerer fällt.

In der japanischen Kultur sind die religiösen Welten traditionell unmittelbarer Bestandteil des Alltags und nicht klar von diesem getrennt. Dem Glauben des Shintoismus entsprechend, ist die gesamte Natur und die Umgebung des Menschen von Göttern (Kami) und Geistern (Rei) bewohnt. An einer Stelle des Films wird gesagt, dass das Badehaus acht Millionen Göttern zur Verfügung steht. „Chihiros Reise ins Zauberland“ zeigt, dass das Gespür für Mystik und Traditionen im modernen Japan verloren geht, wenn es nicht gepflegt wird. An die Stelle der Tradition tritt oftmals der Konsum, was Miyazaki in seinem Film auf mehrfache Weise kritisiert. Die Eltern rennen in der Überzeugung, mit Geld alles regeln zu können, in ihr Verderben, als sie ohne zu zögern über die verbotenen Speisen herfallen. Auch in der Zauberwelt spielt Gold und Konsum eine große Rolle. Als Chefin des Badehauses achtet Yubaba darauf, gute Einnahmen zu machen. Die Götter werden mit einer aufgesetzten Kundenfreundlichkeit behandelt und die Bediensteten stürzen sich auf jedes Goldklümpchen. Weggeworfene Konsumartikel haben einen Flussgott zu einem übel riechenden, kaum wiederzuerkennenden Wesen gemacht. Völlig überladen mit Konsumartikeln ist auch das Kinderzimmer des ewig unzufriedenen Sohnes der Hexe Yubaba, der aus Angst vor Bakterien sein Zimmer nicht verlässt.

Humor spielt eine große Rolle. Yubabas Riesenbaby Boh wird beispielsweise von ihrer Zwillingsschwester in ein Meerschweinchen verwandelt und einer ihrer Gehilfen in eine Fliege. In dieser Gestalt, die zu einigen komischen Momenten führt, begleiten sie Chihiro auf dem Weg zu Zeniba – und genießen zum ersten Mal das Leben bei diesem Ausflug. Auch für diese Nebenfiguren führt die Begegnung mit Chihiro zu einer Befreiung.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Shintoismus (japan. Shin-to, „Weg der Götter“)

Shintoismus ist die chinesisch-japanische Bezeichnung für die ursprünglich namenlose Volks- und Naturreligion in Japan.

Der Shintoismus ist vom Glauben an die Beseeltheit der Welt geprägt. Die gesamte Natur, Berge, Flüsse, Bäume, Tiere und Pflanzen, ist von Göttern (Kami) bewohnt. Kami sind aber auch Ahnen oder herausragende Persönlichkeiten. So wurde zum Beispiel Robert Koch, der Entdecker des Tuberkelbazillus, in den Kreis der Kami aufgenommen. Die Anzahl der Gottheiten ist unendlich. Besonders verehrt wird die Sonnengöttin Amaterasu. Sie gilt als Herrscherin des Himmels und Urahnin des japanischen Kaiserhauses. Kaiser Jimmu-Tenno (660 v. Chr.) soll ein Enkel der Sonnengöttin gewesen sein. Seither wurde jeder nachfolgende Kaiser Tenno, „Erhabener des Himmels“, genannt. Als eine der wichtigsten Kultstätten des Shintoismus gilt der Schrein von Ise, welcher der Sonnengöttin Amaterasu gewidmet ist.

Die Götter des Shintoismus und die Ahnen werden in Schreinen verehrt. Die Schreine sind unterteilt in eine Gebets- und Kulthalle sowie in eine dahinter liegende, zumeist verschlossene Haupt- bzw. Götterhalle. Der Eingang zum Schrein besteht aus einem oder mehreren Tor(en) (torri).

An einem Becken reinigen sich die Besucher den Mund und die Hände. Im Schrein werden Rituale von Priestern durchgeführt, um Götter durch Opfergaben, Reinigung und Gebete milde zu stimmen. Verehrt werden die Götter auch in kleinen Hausschreinen, vor denen Räucherstäbchen oder auch Essen dargebracht werden. Kleine Schreine finden sich auch an vielen Orten in der Natur zur Verehrung lokaler Gottheiten.

Die japanische Urreligion ist bereits aus der Zeit vor Einführung des Buddhismus (552 n. Chr.) bekannt. Die japanischen Gottheiten wurden als Erscheinungsformen Buddhas gedeutet. Seit 1868 war der Shintoismus Staatsreligion in Japan. Er wurde 1945 als Staatsreligion von der US-amerikanischen Besatzungsmacht wieder abgeschafft. Als Volksreligion lebt er weiter und hat heute ca. 3 Mio. Anhänger. Inzwischen gibt es neben dem Schrein-Shinto den sogenannten Sekten-Shinto mit über 145 Richtungen. Viele Japaner fühlen sich dem Shintoismus und dem Buddhismus zugehörig.

Manga und Anime

Als Manga werden japanische Comics bezeichnet, die sich in ihrem Zeichenstil eindeutig von amerikanisch-westlichen Comics abheben. Besonders charakteristische Merkmale sind große Köpfe mit eckigen Frisuren und übergroße Augen. Die Darstellung der Charaktere erscheint nahezu gleichförmig.

Ein Anime ist die farbige, animierte Version eines Manga-Comics, also ein Manga-Film. Im Anime werden auch männliche Rollen oftmals von Frauen gesprochen, was zu der allgemein kindlichen Darstellung der Charaktere passt.

Die Bezeichnung Manga stammt von dem japanischen Künstler Hokusai, der so seine Skizzenbücher nannte. Das Wort setzt sich zusammen aus „man“ (= schnell, flüchtig, spontan) und „ga“ (Bild). Mangas sind also „Schnellbilder“ und in Japan Massenware. Die meist in Schwarzweiß gedruckten Comics sind in Japan an jedem Kiosk erhältlich und trotz ihres zum Teil großen Umfangs von mehreren tausend Seiten zur schnellen Lektüre bestimmt. Gelesen werden Mangas auch in Deutschland entsprechend dem Ursprungsland von hinten nach vorne und von rechts oben nach links unten.

Der Manga-Stil hat sich seit 1947 in Japan entwickelt und wurde Ende der 1980er Jahre von den Amerikanern entdeckt. 1991 kam der erste Manga über Amerika nach Deutschland. Der Hamburger Carlsen Verlag druckte „Akira“ von Katsuhiro Otomo, die Geschichte eines Helden mit übersinnlichen Kräften. Oftmals wiederkehrende Motive in Mangas sind zerstörte Welten, Heldinnen und Helden mit magischen Kräften und Verwandlungen. Allerdings gibt es mittlerweile viele verschiedene thematische Richtungen von Mangas. Die Heldinnen und Helden sind zumeist Schüler(innen) oder Student(inn)en und somit gute Identifikationsfiguren des Zielpublikums.

Mittlerweile hat sich der Manga-Kult bei Jugendlichen und Kindern rasant ausgebreitet. Die Fans können dabei auf mehr zurückgreifen als auf Comichefte. Mangas sind multimedial: Täglich laufen mehrere Manga-Serien im Fernsehen, es gibt Videos, Soundtracks, Computerspiele, Internetseiten, speziell entwickelte Kartenspiele, Musikvideos im Manga-Stil und Manga-Zeitschriften. Auch die Jugendmode wird von Mangas beeinflusst. Manga-Motive sind auf vielen Kleidungsstücken und Accessoires zu finden.

FILMARBEIT

Animationsfilme sind bei Kindern sehr beliebt. Die großen Trickfilmproduktionen der Hollywood-Studios erreichen im Kino regelmäßig ein Millionenpublikum. Im Fernsehen werden Trickfilmserien bevorzugt von der Altersgruppe bis ca. 8 Jahren gesehen. In den vergangenen Jahren finden allerdings die japanischen Animeserien eine große und wachsende Fangemeinde auch unter den älteren Kindern und Jugendlichen. Gerade die Fernsehserien sind in der Regel industriell produzierte Massenware, die jedoch kulturelle Wahrnehmungsmuster und Geschmack entscheidend prägen. Vor diesem Hintergrund ist es eine Notwendigkeit, Kindern und Jugendlichen auch künstlerisch anspruchsvolle Animationsfilme zugänglich zu machen, um ihre ästhetische Wahrnehmung und Geschmacksbildung differenziert zu begleiten.

„Chihiros Reise ins Zauberland“ ist zudem ein Film, der Kindern Mut macht, die eigene Stärke zu entdecken. Chihiro ist ein Mädchen wie viele andere auch. Das macht sie zu einer starken Identifikationsfigur. Obwohl sie sich in einer fantastischen Welt bewegt, hat Chihiro keinerlei Zauberkräfte, um die Abenteuer zu bestehen. Sie entdeckt lediglich die Kraft und Standfestigkeit, die in ihr steckt, lernt, sich selbst und ihren Gefühlen zu vertrauen, und erfährt, dass Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Ausdauer sich auszahlen.

In der unterrichtlichen Arbeit bietet „Chihiros Reise ins Zauberland“ vor allem Anknüpfungspunkte in den Fächern Deutsch, Kunst, Sachunterricht und eignet sich besonders für fächerverbindende Vorhaben. Die zentralen thematischen Stichpunkte sind: Märchen, Identität, Abenteuer, Freundschaft, fremde Kulturen (Japan), Gesellschaftskritik (Konsum, Umweltverschmutzung), Animefilm (Manga), Comics.

Vorschläge zur Einstimmung:

„Reise ins Zauberland. Dias gestalten. Raumgestaltung. Anmoderation.“

Besondere Eintrittskarte: ein selbst gestaltetes Zauberland, s. weiter unten: „Reise ins Zauberland. Dias gestalten“.

Reise ins Zauberland – Moderierte Filmvorführung

→ Dias gestalten

Die Zuschauer(innen) werden mit Filmbeginn in ein Zauberland eintauchen, das vor allem auch durch seine fantastische und farblich stimulierende Bildgestaltung verzaubert. Als geheimnisvolle und wirklich ganz besondere Eintrittskarte in diese Welt gestalten sich die Kinder ihr eigenes Zauberland, bestehend aus einem einfachen Dia-Glasrahmen, der mit Farben (transparente Glasmalfarben) gestaltet wird.

Verschiedene Farben stehen bereit. Die Kinder erhalten den aufgeklappten Dia-Glasrahmen. Mit Zahnstochern träufeln sie von mindestens drei Farben jeweils einen dicken Tropfen auf den Glasrahmen. Einige wenige Zuckerkrystalle, die symbolisieren etwas Essbares aus dem hiesigen Land, werden direkt auf die Farbtropfen gestreut, anschließend wird der Rahmen zugeklappt. (Der Zucker hat nicht nur symbolische Bedeutung. Er sorgt dafür, dass auf dem Dia nicht zu beeinflussende Konturen erscheinen!)

Jedes Kind hält nun sein eigenes kleines Zauberland in den Händen.

Aus dem noch geheimen, in der Hand verborgenen kleinen Zauberland wird, wenn man das Dia in einen Dia-Projektor einlegt, ein farbenfrohes Land, in dem es sicherlich verschiedene Figuren zu entdecken gibt, in dem Farben und Formen ineinander verschwimmen und Grenzen fließend werden.

→ Raumgestaltung

Ein dunkler Gang wird zu einem farbenprächtigen und verwirrenden Labyrinth, hängt man von der Decke viele Packpapierbahnen. In das Papier hinein sind verschiedene Motive großzügig geschnitten, so dass größere Löcher entstehen. Ein Dia-Projektor mit einem selbst gestalteten Dia beleuchtet das Labyrinth geheimnisvoll.

Wie durch den Tunnel, durch den Chihiro mit ihren Eltern gegangen ist, geht jedes einzelne Kind durch diesen Gang.

Im Saal selbst sind weitere Dia-Projektoren aufgestellt, so dass die Kinder hier die Möglichkeit haben, über ihr eigenes kleines Zauberland zu staunen! So werden an den Wänden des Saales immer wieder andere Zauberländer zum Leben erwachen. Eine ruhige sphärische Musik sorgt für eine gelungene Untermalung.

→ Anmoderation

Bereits beseelt und schon sehr gespannt ob der fantastischen Eindrücke soll die Reise ins Zauberland nicht mehr lange auf sich warten lassen.

Die Kräfte werden gebündelt und alle wispern leise zusammen die Worte: „Wir reisen ins Zauberland.“ Noch hört man die feine unterschwellige Musik, doch die Worte werden immer lauter und kräftiger wiederholt, bis endlich alle Stimmen so kraftvoll erklingen, dass jede Angst genommen ist, gemeinsam ins Zauberland zu reisen.

→ Abmoderation

Die Reise ist nun vorbei. Die Köpfe sind voller ungewöhnlicher Eindrücke und Bilder.

Sicherlich gibt es viel zu erzählen, aber wo anfangen? Vielleicht ist es einfacher, die Augen zu schließen:

- Welches Bild sehen die Kinder zuerst? (Antworten lassen!)

Die Kinder holen ihr eigenes kleines Zauberland aus der Tasche.

- Hat es sich verändert? Was sehen die Kinder jetzt darin?

Wer möchte, kann kurz erzählen.

Der Film vor dem inneren Auge

→ Fantasiereise

Sollte zwischen der Besprechung des Films und dem Besuch im Kino etwas Zeit liegen, bietet es sich an, Bilder und Eindrücke durch eine Fantasiereise wiederzubeleben.

In Stichworten werden hier einige sinnlich ansprechende Filmszenen genannt, die die Stationen einer Fantasiereise abstecken könnten:

Die Autofahrt durch den Wald, der Gang durch das kühle und unheimliche Haus, über die sonnige Wiese, ein leichter Wind weht, es geht an einem Bach vorbei ...

Am heißen Heizkessel stehen und Kohle hineinwerfen, den übel riechenden Flusssgott durch das Badehaus führen, ihm nachschauen, als er gereinigt wegfliegt ...

Mit dem Zug über das Meer fahren, durch die Dunkelheit zum Haus der Hexe laufen, mit Haku durch die Wolken fliegen, den Wind im Haar spüren ...

Rückweg: über die Wiese vom Zauberland laufen, wieder am Bach vorbei, zurück durch das Haus ... in der Welt der Menschen wieder ankommen ...

Autofahrt durch den kühlen Wald.

Chihiros Reise

→ Filmgespräch

Mit der Übung werden die zentralen Eigenschaften der Hauptfigur Chihiro und ihre Entwicklung, die sie durch ihre Abenteuer vollzieht, erfasst. Sie dient auch der Rekapitulation und Auseinandersetzung mit der filmischen Geschichte insgesamt. Die für einen bestimmten Typus des Märchens/-Mythos charakteristische Handlungsstruktur kann dabei gezielt herausgearbeitet (s. auch „Eigene Geschichten erfinden und zeichnen“) werden.

Zwei Kinder aus der Gruppe legen sich auf jeweils einen Bogen Packpapier. Ihre Umrisse werden mit einem dicken Filzstift nachgezeichnet. Das eine Plakat bekommt die Überschrift „Chihiro vorher“, das andere „Chihiro nachher“. Ein drittes Plakat wird mit „Chihiros Abenteuer“ überschrieben.

Auf das erste Plakat notieren die Schülerinnen und Schüler in Stichpunkten, wie sie Chihiro am Anfang des Films erlebt haben:

- Was ist Chihiro am Anfang des Films für ein Mädchen?
- Wie geht es ihr am Anfang ihres Abenteuers? Wie fühlt sie sich? Was beschäftigt sie?
- Welche Eigenschaften helfen ihr am Anfang weiter?

Auf das zweite Plakat wird aufgeschrieben, welche Eigenschaften sie am Ende des Films auszeichnen:

- Wie würdet ihr Chihiro am Ende des Films beschreiben?

- Was hat sie durch ihre Abenteuer gelernt?

Auf dem dritten Plakat werden ihre Abenteuer, also ihre Bewährungsproben gesammelt:

- Welche Abenteuer und Aufgaben hat Chihiro bestanden? Notiert die wichtigsten Stationen und Begegnungen ihrer Reise!
- Wie und wodurch gelingt es ihr, schwierige Situationen zu meistern?
- Hat sie auch Fehler gemacht? Welche?

Die drei Plakate liegen oder hängen an verschiedenen Stellen im Raum. Bei jedem Plakat liegen mehrere Stifte bereit. Es läuft ruhige Musik, während die Kinder zwischen den Plakaten umhergehen und ihre entsprechenden Bemerkungen auf die Plakate schreiben. Kinder, die keine Anmerkungen mehr haben, setzen sich zurück in den Kreis. Sind alle Kinder versammelt, werden die Plakate in der Kreismitte ausgelegt.

Anhand der Plakate wird herausgearbeitet, wie Chihiro sich im Verlauf ihrer Reise verändert hat, wodurch die Veränderung bewirkt wurde und welche Eigenschaften ihr geholfen haben, ihre Abenteuer zu bestehen. Die Schülerinnen und Schüler werden dabei auch ermuntert, sich an diesem Kontext wichtige Szenen zu erinnern und sie zu beschreiben.

Zum Abschluss kann das Gespräch auf Chihiros Rückkehr in die reale Welt gelenkt werden. Interessant ist die Rolle der Eltern, die sich an nichts erinnern. Auch ihr Verhalten ihrer Tochter Chihiro gegenüber ist unverändert:

- Wie verhalten sich die Eltern gegenüber Chihiro am Ende des Films?
- Passt das Verhalten der Eltern zu der Situation und zu Chihiro? Warum oder warum nicht?

Zentral ist dabei die Frage, ob Chihiro durch das Abenteuer mit Herausforderungen in ihrer eigenen Welt anders umgehen können wird:

- Wie denkt Chihiro nach ihren Abenteuern über den Umzug? Hat sie noch Angst?

→ Eigene Geschichten erfinden und zeichnen

Die Heldin oder der Held einer Geschichte wird aus der vertrauten Umgebung herausgerissen und in eine fremde Welt geworfen. Hier muss sie/er sich bewähren, entdeckt dabei die eigenen Stärken und positive Eigenschaften, für die sie/er belohnt wird, kehrt so mit neuem Selbstvertrauen in seine Welt zurück und kann den Schwierigkeiten dort nun anders begegnen.

Das ist die Struktur, die der Geschichte des Films zu Grunde liegt und die mit der vorher beschriebenen Übung herausgearbeitet werden kann.

Ausgehend von dieser Grundstruktur erfinden die Schüler(innen) eine eigene kleine Geschichte.

Diese Geschichte kann als Comic (maximal fünf Bilder) gezeichnet werden. Alternativ kann ein prägnanter Moment der Geschichte als Comicbild gezeichnet werden (s. auch weiter unten „Gefühle und Mimik. Darstellen und Manga-Bilder zeichnen“).

Um eine Hauptfigur zu finden und eine sie auszeichnende Eigenschaft bzw. Stärke, die in ihrer zu erfindenden Geschichte eine besondere Rolle spielen wird, kann auch die folgende Übung eingesetzt werden. Dadurch werden eigene Erfahrungen stärker in die Heldin/den Helden und ihre/seine Geschichte einfließen.

→ Die eigene Stärke entdecken

Chihiros Reise wird, wie oben beschrieben, nachvollzogen. Im Gespräch wird herausgearbeitet, dass Chihiro alle Abenteuer alleine und ohne Zauberkraft besteht. Sie ist ein ganz normales Mädchen, das durch verschiedene Bewährungsproben seine Stärke entdeckt. Diese Stärken können auf den Plakaten farblich hervorgehoben werden.

Die Schüler(innen) haben anschließend Zeit, sich die Plakate noch einmal in Ruhe zu betrachten und zu überlegen, welche Eigenschaften Chihiros sie besonders bewundert haben. Anschließend überlegen sie ganz in Ruhe, welche besonderen Eigenschaften und Stärken sie selbst haben. Sie werden dabei ermuntert, an alles, auch nicht so Offensichtliches, zu denken, wie z. B. Geduld, die Fähigkeit zuzuhören etc.

Vielleicht möchte auch die eine oder der andere von einer besonders schwierigen Situation erzählen, in der eine dieser Eigenschaften ihr/ihm geholfen hat. Wie hat sie/er sich nach dieser Bewährungsprobe gefühlt?

Während dieser ruhigen Arbeitsphase verteilt die Lehrerin/der Lehrer eine schön gestaltete Karte, auf der der Umriss eines Menschen abgebildet ist. Auf diese Karte sollen die Schüler(innen) nun jeweils eine einzige Stärke schreiben, die für sie besonders wichtig ist. Sie können die Figur auch ausmalen und ihr somit eine eigene Individualität geben. Die Karten nehmen die Schüler(innen) mit. Sie können sie in schwierigen Situationen an ihre eigene Stärke erinnern.

Götterwelten und Gesellschaftskritik

→ Mangas zeichnen

Chihiro arbeitet in einem Badehaus, das acht Millionen shintoistischen Göttern zur Entspannung dient. Den Schüler(inne)n kann ein kurzer Einblick in den religiösen Hintergrund des Films, den Shintoismus, gegeben werden. Dabei ist im Allgemeinen nicht klar, wie die Götter jeweils aussehen. Die Erscheinungen der Gottheiten im Badehaus entspringen hauptsächlich der Fantasie des Regisseurs und Zeichners Hayao Miyazaki, der ihnen eine Gestalt gegeben hat.

Die phantasiereiche Welt der Gottheiten im Film, ihre Erscheinungen und ihre Verwandlungen können aufgegriffen werden und die Fantasie der Schüler(innen) beflügeln:

- Was ist das für ein Gebäude, in dem Chihiro arbeiten muss?
- Was ist das Besondere an diesem Badehaus?
- Welche Gäste werden dort empfangen?
- An welche Götter können sich die Schüler(innen) besonders erinnern?

Die Schüler(innen) erhalten die Aufgabe, eine Gottheit für ein bestimmtes Naturphänomen oder eine kulturelle Erscheinung zu ersinnen und als Manga-Bild zu zeichnen.

Falls entsprechende Dias oder Bilder von Naturaufnahmen zur Verfügung stehen, können diese zur Einstimmung und als Inspirationshilfe gezeigt werden. Dazu kann eine ruhige, meditative Musik eingespielt werden.

Das Gespräch kann auch gezielt auf die beiden Wesen aus der Götterwelt gelenkt werden, an denen Miyazaki seine Gesellschaftskritik zum Ausdruck bringt: auf den Flussgott, der zunächst als völlig verdreckte, übel riechende braune Masse ins Badehaus kommt und, nachdem er von dem geworfenen Unrat befreit ist, in seiner ursprünglichen Gestalt zum Vorschein kommt; auf das Ohngesicht, das sich im Verlauf des Konsumrausches im Badehaus in ein ausuferndes, unförmiges und gefräßiges Monster verwandelt und seine asketisch-geisterhafte Gestalt verliert.

Die Schüler(innen) werden angeregt, in ähnlicher Weise ihre Kritik an einem gesellschaftlichen Missstand gestalterisch in Manga-Bildern zum Ausdruck zu bringen, indem sie die Verwandlung einer selbst ersonnenen Gottheit in zwei oder drei Bildern zeichnen.

Gefühle und Mimik

→ Darstellen und Manga-Bilder zeichnen

Der Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ ist ein Animefilm. Dazu gehört die zeichnerische Darstellung der Figuren im Stil der Manga-Comics.

Gefühle der Figuren drückt der Comic-Zeichner hauptsächlich über die Mimik, Gestik und Körperhaltung aus. Bei der folgenden Übung sollen die Schülerinnen und Schüler für Feinheiten der Mimik sensibilisiert werden.

- Welche Möglichkeiten hat ein Comic-Zeichner, um Gefühle darzustellen?

An der Tafel werden zunächst alle Gefühle gesammelt, die der Klasse spontan einfallen. Anschließend werden verschiedene Gefühle von den Schülerinnen und Schülern pantomimisch dargestellt. Gemeinsam werden der körpersprachliche Ausdruck und der spezifische Gesichtsausdruck besprochen. Wie verändern sich Augen, Mund, Stirnfalten etc.? Dabei geht es auch um die unterschiedliche Intensität des Gefühlsausdrucks, z. B. von heiter bis zu ausgelassener Freude:

- Welche Gefühle kennt ihr?
- Worauf muss man achten, um die dargestellten Gefühle zu erkennen?
- Was verändert sich bei den verschiedenen Gefühlen in der Mimik und in der Körpersprache?
- Worauf achtet ihr bei der Mimik besonders?
- Was sind die ersten Anzeichen für den Ausdruck bestimmter Gefühle?
- Welche Farben würdet ihr bestimmten Gefühlen zuordnen?

Anschließend erhalten die Schülerinnen und Schüler das Arbeitsblatt mit einem stilisierten Kopfumriss. Die Aufgabe ist es, eine Mimik in das Gesicht zu zeichnen, die ein bestimmtes Gefühl vermittelt. Um den Gesichtsausdruck zu erfassen, können die Schülerinnen und Schüler zu zweit zusammenarbeiten bzw. einen Spiegel verwenden.

Entsprechend dem dargestellten Gefühl können die Figur und der Hintergrund weiter farblich gestaltet werden, um den Ausdruck zu unterstreichen.

Viele Tipps und Anleitungen für das Zeichnen von Manga-Comics finden sich auf der (englischsprachigen) Website unter: www.polykarbon.com/tutorials

Impressum

Medienpädagogisches Begleitmaterial zum Film „Chihiros Reise ins Zauberland“

Zuerst erschienen in: „Praxis Kinderfilm. Wer wagt - gewinnt“

im Rahmen des Kinderfilmfestes im Land Brandenburg 2004

Autor/in: Claudia Bexte, Jana Hornung (Ergänzungen methodische Vorschläge)

Redaktion: Beate Völcker

© LISUM Brandenburg

www.lisum.brandenburg.de

Arbeitsblatt „Gefühle zeichnen“

