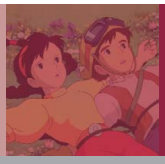
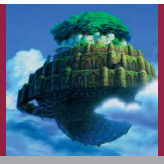
filmheft





bpb:

Das Schloss im Himmel

Hayao Miyazaki

Japan 1986

■ ■ Filmbildung

Medien prägen unsere Welt. Nicht selten schaffen sie ihr eigenes Universum – schnell und pulsierend, mit der suggestiven Kraft der Bilder. Überall live und direkt dabei zu sein, ist für die junge Generation zum kommunikativen Ideal geworden, das ein immer dichteres Geflecht neuer Techniken legitimiert und zusehends erfolgreich macht.
Um in einer von den Medien bestimmten Gesellschaft bestehen zu können, müssen Kinder und Jugendliche möglichst früh lernen, mit Inhalt und Ästhetik der Medien umzugehen, sie zu verstehen, zu hinterfragen und kreativ umzusetzen. Filmbildung muss daher umfassend in deutsche Lehrpläne eingebunden werden. Dazu ist ein Umdenken erforderlich, den Film endlich auch im öffentlichen Bewusstsein in vollem Umfang als Kulturgut anzuerkennen und nicht nur als Unterhaltungsmedium.
Kommunikation und Information dürfen dabei nicht nur Mittel zum Zweck sein. Medienbildung bedeutet auch, von den positiven Möglichkeiten des aktiven und kreativen Umgangs mit Medien auszugehen. Medienkompetenz zu vermitteln bedeutet für die pädagogische Praxis, Kinder und Jugendliche bei der Mediennutzung zu unterstützen, ihnen bei der Verarbeitung von Medieneinflüssen und der Analyse von Medienaussagen zu helfen und sie vielleicht sogar zu eigener Medienaktivität und damit zur Mitgestaltung der Medienkultur zu befähigen.
Die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb sieht die Medien nach wie vor als Gegenstand kritischer Analyse an, weil Medienkompetenz in einer von Medien dominierten Welt unverzichtbar ist. Darüber hinaus werden wir den Kinofilm und die interaktive Kommunikation viel stärker als bisher in das Konzept der politischen Bildung einbeziehen und an der Schnittstelle Kino und Schule arbeiten: mit regelmäßig erscheinenden Filmheften wie dem vorliegenden, mit Kinoseminaren, themenbezogenen Reihen, einer Beteiligung an bundesweiten Schulfilmwochen, Mediatoren/innenfortbildungen und verschiedenen anderen Projekten.

Thomas Krüger,
Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung

Impressum
Herausgeberin: Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia
Adenauerallee 86, 53113 Bonn, Tel. 01888 515-0, Fax 01888 515-113,
info@bpb.de, www.bpb.de
Autoren: Stefan Stiletto (bpb, Volontär), Holger Twele
Arbeitsblatt und Unterrichtsvorschläge: Petra Anders
Redaktion: Katrin Willmann (bpb, verantwortlich), Ula Brunner
Redaktionelle Mitarbeit (auch Satz und Layout): Holger Twele
Umschlag, Basislayout: Susann Unger
Druck: DruckVerlag Kettler, Bönen
Bildnachweis: Universum Film
© Februar 2007

Inhalt

Das Schloss im Himmel

TENKUU NO SHIRO RAPYUTA
Japan 1986
Drehbuch und Regie: Hayao Miyazaki
Schnitt: Yoshihiro Kasahara, Hayao Miyazaki, Takeshi Seyama
Musik: Joe Hisaishi
Produzent: Isao Takahata
Produktion: Studio Ghibli
Länge: 124 Minuten (Kino), 120 Minuten (DVD)
FSK: ab 6 J., empfohlen ab 8 J.
Kinoverleih: Universum Film/Buena Vista
DVD: Universum Film (in der Reihe ufa anime)
Preise: Mainichi-Film-Wettbewerb 1986: Ofuji-Noburo-Preis

4 **Inhalt**
5 **Figuren**
6 **Problemstellung**
9 **Filmsprache**
12 **Exemplarische Sequenzanalyse**
13 **Fragen**
14 **Unterrichts-vorschläge**
15 **Arbeitsblatt**
16 **Sequenzprotokoll**
18 **Materialien**
22 **Literaturhinweise**

Inhalt

Im typischen Stil japanischer ■ Animationsfilme, so genannter ■ Animes, erzählt Hayao Miyazaki von der Freundschaft der beiden Waisenkinder Sheeta und Pazu, die auf der Flucht vor habgierigen und machtbesessenen Erwachsenen eine legendäre schwebende Insel entdecken.
In einem riesigen Luftschiff, das Erinnerungen an die Geschichten von ■ Jules Verne weckt, hält der Regierungsagent Musca das Waisenmädchen Sheeta gefangen, deren Zauberstein ihm den Weg zu der sagenumwobenen schwebenden Insel Laputa weisen soll. Doch Musca ist nicht der einzige, der von dem magischen Amulett weiß. Auch die Piratenbande um die alte Dora ist dem Mädchen auf den Fersen.
Bei einem Fluchtversuch fällt Sheeta in die Tiefe, der Zauberstein aber federt ihren Sturz ab und lässt sie sanft auf die Erde gleiten. Dort macht sie die Bekanntschaft von Pazu, einem Arbeiterjungen aus dem Bergwerk eines kleinen Städtchens. Sie freunden sich an und Pazu hilft ihr schließlich, vor den Piraten und Musca zu fliehen.
Als Musca mit Unterstützung von General Muoro und seinen Soldaten Sheeta erneut in seine Gewalt bringt, fällt ihr Zauberstein in seine Hände.
Das Mädchen entkommt und schließt sich nun gemeinsam mit Pazu den Piraten an, um Muscas Spur aufzunehmen.
Bei der Verfolgung des Militärluftschiffs geraten die Kinder mit ihrem Gleiter in ein Gewitter und stürzen ab. Als sie wieder aufwachen, finden sie sich an eben jenem mysteriösen Ort wieder, nach dem sie so lange gesucht haben.
Die schwebende Insel, aus deren Mitte ein riesiger Baum wächst, ist menschenleer. Einzig fürsorgliche Roboter kümmern sich um die vielen Tiere und üppig wuchernden Pflanzen. Die Ankunft Muscas und der Soldaten auf der Insel beendet jäh den Frieden. Mit Hilfe von Sheeta will Musca als König von Laputa die Macht an sich reißen und sich durch die im Untergrund verborgenen Waffensysteme der Insel Achtung verschaffen. Doch Sheeta und Pazu können seine egoistischen Pläne durch einen Zauberspruch durchkreuzen, den Sheeta von ihrer Großmutter gelernt hat. Ein Beben erschüttert die Insel und zerstört sämtliche Waffen. Im Schutz der nun offen liegenden dichten Wurzeln des Baumes finden Sheeta und Pazu Zuflucht, bis die Insel, befreit von ihrem Ballast, immer weiter in den Himmel aufsteigt.

Figuren

Sheeta
Der vollständige Name des nachdenklichen Mädchens lautet Lucita Toelle Ur Laputa, die „wahre Königin Laputas". Doch daraus macht sie sich nicht viel. Seit dem Tod ihrer Eltern hat sich Sheeta alleine um den Hof und die Tiere gekümmert. Ihren Zauberstein sieht sie nicht als Waffe, sondern als wertvolles Erbe und Erinnerung an ihre Familie. In der Auseinandersetzung mit Musca gewinnt sie an Selbstvertrauen und Reife.

Pazu
Wie Sheeta ist auch Pazu ein Waisenkind und schon lange auf sich allein gestellt. Der fröhliche Junge arbeitet hart im Bergwerk seines Chefs, ohne zu klagen. Selbstlos steht er seiner Freundin Sheeta zur Seite. Sein großer Traum ist die Entdeckung der schwebenden Insel, die sein verstorbener Vater einst fotografierte.

Dora und ihre Söhne
Die Piratenbande um die alte Dora hat nur ein Ziel: den Reichtum Laputas an sich zu reißen. Dora wirkt zunächst schroff und gefühllos, zeigt dann aber doch ihre sanften Seiten und unterstützt die beiden Kinder. Schließlich kommen diese ihr bei der Beuteaufteilung auch nicht in die Quere. Ihre Söhne übernehmen die Rolle so genannter ■ Sidekicks, die sich schnell von Sheetas Charme einnehmen lassen.

Musca
Der Regierungsagent ist ebenfalls ein Nachfahre der Herrscherfamilie Laputas und heißt mit vollem Namen Romusca Palo Ur Laputa. Dementsprechend sieht er den Königsthron der Insel als sein rechtmäßiges Erbe an. Ihn lockt das Versprechen der großen Macht mehr als die Schätze Laputas.

General Muoro und die Armee
Der Befehlshaber der Armee soll Musca den Weg nach Laputa ebnen. Seine Gier nach dem Gold macht ihn blind für die Intrige Muscas und skrupellos ist er bereit, die Soldaten für seine Zwecke einzusetzen.

Die Roboter
Einst von den Bewohnern/innen Laputas geschaffen, kümmern sich die riesigen Roboter um die Gartenarbeit ebenso wie um die Verteidigung der Insel. Sie offenbaren ihre beinahe menschlich wirkende fürsorgliche Seite und zugleich ihre zerstörerische Kraft.

Animationsfilm
Im Animationsfilm werden unbewegliche Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt" und „beseelt" (von lateinisch: animare). Sie werden dazu in Einzelbildern aufgenommen und so aneinander montiert und abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Für eine flüssig wirkende Animation sind dabei mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig. Die vielfältigen Techniken lassen sich in zweidimensionale (wie Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation) und dreidimensionale Animationen (zum Beispiel Puppen- und Plastilinanimation) sowie Computeranimationen unterteilen. Bei letzteren werden die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen errechnet.

Anime
Die aus dem englischen „animation" abgeleitete Abkürzung bezeichnet in Japan alle Animationsfilme („animeeshon-eiga"). Außerhalb Japans hat sie sich jedoch insbesondere als Fachbegriff für Zeichentrickfilme und zunehmend auch computeranimierte Filme japanischer Herkunft eingebürgert. Charakteristisch sind die stark vereinfachte Darstellung der Figuren und deren minimalistische, präzise Animation vor realistischen Hintergründen. Animationsfilme gelten in Japan schon seit den 1970er-Jahren nicht mehr nur als Kinderfilme, sondern richten sich ausdrücklich auch an Jugendliche oder Erwachsene.

Jules Verne (1828-1905)
Der französische Schriftsteller und Dramaturg gilt als einer der Begründer des Science-Fiction-Genres. Neue wissenschaftliche Erkenntnisse und technische Fortschritte entwickelte er in seinen Reise- und Abenteuerromanen zu futuristischen, aber doch realistischen Erfindungen wie U-Booten und Raketen weiter. Zu seinen berühmtesten Werken zählen „20.000 Meilen unter dem Meer" (1869) und „In 80 Tagen um die Welt" (1873).

Sidekicks
In Animationsfilmen unterstützen diese Nebenfiguren die Helden/innen durch ihre Treue und dienen der komischen Auflockerung spannender Szenen. Sie sind oft überzeichnet und geraten in blamable Situationen.

Problemstellung

Hayao Miyazaki begreift die Kulturen der Welt als Schatztruhe, aus der er sich frei bedienen kann. In seinen Filmen finden sich Anspielungen auf reale Orte und historische Ereignisse in Europa ebenso wie traditionelle japanische Themen, mythische Stoffe aus Indien oder Einflüsse europäischer Literatur und Filmgeschichte. Trotz dieser vielfältigen, fantasievollen und überraschenden Kombinationen, die fremd und doch zugleich vertraut wirken, steht im Mittelpunkt eine allgemein verständliche Geschichte. Zum Teil bezieht sich diese auf die Lebenswelt von Kindern und macht ihnen Identifikationsangebote. Da mag es auf den ersten Blick verwundern, dass der Junge Pazu wie ein Erwachsener im Bergwerk schuftet und dort eigenverantwortlich „seinen Mann steht". Auch Sheeta verpflegt später in der Küche von Doras Luftschiff die ganze Mannschaft und ist dieser Aufgabe offensichtlich souverän gewachsen. Als Rechtfertigung für die ökonomische Ausbeutung von Kindern dürfen solche Szenen freilich nicht missverstanden werden, im Gegenteil. Gleichberechtigt stehen die Kinder in ihren Fähigkeiten den Erwachsenen in keiner Weise nach und werden mit größter Selbstverständlichkeit von diesen ernst genommen: eine Wunschvorstellung fast aller Kinder.

Freundschaft und Vertrauen

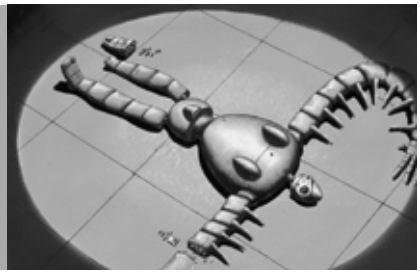
Pazu und Sheeta schließen spontan und ohne jeden Vorbehalt Freundschaft. Beide sind Vollwaisen, sie verbindet nicht nur das gleiche Schicksal, sondern auch eine ähnliche Vorstellung über Verlässlichkeit und Zusammenhalt, mit der sie schließlich sogar die Achtung und Zuneigung von Doras Piratenbande gewinnen. Ihre Freundschaft ist von großem gegenseitigem Vertrauen, von Harmonie und Verständnis getragen. Nur deshalb sind sie am Ende in der Lage, Muscas selbstsüchtige Pläne gemeinsam zu vereiteln. Obwohl Pazu die aktive Beschützerrolle einnimmt und sich am Ende sogar mit einer Waffe behaupten muss, verkörpert er nicht das eindimensionale traditionelle Rollenklischee des starken Jungen, sondern zeigt zugleich Herzlichkeit und Hilfsbereitschaft, wenn er Sheeta bei sich zu Hause aufnimmt und sie umsorgt. Und auch Sheeta entspricht nicht dem Stereotyp des hilflosen ängstlichen Mädchens. Mit ihrer ruhigen und besonnenen, aber nicht weniger mutigen Art stellt sie vielmehr einen Gegenpol zu dem aufbrausenden Pazu dar. Ihre Entscheidungen sind schließlich sogar noch weitreichender als die Pazus, wenn ihr mächtiger Zauberspruch am Ende Muscas Pläne durchkreuzt.

Erwachsen werden

Für sich selbst sorgen, zupacken, eigenständige Entscheidungen treffen und Verantwortung übernehmen können die Kinder bereits zu Beginn des Films. Auf ihrem schwierigen Weg in die Erwachsenenwelt müssen sie sich aber aktiv mit den Normen und Wertvorstellungen der Erwachsenen auseinander setzen, um ihre eigene Lebensweise zu entwickeln und damit auch ihre Identität finden zu können. So wird aus dem schüchternen Mädchen, das die Ratschläge und Lebensweisheiten der Großmutter in ihrer umfassenden Bedeutung noch nicht erkannt oder gar verdrängt hatte, die selbstbewusste Prinzessin Sheeta, die bereit ist, ihre Aufgabe in der Tradition ihrer Herkunftsfamilie zu erfüllen. Und aus dem allzu draufgängerischen Pazu ist „schnell ein Mann geworden", wie Dora es anerkennend ausdrückt, der Mut und Weitblick zeigt und nebenbei den Beweis dafür erbringt, dass sein verstorbener Vater kein Lügner gewesen ist.
Humorvoll reflektiert Hayao Miyazaki auch in den Nebenhandlungen des Films, was es bedeuten kann, erwachsen zu werden oder zu sein – etwa wenn Doras Söhne darüber sinnieren, ob die bezaubernde Sheeta später auch so ruppig wie ihre Mutter Dora werde und ob diese Veränderung gar zum Erwachsensein gehöre. Eine mögliche Antwort darauf gibt der Film selbst: Manche erwachsenen Figuren sind eindeutige Vorbilder der Kinder, etwa Pazus fürsorgliche Pflegeeltern, die Arbeiter, die ihn vor den Piraten in Schutz nehmen, der Lokführer, der sofort seine Hilfe offeriert, oder der alte Einsiedler Pomu, der die Kinder lehrt, dass auch die bloße Materie beseelt sein kann. Andere Erwachsene sind machtbesessen, selbstgefällig und egoistisch wie Sheetas Verwandter Musca oder General Muoro. Die Piraten schließlich lernen von der Aufrichtigkeit und Ehrlichkeit der Kinder und werden durch deren Vorbild zu „besseren" Menschen.

Vielschichtige Figuren

Während Musca Züge eines klassischen Schurken trägt und keine positiven Merkmale aufweist, ist eine klare Unterscheidung der anderen Protagonisten/innen in „die Guten" und „die Bösen" kaum möglich. Sogar



Sheeta und Pazu, die Sympathieträger/innen und Identifikationsfiguren des Films, sind in der Konfrontation mit Musca im inneren Laputas gezwungen, einen zerstörerischen Zauber anzuwenden, um den Regierungsagenten aufzuhalten. Nur so gelingt es den Kindern, das Gleichgewicht zwischen Natur und Technik auf Laputa zu bewahren. Durch die vielfältigen und teils widersprüchlichen Charakterzüge gewinnen die Figuren an Tiefe und Kontur. Dora beispielsweise trägt bei ihrem ersten Auftritt, dem Entern des Militärschiffs, mit ihrem grimmigen Blick und ihrer schroffen Art noch sehr negative Züge und wirkt für die Zuschauenden bedrohlich. Erst nach und nach lernen die Kinder die beinahe mütterlichen Eigenschaften der Piratenanführerin kennen, die sich anfänglich noch ganz autoritär von Sheeta und Pazu „Captain“ rufen lässt, sich vor ihren Söhnen aber als schützende „Mama“ gibt. Ähnlich zwiespältig verläuft Sheetas erste Begegnung mit dem Roboter in Muscas Festung. Mechanisch und zunächst furchteinflößend nähert sich die Maschine dem Mädchen, das sie durch den Stein wieder zum Leben erweckt hat. Und doch liegt darin letztlich nur die Absicht, Sheeta vor den Soldaten zu schützen. Fließend sind die Übergänge zwischen den Funktionen der Roboter als Kampfmaschinen und als Dienende. Aus der Ferne können Sheeta und Pazu am Filmende beobachten, wie ein Roboter kurz nach der Schlacht um Laputa seine Arbeit als Gärtner wieder aufnimmt.

Mensch, Natur und Technik

Immer wieder erzählt Miyazaki von der Beziehung zwischen Mensch, Natur und Technik. Zum einen spiegelt sich darin das gesteigerte Umweltbewusstsein der japanischen Gesellschaft, das durch die fatalen Folgen des rasanten Industriewachstums nach dem Zweiten Weltkrieg ausgelöst wurde. Unreines Trinkwasser, Quecksilbervergiftungen durch verseuchte Fische und extreme Luftverschmutzung führten dazu, dass sich Japan von Ende der 1960er-Jahre bis in die 1980er-Jahre hinsichtlich des Umweltschutzes zu einem internationalen Vorbild entwickelte und 1967 eines der ersten allgemeinen Umweltgesetze verabschiedete. Zum anderen sind Miyazakis Filme stark beeinflusst vom ■ Shinto, das in Japan nicht nur eine Religion, sondern vor allem auch eine Einstellung zum Leben darstellt und alle Bereiche des Lebens prägt. Der Grundgedanke von Harmonie im Shinto findet sich auch in DAS SCHLOSS IM HIMMEL wieder, wenn angemahnt wird, sorgsam mit der natürlichen Umwelt des Menschen umzugehen und Technik sinnvoll einzusetzen.
Auf der einen Seite offenbart sich, wo diese Einheit von Mensch, Natur und Technik nicht geglückt ist. Sheeta und Pazu leben in einer Epoche großer gesellschaftlicher und technischer Umwälzungen, die an das ■ Viktorianische Zeitalter erinnert und in der die Entwicklung ständig neuer Maschinen von Fortschritt kündet. Die Arbeiter/innen tragen die Last und müssen sich

Shinto
Die zweite Hauptreligion Japans neben dem Buddhismus bedeutet übersetzt „Weg der Götter“. Verehrt werden in dieser polytheistischen Religion unzählige so genannte kami, „Gottheiten“ im weitesten Sinne. Im Gegensatz zum christlichen Glauben sind kami weder unfehlbar noch allmächtig. Da Shinto von der Vorstellung beseelter Lebewesen und Gegenstände geprägt ist (Animismus), können kami zum Beispiel bestimmten Orten, Naturgewalten, Menschen oder abstrakten Konzepten wie Wachstum oder Fruchtbarkeit innewohnen. Zudem beziehen sich kami auch auf das, was im Menschen Ehrfurcht auslöst. Harmonie und Reinheit gewinnen damit eine besondere Bedeutung, um ein Leben in Einklang mit den kami zu ermöglichen. Im Gegensatz zu westlichen Religionen ist Shinto im Diesseits verwurzelt und unterscheidet weder zwischen Gut und Böse noch zwischen irdisch und überirdisch. Der Begriff war zeitweise negativ belastet, als mit dem so genannten Staats-Shinto Ende des 19. Jahrhunderts der Nationalismus und die Verehrung des Tenno, des japanischen Kaisers, gefördert wurden.

Viktorianisches Zeitalter
Die Regierungszeit Königin Viktorias von Hannover von 1837 bis 1901 in Großbritannien und Irland wurde zur Bezeichnung einer gesamten Epoche. In diese fiel insbesondere der Machtverlust der Krone und des Adels sowie der Wandel Großbritanniens zur führenden Wirtschaftsmacht des 19. Jahrhunderts. Die industrielle Revolution und die rasante Entwicklung der Städte begünstigten einen ungebremsten Fortschrittsglauben, dem jedoch die Verelendung großer Bevölkerungsschichten entgegen stand.

Problemstellung

den veränderten Bedingungen unterordnen. Tag und Nacht fahren sie unter Tage und schuften in den Bergwerken, Kinder sind von dieser harten Arbeit nicht ausgenommen. Ein kleines Plakat in der Wohnung von Pazus Chef deutet bereits auf harte Kämpfe zwischen den Arbeitern/innen und den ausbeuterischen Minenbesitzern hin. Auf der anderen Seite aber stehen Maschinen, die nach dem Vorbild der Natur gebaut wurden und sich nahtlos anpassen. Beinahe wie Libellen sehen die Fluggeräte mit ihren metallenen Flügeln aus, auf denen die Piraten Muscas Schiff angreifen. Auch in dem Verhalten der Roboter ist eine Unterscheidung zwischen den Maschinenmenschen und ihren menschlichen Vorbildern nicht mehr ohne weiteres möglich. So wirkt der Roboter auf Laputa, der sich liebevoll um die Gärten und Tiere kümmert und Sheeta zum Abschied eine Blume überreicht, weitaus menschlicher als der gefühllose Musca.

Laputa: Traum und Hoffnung, Schatzinsel und Waffe

Die schwebende Insel Laputa, zu der sich Miyazaki von dem Roman „Gullivers Reisen“ inspirieren ließ, stellt einen Lebensraum dar, an dem eine harmonische Koexistenz von Mensch, Natur und Technik möglich ist. Um den Stamm eines riesigen Baumes wurde das Schloss im Himmel gebaut, geschützt durch die grüne Baumkrone. Die Wurzeln verschwinden in einem kugelförmigen, metallischen Gebilde unterhalb der Insel. Seitdem die Menschen Laputa vor mehr als 700 Jahren verlassen haben, leben dort nur noch Tiere und Roboter. Hoch oben über der Erde trübt nichts diese Eintracht. Sheeta und Pazu spüren dies geradezu intuitiv, denn in ihren Augen ist die schwebende Insel vor allem eines: ein magischer, beseelter Ort; eine Legende und ein faszinierendes Geheimnis. Zugleich bedeutet sie für beide auch eine Verbindung zu ihren Familien. Sheetas Name weist sie als die wahre Königin Laputas aus. In Pazus Haus hängt schon lange ein Foto, das sein Vater einst von der Insel aufgenommen hatte. Seitdem verwendet der Junge viel Energie darauf, ein Fluggerät zu bauen, mit dem er sich selbst auf die Suche machen kann. Als Sheeta und Pazu ihr Ziel tatsächlich erreichen, herrschen dort beinahe paradiesische Zustände. Doch das Eintreffen Muscas – und damit der Erwachsenen – verändert alles. Wie außergewöhnlich und schön diese Insel ist, interessiert sie nicht, denn für sie ist nur wichtig, was sich auf ihr befindet oder wie sie sich dies zu Nutzen machen können. Und so kommen schließlich auch die zerstörerischen Waffensysteme zum Vorschein, die vorher im Inneren Laputas verborgen blieben, zugewachsen von den dichten Wurzeln des riesigen Baumes. Die Szene, in der sich Musca mühsam und mit Gewalt seinen Weg durch das Wurzelwerk bahnen muss, um an die Schalttafeln zu gelangen, mit denen er die Waffen steuern kann, symbolisiert erneut den Konflikt zwischen Natur und Technik – und die bewahrende Funktion der Natur. Nachdem die Waffensysteme durch Sheetas Zauberformel zerstört wurden, schwebt die Insel immer weiter nach oben – mit freigelegten Wurzeln.

Filmsprache

DAS SCHLOSS IM HIMMEL entstand 1986 noch als klassische Zeichentrickanimation, in der jedes Bild per Hand gezeichnet wurde. Ein Jahr dauerten die aufwändigen Dreharbeiten, insgesamt wurden 69.262 Folien angefertigt. Obwohl seit Beginn der 1990er-Jahre zunehmend computeranimierte Filme den Markt bestimmen und selbst Zeichentrickfilme – auch unter der Regie von Hayao Miyazaki – nicht mehr auf digitale Unterstützung verzichten, hat der gezeichnete Anime seinen Charme nicht verloren. Die flächigen, klaren und nicht überladenen Zeichnungen sowie die sorgsam eingesetzte Farbpalette – 381 Farben wurden verwendet – unterstreichen dessen Botschaft und Wirkung. Vor allem aber hat sich im Laufe der Zeit in Mangas und Animes eine eigenständige Erzählweise, Bildsprache und Inszenierung herausgeformt, deren Konventionen für westliche Zuschauende, die an die Darstellungsweisen des US-amerikanischen oder europäischen (Zeichentrick-)Kinos gewöhnt sind, nicht immer selbsterklärend sind.

Bildaufbau und Bildkomposition

Die japanische Leserichtung führt von rechts nach links und dies gilt analog auch für die Wahrnehmung von Bildern. Der rechte Bildraum nimmt oft eine besondere Bedeutung ein und bestimmt die Entwicklung der Aktionen sowie die Positionierung der Hauptfiguren in der Bildkomposition (Cadrage). Erscheint westlichen Zuschauenden eine diagonale Linie von links oben nach rechts unten beispielsweise als absteigend, so verhält sich dies in Japan gerade umgekehrt. Der Absturz von Sheeta und Pazu mit dem Gleiter wird dementsprechend durch eine Diagonale von rechts oben nach links unten dargestellt und unterstreicht damit ein Gefühl der Geschwindigkeit, das durch die langen Linien hinter Pazu und Sheeta, die so genannten speed lines, noch zusätzlich verstärkt wird.

Gullivers Reisen
Der Roman des irisch-englischen Schriftstellers und Satirikers Jonathan Swift (1667-1745) wurde 1726 veröffentlicht. Er wird aufgrund seiner fantastischen Geschichten oft als Kinderbuch angesehen, ist aber tatsächlich eine Satire, die das Verhalten des Menschen zynisch kommentiert. Im dritten Teil des Romans kommt der Reisende Gulliver auf die fliegende Insel Laputa, deren Bewohner/innen zwar gebildet und technikbegeistert sind, ihr Wissen jedoch nicht sinnvoll einsetzen und stattdessen Dörfer vom Sonnenlicht abschotten oder sie bombardieren.

Zeichentrickanimation
Um nicht jedes Bild für einen Zeichentrickfilm von Grund auf neu zu zeichnen, werden mehrere durchsichtige Folien eingesetzt. Diese werden auf der Hintergrundzeichnung übereinander gelegt, fixiert und abgelichtet. Jede Folie enthält die Elemente, die bewegt werden sollen. Durch die schnelle Abfolge der leicht veränderten Zeichnungen entsteht der Eindruck einer Bewegung. Ursprünglich bestanden die Folien aus leicht entzündlichem Zelluloid. Im englischen Sprachraum werden sie noch heute als cels (Abkürzung von „celluloid“) bezeichnet. Man spricht daher auch von „cel animation“. Vor allem Walt Disney, in dessen Studio 1937 mit SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme bereits computergenerierte Effekte eingebunden.

Manga
Comics aus Japan werden im Fachjargon als Mangas bezeichnet (übersetzt in etwa: zufällige Bilder) und somit von der westlichen Comic-Kultur unterschieden. Die stilisierte Mimik und Gestik der Figuren in den zumeist in Schwarzweiß gehaltenen Heften erleichtert schnelles Lesen und Verstehen, ebenso wie rasante dialogarme Actionszenen, die kurze Handlungsfolgen in viele Einzelbilder aufgliedern. Der kreative Umgang mit Bildanordnungen und Bildfolgen, die oft an comicähnliche Skizzen von Filmen, so genannte Storyboards, erinnern, macht sie zu geeigneten Vorlagen für Animes. In Japan sind Mangas ebenso rasch produzierte wie konsumierte Massenware. Die in wöchentlichen oder monatlichen Fortsetzungsreihen erscheinenden Geschichten können sich auch über mehrere tausend Seiten erstrecken. Sie richten sich an beide Geschlechter und alle Altersgruppen und sind stark auf den Geschmack ihres Publikums zugeschnitten. Auch in Deutschland werden Mangas mittlerweile in der japanischen Leserichtung – von hinten nach vorne, von rechts nach links – gedruckt und gelesen.

Cadrage
Die Cadrage (frz.: le cadre; der Rahmen) bezeichnet in technischer Hinsicht das Seitenverhältnis des auf der Leinwand sichtbaren Bildausschnitts (Verhältnis von Bildhöhe zu Bildbreite, z. B. CinemaScope 1:2,35), in ästhetischer die Platzierung von Gegenständen und Personen im filmischen Raum. Die so genannte Bildkomposition beeinflusst die emotionale Wirkung von Filmbildern und Szenen.

Filmsprache

Character Design und Symbolik

Mit ihren großen Augen sind Sheeta und Pazu eindeutig als Sympathieträger/innen und Helden/innen erkennbar. Anders verhält es sich mit ihrem Gegenspieler Musca: Seine Augen sind verhältnismäßig klein und verschwinden zudem hinter einer schwarz umrandeten Brille. Ergänzt wird der Gesichtsausdruck durch die pointierte Zeichnung des Mundes, der oft nur aus einem einfachen Strich besteht und durch geringe Änderungen in Staunen (ein kleiner Kreis), Verbissenheit (ein kurzer, gerader Strich) oder Freude verwandelt werden kann. Überhöhte, standardisierte Darstellungen bringen zusätzlich mit wenigen Mitteln eine Szene auf den Punkt. Die geröteten Wangen etwa veranschaulichen Scham oder Peinlichkeit, ein Kratzen am Hinterkopf deutet auf Verlegenheit hin, Schweißperlen machen Anstrengung sichtbar.
Auch die Farbe der Haare in Animes ist überwiegend symbolischer Natur. Während Sheeta und Pazu mit ihren braunen Haaren eher ein typisch japanisches Aussehen haben, weicht Musca mit seiner gelben Haarfarbe deutlich davon ab. Musca ist der überhebliche, arrogante Erwachsene, der alles beherrschen will. Die roten Haare von Dora hingegen unterstreichen in diesem Falle ihren aufbrausenden, wilden Charakter. Musca schließlich ist es, der Sheeta drohend beide Zöpfe abschießt – und somit selbst dafür sorgt, dass sie am Ende mit strubbeligen, offenen Haaren reifer und entschlossener wirkt. In Japan ist das Schneiden der Haare darüber hinaus ein Symbol für den Tod: Sheeta tritt also im übertragenen Sinne in eine neue Lebensphase ein.

Handlungsorte und Erzählstruktur

Die Geschichte von DAS SCHLOSS IM HIMMEL spielt an zwei Schauplätzen. Die erste Hälfte des Films trägt sich auf der Erde zu und erzählt von den Träumen der Kinder und ihrer Flucht vor den Erwachsenen. Die zweite Hälfte hingegen verlagert das Geschehen hoch in die Luft. Dabei wirkt die harmonische Idylle auf Laputa vor dem Eintreffen von Musca und den Soldaten wie ein märchenhafter Gegenpol zu dem harten und beschwerlichen Leben auf der Erde, wo das Verhältnis zwischen Menschen und Maschinen aus der Balance geraten ist. Insgesamt wechselt die Handlung beständig zwischen spannenden Actionszenen und ruhigen Szenen. Der Film beginnt beispielsweise höchst dramatisch mit dem Angriff der Piraten auf Muscas Luftschiff und Sheetas Sturz in die Tiefe. Erst danach folgt überraschend die Titelsequenz, die die Geschwindigkeit der Eröffnung mit langen Totalen (■ Einstellungsgrößen) konterkariert. Treiben die Actionszenen die Abenteuergeschichte voran, so dienen die ruhigen Szenen der Entwicklung der Figuren. Nur wenige ■ Rückblenden unterbrechen die lineare Erzählung und vergegenwärtigen Sheetas Erinnerungen an ihre Großmutter oder die Geschichte von Pazus Vater. Diese Rückblenden werden entweder mit einem grob schraffierten Zeichenstil oder gelblichen Farben dargestellt und damit vom eigentlichen Handlungsverlauf abgehoben.

Kamera und Montage

Miyazaki setzt auffallend viele weite Kameraeinstellungen ein, wodurch die Figuren in ihrer Umgebung manchmal nur noch auf Silhouetten reduziert werden. Im Gegensatz dazu wird der Blick in den nahen Einstellungen auf Details gelenkt, die sonst verborgen blieben, wie etwa ein Tropfen, der im Wasser seine Kreise zieht. In westlichen Animationsfilmen sind solche atmosphärischen Inszenierungen eher selten, da in ihnen mehr Wert auf die Handlungen der Figuren gelegt wird. In DAS SCHLOSS IM HIMMEL hingegen schweift die Kamera oft über scheinbar Nebensächliches. Am Filmanfang zeigen gleich mehrere lange Einstellungen den Sonnenaufgang über Pazus Dorf. Als Sheeta und Pazu später auf Laputa die Lichtung betreten und zum ersten Mal den riesigen Baum wahrnehmen, wechselt die ■ Montage in einer ■ Schuss-Gegenschuss-Technik zwischen der Perspektive der Kinder und der Baumkrone. Langsame ■ Überblendungen und ■ Kamerafahrten imitieren den schweifenden Blick und spiegeln die Ergriffenheit der Kinder in diesem Augenblick.
Im starken Kontrast zu diesen poetischen Szenen stehen die Actionszenen, die jedoch für heutige Verhältnisse vergleichsweise langsam geschnitten sind. ■ Parallelmontagen täuschen Gleichzeitigkeit vor und steigern damit die Dynamik. So wechselt die Szene, in der der Kampfroboter zum Leben erwacht, beständig zwischen den nahenden Piraten mit Pazu, dem Roboter sowie Musca und Sheeta.

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** (engl.: close up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab, die **Naheinstellung** erfasst etwa ein Drittel des Körpers („Passfoto"). Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, erfasst eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der **Halbnah-Einstellung**, die etwa zwei Drittel des Körpers zeigt. Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung und die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (engl.: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet. Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Rückblende

Die Erzähltechnik der Rückblende (engl.: flashback) unterbricht den linearen Erzählfluss und gestattet es, nachträglich in der Vergangenheit liegende Ereignisse darzustellen. Dramaturgisch führt dies zu einer Spannungssteigerung, sie unterstützt die Charakterisierung der Hauptfiguren und liefert zum Verständnis der Handlung bedeutsame Informationen. Formal wird eine Rückblende häufig durch einen Wechsel der Farbgebung (z. B. Schwarzweiß), anderes Filmmaterial oder technische Verfremdungseffekte hervorgehoben, aber auch je nach Genre bewusst nicht kenntlich gemacht, um die Zuschauenden auf eine falsche Fährte zu locken.

Montage

Mit Schnitt oder Montage bezeichnet man die nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen ausgerichtete Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Films von der einzelnen **Einstellung** über die Auflösung einer **Szene** bis zur Szenenfolge und der Anordnung der verschiedenen **Sequenzen**. Die Montage macht den Film zur eigentlichen Kunstform, denn sie 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.

Schuss-Gegenschuss-Technik

Eine Folge von Einstellungen, in denen jeweils eine Person aus der Perspektive der anderen gezeigt wird, bezeichnet man als Schuss-Gegenschuss-Technik. Der Grad der Subjektivität wird dadurch bestimmt, ob die andere Person angeschnitten von hinten mit im Bild zu sehen ist, oder die Kamera ganz die subjektive Perspektive des jeweiligen Gegenübers einnimmt. Dabei bewegt sich die Kamera normalerweise auf der Handlungsachse. Wird letztere missachtet, kann der Eindruck entstehen, die Personen würden einander nicht ansehen („Achsensprung").

Blende/Überblendung

Eine gängige Form, zwei im Film aufeinander folgende Szenen zu verbinden, ist die Blende oder Überblendung. Bei der **Abblende/Schwarzblende** verdunkelt sich das Bild am Ende einer Szene, bei der **Aufblende/Weißblende** löst es sich in eine weiße Fläche auf, was auch durch eine Kamerabewegung auf eine dunkle oder helle Fläche hin zu erreichen ist. Die **Überblendung** ist eine Kombination aus Ab- und Aufblende, die einen fließenden Übergang zwischen zwei Szenen ermöglicht. Die **Wischblende** ist ein im Kopierwerk oder digital erzeugter optischer Effekt, bei dem ein neues Bild das bisherige beiseite schiebt. Die vor allem in Filmklassikern zu beobachtende **Irisblende** oder **Kreisblende** reduziert das rechteckige Filmbild am Szenenende auf einen kreisförmigen, sich verengenden Ausschnitt, der besondere Aufmerksamkeit bewirkt.

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**, bei dem entfernte Objekte durch die Veränderung der Brennweite näher heranrücken. Bei der **Kamerafahrt** hingegen verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum. Beide Bewegungsgruppen vergrößern den Bildraum, verschaffen Überblick, zeigen Räume und Personen, verfolgen Objekte. Langsame Bewegungen vermitteln Ruhe und erhöhen den Informationsgrad, schnelle Bewegungen wie der **Reißschwenk** erhöhen die Dynamik. Eine **bewegte Handkamera** suggeriert je nach Filmsujet Subjektivität oder (dokumentarische) Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert.

Parallelmontage

Die Parallelmontage ist eine typisch filmische Erzählform, die es ermöglicht, simultan zwei oder mehrere Handlungsstränge zu verfolgen. Diese können im Lauf der Handlung miteinander in Beziehung treten (auch als Mittel zur Spannungssteigerung) oder sich eigenständig entwickeln (wie im Episodenfilm).

■ ■ Exemplarische Sequenzanalyse

Den dramaturgischen Kern von Sequenz 10 bildet die Szene, in der Sheeta und Pazu nach ihrem Absturz und der Entdeckung der Insel die Lichtung in der Mitte Laputas erreichen und in einer wortlosen Szene die Geschichte der Roboter erfahren. Nachdem Sheeta und Pazu den riesigen Baum, das „Herz“ Laputas und seine Gottheit (kami) ehrfurchtsvoll bestaunt haben, treten sie vor seinen Stamm und entdecken darin ein altes Grabmal. Während die moosbewachsene Rinde und kleinere Äste des riesigen Baumes sehr detailliert zu sehen sind, lassen sich die Kinder und ein Roboter in dieser Panorama-Einstellung nur noch schemenhaft erkennen. Eine Halbtotale zeigt die am Stamm befestigte Grabinschrift mit dem Symbol von Sheetas Amulett aus der Perspektive der Kinder. Anschließend sind sie in einer Totale zu sehen, wie sie noch immer das Grabmal ansehen. Neben ihnen steht ein Roboter. Sheeta kniet sich vor die Grabplatte auf dem Boden und betrachtet sechs Rosen, die in einer Großaufnahme gezeigt werden. Die Musik wechselt von einem Bläser- zu einem melancholischen Klaviermotiv. Sheeta und Pazu erschrecken, als sie bemerken, dass der Roboter neben ihnen gar nicht der Gartenroboter ist. Die Kamera unterstreicht durch die Aufsicht auf die Kinder über die Schulter des Roboters ihre Unterlegenheit, doch die ruhige Klaviermusik nimmt allen Schrecken: Der Roboter ist schon lange „tot“. Eine Naheinstellung aus dem Blickwinkel der Kinder zeigt, wie Schmetterlinge um seinen mit Moos bewachsenen Kopf kreisen und eine Eidechse an seinem Bein hochklettert. In einer halbnahen Einstellung sind Sheeta und Pazu zu sehen, die sich wieder entspannen und den Baum hinter dem Roboter betrachten. Hinter dem Baumstamm sind schemenhaft viele weitere Roboter zu erkennen, die schon lange mit ihm verwachsen sind. Dann sind die Kinder nahe zu sehen, bevor in einer Großaufnahme Tränen aus Sheetas Auge schießen. Sie wendet ihren Kopf und aus ihrem Blickwinkel betritt in einer Totale der Gartenroboter, dem sie zuvor gefolgt waren, die Lichtung. Die Klaviermusik schwillt an und erreicht ihren Höhepunkt, während der Roboter Sheeta eine Blume überreicht, die sie gerührt entgegen nimmt. Halbnahe Einstellungen folgen in Schuss-Gegenschuss-Technik der wortlosen Kommunikation zwischen den Menschen und der Maschine. In einer Nahaufnahme taucht ein erstes Fuchshörnchen auf seiner Schulter auf – eine Anspielung Miyazakis auf seinen Film NAUSICAÄ AUS DEM TAL DER WINDE (1984). Weitere folgen und tollen in Halbnah-Einstellungen um den Kopf des Roboters herum. Sheeta und Pazu wissen nun, dass sie sich keine Sorgen mehr um ihn machen müssen: Der Roboter hat Freunde auf Laputa und ist nicht einsam. Nach dem Umschnitt auf eine Totale ist zu sehen, wie die Kinder dem fortgehenden Roboter nachsehen, während im linken Bildrand der „tote“ Roboter steht. Die Kamera nähert sich in einer halbnahen Einstellung den Kindern. Als sich Sheeta eine Träne aus dem Gesicht wischt, wird dies aus einer Nahaufnahme gezeigt. Überraschend folgt eine Großaufnahme: Zwei Hände, hinter denen die grüne Uniform eines Soldaten zu erkennen ist, lösen eine Sprengung aus. Eine laute Explosion in einem Gebäude der Insel setzt in einer Totale der Ruhe ein Ende – und damit auch der Sequenz.

Sämtliche Themen des Films, die zuvor getrennt eingeführt wurden, finden in dieser Szene verdichtet ihren Widerhall. Die Freundschaft, die Sheeta und Pazu geschlossen haben – und damit das Gefühl, nicht mehr alleine zu sein – werden nun auch auf den letzten noch lebenden Roboter übertragen. Unterscheidungen zwischen Menschen und Maschinen sind nicht mehr wichtig in einer Welt, in der alles eine Seele haben kann. Für Animes typische Merkmale wie die Flächigkeit der Figuren und die Detailgenauigkeit der Hintergrundzeichnungen werden besonders deutlich, ebenso die reduzierte Animation. In vielen Einstellungen konzentriert sich die Animation auf das Wesentliche, wie zum Beispiel den Mund, während sich die Körper nicht rühren. Stattdessen sorgen Kamerafahrten für Bewegung – ein Vorgehen, das im Produktionsprozess Zeit und Geld spart. Zudem trägt die Montage relativ statischer Bilder zur Stimmung der Szene bei. Sie lenkt den Blick nicht durch Action, sondern lässt ihn über Details schweifen. Diese Technik findet sich oft allgemein in der japanischen Kunst wie auch in Mangas.

Fragen

Zum Inhalt und zu den Figuren

Erzähle die Anfangsszene des Films nach. Welche Figuren werden vorgestellt? Wann und wo spielt die Geschichte?

Beschreibe Sheeta und Pazu. Wie sehen sie aus, wo leben sie, was erfahren wir über ihre Vergangenheit?

Welche Absicht verfolgt Musca? Wie verhält sich Musca gegenüber General Muoro?

Auf wessen Seite stehen Dora und ihre Söhne? Wie wirken sie anfänglich auf dich?

In welcher Szene taucht das erste Mal ein Roboter auf? Welche Empfindungen lösten seine Auftritte bei dir aus?

Erzähle die Geschichte von DAS SCHLOSS IM HIMMEL so knapp wie möglich nach.

Zur Problemstellung

Wie entwickelt sich Sheetas und Pazus Freundschaft im Verlauf des Films?

Wie verändert sich Sheeta innerlich und äußerlich im Laufe des Films?

Welche unterschiedlichen Rollen spielen die Erwachsenen in DAS SCHLOSS IM HIMMEL? Wie verhalten sie sich gegenüber den Kindern?

Wie sieht der Alltag der Kinder aus und wie unterscheidet er sich von dem heutiger Kinder in Deutschland?

Welche Schriftsteller haben Hayao Miyazaki zu seiner Geschichte inspiriert?

Wie werden die Roboter im Film dargestellt? Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede weisen sie im Vergleich mit den Menschen auf?

Wie sieht Laputa aus, bevor Musca, Muoro und die Soldaten ankommen? Wie und wodurch verändert sich die Insel?

Welche Rolle spielt der große Baum in der Mitte Laputas?

Welche Bedeutung hat Laputa für Sheeta und Pazu, welche für Dora und ihre Piratensöhne, Musca und General Muoro?

Was erfahren wir über das Zusammenleben von Mensch, Natur und Technik auf Laputa?

Zur Filmsprache

Beschreibe das Aussehen der Figuren in DAS SCHLOSS IM HIMMEL. Wie werden Charaktereigenschaften in den Zeichnungen angedeutet?

Welche Bedeutung haben die Augen der Figuren?

Worauf weist deren Haarfarbe hin?

Wie wirkt sich die japanische Leserichtung auf die Bildgestaltung aus?

Nenne Beispiele, in denen vor allem weite Kameraeinstellungen eingesetzt werden. Welche Wirkung wird damit erzielt?

Welche Szenen des Films wirken besonders poetisch? Wie wurden diese inszeniert?

Welche Montage-Technik wird oft in den Actionszenen angewendet und was wird dadurch bewirkt?

Zur exemplarischen Sequenzanalyse

Beschreibe die Musik in der ausgewählten Szene.

Welche Themen werden aufgegriffen?

Welche Einstellungsgröße wählte der Regisseur für die Szene, in welcher der Roboter Sheeta die Blume überreicht? Was empfindest du beim Betrachten dieser Szene?

Der Roboter kann nicht sprechen. Wie verständigen sich die Kinder und der Roboter miteinander?

Warum machen sich Sheeta und Pazu zunächst Sorgen um den Roboter? Warum sind diese unbegründet?

Wie endet diese Szene? Was ist das Besondere an diesem Ende?

Zu den Materialien

Was ist ein Anime? Was ist ein Manga? Wovon handeln die darin erzählten Geschichten? Worin unterscheiden sie sich von Comics und Zeichentrickfilmen aus den USA oder Europa, die du kennst (zum Beispiel „Asterix“, „Micky Maus“, „Batman“, „Tim und Struppi“)?

Welche Unterschiede gibt es in der Darstellung von Figuren und Hintergrundzeichnungen in Animes?

Welche wiederkehrenden Themen finden sich in Mangas und Animes? Worauf ist diese Themenwahl zurückzuführen?

Welche anderen Filme von Regisseur Hayao Miyazaki kennst du? Welche Ähnlichkeiten gibt es zu DAS SCHLOSS IM HIMMEL?

Unterrichtsvorschläge

Fach	Themen	Arbeits- und Sozialformen
Deutsch	• Science-Fiction-Romane, zum Beispiel Jules Vernes „20.000 Meilen unter dem Meer“ (1869), „In 80 Tagen um die Welt“ (1873) • Satire, Reiseromane, beispielsweise Jonathan Swift: „Gullivers Reisen“ (1726) • Unterschiede zwischen Trick- und Spielfilm sammeln und vergleichen • Wörtliche Rede üben: Filmfiguren (Sheeta und Heidi, Pazu und Sindbad) • Charakterisierung von (Zeichentrick-)Figuren, beispielsweise Pazu und Sheeta • Kreatives Schreiben: Pazu und Sheeta – ein Jahr später • Verhältnis von Mensch und Maschine am Beispiel von Automaten und Homunkulus, beispielsweise E.T.A. Hoffmann: „Der Sandmann“ (1817) oder Johann Wolfgang von Goethe: „Faust“, Teil II (1832)	• Auszüge lesen und in Gruppenarbeit (GA) in einen Manga umsetzen • Motiv der schwebenden Insel Laputa in Partnerarbeit (PA) vergleichen • Tafelbild • Dialoge in PA verfassen • Skizzen oder Beobachtungen in PA austauschen, einen Steckbrief erstellen • Fortsetzungsgeschichte schreiben • Auszüge lesen, eigene Geschichten erfinden
Kunst	• Stilmerkmale von Animes am Beispiel von DAS SCHLOSS IM HIMMEL und den Zeichentrickserien „Heidi“ (1974, Isao Takahata) und „Sindbad“ (1975, Fumio Kurokawa/Shinichi Tsuji)	• Analyse von Filmbildern
Politik/Sozialkunde	• Umweltpolitik, beispielsweise in Japan (Umweltgesetz 1967)	• aktuelle Statistiken und Gesetzestexte analysieren, in GA Richtlinien entwickeln
Physik	• Flugmaschinen, Technikgeschichte	• Referat, eigene Konstruktionen herstellen
Geschichte	• Arbeitsalltag von Kindern in der Zeit der Industrialisierung und in Hayao Miyazakis Anime DAS SCHLOSS IM HIMMEL	• Vergleich historische Fakten/ filmische Utopie
Ethik/Psychologie/Religion	• Aberglauben, Magie (Flugstein) • Freundschaft • Humanismus, Nächstenliebe • Religionen: Shinto, Buddhismus	• eigene Erfahrungen sammeln und Funktion diskutieren • Verhältnis von Pazu und Sheeta beschreiben und mit eigenen Freundschaften vergleichen • Diskussion über das Wesen des Menschen • Referat

Arbeitsblatt

Aufgabe 1: Orte darstellen und charakterisieren

- Zeige anhand der Details auf den Bildern des Vor- und Abspanns wesentliche Unterschiede zwischen der Erde und der Insel Laputa.
- Wähle ein Foto, das einen wichtigen Ort deines Lebens zeigt (beispielsweise deinen Wohnblock, deine Schule, dein Freizeitheim). Klebe es auf ein großes weißes Blatt Papier. Zeichne im Anime-Stil einen charakterisierenden, detailreichen Hintergrund und erkläre deine Darstellung.

Aufgabe 2: Den Plot vertiefen

Wähle eine der folgenden Perspektiven:
- Der Zauberstein berichtet über ein besonderes Ereignis aus der Geschichte der königlichen Familie Laputas.
- Ein Roboter berichtet von seinem Leben auf der Insel Laputa und gibt den Menschen Hinweise für ein Leben in Harmonie mit der Natur.

Aufgabe 3: Anime-Characters planen, zeichnen und beschreiben

- Plane einen eigenen Anime-Character mit Hilfe der Details in der Tabelle.
- Zeichne deine Figur mit einem möglichst neutralen Gesichtsausdruck.
- Tauscht eure Figuren aus und beschreibt sie gegenseitig. Geht dabei auf Details ein.

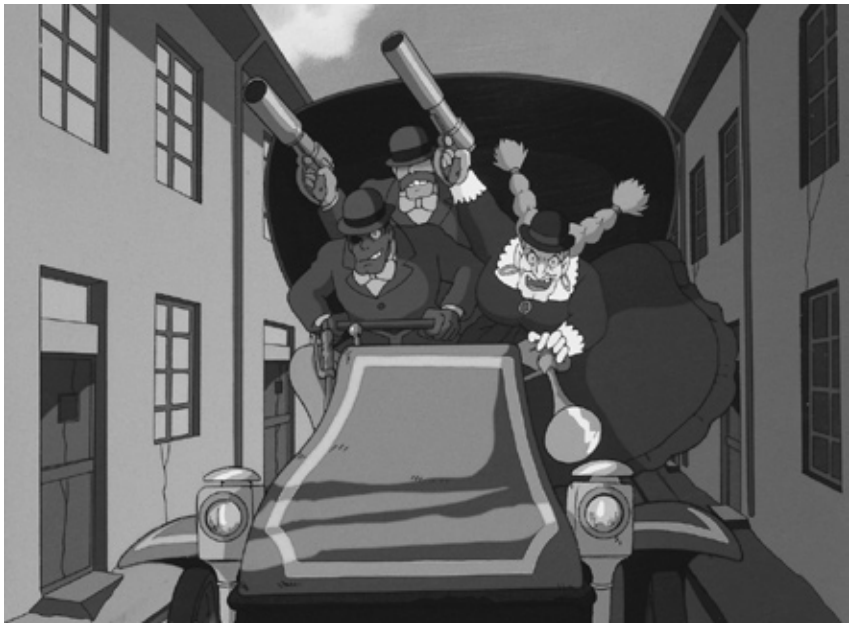
Mein Anime-Character	
Charaktereigenschaften	
Größe der Augen	
Wangenfarbe	
Ausdruck des Mundes	
Haarfarbe	
Frisur	
Gestik	
Kleidung	

Aufgabe 4: Einen Manga entwickeln

- Wähle zwei Situationen, in denen deine Anime-Figur (siehe auch Aufgabe 3) unterschiedliche Gefühlszustände (beispielsweise traurig, ängstlich, verliebt, wütend) erlebt und zeichne diese.
- Macht in einer Vierergruppe Stichpunkte für einen Plot, in der eure Figuren miteinander in Kontakt treten. Wählt dazu ein Genre oder einen Genre-Mix aus (beispielsweise Science-Fiction, Abenteuer, Thriller, Magical-Girl-Geschichte).
- Zeichnet zu eurem Plot einen Manga in der japanischen Leserichtung.

Protokoll

Sequenzprotokoll



Timecode basierend auf der DVD-Fassung, die mit 25 Bildern pro Sekunde abgespielt wird (im Gegensatz zum Kinofilm mit 24 Bildern pro Sekunde). Video- und DVD-Fassungen sind daher aufgrund der schnelleren Abspielgeschwindigkeit immer kürzer als Kinofilme.

S 1
Nachts, über den Wolken: Das Mädchen Sheeta wird an Bord eines Militärluftschiffs von dem Regierungsagenten Musca gefangen gehalten. Als Doras Piratenbande angreift, gelingt es dem Kind, an die Außenwand des Schiffs zu fliehen. Die Piraten versuchen, sie zu fassen, doch Sheeta stürzt in die Tiefe. Dank ihres Zaubersteins beginnt sie zu schweben. – Kupferstichartige Bilder erzählen von Maschinen, Luftschiffen und der schwebenden Insel Laputa (Titelmusik, Rückblende).
00:00-00:06

S 2
Während der Nachtschicht in einem Bergwerk sieht Pazu die vom Himmel fallende Sheeta. Er läuft ihr entgegen und fängt sie sanft auf. – Pazu holt die Stollenarbeiter mit dem Aufzug nach oben.
00:06-00:10

S 3
Am nächsten Morgen weckt Pazu mit seinem Trompetenspiel das Dorf. – Sheeta wacht in Pazus kleinem Haus auf und sieht die Skizzen von Fluggeräten an den Wänden. – Pazu stellt sich ihr vor und erprobt vergeblich die Zauberkraft von Sheetas Flugstein. – Ein altes Foto der schwebenden Insel Laputa erinnert Pazu an seinen verstorbenen Vater, der einst nach einem schweren Gewitter das legendäre Schloss im Himmel gesehen hatte (Rückblende). Mit einer selbst gebauten Flugmaschine will er diese Insel finden.
00:10-00:17

S 4
Ein knatterndes Auto kündigt die Piraten von Doras Bande an. Als Junge verkleidet, gelingt Sheeta zusammen mit Pazu die Flucht ins Dorf. Die Piraten folgen den Kindern, werden aber von Pazus Chef in eine Schlägerei verwickelt. – Sheeta und Pazu springen auf eine Dampflokomotive. Die Piraten nehmen die Verfolgung wieder auf. Als es den Kindern gelingt, Doras Bande aufzuhalten, nähert sich Musca in einem gepanzerten Zug. Pazu und Sheeta stürzen von einer hohen Eisenbahnbrücke ins Tal und landen dank des Zaubersteins sanft in einer alten Mine (Musik).
00:17-00:28

S 5
In der Mine erinnert sich Sheeta an ihr Leben in dem Dorf Gondoa und die Gefangennahme durch die Armee (Rückblende). Die Kinder treffen Onkel Pomu, der ihnen von den lebenden Steinen erzählt. Sheetas Zauberkristall bringt die Steine zum Leuchten, der Stollen erstrahlt in blauem Licht. Pomu erkennt darin einen Holozit-Kristall, einen jener Steine, die es Laputa ermöglichen, zu schweben.
00:28-00:35

S 6
Am nächsten Morgen offenbart Sheeta Pazu ihren vollständigen Namen und ihre Verwandtschaft mit den Bewohnern/innen Laputas. In diesem Moment taucht die Armee auf und nimmt die Kinder gefangen (Musik). – In einer Festung am Meer streiten sich der Agent Musca und General Muoro darüber, wie Sheeta behandelt werden soll. – Musca zeigt Sheeta einen „toten“ Kampfroboter im Kellergewölbe der Festung, der vor Jahren vom Himmel fiel (Rückblende). Sheeta willigt ein, Musca bei der Suche nach der Insel zu helfen. – Nachts wird Pazu mit etwas Geld zurück ins Dorf geschickt (traurige Musik).
00:35-00:44

S 7
In Pazus Haus warten bereits die Piraten. Sie fesseln den Jungen, aber er überredet sie, ihn mit auf die Suche nach Laputa zu nehmen. Als sie erfahren, dass die Armee das fliegende Kriegsschiff Goliath angefragt hat, machen sie sich auf den Weg. – Sheeta erinnert sich an einen Zauberspruch ihrer Großmutter (Rückblende). Sie erweckt damit den Roboter wieder zum Leben. – In einer Welle der Zerstörung

kämpft sich der Roboter zu Sheeta vor. – Musca kappt die Telefonleitung des Generals und übernimmt das Kommando. – Während des Kampfes zwischen Armee und Roboter verliert Sheeta ihren Zauberstein. Pazu und die Piraten erreichen die Festung im Morgengrauen und befreien Sheeta. – Musca findet den Zauberstein in den Trümmern.
00:44-01:00

S 8
Sheeta und Pazu bitten Dora, an Bord des Piratenschiffs aufgenommen zu werden. Dora stimmt zu, weil die Kinder nicht an dem Schatz von Laputa interessiert sind. – Sheeta und Pazu helfen in der Küche und im Maschinenraum. – Im Ausguck erzählt Sheeta von einem Vernichtungszauber, den sie einst lernen musste (ruhige Klaviermusik). Dora belauscht das Gespräch. In den Wolken unter dem Piratenschiff taucht die Goliath auf.
01:00-01:11

S 9
Die Goliath liefert sich ein kurzes Gefecht mit dem Piratenschiff. Pazu und Sheeta wandeln den Ausguck in einen Gleiter um und fliegen hoch über das Piratenschiff. Der Kompass versagt und ein riesiger Wolkenberg rückt in Sichtweite. Erneut greift die Goliath an. Das Piratenschiff wird getroffen. Sheeta und Pazu lösen sich vom Schiff, fliegen durch die Wolkenwand und geraten in ein Gewitter. Pazu erinnert sich an die Geschichte seines Vaters, als dieser Laputa entdeckte (Rückblende; kein Ton). Der Gleiter der Kinder stürzt ab.
01:11-01:20

S 10
Nach der Bruchlandung finden sich Sheeta und Pazu auf einer Wiese auf Laputa wieder. Landschaftsimpressionen vermitteln einen Überblick über die schwebende Insel (triumphale Musik). Ein Roboter betritt die Wiese und hebt den Gleiter beiseite, der auf ein Vogelnest gefallen ist. Die Kinder erkunden Laputa (ruhige Klaviermusik). Vor einem Grab überreicht der Roboter Sheeta eine Blume, Fuchshörnchen laufen über seine Schulter. – Eine Sprengung erschüttert die Insel.
01:20-01:28

S 11
Die Goliath hat an der Insel angedockt, die Piraten sitzen gefesselt neben ihrem zerstörten Schiff. – Sheeta wird von Agenten gefasst, Pazu, der angeschossen wird, kann fliehen. Nachdem er die Piraten befreit hat, gibt Dora ihm eine Pistole. – Während sich die Soldaten über die Goldschätze Laputas hermachen, entdeckt General Muoro Muscas Intrige und setzt seine Soldaten auf ihn an. – Musca findet eine Geheimtür, die er mit Sheetas Zauberstein öffnen kann. Er betritt mit Sheeta das Innere der Insel.
01:28-01:35

S 12
Die Wurzeln des Baumes, um den herum das Schloss gebaut ist, verdecken einen riesigen, blau leuchtenden Kristall. Musca kämpft sich seinen Weg durch die Wurzeln und gelangt zu einer magischen Steintafel. Dort erklärt er Sheeta, dass auch er ein Nachkomme der Bewohner/innen Laputas sei. Nun will er König von Laputa werden. Als er die Tafel berührt, werden Waffen an der unteren Seite der Insel ausgefahren.
01:35-01:40

S 13
In Gestalt eines Hologramms führt Musca General Muoro die Vernichtungskraft Laputas vor. Unzählige Roboter erwachen und beteiligen sich an den Kämpfen. Die Soldaten legen mit der Goliath ab, werden jedoch kurz danach abgeschossen. – Unterdessen versucht Pazu, ebenfalls ins Innere Laputas vorzudringen.
01:40-01:44

S 14
Sheeta reißt den Stein wieder an sich und läuft davon. Es gelingt ihr, ihn Pazu zu übergeben. Musca jedoch holt Sheeta ein. Im Krönungssaal bedroht er Sheeta und schießt ihr die Zöpfe ab, um Pazu unter Druck zu setzen. Pazu und Sheeta sprechen gemeinsam den Zauberspruch, der Laputa zerstören kann. Nach gewaltigen Explosionen stürzt der untere Teil der Kuppel in die Tiefe. Ohne diesen Ballast beginnt die Insel nach oben zu steigen. – Die Kinder haben im Schutz der dichten Wurzeln überlebt. Sie fliegen mit ihrem Gleiter fort und beobachten, wie ein Gartenroboter auf Laputa erneut seine Arbeit aufnimmt.
01:44-01:55

S 15
Sheeta und Pazu fliegen auf die Piraten zu, die sich auf kleine Flugmaschinen retten konnten. Stolz präsentieren Dora und ihre Söhne die kleine Ausbeute, während die Insel immer weiter in den Himmel steigt. Abspann. Die Insel schwebt über der Erde, dort dämmert es und ein neuer Tag bricht an.
01:55-02:00

Materialien

Zur Rezeption von Animes und Mangas

Bis Mitte der 1990er-Jahre spielten Animes in der westlichen Filmrezeption kaum eine Rolle – und wenn doch, so wurde ihre Herkunft oft bewusst unterschlagen. Zu merkwürdig muteten die häufig niedlichen Figuren mit ihren großen Augen an, zu ungeeignet schienen die im Vergleich zu westlichen Animationen ungewohnt differenzierten und „erwachsenen" Stoffe. Unbehagen verursachte für viele auch der „andere" Umgang mit Bildern, der radikalere Perspektiven zuließ und auch vor der Darstellung von Gewalt nicht zurückschreckte. Bereits 1971 führten solche pädagogischen Bedenken zur Absetzung der Fernsehserie „Speed Racer" (1967). In den frühen 1980er-Jahren hatte die Serie „Captain Future" (1977-1979), die damals stark gekürzt im Nachmittagsprogramm des ZDF ausgestrahlt wurde, ähnliche Schwierigkeiten – obwohl sie bei ihrer Zielgruppe auf große Beliebtheit stieß. Mit der Verbreitung des Kabelfernsehens in der Bundesrepublik Deutschland und dem erweiterten Programmangebot durch die Einführung des Privatfernsehens sowie die Aufhebung des Sendeschlusses wurden immer mehr Zeichentrickserien aus Japan ausgestrahlt – und häufig für ihre schnellen Schnitte und Actionlastigkeit gerügt. Die pauschale Kritik jedoch orientiert sich mehr an bestimmten Wertevorstellungen als an dem japanischen Zeichentrickfilm an sich. Denn auch viele Klassiker des deutschen Kinderfernsehens wie „Heidi" (1974), „Sindbad" (1975-1976), „Pinocchio" (1976-1977) oder „Nils Holgersson und die Wildgänse" (1980) sind in Japan produzierte Animes. Katsuhiro Otomos Science-Fiction-Epos AKIRA aus dem Jahr 1988 gilt als Initialzündung der weltweiten Beachtung von Animes. Der philosophische Science-Fiction-Film GHOST IN THE SHELL von Mamoru Oshii, der sieben Jahre später entstand, wurde nicht nur zum Kultfilm, sondern beeinflusste maßgeblich auch Realfilme des Genres wie MATRIX (1999). Bislang ist Hayao Miyazaki der einzige Anime-Regisseur, dessen neue Werke mittlerweile alle einen deutschen Kinostart erhalten. Dem Erfolg und der Anerkennung seiner aktuellen Filme ist es zu verdanken, dass DAS SCHLOSS IM HIMMEL knapp 20 Jahre nach seiner Uraufführung in Japan erstmals auch in Deutschland auf der Kinoleinwand zu sehen war.
Während sich mittlerweile außerhalb Japans eine Fan-Subkultur um Mangas und Animes gebildet hat, die sich durch Szenezeitschriften, Zusammenkünfte und Websites vernetzt und austauscht, haben Mangas vor allem in ihrem Herkunftsland einen herausragenden Stellenwert und prägen das japanische Verlagswesen.

Eine eigenständige Filmästhetik

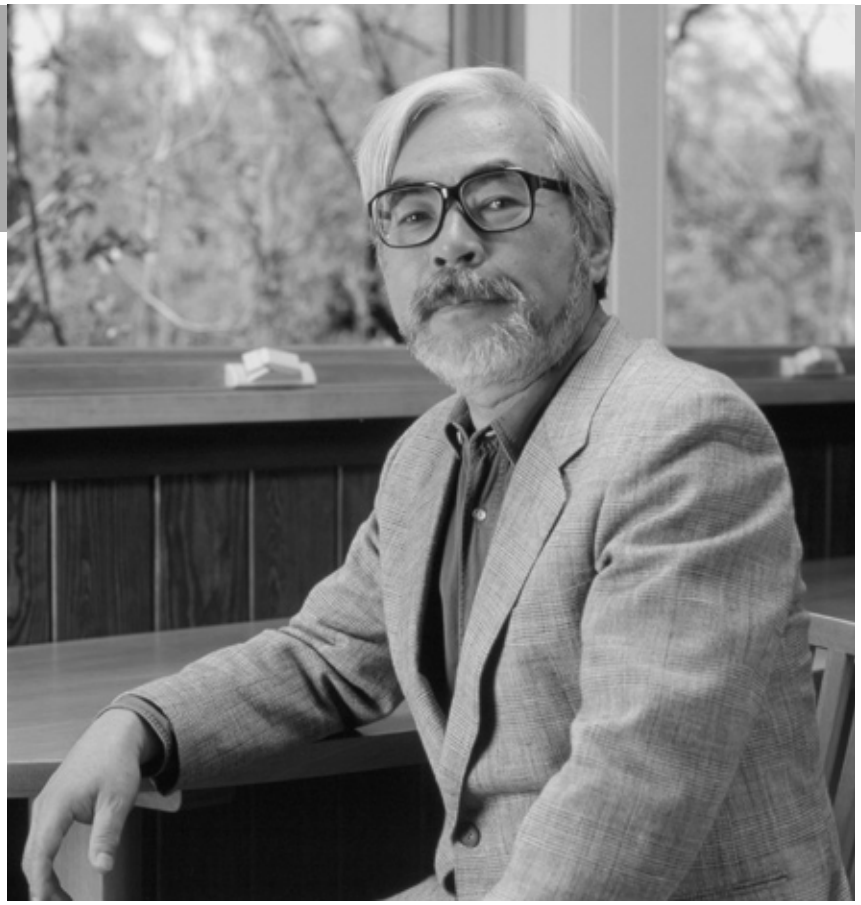
Bedingt durch den Geldmangel und die fehlende Ausstattung für aufwändige Realfilmproduktionen wandten sich Filmschaffende in Japan nach dem Zweiten Weltkrieg verstärkt Mangas zu. Bereits mit wenigen Veränderungen können diese Zeichnungen eine große Bandbreite an Emotionen ausdrücken. Einen besonderen Stellenwert nehmen die unverhältnismäßig großen Augen ein, die heute als Markenzeichen von Animes und Mangas gelten. Dabei werden diese Figuren in Japan nicht als fremd wahrgenommen.
In Mangas experimentierten die Zeichner/innen (Manga-ka) darüber hinaus mit der Aufteilung der einzelnen Bilder, den so genannten panels, auf einer Comicseite und durchbrachen die üblichen regelmäßigen Aufteilungen. Mehrseitige Panoramabilder waren nun ebenso erlaubt wie beispielsweise trapezförmige Bilder. Inspiriert durch Realfilme – vom Mainstream bis zur Nouvelle Vague – adaptierten die Zeichner/innen bald auch deren Techniken. Ein spielerischer Umgang mit Schärfe und Unschärfe, Verzerrungen, Lichteffekten und Spiegelungen trugen zum Realismus bei, Montagetechniken und ungewöhnliche Perspektiven verliehen den Comics eine neuartige Erzählweise und Dynamik. Gerade für Mangas wurden die so genannten speed lines – lange Linien hinter Objekten und Figuren, die den Hintergrund verschwimmen lassen und so einen Geschwindigkeitsrausch simulieren – zum Markenzeichen. Werkgetreu übernahmen Animes viele dieser Elemente. In DAS SCHLOSS IM HIMMEL finden sich diese beispielsweise kurz vor der Bruchlandung auf Laputa: Der Hintergrund von Pazu ist nur noch schwarz, helle Linien, die in die Bildtiefe zu laufen scheinen, vermitteln das Gefühl des Sturzflugs. Gleichzeitig sind aber auch statische Bilder und Bilderfolgen keine Seltenheit, die atmosphärische Tiefe und ein Gefühl der Zeitlosigkeit vermitteln sowie metaphorisch die Stimmung der Figuren veranschaulichen. Da nicht nur das Erreichen eines Ziels und damit das Voranschreiten der Handlung im Vordergrund steht, sondern insbesondere die psychologische Entwicklung der Figuren, deren Gefühle und Beziehungen, erstreckt sich die Geschichte eines Mangas oder Animes oft über mehrere hundert Seiten beziehungsweise viele Serienfolgen. Diese Art des seriellen Erzählens, das über abgeschlossene episodische Spannungsbögen hinausgeht, wurde mittlerweile vor allem von US-amerikanischen TV-Serien („24", „Lost") erfolgreich übernommen.

Quellen:
McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Hamburg 1994
Schodt, Frederik L.: Dreamland Japan. Writings on Modern Manga, Berkeley, California 1996

Genres, Themen und Motive

Werden in westlichen Gesellschaften Animationsfilme mit wenigen Ausnahmen in erster Linie als Kinder- oder Familienfilme produziert, so weist der Begriff Anime in Japan viel mehr auf die Machart eines Films als auf ein bestimmtes Genre oder eine Zielgruppe hin. Da sich viele Mangas nicht nur an Kinder, sondern auch an ein jugendliches und erwachsenes Publikum richten, hat sich eine große, aus westlicher Sicht ungewöhnliche Genre- und Themen-Vielfalt herausgebildet. Es gibt einen speziellen Markt mit Märchen und Fantasy für Mädchen (Shojo) und Jungen (Shonen). Eine besondere Spielart, vor allem für jüngere Zuschauende, sind die so genannten Magical-Girl-Geschichten, in denen sich die Protagonistin – wie in „Sailor Moon“ (Naoko Takeuchi, 1992-1997) – dank eines magischen Gegenstands in eine Heldin mit ebensolchen Zauberkräften verwandeln kann. Liebes- und Detektivgeschichten werden ebenso bedient wie Thriller, Horror und Science-Fiction, sogar Pornografie nimmt einen bedeutenden Marktanteil ein. Daneben stehen aber auch ernsthafte Dramen und Antikriegsfilme. DIE LETZTEN GLÜHWÜRMCHEN (Isao Takahata, 1988) erzählt die traurige, zutiefst menschliche Geschichte zweier Geschwister, die ohne Eltern im vom Krieg zerstörten Japan ums Überleben kämpfen. Ähnlich eindrucksvoll und nicht beschönigend widmen sich die beiden Animes nach dem gleichnamigen Manga BARFUSS DURCH HIROSHIMA (Mamoru Shinzaki, 1983; Toshio Hirata/Akio Sakai, 1986) dem Schicksal eines Jungen, der im Krieg seine Eltern verloren hat. Genreübergreifend werden bestimmte Motive wiederholt: Der Nachhall des Abwurfs der Atombomben auf Hiroshima und Nagasaki findet sich nicht nur in den realistischen Dramen, sondern auch in Science-Fiction-Filmen und den Märchen Miyazakis. AKIRA (Katsuhiro Otomo, 1988) beginnt mit Bildern eines dritten Weltkriegs und einer immensen Explosion, selbst in DAS SCHLOSS IM HIMMEL weckt Muscas Angriff auf die Erde Erinnerungen an die Atombombe. Die pessimistischen Stadtdarstellungen verweisen auf die großen Unterschiede zwischen dem Leben in Japans Metropolen und den ländlichen Regionen, während Technikbegeisterung und Technikangst sich im Science-Fiction-Film spiegeln. Kontinuierlich werden zutiefst philosophische Fragen zur Diskussion gestellt, wenn maschinell modifizierte Menschen zunehmend an ihrer Identität zweifeln oder Künstliche Intelligenzen (AI) ein Bewusstsein entwickeln. Die Filme von Hayao Miyazaki hingegen versuchen optimistisch, zwischen Tradition und Moderne zu vermitteln, und erzählen von einer beseelten mythischen Welt.
Die Tiefe und Komplexität vieler Animes und Mangas steht somit jener von Realfilmen und Literatur nicht nach. Als problematisch wird jedoch oft der damit verbundene offene Umgang mit Tod und Nacktheit empfunden. Darstellungen von Nacktheit ohne sexuellen Kontext, wie zum Beispiel in Badehäusern, gelten in Japan nicht als anstößig und sind daher auch nicht ungewöhnlich. Der mögliche Tod von Hauptfiguren in Animes für Kinder nimmt diesen zwar eine gewisse Sicherheit und Verlässlichkeit, spiegelt aber zugleich die Ablehnung eines vereinfachenden Gut-Böse-Schemas. In Verruf geraten sind Mangas und Animes durch die extremen Darstellungen von Gewalt und Sex, oftmals auch in Verbindung miteinander. Diese richten sich jedoch an ein erwachsenes Publikum und sind zudem kein generelles Merkmal dieser Formate.

erialien



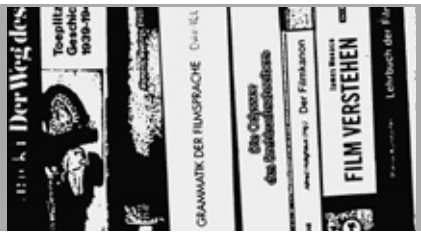
Hayao Miyazaki

Der Zeichner, Grafiker, Drehbuchautor, Regisseur und Produzent Hayao Miyazaki wurde am 5. Januar 1941 als zweites Kind einer Tokioter Familie geboren. Auf der Flucht vor US-amerikanischen Bomben siedelte die Familie in den kleinen Ort Utsunomiya nahe der Hauptstadt über. Die Schrecken des Krieges, die Tuberkulose-Erkrankung der Mutter und die Leidenschaft für die Luftfahrt, die er von seinem als Flugzeugunternehmer tätigen Vater übernahm, prägten den Jungen und auch seine späteren Filme.
Hayao Miyazaki studierte zunächst vier Jahre Politische Wissenschaften und Ökonomie, bevor er sich 1963 der Produktionsfirma Toei Animation Studios anschloss. Dort arbeitete er als Zeichner an zahlreichen Animationsspielfilmen und TV-Serien mit, darunter auch „Heidi“ (Isao Takahata, 1974), und lernte seinen späteren Partner Isao Takahata kennen, mit dem er nach diversen Intermezzi bei weiteren Studios 1985 die Ghibli-Studios gründete. Seinen ersten Spielfilm als Autorenfilmer realisierte er 1979 mit LUPIN III – THE CASTLE OF CAGLIOSTRO in Anlehnung an den französischen Animationsfilm THE CURIOUS ADVENTURES OF MR. WONDERBIRD (1952) von Paul Grimault. 1982 begann er mit der Veröffentlichung des mehr als 1000 Seiten umfassenden Mangas „Nausicaä“, die Geschichte einer jungen Prinzessin, die in einer chaotischen Welt ums Überleben kämpft. Die 1984 erfolgte Leinwandadaption brachte ihm internationale Anerkennung ein, sorgte aber auch für Verärgerung, da der Film in den USA stark gekürzt wurde. DAS SCHLOSS IM HIMMEL (1986) war das erste von bisher sieben Spielfilmprojekten, das Hayao Miyazaki neben weiteren Kurzfilmen in den Ghibli-Studios veröffentlichte und ihn zu einem der wichtigsten Vertreter des japanischen Animationsfilms werden ließen.
Der fantastische Kinderfilm MY NEIGHBOR TOTORO (1988), KIKIS KLEINER LIEFERSERVICE (1989), die Erlebnisse einer 13-jährigen Hexe, die sich in der Welt der Erwachsenen behaupten muss, und PORCO ROSSO (1992), die Geschichte eines Piloten, der seit einem Fluch einen Schweinekopf hat, sind in Deutschland bisher weitgehend unbekannt geblieben. Einen Achtungserfolg hierzulande erzielte Miyazaki erst mit PRINZESSIN MONONOKE (1997). In dem zur Muromachi-Zeit im 15. Jahrhundert spielenden „Ökomärchen“ verliebt sich ein verfluchter Krieger in eine von einem Wolfsgott aufgezogene junge Frau, die gegen den Raubbau des Menschen an der Natur kämpft. CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (2001) erzählt die Abenteuer eines mutigen Mädchens in einem von Göttern und Geistern bevölkerten japanischen Badehaus und war einer der erfolgreichsten Filme in Japan. Zudem erhielt Miyazaki für CHIHIRO weltweit zahlreiche Preise, darunter 2002 den Goldenen Bären bei den Internationalen Filmfestspielen Berlin sowie 2003 den Oscar für den Besten Animationsfilm. In DAS WANDELNDE SCHLOSS (2004) hilft ein Mädchen, das in eine alte Frau verwandelt wurde, einem Zauberer, das Land vor einem heraufziehenden Krieg zu bewahren. Nach drei Kurzfilmen aus dem Jahr 2006 arbeitet Miyazaki derzeit an dem Großprojekt PONJO ON A CLIFF, dessen Kinostart in Japan für 2008 vorgesehen ist.

Die Ghibli-Studios

Als Hayao Miyazaki und Isao Takahata 1985 die Ghibli-Studios gründeten, taten sie dies, um im Sinne ihres Lehrmeisters Yasuo Otsuka hochrangige Animationsfilme zu schaffen, die ganz den eigenen Träumen und Vorstellungen entsprechen sollten, statt aus ökonomischen Zwängen Kompromisse einzugehen oder sich dem Diktat fremder Auftraggeber beugen zu müssen. Geprägt von den Studentenunruhen der späten 1960er-Jahre, sahen beide im Anime eine Chance, über den Kinderfilm hinaus auch ein breites erwachsenes Publikum zu erreichen und die Animation aus ihrem Nischendasein zu befreien. Mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln der Handwerkskunst sollten nun unter industriellen Arbeitsbedingungen und mit langfristiger Planung künstlerisch anspruchsvolle Animationsfilme entstehen. Da machte es wenig Sinn, ein Studio nur für ein einziges Projekt zu mieten und es nach dessen Beendigung wieder aufzulösen. Das arabische Wort gibli (nach dem während des Zweiten Weltkriegs auch italienische Aufklärungsflugzeuge benannt wurden), bedeutet „heiße Winde, die über die Sahara wehen“ und versinnbildlicht die Absicht seiner Gründer, neuen Wind in die japanische Animationsindustrie zu bringen. Hayao Miyazaki und Isao Takahata sahen sich dabei abwechselnd als Regisseure, Projektmanager und ausführende Produzenten der Studio-Filme. Mit ihrem künstlerischen Konzept, spielfilmlange Animationen nach Originalbüchern zu produzieren, nehmen die Ghibli-Studios in der japanischen Zeichentrick-Produktion und sogar weltweit eine Sonderstellung ein.

Literaturhinweise



Zur Filmsprache

Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache, Frankfurt am Main 2003

Bordwell, David/Thompson, Kristin: Film Art, New York 2004[7]

Kamp, Werner/Rüsel, Manfred: Vom Umgang mit Film, Berlin 2004

Kandorfer, Pierre: Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde, Gau-Heppenheim 2003

Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien, Reinbek 2000

Zu Animes

Drazen, Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation, Berkeley, California 2002

Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (u. a. Hrsg.): Anime & Manga. Faszination des Fremden, Sonderdruck der Kinder- und Jugendfilm Korrespondenz, Remscheid, München 2005

Levi, Antonia: Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation, Peru, Illinois 1996

merz – medien + erziehung (Hrsg.): Manga, Bollywood, Martial Arts, Nr. 3, München 2006

Napier, Susan: Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation, New York 2005

Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, Marburg 2006

Schodt, Frederik L.: Dreamland Japan. Writings on Modern Manga, Berkeley, California 1996

Vollbrecht, Ralf: Anime & Manga. Japanische Zeichentrickfilme und Comic, in: Lexikon des Kinder- und Jugendfilms, Teil 1: 6. Ergänzungslieferung 2000, Teil 2: 7. Ergänzungslieferung 2001, Meitingen

Zu Comics und Mangas

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Hamburg 1994

Gravett, Paul: Manga. Sechzig Jahre japanische Comics, Köln 2006

Links

www.animeaufdvd.info
Umfangreiche Fan-Datenbank mit Informationen zu in Deutschland erschienenen Anime-Titeln auf DVD mit Bezugsquellen

www.bender-verlag.de/lexikon
Online-Filmlexikon des Bender Verlags

www.bpb.de
Website der Bundeszentrale für politische Bildung, enthält unter anderem die Publikation Informationen zur politischen Bildung: Japan

www.hanisauland.de
Website der Bundeszentrale für politische Bildung für Kinder

www.kinofenster.de
Filmpädagogisches Online-Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung und der Vision Kino gGmbH, das sich insbesondere an Lehrer/innen und Multiplikatoren/innen wendet

www.nausicaa.net
Fan-Website mit umfangreichen Informationen zu allen Miyazaki-Filmen (englischsprachig)

www.top-videonews.de
Website des Kinder- und Jugendfilmzentrums in Deutschland mit einer Anime-Empfehlungsliste (Rubrik Themen)

Publikationsverzeichnis Frühjahr 2007

Filmpädagogisches, themenorientiertes Begleitmaterial zu ausgewählten nationalen und internationalen Kinofilmen. Auf 16 bis 24 Seiten Inhalt, Figuren, Thema und Ästhetik des Films; außerdem Fragen, Materialien, ein detailliertes Sequenzprotokoll und Literaturhinweise. Aktuelle sowie bereits vergriffene Hefte sind auch online abrufbar unter **www.bpb.de/filmhefte**

100 Schritte	Bestell-Nr. 3191
Ali	Bestell-Nr. 3235
Alles auf Zucker!	Bestell-Nr. 3181
American History X	Bestell-Nr. 3223
Atash	Bestell-Nr. 3172
Beautiful People	Bestell-Nr. 3203
Black Box BRD	Bestell-Nr. 3237
Blackout Journey	Bestell-Nr. 3168
Blue Eyed	vergriffen
Bowling for Columbine	vergriffen
Buud Yam	Bestell-Nr. 3173
Comedian Harmonists	Bestell-Nr. 3205
Die Distel	Bestell-Nr. 3219
Do the Right Thing	Bestell-Nr. 3208
Drei Tage	Bestell-Nr. 3209
East Is East	Bestell-Nr. 3199
Ein kurzer Film über die Liebe	Bestell-Nr. 3214
Elling	Bestell-Nr. 3196
Erin Brockovich	Bestell-Nr. 3193
Esmas Geheimnis	Bestell-Nr. 3157
Die fetten Jahre sind vorbei	Bestell-Nr. 3184
Fremder Freund	Bestell-Nr. 3195
Gegen die Wand	Bestell-Nr. 3187
Geheime Wahl	Bestell-Nr. 3192
Ghetto	Bestell-Nr. 3163
Good Bye, Lenin!	Bestell-Nr. 3234
Hass	Bestell-Nr. 3206
Hejar	Bestell-Nr. 3227
Im Gully	Bestell-Nr. 3212
Im toten Winkel – Hitlers Sekretärin	vergriffen
In this World	Bestell-Nr. 3229
Die Jury	Bestell-Nr. 3200
Kick it like Beckham	Bestell-Nr. 3190
Kinder des Himmels	Bestell-Nr. 3232
Klassenleben	Bestell-Nr. 3180
Knallhart	Bestell-Nr. 3166
Kombat Sechzehn	Bestell-Nr. 3171
Korczak	Bestell-Nr. 3213
Kroko	Bestell-Nr. 3189
Kurische Nehrung	Bestell-Nr. 3211
Das Leben der Anderen	Bestell-Nr. 3164
Das Leben ist schön	Bestell-Nr. 3225
Leni... muss fort	Bestell-Nr. 3222
Lichter	Bestell-Nr. 3231
Lumumba	Bestell-Nr. 3176
Luther	Bestell-Nr. 3197
Montag	Bestell-Nr. 3220
Moolaadé	Bestell-Nr. 3162
Mossane	Bestell-Nr. 3178
Muxmäuschenstill	Bestell-Nr. 3188
Das Netz	Bestell-Nr. 3186
Der neunte Tag	Bestell-Nr. 3183
Propaganda	Bestell-Nr. 3236
Requiem	Bestell-Nr. 3165
Rosenstraße	Bestell-Nr. 3230
Der Rote Kakadu	Bestell-Nr. 3167
Sankofa	Bestell-Nr. 3175
Schildkröten können fliegen	Bestell-Nr. 3169
Das Schloss im Himmel	Bestell-Nr. 3156
Das schreckliche Mädchen	Bestell-Nr. 3194
Der Schuh	Bestell-Nr. 3210
Sommersturm	Bestell-Nr. 3185
Sophie Scholl – Die letzten Tage	Bestell-Nr. 3179
Die Sprungdeckeluhr	Bestell-Nr. 3207
Status Yo!	Bestell-Nr. 3182
Swetlana	Bestell-Nr. 3224
Touki Bouki	Bestell-Nr. 3174
We Feed the World	Bestell-Nr. 3159
Wie Feuer und Flamme	Bestell-Nr. 3238
Das Wunder von Bern	Bestell-Nr. 3228
Yaaba	Bestell-Nr. 3177
Zug des Lebens	Bestell-Nr. 3201
Zulu Love Letter	Bestell-Nr. 3161
Zur falschen Zeit am falschen Ort	Bestell-Nr. 3158

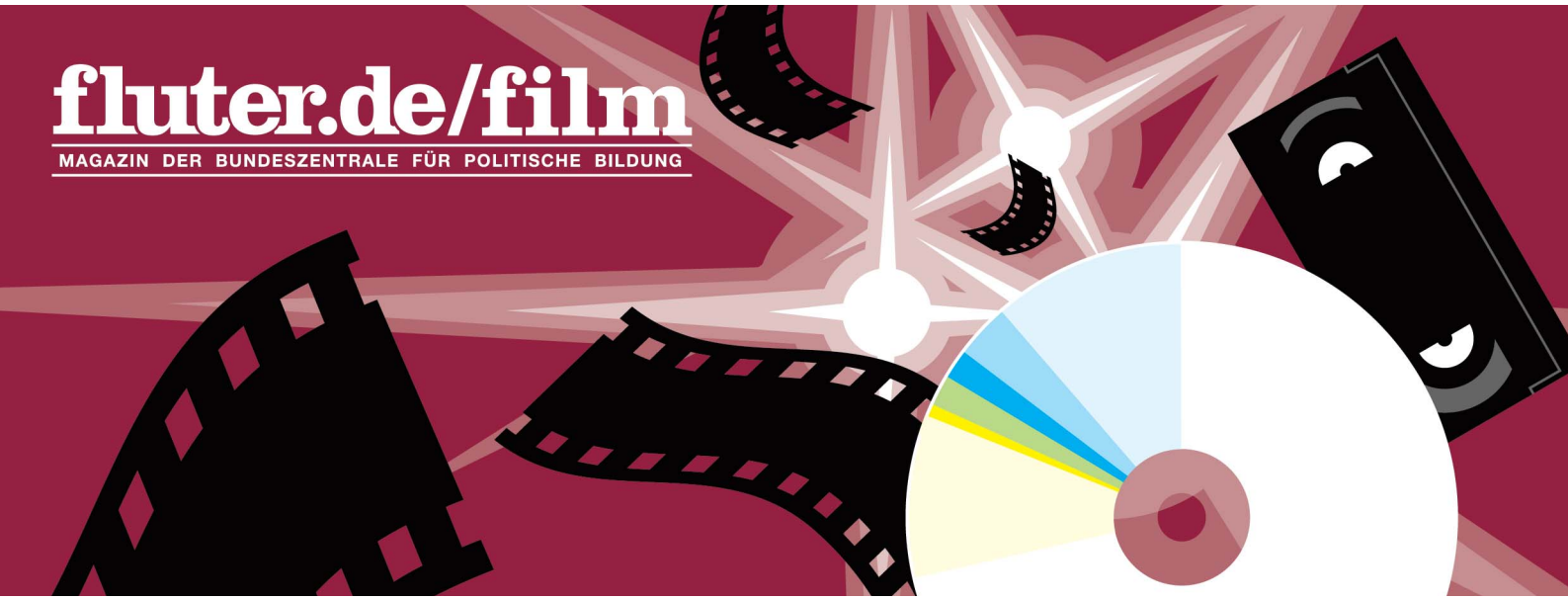
Autoren

Stefan Stiletto

Geboren 1976. Studierte Pädagogik (Diplom) mit Schwerpunkt Medienpädagogik in Trier und Bielefeld und beschäftigte sich insbesondere mit dem Thema Filmkompetenz. Seit 2002 filmpädagogische Vorträge sowie Texte für www.top-videonews.de, das Internationale Kinderfilmfestival LUCAS, das Institut für Kino- und Filmkultur, kinofenster.de und das Lexikon des Kinder- und Jugendfilms. 2005–2007 Volontariat in der Bundeszentrale für politische Bildung.

Holger Twele

Geboren 1953 in Bayreuth, studierte Literatur- und Theaterwissenschaften, Psychologie und Philosophie. Freiberuflich tätig als Filmpublizist bei verschiedenen Zeitungen und Fachzeitschriften. Außerdem Filmdozent der Bundeszentrale für politische Bildung und des Instituts für Kino und Filmkultur. Redaktionelle Mitarbeit, Autorentätigkeit und Layoutgestaltung für Filmhefte und mehrere Filmbücher.



Politische Bildung für Kinder?

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung

Eine Fülle weiterer Informationen und Materialien bietet **www.bpb.de**, die Website der Bundeszentrale für politische Bildung. Antworten auf die Frage „Warum sind die anderen anders?“ gibt die gleichnamige Publikation der Schriftenreihe, ein Begleitbuch zur so genannten „Kinder-Uni“. Speziell an Kinder richten sich die Ausgaben „Grundrechte: Meine Freiheit, deine Freiheit“ sowie „Grundrechte: Mädchen und Jungen sind gleichberechtigt“ aus der Reihe Themenblätter für die Grundschule, die online bestellt oder heruntergeladen werden können. In der Schriftenreihe ist der Band „Politik-Lexikon für Kinder“ erschienen, der über 400 Stichwörter aus den Bereichen Politik, Wirtschaft und Kultur anschaulich und verständlich erklärt. Eine ständig aktualisierte Fassung dieses Lexikons finden Sie auch unter **www.HanisauLand.de**, der Politikseite für Kinder der bpb. Neben allen Comics der HanisauLand-Serie, die auch in gedruckter Form bestellt werden können, enthält diese Website Informationen über Politik, Bücher und Filme für Kinder. Darüber hinaus bietet das Filmheft „Klassenleben“ didaktische Begleitmaterialien zu dem gleichnamigen Dokumentarfilm über eine integrative Grundschule. Filmbesprechungen, Hintergrundtexte und Unterrichtsvorschläge finden Sie auch auf der filmpädagogischen Website **kinofenster.de**.

Politisches Wissen im Internet
www.bpb.de