

Ausgabe September 2010: Ponyo - Das große Abenteuer am Meer

(Kinostart: 16.09.2010)



Filmbesprechung

Ponyo - Das große Abenteuer am Meer

Interview

"Anime-Filme bearbeiten auch harte Themen"

Hintergrund

Zwischen Fachwerkhaus und Shinto-Tempel: Die gezeichneten Welten von Hayao Miyazaki

Hintergrund

Warum hast du so große Augen? Ästhetische Merkmale japanischer Zeichentrickfilme

Anregungen für den Unterricht

Arbeitsblatt

Ponyo - Das große Abenteuer am Meer

Gake no Ue no Ponyo



Japan 2008
Animationsfilm/Trickfilm

Kinostart: 16.09.2010
Verleih: Universum Film GmbH
Regie und Drehbuch: Hayao Miyazaki
Deutsche Synchronstimmen: Alina Freund, Nick Romeo Reimann, Anja Kling, Christian Tramitz u. a.
Kamera: Atsushi Okui
Laufzeit: 97 min, dt.F.
Format: 35mm, Farbe
Filmpreise: Trickfilmfestival Stuttgart 2010: AniMovie Preis für den besten Animations-Langfilm; Japanese Academy Award 2009: Bester Animationsfilm, Beste Filmmusik; Asian Film Award 2009: Bester Komponist; Internationale Filmfestspiele Venedig 2008: Mimmo Rotella Foundation Award
FSK: ohne Altersbeschränkung
Altersempfehlung: ab 6 J.
Klassenstufen: ab 1. Klasse
Themen: Familie, Freundschaft, Umwelt, Abenteuer, Asien
Unterrichtsfächer: Deutsch, Vorfachlicher Unterricht, Medienkunde, Umwelterziehung, Sachkunde/Lebenskunde, Kunst, Ethik, Religion, Japanisch

Natur in Aufruhr

Das Goldfischmädchen Brunhilde lebt tief auf dem Meeresgrund, aber wäre viel lieber ein Mensch. Ihrem Vater Fujimoto passt das gar nicht. Schließlich hat er vor langer Zeit sein Menschendasein aufgegeben, um als Unterwasserzauberer die Ozeane zu beschützen. Brunhilde schwimmt heimlich davon, gerät prompt in ein Schleppnetz und wird später in einem Marmeladenglas eingeklemmt an die Küste gespült. Dort rettet ihr der fünfjährige Sosuke das Leben und tauft sie Ponyo. Die beiden freunden sich an und tatsächlich beginnt Ponyo, sich in ein kleines Mädchen zu verwandeln. Doch durch eine Unaufmerksamkeit zerstört sie das Gleichgewicht zwischen Meer und Land – mit katastrophalen Folgen. Um die Welt wieder ins Lot zu bringen, ist Ponyo auf Sosuke angewiesen.

Ein modernes Umweltmärchen

Im Stil japanischer Zeichentrickfilme, so genannter Animes, überträgt Regisseur Hayao Miyazaki das auf dem Undine-Mythos basierende Märchen Die kleine Meerjungfrau (1837) von Hans Christian Andersen in die Gegenwart und ergänzt die zeitlose Geschichte einer grenzüberschreitenden Liebe um das aktuelle Thema Ökologie. Weiterhin spielt er in [Ponyo](#) auf die japanische Legende Urashima Tarō an, in der ein Fischer eine Schildkröte rettet, und greift musikalische Elemente aus Richard Wagners Oper *Die Walküre* (1870) auf. Ähnlich wie in Miyazakis früheren Animes – etwa [Chihiros Reise ins Zauberland](#) (Sen to Chihiro no Kamikakushi, Japan 2002) oder [Prinzessin Mononoke](#) (Mononoke Hime, Japan 1997) – verdeutlicht die fantasievolle Verwebung kanonischer Stoffe aus westlichen und fernöstlichen Kulturen nicht nur deren ungebrochene Wirkkraft, sondern auch ihre Universalität. Um dem Klimawandel oder der Plünderung der Meere zu begegnen, bilden klassische Werte wie Liebe, Freundschaft und Naturbewusstsein die Grundlage für ein harmonisches Miteinander zwischen Mensch und Umwelt. Sosuke, das Zwitterwesen Ponyo und das aufgewühlte Meer, das als eigenständiges Lebewesen dargestellt wird, stehen stellvertretend für diese fragile Beziehung.

Zeichenkunst ohne Computertrick

Selbst wenn die zentrale Botschaft von *Ponyo* von Anfang an klar erkennbar ist, ist ihre erzählerische wie visuelle Entwicklung dank der Vielschichtigkeit des Films außerordentlich spannend zu verfolgen. Dies liegt zum einen an den kunstvoll ausgearbeiteten Zeichnungen und Miyazakis Liebe zum Detail. Vor allem die bunten Meeresszenen faszinieren durch die Anime-typische aufwändige Hintergrundgestaltung und unzählige Tierarten. Ein langsamer Montagerhythmus löst totale Ansichten immer wieder in Großaufnahmen auf. Mal als Unterwasserparadies, mal als bedrohliche Monsterwelle dargestellt, spiegeln die verschiedenen Bewegungen und Farben des Wassers die wechselhafte Natur des Ozeans, zusätzlich charakterisiert durch die stimmungsvolle Filmmusik. Auf Computeranimation hat Miyazaki bewusst verzichtet, die rund 170.000 Einzelbilder von *Ponyo* sind komplett handgefertigt.

Komplexe Charaktere



Zum anderen tragen die Figuren erheblich zur Spannung des Films bei, trotz ihrer für Anime-Charaktere üblichen zeichnerischen Flächigkeit und der stark reduzierten Mimik. Sosuke und Ponyo sind zwar stark typisiert, da sie mit ihren großen Augen und winzigen Nasen genau dem Kindchen-Schema entsprechen und durch Niedlichkeit sofort Sympathie wecken. Nebensächliche Details wie Ponyos Vorliebe für Schinken und die "erwachsene" Fähigkeit der beiden, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen, verleihen ihnen jedoch Tiefe und Menschlichkeit. Als "normale" Kinder einerseits und als Verkörperung des kindlichen Wunsches nach Gleichstellung mit Erwachsenen andererseits, bieten sie ein hohes Identifikationspotenzial für junge Zuschauer/innen – zumal sie am Ende das Chaos wieder zu ordnen wissen.

Gut und Böse als Einheit

Anders als in vielen westlichen Märchen und Zeichentrickfilmen gibt es keine klare Dualität zwischen Gut und Böse. Immerhin ist Ponyos Ungestüm Auslöser einer gefährlichen Sturmflut. Genauso besitzen auch die verschiedenen Elternfiguren widersprüchliche Eigenschaften: Während Sosukes "gute" Eltern wegen ihrer fordernden Berufe den Jungen oft allein lassen – ein autobiografischer Verweis Miyazakis auf die Beziehung zu seinen eigenen Kindern –, ist Ponyos "böser" Vater in seiner behütenden Strenge genau genommen einfach nur überfürsorglich. Mit dieser differenzierten Figurenzeichnung reflektiert *Ponyo* nicht nur die japanische Religion und Philosophie Shinto, in der Gottheiten durchaus fehlbar sein können, sondern reflektiert zudem gegenwärtige Familienstrukturen.

Mehrdimensionale Erzählung

Als Kombination aus aktueller Gesellschaftskritik und mythologischen Anleihen verbindet *Ponyo* mehrere Interpretationsebenen. Der Einfluss von Shinto ist dabei unverkennbar. Gottheiten können die Form von Gegenständen oder Naturgewalten annehmen; eine Trennung zwischen Magie und Realität, Richtig und Falsch gibt es nicht. Die ineinander verschränkte moderne Über- und mysteriöse Unterwasserwelt symbolisiert diese Verbindung. Regulierend wirkt dabei der Harmoniegedanke, der sich in Miyazakis filmischen Plädoyers für Liebe, Verantwortung und die Gleichstellung von Mensch und Natur wiederfindet. Dadurch gestaltet sich der Film differenzierter als konventionelle Familienfilme, ohne auf populäre Unterhaltungselemente zu verzichten. Aufgrund seiner kindlichen Perspektive eignet sich *Ponyo* bereits für kleine Kinogänger/innen. Die Mehrfachkodierung der Erzählung spricht aber ebenso ein älteres Publikum an.

Autor/in: Marguerite Seidel, Autorin mit dem Schwerpunkt Film, 23.08.2010

Interview

"Anime-Filme bearbeiten auch harte Themen"**Ein Gespräch mit Ralf Vollbrecht, Professor für Medienpädagogik an der Technischen Universität Dresden.**

Animes und Mangas sind verhältnismäßig junge Genres auf dem deutschen Zeichentrick- und Comicmarkt. Trotzdem sprechen sie Kinder und Jugendliche häufig stärker an als US-amerikanische oder europäische Produktionen. Warum ist das so?

Jüngeren Kindern gefallen besonders die Langsamkeit der Erzählung und die Niedlichkeit der Figuren, also deren übergroße Augen und ausgeprägte Gesichtsmimik.

Niedlich sind Disney-Filme zwar auch – zumal die Zeichentrickproduktionen in Japan und den USA voneinander lernen –, aber Disney transportiert eine Moral, die Problematisches ausblendet. Anime-Filme bearbeiten auch harte Themen, mit denen sich schon Kinder beschäftigen – zum Beispiel Tod. Hauptfiguren können durchaus sterben. Jugendliche hingegen finden Animes und Mangas spannend, weil sie körpernah erzählt sind, sprich viele Bewegungen und Körperdarstellungen enthalten. Sie sind sexualisierter als europäische oder amerikanische Produktionen, in denen Figuren meist wenig realistisch sind oder nur aus asexuellen Köpfen, so genannten "talking heads", bestehen. In der Pubertät sind die Veränderungen des Körpers allerdings eine wichtige Erfahrung.

Welches Kindheitsbild entwirft Hayao Miyazaki in seinen Filmen?

Miyazaki traut Kindern etwas zu. Seine Figuren kommen immer wieder in Situationen, in denen sie sich bewähren müssen. Sie werden allein gelassen, haben Angst oder trauen sich bestimmte Dinge nicht zu. Aber dann lernen sie, damit fertig zu werden, finden neue Freunde und wachsen daran. Dadurch schafft Miyazaki starke Identifikationsfiguren. Außerdem greift er kindliche Fantasien auf, die sich in übernatürlichen Bildern und Geschehnissen äußern.

Durch Fernsehserien, die weniger auf Qualität bedacht sind, sondern auf schnelle Verwertbarkeit und den hohen Absatz von Merchandising-Artikeln, gibt es viele Vorbehalte gegen Animes. Inwiefern unterscheiden sich Kino-Animes davon?

Kinoproduktionen sind sowohl technisch als auch inhaltlich anspruchsvoller. Technisch kann man das sehr einfach zeigen: Eine Folge einer Fernsehserie besteht ungefähr aus 20.000 Cells, also 20.000 Einzelbildern, wobei Key Cells – Schlüsselbilder – vielfach verwendet werden. Ein Kinofilm in hoher Qualität schafft leicht 200.000 bis 300.000 Einzelbilder. Die inhaltliche Qualität macht sich natürlich an ganz anderen Dingen fest. In Miyazakis Filmen etwa merkt man, dass er viel von Kindern versteht und davon, wie sie Filme wahrnehmen. Das ist bei den Fernsehproduktionen im Nachmittagsprogramm oft nicht der Fall. Aber es gibt Ausnahmen: [Sailor Moon](#) ist ein Beispiel für eine qualitativ ansprechende Serie, die viele Bedürfnisse von Mädchen aufgreift.

Wie erklären Sie, dass sich laut einiger Umfragen vor allem Mädchen für Animes und Mangas interessieren?

Möglicherweise weil sie mehr von ihren Themen bekommen. Jungs-Themen wie Kraft, Stärke und Durchsetzungsvermögen werden auf vielerlei Weise von anderen Medien bedient. Freundschafts- und Liebesgeschichten wie sie speziell in Mangas und Animes erzählt werden und Anschlussaktivitäten wie Malen, Zeichnen und Kostümieren sprechen Mädchen besonders an. Charakterlich starke Mädchen- und Frauenfiguren gab es vorher im Comic kaum. Interessant ist, dass sich der hiesige Comicmarkt dadurch völlig gedreht hat. Zuvor zu 90 Prozent auf eine männliche Zielgruppe ausgerichtet, bestimmen Mangas heute zu zwei Dritteln den Markt. Andere Comics laufen nicht mehr

so gut. Etablierte amerikanische Verlage wie Marvel adaptieren inzwischen sogar den Mangastil.

Inwiefern sind Animes und Mangas für die Bildungsarbeit von Interesse?

Neben thematischen Anknüpfungspunkten bieten sie sich an, um Symbole verstehen zu lernen. Es gibt viele Symbole, die Kinder nicht unbedingt entschlüsseln können, aber in denen sie intuitiv eigene Probleme oder Entwicklungsschritte wiederfinden. Und natürlich sollten gute Filme generell einen Platz in der Bildungsarbeit haben. Unsere Kultur ist schließlich bildorientiert und Filme sind ein wesentlicher Bestandteil. Wie Schreiben und Lesen muss man auch Filme verstehen lernen. Meiner Meinung nach muss man bei dem ansetzen, was Kinder und Jugendliche tatsächlich gucken – zum Beispiel Animes. Man muss ihnen zeigen, warum der eine Film qualitativvoller als der andere ist: Wie sind Filme gemacht? Welche Tiefe haben Handlung und Figuren? Welche Konflikte tauchen auf und wie werden sie gelöst? Miyazakis Filme bieten sich hierfür an, weil seine Geschichten mehr Tiefe haben als die meisten Anime-Serien. Wenn man sie miteinander vergleicht, dann bekommt man ein Gefühl für Qualität. Und darum geht es in der Bildungsarbeit.

Auf Eltern und Lehrkräfte, die nicht mit Animes und Mangas groß geworden sind, wirkt das Genre oft befremdlich. Wie könnte man sie daran heranzuführen?

Erwachsenen sollte man einen Film empfehlen, der nicht nur Kinder anspricht. Sie kennen oft nur Splitter von Animes aus dem Fernsehen und haben dann Vorurteile. Gegen Vorurteile helfen nur positive Erfahrungen. Wenn sie zum Beispiel einen Film von Miyazaki sehen würden, dann würden sie merken, wie vielschichtig Animes sein können.

Autor/in: Marguerite Seidel, Autorin mit Schwerpunkt Film, 23.08.2010

Hintergrund

Warum hast du so große Augen? Ästhetische Merkmale japanischer Zeichentrickfilme

Animationsfilme aus Japan, so genannte Animes, zeichnen sich durch einen Inszenierungsstil aus, der sich zum Teil deutlich von Produktionen aus den USA oder Europa unterscheidet und oft tief in der japanischen Kultur verwurzelt ist. Gerade diese ungewöhnliche, andere Erzählform macht den Reiz dieser Filme aus oder fordert Kritik heraus.

Eine andere Wahrnehmung

So universell verständlich Bilder auch zu sein scheinen, so deutlich werden die Unterschiede in der Wahrnehmung, wenn sich die Leserichtung verändert. Japanische Bücher und Comics, so genannte Mangas, werden – aus westlicher Sicht – von hinten nach vorne und von rechts nach links gelesen. Daher kommt zum einen dem rechten Bildfeld in Animationsfilmen eine besondere Bedeutung zu – wichtige Handlungselemente erscheinen rechts – zum anderen erhalten Blickrichtungen eine andere Bedeutung: Der Blick in die Vergangenheit etwa richtet sich demnach nach rechts aus dem Bild und eine diagonale Bewegungsrichtung von rechts oben nach links unten verstärkt nach japanischer Leserichtung eher die Dynamik und führt abwärts, während sie aus westlicher Sicht als verlangsamend interpretiert wird.

Figuren und kulturelle Codes

Offensichtlich hingegen sind die großen Kulleraugen und die aus wenigen Strichen bestehenden Gesichter und Figuren, die zum Markenzeichen japanischer Zeichentrickfilme geworden sind und mit denen sich diese deutlich von den detaillierten

Hintergrundzeichnungen abheben. Bisweilen wird die runde Form der Augen als Orientierung an einem westlichen Schönheitsideal interpretiert. Die Erklärung jedoch ist viel einfacher: Durch die großen Augen und die Betonung der Pupillen – der Zeichenstil geht angeblich auf den berühmten Mangazeichner Osamu Tezuka zurück, der wiederum stark von Disney beeinflusst wurde – kann zeichnerisch einfach und für die



Summer Wars

Zuschauenden schnell erkennbar eine große Bandbreite an Emotionen dargestellt werden. Zwar verfügen Animes in dieser Hinsicht über einen größeren Spielraum als Mangas, in denen jede Bewegung durch eindeutige, manchmal grotesk wirkende Gesten für die schnellere Lesbarkeit in einem Einzelbild auf den Punkt gebracht werden muss. Doch auch in Animes haben sich bestimmte Codes durchgesetzt, die teilweise ohne kulturelles Hintergrundwissen nicht mehr dechiffrierbar sind. So haben etwa die Haarfarben der Figuren bestimmte Bedeutungen für deren Charaktereigenschaften – und die schwarze Haarfarbe gilt nach der japanischen Lesart eher als typisch, blond hingegen als fremd. Was die Mimik betrifft, so deuten Schweißtropfen auf große Anstrengung hin, rote Backen auf Scham und Nasenbluten auf sexuelle Erregung. Mit diesem Wissen etwa erhält das Ende von [Summer Wars](#) (Samâ wôzu, Japan 2009) von Mamoru Hosoda eine andere Bedeutung, ohne vulgär zu werden.

Wie im Realfilm

Katsuhiros Otomos [Akira](#) (Akira, Japan 1988) gilt als Initialzündung der weltweiten Beachtung von Animes. Schon die Eröffnungssequenz durchbrach damals mit aller Wucht die Erwartungen an einen Zeichentrickfilm: Anstelle statischer Hintergründe versetzt Otomo die Zuschauenden bei einer Auseinandersetzung zweier Motorradgangs, die durch die Straßen einer riesigen Metropole rasen, ins Zentrum des Geschehens. Die Inszenierung lehnt sich mit den Lichteffekten sowie den zahlreichen wechselnden Einstellungen und Kameraperspektiven an Realfilme an – eine Technik, die Otomo zuvor auch mit einzelnen Bildpanelen in seiner gleichnamigen Manga-Serie angewendet hatte. Ebenfalls in Anlehnung an einen üblichen Mangastil greift Otomo das Konzept der so genannten Speed Lines auf, indem der Hintergrund aufgrund der Bewegung auf Linien reduziert und dadurch umso mehr die Geschwindigkeit simuliert wird. Das Ergebnis ist ein dynamisches Erlebnis, das die Unterschiede zwischen Animationsfilm und Realfilm in der Wahrnehmung verwischen lässt. Doch mehr noch als solche expressiv und rasant montierten Szenen bleiben jene in Erinnerung, die nicht auf Action, sondern Kontemplation setzen.

Poesie des Stillstands



Das Schloss im Himmel

Eine typische Bildfolge japanischer Comics beschreibt Scott McCloud in seinem Buch *Comics richtig lesen* als Aneinanderreihung einzelner statisch wirkender Aspekte. In solchen Bilderfolgen geschieht im Grunde nichts – sie sollen eine Stimmung vermitteln. Genau diesen Stil haben Animes übernommen: Wenn etwa Major Kusanagi, eine Spezialagentin mit Cyborgkörper, in Mamoru Oshis Science-Fiction-Klassiker [Ghost in the Shell](#) (Kōkaku Kidōtai, Japan 1995) plötzlich beginnt, an ihrer Identität und Unverwechselbarkeit zu zweifeln, begibt sie sich auf eine Bootsfahrt durch die Metropole. Nur einzelne Totalen reiht der Film in einer Montagesequenz aneinander, die durch den Score von Kenji Kawai verbunden werden; eine überaus kontemplative Szene, die das Tempo drosselt und ein Gespür für die Gefühle der Protagonistin vermittelt. Hayao Miyazaki verwendet diese Art der Inszenierung zum Beispiel in [Nausicaä aus dem Tal der Winde](#) (Kaze no Tani no Naushika, Japan 1984) und [Das Schloss im Himmel](#) (Tenkū no Shiro Rapyuta, Japan

1986) vor allem in solchen Szenen, in denen die Protagonisten/innen voller Ehrfurcht die Schönheit der Natur betrachten: Momente der Erhabenheit, in denen sich bei Miyazaki auch der Einfluss des Shinto spiegelt. Auf die Spitze treibt derzeit Makoto Shinkai diesen Stil: In seinem Langfilmdebüt [The Place Promised in Our Early Days](#) (Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho, Japan 2004) erzählt er von der Freundschaft zweier Jungen und eines Mädchens in einer nahen alternativen Zukunft. Einen Sommer lang sehnen sich die drei Jugendlichen danach, irgendwann den schmalen hohen Turm zu erreichen, den sie aus der Ferne sehen können – bis das Mädchen plötzlich verschwindet. Die Inszenierung vermittelt das eigenartige Gefühl jener Lebensphasen, in denen sich etwas verändert und die Zeit doch stillzustehen scheint. Shinkai bettet seine Figuren in äußerst realistisch wirkende, detaillierte Hintergrundzeichnungen ein und verwendet aufwändig animierte Lichteffekte. Seine Bilder laden zum Betrachten und Versinken ein – Bilder voller Ruhe und Poesie.

Literaturtipps

McCloud, Scott: Comics richtig lesen, Hamburg 1994
 Schodt, Frederick L: Dreamland Japan, Berkeley 1996

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 23.08.2010

Hintergrund

Zwischen Fachwerkhaus und Shinto-Tempel: Die gezeichneten Welten von Hayao Miyazaki



Hayao Miyazaki

Schon seit Beginn der 1980er-Jahre erfreuen sich die Zeichentrickfilme von Hayao Miyazaki in Japan einer großen Beliebtheit, haben zum Teil Besucherrekorde in den Kinos gebrochen und werden auch von der Kritik hoch gelobt. Das im Jahr 1985 gegründete Studio Ghibli, in dem vor allem die neuen Filme von Isao Takahata und Hayao Miyazaki produziert werden, hat damit aus heutiger Sicht seinen Anspruch eingelöst: Maßstäbe zu setzen in der japanischen Animationsindustrie durch qualitativ hochwertige Produktionen für die Kinoauswertung. In Deutschland blieben Miyazaki und das Studio Ghibli lange

Zeit unbekannt. Erst der Kinostart von [Prinzessin Mononoke](#) (Mononoke Hime, Japan 1997) im April 2001 sowie der internationale Preisregen für [Chihiros Reise ins Zauberland](#) (Sen to Chihiro no Kamikakushi, Japan 2002), vom Goldenen Bär der Internationalen Filmfestspiele Berlin 2002 bis zum Academy Award im Jahr 2003, lenkten die Aufmerksamkeit auf das Werk von Hayao Miyazaki – auf Einblicke in Welten zwischen Fantasie und vertrautem Alltag, zwischen Tradition und Moderne sowie tief sinnige Geschichten über eine harmonische Koexistenz von Mensch, Natur und Technik.

Leben in Harmonie

In [Nausicaä aus dem Tal der Winde](#) (Kaze no Tani no Naushika, Japan 1984) greift Miyazaki bereits das Thema auf, das sein Werk bis heute bestimmt und ein Grund dafür ist, dass vielen seiner Filme das Label "Öko-Märchen" verpasst wurde. Die Science-Fiction-Geschichte erzählt von Prinzessin Nausicaä, die in einer postapokalyptischen Welt sowohl zwischen zwei Staaten als auch den Menschen und riesigen insektenähnlichen Wesen vermitteln muss. Gemeinsam mit Prinz Asbel aus einem der

verfeindeten Völker entdeckt sie die symbiotischen Zusammenhänge zwischen einem vergifteten Wald, den Insekten und den Menschen.

Ambivalenz von Gut und Böse



Ponyo - Das große Abenteuer am Meer

Es ist typisch für die Filme von Miyazaki, dass die Welt darin weder in Gut und Böse unterteilt werden kann noch dass die Beziehungen sofort durchschaubar sind. Die vergiftete, teilweise zur Bedrohung gewordene Natur, erweist sich oft als hausgemachtes Problem der Menschen, entstanden durch deren sorglosen Umgang mit den natürlichen Ressourcen. Die Helden/innen in Miyazakis Filmen sind es, die dieses Problem erkennen und zeigen, wie dennoch ein Leben in Einklang mit der Natur möglich ist. Berührend erzählt Miyazaki immer wieder von dem Wert und der lebenswichtigen Notwendigkeit dieser

Harmonie. Auch in [Ponyo](#) (Gake no Ue no Ponyo, Japan 2008) beschwert sich ein Unterwasserzauberer über die Menschen, die mit ihrem Müll das Meer verschmutzt haben und die er am liebsten dafür bestrafen würde. Tief im Shinto, der zweiten japanischen Hauptreligion neben dem Buddhismus, ist dieser Harmoniegedanke und der Glaube an eine belebte Umwelt verwurzelt. Verehrt werden so genannte kami, "Gottheiten" im weitesten Sinne. Kami jedoch sind weder unfehlbar noch allmächtig. Sie finden sich verborgen in Menschen oder der Natur oder in Naturgewalten. Miyazakis Geschichten entspringen somit nicht dem Kalkül, ein gesellschaftlich brisantes Thema zu behandeln, sondern stellen vielmehr eine Lebensphilosophie dar, die er seinem Publikum über alle Altersgruppen hinweg ohne erhobenen Zeigefinger nahe bringen will.

Japanische Mythen und Kultur



Chihiros Reise ins Zauberland

Als Bildungsgeschichten im weitesten Sinne sind [Mein Nachbar Totoro](#) (Tonari no Totoro, Japan 1988) und [Chihiros Reise ins Zauberland](#) angelegt, die beide in Miyazakis Heimatland Japan spielen. Gerade in diesen setzt sich Miyazaki intensiv mit der japanischen Kultur und Geschichte auseinander und legt seine Protagonistinnen – meistens "besetzt" er seine Hauptrollen mit starken, selbstbewussten Mädchen – als Vorbilder für das Publikum an. [Mein Nachbar Totoro](#) führt heutigen Kindern detailliert das Leben auf dem Land in Japan Mitte der 1950er-Jahre vor Augen und verbindet den kindlichen Glauben an

beschützende Geister mit dem Glauben an die belebte Natur. Für das zehnjährige Mädchen in [Chihiros Reise ins Zauberland](#) wiederum wird der Aufenthalt in einer mythischen Parallelwelt zu einer moralischen Schule, in der sie Liebe, Respekt und Selbstlosigkeit lernt. Als sich ihr Vater verfährt, gelangt die Familie zu einem Marktplatz. Gierig stürzen sich Chihiros Eltern auf die reichhaltigen Speisen – und verwandeln sich in Schweine. In einem großen Badehaus für Geister und Gottheiten muss Chihiro fortan arbeiten, wenn sie ihre Eltern von dem Fluch befreien will. Als buntes Mosaik beschreibt Miyazaki diesen Film, der japanische Traditionen und Erzählungen mit der kulturellen Sozialisation und dem modernen Reifungsprozess eines jungen Mädchens verbindet.

Die Kulturen der Welt als Schatztruhe

Von grundsätzlicher Bedeutung für Miyazakis Werk ist zudem, wie fantastische und reale Welten fließend ineinander über gehen und zu einer neuen umfassenden Wirklichkeitserfahrung zusammengefügt werden. Miyazaki inszeniert diese Übergänge nicht als spektakuläre Brüche, sondern zeigt sie eher beiläufig – und lässt sie dadurch umso glaubhafter und normaler werden. Verstärkt wird dieser Eindruck durch die detaillierten, atmosphärischen Hintergrundzeichnungen, die auf Miyazakis Biografie zurückweisen: Bei Fernsehserien wie [Heidi](#) (Japan 1974) hat er seine Karriere als



Das wandelnde Schloss

Hintergrundzeichner begonnen. Universell wirken seine Filme, weil er sich nicht nur auf die japanische Kultur bezieht. Vor allem die Einflüsse europäischer Geografie und Literatur sind unverkennbar. Die Fachwerkhäuser aus [Das wandelnde Schloss](#) (Hauru no Ugoku Shiro, Japan 2004) oder [Kikis kleiner Lieferservice](#) (Majo no Takkyūbin, Japan 1989) erinnern an Deutschland. Die Ortschaft in [Das Schloss im Himmel](#) (Tenkū no Shiro Rapyuta, Japan 1986) ist einem Dorf in Wales nachgebildet, das Miyazaki auf einer Recherchereise besucht hat. Zugleich aber spielen in dem Film auch Gerätschaften, die einem Roman von Jules Verne entspringen zu sein scheinen, sowie eine schwebende Insel namens Laputa eine wichtige Rolle, die Miyazaki aus Jonathan Swifts *Gullivers Reisen* (Gulliver's Travel, 1726) übernommen hat, wengleich sie bei ihm eine vollkommen andere Bedeutung erhält. Die Kulturen der Welt begreift Miyazaki als Schatztruhe, aus der er sich großzügig bedient. So entsteht eine neue Welt, wengleich sie in dieser Zusammensetzung nur im Kino von Hayao Miyazaki existiert.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 23.08.2010

Anregungen für den Unterricht

Fach	Themen	Sozialformen und Methoden
Vorfachlicher Unterricht	Zusammen leben	Plenum (PI): Über die Bedeutung von Freundschaft sprechen. Diskutieren, was es heißt, einen Menschen in jeder Form zu mögen.
	Sich selbst wahrnehmen	Einzelarbeit (EA): Ponyo will sich in einen Menschen verwandeln – in was würdest du dich gerne verwandeln? Die eigene Vorstellung zeichnen, malen, erzählen oder vorspielen und begründen.
	Familienstrukturen reflektieren	Partnerarbeit (PA): Über Ponyos und Sosukes Beziehung zu ihren Eltern sprechen. Eigene Wünsche an die Eltern mittels dieser Filmfiguren ausdrücken, beispielsweise aus Ponyos oder Sosukes Perspektive einen Brief an den Vater schreiben.
Kunst	Anime-Ästhetik	EA: Eine Anime-Landschaft aus Ponyo nachzeichnen.
Deutsch	Märchen	PI: Untersuchen, inwiefern Ponyo von typischen Merkmalen eines Märchens (zum Beispiel Gut-Böse-Polarisierung, Zahlensymbolik, Magie) abweicht.

		EA: Handlung und Filmende von Ponyo mit Hans Christian Andersens Märchen <i>Die kleine Meerjungfrau</i> vergleichen.
Medienkunde	Figuren, Plot und Genre vergleichen	PI: Ponyo mit der Walt-Disney-Produktion <i>Arielle, die Meerjungfrau</i> vergleichen.
Sachkunde	Urzeittiere	Gruppenarbeit (GA): Urzeitfische (<i>Bothriolepis</i> , <i>Dipnorhynchus</i>) mit Hilfe eines Plakats vorstellen.
Umwelt- erziehung	Phänomene des Wetters	GA: Umweltkatastrophen, die wie in Ponyo im Meer oder durch das Meer entstanden sind, recherchieren (zum Beispiel der Tsunami von 2004 oder die 2010 gesunkene Plattform <i>Deepwater Horizon</i> im Golf von Mexiko) und ein Plakat mit den Ursachen und Folgen erstellen.
	Wasser	Projekt: Die Bedeutung von Wasser für die Menschen darstellen und das Verhältnis zwischen Meer und Erde in Ponyo erklären. PL: Diskutieren, was die Menschen tun könnten, um die Verschmutzung von Gewässern zu vermeiden.
Ethik / Religion	Japanische Religion und Philosophie Shinto	PI: Nach der Religion Shinto sollte der Mensch nach Harmonie mit der Natur streben. Untersuchen, in welchen Filmszenen diese Idee versteckt ist.
Japanisch	Japanische Legende Urashima Tarō	EA: Text lesen oder Bilder und Filme zu der Legende recherchieren und anschauen und mit Motiven aus dem Film Ponyo vergleichen.
	Gedichte über das Meer	GA: Gedichte über das Meer, beispielsweise <i>Sanaka</i> von Wakako Kaku recherchieren und einen eigenen Text nach ihrem Vorbild schreiben und vortragen.

Autor/in: Dr. Petra Anders, Lehrerin für Deutsch und Geschichte, 23.08.2010

Arbeitsblatt

Der Anime-Film *Ponyo* bietet auch für jüngste Zuschauer/innen Identifikationsangebote: Er erzählt von einer ungewöhnlichen Freundschaft zweier Fünfjähriger, die ihre eigenen Wünsche und Bedürfnisse finden und gegenüber ihren Eltern durchsetzen. Dieses beeindruckend gezeichnete Abenteuer am Meer enthält zugleich eine kritische Sicht auf das Verhältnis von Mensch und Umwelt und zeigt, wie Menschen reagieren, wenn das natürliche Gleichgewicht zerbricht. *Ponyo* bietet daher sowohl inhaltlich als auch ästhetisch Anknüpfungspunkte für unterschiedliche Fächer und den vorfachlichen Unterricht.

Die Arbeitsvorschläge richten sich an Grund- und Sekundarschüler/innen und sind nach Klassenstufen differenziert. Sie schulen anhand von Szenenfotos schon im Vorfeld der Filmsichtung die Wahrnehmung der jungen Zuschauer/innen (Aufgabe 1), fokussieren durch Beobachtungsaufträge die wesentlichen Merkmale des Anime-Films und dessen Filmsprache (Aufgabe 2), klären inhaltliche Fragen (Aufgabe 3) und bieten - für ältere Schüler/innen - handlungs- und produktionsorientierte Impulse, um selbst den Anime-Stil auszuprobieren (Aufgabe 4).

Aufgabe 1: Sich über Erwartungen an den Film austauschen (Deutsch, Medienkunde, Vorfachlicher Unterricht)

Ab Klasse 1

Vor der Filmsichtung:

- a) Schau dir dieses Bild aus *Ponyo* an:
- » Wie sieht der Junge aus?
 - » Was ist im Hintergrund zu sehen?
 - » Welche Farben erkennst du?
 - » Welche Einzelheiten entdeckst du?



- b) Überlege:
- » Was ist wohl kurz vorher passiert?
 - » Was könnte der Junge denken?
 - » Wer oder was verbirgt sich in dem Marmeladenglas?
 - » Was passiert als nächstes?

- c) Erzähle oder schreibe eine kurze Geschichte zu dem Bild.

Nach der Filmsichtung:

- d) Vergleiche deine Ideen mit der Geschichte, die der Film erzählt.

Ab Klasse 3

Vor der Filmsichtung:

- e) Der Film *Ponyo* trägt den Untertitel *Das große Abenteuer am Meer*.
- » Welche Orte, Figuren und Ereignisse erwartest du?
 - » Welche anderen Filme oder Geschichten kennst du, die im oder am Meer spielen?

Nach der Filmsichtung:

- f) Vergleiche deine Ideen mit der Geschichte, die der Film erzählt.

Aufgabe 2: Beobachtungsaufgaben zur Filmsprache (Deutsch, Medienkunde, Vorfachlicher Unterricht)

Ab Klasse 1

- a) Die Figuren in einem Anime-Film haben besonders große Augen und große Pupillen. Die Augen verraten dir schnell, wie sich eine Figur fühlt. Welche unterschiedlichen Gefühle von Ponyo und Susuke kannst du auf Anhieb erkennen?
- b) Achte auf die Szenen, in denen Ponyo etwas in der Überwasserwelt lernt.
- » Was lernt sie?
 - » Wie zeigt sie die Kamera, wenn sie etwas lernt? - nur mit ihrem Gesicht oder mit dem ganzen Körper?

Ab Klasse 3

- c) Das Meer ist auch eine Hauptfigur in Ponyo: Achte darauf, wie das Meer in freundlicher Gestalt und wie es in Aufruhr gezeichnet ist.
- » Welche Formen, Figuren und Farben hat das Meer?
 - » Wie wird das Meer von den Kindern Ponyo und Sosuke wahrgenommen?
 - » Wie wird es von den Erwachsenen wahrgenommen?
- d) Vergleiche den Film mit anderen Abenteuer-Filmen: Vergeht dieses Abenteuer am Meer eher schnell oder eher langsam?
- e) Berichte der Klasse:
- » Hast du genügend Zeit, einzelne Bildern von der Natur oder von den Figuren zu betrachten oder sind sie an dir vorbei gerast?
 - » Welche Bilder hast du noch gut in Erinnerung?

Aufgabe 3: Filminhalt und Filmaussagen klären (Vorfachlicher Unterricht, Deutsch)

Ab Klasse 1

- a) Schlüpfе in die Rolle von Ponyo oder von Sosuke und stelle dich deiner Sitznachbarin oder deinem Sitznachbarn als diese Person kurz vor:
- » Was sind deine Wünsche?
 - » Was macht dich wütend?
 - » Was macht dich traurig?
 - » Was macht dich glücklich?
 - » Was hast du in dem Abenteuer am Meer erlebt?
 - » Welche anderen Personen aus dem Film magst du besonders? Welche Personen magst du gar nicht? Erkläre auch, warum du sie magst oder nicht magst.
- b) Beschreibe mit Hilfe des Szenenfotos Fujimoto und Ponyo:
- » Was hat Ponyo vor?
 - » Was denkt Fujimoto über Ponyos Pläne?



Ab Klasse 3

- c) Erkläre, warum im Film die Erde und das Meer aus dem Gleichgewicht geraten. Kann das auch "in echt" passieren?
- d) Denke an das Filmende zurück:
- » Unter welcher Bedingung kann Ponyo ein Mensch sein und bleiben?
 - » Ist diese Bedingung deiner Meinung nach schwierig oder leicht einzuhalten?
- e) Spielt eine Szene, die Ponyo und Sosuke ein Jahr später zeigt.

Aufgabe 4: Anime-Ästhetik selber ausprobieren (Medienkunde, Kunst, Deutsch)**Ab Klasse 5**

- a) Zeichne selbst eine Figur, die den Anime-Merkmalen entspricht (beispielsweise mit Hilfe der Anleitung unter www.skizzen-zeichnungen.de/mangas-und-anime-zeichnen.html).
- » Gib ihr einen Namen, stelle sie in einer eindeutigen Stimmung (fröhlich, traurig, zornig, angestrengt, verschämt) dar und lass deine Mitschüler/innen diese Stimmung erraten.
- b) Gestalte eine Collage zum Thema *Mensch und Umwelt* im Anime-Stil. Orientiere dich dabei an den Naturbildern in [Ponyo](#).
- » Entscheide, ob deine Collage ein harmonisches Bild zeigen soll oder auf Umweltzerstörung aufmerksam macht.
- c) Hängt alle Anime-Figuren und Collagen im Klassenraum aus.
- » Wählt drei Figuren und zwei Collagen aus. Setzt euch zu fünft zusammen und entwickelt eine kurze Geschichte, in der die Figuren innerhalb der Landschaften handeln.
 - » Zeigt einen Ausschnitt aus dieser Geschichte. Klebt dazu die Figuren in die Landschaften hinein und ergänzt Sprech- oder Gedankenblasen.

Autor/in: Dr. Petra Anders, Lehrerin für Deutsch und Geschichte, 24.08.2010

Glossar

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 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.

Beleuchtung

In Anlehnung an die Schwarzweißfotografie unterscheidet man grundsätzlich drei Beleuchtungsstile: Der Normalstil imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung. Der Low-Key-Stil betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der High-Key-Stil beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

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 den Körper bis etwa zur Brust („Passfoto“). Der Sonderfall der Amerikanischen Einstellung, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der Halbnah-Einstellung, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind. Die Halbtotale erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung 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.

Filmmusik

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

Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die Normalsicht. Sie fängt das Geschehen in Augenhöhe der Handlungsfiguren ein und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung. Aus der Untersicht/Froschperspektive aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich, während die Aufsicht/Obersicht Personen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen lässt. Die Vogelperspektive kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz. Die Schrägsicht/gekippte Kamera evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

Montage

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

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 Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen.

Visueller Effekt

(englisch: Visual Effect) In der Postproduktion, meist am Computer, generierter Effekt. Mittlerweile können Lebewesen, Gebäude oder Landschaften so realitätsecht nachgebildet werden, dass oft mit bloßem Auge nicht mehr zu erkennen ist, welche Teile des Filmbildes am Computer erzeugt worden sind und welche nicht.

Filmpädagogisches Begleitmaterial

Filmtipp Ponyo - Das große Abenteuer am Meer (2010), VISION KINO
<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1155032>

Themenheft: Die ökologische Botschaft der Filme von Hayao Miyazaki (2011), filmABC
<http://www.filmabc.at/de/index.php?kap=13&subkap=17&id=1272>

Weiterführende Links

Website/ Trailer des Films Ponyo - Das große Abenteuer am Meer
<http://www.ponyo-film.de/>

Website/ Trailer des Films Ponyo - Das große Abenteuer am Meer (japanisch)
<http://www.ghibli.jp/ponyo/>

Kritikensammlung auf filmz.de
http://www.filmz.de/film_2010/ponyo_das_grosse_abenteuer_am_meer/links.htm

fluter.de: Das Schloss im Himmel
<http://film.fluter.de/de/162/kino/5126/>

fluter.de: Manga Impact
<http://film.fluter.de/de/329/film/7889/>

fluter.de: Chihiros Reise ins Zauberland
<http://film.fluter.de/de/18/kino/1949/>

fluter.de: Das wandelnde Schloss
<http://film.fluter.de/de/121/kino/4210/>

top-videonews.de: Literaturtipps für Fans von Anime und Manga
http://www.top-videonews.de/themen/weihnacht05/info/anime_literatur.php

VISION KINO: Schule im Kino - Praxisleitfaden für Lehrkräfte
<http://www.visionkino.de/>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

Die Chroniken von Erdsee (Filmbesprechung vom 07.11.2007)
http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/archiv_neuimkino/die_chroniken_von_erdsee_film/

Das wandelnde Schloss (Filmbesprechung vom 01.08.2005)
http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/archiv_neuimkino/das_wandelnde_schloss_film/

Chihiros Reise ins Zauberland (Filmbesprechung vom 01.06.2003)
http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/chihiros_reise_ins_zauberland_film/

Summer Wars (Filmbesprechung vom 01.08.2010)
http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/summer_wars_film/

Chihiros Freunde – Kinder und Jugendliche in Japan (Hintergrund vom 01.06.2003)
http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/chihiros_freunde_kinder_und_jugendliche_in_japan/

Rasender Stillstand – Der Jugendkult um Mangas und Animes (Hintergrund vom 01.06.2003)
http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/rasender_stillstand_der_jugendkult_um_mangas_und_animes/

Bewegte Fantasie - Der Animationsfilm zwischen Kunst und Kommerz (Hintergrund vom 26.11.2008)
http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0812/bewegte_fantasie_der_animationsfilm_zwischen_kunst_und_kommerz/

Sprache ist ein Wert an sich (Hintergrund vom 21.09.2006)
http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/sprache_ist_ein_wert_an_sich/

Impressum

Herausgeber:

Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia,
verantwortlich:

Thorsten Schilling

Adenauerallee 86, 53115 Bonn, Tel. 0228 / 99 515 0, info@bpb.de

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich:

Sarah Duve, Maren Wurster

August-Bebel-Straße 26-53, 14482 Potsdam-Babelsberg,

Tel. 0331/7062-250, info@visionkino.de

Autoren/innen: Marguerite Seidel, Stefan Stiletto

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter: Dr. Petra Anders

Redaktion: Ula Brunner, Kirsten Taylor

Redaktionelle Mitarbeit: Kirstin Weber

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Layout: Tobias Schäfer

Bildnachweis: Universum Film (Ponyo - Das große Abenteuer am Meer: S. 1, S. 2, S. 3,
S.8, S. 11, S. 12; Das Schloss im Himmel: S. 6; Hayao Miyazaki: S. 7; Chihiros Reise
ins Zauberland: S. 8; Das wandelnde Schloss: S. 9); Privat (Prof. Dr. Ralf Vollbrecht,
S.4); AV Visionen Filmverleih (Summer Wars, S. 6)

© September 2010 kinofenster.de

Diese Texte sind lizenziert nach der Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Germany License.