

informiert PädagogInnen über aktuelle Kinofilme

bietet Diskussionsansätze auf Grundlage der Lehrpläne

liefert thematische und ästhetische Hintergrundinformationen zur Filmbesprechung



Das wandelnde Schloss (Hauro no ugoku shiro/Howl´s Moving Castle). Japan 2004. Produktion: Studio Ghibli. Regie: Hayao Miyazaki. Drehbuch: Hayao Miyazaki, nach dem Roman "Sophie im Schloss des Zauberers" von Diana Wynne Jones. Deutsche Stimmen: Sunnyi Melles (Sophie), Robert Stadlober (Hauro), Gerald Schaale (Calcifer), Kevin Iannotta (Markl), Barbara Ratthey (Hexe) u.a. Musik: Joe Hisaishi. Länge: 120 Min. FSK: Freigegeben ab 6 Jahren. Kinostart: 25. August 2005. Verleih: Universum Film (Vertrieb: Buena Vista).

Dem Film wurde von der Filmbewertungsstelle Wiesbaden (FBW) das Prädikat "besonders wertvoll" verliehen: "Vielschichtiger, epischer Fantasy-Zeichentrickfilm, der raffiniert Motive aus asiatischen und europäischen Zauber-/Hexengeschichten und Märchen kombiniert und durch Einfallsreichtum und sorgfältige Gestaltung überzeugt".

Der Film startet am 25. August 2005 im Verleih von Universum Film (Vertrieb: Buena Vista).

IKF-Empfehlung:

Alter: ab 10 Jahren Klassen: Klassen 5-13

Fächer: Religion, Deutsch, Kunst, Musik

Themen: Identitätsfindung, Gemeinschaft,

Verantwortung, Selbstbewusstsein, Freundschaft, Familie, Schönheit, Alter,

Literaturverfilmung, Anime



Inhalt

Sophie arbeitet als Hutmacherin im Laden ihres verstorbenen Vaters. Zufällig trifft sie den jungen und geheimnisvollen Zauberer Hauro und verliebt sich in ihn. Durch einen Fluch der eifersüchtigen Hexe aus dem Niemandsland wird Sophie in eine alte Frau verwandelt. Verzweifelt verlässt Sophie die Stadt. Mit Hilfe einer verzauberten Vogelscheuche findet sie Unterschlupf im wandelnden Schloss des Zauberers, das vom Feuerdämon Calcifer angetrieben wird. Hauro gegenüber, der sie scheinbar nicht wiedererkennt, gibt sich Sophie als neue Putzfrau aus. Sie entdeckt, dass es sich um ein magisches Schloss handelt. Als Hauro zum König befohlen wird, um ihm im Krieg gegen das Nachbarland zu helfen, schickt der Zauberer an seiner Stelle Sophie zum königlichen Palast. Dort begegnet sie der Hexe aus dem Niemandsland wieder und erfährt, dass auch die königliche Zauberin Suliman auf der Suche nach Hauro ist... Wird es Sophie gelingen, hinter das Geheimnis des wandelnden Schlosses zu kommen und den Fluch zu lösen? – Der Film basiert auf einem Roman der britischen Schriftstellerin Diana Wynne Jones.

Themen

Entsprechend der märchenhaften Struktur erzählt "Das wandelnde Schloss" am Beispiel von Sophie und Hauro eine Entwicklungsgeschichte: Um von ihrem Fluch erlöst zu werden, müssen beide nicht nur zu sich selbst, sondern auch ihren Platz in einer Gemeinschaft finden und lernen, Verantwortung für sich und andere zu übernehmen. Zentrale Themen des Films sind somit Identitätsfindung, Gemeinschaft und Verantwortung.

Eine besondere Bedeutung kommt im Film dem Motiv des Herzens zu. Bereits in der Exposition sprechen Sophies Kolleginnen im Hutladen vom Gerücht, dass der Zauberer einem Mädchen aus dem Süden das Herz gestohlen habe. Explizit wird Hauro im verzauberten Brief der Hexe aus dem Niemandsland als "Mann ohne Herz" beschrieben.

Wichtige Stationen:

- Sophies Begegnung mit dem Zauberer Hauro
- Der Fluch der Hexe aus dem Niemandsland
- Aufbruch und Begegnung mit der Vogelscheuche
- Sophies Handel mit Calcifer im Schloss
- Sophie und die Hexe auf dem Weg zum Schloss
- Sophie und Hauro bei Madame Suliman
- Sophie flieht mit Hexe und Hund vor Suliman
- Umzug des Schlosses (und neuer Ausgang)
- Sulimans Suche nach dem Schloss
- Besuch von Sophies Mutter (Sulimans Falle)
- Angriff von Sulimans Gummimännern und Flugschiffen
- Sophie entdeckt Hauros Geheimnis
- Erlösung: Sophie gibt Hauro sein Herz zurück



Während der Zauberer – wie sich später herausstellt wegen seines Pakts mit Calcifer - im wahrsten Sinne des Wortes "kein Herz hat", "verliert" Sophie ihr Herz gleich zu Beginn, als sie sich bei der ersten Begegnung in Hauro verliebt. Und in einem Gespräch mit Sophie spricht die Hexe aus dem Niemandsland davon, dass das Herz eines jungen Mannes wundervoll und "appetitlich" sei. Sie will Hauros Herz unbedingt haben.

- ? Was bedeutet es, "kein Herz zu haben" oder "sein Herz zu verlieren"? Finde andere Redewendungen, die mit dem Herz zu tun haben (z. B. "jemandem das Herz brechen", "das Herz am rechten Fleck haben", "jemandem sein Herz ausschütten", "seinem Herzen Luft machen", "jemanden in sein Herz schließen", "ein reines Herz haben" etc.)? Für ältere Schüler: Welche Vorstellungen verbinden z. B. Religionen mit dem Herz?
- ? In welchen Märchen spielen Hexen oder Zauberer eine Rolle? Kennst du ein Märchen, in dem es um ein Herz geht? Finde einen neuen Titel für den Film, indem du den Satz vollendest: "Von einer, die auszog,". Für ältere Schüler: Welche anderen literarischen Stoffe thematisieren das Motiv eines Paktes, in dem es um den Verkauf der Seele geht?

Hauro – oder: Die Flucht vor der Verantwortung. Hauros Problem ist, so wird im Verlauf des Films deutlich, dass er zwar ein mächtiger Zauberer ist, durch einen Pakt mit Calcifer aber (im wörtlichen Sinne) sein Herz verloren hat und dadurch emotional-sozial in der Kindheit gefangen ist. Madame Suliman spricht die damit verbundene Gefahr für ihn und andere deutlich aus: "Aber dann ist es einem Dämon gelungen, sein Herz zu stehlen und er hat mich verlassen. Leider ist es so, dass er seine Magie nur noch nur für sich selbst nutzt. … Dieser Junge ist sehr gefährlich geworden. Für jemanden, der kein Herz hat, ist seine Macht viel zu groß. Wenn er so weitermacht, dann wird er genauso wie die Hexe aus dem Niemandsland enden."

Hauro fürchtet sich vor der Auseinandersetzung mit der Hexe aus dem Niemandsland, für die er sich einmal interessiert und mit der er sich angefreundet hatte, ehe er vor ihr geflohen ist. Auch der Begegnung mit seiner früheren Lehrerin Madame Suliman, die ihn zu ihrem Nachfolger machen wollte, weicht er aus. Seine verschiedenen Identitäten als Meister Jenkins (in der Hafenstadt) und Meister Pendragon (in Kingsbury) dienen Hauro zwar angeblich dazu, in Freiheit zu leben. Tatsächlich aber vermeidet er dadurch echte und gleichwertige Beziehungen: Mit Calcifer ist er durch einen Pakt verbunden, der beide aneinander fesselt. Markl ist sein wenig beachteter Assistent, der sich nach Wärme und Nähe sehnt, die Hauro ihm nicht geben kann. In einem Gespräch mit Sophie gibt der Zauberer selbst zu, ein Feigling, Nichtsnutz und Taugenichts zu sein. Hauro lebt in selbstgewählter Isolation. Doch durch die Begegnung mit Sophie beginnt er sich zu verändern. Als ihm klar wird, dass auch er Sophie liebt, übernimmt er Verantwortung für die Gemeinschaft im Schloss und verteidigt sie gegen den Angriff Sulimans. Doch erst durch Sophies Liebe und den Verzicht der Hexe auf Hauros Herz kann der Zauberer am Ende endgültig gerettet werden.

Die Figuren:

Sophie wird durch den Fluch der Hexe aus dem Niemandsland in eine alte Frau verwandelt wird und findet in Hauros Schloss als Putzfrau Unterschlupf.

Der junge und geheimnisvolle Zauberer **Hauro** lebt in einem wandelnden Schloss. Er ist auf der Flucht vor der Hexe aus dem Niemandsland und Madame Suliman.

Der Feuerdämon **Calcifer** ist durch einen Pakt an Hauro und das Schloss gebunden.

Der kleine Junge **Markl** lebt als Hauros Assistent und Schüler im Schloss

Die Hexe aus dem Niemandsland war früher Zauberin am Hofe des Königs, ehe man sie davon jagte. Sie ist auf der Suche nach Hauro. Auch sie hat einen Handel mit einem Dämon geschlossen.

Madame **Suliman** ist die Zauberin der königlichen Familie in Kingsbury. Sie war Hauros Lehrerin.

Rübe ist Sophies Spitzname für die Vogelscheuche, die sich am Ende als verzauberter Prinz aus dem Nachbarland entpuppt

Hin, der Hund von Zauberin Suliman, folgt Sophie auf dem Weg zum Palast und später zu Hauros Schloss.

Sophie - oder: Die Suche nach Selbstbewusstsein. Als älteste Tochter hat Sophie bereits im Laden ihres Vaters gelernt, Verantwortung zu übernehmen. Beherzt packt sie daher im Schloss an und sorgt für Ordnung. Trotz des auf ihr lastenden Fluches geht sie meist freundlich und hilfsbereit auf andere zu: Sie hilft der geheimnisvollen Vogelscheuche. Schnell schließt sie mit Calcifer und Markl Freundschaft. Weil Hauro sie bittet, geht sie stellvertretend für ihn zum König. Trotz eigener Beschwerde trägt sie den Hund die steile Palasttreppe hinauf.

Später kümmert sie sich rührend um die gealterte Hexe aus dem Niemandsland, als diese durch den Verlust ihrer magischen Kräfte zum Pflegefall wird. Und dem kleinen Jungen Markl wächst sie so ans Herz, dass er fürchtet, sie könne ihn verlassen. Er wünscht sich nichts so sehr wie eine Familie. Das Modell der Gemeinschaft, das der Film präsentiert, ist jedoch nicht die klassische, sondern eine Patchwork-Groß-Familie: Hauro und Sophie als Liebespaar, der kleine Markl als ihr "Sohn", die Hexe als "Großmutter" und der Hund Hin.



Gute Taten, so eine der märchenhaften Botschaften des Films, werden belohnt. An Sophies Figur wird deutlich, wie wichtig es sein kann, sich in eine Gemeinschaft einzubringen und dadurch sowohl Selbstbestätigung als auch Anerkennung durch andere zu erfahren. Was Sophie fehlt, wird bereits zu Beginn des Films im Gespräch mit ihrer beliebten Schwester Lettie deutlich. Sie gibt der schüchternen Sophie den Rat, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen. Sophies Entwicklungsaufgabe besteht somit darin, mehr Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen zu entwickeln. Entsprechend wandelt sich Sophie im Verlauf des Films: Ist sie zu Beginn des Films noch mit ihrer Rolle als Hutmacherin und später als Putzfrau zufrieden, so nimmt sie im zweiten Teil Einfluss auf die Ereignisse.



Auch die Bedeutung von Schönheit für das Selbstbild buchstabiert der Film an seinen beiden Protagonisten durch, wie in einer bewegenden Sequenz deutlich wird: Nachdem sich Hauros Haare aus Versehen verfärbt haben, zerfließt er – im wahrsten Sinne des Wortes – vor Selbstmitleid: "Es ist alles aus. Was hat das Leben für einen Sinn, wenn man nicht mehr schön ist." Traurig hält Sophie entgegen: "Ich bin nicht ein einziges Mal in meinem Leben schön gewesen." Beide halten also Schönheit, äußerliche Attraktivität für die Voraussetzung, von anderen angenommen oder sogar geliebt zu werden.

In diesem Zusammenhang wird durch die äußerliche Verwandlung Sophie außerdem das Alter bzw. das Älterwerden thematisiert. Sophies findet sich schlagartig im Körper einer alten Frau. Der Film lädt seine Zuschauer daher auch ein, sich gedanklich in die Perspektive älterer Menschen zu versetzen.

- ? Wie hat sich Sophie wohl gefühlt, als sie zum ersten Mal das Schloss betreten hat? Was hat sie erwartet? Wofür hat sie sich gefürchtet? Welche Erfahrungen hast du in Gruppen gemacht, in denen du keinen kanntest?
- ? Wie ergeht es Sophie als alter Frau? Mit welchen körperlichen Beeinträchtigungen muss Sophie zurechtzukommen?
- ? Wohin führen die Ausgänge der magischen Tür (die vier Farben zu Beginn: grün, blau, rot und schwarz)? Welche Identität hat Hauro in Kingsbury (rot) und der Hafenstadt Porthaven (blau)? Was verbirgt sich hinter dem schwarzen Ausgang?
- ? "Unsere kleine Familie besteht nur aus geheimnisvollen Fällen", sagt Hauro. Trage alles zusammen, was wir im Laufe des Films über die verschiedenen Figuren erfahren. Von welchen Figuren wissen wir mehr, von welchen nur sehr wenig? Über Hauros Familie z. B. erfahren wir nur kurz, dass er einen Onkel hatte, der auch Magier war und ihm ein kleines Häuschen am See hinterlassen hat. Markls Geschichte bleibt sogar völlig im Dunkeln. Überlege dir, wie er in das Schloss gekommen sein könnte.
- ? Verwirrend für jüngere Schüler könnte die im Verlauf des Films mehrfach wechselnde Gestalt Sophies sein: In welchen Szenen des Films sieht Sophie wieder jung aus? Achte darauf, welche Art von Musik dabei zu hören ist und um was es in diesen Szenen geht.

Bei diesem Film handelt es sich um die Adaption des Romans "Sophie im Schloss des Zauberers" (Howl's Moving Castle, 1986) der britischen Autorin Diana Wynne Jones (geb. 1934). Unter dem Aspekt der Literaturverfilmung fällt die freie Adaption der literarischen Vorlage auf. Miyazaki verzichtet auf manche Figuren oder verändert Charakterisierungen. Der Film verzichtet auch auf einen wesentlichen Ausgang des Schlosses, der nach Wales in die "wirkliche" Welt zu Hauros Familie führt. So bleibt der Film in einer reinen Fantasy-Welt ohne genaue geografische und zeitliche Zuordnung. Neu eingeführt ist im Film auch der Krieg mit dem Nachbarland. Für den Unterricht ist die Untersuchung zweier Transformationsprozesse möglich: vom Roman zum Film - und vom Film zum Comic (japanisch: Manga), der zum Start des Films erscheint.

Lehrplanbezüge

Beispielhaft möchten wir Sie auf einige mögliche Lehrplanbezüge für das Gymnasium mit neunjährigem Bildungsgang in Baden-Württemberg hinweisen. Der Film ist selbstverständlich auch in vergleichbaren Lehrplaneinheiten höherer Jahrgangsstufen sowie anderer Schularten und Bundesländer einsetzbar:

KI. 5 Fächerverbindendes Thema 1: Miteinander leben - miteinander feiern

Ev. Religion LPE 5.5: Wir brauchen einander: Ich – Du - Wir. LPE 5.6.1: Miteinander leben – miteinander feiern

Kath. Religion LPE 1: Miteinander lernen, miteinander leben und feiern

Deutsch ARB 1 Sprechen und Schreiben: Bildergeschichte (Schwerpunkt: Geschehensablauf, Einzelbilder,

Bilderfolge, Vergleich mit dem Geschehensablauf in Filmen). ARB 2 Literatur, andere Texte und

Medien: Märchen, Sagen, Jugendbuch; Freizeitbeschäftigung mit weiteren Medien

Bildende Kunst ARB 1: Malerei, Grafik, Medien: Gestalten mit Farbe (Darstellen von Gefühlen, Erlebnissen,

Eindrücken und Phantasien aus dem persönlichen Farbempfinden heraus)

Musik ARB 3: Hören und Verstehen von Musik: Musik in den Medien; Musik und Bild (Zuordnen von

Klangformen und Musikausschnitten zu Bildern und Fotos)

KI. 6 Fächerverbindendes Thema 1: Verständnis und gelebte Solidarität

Ev. Religion LPE 6.5.2: Meine Familie. LPE 6.5.3: Freundschaft. LPE 6.6.1: Verantwortlicher Umgang mit

Medien. LPE 6.7: Fremde brauchen Schutz – Gelebte Solidarität

Kath. Religion LPE 5: Menschen brauchen Hilfe – gelebte Solidarität

Deutsch ARB 1 Sprechen und Schreiben: Bildergeschichte (Abändern der ursprünglichen Bilderfolge, Weg-

lassen von Bildern und Auffüllen der entstandenen Lücken); Text und Bild (Vorstellungen zu Bildern formulieren; Texte zu Filmausschnitten gestalten, z. B. Beschreibung, Nacherzählung, Dialogisierung). ARB 2 Literatur, andere Texte und Medien: Sagen, Jugendbuch; Freizeitbeschäftigung mit weiteren

Medien (Bildgestaltung in Film und Fernsehen: Kameraperspektive)



Filmisches Erzählen

Als von den bekannten japanischen Ghibli Studios produzierter Film gehört "Das wandelnde Schloss" formal zur Gattung Animationsfilm, genauer: den sog. *Anime* (Betonung auf der Endsilbe). Mit diesem Sammelbegriff werden in Japan produzierte Animationsfilme bezeichnet. In Deutschland sind Anime einem breiten Publikum seit den 70er Jahren durch Fernsehserien wie "Die Biene Maja", "Pinocchio", "Heidi" (Mitarbeit von Miyazaki) oder "Captain Future" bekannt. In den letzten Jahren haben besonders TV-Serien wie "Pokémon", "Digimon", "Sailor Moon", "Dragonball Z" oder "Yu-Gi-Oh!" zur Beliebtheit von Anime bei Kindern und Jugendlichen beigetragen.

Im Unterschied zu vielen dieser Produktionen verzichtet "Das wandelnde Schloss" weitgehend auf Action-Sequenzen. Der Film ist ruhig erzählt und lässt dem Zuschauer Zeit, die Gesichter zu betrachten und die bemerkenswerten Hintergrund-, insbesondere Landschaftsanimationen zu genießen. Die Farbgebung korrespondiert häufig mit Sophies Gefühlen. Friedliche Momente sind durch warme und satte Farben charakterisiert (das Grün der Wiesen, das gemütliche Feuer im Kamin u.a.). Sobald sich Sophies Stimmung jedoch verdüstert, wird dies auch farblich umgesetzt.

Unter inhaltlichen Gesichtspunkten ist der Film durch Elemente des Fantasy- und Märchenfilms näher bestimmt. Aus Märchen und Fantasyfilmen sind z. B. die Figuren des Zauberers, des Dämons und der Hexe, aber auch die Motive des Paktes, des Fluches, der Verwandlung, der guten Taten und der Erlösung bekannt. Miyazaki verweigert

Zur Person: Hayao Miyazaki

Regisseur und Autor Miyazaki (geb. 1941) gehört zu den bedeutensten Animationsfilmern Japans. Zu seinen bekanntesten Filmen gehören "Prinzessin Mononoke" (1997), und "Chihiros Reise ins Zauberland" (2001), der mit dem Oscar als bester Animationsfilm und dem Goldenen Bären auf der Berlinale ausgezeichnet wurde. Im September wird Miyazaki bei den Filmfestspielen in Venedig als erster Animationsfilmer den Goldenen Löwen für sein Lebenswerk erhalten.



allerdings eine allzu eindeutige Zuordnung von Gut und Böse. Viele Figuren sind nicht so, wie sie (äußerlich) scheinen. Der mächtige Zauberer ist ein großes Kind, die böse Hexe aus dem Niemandsland im Grunde bemitleidenswert, die schöne Madame Suliman entpuppt sich als gefährliche Gegenspielerin Hauros etc.

Da der Film überwiegend aus Sophies Perspektive erzählt wird, hat der Zuschauer, der nicht mehr weiß als sie, keinen Wissensvorsprung. Unter dem Aspekt der Spannungsdramaturgie bezieht der Film seine Spannung aus Rätseln und Geheimnissen: Warum ist die Hexe aus dem Niemandsland auf der Suche nach Hauro? Was hat es mit der geheimnisvollen Vogelscheuche auf sich? Worin besteht das Geheimnis des Paktes zwischen Hauro und Calcifer? Hierzu werden dem Zuschauer im Verlauf des Films mehrere Hinweise gegeben: So verrät Calcifer Sophie, dass ihn ein Pakt an das Schloss fesselt. Und der verzauberte Brief der Hexe spricht von Hauro als jemandem, "der die Sternschnuppe gefangen hat". Die Lösung wird jedoch erst ganz am Ende des Films enthüllt, als Sophie durch eine Reise in Hauros Kindheit die Begegnung zwischen Hauro und Calcifer miterlebt. Erst durch dieses Wissen kann sie Hauro erlösen.

Literaturhinweise:

Wynne Jones, Diana: Sophie im Schloss des Zauberers. Carlsen 2005 (gebundene Ausgabe) [Eine broschierte Ausgabe ist soeben unter dem Filmtitel "Das wandelnde Schloss" ebenfalls bei Carlsen erschienen.]

Friedrich, Andreas (Hg.). Filmgenres. Fantasy- und Märchenfilm. Stuttgart: Reclam 2003 (UB 18403).

Giesen, Rolf. Lexikon des Trick- und Animationsfilms. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003.

Webb-Tipps:

www.das-wandelnde-schloss.de (Film-Website) www.nausicaa.net/miyazaki/ (Informationen zu Regisseur und Film im "The Hayao Miyazaki Web", engl.) http://animex.de/aidb/ (AIDB - Anime-Informationsdatenbank mit Releaselisten, Episodenlisten und TV-Planer) www.aniki.info (Aniki - deutschsprachiges Online-Lexikon speziell zu den Themen Anime und Manga)

Impressum: Herausgegeben vom Institut für Kino und Filmkultur e.V. (IKF), Mauritiussteinweg 86-88, 50676 Köln, Tel. (0221) 3974850, Fax (0221) 3974865. E-Mail: info@film-kultur.de. Idee und Konzept: Horst Walther. Redaktion: Horst Walther, Verena Sauvage. Autor: Michael M. Kleinschmidt. Bildnachweis: Universum Film. © August 2005.