

VOM REGISSEUR VON
MIRAI, DER JUNGE UND DAS BIEST, AME & YUKI, SUMMER WARS
UND DAS MÄDCHEN, DAS DURCH DIE ZEIT SPRANG



FESTIVAL DE CANNES
PREMIERE



BELLE

DER NEUE FILM VON OSCAR®-NOMINEE
MAMORU HOSODA

KAHO NAKAMURA RYO NARITA SHOTA SOMETANI TINA TAMASHIRO LILAS IKUTA KOJI YAKUSHO / KEN ISHIGURO ERMHOI HANA TAKERU SATOH
FILMSTAB MILLENNIVM PARADE X BELLE "U" (SONY MUSIC LABELS) STORY, DREHBUCH UND REGIE MAMORU HOSODA ANIMATIONSREGIE HIROYUKI ADYAMA CG SUPERVISOR ANIMATION TAKAAKI YAMASHITA CG CHARAKTERDESIGNER JIN KIM CG REGIE RYO HORIBE YOHEI SHIMOZAWA
ART DIRECTOR HOBUTAKA IKE PRODUKTIONSDESIGNER ANRI JOJO ERIC WONG FARBKORREKTUR OSAMU MIKASA KAMERA JUMI LEE MANABU KADOUNO SATOSHI SCHRIFT SHIGERU NISHIYAMA
MUSIK UND MUSIKPRODUZENT Taisei Iwasaki MUSIK LUDVIG FORSSELL YUTA BANDOH MUSIKALISCHE LEITUNG TAKA CHITO PRODUKTION YUICHIRO SAITO, GENKI KAWAMURA, NOZOMU TAKAHASHI, TOSHIMI TANIGUCHI ANIMATIONSPRODUKTION HIROYUKI ISHIGURO 1ST STUDIO CHIZU 1ST



koch films

©2021 STUDIO CHIZU

Filmpädagogische Begleitmaterialien

BELLE

Originaltitel: RYU TO SABAKASU NO HIME

(wörtlich: „Der Drache und die Prinzessin mit den Sommersprossen“)

Japan 2021, 122 Min.

Japanische Originalfassung mit deutschen Untertiteln, Deutsche Synchronfassung

Kinostart: 9. Juni 2022, PLAION PICTURES

Regie	Mamoru Hosoda
Drehbuch	Mamoru Hosoda
Animation Director	Hiroyuki Aoyama
CG Character Designer	Jin Kim
Kamera	Jumi Lee, Manabu Kadouno, Satoshi Machida
Schnitt	Shigeru Nishiyama
Musik	Ludvig Forssell, Yuta Bando
Produzenten	Yuichiro Saito, Genki Kawamura, Nozomu Takahashi, Toshimi Tanio
Produktion	Studio Chizu
Sprecher*innen Japanische Originalfassung	Kaho Nakamura (Suzu/Belle), Takeru Satoh (Biest), Lilas Ikuta (Hiro), Ryo Narita (Shinobu) u. a.
Sprecher*innen Deutsche Synchronfassung	Lara „Loft“ Trautmann (Suzu/Belle), Patrick Baehr (Biest), Lea Kalbhenn (Hiro), Nico Sablik (Shinobu) u. a.

FSK	ab 12 Jahren
Pädagogische Altersempfehlung	ab 14 Jahren, ab 9. Klasse
Themen	Identität, Selbstfindung, Selbstbewusstsein, Freundschaft, Zusammenhalt, Familie, Soziale Netzwerke, Tod/Verlust/Abschiednehmen, Mut, häusliche Gewalt, Musik, Anime-Ästhetik
Anknüpfungspunkte für Schulfächer	Deutsch, Ethik/Religion, Kunst, Musik

Impressum

Herausgeberin:	Bildnachweise:	Text und Konzept:
PLAION PICTURES GmbH Lochhamer Str. 9 82152 Planegg	PLAION PICTURES GmbH, STUDIO CHIZU	Stefan Stiletto stiletto@filme-schoener-sehen.de
https://plaionpictures.com		

Die Presse sagt über BELLE ...

„Ein Meilenstein des Anime“

(Die Welt)

„Vielschichtiges Drama
über die jugendliche Suche nach sich selbst“

(Der Tagesspiegel)

„Doch angefangen bei den rauschhaften Bildern aus dem „U“-Universum bis hin zu der spannungsgeladenen Suche nach Beast lässt BELLE Disneys romantisches Märchen mehr als alt aussehen – so sehr differenziert sich Suzus Geschichte aus und schafft es, sowohl Trauer und Liebe als auch Freundschaft und Vertrauen zu verhandeln, ohne sich thematisch zu überladen.“

([Spiegel Kultur](#))

Das emotionale Primat unter dem Hosodas Filme stehen, macht sie zu essentiellen Kino. Es sind großen Fragen, die dieser Film berührt: Was ist Starruhm, was Prestige, was machen die sozialen Medien, die Medien überhaupt mit uns?

([SWR2](#))

Ein mitreißendes Coming-of-Age-Musical-Sci-Fi-Märchen

Die sozialen Netzwerke sind ein zweiseitiges Schwert. Es gibt viele Vor- und Nachteile. Selbst durch einen kleinen Post kann ein großer Shitstorm entstehen, es können Fake News verbreitet werden und es ist sehr schwierig, sich eine sachliche Meinung zu bilden. In sehr vielen Filmen wird dieses Thema als Dystopie dargestellt und es sind immer negative Zukunftsvisionen damit verbunden. Ich wollte das Blatt wenden und zeigen, dass soziale Netzwerke auch etwas Positives bewirken können. Ich wollte den jungen Menschen, die sich zukünftig in den sozialen Netzwerken bewegen werden, eine positivere Version an die Hand geben.

Mamoru Hosoda
Regisseur von BELLE

Als Suzu eine Einladung in die virtuelle Welt U erhält, verändert sich ihr Leben grundlegend. Der Avatar der in sich gekehrten 17-Jährigen zieht alle Blicke auf sich – und Suzu, die seit dem tragischen Unfalltod ihrer Mutter vor vielen Jahren die Freude am Singen verloren hat, findet plötzlich ihre Stimme wieder. Als Belle zieht sie in U auch die Aufmerksamkeit eines drachenähnlichen Ungeheuers auf sich. Doch während die meisten sich von dessen schrecklichem Äußeren abschrecken lassen, spürt Suzu in diesem eine tiefe Verletzung und Seelenverwandtschaft. Mit ihrer Freundin macht sie sich auf die Suche nach der wahren Identität des Biests.

Eine Geschichte über ein riesiges soziales Netzwerk der Zukunft, verknüpft mit Motiven des Märchenklassikers „Die Schöne und das Biest“ aus dem 18. Jahrhundert, dazu eine Geschichte über Trauerarbeit, über häusliche Gewalt, über Identitätsfindung und eine Freundschaft zwischen Unbekannten. Mamoru Hosoda, einer der derzeit bedeutendsten Anime-Regisseure, bleibt seinem Stil treu und vermischt auch in seinem neuen fulminanten Film unterschiedlichste erzählerische Einflüsse. So ist BELLE nicht nur eine Fundgrube an Themen, die direkt an die Lebens- und Medienerfahrung Jugendlicher anknüpfen, sondern auch ein Film, der durch seine Fabulierlust, seine atemberaubenden Bilder und seine mitreißende Musik für sich einnimmt.

BELLE eignet sich insbesondere für Schüler*innen ab 14 Jahren beziehungsweise ab der 9. Jahrgangsstufe und bietet vielfältige Anknüpfungspunkte für die Schulfächer Deutsch, Ethik/Religion, Musik und Kunst.

Aufbau und Ziel dieser Begleitmaterialien

Diese Begleitmaterialien geben Anregungen, wie BELLE im Schulunterricht eingesetzt werden kann. Eine inhaltliche Auseinandersetzung ist dabei ebenso wichtig wie eine Beschäftigung mit der filmischen Gestaltung, durch die die Wahrnehmung sensibilisiert werden soll.

Einer Nacherzählung des Inhalts folgt eine Einführung in typische Gestaltungsmuster von Anime, eine Vorstellung ausgewählter Themen des Films mit Unterrichtsvorschlägen sowie einem Ausblick auf die Arbeitsblätter. Die Arbeitsblätter können nach dem Kinobesuch im Unterricht als Kopiervorlagen verwendet und bearbeitet werden.

Es ist nicht notwendig, die Unterrichtsvorschläge oder Arbeitsblätter vollständig und chronologisch zu bearbeiten. Wählen Sie vielmehr solche Aufgaben aus, die Ihnen für die Arbeit mit Ihren Schüler*innen und für den gegebenen Zeitrahmen sinnvoll erscheinen und modifizieren Sie diese gegebenenfalls, damit sie sich in Ihren Unterricht optimal einfügen.

Die Handlung

Suzu liebt es zu singen. Doch seitdem sie als kleines Kind miterleben musste, wie ihre Mutter in einem Fluss ertrank, als sie ein anderes Kind retten wollte, hat Suzu ihre Stimme verloren und bringt nur noch ein bemitleidenswertes Krächzen hervor. Aus dem unbeschwertem Kind von einst ist eine zurückhaltende, in sich gekehrte Jugendliche geworden – bis Suzu eine Einladung in die virtuelle Welt U erhält. U ist die größte Plattform in der Geschichte des Internets mit fünf Milliarden Nutzer*innen weltweit und einem ungemein reizvollen Versprechen: In U soll es allen Menschen möglich sein, ein neues Leben zu beginnen. Mehr noch: Die Technik knüpft an die biometrischen Daten der Nutzer*innen an und überträgt deren in der Realität verborgenen Fähigkeiten in den digitalen Avatar, der so zum Abbild des wahren Selbst der Menschen wird. Als Suzu in U zu einer schönen jungen Frau mit leuchtenden Augen und langen rosafarbenen Haaren wird, die sich anmutig bewegt und überdies wunderschön singt, kann sie zuerst nicht glauben, dass dieser Avatar zu ihr gehören soll. Aber sie genießt es, wieder eine Stimme zu haben – und wird in Windeseile in U unter dem Namen Belle zum Star.

Gemeinsam mit ihrer besten Freundin Hiro, die ihr bei ihren Auftritten in U hilft, hütet Suzu ihr Geheimnis und wird als Belle immer berühmter. Umso größer ist die Aufregung, als ein Wesen in Drachengestalt ein großes Konzert stört. Sofort macht sich eine U-Einsatzgruppe ans Werk, den Eindringling festzusetzen, und versucht, dessen wahre Identität zu enthüllen. Das Biest entkommt, aber trotzdem hat die kurze Begegnung bei Suzu tiefe Spuren hinterlassen. Suzu fühlt sich hingezogen zu diesem merkwürdigen Biest und will wissen, wer sich dahinter verbirgt und was es antreibt. Während in U ein wahrer Hype um die Enthüllung des Biests entsteht, beginnen auch Suzu und Hiro mit Recherchen. Ist es es Künstler, der seine Freundin verloren hat? Eine alte, einsame Dame? Ein Sportler?

In U unterdessen führt ein kleiner Avatar Belle zu einem Schloss, das abseits der Hauptachse schwebt und in dem das Biest hausen soll. Tatsächlich trifft Belle dort auf das Biest, das ihr abweisend begegnet. Aber Belle beobachtet auch, wie zärtlich das monströse Wesen mit dem kleinen Avatar umgeht. So ungern sie es auch zugibt: Suzu spürt, dass sie sich zu dem ebenso sanften wie rauen Biest hingezogen fühlt, das offenbar tief in seinem Herzen ebenso allein ist wie sie selbst. Wie von alten Freundinnen ihrer Mutter aus einem Chor vorgeschlagen, beginnt sie, ein Lied für das Biest zu komponieren.

Ganz alltägliche Sorgen durchbrechen die Suche nach der wahren Identität des Biests. Erst geht das Gerücht um, dass Suzu und ihr Sandkastenfreund Shinobu möglicherweise ein Paar seien, was Suzu besonders peinlich ist, weil sie tatsächlich insgeheim in Shinobu verliebt ist, der ihr als Kind einmal versprochen hatte, sie immer zu beschützen. Dann wird Suzu auch noch von Luka, dem schönsten und beliebtesten Mädchen der Schule, um Rat gebeten, was Jungs angeht. Suzu befürchtet schon, Shinobu an Luka zu verlieren, traut sich aber selbst nicht, Shinobu ihre Liebe zu gestehen.

In U besucht Belle noch einmal das Biest in seinem Schloss und zeigt sich schockiert von den Zeichen seiner Verletzungen, die er auf seinem Umhang trägt. Doch erneut schickt das Biest Belle fort, die kurz danach in die Hände der Justice-Einsatzgruppe fällt, die Jagd auf das Biest macht. Belle jedoch verrät den Aufenthaltsort des Biests nicht – und wird schließlich von dem Biest aus den Händen des Anführers der Gruppe gerettet. Als Belle dem Biest deutlich macht, dass sie versteht, wo seine Verletzungen tatsächlich liegen – im Herzen –, beginnt dieses sich zu öffnen. In dem Lied, das sie für das Biest geschrieben hat, bittet sie es, sich ihr anzuvertrauen.

Zuhause trifft sich Suzu mit Luka, merkt, dass diese gar nicht so abgehoben ist, wie sie immer gedacht hatte, und erfährt zudem erleichtert, dass Luka in Wirklichkeit ein Auge auf den ein wenig tollpatschigen Kamishin geworfen hat und nicht auf Shinobu. Kurz nachdem Shinobu Suzu erzählt hat, dass er weiß, wer sich hinter Belle verbirgt, überschlagen sich in U die Ereignisse: das Justice-Team hat das Schloss des Biests entdeckt und in Brand gesteckt. Doch das verletzte Biest will sich nicht von Belle retten lassen: „Wenn ich es aushalten kann, kommt alles wieder in Ordnung.“ Ohne Belle fliegt es zurück ins Zentrum von U, wo Belle seine Spur verliert und von unzähligen Fans umringt wird, die bereits sehnsüchtig auf ein neues Konzert von ihr gewartet haben.

Vor den Computerbildschirmen von Hiro, die Einblicke in U geben, wird Suzu plötzlich klar, dass ein Zusammenhang zwischen den Verletzungen in der virtuellen Welt und in U besteht und dass es sich bei dem Biest um ein Kind handeln muss. Als sie hört, wie ein kleiner Junge bei einer Live-Cam-Schalt die Melodie des Songs summt, den sie dem Biest vorgesungen hatte, weiß sie, dass sie auf der richtigen Spur ist. Hilflos muss sie wenig später zusehen, wie dieser kleine Junge von seinem älteren Bruder Kei vor dem prügelnden Vater in Schutz genommen wird. Suzu spricht Kei, in dem sie das Biest erkennt, danach direkt an, wird aber abgewiesen. Wie kann Suzu Kei erreichen? Shinobu sieht nur eine Chance: Indem Suzu in U ihre Belle-Maske ablegt, als sie selbst auftritt und damit als Vorbild für Kei ihr wahres Ich preisgibt. In ein hochemotionales, sehr persönliches Lied packt Suzu all ihre Sehnsucht nach Stärke und Mut und den Schmerz über den Verlust ihrer Mutter, bis ihr klar wird, dass ihre Mutter aus einer großen Selbstlosigkeit heraus gehandelt hat und sich Suzu nun ganz ähnlich mit ganzem Herzen für das Wohl eines anderen bedürftigen Jugendlichen eingesetzt hat. Auf einmal beginnt Suzu, wieder Glück und Freude zu spüren. Und tatsächlich melden sich nach diesem Auftritt Kei und sein jüngerer Bruder Tomo bei Suzu. Doch nun eilt die Zeit, um sie von ihrem gewalttätigen Vater zu befreien. Durch Anhaltspunkte aus der Live-Übertragung können Suzu und ihre Freund*innen deren Aufenthaltsort in Tokio bestimmen.

Sofort macht Suzu sich auf den Weg. Als sie in Tokio ankommt, stellt sie sich mutig zwischen den aufgebracht Vater und seine beiden Söhne und schützt diese selbstlos. Mit dieser Art des Widerstands hat der Vater nicht gerechnet. Wütend sucht er das Weite. Suzu und Kei wird klar, wie beide voneinander gelernt und sich durch ihr Verhalten gegenseitig Mut gemacht haben, ihre Ängste zu überwinden.

Als Suzu wieder nach Hause kommt, ist sie sichtlich reifer geworden. Sie findet wieder einen Draht zu ihrem Vater, Shinobu muss sich nicht länger als ihr Beschützer fühlen, und Suzu kann endlich wieder singen.

Mamoru Hosoda

Mamoru Hosoda wurde 1967 in Kamiichi in der Präfektur Toyama geboren und ist neben Hayao Miyazaki und Makoto Shinkai einer der derzeit wichtigsten Anime-Regisseur*innen. Seine Geschichten drehen sich meist um Kinder und Jugendliche und betrachten die familiären Strukturen, in denen diese aufwachsen. Kennzeichnend ist auch, dass seine Filme sich nicht auf ein Genre festlegen lassen. Hosoda vermischt stattdessen unterschiedlichste Genre-Einflüsse, wodurch seine Geschichten stets zu überraschen wissen. Unverkennbar ist außerdem sein Faible für Slapstick-Humor und Übertreibungen, die für comic relief sorgen – und sein Gespür für die Inszenierung ganz alltäglicher zwischenmenschlicher Szenen, durch die seine Filme immer wieder auch sehr zu Herzen gehen. Seit 2011 entstehen Hosodas Filme in dem von ihm und seinem Produzenten Yuichiro Saito gegründeten Studio Chizu.



Wichtige Filme:

- „Das Mädchen, das durch die Zeit sprang“ (2006)
- „Summer Wars“ (2009)
- „Ame & Yuki – Die Wolfskinder“ (2012)
- „Der Junge und das Biest“ (2015)
- „Mirai – Das Mädchen aus der Zukunft“ (2018)
- „Belle“ (2021)

Ausblick auf die Arbeitsblätter und Unterrichtsvorschläge

Was zeichnet Anime aus?

Japanische Animationsfilme und -serien unterscheiden sich stilistisch und erzählerisch deutlich von Zeichentrickfilmen und -serien aus Europa oder den USA. Aus diesem Grund hat sich im Laufe der Jahre für diese Filme eine eigene Bezeichnung durchgesetzt: Anime. (Dieser Begriff dient jedoch nur außerhalb Japans zur Einordnung. In Japan werden alle Animationsfilme und -serien, gleich welcher Herkunft, als Anime bezeichnet.) Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über besondere Merkmale, die viele Anime auszeichnen.

► Abstrakte menschliche Figuren – detaillierte Hintergründe

Im Allgemeinen erzählen Anime meist über menschliche Figuren, während in Animationsfilmen aus den USA oder Europa oft auch vermenschlichte Tiere die Hauptrollen spielen. Animefiguren bestehen nur aus klaren Linien, sind sehr einfach gehalten und wirken sehr flächig. Durch diese abstrakte, nicht realistische Gestaltung erhalten die Gesichter eine größere Offenheit und erleichtern möglicherweise eine Identifikation mit den Figuren.

Die Hintergrundzeichnungen sind im Gegenzug äußerst realistisch und detailreich gehalten. Sie wirken plastisch und greifbar, wodurch der Kontrast zwischen handelnden Figuren und Hintergrund verstärkt wird. Manche Hintergründe und Lichteffekte in BELLE sind fotorealistisch.



Abstraktes Gesicht mit klaren Konturen



Detaillierter Hintergrund
mit fotorealistischer Lichtgestaltung

► Ausdrucksstarke Augen

Animefiguren sind bekannt für ihre großen (und runden) Augen. Die überdurchschnittliche Größe erlaubt es den Zeichner*innen, diese als Ausdrucksmittel für Gefühle einzusetzen. Dies wird insbesondere durch die Form der Pupille und Spiegelungen auf dieser erreicht. Dieser Stil geht angeblich auf den Manga-Zeichner Osamu Tezuka zurück (als Manga werden japanische Comics bezeichnet). Tezuka wiederum soll dazu von den Filmen von Walt Disney inspiriert worden sein.



Weit geöffnete Augen in U: Belle



Auge in Großaufnahme mit Lichtreflexen: Suzu

► Symbolische Haarfarben

Haarfarben sind in Anime nicht naturalistisch und haben stets auch eine symbolische Bedeutung, die etwas über die Charaktereigenschaften einer Figur aussagt. So verweisen die pinken Haare von Belle auf deren Einfühlsamkeit und Sensibilität, tragen aber auch etwas von deren kindlicher Unschuld in sich. Suzus schwarze Haare wiederum kennzeichnen sie im Gegenzug als alltäglich (da diese Haarfarbe in Japan am häufigsten vorkommt). Blonde Haare, wie etwa jene des Anführers der Justice-Einsatzgruppe in U, fallen ebenfalls auf und können für Arroganz, Stärke und Überheblichkeit stehen.



Kindlich und einfühlsam: Belle mit rosa Haaren



Stark und überheblich: der blonde Justin



Naturalistisch, daher alltäglich und unauffällig:
die schwarzhhaarige Suzu ...



... oder die braun-, schwarz- und weißhaarigen
Damen aus dem Chor

► Klassischer zweidimensionaler Zeichentricklook

Der Look von Anime ist über die vergangenen Jahrzehnte erstaunlich konstant geblieben. Wenngleich Anime heute auch digital gezeichnet und modelliert werden, bleibt der an traditionelle, handgezeichnete Trickfilmproduktionen erinnernde zweidimensionale Stil weitgehend erhalten. Die Möglichkeiten der CGI-Animation (in BELLE etwa die räumliche Gestaltung von U) werden an diesen Stil angepasst.



Zweidimensionaler Trickfilmlook, ...



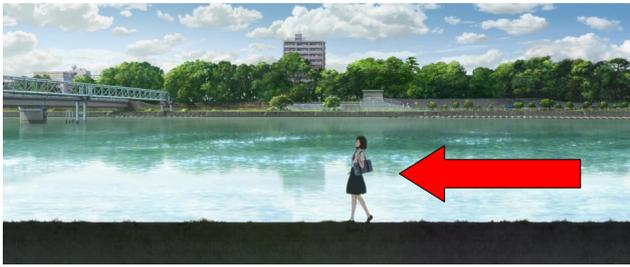
... wie bis Ende der 1990er Jahre üblich

► Bildaufbau mit anderer „Leserichtung“

Japanische Comics und Bücher werden – aus europäischer Sicht – von hinten nach vorne gelesen. Sind die Texte senkrecht gesetzt, werden diese Spalten auf jeder Seite von rechts oben nach links unten gelesen. Wenngleich bisweilen – etwa bei Internettexen – auch im Japanischen von links nach rechts geschrieben und gelesen wird und Bilder zudem nicht linear wie Texte wahrgenommen werden, besteht möglicherweise ein Zusammenhang zwischen traditioneller Leserichtung und Bildwahrnehmung. Auffällig ist jedenfalls, dass die Bildorientierung in Anime meist von rechts nach links verläuft und die Blicke des Publikums durch die Bildgestaltung von rechts nach links gelenkt werden: Für das Bild wichtige Figuren

oder Objekte befinden sich etwa im rechten Teil des Bilds, Blicke der Figuren sind von rechts nach links gerichtet, Verfolgungsjagden verlaufen von rechts nach links.

(Pfeile zeigen, wie der Blick durch die Bildgestaltung oder die Bewegung im Bild gelenkt wird.)



Zum Vergleich der Bildwirkung:



Gespiegeltes Bild



Originalbild

► Speedlines

Langgezogene Linien, so genannte Speedlines, simulieren Bewegung und Geschwindigkeit – wie hier bei einem Kampf des Biests gegen einen Verfolger in U. Diese Zeichentechnik ist vor allem aus japanischen Comics bekannt und verleiht den statischen Panels in diesen Dynamik.



► Auflösung eindeutiger Gut-Böse-Zuschreibungen

Während klassische US-amerikanische Trickfilme oft auf eindeutige Gut-Böse-Schemata setzen, gibt es diese Trennung in japanischen Animationsfilmen üblicherweise nicht. Stattdessen werden die Figuren differenziert gezeichnet: Die Protagonist*innen sind nicht nur strahlende Held*innen und haben auch dunkle Seiten oder schlechte Eigenschaften, ihre Gegenspieler*innen andererseits sind nicht nur böse und haben auch gute Eigenschaften – und der erste Eindruck kann täuschen. So erscheint in BELLE das Biest zunächst als drachenähnliches Monster und ist entsprechend bedrohlich gezeichnet. Nach und nach aber verändert sich der Blick auf dieses vermeintliche Monster und seine tragische Geschichte kommt ans Licht. Ausnahme in BELLE: Der prügelnde Vater von Kei und Tomo wird nicht differenziert gezeigt und bleibt eindeutig unsympathisch.



Das hässliche, Furcht einflößende Biest als Metapher für die innere Verfassung von Kei, ...



... der ein ganz normaler Junge ist – und ein Opfer häuslicher Gewalt.

► Ruhige, kontemplative Szenen vs. dynamische Action

Anime sind oftmals aufgrund ihrer rasant geschnittenen Actionszenen in Verruf geraten. Dabei werden solche dynamische Szenen zumeist auch durch sehr ruhige, teils kontemplative Szenen und Stimmungsbilder konterkariert. In BELLE gibt es solche nachdenklich stimmenden poetischen Momente, wenn Suzu sich am Fluss aufhält – und dynamische Action, wenn in U Jagd auf das Biest gemacht wird.



Eine kontemplative Szene am Fluss ...



... und ein dynamischer Kampf in U

► Übersteigerung und visuelle Codes

Manga sind oft sehr umfangreich und werden schnell gelesen. Daher müssen die Zeichnungen Gefühle der Figuren durch ausdrucksstarke Posen auf den Punkt bringen. Um dies zu erreichen, wird oft auf übersteigerte Darstellungen bis hin zum Slapstick gesetzt. Diese Technik wurde auch von vielen Anime übernommen. Wie in Manga haben sich ebenfalls bestimmte standardisierte „Codes“ etabliert, um Gefühle knapp darzustellen. Dazu zählen etwa stark verkleinerte Pupillen zum Ausdruck von Entsetzen, große Schweißtropfen (bis hin zu wasserfallähnlichen Schweißausbrüchen) als Ausdruck von Anstrengung, die Hand am Hinterkopf, meist in Verbindung mit einem gesenkten Kopf, als Zeichen für Peinlichkeit, Nasenbluten als Symbol für sexuelle Erregung oder heftiges Erröten als Zeichen für Scham. Je mehr diese Codes visuell betont werden, desto slapstickhafter und unnatürlicher wirkt die Darstellung. Obwohl Mamoru Hosoda die Gefühlswelten seiner Figuren sehr ernst nimmt und auch feine Emotionen darstellen kann, baut er in seine Filme gerne kurze Momente mit solchen verspielten Überhöhungen ein.



Slapstickhaft übertriebene Mimik und Gestik



Die Hand am Hinterkopf als Zeichen für Peinlichkeit, dazu ein großer Schweißtropfen auf der Wange und Errötung am ganzen Körper



Deutlich sichtbare Schweißtropfen als Zeichen für Anstrengung, dazu verkleinerte Pupillen als Zeichen für Entsetzen



Übertriebene Errötung am ganzen Körper als Zeichen von Scham, dazu eine unnatürlich eingefrorene Körperhaltung

Aufgabenblock 1: Was zeichnet Anime aus?



Auf dem Arbeitsblatt werden markante Gestaltungsmerkmale von Anime genannt. Die Schüler*innen ordnen diese einer Auswahl an Standfotos aus dem Film zu, wobei Mehrfachnennungen möglich sind. Die Ausführungen zu diesem Aufgabenblock können den Schüler*innen auch als Handout zur Verfügung gestellt werden. Für die Bearbeitung dieser Aufgabe kann auch gut auf das Wissen der Schüler*innen zurückgegriffen werden. Vermutlich sind einigen Schüler*innen typische Gestaltungsmerkmale von Anime und Manga geläufig und einige/alle der typischen Mimik- und Gestik-Codes bekannt.

Willkommen in U!

Wenn Filme über virtuelle Welten erzählen, haben diese oft dystopischen Charakter. Betont werden negative Seiten von Online-Welten wie Cyber-Mobbing, Fake News oder Betrug. Mamoru Hosoda hingegen geht – wie schon in seinem Film SUMMER WARS – einen anderen Weg und erzählt von der virtuellen Welt U als großem Möglichkeitsraum, einem faszinierenden Ort der Freiheit, der Kreativität und des Vergnügens, an dem Distanzen aufgehoben werden und an dem sich die Welt trifft. Dazu kommt, dass diese virtuelle Welt gleichwertig neben der realen Welt steht und nicht gegen diese ausgespielt wird.

Immer wieder fließen Ereignisse aus U in die reale Welt, Konzerte aus U sorgen in der realen Welt für Begeisterung, das Medium ist nahtlos mit dem Alltag verbunden. Augenzwinkernd beleuchtet der Film die Entstehung von Hypes und trending hashtags, von virtuellen Fanszenen, bildet die Vielfalt unterschiedlicher Stimmen und Meinungen ab. Wenn Suzu und Hiro über Online-Recherchen herausfinden wollen, wer sich hinter dem Biest-Avatar verbergen könnte, dann ist das schnell geschnitten und mit viel Witz inszeniert und eine detektivische Online-Schnitzeljagd, die durch sämtliche Plattformen führt. Letztlich aber stellt Hosoda vor allem heraus, welchen Nutzen und Wert die virtuelle Welt hat. Zum einen durch die Avatare, die verborgene Seiten der Nutzer zum Ausdruck bringen (darauf wird ausführlicher im nächsten Kapitel eingegangen), zum anderen durch die Vernetzung der Menschen. So sind auch Kei und sein jüngerer Bruder Tomo, die unter ihrem gewalttätigen Vater leiden, dank der Technik keineswegs abgeschottet vom Rest der Welt. Eine eingeschaltete Webcam ist es, die schließlich die Bilder der Misshandlungen öffentlich macht und dazu führt, dass Suzu Kei und Tomo finden und helfen kann.

Mit der Gestaltung von U hat Hosoda den britischen Architekten Eric Wong beauftragt, der daraus eine Welt gemacht hat, die stilistisch keiner konkreten Kultur zugeordnet werden kann und in der oben und unten, links und rechts oft verschwimmen und der „Äquator“ durch die Bildmitte läuft. Chaotisch ist die Welt daher nicht. Auffällig sind vielmehr die zahlreichen Fluchtlinien, die den Bildern von U eine immense Tiefe verleihen; ein Effekt, der sich umso mehr verstärkt, wenn die virtuelle Kamera in diese Welt eintaucht und sich durch sie hindurchbewegt. Im Gegensatz zur detailliert und sehr flach gezeichneten realen Alltagswelt wirkt U aufgrund seiner Formen und Lichter abstrakt.

Aufgabenblock 2: Willkommen in U!



Standfotos aus dem Film regen zunächst zu einer Beschäftigung mit dem Look von U an. Die Schüler*innen beschreiben die Wirkung, die von der Gestaltung von U ausgeht und wie U sich dadurch „anfühlt“. Weitere Aufgaben konzentrieren sich auf die Haltung des Films zu dieser Online-Welt. Die Schüler*innen ordnen Begriffe mit positiven wie negativen Seiten des Internets beziehungsweise sozialer Netzwerke zu und setzen sich auch damit auseinander, wie sie selbst den Wert sozialer Netzwerke einschätzen. Dabei wird immer wieder eine Verbindung zwischen Film und Alltagserfahrung hergestellt.

Avatare und Identitäten

In U wird eine besondere Technik zur Erstellung der Avatare, also der äußerlichen Erscheinungsbilder in der virtuellen Welt, verwendet. Diese können von den Nutzer*innen nicht beliebig entworfen werden, sondern beruhen auf einem Abgleich biometrischer Daten. Dadurch sollen die Avatare Persönlichkeitsanteile spiegeln, die tatsächlich in den Nutzer*innen vorhanden sind, womöglich aber im Verborgenen liegen. Diese Technik ist mit einem großen Versprechen verbunden: Dass es nämlich erst diese ist, die die Menschen zu ihrem „wahren Selbst“ führt und ihnen die Möglichkeit gibt, eine andere Seite ihrer Persönlichkeit entfalten zu können.

Suzu glaubt zunächst an ein Versehen, als sie ihren Avatar sieht. Denn die hübsche und selbstsichere Belle ist so ziemlich genau das Gegenteil von der zurückhaltenden, unauffälligen Schülerin Suzu – mit Ausnahme der Sommersprossen. Doch dann beginnt Suzu, sich durch Belle zu verändern. In U erlebt sie, dass sie auch eine selbstbewusste Seite hat und dass sie noch singen kann. Sie erhält viel Rückhalt – was im Umkehrschluss auch Suzu in der Realität stärkt. Sich selbst einmal mit anderen Augen zu sehen, das wird für Suzu zu einem Schlüsselerlebnis. Der Avatar Belle inspiriert sie und stößt so eine grundlegende Veränderung von Suzu an.

Kei wiederum schlüpft in U in die Rolle des Biests, eines Furcht einflößenden Monsters. In seinem Fall macht der Avatar deutlich, was für einen dicken Panzer Kei sich zugelegt hat. Er ist stark, auch aggressiv – und zugleich ungemein sanft. Wenn er mit seinem jüngeren Bruder in U zusammen ist, dessen Avatar ein zierlicher winziger Engel mit Krone ist, dann kümmert sich auch das Biest sehr fürsorglich um ihn. Ebenfalls sichtbar werden in U die Verletzungen, die Keis Vater seinem Sohn zufügt. In der Realität mag der Junge diese verbergen können, in U sind sie sichtbar für alle. Kei verändert sich nicht durch seine Rolle als Biest, wohl aber durch die Begegnung mit Belle/Suzu, die ihn ermutigt, seine Maske abzulegen und preiszugeben, was wirklich los ist.

Aufgabenblock 3: Avatare und Identitäten



Vertiefend zum Erscheinungsbild von U konzentriert sich dieser Aufgabenblock auf die Avatare in der virtuellen Welt. Im Detail betrachtet werden die Wechselwirkungen zwischen Suzu und Belle. Knapp zur Sprache kommt auch, in welchem Verhältnis die Figuren Kei und Tomo zu ihren Avataren stehen. Über den Film hinausgehend beschäftigen sich die Schüler*innen damit, welchen Nutzen Anonymität in Online-Welten haben kann (im positiven wie im negativen Sinne: etwa ohne Angst vor Ausgrenzung in neue Rollen schlüpfen und etwas ausprobieren können vs. Betrugsabsichten).

Zudem wird diskutiert, ob es reizvoller ist, wenn ein Avatar frei gestaltet werden kann oder wenn dieser reale Eigenschaften spiegelt. Analog zum Film entwickeln die Schüler*innen für sich selbst einen eigenen Avatar.

Die Geschichte von Suzu

Als der Film einsetzt, lernen wir Suzu als etwas ungeschickte, schüchterne Jugendliche kennen. Seit dem tragischen Unfalltod ihrer Mutter in ihrer Kindheit kann sie nicht mehr singen, weil die Musik sie an ihre Mutter erinnert. Suzu wirkt oft abwesend und versteckt sich lieber, als dass sie etwas mit anderen unternimmt. Die Vergangenheit hat Suzu fest im Griff. Am Ende des Films jedoch hat sich das Blatt gewendet. Suzu wirkt nicht mehr eingesperrt, sondern frei. Sie hält den Kopf nicht mehr gesenkt, sondern sieht selbstbewusst und optimistisch nach oben. Dass sie dazu in der Lage ist, liegt auch an ihrem Auftritt in U in ihrer eigenen Gestalt. Unbedingt möchte sie Kei dazu bringen, sich zu öffnen und auszusprechen, was ihn bedrückt. Um das zu erreichen, kann sie aber nicht als Belle auftreten. Sie muss Kei zeigen, dass auch hinter Belle nur ein normaler Teenager steckt und auch sie dafür über ihren Schatten springen muss.

In dem Lied, das Suzu bei diesem Konzert singt, bringt sie schließlich alles zur Sprache, was sie belastet. Zum ersten Mal findet sie Worte, ihren Schmerz über den Verlust ihrer Mutter und ihre Liebe zu ihrer Mutter auszudrücken.

Die Blume in dem Farbenkleid ist heil von unserem Traum.
Die Welt ist wunderschön, man glaubt es kaum.
Furcht und Angst beherrschen mich, die Ketten wiegen so schwer.
Wenn ich doch nur mutiger und größer, stärker wär!
Hat mein Leben denn noch einen Sinn, wenn ich einsam nur und unglücklich bin?
Ich will dich seh'n. Lass mich nicht allein. Mein Herz schlägt für dich. Beend' meine Pein.
Alleine steh ich hier und greif' nach dir.
Nur eines wünsch' ich mir: Wärest du doch hier!
Wie führt nur der Weg ins Traumparadies? Bis jetzt seh' ich dich nur, wenn ich die Augen schließ'.
Ich will dich sehen. Ich bin so fern von dir. Darum komm' zu mir!

Nachdem sie dies gesungen hat, scheint Suzu leer und kraftlos zu sein. Sie spürt ihr Herz schlagen und vor ihrem inneren Auge ziehen noch einmal Bilder vom Abschied von ihrer Mutter vorbei – und von ihrer eigenen Beziehung zu dem Biest. Nun erkennt Suzu, dass ihre Mutter aus Mut und Empathie gehandelt hat, als sie das andere Kind retten wollte. Und Suzu wird bewusst, dass sie selbst mit genau dieser Empathie dem Biest helfen will und damit die guten Eigenschaften ihrer Mutter selbst in sich trägt.

Dieses Mal beendet Suzu ihr Lied aber nicht voller Traurigkeit. In der Gestalt von Belle singt sie triumphierend auf einem schwebenden Wal und vor einem weiten goldenen Lichtermeer weiter:

Öffne dein Herz, dann sind wir zusammen, Traum und Freude sich gegenüberstehen.
Unsere Welt ist voll bunter Farben. Schließ' ich die Augen, kann ich Sterne sehen.
Bald kommt die Sonne, sie besiegt die Nacht. Blumen erblühen in ihrer ganzen Pracht.
Singen! Sing! Sing!
Komm' zu mir zum nie enden. Laut singe ich: Ich liebe dich! So wird's immer sein.

Genau das war es, was auch notwendig war, um ein neues Leben beginnen zu können. Suzu hat erkannt, dass sie ihre Mutter im Herzen behalten und trotzdem glücklich sein kann. Sie hat es geschafft, die lähmende Trauer abzustreifen, so dass sie nun tatsächlich ein neues Leben beginnen kann.

Aufgabenblock 4: Die Geschichte von Suzu



Anhand von zwei Standfotos, die Suzu einmal zu Beginn des Films und einmal am Ende des Films zeigen, beschreiben die Schüler*innen die Veränderung und Entwicklung von Suzu im Laufe des Films. Dabei richten sie ihren Blick bewusst auf die Darstellung der Blicke sowie auf die Bildgestaltung. Beobachtet werden kann etwa, wo im Bild Suzu zu sehen ist (und ob sie durch andere Figuren/Gegenstände räumlich eingeschränkt wird) und welche Gefühle die Lichtstimmung weckt. Ergänzend analysieren die Schüler*innen anhand eines Filmausschnitts (von DVD oder Blu-ray) die Schlüsselszene, in der Suzu in ihrer eigenen Gestalt in U singt.

Unterrichtsvorschlag: Die Geschichte von Kei und Tomo



Das im Film geschilderte Schicksal von Kei und seinem jüngeren Bruder Tomo berührt. Ernsthaft lässt Mamoru Hosoda hier ein brisantes Thema in seinen Film einfließen. Allerdings bleibt dieses auch sehr offen: Suzu gelingt es zwar, sich zwischen den gewalttätigen Vater und seine Kinder zu stellen. Aber der Film erzählt nicht, was danach mit den Kindern und dem Vater passiert. Im Unterrichtsgespräch kann dieser Erzählstrang noch einmal aufgegriffen werden. Zentrale Fragen können sein:

- Kei sagt: „Wenn ich es aushalten kann, kommt alles wieder in Ordnung.“ Welcher Hoffnung, welche Angst verbirgt sich hinter diesem Satz? Was könnte man Kei auf diesen Satz entgegenen?
- Welche Möglichkeiten hätten Kei und Tomo, um Hilfe zu bekommen? An wen könnten sie sich wenden?
- Wie könnte die Geschichte von Kei und Tomo weitergehen?
- Was meint ihr: Nimmt der Film Keis und Tomos Geschichte ernst?
- An welche Stellen können sich Kinder in Deutschland wenden, die geschlagen werden?
- Wie könnt ihr reagieren, wenn ihr mitbekommt, dass ein*e Freund*in oder ein anderes Kind/ein*e Jugendliche*r aus euer Schule geschlagen wird?

Für andere da sein

Für andere da zu sein ist ein Leitthema von BELLE und wird in vielen Szenen und unterschiedlichsten Figurenkonstellationen aufgegriffen. So ist in der Rückblende zu sehen, wie rührend Suzus Mutter sich um Suzu kümmert, als diese sich als Kind verletzt hat. Auch Suzus Vater sorgt sich um seine Tochter. Immerzu versucht er, mit ihr zu reden – doch bis zum Ende hin blockt Suzu immer ab. Nach dem Tod ihrer Mutter verspricht Shinobu seiner Sandkastenfreundin Suzu, sie von nun an immer zu beschützen. Die Chordamen haben ebenfalls ein Auge auf die Tochter ihrer einstigen Freundin geworfen und versuchen stets, Suzu Mut zu machen und ihr beizustehen. In U und später auch in der Realität ist es Belle/Suzu, die sich selbstlos für das Biest einsetzt und ihm zur Seite steht. Kei wiederum wirft sich schützend über seinen kleinen Bruder, um diesen vor den Schlägen des Vaters zu beschützen. All diese Facetten tragen dazu bei, eine wichtige Botschaft zu vermitteln. Niemand wird allein gelassen – und Mitgefühl und Liebe sind der Schlüssel für Zusammenhalt.

Aufgabenblock 5: Für andere da sein



Sechs Standfotos bieten Anregungen, um die vielfältigen Ausprägungen des Themas im Laufe des Film in verschiedenen Figurenkonstellationen zu rekapitulieren. Die Beispielbilder sind nicht abschließend. Gerne können die Schüler*innen weitere Szenen ergänzen – etwa wenn Suzus Mutter beschließt, das andere Kind zu retten, oder wenn Belle in U das Biest umarmt.

Filmgenre und Erzählform

Inhaltlich sind die Filme von Mamoru Hosoda so spannend, weil sie unterschiedlichste Genres mischen und zueinander in Beziehung setzen. So finden sich in BELLE insbesondere Elemente des Jugendfilms, des Science-Fiction-Films, des Märchens oder der Musicals.

Mit einem **Science-Fiction**-Setting beginnt BELLE, indem er die virtuelle Welt U und vor allem die Bodysharing-Technologie vorstellt. Wie in vielen Filmen dieses Genres stellt er die Frage nach der Entgrenzung des eigenen Körpers durch technische Möglichkeiten. Auch ein Lieblingsthema vieler Anime wird gestreift, wenn es um die Verschmelzung von menschlichem Geist und künstlichem (Avatar-)Körper geht. Doch allzu technologisch wird Hosoda dabei nicht; ihm geht es vor allem darum, den Avatar als alternative Identität zu begreifen.

Märchenhafte Elemente fließen in BELLE durch das drachenähnliche Biest ein. Auch dieser Fantasy-Aspekt ist metaphorischer Natur. Nicht um ein reales Monster geht es hier, sondern um einen Jugendlichen, der sich wie ein solches fühlt: ein ausgestoßenes Biest, das anderen Furcht einflößt und mit aller Macht versuchen will, fast alle Menschen von sich fernzuhalten. Das Grundgerüst dieses Handlungsstrangs beruht auf dem französischen Märchenklassiker „Die Schöne und das Biest“ von Jeanne-Marie Leprince de Beaumont aus dem 18. Jahrhundert – wobei Hosoda die Geschichte des Original-Märchens für BELLE deutlich modernisiert hat. Im Märchen benötigt die junge schöne Frau noch die Hilfe eines adeligen Mannes, um ihr Glück zu finden. In BELLE jedoch ist Suzu eine unabhängige moderne junge Frau, die durch die Begegnung mit ihrem Avatar aus eigener Kraft eine neue Seite von sich entdeckt. Sie braucht weder die Hilfe eines Mannes noch die Unterstützung einer in der Gesellschaftshierarchie höherstehenden Person, um zu sich selbst zu finden. Gleich bleibt aber die Botschaft, dass innere Werte wichtiger sind als Äußerlichkeiten.

Wichtig für die Erzählung von BELLE sind auch die Gesangsszenen, die hier nicht nur Beiwerk sind, sondern die Handlung maßgeblich weiter erzählen. Wie in **Musicals** üblich, drücken die Figuren ihre Gefühle durch ihre Lieder aus. Die Songtexte sind wie Monologe. Durch die bildgewaltige Inszenierung, die mal auf Dynamik, mal auf Ruhe und genaue Beobachtung setzt, werden die Gefühle von Belle beim Singen ihrer Lieder auch visuell unterstrichen.

Nicht zuletzt nehmen Elemente des **Jugendfilms** in BELLE einen größeren Raum ein. Dazu zählt vor allem das Kernthema der Auseinandersetzung mit sich selbst, aber auch das Übernehmen von Verantwortung. Suzu lernt im Laufe des Films, ihren eigenen Weg zu gehen und gleich in mehrerer Hinsicht frei und unabhängig zu werden: frei von der Trauer über den Verlust ihrer Mutter, frei von Shinobu in der Rolle des Beschützers, frei von ihren Ängsten. Aber typisch für dieses Genre ist auch der Blick auf die Beziehungen der Jugendlichen. In manchmal gefühlvoll ruhigen, manchmal auch betont humorvollen Szenen beobachtet Hosoda immer wieder unbeholfene Flirtversuche, die maßgeblich zum Charme des Films beitragen.

Neben der Genre-Mischung kommt in BELLE auch eine Erzählform zum Tragen, die sich in Manga und Anime großer Beliebtheit erfreut. Dynamischen Actionszenen stehen ganz ruhige, stille Alltagsbeobachtungen gegenüber. Diese so genannten **Slice of Life**-Szenen wirken poetisch und kontemplativ. Sie erzählen, in dem sie stimmungsvolle Stillleben zeigen und den Blick des Publikums auf Details lenken. Nicht um äußeres, sondern um inneres Erleben geht es bei diesen Szenen – etwa wenn Suzu zum ersten Mal am Fluss entlangläuft und ihr Lied für das Biest singt.

Aufgabenblock 6: Filmgenres und Erzählform

Die Schüler*innen ordnen den vier vorgegebenen Genres Elemente aus BELLE zu. Diskutiert werden kann auch, welche anderen Genre-Elemente in den Film einfließen, wenn etwa über die Suche nach der wahren Identität des Biests erzählt wird. Zur Auseinandersetzung mit der Slice-of-Life-Erzählform steht auch hier eine Filmszene bereit. Dabei richten die Schüler*innen ihren Blick vor allem darauf, wie durch scheinbar Beiläufiges und Nebensächliches Gefühle der Figuren ausgedrückt und Stimmungen vermittelt werden.

Unterrichtsvorschlag: Ein Märchenklassiker, neu gedacht

→ Das Märchen „Die Schöne und das Biest“ von Jeanne-Marie Leprince de Beaumont war für Mamoru Hosoda eine zentrale Inspirationsquelle. Spannend ist, wie Hosoda die Handlung des Märchens modernisiert hat. Die Schüler*innen lesen das Märchen – etwa die im Rahmen des Projekt Gutenberg erschienene Fassung unter dem Titel „Die Schöne und das Tier“ („La Belle et la bête“) in der Neuübersetzung von Luitgard Fidorra aus dem Jahr 2006 unter <https://www.projekt-gutenberg.org/beau/mon/mon.html>. Daran können sich die folgenden Fragen anschließen:

- Welche Rollenbilder von Männern und Frauen finden sich im Märchen? Woran liegt das?
- Wie wurden die Rollenbilder für BELLE verändert? Wie wirken Kei und vor allem Suzu dadurch?
- Welche Grundidee des Märchens hat BELLE beibehalten?
- Welche Motive des Märchens finden sich auch in BELLE?

Interessant kann auch ein Vergleich mit dem Disney-Animationsfilm DIE SCHÖNE UND DAS BIEST sein, dessen berühmter Tanzszene im Schloss Hosoda in BELLE Tribut zollt.

Anime mit globalen Einflüssen

Anime sind inzwischen so populär geworden, dass auch außerhalb Japans versucht wird, den japanischen Animationsstil und das Figurendesign von Anime zu imitieren (etwa die Serien AVATAR – DER HERR DER ELEMENTE, RWBY oder CASTLEVANIA). Mamoru Hosoda unterdessen war daran gelegen, Einflüsse aus anderen Animationsstilen und andere künstlerische Ansätze in BELLE zu integrieren. Ein Ansatz, der auch inhaltlich begründet war, da etwa die virtuelle Welt U, die von Nutzer*innen aus der ganzen Welt gestaltet wird, ein Potpourri an Stilen darstellen sollte.

Während Hosoda die Alltagswelt in BELLE im klassischen Anime-Stil mit detaillierten, realistischen Hintergrundzeichnungen gestalten ließ, sollte sich der Stil von U unterdessen eher an Disney-Filmen orientieren. Daher wurde für die Gestaltung der Figur Belle der aus Südkorea stammende Animationskünstler Jin Kim angeheuert, der schon bei vielen Disney-Trickfilmen mitgearbeitet hat, für seine modernen Figurendesigns bekannt ist und etwa den Look von Filmen wie BAYMAX, DIE EISKÖNIGIN oder ENCANTO mitgeprägt hat. Im direkten Vergleich zwischen Belle und Suzu werden die unterschiedlichen Ansätze deutlich. Tatsächlich erinnert Belle mehr an eine Disney-Prinzessin. Die Gesichtszüge sind verspielter, zudem enthält die Figur Schattierungen. Suzu hingegen bleibt abstrakter und einfacher und wird ohne Schatten gezeichnet. Belles Weg zum Schloss des Biests in U wiederum wurde von Tomm Moore und Ross Stewart vom irischen Animationsstudio Cartoon Saloon entworfen. Deren Filme zeichnen sich durch Handzeichnungen und einen sehr verspielten flächigen Stil aus. Markant ist insbesondere der bewusste Verzicht auf realistische Perspektiven und die Einbindung von Mustern in die Bildgestaltung. Dieser Ansatz wurde auch für BELLE übernommen. Durch solche Kooperationen sprengt BELLE den Rahmen des klassischen Anime-Looks – und weist vielleicht den Weg für zukünftige spannende Produktionen, bei denen sich die Künstler*innen nicht als Konkurrent*innen verstehen, sondern gemeinsam neue Wege gehen.

Aufgabenblock 7: Anime mit globalen Einflüssen

→ Anhand von Standfotos vergleichen die Schüler*innen den Zeichenstil von Belle sowie von Suzu und erarbeiten Ähnlichkeiten und Unterschiede. Ein Standfoto aus der Cartoon Saloon-Produktion DIE MELODIE DES MEERES dient unterdessen zum Vergleich mit einem Foto aus BELLE aus der Weg-zum-Schloss-Szene. Auch hier beschreiben die Schüler*innen stilistische Ähnlichkeiten und welche Wirkung sich aus dieser Darstellungsform ergibt.

Aufgabenblock 1: Was zeichnet Anime aus?

Typisch für viele Animationsfilme aus Japan, so genannte Anime, sind die folgenden Merkmale:

Abstrakte menschliche Figuren	Detaillierte Hintergründe	Symbolische Haarfarben
Traditioneller zweidimensionaler Zeichentrickfilm-Look	Mimik- und Gestik-Codes, um bestimmte Gefühle auszudrücken	Slapstickhafte Übersteigerungen
Speedlines in Actionszenen	Vielschichtige Figuren, die nicht nur gut oder böse sind	Große ausdrucksstarke Augen

Wählt in Kleingruppen je drei der folgenden Standfotos aus BELLE aus. Erläutert die oben genannten Merkmale anhand der Fotos. Stellt eure Ergebnisse danach in der Klasse vor.



1



2



3



4



5



6



7



8

Aufgabenblock 2: Willkommen in U!

a) Wie U aussieht und sich anfühlt



Was kennzeichnet die Gestaltung von U? Beschreibe das Netzwerk mit vier Begriffen.

--	--	--	--

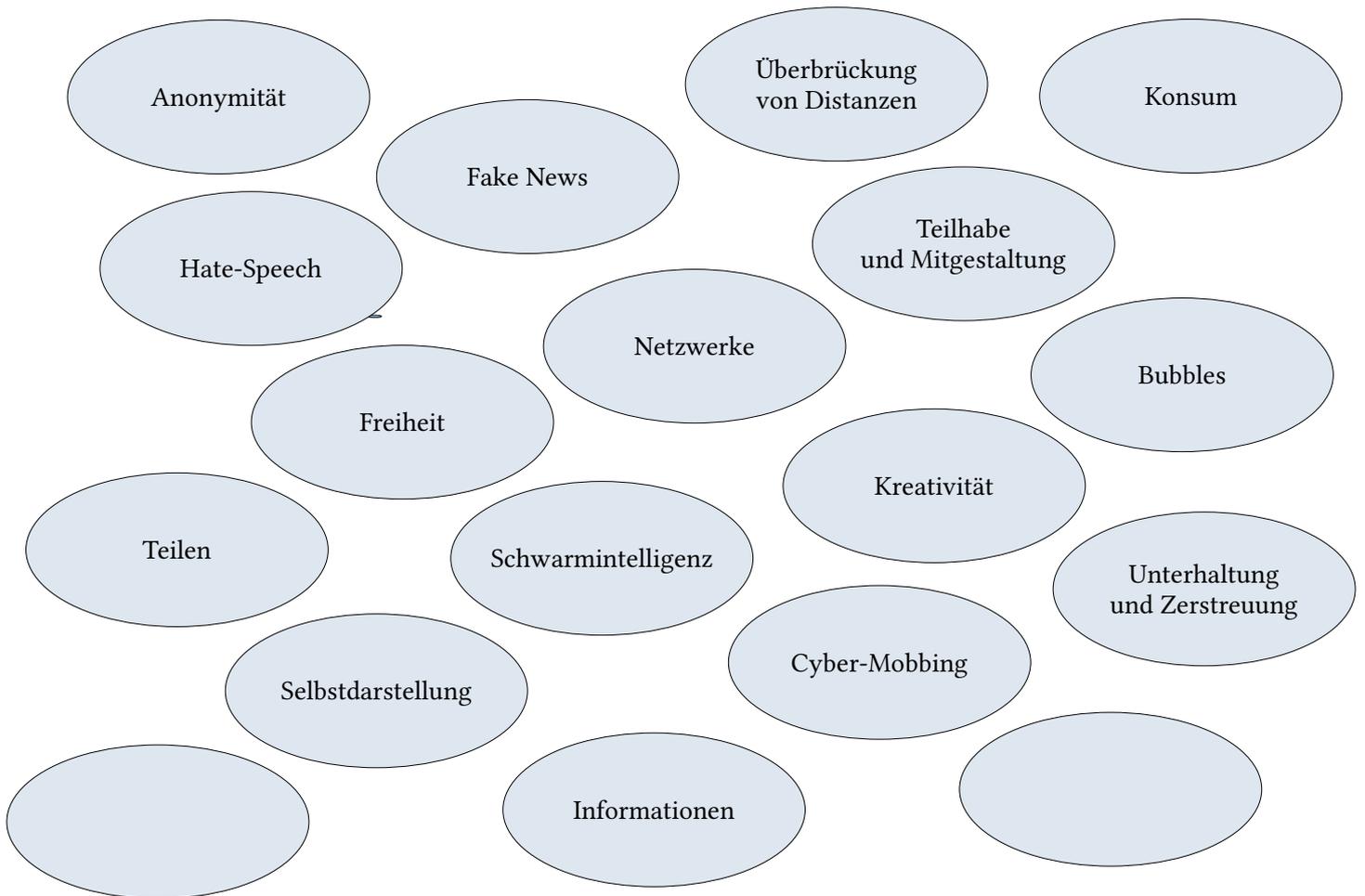
Durch welche gestalterischen Mittel werden diese Eindrücke vermittelt?

Beschreibe anhand des folgenden Bilds: Wie fühlt sich U an? Was erfährst du über die Nutzer*innen des Netzwerks und ihre Herkunft?



b) Positive und negative Seiten virtueller Welten

Wenn es um das Internet geht, fallen oft die folgenden Begriffe:



- Ergänze die Sammlung um weitere Begriffe, die dir dazu einfallen.
- Markiere negative geprägte Begriffe rot, positive blau und in beiden Farben solche, bei denen du unentschlossen bist.
- Markiere Begriffe, die in BELLE angeschnitten werden, mit einem „B“.

Besprecht in Kleingruppen:

- Zu Beginn von Belles Karriere wird Suzu in den sozialen Medien angefeindet. Was ist die mögliche Ursache dafür? Wie drücken sich die User*innen aus – und wie angemessen ist das eurer Meinung nach? Warum ist diese Art der Kommentare online möglich und welche Folgen können diese haben? Was haben Kommentare dieser Art mit freier Meinungsäußerung zu tun?

Diskutiert gemeinsam:

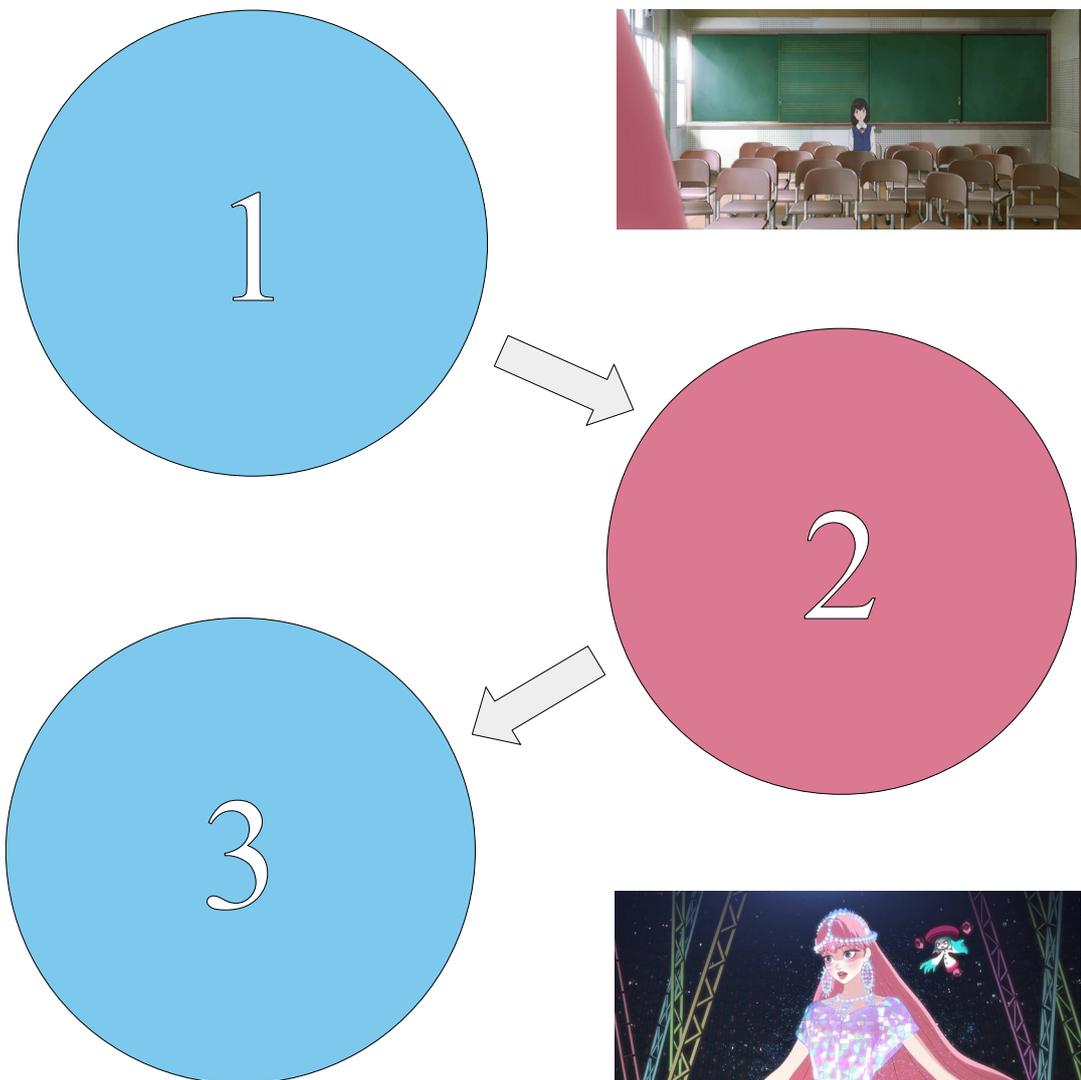
- Wenn in Filmen über virtuelle Welten erzählt wird, stehen dabei oft negative Seiten im Vordergrund. Wie wird U in BELLE dargestellt?
- Eher Chancen oder eher Risiken: Wie würdet ihr die Möglichkeiten virtueller Welten in einem Film darstellen? Welche Aspekte wären euch dabei besonders wichtig?
- In BELLE sind die reale Welt und die Online-Welt gleichwertig. Wie nehmt ihr das in eurem Alltag wahr? Wie realistisch wird das Nebeneinander von U und der realen Welt dargestellt?

Aufgabenblock 3: Avatare und Identitäten

In U wird eine besondere Technik zur Erstellung der Avatare (also der äußerlichen Erscheinungsbilder in der virtuellen Welt) verwendet. Diese können von den Nutzer*innen nicht beliebig entworfen werden, sondern beruhen auf einem Abgleich biometrischer Daten. Dadurch sollen die Avatare Persönlichkeitsanteile spiegeln, die tatsächlich in den Nutzer*innen vorhanden sind, womöglich aber im Verborgenen liegen.

a) Suzu und Belle: Wechselwirkungen

- Trage in Kreis 1 ein, wie Suzu sich zu Beginn des Films fühlt und welche Eigenschaften sie hat.
- Trage in Kreis 2 ein, welche Merkmale Suzus Avatar durch den biometrischen Abgleich erhält.
- Trage in Kreis 3 ein, wie Suzu sich am Ende des Films fühlt und wie sie sich durch ihren Avatar verändert hat.



Besprecht gemeinsam:

- Welche Rolle spielt der Avatar für Suzus Entwicklung?
- Wenn es den Avatar nicht gegeben hätte: Wodurch oder durch wen hätte eine ähnliche Entwicklung angestoßen werden können?

b) Andere Figuren und ihre Avatare

Beschreibe: Welche Eigenschaften/Merkmale, die verborgen waren, bringen die Avatare der folgenden Figuren aus BELLE ans Licht?



Wie könnten die Menschen zu den folgenden Avataren aussehen? Zeichne die Figuren im Anime-Stil.



c) Die Möglichkeit, online ein anderer Mensch zu sein

Zähle Gründe auf, weshalb Menschen online in andere Rollen schlüpfen. Unterstreiche positive Möglichkeiten solcher alternativer Identitäten mit grüner Farbe, negative Möglichkeiten mit roter Farbe.

Diskutiert gemeinsam: Welche dieser Aspekte kommen in BELLE zur Sprache?

d) Avatare als freie Erfindungen oder als virtuelle Spiegelbilder?

Welcher Gedanke gefällt dir besser: Dass du für eine virtuelle Welt einen Avatar frei erfinden kannst – oder dass ein Avatar auf der Basis deiner realen Eigenschaften erschaffen wird? Begründe deine Antwort und beziehe dich auch auf das folgende Versprechen von U:

Du wirst U sein. U wird du sein. U wird alles sein.
U ist eine andere Realität. AS ist ein anderes Du.
In der Realität kann man nicht neu anfangen. Bei U ist das möglich.
Hier kannst du als ein anderes Du leben. Hier kannst du ein neues Leben beginnen.
Hier kannst du die Welt verändern.

e) Wenn du eine Einladung nach U erhalten würdest ...

Wie könnte dein Avatar aussehen, wenn du eine Einladung nach U erhalten würdest? Welche Eigenschaften hätte dieser und was könntest du von ihm lernen?

- Teile ein DIN A3-Blatt in zwei Hälften.
- Zeichne in die linke Hälfte einen Umriss von dir. Trage in diesen Umriss Begriffe ein, die dich charakterisieren.
- Zeichne in die rechte Hälfte ein detailliertes Bild deines Avatars in U und versuche, dessen Charaktereigenschaften etwa durch die Körperhaltung zum Ausdruck zu bringen.

Aufgabenblock 4: Die Geschichte von Suzu

a) Suzu zu Beginn und am Ende des Films – in Bildern

Beschreibe, was die folgenden Bilder über Suzus Gefühle zu Beginn des Films und am Ende des Films aussagen. Achte auch auf die Farbgestaltung, die Blickrichtungen sowie was im Bildhintergrund zu sehen ist und welche Bedeutung dies hat.



1



2

b) Eine Schlüsselszene

Eine Schlüsselszene von BELLE ist der Auftritt von Suzu in U ohne ihren Belle-Avatar. Seht euch diese Szene noch einmal im Unterricht auf DVD oder Blu-ray an (etwa ab Minute 93).



1



2

Besprecht in Kleingruppen:

- Welche Bedeutung hat es, dass Suzu in dieser Szene nicht als Belle auftritt?
- Achtet auf den Liedtext. Fasst in eigenen Worten zusammen, worüber Suzu in ihrem Lied erzählt. Wie ergänzen die Bilder 1 und 2 den Liedtext?
- Welche Bedeutung haben die Rückblenden?
- Was wird Suzu im Laufe des Lieds bewusst?
- Welchen großen Entwicklungsschritt geht Suzu durch diesen Auftritt? Warum war ihr dieser durch ihr Verhalten zuvor immer verschlossen?
- Was für ein Zeichen setzt sie durch diesen Auftritt? Welche Botschaft will Suzu Kei durch ihren Auftritt vermitteln?

Aufgabenblock 5: Für andere da sein

Für andere da sein und andere zu beschützen ist ein Leitthema von BELLE. Erläutere knapp anhand der folgenden Standfotos, in welchen Beziehungen der Film darüber erzählt.



1



2



3



4



5



6

Besprecht gemeinsam: Welche anderen Szenen zu diesem Thema fallen euch ein?

Aufgabenblock 6: Filmgenre und Erzählform

a) Vier Genres, ein Film

Mamoru Hosoda ist bekannt dafür, in seinen Filmen Elemente aus ganz unterschiedlichen Filmgenres miteinander zu verknüpfen. Notiere in Stichpunkten, welche Handlungselemente aus BELLE zu den folgenden Genres passen.

Jugendfilm	Märchen
Science Fiction	Musical

b) „Slice of Life“

In Manga und Anime hat sich eine besondere Erzählform entwickelt: Slice of Life („ein Ausschnitt aus einem Leben“). Darunter versteht man Serien oder Filme, die sich ganz der unaufgeregten Beobachtung von Alltagssituationen widmen und auf spektakuläre Szenen verzichten. Stattdessen wird versucht, Stimmungen zu vermitteln und den Blick des Publikums auf Details zu lenken.

Seht euch die Filmszene noch einmal an, in der Suzu am Fluss entlanggeht und zum ersten Mal das Lied für das Biest singt.

Die Filmszene „Slice of Life“ kann für Unterrichtszwecke unter <https://youtu.be/GUv41KdLUSs> gestreamt werden.

Besprecht gemeinsam:

- Was passiert in dieser Szene?
- Worauf wird euer Blick gelenkt? Welche Bedeutung hat das Gezeigte?
- In welchem Zusammenhang stehen die Bilder, die hier aufeinander folgen? Ist es für das Verständnis der Szene wichtig, all diese zu zeigen?
- Wie wirken die Bilder auf euch? Wie wirkt die gesamte Szene?

Aufgabenblock 7: Anime mit globalen Einflüssen

Außerhalb von Japan ist der Begriff Anime eine Bezeichnung für Animationsfilme und -serien, die in Japan produziert wurden. Dadurch soll ausgedrückt werden, dass diese einen ganz eigenen Stil und eine eigene Animationstradition haben und sich deutlich von Animationsfilmen und -serien aus anderen Ländern unterscheiden. Der Regisseur Mamoru Hosoda hat bei der Produktion bewusst den Kontakt zu Filmmacher*innen und Künstler*innen aus anderen Ländern gesucht. BELLE öffnet sich dadurch auch für neue gestalterische Einflüsse.

a) Anime-Stil in der realen Welt, Disney-Stil in U

Die reale Welt in BELLE sollte im typischen Stil von Anime gestaltet werden. In der virtuellen Welt U hingegen sollte es Anklänge an Disney-Filme geben. Für das Design der Figuren in U, vor allem von Belle, wurde daher der aus Südkorea stammende Jin Kim engagiert. Jin Kim ist bekannt für seine modernen Figurentwürfe für Disney-Animationsfilme. Er hat etwa an RAPUNZEL, BAYMAX, DIE EISKÖNIGIN oder ENCANTO mitgearbeitet.

Welche Unterschiede in der Gestaltung von Belle und Suzu kannst du auf den folgenden Fotos erkennen? Woran ist bei Belle der Disney-Stil zu erkennen, woran bei Suzu der Anime-Stil? Achte etwa auf die Größe der Augen, die Schattierungen sowie den Detailreichtum der Gesichtszüge.

Belle im Disney-Stil



1

Suzu im Anime-Stil



2



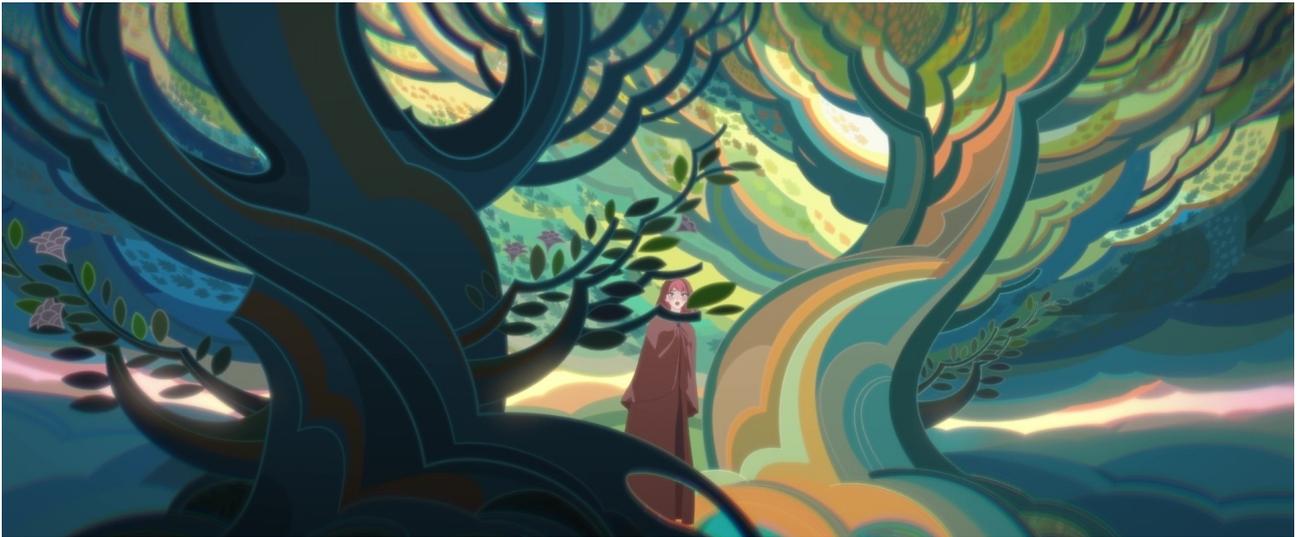
Konzeptzeichnung von Jin Kim

b) Zusammenarbeit mit Cartoon Saloon (Irland)

Der Weg zum Schloss des Biests in U wurde von Tomm Moore und Ross Stewart vom irischen Animationsstudio Cartoon Saloon gestaltet. Unter der Regie von Tomm Moore (und der Mitarbeit von Ross Stewart) entstanden dort in den vergangenen Jahren die oscarnominierten Zeichentrickfilm DAS GEHEIMNIS VON KELLS, DIE MELODIE DES MEERES und WOLFWALKERS.

Vergleicht in Kleingruppen die Standfotos aus BELLE (oben) und DIE MELODIE DES MEERES (unten).

- Welche Ähnlichkeiten im Zeichenstil und in der Bildgestaltung gibt es auf beiden Bildern?
- Wie wirkt die Welt, die durch diesen Zeichenstil entsteht?
- Warum passt diese Darstellung in die virtuelle Welt U?



Standfoto aus BELLE; ©2021 STUDIO CHIZU



Standfoto aus DIE MELODIE DES MEERES; SONG OF THE SEA © 2014