

Filmpädagogische Begleitmaterialien für den Schulunterricht

SUMMER WARS



SUMMER WARS – Stab, Mitwirkende, Filmpädagogik

Samâ wôzu

Japan 2009, 114 Min.

Kinostart in Deutschland: 12.08.2010, AV Visionen Filmverleih

Regie	Mamoru Hosoda
Buch	Satoko Okudera
Kamera	Yukihiro Masumoto
Montage	Shigeru Nishiyama
Character Design	Yoshiyuki Sadamoto
Musik	Akihiko Matsumoto

Pädagogische Altersempfehlung	ab 14 Jahren; ab 9. Klasse
Themen	Familie, Solidarität, Tradition und Moderne, Internet und soziale Netzwerke, Japan, Anime
Anknüpfungspunkte für Schulfächer	Deutsch, Religion/Ethik, Kunst

Aufbau und Ziel dieser Begleitmaterialien

Diese Begleitmaterialien geben Anregungen, wie der japanische Animationsfilm SUMMER WARS im Schulunterricht eingesetzt werden kann. Einem knappen Abriss des Inhalts sowie einer Vorstellung der Hauptfiguren folgt eine Darstellung ausgewählter Themen des Films. Arbeitsblätter ergänzen die Materialien und können als Kopiervorlagen für die Nachbesprechung im Unterricht dienen.

Eine inhaltliche Auseinandersetzung ist dabei ebenso wichtig wie eine Beschäftigung mit der filmischen Gestaltung, durch die die Wahrnehmung sensibilisiert werden soll. Die Arbeitsaufgaben zielen auf ein Verständnis der Handlung und Struktur von SUMMER WARS. Sie dienen nicht der Überprüfung abfragbaren Wissens, sondern setzen vielmehr an der Lebenserfahrung und persönlichen Lebensgestaltung der Jugendlichen an und sollen die Meinungsbildung unterstützen.

Überblick: Eine romantische Science-Fiction-Familiengeschichte

Erst zu spät merkt der 17-jährige Kenji, auf was für einen Ferienjob er sich da eingelassen hat. Eigentlich sollte er Natsuki, auf die alle Jungs der Schule ein Auge geworfen haben, nur aufs Land begleiten. Doch nun muss er dort vor der versammelten Familie von Natsuki ihren Freund spielen. Natsuki hat sich dies gewünscht, um ihrer Oma eine Freude zu machen. Denn deren 90. Geburtstag steht bevor und soll groß gefeiert werden. Plötzlich allerdings gerät alles durcheinander: Das Mathegenie Kenji knackt versehentlich einen wichtigen Code und ermöglicht es dadurch einer Künstlichen Intelligenz, sämtliche Accounts eines großen Computernetzwerks – von Privatpersonen bis zu militärischen Einheiten – unter Kontrolle zu bringen. Nur wenn die zerstrittenen Familienmitglieder wieder zueinander finden und auch Kenji den Rücken stärken, können sie diesen Schaden wieder gut machen.

Familienstreitigkeiten, romantisches Schwärmen, Cyberkriminalität und Künstliche Intelligenzen – solche scheinbar unvereinbaren Handlungsstränge verknüpft Mamoru Hosoda zu einem furiosen Animationsfilm für Jugendliche und Erwachsene und sprengt damit jegliche Genre Grenzen. Gestalterisch folgt der Anime dabei der japanischen Animations- und Erzähltradition, in der rasante Action Hand in Hand mit kontemplativen Szenen geht und bis ins Slapstickhafte überzeichnete Gestik und Mimik Gefühle und Stimmungen auf den Punkt bringt. Dennoch bleiben die Figuren ambivalent und vielschichtig. Auffallend ist auch der Gegensatz zwischen der künstlichen, kunterbunten Cyberwelt – im Film OZ genannt – und dem beschaulichen Leben auf dem Land in der japanischen Präfektur Nagano. So stellt Hosoda symbolisch die technisierte Moderne und die traditionelle Lebensweise gegenüber und macht aus seinem Abenteuerfilm auch eine Parabel über die Situation der Menschen im gegenwärtigen Japan.

Gerade durch die genannten Gegensätze zwischen Stadt und Land sowie Moderne und Tradition bietet SUMMER WARS zahlreiche Anknüpfungspunkte für eine landeskundliche Beschäftigung mit Japan, die sich aber auch auf andere Länder übertragen lässt. Einen besonderen Stellenwert nimmt dabei die Familie ein, die hier als stärkste Bande allen Widerständen trotzen kann. Vertraut und aus dem Alltag bekannt dürfte Schülern/innen auch der Aspekt des Identitätsdiebstahls sein, der schließlich in dem Handlungsstrang um die Cyberwelt OZ aufgegriffen wird, einer hypermodernen Version virtueller Onlinerollenspiele (MMORPG) wie Second Life und sozialer Communities wie Facebook. Deutlich zeigt sich in dieser fiktiven Welt, welche fatalen Folgen die Abhängigkeit von der faszinierenden Technik auch haben kann. Vor allem in Kunst kann der typische Animationsstil mit den flächigen Figuren und den detaillierten Hintergründen besprochen und auch mit westlichen Produktionen verglichen werden. Darüber hinaus wurde die Darstellung der Cyberwelt OZ inspiriert von dem japanischen Künstler Takashi Murakami und weist so einen direkten Bezug zur bildenden Kunst auf.

(Quelle: Vision Kino Filmtipp – www.visionkino.de – ©)
Vision Kino 2010; Autor: Stefan Stiletto

Eine exemplarische Übersicht über Fächerbezüge finden Sie in der folgenden Tabelle.

Schulfach	Thema
Deutsch	Analysieren und Bewerten Argumentieren Filmische Gestaltungsmittel Genre-Betrachtungen: Science Fiction, Komödie, Romanze
Ethik/Religion	Leben zwischen Tradition und Moderne Familie Heldenbilder Kommunikation/Kommunikationstechnologien
Kunst	Bildgestaltung und Bildwirkung Filmische Gestaltungsmittel Bildanalyse Stilmittel japanischer Animationsfilme Japanische zeitgenössische Kunst: Takashi Murakami

Die Figuren

Kenji KOISO

Der 17-jährige Kenji besucht die zweite Stufe der Kuonji-Oberschule in Tokio. Als naturwissenschaftlich begabter Junge ist er Mitglied im Physikklub. Zusammen mit seinem Freund Takashi Sakuma jobbt er in der Systeminspektion und -wartung von OZ. Er hat es zwar knapp verpasst, Japans Vertreter bei der Mathe-Olympiade zu werden, trotzdem hat er hervorragende analytische Fähigkeiten, was Zahlen und Ziffern angeht. Dieses Talent ist der Schlüssel zur Rettung der Welt.

Natsuki SHINOHARA

Die 18-jährige Natsuki geht in die dritte Stufe der Kuonji-Oberschule und ist die Urenkelin von Sakae Jinnouchi. Als ihre Oma Sakae krank war, hat Natsuki versprochen, ihr nächstes Mal ihren Freund vorzustellen. Deshalb gibt sie Kenji vor ihrer Familie als ihren Verlobten aus. Auf den ersten Blick wirkt sie sehr selbstsicher und resolut, aber gegenüber Wabisuke, den sie bewundert, seit sie klein ist, kommt ihre eher kindliche Seite zum Vorschein. Sie scheut aber keinen Wettkampf und hilft mit ihrem Talent im Hanafuda-Spielen der ganzen Welt aus der Klemme.

Sakae JINNOUCHI

Sakae ist das Oberhaupt der Familie Jinnouchi, deren Stammbaum bis ins 16. Jahrhundert zurückgeht, und wird in Kürze ihren 90. Geburtstag feiern. Sie ist sehr entschlossen und urteilt streng über ihre Mitmenschen, ist auf der anderen Seite aber auch sehr warmherzig. Sie nahm zum Beispiel Wabisuke, den unehelichen Sohn ihres Mannes, in ihre Familie und in ihr Herz auf, und auch Kenji gegenüber ist sie sehr liebenswürdig.

Kazuma IKEZAWA

Der 13-jährige Kazuma wurde früher in der Schule gehänselt, sein Großvater Mansuke hat ihn aber dann über OZ in die Geheimnisse des Shôrinji-Kenpô eingeweiht. Er hat seine Kenntnisse im Shôrinji-Kenpô auch dazu genutzt, um ein Weltklasse-Champion in PC-Kampfspielen zu werden; in OZ ist er schon seit langem als King Kazma berühmt.

Wabisuke JINNOUCHI

Der uneheliche Sohn von Tokuei Jinnouchi, dem vorherigen Familienoberhaupt, wurde adoptiert. Fast alle seine Verwandten behandeln ihn ziemlich kühl. Wabisuke ist mit dem gesamten Vermögen der Familie abgehauen und hat zehn Jahre lang nichts von sich hören lassen. Jetzt kehrt er jedoch zum 90. Geburtstag von Oma Sakae zurück. Er gesteht, dass er das gestohlene Geld in Amerika in seine Forschungsarbeit über eine Künstliche Intelligenz gesteckt und Love Machine entwickelt hat, um Oma Sakaes Anerkennung zurückzugewinnen.

Love Machine

Love Machine ist eine Künstliche Intelligenz, die plötzlich in der virtuellen Welt von OZ auftaucht. Sie verfügt über mächtige Hacker-Fähigkeiten, mit denen sie auch in die Netzwerke der lebenswichtigen Versorgungssysteme für Wasser, Elektrizität und Gas, der Verkehrssicherungs- und Notrufsysteme und sogar ins militärische Kommunikationsnetzwerk eindringen kann.

(Quelle: Booklet der DVD Deluxe Edition ©)

Themen in SUMMER WARS

Ein Familien-Film

Es gibt keinen einzelnen Helden, sondern man erreicht alles im Team. Das fand ich total japanisch. Und ich dachte, es wäre interessant, wenn dieses Team die Verwandtschaft wäre und diese Verwandtschaft die Welt retten würde; dies wurde zur Grundidee für den Film.

Mamoru Hosoda

Obwohl SUMMER WARS in der nahen Zukunft spielt und auf Elemente des Science-Fiction-Genres zurückgreift, ist es vor allem ein Film über eine Familie geworden. Insgesamt 28 Familienmitglieder lässt Hosoda auftreten und verleiht dabei jedem einzelnen seinen eigenen Charakter. Kleinkinder, Teenager, Twens, Mittdreißiger ebenso wie Oma Sakae mit ihren inzwischen 90 Jahren – an Identifikationsfiguren herrscht in SUMMER WARS kein Mangel. Gerade durch und an ihren jeweiligen Eigenheiten entzünden sich immer wieder Reibereien, wie sie in einer Familie eben typisch sind. Streit und Versöhnung, Zerwürfnis und Zusammenhalt – die Großfamilie Jinnouchi bildet ein wunderbares, völlig unverzerrtes Spiegelbild einer modernen Familie.

Doch trotz aller Unstimmigkeiten werden sie in SUMMER WARS dennoch nach und nach zu einer Einheit, die sich gemeinsam für die einzelnen Mitglieder stark macht. So wird auch Natsuki ihre Notlüge von der Verlobung mit Kenji verziehen und Wabisuke, der abtrünnige Verwandte, wird wieder als Teil der Familie akzeptiert – so wie es der Wunsch der Oma war.

Obgleich sich im Hintergrund ein epischer Konflikt entwickelt, stellt Hosoda die Familie immer in den Mittelpunkt. Dabei gelingt es ihm sogar, auch von dem Tod eines Familienmitglieds ernsthaft zu erzählen: Im Laufe der Handlung verstirbt die von allen geliebte Großmutter. Auch die Trauer um sie ist es, die die Familie schließlich zusammenführt.

Ganz normale Helden

Bisher besaßen die Leute, die in den Actionfilmen kämpften, meist übernatürliche Kräfte oder sie waren Mitglieder von SWAT-Teams, auf jeden Fall verfügten sie alle über irgendwelche speziellen Fähigkeiten. Doch als ich *Second Life* sah, da dachte ich mir: Wenn sie es mit einem Avatar tun, dann können ja auch ganz gewöhnliche Leute kämpfen. Zudem brauchte es in den bisherigen Actionfilmen immer eine bestimmte Schlüsselfigur, der die Ursachen für das Problem erklärt und den Leuten sagt, was sie nun tun sollten. Heutzutage hingegen verlässt man sich zuerst einmal auf das Internet. Anders gesagt: Das, was man früher einen Experten gefragt hätte, kann man heutzutage im Internet die ganze Welt fragen. Und dies brachte mich dann auf den Gedanken, dass man vielleicht auch ganz gut kämpfen könnte, wenn sich verschiedenstes Wissen oder Erfahrungen, über die die Hauptperson des Films selbst nicht verfügt, über das Netzwerk der Verwandtschaft zusammenfinden.

Mamoru Hosoda

Die Hauptfigur Kenji ist auf den ersten Blick nichts Besonderes. Er ist ein ganz normaler Schüler, der schüchtern und zurückhaltend ist und sich zudem auch noch für Mathematik interessiert. Ein echter Langweiler, kein Superheld. Auch Natsukis Familie besteht aus Durchschnittsmenschen. Hier versammeln sich ein Polizist, ein Feuerwehrmann, ein Fischer, ein Computerfachhändler, ein Arzt und viele andere mit ganz gewöhnlichen Berufen. Nicht einer hat Superkräfte, keiner glänzt durch Heldenmut oder besondere Brillanz, genauso wenig sind es Menschen ohne Ecken und Kanten. Sie sind eifersüchtig, neugierig, vorlaut und auch mal gehässig. Doch als sie sich der Bedrohung durch die Künstliche Intelligenz Love Machine gegenüber sehen, wird jeder von ihnen zu einem bedeutenden Rädchen, ohne das nichts mehr geht. Jedes Talent, so lautet die Botschaft, ist zu etwas gut, keine Begabung langweilig oder gar unnütz. Es kommt nur darauf an, auf seine Stärken zu vertrauen und sie zum Nutzen aller einzusetzen. Dann kann jeder ein Held sein.

> Aufgabenblock 1: Reale und virtuelle Netzwerke

Tradition und Moderne

Hosoda zeigt in *SUMMER WARS* immer wieder das Nebeneinander von Tradition und Moderne. Dies zeigt sich bereits bei der Wahl des Schauplatzes. Das Haus der Familie Jinnouchi liegt in Ueda in der Präfektur Nagano. Dort hatte der Familienclan Sanada einst die Burg Ueda errichtet. Der Sanada-Clan war eine berühmte Samurai-Familie und zweifellos die historische Vorlage für die Familie Jinnouchi. Nicht nur im Film selbst ist die Familie daher traditionsbewusst und auf ihre Wurzeln stolz, was auch durch die Ausstattung im Haus erkennbar ist. Wenn Onkel Mansuke von der großen Schlacht in Ueda zu erzählen beginnt, thematisiert der Film in selbstreflexiver Manier die Situation der Familie – und später wird ein strategischer historischer Trick gar nach OZ übertragen, um Love Machine unter Kontrolle zu bringen.

So deutlich das idyllisch gelegene Landhaus der Familie Jinnouchi auch der Großstadt oder gar OZ gegenübergestellt wird, so viele Berührungspunkte gibt es dennoch: Selbstverständlich sind auch die Familienmitglieder dort nicht abgeschnitten, sondern via Internet, Telefon und Fernsehen ständig mit der Außenwelt verbunden. Technik und Tradition schließen sich nicht aus. Sie ergänzen sich.

Zu einem ironischen Höhepunkt führt dies im Falle des traditionellen japanischen Kartenspiels Hanafuda, das in *SUMMER WARS* in der Koi Koi-Variante gespielt wird. Dieses entstand in der späten Edo-Zeit (im 18. und 19. Jahrhundert), zeichnet sich durch relativ einfache Regeln aus und war beim einfachen Volk weit verbreitet und beliebt. Um zu gewinnen, sind die Faktoren Glück und Instinkt wichtiger als Strategie und Punkte zählen. Ausgerechnet mit diesem traditionellen Kartenspiel tritt

Natsuki schließlich in der virtuellen Welt OZ gegen die Künstliche Intelligenz an. Menschliches Glück – verbunden mit der Unterstützung von vielen Menschen weltweit, die Natsuki ihren Account bei diesem Wettkampf überlassen und sie somit stärken – triumphiert über maschinelle Berechenbarkeit; Tradition und Solidarität siegt über ein nicht-körperliches künstliches Geschöpf.

Spiegelbild unserer modernen Informationsgesellschaft

Eine Geschichte über eine Großfamilie, die sich plötzlich der Herausforderung einer globalen Krise des Internets der Zukunft gegenüber sieht.

Mamoru Hosoda

In SUMMER WARS findet so auf zahlreichen Ebenen eine Reflexion über die Realität statt. Genauso, wie die älteren Mitglieder aus Natsukis Familie der Tradition verbunden und in ihr verhaftet sind, sind die jungen ganz selbstverständlich moderne Mediennutzer und bewegen sich völlig natürlich mit ihren Avataren in der virtuellen Welt OZ. Sie besitzen Computer, Smartphones, bewegen sich in sozialen Netzwerken und tun all die Dinge, die Teenager von heute eben tun. Nach eigenen Worten hat sich Hosoda dabei vor allem von der amerikanischen, virtuellen Plattform Second Life inspirieren lassen, Parallelen zu Facebook oder Plattformen wie SchülerVZ und StudiVZ sind aber ebenfalls leicht erkennbar. SUMMER WARS stellt so die Frage nach dem Umgang mit dem Internet, macht die Gefahr sichtbar, die entsteht, wenn zu viele Kompetenzen auf Maschinen, auf Nutzerkonten übertragen werden oder verantwortungslos mit Informationen umgegangen wird. Damit wird der Anime auch zum Spiegelbild der modernen Informationsgesellschaft, die nicht nur abgebildet, sondern auch kritisch hinterfragt wird.

Neben dem Identitätsdiebstahl, mit dem Kenji konfrontiert wird und der ihn beinahe in große Schwierigkeiten bringt, werden auch terroristische Bedrohungsszenarien thematisiert, wenn etwa die tatsächlich existierende japanische Raumsonde Hayabusa von der Künstlichen Intelligenz Love Machine gekapert wird, um gezielt über einem Atomkraftwerk zum Absturz gebracht zu werden. Wie bedeutsam die Macht über Computernetzwerke letztlich ist, wurde erst 2010 besonders deutlich, zum einen durch die Berichterstattung über den Virus Stuxnet, zum anderen über die Auseinandersetzungen um Internetsperren, die zuletzt durch die Wikileaks-Enthüllungen angestoßen wurden.

> Aufgabenblock 2: Tradition und Moderne

Filmische Gestaltung

Was zeichnet Animes aus?

Animationsfilme aus Japan, so genannte Animes, zeichnen sich nicht nur durch oftmals ernstere Themen und komplexere Handlungsstränge als westliche Animationsfilme für Kinder und Jugendliche aus, sondern auch durch ihren visuellen Stil.

Einige besondere Merkmale von Animes veranschaulichen die folgenden Standfotos aus SUMMER WARS exemplarisch. Diese finden Sie auch ohne Erläuterungen als Arbeitsblatt für die Schüler/innen.

> Aufgabenblock 3: Typische Stilmittel in Animes



Abstrakte Figuren – detaillierte Hintergründe

Die Figuren bestehen nur aus klaren Linien und wirken sehr flächig. Bei SUMMER WARS wurde sogar auf jegliche Schattenwürfe verzichtet. Damit erhalten insbesondere die Gesichter eine größere Offenheit und laden zur Identifikation ein. Die Hintergrundzeichnungen sind im Gegenzug äußerst realistisch und detailreich. Sie wirken plastisch und greifbar – wodurch der Kontrast zwischen handelnden Figuren und Hintergrund zudem verstärkt wird.



Ausdrucksstarke Augen

Animefiguren sind bekannt durch ihre großen (und runden) Augen. Die überdurchschnittliche Größe erlaubt es den Zeichnern/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 Mangas werden japanische Comics bezeichnet). Tezuka wiederum soll dazu von den Filmen von Walt Disney inspiriert worden sein.





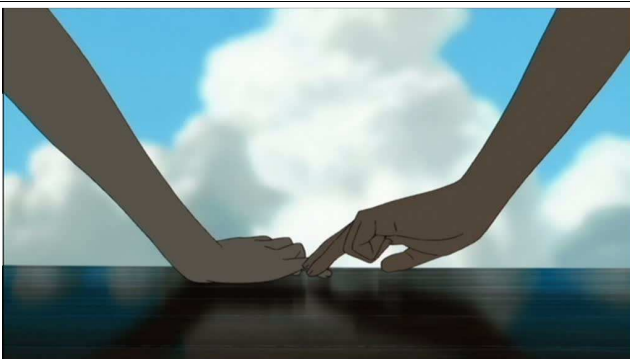
Speedlines

Eine Technik, die insbesondere aus japanischen Comics bekannt ist. Langgezogene Linien simulieren Bewegung und Geschwindigkeit – wie hier, als Kenjis Avatar von Love Machine angegriffen wird.



Tod und Nacktheit

Im Gegensatz zu vielen westlichen Animationsfilmen, die sich bereits an Kinder und Jugendliche richten, sind Tod und Nacktheit in Animes keine Tabus. Der Umgang erfolgt vielmehr selbstverständlich und nicht plakativ – wie in SUMMER WARS der Tod der Großmutter oder die kurze Szene, die Natsuki beim gemeinsamen Bad mit ihren Neffen zeigt. Nacktheit in solchen nicht-sexuellen Kontexten ist nicht anstößig oder voyeuristisch.



Ruhige, kontemplative Szenen vs. Action

Animes sind oftmals aufgrund ihrer rasant geschnittenen Actionszenen in Verruf geraten. Dabei werden gerade dynamische Szenen zumeist auch durch sehr ruhige, teils kontemplative Szenen und Stimmungsbilder konterkariert – wie hier etwa, als Natsuki um ihre Großmutter trauert und Kenji ihr zögerlich die Hand reicht.



Übersteigerung und Slapstick

Bisweilen werden die Mimik und Gestik mancher Figuren bis ins Slapstickhafte überzeichnet. Dies widerspricht einer realistischen Darstellung, dient aber dazu, eine Handlung durch eine Pose exakt auf den Punkt zu bringen – wie hier das Verhalten des überdrehten, impulsiv-tolpatschigen Polizisten. Diese Technik wird insbesondere in Mangas verwendet.



Typische „Codes“: Anstrengung

Im Laufe der Zeit haben sich Darstellungs-„Codes“ für bestimmte Gefühle durchgesetzt, die für die Zuschauer/innen schnell erkennbar und verständlich sind. Als Zeichen für Anstrengung etwa sieht man in den Gesichtern der Figuren deutlich große Schweißperlen.



Typische „Codes“: Scham

Ebenfalls leicht verständlich ist das Erröten als Zeichen für Scham.



Typische „Codes“: Peinlichkeit

Die Handbewegung zum Kopf, meist in Verbindung mit einem gesenkten Blick, signalisiert Peinlichkeit.



Typische „Codes“: Entsetzen/Ärger

Kleine Pupillen zeigen, dass die Figur sich ärgert oder entsetzt ist.



Typische „Codes“: Sexuelle Erregung

Nicht mehr ohne Vorwissen zu deuten ist das häufig verwendete Nasenbluten, das sexuelle Erregung andeutet. Die Szene wirkt dadurch dennoch nicht anstößig.

Die Darstellung von OZ in SUMMER WARS

Die virtuelle Welt OZ erinnert an die Kunstwerke von Takashi Murakami, dem erfolgreichsten zeitgenössischen Künstler Japans. Die Ähnlichkeit mag Zufall sein, denn schließlich ist Murakamis Inspirationsquelle die Subkultur der Mangas, der Videospiele und der Konsum-Ästhetik. So wirken die Avatare der Welt OZ kindlich und freundlich und sehen aus wie Spielfiguren und Stofftiere aus dem Kinderzimmer. Gleichzeitig haben sie auch etwas Abstoßendes, wie Love Machine, oder etwas Gefährliches, wie King Kazma: Eine neue Form von Pop-Art, basierend auf der Pop-Kultur von Kindern.

Murakami selbst nennt seine Kunst Superflat. Damit bezieht er sich auf die in seinen Bildern fehlende Perspektive beziehungsweise Tiefe. In seinem Buch „The Meaning of the Nonsense of the Meaning“ formuliert er darüber hinaus Superflat als philosophische Theorie über die japanische Kultur.

Aufgabenblock 1: Reale und virtuelle Netzwerke

In naher Zukunft

OZ ist im Film SUMMER WARS die futuristische Version eines sozialen, virtuellen Netzwerks wie Facebook oder SchülerVZ. Manches, was in OZ möglich ist, ist in Wirklichkeit noch Zukunftsmusik. Manches aber gibt es bereits so oder in ähnlicher Form.

- Was wirkt vertraut an der Darstellung und den Funktionen von OZ?
- Welche Rolle spielen soziale Netzwerke in deinem Leben? In welchen Netzwerken bist du angemeldet? Und wie oft nutzt du sie?

Das Leben der Menschen in SUMMER WARS steht Kopf, als die Künstliche Intelligenz OZ übernimmt.

- Wie würde sich dein Leben verändern, wenn du keinen Zugriff mehr auf deine Nutzerkonten hättest?
- Welche Gefahren könnten sich ergeben, wenn eine andere Person Zugriff auf deine Daten erhält?
- OZ wird nicht nur von Privatpersonen genutzt, sondern auch von Unternehmen, Regierungen, Forschungseinrichtungen. Welche Bedrohungssituationen, die in SUMMER WARS gezeigt werden, hältst du für real?

Soziale Netzwerke – im virtuellen Raum und im Real Life

In SUMMER WARS wird dem Computernetzwerk OZ ein anderes Netzwerk gegenübergestellt: eine Großfamilie.

- Beurteile diese Gegenüberstellung.
- Welche Chancen schreibt der Film realen beziehungsweise virtuellen Netzwerken zu?
- Welche „Störungen“ dieser Netzwerke beschreibt der Film in der Realität, welche in OZ? Wie gelingt es den Beteiligten, die Konflikte beizulegen?

Technikangst oder Technikbegeisterung

Viele Animes zeigen sowohl die Chancen neuer Technologien als auch deren Gefahren. Sie vermischen Technikangst und Technikbegeisterung.

- Suche anhand von Beispielen aus SUMMER WARS nach Belegen für diese Angst oder Faszination.
- Welche Haltung vertritt deiner Meinung nach der Regisseur? Begründe deine Antwort.

Aufgabenblock 2: Tradition und Moderne

Modern und traditionell

Vor dem Kinobesuch:

- Sammelt in Kleingruppen Begriffe, die euch zum Thema „modernes Leben“ beziehungsweise „traditionelle Lebensweise“ einfallen. Tragt diese im Anschluss an der Tafel zusammen, diskutiert über die Zuordnungen und ergänzt eure Listen.

Nach dem Kinobesuch:

- Markiert Begriffe in eurer Auflistung, die auf das Leben der Familie Jinnouchi zutreffen. Beschreibt die Lebensweise der Familie in einem kurzen Text.

Der historische Hintergrund

Die Geschichte spielt in der Umgebung der Stadt Ueda in der Präfektur Nagano. Das Vorbild für die Familie Jinnouchi war der Clan der Sanada, der in Ueda, wo die Geschichte spielt, in der Zeit der Streitenden Reiche die Burg Ueda errichtete. Die Sanadas waren Gefolgsleute von Takeda Shingen. Nach dem Untergang des Takeda-Clans wechselten sie mehrmals ihre Residenz und bemühten sich, ihren Einfluss zu wahren. Angegriffen vom Tokugawaclan, kämpfte die unterbesetzte Burgbesatzung zusammen mit der Bevölkerung von Ueda und sie schafften es zweimal, die Angreifer zurückzutreiben; diese Ereignisse sind als die „Erste“ bzw. „Zweite Belagerung von Ueda“ berühmt geworden.

(Quelle: Booklet der DVD Deluxe Edition ©)

- Stellt dar, welche Parallelen SUMMER WARS zwischen der Geschichte und der erfundenen Handlung herstellt. Welche Wirkung ergibt sich daraus?
- Welche weiteren Einflüsse der Geschichte sind in SUMMER WARS erkennbar?

Drei Welten

SUMMER WARS spielt in drei „Welten“: im Landhaus der Familie Jinnouchi, in der Großstadt Tokio sowie in der virtuellen Welt OZ.

- Versuche, die folgenden Bilder aus dem Film dem Thema „Tradition“ oder dem Thema „Moderne“ zuzuordnen. Begründe deine Entscheidungen.
- Schneidet die Bilder aus und klebt sie auf eine Wandtafel. Sucht nach Aspekten, die diese Bilder miteinander verbinden. Stellt die Beziehungen durch Linien dar und beschreibe diese in Stichworten.



1



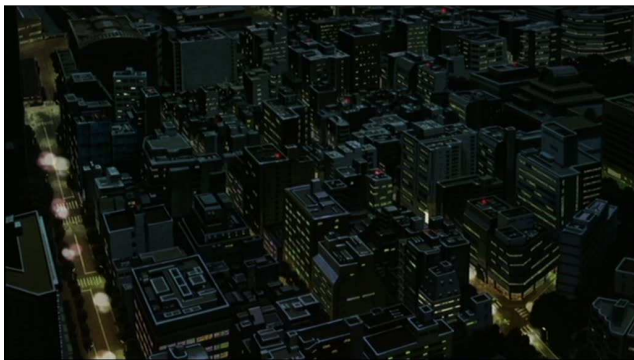
2



3



4



5



6



7



8

Was gefällt dir an diesen drei Welten jeweils gut? Was gefällt dir überhaupt nicht? Begründe deine Antwort.

- Recherchiere, welche Rolle das Nebeneinander von Tradition und Moderne in Japan hat. Suche in Zeitungen, Zeitschriften und im Internet nach Artikeln und Bildern.
- Wählt in der Klasse das aussagekräftigste Material aus und gestaltet daraus eine Informationswand.
- Stellt auf dieser auch Bezüge zu SUMMER WARS her.

Aufgabenblock 3: Typische Stilmittel in Animes



Beschreibe, wie sich die Darstellung von Figuren und Hintergründen unterscheidet.



Welche Wirkung haben die großen Augen der Figuren?

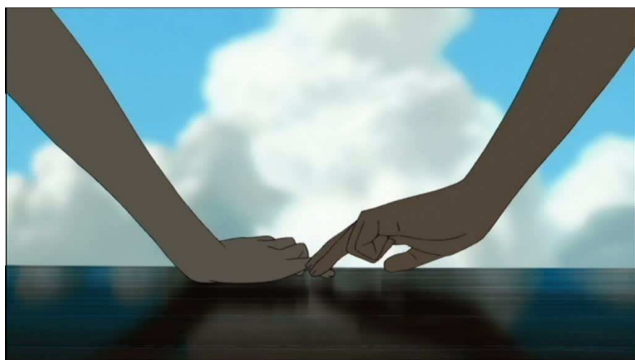




Was bedeuten die langgezogenen Linien? Woher sind diese bekannt?



Was ist ungewöhnlich an der Darstellung dieser beiden Bilder? Vergleiche diese mit anderen Animationsfilmen, die du kennst.



Was unterscheidet die Szenen, aus denen diese beiden Bilder stammen?



Welche Funktion haben solche slapstickhaften Bewegungen der Figuren?

Welches Gefühl wird hier gezeigt – und wodurch?

Welches Gefühl wird hier gezeigt – und wodurch?



Welches Gefühl wird hier gezeigt – und wodurch?



Welches Gefühl wird hier gezeigt – und wodurch?



Welches Gefühl wird hier gezeigt – und wodurch?

Impressum

Herausgeber:
AV Visionen GmbH
Spreeufer 5
10178 Berlin

Telefon: 030 – 847 12 27 - 04
Fax: 030 – 847 12 27 - 69
m.nowoczin@av-visionen.de
www.av-visionen.de

Bildnachweise:
AV Visionen GmbH

Texte:

Patrick Peltsch (Themen, Die Darstellung von OZ)
Stefan Stiletto (Stilmittel von Animes, Arbeitsblätter, Ergänzung Themen)
Weitere Texte wurden wie angegeben dem Booklet der DVD Deluxe Edition entnommen.

Medienpädagogische Beratung und Redaktion:
Stefan Stiletto
stiletto@filme-schoener-sehen.de