

SUZUME

REGIE Makoto Shinkai

DREHBUCH Makoto Shinkai

LAND, JAHR Japan 2022

GENRE Anime, Road-Movie, Fantasy

KINOSTART, VERLEIH 13. April 2023, Wild Bunch Germany



SCHULUNTERRICHT ab 9. Klasse

ALTERSEMPFEHLUNG ab 14 Jahre

UNTERRICHTSFÄCHER Deutsch, Kunst, Ethik, Religion

THEMEN Trauer, Familie, Freundschaft, Katastrophen, Religion, Fantasie

INHALT

Sofort weckt der junge Mann mit den langen Haaren das Interesse der 16-jährigen Suzume. Er sei auf der Suche nach einer Tür, verrät er ihr. Neugierig folgt sie ihm zu einem verfallenen Badehaus, in dem sich tatsächlich ein Türrahmen inmitten eines Raums befindet, öffnet die Tür und blickt in eine andere Welt. Kurze Zeit später wird Suzume Zeugin, wie Souta mit aller Kraft versucht, einen gigantischen Wurm daran zu hindern, durch die magische Tür in die Welt der Menschen zu gelangen. Bevor sie ihm helfen kann, die Tür wieder zu verschließen, löst der Wurm in der Umgebung bereits ein Erdbeben aus. Weil Suzume bei ihrem ersten Besuch versehentlich einen besonderen Stein versetzt hat, der sich in eine Katze verwandelt hat, drohen sich nun auch ähnliche Türen überall in Japan zu öffnen. Gemeinsam mit Souta, der von der Katze in einen dreibeinigen Stuhl verwandelt wird, muss sich Suzume auf den Weg machen, um das Unheil einzudämmen.

SUZUME

UMSETZUNG

SUZUME ist nach YOUR NAME und WEATHERING WITH YOU bereits der dritte Film, in dem sich Makoto Shinkai mit einem Katastrophenszenario beschäftigt. Dabei nimmt er in diesem Fall Bezug auf das verheerende Erdbeben, das sich 2011 in Japan ereignet hat. Allerdings verknüpft er dieses mit einer fantastischen Geschichte, die zugleich religiöse Züge aufweist. Bevor die Türen geschlossen werden können, spricht Souta ein Gebet für die Götter. Neben den actionreichen Szenen stehen gleichwertig auch ruhige Sequenzen, die im Alltag verwurzelt sind und atmosphärisch über Suzumes Vergangenheit erzählen. Insgesamt fällt vor allem auf, wie Shinkai erneut durch seine Bildgestaltung und Inszenierung die Nähe zum Realfilm sucht. Fotorealistisch wirken die Hintergründe, die in weiches Licht getaucht sind, das Spiel mit Tiefenschärfe imitiert einen „realen“ Kamerablick.



ANKNÜPFUNGSPUNKTE FÜR DIE PÄDAGOGISCHE ARBEIT

Während die offenen Türen und die Bedrohung durch den roten Wurm für äußere Spannung sorgen, steht im Kern des Films eine sehr persönliche Geschichte. Suzume hat den Verlust ihrer Mutter nicht überwunden, die in ihrer Kindheit bei einem Erdbeben ums Leben gekommen ist. Seither lebt sie bei ihrer Tante, die jedoch auch unzufrieden ist, weil sie sich überfordert fühlt und für ihre Nichte ihr eigenes Leben aufgegeben hat. Dieser Teil der Erzählung lädt zu einer Auseinandersetzung mit den Figuren, ihren Wünschen und Motiven ein. Dabei kann besonders betrachtet werden, welche Rolle das fantastische Setting bietet, um über die nachvollziehbaren authentischen Gefühlslagen der Figuren zu erzählen. Ebenso interessant ist es, typisch japanischen Elementen im Film nachzuspüren, etwa dem Einfluss des Shintoismus auf die Geschichte anhand der Darstellung von Gottheiten oder Toren. Darüber hinaus kann auch betrachtet werden, wie in Animes generell mit Katastrophen umgegangen wird, die Japan in der Realität getroffen haben – von dem Wiederhall des Atombombenabwurfs in AKIRA oder DIE LETZTEN GLÜHWÜRMCHEN bis hin zur Verarbeitung des Erdbebens und Tsunamis aus dem Jahr 2011 in SUZUME und anderen Werken Shinkais.

INFORMATIONEN <https://www.wildbunch-germany.de/movie/suzume>

LÄNGE, FORMAT 122 Minuten, digital, Farbe

FSK liegt noch nicht vor

SPRACHFASSUNG deutsche Fassung

FESTIVAL Internationale Filmfestspiele Berlin 2023: Silberner Bär für den Großen Preis der Jury