

*A r b e i t s h i l f e n*

# **Chihiros Reise ins Zauberland**



*Katholisches Filmwerk*

## **Chihiros Reise ins Zauberland (Sen to Chihiro no kamikakushi)**

Animationsfilm, 125 Min.

Japan/USA 2001

Regie: Hayao Miyazaki, Drehbuch: Hayao Miyazaki

Produktion: Toshio Suzuki (Studio Ghibli), Musik: Joe Hisaishi

Deutsche Sprecher: Sidonie von Krosigk (Chihiro), Nina Hagen (Yubaba, Zeniba), Tim Sander (Haku), Cosma Shiva Hagen (Lin) u. a.

### **Kurzcharakteristik**

Chihiro, ein zehnjähriges Mädchen, gerät durch die Neugier seiner Eltern in eine gefährliche und vielgestaltige Zauberwelt, in der es plötzlich auf sich allein gestellt ist. Nur wenn Chihiro dort Arbeit findet, kann sie überleben und darf darauf hoffen, ihre zur Strafe für Unbeherrschtheit in Mastschweine verwandelten Eltern zu retten. Dank einer Reihe ihr wohlgesinnter Helfer und ihrer eigenen Hartnäckigkeit, Gewitztheit und Großherzigkeit löst sie die Probleme, die sich ihr stellen und erwirbt sich im Zauberreich Anerkennung. Nach zahlreichen Abenteuern mit Göttern, Hexen, Drachen, Riesenbabys und anderen Wesen hat sie schließlich nicht nur einen Flussgott zum Freund gewonnen, sondern auch ihre Eltern befreit. Gemeinsam kehren sie in die normale Welt zurück.

### **Einsatzmöglichkeiten**

Hayao Miyasaki hat seinen Film nach eigenen Aussagen vor allem für junge Mädchen ab etwa zehn Jahren konzipiert, denn für Jungen dieses Alters gebe es genügend Bücher und Filme, die auf deren Nöte und Bedürfnisse eingingen. Mädchen zwischen zehn und zwölf Jahren dürf-

ten tatsächlich die Zielgruppe sein, die sich am besten mit Chihiro identifizieren und aus ihrer Geschichte lernen kann. Jungen mit Sinn für märchenhafte Erzählungen und spannende Action werden aber ebenfalls ihren Spaß dabei haben. Bei vielen Kindern kann durch ihre Kenntnis der Pokemon- und Digimon-Welten (Fernsehserien, Spiele) auch eine gewisse Vertrautheit mit Anime-Bildwelten und dem in *Chihiros Reise* häufigen Motiv der Metamorphose von einer Gestalt in eine andere vorausgesetzt werden.

Für Jugendliche ist *Chihiros Reise* vermutlich nur dann reizvoll, wenn sie sich ihr kindliches Herz bewahrt haben, einen Sinn für Ästhetik besitzen oder generell Interesse an (japanischen) Comics und Zeichentrickfilmen besitzen.

In Japan haben mehr als 21 Millionen Menschen aus allen Altersschichten *Chihiros Reise* im Kino gesehen. Ursache für diesen Erfolg ist nicht zuletzt die Affinität der japanischen Gesellschaft zur Comic-Kunst, die dort im Unterschied zu Deutschland in der Alltags-, aber auch in der Hochkultur ihren unbestrittenen Stellenwert besitzt. Die Verleihung des „Goldenen Bären“ (Berlinale 2002) und der Oscar für den besten ausländischen Film 2003 signalisieren auf diesem Hintergrund auch für uns, dass es sich bei Zeichentrickfilmen nicht von vornherein um „Kinderkram“ handeln muss.

Neben den Kindern sind deshalb Erwachsene, die für neue visuelle Erfahrungen und die Ausdrucksformen anderer Kulturen aufgeschlossen sind, eine zweite wichtige Zielgruppe. Für sie sind vor allem die künstlerischen Aspekte des Films von Interesse. *Chihiros Reise* kann dazu beitragen, Vorurteile und Vorbehalte gegen das Genre Zeichentrick abzubauen.

### **Schulischer Einsatz und Lehrplanhinweise**

Die Länge des Films steht einem Einsatz im regulären Schulunterricht prinzipiell entgegen. Weder eine Aufteilung auf mehrere Stunden noch das Vorführen von Ausschnitten können dem Anspruch des Films und seiner Aussage gerecht werden.

Besteht dagegen die Möglichkeit, *Chihiros Reise* im Rahmen eines Projekttags oder einer Schulfilmveranstaltung vorzuführen und in einem Begleitprogramm zu situieren, ergeben sich Anknüpfungspunkte für den Deutsch-, den Religions- und den Kunstunterricht, eventuell auch für das Fach Erdkunde (vgl. die Skizze eines Projekttags weiter unten).

## Inhalt

Chihiros Eltern sind umgezogen. Auf der Fahrt zu ihrer neuen Wohnung verfahren sie sich und stoßen auf einen heruntergekommenen Vergnügungspark. Trotz Chihiros heftigem Protest lassen sich der Vater und schließlich auch die Mutter nicht davon abhalten, weiter auf das Gelände vorzudringen. Als die Eltern sich an einer verlassenen Imbissstube hemmungslos mit Speisen vollzustopfen beginnen, werden sie zu Chihiros Entsetzen in Schweine verwandelt.

Chihiro ist in ein Zauberland geraten, das von der Hexe Yubaba beherrscht wird. Yubaba ist Chefin eines Badehauses, in das die Götter einkehren, um sich zu reinigen. Von Haku, einem Jungen, der sich ihrer annimmt, erfährt Chihiro, dass sie nur überleben kann, wenn sie im Zauberreich Arbeit findet. Hartnäckig besteht sie deshalb bei Kamachi, dem Aufseher über die Badeöfen und die Wasserzufuhr, auf einer Arbeit. Kamachi weist sie an die gerade durch ihr Riesenbaby genervte und deshalb abgelenkte Hexe Yubaba weiter, die Chihiro schließlich einen Arbeitsvertrag unterschreiben lässt und ihr den Namen Sen gibt. Wieder ist es Haku, der Chihiro vor Fehlern bewahrt und ihr einschärft, dass sie niemals ihren eigentlichen Namen vergessen darf, wenn sie das Zauberreich je wieder verlassen will.

Gemeinsam mit Lin, einem älteren Mädchen, muss Chihiro die größte und schmutzigste Badewanne im Haus reinigen. Als ein gewaltiger stinkender Faulgott erscheint, gelingt es Chihiro, den im Unrat gefangenen Flussdrachen zu befreien, der ihr zum Dank einen Kräuterkloß schenkt. Beim Kampf gegen die Schmutzfluten zahlt sich auch Chihiros Freundlichkeit gegenüber Ohngesicht aus, einer Art Geist, den sie bei Regen aus Mitleid ins Haus gelassen und der ihr für die Reinigung des Faulgotts notwendige Bäder beschafft hatte.

Aber Ohngesicht hat eine dunkle Seite. Auf die Gier der Badehausangestellten vertrauend, beginnt er, sie mit Gold zu bestechen und sich bedienen zu lassen. Obwohl er dabei auch einen Frosch und andere Hausangestellte verschlingt, hält das die Übrigen nicht davon ab, ihm in jeder Hinsicht zu Diensten zu sein. Nur Chihiro weist ihn ab. Sie brauche das Gold nicht.

Während Ohngesicht das Badehaus so in einen Goldrausch versetzt, ohne dass Yubaba die Macht besitzt, seinem Treiben Einhalt zu gebieten, entdeckt Chihiro, dass der in einen

Drachen verwandelte Haku schwer verletzt ist. Mit Hilfe des Kräuterkloßes kann Chihiro ihren Freund im letzten Augenblick retten. Es stellt sich heraus, dass er von der guten Hexe Zeniba, einer Zwillingschwester Yubabas, verfolgt worden war, weil er dieser im Auftrag Yubabas ein wertvolles Siegel gestohlen hatte.

Nachdem es der von Yubaba zu Hilfe gerufenen Chihiro gelungen ist, das außer Rand und Band geratene Ohngesicht zu befrieden und zur Herausgabe der von ihm verschlungenen Opfer zu veranlassen, macht sie sich gemeinsam mit ihm auf den Weg zu Zeniba, um ihr das von Haku gestohlene Siegel zurückzubringen und sich für ihn zu entschuldigen. Zeniba akzeptiert die Entschuldigung und nimmt überdies das eltern- und heimatlose Ohngesicht bei sich auf. Zeniba schenkt Chihiro einen Talisman, der sie auf ihrem weiteren Weg beschützen soll.

Als Chihiro Zenibas Haus verlässt, erscheint der Drache Haku und fliegt mit Chihiro auf dem Rücken zum Badehaus zurück. Während des Fluges erinnert sich Chihiro, dass sie als Kind beinahe in einem Fluss namens Kohaku ertrunken war, und erkennt in Haku ihren damaligen Retter wieder. Das Aussprechen seines wirklichen Namens befreit den Flussgott Haku im selben Moment aus dem Bann der Hexe Yubaba. Die Drachengestalt löst sich auf, und Haku schwebt Hand in Hand mit Chihiro zum Badehaus Yubabas zurück.

Dort gelingt es Chihiro, auch noch das letzte Problem zu lösen: Sie gibt die richtige Antwort auf Yubabas Rätselfrage, welche denn unter den vielen zum Verwechseln ähnlichen Schweinen ihre Eltern seien, so dass diese ihre ursprüngliche Gestalt zurückerhalten und mit ihr das Zauberland verlassen dürfen.

Nachdem sich Chihiro von den jubelnden Badehausbediensteten und von Haku verabschiedet hat, kehrt sie mit ihren Eltern in die normale Welt bzw. in die Realität zurück. Während ihre Eltern von dem ganzen Geschehen nichts mitbekommen haben, wendet sich Chihiro im Gehen zum Eingang des Zauberreiches zurück: Sie weiß, dass sie in Haku einen Freund gewonnen hat, den sie eines Tages wiedersehen wird.

## Gestaltung

Die Filmkritik ließ es sich fast durchgehend nicht nehmen, das Lob auf *Chihiros Reise* mit mehr oder weniger verächtlichen Seitenhieben auf die Klischeewelten und kitschigen Produkte der Disney-Studios anzureichern. Dem ist nicht nur entgegenzuhalten, dass Miyazaki auch an der von denselben Kritikern verachteten Fernseh-Trickserie „Heidi“ mitgearbeitet hat, sondern auch, dass es die Disney-Studios waren, die den Film in die Kinos außerhalb von Japan gebracht haben. Und ein Disney-Film wie „Lilo und Stitch“ braucht sich weder formal noch inhaltlich neben *Chihiros Reise* zu verstecken. Aber für einen detaillierten Vergleich von Miyazakis Werk und der Disney-Welt fehlt hier der Platz. Es muss ein kurzer Blick auf einige gestalterische Eigentümlichkeiten von *Chihiros Reise* genügen.

a) Miyazakis **Bildwelt** speist sich aus der **japanischen Kultur**, nimmt aber viele auch uns **vertraute Motive** auf: Die Reise in eine andere Welt, Metamorphosen, Freundschafts- und Bewährungstopoi, das Motiv der ungleichen Zwillinge usw. sind nur einige davon. Miyazaki selbst hat betont, dass ein Großteil der Filmfiguren seiner eigenen Fantasie entsprungen sind und daher wohl auch nicht unbedingt streng im Horizont der japanischen Mythologie verstanden und gedeutet werden müssen.

b) Für uns ungewohnt ist die offenbar japanische Vorliebe für sich ins **Gigantische** auswachsende und alles überwuchernde, verschlingende oder überflutende **Wesen**, wie etwa der Faulgott eines darstellt. Noch exzessiver lässt sich diese Eigenheit in Miyazakis „Prinzessin Mononoke“ oder in der Comic-Serie „Akira“ und deren Verfilmung beobachten.

c) Ungewöhnlich beeindruckend und für die ästhetische Wirkung des Films nicht zu überschätzen sind die **Landschaften, Szenarien** und **Raumgestaltungen**, in denen Miyazaki seine Geschichte ansiedelt. Zu den bildpoetischen Highlights gehören u. a. Vor- und Nachspann mit ihren Naturbildern und der Visualisierung des Windes, die Darstellung des nächtlich erleuchteten Badehauses und vor allem Chihiros Reise zu Zeniba mit einem Zug, der über das Wasser fährt.

d) Die **Gestalten** des Films sind immer auch **ambivalent**, im Unterschied z. B. zur rigiden Eindeutigkeit des Personals der Grimmschen Märchen. Alle, vielleicht mit Aus-

nahme Chihiros, haben ihre guten und ihre schlechten Seiten: die „böse“ Hexe Yubaba ist die liebevoll-besorgte Mutter eines verzogenen Riesenbabys, der Chihiro zu Hilfe kommende „gute“ Haku ist gleichzeitig der Handlanger Yubabas, und auch Chihiros Freundin Lin kann dem Gold des Ohngesichts nicht widerstehen.

e) Eine große Rolle spielen **humoristische** Elemente, die die bedrohlichen Sequenzen konterkarieren. Sie reichen von der Tollpatschigkeit Chihiros beim Saubermachen bis zu dem zeitweise in eine Art Meerschweinchen verwandelten Riesenbaby, das im Laufrad für die Hexe Zeniba Garn spinn.

f) Kaum ins Bewusstsein dringt der subtile und **perfekte Soundtrack** und beweist gerade dadurch seine Qualität: Er dient der Atmosphäre des Films und der Spannungsdramaturgie in einer kongenialen Weise.

## Interpretation

Das Badehaus stehe acht Millionen Göttern zur Verfügung, so heißt es in *Chihiros Reise* an einer Stelle. Die hier vorausgesetzten religiösen Überzeugungen der Japaner, **Shintoismus** genannt, sind vom Glauben an die Beseeltheit der Welt geprägt. In diesem Glauben kann alles, was Staunen, Ehrfurcht oder Angst hervorruft, zum Gegenstand der Anbetung werden. Die zahlreichen Schreine in Japan kennzeichnen Orte, an denen die lokalen Gottheiten eines Baumes, eines Berges oder eines Flusses verehrt werden. An solchen Orten vollzogene Rituale und den Göttern dargebrachte Opfergaben dienen in gleicher Weise der Verehrung und Anbetung wie der Absicht, die Götter, Geister und Dämonen, die für die guten wie die bösen Entwicklungen im Leben der Menschen verantwortlich gemacht werden, milde zu stimmen. Da der Shintoismus alle Wirklichkeiten miteinander verbunden und ineinander verschränkt sieht, ist die Vorstellung eines Übergangs von der einen in die andere Welt nichts Ungewöhnliches, genauso wenig wie die Überzeugung, dass bestimmte Phänomene dem Einwirken von Geistern und Dämonen zuzuschreiben sind. In *Chihiros Reise* geschieht deshalb manches, was für uns zwar befremdlich, für einen Japaner aber ganz selbstverständlich erscheinen mag.

*Chihiros Reise* kann jedoch auch ohne tieferes Eindringen in den Shintoismus verstanden und interpretiert werden,

obwohl eine genauere Kenntnis dieser Religion sicherlich für einen westlichen Betrachter sonst verborgen bleibende Bedeutungsebenen im Film zum Vorschein bringen würde. Im Folgenden einige exemplarische Ansätze zur Interpretation.

a) Im Mittelpunkt steht die Geschichte Chihiros, die sich von einem mürrischen und unzufriedenen Schulkind in **ein eigenständig handelndes und selbstbewusstes Mädchen verwandelt**. Ihre Erfahrungen zeigen auch, dass sich Ausdauer, Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Großzügigkeit letztlich auszahlen. Gleichzeitig kritisiert der Film durch die Charakterisierung der ihr eigenes Kind weitgehend ignorierenden Eltern eine Gesellschaft, die Kinder nicht ernst nimmt und ihnen offenbar nichts zutraut. Yubabas Riesenbaby Boh, dem zweiten Kind im Film, geht es in dieser Hinsicht noch schlechter. Das Baby ist zwar körperlich ein Erwachsener, wird aber von Yubaba wie ein Kind behandelt und ist deshalb innerlich unreif. Es lebt in dieser künstlichen Abhängigkeit, die erst durch das Eingreifen Chihiros aufgebrochen wird.

b) **Namen** und **eigene Identität** stehen in einem direkten Zusammenhang. Chihiro wäre verloren, wenn sie ihren Namen vergessen würde, und Haku ist erst wieder frei, als er seinen eigenen Namen zurückerhalten hat. Ein näheres Eingehen auf dieses Motiv erlaubt zum Beispiel Parallelen zu Jes 43,1 („Bei deinem Namen habe ich dich gerufen“) oder zum Märchen vom Rumpelstilzchen. Der Regisseur betont außerdem die Bedeutung der **Sprache**: „Sprache ist Kraft“ – es geht ihm um eine Kultur der Kommunikation statt der vorherrschenden Kommerzialisierung. So traut sich nur Chihiro „nein“ zu sagen.

In denselben Kontext gehört das **Beharren auf Regeln**, das den Film durchzieht und auf andere Weise noch einmal unterstreicht, dass Ordnungen zur Orientierung unabdingbar sind, ob man sich ihnen nun unterwirft oder gegen sie aufbegehrt. Dabei spielen sicher auch die strengen Reglementierungen in der japanischen Gesellschaft eine Rolle – bereits in der Schule werden diese deutlich spürbar. Chihiro kann aus dem System nicht ausbrechen, aber das System und seine Gesetzmäßigkeiten für sich nutzen.

c) Die in der Charakterisierung der Eltern anklingende **Gesellschaftskritik** findet auch in anderen Gestalten und Motiven Ausdruck. Neben dem **Konsumismus** (Völlerei



der Eltern, Verwandlung in Schweine, denn sie vergreifen sich am Essen für die Götter!) werden vor allem die **Fixierung auf äußere Reichtümer** (der Goldrausch im Badehaus, wobei das Gold am Ende zu Erde zerfällt) und der **zerstörerische Umgang mit der Natur** (die Reinigung des Faulgottes) angeprangert. Japan gehört zu den Ländern, die sich zuerst mit dem Thema Umweltzerstörung auseinandergesetzt haben. Die Rettung Chihiros durch den Flussgott Haku und ihr gegenseitiges Wiedererkennen am Ende symbolisiert eine vielleicht utopische, aber wünschenswerte Harmonie zwischen Mensch und Natur.

d) „**Alles hat seine zwei Seiten**“ oder „**Nichts ist so, wie es scheint**“ sind weitere Motive, die der Film in zahllosen Variationen, vom überraschenden Verhalten Kamachis bis zu Haku in Drachengestalt durchführt. An den Zwillingsschwestern Yubaba und Zeniba wird diese Tatsache besonders deutlich: Gutes und Böses erscheinen in zwei unterschiedlichen, aber aufeinander zugeordneten Personen, die äußerlich identisch sind. Gleichzeitig sind Gut und Böse aber auch widersprüchliche Aspekte jeder der Hexen selbst.

e) Eine eigene Betrachtung verdienen der **Stellenwert von Arbeit** in *Chihiros Reise* und die Schichtung der Zauberwelt in Basis (Kamachi und seine Rußmännchen, die Bediensteten) und Überbau (die Hexe Yubaba, die Götter). Chihiro könnte in dieser Perspektive als Vermittlerin zwischen diesen Welten interpretiert werden. Die explizite Betonung der Notwendigkeit von Arbeit mag eine weitere Spitze gegen eine Konsumgesellschaft sein, die das Bewusstsein dafür verliert, dass ihr ganzer Reichtum auf den Bemühungen von Menschen und den Gütern der Natur beruht und nicht als reine Selbstverständlichkeit betrachtet werden kann. Man könnte die Notwendigkeit der Arbeit jedoch auch als Mittel zur Zielerreichung und Problemlösung ansehen.

f) Die Feingliedrigkeit der Bildwelt Miyazakis, ihre Fantastik und ihr der Lust am Fabulieren entspringender Formenreichtum sind nicht nur ein Gegenstand der Schaulust, sondern erzählen auch von einer **Toleranz, der das Äußerliche gleichgültig ist**. Der Blick auf das Fremde kann immer in eine Form von Selbsterkenntnis umschlagen, oder wie es die ZEIT-Kritikerin Birgit Glombitza formuliert hat: *Chihiros Reise* erzählt vom „anstrengenden Pluralismus des Lebens“ (DIE ZEIT 26/2003).

## Skizze eines Projekttages

Für *Chihiros Reise* könnte ein solcher Projekttag wie folgt aussehen:

- a) Im Vorfeld Beschäftigung mit Japan (Erdkunde), Animismus und Polytheismus (Religion), Märchenmotiven (Deutsch) und Comics (Kunst)
- b) Schulfilmveranstaltung *Chihiros Reise* (mit Schwerpunkt bei den unteren Klassen ab Jahrgangsstufe 5)
- c) Aufarbeitung des Films in Interessengruppen wie zum Beispiel
  - Gesprächsrunde: Mädchenpower. Was ist das Besondere an Chihiro?
  - Malgruppe: Ein Plakat zum Film
  - Gestaltung eines Storyboards: Chihiros Abenteuer in Deutschland.
  - Märchenstunde: Das kam mir irgendwie bekannt vor

## Fragen zum Gespräch

Zuerst sollten wie immer spontane Äußerungen abgewartet werden, bevor folgende Fragen ein Gespräch strukturieren könnten:

- Wie kann man Chihiro charakterisieren? Welche Werte verkörpert sie? Welche Entwicklung macht Chihiro im Laufe der Geschichte durch?
- Wie ist der Originaltitel des Films zu interpretieren? Wörtlich: „Das mysteriöse Verschwinden von Sen und Chihiro“. Sen und Chi sind dabei unterschiedliche Lesungen für das Schriftzeichen mit der Bedeutung „Tausend“; hiro bedeutet Faden als Maß für Tiefe.
- Welche Anleihen aus europäischen Sagen, Märchen und Mythen sind im Film erkennbar (Alice im Wunderland, Der Zauberer von Oz, Die unendliche Geschichte, Odyssee etc.)?
- Welche Bedeutung haben Namen bzw. Sprache im Film?
- Versuchen Sie die folgenden Figuren und Gestalten zu charakterisieren und zu interpretieren: Haku (Kohaku) / Yubaba & Zeniba / Boh / Kaonashi

Haku (einige - längst nicht alle – Bedeutungen): Doktorgrad, verblassen, Graf, ältester Bruder, Eiche, auflesen / auffegen, erbrechen, Schwert gürteln, weiß (er taucht als weißer Drache auf)

Yubaba & Zeniba: ba/baba = Alte / Oma, Yu = Bad / heißes Wasser; Zeni = Geld/Münze oder Sento = öffentliches Bad

Boh: kommt vor in akanboh = Säugling/Kleinkind und in Botchan mit den Bedeutungen junger Herr sowie Muttersöhnchen bzw. unreif.

Kaonashi (Ohngesicht): wörtliche Übersetzung: kein Gesicht

- Welche Aussagen und Botschaften enthält der Film?
  - Chihiro lernt, auf sich selbst zu vertrauen;
  - Ausdauer, Hilfsbereitschaft, Freundlichkeit und Großzügigkeit zahlen sich letztlich aus;
  - Angstfreier Umgang mit dem Schrecken und das Wachsen daran;
  - Wert von Familie und Freundschaft;
  - Kampf gegen die Umweltverschmutzung;
  - Kritik an der vermeintlich uneingeschränkten Käuflichkeit von allem und jedem;
  - Wen die Gier übermannt, der wird zum Schluss von ihr gefressen.
  
- Wie könnte man den folgenden Satz Zenibas deuten:  
„Wenn sich einmal die Wege gekreuzt haben, wird man nicht vergessen, was passiert ist, man kann sich höchstens mal nicht mehr daran erinnern.“?  
Könnte dieser Satz auch für Chihiros Reise in das Zauberland gelten?

## Materialien/Links

[de.encyclopedia.msn.com/encyclopedia\\_761566679/Japan.html](http://de.encyclopedia.msn.com/encyclopedia_761566679/Japan.html): Ausführlicher Lexikonartikel über Japan und seine Kultur

[www.uni-marburg.de/relsamm/Blindenversion/shintoismus-blind.htm](http://www.uni-marburg.de/relsamm/Blindenversion/shintoismus-blind.htm): Erste Einführung in den Shintoismus

[www.chihirosreise.de](http://www.chihirosreise.de):

Offizielle deutsche Website zum Film

[www.nausicaa.net/miyazaki/sen](http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen):

Umfassende Seite zum Film (Englisch)

[www.filmstar.de/entertainment/stars/h/hayao\\_miyazaki.html](http://www.filmstar.de/entertainment/stars/h/hayao_miyazaki.html):  
Informationen zum Regisseur des Films, Hayao Miyazaki

[www.rottentomatoes.com/m/SpiritedAway-1116064](http://www.rottentomatoes.com/m/SpiritedAway-1116064):

Eine Fülle von vorwiegend englischsprachigen Besprechungen des Films

[portale.web.de/Film/Bilder\\_Filme/Chihiros\\_Reise](http://portale.web.de/Film/Bilder_Filme/Chihiros_Reise):  
Bildergalerie zum Film

<http://www.kinofenster.de/ausgaben/hf0306/film1.htm>:  
Filmkritik und Hintergrundinfos

*Bundeszentrale für politische Bildung* – BpB (Hg.): Informationen zur politischen Bildung 255, Japan, Bonn 1997: Informatives Heft mit vielen Hintergrundinformationen, Schaubildern, Landkarten etc. (<http://www.bpb.de/publikationen/MXQU1P.html>)

*Matthias Wörther*

Kopienverleih: Kirchliche und öffentliche AV-Medienstellen

Kopienverkauf für nichtgewerblichen Einsatz durch:  
Katholisches Filmwerk GmbH

Postfach 11 11 52 · 60046 Frankfurt

Ludwigstraße 33 · 60327 Frankfurt

Telefon: (0 69) 97 14 36 - 0 · Telefax: (0 69) 97 14 36 - 13

Internet: [www.filmwerk.de](http://www.filmwerk.de) · E-Mail: [info@filmwerk.de](mailto:info@filmwerk.de)

Herausgegeben vom Programmbereich AV-Medien  
Katholisches Filmwerk GmbH, Frankfurt/M.