

Das Mädchen, das durch die Zeit sprang (Mamoru Hosoda, 2006)

Was soll man anstellen, wenn man plötzlich dazu in der Lage ist, in der Zeit zurückzureisen? Und was sollte man besser bleiben lassen? Mit der Roman-Adaption *Das Mädchen, das durch die Zeit sprang* präsentiert Regisseur Mamoru Hosoda einen durchdachten und äußerst unterhaltsamen Anime-Film über Freundschaft, Liebe und Verantwortung.

Inhalt

Makoto Konno ist ein tollpatschiges Teenager-Mädchen, das gerne lange schläft und lieber mit seinen Freunden Chiaki und Kosuke abhängt, anstatt für die Schule zu lernen. Eines Nachmittags wird die 17-jährige in der Schule von einer merkwürdigen Gestalt erschreckt. Dabei kommt sie mit einem mysteriösen Gegenstand in Berührung, der Makoto eine begrenzte Anzahl an Zeitsprüngen ermöglicht. Als anschließend auf dem Heimweg Makotos Fahrradbremsen versagen, während sie einen Abhang herunter rast, knallt sie gegen eine Bahnschranke und wird dadurch in Richtung des gerade vorbeifahrenden Zuges geschleudert. Anstatt bei dem Unglück ums Leben zu kommen, befindet sich Makoto jedoch zu ihrer eigenen Verwunderung kurz darauf wieder am oberen Ende des Hanges, den sie zuvor herunter gerast war – sie hat durch ihren Sturz vom Fahrrad die Zeit zurückgedreht. Schon bald kommt die zunächst noch ahnungslose Makoto hinter ihre neue Fähigkeit, die es ihr erlaubt, nach jedem größeren Sprung in der Zeit zurück zu reisen. Fortan versucht Makoto sich dies zunutze zu machen und ihr alltägliches Leben zu ihren Gunsten zu manipulieren. Es dauert jedoch nicht lange, bis sie feststellen muss, dass die Zeitsprünge in ihrem Umfeld für Chaos sorgen und es unmöglich ist, all ihre Freunde und Bekannten glücklich zu machen.

Kritik

Mit Zeitreisen verbinden viele sicherlich Science Fiction-Filme, die mit sich verändernden Szenarien, fernen Kulturen und Technologien auftrumpfen. *Das Mädchen, das durch die Zeit sprang* verzichtet auf all das und fokussiert ausschließlich auf den Alltag der Hauptfigur Makoto und ihrer Freunde. Das Zeitreise-Thema dient hier somit nicht dazu, das Fremde oder den Wandel der Zeit zu zeigen, sondern ermöglicht einen tieferen Einblick in die Konflikte, die sich bei einem pubertierenden Mädchen so auftun. Dadurch entsteht ein Abenteuer, mit dem sich viele Zuschauende identifizieren können.

Wenn Makoto beispielsweise am Morgen in der Schule von einem unangekündigten Test überrascht wird oder später urplötzlich von ihrem Kumpel Chiaki gefragt wird, ob sie mit ihm gehen wolle, dann sind das Situationen, die man kennt, Situationen, denen man womöglich lieber aus dem Weg gegangen wäre, hätte man vorher über sie Bescheid gewusst. Makoto geht es natürlich nicht anders. Da sie die Möglichkeit hat, dreht sie die Zeit in solchen Situationen einfach zurück, um ihnen vorbereitet entgegenzutreten oder sie gar völlig umgehen zu können.

So spielt der Film mit immer wiederkehrenden Situationen, die von Makoto auf verschiedene Arten bewältigt werden. Das ist einerseits sehr unterhaltsam und teilweise sogar lustig, regt andererseits aufgrund der ganzen Konflikte, die dabei entstehen, aber auch zum Nachdenken an. So zeigt der Film letztlich auf eine durchdachte und unterhaltsame Art und Weise, dass das Zurückdrehen der Zeit nicht zwingend glücklich macht und man oftmals lieber sofort versuchen sollte, sich den Problemen des Alltags zu stellen.

Präsentiert wird der Film mit detaillierten Zeichnungen, die das Flair einer modernen japanischen Stadt im Sommer wunderbar einfangen und mit schönen Animationen punkten können. Wenn die drei Freunde Makoto, Chiaki und Kôsuke nachmittags Baseball spielen oder gemeinsam durch die Stadt laufen, entsteht eine einladende und glaubhafte Atmosphäre, welche die Freundschaft der Teenager zu unterstreichen weiß. Das für einen Anime eher schlichte, aber dennoch sehr passende, Charakterdesign erinnert dabei an Anime-Meisterwerke wie *Neon Genesis Evangelion* – was nicht verwundert, da bei beiden Anime-Produktionen Charakterdesigner Yoshiyuki Sadamoto höchstpersönlich am Werk war. Die

Sounduntermalung schließlich unterstreicht das Geschehen durch ruhige Klavierpassagen und Streicher adäquat und schafft es, die Stimmung an einigen Stellen zu intensivieren.

Fazit

Das Mädchen, das durch die Zeit sprang nutzt das Element der Zeitreise für eine äußerst unterhaltsame und spannende Achterbahnfahrt durch den Alltag eines Teenagers. Neben der durchdachten Story überzeugt auch die restliche Aufmachung des Films dank detaillierten Hintergründen und erstklassigen Animationen. Einer der besten Anime-Filme des vergangenen Jahrzehnts, an dem sicherlich nicht nur Kinder und Teenager ihre Freude haben werden.

Quelle: René Stühmer: Das Mädchen, das durch die Zeit sprang. In: KinderundJugendmedien.de.

Erstveröffentlichung: 26.04.2012. (Zuletzt aktualisiert am: 20.03.2022). URL:

<https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/filmkritiken/211-das-maedchen-das-durch-die-zeit-sprang-mamoru-hosoda-2006>. Zugriffsdatum: 29.03.2024.