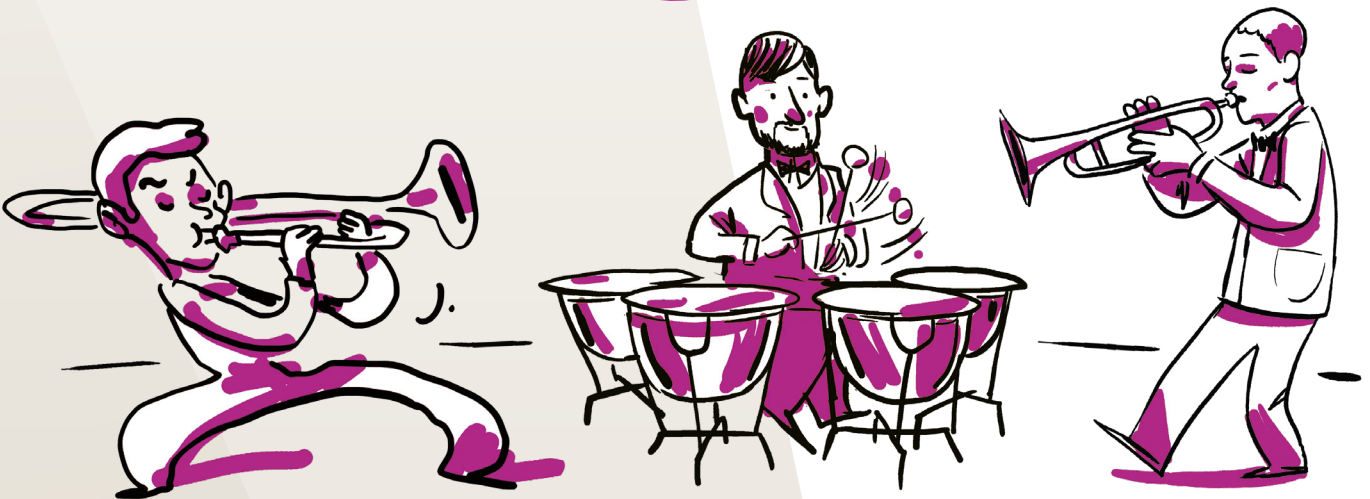


Unterrichts-
materialien für
die Klassen
7 bis 13



Anime mal anders: Symphonic Dreams

DO 18. APRIL 2024 | 19.00 UHR
KÖLNER PHILHARMONIE

Ein Konzert der Reihe
WDR@Philharmonie

WDR@Philharmonie

Anime mal anders – Symphonic Dreams

Die bewegende Welt der Anime live on stage – mit Cosplays, Mangazeichnungen und legendären Soundtracks. Das WDR Funkhausorchester, der WDR Rundfunkchor und Schulchöre aus ganz NRW laden ein, diese besondere Kunst zu entdecken. Live vor Ort kreieren Anime-Künstler:innen eine eigene Welt. Das Publikum kann das Konzert einfach genießen oder am Abend selbst kreativ werden: beim Cosplay-Workshop, beim Manga-Zeichnen oder im Chor auf der Bühne. Taucht ein in die wunderbare Welt der Anime-Sounds!

PROGRAMM

Fullmetal Alchemist: Brotherhood: The Intrepid | Akira Senju

Fullmetal Alchemist: Brotherhood: Main Theme | Akira Senju, arr. Robin Hoffmann

Pinzessin Mononoke: The Legend | Joe Hisaishi

Das Schloss im Himmel: Sie trägt dich | Joe Hisaishi, arr. Robin Hoffmann

Das Schloss im Himmel: Das Mädchen, das vom Himmel fiel | Joe Hisaishi, arr. Robin Hoffmann

Harmony of Water | Yoshihiro Ike, arr. Tim Jäkel

Kikis kleiner Lieferservice | Joe Hisaishi

Nausicaä aus dem Tal der Winde: Requiem für Nausicaä | Joe Hisaishi, arr. Max Knoth

Chihiros Reise ins Zauberland: Matin Soundtrack / Jener Sommer | Joe Hisaishi, arr. Robin Hoffmann

Steins;Gate o: Konvergenz | Takeshi Abo, arr. Ph. M. Kaufmann

Cowboy Bebop: Green Bird | Yoko Kanno, arr. Tim Jäkel

Violet Evergarden: Back in Business | Evan Call

The Vision of Escaflowne: Dance of Curse | Yoko Kanno, arr. Max Knoth

MITWIRKENDE

WDR Funkhausorchester

WDR Rundfunkchor

Schulchöre aus NRW

Christopher Dragon Leitung

lightwing cosplay Cosplayer

Inga Steinmetz Mangazeichnerin

Fede Bresciani Moderation

youtube.com/wdrklassik

facebook.com/wdrfunkhausorchester

musikvermittlung.wdr.de

VORWORT

Liebe Lehrkräfte,

wir freuen uns auf einen Abend in der bunten Welt der Animes: mit großen Soundtracks im vollen Orchestersound, purer Gesangsfreude und ganz viel Kreativität!

Die Bühne wird voll: das WDR Funkhausorchester, der WDR Rundfunkchor und Schulchöre aus ganz NRW konzertieren gemeinsam für Sie unter der Leitung von Christopher Dragon. Ergänzt wird ihre Musik durch die Cosplayer:innen von lightwing cosplay, die Mangazeichnerin Inga Steinmetz und Fede Bresciani, Solo-Bratscher des WDR Funkhausorchesters, der auch als Moderator durchs Programm führen wird.

Schon im Vorfeld gibt es spannende Gelegenheiten für Begegnungen und gemeinsame Vorbereitungen, in denen sich die Teilnehmer:innen einstimmen und austauschen: Cosplay-Workshops für Schulklassen, Coachings vor Ort an den Schulen für Schulchöre sowie gemeinsame Klavier- und Tutti-Proben, bei denen die Schüler:innen der verschiedenen Schulchöre aufeinandertreffen.

Das Endergebnis wird ein gemeinsames Live-Erlebnis sein: live gespielt, live kostümiert und live gezeichnet. Ihre Schüler:innen im Publikum können das Konzert einfach genießen oder währenddessen selbst kreativ werden. Gemeinsam mit den Künstler:innen vor Ort erschaffen alle Teilnehmer:innen gemeinsam und in Echtzeit eine faszinierende, eigene Welt im Anime-Stil.

Die vorliegenden Materialien zur Vor- und Nachbereitung des Konzertbesuchs in der Kölner Philharmonie bieten Inspirationen, die Sie im Musikunterricht nutzen können. Sie enthalten alters- und interessengerechte Informationen über die Künstler:innen des Abends sowie über die Animes und ihre Musik, die während des Konzerts aufgeführt wird.

Zusätzlich finden Sie Ideen, wie sich Ihre Schüler:innen aktiv mit den aufgegriffenen Thematiken auseinandersetzen können, um persönliche Bezugspunkte zur Musik und zur Konzerterfahrung herzustellen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit den Unterrichtsmaterialien und stehen Ihnen für Rückfragen und Feedback gerne zur Verfügung.

Ihr Team der WDR Musikvermittlung

INGA STEINMETZ



Wenn ich eine Figur aus einem Manga oder Anime wäre, würde ich so klingen bzw. aussehen:

Ich hätte auf jeden Fall Tierohren, wahrscheinlich die einer Katze.

Meine liebsten Animes und Mangas:

»Skip Beat«, »Neon Genesis Evangelion«

Mein Lieblings-Opening/Ending aus einem Anime:

Das Opening von »Vision of Escaflowne« und von »Record of Lodoss War«

Mein erster Anime oder Manga bzw. so kam ich auf den Geschmack:

»Lady Oscar«, »Mila Superstar« und »Sailor Moon«

LIGHTWING COSPLAY



Wenn wir eine Figur aus einem Manga oder Anime wären, würden wir so klingen bzw. aussehen:

Wir wären Raptalia von »Rise of the Shieldhero« und bei Carrot von »One Piece«.

Raptalia und Carrot sind sich teilweise ziemlich ähnlich, denn sie sind schüchtern und zurückhaltend und trotzdem legen sie einen großen Optimismus an den Tag. Sie sind einfühlsam, haben eine große Stärke in sich und sind immer für ihre Freunde da.

Unser liebster Anime:

Da waren wir uns schnell einig: »Prinzessin Mononoke«. Einfach einer der besten Anime-Filme überhaupt!

Unser Lieblings-Opening/Ending aus einem Anime:

Das Opening »Unravel« von Tokyo Ghoul. Super Musik, super Schnitt, super Anime!

Unser erster Anime bzw. so kamen wir auf den Geschmack:

Wir glauben, da sprechen wir für alle aus unserer Generation:

»Pokito TV« auf RTL2.

Jeden Tag nach der Schule kamen wir nach Hause und haben den Fernseher eingeschaltet, um auf »Pokito TV« »Pokémon«, »Digimon«, »Naruto«, »One Piece«, »Inuyasha« und mehr anzuschauen. Gerade durch diese Sendung kamen wir auf den Geschmack und schauen noch bis heute Animes.

FEDE BRESCIANI



Wenn ich eine Figur aus einem Manga oder Anime wäre, würde ich so klingen bzw. aussehen:

Ich würde mich als eine Figur mit einer ausdrucksstarken und leidenschaftlichen Persönlichkeit sehen, die von einer Kombination aus energiegeladener Musik und tiefgründigen Emotionen inspiriert ist.

Mein liebster Anime:

Mein liebster Anime ist »Cowboy Bebop«, da mich die einzigartige Mischung aus Science-Fiction, Action und Jazz-Musik fasziniert.

Mein Lieblings-Opening/Ending aus einem Anime:

Mein Lieblings-Opening stammt aus dem Anime »Attack on Titan« – die mitreißende Musik und die eindrucksvollen visuellen Elemente haben bei mir einen bleibenden Eindruck hinterlassen.

Mein erster Anime bzw. so kam ich auf den Geschmack:

Mein erster Anime, den ich als Kind entdeckt habe, war »Dragon Ball«. Die epischen Kämpfe und die fesselnde Handlung haben meine Begeisterung für Anime geweckt.

WDR RUNDFUNKCHOR



Der WDR Rundfunkchor ist der größte und traditionsreichste Profi-Konzertchor in Nordrhein-Westfalen: mehr als 40 Sänger:innen und Sänger, alle solistisch ausgebildet, singen a cappella oder mit den Orchestern und der Big Band des WDR. Neben Konzerten in NRW singen sie regelmäßig auch auf nationalen und internationalen Konzertbühnen. Der WDR Rundfunkchor steht für bewegende und mitreißende Chor-Momente auf höchstem Niveau, macht mit innovativen Programmen, Events und Projekten Lust auf Chormusik und vermittelt die pure Freude am Singen.

WDR FUNKHAUSORCHESTER



Große Kunst und große Unterhaltung – das bringt das WDR Funkhausorchester auf höchstem Niveau zusammen. Es präsentiert unterhaltende Musik in ihrer gesamten Bandbreite: Klassische Lieblingsstücke, Videospielemusik, Musicals, sinfonischer Jazz und vieles andere mehr. Mit bekannten Melodien, faszinierenden Künstler:innen und innovativen Projekten begeistern die Konzerte des WDR Funkhausorchester ein großes Publikum von Jung bis Alt. Dirigent in diesem Konzert ist Christopher Dragon.

ANIME INSIGHTS



Der Begriff »Anime« stammt aus dem Japanischen und bezeichnet alle Formen, die mit animiertem Inhalt zu tun haben, seien es Fernsehserien, Filme oder Webserien. Unabhängig davon, ob sie als Unterhaltungsquelle, kulturelle Besonderheit oder Ausdruck japanischer Kunst und Kreativität angesehen werden – Animes haben sich zu einem Phänomen entwickelt, das Menschen weltweit begeistert und verbindet. In ihrem nahezu unerschöpflichen Universum finden unzählige Zuschauer:innen ihre eigene Lieblingsgeschichte und entdecken die Vielfalt und Magie dieser einzigartigen Form animierter Kunst.

Animes sind oft an ihren kunstvoll gestalteten Charakteren mit überzeichneten Augen und ausdrucksstarken Emotionen zu erkennen. Von da aus eröffnet sich ein riesiger Kosmos an Geschichten, Handlungssträngen, Charakteren und künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten, die kaum unterschiedlicher und vielfältiger sein könnten: Von legendären Abenteuern über herzerwärmende Romanzen bis hin zu futuristischen Sci-Fi-Welten deckt die Welt der Animes ein breites Spektrum ab, das sowohl Kinder als auch Jugendliche und Erwachsene anspricht. Durch die Möglichkeit, fantastische Welten und außergewöhnliche Kreaturen darzustellen, bieten Animes ein Fenster zu grenzenloser Kreativität.

Aus all den Informationen, die es über Animes zu berichten gäbe, haben wir eine Auswahl für Euch zusammengestellt. Ergänzt sie sehr gerne mit Euren eigenen Erfahrungen.

WIE HÄNGEN ANIME UND MANGA ZUSAMMEN?

Mangas sind japanische Comics oder Graphic Novels. Der Manga-Markt gilt heute als der weltweit größte Comicmarkt.

Viele der bekanntesten und erfolgreichsten Animes bauen auf Mangas auf. Die Verbindung zwischen Anime und Manga ist also sehr eng, sie beeinflussen und stärken sich gegenseitig. Beispielsweise kann der Erfolg eines Anime dazu führen, dass der zugehörige Manga an Popularität gewinnt.

WAS HAT EIN KONZERT MIT ANIME ZU TUN?

Musik spielt in Animes eine sehr bedeutsame Rolle. Beispielsweise sind Anfangs- und Schlussmelodien, auch Openings und Endings genannt, häufig sehr berühmt. Diese Melodien werden speziell für jeden Anime komponiert und wechseln oft von Staffel zu Staffel. Auch innerhalb der Animes ist Musik wichtig. Ursprünglich war sie noch einfach und zweckmäßig gehalten, doch mittlerweile hat sich die Anime-Musik zu einem eigenständigen künstlerischen Element entwickelt. Die Musik schafft starke Bindungen in der Fan-Community zu ihrem Lieblings-Anime. Live-Konzerte sind zu großen Events geworden. Verschiedene Komponist:innen von Anime-Musik wie Joe Hisaishi und Yoko Kanno sind innerhalb der Manga-Szene inzwischen ziemlich berühmt.

WAS BEDEUTET COSPLAY

»Cosplay« ist eine Abkürzung der englischen Wörter »costume« und »play«. Cosplayer:innen versuchen, ihren Vorbildern aus Mangas, Animes, Filmen oder Videospiele durch aufwendige Kostüme, Make-up, Accessoires und öffentliche Auftritte möglichst nahe zu kommen. Auf Conventions kommen Cosplay-Communities zusammen, um sich gegenseitig ihre Kostüme zu präsentieren, an Wettbewerben teilzunehmen und das gemeinsame Interesse am Cosplay – die Freude am Verkleiden sowie die Leidenschaft für Mangas, Animes und die japanische Popkultur – zu teilen und zu genießen.



Neben Cosplay gibt es noch weitere Trends, durch die Fans ihrer Lieblingsserie nahekomen können. Beispielsweise ist das Nachkochen von Gerichten aus Animes unter den Fans sehr beliebt geworden. Ein anderes Beispiel sind Anime Music Videos, die von Fans aus Ausschnitten von Anime-Produktionen und ausgewählter Musik erstellt werden.

ANIME UND DU. EINE UMFRAGE (1)

Material

Stift

Zettel

Manga



Es klingt wie ein Widerspruch: Animes haben enormen Kultstatus und rufen gleichzeitig bei sehr vielen Menschen absolute Ahnungslosigkeit hervor.

Wie steht es um Dich selbst? Wie viel Anime ist Teil Deines Alltags und der Menschen aus Deinem Umfeld? Das wirst Du in einer Umfrage herausfinden.



Beantworte folgende Fragen zunächst selbst:

- (1) Weißt Du, was ein Anime oder Manga ist?
- (2) Hast Du schon einmal ein/eines gesehen?
- (3) Hast Du ein Lieblings-Anime? Wenn ja: welches?
- (4) Hast Du eine Lieblings-Anime-Musik bzw. Opening/Ending? Wenn ja: welche?
- (5) Hast Du eine Lieblingsfigur. Wenn ja: welche?
- (6) Hast Du schon einmal an einer Convention teilgenommen oder würdest es gerne?



Suche Dir nun insgesamt neun Personen (beispielsweise aus Familie, Freundeskreis, Klasse) aus.

Achte dabei darauf, dass

- \ drei Personen davon ungefähr in Deinem Alter sind
- \ drei Personen davon mindestens 15 Jahre älter sind als Du
- \ drei Personen davon mindestens 5 Jahre jünger sind als Du



Wenn jemand auf die zweite Frage mit »nein« antwortet, schaue Dir gemeinsam mit ihr/ihm den ausgewählten Anime/Manga an und unterhaltet Euch darüber, wie er/sie ihn findet, was er/ihr auffällt usw. Schreibe die Ergebnisse kurz auf.

ANIME UND DU. EINE UMFRAGE (2)



Führe Deine Umfrage durch.



Erstelle eine Übersicht zu Deinen Ergebnissen. Stelle die Lieblings-Animes, -Figuren und -Musiken aus Deiner Umfrage zum Beispiel in Form einer Playlist oder mit Fotos für Deine Klasse übersichtlich dar.



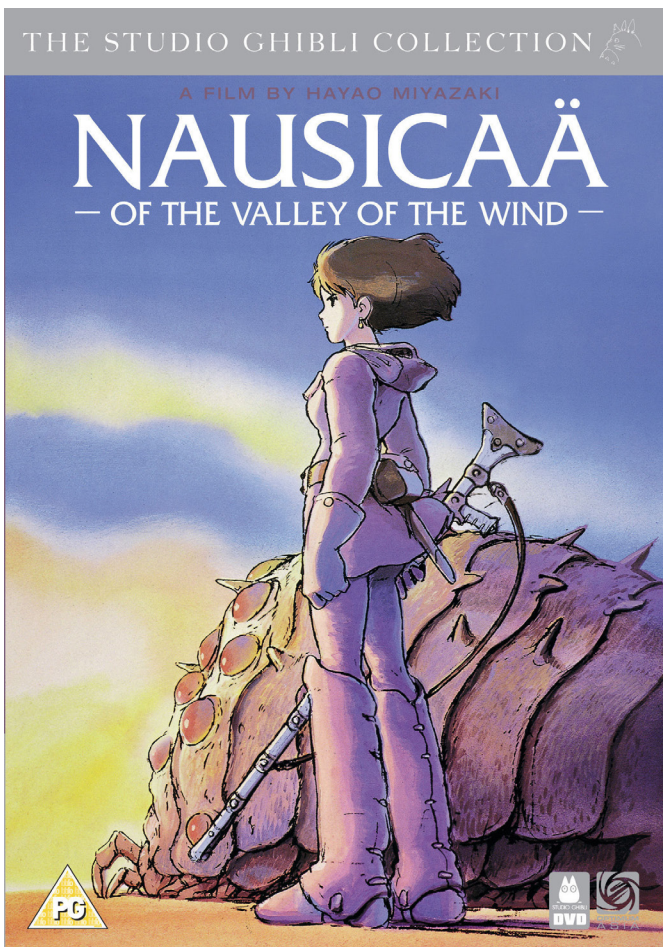
Kommt in Eurer Klasse über Eure jeweiligen und gemeinsamen Erkenntnisse ins Gespräch.

Folgende Fragen dienen Euch dafür als Vorschläge:

- \ Wie habt ihr die Teilnehmer:innen für Eure Umfrage ausgewählt?
- \ Welche Reaktionen waren besonders häufig zu beobachten?
- \ Gab es Antworten, die Euch überrascht haben?
- \ Können aus den Antworten Rückschlüsse darauf gezogen werden, wie das Alter oder andere konkrete Faktoren die Antworten beeinflussen?
- \ Gibt es bestimmte Animes, die besonders oft genannt wurden?
- \ Konntet ihr durch die Antworten der Umfrage neue Empfehlungen für Animes erhalten, die ihr als nächstes anschauen möchtet?

DREI ANIMES IM CLOSE-UP (1)

Die Vielfalt in der Welt der Animes ist schier unüberschaubar. Wir haben drei Werke herausgesucht, die ihr im Konzert in der Kölner Philharmonie hören werdet und diese ganz knapp für Euch zusammengefasst.



»Nausicaä aus dem Tal der Winde« entführt in eine faszinierende Welt nach einer großen Katastrophe. Sie wird von giftigen Wäldern und riesigen Insekten beherrscht. Der gefährliche Wald »Das Meer der Fäulnis« entstand während der »Sieben Tage des Feuers« und breitet sich durch die tödlichen Pilzsporen der »großen Flut« aus. Prinzessin Nausicaä lebt in dieser Welt, in der zwei Königreiche namens Pejite und Torumekia durch Krieg den gefährlichen Wald zerstören wollen. Das friedliche »Tal der Winde« bleibt von den Kriegen verschont.

Nausicaä, als leidenschaftliche Umweltschützerin, versucht das Gleichgewicht zwischen Natur und Menschheit wiederherzustellen. Der Film zeigt politische Intrigen, spirituelle Elemente und beeindruckende Flugsequenzen.

Wiederzuerkennen ist die Musik, die der Komponist Joe Hisaishi dafür geschrieben hat, an kraftvollen Melodien und geschicktem Instrumentenspiel. Dadurch werden die Eindrücke verstärkt, die emotionalen Momente und optischen Eindrücke. »Nausicaä aus dem Tal der Winde« erforscht die Herausforderungen der Mensch-Natur-Beziehung und schenkt den Zuschauer:innen eine klanglich beeindruckende Erfahrung.

»Nausicaä aus dem Tal der Winde« ist international berühmt und hochgelobt. Es wird wegen seiner tiefgründigen Handlung, seiner beeindruckenden Animation und der imposanten Musik sogar als Meilenstein angesehen.

DREI ANIMES IM CLOSE-UP (2)



In der faszinierenden Welt von »**Escaflowne**« verschmelzen Fantasy-Elemente wie Drachen, Prinzessinnen und Ritter mit gigantischen Kampfmaschinen.

Die Oberschülerin Hitomi Kanzaki wird durch einen unerwarteten Kampf zwischen dem jungen Prinzen Van Fanel und einem Drachen in die mysteriöse Welt namens Gaia teleportiert. Hier nimmt eine Geschichte voller Intrigen, Liebe und magischer Schlachten ihren Lauf. Hitomis Schicksal beeinflusst die Geschehnisse von Gaia dabei ganz entscheidend. Als Hitomi zwischen den Rittern Van und Allen sowie ihrem Schwarm Amano hin- und hergerissen ist, wird sie in einen Konflikt verwickelt, der nicht nur um Liebe, sondern auch um das Schicksal einer ganzen Welt kreist.

Ein entscheidendes Element von »**Escaflowne**« ist die mitreißende Musik, die die emotionale Tiefe der Handlung verstärkt. Die magie verströmende Filmmusik von Yoko Kanno – kombiniert mit den beeindruckenden Bildern – schafft eine einzigartige Atmosphäre. Die kraftvolle Verbindung zwischen der Musik und den dramatischen Momenten der Serie macht »**Escaflowne**« zu einem unvergesslichen audiovisuellen Erlebnis für Anime-Liebhaber:innen.



»**Prinzessin Mononoke**« entführt die Zuschauer:innen in eine faszinierende Zeit, in der Japan von Göttern regiert wird. Die Handlung erzählt von dem jungen Krieger Ashitaka, der von einem verfluchten Wildschwein angegriffen wird und sich selbst mit einem Fluch infiziert. Auf seiner Suche nach Heilung gerät er in die Konflikte zwischen der industriellen Zivilisation von Iron Town und den Naturgeistern des umliegenden Waldes.

Die Hauptfigur, Prinzessin Mononoke, die von einem Wolf aufgezogen wurde, vermittelt zwischen Mensch und Natur. Sie hat die einzigartige Fähigkeit, mit den Waldbewohner:innen kommunizieren zu können, und hat somit ganz besonderen Einfluss. »**Prinzessin Mononoke**« ist bekannt für seine eindringliche Handlung, optische Pracht und die beeindruckende Musik von Joe Hisaishi. Seine Kompositionen verleihen den emotionalen Momenten, epischen Schlachten und stillen, magischen Szenen eine zusätzliche Dimension. Die einzigartige Kombination von traditionellen japanischen Klängen und orchestralen Arrangements sorgt für eine ganz besondere Klanglandschaft. Der Film ist international sehr anerkannt und gilt als Meisterwerk im Bereich der Animationskunst.

WIE KLINGT DEIN ANISON? (1)

Material

Mangas
Tablet o. ä.
(inkl. Audiofunktionen)

Musik spielt in Animes eine entscheidende Rolle. Sie gilt nicht mehr als Beiwerk, sondern hat sich zu einem eigenständigen künstlerischen Element entwickelt. Zwei prominente Komponist:innen, die für ihre Arbeit im Bereich Anime-Musik bekannt sind, sind Joe Hisaishi und Yoko Kanno. Ihr werdet einige ihrer Werke im Konzert in der Kölner Philharmonie hören.*



In dieser Übung möchten wir Euch ermutigen, aktiv in die Welt der Animes, in der Fantasie und Kreativität endlos sind, einzutreten. Probiert Euch darin aus, einen eigenen Anison bzw. Soundtrack zu gestalten. Der Begriff »Anison« setzt sich aus »Anime« und »Song« zusammen. Er bezeichnet Musikstücke, die eigens für Anime produziert werden.



Wähle einen Manga aus, zu dem Du noch keinen Anime kennst, und suche darin nach einer Stelle, die Dich anspricht. Nun kannst Du entscheiden, ob Du:

- \ Einen Anison schreiben möchtest – also selbst für diese Stelle komponieren willst, sei es mit Deiner Stimme, Musikinstrumenten oder Tools wie beispielsweise MAGIX Music Maker, KI-Tools wie Soundtrap, ALYSIA, Ludwig, Impro AI.
- \ Für einen Soundtrack bestehende Musik so verändern möchtest, dass Du sie adaptierst, etwa mit Tools wie Audacity oder GarageBand.
- \ Deine Playlists nach einem Song durchsuchst, der Deiner Meinung nach perfekt zu dieser Stelle im Soundtrack passt.



Macht Euch dabei Gedanken zu folgenden Bestandteilen:

1. **Stimmung und Thema:** Denke darüber nach, welche Stimmung und welches Thema Du mit dem Anison oder Soundtrack vermitteln möchtest. Anime-Songs sind oft eng mit den Emotionen und der Handlung der entsprechenden Serie verbunden – sei es fröhlich, melancholisch, episch oder aufregend.
2. **Charakteristischer Sound:** Sammle Stichpunkte darüber, wie der Sound für Dich klingen sollte. Es könnte eine Mischung aus poppigen Melodien, eingängigen Refrains und vielleicht sogar Elementen der traditionellen japanischen Musik sein. Experimentiere mit verschiedenen Klangfarben und Instrumentierungen. Anime-Songs können von orchestralen Arrangements bis hin zu modernen elektronischen Klängen reichen. Finde eine Kombination, die zu Deiner Vision des Stückes passt.
3. **Eingängige Melodie:** Anime-Musik zeichnet sich oft durch eingängige Melodien aus. Verwende eine Melodie, die Dir leicht im Gedächtnis bleibt und bei Dir Emotionen hervorruft.

*Yoko Kanno: »Escaflowne«;
»Cowboy Bebop«
Joe Hisaishi: »Prinzessin Mononoke«; »Das Schloss im Himmel«;
»Chihiros Reise ins Zauberland«;
»Nausicaä aus dem Tal der Winde«;
»Kikis kleiner Lieferservice«

WIE KLINGT DEIN ANISON? (2)

4. **Textliche Inspiration:** Anime-Songs enthalten häufig Texte, die auf die Handlung oder die Charaktere der Serie abgestimmt sind. Überlege, wie die Texte Deines Stücks die Geschichte oder die Gefühle der Charaktere unterstützen können.
5. **Tempo und Rhythmus:** Probiere Dich mit verschiedenen Rhythmen und Tempi aus: schnell, langsam, schreitend, pflügend, leichtfüßig, tänzelnd, streng, verspielt, durchgehend oder sich schnell verändernd. Überlege Dir, welche Gefühle oder Adjektive die von Dir gewünschte Energie und Dynamik am besten zum Ausdruck bringen und versuche dann, sie in Rhythmus und Tempo zu »übersetzen«.
6. **Feedback einholen:** Zeige Dein Ergebnis anderen Menschen und sammle Feedback. Bedenke dabei, dass ein und dieselbe Musik bei verschiedenen Personen in der Regel unterschiedliche Eindrücke und Assoziationen hervorruft. Umso spannender zu erfahren, wie Dein Werk auf andere wirkt.



Alternative für diejenigen, die lieber zeichnen als komponieren:

Die Künstler:innen oder Autor:innen von Mangas werden als »Mangakas« bezeichnet. Das Wort setzt sich aus »Manga« für japanische Comics und der Endung »-ka« für »Expert:in«, »Schöpfer:in« zusammen.

* Vorschläge sind: Cowboy Bebop:
[»Green Bird«](#) oder [das Opening](#)
und Chihiro's Reise ins Zauberland:
[»One Summer's Day«](#)

Wähle eine Anime-Musik aus, deren Handlung Dir bisher unbekannt ist.*
Falls Du die Handlung doch bereits kennst, erstelle einen Manga dazu basierend auf Deiner Erinnerung.

Höre die Musik in Dauerschleife und zeichne währenddessen einen Manga bzw. einen kleinen Ausschnitt daraus.
Sieh Dir anschließend die entsprechende Stelle im Anime an und mache Notizen zu Ähnlichkeiten und Unterschieden.



Falls ihr auf den Geschmack gekommen seid und Euch an einem ganzen Manga versuchen wollt, kommt hier ein Tipp von Inga Steinmetz, der Mangazeichnerin, die ihr im Konzert kennenlernen werdet:

»Versuch Dich erst an einer Kurzgeschichte (maximal 16 Seiten). Das Beenden einer Geschichte ist die wichtigste Erfahrung beim Schreiben.«

ANIME MUSIC VIDEO

Material

Tablet o. ä.
(inkl. Audiofunktionen)

Anime Music Videos (AMVs) sind Musikvideos, die von Fans aus Ausschnitten von Anime-Produktionen und dazu gewählter Musik erstellt werden. Sie verbinden die Faszination für Anime und für Musik miteinander. Damit bieten sie nicht nur eine unterhaltsame Möglichkeit, die Lieblingsanimes neu zu erleben, sondern zeigen auch die Vielfalt der künstlerischen Ausdrucksformen in der Anime-Community.

AMVs gelten als eine Ausdrucksform der Fans, in der das Recyclen von Ideen und die Neuerung von Inhalten eine zentrale Rolle in der Vorstellung von Jugendlichen und Erwachsenen spielt.

Talentierte Videokünstler:innen kombinieren Szenen aus verschiedenen Anime-Serien oder -Filmen mit passender Musik, um eine einzigartige und emotionale Erfahrung zu schaffen. AMVs reichen von actiongeladenen Schnitten bis zu tiefgründigen Charakterstudien, wobei die künstlerische Interpretation und die Fähigkeit, die Stimmung der Musik mit den visuellen Elementen zu harmonisieren, im Mittelpunkt stehen. Diese Form der kreativen Selbstdarstellung hat eine lebendige Gemeinschaft von Schöpfer:innen hervorgebracht, die ihre Werke auf Plattformen wie YouTube teilen und auf Anime-Conventions präsentieren.



Sieh Dir verschiedene Anime Music Videos an und wähle eines aus, das Dich besonders anspricht – egal, ob es Dir besonders gut, besonders schlecht oder besonders verstörend erscheint.

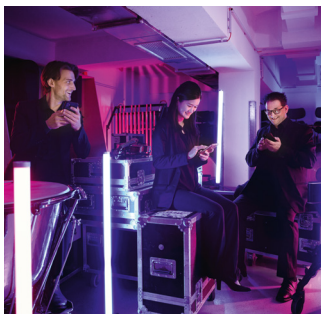


Präsentiere es dann Deiner Klasse.

SINGT MIT!

Material

Internet-Zugang
Audio-Ausgang
Ggf. Klavier



Schulchöre aus ganz NRW bereiten sich intensiv auf das Konzert vor, indem sie eindrucksvolle Soundtracks einstudieren und diese im Konzert zum vollen Orchestersound präsentieren werden. Eines davon ist das Hauptthema aus dem Anime »Fullmetal Alchemist Brotherhood«. Werdet selbst Teil dieser intensiven Klänge, indem ihr es als Klasse singt!



Hört Euch das Hauptthema aus dem Anime »Fullmetal Alchemist: Brotherhood« dafür zusammen an: <https://www.youtube.com/watch?v=SkNjCfMjRXA>



Wer von Euch kennt die Handlung von diesem Anime?
Worum geht es?



Hört es Euch nun noch zweimal an und notiert dabei jeweils zwei Eindrücke, die Euch beim Hören einfallen. Es können Gedanken, Empfindungen, Assoziationen oder Erinnerungen, die Euch durch den Kopf gehen, sein, aber auch Beobachtungen zur Musik oder Dinge, die ihr daran gut oder schlecht findet.



Vielleicht ist Euch aufgefallen, dass es Teile gibt, in denen die Musik rein instrumental ist und andere, in denen der Chor auf »oh« oder »ah« mitsingt. Achtet beim nächsten Hören darauf, wann welcher Teil kommt.



Nun seid ihr an der Reihe mitzusingen.
Bereitet Euch darauf vor, indem ihr aufsteht, Euch dehnt und streckt.
Atmet dabei durch die Nase ein und durch den Mund auf »fff« aus.



Singt nun gemeinsam das Hauptthema. Nutzt gerne die Noten und Hörbeispiele, die unter <https://www1.wdr.de/orchester-und-chor/wdrmusikvermittlung/konzerte/termine/anime-mal-anders-symphonic-dreams-104.html> zu finden sind.

イヤークーム (1)

Material

Smartphone o.ä.
(inkl. Audiofunktionen)
Stift
Fragebogen

Was die Schriftzeichen aus der Überschrift bedeuten, werdet ihr in der kommenden Übung herausfinden. Wir haben einen Selbstversuch mit Euch vor.

Hört dazu folgende drei Tracks, die ihr im Konzert hören werdet, eine Woche lang täglich an. Füllt dabei jeweils den Fragebogen aus.



- (1) Castle in the Sky: Carrying you <https://www.youtube.com/watch?v=Ldo2uYVAW18>
(Dauer: ca. 4:30 Min.)
- (2) Princess Monoke: The Legend <https://www.youtube.com/watch?v=GXkIQcqfffs>
(Dauer: ca. 2 Min.)
- (3) Violet Evergarden: Back in Business <https://www.youtube.com/watch?v=owlDiL1jYU>
(Dauer: ca. 2 Min.)

イヤークーム

TRACK [1] [2] [3]

1 ICH KENNE DIE HANDLUNG ZUR MUSIK
O JA O NEIN

2 TAG: -----

3 DIE MUSIK GEFÄLLT MIR O JA O NEIN

4 DARAN DENKE ICH BEIM HÖREN / DAS FÜHLE ICH BEIM HÖREN:

6 ICH HABE DIE MELODIE GESTERN ÜBER DEN TAG VERTEILT IM OHR GEHABT
O JA O NEIN

5 ICH HABE MICH BEIM HÖREN ZUR MUSIK BEWEGT
(ES GILT SOWOHL DER GANZE KÖRPER ALS AUCH NUR DER GROSSE ZEH)
O JA O NEIN

8 ICH HABE BEMERKT, DASS ICH DIESE MELODIE GESUMMT/GESUNGEN/GEPIFFEN HABE
O JA O NEIN

7 ICH HABE BEMERKT, DASS JEMAND ANDERES DIESE MELODIE GESUMMT/GEPIFFEN/GESUNGEN HAT
O JA O NEIN

イヤークーム (2)



Besprecht Euch in der darauffolgenden Woche in der Klasse über Eure gesammelten Erfahrungen.

Vorschläge für Eure Nachbesprechung:

- \ Hat sich Eure Wahrnehmung der Titel nach dem mehrmaligen Hören verändert?
Gab es etwas, das Euch erst beim wiederholten Hören aufgefallen ist?
- \ Konntet ihr bestimmte Melodien leichter mitsingen oder erkennen als andere?
Falls ja: Ab welchem Tag konntet Mitschüler:innen welchen Titel mitsingen?
- \ Wie habt ihr die emotionale Wirkung der Titel nach dem mehrmaligen Hören im Vergleich zum ersten Durchlauf empfunden?
- \ Gab es durch das wiederholte Hören Entwicklungen darin, wie Euch die einzelnen Tracks missfallen oder gefallen haben?
- \ Welche der ausgewählten Titel sind Euch in den Tagen besonders im Gedächtnis geblieben? Hat sich dies im Laufe der Woche verändert?
- \ Gab es bestimmte Stellen innerhalb der Tracks, die sich für Euch als besonders einprägsam erwiesen haben?
- \ In welchen Momenten kamen Euch die Melodien besonders häufig in den Sinn?
- \ Was habt ihr während des Hörens erlebt bzw. gemacht?



Vielleicht habt ihr beim Lesen dieser Zeilen eine Melodie im Kopf, möglicherweise dreht sie dort schon seit Tagen ihre Kreise. Die Schriftzeichen in der Überschrift bedeuten: Ohrwurm. Auf der nächsten Seite findet ihr einige Informationen über dieses Phänomen zusammengefasst.

Wir sind gespannt, wie ihr das Aufeinandertreffen Eures Ohrwurms (oder Eurer Ohrwürmer) mit der Live-Variante, die im Konzert ja etwas anders klingen wird, empfinden werdet.

WANTED: OHRWURM (1)



Ihr habt es vermutlich selbst schon das ein oder andere Mal erlebt: Ohrwürmer erscheinen unaufgefordert, oft unbewusst, werden vielleicht in nur einer Sekunde ausgelöst und bleiben dann manchmal stunden- oder tagelang. Möglicherweise ist bald die ganze Klasse »angesteckt«. Falls es Euch während Eurer Selbstversuche ähnlich ergangen ist, ist es höchste Zeit, dass wir uns das Phänomen Ohrwurm genauer anschauen.

Ohrwürmer, also Melodien, die sich hartnäckig in unseren Köpfen festsetzen, sind eine faszinierende Erscheinung. Sie wiederholen sich unaufgefordert, begleiten uns stunden- oder sogar tagelang. Ein charakteristisches Merkmal ist der unwillkürliche Abruf der Melodie aus dem Gehirn, also die Tatsache, dass ein Ohrwurm nicht bewusst gesteuert werden kann.



Es gibt mittlerweile viel **Forschung** zu diesem Thema und bereits einige interessante Erklärungsansätze. Allerdings sind noch viele Fragen ungeklärt. Fest steht: Die Auslöser für Ohrwürmer können äußerst vielfältig sein. Orte, Erinnerungen oder Fragmente aus anderen Liedern können dazu führen, dass uns eine Melodie hartnäckig begleitet. Besonders in Leerlaufsituationen, in denen das Gehirn nach Ablenkung sucht, tritt ein Ohrwurm häufig auf. Das Gehirn ist auch dann aktiv, wenn wir das nicht bewusst wahrnehmen oder steuern – es produziert nachts Träume und auch tagsüber kommen uns manchmal alle möglichen Erinnerungen in den Sinn. Ohrwürmer sind eine Art akustische Erinnerung.



Die soziale Ansteckung mit Ohrwürmern, auch als **»Social Contagion«** bezeichnet, ist ein Phänomen, von dem noch nicht geklärt ist, wie genau es funktioniert. Bestimmt kennt ihr es auch: Jemand singt oder summt seinen Ohrwurm unbewusst – und schon hat die nächste Person oder die ganze Klasse denselben Ohrwurm und trägt ihn möglicherweise ebenfalls weiter.



Dabei ist die Wahl der Ohrwurmelodie zunächst höchst individuell und nicht objektiv an bestimmten Faktoren wie Tonreihenfolgen festzumachen. Eine universelle »Ohrwurmformel« gibt es also offensichtlich nicht.

Entscheidend scheint allerdings zu sein, dass die Musik, die uns als Ohrwurm ereilt, mit **emotional besetzten Gedächtnisinhalten** verbunden ist: leicht zugängliche akustische Erinnerungen, die **als besonders gut oder besonders nervig** bewertet werden – oder aber welche, die wir mit besonders emotionalen Erlebnissen, Erinnerungen verknüpfen.

WANTED: OHRWURM (2)



Aus eigener Erfahrung wissen wir, dass sich **Anime-Musiken** als fruchtbare Quelle für Ohrwürmer erwiesen haben. Die eingängigen Melodien, die oft emotional intensiv sind und eine starke Verknüpfung zu den Handlungen der Anime-Serien haben, bilden beste Voraussetzungen dafür, sich tief in die Erinnerungen einzuprägen. Die emotionale Bindung zu den Charakteren und Ereignissen verstärkt diesen Effekt, wodurch die Musik nicht nur akustisch, sondern auch emotional im Gedächtnis haften bleibt.



Wenn sich ein Ohrwurm allzu hartnäckig in Euren Kopf geschlichen hat, gibt es verschiedene **Strategien**, die dabei helfen können, **ihn loszuwerden**:

- \ **Ohrwurm-Song komplett anhören**: Manchmal hilft es, den Ohrwurm-Song bewusst und komplett anzuhören. Das ermöglicht dem Gehirn, die Melodie abzuschließen, und kann dazu beitragen, dass sie sich löst.
- \ **Ein anderes Lied hören**: Ablenkung durch ein anderes Lied kann effektiv sein. Wichtig ist dabei, einen Song zu wählen, der nicht selbst zum nächsten Ohrwurm wird.
- \ **Kaugummi kauen**: Das Kauen von Kaugummi wird als Anti-Ohrwurm-Mittel empfohlen. Dadurch, dass das Gehirn auf den Kaugummi fokussiert ist, soll der Ohrwurm verdrängt werden.
- \ **Eine andere Beschäftigung suchen**: Ablenkung durch andere Aktivitäten wie Telefonieren, Filme schauen oder Spielen kann helfen, den Fokus vom Ohrwurm abzulenken.
- \ **Das Gehirn fordern**: Herausfordernde Aktivitäten wie Rätsel lösen, zum Beispiel Sudoku, können das Gehirn beschäftigen und den Ohrwurm vertreiben.
- \ **Laufgeschwindigkeit ändern**: Wenn der Ohrwurm uns unterwegs erwischt, kann es helfen, die Laufgeschwindigkeit zu ändern. Ein schnellerer oder langsamerer Rhythmus kann den Song aus dem Kopf vertreiben.

DIE NÄCHSTEN WDR@PHILHARMONIE-KONZERTE

Gershwin mal anders: Symphonic Grooves

mit dem WDR Funkhausorchester und Bläserklassen aus NRW

DO 2. Oktober 2024, 19.00 Uhr, Kölner Philharmonie

Bach mal anders: Christmas Escape Room

mit dem WDR Sinfonieorchester, dem WDR Rundfunkchor und Schulchören aus NRW

DO 12. Dezember 2024, 19.00 Uhr, Kölner Philharmonie

Jazz mal anders: Big Band meets Theremin

DO 3. April 2025, 19.00 Uhr, Kölner Philharmonie

Nähere Infos ab Ende April auf musikvermittlung.wdr.de

Beginn Ticketverkauf: 3. Juni 2024

IMPRESSUM

Herausgegeben von

Westdeutscher Rundfunk Köln

Anstalt des öffentlichen rechts

Marketing

Appellhofplatz 1

50667 Köln

Redaktion

Mirjam von Jarzebowski

Text

Anna Lieb

Februar 2024

Bildnachweise

S. 4: Inga Steinmetz © Inga Steinmetz

S. 4: lightwing cosplay © Clemens Steinicke

S. 5: Fede Bresciani © Fede Bresciani

S. 5: WDR Rundfunkchor © WDR/Ben Knabe

S. 5: WDR Funkhausorchester © WDR/Dominik Mentzos

S. 6: Anime © ddp/Courtesy Everett Collection

S. 8: Umfrage © imago images/ronstik

S. 9: Nausicaä © ddp/CAP/NFS

S. 10: Escaflowne © ddp/Courtesy Everett Collection

S. 10: Princess Mononoke © picture-alliance / KPA Honorar & Belege

S. 11: Joe Hisaishi © Jordan Strauss/Invision/AP

S. 11: Yoko Kanno © Tracy Nguyen/The New York Times/Redux/laif

S. 14: WDR Funkhausorchester II © WDR/Dominik Mentzos

S. 15: Hören © Chromorange / newspixx vario images

S. 15: Fragebogen © Anna Lieb

S. 17: Ohrwurm © picture alliance / Ikon Images/Leigh Wells