

Dystopischer Jugendfilm

Trends, Themen und Motive



„Im Zusammenhang mit Literatur und Film steht Dystopie für die fiktive Schilderung einer Gesellschaft, in der sich gegenwärtige soziopolitische Tendenzen auf erschreckende Weise und mit fatalen Konsequenzen weiter entwickelt haben.

Die Dystopie stellt dadurch eine Kritik am aktuellen Geschehen dar und fordert den Rezipienten indirekt auf, die Verwirklichung derartig negativer Entwicklungen abzuwenden. (...) Es liegt am Rezipienten, die in der Dystopie geschilderten Schrecken in der Realität zu verhindern. Die erzählte Geschichte selbst bietet dabei keinen Ausweg an.“

Aus Franck, Katharina: „The future is a thing of the past“ – Untersuchungen zur Geschichte des dystopischen Films. Diplomarbeit am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien, 2010.

Dystopischer Jugendfilm – Trends, Themen und Motive

Inhalt

1.	Zum Hintergrund des Unterrichtsmaterials und didaktische Vorbemerkungen	1
2.	Dystopie: Begriff, Themen und Motive	2
2.1.	Annäherung an den Begriff	2
2.2.	Überblick über Themen und Motive	2
3.	Dystopische Werke in Literatur und Film	4
3.1.	Klassiker der dystopischen Literatur	4
3.2.	Klassiker des dystopischen Films	4
3.3.	Adaptionen dystopischer Jugendliteratur	5
4.	Beispiel: „Die Tribute von Panem – The Hunger Games“	7
5.	Literatur, Links, Impressum	10
	filmABC-Unterrichtsmaterialien	12
	Anhang: Arbeitsblätter	

1. Zum Hintergrund des Unterrichtsmaterials und didaktische Vorbemerkungen

In den letzten Jahren ist eine schier unüberschaubare Anzahl von dystopischen Jugendromanen veröffentlicht worden. Den Verkaufszahlen und der Entlehnstatistik zum Beispiel der Wiener Büchereien zufolge werden diese Bücher von Jugendlichen gerne gelesen. Die AG Jugendliteratur und Medien (AJuM) hat dem Thema unter dem Titel „Kein Ort. Niemals? Endzeitstimmung und Dystopie als Themen der Kinder- und Jugendliteratur“ eine Zeitschrift gewidmet.¹ Die US-amerikanische Filmindustrie hat den Trend aufgegriffen und investiert in die Adaption beliebter Vorlagen (siehe Kapitel 3.3.). Die daraus entstehenden Filme erobern die Kinoleinwände und füllen die Kassen US-amerikanischer Unterhaltungskonzerne. Diesen Trend befördert hat nicht zuletzt die Adaption von „Die Tribute von Panem – Tödliche Spiele“, auf welche in Kapitel 4 detailliert eingegangen wird.

In diesem Unterrichtsmaterial geht es weniger um die Unterschiede zwischen Literatur und Film², als vielmehr darum, zu reflektieren wie sich die Trends, Themen und Motive von Dystopien in der Literatur- und Filmgeschichte in Zusammenhang mit gesellschaftspolitischen und soziokulturellen Phänomenen entwickelt haben. Das für Schüler/innen ab 14 Jahren geeignete Unterrichtsmaterial kann in den Fächern Deutsch, Bildnerische Erziehung und Medienerziehung, Ethik, Psychologie und Philosophie eingesetzt werden.

Das Unterrichtsmaterial orientiert sich – wie alle von filmABC erstellten Materialien – an den „Cultural Studies“, die auf einen interdisziplinären Ansatz der Kulturanalyse abzielen, in dem Kultur als Feld sozialer, politischer und ökonomischer Auseinandersetzungen begriffen wird. Dabei werden auch die Machtstrukturen der Medien und die Selbstermächtigung des Publikums in Beziehung gesetzt, um (aktuelle) mediale Phänomene, spezifische Medienangebote und Medienwirkungen zu untersuchen. Den populären Medien kommt dabei eine besondere Bedeutung zu. Weitere Informationen zu diesem Ansatz und zu Filmerziehung als Bestandteil der „Cultural

¹ AG Jugendliteratur und Medien – AJuM (Hrsg.): Kein Ort. Niemals? Endzeitstimmung und Dystopie als Themen der Kinder- und Jugendliteratur. München: kopaed 2012.

² Zum Medienwechsel „Vom Buch zum Film“ siehe das filmABC-Unterrichtsmaterial Nr. 49 in dieser Reihe, http://www.filmabc.at/documents/49_FilmheftFilmABC_Literaturadaption.pdf (Stand: 04.06.2013).

Studies“ bietet das filmABC-Einführungsheft zu den begleitenden Unterrichtsmaterialien für Lehrerinnen und Lehrer. Siehe <http://www.filmabc.at/de/culturalstudies> (Stand: 04.06.2013).

Um das Angebot der Unterrichtsmaterialien zu verbessern und noch treffender an den Bedürfnissen der Lehrer/innen auszurichten, bittet filmABC um Feedback zur Nutzung der Hefte. Dazu steht auf [mediamanual.at](http://www.mediamanual.at), wo die Materialien auch als Download verfügbar sind, ein kurzer Fragebogen online. Siehe http://www.mediamanual.at/umfrage_filmhefte.htm (Stand: 04.06.2013).

2. Dystopie: Begriff, Themen und Motive

2.1. Annäherung an den Begriff

In der etymologischen Herleitung vom altgriechischen „dys“ und „tópos“ bedeutet der Begriff Dystopie „der schlechte Ort“. Im Duden wird die Dystopie als „fiktionale, in der Zukunft spielende Erzählung oder Ähnliches mit negativem Ausgang“ definiert. Über die Abgrenzung der „Dystopie“ von verwandten Begriffen, wie zum Beispiel „Utopie“, „Anti-Utopie“ oder „Post-Apokalypse“ ist sich die Forschung nicht einig.³ Eine Annäherung an den Begriff „Dystopie“ soll daher hier zunächst in Abgrenzung zum Begriff „Utopie“ und im Weiteren über die Beschreibung dystopischer Themen und Motive erreicht werden. An dieser Stelle wird vorausgeschickt, dass sich Filme generell nicht eindeutig nach Genres kategorisieren lassen, aufgrund der zugrunde liegenden begrifflichen und thematischen Verwandt- und Nachbarschaften gilt das insbesondere auch für die hier noch zu erwähnenden Werke.

Gelegentlich werden Dystopie (negativ) und Eutopie (positiv) als Unterkategorien von Utopie verwendet. Während sich positive Utopien (Eutopien) mit perfekten oder idealen Gesellschaften beschäftigen, geht es in Dystopien um negative Zukunftsvisionen. Während sich in der Utopie die Hoffnung auf eine bessere Welt ausdrückt, manifestiert sich in der Dystopie die Angst vor einer schlechteren Welt. Wenn mit der Utopie darauf verwiesen wird, was idealerweise sein könnte, wird mit der Dystopie gezeigt, was nicht sein darf. In der Dystopie ist die aus dem Gleichgewicht geratene Gesellschaft das abschreckende Beispiel. Gemeinsam ist Utopien und Dystopien, dass sie mit Bezug auf gegenwärtige kritische Entwicklungen entstehen.

2.2. Überblick über Themen und Motive

In Dystopien geht es häufig um Welten, die von Kriegen, Natur- und Umweltkatastrophen oder Krankheiten zerstört wurden. In diesen Welten sind humanistische Werte zumeist nicht mehr gültig. Die Welt hat sich soweit verschlechtert, dass nicht nur ein menschenwürdiges Leben, sondern oft auch das Überleben in Frage gestellt ist. Die Welt nähert sich dem Untergang der Zivilisation. Die in solchen Öko-Dystopien herrschende Endzeitstimmung teilen diese mit Filmen, in denen die Erde tatsächlich zerstört wird, wie zum Beispiel in Lars von Triers „Melancholia“ (2011). Im Gegensatz zum letztgenannten Drama wird die Apokalypse meistens mit viel Action im Katastrophenfilm inszeniert (z. B. in „2012“). Aktuell ist der Weltuntergang aber auch beliebtes Setting von Komödien.⁴

³ Post-Apokalypse und Anti-Utopie werden häufig mit Dystopie gleichgesetzt. Anti-Utopie wird auch im Sinne von utopie-kritisch verwendet, d. h. sie richtet sich gegen utopische Gesellschaftsentwürfe. Utopie wird heute auch synonym für Hirnspinnerei oder unrealistische Ideen verwendet.

⁴ Zum Beispiel in „Seeking a Friend for the End of the World“ (2012), „Endlich Weltuntergang“ (2012), „This is the End“ (2013), „The World’s End“ (2013).

Dystopien sind häufig in totalitären und/oder repressiven Systemen angesiedelt. In solchen Welten sind demokratische Grundsätze nicht mehr gültig. Menschen werden institutionell überwacht, ausgebeutet und/oder unterdrückt. Damit geht nicht selten die Vernichtung von Individualität (z. B. durch die Gedankenpolizei in „1984“) und/oder von kulturellem Erbe (z. B. die Bücherverbrennung in „Fahrenheit 451“) einher. Dystopische Welten werden gelegentlich auch zur Abgrenzung von Ideologien entworfen, in ihnen können sich geopolitische Konflikte spiegeln, zum Beispiel hat der „Kalte Krieg“ sowohl dystopische Parabeln auf kommunistische (z. B. „Invasion of the Body Snatchers“, 1978) als auch kapitalistische Systeme (z. B. „Escape from New York“, 1981) hervorgebracht.⁵ Dystopische Welten sind sehr oft von Klassengesellschaften geprägt. Nicht selten arbeiten viele Menschen zum Nutzen einer kleinen Elite (z. B. „Metropolis“, 1927; „Soylent Green“, 1973). In Mediendystopien werden Menschen der einen Klasse in Arenen geschickt, um sich zur Unterhaltung der anderen Klasse zu bekämpfen. Um derlei durch Staat oder Industrie pervertierte Unterhaltungsformen geht es zum Beispiel in der deutschen Produktion „Das Millionenspiel“ (1970) oder in den US-amerikanischen Filmen „Rollerball“ (1975), „The Running Man“ (1987), „Gamer“ (2009) und „The Hunger Games“ (2012). Mediendystopien, in welchen reale kulturelle, soziale und mediale Phänomene auf die Spitze getrieben und pervertiert werden, lassen sich von manchen Technik- und Maschinendystopien insofern unterscheiden, als dass es sich hierbei um Horrorszenarien handeln kann (z. B. „The Matrix“, 1999), die nach dem gegenwärtigen Wissenschaftsstand unmöglich erscheinen und auf fiktiven Technologien basieren, die nicht selten aus der Science-Fiction-Literatur aufgegriffen wurden (z. B. „Johnny Mnemonic“, 1995). Hier finden sich dann auch Szenarien, in denen es um Zugehörigkeit durch genetische Bestimmung oder etwa auch um Klonen geht (z. B. „Gattaca“, 1997, oder „Code 46“, 2003). Im Science-Fiction-Genre angesiedelt sind außerdem unzählige dystopische Geschichten, in denen die Menschheit Opfer von Außerirdischen wird (z. B. aktuell die Literaturadaptionen „The Host“, 2013, und „Ender’s Game“, 2013).

Dystopien sind häufig durch streng kontrollierte, hierarchische Ordnungen strukturiert. Dort, wo es keine wie auch immer geartete Ordnungen mehr gibt, befindet man sich in der Post-Apokalypse, wie zum Beispiel in den US-amerikanischen Produktionen „I am Legend“ (2007), „The Road“ (2009) oder in der deutschen Produktion „Hell“ (2011). In der Postapokalypse hat der Untergang der Zivilisation, der Zusammenbruch bereits stattgefunden. In der postkatastrophischen Welt herrscht Anarchie, die Menschheit ist mit wenigen Ausnahmen ausgestorben, der Planet zerstört. Als Endpunkt des Menschsein wird gelegentlich auch der Kannibalismus thematisiert. Es gibt aber eine winzige Hoffnung, dass es wieder aufwärts geht und die Menschheitsgeschichte von vorne beginnen kann.

Unterrichtsvorschlag – Ziel: Die Schüler/innen definieren den Begriff „Dystopie“ in Abgrenzung zu verwandten Begriffen.

> Brainstorming

Die Schüler/innen sammeln auf Zuruf Assoziationen, Synonyme, Film- und Buchtitel, die ihnen zu Dystopie einfallen.

> Textarbeit

Die Schüler/innen schreiben mit Hilfe von Internet und/oder Lexika eine Definition des Begriffs Dystopie.

> Diskussion

Die Schüler/innen diskutieren die Verwandtschaft zu anderen Begriffen.

⁵ Siehe den Artikel „Dystopie: Thema“ im Lexikon der Filmbegriffe (Universität Kiel), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3750> (Stand: 04.06.2013).



Die Tribute von Panem – The Hunger Games



3. Dystopische Werke in Literatur und Film

3.1. Klassiker der dystopischen Literatur

Es muss aus Platzgründen darauf verzichtet werden, einen Überblick – Endzeitthemen sind bekanntlich schon in biblischen Quellen zu finden – über die Entwicklungsgeschichte dystopischer Literatur zu geben, die wichtigsten Werke des 20. Jahrhunderts sollen hier aber nicht unerwähnt bleiben.⁶ Unter dem Einfluss von Faschismus, Kommunismus und zwei Weltkriegen sind in der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts Jewgenij Samjatin „Wir“ (1920), Aldous Huxleys „Brave New World“ (1932), George Orwells Anti-Utopie „Nineteen Eighty-Four“ (1949) und Ray Bradburys „Fahrenheit 451“ (1950) entstanden. In diesen Werken geht es um autoritäre Systeme, Überwachung und um den Verlust von Freiheit und Individualität. Diese Themen und deren Motive wurden seitdem in zahlreichen dystopischen Werken wiederholt, variiert oder weiter entwickelt. Einige der herausragenden Romane sind bereits für die Leinwand adaptiert worden, zum Beispiel „The Time Machine“ (1895), „I am Legend“ (1954), „A Clockwork Orange“ (1962), „Do Androids Dream of Electric Sheep?“ (1968), „The Memoirs of a Survivor“ (1974), „The Handmaid’s Tale“ (1985), „Children of Men“ (1992) oder auch „Battle Royal“ (1999). Andere sind derzeit in Produktion, zum Beispiel „Enders Game“ (1986), „World War Z: An Oral History of the Zombie War“ (2006) oder „How I live now“ (2005). Manches lässt trotz mehrmaliger Anläufe noch auf sich warten, zum Beispiel der Cyberpunk-Klassiker „Neuromancer“ (1984). Die genannten Klassiker sind – auch wenn sich einige zum Teil für den Einsatz im Unterricht etabliert haben – eher der Erwachsenenliteratur zuzurechnen.

3.2. Klassiker des dystopischen Films

Ein frühes dystopisches Werk der Filmgeschichte wurde bereits erwähnt: 1927 kam „Metropolis“ von Fritz Lang ins Kino. Das Drehbuch dazu verfasste Thea von Harbou nach ihrem gleichnamigen Roman. Obwohl die sozialkritische Maschinendystopie bei der Kritik und beim Publikum durchgefallen ist, wurde die deutsche Produktion zu einem der bedeutendsten Werke der Filmgeschichte. Weitere wichtige Werke sind in den 1960er Jahren entstanden, zum Beispiel die ebenfalls bereits erwähnte Literaturadaption „Fahrenheit 451“ (Großbritannien 1966, François Truffaut), oder etwa auch der 28-minütige Avantgardefilm „La Jetée“ (Frankreich 1962, Chris Marker), auf dem bekanntlich der Science-Fiction-Film „Twelve Monkeys“ (USA 1995, Terry Gilliam) basiert. Während es sich bei „La Jetée“ um eine Dystopie mit einem Zeitreiseelement handelt, ist der Science-Fiction-Film „Alphaville“ (Frankreich/Italien 1965, Jean-Luc Godard) eine

⁶ Eine Liste ist unter http://dystopischeliteratur.org/dystopien_liste/ (Stand: 04.06.2013) zu finden.

Anti-Utopie über eine Stadt, in der Gefühle verfeimt sind. In die Filmgeschichte eingeschrieben hat sich knapp 15 Jahre später der Actionfilm „Mad Max“ (Australien 1979, George Miller), welcher in einer anarchischen Welt angesiedelt ist, die von marodierenden Banden und brutalen Polizisten bevölkert ist. Die 1980er Jahre haben nicht weniger Kultiges hervorgebracht, zum Beispiel die Literaturadaption „Blade Runner“ (USA 1982, Ridley Scott) und das dystopische Drama „Brazil“ (Großbritannien 1984, Terry Gilliam). Ein Meilenstein der Technik- und Maschinendystopie ist 1999 mit der „The Matrix“-Trilogie von Lana und Andy Wachowski entstanden. Neben zahlreichen hier nicht genannten Arthouse- oder Mainstream-Dystopien gibt es eine unüberschaubare Vielzahl action-orientierter B-Movies oder zum Beispiel auch japanischer Animes, die sich mit dem Untergang von Kultur und Zivilisation beschäftigen.

Auch wenn sie nicht unbedingt den Klassikern der Filmgeschichte zuzurechnen sind, sollen folgende deutsche bzw. deutschsprachige (Ko-)Produktionen der letzten 25 Jahre nicht unerwähnt bleiben:

„The Handmaid’s Tale“ (USA/Deutschland 1990, Volker Schlöndorff)
 „Halbe Welt“ (Österreich 1995, Florian Flicker)
 „Wolfzeit“ (Frankreich/Österreich/Deutschland 2003, Michael Haneke)

„Die Wolke“ (Deutschland 2006, Gregor Schnitzler)
 „Die kommenden Tage“ (Deutschland 2010, Lars Kraume)
 „Hell“ (Deutschland/Schweiz 2011, Tim Fehlbaum)

Unterrichtsvorschlag – Ziel: Die Schüler/innen identifizieren Themen und Motive von dystopischen Filmen.

> Brainstorming

Die Schüler/innen sammeln auf Zuruf Filmtitel, die sie der dystopischen Gattung und verwandten Gattungen zuordnen.

> Mindmap

Die Schüler/innen zeichnen in einer Mindmap alle Themen, Motive und Genres auf, die sich aus den genannten Filmen ableiten lassen.

3.3. Adaptionen dystopischer Jugendliteratur

Trend zu dystopischer Jugendliteratur

In den Klassikern dystopischer Literatur wurden oftmals zeitgenössische Probleme und Ängste verarbeitet. Regisseure wie Truffaut, Marker oder Godard nahmen sich in ihren Filmen gesellschaftspolitischer Veränderungen an und warnten vor repressiven Systemen. Mit zunehmender Umweltzerstörung und der Bewusstwerdung der Endlichkeit von Ressourcen entstanden Öko-Dystopien, zunehmende Automatisierung und Digitalisierung brachten Maschinen- und Technikdystopien hervor, die vor unreflektierter Technikgläubigkeit warnten. Von all dem unterscheidet sich die dystopische Jugendbuchliteratur. Ralf Schweikart beschreibt in einem Artikel in der eingangs erwähnten Zeitschrift „Kein Ort. Niemals?“⁷, wie gesellschaftliche Aspekte in aktuellen Jugenddystopien hinter Heldengeschichten verschwinden. Ihm zufolge sucht man gesellschaftspolitische Bezüge in diesen Werken oftmals vergebens, weil sie sich zu sehr an Elementen der Abenteuer- und Liebesgeschichte orientierten. Die Faszination besteht für die jugendlichen Leser/innen nicht in der vermeintlichen Bedrohung der Welt, sondern im dramatischen Überlebenskampf ihrer jugendlichen Held/inn/en. In eine ähnliche Kerbe schlägt Johannes Rüster in einem Artikel in der Fachzeitschrift für Kinder- und Jugendmedien „Eselsohr“⁸.

⁷ Schweikart, Ralf: Nur noch kurz die Welt retten. Dystopien als jugendliterarisches Trendthema. In: Kein Ort. Niemals? Endzeitstimmung und Dystopie als Themen der Kinder- und Jugendliteratur. München: kopaed 2012.

⁸ Rüster, Johannes: Nicht totzukriegen: eine dystopische Bestandsaufnahme. In: Eselsohr. Fachzeitschrift für Kinder- und Jugendmedien. Heft 03/2013. München: Leseabenteuer GmbH.

Unter dem Titel „Nicht totzukriegen: eine dystopische Bestandsaufnahme“ gibt er einen Überblick über aktuelle Titel der dystopischen Jugendliteratur. Er macht in der Flut der Veröffentlichungen viele klisierte Zukunftsvisionen mit jugendlichen Heldinnen aus, die als Pubertätsmetaphern für Mädchen funktionierten. Er konstatiert dem Trend zum dystopischen Mädchenbuch aber auch eine entlastende Funktion: Durch die Katastrophe von gesellschaftlichen Zwängen befreit, können junge Heldinnen ungehindert losziehen.

Eine Auswahl dystopischer Jugendbücher (Titel der deutschsprachigen Ausgaben):

Benkau, Jennifer: Dark Canopy	Olsberg, Karl: Rafael 2.0 – Reboot
Benkau, Jennifer: Dark Destiny	Pausewang, Gudrun: Die letzten Kinder von Schewenborn
Bronsky, Alina: Spiegelriss	Pausewang, Gudrun: Die Wolke
Card, Orson Scott: Enders Spiel	Pfeffer, Susan Beth: Das Leben, das uns bleibt
Collins, Suzanne: Die Tribute von Panem – Tödliche Spiele	Poznanski, Ursula: Die Verratenen
Condie, Ally: Cassia & Ky – Die Flucht	Roberts, Jeyn: Dark Inside
Crossan, Sarah: Breathe – Gefangen unter Glas	Rossi, Veronica: Gebannt – Unter fremdem Himmel
Dashner, James: Die Auserwählten – Im Labyrinth	Roth, Veronica: Die Bestimmung – Tödliche Wahrheit
King, Steven: Todesmarsch	Rottensteiner, Robert: Yssilo – Parallele Welt
Lowry, Lois: Hüter der Erinnerung	Schröder, Rainer M.: Liberty 9 – Sicherheitszone
Maberry, Jonathan: Lost Land – Die erste Nacht	Winnacker, Susanne: The Weepers – ... und sie werden dich finden
Moeck, Tim: Hell	
Neumayer, Gabi: Als die Welt zum Stillstand kam	

Adaption von Jugenddystopien

Zu den Klassikern der dystopischen Jugendliteratur zählen „The Long Walk / Todesmarsch“ (1979, Stephen King unter dem Pseudonym Richard Bachman) und „The Giver / Hüter der Erinnerung“ (1993, Lois Lowry). Die Filmrechte für „The Long Walk / Todesmarsch“ hat sich schon vor einigen Jahren Drehbuchautor Frank Darabond gesichert, welcher sich im fantastischen und/oder dystopischen Genre bestens auskennt, unter anderem entstand unter seiner Feder die erste Staffel der äußerst erfolgreichen Dramaserie „The Walking Dead“, in welcher eine Gruppe Übergebliebener in einer von Zombies bevölkerten Welt ums Überleben kämpft. Die Adaption von „The Long Walk / Todesmarsch“ lässt jedoch noch auf sich warten. Ähnliches gilt für das Jugendbuch „The Giver / Hüter der Erinnerung“, dessen Adaption auch schon länger in Planung ist. Mit „Die Tribute von Panem – The Hunger Games“ wurde bereits der erste Teil der viel jüngeren Dystopie-Trilogie von Suzanne Collins adaptiert (Vertiefung in Kapitel 4), Teil 2 „Die Tribute von Panem – Catching Fire“ kommt im Herbst 2013 ins Kino. Etwa gleichzeitig ist mit dem Kinostart der Adaption des Jugendromans „Ender’s Game / Enders Spiel“ aus der Ender-Reihe (1985, Orson Scott Card) zu rechnen. 2013 kommen mit „Divergent – Die Bestimmung“ (nach einem Roman von Veronica Roth, 2011) und „The Maze Runner – Im Labyrinth“ (nach einem Roman von James Dashner, 2009) jeweils die ersten Teile zweier weiterer beliebter US-amerikanischer Dystopie-Trilogien in die Kinos. Ob demnächst auch eine deutsche Vorlage adaptiert wird, muss an dieser Stelle offen gelassen werden, über eine Adaption zum Beispiel der „Eden“-Trilogie des deutschen Autors Thomas Thieme ist derzeit noch nichts bekannt.

Unterrichtsvorschlag – Ziel: Die Schüler/innen reflektieren ihr Leseverhalten.

> Brainstorming

Die Schüler/innen sammeln auf Zuruf an der Tafel alle dystopischen Jugendbücher, die ihnen bekannt sind.

> Diskussion

Die Schüler/innen diskutieren, wie die Geschichten wirken und warum sie bei jugendlichen Leser/innen so beliebt sind.



Die Tribute von Panem – The Hunger Games



4. Beispiel: „Die Tribute von Panem – The Hunger Games“

Spießfilm, USA 2012, Farbe, 137 Minuten, Originaltitel: „The Hunger Games“

Regie	Gary Ross
Drehbuch	Gary Ross, Suzanne Collins, Billy Ray (nach dem Roman von Suzanne Collins)
Produktion	Lionsgate
Darsteller/innen	Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Lenny Kravitz, Wes Bentley u. a.
DVD-Anbieter	Für die Vorbereitung der Arbeitsblätter wurde die bei Studiocanal erschienene DVD „Die Tribute von Panem – The Hunger Games (2 Disc Special Edition)“ verwendet. Die DVD ist im Handel erhältlich und in Büchereien entlehnbar.
Altersempfehlung	ab 14 Jahren (FSK: freigegeben ab 12 Jahren)
Themen	Dystopie, Medienvergleich, Filmsprache

Vorlage und Adaption

„Die Tribute von Panem – Tödliche Spiele“ ist der erste Band einer dystopischen Jugendromantrilogie der US-amerikanischen Schriftstellerin Suzanne Collins, der 2008 veröffentlicht wurde. Seitdem folgten zwei weitere Teile, die Veröffentlichung als Audiobook und die Übersetzung in 26 Sprachen. Die filmische Adaption des ersten Bandes kam im März 2012 als „Die Tribute von Panem – The Hunger Games“ in die Kinos und konnte hierzulande 167.670 Besucher/innen verzeichnen. Weltweit hat der Film (Produktionskosten: 78 Millionen US-Dollar) knapp 700 Millionen US-Dollar eingespielt.⁹

Inhalt

Im diktatorischen Panem – den Ruinen dessen, was einmal Nord-Amerika war – werden jedes Jahr vom regierenden Kapitol in den 12 umliegenden, ärmeren Distrikten je ein Junge und ein Mädchen zwischen 12 und 18 Jahren ausgelost. Diese sogenannten Tribute werden anschließend in eine Naturarena eingesperrt, wo sie einander zur Unterhaltung eines Fernsehpublikums zu jagen und zu töten haben, bis nur mehr eine/r übrig ist. Die Spiele sollen die Menschen in den 12 Distrikten an jene blutigen Revolten gegen das Regime erinnern, welche mit der Niederschlagung und Zerstörung des 13. Distrikts endeten. Für die bevorstehenden Hungerspiele wird in Distrikt 12 der Name der 12-jährigen Primrose Everdeen gezogen. Um der kleinen

⁹ Die filmische Adaption der gesamten Trilogie wird vier Teile umfassen. Teil 2 wird voraussichtlich im November 2013 in die heimischen Kinos kommen, Teil 3 ist für 2014 und Teil 4 für 2015 geplant. Bei den Teilen 2 bis 4 wird voraussichtlich Francis Lawrence Regie führen.

Schwester den sicheren Tod in den Hungerspielen zu ersparen, meldet sich die 16-jährige Katniss Everdeen freiwillig als Tribut. Katniss nimmt ihrem Jugendfreund und Jagdgefährten Gale Hawthorne das Versprechen ab, sich um Prim zu kümmern, bevor sie sich mit Peeta Mellark, der ebenfalls ausgelost wurde, auf den Weg ins Kapitol aufmacht, wo die Todgeweihten dem Publikum und den Sponsoren vorgestellt und auf die Kämpfe vorbereitet werden. Im Überlebenskampf hat Katniss seit dem Tod des Vaters zwar Übung, sie rechnet sich trotzdem keine großen Überlebenschancen aus, unter anderem weil manche Gegner kräftiger und mit besseren Waffen ausgestattet sind. Dann jedoch „gewinnt“ sie die Hungerspiele nicht nur, sie tut dies auch in einer Weise, die das herrschende System vorführt und die Bevölkerung gegen dieses aufstachelt.

Emotionale Themen im Film

Mit dem Namen „Panem“ für das diktatorische Land in ihrem Roman hat Autorin Collins einen Ausspruch des römischen Dichters Juvenal aufgegriffen („Panem et circenses“ bedeutet so viel wie „Brot und Spiele“), welchem es bereits zu seiner Zeit um eine Kritik an Unterhaltung als Instrument politischer Kontrolle gegangen war. Die „Gladiatoren“ in Collins' Geschichte sind nun Kinder, die in einer Naturarena aufeinander gehetzt werden. Ihr Publikum sitzt nicht mehr auf steinernen Tribünen, sondern vor großen Fernsehbildschirmen. In einem Gespräch mit dem Filmkritiker Elvis Mitchell¹⁰ äußerte sich Regisseur Gary Ross dahin gehend, dass es ihm bei der filmischen Adaption des Romans ebenfalls darum gegangen sei, Unterhaltung als Instrument politischer Manipulation zu reflektieren. Mit den tödlichen Spielen gehe die Hoffnung einher, diese zu gewinnen, in diesem (unmoralischen) System zu überleben, Zutritt zu einer anderen Welt zu bekommen und dort dazu zu gehören. Gefährlich werde es für das System dann, wenn jemand sich weigert mitzumachen. Das knüpft an etwas an, was Regisseur Ross am meisten interessiert hat: die ethische Entwicklung der Hauptfigur Katniss Everdeen. Die Jugendliche entdeckt in den Hungerspielen ihre Menschlichkeit und ihre Empathiefähigkeit. Sie geht als Kämpferin in die Spiele, aber am Ende ist sie bereit, für ihre Werte zu sterben.

Unterrichtsvorschlag – Ziel: Die Schüler/innen eignen sich filmanalytische Kompetenzen an.

> Brainstorming

Die Schüler/innen sammeln nach der Filmsichtung auf Zuruf an der Tafel die Themen des Films.

> Analyse (Textarbeit)

Die Schüler/innen beantworten den Fragenkatalog zur Hauptfigur des Films.

> siehe Arbeitsblatt 1 im Anhang

Die Schüler/innen sichten und/oder lesen eine Schlüsselszene aus dem Film (46:38 bis 47:25) und notieren, was der darin gesprochene Dialog bedeuten könnte.

> siehe Arbeitsblatt 2 im Anhang

> Diskussion

Die Schüler/innen diskutieren den Zusammenhang zwischen der Entwicklung der Hauptfigur Katniss und dem Inhalt des Dialogs zwischen Präsident Snow und Seneca Crane.

Ausstattung und Bildgestaltung

Der Film ist in einer Welt angesiedelt, die aus technologisch rückständigen Distrikten, dem mit moderner Technologie und Architektur ausgestatteten Kapitol und aus der mit Sci-Fi-Technologie gesteuerten Naturarena besteht. Während Distrikt 12 farblos und ausgebleicht erscheint, sind Ausstattung und Kostüme im Kapitol bunt und grell. Der Kontrollraum des Spiel-Centers ist mit futuristischer Hologramm-Technologie ausgestattet. Abgesehen von einem luxuriös ausgestatteten Sonderzug, in dem die Tribute ihrem Schicksal zugeführt werden, scheint ein „audio-

¹⁰ In der Sendung „The Treatment“ auf KCRW, siehe http://www.kcrw.com/etc/programs/tt/tt120321gary_ross_the_hunger (Stand: 04.06.2013).

visueller Kanal“ die einzige Verbindung zwischen dem Kapitol und den ärmeren Distrikten zu sein – dafür stehen sogar in den rückständigen Distrikten Bildschirme und Leinwände zur Verfügung. Über diesen Kanal werden die Propaganda des Kapitols und die Hungerspiele übertragen, welche bei den Bewohner/innen der Distrikte Angst und Abscheu auslösen. Eine ähnliche Reaktion ruft der Auftritt der Kapitolabgesandten Effie Trinket zu Beginn des Films hervor. In ihrem violetten Outfit wirkt sie in Distrikt 12 nicht nur deplatziert, darin spiegelt sich auch das Groteske ihres Auftrags wider, der darin besteht, zwei todgeweihte Jugendliche abzuholen. So wie in den rückständigen Distrikten symbolhafte moderne Elemente (Bildschirme) vorkommen, ist das technologisch hochgerüstete Kapitol von Motiven durchdrungen, die auf vormoderne Zeiten verweisen. So fahren die Tribute in altertümlichen Streitwagen vor dem Kapitolpublikum vor, welches mit barocken Frisuren und Kleidern ausgestattet die Protagonist/innen der bevorstehenden Reality-Horror-Show frenetisch begrüßt. Auch wenn die Schauplätze des Films streng voneinander abgegrenzt und die Distanzen nur durch luxuriöse Sonderzüge und monströse Fluggefährte zu überwinden sind, ist die Bevölkerung Panems auf vielfältige Weise durch ein hierarchisches Macht- und Ausbeutungsgefüge miteinander verbunden. Dieses drückt sich zuallererst in den Hungerspielen aus, in denen die Distrikte alljährlich zwei ihrer Kinder dem Kapitol opfern müssen.

Die visuelle Umsetzung des Films folgt dem Buch, welches in der Ichform erzählt ist, insofern, als es sehr viele Nahaufnahmen und kaum Totalen gibt. Regisseur Gary Ross wollte erreichen, dass die Zuseher/innen, wie die Leser/innen mit dem schlangenförmigen Tunnelblick der Hauptfigur durch die Geschichte gehen und dass sie, wie im Buch, von der Geschichte erschüttert werden. Dieser Anspruch habe einen subjektiven filmischen Stil erfordert, der mit vielen Nahaufnahmen und dem Einsatz von Handkamera, welche mit fahrigem Schwenks arbeitet, angestrebt worden sei.¹¹ Die unruhige Kamera fällt folgerichtig vor allem in den Szenen von Katniss auf. Die Bildgestaltung weicht von diesem Konzept dort am stärksten ab, wo die Hungerspiele als Spektakel gezeigt werden. Ein Interview mit dem Spielmacher Seneca Crane wird dann etwa in Schuss-und-Gegenschuss-Aufnahmen gezeigt oder die Präsentation der Tribute mit Zooms effektiv in Szene gesetzt. Hier wird die Kameraführung konventioneller, gelegentlich auch statischer.

Unterrichtsvorschlag – Ziel: Die Schüler/innen reflektieren die Wirkung von filmspezifischen Mitteln.

Vorwissen: Die Schüler/innen kennen die Bedeutung von Begriffen wie Einstellung und Schnitt und haben einen Überblick über die wichtigsten Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen bzw. werden mit einem Vortrag der Lehrkraft damit bekannt gemacht. Hilfreiche Informationen zu „Filmisches Handwerk“ bietet die Internetseite MediaCulture-Online.

Siehe <http://www.mediaculture-online.de/Filmisches-Handwerk.621.0.html> (Stand: 04.06.2013).

> Analyse (Textarbeit)

Die Schüler/innen analysieren zwei Ausschnitte aus dem Film.

> siehe Arbeitsblatt 3a und 3b

> Präsentation, Diskussion

Die Schüler/innen präsentieren die Ergebnisse der Analyse und diskutieren die Unterschiede in der Bildgestaltung der zwei Ausschnitte und deren Wirkung.

¹¹ Siehe den Artikel „Hunger Games – Director Gary Ross on the Film’s Shaky Camera and the Franchise’s Future“ von Kyle Buchanan, veröffentlicht am 19.03.2012 auf Vulture.com, <http://www.vulture.com/2012/03/hunger-games-director-gary-ross-on-the-films-shaky-camera-and-the-franchises-future.html> (Stand: 04.06.2013).

5. Literatur, Links, Impressum

Literatur

- > AG Jugendliteratur und Medien – AJuM (Hrsg.): Kein Ort. Niemals? Endzeitstimmung und Dystopie als Themen der Kinder- und Jugendliteratur. München: kopaed 2012.
- > Horn, Eva: Der Untergang als Experimentalraum. Zukunftsfiktionen vom Ende des Menschen. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Aus Politik und Zeitgeschichte, 51-52/2012, S. 32-38.
http://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/APuZ_2012-51-52_online.pdf und
<http://www.bpb.de/apuz/151306/der-untergang-als-experimentalraum>
- > Rüster, Johannes: Nicht totzukriegen: eine dystopische Bestandsaufnahme. In: Eselsohr. Fachzeitschrift für Kinder- und Jugendmedien. Heft 03/2013. München: Leseabenteuer GmbH.
- > Ulm, Christina: Zuhause in der Dystopie. In: AG Kinder- und Jugendliteratur (Hrsg.): 1000 und 1 Buch. Das Magazin für Kinder- und Jugendliteratur. Heft 02/2013. Wien: Institut für Jugendliteratur.

Links

- > Dystopische Literatur: <http://dystopischeliteratur.org/>
- > Lektürehilfen, Unterrichtsreihen und Stundenentwürfe zum Thema Dystopie und Anti-Utopie:
<http://dystopischeliteratur.org/dystopien-in-der-schule/>
- > „Die Tribute von Panem – The Hunger Games“ in der Datenbank der Jugendmedienkommission des BMUKK:
<http://www.bmukk.gv.at/schulen/service/jmk/detail.xml?key=16828>
- > Städtische Büchereien Wien: <http://www.buechereien.wien.at/>

Links zu Filmvermittlung

- > filmABC – Institut für angewandte Medienbildung und Filmvermittlung: <http://www.filmabc.at>
- > mediamanual.at – Die interaktive Plattform des BMUKK für die aktive Medienarbeit an der Schule:
<http://www.mediamanual.at>
- > 24 – Das Wissensportal der Deutschen Filmakademie: <http://vierundzwanzig.de>
- > kinofenster.de – Filmpädagogisches Online-Portal der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und der Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz: <http://www.kinofenster.de>
- > MediaCulture-Online – Das Internetportal für Medienpädagogik, Medienbildung und Medienkultur des Landesmedienzentrum Baden-Württemberg: <http://www.mediaculture-online.de/>
- > Online-Filmschule mit Informationen zu Filmernziehung/Filmästhetik: <http://www.movie-college.de/>
- > Planet Schule – dok' mal!: <http://www.planet-schule.de/dokmal/>
- > Neuer Grundsatzterlass des BMUKK zur Medienerziehung:
http://www.bmukk.gv.at/ministerium/rs/2012_04.xml

Links zu filmsprachlichen Grundbegriffen und zu Filmanalyse

- > Glossar bei 24 – Das Wissensportal der Deutschen Filmakademie: <http://www.vierundzwanzig.de/glossar>
- > „Die Sprache des Films“ bei mediamanual.at des BMUKK:
http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/sprache_des_films/
- > „Bausteine zur Filmanalyse“, MediaCulture-Online:
<http://www.mediaculture-online.de/Filmanalyse.1220.0.html>
- > Lexikon der Filmbegriffe (Universität Kiel): <http://filmlexikon.uni-kiel.de/>
- > dok' mal! Filmbegriffe A - Z (Planet Schule):
http://www.planet-schule.de/dokmal/lust_auf_mehr_bonusmaterial/filmbegriffe_a_z/

Bildnachweis: Die verwendeten Bilder entstammen den Pressematerialien von Studiocanal. Die Standbilder in den Arbeitsblättern wurden der bei Studiocanal erschienenen DVD „Die Tribute von Panem – The Hunger Games (2 Disc Special Edition)“ entnommen.

Alle Bildrechte liegen bei den genannten Firmen und Personen. Die Abbildungen in diesem Unterrichtsmaterial dienen als Bildzitate ausschließlich der filmwissenschaftlichen bzw. filmpädagogischen Analyse. Die Abbildungen sind von der Creative-Commons-Lizenz, der dieses Heft unterliegt, ausgenommen und dürfen aus dem Kontext des Gesamthefts bzw. der Einzelseiten genommen, nicht weiterverwendet werden.

Dank: Die Autorin dankt Mag. Gabriele Müller von der Bücherei Mariahilf in der Gumpendorferstraße in Wien für die Unterstützung bei der Recherche.

filmABC – Institut für angewandte Medienbildung und Filmvermittlung

Herausgeber: filmABC, Siebensterngasse 23/2/6, 1070 Wien, <http://www.filmabc.at>
T: +43 699 15 24 38 32, E: office@filmabc.at
Leitung: Gerhardt Ordnung, E: go@filmabc.at
Text: Angelika Unterholzner, <http://angleika.wordpress.com>
Grafik-Design: Sibylle Giesemann, <http://www.null7.at>

filmABC wird gefördert von



This content is licensed under a creative commons 3.0 licence
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/at/>

Wien, Juni 2013

filmABC Unterrichtsmaterialien

Die in Kooperation mit der Medienabteilung des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur (BMUKK) von filmABC erstellten Unterrichtsmaterialien bieten Lehrpersonen relevante Hintergrundinformationen zu ausgewählten österreichischen und internationalen Spiel- und Dokumentarfilmen sowie zu aktuellen Film- und Medienphänomenen und stellen Beispiele für mögliche Diskussionen und (Gruppen-)Übungen bereit. Bislang sind folgende Hefte erschienen (als kostenfreie pdf-Downloads unter <http://www.filmabc.at/de/hefte>):

Heft 01:	Einführungsheft	Heft 37:	Spannender als das wahre Leben? Doku-Soaps zwischen Beobachten und Inszenieren
Heft 02:	Zeitgeist – Der Film	Heft 38:	Lachen will gelernt sein – Genre und Erscheinungsformen des Komischen im österreichischen Spielfilm
Heft 03:	Heile Welt	Heft 39:	Gesellschaftliche Experimente – Kommunen in aktuellen Spiel- und Dokumentarfilmen aus Österreich und Deutschland
Heft 04:	Nouvelle Vague Viennoise – Kurzfilme	Heft 40:	Volle Kraft voraus? – Aktuelle Dokumentarfilme aus Österreich und Deutschland und die Energiefrage
Heft 05:	tschuschen:power	Heft 41:	Blicke über den Tellerrand – Aktuelle Dokumentarfilme über die Produktion und den Konsum von Lebensmitteln
Heft 06:	Batman – The Dark Knight	Heft 42:	Interventionen – Der Politische Dokumentarfilm aus Österreich
Heft 07:	Freche Mädchen	Heft 43:	Film ist kein Zufall – oder: Warum es im österreichischen Film wenig Action gibt
Heft 08:	James Bond – Ein Quantum Trost	Heft 44:	Misfits & Underdogs – Populäre britische Jugendserien
Heft 09:	Ein Augenblick Freiheit	Heft 45:	Whodunit & Howcatchem – Populäre Krimiserien
Heft 10:	Castingshows	Heft 46:	Geschichten mit Tiefe – Neue Erzählmöglichkeiten durch 3D
Heft 11:	Sneaker Stories	Heft 47:	Filmtrailer im Internet – Vom Marketing-Tool zum Mitmach-Web
Heft 12:	Propaganda im US-amerikanischen Spielfilm	Heft 48:	Bilder der Globalisierung im Dokumentarfilm
Heft 13:	YouTube – Werkzeug von Politik und Werbung	Heft 49:	Vom Buch zum Film – Medienwechsel am Beispiel von österreichischen Literaturadaptionen
Heft 14/15:	VISIONary – Dokumentarische Filme	Heft 50:	Kurzfilm macht Schule! Kurzspielfilme der Edition „Still Learning“
Heft 16/17:	VISIONary – Essayfilm und Avantgardefilm	Heft 51:	YouTube – Eine Videoplattform in Bewegung
Heft 18:	Gewalt in Musikvideos – Gangster Rap medienpädagogisch betrachtet	Heft 52:	Moving Lyric – Aus Gedichten werden Filme! In Kooperation mit OKTO
Heft 19:	Der Junge im gestreiften Pyjama	Heft 53:	CopStories – Die Serie über ein Ottakringer Polizeiensemble
Heft 20:	Home	Heft 54:	Von der Bühne auf die Leinwand – Medienwechsel am Beispiel von Theateradaptionen
Heft 21/22:	Faszination Kino		
Heft 23:	Twilight – Vom Vampirmythos zur Popkultur		
Heft 24:	Bock for President		
Heft 25:	Die Bucht		
Heft 26:	Udo Proksch – Out Of Control		
Heft 27:	Kick Off		
Heft 28:	Populärkultur und Geschichtsvermittlung – Aktuelle Spielfilme über den Nationalsozialismus		
Heft 29:	Bilder der Arbeit im Film		
Heft 30:	Kick-Ass		
Heft 31:	Soziale Realität im europäischen Spielfilm		
Heft 32:	The Social Network		
Heft 33:	In Harmonie mit der Natur – Die ökologische Botschaft der Filme von Hayao Miyazaki		
Heft 34:	We're the Kids in America – Lebenswelten (US-amerikanischer) Jugendlicher im Spielfilm		
Heft 35:	Bruno Kreisky – Politik und Leidenschaft		
Heft 36:	Still Learning – Exposition, Analyse und Entwicklung von Figuren im Spielfilm		

Dystopischer Jugendfilm – „Die Tribute von Panem – The Hunger Games“

Arbeitsblatt

1

Beantworte folgende Fragen zur Protagonistin des Films:

- > Wie wird die Hauptfigur Katniss im Film vorgestellt?
- > Welches sind ihre auffälligsten Charaktereigenschaften?
- > Warum meldet sich Katniss freiwillig für die Hungerspiele?
- > Was ist ihr Ziel in den Hungerspielen?
- > Wie verhält sie sich zu Beginn zu Peeta, und wie verhält sie sich am Ende zu Peeta?
- > Wem vertraut Katniss und wird ihr Vertrauen missbraucht?
- > Wem misstraut Katniss und wird ihr Misstrauen widerlegt?
- > Welche Entscheidungen trifft sie in den „Spielen“?
- > Wie verhält sich Katniss am Ende des „Spiels“?
- > Wie ist die Stimmung zwischen Katniss und Präsident Snow bei der Siegerzeremonie?
- > Hat sich Katniss verändert und wenn ja, wie?
- > Wenn ja, was hat diese Veränderung ausgelöst?

Dystopischer Jugendfilm – „Die Tribute von Panem – The Hunger Games“

Arbeitsblatt 2

Sichte den Filmausschnitt von Minute 46:38 bis 47:25 (auf YouTube unter http://youtu.be/_e3wADQ7IXw – Stand: 04.06.2013) und achte dabei auf den Dialog bzw. lies den folgend aufgeführten Dialog aus dem Filmausschnitt.

Präsident Snow: „Seneca? Wozu brauchen wir einen Gewinner?“

Seneca Crane [stirnrunzelnd]: „Was meinen Sie?“

Präsident Snow: „Ich meine: Wozu brauchen wir einen Gewinner? Wenn wir die Distrikte bloß einschüchtern wollten, könnten wir auch 24 Tribute zusammentreiben und auf einen Schlag hinrichten? Das ginge viel schneller.“

[Seneca schaut irritiert]

Präsident Snow: „Hoffnung.“

Seneca Crane: „Hoffnung?“

Präsident Snow: „Hoffnung. Hoffnung ist das einzige was stärker ist als Furcht. Ein bisschen Hoffnung ist nützlich. Eine Menge Hoffnung ist gefährlich. Nichts gegen einen Funken, solange er unter Kontrolle ist.“

Seneca Crane: „Also ...?“

Präsident Snow: „Also ... kontrollieren sie ihn.“

Seneca: „Sicher.“

> Notiere, was der Dialog bedeuten könnte:

Dystopischer Jugendfilm – „Die Tribute von Panem – The Hunger Games“ Arbeitsblatt 3a



Sichte den Filmausschnitt von Minute 10:28 bis 11:37 (erstes Bild: Friedenswächter / letztes Bild: Katniss hält Prim Gesicht) und beantworte folgende Fragen:

- > Welches sind die dominierenden Farben in diesem Ausschnitt?
- > Gibt es eher viele oder wenige Schnitte in diesem Ausschnitt?
- > Welche Wirkung hat der Schnitt?
- > Aus welchen Perspektiven wird gefilmt?
- > Wie bewegt sich die Kamera?
- > Welche Wirkung haben die Kamerabewegungen?
- > Welche Einstellungsgrößen gibt es in diesem Ausschnitt?
- > Gibt es dominierende Einstellungsgrößen? Wenn ja, welche?
- > Welche Wirkung könnte der Regisseur mit der Wahl der Einstellungsgrößen angestrebt haben?
- > Wie verändert sich die Tiefenschärfe am Ende des Ausschnitts und welche Wirkung hat das?
- > Mit welcher Einstellungsgröße endet der Ausschnitt?
- > Worum geht es im Dialog?

Dystopischer Jugendfilm – „Die Tribute von Panem – The Hunger Games“ Arbeitsblatt **3b**



Sichte den Filmausschnitt von Minute 30:50 bis 31:12 (erstes Bild: Publikum / letztes Bild: Präsident Snow) und beantworte folgende Fragen:

- > Welches sind die dominierenden Farben in diesem Ausschnitt?
- > Gibt es eher viele oder wenige Schnitte in diesem Ausschnitt?
- > Welche Wirkung hat der Schnitt?
- > Aus welchen Perspektiven wird gefilmt?
- > Wie bewegt sich die Kamera?
- > Welche Wirkung haben die Kamerabewegungen?
- > Welche Einstellungsgrößen gibt es in diesem Ausschnitt?
- > Was zeigen die Einstellungen?
- > Gibt es dominierende Einstellungsgrößen? Wenn ja, welche?
- > Welche Wirkung könnte der Regisseur mit der Wahl der Einstellungsgrößen angestrebt haben?
- > Gibt es auffällige Veränderungen der Tiefenschärfe in diesem Ausschnitt?
- > Worum geht es im Dialog?