

DIE ABENTEUER DES HUCK FINN

Kinostart
20.12.2012

5
6
7

8

Filmheft

mit Materialien für die schulische
und außerschulische Bildung

Die Abenteuer des Huck Finn

Deutschland 2012



Regie: Hermine Huntgeburth

Drehbuch: Sascha Arango, nach dem Roman von Mark Twain

Produzent: Boris Schönfelder

Co-Produzent: Benjamin Herrmann

Darsteller/innen: Leon Seidel, Louis Hofmann, Jacky Ido, August Diehl, Henry Hübchen, Milan Peschel, Andreas Schmidt, Michael Gwisdek, Kurt Krömer, Peter Lohmeyer, Hinnerk Schönemann, Heike Makatsch u. a.

Musik: Niki Reiser

Laufzeit: 99 Minuten

FSK: ab 6 Jahren

Kinostart: 20. Dezember 2012

Verleih: Majestic Filmverleih

Genre: Abenteuerfilm

Schulunterricht: 4. bis 8. Klasse

Jugendbildung: ab 9 Jahren

Unterrichtsfächer: Deutsch, Englisch, Sachunterricht, Geschichte, Geografie, Sozial- und Gemeinschaftskunde, Religion

Themen: Abenteuergeschichten, Menschenhandel, Sklaverei, Rassismus, Freundschaft, Zivilcourage, Amerika im 19. Jahrhundert, Literaturverfilmung

Filmwebsite: www.huckfinn-film.de

Veranstaltungen: Wenn Sie Interesse an einer Schulkinoveranstaltung haben, setzen Sie sich bitte mit einem Kino in Ihrer Umgebung in Verbindung.

Kinofinder: www.kinofenster.de



Inhalt des Filmhefts

Einführung für Lehrkräfte / Medientipps	2
---	---

Arbeitsmaterialien

Die beiden Hauptfiguren und ihre Motive kennen lernen

Wer ist Huck Finn?	3
HUCK FINN – ein Reiseabenteuer: Weshalb Huck und Jim St. Petersburg verlassen	4
HUCK FINN – ein Reiseabenteuer: Was Huck und Jim auf ihrer Floßfahrt erleben	5
HUCK FINN – seine Freunde und Feinde	6

Die Handlung verstehen, Bilder und Sprache untersuchen

Sklaverei in den USA	8
Warum Huck Jim einen <i>Nigger</i> nennt	9
Erzählen mit der Kamera	10
Buch – Drehbuch – Film: Gemeinsamkeiten und Unterschiede	12
Seit mehr als 125 Jahren unzertrennlich: Tom Sawyer und Huck Finn	15

Den Film auswerten und Filmsprache lernen

Beobachtungsaufgaben für den Kinobesuch	16
Man kommt beim Film nicht ohne Fachbegriffe aus	17

Impressum

Herausgeber

Majestic Filmverleih GmbH
Benjamin Herrmann (V.i.S.d.P.)
Bleibtreustraße 15, 10623 Berlin
Tel. 030 / 887 1448 0
E-Mail: info@majestic.de

Vision Kino gGmbH – Netzwerk für
Film- und Medienkompetenz
Sarah Duve
Große Präsidentenstraße 9, 10178 Berlin
Tel.: 030 / 27577 571, Fax: 030 / 27577 570
E-Mail: info@visionkino.de
www.visionkino.de

VISION KINO ist eine gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Sie wird unterstützt von dem Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek, sowie der „Kino macht Schule“ GbR, bestehend aus dem Verband der Filmverleiher e.V., dem HDF Kino e.V., der Arbeitsgemeinschaft Kino – Gilde deutscher Filmkunsttheater e.V. und dem Bundesverband kommunale Filmarbeit e.V.. Die Schirmherrschaft über VISION KINO hat Bundespräsident Joachim Gauck übernommen.

Autorin: Rotraut Greune
(Medienpädagogin und Sachbuchautorin)
Redaktion: Maren Wurster, Elena Solte
Lektorat: Stéfanie Märchel
Gestaltung: www.tack-graphik.de
Standfotos: Tom Trambow / Majestic
Druck: Druck und Werte

© Majestic Filmverleih, November 2012



Einführung für Lehrkräfte

2011 kam mit TOM SAWYER der erste von Mark Twains zwei Schelmenromanen als Neuverfilmung ins Kino. Jetzt hat Regisseurin Hermine Huntgeburth mit den gleichen Hauptdarstellern den zweiten Roman, *Die Abenteuer des Huckleberry Finn*, in Szene gesetzt. Auch wenn dieser zweite Film auf TOM SAWYER aufbaut, erzählt wird eine davon unabhängige Geschichte. DIE ABENTEUER DES HUCK FINN ist eine Art Roadmovie auf dem Wasser – ein Reiseabenteuer, das Huck und den entlaufenen Sklaven Jim auf einem Floß den Mississippi hinunterführt, verfolgt von Sklavenjägern und Hucks brutalem Vater, dem man selbst am helllichten Tag nicht gern begegnen möchte.

Mark Twain hatte sich nicht geschaut, seine Zeit mit teilweise recht drastischem Humor zu schildern und die Südstaaten der USA nicht nur mit freundlichen Siedlerinnen und Siedlern, sondern auch mit Kopfgeldjägern, Sklavenhändlern und hartherzigen Betrügern bevölkert. Die Spannung, die dadurch entstand, wurde von Drehbuchautor Sascha Arango geschickt zu einem humorvollen Drama verdichtet. Die Hauptfiguren, die aus dem Mississippi-Städtchen St. Petersburg flüchten, haben im Film durch dramatische, teilweise neu erfundene Ereignisse eine stärkere Motivation für ihre Flucht als im Buch. Die Figur des Jim wurde außerdem komplett abgewandelt, aus einem gutmütigen und abergläubischen Mann wurde ein kluger und ordnungsliebender Mann, dessen Art dem heutigen Publikum vertrauter ist und dessen Schicksal es deshalb stärker berührt.

Die gelegentlich starke Spannung wird durch Slapstick-Einlagen und Schelmenhumor immer wieder entlastet. Trotzdem ist der Film für jüngere Zuschauergruppen möglicherweise an einigen Stellen beängstigend – VISION KINO empfiehlt den Film daher ab 9 Jahren.

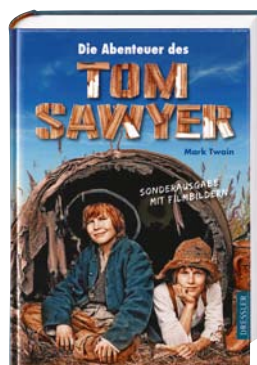
Mit Hilfe dieses Filmheftes ist es möglich, den Kinobesuch inhaltlich vorzubereiten. Außerdem enthält es Aufgaben für die Vertiefung und Aufarbeitung der Geschichte und der filmischen Machart. Die Aufgaben können teilweise miteinander kombiniert werden und bieten sich zum Teil auch für Präsentationen in der Klasse an. Passende Unterrichtsfächer und Themenfelder sind auf der Umschlagsinnenseite aufgeführt.

Auf der Internetseite www.huckfinn-film.de finden sich unter dem Menüpunkt *Kino @ Schule* neben dem Trailer des Films auch eine Vorlage für ein Storyboard sowie die Auflösung der Zuordnungen von Seite 10/11.

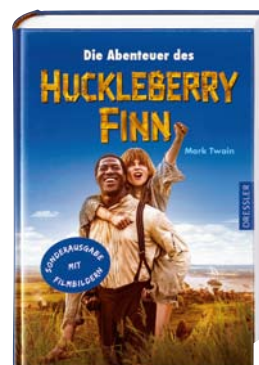
Medientipps

Mark Twain beschreibt auch in seinem zweiten Roman *Die Abenteuer des Huckleberry Finn* das Amerika seiner Kindheit und Jugend. Das Buch wurde 1884/1885 in Großbritannien, Kanada und den USA veröffentlicht, 1890 erschien die erste deutsche Übersetzung. Nicht zuletzt wegen der besonderen Form der Erzählung erschienen seither zahlreiche deutsche Ausgaben, die sich darum bemühten, der Werkvorlage treu zu bleiben und trotzdem einen zeitgemäßen Sprachduktus zu entwickeln.

Im Oktober 2011 erschien bereits eine Sonderausgabe von *Die Abenteuer des Tom Sawyer* mit Szenenfotos des ersten Films, jetzt erscheint auch zu *Die Abenteuer des Huckleberry Finn* eine **Sonderausgabe mit farbigen Filmbildern**.



Die Abenteuer des Tom Sawyer (Filmbuch)
Aus dem Amerikanischen von Ulrich Johannsen
288 Seiten, gebunden
Ab 10 Jahren
9,95 € (D)
Dressler Verlag Hamburg 2011
ISBN 978-3-7915-2003-2



Die Abenteuer des Huckleberry Finn (Filmbuch)
Aus dem Amerikanischen von Wolf Harrahn
416 + 16 Seiten, gebunden
Ab 10 Jahren
12,00 € (D) / 12,40 € (A)
Dressler Verlag Hamburg 2012
ISBN 978-3-7915-2004-9

Ebenfalls erschienen ist das Hörspiel mit den Originalstimmen aus dem Film.



Mark Twain: Die Abenteuer des Huck Finn
Filmhörspiel, 2 CDs,
12,99 € (D und A) /
19,90 sFr. (CH)
der Hörverlag München 2012
ISBN 978-3-86717-943-0

Wer ist Huck Finn?

Huck – genauer: Huckleberry – Finn ist vieles gleichzeitig.

Er ist ...



... am liebsten frei.



... der beste Freund von Tom Sawyer.



... der reiche Pflegesohn der Witwe Douglas.



... ein echter Held, wenn es um seinen Freund Jim geht.



... ein wahrer Flunkerkönig.



... manchmal sogar ein Mädchen.

Aufgaben

Vor dem Kinobesuch:

1. Vielleicht kennst du Huck Finn schon aus dem Buch von Mark Twain. Oder du hast ihn bei Tom Sawyers Abenteuern kennen gelernt. Dann erzähle, was du bereits über ihn weißt.
2. Überlege zu jedem Bild, was Huck gerade erleben könnte, und schreibe deine Idee in einem Satz auf. Erfindet anschließend in einer kleinen Gruppe aus euren Sätzen eine kurze Geschichte.

Nach dem Kinobesuch:

3. Huck hat zwei tolle Freunde: Tom und Jim. Und Freunde helfen sich, wenn es eng wird. Erinner dich an die Szene, die alle drei gemeinsam im Hafen erleben. Schreib mit einer Mitschülerin, einem Mitschüler über dieses Erlebnis ein kurzes Gespräch zwischen Huck und Tom über die brenzlige Situation. Tragt das Gespräch mit verteilten Rollen vor.
4. Welche Adjektive fallen dir zu Huck ein, nachdem du den Film gesehen hast? Schreibe sie auf und vergleiche sie mit den Überlegungen der anderen Schüler/innen.

HUCK FINN – ein Reiseabenteuer: Weshalb Huck und Jim St. Petersburg verlassen



Auch wenn Huck nicht wirklich gern ein reicher, feiner Junge ist: Besser als bei seinem Vater geht es ihm bei der Witwe Douglas in jedem Fall. Denn wenn der Alte Finn betrunken ist, dann schlägt er gern mal zu. Und betrunken ist der Alte Finn meistens. Huck ahnt deshalb, dass sein Vater nichts Gutes im Schilde führt, als dieser in St. Petersburg auftaucht.



Jim hört ein Gespräch zwischen der Witwe Douglas, Miss Watson und den Sklavenhändlern mit. Die Sklavenhändler wollen Jim an einen Zirkus verkaufen und bieten sehr viel Geld für ihn.

Jim läuft weg und versteckt sich auf Jackson Island. Mit einem Floß will er den Mississippi hinunterfahren, bis nach Cairo, wo die Dampfer nach Norden ablegen. Denn im Norden ist die Sklaverei verboten und Jim wäre dort ein freier Mann.



Jim und Huck wollen beide so schnell wie möglich weg. Weg von St. Petersburg, weg von Miss Watson, den Sklavenhändlern und dem Alten Finn.

Sie treffen auf Jackson Island aufeinander und beschließen nach einigem Hin und Her, gemeinsam abzuhausen.

Aufgaben

Vor dem Kinobesuch:

1. Lies dir die drei Texte sorgfältig durch. Schreibe dann als Huck einen Brief an Tom Sawyer, in dem du erklärst, weshalb du mit Jim unterwegs bist. Schreibe nicht hinein, wohin ihr wollt, denn das könnte gefährlich für Jim und dich werden.
2. Huck kennt Jim als Diener. Für ihn ist es normal, dass Jim ein Sklave ist. Jim möchte aber ein freier Mann sein. Stell dir vor, du bist Jim und erklärst Huck Finn, weshalb du die gleichen Rechte haben möchtest, die er hat.
3. Notiere dir mit kurzen Stichworten, was Jim und Huck deiner Vorstellung nach auf ihrer Reise auf dem Fluss erleben werden.

HUCK FINN – ein Reiseabenteuer: Was Huck und Jim auf ihrer Floßfahrt erleben



Das Wrack eines alten Dampfers weckt Hucks Aufmerksamkeit. Er und Jim klettern nachts an Bord, denn dort vermuten sie zurückgelassene Dinge, die sie brauchen können. Aber die drei Kopfgeldjäger und der Alte Finn haben das Wrack bereits vor ihnen entdeckt und sich darauf ihr Nachtquartier eingerichtet. Huck belauscht sie und merkt, wie geschickt sein Vater die drei leichtgläubigen Gauner gegeneinander ausspielt.



Einige Meilen flussabwärts entdeckt Huck am Ufer des Mississippi eine Hütte und schwimmt vom Floß hinüber, um die Lage zu peilen. Da er nicht weiß, wen er dort vorfinden wird, und weil er nicht erkannt werden will, verkleidet er sich als Mädchen. Leider ist er nicht besonders gut darin, sich wie ein Mädchen zu benehmen, und so fällt seine Verkleidung auf. Nur mit einem Trick kann er sich retten, doch er weiß jetzt mehr.



Zwei echte Ganoven werden von Huck und Jim aufgelesen und auf dem Floß mitgenommen. Sie stellen sich als König von Frankreich und Herzog vor und erschleichen sich Hucks Vertrauen. Als Schauspieler sind sie eher Nieten, im Betrügen sind sie dagegen sehr begabt. Huck merkt nicht, dass sie mit ihm und Jim Finsternes vorhaben, obwohl Jim ihn mehrmals warnt.

Aufgaben

Nach dem Kinobesuch:

Wähle eine der folgenden Aufgaben, setze sie in der Gruppe um und spiele anschließend die jeweilige Situation mit deiner Gruppe in der Klasse vor.

4. Weißt du noch, was Huck auf dem Wrack mithört? Wie der Alte Finn die Gauner gegeneinander aufbringt? Schreibe gemeinsam mit deinen Mitschülern und Mitschülerinnen die Szene in Dialogform auf.
5. Weißt du noch, woran die Frau auf der Farm merkt, dass Huck gar kein Mädchen ist? Womit sie ihn testet und was passiert? Schreibe gemeinsam mit deinen Mitschülern und Mitschülerinnen das Gespräch zwischen Huck und der Frau auf.
6. Erinnerst du dich daran, wie König und Herzog Huck hereinlegen wollen? Schreibe gemeinsam mit deinen Mitschülern und Mitschülerinnen eine Szene, in der sich König und Herzog darüber unterhalten, was sie mit Jim und Huck vorhaben.



HUCK FINN – seine Freunde und Feinde



Die Witwe Douglas

Tante Polly

Packard



Richter Thatcher



Der Alte Finn

Seit Huck ein reicher Held ist, kümmern sich deutlich mehr Leute in St. Petersburg um ihn als früher. Einige meinen es gut mit ihm, andere wollen sein Geld gern für sich. Huck selbst macht sich nicht viel aus dem Geld, denn ihm ist seine Freiheit sehr viel mehr wert als alles Gold der Welt.

Huck möchte am liebsten wieder in seiner Tonne unten am Fluss leben. Sein Freund Tom möchte auch, dass er weiterhin mit ihm Unsinn macht. Aber die Erwachsenen haben andere Pläne. Die Witwe Douglas möchte, dass er zur Schule geht, fleißig lernt und später etwas Ordentliches wird. Sein Vater möchte Hucks Ideen und Geschicklichkeit für seine Betrügereien nutzen. Die Sklavenjäger wollen die Belohnung kassieren, die die Witwe Douglas für Huck zahlen würde. Und König und Herzog setzen darauf, dass Huck bei ihren Machenschaften mitmacht.

Aufgaben

Vor dem Kinobesuch:

1. Auf den Bildern siehst du Personen, die sich auf die eine oder andere Weise für Huck interessieren. Sie zählen ihn zu ihrer Familie oder wollen ihm helfen oder sie wollen ihn ausnutzen und um sein Geld bringen. Schreibe neben die Bilder ein A, bei denen du denkst, die Personen darauf mögen Huck Finn, schreibe neben die Bilder ein B, bei denen du denkst, die Personen darauf wollen ihn ausnutzen.
2. Wer, glaubst du, ist auf den Bildern zu sehen? Ziehe Linien von den Namen zu den Bildern. Achtung: Von zwei Namen aus gibt es mehr als eine Linie.
3. Wähle zwei der Bilder aus und notiere in jeweils mindestens drei Sätzen, wie die abgebildeten Personen zu Huck stehen könnten.



Jim

König

Tom Sawyer

Turner

Herzog

Bill

Der Sheriff



Aufgaben

Nach dem Kinobesuch:

4. Ordne den Bildern die folgenden Sätze zu, indem du den jeweiligen Buchstaben neben das Bild schreibst. Zu jedem Satz gehört nur ein Bild.
 - a) Huck hat dieser Person für einen Dollar all sein Geld verkauft, trotzdem wird sie den Schatz für Huck weiterhin hüten.
 - b) Huck hat diese Person sehr lange nicht gesehen, und er hat sie auch nicht im Geringsten vermisst, obwohl sie sein nächster echter Verwandter ist.
 - c) Diese Personen gaukeln Huck vor, er gehöre zu ihnen, dabei wollen sie nur die ausgesetzte Belohnung für Jim kassieren.
 - d) Als Hucks Diener versucht diese Person, auf ihn aufzupassen, damit er keinen Ärger mit Miss Watson bekommt.
 - e) Dies ist Hucks bester Freund, komme, was da wolle!
 - f) Diese Person möchte aus Huck einen anständigen Jungen machen, kann aber auch großzügig und nachsichtig sein, wenn er einen Streich ausgeheckt hat.
 - g) Diese Personen machen sich Sorgen um Huck, denn er ist verschwunden.
5. Kreuze die beiden Bilder an, zu denen keiner der Sätze gehört und schreibe für sie jeweils einen oder zwei eigene Sätze.
6. Wähle eine Figur aus Hucks Umfeld und erzähle, was diese Figur von ihm will, ob er ihr vertrauen kann und ob sie es gut oder schlecht mit ihm meint. Male anschließend einen Steckbrief der Figur und schreibe wichtige Eigenschaftsworte dazu.

Sklaverei in den USA

Jim ist ein Sklave und daran findet Huck nichts Anstößiges. Denn zu der Zeit, in der die Geschichte spielt, ist es für viele Weiße in den Südstaaten der USA noch immer vollkommen üblich, schwarze Sklaven für sich arbeiten zu lassen. In den Nordstaaten allerdings ist die Sklaverei inzwischen verboten. Verständlich also, dass Jim weder große Anstrengungen noch Gefahren scheut, um dorthin zu gelangen.

Als Mark Twain 1885 *Die Abenteuer des Huckleberry Finn* schrieb, war die Sklaverei in allen Staaten der USA bereits seit 20 Jahren verboten. Bis dahin war es allerdings ein schwieriger Weg.



15. Jahrhundert

Sklaverei ist fester Bestandteil in den neuen Kolonien (so nannten die Europäer die Landschaften in Süd- und Nordamerika, die sie mit Gewalt erobert und in Besitz genommen hatten). Nicht nur die amerikanischen Ureinwohner werden unterworfen und versklavt, auch aus Afrika werden Sklaven über den Atlantik gebracht, um in Minen und Steinbrüchen, auf Plantagen und Farmen zu arbeiten.

16. Jahrhundert

Der Sklavenhandel ist ein so einträgliches Geschäft, dass Millionen Männer, Frauen und Kinder entführt und nach Amerika verschleppt werden, um auf der anderen Seite des Atlantiks für die Weißen ohne Bezahlung die schwersten Arbeiten zu übernehmen. Die Gesetze erlauben es dem Sklavenhalter, seinen Sklaven zu schlagen und zu misshandeln, ja, er darf ihn sogar grundlos töten, wenn er mit ihm nicht zufrieden ist.

18. Jahrhundert

Bis zum Ende des Unabhängigkeitskrieges gegen England und Frankreich bleiben die amerikanischen Ländereien Kolonien der europäischen Besatzer. Erst 1789 entstehen die unabhängigen Vereinigten Staaten von Amerika. Die dreizehn Staaten, die sich zusammenschließen, geben sich eine gemeinsame Verfassung und wählen ihren ersten gemeinsamen Präsidenten, George Washington. In der Unabhängigkeitserklärung (*Declaration of Independence*) legen sie fest: *All men are created equal*. Das bedeutet übersetzt: *Alle Menschen sind gleich erschaffen*. Der Gedanke, dass alle Menschen gleich sind, unterstützt die Kritiker der Sklaverei.

19. Jahrhundert

Anfang des 19. Jahrhunderts wird der Transport von Sklaven auf britischen Schiffen verboten. Wenig später fassen die europäischen Staaten gemeinsam den Beschluss, Sklaverei zu verbieten.

In den USA und anderen amerikanischen Staaten kommt es immer wieder zu Sklavenaufständen. Aber es gibt in den USA auch immer mehr einflussreiche Menschen, die Sklaverei unmenschlich und ihres neuen Staates unwürdig finden. Abraham Lincoln gehört zu jenen, die die Sklaverei per Gesetz abschaffen wollen. Als er 1860 zum Präsidenten der Vereinigten Staaten gewählt wird, kommt es wegen seiner politischen Ideen ein Jahr später zum Bürgerkrieg zwischen den Nord- und den Südstaaten der USA. Denn die weißen Südstaatenbewohner wollen auf keinen Fall auf Sklaven verzichten, die ihnen als kostenlose Arbeitskräfte in der Landwirtschaft zu Wohlstand verhelfen.

1865 endet der sogenannte Sezessionskrieg mit dem Sieg der Nordstaaten. In der Folge wird der 13. Zusatz in die Verfassung aufgenommen, der Sklaverei verbietet.

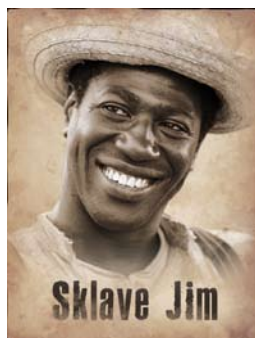
Warum Huck Jim einen *Nigger* nennt

In Mark Twains Roman und im Film wird Jim durchweg als *Nigger* bezeichnet. Das lateinische Wort *niger* bedeutet *schwarz* – die spanischen und französischen Worte für *schwarz* sind davon abgeleitet: *negro* (spanisch) und *nègre* (französisch). Entsprechend wurden die aus Afrika stammenden Sklaven im Englischen als *negro* bezeichnet. In der deutschen Sprache bürgerte sich im 17. Jahrhundert der Begriff *Neger* ein.

Worte sind mit Gedanken und Vorstellungen verbunden, die mehr aus ihnen machen als nur ein Wort. Vermutlich weißt du, dass das Wort *Neger* heute nicht mehr benutzt wird und werden sollte. Das liegt daran, dass es allzu lange als herabsetzendes Wort verwendet wurde, um Menschen auszugrenzen.

Nicht zuletzt das unmenschliche Versklaven belegt die Verachtung, die weiße Menschen schwarzen Menschen gegenüber zeigten. Diese Verachtung schwingt in Worten wie *Neger* oder *Nigger* immer noch mit.

Zur Zeit von Mark Twain war man noch nicht so kritisch mit Worten und Begriffen wie heute. Dass Jim in seinem Roman immer *Nigger* genannt wird, passt deshalb zu seiner Zeit: Drehbuchautor Sascha Arango und Regisseurin Hermine Huntgeburth haben die Sprache dieser Zeit auch für den Film übernommen. Allerdings haben sie den Charakter von Jim stark verändert: Aus Mark Twains abergläubischem und ungebildetem Jim haben sie einen sehr klugen und ordnungsliebenden Jim gemacht, der bedeutend schlauer ist als seine Verfolger.



Aufgaben

Vor dem Kinobesuch:

1. Such dir eine/n Partner/in in deiner Klasse. Lest euch die Zeittafel über die Sklaverei in Amerika gut durch. Schreibt einen Dialog, in dem Jim Huck erzählt, weshalb er geflohen und nach Ohio unterwegs ist. Stellt euch dabei vor, dass Huck sich noch nie mit dem Gedanken beschäftigt hat, wie es ist, als Sklave zu leben.
2. Im Roman sind Huck und Jim beide sehr abergläubisch. Im Film sind sie das aber nicht. Sieh dir die Bilder von Jim an und überlege dir, wie Sascha Arango und Hermine Huntgeburth die Figur verändert haben könnten.

Nach dem Kinobesuch:

3. Wenn die Witwe Douglas eine Beschreibung von Jim geben würde: Was würde sie über ihn sagen?
4. Schreibe eine Zeitungsnotiz, die Jim als vermisst meldet, und verwende dabei mindestens fünf positive Adjektive, die gut zu ihm passen.
5. a) Erinner dich daran, wie Jim im Film das erste Mal zu sehen ist. Was wird in dieser ersten Szene über Jim ausgesagt? Schreibe zu dieser Szene ein Erinnerungsprotokoll.
b) Erinner dich daran, wie Jim mit Huck auf dem Floß unterwegs ist. Was erfährst du in diesen Szenen über Jim? Schreibe ein Erinnerungsprotokoll zu einer ganz bestimmten Szene deiner Wahl.



Erzählen mit der Kamera

Die Handlung eines Films steht im Drehbuch. Wie die Bilder aber genau aussehen, wird bei den Dreharbeiten entschieden. Zwei Dinge sind für einen Film besonders wichtig: der Bildausschnitt (was genau auf jedem Bild zu sehen ist) und die Bilderfolge (welche Bilder nacheinander kommen).

Der einzelne **Bildausschnitt** betont bestimmte Personen oder Dinge. Er zeigt die Weite einer Landschaft oder die Mündung einer Pistole und wirkt damit schon als einzelnes Bild bedrohlich oder lustig. Wie er wirkt, bestimmen zwei wichtige Faktoren: die **Einstellungsgröße** und die **Perspektive**.



Einstellungsgrößen

- a** Manchmal braucht man Abstand und Überblick. Eine **Totale** ist dann die beste Einstellungsgröße.
- b** Manchmal muss das Bild genauer zeigen, was in der Situation passiert, ohne dass die Kamera allzu nahe herangeht. Dafür ist die **Halbtotale** perfekt.
- c** Eine **Halbnah**-Einstellung zeigt mehrere Personen und ihr Verhalten zueinander schon recht deutlich. Die Umgebung ist zwar nicht mehr so gut zu sehen, dafür kann man die Gestik recht genau erkennen.
- d** Eine typische Westerneinstellung ist die **Amerikanische Einstellung**. Sie zeigt eine Person genau vom Cowboyhut bis zum Pistolengürtel und wird gern für den finalen Showdown benutzt.
- e** Mit einer **Nahaufnahme** kann die Kamera Gefühle noch besser zeigen, jetzt ist auch die Mimik deutlich zu sehen.
- f** Noch dichter dran an einer Person ist die **Großaufnahme**.
- g** Die **Detailaufnahme** weist auf wichtige Kleinigkeiten hin.

Perspektiven

- h** Auf **Augenhöhe** siehst du der Filmfigur zu, als stünde sie wirklich vor dir.
- i** Bei der **Untersicht** siehst du zur Filmfigur auf. Sie wirkt dadurch größer und vielleicht auch stärker.
- k** Bei der **Aufsicht** schaust du auf die Filmfigur herab. Dadurch wirkt sie kleiner und etwas hilfloser.
- l** Eine starke Untersicht heißt **Froschperspektive**. Wie wirkt diese Perspektive auf dich?
- m** Eine starke Aufsicht nennt man **Vogelperspektive**.

Aufgaben

Vor dem Kinobesuch:

1. Jedes Bild hat eine Einstellungsgröße und eine Perspektive. Lies die Sätze genau durch und ordne sie zu. Schreibe die jeweiligen Buchstaben für Einstellung und Perspektive in die beiden Felder.
2. Mache Fotos, die einen Blick aus den genannten Perspektiven zeigen, oder suche entsprechende Bilder in Zeitschriften. Klebe die Bilder auf ein Blatt und erkläre die Unterschiede der Bildausschnitte und ihre Wirkung auf die Betrachter. Schreibe deine Erklärung in Stichworten neben die Bilder.
3. Überlege dir, was auf der Flucht von Huck und Jim passieren kann, und entwickle aus deiner Idee eine kleine Szene. Schreibe eine Liste, was auf den Bildern deiner Szene zu sehen wäre, und notiere, wie schnell sie wechseln sollten. Vergleiche deine Ideen mit denen deiner Mitschülerinnen und Mitschüler.

Nach dem Kinobesuch:

4. Erinnere dich an eine spannende Szene des Films und notiere in Stichworten, welche Bildausschnitte dir noch im Gedächtnis sind.



5. Wähle mit einigen Mitschülern und Mitschülerinnen in Gruppenarbeit eine Szene des Films aus. Stellt aus dem Gedächtnis Scribbles einzelner Bilder dieser Szene her, indem ihr sie mit Strichmännchen in Kästchen zeichnet (auf eine Heftseite DIN A4 passen etwa acht Kästchen, die etwa die Größe einer halben Postkarte haben). Stellt aus den Kästchen euer Storyboard einer Szene zusammen.



Buch – Drehbuch – Film: Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Hier siehst du drei verschiedene Möglichkeiten, zu erzählen, wie sich Huck und Jim auf Jackson Island zufällig begegnen. Bei Mark Twain erzählt Huck die ganze Geschichte selbst. Wie du siehst, hat der Drehbuchautor Sascha Arango die Begegnung deutlich verändert. Und die Regisseurin Hermine Huntgeburth hat daraus die Bilder gemacht, die du auf Seite 13 siehst.

„Aber dann hab ich doch richtig n Feuer aufflackern sehn, weiter vorn hinter die Bäume. Ich bin drauf zu, langsam, vorsichtig, bis ich nah genug dran war, dass ich was seh – und da liegt n Mann aufm Boden. Mich trifft fast der Schlag. Er hat ne Decke übern Kopf gehabt und n Kopf beinah im Feuer. Ich hab mich hinter n Busch gehockt, keine sechs Fuß von ihm, und hab ihn nicht aus die Augen lassen. Nun wurd schon dämmrig. Bald drauf hat er gegähnt, hat sich gestreckt, hat die Decke weggeschubst – und da wars der Miss Watson ihr Jim!

Na, was war ich froh, wie ich ihn da seh! Ich sag:
»Hallo, Jim!«, und komm raus.

Er springt auf und glotzt mich wild an. Dann fällt er auf die Knie, legt die Hände zusammen und sagt:
»Tu mir nix – bitte tu mir nix! Ich hab noch nie n Geist was getan. Ich hab tote Menschen immah gemögt und hab für sie gemacht, was nur geht. Geh wieder rein innen Fluss, wost hingehörst, und tu n alte Jim nix, was is immah dein Freund gewesn.«
Na, ich hab nicht lang gebraucht, dass ich ihm klar-mach, ich bin nicht tot. Ich war ja so froh, dass ich ihn treff.“

Die Abenteuer des Huckleberry Finn, Seite 64.

© Dressler Verlag GmbH, Hamburg 2012, Übersetzung: Wolf Harranth

HUCKLEBERRY FINN

8. FASSUNG

Seite 71

43. JACKSON ISLAND

A / T

Huck zieht den Baumstamm ans waldige Ufer, reibt sich bestens gelaunt die Hände.

HUCK

So. Und jetzt wird gegessen!

Er geht pfeifend in den Wald. Huck hat ein Kaninchen gefangen. Er bringt es zu seiner kleinen Feuerstelle. Aus Ästen und den Mädchenkleidern hat er einen Regenschutz gebaut. Er setzt sich ans Feuer. Mit dem Messer schneidet er einen Speiß, daran dreht er das Kaninchen über dem Feuer. Er schneidet sich mit dem Messer ein gebratenes Stück ab, kostet, rollt mit den Augen.

HUCK

Au warte, ist das lecker.

ZEITSPRUNG Dämmerung

Er hat sich eine kleine Pfeife geschnitzt und raucht genüsslich den Tabak seines Vaters. Die Beine übereinandergeschlagen schaut er in die Baumwipfel über sich – als er das Geräusch eines brechenden Zweiges hört. Er springt auf, greift nach der Axt, stolpert, fällt rückwärts hin, springt wieder auf, wartet, die Axt in der Hand. Wieder das Knacken.

HUCK

Pa – Wenn du kommst, mich zu holen ...

Es knackst.

HUCK

Ich geh nich mehr mit. Hast du verstanden, Pa?

Es raschelt. Huck hebt die Axt. Dann sieht er eine Gestalt. Huck nimmt Anlauf hebt die Axt zum Schlag und rennt auf die Gestalt zu. Die Gestalt weicht aus, und Huck stolpert über eine Wurzel. Huck verliert die Axt, rappelt sich wieder auf, um die Axt aufzunehmen, da packen ihn zwei große schwarze Hände. Huck schlägt wild um sich.

JIM

Halt still, ich bin's.

HUCK

Jim?

Jim steht wie aus dem Ei gepellt in Livree vor ihm. Huck umarmt Jim. Dann stößt er ihn weg.

HUCK

Du bist doch nich hier, mich zu holen?

© Sascha Arango



Die Bilderfolge

Die Bilderfolge verbindet diese einzelnen Bilder zur Szene und sorgt dabei für Spannung, Witz, Dramatik oder Überraschungseffekte. Sie bestimmt, welche Wirkung die Bilder tatsächlich haben und was diejenigen fühlen, die den Film sehen.

Die Bilderfolge entsteht im Filmschnitt. Wie die Szene wirkt, hängt unter anderem davon ab, wie schnell dabei die Bilder wechseln. Wechseln sie schnell, bekommt auch die Szene ein schnelles Tempo. Durch ein schnelles Tempo wird zum Beispiel eine Verfolgungsjagd spannend. Wechseln die Bilder langsam, hat auch die Szene ein langsames Tempo. So ein Tempo ist zum Beispiel besser für beschauliche Szenen. Etwa wenn die Sonne untergeht und der Fluss ruhig plätschert. Die Wirkung von Bilderfolgen wird im Film häufig durch Musik verstärkt. Diese Musik wird oft sogar passend zur Bildfolge extra neu komponiert. Sie betont die Stimmung und hat dadurch großen Einfluss auf die Gefühle des Publikums.

Aufgaben

Vor dem Kinobesuch:

1. Lies dir die Texte aus Buch und Drehbuch aufmerksam durch. Beschreibe in kurzen Stichworten die wesentlichen Unterschiede der Situation.
2. Schau dir die Bilder des Films an und vergleiche sie mit der Beschreibung im Drehbuch. Markiere im Drehbuch, welcher Handlungsablauf im Film anders gelöst wurde, als es dort steht. Überlege dir den Grund dafür.

Nach dem Kinobesuch:

3. Schildere die Begegnung zwischen Huck und Jim aus der Sicht von Huck. Du kannst dazu eine der folgenden Formen auswählen: einen Brief an Tom Sawyer, einen Tagebucheintrag, eine beruhigende Nachricht für die Witwe Douglas.
4. Sieh dir die Bilderfolge noch einmal genau an und vergleiche sie mit der Drehbuchszene und dem Romantext. Überlege, in welcher Form du die Situation spannender findest. Vielleicht gefällt dir auch deine eigene Version am besten? Notiere deine Argumente und diskutiere darüber in deiner Klasse.



Diese Szenen wurden dazuerfunden



Tom hat Huck überredet, mit ihm zum Hafen zu laufen, denn der Dampfer ist angekommen. Huck hat sich nicht lange bitten lassen und ist kurzerhand aus dem Fenster geklettert, um mit Tom zu sehen, was das Schiff gebracht hat. Ganz St. Petersburg scheint auf den Beinen, um Ankommende zu begrüßen und Waren abzuholen. Direkt beim Dampfer hat ein Sklavenhändler sein Podest aufgebaut ...

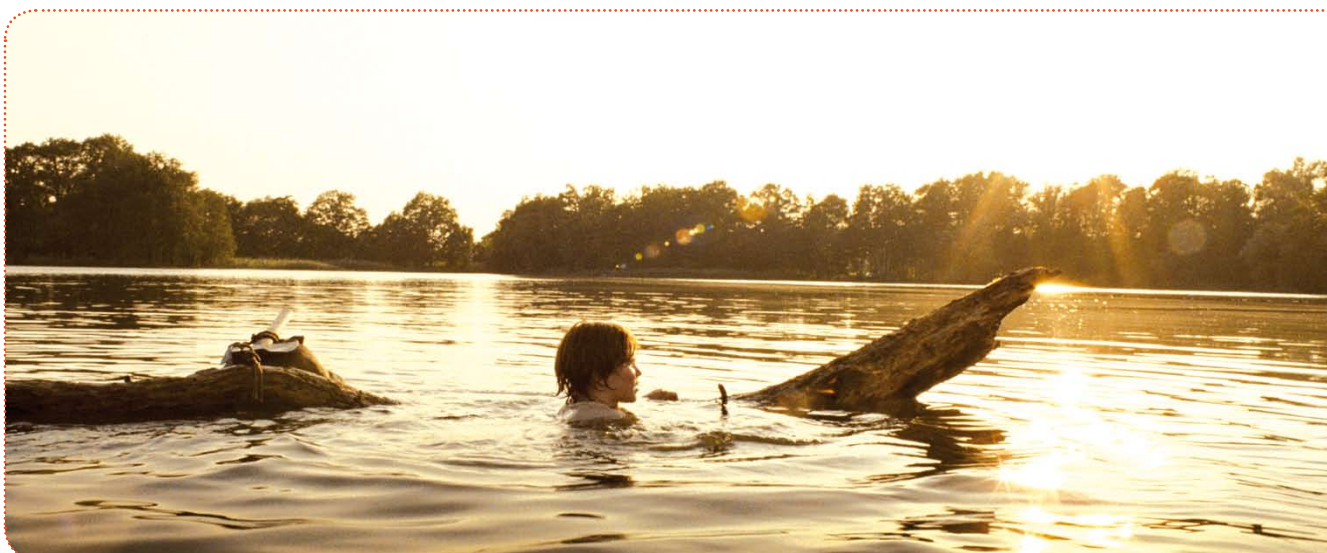


Packard, Bill und Turner hören mit, als die Witwe Douglas und Tante Polly dem Sheriff aufgeregt von dem Verschwinden von Huck und Jim berichten. Sie bieten sogleich ihre Dienste an, denn die Belohnung ist nicht gerade klein. Außerdem waren Packard, Bill und Turner schon vorher scharf darauf gewesen, Jim der Witwe Douglas abzukaufen. Da mischt sich der Alte Finn ein, er will sich den dreien unbedingt anschließen ...

Beobachtungsaufgaben

für den Kinobesuch:

1. Achte beim Sehen auf die beiden Szenen und notiere dir nach dem Film, warum sie für die Handlung wichtig sind. Beschreibe sie so genau wie möglich.
2. Beschreibe nach dem Sehen das Verhalten von Jim und die Reaktionen der Menschen am Hafen. Wie hat diese Szene auf dich gewirkt?
3. Beschreibe nach dem Film die Charaktere der drei Sklavenjäger und des Alten Finn. Überlege dir, weshalb der Drehbuchautor Sascha Arango und die Regisseurin Hermine Huntgeburth diese vier Figuren so gestaltet haben. Notiere Stichworte, welche typischen Merkmale für Filmschurken dir zu ihnen einfallen.



Seit mehr als 125 Jahren unzertrennlich: Tom Sawyer und Huck Finn



© Majestic/Mathias Bothor

Huckleberry Finn lebt in St. Petersburg. Genau wie sein allerbesten Freund Tom Sawyer. Tom wohnt mit seiner Tante Polly und seinem Cousin Sid in einem hübschen Holzhaus, Huck lebt bei der Witwe Douglas und ihrer Schwester Miss Watson in einem vornehmen Haus. Bis vor kurzem hauste er noch in einer Tonne am Mississippi-Ufer, jagte, fischte und versorgte sich selbst. Dass Huck jetzt bei der Witwe Douglas wohnt, hat eine spannende Vorgeschichte, die der Schriftsteller Mark Twain schon in *Die Abenteuer des Tom Sawyer* erzählt. Die Geschichte handelt von einem schlimmen Verbrechen, das Tom und Huck beobachten, von dem Bösewicht Indianer Joe und einem versteckten Schatz, den die Jungs entdecken und am Ende behalten dürfen. Hermine Huntgeburth hat diese erste Geschichte 2011 verfilmt. Eine richtige Fortsetzung von TOM SAWYER sind DIE ABENTEUER DES HUCK FINN zwar nicht, manchmal ist aber die Rede von Dingen, die im ersten Film vorkommen.

Aufgaben

Vor dem Kinobesuch:

1. In TOM SAWYER soll Tom für Tante Polly den Zaun streichen. Überlege dir eine Geschichte, wie es Tom gelingt, sich vor der Arbeit zu drücken, ohne Tante Polly zu verärgern. Falls du die Geschichte kennst, die im Film und im Buch vorkommt, kannst du gern auch diese Geschichte erzählen.



© Majestic/Bernd Spauke

Nach dem Kinobesuch:

3. Huck und Tom sind unzertrennlich. Mit niemand anderem macht das Zusammensein mehr Spaß. Schau dir das Bild an und schreibe in Form eines Tagebucheintrags, was Huck und Tom an dem Tag erlebt haben.



2. In DIE ABENTEUER DES HUCK FINN spielt der Fluss Mississippi eine wichtige Rolle. Sieh im Atlas nach, durch welche Staaten der USA er fließt und wo die Stadt Cairo liegt, zu der Huck und Jim mit dem Floß fahren wollen. Wähle eine Szene aus, in der der Fluss eine wichtige Rolle spielt, und erzähle sie.

4. In TOM SAWYER gibt es zwischen Huck und Tom einen Streit, der die Freundschaft auf die Probe stellt. Schreibe gemeinsam mit einem Mitschüler oder einer Mitschülerin eine Streitszene für Tom und Huck, in der Tom Huck davon abhalten will, aus St. Petersburg zu verschwinden.



1. Drei wichtige Szenen hat der Film zu Mark Twains *Die Abenteuer des Huckleberry Finn* hinzugefügt. Im Buch gibt es folgende Situationen nicht:
- die Szene mit dem Sklavenverkauf am Hafen,
 - die permanente Verfolgung durch den Alten Finn bis zum Schluss,
 - die Szene in Cairo, in der Huck und Jim den Dampfer besteigen.

Achte beim Sehen besonders auf diese drei Szenen. Notiere dir direkt nach dem Film, warum sie für die Handlung wichtig sind.

Hafen

.....

Verfolgung

.....

Cairo

.....

2. Wähle schon vor dem Film eine der folgenden Figuren oder Gruppen aus:

☐ **den Alten Finn**

☐ **König und Herzog**

☐ **Packard, Bill oder Turner**

Achte im Film auf deine Figur oder Gruppe. Notiere direkt nach dem Film, wann du sie das erste Mal bemerkt hast, in welcher Situation das war und was du dabei über sie dachtest.

.....

.....

.....

3. Welche Ideen entwickelt Huck, um die Verfolger hereinzulegen?

.....

.....

.....

4. Wähle eine der folgenden drei Szenen aus:

☐ die Szene am Hafen, als Jim seine Frau entdeckt,

☐ die Szene auf dem Dampfer, als Huck die Sklavenjäger und seinen Vater belauscht,

☐ die Szene im Saloon von Cairo, als Huck die Hinterhältigkeit von König und Herzog erkennt.

Achte während dieser Szene genau auf die Bildausschnitte und die Bilderfolge.

Notiere gleich nach dem Film, was dir dabei aufgefallen ist.

.....

.....

.....

5. Achte beim Film auf Szenen mit Musik. Notiere dir nach dem Film diejenigen, die dir in Erinnerung geblieben sind. Diskutiere später mit deinen Mitschülern und Mitschülerinnen, wie diese Szenen wirken.

Notizen:

.....

.....

- **Aufgabe:** Schreibe eine kurze Filmbesprechung für eure Schülerzeitung.

Man kommt beim Film nicht ohne Fachbegriffe aus

Einstellungsgröße – der Stiefel des Alten Finn und der dazugehörige Fußabdruck im Sand würden im Kino nicht auffallen, wenn sie nicht leinwandfüllend gezeigt würden. Eine Aufnahme, die so ein kleines Detail groß ins Bild rückt, nennt man Detailaufnahme. Detailaufnahmen gehören zu den Einstellungsgrößen und diese legen den jeweiligen Bildausschnitt fest. Auf Seite 10 kannst du dir verschiedene Einstellungsgrößen ansehen.



Inszenierung – dieser Begriff kommt von „in Szene setzen“ und bezeichnet die Tätigkeit des Regisseurs. Er bestimmt, wie die Handlung Bild für Bild aussehen soll, wie die Räume gestaltet sind und die Schauspieler spielen. Zur Inszenierung gehört alles, was nötig ist, um eine Geschichte in Bild und Ton zu erzählen.

Perspektive – als Perspektive bezeichnet man den Blickwinkel, aus dem die Kamera ein Bild aufnimmt. Sie kann eine Situation von vorn, von oben und von unten filmen oder mit einer Kamerafahrt oder einem Schwenk auch in einer Aufnahme den Blickwinkel ändern. Je nachdem, wie sich Regie und Kamerafrau/-mann entscheiden, wirken die Bilder unterschiedlich.

Roadmovie – als „Roadmovie“ werden Filme bezeichnet, in denen die Helden unterwegs sind. Ihre Reise ist oft auch ein Symbol für die innere Veränderung und einen Neuanfang.

Schnitt – Montage oder Schnitt nennt man das Aneinanderfügen der einzelnen Filmaufnahmen zum späteren Film. Wer diese Arbeit macht, achtet dabei vor allem auf die Logik und das Tempo der Bildwechsel. Der Beruf wird Schnittmeister/in oder Cutter/in genannt.

Scribbles – kleine Zeichnungen mit Strichmännchen, auf denen zu sehen ist, wie der Bildausschnitt genau aussehen soll. Gezeichnet werden Größenverhältnisse, wichtige Teile des Hintergrunds, die Anzahl der Personen, etc. Damit es schnell geht, wird aber nicht auf Details geachtet. Setzt man mehrere Scribbles als Bildfolge aneinander, ergibt sich ein Storyboard.

Showdown – das große Finale am Ende eines Western oder Krimis nennt man so, weil es die „Show“ beendet. Natürlich gibt es hier viele Varianten – trotzdem kann man in jedem Showdown auch Regeln der Bilderfolge und Bildausschnitte entdecken, die es von Minute zu Minute spannender machen sollen. In DIE ABENTEUER DES HUCK FINN findet der Showdown in Cairo statt, als Huck und Jim den Dampfer erreichen wollen.

Slapstick – so nennt man eine ganz bestimmte Art witzig-dusseligen Handelns. Ständiges Stolpern, unbeabsichtigtes Schubsen, das Fallen in Torten oder Schwimmbecken – die Wiederholungen von ungeschicktem Verhalten führen unweigerlich zu Lachsalven im Kinoraum. In DIE ABENTEUER DES HUCK FINN zeigen Packard, Bill und Turner gelegentliche Slapstick-Einlagen.

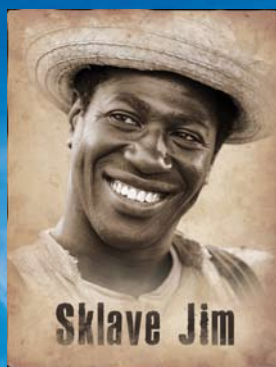
Storyboard – das Storyboard besteht aus Scribbles der einzelnen Bilder einer Filmszene. Mit Hilfe des Storyboards kann man schon gut sehen, wie die gedrehten Bilder zueinander passen und wie sie später im Film wirken werden. Ein Storyboard kann bei den Dreharbeiten Arbeit sparen, weil durch die gezeichneten Scribbles jede/r aus dem Team gleich weiß, was für das jeweilige Bild wichtig ist und was nicht.

Western – als „Western“ werden Filme bezeichnet, die in der Zeit der Besiedelung Nordamerikas durch die Europäer spielen. Die Eroberung des Kontinents von Ost nach West, der Bau der ersten Eisenbahn, der Goldrausch, Auseinandersetzungen zwischen Farmern und Indianern, Viehtrieb und Viehdiebstahl – sowohl Handlungen als auch die Bildersprache von Western ähneln sich. Der Filmanfang von DIE ABENTEUER DES HUCK FINN entspricht klassischen Westernbildern.

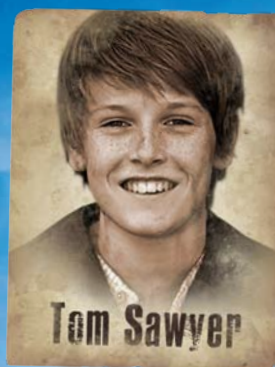




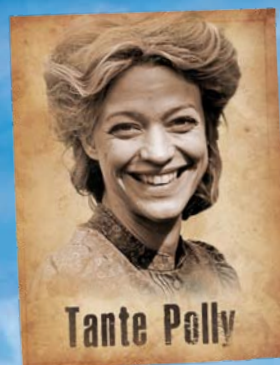
Leon Seidel



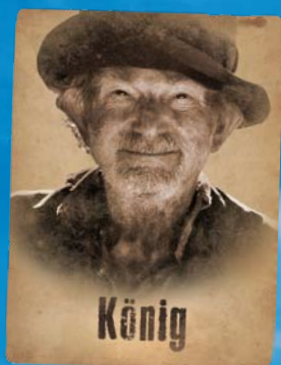
Jacky Ido



Louis Hofmann



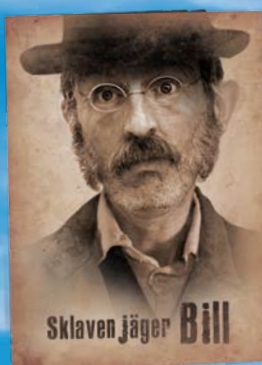
Heike Makatsch



Michael Gwisdek



Kurt Krömer



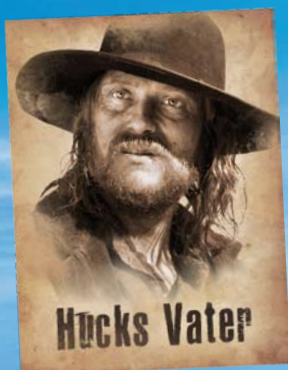
Andreas Schmidt



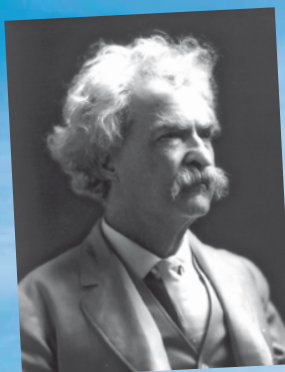
Milan Peschel



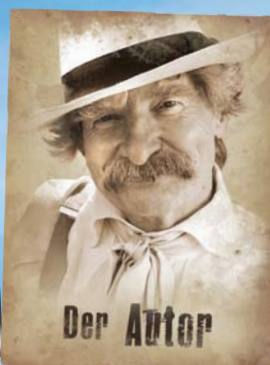
Henry Hübchen



August Diehl



Der Autor Mark Twain 1907.
Quelle: Library of Congress



Mark Twain im Film.
Dargestellt von
Christian Steyer



Hermine Huntgeburth

MAJESTIC

VISION KINO
Netzwerk für Film und
Medienkompetenz

Anzeige

Die Empfehlungen

für den Unterricht!



Erste Ideen, Anknüpfungspunkte sowie Altersempfehlungen zu aktuellen und didaktisch interessanten Kinofilmen, online abrufbar unter: www.visionkino.de/filmtipps