

THEMENHEFT

Materialien für den Unterricht



THE HUNGER GAMES
DIE TRIBUTE VON PANEM

[NYSE: LSG] LIONSGATE
© LIONSGATE FILMS INC. ALL RIGHTS RESERVED.



STUDIOCANAL

DEUTSCHE AUSZEICHNUNGEN FÜR BAND 1 „DIE TRIBUTE VON PANEM –TÖDLICHE SPIELE“

- 2010
- **Deutscher Jugendliteraturpreis** – Preis der Jugendlichen
 - **Der Goldene Bücherwurm**,
Kinder-Akademie Fulda / Buchhandlung Uptmoor
 - **Usinger Buchfinkenpreis Stadt Usingen**,
Buchhandlung Wagner
 - **Landshuter Jugendbuchpreis 2010 „Auserlesen“**,
Stadtbibliothek Landshut
 - **JuLiD – Jugendliteratur Dreieich / Platz 1**,
Schul- und Stadtteilbibliothek Dreieich
 - **Lese-Hammer, Jugendbuchpreis 2010**
Jury der jungen Leser, Literaturhaus Wien
 - **1. Platz 2009/2010**, Moerser Jugendbuch-Jury
- 2009
- **LovelyBooks Leserpreis**,
Gold in der Kategorie „Fantasie/Science-Fiction“
Gold in der Kategorie „Cover“
 - **Buxtehuder Bulle 2009**



VORWORT

Im Zukunftsstaat Panem erleichtern Technik und Luxus das Leben beträchtlich. Allerdings nur dem Bezirk der Macht, dem Kapitol, dessen Herrscher die Provinz aussaugen. Damit nicht genug, demonstriert das Kapitol dem ausgehungerten Volk jedes Jahr seine Macht, indem es aus allen Distrikte Jugendliche aussucht, die gegeneinander antreten müssen – für das Kapitol Brot und Spiele, für das restliche Land ein Alptraum. Denn die „Hungerspiele“ darf nur ein Einziger überleben.

Der Jugendroman DIE TRIBUTE VON PANEM – Tödliche Spiele* erzählt eine Saga von Zukunft, Technik und Abhängigkeit, aber auch von Menschlichkeit und Solidarität inmitten der Kämpfe. Ferner davon, wie das Töten als dekadente Unterhaltung ausgeschlachtet wird. Ähnlichkeiten mit lebenden Kandidatenshows und dem Voyeurismus der Medien sind kein Zufall. So wenig wie die Ahnung, dass Jugendliche gelegentlich den

Alltag als Kampf aller gegen alle empfinden. Ob in der Clique oder gegenüber den Erwachsenen – das Ringen ums „Überleben“, um einen Platz in der Gesellschaft kann unerbittlich sein. Werden nicht die Verlierer, die Schwachen rasch und dauerhaft abserviert? Das ist ebenso verbreitet wie selbstgemachter oder verordneter psychosozialer Dauerdruck.

Ein lohnendes Terrain also und üppig Stoff für den Film. Mit diesem Themenheft möchten wir Zugänge zu Buch und Film gleichermaßen bieten. Viel Spaß und Spannung, auch mit guten Diskussionen, wünschen Ihnen

Ihre

Vera Conrad mit den Autoren Regine Wenger
und Ulrich Steller

* Um diesen ersten Teil der Trilogie geht es in diesem Heft; wir führen ihn im Folgenden auch als PANEM (I) an.



Jugendliebe ohne Aussicht:
Katniss (Jennifer Lawrence),
Gale (Liam Hemsworth)

DATEN ZUR VERFILMUNG DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES

STAB (AUSZUG)

REGIE	Gary Ross
DREHBUCH	Suzanne Collins, Billy Ray, Gary Ross
KAMERA SCHNITT	Tom Stern, AFC, ASC Stephen Mirrione, A.C.E., Juliette Welfling
AUSFÜHRENDER MUSIKPRODUZENT	T Bone Burnett
ORIGINALMUSIK	James Newton Howard
KOSTÜM	Judianna Makovsky
AUSSTATTUNG	Philip Messina
CASTING	Debra Zane, C.S.A.
AUSFÜHRENDE PRODUZENTEN	Robin Bissel, Suzanne Collins
PRODUZENTEN	Nina Jacobsen, Jon Kilik

DARSTELLER (AUSZUG)

KATNISS EVERDEEN	Jennifer Lawrence
PEETA MELLARK	Josh Hutcherson
GALE HAWTHORNE	Liam Hemsworth
HAYMITCH ABERNATHY	Woody Harrelson
CINNA	Lenny Kravitz
EFFIE TRINKET	Elizabeth Banks
CAESAR FLICKERMAN	Stanley Tucci
PRESIDENT SNOW	Donald Sutherland
CATO	Alexander Ludwig
RUE	Amandla Stenberg
CLOVE	Isabelle Fuhrman
VERLEIH PRODUKTION	Studiocanal Color Force/Lionsgate Produktion
ORIGINALTITEL	The HungerGames, USA 2012
KINOSTART DEUTSCHLAND UND WELTWEIT	22. März 2012
FSK GENRE	ab 12 Jahre (beantragt) Action / Abenteuer / Fantasy



INHALTSVERZEICHNIS

Fächer, Themen, Einstiege	Seite 3
Handlung und zentrale Themen	Seite 6
Panem, Spiel und Tod	Seite 8
DIE TRIBUTE VON PANEM als Dystopie	Seite 9
DIE TRIBUTE VON PANEM als Jugendroman	Seite 12
Medien als Herrscher der Welt?	Seite 13
Tribute und andere Spieler	Seite 16
Praktische Übungen	Seite 18
Zum Lesen, Recherchieren, Weitermachen	Seite 26

DIE STARTRAMPE: *FÄCHER UND THEMEN*

Deutsch, Englisch	- DIE TRIBUTE VON PANEM – Lesarten eines Jugendromans (auf Deutsch oder auf Englisch)
Philosophie, Ethik, Religion	- Utopie, Dystopie, Abenteuer und Fantasy: Charakteristika und Überschneidungen - Solidarität und Konkurrenz in der Gesellschaft - Erwachsenwerden als Thema in Literatur und Film - Kritik der Massenmedien: Einfluss und Verantwortung
Gemeinschaftskunde, Politik	- Unterhaltungsindustrie, Sensationsgier und die Frage nach moralischen Grenzen - Literatur und Kino: Vergleich zwischen Filmszenen und Buch DIE TRIBUTE VON PANEM – Tödliche Spiele - Stellung des Individuums und Menschenbild der modernen Demokratie - Staatsformen: Von Thomas Hobbes zur Gegenwart

IMPRESSUM

Herausgeber:	Vera Conrad, im Auftrag von Studiocanal
Verantwortlich:	Vera Conrad, www.con-kuk.de
Praktische Übungen:	Regine Wenger, reg.wenger@gmx.de
Texte zum Film:	Dr. Ulrich Steller, www.textstrategie.de
Grafik:	www.isaraufwaerts.de

Alle Materialien in diesem Heft dürfen für den Unterricht vervielfältigt werden.

DIE TRIBUTE VON PANEM spielt in einem nach Krieg und Katastrophen degenerierten Nordamerika der Zukunft. Die Ich-Erzählerin Katniss, eine 16-Jährige aus der Provinz, wird durch viel Tapferkeit und eine Portion Glück zur Siegerin in einem dramatischen Kampf auf Leben und Tod. Doch die Zeit in der Arena verändert ihr Leben.

Aus den heutigen Vereinigten Staaten ist das Land Panem geworden. Dessen zwölf Distrikte werden von einem technisch, medial und militärisch überlegenen „Kapitol“ diktatorisch geführt und ausgebeutet. Während in den vollkommen abhängigen Provinzen Armut herrscht, leben die Kapitolbewohner in Luxus und Überfluss. Ein ehemaliger 13. Distrikt ist nach einem Aufstand gegen das Kapitol vernichtet worden. Seither demonstriert das Kapitol den Distrikten ihre Abhängigkeit mit eiserner Hand – und eigens ersonnenen tödlichen „Spielen“.



Jennifer Lawrence (Katniss) bei den Dreharbeiten

DAS SPIEL MIT DEM TOD

Die Geschichte konzentriert sich ganz auf diese „Hunger-spiele“; es ist deren 74. Auflage. Einmal im Jahr müssen alle Distrikte je ein Mädchen und einen Jungen als „Tribute“ auslosen und zum Kapitol schicken. Gelegentlich melden sich auch Freiwillige, meist brutale und gut trainierte Karriere-Kämpfer aus den wohlhabenderen Gegenden, die ihr Leben für einen Sieg aufs Spiel setzen. Alle 24 jungen Menschen kämpfen in einem unbekanntem Terrain auf Leben und Tod gegeneinander. Nur eine Einzige oder ein Einziger darf überleben. Allmächtige Spielmacher hinter den Kulissen sollen für maximale Unterhaltung sorgen und greifen willkürlich in das Geschehen ein. Nahrung und Wasser, Hilfsmittel und Waffen sind künstlich knapp gehalten, um Spannung zu erzeugen..

ARMUT UND KOHLE

Distrikt 12 gilt als der rückständigste Distrikt in ganz Panem. Seine Bevölkerung lebt überwiegend vom Kohlebergbau, muss aber die Erträge größtenteils abführen. Fast alle sind arm, es gibt nicht genug zu essen. Die Hauptheldin Katniss Everdeen wurde Halbwaise, als ihr Vater bei einem Gruben-unglück starb. Mit Pfeil und Bogen beschafft sie auf illegalen Jagdzügen im angrenzenden Sperrgebiet Nahrung, die sie auf dem Schwarzmarkt verkauft. Ihr nicht weniger geschickter Jugendfreund Gale steht ihr zur Seite. Die Obrigkeit lässt die beiden Wilderer gewähren, denn die wenigen Gutsitu-ierten profitieren vom begehrten zusätzlichen Fleisch. Auf diese Weise sorgt Katniss nicht nur für sich selbst, sondern zugleich für ihre depressive Mutter und ihre innig geliebte zwölfjährige Schwester Prim.

Als das Los bei der Auswahl der Tribute auf Prim fällt, meldet sich Katniss entschlossen als Freiwillige. Ihre kleine Schwester hätte bei den Spielen keine Überlebenschance. Katniss sieht zwar auch ihren eigenen Tod vor Augen, fügt sich jedoch tapfer in ihr selbst gewähltes Schicksal. Das zweite Los des Distrikts trifft den Bäcker Sohn Peeta Mellark, der Katniss einmal das Leben gerettet hat. Beide werden von einem Team aus Stylisten und Trainern intensiv auf die Spiele vorbereitet. Als persönlicher Coach ist ihnen Haymitch Abernathy zugeteilt, ein früherer Sieger des Distrikts. Er ist der entscheidende strategische Berater, im Spiel Katniss' einziger Kontakt zur Außenwelt und für die wichtige Spon-sorenwerbung verantwortlich. Der Eigenbrötler Haymitch hat viel Instinkt und Erfahrung, ist jedoch unberechenbar und dem Alkohol verfallen.

UNTERHALTUNG BIS AUFS BLUT

Bereits die Auslosung der Kämpfer, dann die medienwirk-samen Events im Vorfeld der Spiele, bündeln die landesweite Aufmerksamkeit auf die menschenverachtende Inszenie-rung. Alle Tribute müssen gute Miene zur tödlichen Show machen. Denn während der glamourösen Vorbereitungs-phase gilt es, sich ein attraktives persönliches Image zu-zulegen, um potente Sponsoren zu gewinnen. Nur so kann man während der zermürenden Kämpfe lebenswichtige Geschenke erhalten – etwa ein Medikament oder eine Extra-portion Nahrung. Bei der Präsentation besticht Katniss als „Mädchen in Flammen“, im Training als Bogenschützin. Sie selbst räumt sich dennoch wenig Chancen ein. Während sie bei der Kandidatenshow fast ihrem Lampenfieber zum Opfer fällt, trumpft Peeta vor laufenden Kameras mit einer überraschenden Liebeserklärung an Katniss auf. Das „tra-

gische Liebespaar“ aus Distrikt 12 ist offenbar eine Erfindung von Peeta und Haymitch; immerhin entfaltet sie glänzende öffentliche Wirkung und wird folglich auch für die widerstrebende Katniss zum Hoffnungsschimmer. Peeta bleibt Katniss undurchschaubar.

Die Spiele beginnen für sie mit mäßigem Erfolg. Sie folgt dem Rat von Haymitch und geht dem erwartbar blutigen Kampf um die ersten Ressourcen im „Füllhorn“ am Startplatz aus dem Weg. Sie geht fast leer aus, rettet sich aber, während elf andere am ersten Tag sterben. Peeta verliert sie aus den Augen. Er taucht unvermittelt wieder auf, zusammen mit der Gruppe von Karriere-Kämpfern. Die entsetzte Katniss wird um ein Haar überrumpelt, kann die Angreifer jedoch mit einem Trick vertreiben.

Den weiteren Verlauf der Kämpfe bestimmen Bündnisse auf Zeit. Katniss tut sich mit der kleinen Rue zusammen, die zu ihrer Vertrauten wird. Ihr Hauptfeind ist der brutale Cato, Anführer der Gruppe von „Karrieros“. In einem kühnen Vorstoß vernichtet Katniss deren Vorräte: Aus der Distanz löst sie die heimtückischen Minen aus, die ihr den Tod hätten bringen sollen. Wenig später stirbt Rue. Katniss, die inzwischen den einzigen Bogen erbeutet hat, tötet den Angreifer und schmückt Rues leblosen Körper.

Nun verkünden die Spielmacher eine Regeländerung: Es darf zwei Sieger geben, sofern sie aus demselben Distrikt stammen. Katniss findet den schwer verletzten Peeta wieder. Sie versorgt ihn, und beide begreifen die Story vom „tragischen Liebespaar“ als ihre große Chance.

LETZTER KAMPF UND NEUE GEFAHREN

Während des letzten Kampfes retten sich Katniss und Peeta vor Cato auf das Füllhorn. Ihr Verfolger wird von einem Rudel Mutanten-Wölfe angegriffen, die auf gespenstische Weise den getöteten Tributen ähneln – eine gruselige Erfindung des Leitungsteams. Katniss gibt Cato mit ihrem letzten Pfeil den Gnadenschuss. Eine erneute Regeländerung soll die Spannung steigern. Jetzt darf wieder nur einer überleben: Werden die Liebenden miteinander kämpfen? Katniss und Peeta wehren sich auf ihre Weise. Sie drohen mit einem Doppelselbstmord durch Giftbeeren. Das Kapitol kann nicht auf Sieger verzichten und lenkt ein. Doch statt Happy-End gibt es ein böses Nachspiel. Haymitch warnt Katniss. Sie sei trotz ihres Sieges in Gefahr, weil sie die Spielmacher und das Kapitol bloßgestellt hat. Katniss, über ihre eigenen Gefühle im Unklaren, muss jetzt alles auf ihre Angst um Peeta schieben und die Liebestolle spielen. Sie zieht ihren Auftritt bravourös durch, aber ihr Inneres ist in Aufruhr. Endlich heimgekehrt, verfolgen sie die Schrecken der Arena wie ein ständiger Alptraum. Ihre Gefühle, besonders hinsichtlich Peeta und ihrem Jugendfreund Gale, entgleiten ihr und verwirren sie. Schlimmer noch, die Missgunst des Kapitols schwebt als immense Bedrohung über Katniss und Peeta. Die Zukunft bleibt düster und ungewiss.



Stark, treu, aber schwer verletzt:
Peeta (Josh Hutcherson)

PANEM, SPIEL UND TOD

Was sind die Spiele von Panem? Warum wurden sie ins Leben gerufen? Basieren sie auf historischen Vorbildern, lassen sie sich einordnen oder abgrenzen? Die so genannten Hungerspiele erfüllen in Panem drei Funktionen: Sie sind erstens repressiver Natur, dadurch zweitens – je nach Blickwinkel – unterhaltsam oder einschüchternd und drittens legitimierend.

UNTERDRÜCKUNG, UNTERHALTUNG

Erstens sind die Spiele eine archaische Demonstration der Macht, ähnlich dem Mythos des Tributs, den Minos von den Athenern fordert – bis Theseus den Minotaurus besiegt. Die zynische Botschaft des Kapitols an die Provinzen lautet: Wir haben euch vollkommen im Griff. Wir zwingen euch, einige eurer Kinder zu opfern, wir töten eure Zukunft symbolisch. Falls ihr ungehorsam werdet, vernichten wir euch. Genau deswegen sind die Hungerspiele für die Kapitolbewohner unterhaltsam: Sie können sich an ihrer absoluten Macht ergötzen, zumal die Spielleiter des Kapitols die Vorführung nach Belieben steuern. Nicht die Tribute spielen das Spiel, sondern die Herrschenden. Die Spielmacher spielen mit den Opfern – denn selbst die Sieger bleiben Opfer, lebenslang – und darüber hinaus mit den Zuschauern in all den Distrikten, den Beherrschten.

Die Unterhaltung auf Kosten von unterdrückten Opfern weist Parallelen zu den alten und archaischen Kulturen auf. Im Unterschied zu diesen sind sie jedoch nicht religiös fundiert, sondern basieren rein auf Sadismus und zynischem Kalkül. Die Mayas opferten ihren Göttern nicht nur Gefangene, sondern auch eigenes Blut.

„Machtspiele im Dschungel“,

www.focus.de/wissen/wissenschaft/archaeologie-machtspiele-im-dschungel_aid_178205.html

und „Maya-Kultur: Im Königreich der Schlange“;

<http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/0,1518,539330,00.html>

Die römischen Gladiatorenkämpfe gehen auf ein Totenritual zurück; später dienten sie der weltlichen Unterhaltung, sollten von Missständen ablenken. Starke Kämpfer waren gefragt, tapfere Verlierer hatten Chancen auf Gnade, das Publikum gefiel sich in der Rolle des Richters. Die Spiele von Panem sind die letzte Konsequenz der säkularisierten, pervertierten Opferspiele. Die herrschende Klasse selbst, das Kapitol, nimmt gewissermaßen die Stelle der Götter ein, denen alle zu opfern haben. Die Panemschen „Götter“ erfreuen sich an der perversesten Inszenierung, am Tod von Kindern und Jugendlichen als Schauspiel. Ein literarisches Pendant für beide Motive – Spiele zur Unterdrückung und zur Unterhaltung – findet sich in einem Roman von Walter Moers (Rumo und die Wunder im Dunkeln): Der wahnsinnige Herrscher von Untenwelt, Gaunab der 99., baut eine „Arena der schönen Tode“, in der er immer neue Kämpfe inszenieren lässt.

LEGITIMATION

Doch die sadistische Inszenierung ist noch nicht alles. Die dritte Funktion der Hungerspiele ist die Selbstrechtfertigung der Machthaber. Sie wollen zeigen, dass die Moral gegen die Macht nichts gilt, dass Gefühl und Menschlichkeit Chimären sind. Deshalb töten sie ihre Tribute nicht einfach, sondern versetzen sie künstlich in den Hobbesschen Naturzustand: Seht her, der Mensch wird dem Menschen ein Wolf. Ihr alle seid Täter! Vergesst es, moralisch sein zu wollen, besser als eure Herrscher – ihr seid nur machtlos. Genau dieses Kalkül möchte Peeta durchkreuzen. Am Ende sind Katniss und er dauerhaft gezeichnet. Aber sie haben etwas erreicht, das über den Sieg hinausgeht. Sie haben durch ihr Beispiel bewiesen, dass die Solidarität und die Würde des Individuums gegen totalitäre Herrschaft eine Chance haben. Das Regime hat die Botschaft sehr wohl verstanden. So wird das böse Spiel logischerweise eine Fortsetzung haben.

DIE TRIBUTE VON PANEM ALS DYSTOPIE

Die dramatische Geschichte der Hungerspiele enthält Elemente von Thriller, angereichert mit einem Hauch Science Fiction: Es gibt Tiermutanten, Energiefelder, High-Tech-Medikamente und manipuliertes Wetter. Doch diese Welt bleibt prinzipiell rational erklärbar. Das Panorama vom Panem ist vor allem eine Dystopie – eine beißende Gesellschaftskritik.

DAS GRAUEN MIT „NORMALEM“ GESICHT

Panem ist ein Phantombild der Vereinigten Staaten von Amerika, bestehend aus zwölf Distrikten, beherrscht vom „Kapitol“. Ein ungeheures Sozialgefälle trennt nicht nur die armen, abhängigen Distrikte von einem Machtzentrum, dessen Bewohner im Überfluss leben. Auch innerhalb der Distrikte herrscht Ungerechtigkeit. Die Ärmsten erkaufen sich Nahrung gegen ein Zusatzrisiko bei der Ziehung der Tribute. Die Staatsform ist eine menschenverachtende Diktatur. Rebellen werden liquidiert oder als verstümmelte Sklaven (Avox) gehalten. Dieses Herr-und-Knecht-Schema entspricht der klassischen bipolaren Struktur, die beispielsweise Jonathan Swift in der Laputa-Episode von Gullivers Reisen oder H. G. Wells in Die Zeitmaschine zugrunde legen.

Bedrückend reale Konturen gewinnt diese dystopische Zukunftswelt durch die konsequente Innenperspektive und die anschaulichen Beschreibungen der Erzählerin Katniss. Empörend wirkt der Sprachgebrauch des Landes, der den Zynismus des Herrschaftssystems widerspiegelt. Aus Kindern werden „Tribute“, der fatale Tag der Verlosung muss als „Ernte“ bejubelt werden. Die blutigsten Kämpfe finden am „Füllhorn“ statt. Ein „Festmahl“ soll die Überlebenden zusammentreiben, damit sich die Feinde noch näher sind. Wie alle anderen durchschaut Katniss den Zynismus, kann aber dem aufgezwungenen Vokabular so wenig entkommen wie das Volk den „Jubelfeiern“. Die Sprache von Panem ist ähnlich wirksam wie die von Victor Klemperer beschriebene „Lingua Tertii Imperii“, die gelenkte, manipulierte und manipulative Sprache der Nationalsozialisten.



Widerstand ist zwecklos:
Katniss (Jennifer Lawrence)
unter Friedenswächtern



Cesar Flickerman (Stanley Tucci) präsentiert das „Mädchen in Flammen“ (Jennifer Lawrence)

Auffälligerweise besteht bei Suzanne Collins die herrschende Klasse nicht aus entmenschten Morlocks. Das Erschreckende an den Kapitolbewohnern ist vielmehr ihre – gemessen an der grausamen Unterdrückung im Lande – äußerliche Normalität. Sie sind abgestumpfte, oberflächliche Wohlstandsbürger, die nach Unterhaltung lechzen und in einer völlig irrealen Welt zu leben scheinen. Effie Trinket

oder die überdrehten Stylistinnen haben, obwohl sie selbst wohl zu keiner Bluttat fähig wären, Maß und Menschlichkeit verloren. Sie feiern die tödlichen Kämpfe in dümmlicher, obgleich gewissenloser Weise einfach als tolle Show. Sie sind infantile Scheuklappenwesen mit sehr beschränktem Horizont. Einzig Cinna ist Katniss unmittelbar sympathisch. Das übrige Vorbereitungsteam kommt ihr so fremdartig vor, dass sie nicht einmal Scham empfindet, als sie sich vor ihnen ausziehen muss. Die politisch-gesellschaftlichen Verhältnisse werden zwar in PANEM (I) eher angedeutet als ausgeführt. Aber es liegt auf der Hand, dass die Grausamkeit in Panem aus Egoismus und einer Vergnügungssucht entspringt, die mit dem Totalverlust der menschlichen Werte einhergeht. Das Kapitol und die Distrikte sind das Zerrbild eines Landes der unbegrenzten Möglichkeiten – es setzt sich zusammen aus dem, was Kritiker den USA, ja der gesamten westlichen Welt schon immer vorgeworfen haben.

HELDENTUM UND MORAL

Spannender als diese mehr oder minder bekannten Aspekte ist die Frage, wie die Helden sich in dieser Welt bewegen. Kämpfen sie für die Menschlichkeit, gegen das Unrechtsregime? Zunächst tun sie das nicht. Peeta lebt

DAS PUZZLE VON PANEM



LANDESTEIL WIRTSCHAFT

LANDESTEIL	WIRTSCHAFT
Kapitol	Herrschaft, Konsum
Distrikt 1	Luxuswaren
Distrikt 2	Steinbruch
Distrikt 3	Technologie
Distrikt 4	Fischerei
Distrikt 5	Elektrizität
Distrikt 6	Beförderung
Distrikt 7	Holz
Distrikt 8	Textilwaren
Distrikt 9	Getreideanbau
Distrikt 10	Viehzucht
Distrikt 11	Landwirtschaft
Distrikt 12	Bergbau
Distrikt 13	früher: Atomwaffen (Distrikt wurde vernichtet)

ein unauffälliges Leben als Bäckersohn in relativem Wohlstand. Nur einmal riskiert er etwas, als er Katniss Brot schenkt, damit sie nicht verhungert. Katniss übertritt regelmäßig Gesetze, hat jedoch nicht viel zu fürchten: Die Beamten lassen sie und Gale aus Eigennutz gewähren. So sind auch die Wilderer eher Teil des Systems als Rebellen.

Erst als die Spiele beginnen, entfaltet sich das Spannungsfeld von Konkurrenz und Solidarität. Am Leben bleiben will Katniss vor allem aus Verantwortung, aus Liebe zu ihrer Schwester. Peeta überrascht sie mit einem anderen Gedanken: Er will den Herrschenden, ihrem Zynismus, ihrer Grausamkeit etwas entgegensetzen. Er weigert sich, zur bloßen Spielfigur reduziert zu werden, die „Mitspieler“ tötet. Peeta möchte, statt seiner aufgezwungenen Gegner, die grausamen Regeln beseitigen. Peeta träumt vom Unmöglichen: Davon, die Machtverhältnisse umzukehren, die Diktatur zu stürzen.

Diese Saat fällt bei Katniss auf fruchtbaren Boden. Sie, die so berechnend sein kann, die so gut kämpft, denkt mehr denn je über Menschlichkeit und Nächstenliebe nach. Sie lässt sich auf einen Pakt mit der kleinen Rue ein und genießt für kurze Zeit die Nähe eines anderen Menschen, Treue, Vertrauen. Dann muss sie mitansehen, wie ihre kleine Verbündete getötet wird. Ihre Trauer um Rue schlägt in

Wut und Hass auf die Verantwortlichen um, auf die Macher der „Spiele“. Schuld am Elend haben die Herrschenden, die sich an der Not anderer weiden. Die brutaleren Arenakämpfer sind nichts als deren Spiegelbild, allen voran der sadistische Cato.

DER WAHRE GEGNER

Katniss kämpft gegen Gleichgestellte. Liebend gern würde sie stattdessen gegen die Macht selbst antreten – aber sie findet keine Möglichkeit dazu. Dennoch wächst ihr Wille zum Widerstand. Als erstes Zeichen von Solidarität und Menschlichkeit schmückt sie Rues leblosen Körper. Umgekehrt benutzen die Spielmacher das Motiv des tragischen Liebespaars. Als Katniss und Peeta dann doch gegeneinander kämpfen sollen, weigern sich beide. Ihre Solidarität siegt. Doch solchen Widerstand kann das Regime nicht dulden. Katniss und Peeta haben nur etwas Zeit gewonnen, nicht den Kampf. Das Ende bleibt offen, auch wenn sich am Horizont schon die Aufstände abzeichnen, von denen Band II und III der Trilogie handeln werden.

TRIBUTE

(keine)

Glimmer; Marvel (Karrieros)

Clove, Cato (Karrieros)

(bleiben namenlos)

(Karrieros – namenlos)

„Fuchsgesicht“, N.N.

(bleiben namenlos)

(bleiben namenlos)

(bleiben namenlos)

(bleiben namenlos)

Rue, Thresh

Katniss, Peeta

(keine)



DIE TRIBUTE VON PANEM ALS JUGENDROMAN

Über den politischen Deutungsansatz und das Feld der ethisch-moralischen Fragen hinaus erweist sich eine weitere, naheliegende Lesart als ergiebig: die Lektüre als Jugendroman. Katniss übernimmt mit ihren 16 Jahren viel Verantwortung, seit ihre Mutter depressiv wurde; sie denkt darüber nach, dass sie keine Kinder haben will; andererseits ist sie selbst noch fast ein Kind – so weit, so traditionell. Die besondere Verarbeitung der Thematik in PANEM (I) besteht in den Auswirkungen des Kampfspiels. Das genretypische Abenteuer des Erwachsenwerdens bekommt dadurch einen ganz eigenen, radikalen, ja verstörenden Beigeschmack, der es um so näher an die Realität heranrückt. Denn die fremde Welt, in die wir eintauchen, bildet nichts anderes ab als jugendliche Wahrnehmung und Befindlichkeit.

Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren kämpfen in einer grausamen, von Erwachsenen beherrschten Welt ums Überleben – jeder für sich und auch gegeneinander. In die Arena treten 24 Jungen und Mädchen, jede und jeder mit besonderen Fähigkeiten und Schwächen. Sie alle müssen nach Regeln funktionieren, die ihnen von Erwachsenen aufgezwungen werden. Sie stehen unter Erfolgsdruck, belauern einander argwöhnisch. Die „Spieleiter“ ahnden jeden Verstoß und sorgen gelegentlich für böse Überraschungen. Unter den Jugendlichen entstehen Bündnisse und Feindschaften, es gibt Sympathische und Unsympathische, Charakterstarke und Karrieretypen. Recht ähnlich wie in einer Schulklasse. Dazu bekommt jeder ein exaltes Vorbereitungsteam – eine prächtige „Familie“ –, das seinen Schützling mit Begeisterung ins Kampfgeschehen schickt ...



Katniss (Jennifer Lawrence) als Jägerin: Gut vorbereitet für die Arena?

Die Spiele sind in dieser Lesart eine ins Fantastische übersteigerte, pointierte Darstellung dessen, wie Jugendliche sich selbst und unsere Gesellschaft wahrnehmen. Dabei verbinden sich allgemeine Aspekte des Erwachsenwerdens mit einer spezifischen Kritik der neoliberalen Gesellschaft der Gegenwart. Katniss beschreibt ihre Schwierigkeiten, sich selbst richtig einzuschätzen, ihre Abneigung dagegen, sich präsentieren zu müssen. Aus Vernunft fügt sie sich den Anweisungen, lässt sich körperlich wie mental präparieren und entwickelt sogar erhebliches Lampenfieber. Andere scheinen das Sich-zur-Schau-Stellen durchaus zu genießen. Katniss versucht ihre Individualität zu bewahren. Sie sucht nach Nähe und Solidarität, sie möchte sich Klarheit über ihre Gefühle verschaffen. Ein weiteres Motiv ist Sozialkritik aus jugendlicher Perspektive: das Sich-tödlich-bedroht-Fühlen durch die Forderungen der Gesellschaft der Erwachsenen; das Keine-Wahl-Haben; das Sich-bewähren-Müssen auf Leben und Tod. Der ohnmächtige Hass auf „die da oben“ bleibt durchaus in beide Richtungen interpretierbar.

Auch in dieser Sichtweise ist Panem kein Zukunftsszenario, sondern eine Deutung der Gegenwart. Sie zielt auf das Agonale unserer Ellenbogen-Gesellschaft. Sie beäugt außerdem die Allgegenwart der Show und die Macht der Medien kritisch.

SUZANNE COLLINS

Die 1962 geborene US-amerikanische Autorin schrieb zunächst fürs Kinderfernsehen. Ihr erstes Buch erschien 2003 in den USA, wenig später auf Deutsch als „Gregor und die graue Prophezeiung“ beim Oetinger Verlag. Die insgesamt fünf Bände der Fantasy-Buchserie mit Gregor und seiner kleinen Schwester (engl.: The Underland Chronicles) wurden zum Bestseller. Im Jahr 2009 erzielte Suzanne Collins mit der vielfach ausgezeichneten Trilogie „Die Tribute von Panem“ einen weiteren Welterfolg; die Übersetzung von Teil 1 erhielt den Jugendliteraturpreis 2010. Der Buchhandel listet fast 30 lieferbare deutschsprachige Bücher und Hörbücher unter ihrem Namen. Suzanne Collins wirkte auch am Drehbuch zur Verfilmung der Panem-Trilogie mit. Deren erster Teil kommt im März 2012 in die Kinos; die Teile II und III sind in Planung. (Homepage der Autorin: www.suzannecollinsbooks.com)



Freiwillig und verzweifelt: Katniss (Jennifer Lawrence) mit der strahlenden Präsentatorin Effie Trinket (Elizabeth Banks)

MEDIEN ALS HERRSCHER DER WELT?

Über die politische Ebene und die der Jugendthematik hinaus lässt sich *DIE TRIBUTE VON PANEM* als treffsichere Abrechnung mit den Auswüchsen der Medienwelt lesen. Was George Orwell 1948 in „1984“ visionär entwarf, nimmt hier beängstigend plausibel Gestalt an. Zumal das in der Zukunft angesiedelte Spektakel, rein technisch betrachtet, fast mit heutigen Mitteln realisierbar wäre.

BIG BROTHER

Katniss fühlt sich permanent beobachtet. Sie durchlebt alle Schrecken, Kämpfe und Gefahren, ja selbst die intimen Momente und Verschnaufpausen in dem Bewusstsein, ohne Unterbrechung live „auf Sendung“ zu sein. Die Spielmacher des Kapitols können praktisch alles filmen und übertragen, ganz Panem erlebt ihre Story am Bildschirm mit. So steht Katniss unter einem doppelten Erfolgsdruck. Sie muss nicht nur überleben, sie muss auch noch gut dabei aussehen. Über ihr Wohl und Wehe entscheiden, ähnlich wie in der römischen Arena, in letzter Instanz die Herrschenden und das Publikum. Die Klasse der Herrschenden tritt besonders in Form der reichen Sponsoren in Erscheinung. Deren teure Geschenke hofft Katniss durch ein geschickt aufgebautes Image und gute „Leistungen“ in der Arena zu erringen. Sie erkauft ihre Rettung aber auch durch bewusstes Wohlverhalten gegenüber dem System. Katniss weiß genau, dass sie ihren Hass auf die Diktatur des Kapitols sogar in höchster Bedrängnis für sich behalten muss. Sie weiß, dass ein Aus-der-Rolle-Fallen vor den unsichtbaren Kameras ebenso tödliche Folgen haben könnte wie ein Fehlschuss mit ihrem Bogen. Sie macht

gute Miene zum tödlichen Spiel, kann jedoch ihre rebellischen Aufwallungen nur mit Mühe unterdrücken. Daraus entspringen zahlreiche Spannungsmomente, Katniss sammelt Sympathiepunkte beim Volk, zieht aber im selben Maße den Verdacht der misstrauischen Showmaster auf sich.

Die Idee des medial inszenierten und vermarkteten Kampfevents ist nicht neu. Die NBC zeigte zwischen 1989 und 1996 Shows mit dem Serientitel „American Gladiators“. Mag der Titel im Hinblick auf die Sportwettkämpfe bei NBC auch etwas reißerisch gewählt sein, so könnte er doch programmatisch für ein ganzes Genre von Shows stehen, die einander bis heute zu übertrumpfen versuchen. Das deutsche Privatfernsehen brachte uns Big Brother, Dschungelcamps und Castingformate wie „Deutschland sucht den Superstar“.

Die Attraktivität dieser Shows speist sich wesentlich aus dem Realitätsgehalt eines Spiels, das im Leben der Beteiligten zum Teil deutliche Spuren hinterlässt. Die Grenzen zwischen Infotainment, Scripted Reality und echter Reportage werden allgemein zunehmend verwischt. Der Erfolgsdruck der Produzenten führt zu immer schrilleren Ideen.

(Markus Brauck, „TV-Formate: Die Reality-Falle“, 19. 10. 2009, www.spiegel.de/spiegel/0,1518,656022,00.html)

ERNIEDRIGUNG ALS KICK

Wiederkehrende Elemente in den verschiedenen Formaten sind das kalkulierte Bloßstellen der Teilnehmer, Erniedrigung, Provokation und Überrumpelung. DSDS ist mehr als einmal wegen Verstößen gegen die Jugendschutzbestimmungen aufgefallen. Der Popularität des Formats, gerade unter Jugendlichen, hat das offenbar nicht geschadet. Im Gegenteil, Untersuchungen zum Rezeptionsverhalten belegen, dass die Grenzverletzung und die fortwährende Diskussion darüber als zum Spiel gehörig empfunden werden – bei der jungen Hauptzielgruppe übrigens ebenso wie bei deren Eltern

(Lünenborg / Töpfer, „Gezielte Grenzverletzungen“, 2011; www.bpb.de/files/LOTOMN.pdf)

Die Kandidaten sind Gesprächsstoff: Wer gefällt mir, wer bleibt stark, wer hat es vergeigt? Wo gab es Aussetzer, Fehler, Nervenzusammenbrüche? Verräterisch für die verbreitete voyeuristische Haltung gegenüber den Kandidaten ist der alltägliche Sprachgebrauch. Wer in der Castingshow versagt, ist für uns „gestorben“.

In diesem Licht sind die Spiele von Panem die konsequente Fortsetzung der TV-Show mit anderen Mitteln. Während unsere Sender auf Schadenfreude setzen und Debatten über Identifikation und Abgrenzung anstoßen wollen, zielen die Macher der Hungerspiele auf maximale Demütigung ab, zum Ergötzen der Kapitollbewohner. Die schmerzlichste Erniedrigung ist, seine Würde, seinen Wert als Mensch zu verlieren – in einem sinnlosen Getriebe zum Mörder werden zu müssen und den Tod zu finden. Die Übertragung der Spiele aus der Arena soll den Distriktbewohnern vor ihren Bildschirmen genau dies vermitteln: Das Capitol hat die Macht, ihr seid nichts. Wir zwingen eure Kinder, einander zu töten, und ihr müsst ohnmächtig zusehen.

WECHSELWIRKUNGEN

Die Medien in unserer Gegenwart greifen tief in die gesellschaftliche Wirklichkeit ein. Erstens zeigen sie diese Wirklichkeit nicht, wie sie ist, sondern beeinflussen das Gezeigte – alles ist inszeniert, gefiltert, gestylt, manipuliert. Information ist ein Machtinstrument. Zweitens wirkt die Präsenz der Medien auf die Wahrnehmung der Zuschauer; tendenziell wird alles zur Show. Drittens schließlich verändert sich das Verhalten der Menschen vor der Kamera, sie werden telegener und medienbewusster. All dies gilt für Panem ebenso wie für unsere eigene TV-bestimmte Welt, doch der dritte Punkt ist ein besonders interessanter Aspekt. Es geht um eine – bildlich gesprochen – Übertragung



der Heisenbergschen Unschärfe-Relation auf das Sozialverhalten: Wo ich mich beobachtet fühle, verhalte ich mich anders. Die Beobachtung beeinflusst das Ergebnis. Alle wissen das, niemand kann sich entziehen. Die Medienmacher kalkulieren diesen Faktor gern mit ein, weil er ihre Macht bestätigt. Die Tribute achten sehr darauf, wie sie wirken, weil ihr mediales und ihr reales Überleben eng zusammenhängen.

Als Folge davon verordnet sich Katniss von Beginn an eine rigide Selbstzensur. Sie denkt überlebensstrategisch und muss die Gunst der Beobachter gewinnen. Katniss ist daher auf Effekt bedacht, sie unterdrückt ihre wahren Gefühle und gaukelt falsche vor, sie erfindet Geschichten. Sie spielt die ihr zugedachte Rolle und ringt zugleich damit, sie selbst zu sein. Peeta dagegen will nicht bloße Spielfigur werden. Seine Haltung gibt Katniss zu denken, selbst wenn er sie nicht konsequent durchhalten kann.



Regisseur Gary Ross bei den Dreharbeiten zu
DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES

SCHILLERND REAL

Interessanterweise sind die Medien in TRIBUTE VON PANEM ein durchaus ambivalenter Faktor, keine rein negative Kraft. Katniss ist nicht nur Beobachtungsobjekt, sie profitiert auch von den Medien. Ihre Rechnung mit dem Image geht auf, weil Cinna ganze Arbeit geleistet hat. Entscheidend sind für Katniss die tägliche Bekanntgabe der Toten, Sonderaktionen und Regeländerungen. Nur mit diesen Informationen hat sie eine Überlebenschance. Auch in dieser Hinsicht ist Panem ein Spiegel unserer Welt. Die immer stärkere Präsenz der Medien verändert unser Leben – nicht immer zum Bösen. Der Tendenz der Medien zur Zentralisierung steht eine demokratisierende, subversive Kraft gegenüber, die totalitäre Regimes zu Recht fürchten. Kommunikation bedeutet Einfluss, Spielräume, Freiheit. Doch technischer Fortschritt verlangt nach Reflexion, oft nach politischem Handeln. Überwachungskameras, Datenspeicherung oder Street View sind nur drei Beispiele für etliche Dauerkontroversen. In Panem gibt es derlei Diskussionen nicht – wir sollten froh sein, dass wir sie führen können.

Jedes Jahr in der Arena von Panem: ein Kampf um Leben und Tod. 12 Mädchen. 12 Jungen. Nur einer darf überleben. Gebannt beobachtet das Volk alles auf den Bildschirmen ... Brandaktuelle Fragen entflammen im Kopf des Lesers: Wie abhängig bin ich in der Mediengesellschaft von meinem Bild in der Öffentlichkeit? Wie kann ich selbst bleiben ohne mich im Surrealen zu verlieren? Wie erschreckend ähnlich ist die fiktive Gesellschaft Panems schon der unseren? Am Ende weiß keiner, welche Auswirkungen die ‚gespielte‘ Liebesgeschichte haben wird und welche Auswirkungen die Medien auf unsere Zukunft haben werden.“

(Aus: Deutscher Jugendliteraturpreis 2010, Jurybegründung;

Quelle: www.djlp.jugendliteratur.org/2010/preistraeger_jugendjury-18.html)

TRIBUTE UND ANDERE SPIELER



KATNISS EVERDEEN (JENNIFER LAWRENCE)

Die Jägerin: Zu Hause beschafft Katniss frisches Fleisch, um ihre Mutter und ihre kleine Schwester Prim zu ernähren. Als Prim für die Spiele ausgelost wird, meldet sich Katniss freiwillig. Nun wird sie zur Gejagten. Während ihr Verstand in der Arena so gut funktioniert wie ihre Instinkte, erweisen sich die Gefühle als widerspenstig. Doch Menschlichkeit, Vertrauen und vor allem Liebe versprechen inmitten der Kämpfe zur Rettung zu werden.



PEETA MELLARK (JOSH HUTCHERSON)

Der Idealist: Als Kind hat der bescheidene Bäckersohn Katniss heimlich Brot geschenkt. Als Konkurrent trifft er sie wieder und gesteht ihr öffentlich seine Liebe. Das „tragische Liebespaar“ wird zum Favoriten des sensationslüsternen Publikums. Peeta will mehr sein als eine Spielfigur, er will sich seine Menschlichkeit bewahren. Katniss hält er die unbedingte Treue. Als wieder die alte Regel gilt – nur einer überlebt –, ist er bereit, sich zu opfern.



GALE HAWTHORNE (LIAM HEMSWORTH)

Der Kamerad: Als Jagdgefährte zog Gale seit Jahr und Tag mit Katniss durch die Wildnis. Er ist geschickt und mutig wie sie, die beiden sind ein eingespieltes Team. Anders als Katniss erwägt er ernsthaft die Flucht aus dem Distrikt. Er denkt radikaler, stellt das System in Frage. Mehr als eine einfache, selbstverständliche Vertrautheit gab es zwischen ihnen nie. Doch als sie auseinandergerissen werden, denkt Katniss immer öfter an ihn.



RUE (AMANDLA STENBERG)

Die Elfe: Das unscheinbare 12-jährige Mädchen aus Distrikt 11 ist die Älteste von sechs Geschwistern. Sie ist keine Kämpfernatur, aber schwer zu fangen. Katniss verbündet sich mit der kleinen Rue, die sie an ihre Schwester erinnert. Die beiden genießen Vertrauen und Nähe, bis Rue von einem Jungen aus Distrikt 1 getötet wird. Katniss rächt sie und schmückt Rues Leiche – ihr erstes Signal des Widerstands gegen das System.



CINNA (LENNY KRAVITZ)

Der Champion: Stylist Cinna ist neu bei den Spielen, aber ein Ass in seinem Fach. Katniss empfindet ihn als wohltuend ruhig, natürlich und souverän. Damit gewinnt er sofort ihr Vertrauen, sogar einen Hauch von Freundschaft. Seine geniale Idee verhilft Katniss zum spektakulären Auftritt als „Mädchen in Flammen“. Und Cinna ist der erste, der Peeta und Katniss als Freunde präsentiert – der Grundstein für ihre Erfolgsstory als Liebespaar.



CATO (ALEXANDER LUDWIG)

Der Erzfeind: Der gewalttätige, sadistische Cato ist Anführer der „Karrieros“, die gemeinsam zunächst alle anderen umbringen wollen. Katniss entkommt ihm und seiner Rotte nur mit knapper Not. Cato tötet aus Wut einen seiner eigenen Leute, nachdem Katniss dessen Sprengfalle überlistet hat. Als skrupelloser Kämpfer überlebt Cato lange. Am Ende fallen Wolfsmutanten über ihn her, bis Katniss ihn mit einem Gnadenschuss erlöst.



HAYMITCH ABERNATHY (WOODY HARRELSON)

Der Veteran: Der Sieger von einst ist nicht nur Eigenbrötler und Enfant terrible, sondern zum Alkoholiker verkommen. Er hat destruktive, ja zynische Züge entwickelt. Doch als Mentor ist der sperrige Haymitch für Katniss und Peeta überlebenswichtig. Nicht nur organisiert er erfolgreich die entscheidenden Geschenke. Haymitch setzt vor allem instinktiv auf die Wirkung der Lovestory – und zwingt Katniss, die Verliebte zu spielen.



EFFIE TRINKET (ELIZABETH BANKS)

Die Showfrau: Ginge es nicht um Leben und Tod, könnte Effies exaltierte Art als seichte Unterhaltung durchgehen. Unter der Diktatur von Panem wird die enthusiastische Moderatorin zur Mitschuldigen. Nur dürtig verbirgt sie ihre Geringschätzung gegenüber „ihrem“ Distrikt der notorischen Verlierer. Zwar träumt Effie vom Erfolg ihrer Schützlinge Katniss und Peeta – jedoch nur als Sprungbrett für eine Karriere in reicheren Distrikten.

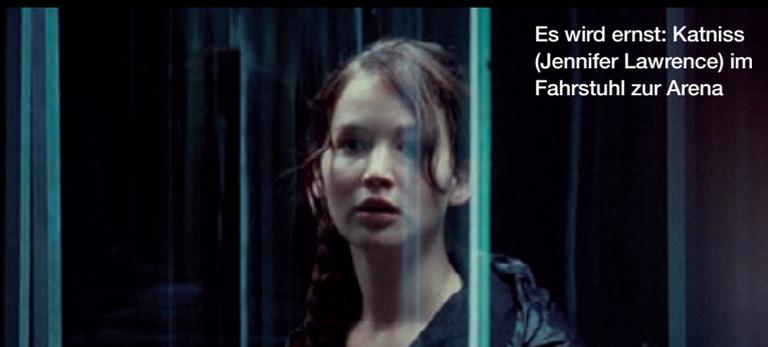
PRAKTISCHE ÜBUNGEN

Die Übungen und Spiele lassen sich zur Vor- und Nachbereitung des Kinobesuchs einsetzen. Sofern nicht anders vermerkt, sind sie geeignet ab 12 Jahre.

PANEM UND TRIBUTE: HISTORISCHES STREIFLICHT

Gesellschaftshistorische Fakten und Legenden entdecken, auf die Suzanne Collins als Autorin zurückgreift, Literaturquellen dazu lesen, in das Handlungsschema einordnen; sich begrifflich und sprachlich mit „Panem“ und „Tribut“ auseinandersetzen; Redewendungen kennen lernen, Zweideutigkeiten in diesen Wendungen erfassen; eine bildhafte Vorstellung entwickeln

Was verbirgt sich hinter den Worten Panem und Tribut? Was qualifiziert die beiden Ausdrücke als titelgebend für das Jugendbuch?



Es wird ernst: Katniss (Jennifer Lawrence) im Fahrstuhl zur Arena

Aufgabe 1: PANEM

Selbstständig Literatur als Quelle auswählen und nutzen (Geschichtsbuch Klasse 6/7, Schulbibliothek, Internet zum Thema Römisches Reich); Informationen sammeln und austauschen.

Textbeispiel: Brot und Spiele im antiken Rom

„Panem et circenses“ verlange das römische Volk, ohne sich um Gemeinwohl und Staatsinteressen zu kümmern, schreibt der römische Satirendichter Juvenal (Decimus Iunius Iuvenalis, um 60 – 140 n. Chr.). Brot gab es in Form von Getreidespenden, annonae, die Spiele in Zirkus und Amphitheater, bei Wagenrennen und Gladiatorenkämpfen. Der Sage nach wurden seit Romulus am 21. August zu Ehren des Erntegottes Consus Opferfeiern und Pferdewettrennen abgehalten.

(Nach: www.wissen.de/wde/generator/wissen/ressorts/geschichte/epochen/Altertum/special_civcity/der_circus_maximus_in_rom_1116508_special.html)

Weitere Quellen:

<http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/674.html> > Römisches Reich > Arbeitsblätter

Aufgabe 2: TRIBUT

Wendungen und artverwandte Wörter zu diesem Ausdruck sammeln; Zweideutigkeiten und übertragenen Sinn herausfinden; in einer Etüde anspielen und erraten, um welche Redewendung es sich handelt.

In welchen Zusammenhängen werden diese symbolischen Redewendungen in der modernen Alltagssprache noch benutzt? Welche Worte sind veraltet?

Beispiele:

- Tribut (altgr. phóros = Darbringung, Abgabe / lat. tributum = Beitrag, Steuer)
- tributär
- Tribus
- Tribunal (siehe Duden und andere Lexika)
- den Tribut zahlen
- jemandem / einer Sache Tribut zollen
- einen hohen Tribut fordern
- tributpflichtig
- ein Ereignis fordert einen hohen Tribut



THESEUS UND DER MINOTAURUS

Lesekompetenz stärken, die Ich-Erzählperspektive erproben, den mündlichen Ausdruck in Form eines Berichtes üben, Literaturvergleich; prominentes Beispiel für einen mythischen Tribut

Theseus soll ein Sohn des Meeresgottes Poseidon sein; der Name seiner Mutter ist unbekannt. Die Legende lesen, ihren Sinn erfassen und in Episoden als Ich-Erzähler vortragen. Mit Ideen und Handlungssträngen aus PANEM (I) von Suzanne Collins vergleichen.

Arbeitsfragen

- Was wird von Theseus erzählt?
- Welche Beziehung hat er zu dem Volk von Attika?
- Wie stellt er sich der Gefahr?
- Ist Theseus ein Held? Welche Eigenschaften besitzt er?
- Kann ich Theseus' Eigenschaften auf mich übertragen? Warum ja / welche? Warum nein / welche nicht?
- Wie konnte die Bevölkerung den Weg des Theseus durchs Labyrinth verfolgen?
- Bieten sich Vergleiche mit dem zu behandelnden Buch und heutigen Medien an, welche? (Beispiele: Ständige Präsenz visueller Medien wie Kameras oder Handys zur aktuellen TV-Berichterstattung über ungewöhnliche Ereignisse, die auch Amateuraufnahmen nutzt, Bildberichterstattung in der Presse, einschlägige Game- Shows)

Auszug:

„Theseus war unter den ersten Ioniern, die nach Attika kamen, Attika, ein Land, das dem König Minos tributpflichtig war. Die Einwohner von Attika mussten nicht nur Steuern nach Kreta zahlen, sondern Jahr für Jahr auch einen Menschen tribut leisten. Jedes Jahr wurden sieben Jünglinge und sieben Mädchen nach Kreta geschickt und dort dem obersten Stiergott, dem Minotaurus geopfert. Die Griechen, die nach Attika kamen und davon erfuhren, waren entsetzt. ... Theseus, der Held, beschloss der Sache ein Ende zu machen. Er ließ sich mit dreizehn anderen Opfern nach Kreta, nach Knossos, bringen, auf einem Schiff, das zum Zeichen der Trauer des attischen Landes um die blühende Jugend, die in den Tod fuhr, schwarze Segel hatte. Als er ... ankam, erklärte er, unbedingt ... mit dem Stiergott Minotaurus reden zu müssen. Dieser ... wohnte in einem Labyrinth, einem kunstvoll gebauten Irrgarten, dass nie ein Mensch, der sich hinein verirrt, wieder herausfand ... Theseus ging in das Labyrinth und sah allen Mumpitz, den die Priester vorbereitet hatten. Fürchterliche Masken mit glühenden Augen, nackte Geier, krächzend auf den kurz geschorenen Hecken, laut brüllende Stimmen aus großen Megaphonen, die einen plötzlich überfielen, und unheimliche Schlangen, die sich züngelnd aufrichteten, wenn man den schmalen Weg entlang geschritten kam. Und er sah die Spiegel, überall aufgestellt, dass Zuschauer seinen Irrweg verfolgen konnten.“

(Quelle: Gerhard Hardel, Hellas: Geschichten aus dem Alten Griechenland. Berlin: Der Kinderbuchverlag, 1988.)

Letzter Blick? Gale (Liam Hemsworth) schaut Katniss nach, die als „Tribut“ kämpfen muss



„Jeder Mensch ist ein geborener Gewinner. Denn wir sind die Nachkommen hunderttausender Generationen, die im Lauf der Evolution immer wieder erfolgreich überlebt haben. Und ihre Instinkte tragen wir bis heute in uns. Zum Kämpfer geboren ... [Der Mensch will immer] zu den Gewinnern gehören ... denn schließlich ist der Siegesrausch ein weitaus angenehmeres Gefühl als die Niedergeschlagenheit des Verlierers.“

(Quelle: www.bbcgermany.de/EXKLUSIV/programm/sendung_176.php)

DER ANGST INS AUGES SEHEN

mit negativen Gefühlen wie Angst, Unsicherheit, Egoismus etc. umgehen lernen und sich ihnen bewusst stellen; interaktive Übung, Wahrnehmungstraining, Medienkritik (Vorbereitung als Hausaufgabe)

Aufgabe / Experiment 1:

Drei kurze Referate von maximal 5 Minuten halten, die benotet werden; Themenbeispiele:

1. Meine größte Angst und der Mut, sie zu besiegen
2. Erlebte Risikosituationen und wie sie ausgingen
3. Über das Nein-Sagen und Fehlermachen

Das Wichtigste an dieser Übung ist allerdings nicht der Vortrag, sondern die Interaktion, die während der Präsentation zwischen Redner und Zuhörern entsteht. Vor dem Referat die Referenten kurz aus dem Raum bitten; die Zuhörer erhalten Anweisungen wie diese:

1. **ständigen Blickkontakt halten**
2. **den Vortragenden konstant anlächeln und sich auf dem Stuhl hinflätzen**
3. **sich leise mit dem Nachbarn unterhalten**

Fragen für die Auswertung:

- Ist der Vortragende verunsichert oder lässt er sich nicht beirren?
- Ändert sich die Körperhaltung?
- Bewegt sich der Schüler gegenüber den Zuhörern zu ihnen hin oder weg?
- Reagiert er auf das Verhalten der Zuhörer und für die gute Zensur mit Übertreibungen oder besonderen Impulsen, um die Aufmerksamkeit an seiner Person zu vergrößern?
- Was haben die Zuhörer von dem Gesagten behalten?
- Fühlen sich die Zuschauer durch ihre Reaktion auf den Referenten ihm gegenüber überlegen?
- Entsteht Fremdscham oder Schadenfreude?

Abschließend die im Spiel gesammelten Beobachtungen mit dem eigenen Verhalten als Zuschauer von Casting-Shows oder absurden TV-Wettbewerben vergleichen.

Aufgabe / Experiment 2: Das Mörder-Opfer-Spiel

Der „Mörder“ geht um und tötet mit Blicken. „Lebenslichter“ gehen aus. Wird es der Gruppe gelingen, den „Mörder“ rechtzeitig zu fassen?

Beschreibung der Übung:

Kreisspiel; ab sofort Sprechverbot! Lose an alle Schüler verteilen. Wer auf seinem Zettel ein „M“ liest, ist für diese Spielrunde der „Mörder“ und bleibt getarnt. Jede Schülerin und jeder Schüler bekommt ein Lebenslicht – Kerze oder Teelicht verteilen und anzünden. Jeder ist für sein Licht verantwortlich und löscht es, wenn der Verlauf des Experimentes es erfordert, selbst aus. Das Lebenslicht wird vor jedem aufgestellt; die Raumbelichtung gedämpft.

Jeder kann jeden sehen; jeder fixiert jeden. Nur ein starker bewusster Blickkontakt verbindet „M“ und das mögliche „Opfer“. Wer gut beobachtet, wird spüren, wer „M“ ist, denn natürlich brennt dessen Lebenslicht immer. Trotzdem können sich mehrere als „Opfer“ fühlen, auch wenn es ein Irrtum ist, und blasen in diesem Moment ihr Lebenslicht selbst aus. Für „M“ ein Vorteil. Unsicherheit, Misstrauen, vermeintliche Komplizenschaften entwickeln sich in der Runde. Genauso kann Mitwisserschaft, Egoismus und Aggressivität entstehen – wie bei einem psychologischen Kriegsspiel. Der Verdacht, wer „M – der Mörder“ ist, kann mit einem Fingerzeig auf die Person jederzeit geäußert werden. Ist die Vermutung richtig, muss sich „M“ mit dem Los ausweisen; ist sie falsch, geht das Experiment weiter. Die Spannung unter den sich noch im Spiel befindenden Schülern steigt; voyeuristisches Beobachten der „getöteten Opfer“ ist vorprogrammiert.

Abschließend die im Spiel gesammelten Beobachtungen mit dem eigenen Verhalten als Zuschauer von Casting-Shows oder absurden TV-Wettbewerben vergleichen.



ZWEI SEITEN IN MIR – EINE BETRACHTUNG

Sich mit der eigenen Gefühlswelt auseinandersetzen, positive und negative Eigenschaften zusammentragen, in Körpersprache medial umsetzen, Statusübung, Stop-Motion-Verfahren anwenden (ab 14 Jahre)

Aufgabe 1: Kleingruppenarbeit

Als Brainstorming prägnante menschliche Gefühle, Werte und Normen, positiv wie negativ, notieren (Beispiele: Mitgefühl, Stolz, Eigenständigkeit, Verantwortungsgefühl, Verletzbarkeit, Opferbereitschaft – Egoismus, Aggressivität, Instinkverhalten, Nachlässigkeit, jemanden zum Opfer machen, um sich selbst aufzuwerten), die fünf nach Meinung der Gruppe wichtigsten Verhaltensweisen unterstreichen. Diese Begrifflichkeiten als Standbilder durch Körpersprache umsetzen; dabei auf den Status in der Darstellung achten („Trockenübung“ vor der Aufnahme).

„Der Begriff Status kann verwirrend sein, wenn man Status nicht als etwas versteht, das man tut. Man kann einen tiefen sozialen Status haben, aber einen hohen spielen und umgekehrt ... Zuschauer genießen es, wenn ein Gegensatz besteht zwischen dem gespielten und dem sozialen Status ... In Wirklichkeit ... finden ununterbrochen Status-Handlungen statt ... Wenn jemand eine Kamera auf dich richtet, läufst du Gefahr, dass dein Status aufgedeckt wird, also blödelst du herum oder zeigst absichtlich überhaupt keinen Ausdruck.“

(Aus: Keith Jonstone, Improvisation und Theater. Berlin: Alexander Verlag, 2002)

Aufgabe 2:

In Stop-Motion ausgewählte Standbilder aufnehmen, präsentieren und ihre Wirkung hinterfragen. Fließen mediale Vorbilder in die Darstellung mit ein?

ZWEI MINUTEN!

Videoporträts, mediale Wirkung bewusst einsetzen und bewerten

Schöne bunte Medienwelt: Katniss kommt aus ihrem Distrikt 12 in eine Welt des Überflusses und der ständigen medialen Präsenz, der sie sich schwer entziehen kann. Ein Wettstreit um Punkte und Sponsoren beginnt. Die Präsentation in Interviews und bei der Eröffnung in der Arena werden zum Dreh- und Angelpunkt; die Angst vor dem Tod während des Wettkampfes verdrängt. Aus „Aschenputtel“ wird ein „schöner Schwan“ – reale und fiktive Wahrnehmung treffen aufeinander:

„Das Geschöpf, das vor mir in dem mannshohen Spiegel steht, kommt aus einer anderen Welt. Einer Welt, wo die Haut schimmert und die Augen blitzen und die Kleider aus Juwelen gemacht sind ... Ich bin nicht hübsch. Ich bin nicht schön. Ich bin strahlend wie die Sonne.“

(Aus: Suzanne Collins, Die Tribute von Panem: Tödliche Spiele / Dt. von Silke Hachmeister und Peter Klöss, Seite 136)

Peeta wird ebenso hineingezogen in diese andere, glitzernde Atmosphäre. Er behält die beginnende Zuneigung zu Katniss nicht für sich, sondern gibt sie der Öffentlichkeit preis (Die Interviews – ebenda, Ende Kapitel 9 / Anfang Kapitel 10, Seite 146/151ff.).

Parallelen zur modernen Medienlandschaft sind nicht ausgeschlossen. Neil Postmann spricht vom „Kamera-Appeal“: „Vielleicht sind wir tatsächlich an dem Punkt angelangt, wo nicht mehr Programmatik, sondern die Kosmetik das Gebiet ist, auf dem sich der Politiker wirklich auskennen muss“ (Wir amüsieren uns zu Tode. Frankfurt/Main: Fischer, 2008). Gern stellen die Medien auch Extreme dar: vermeintlich hässliche Körper, die durch chirurgische Eingriffe wieder auf das geltende Schönheitsideal getrimmt werden. Idole und ihre Fangemeinde ersetzen Gesellschaftsideen, Ideologien oder Religionen.



Cinna (Lenny Kravitz, links) und Haymitch (Woody Harrelson) instruieren Peeta (Josh Hutcherson, rechts)

Experiment 1:

Standkamera, Stuhl, Großaufnahme einer Person, „ungeschminkt“, natürlich und in Alltagskleidung. Interviewfragen aus dem Off; Zeitbudget etwa zwei Minuten, spontan Antwort geben. Beispiele für Interviewfragen:

- Kannst du dich an einen besonderen Gegenstand, Geruch erinnern, an ein Gefühl, das du dein Leben lang nicht vergessen wirst?
- Was erwartest du von der Liebe?
- Wie stellst du dir deinen Tod vor?

Auswertung:

- Wie kommuniziert die Person vor der Kamera durch Mimik und Gestik?
- Wie wird der oder die Interviewte wahrgenommen; wirken die Antworten echt?
- Sind Emotionen im Gesicht ablesbar, welche?

Experiment 2:

Das gleiche Szenario, doch diesmal ist die Person gestylt. Die Großaufnahme wird durch eine halbnah Aufnahme ergänzt. Die Fragen kommen wieder aus dem Off. Da sie jetzt bekannt sind, fallen die Antworten kalkulierter aus.

Auswertung:

- Entwickeln sich unwillkürlich Nachahmung von gesehenen Verhaltensweisen aus dem Fernsehen oder im Internet?
- Verhält sich die oder der Aufgenommene jetzt anders?
- Wie beeinflusst die äußerliche Veränderung die Wahrnehmung der Zuschauer?

PROGRAMMCHEF

Selbstgewähltes TV-Format analysieren, eigene Gestaltungsideen dazu entwickeln

Die eigene Lieblingssendung bewusst und kritisch anschauen.

- Wie ist die Sendung aufgebaut?
- Wie werden die vorgestellten Personen an- und abmoderiert?
- Welche Themen stehen im Mittelpunkt; warum interessieren sie mich?
- Werden die Akteure respektvoll behandelt? Oder ist Voyeurismus und Schadenfreude mit im Spiel?
- Warum mag ich diese Sendung besonders? Was würde ich ändern?
- Würde ich mich von einer Kamera so aufnehmen lassen? Wie weit würde ich gehen, um mich in den Medien zu zeigen?
- Wie stelle ich mir die „Sendung meiner Träume“ vor – mehr Reality oder viel Fiktion?



FILMBILDER IM GEFÜHLSTRASTER

Visuelles Brainstorming, die emphatische Wirkung der Filmfotos erfassen, Begriffsfindung, Aspekte der Filmsprache erörtern

Beispiele für Bildquellen:

www.studiocanal.de/kino/die_tribute_von_panem-the_hunger_games

www.tributevonpanem.de

http://videos.t-online.de/b/52/24/99/40/tid_52249940/tid_da/trailer-die-tribute-von-panem-foto-studiocanal-.jpg

Aufgabe 1: Die Bilder

Die verfügbaren Filmbilder (Quellen/Themenheft) unsortiert auf den Tischen im Klassenraum bereithalten und einzeln betrachten; auf Haftzetteln (ca. 10 x 10 cm) spontan erste Stichworte zum Foto notieren. Dann die Bilder genauer unter die Lupe nehmen:

Haltung der abgebildeten Filmfigur(en)

mögliche Gefühlsreaktionen

auffallende Kamerapositionen und die Einstellungsgrößen (Großaufnahmen geben in Blickrichtung „Luft“, um einen dramaturgischen Umschwung anzudeuten / Aussage der Farbkontraste von Saum / Wald und im Kapitol)

mögliche Dialoge / innere Monologe annehmen

welche Bildsequenz ist davor und danach zu sehen?

Abschließend alle Filmbilder logisch anordnen; die Struktur der Filmgeschichte erfassen.

Aufgabe 2: Trailer und Teaser

Der Teaser (engl. tease = reizen, necken) ist eine erste kurze Werbung für einen Film, beispielsweise aus einer Filmszene; er macht neugierig auf mehr und soll animieren, den Film anzuschauen. Der Trailer ist ein aus einigen Filmszenen zusammengesetzter Clip zum Bewerben eines Kinofilms oder anderer medialer Veröffentlichungen. Sein Zweck ist es, dem Publikum einen Vorgeschmack auf das beworbene Produkt zu geben. Trail (engl. Nachlauf) war in früheren Kinozeiten ein Ausblick nach dem Hauptfilm auf das kommende Filmprogramm.

Quellen

Teaser: www.youtube.com/watch?v=ImUFcHUF9NM (Studiocanal Filmverleih)

Trailer: www.studiocanal.de/kino/die_tribute_von_panem-the_hunger_games

- Das Format Trailer untersuchen, beschreiben, einschätzen, kritisch hinterfragen (Auftreten der wichtigsten Filmfiguren – Katniss, Gale, Peeta, Prim, Haymitch, Cinna, Effie Trinket, Sponsoren / Visuelle Beschreibung von Distrikt 12, Kapitol, den Trainingsräumen, der Arena / musikalischer Spannungsbogen / Welche Parallelen zu einzelnen Textstellen lassen sich trotz der schnellen Schnittfolge entdecken?)
- Vorteile und Grenzen des Teasers festhalten (ein einziger Drehort, längere Sequenzen, Konzentration auf die Hauptfigur in Szenenfolgen, die der Zuschauer dramaturgisch nachvollziehen kann).
- Den Filmteaser, -trailer ohne Ton sichten; durch einen Off-Text und selbst zusammengestellte Musik den Trailer neu vertonen.

ZUM LESEN, RECHERCHIEREN, WEITERMACHEN

Lesestoff

Collins, Suzanne, Die Tribute von Panem: Tödliche Spiele [Teil 1 der Trilogie] / Deutsch von Silke Hachmeister und Peter Klöss. Hamburg: Oetinger, 2009. - 414 Seiten, geb. € 17,90. | Die Buchvorlage für den Film DIE TRIBUTE VON PANEM – TÖDLICHE SPIELE erhielt den Deutschen Jugendliteraturpreis 2010; eine broschürierte Sonderausgabe zum Film (12,95) ist angekündigt für 1. März 2012, die Taschenbuchausgabe für 1. Juli 2012; alle Teile der Trilogie sind beim Oetinger Verlag auch als Hörfassung auf jeweils sechs CDs erhältlich.

Lünenborg, Margreth / Töpfer, Claudia, „Gezielte Grenzverletzungen – Castingshows und Werteempfinden“, in: Aus Politik und Zeitgeschichte 3/2011 (Jugend und Medien), 17. Januar 2011, Seite 35-41; online unter www.bpb.de/files/LOT0MN.pdf | „Provokationen ... gehören mittlerweile zum festen Repertoire der Castingshows ... Verschieben sich die Tabugrenzen?“

McLuhan, Marshall, Medien verstehen: Die magischen Kanäle oder Die Erweiterungen des Menschen. Gingko Press, [angekündigt für] Januar 2012. - 496 Seiten, geb. € 24,90 | Vom kanadischen Kommunikationstheoretiker des „Global Village“: „Elektrisch zusammengezogen ist die Welt nur mehr ein Dorf“ (M. McLuhan, 1964).

Postman, Neil, Wir amüsieren uns zu Tode: Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie / Dt. von Reinhard Kaiser. Frankfurt/Main: Fischer, 2008. - 207 Seiten, Tb., € 8,95 | Die Herrschaft des Entertainments, so Postman, zerstört unsere Urteilsfähigkeit: „Problematisch am Fernsehen ist nicht, dass es uns unterhaltsame Themen präsentiert, problematisch ist, dass es jedes Thema als Unterhaltung präsentiert.“

Ritter, Stefan, Alle Bilder führen nach Rom: Eine kurze Geschichte des Sehens. Stuttgart: Klett-Cotta, 2009. - 240 Seiten, Abb., geb., € 24,90. | Antike Kunstobjekte treffen auf Fotografien der Gegenwart: ungewöhnliche Entdeckungsreise in die Welt der Bilder. Wie sahen die Römer sich selbst, und wie tun wir es heute?

Weblinks

www.daslesebuch.de | Informative Zusammenstellung über die antiken Gladiatorenkämpfe; Homepage der Autorin Cornelia Kempf.

www.dietributevonpanem.de | Offizielle Website zur Buch-Trilogie in der deutschen Übersetzung (Friedrich Oetinger Verlag, www.oetinger.de).

www.facebook.com/TributePanem | Plaudereien von Fans, Schreibwettbewerb und Ähnliches, vgl. www.facebook.com/TheHungerGames.de (zum Film).

www.lennykravitz.com | Homepage des Rockmusikers, -Sängers und -Produzenten Lenny Kravitz, Darsteller des Stylisten Cinna in der Verfilmung.

www.scholastic.com/content/collateral_resources/pdf/h/TheHungerGamesDiscussionGuide.pdf | Schulmaterialien des amerikanischen Buchverlages zu The Hunger Games

www.spielbar.de | Ein Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung: Jugendliche bewerten Computer- und Konsolenspiele.

www.spinxx.de | Plattform für junge Medienkritiker von 10 bis 15 Jahren; Berichte und Meinungen zu Filmen, Spielen und Büchern.

www.studiocanal.de/kino/die_tribute_von_panem-the_hunger_games Trailer zur Verfilmung von Teil I; Studiocanal Filmverleih.

www.suzannecollinsbooks.com Offizielle Homepage der Autorin der Hunger-Games-Trilogie.

www.tributevonpanem.de Offizielle deutschsprachige Website zur Verfilmung DIE TRIBUTE VON PANEM (Lions Gate Films, www.lionsgate.com; Verleih Deutschland: Studiocanal, www.studiocanal.de); englischsprachiges Pendant siehe www.thehungergamesmovie.com.

www.youtube.com/watch?v=lmUFcHUf9NM Teaser zur Verfilmung von PANEM (I); Studiocanal Filmverleih.

Anti-Utopien: Filmbeispiele

1984

Buch: Michael Radford, George Orwell. Regie: Michael Radford. Großbritannien 1984, 106 Minuten. Verfilmung des Orwell-Romans mit John Hurt und Richard Burton.

Der Blade Runner (Blade Runner)

Buch: Philip K. Dick, Regie: Ridley Scott. USA 1982, 117 Minuten. Düstere Detektiv-Science-Fiction mit Anklängen an METROPOLIS.

Fahrenheit 451

Buch: Ray Bradbury u. a., Regie: François Truffaut, Jean-Louis Richard. Großbritannien / USA 1966, 113 Minuten. Schwarze Zukunftsvision: Zwang, Manipulation und Bücherverbrennungen.

Mad Max

Regie: George (II) Miller. Australien / USA 1979, 93 Minuten. Action-Klassiker mit Mel Gibson: Knallharter Polizist greift in einem futuristisch verrohten Ambiente zur Selbstjustiz.

The Road

Regie: John Hillcoat. USA 2009, 111 Minuten. Apokalyptisches Road-Movie: Ein Vater mit Sohn kämpft in einem verwüsteten Amerika ums Überleben.

Running Man

Buch: Stephen King, Regie: Paul Michael Glaser. USA 1987, 100 Minuten. Ein totalitärer Staat inszeniert manipulierte, tödliche Live-Shows mit Regimegegnern.

A close-up, dramatic photograph of Katniss Everdeen from 'The Hunger Games'. She is shown from the chest up, holding a bow and arrow, aiming it directly at the viewer. Her expression is serious and determined. The lighting is warm and golden, highlighting her face and the texture of her hair. The background is dark and out of focus, suggesting an arena or a forest setting.

THE HUNGER GAMES
DIE TRIBUTE VON PANEM

Elektronische Fassungen (PDF) dieses Heftes
und eine Version in schwarzer Schrift auf weißem Grund stehen
unter www.education-gmbh.de/schule/die-tribute-von-panem.html
zum Herunterladen bereit.



THE HUNGER GAMES

DIE TRIBUTE VON PANEM

(RSE, Lf) LIONSGATE
© LIONSGATE FILMS INC. ALL RIGHTS RESERVED.



STUDIOCANAL