Filmheft

Ideen und Materialien für den Unterricht mit didaktisch-methodischen Anregungen für die Filmbesprechung

Autor: Holger Twele

Wenn du König wärst

Fantasy-Abenteuerfilm von Joe Cornish, Großbritannien 2019

KINDERKINOBÜRO DES JUGENDKULTURSERVICE
Kinder-Kino

Impressum

Herausgeber:	Kinderkinobüro der JugendKulturService gGmbH, gefördert von der Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH
Autor:	Holger Twele
Redaktion:	Katya Janho (Kinderkinobüro des JugendKulturService)
Satz und Layout:	Holger Twele
Bildnachweis:	Twentieth Century Fox of Germany

© Oktober 2019 (Holger Twele, Kinderkinobüro des JugendKulturService)

Kontakt:
Kinderkinobüro des JKS
Obentrautstr. 55
10963 Berlin
Fon: 030 / 2355 6251
Fax: 030 / 2355 6220
kinderkinobuero@jugendkulturservice.de
www.kinderkinobuero.de

Holger Twele
info@holgertwele.de

Schulvorstellungen buchen:
Bei der Suche nach einem geeigneten Kino hilft Ihnen gerne der Verleih des Films:

Twentieth Century Fox of Germany
60561 Frankfurt
Tel.: 069-6090 2241
Fax: 069-6031 819
dispo@foxfilm.de
www.fox.de

Credits

WENN DU KÖNIG WÄRST
(The Kid Who Would Be King)
Großbritannien 2019

Buch und Regie:	Joe Cornish
Kamera:	Bill Pope (ASC)
Schnitt:	Jonathan Amos (ACE), Paul Machliss (ACE)
Musik:	Electric Wave Bureau
Musik Supervisor:	Nick Angel
Kostümdesigner:	Jany Temime
Darsteller*innen:	Louis Ashbourne Serkis (Alex Elliot), Dean Chaumoo (Bedders), Rhianna Dorris (Kaye), Tom Taylor (Lance), Rebecca Ferguson (Morgana, Halbschwester von König Artus), Patrick Stewart (Merlin als alter Mann), Angus Imrie (Merlin als junger Mann), Denise Gough (Mary, Alexanders Mutter) u. a.
Produktion:	A Working Title / Big Talk Pictures
Produzenten:	Nira Park, Tim Bevan, Eric Fellner
Ausf. Produzenten:	James Biddle, Rachael Prior
Länge:	121 Min.
FSK:	ab 6 J.
Empfohlen:	**ab 12 J.**
Auszeichnungen:	Heartland Film 2019 (Truly Moving Picture Award)
Kinoverleih:	Twentieth Century Fox of Germany
Website:	www.fox.de

Der Film ist fächerübergreifend in folgenden Unterrichtsfächern und ab der 6. Jahrgangsstufe einsetzbar:

- Deutsch
- Gesellschaftswissenschaften
- Sozialkunde
- Ethik/Religion
- Englisch
- Geschichte
- Erdkunde
- Lebenskunde
- Kunst/Filmkunde

Themen: Außenseiter, Mobbing, Familie, Freundschaft, Heldentum, Mut & Abenteuer, Erwachsenwerden & Identität, Verantwortung, Gemeinschaft & Zusammenhalt, Mythologie, Selbstbewusstsein & Selbstvertrauen, Fantasie

Inhalt

Großbritannien im 21. Jahrhundert: Furchtsam, gespalten und führerlos rast es einer Katastrophe entgegen. Auch der Rest der Welt droht in Chaos zu versinken, doch niemand scheint die Anzeichen ernst zu nehmen. Auch der zwölfjährige Schüler Alex nicht, der ganz andere Probleme hat: Immer wieder werden er und sein bester Freund Bedders von ihren Mitschüler*innen Lance und Kaye schikaniert, ohne dass sie etwas dagegen tun können. Seiner alleinerziehenden Mutter, die ihn nach besten Kräften unterstützt und ihm den Vater zu ersetzen versucht, kann sich der schüchtere Außenseiter nicht anvertrauen. Als Bedders von den beiden Klassenbullys wieder einmal um Geld erpresst wird, kommt Alex ihm mutig zu Hilfe. Dadurch gerät er selbst ins Visier der skrupellosen Jugendlichen, die ihm nach der Schule auflauern. Alex flüchtet sich in eine abbruchreife Bauruine und stürzt vor ihren Augen ab. Zum Glück lassen seine Verfolger von ihm ab und er kann sich unverletzt aus den Trümmern befreien. Gerade als er sich auf den Heimweg machen will, entdeckt er in der Nähe ein altes Schwert, das in einem Stein steckt. Neugierig zieht Alex es heraus, nimmt es mit nach Hause und verständigt seinen Freund Bedders. Aus einem alten Buch, das ihm der Vater einst geschenkt hat, ist Alex die König Artus-Sage noch in Erinnerung geblieben. Darin heißt es, nur der zukünftige König sei in der Lage, das Schwert zu benutzen. Aber dass es sich bei diesem Schwert mit der lateinischen Inschrift um das legendäre Schwert Excalibur handeln könnte, glaubt Alex zunächst nicht.

Am nächsten Tag kommt ein neuer Mitschüler namens Merlin in die Klasse und eröffnet Alex, dass er auserwählt sei, das Königreich vor Morgana, der bösen Halbschwester von König Artus, zu retten. Diese wurde einst in die Unterwelt verbannt, doch angesichts der chaotischen Zustände im Land sieht sie ihre Zeit gekommen, um Rache zu nehmen und die Herrschaft an sich zu reißen. Die Zeit dränge, denn eine bevorstehende totale Sonnenfinsternis werde viele Schattenwesen wieder auf den Plan rufen und Morgana unterstützen. Noch immer kann Alex nicht glauben, was da von ihm erwartet wird, zumal er sich einer solchen Aufgabe in keiner Weise gewachsen fühlt. Da verwandelt sich der junge Merlin unter großem Getöse in den alten Merlin und macht Alex unmissverständlich klar, dass er keine andere Wahl hat.

Wie einst König Artus muss Alex nun versuchen, seine Feinde zu Verbündeten zu machen und gemeinsam mit ihnen den Kampf gegen Morgana aufzunehmen. Lance und Kaye finden Alex' Geschichte geradezu lächerlich und können kaum glauben, mit welcher Bitte der schüchterne Alex an sie herantritt. Doch als alle zusammen in der Nacht nur mit Mühe einem Angriff von furchteinflößenden Reitern (Mortes Milles) entgehen, sind sie bereit, Alex, Bedders und Merlin nach Tintagel in Cornwall zu folgen, wo der Sage nach der Eingang zur Unterwelt sein soll. Auf ihrer beschwerlichen Reise geraten die jungen Ritter wiederholt in Lebensgefahr und müssen mehr als einmal gegen Morganas dämonische Armee aus der Unterwelt kämpfen. Sie stehen kurz davor, sich restlos zu zerstreiten und verlieren sogar das Schwert Excalibur. Dennoch gelingt es ihnen, Morgana zu besiegen. Aber etwas funktioniert nicht so wie erhofft und die Rettung des Königreichs rückt wieder in weite Ferne.

Impressum 2

Credits 3
Inhalt 4
Die König Artus-Sage 5
Die Figuren 7
Themen und Problemstellung 9
Filmsprache 13

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht / Impulsfragen / Arbeitsblätter 15

A 1: Figurenentwicklung 16
A 2: Die Reise des Helden 17
A 3: Der Ehrenkodex der Ritter 18
A 4: Geschichte und Gegenwart 19
A 5: Filmisches Erzählen 20
A 6: Das Filmplakat 22

Literaturliste und Links 23

Die König Artus-Sage
Nichts genaues weiss man nicht

Ein animierter Vorspann lässt wesentliche Eckdaten der Artus-Sage kurz Revue passieren, auf die sich der in der Gegenwart spielende Film beruft:
„Vor langer Zeit wurde England von König Uther Pendragon regiert. Aber als Uther starb, ohne einen Thronfolger zu hinterlassen, drohte das Land durch Kriege zerrissen zu werden. Viele beanspruchten den Thron für sich und kämpfen unaufhörlich. In den Herzen wuchsen Hoffnungslosigkeit und Leere. Das Land war verloren und ohne Anführer. Deshalb beschwor der Zauberer Merlin ein magisches Schwert im Stein, genannt Excalibur, und verkündete, dass nur Uthers rechtmäßiger Erbe es herausziehen könne. Viele haben es versucht, aber nur einem gelang es. Einem Jungen namens Artus, der nicht ahnte, dass er Uthers verlorengegangener Sohn war. Aus Artus wurde ein großer König. Er machte seine Feinde zu seinen Verbündeten und herrschte an einer runden Tafel, so dass jeder dem anderen ebenbürtig war. Er und seine Ritter folgten einem Kodex der Ritterlichkeit. Ihre Herzen waren edel und rein. Aber ihr größter Gegner war Artus‘ Halbschwester Morgana. Da sie sich gewiss war, die rechtmäßige Erbin zu sein und Excalibur besitzen wollte, wandte sie sich der schwarzen Magie zu. Artus führte eine furchterregende Schlacht gegen sie und verbannte sie in die Unterwelt. Zuvor jedoch schwor sie finstere Rache.“

„König Artus (…) ist eine Sagengestalt, die in vielen literarischen Werken des europäischen Mittelalters in unterschiedlichem Kontext und unterschiedlicher Bedeutung auftaucht. Sein Herrschaftsgebiet wird in Britannien verortet. Seit dem späten 9. Jahrhundert überliefern britische Chroniken eine führende und erfolgreiche Teilnahme des Königs in den Kämpfen gegen die dort um 500 n. Chr. eindringenden Angeln, Jüten und Sachsen (Angelsachsen). Seit dem 12. Jahrhundert wurde diese Geschichte in der höfischen Literatur ausgeschmückt und in ihre klassische Form gebracht. Ob Artus ein reales historisches Vorbild hatte, ist ungewiss und wird in der Geschichtswissenschaft inzwischen eher bezweifelt.“ (https://de.wikipedia.org/wiki/Artus)

Der bis heute nicht existierende Nachweis darüber, dass König Artus im 5. oder 6. Jahrhundert wirklich einmal gelebt hat und nicht bloß eine reine Sagenfigur ist, hat viele Gründe. In der Geschichtsschreibung taucht er erst ein halbes Jahrtausend später auf, nachdem er seine Heldentaten vollbracht haben soll. Das allein ist noch kein Gegenbeweis, denn die Geschichtsschreibung der ersten Jahrhunderte nach Christi Geburt ist sehr lückenhaft. Den britischen Kelten wird gar eine ausgesprochene Abneigung gegen das geschriebene Wort nachgesagt, so dass viele Ereignisse nur mündlich überliefert, von Generation zu Generation weitergegeben und von den Erzählern und den jeweiligen Machthabern nach persönlichen Vorlieben und Interessen ausgeschmückt und verändert wurden. Denkbar ist auch, dass damals ein historisch überlieferter Heerführer einen Beinamen erhielt, um seinen Ruhm zu vermehren, aus dem sich später erst das Wort Artus entwickelt hat, oder mehrere historische

Persönlichkeiten zu einer Kunstfigur verschmolzen sind, denn den Eigennamen Artus gab es zu jener Zeit nicht. Zudem weist die Sage in vielen ausgeschmückten Details zahlreiche Verbindungen zu anderen Kulturkreisen und Mythen auf.

Die älteste überlieferte Artus-Geschichte wurde im Jahr 1136 von Geoffrey of Monmouth in seiner Historia Regum Britanniae, der Geschichte der Könige Britanniens, verfasst. Sie enthält beispielsweise auch schon den Druiden Merlin, der der Sage nach den Steinkreis in Stonehenge errichtete, aber noch nicht die berühmte Tafelrunde, der die edelsten Ritter ihrer Zeit angehörten. Dieses Motiv kam erst knapp 20 Jahre später durch den anglonormannischen Dichter Wace hinzu. Geoffrey behauptete damals, er habe sein Wissen aus einer keltischen Quelle, die allein ihm zugänglich gewesen sei.

Auf die Überlieferung des Geoffrey of Monmouth, die in späteren Jahrhunderten noch mehrfach verändert und ausgeschmückt wurde, bezieht sich der Film von Joe Cornish. Darin wird König Uther Pendragon (Drachenhaupt), der sich nach dem Abzug der römischen Besatzung in einem zerstrittenen Land von den Sachsen und Pikten bedroht fühlt, bald einen Sohn haben, der mit überragender Macht ausgestattet ist. Cornish erwähnt in seiner kurzen Zusammenfassung der Sage allerdings nicht, dass Artus dieser ersten verbürgten Überlieferung nach zwar der leibliche Sohn von Uther ist. Doch dieser hat ihn mit einer verheirateten Frau gezeugt, der Gemahlin des Herzogs von Cornwall. Aus diesem Grund nimmt Merlin den Knaben nach seiner Geburt in Obhut und übergibt ihn dem Ritter Ector, der ihm den Namen Artus gibt und bei dem er aufwächst. Seine wahre Abstammung kann Artus später nur beweisen, indem es allein ihm vorbehalten ist, das von Merlin geschmiedete Zauberschwert Excalibur aus einem Stein herauszuziehen.

Manche Forscher bringen das Motiv des aus dem Schwert gezogenen Steins nicht unmittelbar mit der Artus-Sage in Verbindung, sondern mit dem Volk der Sarmaten, einem iranischen Reitervolk, von dem zu römischer Zeit etwa 5500 Krieger in Britannien stationiert waren. Eines ihrer Riten soll in der Verehrung eines im Boden steckenden Schwertes bestanden haben. Die Zauberkräfte dieses Schwertes könnten sich aus seiner besonderen Konsistenz herleiten, denn vermutlich wurde es aus Sterneneisen geschmiedet, also aus Meteoriten, die auf die Erde niedergegangen waren. Daneben kursiert die Vermutung, es könnte sich bei dem Namen Excalibur um einen Übersetzungsfehler gehandelt haben. Das Schwert wurde nicht aus einem Stein (ex Saxo) gezogen, sondern es stammt von einem Sachsen (ex Saxone), der es möglicherweise verloren hat.

Mit anderen Worten: Nichts Genaues weiß man nicht, weder von König Artus, noch von Merlin und dem Schwert Excalibur. Ausschlaggebend ist, dass die Artus-Sage über viele Jahrhunderte hinweg bis in die heutige Zeit unzählige Menschen, darunter viele Dichter und andere Künstler und Filmschaffende, beeinflusst und inspiriert hat wie etwa Terry Gilliam und Terry Jones mit DIE RITTER DER KOKOSNUSS (GB 1975), John Boorman mit EXCALIBUR (USA/GB 1981), Antoine Fuqua mit KING ARTHUR (Irland/GB/USA 2004), KING ARTHUR – LEGEND OF THE SWORD (GB/USA/Australien 2017) von Guy Ritchie oder als bislang aktuellstes Beispiel den Autor und Regisseur Joe Cornish mit WENN DU KÖNIG WÄRST.

Quellen (siehe auch Literaturhinweise):
https://de.wikipedia.org/wiki/Artus
https://www.nationalgeographic.de/geschichte-und-kultur/auf-den-spuren-von-koenig-artus
https://www.zeit.de/entdecken/reisen/merian/tintagel-cornwall-koenig-artus-archaeologie
http://www.arthuriana.de/alt/index.html

Die Figuren

Alex(ander)
Der zwölfjährige Junge, der ohne Vater bei seiner Mutter aufwächst, spürt an der Schwelle zum Erwachsenwerden die Ungerechtigkeit in der Welt besonders intensiv. Er glaubt, nichts daran ändern zu können. Aus dem Gefühl der Machtlosigkeit heraus entwickelt er einen zynischen Blick auf seine Umwelt. Wider Willen wird er in ein Abenteuer gestoßen, dem er sich nicht gewachsen fühlt. Doch es ist sein Schicksal, in die Fußstapfen von König Artus zu treten und die Welt zu retten.

Bedders
Vergeblich versucht Alex, seinen besten Freund Bedders vor den Nachstellungen und Drohungen ihrer Mitschüler*innen Lance und Kaye zu bewahren. Im Unterschied zu Alex ist Bedders noch weitgehend in seiner Kindheit verhaftet. Er ist Sir Bedivere nachempfunden, einem der treuesten Ritter von König Artus. Bedders schafft es, mit seiner Naivität und seinem ungebrochenen Optimismus Alex immer wieder aufzumuntern und ist seinem Freund treu ergeben.

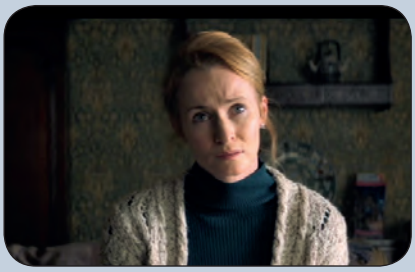
Lance(lot)
Der kräftige und sportliche Junge zeigt nach außen hin kaum Gefühle. Er genießt es, Schwächere zu quälen, um sich nicht seinen eigenen Ängsten und Unzulänglichkeiten stellen zu müssen. Wie seinerzeit Sir Lancelot an König Artus begeht auch Lance Verrat an Alex. Er ist habgierig und versucht, das Schwert Excalibur an sich zu reißen. Erst spät entdeckt er seine Verbundenheit mit Alex.

Kaye
Die dunkelhäutige Kaye ist Sir Kaie aus der Artus-Sage nachempfunden. Bereitwillig unterstützt sie Lance, auch wenn sie beim Mobbing nicht den aktiven Part übernimmt. In ihrer Allianz mit Lance erhofft sie sich persönliche Vorteile: Sie ist arrogant, hochnäsig und in vielen Dingen noch unerfahren, aber auch mutig und klug. Daher gelingt es ihr eher als Lance, ihre positiven Seiten zu entwickeln.

Merlin als junger Mann
In seiner Erscheinung als junger Mann wirkt Merlin sehr eloquent und arrogant, aber auch sehr weltfremd. Als Jugendlicher befindet er sich – im Unterschied beispielsweise zu Dumbledore und Harry Potter – ganz auf Augenhöhe mit Alex und seinen Rittern. Seine geistige Überlegenheit trägt er voll zur Schau. Er wird umso sympathischer und menschlicher, je mehr er seine Schwächen zeigt.

Merlin als alter Mann
Als alter weiser Mann ist der charismatische Zauberer sehr respekteinflößend, aber auch verspielt und subversiv, manipulativ und trickreich. Mit zunehmendem Alter wird er rein körperlich immer jünger. Er kann aber auch zwischen seinen beiden Erscheinungsformen hin- und her switchen und sich bei Bedarf in eine Eule verwandeln.

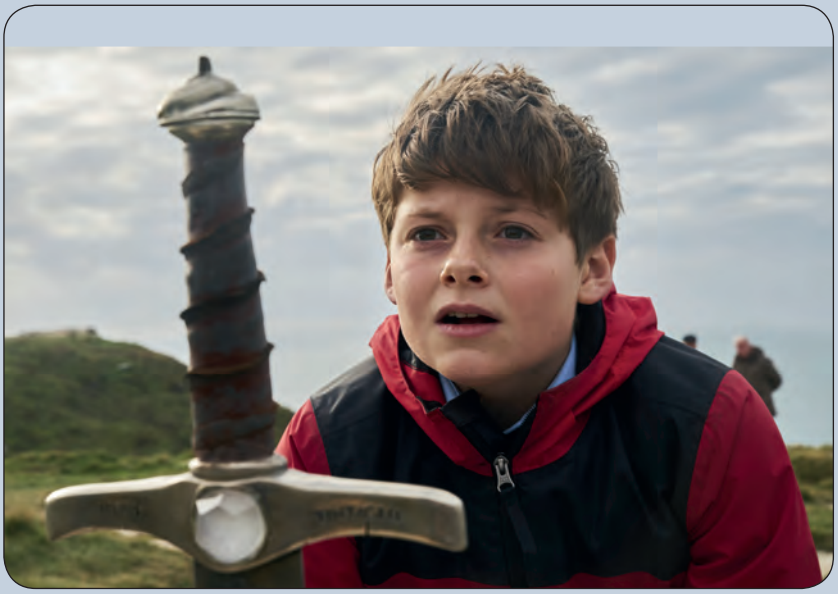
Mary
Die Mutter von Alex kümmert sich liebevoll um ihren Sohn. Sie möchte ihn beschützen und zu einem anständigen Menschen erziehen. Auch aus diesem Grund verschweigt sie ihm lange die Wahrheit über seinen Vater, der mit seinen „Dämonen“ zu kämpfen hatte und sich nicht wirklich um seine Familie gekümmert hat.



Morgana
Die böse Magierin ist Morgan le Fay nachempfunden, der Halbschwester von König Artus, einer illegitimen Tochter, gezeugt durch magische Rituale. Sie fühlte sich von Artus um ihr Erbe betrogen und versuchte mit aller Macht, selbst das Königreich zu regieren. Daher verbannte Artus sie in die Unterwelt und band sie dort mit Rankengewächsen an einen Felsen. Nun, da das Gute weltweit auf dem Rückzug ist, fühlt sie ihre Zeit gekommen, Rache zu nehmen.

Mortes Milles
Die mittelalterlichen Handlanger von Morgana sind gefallene Krieger aus verlorenen Schlachten. Sie werden durch Lava, die durch ihre Adern fließt, wieder zum Leben erweckt, reiten auf glühenden Pferden und versuchen, alles zu zerstören.

Themen und Problemstellung



Joe Cornish hat in WENN DU KÖNIG WÄRST einen erfrischend anderen Blick auf die klassische König-Artus-Sage vorgenommen, indem er sie auf die moderne Welt überträgt und speziell für ein heutiges junges Publikum erzählt. Statt erfahrener Ritter in früheren Bearbeitungen des Stoffes müssen sich nun Kinder, die teils noch vor ihrer Pubertät stehen, gegen die Mächte der Dunkelheit und des Chaos kämpfen und sich bewähren. Mit Geschichtsklitterung hat das nichts zu tun, denn die Sage beruht allenfalls in Details auf historischen Fakten und aller Wahrscheinlichkeit nach nicht einmal auf einer konkreten historischen Figur. Über die Jahrhunderte hinweg wurde die Sage immer wieder umgeschrieben und ausgeschmückt, um den Bedürfnissen der jeweiligen Zeit zu genügen. Der Film selbst thematisiert diese Vorgehensweise anhand des Buches über die Artus-Sage. Alex bekam es in seiner Kindheit geschenkt und Merlin gibt es ihm am Ende mit Alex' eigener Geschichte zurück. Die Sinnhaftigkeit solcher Neubearbeitungen des Stoffes lässt sich auch dran erkennen, dass Sagen und Legenden nicht immer glaubwürdig sind. Manchmal wurden sie von den Mächtigen ihrer Zeit so verfasst oder in Auftrag gegeben, dass sie nur der Legitimation von Macht dienten. Alex – und mit ihm das Filmpublikum – sollen daher vor allem darauf achten, dass bei ihnen mit den Sagen und Legenden Herz und Verstand gleichermaßen angesprochen werden. Die Herkunft spielt dabei keine Rolle, denn „das Schwert interessiert es nicht, wer deine Eltern sind. (…) Wenn deine Legenden etwas anderes erzählen, dann musst du die Legenden umschreiben."

„Geschichte" und Gegenwart

Indem der Film die Handlung in die Gegenwart verlegt, stellt er auch Parallelen zum 5. Jahrhundert her, einem finsteren Zeitalter, in dem die Sage angesiedelt ist, bzw. dem 12. Jahrhundert, einer Zeit der schweren Krisen und der Machtkämpfe um die Vorherrschaft im Lande, in dem sie zum ersten Mal niedergeschrieben worden ist. Er zeigt, welchen Einfluss diese Krisen auf die Protagonisten genommen haben und heute im Film wieder nehmen. Die Welt steht buchstäblich Kopf, zumindest für Bedders, wenn Lance und Kaye ihn kopfüber an ein Gitter hängen und er befürchtet, keine Luft mehr zu bekommen. In den Nachrichten ist die Rede davon, dass Experten warnen, die Welt sei so instabil geworden wie seit Jahrhunderten nicht mehr. Konflikte nehmen überall in erschreckendem Maße zu. Morgana fasst diese Lage später mit den Worten zusammen: „Was sie einst hatten, ist lange verloren. Sie sind gespalten, ängstlich, führerlos. Während sie schwächer werden, werde ich stärker. Bald bricht die Finsternis heran. Meine Zeit wird kommen."

Sagen

„Sagen sind ursprünglich mündlich überlieferte, kurze Erzählungen, die zu einem späteren Zeitpunkt schriftlich festgehalten wurden. Eine Sage ist einem Märchen ziemlich ähnlich, denn auch sie enthält übernatürliche Elemente. Aber anders als Märchen knüpft sie an wirkliche Gegebenheiten an, die schließlich fantasievoll ausgestaltet wurden.
So liegen den Sagen beispielsweise geschichtliche Ereignisse oder reale Personen zugrunde, die als Basis für die Sage dienten. Im Mittelpunkt der Sage steht oft eine Person, die sich in irgendeiner Form behaupten muss. Bis heute werden Sagen immer wieder aufgegriffen und neu erzählt."

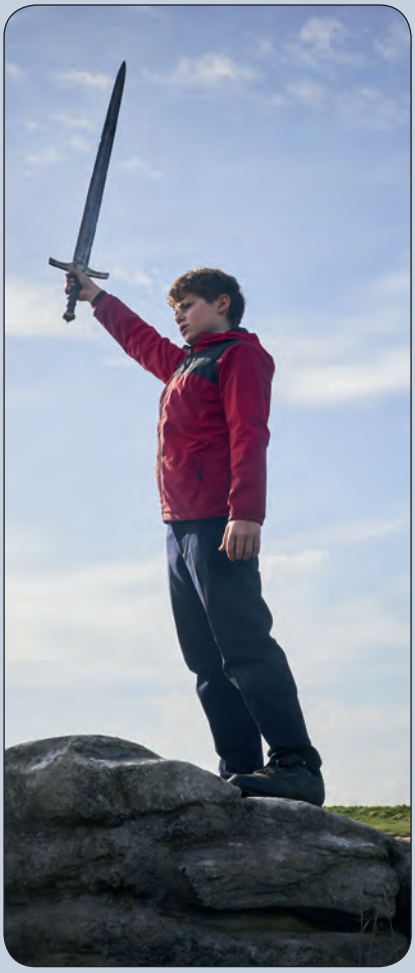
Quelle: https://www.studienkreis.de/deutsch/sage-merkmale-besonderheiten/

Legenden

„Das Wort Legende leitet sich von dem lateinischen Wort legenda ab und meint seiner Wortbedeutung nach *die zu lesenden* (Stücke). Ursprünglich ist eine Legende eine kurze religiöse Erzählung über Leben und Tod bzw. das Martyrium von Heiligen, die oft an ihren Jahrestagen vorgetragen wurden.
Andererseits können mit dem Begriff ,,Legende" auch Personen oder Dinge gemeint sein, die so bekannt wurden, dass sich Legenden um sie gebildet haben, wie beispielsweise die Erklärungen zu Namensgebungen von Orten.
Da vor allem mittelalterliche Legenden von Heiligen unkritisch von Wundern und wundersamen Erscheinungen erzählen, verwendet man den Begriff heute auch abwertend: Das Wort Legende wird nicht selten für etwas verwendet, das erzählt und behauptet wird, aber eigentlich gar nicht der Wahrheit entspricht."

Quelle: https://www.studienkreis.de/deutsch/legende-merkmale/

Noch weiß Alex nicht, dass er vom Schicksal dazu auserkoren worden ist, gegen Morgana zu kämpfen und zumindest auf symbolische Weise Großbritannien wieder zu einigen. Selbst wenn das Wort „Brexit“ an keiner Stelle des Films erwähnt wird, klingt unverkennbar zwischen den Dialogzeilen durch, dass Joe Cornish mit seiner knappen Analyse der gegenwärtigen Lage in Großbritannien darauf Bezug nimmt. Denn das Land ist zwischen Befürwortern und Gegnern „gespalten, verloren und ohne Führung“ und „ein Land ist nur so gut wie seine Anführer“. In diesen großen politischen Dimensionen denkt Alex natürlich nicht. Er glaubt, dass weder er noch Bedders Einfluss auf ihr unmittelbares Lebensumfeld in der Schule nehmen können. Lance und Kaye beherrschen die Schule: „Keiner von uns kann was dagegen tun. (…) Wir sind niemand. Wir sind jetzt die unwichtigsten, machtlosesten Leute auf der Schule.“ Noch vor Merlin ist es die Schulleiterin, die Alex darauf aufmerksam macht, dass er selbst sich verändern müsse, bevor die Welt sich verändern werde. Alex zweifelt daran, dass ein Zwölfjähriger in der Lage sei, das Land vor dem totalen Chaos zu retten und gegen Morgana anzutreten. Außerdem sei es viel zu gefährlich. Schließlich lässt er sich von Merlin doch überzeugen, es wenigstens zu versuchen.



Entscheidenden Anteil daran hat – trotz seines dramatisch kaum zu überbietenden Auftritts – nicht etwa Merlin, der erst später zum „Ersatzvater“ für Alex wird, sondern sein Verhältnis zum eigenen Vater. Alex hatte ihn das letzte Mal gesehen, als er fünf Jahre alt war. Und er ist fest davon überzeugt, dass sein Vater ihm damals das Buch mit der Artus-Sage geschenkt und mit der Widmung versehen hat: „Für Alex, mein einziger und zukünftiger König. Dad.“ Noch weiß er nicht, dass es die Mutter war, die ihrem Sohn damit eine wenig erfreuliche Erinnerung an den Vater ersparen wollte. Alex fühlt sich an diese Widmung erinnert, als er das Schwert aus dem Stein zieht, ganz genauso wie es im Buch beschrieben wurde. Und er zieht sofort Vergleiche zwischen König Artus, Luke Skywalker und Harry Potter. Keiner kannte seinen Vater und alle fanden heraus, dass sie von mächtigen magischen Familien abstammen. Es könnte doch sein, dass dies bei ihm ebenfalls der Fall ist: „Jetzt weiß ich, was er gemeint hat. Mein Dad ist ein Held, er ist der Schlüssel zu allem.“ Damit steht sein Entschluss fest, nach Tintagel in Cornwall zu gehen, um ihn dort zu finden, wo er ihn vor sieben Jahren zuletzt gesehen hatte. Der Vater werde sicher wissen, wo der Eingang zur Unterwelt liege und wie man Morgana besiegen könne. Damit fängt seine gefährliche Reise vor dem Abbruchhaus hinter einer Reklametafel an, auf der in großen Buchstaben steht: „Start your Story“.

Die Reise des Helden

Die Geschichte von Alex beginnt nun und folgt exakt der „Reise des Helden“, einer archaischen Erzählstruktur, die sich in vielen Erzählungen und in allen Kulturen der Welt finden lässt. Sie wurde von dem amerikanischen Religionswissenschaftler Joseph Campbell entdeckt und 1949 in seinem Buch „Der Heros in tausend Gestalten“ beschrieben. Er schloss daraus, dass es ein fundamentales Bedürfnis des Menschen gibt, sich überall auf der Welt ähnliche Geschichten zu erzählen. Im Mittelpunkt dieser Geschichten steht ein männlicher oder weiblicher Held, der sich einer Herausforderung stellen muss, die seine Kräfte im Grunde genommen weit übersteigen. Genau das ist auch bei Alex der Fall. Mehr oder weniger freiwillig begibt er sich auf die Reise, wobei er erst mühsam von seiner Aufgabe überzeugt werden muss. Er erhält übernatürliche Hilfe – im konkreten Fall vom Zauberer Merlin. Um auf seiner Reise zahlreiche Abenteuer und Prüfungen bestehen zu können, benötigt er Weggefährten, die mit ihm durch Dick und Dünn gehen wie bei Alex der Freund Bedders sowie später Lance und Kaye. Nach bestandenen Prüfungen kehrt der Held reifer, weiser und erwachsener geworden in sein ursprüngliches Leben zurück und gibt sein Wissen und seine Erfahrungen an andere weiter. Knapp 50 Jahre nach Campbell trat Christopher Vogler in „Die Odyssee des

Drehbuchschreibers“ den Beweis an, dass viele besonders erfolgreiche Filme wie „Krieg der Sterne“, „Herr der Ringe“ oder später „Harry Potter“ ebenfalls dem gleichen Schema folgen.

Das gilt auch für WENN ICH KÖNIG WÄRE, wobei neben der Berufung und der Suche nach Weggefährten auch eine dritte Schwelle in Form eines retardierenden Moments zum Tragen kommt und alles verloren scheint. Besonderes Gewicht legt der Film auf die Suche nach Weggefährten. Bei König Artus waren es die Ritter der Tafelrunde, ehemalige Feinde, die er zu Verbündeten machte, und die sich gleichberechtigt um einen runden Tisch herum versammelten. Bei Alex sind es mit ihm zusammen gar nur vier Ritter, obwohl die ersten Quellen der Artus-Sage mindestens zwölf Ritter erwähnen. In einigen Quellen sind es dann 16 oder sogar bis zu 1600 Ritter, so wie im Film am Ende alle Schülerinnen und Schüler der Schule zu Rittern geschlagen werden, um den Kampf gegen Morgana noch gewinnen zu können. Ähnlich wie Alex seine Aufgabe nicht gleich mit Freuden annimmt, lassen sich auch die auserkorenen Weggefährten mit Ausnahme von Bedders nur schwer überzeugen. Lance und Kaye sehen gar keinen Grund, Alex zu helfen, geschweige denn, sich mit ihm sehen zu lassen. Sogar nach dem Angriff der Feuerreiter versucht Lance immer wieder, gegen Alex zu intrigieren und das Schwert an sich zu bringen. Als es zu Bruch geht, scheint das Unterfangen gescheitert zu sein. Nun liegt es an Alex, ihm und Kaye zu vermitteln, dass diese gebraucht werden, denn „ohne euch schaffen wir das nicht“, und er beruft sich dabei auf den Ehrenkodex der Ritter.

Der Ehrenkodex der Ritter

WENN DU KÖNIG WÄRST geht der zentralen Frage nach, ob und inwieweit die ritterlichen Tugenden, also der Ehrenkodex der Ritter, heute noch Bestand haben, wobei man heute selbstverständlich eher von ethischen Normen einer Gesellschaft sprechen würde. Seinerzeit bestanden diese ritterlichen Tugenden aus persönlichen und sozialen Normen, die zum einen das Ansehen des Rittertums und damit des Adels überhaupt erhalten und begründen, aber auch die Ordnung der sozialen Beziehungen der Menschen festigen und garantieren sollten. Als Grundlage dienten die militärischen Tugenden Treue und Tapferkeit, wobei weitere Tugenden hinzu kamen, die im Film so gut wie keine Rolle mehr

spielen. Einen verklärenden Blick auf die Vergangenheit kann man dem Film daher sicher nicht vorwerfen. Gleichwohl ist Merlin der festen Überzeugung, dass der Ehrenkodex, der inzwischen nur noch aus vier Regeln bzw. Tugenden besteht, nach wie vor „der Eckpfeiler jeder zivilisierten Gesellschaft“ sei – ein Bekenntnis, auf dem auch die britische Nation errichtet wurde. Der Ehrenkodex sei das Regelwerk, nach dem alle edlen Ritter leben. Wenn man den Kodex von dem Augenblick an befolge, in dem das Schwert gezogen wird, sei man reinen Herzens. Und nur ein Ritter reinen Herzens könne Morgana besiegen, sonst sei die Sache zu Ende, bevor sie überhaupt begonnen habe. Daher sollen sich die jungen Ritter die folgenden Regeln gut einprägen:
Regel 1 – Ehre die, die du liebst!
Regel 2 – Unterlasse unflätige Beleidigungen!
Regel 3 – Sprich die Wahrheit zu jeder Zeit!
Regel 4 – Vollkommen egal, was immer ihr auch tut, haltet durch!
Merlin und Alex schwören die anderen auf diese Regeln des Kodex ein, wobei es Ironie des Schicksals ist, dass gerade Alex ohne böse Absichten eine dieser Regeln bricht, indem er die Mutter bei seinen Plänen außen vor lässt und ihr auch noch unterstellt, sie habe seinen Vater in ein schlechtes Licht gerückt. Eine Aussprache mit ihr ist daher unabdingbar. Die vier Regeln lassen sich dahingehend verdichten, dass ohne offene Kommunikation, ohne den Gesprächspartner gleichberechtigt zu sehen und ihn nicht zu beschimpfen und ohne unablässiges Bemühen um Gesprächsbereitschaft keine wirklichen Veränderungen auf der Welt möglich sind. Schade nur, dass sich offenbar kaum ein Mitglied des britischen Parlaments bei den Diskussionen um den Brexit an diesen Kodex gehalten hat.

Fridays for Future
Noch eine andere aktuelle Entwicklung greift der Film auf, ohne den Klimastreik von Greta Thunberg, der inzwischen seinen Niederschlag in fast allen Teilen der Welt gefunden hat, explizit zu erwähnen. Diese Bewegung startete am 20. August 2018, einige Vorläufer und andere Aktionen zum Klimaschutz nicht mitgerechnet. Am 15. Februar 2019 nahmen in Großbritannien in 60 Städten 15.000 junge Menschen an der Aktion „Youth Strike 4 Climate“ teil – am gleichen Tag, an dem der Film in Großbritannien in den Kinos startete. Während seiner Entstehungszeit war die Bewegung noch schwer einzuschätzen. Einer der Vorwürfe lautete damals, die jungen Menschen würden an den Freitagen nur streiken, um nicht zur Schule gehen zu müssen. Dieses Scheinargument greift der Film mit deutlicher Ironie auf, indem keiner der Schüler*innen auch nur eine Miene verzieht, als Merlin sie mit Feuereifer zum gemeinsamen Kampf gegen das Böse auffordert. Erst als er der Schulleiterin etwas ins Ohr flüstert und diese daraufhin laut verkündet: „Nebenbei bemerkt, dafür fällt heute der Unterricht aus!“, gibt es niemanden mehr, der sich nicht sofort zum Ritter schlagen möchte und bereit ist, für die gemeinsame Sache zu kämpfen. Hinter der Ironie steckt, dass ein paar schulfreie Tage niemals ein hinreichendes Argument sein können, wenn es um die Rettung der Welt und um eine Zukunft geht.

Am Ende des fulminanten Showdowns weist der alte Merlin Morgana als Inkarnation des Bösen klar in die Schranken: „Du hast kein Mitleid. Diese Kinder haben mehr Güte und Edelmut als du jemals begreifen wirst.“ Die Kinder haben die wichtige Erfahrung gemacht, dass der Zusammenhalt für eine gemeinsame Sache zum Erfolg führen kann, selbst wenn sich Großbritannien deshalb noch nicht grundlegend verändert hat. Merlin verabschiedet sich daher mit der Botschaft an die Kinder bzw. die jungen Ritter: „Vielleicht habt ihr noch mehr Schlachten zu schlagen. Möglicherweise kämpft ihr nicht gegen Dämonen oder untote Ritter und auch nicht mit Schwertern oder Armeen. Aber selbst wenn ihr nicht Excalibur führt, so werdet ihr dennoch wissen, wofür es steht – wofür ihr steht. Ein Land ist nur so gut wie seine Anführer – und ihr vier werdet ausgezeichnete Anführer sein.“

Bewertung FBW Jugend Filmjury
„Dieser Film zeigt, wozu Kinder heutzutage in der Lage sind, wenn es um schulfrei oder unsere Zukunft geht (#FFF – Fridays For Future). Vielleicht müssen wir uns nochmal an den Ehrenkodex der Ritter erinnern, um erst uns und dann die Welt zu verändern.“

Quelle: https://www.jugend-filmjury.com/film/wenn_du_koenig_waerst

Filmsprache

Ein Genre-Film
WENN DU KÖNIG WÄRST ist ein klassischer Genrefilm, wobei sich die Grenzen zwischen Fantasy, Abenteuer und Action verwischen und die erzählerische Grundstruktur wie bereits erwähnt der Reise eines Helden entspricht. Im Unterschied zum reinen Fantasyfilm sollte nach den Vorstellungen von Joe Cornish möglichst alles echt und realistisch wirken, wobei Tricktechnik und Computereffekte ihren Teil dazu beitragen. Große Teile des Films entstanden bei einer Gesamtdrehzeit von 17 Wochen im Studio. Allein der Bau des unterirdischen Kerkers von Morgana nahm zehn Wochen in Anspruch. Und auch der See Dozmary Pool, in den der Überlieferung nach Sir Bedivere das Schwert Excalibur warf, um es der Lady of the Lake zurückzugeben, wurde im Studio „nachgebaut". Gedreht wurde aber auch an realen historischen Orten wie dem Dorf Minions, The Hurles Stones, Tintagel Castle und Tintagel Town, Glastonbury Tor und Bodmin Moor. Dort liegt der reale See Dozmary Pool. Die Vorlage für die Dungatec Academy, in der Alex zur Schule geht, fand man schließlich in der Ark Academy in Putney.

Kameraarbeit
Bill Pope zeichnete für die Kamera verantwortlich. Als Kameramann dürfte er vielen bereits bekannt sein durch seine Arbeiten an der MATRIX-Trilogie und an zwei SPIDER-MAN-Filmen. Die Kamera bleibt in Halbnah- und Naheinstellungen oft dicht an den Figuren, wobei Ober- und Untersichten ganz traditionell Machtpositionen markieren und sofort klar machen, wer in den betreffenden Szenen das Sagen hat. Besonders hervorzuheben sind Einstellungen aus der Vogelperspektive, um mit einem Blick zu unterstreichen, dass die jungen Ritter wirklich an einem runden Tisch Platz genommen haben, oder um aus der Perspektive von Morgana in die Abgründe der Unterwelt zu blicken. Die Dualität von Oben und Unten ist häufig zugleich die von Gut und Böse, wobei

Fantasyfilm
„Der klassische Fantasyfilm spielt im irdischen Mittelalter, oder in einer Welt, die von der Entwicklung her dem Mittelalter auf der Erde entspricht. Es gibt keine moderne Technik, dafür aber Magie, die als Waffe eingesetzt werden kann, oder um andere Menschen zu beherrschen und zu manipulieren. Einige Geschichten spielen zwar teilweise auf dem Planeten Erde des 20. Jahrhunderts, aber zu einem nicht unbeträchtlichen Teil auch in einer nicht technisierten Welt, die den klassischen Fantasyfilmvorgaben entspricht, und werden deswegen auch diesem Bereich zugeordnet. Meistens kommen neben der Magie auch typische Fantasy-Gestalten wie Zwerge, Elfen, Feen, Elben, Kobolde, Trolle, Orks und Drachen vor. Die Handlung ist meist nach einem simplen Gut-Böse-Schema gestrickt."

https://de.wikipedia.org/wiki/Fantasyfilm

die Kamera hier von der Tricktechnik unterstützt wird. In den ersten Szenen bereits erfasst die Kamera beispielsweise das Buch über die Artus-Sage in einem Umzugskarton auf dem Dachboden. Ohne erkennbare Schnitte fährt die Kamera dann zurück über die verschiedenen Etagen vom Dachboden bis ins Erdgeschoss – und damit beginnt die Geschichte. Eine gegenläufige Kamerafahrt von unten nach oben ist zu sehen, als Morgana in der Unterwelt den Auftrag gibt, den neuen König zu finden, damit sie ihm das Schwert Excalibur entwenden kann. Vom Wurzelwerk, an dem Morgana immer noch festhängt, geht es über die Rasenoberfläche hinweg über die Baumranken hoch bis zum Zimmer von Alex, in dem er Bedders seinen seltsamen Fund präsentiert. Diese vertikalen Bildfolgen wechseln ab mit horizontal angelegten, also der Reise, die von London bis nach Cornwall und wieder zurück führt.

Humor und Ironie

Seinen Unterhaltungswert bezieht der Film nicht nur aus der Spannung und den visuellen Effekten. Es ist auch der mitunter schräge Humor, der in der Sprache und in den Bildern gleichermaßen zum Ausdruck kommt. Besonders augenfällig sind die keineswegs aus der Luft gegriffenen Anspielungen auf die Ernährungsgewohnheiten vieler Briten. Um genügend Energie für seine Zauberei zu haben und es am Tag mit den Mächten des Bösen aufzunehmen, benötigt Merlin seine tägliche Portion Käferblut, gemahlene Tierknochen und Biberurin. Fündig wird er ausgerechnet in einem Fast Food-Restaurant, in dem er alles vorfindet, was er braucht: Der Geschmacksstoff Vanille in der Eiscreme wurde aus Biberurin gewonnen, die Chicken-Nuggets enthalten mehr gemahlene Tierknochen und Knorpel als echtes Fleisch und die Farbe des Kirschsafts entsteht durch beigemischtes Käferblut. Nicht immer fallen solche Anspielungen so delikat aus. Aber was mag die Mutter von Alex wohl gedacht haben, als sie einen Zettel ihres verschwundenen Sohnes vorfindet, sie solle sich keine Sorgen machen, er müsse nur schnell mal eben Großbritannien retten?

Großes Orchester

Wenigstens kurz erwähnt werden muss die Musik, mit der die verschiedenen Gefühlselemente unterstrichen werden. Komponiert wurde sie vom Künstlerkollektiv Electric Wave Bureau (EWB), das von Musikdirektor Mike Smith, der Künstlerin Suzi Winstanley, Nelson De Freitas und dem Musiker Damon Albarn gegründet wurde.

Joe Cornish

Der Autor und Regisseur Joe Cornish wurde am 20. Dezember 1968 in London als Joseph Murray Cornish geboren. Erste Karriereschritte machte er zwischen 1996 und 2001 mit der 22-teiligen TV-Serie „The Adam and Joe Show“, in der er zugleich als Koautor, Regisseur und Hauptdarsteller fungierte. Nach weiteren TV-Filmen konnte er 2011 seinen ersten Kinospielfilm ATTACK THE BLOCK realisieren, der mehrere internationale Auszeichnungen erhielt, darunter den Publikumspreis von „South by Southwest“ und eine BAFTA-Nominierung. Gemeinsam mit Edgar Wright entwickelte er danach die Geschichte und das Drehbuch für DIE ABENTEUER VON TIM UND STRUPPI – DAS GEHEIMNIS DER ‘EINHORN’ (2011) und ANT-MAN (2015). WENN DU KÖNIG WÄRST ist sein zweiter Spielfilm.

In der imdb-Datenbank wird Cornish mit dem Ausspruch zitiert: „I believe movies are better, the less you know going in.“ (Ich glaube, Filme sind besser, wenn man nicht genau weiß, was passiert.)

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht
Arbeitsblätter

WENN DU KÖNIG WÄRST lässt sich im Unterricht (ab 6. Jahrgangsstufe) in den Fächern Deutsch, Englisch, Gemeinschafts- und Sozialkunde, Religion, Ethik, Geschichte, Erdkunde sowie in Kunst und Medienkunde einsetzen. Einige Themen und Aufgabenbereiche seien besonders hervorgehoben:

- Figurenentwicklung
- Die Reise des Helden
- Der Ehrenkodex der Ritter
- Geschichte und Gegenwart
- Filmisches Erzählen
- Das Filmplakat

Die Arbeitsblätter dienen lediglich als Anregung. Sie lassen sich sowohl als Einzelarbeit als auch als Gruppenarbeit ausführen. Danach folgt eine abschließende Besprechung in der ganzen Klasse.

Bitte beachten Sie:

Die Auseinandersetzung mit einem Film bietet neben dem anschaulichen Lernen über die im Film vermittelten Emotionen die Chance, mit den Schülerinnen und Schülern auf ganz neue und überraschende Weise ins Gespräch zu kommen. Schließlich dient die Beschäftigung mit Filmkunstwerken auch der Entwicklung von ästhetischer Bildung, die wiederum mit der Herausbildung von Werten und ethischem Vorstellungsvermögen verknüpft ist. Erst die Entwicklung von ästhetischer Bildung wird dem Verständnis eines Films als Kommunikationsmedium und Gesamtkunstwerk gerecht. Film und Thema, Inhalt und Form bilden ohnehin eine Einheit. Das erfordert einen sinnlichen Zugang, der notwendigerweise mit der Wahrnehmungs- und Gefühlsebene der Schülerinnen und Schüler verbunden sein muss. Ihre individuellen Erfahrungen und ihr Erkenntnisgewinn sind mit zu berücksichtigen, statt allein auf ein wie auch immer geartetes standardisiertes und im Nachhinein abfragbares Lernziel abzuheben.

Impulsfragen und Anregungen für den Einstieg in das Filmgespräch

- Hast du schon vor dem Film etwas über die König Artus-Sage und die Ritter der Tafelrunde gehört oder gelesen?

- Wie gut ist es dem Film gelungen, die König Artus-Sage in die Gegenwart zu verlegen?

- Am Ende des Films heißt es: „Wir sind nur Kinder!“ Würde der Film bzw. seine Geschichte genauso gut oder sogar besser funktionieren, wenn die Ritter junge Frauen und Männer und nicht Kinder wären?

- Wenn du König wärst, was würdest du an Stelle von Alex machen und in unserer Gesellschaft verändern wollen?

- Mit welcher Figur – das muss nicht notwendigerweise einer der vier jungen Ritter sein – konntest du dich am besten identifizieren?

- An welche Filme oder/und Figuren aus anderen Fantasy- und Abenteuerfilmen hat dich WENN DU KÖNIG WÄRST erinnert?

- Kaye und insbesondere Lance sind krasse Egoisten, die auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind. Dennoch ändern sie sich im Verlauf des Films. Glaubst du, dass jeder Mensch seine guten Seiten hat und sich verändern kann?

Arbeitsblatt 1: Figurenentwicklung

Fast alle Hauptfiguren entwickeln sich im Verlauf des Films und lernen etwas dazu. Beschreibe stichpunktartig die Entwicklung der folgenden Figuren:

Alex

Bedders

Lance

Kaye

Welche Figur ändert sich kaum und welche Rolle ist dieser Person im Film daher zugedacht?

Der Vater von Alex taucht im Film nie auf, obwohl er für Alex sehr wichtig ist. In welcher Weise ändert sich das Verhältnis von Alex zu seinem Vater?

Selbst der große Zauberer Merlin verhält sich Alex gegenüber zu Beginn des Films anders als am Ende. Wie kommt das?

Der Film nimmt wiederholt Bezug auf HARRY POTTER: Wo siehst du Parallelen zwischen Alex und Merlin beziehungsweise Harry Potter und Dumbledore? Worin liegen die Unterschiede?

Arbeitsblatt 2: Die Reise des Helden

WENN DU KÖNIG WÄRST folgt der Dramaturgie einer „Reise des Helden“. Doch ist Alex deiner Ansicht nach wirklich ein Held? Begründe deine Meinung.

Stelle dir vor, dir würde etwas Ähnliches wie Alex passieren. Wie würdest du dich verhalten?

Alex möchte eigentlich nicht der Held sein, der er seiner Bestimmung nach sein soll. Wie geht er mit dieser Herausforderung um?

Wie kommt es, dass Alex tatsächlich die an ihn gestellten Aufgaben erfüllt und in die Fußspuren von König Artus tritt?

Auch ein Held kann diese Aufgaben nicht allein erfüllen. Er benötigt Helfer, sogenannte Weggefährten. Wie findet Alex diese und wie überzeugt er sie von ihrer Aufgabe?

Warum zweifeln alle „Ritter“ mindestens einmal an ihrer Aufgabe?

Welche Erfahrungen haben Alex und seine Ritter gemacht, wenn sie in ihr früheres Lebensumfeld zurückkehren?

Arbeitsblatt 3: Der Ehrenkodex der Ritter

Auf dem Weg nach Cornwall in Südengland belehrt Merlin die angehenden jungen Ritter über den Ehrenkodex, den sie befolgen müssen, wenn ihre Mission erfolgreich sein soll. Wie stehst du selbst zu den folgenden vier Regeln? Machen sie in unserer Zeit überhaupt noch Sinn?

Ehre die, die du liebst!

Unterlasse unflätige Bemerkungen!

Sprich die Wahrheit zu jeder Zeit!

Vollkommen egal, was immer ihr auch tut, haltet durch!

Alle jungen Ritter verstoßen gegen diese Regeln, selbst Alex, der die anderen auf diese Regeln einschwört und Vorbild sein sollte. Was machte er falsch oder beachtete zumindest nicht genügend und welche Folgen hat das?

Arbeitsblatt 4: Geschichte und Gegenwart

Die Welt ist aus den Fugen – damals zu Zeiten von König Artus und heute erneut, zumindest was Britannien betrifft! Gleich zu Beginn verweist der Film anhand der Artus-Sage und in Morganas Äußerungen auf Parallelen zwischen damals und heute. Worin bestehen diese Ähnlichkeiten?

Findest du die Beschreibung der Gegenwart zutreffend oder zu pauschal? Begründe deine Meinung.

WENN DU KÖNIG WÄRST schreibt ganz bewusst die König Artus-Sage um und verankert sie in der Gegenwart. Wie findest du diese Vorgehensweise? Ist sie legitim, sinnvoll, nachvollziehbar, genial ...?

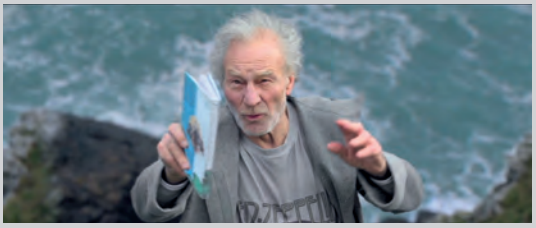
Zumindest indirekt nimmt der Film auf die Fridays for Future-Bewegung (#FFF) Bezug. In welchen Szenen wird das besonders deutlich und wie interpretierst du diese Anspielungen?

Was meinst du: Sind Kinder tatsächlich in der Lage, unsere Welt zu retten?

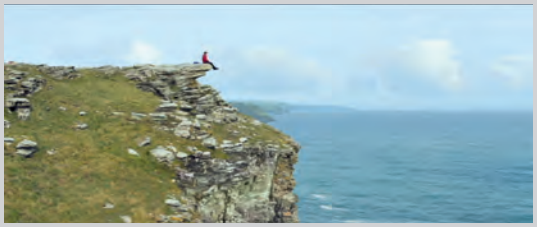
Arbeitsblatt 5: Filmisches Erzählen

Die Kamera erfasst das Gesicht von Bedders so, als würde er auf seinen Füßen stehen. In Wirklichkeit jedoch hängt er kopfüber und sieht die Welt daher mit anderen Augen. Warum nutzt die Kamera diese ungewöhnliche Einstellung?

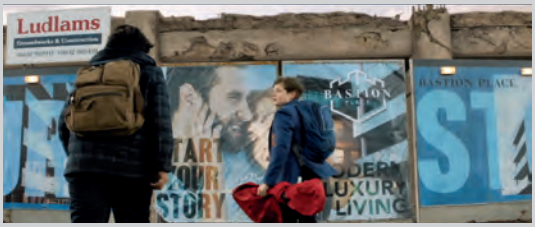
Extreme Obersicht und extreme Untersicht: Was wollen diese Kameraeinstellungen vermitteln?



Warum nimmt die Kamera im linken Bild die Perspektive des jungen Merlin ein und zeigt die Ritter und die Schafe im Hintergrund aus der leichten Obersicht, während der alte Merlin im rechten Bild aus der Obersicht und aus der Perspektive von Alex gefilmt wird?



Die gleiche Szene einmal in der Totale gefilmt, dann aus geringer Entfernung in der Halbtotale. Was verändert sich in der Wahrnehmung dieser Szene durch die beiden unterschiedlichen Kameraperspektiven bzw. Einstellungsgrößen?



Wie vermittelt der Film, dass die König Artus-Sage gerade neu geschrieben wird?

Wofür genau stehen diese Sinnbilder für die Verbindung zwischen Vergangenheit und Gegenwart?

Was passiert zwischen diesen beiden Einstellungen?

Arbeitsblatt 6: Das Filmplakat

In der Werbung für den Film einschließlich der Homevideo-Veröffentlichung kommen zwei unterschiedliche Plakatmotive zum Einsatz. Benenne stichpunktartig die jeweiligen Motive und Bildelemente.

Inwiefern werden mit den unterschiedlichen Bildmotiven möglicherweise auch verschiedene Zielgruppen angesprochen?

Welches der Plakatmotive spricht dich persönlich mehr an und warum?

Literatur und Links (kleine Auswahl)

Geoffrey Ashe: König Arthur. Die Entdeckung von Avalon, Econ Verlag, Düsseldorf 1986

Joseph Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, Insel Verlag, 1999, (OT: The Hero with a Thousand Faces, USA 1949)

Karl Langosch: König Artus und seine Tafelrunde. Reclam, Stuttgart 1980

Norma Lorre Goodrich: Die Ritter von Camelot – König Artus, der Gral und die Entschlüsselung einer Legende, Beck Verlag, München 1994

Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, Verlag Zweitausendeins, Frankfurt am Main 1998

Jürgen Wolf: Auf der Suche nach König Artus. Mythos und Wahrheit, Primus Verlag, Darmstadt 2009

http://www.fox.de/wenn-du-koenig-waerst

http://www.foxmovies.com/movies/the-kid-who-would-be-king

https://www.jugend-filmjury.com/film/wenn_du_koenig_waerst

https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/wenn-du-koenig-waerst-film/

https://www.kinder-jugend-filmportal.de/filmkritik.html?filmid=90&a=k

Hintergrundinformationen:
https://de.wikipedia.org/wiki/Artus
https://www.bretagne-tip.de/kelten/artus-merlin.htm
https://de.wikipedia.org/wiki/Ritterlichkeit
https://de.wikipedia.org/wiki/Fantasyfilm
https://www.nationalgeographic.de/geschichte-und-kultur/auf-den-spuren-von-koenig-artus
https://www.zeit.de/entdecken/reisen/merian/tintagel-cornwall-koenig-artus-archaeologie
http://www.arthuriana.de/alt/index.html

Der Autor

Holger Twele, geboren 1953 in Bayreuth. Studium der Literatur- und Theaterwissenschaften, Psychologie und Philosophie in Erlangen; M.A. 1980. Seitdem freie Mitarbeit im Bereich Film bei Fachzeitschriften. In den 1980er-Jahren tätig in der kommunalen Filmarbeit in Nürnberg und an diversen Volkshochschulen. 1986-1997 organisatorische und künstlerische Mitarbeit bei verschiedenen Filmfestivals. 1991-2007 freier Filmdozent der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb und ab 2001 auch des Instituts für Kino und Filmkultur e.V. (IKF) mit zahlreichen Kinoseminaren und filmpädagogischen Fortbildungsveranstaltungen. 1996-2007 Redakteur der bpb-Publikation Kinofenster beziehungsweise der nachfolgenden Internetplattform kinofenster.de. Redaktionelle Mitarbeit bei etwa 150 Filmheften der bpb und des IKF, aber auch bei vielen Publikationen und Websites anderer Institutionen – insbesondere im Bereich des Kinder- und Jugendfilms. Zahlreiche Jurytätigkeiten im In-und Ausland. Autor zahlreicher eigener filmpädagogischer Begleitmaterialien zu aktuellen Filmen und zu Filmklassikern.
www.holgertwele.de

RITTER MACHEN SCHULFREI.
WENN
DU
KÖNIG
WÄRST
AB DONNERSTAG, 18. APRIL NUR IM KINO