



© Disney

PRINCE OF PERSIA DER SAND DER ZEIT

USA 2010

Kinostart: 20.05.2010

Filmlänge: 116 Minuten | Verleih: Disney

Regie: Mike Newell
Drehbuch: Jordan Mechner und Boaz Yakin
Musik: Harry Gregson-Williams
Darsteller: Jake Gyllenhaal
(Prinz Dastan)
Gemma Arterton
(Prinzessin Tamina)
Ben Kingsley
(Nizam)
Empfohlen: Ab Klasse 8

Fächerempfehlungen

Sozialkunde • Religion/Ethik • Kunst • Geschichte • Deutsch

Thematische Anknüpfungspunkte

Computerspiele • Intermedialität • Verantwortung • Märchen • Abenteuer • Filmgenres

Filminhalt

Persien im sechsten Jahrhundert: Dem einstigen Straßenjungen Prinz Dastan (Jake Gyllenhaal) fällt ein außergewöhnlicher Dolch in die Hände: Durch den im Griff versteckten magischen Sand kann die Zeit zurückgedreht und so die Weltherrschaft erlangt werden. Gemeinsam mit der selbstbewussten Prinzessin Tamina (Gemma Arterton) kämpft Dastan fortan gegen das Böse, welches sich vor allem im machthungrigen Nizam (Ben Kingsley) manifestiert.

Hintergrundinformation

Die Handlung des Films basiert auf dem Computerspiel „Prince of Persia“. Das erste Spiel dieser populären Reihe erschien 1989. Bis 2009 wurden über zehn Nachfolger veröffentlicht, die auf PC und allen gängigen Konsolen spielbar sind. Das Drehbuch des Films stammt von Jordan Mechner, dem Schöpfer des Originalspiels. Regie führte Mike Newell, der vor allem durch die romantische Komödie „Vier Hochzeiten und ein Todesfall“ (1994) bekannt wurde.

Leinwandhelden auf Abwegen

Diskurse über Kunst und Medien beschäftigen sich oft mit der Frage, welche Beziehungen zwischen verschiedenen Texten bestehen. Um die Grundlagen von Intermedialität/Intertextualität zu thematisieren, müssen nicht zwangsläufig literarische Klassiker und große Meister analysiert werden. Die Populärkultur ist gekennzeichnet durch ein hohes Maß an Vielschichtigkeit. Ein Blick auf verschiedene Medien zeigt die Vielfalt transmedialer Bezüge: In Videoclips werden Filmklassiker zitiert, Romanautoren greifen Strukturen der digitalen Kommunikation auf, Vertreter der darstellenden Kunst verarbeiten TV-Produktionen. Von den Anfängen des Kinos bis heute galt dieser Kunstform eine besondere Beachtung im Hinblick auf ihre intertextuellen Bezüge, da dem Film wesentliche Elemente sowohl der Literatur (narrative Form), des Theaters (Inszenierung) und der Musik als auch der Malerei (Bildformat) zugeschrieben wurden. Um die Anerkennung von Film als Kunst zu fördern sowie aus kommerziellem Interesse adaptierten Filmemacher oft renommierte Werke der Literatur- und Kunstgeschichte. Die Relationen zwischen den Medien sind dabei natürlich komplexer als eine lineare Übersetzung von A nach B. Heute lassen sich vermeintliche Ursprünge oft nicht mehr identifizieren, neben Handlungen werden Themen oder Marken ganz oder teilweise zwischen den Medien ausgetauscht, interpretiert, ergänzt und variiert. Comics und Computerspiele zählen gegenwärtig zu populären kulturellen Referenzen im Kino. Eine außergewöhnliche Genese weist der populäre Piratenheld Jack Sparrow auf: Der Blockbuster „Fluch der Karibik“ (Gore Verbinski, 2003) basiert auf einer Freizeitparkattraktion, welche Motive verschiedener Erzählungen und Filmklassiker aufgreift. Die Auseinandersetzung mit den textuellen Bezügen eines Blockbusters kann zum besseren Verständnis kultureller Phänomene und der ökonomischen Mechanismen der Unterhaltungsindustrie beitragen.

Medienwirkung

Computerspiele und Filme teilen ein gemeinsames Schicksal: Besonders bei der Darstellung physischer Gewalt wird ihnen in der Öffentlichkeit oft eine negative Wirkung auf Rezipientinnen und Rezipienten, besonders Kinder, unterstellt. Die Medienwirkungsforschung beschäftigt sich seit den 1960er Jahren mit den Effekten verschiedener Medien und Darstellungen, kann aber keine allgemeingültigen Erkenntnisse liefern. Untersucht werden unter anderem Zusammenhänge von fiktiver und realer Gewalt, Angst und Wahrnehmung alltäglicher Gewalt. Die Ergebnisse verschiedener Studien sind oft widersprüchlich.

Empfehlung: spielbar.de

Das Onlineangebot [spielbar.de](http://www.spielbar.de) ist die interaktive Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele. Die Seite informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Lehrerinnen und Lehrer, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen. [spielbar.de](http://www.spielbar.de) fördert den Austausch zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden, hilft Eltern und pädagogisch Verantwortlichen beim Einstieg in das Thema und stellt Tipps und Materialien für Alltag und pädagogische Praxis bereit. Mehr unter <http://www.spielbar.de>.

Die Learning by Viewing Sehschule

Filme, die auf ein möglichst breites Publikum und überdurchschnittliche Einnahmen an der Kinokasse zugeschnitten sind, nennt man **Blockbuster**. Auch wenn der Begriff bereits in den 1940er-Jahren benutzt wurde, beschreibt er ein Phänomen, das meist mit „Der Weiße Hai“ (Steven Spielberg, 1975) in Zusammenhang gebracht wird: Vor dem Eingang der Kinos bildeten sich Schlangen, die um den ganzen Block reichten. Heute kennzeichnen auch hohe Produktionskosten und eine breite Disposition (Vorführung in vielen Kinos) den Blockbuster.

Analyse: Anregungen

- Welche Elemente von Computerspielen weist der Film auf? Betrachten Sie nicht nur die direkten Bezüge zur Handlung und den Charakteren des Computerspiels „Prince of Persia“, sondern auch den Stil, die Musik und Elemente des Szenenaufbaus. Erkennen Sie den Aufbau von „Jump and Run“-Spielen in einigen Sequenzen?
- Erstellen Sie ein Schaubild, welches Bezüge verschiedener Medien zum Film verbildlicht. Wo tauchen die Charaktere und die erzählten Geschichten auf? Betrachten Sie Computerspiele, Serien, Märchen, Brettspiele etc.
- Planspiel: Wie denken Jugendliche, Eltern, Film- und Computerspielindustrie, Presse und Politik über Kino und Computerspiele? Von welcher Wirkung auf Jugendliche gehen die Gruppen überwiegend aus und welche Schlüsse ziehen Sie daraus?
- Diskutieren Sie, welche Faktoren einen Film zum Blockbuster machen. Versetzen Sie sich in die Rolle einer Produzentin/eines Produzenten: Welche Geschichten würden Sie verfilmen? Wen würden Sie für Schauspiel und Regie verpflichten? Schreiben Sie ein Exposee, in welchem Sie ‚Ihren‘ Film anpreisen.

Learning by Viewing

Learning by Viewing, ein Kooperationsprogramm des BildungsCent e.V. und der CineStar-Gruppe, stellt eine Schnittstelle zwischen Kino und Schule dar. Um den Lernort Kino und das Medium Film verstärkt in den Schulunterricht zu integrieren, bietet *Learning by Viewing* Lehrerinnen und Lehrern bundesweit die Möglichkeit, sich über ausgewählte aktuelle Filme in kostenfreien Lehrvorführungen im Kino zu informieren. Das Kino ist der Raum, in welchem Filme ihre volle Wirkung entfalten und als Kunst- und Entertainmentform betrachtet werden können. Deshalb lädt *Learning by Viewing* ein, die Filme dort zu sehen und möchte so den Lernort Kino fördern und zum Kinobesuch mit Schülerinnen und Schülern anregen.

BildungsCent e.V.

Der gemeinnützige Verein BildungsCent e.V. setzt sich seit seiner Gründung 2003 bundesweit für die nachhaltige Förderung der Lehr- und Lernkultur in Deutschland ein. Momentan werden bundesweit fünf unterschiedliche Programme umgesetzt: *Schule in Bewegung* * *Learning by Viewing* * *Mitwirkung in Sicht* * *Aktion Klima!* * *Partners in Leadership*.

Autor: Jan Gerken

Über Feedback, Anregungen und Kritik freuen wir uns!

Kontakt: BildungsCent e.V. | Am Borsigturm 100 | 13507 Berlin

Tel.: 030 – 4393 3998 | Fax: 030 – 4393 3077

Mail: learningbyviewing@bildungscnt.de | Web: <http://www.bildungscnt.de>

