

Gesprächsimpulse zum Film „Youth Topia“

© UCM, ONE GmbH, 2023



Einführung zum Film

- › Was seht ihr auf dem [Filmplakat](#)? Welche Wirkung hat es auf euch?
- › Welche Farben und Figuren stechen euch ins Auge?
- › Was meint ihr, was der Titel „Youth Topia“ bedeutet? Welche Wörter stecken darin?



Beobachtungsaufgaben: Filmanalyse

- › Wie wird die Welt der Jugendlichen im Film dargestellt?
- › In welchen Punkten unterscheidet sie sich von der Erwachsenenwelt?
- › Welche Farben dominieren in bestimmten Szenen?
- › Gibt es Farbwechsel im Laufe des Films? Wann? Was könnte das bedeuten?
- › Welche Kameraperspektiven und -einstellungen fallen euch auf?
- › Im Film blicken wir teilweise als Social Media-Nutzer/-innen auf das Geschehen. Wie wird das filmisch dargestellt?
- › Wie beeinflusst das eure Wahrnehmung der Figuren?
- › Wann wirkt der Film lebendig, wann ruhig oder bedrückend?
- › Welche Rolle spielen Musik, Kleidung oder Sprache im Film?
- › Wie wird die Stimmung im Laufe des Films verändert? (fröhlich, bedrückend, aufregend)

Das [interaktive Filmplakat „Filmsprache“](#) gibt einen guten Überblick und Orientierung zur Filmanalyse und filmgestalterischen Elementen.



Erste Eindrücke

- › Wie fandet ihr den Film? Warum?
- › Welche Szene hat euch besonders beeindruckt?
- › Würdet ihr den Film euren Freundinnen und Freunden/Eltern/Geschwistern empfehlen? Wie begründet ihr eure Entscheidung?
- › Beschreibt, mit welchen Gefühlen ihr aus dem Kino/aus dem Film gegangen seid.
- › Gibt es Dinge, die euch überrascht oder besonders nachdenklich gemacht haben?



Thematischer Input: Erwachsenwerden, Jugendkultur, Utopie, Soziale Medien, Algorithmus/KI, Gentrifizierung

- › Was bedeutet es für euch jugendlich zu sein? Ab wann ist man erwachsen?
- › In welchen Momenten merkt ihr, dass ihr älter oder unabhängiger werdet?
- › Welche Freiheiten erlangt man und welche neuen Pflichten entstehen?
- › Wie unterscheidet sich Jugendkultur heute von der eurer Eltern oder Großeltern?
- › Welche Dinge sind euch besonders wichtig, auch wenn Erwachsene das nicht immer verstehen?
- › Was versteht ihr unter [Utopie](#)? Und was ist das Gegenteil davon?
- › Kann eine Utopie auch realistisch sein?
- › Welche Risiken oder Probleme können entstehen, wenn man versucht, eine perfekte Welt zu schaffen?
- › Nutzt ihr selbst soziale Medien? In welcher Form?
- › Wann sind soziale Medien für euch hilfreich oder unterhaltsam? Und wann eher belastend?
- › [Was ist ein Algorithmus?](#)

Gesprächsimpulse zum Film „Youth Topia“

© UCM, ONE GmbH, 2023



- › Wie findet ihr es, wenn ein Algorithmus eure Vorlieben erkennt und entsprechend Inhalte zeigt?
- › Was unterscheidet einen einfachen Algorithmus von einer Künstlichen Intelligenz? Bei [klicksafe bekommt ihr eine Gegenüberstellung mit Beispielen](#).
- › Stellt euch vor, ein System trifft Entscheidungen, die eigentlich Menschen treffen sollten. Wie würdet ihr euch dabei fühlen?
- › Würdet ihr einer KI erlauben, euer Leben zu bewerten oder Entscheidungen für euch zu treffen?
- › Punktesysteme für Menschen sind keine Utopie mehr. Recherchiert hierzu, was man unter [Social Scoring](#) versteht und wo dies schon eingesetzt wird.
- › Im Film wird eine Form von [Gentrifizierung](#) aufgegriffen: Stadtviertel verändern sich und wichtige Freiräume für Jugendliche sollen verschwinden bzw. verlagert werden. Kennt ihr Orte in eurer Stadt oder Umgebung, die sich verändert haben?
- › Welche Orte habt ihr früher genutzt, die heute anders sind oder fehlen?
- › Wie sollten Städte gestaltet sein, damit alle dort leben können?



Thematischer Input zum Film:

- › Was ist den Jugendlichen im Film besonders wichtig?
Was ist den Erwachsenen besonders wichtig?
- › Welche Werte oder Ideale verfolgen die beiden Gruppen?
- › Wie verhindern die Jugendlichen, dass sie als erwachsen eingestuft werden?
- › Wie verändert sich das Leben von Wanja, nachdem sie als erwachsen eingestuft wird?
- › Welche Erwartungen spürt sie von Familie, Freunden oder Gesellschaft?
- › Welche Freiheiten oder neuen Pflichten bekommt sie dadurch?
- › Welche Konflikte und Herausforderungen entstehen mit ihrem Freundeskreis? Wie geht sie damit um?
- › Die Jugendlichen im Film leben in ihrer eigenen Welt.
Welche Gemeinsamkeiten oder Unterschiede seht ihr zu eurer eigenen Jugendkultur?
- › Ist der Algorithmus in dieser Welt eher hilfreich oder kontrollierend? Warum?
- › Was bedeutet es, wenn Wanja plötzlich die Verantwortung für ihren Vater übernehmen muss? Wie würdet ihr mit so einer Situation umgehen?
- › Greta sagt am Ende: „Ich entscheide für mich, dass ich nicht jugendlich bin und niemals erwachsen werde.“ Was meint sie damit?
Welche Botschaft möchte sie vermitteln?
- › Nicht alle Erwachsenen im Film stehen den Jugendlichen ablehnend gegenüber und umgekehrt. Wo gibt es gegenseitiges Verständnis oder Interesse?

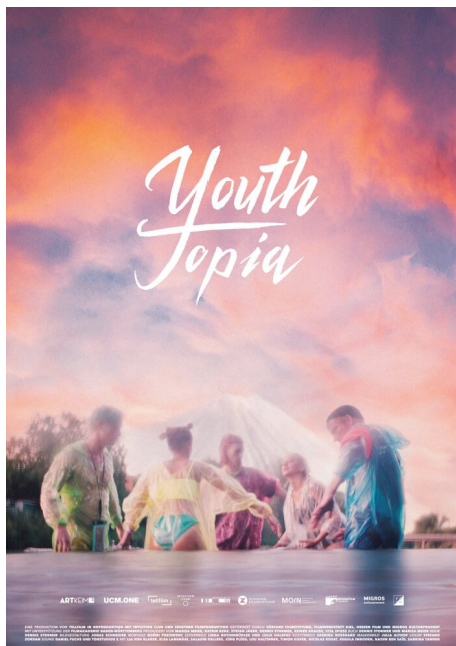
Gesprächsimpulse zum Film „Youth Topia“

© UCM.ONE GmbH_2023



Gestalterische Aufgaben

- › Wählt eine Szene aus, in der euch die Kameraperspektive besonders aufgefallen ist. Stellt diese Szene mit Smartphone oder Kamera nach und verändert dabei gezielt den Blickwinkel. Welche Wirkung hat das? Würdet ihr die Szene anders filmen?
- › Entwerft ein Moodboard zu eurer eigenen Utopie. Wie sieht eure ideale Welt aus? Welche Regeln gäbe es dort?



© UCM.ONE GmbH_2023

Konkrete Methoden und Arbeitsmaterialien für den Unterricht

Eine Übersicht zu konkreten Methoden für den Unterricht finden Sie auf der [LMZ-Website](#) und bei [Vision Kino](#).

Eine tiefere Auseinandersetzung mit den Themen des Films und der filmischen Umsetzung steht Ihnen ebenfalls über Vision Kino zur Verfügung.

Ihr Feedback zu den Gesprächsimpulsen

