

Film des Monats

Juni 2023



Orphea in Love

Nele hat Gesang studiert. Aber statt an der Oper zu singen, schlägt sie sich einsam mit Jobs durchs Großstadtleben. Als sie dem Trickdieb und Straßentänzer Kolya begegnet, finden zwei Seelenverwandte zueinander. Doch ihre Liebe steht unter einem dunklen Stern. Axel Ranischs Opernfilm Orphea in Love beschwört die universelle Kraft von Musik und Tanz. Unsere Ausgabe stellt die wunderbar eigenwillige Interpretation des Orpheus-Mythos vor und befragt den Regisseur zu seiner Arbeit. Außerdem: Eine Videoanalyse zur Inszenierung, ein Hintergrund über Neuerfilmungen alter Stoffe und **Unterrichtsmaterial ab Klasse 9.**

Inhalt

	FILMBESPRECHUNG		UNTERRICHTSMATERIAL
03	Orpheus in Love	12	Arbeitsblatt zum Film ORPHEUS IN LOVE
	INTERVIEW		
05	"Film ist ein zauberhaftes Medium"	19	Filmglossar
	VIDEOANALYSE		
07	Verzauberte Alltagswelt in ORPHEUS IN LOVE	35	Links zum Film
	HINTERGRUND		
08	Alte Stoffe – neu erzählt	36	Impressum
	ANREGUNGEN		
10	Außerschulische Filmarbeit zum Film ORPHEUS IN LOVE		

Filmbesprechung: Orpheus in Love (1/2)



Orpheus in Love

Alex Ranischs eigenwillig-poetischer Opernfilm versetzt den Orpheus-Mythos in die Gegenwart – und vertauscht die Geschlechterrollen.

Wenn Nele singt, erstrahlt das triste Callcenter auf einmal in goldenem Licht. Die Kolleginnen springen von ihren Bürostühlen und begleiten sie im Chor. Und sogar im Gesicht der fiesen Chefin breitet sich ein Lächeln aus. Doch genauso abrupt endet Neles Tagtraum und unter kalten Leuchtröhren muss sie den nächsten Anruf entgegennehmen.

In Estland aufgewachsen, hat Nele Opern-Gesang studiert. Aber eine Musikkarriere hat sich nie ergeben. Jetzt lebt sie zurückgezogen in einer deutschen Großstadt in einem kleinen WG-Zimmer und schlägt sich mit Gelegenheitsjobs durch. Abends, als Garderobiere am Opernhaus, schleicht sie sich heimlich in die Aufführungen: Die Musik bietet ihr Zuflucht. Dann trifft Nele auf Kolya, einen kleinkriminellen Straßentänzer. Auch er ist einsam: ein Findling, der mit seiner lieblosen Ziehmutter auf einem brachliegenden Eisenbahngelände

haust. Und er ist stumm, der Tanz seine einzige Sprache. Obwohl ihre erste flüchtige Begegnung damit endet, dass Kolya mit Neles Geldbörse davonrennt, lässt sie keinen von beiden wieder los. Auf ihrer Suche nacheinander wird die anonyme Stadt zu ihrer Kulisse. Doch als sich die Zwei wiederfinden, stirbt Kolya bei einem Autounfall. Um ihren Geliebten zu retten, folgt ihm Nele in die Unterwelt. Dort muss sie sich einem dunklen Geheimnis aus ihrer Vergangenheit stellen.

Orpheus aus dem Callcenter

Die griechische Sage von Orpheus und Eurydike wurde im Kino schon oft zitiert, reinterpretiert und persifliert: Jean Cocteau reinkarnierte mit ORPHEUS (ORPHÉE, FR 1950) den Sagenhelden als Dichter im Nachkriegs-Paris, dessen Reise durch die Hölle auf das unverarbeitete Trauma des Zweiten Weltkriegs >

Deutschland 2022

Musikfilm

Kinostart: 01.06.2023

Verleih: missingFILMs

Regie: Axel Ranisch

Drehbuch: Sönkem Andresen, Axel Ranisch, Dennis Pauls

Darsteller/innen: Mirjam Mesak, Guido Badalamenti, Ursula Werner, Galeano Salas, Heiko Pinkowski, Ursina Lardi, Christina Große, Tim Oliver Schultz, Frithjof Gawenda u.a.

Kamera: Dennis Pauls

Laufzeit: 107 min, deutsche Originalfassung, teilweise Untertitelt

Format: Cinemascope, digital, Farbe

FSK: ab 12 J.

Altersempfehlung: ab 14 J.

Klassenstufen: ab 9. Klasse

Themen: Musik, Tanz, Liebe, Fantasie, Filmsprache

Unterrichtsfächer: Musik, Darstellendes Spiel, Deutsch, Kunst

Filmbesprechung: Orpheus in Love (2/2)

anspielt. Ein Jahrzehnt später ließ Marcel Camus seinen ORFEUS NEGRO (BR/IT/FR 1959) durch das entgrenzte Chaos des brasilianischen Karnevals taumeln. Und als zentrale symbolische Referenz in Céline Sciammas PORTRÄT EINER JUNGEN FRAU IN FLAMMEN (PORTRAIT DE LA JEUNE FILLE EN FEU, FR 2019) erhielt der Mythos eine queere, feministische Neuauslegung.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/Gv2pATfeZ1c>

Auch Axel Ranischs traumwandlerisch-fantasiervoller Opernfilm verwandelt den zeitlosen Mythos in einen höchst gegenwärtigen Stoff – nicht nur, weil die umgekehrten Geschlechterrollen Neles Orpheus zur Hauptfigur und aktiven Retterin machen. Nele ist eine Schwärmerin in Zeiten der Gig-Economy, wo Quote wichtiger ist als Kunst; über die Unterwelt herrscht der skrupellose Musikagent Höllbach, ein schmieriger Typ mit Türsteheranzug und Gesichtstattoos. Seine Geliebte ist die Operndiva Adela. Als sie bei einem Auftritt die Stimme verliert, singt Nele im Zuschauerraum ihre Arie zu Ende. Höllbach erkennt ihr Talent und bietet Nele einen Tausch an: Wenn sie ihre Stimme Adela vermacht, darf sie ihren toten Geliebten zurück holen.

Eine musikalische Achterbahnfahrt

Regisseur Axel Ranisch, der sich selbst als "Klassik-Nerd" bezeichnet, ist bekannt für sein eklektisches künstlerisches Portfolio, das neben No-Budget-Komödien, Löwenzahn-Folgen oder auch einem Coming-of-Age-Film über einen Schlagerkönig (ICH FÜHL MICH DISCO, DE 2013) mehrere Inszenierungen für die Bayerische Staatsoper umfasst.

Mit der gleichen Vielseitigkeit verbindet Ranisch nun Kino und Musik: Orpheus in Love ist keine Filmadaption einer Orpheus-Oper, sondern eine wilde musikalische Kollage – ein Jukebox-Musical, das sich mit einer ganz eigenen Poesie zwischen Hochkultur und Trash und quer durch die

Jahrhunderte bewegt. Neben Auszügen aus bekannten Orpheus-Adaptionen der Komponisten Claudio Monteverdi und Christoph Willibald Gluck finden sich Arien von Giacomo Puccini, Giuseppe Verdi oder Richard Wagner, zeitgenössische Orchesterstücke und sogar eine poppige Gospel-Einlage. Ranisch arbeitete dafür erneut mit der Bayerischen Staatsoper zusammen, deren Sopranistin Mirjam Mesak auch die Hauptfigur mit großer Natürlichkeit spielt. Sowohl für sie als auch für Ballett-Tänzer Guido Badalamenti in der Rolle des Kolya ist es der erste Auftritt in einem Spielfilm.

Traum oder Wirklichkeit?

Wie in der antiken Sage zerfließen in Orpheus in Love die Grenzen zwischen Realität und Fantasie. Oft ist unklar, ob Nele wacht oder träumt. Durch seine Inszenierung, die mit Kameraperspektiven und -fahrten, Schärfelagerungen, vor allem aber mit Licht und Farben spielt, verzaubert Ranisch die alltäglichen Schauplätze der Stadt in grandiose Opern-Kulissen. Wenn die Musik einsetzt und die Hauptfiguren zu singen oder zu tanzen beginnen, verwandeln sie sich von etwas ungeliebten Außenseiter/-innen in romantische Held/-innen. Bekanntes und Irreales überlagert sich: Bunt leuchtende Neonröhren machen eine nächtliche Unterführung zu einem geheimnisvollen Portal, das von einer Armee aus Tänzerinnen in glitzernden Masken heimgesucht wird; im blauen Gegenlicht und aus der Vogelperspektive gefilmt, wird eine marode Industrieruine zum Amphitheater.

Dem Sagen-Orpheus gelingt es dank seiner Musik, die Unterwelt zu durchqueren. Mit Leierspiel und Gesang lenkt er erst den Höllenhund Kerberos ab und bezaubert schließlich den Gott Hades. Auch für Nele und Kolya ist die Musik ein Schutzschild: vor einem Alltag, in dem sie sich meist sprachlos und allein fühlen. Bei ihrem ersten Treffen verwickelt Kolya Nele auf dem Gehweg vor dem U-Bahnhof in einen neckenden Tanz. Die Kamera kreist mit schwebenden Bewe-

gungen um die beiden herum, hüllt sie in ihre eigene Blase, während im Hintergrund die Stadt schwimmt. Durch Tanz und Musik versteht sich das Außenseiterpaar ohne Worte. Aus jeder Szene von ORPHEUS IN LOVE sprüht diese Liebe zur Musik als universelles Ausdrucksmittel: Sie lebt nicht nur auf Opernbühnen, sie kann nicht gekauft, instrumentalisiert oder eingesperrt werden. Als eine Art übernatürliche Kraft verzaubert sie jeden vermeintlich öden Alltagsort, jede zufällige Begegnung, wenn man sich nur darauf einlässt.

Autor/in:

Roberta Huldisch, freie Film- und Kunstvermittlerin, 05.06.2023

Interview: Axel Ranisch (1/2)

"Film ist ein zauberhaftes Medium"

Der Film- und Opernregisseur Axel Ranisch erzählt im Interview, wie er als "kleiner dicker Junge aus dem Plattenbau" zur Oper kam und welche Überlegungen seiner Adaption des Orpheus-Mythos' zugrunde liegen.

© Dennis Pauls



Axel Ranisch

absolvierte parallel zum Abitur eine Ausbildung als Medienpädagoge, die er 2004 abschloss. In der Folgezeit unterrichtete er an zahlreichen Berliner Schulen Film und studierte parallel Regie an der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf. 2011 kam sein erster Langspielfilm DICKE MÄDCHEN ins Kino. Ranisch arbeitete ebenso als Schauspieler und europaweit als Opernregisseur. Sein aktueller Film ORPHEA IN LOVE (DE 2023) bringt das Kino und die Oper mit einer Modernisierung des Orpheus-Mythos zusammen.

Woher rührt Ihr Interesse am Orpheus-Stoff?

Der Stoff hat eine wichtige Bedeutung für die Entwicklung des europäischen Musiktheaters. Die erste Oper, die je geschrieben wurde, handelte von Orpheus. Es gibt unzählige Adaptionen des Stoffes, das Interesse der Komponist/-innen daran hat bis ins 21. Jahrhundert nicht nachgelassen. Welcher Stoff wäre für einen Opernfilm also besser geeignet gewesen?

Wie kamen Sie darauf, einen Opernfilm zu drehen?

Serge Dorny, der Intendant der Bayerischen Staatsoper München, kam mit der Idee auf mich zu, einzelne Arien als Kurzfilme zu verfilmen und rannte bei mir förmlich offene Türen ein. Ich inszeniere Opern und Filme gleichermaßen. Das Genre des Opernfilms gibt es schon lange. Meist handelt es sich um Verfilmungen ganzer Opern, wie Walter Felsensteins HOFMANN'S ERZÄHLUNGEN (DDR 1970) oder Carlos Sauras CARMEN (ES 1983). Eine Ausnahme stellt der Film ARIA (IT/FR/BRD 1987) dar, in dem zehn Regisseure wie Derek Jarman oder Robert Altmann zehn Arien aus verschiedenen musikalischen Epochen verfilmt haben. Diese Idee, habe ich für meinen Film adaptiert. Ich fand es aber spannender, eine Geschichte mit einem roten Faden zu erzählen.

Warum haben Sie sich entschlossen, im Film aus Orpheus eine weibliche Orpheus zu machen?

Ich habe nach einem Sänger mit der schönsten Stimme und dem größten Schauspielta-

lent gesucht und ich habe Mirjam Mesak gefunden. Sie verkörperte Jolanthe, eine blinde Prinzessin, in meiner Inszenierung der gleichnamigen Oper von Peter Tschaikowski im Jahr 2019 an der Münchner Staatsoper. Zwei schauspielerische Aspekte fand ich an ihr bemerkenswert: Nachdem ich mir lange den Kopf zerbrochen hatte, wie wir die Blindheit der Figur sensibel und überzeugend darstellen können, kam sie mit einem ausgearbeiteten Rollenkonzept zur Probe. Beim Einstudieren der Gesangsrolle hatte sie geübt, wie der Blick ins Leere geht und auf keine visuellen Reize reagiert. Beim Sichten des Materials für die DVD-Produktion wurde deutlich, wie detailversessen sie agierte. In einer 20-minütigen Passage, in der sie nicht dran war, setzte sie das Spiel unheimlich präzise fort. Sie blieb in jedem Augenblick in ihrer Rolle. Ich wusste sofort, dass ich einen Film mit ihr drehen möchte.

Auch Kolya wird von keinem klassisch ausgebildeten Schauspieler verkörpert. Guido Badalamenti ist Tänzer.

Das wollte ich unbedingt. In der Rezeptionsgeschichte des Stoffes ist die Eurydike selten interessant oder facettenreich gezeichnet. Im Gegenteil: Oft ist sie nur eine Randfigur. Sie versteht nicht, dass sich Orpheus nicht umdrehen darf und fängt dann an, herumzuquengeln und an der Liebe zu zweifeln. Vorher taucht sie kaum auf. Das wollte ich nicht reproduzieren. Mir schwebte eine starke Figur vor. Wie geht das dramaturgisch? In der Regel, indem die Figur mehr Text erhält. Ich entschied mich aber genau für den umgekehrten Weg und nahm sämtlichen Text weg. Somit spricht Kolya nur mit dem Körper. Das macht ihn viel interessanter und geheimnisvoller.

Wie konturenreich waren die Figuren zu Beginn der Dreharbeiten?

Normalerweise schreibe ich die Figuren den Schauspieler/-innen auf den Leib. Mirjam Mesak und Guido Badalamenti haben beide >

Interview: Axel Ranisch (2/2)

ihre Figuren mitgestaltet und somit auch Einfluss auf die Handlung genommen. Gleiches gilt übrigens für meinen Kameramann Dennis Pauls, der einen Großteil der Schauplätze vorgeschlagen hat.

Nach welchen Kriterien wurden Schauplätze ausgewählt?

Er machte mir deutlich, dass die Musik andere Schauplätze braucht als Plattenbauten im Winter, die sonst für meine Filme typisch sind (lacht). Dennis Pauls suchte Orte in und um München sowie an der Ostsee. Für uns war klar, dass es visuelle Brüche zur Musik geben muss. Denn wir erzählen eine Liebesgeschichte mit Musik. Das müssen die Schauplätze nicht auch noch illustrieren. Die Drehorte haben dann wiederum die Handlung mitgestaltet: Wir haben Geschichten um die Orte herumgeschrieben. Das Drehbuch entstand somit im Ping-Pong-Spiel zwischen meinem Co-Autor Sönke Andresen, Dennis Pauls, den Schauspielern und mir.

Worauf basiert die Auswahl der Arien? Welche Bedeutung haben diese für die Figuren?

Die Musik spiegelt das Innenleben der Figuren: Nachdem Kolya angefahren wurde, singt Nele eine Arie aus La Wally von Alfredo Catalani. Darin zieht sich die Protagonistin in die Berge zurück. Deswegen fällt bei uns Schnee. Auch Neles Leben vollzieht an dieser Stelle einen Bruch. Sie beschließt, sich den inneren Dämonen zu stellen. Dafür muss sie einen Vertrag mit dem Teufel eingehen. Das drückt sich mit der Wolfsschlucht-Szene aus Der Freischütz von Carl-Maria von Weber aus. Später ist Nele bereit, ihr Trauma sinnbildlich zu umarmen. Ihr geht es an dem Punkt ähnlich wie Desdemona in Otello – ihr gelingt ein friedvoller Abschied von ihrem alten Leben. Erst jetzt kann sie ein Neues beginnen.

Inwieweit unterscheidet sich die Arbeit als Film- und Opernregisseur?

Gar nicht so sehr. Es geht bei beiden Gattungen um das Erzählen von Geschichten und Gestalten von Figuren, deren Schicksal fesselt.

Kann eine filmische Umsetzung ein breiteres und vielleicht weniger opernaffines Publikum erreichen und für die Oper begeistern?

Das würde ich mir wünschen. Bei den bisherigen Vorstellungen des Films habe ich das auch so gehört: "Ich gehe eigentlich nicht in die Oper, aber das war toll." Das macht mich sehr glücklich. Ich möchte den Menschen Vorbehalte oder Angst vor der Oper nehmen. Letztlich kann Musik die Hörer/-innen verzaubern. Oper kann auch ohne Vorbildung genossen werden. Sie ist in der Lage, gesellschaftliche- oder Standesgrenzen einzureißen. Oper steht gemeinhin für ein intellektuelles Bildungsbürgertum. So war das für mich nie. Ich bin als kleiner, dicker Junge im Plattenbau auf die Klassik gekommen und sie hat mich begeistert und mein Leben bereichert.

Sie sind Regisseur – und Medienpädagoge. Warum ist Filmbildung wichtig?

Für mich gibt es unterschiedliche Aspekte. Als Medienpädagoge habe ich mehrere Jahre lang an verschiedenen Schulen unterrichtet. Im Fokus stand stets die Vermittlung, wie Film funktioniert. Einerseits ging es um die technische Umsetzung, beispielsweise mit welchen Tricks gearbeitet wird. Das führt dann rasch zur Thematisierung, wie uns Bilder, die Montage und die Musik manipulieren können. Film zeigt nie die Realität. Es ist wichtig zu hinterfragen, was auf der Leinwand zu sehen ist. Das ist aber auch zugleich die Stärke des Mediums: Mit dem Bewegtbild lässt sich ausdrücken, was sonst nur umständlich verbal formuliert werden kann. Auch das ist in der Filmbildung wichtig: Ästhetik zu vermitteln. Das würde ich

mir gerade im Unterricht wünschen: Dass Film nicht nur als das schwächere Pendant zur Literatur gesehen wird, denn Film ist in jeglicher Hinsicht ein zauberhaftes Medium.

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und Filmwissenschaftler, Assessor des Lehramts und kinofenster.de-Redakteur, 05.06.2023

Videoanalyse: Verzauberte Alltagswelt in Orphea in Love - Mein Zuhause



Verzauberte Alltagswelt in ORPHEA IN LOVE

Unsere Videoanalyse untersucht, wie die Inszenierung in ORPHEA IN LOVE Realität und Traum ineinanderfließen lässt.

Video: <https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2306-orphea-in-love-hg1-va-verzauberte-alltagswelt/>

Hier können Sie die Videoanalyse im Textformat nachlesen:

ORPHEA IN LOVE ist eine freie Interpretation der Sage um Orpheus in der Unterwelt: Orpheus wird zu Nele, Eurydike zum Streetdancer Kolya.

Der Film verlegt die Sage an vorwiegend alltägliche Orte wie Straßen und Plätze, ein Callcenter, eine WG oder eine Unterführung. Die Verwendung bestimmter filmästhetischer Mittel verwandelt diese Orte in traumhafte Umgebungen.

Als häufiges Motiv verweisen Türen darauf, dass der Film Übergänge zwischen verschiedenen Realitätsebenen inszeniert.

Die Musik spielt dabei natürlich eine herausragende Rolle. Oft markiert sie den Übergang ins Traumhafte. Die Lichtreflexionen auf der Kameralinse idealisieren den Gesang. Wie im Orpheus-Mythos wird die universelle Kraft der Musik beschworen.

Singend und tanzend drücken die Figuren ihre Gefühle aus. Die erste Annäherung zwischen Nele und Kolya verläuft nonverbal – die Choreografie spricht für sich.

Die Kameraführung unterstützt die poetische Wirkung. In einer schwerelos wirkenden Plansequenz umkreist die Kamera die

Figuren und hebt sie so aus der Umgebung heraus. Die Choreografie deutet Kolyas Tod an.

Viele der Musikstücke sind Opern-Arien. In einer Szene mit dem Musikagenten Höllbach wird jedoch christliche Gospel-Musik angestimmt. (Pfarrer:) *"Let the holy light of Las Vegas into your heart. (singt) I see you lonely ..."* Der Auftritt des Chors legt den Übergang zwischen den Ebenen ironisch offen. (Pfarrer:) *"... I see you angry, I see you mad, and you think you're losing your mind ..."*

Ein weiteres Mittel zur Abgrenzung der Ebenen ist die Lichtsetzung. In der Unterführung wechselt die Beleuchtung abrupt. Die Farbgebung erzeugt eine geheimnisvolle Atmosphäre. Gezielte Unschärfen verstärken den traumhaften Effekt. Nele scheint Kolyas Tod zu ahnen und erinnert sich an eine traumatische Erfahrung. Zum Ende der Szene normalisiert sich die Beleuchtung.

Nach Kolyas Tod markieren die Unschärfe und der Einsatz der Musik den Übergang in ein anderes Erleben. Plötzlich schneit es mitten im Tunnel. Auch die Scheinwerfer im Hintergrund entrücken die Szene von der Realität.

Besonders surreal ist die Kulisse, die den Hades darstellt. Wie Orpheus steigt Nele in die Unterwelt. (Höllbach:) *"Run!"* Der Höhepunkt endet auf einer ironischen Note: (Höllbach:) *"War denn der ganze Chichi mit den Fackeln wirklich nötig?"* – (Adela:) *"Sonst nimmt's die Kleine ja nicht ernst. Vielen Dank an die Kollegen des Corps de Ballet."*

Autor/in:

Christian Horn, freier Filmjournalist in Berlin, 05.06.2023

Hintergrund: Alte Stoffe - neu erzählt (1/2)

ALTE STOFFE – NEU ERZÄHLT

Wie ORPHEUS IN LOVE greifen Filme immer wieder alte Stoffe auf und aktualisieren sie. Der Hintergrund nennt einige Beispiele.

© missingFILMs



Längst nicht alle Filme erzählen neue – originale – Geschichten. Schon seit jeher hat das Kino Stoffe "recycelt", literarische Klassiker, Trivialromane, Theaterstücke und Opern, aber auch Mythen, Sagen oder Legenden für die Leinwand adaptiert. Mit dem Aufstieg des Kinos zur populären Massenunterhaltung bedienten sich Filmschaffende dann auch vermehrt im eigenen Medium und drehten Remakes erfolgreicher Filme. Der Blick in die Filmgeschichte offenbart dabei, dass das Kino alte Stoffe auf sehr vielfältige Weise und aus unterschiedlichen Beweggründen verarbeitet: Die Spannweite reicht von biederen Adaptionen und Neuverfilmungen, die vorrangig darauf setzen, mit Blick aufs Einspielergebnis publikumsbewährte Inhalte zu verwerten, bis zu originellen künstlerischen Aneignungen, die scheinbar Altbekanntes in neue Kontexte stellen, sie uminterpretieren oder auch filmästhetisch kreativ aktualisieren.

Heldenepos meets Marvel

Big-Budget-Filme stehen gemeinhin vor der Herausforderung, das Versprechen auf ein Kinoerlebnis "bigger than life" einlösen zu müssen und gleichzeitig das Verlustrisiko gering zu halten. Alte Erfolgsstoffe neu zu verfilmen und die Aktualisierung weitgehend auf attraktive Stars und auf eine Umsetzung auf neuestem filmtechnologischem Stand zu beschränken – diese Strategie haben Filmproduzent/-innen gerade in Krisenzeiten des Kinos immer wieder verfolgt. Ihr Funktionieren hängt allerdings auch vom Zeitgeist und -geschmack ab.

William Wyllers in Farbe und Cinemascope gedrehtes stargespicktes Remake des monumentalen Stummfilmklassikers BEN HUR (BEN-HUR: A TALE OF THE CHRIST, Fred Niblo, USA 1925) erreichte 1959 in den konservativ geprägten USA der Eisenhower-Ära ein Massenpublikum. Als der bundesdeutsche Produzent Artur Brauner das Rezept im Kampf gegen den neuen Konkurrenten Fernsehen kopierte und 1966/67 (Harald Reinl, BRD/YU) eine immens teure

Neuaufgabe von Fritz Langs berühmtem Stummfilm DIE NIBELUNGEN (DE 1924) auf die Leinwand brachte, enttäuschte das mittelalterliche Heldenepos an den Kassen: Am Vorabend von 1968 wirkte der Film mit seinem naiven Pathos auf viele offenbar hoffnungslos altbacken. Ironischerweise stieß Jahre später Uli Edels gleichnamige TV-Adaption des Sagenstoffs (ZA/DE/IT/UK 2004) auf weit positivere Resonanz: Edel nutzte die im Zuge der DER HERR DER RINGE-Trilogie (THE LORD OF THE RINGS, Peter Jackson NZ/USA 2001-2003) aufbrandende Fantasy-Welle und lehnte seine Inszenierung an die der Blockbuster an. So deutete sein Film bereits an, was angesichts der THOR-Filme (USA 2022-2022) des Marvel Cinematic Universe inzwischen unübersehbar ist: CGI eröffnet speziell auch Aktualisierungen mythologischer Stoffe ganz neue Möglichkeiten.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/J0ddp-n1NvQ>

Aschenputtel empowered


Wohl kein anderes Märchen ist so oft verfilmt worden wie Aschenputtel. Schon lange vor der Erfindung des Kinos war der Stoff in Buchform in verschiedenen Varianten und Sprachregionen verbreitet. Und bereits 1899 nutzte der für seine Filmtricks und fantastischen Sets berühmte französische Kinopionier Georges Méliès das Märchen als Vorlage. Nachdem der Stoff zwischenzeitlich mehrfach in Deutschland, aber auch in Italien, der UdSSR und weiteren Ländern verfilmt wurde, landete die kriselnde Walt-Disney-Company 1950 einen internationalen Hit mit CINDERELLA (Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske, USA), der das Märchen nach dem Vorbild von SCHNEEWITZEN UND DIE SIEBEN ZWERGE (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, William Cottrell/David Hand/Wilfred Jackson/Larry Morey/Perce Pearce/Ben Sharpsteen, USA 1937) als Zeichentrickmusical adaptierte. Dabei blieb der Familienfilm, dem restaurativen Zeit- >

Hintergrund: Alte Stoffe - neu erzählt (2/2)

geist der McCarthy-Jahre entsprechend, der traditionellen Romantik des Märchens und seinem antiquierten Rollenbild treu.

Ganz anders Václav Vorlíčeks DREI HASSELNÜSSE FÜR ASCHENBRÖDEL (TŘI OŘÍŠKY PRO POPELKU, DDR/ČSSR 1973), der seinen Status als Kultfilm nicht zuletzt seiner rebellischen Protagonistin verdankt – eine aktive und selbstbewusste Heldin, die dem emanzipierten Frauenbild der sozialistischen Gesellschaften jener Jahre entspricht. Auch die Hollywood-Adaptionen des Märchens aus jüngerer Zeit haben das Rollenbild inzwischen, wenngleich eher behutsam modernisiert. Trotzdem liegt in Kenneth Branaghs erneut von Disney produziertem CINDERELLA (USA/UK 2015) das Hauptaugenmerk auf der filmästhetischen Aktualisierung – darauf, den Stoff mit CGI-Schauwerten und stets geschmeidig bewegter Kamera an die Sehgewohnheiten des vom digitalen Blockbuster-Kino geprägten Publikums anzupassen.


Gleiches trifft auch für die gleichnamige, allerdings weniger aufwendige Amazon-Produktion von Kay Cannon (USA/UK 2021) zu. Ein markanter Unterschied liegt im Cast, der dem gewachsenen Bewusstsein für Diversität Rechnung trägt: So bricht die aus Kuba stammende Sängerin Camila Cabello als Hauptdarstellerin mit dem Stereotyp der blonden Hollywood-Cinderella – ein Trend, den ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU (THE LITTLE MERMAID, Rob Marshall, USA 2023) mit seiner von Halle Bailey gespielten Titelheldin zuletzt fortsetzte.

 **Trailer:** <https://youtu.be/T1NeHRuPp0M>

Shakespeare goes to Hollywood

Shakespeares Tragödie *Romeo und Julia* ist ein weiterer offenbar zeitloser romantischer Stoff, der in allen Kinoepochen und in einer Vielzahl von Ländern verfilmt wurde – und zahlreichen weiteren Filmen als eine Art Urtext zugrunde liegt, wie etwa der Musicalverfilmung WEST SIDE STORY (Robert

Wise, USA 1961) und ihrem Remake von Steven Spielberg (WEST SIDE STORY, USA 2021). Bei den Filmen, die sich direkt auf Shakespeares Werk beziehen, springt ins Auge, dass sie in der Regel besonderes Augenmerk auf Texttreue legen, was sicherlich nicht zuletzt der Bekanntheit des Stücks und seiner anhaltenden Präsenz auf den Bühnen geschuldet ist. Insofern verwundert es nicht, dass vielen Adaptionen etwas altmodisch Theatralisches anhaftet. Umso faszinierender erscheint Baz Luhrmanns WILLIAM SHAKESPEARES ROMEO + JULIA (WILLIAM SHAKESPEARE'S ROMEO + JULIET, USA/MX/AU 1996), der das tragische Liebespaar vom Italien der Renaissance ins Kalifornien der Gegenwart transferiert und es anstelle einer Familienfehde einem Bandenkrieg aussetzt. Luhrmann inszeniert den Stoff als grellen Mix aus Gewalt und Kitsch und untermalt ihn musikalisch mit einem Soundtrack, der Rock, Punk, Hip-Hop und Soul vereint – während er die Darsteller/-innen Shakespearesche Dialoge sprechen lässt und nebenbei die Gewaltaffinität der Popkultur reflektiert.

 **Trailer:** <https://youtu.be/8VOAxzqg42A>

Orpheus in der Künstlerwelt

Ein derartiges Kassenpotenzial besitzt Axel Ranischs eigenwillig-poetischer Opernfilm ORPHEUS IN LOVE (DE 2023) nicht – das hat er gemein mit weiteren filmischen Adaptionen des antiken Orpheus-Mythos, die sich vor allem durch ihren individuellen künstlerischen Ansatz in die Kinogeschichte eingeschrieben haben: Jean Cocteaus ORPHEUS (ORPHÉE, FR 1950), der mit surrealer Poesie verzaubert und zugleich die Erschütterungen des Zweiten Weltkriegs nachhallen lässt, Marcel Camus mit Laien besetzter ORFEU NEGRO (BR/IT/FR 1959), der das Geschehen in den Karneval von Rio verlegt, oder zuletzt Alexander Kluges und Khavns Filmexperiment ORPHEUS (DE 2020). Wie diese Filme ist auch ORPHEUS IN LOVE, der den Mythos

ebenfalls in die Gegenwart transferiert und zudem die Geschlechterrollen umkehrt, ein eigenständiges Werk. Bemerkenswert ist dabei, dass Ranischs Film weniger dem Kino verpflichtet zu sein scheint als der Musik, vor allem den musikalischen Orpheus-Adaptionen – obwohl die Inszenierung von einer ausgesprochen filmischen Fantasie geprägt ist. Mit dieser kreativen Unabhängigkeit, die sich frei über die Vorgaben des Stoffs und mediale Grenzen hinwegbewegt, setzt Ranisch einen Kontrapunkt zu den gängigen Adaptionsverfahren des Mainstreamkinos.

Autor/in:

Jörn Hetebrügge, Filmjournalist und kinofenster.de-Redakteur, 05.06.2023

Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zum Film Orphea in Love (1/2)

AUSSERSCHULISCHE FILMARBEIT ZUM FILM ORPHEA IN LOVE

Zielgruppe	Thema	Fragen/Impulse + Sozialform/Inhalt
Jugendliche ab 14 Jahren	Orpheus und Eurydike	<p>Wer sind Orpheus und Eurydike?</p> <p>Gegebenenfalls Reaktivierung von Vorwissen. Erschließen des Mythos mit Hilfe eines kurzen Videos https://studyflix.de/geschichte/orpheus-5335 und Erläutern der Bedeutung der griechischen Mythologie https://www.geschichte-abitur.de/griechische-mythologie-a-bis-z durch die Kursleitung.</p>
	<i>L'Orfeo</i> und der Beginn des modernen europäischen Musiktheaters	<p>Warum besitzt die Oper <i>L'Orfeo</i> von Claudio Monteverdi einen derart großen Stellenwert?</p> <p>Die Frage als Impuls nutzen und nach Sichtung des Videos https://www.youtube.com/watch?v=dT0koW22Yr0 des Staatstheaters Nürnberg in eigenen Worten beantworten.</p>
	Eine mögliche Aktualisierung	<p>Stellt euch vor, ihr habt die Möglichkeit einen Musikfilm zu drehen. Die einzige Vorgabe lautet: Der Mythos von Orpheus und Eurydike ist das Thema. Wie würdet Ihr eine Aktualisierung vornehmen?</p> <p>Sammeln von Ideen in Kleingruppen. Im Vorfeld nützliche Fachbegriffe wie (dramaturgischer) Konflikt http://filmschreiben.de/figuren-innerer-konflikt/ und Figur erläutern.</p> <p>Optional: Eine mögliche Szene oder das Drehbuch eines Kurzfilms schreiben und umsetzen.</p>
	Der Trailer	<p>Vergleicht eure Ideen mit dem Trailer von ORPHEA IN LOVE https://www.youtube.com/watch?v=quJEwPVZVNw.</p> <p>Welche Figuren und welcher Konflikt werden hier deutlich? Welche Schauplätze nehmt ihr wahr?</p> <p>Arbeitsteilig die Aspekte erschließen und dann zusammentragen. Anschließend Erwartungen an den Film formulieren.</p>

10
(36)



Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zum Film Orphea in Love (2/2)

Erste Eindrücke	<p>Wie wurde der Orpheus-Mythos aktualisiert? Austausch in der Gruppe, Vergleich mit der Filmbesprechung von ORPHEA IN LOVE und dem Hintergrundartikel.</p>
Modernisierung des Stoffs	<p>Wie wurde der Orphea-Mythos aktualisiert? Austausch in der Gruppe, Vergleich mit der Filmbesprechung von ORPHEA IN LOVE und dem Hintergrundartikel.</p>
Filmästhetische Mittel	<p>Welche Wirkung erzeugen Farb- und Lichtgestaltung sowie der Einsatz von Musik und Choreografien? Sammeln der Aspekte in der Gruppe und Abgleich mit der Videoanalyse.</p>
Eigene Songs aussuchen	<p>Nach welchen Kriterien hat Axel Ranisch die Musik im Film ausgesucht? Welche anderen Musikstücke aus ganz anderen Musikrichtungen könnten zu den Figuren in ORPHEA IN LOVE passen? Begründet. Die erste Frage mit Hilfe des Interviews beantworten. Anschließend in Kleingruppen Songs unterschiedlicher Genres aussuchen und das jeweilige Konzept vorstellen.</p>
Der Regisseur Axel Ranisch	<p>Wer ist Axel Ranisch? Was hat er bisher gemacht? Lesen des Interviews und in Kleingruppen kurze Präsentationen zu seinen Filmen, als Autor und Opernregisseur. Einordnung des Frühwerks als German Mumblecore.</p>
Eine Kurzkritik verfassen	<p>Würdet ihr den Film ORPHEA IN LOVE euren Freund/-innen empfehlen? Warum (nicht)? Kurzkritik in Form einer Sprachnachricht (maximal 90 Sekunden) aufnehmen.</p>

11
(36)

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und
Filmwissenschaftler, Assessor des
Lehramts und kinofenster.de-Redakteur,
05.06.2023

Arbeitsblatt: Heranführung an Orphea in Love – Aufgabe 1/Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe 1

HERANFÜHRUNG AN ORPHEA IN LOVE LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Musik, Deutsch, Darstellendes Spiel
ab 14 Jahren, ab 9. Klasse

Didaktische Vorbemerkung: Die Auseinandersetzung mit dem Film erfolgt mit dem Arbeitsblatt 1 und funktioniert für alle drei Fächer. Das Arbeitsblatt 2 dient der Vertiefung im Musikunterricht mit einer analytischen und optional einer praktischen Aufgabe. Eine Vertiefung für das Fach Darstellendes Spiel steht im Fokus des Arbeitsblatts 3. Hier kann wahlweise ein Kurzfilm vorbereitet und optional gedreht werden. Die andere Wahlaufgabe bietet an, Musikelemente in ein Bühnenprojekt zu integrieren, an dem bereits gearbeitet wird.

Lernprodukt / Kompetenzschwerpunkt: Die Lernenden untersuchen und bewerten die ästhetische Wirkung des Films und seiner Zusammenführung von klassischer Musik und moderner Tanzperformance. Die Ergebnisse fassen die Schülerinnen und Schüler in einer Filmkritik zusammen. In Musik liegt der Fokus auf „Reflektieren und Kontextualisieren“, in Darstellendes Spiel in der kommunikativen Kompetenz und in Deutsch auf dem Schreiben.

Didaktisch-methodischer Kommentar: Vor der Filmsichtung informieren sich die Schülerinnen und Schüler über die Oper *L'Orfeo* von Monteverdi, die als erste Oper der europäischen Musikgeschichte gilt und mit deren Toccata der Film beginnt. Ebenso lesen sie sich Informationen zum Orpheus-Mythos und seiner Verarbeitung in der Musikgeschichte an. Ausgangspunkte zur Recherche können durch die Lehrkraft aus der Filmbesprechung entnommen und in die Klasse

gegeben werden. Während der Filmsichtung notieren sich die Lernenden arbeitsteilig Beobachtungen zu Orten, eingesetzter Musik und Verweisen auf den Orpheus-Mythos. Sie erkennen, dass die Musik in großen Teilen aus klassischen Opernarien besteht, die hier in einem modernen Kontext an profanen zumeist städtischen Orten gesungen werden und der filmischen Geschichte etwas Märchenhaftes verleihen. Zugleich wird die Oper aus ihrem elitären Rahmen in einen leicht zugänglichen Alltagskontext geholt. Die Lernenden erläutern im Anschluss, dass anders als im Orpheus-Mythos Orphea nicht durch eine mythologische, sondern die innere Hölle eines verdrängten Traumas gehen muss, um ihren Geliebten zu retten. Auch endet der Film anders als die mythologische Vorlage in einem Happy End; Nele opfert ihre Stimme, um Kolya zu retten. Des Weiteren charakterisieren die Lernenden die beiden Protagonist/-innen, deren Schauspieler/-innen jeweils eine professionelle Opernsängerin und ein professioneller Tänzer ist und erläutern, dass die beiden nicht durch Sprache, sondern durch Gesang und Bewegung miteinander kommunizieren. Abschließend nehmen die Schülerinnen und Schüler in einer Filmkritik Stellung zur Frage, ob dieser Film die Oper als Kunstform einem neuen Publikum erschließen kann.

Autor/in:

Dr. Almut Steinlein, freie Autorin,
Lehrkraft und Dozentin

Arbeitsblatt: Heranführung an Orphea in Love - Aufgabe 1

Aufgabe 1

HERANFÜHRUNG AN ORPHEA IN LOVE FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

a) Informiert euch

- über die Oper *L'Orfeo* von Monteverdi und hört die Toccata (https://www.youtube.com/watch?v=QrR1gYrjn_I), ein Instrumentalstück, mit dem die Oper beginnt,
- über die Geschichte von Orpheus und Eurydike in der griechischen Mythologie und fasst den Inhalt in eigenen Worten zusammen. Nutzt den folgenden Link (<https://www.ardmediathek.de/video/mythen/orpheus/ard-alpha/Y3JpZDovL2JyLmRlL3ZpZG VvLzY2NDQzYjg5LTNhOTg tNDc1Ny05N jQ3LTI4MWF1Mj1jYmNmMQ>) (ab 07:20) als Ausgangspunkt eurer Recherche.

Erklärt dann, warum der Orpheus-Mythos als Urstoff der europäischen Oper gilt.

- b)** Stellt die Bedeutung des Orpheus-Mythos in der Musik seit Monteverdi dar. Von wem wurde er in welcher Form vertont? Recherchiert Beispiele aus der Musikgeschichte und stellt diese der Klasse vor.
- c)** Betrachtet das Plakat zum Film ORPHEA IN LOVE. Inwiefern erfolgt hier eine Uminterpretation des Mythos? Formuliert Erwartungen an den Film, die sich aus dem Titel ergeben.



© 2022 Gaumont / X Verleih AG

d) Achtet arbeitsteilig auf

- die Orte, an denen die Handlung spielt
- den Einsatz von Musik sowie musikalische Genres, die euch bekannt sind
- Verweise auf den Orpheus-Mythos

NACH DER FILMSICHTUNG:

- e)** Sammelt erste Eindrücke zum Film. Inwiefern weicht ORPHEA IN LOVE vom Orpheus-Mythos ab? Was könnten mögliche Gründe sein. Haltet diese fest und vergleicht sie mit der Antwort des Regisseurs Axel Ranisch im Interview.
- f)** Vergleicht in Kleingruppen eure Ergebnisse aus Aufgabe d) und stellt diese dann der Klasse vor.

- g)** Erläutert, was in der Zusammenführung der Orte und Musik untypisch ist. Welcher Effekt wird dadurch erzielt? Wie ändert sich dadurch die Wirkung der Musik und die Stimmung der Orte? Belegt anhand konkreter Beispiele. Vergleiche eure Ergebnisse mit der Videoanalyse

- h)** Erklärt, durch welche Art von Hölle Orphea im Unterschied zur mythologischen Vorlage geht und wie diese Reise endet.

- i)** Charakterisiert die Protagonisten Nele und Kolya und informiert euch über ihre beiden Interpret/-innen Mirjam Mesak und Guido Badalamenti. Erklärt, wie die beiden Figuren miteinander kommunizieren. Falls ihr mit der DVD arbeitet, sichtet hierfür nochmals die Szene ab 0:27:15 bis 0:30:50.

- j)** Der Regisseur Axel Ranisch hat für sein Orphea-Projekt das Medium Film gewählt, um "Vorbehalte und Ängste" gegenüber der Oper abzubauen (vgl. Interview). Ist ihm das eurer Meinung nach gelungen? Schreibt eine Kritik zum Film, in der ihr zur Aussage des Regisseurs Stellung nehmt.

13
(36)

Arbeitsblatt: Die Musikstücke und ihre Funktion – Aufgabe 2/Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe 2

DIE MUSIKSTÜCKE UND IHRE FUNKTION FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Musik ab Klasse 9

Didaktische Vorbemerkung: Die beiden Aufgabenblöcke können von zwei Gruppen parallel, nacheinander oder wahlweise bearbeitet werden. Die Filmsichtung wird als gegeben vorausgesetzt.

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt: Die Schülerinnen erstellen einen Text für ein Filmheft und/oder kreieren eine Szene. Der Schwerpunkt liegt auf Musik kontextualisieren und reflektieren, bzw. Musik gestalten.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Block 1: Die SuS werden durch eine Phase des intuitiven Hörens der Musik der „Wolfsschluchtscene“ dazu motiviert, sich mit dem Inhalt der Oper „Der Freischütz“ (C. M. v. Weber) auseinanderzusetzen. Anschließend wird in der Detailanalyse eines Partiturausschnitts die kommentierende Funktion der Musik festgestellt und in Bezug zum Inhalt der Oper gesetzt. In einer weiteren Phase, die in Gruppenarbeit durchgeführt werden sollte, wird der Transfer zum Film unternommen, wobei die in der Aufgabenstellung benannten Motive als Anhaltspunkte dienen. Es folgt eine Plenarphase, in der die Ergebnisse für alle sichtbar festgehalten werden. Abschließend wird ein Text für ein Programmheft zum Film verfasst.

Block 2:

Die SuS werden durch eine Phase des intuitiven Hörens der Arie „Addio del passato“ dazu motiviert, sich mit dem Inhalt der Oper „La Traviata“ (Giuseppe Verdi) auseinanderzusetzen. Anschließend wird in der Detailanalyse eines Partiturausschnitts unter Einbezug des gegebenen Textzitates die kommentierende Funktion der Musik festgestellt und in Bezug zum Inhalt der Oper gesetzt. In einem gelenkten Unterrichtsgespräch wird der Transfer zur Filmszene vollzogen und zu der Gruppenarbeitsphase übergeleitet: Szenische Interpretation der Arie „Addio del passato“ im Sinne der Figur Nele aus dem Film. Die erarbeiteten Szenen werden filmisch festgehalten.

Autor/in:

Annemarie Kistemann-Grashof, Studienrätin, unterrichtet Deutsch, Musik und Musiktheater

Arbeitsblatt: Die Musikstücke und ihre Funktion – Aufgabe 2 (1/2)

Aufgabe 2

**DIE MUSIKSTÜCKE UND IHRE FUNKTION
FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER**

NACH DER FILMSICHTUNG:

BLOCK 1:

- a) Hört euch die Musik der *Wolfschlucht-szene* aus der Oper *Der Freischütz* von Carl Maria von Weber an.
- b) Informiert euch über den Inhalt der Oper und der „Wolfschluchtszene“. Nutzt folgende Quelle als Ausgangspunkt eurer Recherche
(<https://www.br-klassik.de/themen/oper/playlist-freischuetz-oper-weber-best-of-100.html>)
- c) Analysiert und interpretiert den Ausschnitt aus der Partie der unsichtbaren Geister:



Hinweis: Beschreibt dazu die Bewegung (Umfang) der Gesangsstimme. Formuliert eine Erklärung.

Falls Ihr mit der DVD oder einem Streaming-Angebot arbeitet: Schaut euch die Szene von 0:01:14 – 1:18:20 an.



Arbeitsblatt: Die Musikstücke und ihre Funktion – Aufgabe 2 (2/2)

d) Stellt unter folgenden Aspekten
Vergleiche zwischen der Handlung
der Oper und der des Filmes an:

- Einbettung der Paktszene
in die Handlung
- Protagonist/-innen
- Ziel des Paktes
- Bewertung Gut – Böse
- Motiv der Liebe

e) Fasst mündlich zusammen, worin
die Umdeutung der *Wolfsschlucht-*
szene in ORPHEUS IN LOVE besteht.

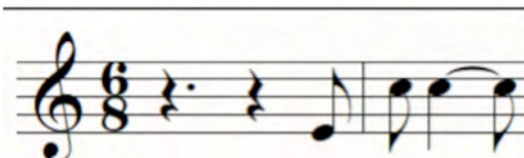
f) Verfasst dazu einen Text für ein
Programmheft, das die Funk-
tion der *Wolfsschluchtszene*
in ORPHEUS IN LOVE erklärt.

BLOCK 2:

a) Hört euch die Arie *Addio* aus der Oper
La Traviata von Giuseppe Verdi an.

b) Informiert euch über den
Inhalt der Oper und über die
Positionierung der Arie.

c) Analysiert das Intervall des
musikalischen Motivs zu dem
Text *Addio* (Lebwohl).



d) Setzt das Intervall in Beziehung zu
dem nachstehenden Textzitat von
Giuseffo Zarlino (1517-1590): "*Wenn
Komponisten Trauer, Schmerz oder
Sehnsucht darstellen wollen, dann
sollten sie "[...] Tonbewegungen ver-
wenden, die die Halbtöne enthalten [...]
kleine Terzen und ähnliche Intervalle,
und über dem tiefsten Ton im musikali-
schen Satz häufig die kleine Sexte [...].*"

e) Inszeniert gruppenweise jeweils eine
Szene zu der Musik der Arie: In der Mit-
te sitzt Nele. Nacheinander treten In-
halte ihres Seelenlebens auf sie zu und
"verabschieden" sich mit einem kurzen
improvisierten Text: das Gefühl der
Verlassenheit, die Wut, das Schuldbe-
wusstsein, die Angst, der Schmerz etc.

f) Haltet eure Szenen als Film fest.

Arbeitsblatt: Musikeinsatz im Kurzfilm oder einem Bühnenstück konzipieren – Aufgabe 3/Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe 3

MUSIKEINSATZ IM KURZFILM ODER EINEM BÜHNENSTÜCK KONZIPIEREN FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Darstellendes Spiel ab Klasse 9

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schülerinnen und Schüler konzipieren den Musikeinsatz zur Figurencharakteristik in einem Kurzfilm oder einem Bühnenstück. Der Schwerpunkt liegt auf der Gestaltungskompetenz.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Je nach Lernstand der Gruppe können in einem gelenkten Unterrichtsgespräch dramaturgische Fachbegriffe wie Konflikt (<https://filmschreiben.de/figuren-in-nerer-konflikt/>), Figur und Rollenbiografie (<https://www.vormbaum.net/index.php/download-center/unterrichtsmethoden-deutschunterricht/181-rollenbiografie-verfassen/file>) wiederholt werden. Abhängig vom Projektstand kann die Verknüpfung von Figur und Musik in ein Theaterprojekt integriert oder als Übung für ein Kurzfilmprojekt genutzt werden. Hinweis: Im Theaterbereich sind vor allem fiktive Stoffe und Figuren geeignet. Im biografischen Theater geht es grundsätzlich auch (beispielsweise bei *In My Room* von Falk Richter, <https://vimeo.com/418943374>), hier sollte aber eine sensible Planung erfolgen.

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und Filmwissenschaftler, Assessor des Lehramts und kinofenster.de-Redakteur

Arbeitsblatt: Eine eigene Geschichte erzählen – Aufgabe 3

Aufgabe 3

MUSIKEINSATZ IM KURZFILM ODER EINEM BÜHNENSTÜCK KONZIPIEREN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

NACH DEM FILMBESUCH:

a) Welche Funktion hat Filmmusik?

Tauscht euch in der Klasse aus und vergleicht eure Ergebnisse mit dem Glossareintrag Filmmusik auf kinofenster.de.

b) Beschreibt die Form(en) und

Funktion(en) der Musik in ORPHEA IN LOVE. Lest dann den Abschnitt des Interviews mit Axel Ranisch, in dem er erläutert, nach welchen Kriterien er die Arien ausgesucht hat.


Sucht euch nun einen der Aufgabenblöcke aus, den ihr jeweils in Kleingruppen bearbeitet.

BLOCK 1: EINEN KURZFILM PLANEN

c) Einigt euch auf einen (mythologischen)

Stoff, den ihr modernisiert. Fasst den Konflikt in eigenen Worten zusammen und haltet ihn in wenigen Sätzen fest.

d) Formuliert zu den Protagonist/-innen

Rollenbiografien ( <https://www.vormbaum.net/index.php/download-center/unterrichtsmethoden-deutschunterricht/181-rollenbiographie-verfassen/file>). Überlegt dann, welche Musik (Klassik, Jazz, Rock, Pop, Hip-Hop) zu ihnen passt.

e) Verfasst das Drehbuch zu eurem Kurzfilm, der nicht länger als fünf Minuten

sein sollte. Wie das geht, erfahrt ihr hier (<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-drehbuch/dossier-drehbuch-hg2-von-der-idee-zur-szene/>). Haltet darin fest, wie und welche Musik ihr konkret einsetzt.

f) Ladet eure Drehbücher auf eine euch

vertraute digitale Plattform hoch und gebt einander Feedback, insbesondere zu Konflikt, Figurenzeichnung und dem Einsatz der Filmmusik.

OPTIONAL:

g) Setzt eure Drehbücher um.

BLOCK 2: MUSIKEINSATZ IM STÜCK

a) Fasst die Fabel eures Stücks, (http://teachsam.de/deutsch/d_literatur/d_gat/d_drama/drama_2_1_1.htm) bzw.

den Inhalt eurer Stückentwicklung in wenigen Sätzen zusammen.

b) Verfasst Rollenbiografien (<https://www.vormbaum.net/index.php/download-center/unterrichtsmethoden-deutschunterricht/181-rollenbiographie-verfassen/file>), bzw.

falls bereits geschehen: Tragt diese vor und tauscht euch darüber aus.

c) Überlegt, welche Musik (Genre oder konkrete Songs) zu den Figuren oder zentralen Konflikten passen.

d) Theater lebt vom Live-Moment.

Inwieweit kann die von euch ausgewählte Musik von euch selbst vorgetragen werden? Ihr müsst dazu nicht unbedingt ein Instrument spielen können. Probiert beispielsweise, den Rhythmus zu klopfen oder a-cappella zu singen. Prüft, ob ihr damit die gewünschte Wirkung erzielt.

e) Haltet eure Ideen im Szenenbuch fest.

18
(36)

Filmglossar

Adaption

Unter **Adaption** wird die Übertragung einer Geschichte aus einem anderen Medium in einen Film verstanden. Zumeist wird dieser Begriff synonym für eine Literaturverfilmung, die am weitesten verbreitete Form der Adaption, verwendet. Grundlage einer Adaption können jedoch auch Sachbücher, Graphic Novels, Comics, Musicals und Computerspiele sein.

Der Begriff der Adaption ist dem der Verfilmung vorzuziehen, da er die dem Film eigenen Möglichkeiten des Erzählens und die Eigenständigkeit der Medien betont. Inhaltliche und dramaturgische Anpassungen und Veränderungen der Vorlage sind daher für eine gelungene Filmversion meist unabdingbar.

Bei *CORALINE* (Henry Selick, USA 2009) nach dem Roman von Neil Gaiman wurde etwa eine Figur hinzugefügt, die ebenso alt wie die Protagonistin ist: der neugierige Nachbarsjunge Wybie. Dadurch konnten Beschreibungen der Vorlage in lebendiger wirkende Dialoge umgewandelt werden, beispielsweise als die junge Coraline erzählt, dass sie sich von den Eltern vernachlässigt fühlt. Ähnlich wurde bei der Adaption von *DAS KLEINE GESPENST* (Alain Gsponer, DE 2013) vorgegangen. Die Figur des Karl, die in der Vorlage von Otfried Preußler nur eine Nebenrolle spielt, wurde zu einer zweiten Hauptfigur ausgebaut, um eine stärkere Identifikation zu ermöglichen und weitere Themen in die Handlung einzubinden.

Blockbuster

Filmproduktionen, die ein großes Publikum erreichen und hohe Einspielergebnisse erzielen, werden als **Blockbuster** bezeichnet. Die exakte Wortherkunft ist ungeklärt und wird bisweilen auf Kriegsmetaphorik oder lange Schlangen vor den Kinokassen zurückgeführt, die um mehrere Straßenblocks reichten.

Bereits ab den späten 1950er-Jahren galten aufwändige, teure oder technisch innovative Produktionen, die aufgrund ihrer Schauwerte ein großes Publikum erreichten, als Blockbuster. Zur Zeit des New-Hollywood-Kinos veränderte sich die Verwendung des Begriffs. Nach dem überraschenden großen kommerziellen Erfolg von Steven Spielbergs Thriller *DER WEISSE HAI* (*Jaws*, USA 1975) wurden nicht mehr ausschließlich Ausstattungsfilme, sondern auch Genrefilme mit großem Zuspruch beim Publikum als Blockbuster bezeichnet.

Gegenwärtig dient die Bezeichnung noch vor der Kinoauswertung als Marketingschlagwort und ist unabhängig vom tatsächlichen Publikumserfolg oder den Einspielergebnissen. In dieser Form ist Blockbuster erneut ein Synonym für einen sehr kostspieligen und mit großem Aufwand gedrehten Mainstreamfilm.

CGI

Die Abkürzung **CGI** steht für „computer generated imagery“ (computergenerierte Bilder) und wird als Sammelbezeichnung für digitale Effekte oder Computeranimationen verwendet, durch die >

beispielsweise Figuren, Kulissen oder Hintergründe in Real- oder Animationsfilmen von Grund auf neu gestaltet oder verändert werden (siehe auch: Digitalisierung).

Während CGI-Effekte in Genres des Fantastischen Films aufgrund der realitätsfernen Darstellungen deutlich als solche erkennbar sind, fügen sie sich mittlerweile nahezu unerkennbar auch in realistische Stoffe ein.

Zu den ersten Filmen, die CGI-Effekte einsetzten, zählen KRIEG DER STERNE (STAR WARS, George Lucas, USA 1977) und TRON (Steven Lisberger, USA 1982). TOY STORY (John Lasseter, USA 1995) war der erste Spielfilm, der vollständig computeranimiert wurde.

Cinemascope

Das Super-Breitwandformat wurde in den 1950er-Jahren in Konkurrenz zum Fernsehen eingeführt, um den sinkenden Besuchszahlen im Kino entgegenzuwirken und das Besondere eines Kinolerlebnisses zu verstärken. Das Seitenverhältnis beträgt 2,35:1 und erweitert den Bildraum der bekannten Breitwandverfahren (1,66:1 bzw. 1,85:1) um etwa 20 Prozent und den des Fernsehformats (1,37:1) um nahezu das Doppelte. Dazu verwendet man spezielle Optiken (Anamorphoten), welche das Bild in der Breite „stauchen“. Dadurch wird es jedoch verzerrt und muss bei der Projektion wieder entzerrt werden. Heute findet deswegen beispielsweise die anamorphotische Kompression erst im Kopierwerk statt.

Cinemascope entspricht mehr dem Gesichtsfeld des Menschen als andere Breitbildformate, die Breite der Leinwand kann vollständig ausgenutzt werden. Damit wird ein naturalistischeres Sehempfinden erzielt. Zugleich stellt das Format besondere Anforderungen an die ästhetische Gestaltung des Bildraums: Die Verwendung von Cinemascope ermöglicht komplexere Bildkompositionen und weite Panoramen.

Der Monumentalfilm DAS GEWAND (THE ROBE, Henry Koster, USA 1953) war der erste Film, der in diesem Verfahren gefilmt und präsentiert wurde. Cinemascope ist bis heute das am meisten verwendete Breitwandformat und wird häufig genutzt – zum Beispiel von Quentin Tarantino (etwa in INGLOURIOUS BASTERDS, USA 2009 und DJANGO UNCHAINED, USA 2012).

Da die gängigen Fernsehformate für Cinemascope-Filme zu schmal sind, wird das Bild bei TV-Ausstrahlungen jedoch oben und unten durch schwarze Balken begrenzt, um einer Verzerrung entgegenzuwirken. Eine Vollbildausstrahlung führt zum Verlust der Bildinformationen an der rechten und linken Seite. Seit einigen Jahren befindet sich allerdings eine neue Generation von Fernsehgeräten auf dem Markt, die Cinemascope-Filme ohne diese Einschränkungen abspielen können.

>

Coming-of-Age-Filme

Der aus dem Englischen stammende Sammelbegriff bezeichnet Filme, in denen ältere Kinder und Jugendliche als Hauptfiguren erstmals mit grundlegenden Fragen des Heranwachsens oder starken Emotionen konfrontiert und in der Auseinandersetzung mit diesen langsam erwachsen werden. Selbstfindungs-, Identitätsbildungs- und Emanzipierungsprozesse sind charakteristisch für dieses Genre.

Im Mittelpunkt steht die Auseinandersetzung mit der Erwachsenenwelt, dem Elternhaus, der Schule und der Gesellschaft im Allgemeinen. Entsprechend dreht sich die Handlung in der Regel um familiäre, gesellschaftliche oder individuelle Konflikte, Sexualität, Geschlechterrollen, Auflehnung, Meinungsbildung und andere moralische wie emotionale Herausforderungen, denen junge Menschen in der Pubertät begegnen. Aufgrund des dramatischen Potenzials dieser Erzählmotive handelt es sich beim **Coming-of-Age-Film** um ein beliebtes Genre, das sowohl von Mainstream-Produktionen (oftmals im populären Subgenre der Teenie-Komödie) Teenager-Komödien als auch von Independent-Produktionen in vielfältiger Form aufgegriffen wird.

Klassiker des Genres sind zum Beispiel: DENN SIE WISSEN NICHT, WAS SIE TUN (REBEL WITHOUT A CAUSE, Nicholas Ray, USA 1955), SIE KÜSSTEN UND SIE SCHLUGEN IHN (LES QUATRE CENTS COUPS, François Truffaut, FR 1959), DIE REIFEPRÜFUNG (THE GRADUATE, Mike Nichols, USA 1967) oder LA BOUM (Claude Pinoteau, FR 1980).

21
(36)

Dramaturgie

Der Ursprung des Begriffs **Dramaturgie** liegt im Theater des antiken Griechenlands: „Drāmatūrgía“ bedeutet dabei so viel wie „dramatische Darstellung“. Unter Spielfilmdramaturgie wird einerseits eine praxisbasierte Wissenschaft verstanden, die den Aufbau und das Schreiben von Drehbüchern vermittelt. Ebenso bezieht sich der Terminus auf den Aufbau und somit die Erzählstruktur eines Films, die vom Genre abhängig ist.

Im kommerziellen Bereich folgen Spiel- und Animationsfilme der 3-Akt-Struktur, die Theaterkonventionen der vergangenen Jahrhunderte vereinfacht: Ein Film beginnt demzufolge mit der Exposition, die zur eigentlichen Geschichte hinführt. Ein Wendepunkt (plot point) leitet zum zweiten Akt (der Konfrontation) über, in der die Hauptfigur einen Konflikt lösen muss. Die Lösung dieses Konflikts erfolgt nach einem weiteren Wendepunkt im dritten Akt.

Das Schreiben eines Drehbuchs benötigt profunde dramaturgische Kenntnisse: Dem Autor/der Autorin sollte die Wirkung der Erzählstruktur und der dramatischen Effekte (etwa der Wiederholung oder dem erzählerischen Legen falscher Fährten) bewusst sein. Der Aufbau eines Dokumentarfilms lässt sich hingegen nicht im Vorfeld durch ein exakt festgelegtes Drehbuch strukturieren. Dennoch basiert auch er meist auf einem vorab erstellten Konzept, das festhält, wie der Film und seine Erzählung inhaltlich und visuell >

gestaltet werden können. Abhängig von der Materiallage entsteht der Aufbau eines Dokumentarfilms im Regelfall durch die Montage.

Drehbuch

Ein **Drehbuch** ist die Vorlage für einen Film und dient als Grundgerüst für die Vorbereitung einer Filmproduktion sowie die Dreharbeiten. Drehbücher zu fiktionalen Filmen gliedern die Handlung in Szenen und erzählen sie durch Dialoge. In Deutschland enthalten Drehbücher üblicherweise keine Regieanweisungen.

Der Aufbau folgt folgendem Muster:

- Jede Szene wird nummeriert. In der Praxis wird dabei auch von einem „Bild“ gesprochen.
- Eine Szenenüberschrift enthält die Angabe, ob es sich um eine Innenaufnahme („Innen“) oder eine Außenaufnahme („Außen“) handelt, benennt den Schauplatz der Szene und die Handlungszeit „Tag“ oder „Nacht“. Exakte Tageszeiten werden nicht unterschieden.
- Handlungsanweisungen beschreiben, welche Handlungen zu sehen sind und was zu hören ist.
- Dialoge geben den Sprechtext wieder. Auf Schauspielanweisungen wird dabei in der Regel verzichtet.

Die Drehbuchentwicklung vollzieht sich in mehreren Phasen: Auf ein Exposé, das die Idee des Films sowie die Handlung in Prosaform auf zwei bis vier Seiten zusammenfasst, folgt ein umfangreicheres Treatment, in dem – noch immer prosaisch – bereits Details ausgearbeitet werden. An dieses schließt sich eine erste Rohfassung des Drehbuchs an, die bis zur Endfassung noch mehrere Male überarbeitet wird.

Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als **Drehorte oder Set** bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwendige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/-innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

Fantasyfilm

Wie Science-Fiction- und Horrorfilme zählen **Fantasyfilme** zum Genre des Fantastischen Films. Fantasy-Geschichten überschreiten bewusst die Grenzen des Alltäglichen und real Möglichen. Sie spielen in oder verweisen auf Alternativwelten, die in der klassischen Form mittelalterlich geprägt sind, und greifen auf okkulte The- >

men wie Magie oder auf aus Sagen, Mythen und Märchen bekannte Fabel- und Geisterwesen zurück.

Eine bedeutende Rolle in diesem Genre spielen Spezialeffekte, um fantastische Elemente glaubhaft zu veranschaulichen. Die Fortschritte der digitalen Tricktechnik und der Erfolg der Verfilmungen von J.R.R. Tolkiens DER HERR DER RINGE durch Peter Jackson (THE LORD OF THE RINGS, USA, NZ 2001-2003) sowie J.K. Rowlings HARRY POTTER-Serie durch Chris Kolumbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell und David Yates (GB 2001-2011) verhalfen dem Genre nach einem langen Nischendasein Anfang der 2000er-Jahre zu einer neuen Blüte.

Farbgestaltung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig.

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarz-Weiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung.

Oft versucht die **Farbgestaltung** in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der **Filmmusik** beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert >

die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- **Realmusik, On-Musik oder Source-Musik:** Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (**diegetische Musik**). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören.
- **Off-Musik oder Score-Musik:** Dabei handelt es sich um eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (**nicht-diegetische Musik**).

Filmproduktion

Das Der Begriff **Filmproduktion** bezeichnet die Herstellung eines Films in allen dafür notwendigen Arbeitsschritten. Üblicherweise umfasst dies die Phasen Projektentwicklung, Vorproduktion (pre-production), Produktion (production), Postproduktion (post-production) sowie Verwertung. In leitender Verantwortung dafür sind Produzent/-innen oder Producer.

Der Prozess der Projektentwicklung nimmt oft Jahre in Anspruch: Dazu gehören Entwicklung und Präsentation der Filmidee (pitching), Beantragung von Fördermitteln, Suche nach Investoren/-innen oder Co-Produzenten/-innen, Rechte-Ankauf (z.B. bei Literatur-Adaptionen) und Arbeit am Drehbuch.

Zur Vorproduktion gehören u.a. Casting, Crew-Besetzung, Location-Recherche, Bühnenbau und Produktionslogistik. Die Produktion im engeren Sinne meint die Dreharbeiten (principal shooting) eines Films, die bei einem Kinofilm meist einige Monate dauern. Die Postproduktion umfasst Montage, Nachbearbeitung von Bild und Ton sowie visuelle Effekte (vor allem CGI); mittlerweile überschneidet sich dies oft mit den vorherigen Phasen. In der letzten Phase wird der fertiggestellte Film beworben und werden seine Nutzungsrechte für die Kino-, TV-, DVD/Blu-Ray- oder Streaming-Veröffentlichung verkauft (→ Distribution).

Genre

Der der Literaturwissenschaft entlehnte Begriff wird zur Kategorisierung von Filmen verwendet und bezieht sich auf eingeführte und im Laufe der Zeit gefestigte Erzählmuster, Motive, Handlungsschemata oder zeitliche und räumliche Aspekte. Häufig auftretende **Genres** sind beispielsweise Komödien, Thriller, Western, Action-, Abenteuer-, Fantasy- oder Science-Fiction-Filme.

Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/-innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios >

entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

Filmgenres (von französisch: genre = Gattung) sind nicht mit Filmgattungen zu verwechseln, die übergeordnete Kategorien bilden und sich im Gegensatz zu Genres vielmehr auf die Form beziehen.

Kamerabewegungen

Je nachdem, ob die Kamera an einem Ort bleibt oder sich durch den Raum bewegt, gibt es drei grundsätzliche Arten von **Kamerabewegungen**, die in der Praxis häufig miteinander verbunden werden:

- Beim **Schwenken**, **Neigen** oder **Rollen** (auch: Horizontal-, Vertikal-, Diagonalschwenk) bewegt sich die Kamera, bleibt aber an ihrem Standort.
- Bei der **Kamerafahrt** verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum. Für möglichst scharfe, unverwackelte Aufnahmen werden je nach gewünschter Einstellung Hilfsmittel verwendet:
- Dolly (Kamerawagen) oder Schienen für Ranfahrten, Rückwärtsfahrten, freie Fahrten oder 360°-Fahrten (Kamerabewegung, die um eine Person kreist und sie somit ins Zentrum des Bildes und der Aufmerksamkeit stellt; auch Umfahrt oder Kreisfahrt genannt)
- Hebevorrichtungen für Kranfahrten
- Steadicam, eine besonders stabile Form der Handkamera, die reibungslose Kamerafahrten ermöglicht
- Drohnen für Aufnahmen aus der Luft (Vogelperspektive)

Der Zoom rückt dagegen entfernte Objekte durch die Veränderung der Brennweite näher heran und stellt damit keine Kamerabewegung dar.

Kamerabewegungen lenken die Aufmerksamkeit, indem sie den Bildraum verändern. Sie vergrößern oder verkleinern ihn, verschaffen Überblick, zeigen Räume und verfolgen Personen oder Objekte. Langsame Bewegungen vermitteln meist Ruhe und erhöhen den Informationsgrad, schnelle Bewegungen wie der Reißschwenk erhöhen die Dynamik. Eine bewegte Handkamera oder Handykamera suggeriert je nach Filmsujet Subjektivität oder (quasi-)dokumentarische Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert. Drohnenaufnahmen aus großer Höhe verstärken den Effekt bis hin zu einer „göttlichen“ Perspektive („Gods eye view“). >

Kameraperspektiven

Die gängigste **Kameraperspektive** ist die **Normalsicht**. Die Kamera ist auf gleicher Höhe mit dem Geschehen oder in Augenhöhe der Handlungsfiguren positioniert und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung.

Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**.

Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen. Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

Die **Schrägsicht/gekippte Kamera** evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

Komödie

Die **Komödie** ist eines der ältesten und nach wie vor populärsten Filmgenres und hat viele Subtypen: beispielsweise die romantische, Horror-, Screwball-, Slapstick- oder Culture-Clash-Komödie. Entwickelt hat sich das Genre aus Traditionen des Theaters, Varietés und später auch der Stand-up-Comedy.

Komödien transportieren Humor und zielen darauf, ihr Publikum zum Lachen zu bringen. Dabei nutzen sie verschiedene Mittel wie Slapstick, visuellen Humor und Sprachwitz; besonders wichtig sind auch Überraschung, Timing und Kontext. Manchmal liegen Komik und Tragik dicht beieinander und verschmelzen zur Tragikomödie. Viele populäre Komödien scheinen vornehmlich der Zerstreuung zu dienen und können dadurch oft unkritisch wirken. Gleichzeitig sind Komödien durch ihren Hang zum Experiment und zur Übertreibung jedoch ideale Träger für gesellschaftspolitische Kritik.

Als berühmte Beispiele aus der Filmgeschichte können dazu **DER GROSSE DIKTATOR** (THE GREAT DICTATOR, Charles Chaplin, USA 1940) oder **DR. SELTSAM ODER: WIE ICH LERNT, DIE BOMBE ZU LIEBEN** (DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB, Stanley Kubrick, GB 1964) herangezogen werden, aktuell lässt sich beispielsweise **DON'T LOOK UP** (Adam McKay, USA 2022) nennen.

Kurzfilm

Kurzfilme sind eine eigene Kunstform, die alle Genres und Filmgattungen einbezieht. Ausschlaggebend für die Definition und Abgrenzung zum sogenannten abendfüllenden Langfilm ist die zeitliche Dauer. Eine verbindliche maximale Laufzeit von Kurzfilmen gibt es allerdings nicht. Mehrere Kurzfilmfestivals ziehen >

die Grenze bei 30 Minuten, das deutsche Filmförderungsgesetz erlaubt maximal 15 Minuten. In der Frühzeit des Kinos bestanden alle Filme aus nur einem Akt (reel) und waren dementsprechend „Kurzfilme“. Erst mit der zunehmenden Verbreitung des Langfilms ab ca. 1915 wurde die Unterscheidung zwischen langen und kurzen Filmformen notwendig.

Wie in der literarischen Form der Kurzgeschichte sind Verdichtungen und Verknappungen wichtige Charakteristika. Die knappe Form führt zudem dazu, dass überproportional oft experimentelle Formen sowie Animationen zum Einsatz kommen. Zu Kurzfilmen zählen auch Musikvideos und Werbefilme. Episodenfilme wiederum können aus mehreren aneinandergereihten Kurzfilmen bestehen.

Kurzfilme gelten oft als Experimentierfeld für Regisseure/-innen, auch weil der Kostendruck bei Kurzfilmproduktionen und damit das wirtschaftliche Risiko vergleichsweise geringer ist. Zugleich aber stellt der Kurzfilm nicht nur eine Vorstufe des Langfilms dar, sondern eine eigenständige Filmform, die auf spezialisierten Filmfestivals präsentiert wird. Zu den international wichtigsten Kurzfilmfestivals zählen die Kurzfilmtage Oberhausen.

Während Kurzfilme im Kino und im Fernsehen ansonsten ein Nischendasein fristen, hat vor allem das Internet im Laufe der letzten Jahre durch Videoplattformen deutlich zur Popularität dieser Filmform beigetragen und ein neues Interesse am Kurzfilm geweckt.

Licht und Lichtgestaltung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Am Filmset wird Filmmaterial belichtet, das Aussehen der dabei entstehenden Aufnahmen ist zum einen geprägt von der Lichtsensibilität des Materials, zum anderen von der **Lichtgestaltung** am Filmset. Die Herstellung von hochwertigen künstlichen Lichtquellen ist daher seit Anbeginn eng mit der Entwicklung des Films verbunden.

Die Wirkung einer Filmszene ist unter anderem von der Lichtgestaltung abhängig. Man unterscheidet grundsätzlich drei Beleuchtungsstile:

- Der **Normalstil** imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung.
- Der **Low-Key-Stil** betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der Low-Key-Stil wird häufig in actionbetonten Genres eingesetzt (Horror, Mystery, Thriller etc.).
- Der **High-Key-Stil** beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

Von Bedeutung ist zudem die Wahl der Lichtfarbe, also der Eigenfarbe des von Lampen abgestrahlten Lichts. Sie beeinflusst die >

Farbwahrnehmung und bestimmt, ob eine Farbe beispielsweise kalt oder warm wirkt. Bei einem Studiodreh ist künstliche Beleuchtung unverzichtbar. Aber auch bei Dreharbeiten im Freien wird natürliches Licht (Sonnenlicht) nur selten als alleinige Lichtquelle eingesetzt. Der Verzicht auf Kunstlicht, wie in den Filmen der Dogma-Bewegung, stellt ein auffälliges Stilmittel dar, indem ein realitätsnaher, quasi-dokumentarischer Eindruck entsteht.

Mise-en-scène/ Inszenierung

Der Begriff beschreibt die Art und Weise, wie das Geschehen in einem Film oder einem Theaterstück dargestellt wird. Im Film findet die **Mise-en-scène** während der Drehphase statt. Das heißt, Schauplatz und Handlung werden beim Dreh entsprechend der Wirkung, die sie später auf Film erzielen sollen, gestaltet und von der Kamera aufgenommen.

Die Inszenierung/Mise-en-scène umfasst die Auswahl und Gestaltung der Drehorte, die Schauspielführung, Lichtgestaltung, Farbgestaltung und Kameraführung (Einstellungsgröße und Perspektive). Auch Drehorte, deren Originalzustand nicht verändert wurde, werden allein schon durch die Aufnahme aus einer bestimmten Kameraperspektive in Szene gesetzt (Kadrage).

Montage

Mit **Schnitt** oder **Montage** bezeichnet man die nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen ausgerichtete Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Filmes von der einzelnen Einstellung bis zur Anordnung der verschiedenen Sequenzen. Die Montage entscheidet maßgeblich über die Wirkung eines Films und bietet theoretisch unendlich viele Möglichkeiten.

Mit Hilfe der Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein kohärenter Gesamteindruck entsteht. Während das klassische Erzählkino (als Continuity-System oder Hollywood-Grammatik bezeichnet) die Übergänge zwischen den Einstellungen sowie den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen.

Als „innere Montage“ wird dagegen ein filmisches Darstellungsmittel bezeichnet, in dem Objekte oder Figuren in einer einzigen durchgehenden Einstellung, ohne Schnitt, zueinander in Beziehung gesetzt werden.

Musical

Wie kein anderes Genre vereint das **Filmmusical** sämtliche Kräfte des Kinos. In glamouröser Ausstattung erhalten populäre Stars die seltene Gelegenheit zu Gesang und Tanz, die Leinwand wird zur Bühne.

Die ersten Filmmusicals entstanden unmittelbar nach Einführung des Tonfilms, wobei sich insbesondere in den Revuefilmen von Busby Berkeley (PARADE IM RAMPENLICHT/FOOTLIGHT PARADE, USA 1933) noch die alten Varieté-Traditionen bemerkbar machten. Auch in Deutschland feierten sogenannte „Singspiele“ bzw. Film-Operetten wie DIE DREI VON DER TANKSTELLE (Wilhelm Thiele, D 1930) und VIKTOR UND VIKTORIA (Reinhold Schünzel, D 1933) zwischenzeitlich Erfolge.

Die 1940er- und 1950er-Jahre gelten mit Hollywood-Klassikern wie MEET ME IN ST. LOUIS (Vincente Minnelli, USA 1944), DU SOLLST MEIN GLÜCKSSTERN SEIN (SINGIN' IN THE RAIN, Stanley Donen, Gene Kelly, USA 1952) und zahlreichen Broadway-Verfilmungen als Hochzeit des Genres. Trotz weltweiter Verbreitung kann eine ungebrochene Musical-Tradition im Grunde nur das indische Bollywood-Kino (z. B. OM SHANTI OM, Farah Khan, IN 2007) aufweisen, wo die Verbindung von Gesang, Tanz und Dialog zum Standard gehört. Es lassen sich aber auch viele Disney-Animationsfilme wie DAS DSCHUNGELBUCH (THE JUNGLE BOOK, Wolfgang Reitherman, USA 1967) als Musicals zählen. Jüngere Beispiele für erfolgreiche Musicalfilme sind MAMMA MIA! (Phyllida Lloyd, GB, USA 2008) und LA LA LAND (Damien Chazelle, USA 2016).

29
(36)

Plansequenz

Besteht eine lange Szene, eine Sequenz oder sogar ein gesamter Film nur aus einer ununterbrochenen und ungeschnittenen Einstellung, so spricht man von einer **Plansequenz**. Da bei dieser Form der Inszenierung auf eine Montage unterschiedlicher Einstellungen verzichtet wird, entsteht die Veränderung des Bildausschnitts und des Blickwinkels entweder durch die Bewegung der Kamera oder im Falle einer statischen Kamera durch die Bewegung der Darsteller/-innen im Bildraum.

Plansequenzen zeichnen sich oft durch eine akribische Choreografie aus. Für aufwendige Plansequenzen ist vor allem Kameramann Michael Ballhaus berühmt – etwa bei seiner Zusammenarbeit mit Martin Scorsese in GOOD FELLAS (USA 1990). Ebenso sind Filme von Regisseur Andrej Tarkowski (z.B. OPFER (OFFRET, SE, GB, FR 1986)) oder von Alejandro González IÑÁRRITU (z.B. BIRDMAN, USA 2014) sind dafür bekannt.

Die wohl berühmteste Plansequenz ist die Eröffnungsszene zu Orson Welles' Film noir IM ZEICHEN DES BÖSEN (TOUCH OF EVIL, USA 1958). Vier Minuten lang folgt die Kamera in der Eingangsszene einem Auto durch die Straßen von Los Robles, einer von Kriminalität und Drogenhandel geprägten Kleinstadt an der amerikanisch-mexikanischen Grenze. >

Regie

Die **Regie** hat die künstlerische Leitung einer Filmproduktion inne: Sie ist verantwortlich für die kreative Filmgestaltung in Bild und Ton während der Vorbereitung, beim Dreh und in der Postproduktion. Auf der Grundlage des meist vorliegenden Drehbuchs inszenieren Regisseur/-innen nach ihrer Interpretation den Drehort, die Kamera und die Schauspieler/-innen bzw. bei dokumentarischen Formen die Protagonist/-innen.

Zwar gilt die Regie als kreative Urheberin des fertigen Films, doch sind Filmproduktionen Teamarbeit. Der Regie kommt dabei die Aufgabe zu, die verschiedenen künstlerischen Abteilungen abzustimmen und die Produktion zusammenzuführen, sodass ein einheitliches Gesamtbild entsteht. Besonders eng arbeitet sie mit Drehbuch, Casting, Kamera und Schnitt zusammen. Wie viel Gewicht die Regie hat und wie viel Eigenverantwortung die einzelnen Gewerke übernehmen, ist unterschiedlich und hängt auch von der Größe der Filmproduktion ab. Zudem haben bei großen Projekten die Produzent/-innen oft starken Einfluss auch auf künstlerischer Ebene.

Remake

Als **Remake** wird die erneute Verfilmung eines bereits veröffentlichten Films bezeichnet. Meist sind wirtschaftliche Interessen die Ursache für die Produktion einer neuen Version, um damit an den Erfolg eines bekannten Werks anzuknüpfen oder durch inhaltliche und ästhetische Modernisierungen oder Veränderungen bereits eingeführte Geschichten einem neuen Publikum zugänglich zu machen. In den seltensten Fällen werden dabei alle Szenen des Originals identisch nachgestellt (wie etwa bei Gus Van Sants PSYCHO (USA 1998), dem Remake des gleichnamigen Hitchcock-Klassikers aus dem Jahr 1960).

Im Laufe der Filmgeschichte wurden auch im Zuge von technischen Innovationen, wie dem Übergang vom Stumm- zum Tonfilm, vielzählige Remakes produziert, da sich durch die technischen Neuerungen neue Erzählmöglichkeiten eröffneten.

In den USA werden im Ausland erfolgreiche Filme oft schon nach kurzer Zeit neu verfilmt, da untertitelte Originalfassungen dort nur ein Nischenpublikum finden und im Gegensatz zu Deutschland Synchronisierungen nicht üblich sind.

Als Sonderform des Remakes hat sich in den vergangenen Jahren vor allem im Genre der Comicverfilmungen auch der sogenannte Reboot („Neustart“) entwickelt, der eine Filmreihe nicht fortsetzt, sondern variantenreich mit ähnlichen Szenen und Figurenkonstellationen noch einmal neu erzählt.

Schauspiel

Im Film oder auf der Bühne verkörpern Schauspieler/-innen eine Figur, unterstützt von Kostüm und Maske, wobei beim Film, der mit Nah- und Großaufnahmen arbeitet, ein subtileres Spiel gefordert ist.

Die Rolle wird zuvor in Proben mit der Regie erarbeitet oder improvisiert. Zur Schauspieltechnik haben sich verschiedene Theorien entwickelt. Das vorherrschende „identifikatorische“ **Schauspiel** fordert die naturalistische Einfühlung in die Rolle, um diese glaubwürdig auszufüllen. Besonders bekannt wurde das nach dem russischen Methodiker Konstantin Stanislawski an Lee Strasbergs New Yorker Actors Studio entwickelte „Method Acting“, das auf der Einfühlung in die Lebenswirklichkeit der Figur unter genauer Selbstbeobachtung und Aktivierung eigener Erinnerungen beruht.

Demgegenüber verlangen Theorien, u.a. Bertolt Brechts („episches Theater“), nach reflektierender „Distanz“ zur Rolle. Das Schauspiel soll sich auf den präsentierenden Vortrag beschränken und damit kenntlich machen, ähnlich wie in den Anfängen des antiken griechischen Theaters. Besondere Authentizität vermitteln wiederum oft Laienschauspieler/-innen. Eine kommerziell einträgliche Mischform der Schauspieltypen erzeugte das vor allem von Hollywood entwickelte Starsystem, das beliebte Darsteller/-innen von vornherein mit einem bestimmten Rollentypus identifiziert.

Spielfilm

Spielfilme erzählen rein fiktionale Geschichten oder beruhen auf realen Ereignissen, die jedoch fiktionalisiert werden. Meist stellen reale Schauspieler/-innen basierend auf einem Drehbuch in strukturiert inszenierten Szenen Handlungen dar.

Im konventionellen Spielfilm wird die Erzählung oft linear zusammenhängend montiert, folgt einer Aktstruktur sowie den Prinzipien von Ursache und Wirkung und schafft beispielsweise durch „unsichtbaren Schnitt“ eine in sich geschlossene, glaubwürdige Filmwelt. Experimentellere Spielfilme brechen häufig bewusst mit diesen Prinzipien. Als Gattungsbegriff bildet der Spielfilm einen Großbereich neben Dokumentarfilm, Experimentalfilm oder Animationsfilm, wobei hierbei auch Mischformen möglich sind.

Viele Spielfilme lassen sich unterschiedlichen Genres wie etwa Actionfilm, Drama, Komödie, oder Western zuordnen. Spielfilme werden für das Kino, Fernsehspiele für das TV und zunehmend auch für Streaminganbieter produziert. In den letzten Jahren wurde der Fokus in der Filmproduktion vor allem auf Spielfilmserien gelegt, die in Länge und Erzählstruktur von klassischen Spielfilmen deutlich abweichen.

Spezialeffekt

Der Sammelbegriff bezeichnet verschiedene Arten von Filmtricks (engl.: Special Effects, auch SFX abgekürzt), mit deren Hilfe Bilder realisiert werden, die sonst wegen zu hoher Kosten oder des Verletzungsrisikos für die Mitwirkenden nicht möglich wären. Manche Trickserlauben es zudem, die filmische Handlung so zu gestalten, >

wie sie sich in der Realität niemals abspielen könnte. **Spezialeffekte** werden direkt am Drehort erzeugt und gefilmt:

- entweder durch einen Eingriff in das Geschehen vor der Kamera (z.B. Feuer, Explosionen, künstlicher Nebel, Schusswechsel, Modellaufnahmen) oder
- durch film- bzw. computertechnische Effekte (z.B. Mehrfachbelichtungen, Stopptrick).

Spezialeffekte werden oft in Zusammenarbeit mit Stunttechnik und Maske ausgeführt. Im Zuge der Digitalisierung werden klassische Spezialeffekte zunehmend in der Postproduktionsphase am Computer erzeugt und werden somit zu visuellen Effekten.

Stummfilm

Bis zur schrittweisen Einführung des Tonfilms ab 1927 war eine synchrone Wiedergabe von Bild und Ton technisch nicht machbar. Das bis dahin entstandene Filmmaterial wird seitdem als **Stummfilm** bezeichnet. Die meisten Stummfilme wurden von Musik begleitet, extern eingespielt von Grammophon, Klavier oder Orchester. Zur Darstellung von Dialogen oder anderer Erklärungen dienten Zwischentitel (Texttafeln) oder zum Teil auch Filmerklärer, die das Geschehen auf der Leinwand erläuterten.

Der Wegfall von Sprachschwierigkeiten war entscheidend für die internationale Durchsetzung des Mediums. Die Beschränkung auf das Sehen förderte in dieser Frühphase jedoch auch die Entwicklung des Films als eigenständige Kunst. Filmsprachliche Ausdrucksmittel wie Kamerafahrten, wechselnde Einstellungsgrößen und Montage wurden nach und nach etabliert. Zugleich entwickelten sich in den einzelnen Ländern unterschiedliche Stile. So wurden die in den USA produzierten Slapstick-Komödien mit Charlie Chaplin oder Buster Keaton weltweit populär. In Abgrenzung zum „Massenvergnügen“ Film erlangte in Deutschland nach dem Ersten Weltkrieg der expressionistische Film Aufmerksamkeit, bekannt für die heute übertrieben wirkende Theatergestik der beteiligten Schauspieler/-innen. Wichtige Stummfilmproduktionen entstanden außerdem in Frankreich sowie in Italien, der Sowjetunion und Japan. Im Jahr 1927 hatte der Stummfilm mit Filmen wie Fritz Langs METROPOLIS (D 1927) und Friedrich Wilhelm Murnaus Hollywoodproduktion SONNENAUFGANG SUNRISE – LIED VON ZWEI MENSCHEN (SUNRISE – A SONG FOR TWO HUMANS, USA 1927) seinen künstlerischen Höhepunkt erreicht.

Die Umstellung auf den Tonfilm wurde von vielen Filmschaffenden als künstlerischer Rückschritt begriffen, denn die Einführung des Tons und der entsprechenden Technik schränkte die Mobilität der Kamera zunächst wieder ein. Eine kreative Bildsprache (vergleiche Mise-en-scène) war zum Erzählen einer komplexen Geschichte nicht mehr notwendig, da wichtige Informationen nun auch in den Dialogen vermittelt werden konnten. Der Vorwurf lautete daher, beim Tonfilm handele es sich nur noch um abgefilmtes Thea- >

ter. Mit sogenannten Hybridfilmen, die Ton nur spärlich verwendeten, wehrten sich einzelne Regisseure wie Erich von Stroheim (DER HOCHZEITSMARSCH, THE WEDDING MARCH, USA 1928) und Charlie Chaplin (MODERNE ZEITEN, MODERN TIMES, USA 1936) gegen die neue Technik. Zahlreiche Stummfilmstars entsprachen stimmlich nicht den Anforderungen des Tonfilms und gaben ihre Karrieren auf. Eine Hommage an diese vergangene Ära der Filmkunst lieferte 2011 der französische Stumm- und Schwarz-Weiß-Film THE ARTIST (Michel Hazanavicius).

Szene **Szene** wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Tiefenschärfe/ Schärfentiefe

Hohe **Tiefenschärfe** bedeutet, dass ein großer Bereich des im Bild sichtbaren Raums scharf abgebildet wird. Diese große Rauminformation wird, wie bei der Fotokamera, mit einer kleinen Blende und hoher Lichtempfindlichkeit erreicht. Fokussiert das Objektiv lediglich einzelne Gegenstände/Personen, während der restliche Bildbereich unscharf bleibt, spricht man von geringer oder flacher Tiefenschärfe. Diese lenkt die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Bildbereich.

Trailer Die in der Regel zwischen 30 und 180 Sekunden langen Werbefilme werden im Kino-Vorprogramm eingesetzt, um auf kommende Leinwandereignisse hinzuweisen. Im Unterschied zum deutlich kürzeren und weniger informativen Teaser, locken **Trailer** das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen, grafische Elemente, Sprecherstimme (Voice-Over), Musik und Toneffekte verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

Filmglossar (16/16)

Zeichentrickanimation

Zeichentrickfilme sind Animationsfilme, in denen von Hand gezeichnete Bilder im Stop-Motion-Verfahren zu Filmen montiert werden. Um nicht jedes Bild von Grund auf neu zu zeichnen, werden mehrere durchsichtige Folien eingesetzt. Diese werden auf der Hintergrundzeichnung übereinander gelegt, fixiert und abgeleuchtet. Jede Folie enthält die Elemente, die bewegt werden sollen. Durch die schnelle Abfolge der leicht veränderten Zeichnungen entsteht der Eindruck einer Bewegung.

Ursprünglich bestanden die Folien aus leicht entzündlichem Zelluloid. Im englischen Sprachraum werden sie noch heute als „cels“ (Abkürzung von „celluloid“) bezeichnet. Man spricht daher auch von „cel animation“.

Vor allem Walt Disney, in dessen Studio 1937 mit SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, David D. Hand, USA 1937) der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme computergenerierte Effekte eingebunden.

Links und Literatur

Links zum Film

➔ Film-Website des Verleihs
<https://www.missingfilms.de/index.php/filme/10-filme-neu/368-orpheus-in-love>

➔ Filmportal.de
https://www.filmportal.de/film/orpheus-in-love_ab63691f6ddb42d1a39ce4450222e70c

➔ Homepage von Axel Ranisch
<https://axelranisch.squarespace.com/>

➔ Br.de: Interview mit Axel Ranisch
<https://www.br.de/mediathek/podcast/klassik-aktuell/interview-mit-axel-ranisch-zur-kino-preview-von-orpheus-in-love/1983971>

➔ FilmTipp von Vision Kino
<https://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/orpheus-in-love/>

➔ Operavision: Hintergrundartikel zu Opernadaptationen des Orpheus-Mythos
<https://operavision.eu/de/feature/orpheus-und-die-macht-eines-liedes>

➔ Projekt Gutenberg: Sagen aus Griechenland: Orpheus und Eurydike
<https://www.projekt-gutenberg.org/antholog/s-griechen/chap011.html>

Mehr auf kinofenster.de

➔ Das Musical als Genre
(Hintergrundartikel vom 28.01.2022)
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-musical/dossier-musical-hg-das-musical-als-genre/>

➔ TICK, TICK...BOOM!
(Filmbesprechung vom 19.01.2022)
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-musical/dossier-musical-tick-tick-boom-film/>

➔ ANNETTE
(Filmbesprechung von 19.01.2022)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/annette-film/>

➔ WEST SIDE STORY (1961)
(Filmbesprechung vom 08.12.2021)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/west-side-story-1961-film/>

➔ ICH FÜHL MICH DISCO
(Filmbesprechung vom 30.10.2013)
https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/ich-fuehl-mich-disco-film/

➔ REUBER
(Filmbesprechung vom 07.05.2015) <https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/reuber-nik/>

➔ BLIND & HÄSSLICH
(Filmbesprechung vom 18.09.2017)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/blind-und-haesslich-nik/>

➔ THOR
(Filmbesprechung vom 21.03.2011)
https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/thor-film/

➔ SNOW WHITE AND THE HUNTSMAN
(Filmbesprechung vom 29.05.2012)
https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/snow-white-and-the-huntsman-film/

➔ VIEL LÄRM UM NICHTS
(Filmbesprechung vom 24.07.2014)
https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/viel-laerm-um-nichts-nik-film/

➔ THOR: LOVE AND THUNDER
(Filmbesprechung vom 04.07.2022)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/thor-love-and-thunder-film/>

➔ Im Westen nichts Neues – ein Vergleich zwischen Neuverfilmung, Roman und erster Kinoadaptation
(Hintergrundartikel vom 26.10.2022)
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf2210/kf2210-im-westen-nichts-neues-hg-filmvergleich/>

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb

Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)

Adenauerallee 86, 53115 Bonn

Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0

info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

Redaktion kinofenster.de

Raufeld Medien GmbH

Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin

Tel. 030-695 665 0

info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Andrea Glock, Simone Kasik,

Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,

Dr. Sabine Schouten,

Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für politische Bildung), Kirsten Taylor (raufeld)

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Dominique Ott-Despoix (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)

info@kinofenster.de

Autor/-innen: Roberta Huldich (Filmbesprechung),

Ronald Ehlert-Klein (Interview + Anregungen +

Aufgabe 3), Christian Horn (Videoanalyse), Jörn Hetebrügge (Hintergrund), Dr. Almut Steinlein (Aufgabe

1), Annemarie Kistemann-Grashof (Aufgabe 2)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © missingFILMs

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2023