König Laurin

Kinostart: 01.09.2016

In der Kinderfilmadaption der Südtiroler Sage um den Zwergenkönig Laurin muss der junge Theo den Frieden zwischen Menschen und Zwergen wiederherstellen und seinem Vater seinen Heldenmut beweisen.

Matthias Langs Regiedebüt „König Laurin“ ist eine modernisierte Adaption der Südtiroler Sage um den Zwergenkönig Laurin. Versehen mit Märchen- und Fantasieelementen handelt der Film von einem klassischen Vater-Sohn-Konflikt: Der junge Königssohn Theo würde gerne den Vorstellungen seines Vaters Dietrich entsprechen und wie er ein stolzer Ritter sein. Doch er interessiert sich eher für die Pflanzenwelt der Berge. Im Interview erklärt der Regisseur, warum er sich für seinen Abschlussfilm an der HFF München einer Sagengeschichte bedient hat und was Kinder von Theo lernen können. Die beiden Hintergrundartikel untersuchen die Bedeutung von Märchenmotiven in Kinderfilmen und erklären, mit welchen Tricks in „König Laurin“ eine Märchenwelt glaubwürdig inszeniert wird. Zusätzlich bietet die Ausgabe thematische Unterrichtsvorschläge und Aufgabenblätter für Schülerinnen und Schüler ab der dritten Klasse.

INHALT

Filmbesprechung	**„König Laurin“**
Interview	**„Vielleicht war vieles im Mittelalter gar nicht so anders.“**
Hintergrund	**Faszination Mittelalter – Themen und Motive in Märchen- und Fantasyfilmen für Kinder**
Hintergrund	**Das Mittelalter lebt – Die Illusion einer märchenhaften Welt in „König Laurin“**
Anregungen für den Unterricht	**Unterrichtsvorschläge für die Fächer Deutsch, Sachkunde, NaWi, Ethik, Religion, Geschichte, Mathematik und Kunst ab Klasse 3**
Arbeitsblätter	**Fünf themenbezogene Aufgaben zur Arbeit mit dem Film**

FILMBESPRECHUNG

König Laurin

Deutschland 2016
Kinderfilm, Abenteuer, Fantasyfilm
Kinostart: 01.09.2016
Verleih:Zorro Film
Regie und Drehbuch: Matthias Lang
Darsteller/-innen:Florian Burgkart, Rufus Beck, Volker Zack, Patrick Mölleken, Katharina Stark, Dietmar Huhn u.a.
Kamera: Kaspar Kaven
Laufzeit: 94 Min., deutsche Originalfassung
Format: Farbe, Digital
FSK: ohne Altersbeschränkung
Altersempfehlung: ab 8 J.
Klassenstufen: ab 3. Klasse
FBW-Prädikat: Besonders Wertvoll
Filmpreise: Deutsches Kinder-Medien-Festival Goldener Spatz 2016: Bester Film, Beste Regie, Bester Darsteller (Volker Zack); Kindermedienpreis „Der Weiße Elefant" Filmfest München 2016
Themen: Abenteuer, Erwachsenwerden, Identität, Anerkennung, Rollenbilder, Helden, Generationen/-konflikt, Erziehung, Märchen, Mittelalter, Mythologie, Magie, Natur, Vorbilder
Unterrichtsfächer: Deutsch, Geschichte, Kunst, Sachkunde/Naturwissenschaft, Lebenskunde/Ethik, Religion, Erdkunde

Südtirol im Mittelalter: Der Königssohn Theodor, zu seinem Leidwesen von allen nur Theo genannt, stellt für seinen Vater Dietrich eine herbe Enttäuschung dar. Einen Kopf kleiner als seine Altersgenossen und von schmächtiger Statur, taugt der überforderte 16-Jährige so gar nicht zum wackeren Eroberer und Helden. Zur Belustigung seines arroganten Cousins Wittich zeigt auch das Krafttraining beim Waffenmeister Hildebrand, bei dem Theo auf der Streckbank an Körpergröße zulegen soll, keinerlei Wirkung. Obendrein klagt das Volk über Missernten. Seit der Herrscher die Zwerge für den Tod seiner Frau verantwortlich gemacht und deshalb verbannt hat, gedeiht im Königreich nichts Grünes mehr. Denn nur die Zwerge wissen, wie man Pflanzen züchtet und pflegt.

Als Theo im Gebirge beinahe abstürzt, rettet ihm ausgerechnet der verbitterte Zwergenkönig Laurin das Leben. Zum Dank muss der Junge in Laurins Rosengarten arbeiten. Beim gemeinsamen Gärtnern überwinden beide allmählich ihre Vorurteile und freunden sich an. Mit dem magischen Kraftgürtel des Zwergs, den Theo heimlich an sich nimmt, kann er schließlich sogar ein Ritterturnier gewinnen. Der unfaire Sieg beschert Theo die Hand Simildes und den ersehnten Respekt seines Vaters. Doch wie lange kann er seinen Betrug verbergen?

Laurins Rosengarten

Mit seinem Abschlussfilm an der HFF München adaptiert Matthias Lang die Südtiroler Sage von König Laurins Rosengarten. Die volkstümliche Erzählung aus dem 14. Jahrhundert gehört zum Zyklus der alpenländischen Heldensagen um Dietrich von Bern und wurde seitdem in verschiedenen Fassungen überliefert. Die Auseinandersetzung zwischen Menschen- und Zwergenkönig um die Königstochter Similde diente ursprünglich auch als mythologische Erklärung eines bekannten Naturphänomens, dem Alpenglühen. Laut Sage lässt ein Fluch, den Laurin über seinen prächtigen Rosengarten verhängte, die Bergregion in der Dämmerung rot erstrahlen. Der Film übernimmt Motive wie Laurins Rosengarten, den Kraftgürtel und seinen Tarnmantel, verarbeitet den Stoff aber frei. So kommt Theo in der Originalsage überhaupt nicht vor. Mit der neuen Identifikationsfigur entwirft Matthias Lang nun ein modern inszeniertes, inhaltlich aber klassisches Märchen-Abenteuer für Kinder.

FILMBESPRECHUNG

Vater und Sohn

Thematisch stellt „König Laurin“ die zerrüttete Beziehung zwischen Theo und seinem trauernden Vater ins Zentrum. Mit seiner Enttäuschung hält Dietrich nicht hinter dem Berg: „Du wirst niemals in meine Rüstung passen!“, wirft er seinem Sohn vor. Der Konflikt verläuft durchaus nicht eingleisig. Anfangs will Theo den väterlichen Vorstellungen zwar unbedingt entsprechen, doch dann entdeckt er anstelle des Kampfes seine Liebe zur Natur und seine wahre Bestimmung. Durch die geheime Freundschaft zu Laurin, der als Vaterersatz fungiert, findet der Junge den Mut, zu sich selbst zu stehen.

Und so kann er endlich auch zeigen, was in ihm steckt: Besteht er das Kräftemessen beim Turnier zwar nur mithilfe des gestohlenen Zaubergürtels, so kann er später jedoch einen von seinem machthungrigen Cousin initiierten Angriff der verfeindeten Armeliten mit einer cleveren Idee abwehren. Hier packt auch Similde mit an, die ihren dekorativen Status als Preisdame immer wieder mit bissigen Sprüchen kommentiert. In der Figur Simildes, die in der Originalsage übrigens die Tochter des Königs ist, persifliert „König Laurin“ somit auch überholte Rollenbilder klassischer Märchen.

Fantasievolle Spezialeffekte

„König Laurin“ überzeugt vor allem mit seiner sorgfältigen Ausstattung und den sehenswerten Drehorten in Südtirol und Franken. Mit vielen Gebirgspanoramen und Kameraflügen, liebevoll gestalteten Kulissen und der vom Filmorchester Babelsberg eingespielten Musik wirkt König Laurin wie eine Kinderversion der „Herr der Ringe“-Filme (USA 2001-2003). Auch die digitalen Spezialeffekte, etwa der Tarnmantel Laurins oder die Action-Sequenzen, sind für einen Abschlussfilm von erstaunlicher Qualität. Die Farbgestaltung mit Grau- und Brauntönen und der Einsatz von Zeitlupen in actionbetonten Szenen untermauern diesen Eindruck. Anders als die oft sauber ausgestatteten Fernseh-Märchenfilme mit ihren schneeweißen Kostümen setzt der Film auf Patina: Die Kostüme wirken gebraucht, Rußschwaden umwehen die Burgwände und lassen eine authentisch wirkende Mittelalterwelt entstehen.

Versöhnliches Ende

Sein Zielpublikum behält „König Laurin“ stets im Blick, was sich auch im Off-Kommentar spiegelt, den Theo als Erzähler der Geschichte einspricht. Außerdem nimmt sich der humorvolle Film nicht allzu ernst. So schmuggelt Matthias Lang Anachronismen ins Mittelalter, wenn etwa die Figuren wie im Animationsfilm „Merida – Legende der Highlands“ (USA 2012) Umgangssprache sprechen („Oberlusche“) oder die Pferde wie Autos „Sommer- und Winterhufeisen“ tragen, was Bezüge zu unserer Gegenwart herstellt und kindliche Erfahrungshorizonte bedient.

In der Originalsage unterliegt Laurin im Kampf gegen König Dietrich und wird gefangengenommen. In der Version von Matthias Lang endet die Heldenreise indes versöhnlich. Das Reich blüht auf, der Zwergenkönig ist rehabilitiert und Theo hat gelernt, an sich zu glauben, auch wenn er nicht so kampflustig wie andere Jungen ist. Seine tröstliche Botschaft transportiert König Laurin als unterhaltsames Fantasy-Abenteuer mit charmant gestalteten Schauwerten, das jüngere Kinozuschauer/-innen in besonderer Weise ansprechen dürfte.

Autor: Christian Horn, freier Autor mit Schwerpunkt Film, 31.08.2016

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung
VISION KINO Netzwerk für Film und Medienkompetenz

INTERVIEW

MATTHIAS LANG

Matthias Lang wurde 1986 in Bozen, Südtirol, geboren. Nach ersten Filmerfahrungen als Produktionsassistent begann er mit 19 Jahren ein Studium der Spielfilm- und Werberegie an der HFF München. Während des Studiums sammelte er Erfahrungen bei internationalen Produktionen wie „Harry Potter und die Heiligtümer des Todes" und „Brautalarm". Sein Abschlussfilm „König Laurin" wurde mehrfach ausgezeichnet, unter anderem mit dem „Goldenen Spatz" und dem Kinder-Medien-Preis „Der weiße Elefant" des Filmfests München.

„Vielleicht war vieles im Mittelalter gar nicht so anders."

Regisseur Matthias Lang erklärt im Interview, warum er sich für seinen Abschlussfilm ausgerechnet eine Heldensage ausgesucht hat und wie sich ein junges Publikum mit den mythischen Figuren identifizieren kann.

Herr Lang, Sie sind in Südtirol geboren. Wie ist Ihr persönlicher Bezug zur Sage um Laurin?

Die Sagenwelt lernt man bei uns in der Grundschule, im Rahmen des Heimatunterrichts. Auch im Deutschunterricht liest man gemeinsam mit der Klasse die Sagen und eine davon ist immer die König-Laurin. Die kennt in Südtirol eigentlich jedes Kind. Jedes zweite Dorf hat ein Restaurant oder ein Hotel, das König Laurin heißt, und natürlich gibt es das Rosengartenmassiv, ein Teil der Dolomiten. Dieser Berg ist von überall zu sehen, er ist ein Denkmal von Südtirol, neben den Drei Zinnen.

Wieso wollten Sie aus der Sage einen Film machen?

Ich wollte eigentlich immer schon einen großen Abenteuerfilm machen. Ich saß mit einem Freund zusammen, wir hatten gerade Der Herr der Ringe gesehen und dachten, so etwas könnte man in Südtirol auch machen: Die Bergpanoramen haben wir ja genauso. Jeder Regisseur hat solche Filme, die ihn geprägt haben. Die heute 40-Jährigen sind mit „Star Wars" aufgewachsen, und meine Generation eben mit „Harry Potter" und „Der Herr der Ringe". Deswegen hat es mich gejuckt, diese Sage mit ihrer Thematik – der Zwerg in den Bergen und der Garten – als Kinofilm umzusetzen.

Warum haben Sie die Figur des Theo hinzuerfunden?

Mir war es zum einen wichtig, eine Identifikationsfigur für das junge Publikum zu haben, aber auch jemanden, der zwischen diesen beiden Welten steht – also zwischen dem König Laurin in den Bergen und dem König Dietrich. Jemanden, der sich entscheiden muss, was er mit seinem zukünftigen Leben anfängt. Für mich war es wichtig, einen Familienfilm zu machen und keinen reinen Kinderfilm. Daher gibt es in unserem Film diese Vater-Sohn-Beziehung und den Sohn des Königs als Hauptfigur.

Wie kam es denn zu der eher humoristischen Herangehensweise, etwa der Verwendung heutiger Alltagssprache?

Ich bin ein großer Fan von Satire. Was wäre, wenn man Elemente aus dem heutigen Leben auch schon im Mittelalter hätte? Vielleicht war vieles im Mittelalter gar nicht so anders. Die mussten Turniere veranstalten, um die Mädchen zu verheiraten – und heute gibt es irgendwel-

INTERVIEW

che Flirtportale. Vorbilder für die moderne Sprache waren für mich auf jeden Fall Animationsfilme – das heißt Pixar- und Disney-Filme wie „Merida – Legende der Highlands“ oder „Die Eiskönigin“, in denen die Menschen sehr modern und humorvoll sprechen, auch wenn die Geschichte natürlich im Mittelalter spielt. Man kann einfach besser mit den Figuren fühlen, wenn sie eine Sprache sprechen, die nicht 800 Jahre entfernt ist.

Der Film lief bereits erfolgreich auf Kinderfilmfestivals. Was erkennen Kinder in der Hauptfigur?
Die Kinder identifizieren sich mit Theo und erkennen, dass das ein Junge ist, der sich entscheiden muss, was er in seinem Leben macht. Schon Kinder von sieben oder acht Jahren wissen, dass das ein wichtiges Thema ist. Wenn Theo am Ende das machen kann, was er möchte, freuen sie sich.

Theo kämpft allerdings nicht nur mit fairen Mitteln. Wie reagieren die Kinder darauf?
Kinder haben ein starkes moralisches Empfinden. Die merken sofort, dass das nicht richtig ist, wenn Theo den Kraftgürtel stiehlt, um zu gewinnen. Im ersten Moment freut man sich, dass er ein paar Disziplinen gewinnt. Aber die Kinder wissen schon: Dunkle Wolken am Horizont, das kann nicht gut ausgehen! Schwerwiegend finden sie vor allem, dass Theo den Zwerg bestiehlt, also seinen Freund. Da möchten die Kinder fast schon auf die Leinwand schreien: Tu’s nicht!

Können die Kinder sich überhaupt in diese ganz andere Zeit, das Mittelalter, hineinfühlen?
Ja, denn die Problematik hat sich nicht geändert. Da wäre der Vater-Sohn-Konflikt oder der Wunsch der Eltern, dass die Kinder einem gewissen Ideal entsprechen. Der König will, dass sein Sohn auch ein König wird, ein Erobererkönig. Ich kenne viele Eltern, die damit Probleme haben, wenn etwa der Sohn vom Arzt Tischler wird. Das ist natürlich Blödsinn, weil jeder nur glücklich werden kann, wenn er das macht, was ihm liegt.

Sie haben unter anderem am Set von Harry Potter hospitiert. Was haben Sie dort gelernt?
Ich wollte nach dem Grundstudium ein bisschen aus der Universität rauskommen und mir ein paar größere Sets anschauen. Wie machen das eigentlich die großen Regisseure? Spielen die den Diktator oder sind die eher nett am Set? Was ich in London gesehen habe: Die kochen natürlich auch nur mit Wasser. Die Kochtöpfe sind größer, aber sie arbeiten genauso leidenschaftlich wie unsereins. Ob das ein Studentenfilm ist oder ein Hollywoodfilm. Tolle Filme entstehen meistens dann, wenn die Chemie am Set stimmt.

Was sollen die Kinder aus Ihrem Film mitnehmen?
Ich hoffe, dass Kinder sich durch den Film bestärkt fühlen, dass das, was sie sind, gut ist. Und dass der richtige Weg manchmal nicht der leichtere ist, sondern der schwierige, aber am Ende meistens auch lohnenswerter.

Autor: Philipp Bühler, freier Filmjournalist und Redakteur, 31.08.2016

HINTERGRUND 1

Faszination Mittelalter – Themen und Motive in Märchen- und Fantasyfilmen für Kinder

Wie die meisten Märchen- und Fantasyfilme ist „König Laurin“ im Mittelalter angesiedelt. Der Begriff Mittelalter beschreibt dabei weniger eine historische Epoche als einen imaginären Erzählraum mit bekannten Genre-Elementen: Die feudale Welt von Königen, Rittern und Burgfräulein, Burgen und Turnieren wird angereichert durch mystische Zutaten wie Zauberschwerter, Kampfgürtel und Zwerge. Die Mischung ist bereits angelegt im Ausgangsstoff. Matthias Langs Film beruht auf der Südtiroler Heldensage um König Laurin, Teil des Sagenzyklus um Dietrich von Bern, der auch im Nibelungenlied seinen Auftritt hat. Allerdings geht Lang mit der Vorlage sehr freizügig um, bei der Figur des Königssohns Theo handelt es sich zum Beispiel um eine Neuerfindung. Doch Ausschmückungen waren bei der Überlieferung von Volkssagen ohnehin eher Regel als Ausnahme.

Nur Gut oder Böse

Das Mittelalter übt besonders auf Kinder eine faszinierende Wirkung aus, da es ihnen ermöglicht, der Fantasie freien Lauf zu lassen und in fremde Welten einzutauchen. Animationsfilme wie „Shrek – Der tollkühne Held“ (2001) oder die „Herr der Ringe-Trilogie“ (2001-2003) orientieren sich in ihren Bildmotiven und ihrer Ausstattung stark an mittelalterlichen Darstellungen. Auch die Grenzen zu Märchen- und Fantasy-Erzählungen verlaufen in dieser Ikonografie oft fließend. In „Shrek“ fungieren die „Cameos“ von Schneewittchen und Aschenputtel einerseits als Parodien auf Walt-Disney-Klassiker und erschaffen gleichzeitig bei Jüngeren eine vertraute Motiv- und Figurenwelt. Die „Herr der Ringe“-Filme bedienen sich hingegen einer archaischen Drastik, die auch in vielen Fantasy-Geschichten zu finden ist.

Das Mittelalter erfüllt in den Filmen, die sich speziell an Kinder und Jugendliche richten, eine allegorische Funktion. Die vergangene Epoche verfasst eine Welt, die moralisch – ähnlich wie in Märchen und in der Fantasy – noch klar in Gut und Böse unterteilt ist. Innerhalb dieses überschaubaren Weltbilds thematisieren die Filme in diesem Artikel alterstypische Konflikte, die ein junges Publikum problemlos nachvollziehen kann.

Kampf ohne Schild und Schwert

Ein zentrales Thema in „König Laurin“ ist die Furcht, den Ansprüchen des Vaters nicht gerecht zu werden. Um dem Vater seinen Heldenmut zu beweisen, stiehlt Theo sogar den Zaubergürtel Laurins. Das märchenhafte Objekt stellt die Versuchung dar, die schließlich zu der Einsicht führt, dass man stets zu sich und seinen Stärken stehen muss, statt vorzugeben, ein/e andere/r zu sein. Vater-Sohn- beziehungsweise Vater-Tochter-Konflikte finden sich häufig in Abenteuerfilmen vor mittelalterlicher Kulisse, so auch in der niederländischen Literaturverfilmung „Der Brief für den König“. In der Nacht vor seinem Ritterschlag übernimmt der junge Schildknappe Tiuri einen geheimnisvollen Auftrag. Mithilfe des Bauernjungen Piak kann er diesen ausführen und erringt väterlichen Respekt. „Auch ohne Schwert und Schild“ hat er sich als Ritter erwiesen. In ähnlicher Konstellation verhindert Königssohn Valdemar im skandinavischen Kinderfilmklassiker „Das Auge des Adlers“ eine Verschwörung in Abwesenheit des Vaters. „Ich hätte auf dich hören sollen“, sagt der unbedacht zur Sicherung der Grenzen aufgebrochene König und erweist sich damit als erwachsenes Vorbild, das Fehler eingesteht. Auch Kinder, so die ermutigende Botschaft, haben etwas zu sagen.

Einen noch wichtigeren Wert stellt in beiden Filmen allerdings die Freundschaft dar. Wie Tiuri findet auch Valdemar in einem Niedergestellten, dem Küchenjungen Aske, einen wichtigen Gefährten – nicht ohne zuvor seinen Stolz überwinden zu müssen. Der Bruch mit feudalen Standesschranken appelliert an das Gerechtigkeitsempfinden junger Zuschauender, denen Egoismus und Statusdenken aus dem eigenen Leben nicht fremd sind.

HINTERGRUND 1

Zwischen Abenteuer und heiklen Themen

Die Beschäftigung mit Tod und Trauer ist in Mittelalter-Kinderfilmen nicht tabu, tritt jedoch meist hinter den Abenteueraspekt zurück. Am weitesten ging in dieser Hinsicht der Film „Die Brüder Löwenherz“ (Schweden 1977), nach dem gleichnamigen Buch von Astrid Lindgren. Der todkranke Karl lässt sich von seinem älteren Bruder vom Reich Nangijala erzählen, in dem sie nach beider Tod wieder aufeinander träfen. Das Mittelalter wird in der Erzählung zum tröstlichen Jenseits, einem „Land voller Abenteuer und Lagerfeuer“, in dem sich die Brüder Gefahren stellen müssen. Als Widerstandskämpfer gegen den bösen Herrscher Tengil erleben sie Hinrichtungen und müssen schließlich sogar Tengils Drachen Katla besiegen – ein klassisches Motiv alter Heldensagen. Die Verbindung einer sozialgeschichtlich glaubhaften Handlung um Unterdrückung und Auflehnung mit einer übersinnlichen Metaphorik kennzeichnet die Adaption als frühen Fantasyfilm. Der grausame Bösewicht und die Sagengestalt des Drachen etablieren zwei eindrucksvolle Widersacher für die jungen Helden, die sich ihren Ängsten stellen müssen. Dieses Motiv zieht sich auch durch viele Märchen (u. a. „Rotkäppchen“, „Hänsel und Gretel“, „Das tapfere Schneiderlein“) und spiegelt die Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen wider.

Crossover aus Mittelalter und Gegenwart

Viele Filme spielen mit Verfremdungseffekten, indem sie ihre märchenhaften Geschichten mit moderner Alltagssprache verbinden oder auf humorvolle Weise aktuelle Bezüge herstellen. Auch Regisseur Lang bedient sich in „König Laurin“ dieser Methode. Solche Crossovers haben einerseits einen komischen Effekt, modernisieren klassische Genres aber auch durch zeitgemäße Konflikte. In „König Laurin“ ist es gerade Similde, die mit ihren aufmüpfigen Sprüchen weibliche Rollenbilder aus Märchen- und Mittelalter-Erzählungen konterkariert. Ein Vorbild hat sie in der Titelheldin des Animationsfilm „Merida – Legende der Highlands“. Die schottische Prinzessin Merida soll einen per Turnier ausgewählten Bräutigam heiraten und findet das „voll unfair“. Nach zahllosen Disney-Märchenprinzessinnen ist das selbstbewusste Mädchen die erste Heldin aus dem Hause Pixar. Um die Mutter umzustimmen, greift Merida allerdings – ähnlich wie Königssohn Theo – zu unerlaubten magischen Mitteln.

Gibt es auch Ritterinnen?

Um ähnliche Themen dreht sich auch der deutsche Animationsfilm „Ritter Trenk“ (2015), der auf einer bekannten Kinderbuchreihe basiert. Unter der Herrschaft eines hartherzigen Lehnsherrn hat der neunjährige Trenk das Leben als Leibeigener satt und beschließt, an einem Ritterturnier teilzunehmen. Zur Erlangung der Ritterwürde muss er allerdings noch einen Drachen besiegen. Dabei hilft ihm die Ritterstochter Thekla, die selbst gern eine Ritterin wäre – ein Wunsch, den Trenk noch absurder findet als seinen eigenen. Mit viel Humor vermittelt der Film Kindern die feudalen Herrschaftsstrukturen und die ihnen zugrunde liegenden Geschlechterverhältnisse. Das idealisierte Ritterbild, das über Jahrhunderte zur Erziehung diente, gehört der Vergangenheit an.

Identifikation mit dem Mythos

Einen ganz anderen Zugang zu Mittelalter- und Sagenmotiven wählt der irische Animationsfilm „Brendan und das Geheimnis von Kells“ (2009). Darin wird ein kleiner Mönch zuerst zum Helfer eines gütigen Illustrators und schließlich zum Schöpfer eines irischen Kulturguts – des berühmten „Book of Kells“. Brendans Begegnungen mit Feen und Waldgeistern aus der keltischen Mythologie sind im Stil mittelalterlicher Buchmalerei wiedergegeben. Durch diese Werktreue behält das Buch von Kells, heute eine ähnliche Tourismusattraktion wie die mittelalterlichen Burgen im deutschsprachigen Raum, seine Funktion als nationaler Identifikationsmythos. Dieses kunstvolle Mittelalterbild, das sein junges Publikum in den Bann einer mythischen Welt schlägt, unterscheidet sich stark von dem Ansatz, den Matthias Lang für König Laurin gewählt hat. Lang schreibt die Laurin-Sage mit Blick auf seine junge Zielgruppe um und nutzt die Vergangenheit, um von der Gegenwart zu erzählen.

Autor: Philipp Bühler, freier Filmjournalist und Redakteur, 31.08.2016

HINTERGRUND 2

Das Mittelalter lebt – Die Illusion einer märchenhaften Welt in „König Laurin“

Um die Sage von König Laurin und seinem Rosengarten zu erzählen, musste das Filmteam eine mittelalterliche Welt enstehen lassen. Regisseur Matthias Lang war es wichtig, möglichst viele echte Kulissen zu bauen und nicht am Computer zu erstellen. Die Kostüme sollten nicht, wie er sagt, wie „frisch aus dem Kostümverleih abgeholt“ aussehen, vielmehr sollten Dreck und Staub eine mittelalterliche Atmosphäre erzeugen. Dass Lang eine Dreherlaubnis in der Burg Taufers im Pustertal bekam, passte gut in dieses Konzept. Um die eindrucksvollen Aufnahmen des Südtiroler Hochgebirges zu filmen, trotzte die Crew auf rund 2.200 Höhenmetern der Kälte und den Wetterumschwüngen in den Dolomiten am Sellajoch. Doch wie jeder moderne Fantasy- und Märchenfilm kommt auch „König Laurin“ nicht ohne Filmtricks und Computereffekte, sogenannte computer generated images, aus.

In Kinofilmen unterscheidet man grundsätzlich zwei Arten von Effekten: „Spezialeffekte“ und „Visuelle Effekte“. Spezialeffekte bezeichnen alle Tricks, die während der Dreharbeiten zum Einsatz kommen – etwa die Maske Theos, wenn er allergisch auf Laurins Trank reagiert. Visuelle Effekte (kurz VFX) werden hingegen in der Postproduktion digital am Computer erzeugt. Mit Bildbearbeitungsprogrammen wie Adobe After Effects werden Gegenstände nachträglich ins Bild eingefügt oder entfernt. Die visuellen Effekte in „König Laurin“ erstellte Holger Neuhäuser. Der VFX-Artist bearbeitete rund 300 Aufnahmen. Die meisten Effekte fallen als solche gar nicht auf.

Es werde Nacht

Ein bekanntes Beispiel für „unsichtbare“ Arbeit an den Bildern ist die Farbkorrektur (das sogenannte Color Timing), die bei Kinofilmen zum Standard gehört. Nach der Montage wird das Bildmaterial am Rechner mit Farbfiltern der gewünschten Atmosphäre angepasst und einheitlich gestaltet, wenn sich etwa die Lichtverhältnisse während des Drehs einer Szene verändert haben. Die Farbkorrektur kann so umfangreich sein, dass die Bilder hinterher völlig anders aussehen. Im Drehbuch von „König Laurin“ spielen etwa einige Szenen bei Nacht. Weil für Kinder aber ein Nachtarbeitsverbot zwischen 22 und 6 Uhr besteht, mussten die Aufnahmen tagsüber gefilmt werden. In der Postproduktion wurden die Sequenzen verdunkelt.

Perfekte Illusion einer märchenhaften Naturkulisse

Ebenfalls unsichtbar sind Eingriffe, bei denen störende Gegenstände aus dem Bild entfernt werden. Dieses Retuschieren von Bildinformationen wurde in „König Laurin“ mehrfach angewendet. Bei den Reitszenen musste beispielsweise ein Sicherheitszaun aufgestellt werden, damit die Tiere mit ihren Hufeisen nicht auf die Starkstromkabel

HINTERGRUND 2

für die Scheinwerfer traten. Der Zaun wurde hinterher aus dem Bild retuschiert. Mit demselben Trick entstand auch die karge Landschaft des Königreichs. Laut Drehbuch sollten hier keine Pflanzen blühen, weswegen das Filmteam in einer Höhe jenseits der Baumgrenze drehte. Die wenigen Pflanzen, die dort noch wuchsen, wurden digital entfernt. Zugleich erweiterte Neuhäuser die Bergkulisse im Hintergrund, die nun viel eindrucksvoller erscheint. Die Zuschauenden nehmen solche Retuschen nicht wahr. Auf diese Weise wird die Illusion einer märchenhaften Naturkulisse perfekt.

Feuer aus dem Rechner

Die VFX-Tüftler fügten nachträglich aber auch Informationen ins Bild ein. Beim Brand in Laurins Rosengarten setzte das Filmteam auf eine Mischung aus handgemachten Spezialeffekten und visuellen Computereffekten. Für die Szene, in der König Dietrich den Garten durchschreitet, wurde dieser tatsächlich angezündet. Damit das Feuer nicht um sich greifen konnte, erzeugte der Pyrotechniker aber nur kleine Brandherde. In der Postproduktion fügte Holger Neuhäuser am Computer weiteres Feuer ein, um die Szene dramatischer zu gestalten. Hierbei benutzte er auch einen Effekt-Filter, der ein Hitzeflimmern imitiert. Da das digitale Feuer geschickt in der Unschärfe des Bildvordergrunds platziert ist, fällt der Unterschied zum echten Feuer im Hintergrund nicht auf.

Tarnmantel und leuchtende Rosen

Zu den offensichtlichen visuellen Effekten in „König Laurin“ gehört der Tarnmantel des Zwergenkönigs. Wenn sich Laurin mit einer flinken Drehung in den Mantel hüllt, zeichnen sich seine Konturen – verschmolzen mit dem Hintergrund – nur noch verschwommen ab, als verflüssige sich sein Körper. Das blubbernde Geräusch auf der Tonspur unterstreicht diesen Eindruck. Hergestellt werden solche Effekte mit einem simplen Trick: Solange der Darsteller zu sehen ist, bleibt die Kamera unbewegt. Hat er sich den Mantel übergeworfen, tritt er aus dem Bildausschnitt. Im Schnitt wird der Moment des Abgangs entfernt, sodass der Darsteller von einem Frame zum nächsten verschwindet. Eine Überblendung zwischen beiden Frames gestaltet das Verschwinden geschmeidiger und Laurin scheint sich in Luft aufzulösen. Erst danach setzt die Bewegung der Kamera ein. Nun können VFX-Artists bestimmte Bildbereiche auswählen und digitale Effekte oder ein 3D-Modell einfügen. Nach der Bildbearbeitung wirkt es, als würde Laurin fast unsichtbar davonschreiten.

Ein anderer sichtbarer visueller Effekt ist das Glühen der Rosen in Laurins Garten. In mühevoller Kleinarbeit brachte Holger Neuhäuser jede einzelne Rose zum Leuchten. Der Aufwand zahlt sich aus, denn der Effekt verleiht dem sehenswerten Set zudem einen magischen Touch.

Drehen vor grüner Leinwand

Eine Technik mit langer Kinotradition ist das Greenscreen- oder Bluescreen-Verfahren. Hierbei wird der Hintergrund einer Szene mithilfe von Computertechnik durch eine gewünschte Kulisse ersetzt. Während des Drehs agieren die Darsteller/-innen vor einer farblich einheitlichen Hintergrundfläche – bei „König Laurin“ wurde meist eine grüne Leinwand benutzt. In der Postproduktion wurde dann zum Beispiel anstelle der grünen Fläche eine Burgmauer eingefügt. Auch die Szene, in der Theo am Abgrund hängt, wurde mit dieser Technik umgesetzt, denn natürlich darf Darsteller Florian Burgkart so eine gefährliche Szene nicht ohne die Hilfe von Tricktechnik drehen.

Wie die Vorher-/Nachher-Aufnahmen zeigen, kam das Bluescreen-Verfahren auch am Set von Laurins Rosengarten zum Einsatz. Fast alle Szenen von König Laurin wurden in Südtirol gedreht. Einen passenden Drehort für den Rosengarten fand die Crew nur in Franken, wo die Ludwigshöhle als Filmset hergerichtet wurde. Der Blick aus der Höhle zeigte jedoch einen Wald und nicht das Südtiroler Bergpanorama. Also stellten die Filmemacher am Höhleneingang eine Leinwand auf, damit sie die Aussicht in der Postproduktion verändern konnten. Weil die Pflanzen aus Laurins Garten viele Grüntöne enthalten, wählte man für diese Aufnahmen als Kontrast einen Bluescreen. Diese Szene ist ein gutes Beispiel für das gelungene Zusammenspiel von realen Kulissen, Spezialeffekten, Bluescreen-Aufnahmen und visueller Bildbearbeitung. Die Kombination der verschiedenen Techniken versetzt das junge Kinopublikum in eine fantastische Welt.

Autor: Christian Horn, freier Autor mit Schwerpunkt Film, 31.08.2016

ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT

Deutsch, Sachkunde (ab Klasse 3)	Dietrich – Hildebrandt, Wittich – Laurin – Spurensuche in der Welt der Sagen	SuS entdecken, wie der Film klassische Sagengestalten und deren Persönlichkeitsprofil in die Filmhandlung integriert.
Deutsch (ab Klasse 5)	„Warum melden sich immer die Deppen zum Kriegsdienst?" – Die Funktion von Humor und Anachronismen im Film	Im Film werden an mehreren Stellen Dialoge eingebaut, deren ironische und komische Bedeutung sich nur im Kontext der Gegenwart erschließt. Die SuS untersuchen, wie der Humor funktioniert.
Sachkunde, NaWi, Ethik, Religion (ab Klasse 3)	Bonsai – Zwergenbäume gibt es wirklich	Die SuS informieren sich über die Aufzucht von Bonsaipflanzen, die im Film eine zentrale Rolle spielen. Sie entdecken den symbolischen Zusammenhang zwischen dem Bonsaibaum und Theodor/Laurin: „Hier gibt es kein Richtig oder Falsch. Du kannst ihn zurechtstutzen wie du willst, er hat trotzdem seinen eigenen Kopf."
Sachkunde, NaWi (ab Klasse 3)	Hagebutten – mehr als nur Juckpulver	Die Hagebutte ist eine wilde Rose. SuS forschen: Warum wirken ihre Samenkörner als Juckpulver? Welche Wirkungen werden der Hagebutte als Naturheilmittel zugeschrieben?
Mathematik (ab Klasse 5)	Bruchrechnen mit den Armeliten	Die Armeliten haben das Bruchrechnen nicht verstanden. So handelt Wittich die Räuber immer weiter herunter, indem er von einem Drittel zu einem Viertel und schließlich zu einem Achtel geht. Ausgehend von dieser Szene erklären die SuS den Armelitern das Bruchrechnen.
Fachübergreifender Projekttag	Das Ritterturnier	Vorbereitung und Durchführung eines Projekttages/ Teil eines Schulfestes mit Ritterspielen.
Kunst, Deutsch (ab Klasse 3)	„König Laurin" – neu inszenierte Szenen	Erstellen von kurzen Videos mit Playmobil-Figuren und einem Smartphone mit der kostenlosen Stop-Motion-Studio-App.

Manfred Karsch, Schulreferent im Referat für pädagogische Handlungsfelder, Lehrbeauftragter an der Universität Bielefeld und Autor filmpädagogischer Materialien, 31.08.2016

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung
Vision Kino Netzwerk für Film und Medienkompetenz

Aufgabe 1: Welche Geschichte erwartet mich? – Erste Zugänge und Beobachtungsaufgaben

Fächer: Deutsch, Sachunterricht ab Klasse 3

Methodisch-didaktischer Kommentar:

Bei „König Laurin“ werden Elemente aus unterschiedlichen Filmgenres und Stilrichtungen miteinander verknüpft: Historiendrama, Fantasyfilm, Komödie, Abenteuerfilm. Das Thema „Märchen, Sagen, Fabeln“ ist in den meisten Lehrplänen der Grundschule ab der 3./4. Klasse Unterrichtsgegenstand. Für viele SuS ist das Thema Mittelalter durch eigene Erkundungen, Spielmaterial (z. B. Ritterburg Lego oder Playmobil) und mittelalterliche Jahrmärkte oder Unterrichtsprojekte (Material unter http://www.kinderzeitmaschine.de/mittelalter.html?ht=4, http://www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/ritter_spezial/leben_im_mittelalter.html) bekannt. Durch eine Vorbereitungsaufgabe sollen die SuS inhaltlich auf den Film eingestellt und mit konkreten Beobachtungsaufgaben für den Film ausgestattet werden.

Vorbereitung des Kinobesuchs:

1. Präsentation von vier Filmszenen. Sammlung erster Entdeckungen, Eindrücke, Erwartungen.
2. Einzelarbeit mit Aufgabe 1 oder entsprechende Partnerarbeit/Kleingruppenarbeit an einem Plakatkarton.
3. Präsentation der Arbeit und Plakate. Die SuS erarbeiten unter Moderation von L eigene Beobachtungsaufgaben zum Film und verteilen die Beobachtungsaufgaben auf Partner oder Kleingruppen. Mögliche Bearbeitungsaufgaben:

- Wer ist Laurin? Was erzählt uns der Film über ihn?
- Warum hat der König die Zwerge aus seinem Reich verbannt?
- Der magische Kraftgürtel: Was kann er bewirken?
- Das Turnier der Ritter: Worum geht es da?

Auswertung der Beobachtungsaufgaben nach dem Filmbesuch. Mögliche Bündelungsaufgabe als kreative Schreibarbeit: Die Filmgeschichte erzählt aus der Sicht einer der fünf Figuren des Films: Theodor, Laurin, Dietrich, Similde, Wittich.

ARBEITSBLATT **AUFGABE 1**

Aufgabe 1: Welche Geschichte erwartet mich? – Erste Zugänge und Beobachtungsaufgaben

Vor dem Filmbesuch:

In den folgenden Ausschnitten lernst du einige Personen aus dem Film „König Laurin“ kennen.

Der Kino-Trailer

Die Demütigung von Laurin durch Wittich auf dem Marktplatz

Die Rettung von Theo durch Laurin

Laurin führt Theo durch seinen Garten

Theo belauscht seinen enttäuschten Vater

a) Notiere, was du über die Figuren erfährst. Welche Charaktereigenschaften besitzen sie? Welche Konflikte/Probleme beschäftigen sie? Von einigen Figuren erfährst du auch den Namen.

b) Schreibe deine Vermutung auf: Was für eine Geschichte wird in diesem Film erzählt?
Du kannst mit einem Partner oder einer Partnerin zusammenarbeiten oder mit einer Kleingruppe ein Plakat erstellen.

Aufgabe 2: Theodor – mein Vater, der Zwergenkönig und ich

Fächer: Deutsch, Sachunterricht, Religion, Ethik ab Klasse 3

Methodisch-didaktischer Kommentar:

Zwei lebensgeschichtliche Grundthemen werden in „König Laurin“ miteinander verknüpft: die Vater-Sohn-Beziehung und das Themenfeld „Klein sein – größer werden – groß sein“. Dabei geht es nicht nur um physische Bewertungsmaßstäbe, sondern um die Wahrnehmung der eigenen Person: Was macht meine eigene Größe und Bedeutung aus? Bin ich akzeptiert und wahrgenommen, angenommen, so wie ich bin?
In besonderer Weise sieht Erik H. Erikson in seiner Entwicklungspsychologie das Lebensalter der Kinder in der Grundschule und im Übergang zur weiterführenden Schule von diesen Erfahrungen betroffen. Er nennt diese Stufe Werksinn gegen Minderwertigkeitsgefühl. Es sind die Wünsche, sich messen zu wollen, gewinnen zu wollen, stark zu sein und beliebt zu sein, und im Gegensatz dazu die Gefühle und Erfahrungen, ausgelacht zu werden, nichts zu können, sich schwach zu fühlen und zu verlieren, die Kinder in diesem Alter bewegen. Die sich daraus ergebenden Fragen lauten: Wie möchte ich eigentlich sein? Was möchte ich können? Wie sehen mich die anderen? Und schließlich: Von wem erwarte ich Hilfe? Das Verhältnis zu den Größeren und Älteren ist geprägt von der Ambivalenz der Gefühle von Angst und Geringschätzung vs. der Zusage von Vertrauen, Schutz und dem Angebot von Hilfe.
In der Figur des Theodor finden vor allem die Jungen in der Lerngruppe eine Identifikationsfigur: der Kleine, der am Ende der Gewinner ist und sich trotz Kleinseins als der Überlegene erweist. Die Vater-Sohn-Konstellation hat dabei eine wichtige Funktion: Im Laufe des Films wird Theodor von seinem Vater König Dietrich der Bewertungsmaßstab „Groß ist gut!“ vermittelt, während König Laurin in die Rolle eines Ersatzvaters tritt und ihm andeutet: „Klein ist gut!“

Möglicher Unterrichtsverlauf

1. Die Lehrerin oder der Lehrer heftet ein Bild von Theodor und seinem Vater links an die Tafel und zeigt den Clip, in dem Theodor ein Gespräch zwischen seinem Vater und Meister Hildebrandt belauscht. Der Kernsatz „Er ist so klein und schwach. Theo ist und bleibt ein Versager“ wird unter das Bild geschrieben. Die SuS ergänzen mögliche Gedanken Theos auf bereitliegenden Sprechblasen: „Ich fühle mich wie …“, „Ich denke über mich, dass …“, „Wenn ich könnte, würde ich …“
2. Die Lehrerin oder der Lehrer heftet ein Bild von Theodor und Laurin rechts an die Tafel und zeigt den Clip, in dem Theodor Laurin bei der Pflege des Bonsaib-

aums) trifft. Wieder werden mögliche Gedanken Theos auf Sprechblasen notiert und um das Bild gruppiert.
3. Die SuS ordnen in Einzel- oder Partnerarbeit die Filmzitate des Arbeitsblatts Dietrich oder Laurin zu. Die SuS entdecken dabei die unterschiedlichen Wertschätzungen Theodors anhand der Maßstäbe Kleinsein und Großsein bei den beiden Königs-/Vatergestalten.
4. Die Bündelung kann in unterschiedlicher Art und Weise gestaltet werden:
a. Im Plenum initiiert L ein fiktives Gespräch zwischen Dietrich und Laurin zum Thema. „Was soll bloß aus Theo werden, wenn er einmal erwachsen ist?“
b. Partner/innen oder Kleingruppen schreiben einen Wunschzettel, den Theo an seinen Vater schreibt: „Lieber Vater, ich wünsche mir von dir, dass …“
Die SuS malen ein Bild: „Theo fünf Jahre später – das ist aus ihm und seiner Welt geworden.“ Die SuS präsentieren ihre Gemälde im Plenum.

ARBEITSBLATT **AUFGABE 2, BLATT 1**

Aufgabe 2: Theodor – mein Vater, der Zwergenkönig und ich

Nach dem Filmbesuch:

Ordne die Sätze auf diesem Arbeitsblatt zu: Was sagt Dietrich über Theodor, was sagt Laurin, und was sagt Theo über sich selbst?

„Hier gibt es kein Richtig oder Falsch.“	„Du wirst niemals in meine Rüstung passen.“	„In erster Linie bin ich ein Lebewesen.“	„Mein Sohn, ein Sieger.“
„Vielleicht will ich gar kein Eroberer mehr werden. Gärtner sein ist viel besser. Da kann man etwas schaffen.“	„Das ist mein Sohn. Wahrer Kampfgeist!“	„Warum müssen Kinder immer so finster dreinschauen, wenn sie mal was mit ihren Eltern unternehmen sollen?“	„Du kannst ihn zurechtstutzen, wie du willst. Er hat trotzdem seinen eigenen Kopf.“
„Wenn der Hammer stimmt, kriegt man alles zurechtgebogen. Auch ein Stück Weichkäse.“	„Nur was groß ist, ist gut.“	„Wird er mal groß, wenn er fertig ist?“	„Wenn du ein großer Eroberer werden willst, dann darfst du dich nicht mit Kleinkram abgeben.“
„Was ist das bloß für ein Sohn, der seinen Vater nicht glücklich machen kann?	„Nein er bleibt so, was aber nicht heißt, dass er sich nicht ein Leben lang entwickelt.“	„Deine Mutter und ich wussten immer schon, dass aus dir mal was Großes wird. Ein großer Eroberer.“	Du wirst mal werden wie der Vater – groß und kräftig.“
„In meinem Königreich haben die Zwerge nichts mehr verloren.“	„Wir hatten schon gedacht, du seist bei der Geburt mit ’nem Zwerg ausgetauscht worden.“	„Könnte er nicht ein anderer sein? Für diesen einen Tag?“	„Als Eroberer zerstört man nur.“

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung
Vision Kino Netzwerk für Film und Medienkompetenz

ARBEITSBLATT **AUFGABE 2, BLATT 2**

Aufgabe 2: Theodor – mein Vater, der Zwergenkönig und ich

b) Ergänze anschließend Gedankenblasen zu den beiden Bildern: Was könnte Theodor in diesem Augenblick denken?

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung
VISION KINO Netzwerk für Film und Medienkompetenz

Aufgabe 3: Similde – Zicke oder tolles Mädchen?

Fächer: Deutsch, Sachunterricht ab Klasse 3

Methodisch-didaktischer Kommentar:

Während die Jungen mit Theodor eine starke Identifikationsfigur im Film haben, nehmen die Frauen eher eine Statistenrolle ein. Allein die junge Similde spielt – in zwei Szenen von ihrer Großmutter begleitet – eine besondere Rolle. Dabei füllt sie das Märchenmotiv der „schönen Prinzessin“ aus, die als Hauptpreis im Kampf der Ritter dient. Fast wäre Similde damit Opfer einer Zwangsehe geworden. Zwar übernimmt der Film das Motiv des Raubs der Similde durch den Zwergenkönig Laurin aus der Südtiroler Sage, dennoch emanzipiert sich die Filmfigur der Similde immer mehr aus der Opferrolle zu einer eigenständigen jungen Frau, die gemeinsam mit Theodor die Horde der Armeliter in die Flucht schlägt und am Ende des Films an seiner Seite Pflanzen verkauft.

Mit Similde können auch die Mädchen in der Lerngruppe eine starke Identifikationsfigur im Film finden. Während der Film im Hintergrund die Erzählperspektive Theodors zu Beginn und am Ende einnimmt, könnte es sich deshalb anbieten, in einer Art Fototagebuch den Film aus der Perspektive der Similde zu gestalten. Durch einige Filmzitate können die SuS dazu motiviert werden, in ersten Ansätzen über Klischees und genderspezifische Stereotypen und Zuschreibungen nachzudenken („Irgendwann werden Jungs nicht mehr älter, die wachsen nur noch.“) oder die Parodien zu Märchenmotiven zu entdecken („Hallo Rapunzel, ich bin der Prinz und befreie dich …“)

Möglicher Unterrichtsverlauf:

1. L hängt das Bild von Similde und ihrer Großmutter beim Ritterturnier an die Tafel. Die SuS erinnern sich an Szenen, in denen Similde vorkommt.
2. L initiiert ein Plenumsgespräch, indem das Tafelbild um folgende Stichworte ergänzt wird: Entführungsopfer – Prinzessin – Turnierpreis – starke Frau – Zicke – tolles Mädchen.
3. Kleingruppen erhalten Simildes Filmzitate und erarbeiten ein Rollenprofil Simildes.

Die SuS stellen Standbilder zu den Filmzitaten nach, die mit einer Handycam oder einem Tablet fotografiert werden. Die SuS erstellen ein Fototagebuch.

ARBEITSBLATT **AUFGABE 3**

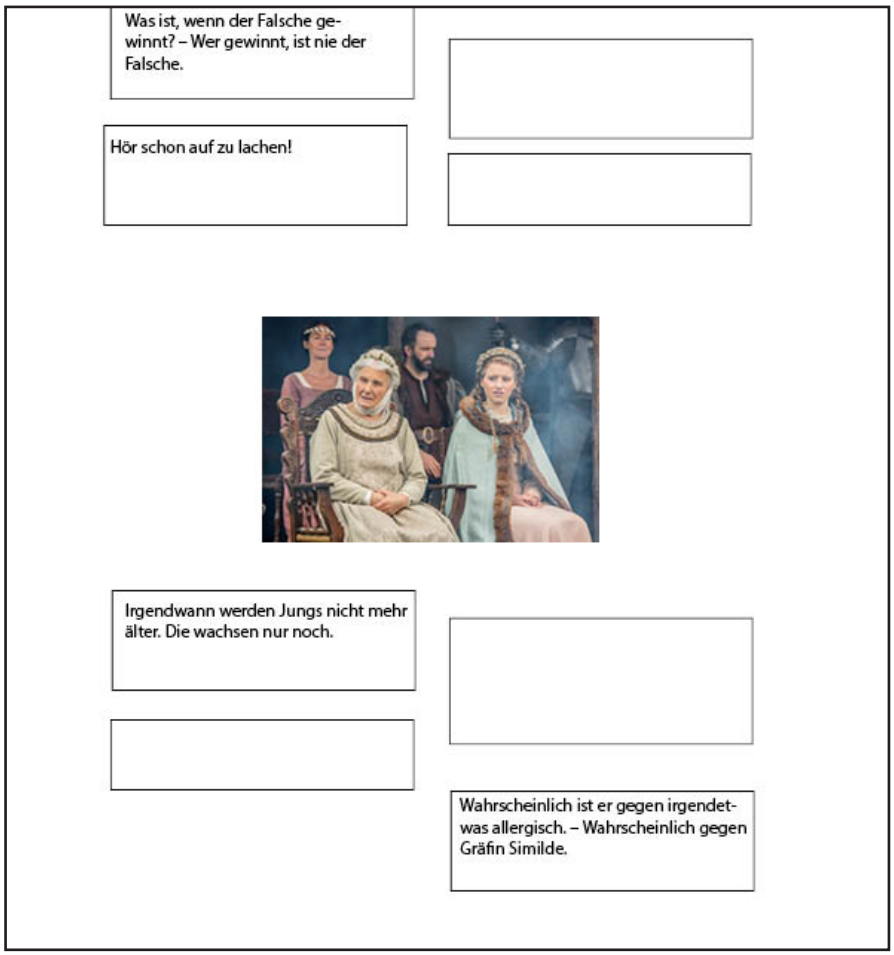
Aufgabe 3: Similde – Zicke oder tolles Mädchen?

Nach dem Filmbesuch:

a) Lest gemeinsam die Sätze, die Similde im Film sagt, und erinnert euch an die Szenen.

b) *Entführungsopfer – Prinzessin – Turnierpreis – starke Frau – Zicke – tolles Mädchen?*
Was ist deine Meinung über Similde? Beschreibe anhand der Zitate Similde einem Mitschüler oder einer Mitschülerin!

c) Der Film erzählt die Geschichte von König Laurin aus der Sicht Theodors. Was wäre, wenn Similde die Geschichte erzählen würde?
Gestalte Standbilder zu einzelnen Filmszenen und erzähl die Geschichte in einem Fototagebuch aus der Sicht von Similde.



Aufgabe 4: Erlaubt oder verboten? – Nachdenken über richtiges und falsches Verhalten

Fächer: Religion, Ethik, Lebenskunde ab Klasse 4

Methodisch-didaktischer Kommentar:

Jedes Märchen besitzt in seinem Kern eine Moral, die etwas über das Wesen des Menschen und das menschliche Zusammenleben erzählt. In „König Laurin" werden diese Regeln immer wieder verletzt oder bewusst überschritten. Hier gehorcht der Sohn nicht dem Vater, es wird gelogen, betrogen und gestohlen, Laurin entführt Similde, Theodor und Wittich nutzen die Lüge, um sich Vorteile zu verschaffen, die Habgier ist das Kampfmotiv der Armeliter, und selbst der kleine Held Theodor ist nicht „ohne Fehl und Tadel".
Was ist eigentlich erlaubt oder verboten? In der folgenden Lerneinheit erarbeiten die Schülerinnen und Schüler, wann, gegenüber wem und aus welchem Grund wir es akzeptieren, dass Regeln verletzt und Gebote missachtet werden. Ausgewählte Szenen und Situationen des Films können dabei als geeignete Gesprächsanlässe dienen.
Gerade der Ethikunterricht, Religionslehre und Lebenskunde haben die Aufgabe der Förderung und Begleitung der moralischen Entwicklung hin zu einer postkonventionellen Ebene (vgl. Lawrence Kohlberg: „Die Psychologie der Moralentwicklung"), auf der die Orientierung an Prinzipien wie dem kategorischen Imperativ („In einer solchen Situation rechtfertigt der Zweck die Mittel.") und die Berufung auf das eigene Gewissen („Verhalte dich so, dass du dein Verhalten vor dir selbst und allen anderen rechtfertigen kannst.") zu Maßstäben des Urteilens und Handelns werden.
Ethische Gespräche mit Schülerinnen und Schülern werden dabei auf Augenhöhe geführt, um den Schülerinnen und Schülern Entdeckungen und eigene Einsichten sowie Zugänge zur postkonventionellen Ebene zu ermöglichen.

Möglicher Unterrichtsablauf

1. Anhand von Arbeitsblatt 4 ordnen die Schülerinnen und Schüler das Verhalten der Filmpersonen am Beispiel einzelner Szenen moralischen Verhaltensregeln zu.
2. In Partnerarbeit überlegen sie, ob die jeweilige Verhaltensregel eingehalten wird oder nicht, und finden erste Gründe, warum diese Regel ggf. auch überschritten werden kann.
3. Im ethischen Gespräch werden ausgewählte Szenen diskutiert. Dabei moderiert die Lehrerin oder der Lehrer das Gespräch und zeigt Dilemmata auf, z. B.: Warum finden wir es gut, dass Theodor lügt (Ritterturnier), aber schlecht, wenn Wittich seine falschen Zaubergürtel verkauft? Darf Theodor seinem Vater nicht gehorchen, während bei uns gilt, dass Kinder auf ihre Eltern hören sollen? Laurin entführt Similde? Damit begeht er ein Verbrechen. Warum wird er nicht bestraft? Kennen die SuS Menschen, die genauso handeln wie die Armeliter? Ggf. kann auch in Umkehr argumentiert werden: Was wäre eigentlich passiert, wenn Theodor immer auf seinen Vater gehört hätte? Oder was wäre geschehen, wenn Theodor den König Laurin um seinen Kampfgürtel gebeten hätte?

ARBEITSBLATT **AUFGABE 4**

Aufgabe 4: Erlaubt oder verboten? – Nachdenken über richtiges und falsches Verhalten

Vor dem Filmbesuch:
Theodor stiehlt den Zaubergürtel von König Laurin, Wittich verkauft falsche Zaubergürtel an arme Leute. Für manche Handlungen im Film entwickelt ihr bestimmt Verständnis, für andere ganz und gar nicht. Auf diesem Arbeitsblatt formulierst du zu den folgenden Filmszenen Verhaltensregeln, nach denen wir uns im Alltag richten.

a) Sieh dir die Beschreibung der Filmszenen im rechten Kästchen an. Welche Verhaltensregel in der linken Spalte wird hier gebrochen? Ordne die Regeln zu und ergänze.

Regel	**Szene**
Es ist verboten, die Sachen eines anderen wegzunehmen.	Theodor nimmt den Zaubergürtel von Laurin
Sei nicht habgierig.	Laurin benutzt seinen Tarnmantel
Egal, wie jemand aussieht. Alle Menschen sind gleich.	Laurin entführt Similde und fesselt sie
Du sollst nicht lügen und betrügen.	König Dietrich hasst alle Zwerge
Tu niemandem etwas Böses.	Hildebrandt macht sich über Zwerge lustig
Tu immer das, was dein Vater oder deine Mutter sagen.	Wittich und sein Vater Wolfram wollen König werden
	Die Armeliter ziehen für Gold in den Krieg
	Wittich verkauft falsche Zaubergürtel
	Mit einer List rettet Theodor den Esel

b) Kennst du noch andere Szenen, die zu den Regeln passen? Oder fallen dir noch weitere Regeln ein, die in einer anderen Szene missachtet werden? Dann schreibe sie in eines der leeren Kästchen.

c) Vergleiche dein Ergebnis mit einem Partner oder eine Partnerin. Tauscht euch darüber aus, warum die Verhaltensregel missachtet wurde. Könnt ihr einen Grund dafür finden?

d) Bereitet euch auf ein Gespräch in der Lerngruppe vor. Beantwortet::
- Muss man sich immer an Regeln und Vorschriften halten?
- Stimmt der Satz: In der Not ist alles erlaubt?
- Stimmt der Satz: Ende gut, alles gut?

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung
VISION KINO Netzwerk für Film und Medienkompetenz

Aufgabe 5: Die Sage von König Laurin und der Film

Fächer: Deutsch, Sachunterricht ab Klasse 4

Methodisch-didaktischer Kommentar:

Der Film „König Laurin“ nutzt eine Südtiroler Sage (Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/König_Laurins_Rosengarten) als Vorlage für das Filmscript, verändert aber an wesentlichen Stellen des Films die Handlung und gibt den Figuren zum Teil ein neues Persönlichkeitsprofil. Vor allem die Gestalt des König Laurin gewinnt positive Züge, der Held Dietrich von Bern hält komische Züge, während der Ritter Wittich als Betrüger und Verräter gezeigt wird. Die Rolle des Zwergenvolks übernimmt die Gruppe der Armeliter. Die Figur des Königssohns Theodor wird völlig neu erfunden, die Idee mit dem Juckpulver-Angriff völlig neu entdeckt. Das literarische Genre der Sage und des Heldenepos wird mithilfe von filmischen Elementen des Fantasyfilms und der Komödie verfremdet, u. a. auch, um Kinder und Familien beim Sehen des Films anzusprechen.
In der Lerngruppe kann die ursprüngliche Sage mit der Filmhandlung verglichen werden. Die SuS können entdecken, was die Filmemacher gegenüber dem Original verändert haben. In Ansätzen suchen sie nach möglichen Erklärungen für die Veränderungen.

Möglicher Unterrichtsverlauf

1. L erläutert, dass dem Film eine alte Sage zugrunde liegt. L liest die Sage: http://www.sagen.at/texte/sagen/italien/rosengarten_eggental_reggelberg/laurin_rosengarten.html) / Alternativ: kostenlose Hörbuchfassung der Sage (ASIN: B00T6AYJ48)
2. Die SuS notieren mithilfe des Arbeitsblatts 5 Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Sage und Film.
3. Die Beobachtungen werden im Plenum gesammelt. L initiiert ein Plenumsgespräch: Was wird verändert? Warum? Darf man so mit einer Sage umgehen?
4. Alternativ und ergänzend: Die Sage wird in mehreren Kinder- und Bilderbüchern dargestellt. SuS untersuchen die Bücher und vergleichen sie mit der Sage und dem Film: Was wird dargestellt, weggelassen oder auch verändert? Die SuS beurteilen in Ansätzen die unterschiedlichen Versionen.

ARBEITSBLATT **AUFGABE 5, BLATT 1**

Aufgabe 5: Die Sage von König Laurin und der Film

Vor dem Filmbesuch:

Als Vorlage für den Film dient eine alte Sage aus Südtirol, die vom Zwergenkönig Laurin und seinem Rosengarten erzählt. Die Filmemacher haben aber einige Sachen und Personen gegenüber dem Original verändert. Entdecke die Unterschiede!

Dietrich

Theodor

Similde

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung
VISION KINO Netzwerk für Film und Medienkompetenz

ARBEITSBLATT **AUFGABE 5, BLATT 2**

Wittich

König Laurin

Wenn du die alte Sage hörst, achte besonders auf die Personen. Sie tragen zwar dieselben Namen, sind aber oft ganz anders als im Film. Einige Filmpersonen kommen in der Sage gar nicht vor. Durch welche Eigenschaften unterscheiden sich die Figuren im Film von denen in der Sage? Notiere deine Beobachtungen neben den Szenenfotos. Welche Figuren wurden für den Film erfunden und welche Gründe hat der Regisseur hierfür wohl gehabt? Welche wichtigen Szenen aus dem Film findest du nicht in der alten Sage?

Manfred Karsch, Schulreferent im Referat für pädagogische Handlungsfelder, Lehrbeauftragter an der Universität Bielefeld und Autor filmpädagogischer Materialien, 31.08.2016

GLOSSAR

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.

Ausstattung/Production Design

Das Production Design bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für **Szenenbild**, **Kulissen**, **Dekorationen**, **Filmbauten** und **Requisiten** in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze außerhalb des Filmstudios werden oft durch Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im phantastischen Film).

Blue Screen/Green Screen

Mithilfe der Blue Screen-Technik, auch Blue Box-Technik genannt, wird ein visueller Effekt erzeugt, bei dem Personen oder Gegenstände nachträglich vor einen anderen Hintergrund gesetzt werden können. Dazu wird zunächst vor einem monochromen Hintergrund gefilmt, der als Platzhalter dient. Als Farben haben sich Blau (Blue Screen) oder Grün (Green Screen) etabliert. Die blauen bzw. grünen Anteile werden von der Kamera unterdrückt. Im Anschluss wird die Person oder der Gegenstand mittels foto-, fernseh- oder computertechnischer Verfahren ausgestanzt und mit dem neuen Hintergrundbild kombiniert. Landschaftsaufnahmen können dafür ebenso verwendet werden wie Computeranimationen. Bei computeranimierten Szenen und Filmen ist das Blue bzw. Green Screen-Verfahren zudem für das sogenannte Motion Capturing wichtig.

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/Digitales Kino).

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

Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als Drehorte bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwändige 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.

Einstellungsgrößen

In der Filmpraxis haben sich bestimmte Einstellungsgrößen durchgesetzt, die sich an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person orientieren:

- Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die **Großaufnahme** (engl.: close up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust („Passfoto“).
- Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der Halbnah-Einstellung, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.
- Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.
- Die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (engl.: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.

- Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Die meisten Begriffe lassen sich auf Gegenstände übertragen. So spricht man auch von einer Detailaufnahme, wenn etwa von einer Blume nur die Blüte den Bildausschnitt füllt.

Fantasyfilm

Wie Science-Fiction- und Horrorfilme zählen Fantasyfilme zum Genre des Phantastischen 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 Themen 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, Neuseeland 2001-2003) sowie J.K. Rowlings Harry Potter-Serie durch Chris Kolumbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell und David Yates (Großbritannien 2001-2011) verhalfen dem Genre nach einem langen Nischendasein Anfang der 2000er-Jahre zu einer neuen Blüte.

Farbgestaltung/Farbgebung

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 Schwarzweiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Film, 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.

Kamerabewegung

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.

Kadrage/Cadrage

Die Cadrage (frz.: le cadre; der Rahmen) bezeichnet in technischer Hinsicht das Seitenverhältnis des auf der Leinwand sichtbaren Bildausschnitts, in ästhetischer Hinsicht die Platzierung von Gegenständen und Personen im filmischen Raum. Die Bildkomposition beeinflusst das Verständnis und die emotionale Wirkung von Filmbildern und Szenen, indem allein schon durch die räumliche Anordnung der handlungstragenden Elemente eine dramatische Spannung erzeugt wird. Durch Schärfentiefe, Schärfenverlagerung und Kamerabewegungen können die Beziehungen von Personen, Gegenständen und Räumen in einer einzigen Einstellung und ohne Schnitt zusätzlich betont werden. Man spricht in diesem Zusammenhang von innerer Montage. Der Begriff Cadrage ist nicht zu verwechseln mit Bildkader, der Bezeichnung für ein Einzelbild auf dem Filmstreifen.

Kamerabewegung

Je nachdem, ob die Kamera an einem Ort bleibt oder sich durch den Raum bewegt, gibt es zwei grundsätzliche Arten von Bewegungen, die in der Praxis häufig miteinander verbunden werden 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 wackelnde Handkamera suggeriert je nach Filmsujet Subjektivität oder (quasi-)dokumentarische Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert.

Kameraperspektive

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.

Kostüm/Kostümbild

Der Begriff Kostümbild bezeichnet sämtliche Kleidungsstücke und Accessoires der Figuren. Kostümbildner/innen legen bereits in der Filmplanungsphase und auf der Basis des Drehbuchs und in Abstimmung mit dem Regisseur/der Regisseurin, der Maske und der Ausstattung fest, welche Kleidung die Figuren in bestimmten Filmszenen tragen sollen. Sie entwerfen diese oder wählen bereits vorhandene

Kostüme aus einem Fundus für die Dreharbeiten aus.
Die Bekleidung der Figuren übernimmt dabei eine wichtige erzählerische Funktion und vermittelt – oft auch unterschwellig – Informationen über deren Herkunft, Charakter, Eigenschaften, gesellschaftlichen Status sowie die historische Zeit, in der der Film spielt. Zugleich kann das Kostüm auch eine symbolische Bedeutung haben, indem durch die Farbgestaltung Assoziationen geweckt oder die Aufmerksamkeit auf bestimmte Figuren gelenkt wird.

Licht und Lichtgestaltung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Filmmaterial wird 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 man 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.

Maske/Maskenbild

Maskenbildner/innen kümmern sich während der Dreharbeiten nach den Vorgaben des Drehbuchs um Make-up, Frisuren und Perücken der Schauspieler/innen, entwerfen aber auch Gesichtsmasken oder Prothesen und gestalten Alterungsprozesse, Narben oder Wunden. Wie das Kostümbild unterstützt die Maske die Schauspieler/innen, in ihre Rolle zu finden, charakterisiert die Filmfiguren und übernimmt damit eine erzählerische Funktion.

Stand die Maske während der Stummfilmzeit noch in der Theatertradition und setzte auf künstliche Stilisierung, hat sich mittlerweile ein unscheinbar wirkendes Make-up durchgesetzt. Deutlich sichtbar wird die Arbeit des Maskenbilds hingegen insbesondere in den Genres des Phantastischen Films (Fantasyfilm, Horrorfilm, Science Fiction). Heute wird die physische Maske oft auch durch digitale Effekte ergänzt. Maskenbildner/innen kümmern sich während der Drehar-

beiten nach den Vorgaben des Drehbuchs um Make-up, Frisuren und Perücken der Schauspieler/innen, entwerfen aber auch Gesichtsmasken oder Prothesen und gestalten Alterungsprozesse, Narben oder Wunden. Wie das Kostümbild unterstützt die Maske die Schauspieler/innen, in ihre Rolle zu finden, charakterisiert die Filmfiguren und übernimmt damit eine erzählerische Funktion.

Stand die Maske während der Stummfilmzeit noch in der Theatertradition und setzte auf künstliche Stilisierung, hat sich mittlerweile ein unscheinbar wirkendes Make-up durchgesetzt. Deutlich sichtbar wird die Arbeit des Maskenbilds hingegen insbesondere in den Genres des Phantastischen Films (Fantasyfilm, Horrorfilm, Science Fiction). Heute wird die physische Maske oft auch durch digitale Effekte ergänzt.

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 ein filmisches Darstellungsmittel bezeichnet, in dem Objekte oder Figuren in einer einzigen durchgehenden Einstellung, ohne Schnitt, zueinander in Beziehung gesetzt werden.

Off-/On-Ton

Ist die Quelle des Tons im Bild zu sehen, spricht man von On-Ton, ist sie nicht im Bild zu sehen, handelt es sich um Off-Ton.
Beim Off-Ton ist zu unterscheiden, ob die Geräusche, Sprache oder Musik zur logischen Umgebung einer Szene gehören (Türschließen, Dialog, Radiomusik), oder ob sie davon unabhängig eingesetzt werden.

Postproduktion

Nach der Stoffentwicklung, der Vorbereitung einer Produktion und den Dreharbeiten stellt die Postproduktion die letzte Phase der Herstellung eines Films dar. Zu dieser zählen die Montage, die Farbkorrektur, das Einfügen von (meist digitalen) Spezialeffekten, das Unterlegen mit Filmmusik, die Tonmischung und die Nachsynchronisation. Durch die Verknüpfung von Bild- und Tonebene, die Festlegung des Looks sowie die Abfolge von Einstellungen und Szenen entsteht die letztendliche Wirkung eines Films maßgeblich erst in der Postproduktion.

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 Ver-

letzungsrisikos für die Mitwirkenden nicht möglich wären. Manche Tricks erlauben 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.

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.

Visueller Effekt

In der Postproduktion, meist am Computer, generierte Bildeffekte (engl.: Visual Effects, auch VFX abgekürzt). Dabei kann es sich um die Bearbeitung von real gedrehtem Filmmaterial oder um komplett digital erzeugte Szenen handeln (CGI – Computer-generated imagery). Mittlerweile können Lebewesen, Gebäude oder Landschaften so wirklichkeitsgetreu nachgebildet werden, dass oft mit bloßem Auge nicht mehr zu erkennen ist, welche Teile des Filmbildes am Computer erzeugt worden sind und welche nicht.

Zeitraffer/Zeitlupe

Der **Zeitraffer** verkürzt die Zeit sichtbar. Wurde er in den Slapstick-Filmen der Stummfilmzeit vor allem als komisches Element verwendet, so benutzt ihn das zeitgenössische Kino, um elliptisch zu erzählen und Zeitabläufe besonders hervorzuheben.

Die **Zeitlupe** dehnt die reale Zeit und wird oft bei entscheidenden dramatischen Höhepunkten eingesetzt, um Spannung zu intensivieren, etwa der entscheidende Freistoß bei einem Fußballspiel oder der Einschlag einer Kugel in den Körper.

WEITERE INFORMATIONEN & IMPRESSUM

Weiterführende Links

WEBSITE DES VERLEIHS
www.laurin-film.com

BEGRÜNDUNG DER JUGEND-FILMJURY
www.jugend-filmjury.com/film/koenig_laurin

FILMPORTAL
www.filmportal.de/film/koenig-laurin_b9ec8f7e71774abb8a1c0f-9bb142453f

TEXTE DER SAGE „KÖNIG LAURIN UND SEIN ROSENGARTEN"
www.sagen.at/texte/sagen/italien/rosengarten_eggental_reggelberg/laurin_rosengarten.html

KINDERUNDJUGENDMEDIEN: DAS MITTELALTER
kinderundjugendmedien.de/index.php/stoffe-und-motive/527-das-mittelalter

SPEZIALEFFEKTE
http://www.vierundzwanzig.de/de/filmbildung/visual-special-effectsanimation/

BPB.DE: SPEZIALEFFEKTE/ANIMATION - TRICKS UND TECHNIK
http://www.bpb.de/lernen/projekte/56070/spezialeffekte-animation

Mehr zum Thema auf kinofenster.de:

WOZU SIND DIE VÄTER DA? (HINTERGRUNDARTIKEL VOM 21.09.2006)
www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0910/magie_und_maerchen_relikte_alter_kulturen_in_der_medienproduktion_der_moderne/

MAGIE UND MÄRCHEN – RELIKTE ALTER KULTUREN IN DER MEDIENPRODUKTION DER MODERNE
(HINTERGRUNDARTIKEL VOM 22.09.2009)
www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0910/magie_und_maerchen_relikte_alter_kulturen_in_der_medienproduktion_der_moderne/

DIE HÜTERIN DER WAHRHEIT – DINAS BESTIMMUNG (FILMBESPRECHUNG VOM 17.02.2016)
http://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/die-hueterin-der-wahrheit-nik/

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung
VISION KINO Netzwerk für Film und Medienkompetenz

DER „LOSER" ALS HELD IM KINDER- UND JUGENDFILM (HINTERGRUNDARTIKEL VOM 28.02.2012)
http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1203/der-loser-als-held-im-kinder-und-jugendfilm/

ES WAR EINMAL … MÄRCHEN IM FILM (HINTERGRUNDARTIKEL VOM 10.07.2012)
http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1207-08/es-war-einmal-maerchen-im-film/

VISUELLE EFFEKTE ODER: WIE KOMMT DER TIGER INS BOOT? (HINTERGRUNDARTIKEL VOM 11.12.2012)
http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1212/visuelle-effekte-oder-wie-kommt-der-tiger-ins-boot/

DIE GROSSE ILLUSION - KINO UND COMPUTER (HINTERGRUNDARTIKEL VOM 21.09.2006)
www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0107_8/kino-filmgeschichte_die_grosse_illusion_kino_und_computer/

Filmpädagogisches Begleitmaterial

VISION KINO: SCHULE IM KINO – PRAXISLEITFADEN FÜR LEHRKRÄFTE
www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1109855

kinofenster_de

Impressum

Herausgeber:
Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb,
Fachbereich Multimedia verantwortlich:
Jan-Philipp Kohlmann (Volontär), Ruža Renić (Volontärin), Thorsten Schilling, Katrin Willmann
Adenauerallee 86, 53115 Bonn,
Tel. 0228 / 99 515 0, info@bpb.de

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich:
Sarah Duve, Sabine Genz
Große Präsidentenstr. 9, 10178 Berlin,
Tel. 030 / 275 77 575, info@visionkino.de

Autoren/innen: Philipp, Bühler, Christian Horn
Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter:
Dr. Manfred Karsch

Redaktion: Andreas Busche, Ronald Ehlert-Klein
Basis-Layout: Raufeld Medien GmbH
Layout: Ronald Ehlert-Klein

Bildnachweis: Szenen © Zorro

© September 2016 kinofenster.de

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung
Vision Kino Netzwerk für Film und Medienkompetenz