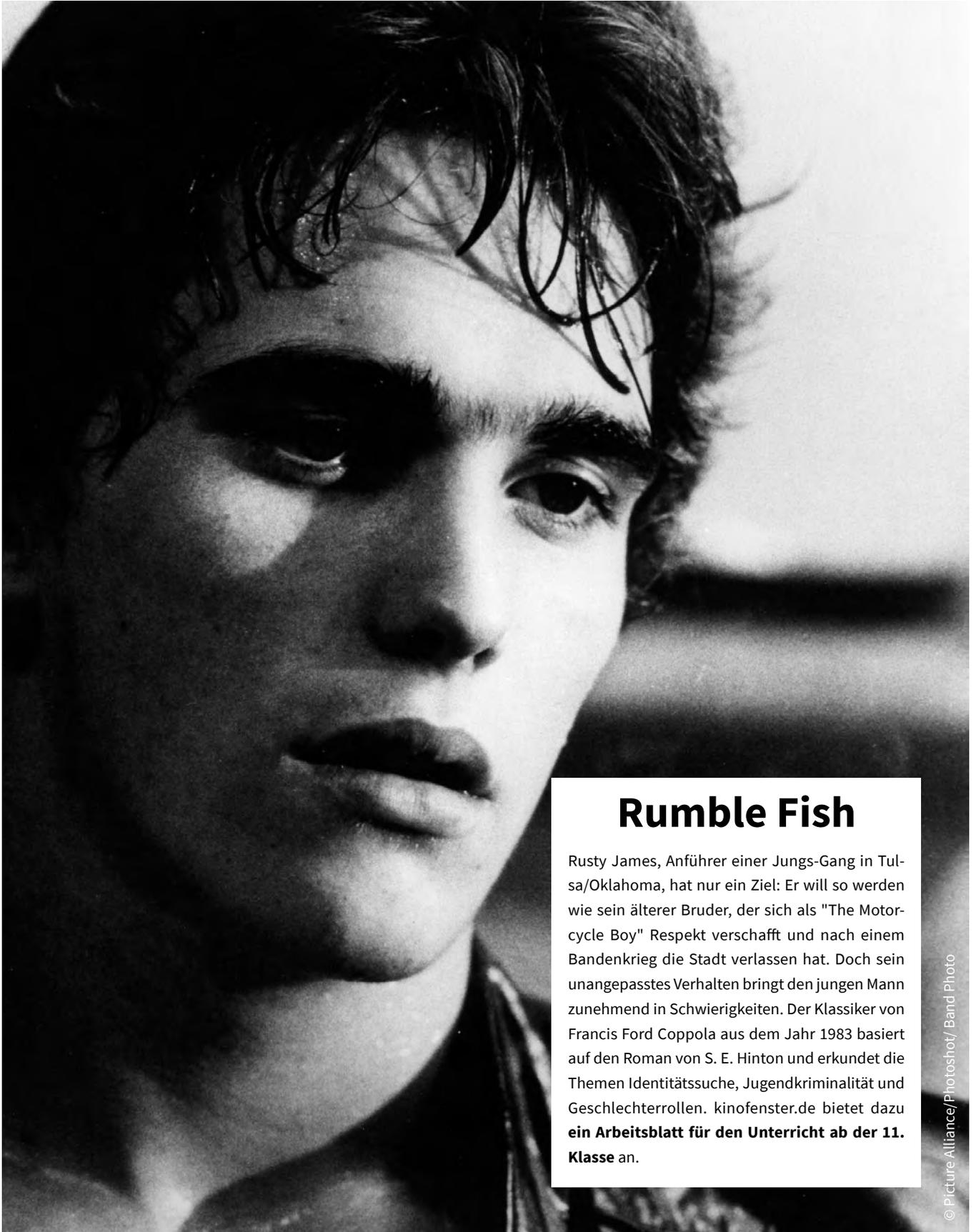


Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Oktober 2023



Rumble Fish

Rusty James, Anführer einer Jungs-Gang in Tulsa/Oklahoma, hat nur ein Ziel: Er will so werden wie sein älterer Bruder, der sich als "The Motorcycle Boy" Respekt verschafft und nach einem Bandenkrieg die Stadt verlassen hat. Doch sein unangepasstes Verhalten bringt den jungen Mann zunehmend in Schwierigkeiten. Der Klassiker von Francis Ford Coppola aus dem Jahr 1983 basiert auf den Roman von S. E. Hinton und erkundet die Themen Identitätssuche, Jugendkriminalität und Geschlechterrollen. kinofenster.de bietet dazu **ein Arbeitsblatt für den Unterricht ab der 11. Klasse an.**

Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **Rumble Fish**

UNTERRICHTSMATERIAL

05 **Arbeitsblätter**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- AUFGABE ZUM FILM RUMBLE FISH

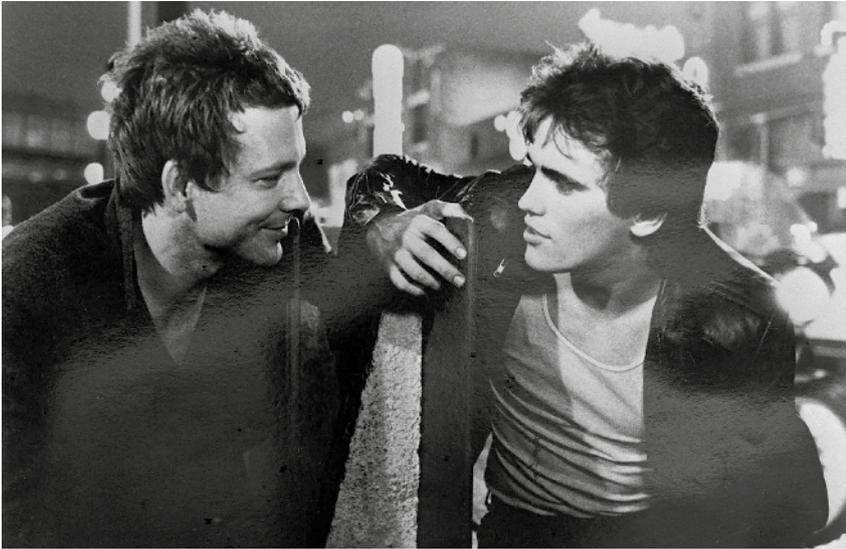
08 **Filmglossar**

16 **Links zum Film**

17 **Impressum**

Filmbesprechung: Rumble Fish (1/2)

© Picture Alliance/Photoshot/ Band Photo



Rumble Fish

Neu gesehen zum Kinostart vor 40 Jahren: Francis Ford Coppolas formal extravagantes Jugenddrama

Einen "art film for teenagers" nannte Francis Ford Coppola seine in expressiven Schwarz-Weiß-Bildern gefilmte Coming-of-Age-Variante mit den späteren Starschauspieler/-innen Matt Dillon, Mickey Rourke, Diane Lane und Nicolas Cage. Die Story um Rusty James und seinen älteren, allseits respektierten Bruder "Motorcycle Boy" erzählt von jugendlicher Sehnsucht, männlichem Rollenverhalten und prekären Verhältnissen in der Stadt Tulsa im US-Bundesstaat Oklahoma. In der Abwesenheit seines Bruders will sich Rusty James in Bandenkämpfen profilieren. Doch sein impulsives Verhalten bringt ihn in Schwierigkeiten auf der Straße, in der Schule und auch in der Beziehung zu seiner Freundin Patty. Als "Motorcycle Boy" von einer Reise zurückkehrt, versucht er Rusty James zu helfen, sich aus der Enge und Gewalt seines sozialen Umfelds zu befreien.

Nach seinen Erfolgen der New-Hollywood-Ära war Coppola Anfang der 1980er-Jahre in einer Krise. Seine postmoderne

Romanze EINER MIT HERZ (ONE FROM THE HEART, USA 1982) war dramatisch gefloppt. Er wandte sich populären Stoffen zu und fand in den Romanen von S. E. Hinton Inspiration für zwei höchst unterschiedliche Visionen des Jugendfilms. Die Drehbücher verfasste Coppola gemeinsam mit der Schriftstellerin aus Tulsa und drehte in deren Heimatstadt unmittelbar nacheinander die Adaptionen DIE OUTSIDER (THE OUTSIDERS, USA 1983) und RUMBLE FISH. Mit seinen stilistischen Anleihen beim deutschen Expressionismus (Schattenspiele, entrückte Perspektiven), seiner der Nouvelle Vague entlehnten Erzählweise und dem experimentellen Soundtrack von Police-Drummer Stewart Copeland ist RUMBLE FISH das deutlich unkonventionellere Werk. Mehr als in Handlung und Dialogen transportiert der Film in seinen atmosphärischen Bildern die Stimmung einer orientierungslosen Adoleszenz: Die im Zeitraffer vorbeiziehenden Wolken zeichnen ein rastloses >

USA 1983

Drama, Coming-of-Age

Distributionsform: DVD/Blu-ray, VoD

Verfügbarkeit: Universal Pictures (DVD/Blu-ray, VoD), Prime Video, YouTube, Sky Store, Google Play, Apple Tv, Microsoft u.a. (VoD)

Regie: Francis Ford Coppola

Drehbuch: S. E. Hinton, Francis Ford Coppola

Darsteller/innen: Matt Dillon, Mickey Rourke, Diane Lane, Dennis Hopper, Nicolas Cage, Chris Penn, Laurence Fishburne u.a.

Kamera: Stephen H. Burum

Laufzeit: 94 min, Deutsche Fassung, OmU, OF

Format: 1:1,85, 35 mm, Schwarz-Weiß

Filmpreise: Auswahl: Internationales Filmfestival San Sebastián 1984: FIPRESCI-Preis, OCIC-Preis

FSK: ab 16 J.

Altersempfehlung: ab 16 J.

Klassenstufen: ab 11. Klasse

Themen: Erwachsenwerden, Außen-seiter, Kriminalität, Armut, Filmgeschichte

Unterrichtsfächer: Englisch, Deutsch, Ethik, Darstellendes Spiel, Kunst

Filmbesprechung: Rumble Fish (2/2)

Lebensgefühl, Nebelschwaden laden Industriebrachen zu mythologischen Orten auf und die titelgebenden Kampffische stehen als zentrale Bildmetapher farblich aus den Schwarz-Weiß-Bildern hervor.

🔗 **Trailer:** <https://youtu.be/yfwd3cLoYno>

RUMBLE FISH eignet sich aufgrund der stilistischen Fülle und als spannende Genre-Variation hervorragend für die Filmvermittlung, vor allem im Englisch- und Kunstunterricht der Oberstufe. Vorab erleichtert eine Annäherung an die Figuren den Zugang zum Film: Die Szene der Begegnung zwischen Brüdern und Vater in der Wohnung etwa beschreibt gut das Milieu und die Absenz familiärer Fürsorge. Bei einem formal so ausdrucksstarken Film sind Beobachtungsaufgaben für die Sichtung sinnvoll. In Gruppen können die Schüler/-innen auf Schauspiel, Kamera, Set Design, Filmmusik, Tongestaltung und Montage achten und anschließend Eindrücke sammeln. Aus heutiger Sicht sollte eine kritische Auseinandersetzung mit den Geschlechterbildern der Figuren stattfinden. Auch wenn Frauen hier nur Nebenrollen spielen, sieht Ethan Hawke, der den Film 2023 für die Retrospektive der Berlinale auswählte, durch den Einfluss der Autorin S. E. Hinton einen "weiblichen Blick" auf männliches Verhalten. Über diese These und das Bild der Kampffische in diesem Kontext lässt sich gut diskutieren.

Autor/in:

Jan-Philipp Kohlmann

Unterrichtsmaterial: Rumble Fish / Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM RUMBLE FISH

Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Englisch, Deutsch ab 11. Klasse,
ab 16 Jahren

Lernprodukt / Kompetenzschwerpunkt:

Im Fach Englisch liegt der Kompetenzschwerpunkt auf dem Hör-/Sehverstehen und dem Sprechen, im Fach Deutsch auf dem Sprechen und Zuhören. Die Schüler/-innen lernen, grundlegende filmische Mittel zu erkennen und auszuwerten. Außerdem werden sie aufgefordert, ihre Arbeitsergebnisse, die in Gruppenarbeiten erstellt wurden, mediengestützt zu präsentieren.

Didaktisch-methodische Kommentar:

Vor der Arbeit mit dem Film RUMBLE FISH setzen sich die Schüler/-innen mit dem Genre des Coming of Age-Films und dem Titel des Films auseinander. Auf Grundlage dieses Vorwissens formulieren sie dann ihre Erwartungen an den Film. Während des Films erhalten die Lernenden Beobachtungsaufträge. Während sich einige gezielt auf einzelne Figuren im Film konzentrieren, achten andere auf ausgewählte filmästhetische Mittel. Die Lehrenden können hier gezielt differenzieren, da die filmischen Mittel ein gewisses Vorwissen voraussetzen, das sich die Lernenden im Vorfeld eigenständig erarbeiten sollten. Nach dem Film werden zunächst erste Eindrücke zum Film und offene Fragen im Plenum besprochen. Dieser Schritt ist notwendig, da sich der Film vor allem durch seine unkonventionelle Machart auszeichnet, die ihn für ein junges Publikum womöglich nicht unmittelbar zugänglich macht. Im Anschluss wird die Lerngruppe in zwei Gruppen – anknüpfend an die Beobachtungsfokuse – aufgeteilt. Die

eine Gruppe widmet sich den Figuren. Sie führen ihre Beobachtungen aus dem Film zusammen und erarbeiten gemeinsam ein Figurenschaubild. Aus diesem gehen die Beziehungen zwischen den Figuren hervor, wobei der Protagonist Rusty James im Zentrum steht. Die andere Gruppe führt die beobachteten filmischen Mittel zusammen und erarbeitet auf dieser Grundlage eine Analyse der ästhetischen Gesamtwirkung des Films. Die Gruppen präsentieren sich anschließend ihre Ergebnisse und führen sie zusammen. Abschließend erörtern sie die Frage, auf welche Weise die Ästhetik des Films Handlung und Figurenentwicklung unterstützt und setzen die im Film dargestellte Jugend in Beziehung zu sich selbst.

5
(17)

Autor/in:

Dr. Elisabeth Bracker da Ponte

Unterrichtsmaterial: Rumble Fish (1/2)

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM RUMBLE FISH

Für Schülerinnen und Schüler

VOR DEM FILM:

a) Lesen Sie sich den folgenden Glossar-text zum Coming-of-Age-Film durch. Halten Sie die Motive an der Tafel fest, die für das Genre typisch sind.

b) Siamesische Kampffische verhalten sich ausgesprochen aggressiv gegen gleichgeschlechtliche Artgenossen. Unmittelbar gehen sie aufeinander los. Die Kämpfe werden im Aquarium bis zum Tod eines der Tiere ausgefochten, da hier Fluchtmöglichkeiten fehlen. Selbst das eigene Spiegelbild wird bedroht und attackiert.

Formulieren Sie Ihre Erwartungen an den Film, auch anknüpfend an Ihr Vorwissen zum Genre. Machen Sie sich individuell Notizen.

WÄHREND DES FILMS:

c) Teilen Sie sich in fünf Gruppen (A, B, C, D, E) auf. Achten Sie während des Films auf die jeweiligen Aspekte:
A: die Figur Rusty James
B: die Figur Motorcycle Boy
C: die Figuren Patty, Steve und Smokey, der Vater
D: Mise-en-scène
E: Montage und Musik

Gruppen D+E: Erarbeiten Sie sich selbstständig das benötigte Vorwissen zu Ihren Beobachungskriterien vor dem Film unter den zur Verfügung gestellten Quellen, beispielsweise dem

kinofenster.de-Glossar <https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/>

Alle Gruppen: Halten Sie Ihre Beobachtungen während und unmittelbar nach dem Film in Stichpunkten fest.

NACH DEM FILM:

d) Finden Sie sich im Plenum zusammen. Teilen Sie Ihre ersten Eindrücke zum Film. Klären Sie gemeinsam offene Fragen.

e) Erörtern Sie im Plenum die Einordnung in das Genre. Welche der in b) gesammelten Motive finden sich im Film wieder? Inwieweit haben sich Ihre in c) formulierten Erwartungen an den Film erfüllt?

Finden Sie sich für die Gruppenarbeitsphase in den folgenden Gruppen zusammen:

Gruppe 1: A-B-C

Gruppe 2: D-E

GRUPPE 1:

f) Stellen Sie sich gegenseitig Ihre Beobachtungen zu den jeweiligen Figuren vor.

g) Entwickeln Sie nun gemeinsam ein Figurenschaubild mit dem Ziel, die Verhältnisse zwischen den Figuren zu klären. Rusty James steht im Zentrum des Schaubildes. Beschreiben Sie die Beziehung zwischen ihm und den anderen Figuren über Adjektive.

h) Bereiten Sie eine kurze Präsentation vor, in der Sie die Figurenkonstellation im Film vorstellen.

Tipp: Gestalten Sie Ihre Präsentation visuell ansprechend, indem Sie Ihr Figurenschaubild bebildern. Bilder der Figuren finden Sie im Internet.

GRUPPE 2:

g) Stellen Sie sich gegenseitig Ihre Beobachtungen zu den filmischen Mitteln kurz vor.

h) Sehen Sie sich noch einmal den folgenden Ausschnitt <https://www.youtube.com/watch?v=wtt-LID39AA> des Films an. Analysieren Sie die Szene, indem Sie die filmästhetischen Mittel exemplarisch herausarbeiten. Erarbeiten Sie anschließend die Gesamtwirkung der ästhetischen Gestaltungsmittel – stellvertretend für den ganzen Film. >

6
(17)

Unterrichtsmaterial: Rumble Fish (2/2)

- i)** Bereiten Sie eine kurze Präsentation vor, in der Sie die ästhetische Gesamtwirkung des Films vorstellen. Binden Sie die Beispielsequenz mit ein.

Finden Sie sich nun wieder im Plenum zusammen.

- j)** Präsentieren Sie sich gegenseitig Ihre Arbeitsergebnisse.

- k)** Führen Sie die Ergebnisse zusammen. Diskutieren Sie:

1. Wie unterstützen die filmischen Gestaltungsmittel die inhaltliche Handlung sowie die Entwicklung des Protagonisten Rusty James?
2. Welches Bild von Jugend wird im Film gezeichnet?
3. Finden Sie sich in dieser Darstellung wieder? Warum (nicht)?
4. Beurteilen Sie den Film abschließend mit Blick auf die folgende Frage: Wie treffend finden Sie den gewählten Filmtitel RUMBLE FISH?

OPTIONAL:

- l)** Sehen Sie sich den folgenden Kommentar <https://www.berlinale.de/de/archiv/fotos-videos/videos.html/vt=in-focus/f=retrospective/y=2023/o=desc/p=1/rp=40?l=235394> zum Film von Schauspieler Ethan Hawke an.

- m)** Diskutieren Sie, inwiefern Sie den folgenden Thesen Hawkes zustimmen. Begründen Sie Ihre Positionen.

1. RUMBLE FISH ist einer der großartigsten Coming of Age-Filme aller Zeiten.
2. Durch den Einfluss der weiblichen Autorin S.E. Hinton, die mit ihrem gleichnamigen Roman die Vorlage zum Film lieferte und am Drehbuch beteiligt war, ist der Film durch einen "female gaze", einen weiblichen Blick, auf Männlichkeit geprägt.

- n)** Benennen Sie jeweils drei bis fünf Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen der im Film dargestellten Jugend um das Jahr 1980 und der Jugend, wie Sie sie heute selbst erleben.

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.

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).

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.

Expressionismus

Der filmische **Expressionismus** war die herausragende Stilrichtung des frühen Weimarer Kinos. Nach dem Stummfilmklassiker DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1919) wurden seine Merkmale – schroffe Kulissen, der harte Kontrast von Licht und Schatten und theatralisch überzogenes Schauspiel – auch als "Caligarismus" bezeichnet. Die inneren Angstzustände und romantischen Sehnsüchte einer vom Ersten Weltkrieg und Inflation verunsicherten Gesellschaft fanden >

darin ihren Ausdruck. In radikaler Abgrenzung zum Realismus ging es den Filmschaffenden zugleich um die Etablierung des jungen Mediums als eigenständige Kunstform – wie schon zuvor auch in der Bildenden Kunst und in der Literatur.

Der weltweit beachtete Formwille klassischer Beispiele wie Paul Wegeners *DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM* (1920) oder Friedrich Wilhelm Murnaus Vampirfilm *NOSFERATU* (1922) – die berühmten "Dämonen der Leinwand" – wurde später prägend für Horrorfilm und Film noir. In seiner Heimat wich der "deutsche Expressionismus" ab Mitte der 1920er-Jahre der Neuen Sachlichkeit.

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**).

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.

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.

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 spannungsteigernd (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.

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.

New Hollywood

Seit Mitte der 1950er-Jahre hatte das Hollywood-Studiosystem immer stärker mit Besucherschwund zu kämpfen und verlor gegenüber dem Fernsehen an Bedeutung. Die formale und inhaltliche Erneuerung des US-amerikanischen Kinos ab 1967, die von einer neuen Generation junger, an Filmschulen ausgebildeter und mit dem europäischen Arthaus-Kino, mit Italowestern oder dem japanischen Kino vertrauter Regisseure/-innen getragen wurde, wird als **New Hollywood** bezeichnet. Ihre Filme waren geprägt durch Gesellschaftskritik, die Bevorzugung von Originalschauplätzen, den Mut zur Thematisierung und Darstellung von Sex und Gewalt, filmästhetische Experimente sowie den Bruch mit Publikumserwartungen und Genrekonventionen.

Große kommerzielle Erfolge wie *DER WEISSE HAI* (*JAWS*, USA 1975) von Steven Spielberg leiteten schließlich Ende der 1970er-Jahre das moderne Blockbuster-Kino ein und führten dazu, dass Hollywood-Studios wieder stärker auf formelhafte und der Kontrolle der Produzenten/innen unterworfenen Filme setzten.

Zu den wichtigsten Vertretern des New Hollywood-Kinos zählen Francis Ford Coppola (*DER DIALOG*, *THE CONVERSATION*, USA 1974), Peter Bogdanovich (*DIE LETZTE VORSTELLUNG*, *THE LAST PICTURE SHOW*, USA 1970), William Friedkin (*DER EXORZIST*, *THE EXORCIST*, USA 1973) und Martin Scorsese (*ALICE LEBT HIER NICHT MEHR*, *ALICE DOESN'T LIVE HERE ANYMORE*) USA 1974; *HEXENKESSEL*, *MEAN STREETS*, USA 1973). Geprägt wurde diese Epoche zudem durch Filme wie *BONNIE UND CLYDE* (*BONNIE AND CLYDE*, Arthur Penn, USA 1967), *DIE REIFEPRÜFUNG* (*THE GRADUATE*, Mike Nichols, USA 1967) oder *EASY RIDER* (Dennis Hopper, USA 1969).

Nouvelle Vague

Die **Nouvelle Vague** ("Neue Welle") ist eine Bewegung des französischen Films der 1950er- und 60er-Jahre, die nahezu global einflussreiche Filmästhetiken und Erzählweisen prägte. Die beteiligten Filmschaffenden (geboren um 1930) lernten sich im Umfeld der Cinémathèque française in Paris kennen; einige waren vor der >

Regiekarriere für die Zeitschrift Cahiers du Cinéma tätig.

Die Nouvelle Vague lässt sich als gemeinsame Idee vom Kino verstehen: In der filmischen Form soll sich der individuelle Ausdruck der Regisseurin/des Regisseurs finden ("politique des auteurs"). Die Filme sind selbstreflexiv, zitieren Film- und Literaturgeschichte (Intermedialität), brechen mit stilistischen Konventionen. An Originalschauplätzen auf der Straße gedreht, zeigen sie einen neuen Blick auf Alltags- und Populärkultur, der das Lebensgefühl junger Menschen und die politisch-sozialen Umbrüche der Zeit reflektiert. Als internationaler Durchbruch der Nouvelle Vague gelten François Truffauts *SIE KÜSSTEN UND SIE SCHLUGEN IHN* (*LES QUATRE CENTS COUPS*, 1959) sowie Jean-Luc Godards *AUSSER ATEM* (*À BOUT DE SOUFFLE*, 1960). Das Ende der Bewegung kann etwa auf 1968 datiert werden, als der bis dahin rege Austausch zwischen den Filmschaffenden aufgrund politischer und künstlerischer Differenzen abnahm.

Requisite

Requisiten sind sämtliche kleinere Gegenstände, die im Film zu sehen sind oder von den Schauspielern/-innen eingesetzt werden. Sie tragen zum einen zur Authentizität des Szenenbilds bei, vermitteln aber zugleich auch Informationen über den zeitlich-historischen Kontext, über Milieus oder kulturelle Zugehörigkeiten und charakterisieren so die Figuren. Häufig kommt ausgewählten Requisiten die Rolle eines Symbols zu.

Innenrequisiteure/-innen sind während der Dreharbeiten am Set für die Bereitstellung der Requisiten verantwortlich und überwachen die Anschlüsse (Continuity) der Ausstattung. Außenrequisiteure/-innen beschaffen unterdessen die Requisiten. Sowohl die Requisiten für einen Film als auch die Ausstattung werden entweder eigens angefertigt, gekauft oder aus einem Fundus geliehen.

Sequenz

Unter einer **Sequenz** versteht man eine Gruppe aufeinanderfolgender Einstellungen, die graphisch, räumlich, zeitlich, thematisch und/oder szenisch zusammengehören. Sie bilden eine Sinneinheit.

Eine Sequenz stellt eine in sich abgeschlossene Phase im Film dar, die meist durch eine Markierung begrenzt wird (beispielsweise durch Auf- oder Abblenden, einen Establishing Shot, Filmmusik, Inserts usw.).

Während eine Szene im Film eine Handlungseinheit beschreibt, die meist nur an einem Ort und in einer Zeit spielt, kann eine Sequenz an unterschiedlichen Schauplätzen spielen und Zeitsprünge beinhalten, das heißt aus mehreren Szenen bestehen. Sie kann auch aus nur einer einzigen Einstellung bestehen. In diesem Fall spricht man von einer Plansequenz.

>

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.

Tongestaltung/ Sound Design

Die **Tongestaltung**, das so genannte Sound Design, bezeichnet einen Arbeitsschritt während der Postproduktion eines Films und umfasst die kreative Herstellung, Bearbeitung oder Mischung von Geräuschen und Toneffekten. Die Tonebene eines Films hat dabei die Aufgabe:

- zu einer realistischen Wahrnehmung durch so genannte Atmos beizutragen,
- die filmische Realität zu verstärken oder zu überhöhen oder
- Gefühle zu wecken oder als akustisches Symbol Informationen zu vermitteln und damit die Geschichte zu unterstützen.

Töne und Geräusche werden entweder an den Drehorten aufgenommen, künstlich hergestellt oder Geräuscharchiven entnommen. Zu stets wiederkehrenden, augenzwinkernd eingesetzten Sounds zählt zum Beispiel der markante "Wilhelm Scream".

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.

Zeitlupe und Zeitraffer heben die Raum-Zeit-Illusion des klassischen Erzählkinos auf und dienen insofern auch zur Aufmerksamkeitslenkung.

Links und Literatur

Links zum Film

➤ [Berlinala: Ethan Hawke über den Film in der Coming-of-Age-Retrospektive 2023](https://www.berlinale.de/de/archiv/fotos-videos/videos.html/vt=in-focus/f=retrospective/y=2023/o=desc/p=1/rp=40?l=235394)
<https://www.berlinale.de/de/archiv/fotos-videos/videos.html/vt=in-focus/f=retrospective/y=2023/o=desc/p=1/rp=40?l=235394>

➤ [YouTube: Francis Ford Coppola on Rumble Fish \(1983\)](https://www.youtube.com/watch?v=FoeBFpbDH_0)
https://www.youtube.com/watch?v=FoeBFpbDH_0

➤ [Unterrichtsmaterial zum Roman von S. E. Hinton \(engl.\)](https://www.tpet.com/content/PHSamples/RumbleFishPHTUs.pdf)
<https://www.tpet.com/content/PHSamples/RumbleFishPHTUs.pdf>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➤ [THE OUTSIDERS](https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/the-outsiders-film/)
(Filmbesprechung vom 01.11.2021)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/the-outsiders-film/>

➤ [DENN SIE WISSEN NICHT, WAS SIE TUN](https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/denn-sie-wissen-nicht-was-sie-tun-film/)
(Filmbesprechung und Arbeitsblatt vom 02.02.2021)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/denn-sie-wissen-nicht-was-sie-tun-film/>

➤ [BERLIN – ECKE SCHÖNHÄUSER](https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/berlin-ecke-schoenhauser-film/)
(Filmbesprechung und Arbeitsblatt vom 12.03.2021)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/berlin-ecke-schoenhauser-film/>

➤ [RODEO](https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/rodeo-film/)
(Filmbesprechung und Arbeitsblatt vom 21.07.2023)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/rodeo-film/>

➤ [Ziellose Jugend: Das "Juvenile Delinquents"-Genre im Kino](https://www.kinofenster.de/archiv-film-des-monats/kf1506/kf1506-victoria-jugendkultur-im-kino-art/)
(Hintergrundtext vom 04.06.2015)
<https://www.kinofenster.de/archiv-film-des-monats/kf1506/kf1506-victoria-jugendkultur-im-kino-art/>

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 Medien GmbH)

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Charlotte Castillon (Werkstudentin, Raufeld Medien), Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Susanne Mohr (Volontärin, Bundeszentrale für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)

info@kinofenster.de

Autor/-innen: Jan-Philipp Kohlmann (Filmbesprechung), Dr. Elisabeth Bracker da Ponte (Arbeitsblatt)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © PICTURE ALLIANCE/PHOTOSHOT/
BAND PHOTO

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2023