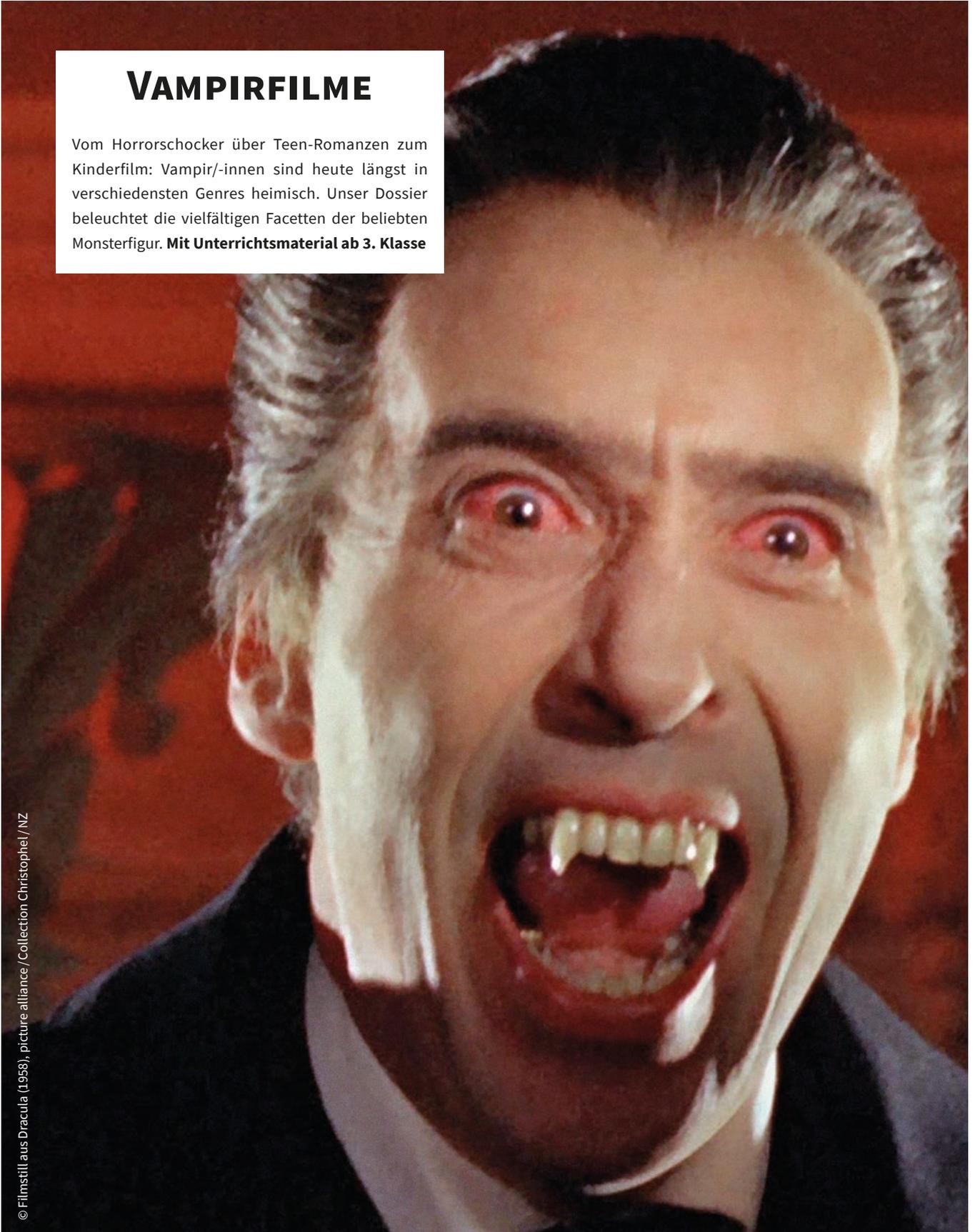


Themendossier

Januar 2025

VAMPIRFILME

Vom Horrorschocker über Teen-Romanzen zum Kinderfilm: Vampir/-innen sind heute längst in verschiedensten Genres heimisch. Unser Dossier beleuchtet die vielfältigen Facetten der beliebten Monsterfigur. **Mit Unterrichtsmaterial ab 3. Klasse**



Inhalt

	EINFÜHRUNG		IMPULSE
03	Vampire im Film	20	Vorschläge zur Arbeit mit Vampir-Spielfilme und -Serien
	FILMBESPRECHUNG		
06	DRACULA		
	FILMBESPRECHUNG		UNTERRICHTSMATERIAL
08	TANZ DER VAMPIRE	22	Arbeitsblätter
	FILMBESPRECHUNG		- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
10	DER KLEINE VAMPIR	33	- ARBEITSBLÄTTER ZU VAMPIRFILMEN
	FILMBESPRECHUNG		
12	SO FINSTER DIE NACHT	53	Filmglossar
	FILMBESPRECHUNG		
14	TWILIGHT – BISS ZUM MORGENGRAUEN	56	Links zum Film
	FILMBESPRECHUNG		
16	NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS		Impressum
	FILMBESPRECHUNG		
18	NOSFERATU – DER UNTOTE		

Einführung: Vampirfilme (1/3)

© Filmstill aus Dracula (1958), picture alliance / Collection Christophel / NZ



Vampire im Film

Schon seit der Stummfilmzeit zählen sie zu den beliebtesten Filmmonstern: Ein Streifzug durch die schillernde Leinwandkarriere des Vampirs

Untote, die nachts aus den Gräbern steigen, um Menschenblut zu saugen: Vampir/-innen sind leicht zu definierende Monster. Ihre Wurzeln liegen in Volksmythen Südosteuropas, vor allem des Balkan und der Karpaten. Aus den jahrhundertealten Überlieferungen speisen sich Klassiker der Schwarzromantischen Literatur wie Joseph Sheridan Le Fanus *Carmilla* (1872) und Bram Stokers *Dracula* (1897) ebenso wie Vampirromane der Gegenwart wie Anne Rices Zyklus *Chronik der Vampire* (1976-2018) und Stephenie Meyers *Bis(s)-Tetralogie* (2005-2008). Und damit letztlich auch jene unzähligen Vampirfilme, denen Schauerromane als Vorlage dienten. Denn schon seit den Tagen des Stummfilms gehören Vampir/-innen zu den populären Unholden des Kinos. Als erster Klassiker des Vampirfilms gilt heute Friedrich Wilhelm Murnaus NOSFER-

RATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (DE 1922), eine nicht autorisierte expressionistische Stummfilm-Adaption von Stokers *Dracula*. Nach Beginn der Tonfilmära drehte Tod Browning mit *DRACULA* (USA 1931) eine lizenzierte Verfilmung des Romans, zugleich der erste international erfolgreiche Vampirfilm. Carl Theodor Dreyers kurz darauf entstandenes Werk *VAMPYR – DER TRAUM DES ALLAN GRAY* (FR/DE 1932), inzwischen ebenfalls ein Klassiker, war hingegen lose von Le Fanus *Carmilla* inspiriert. Bereits diese frühen, wenig werktreuen Literaturverfilmungen verraten das Potenzial von Vampir/-innen als facettenreiche Filmmonster.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/npxhdRMYHy0>

Der archetypische Filmvampir

Der archetypische Vampir lässt sich folgendermaßen skizzieren: Er ist im Film anfänglich vorwiegend männlich, stammt aus Südosteuropa, wo er als Vertreter veralteter Werte lebt, wie sich bereits in seinem Adelstitel und Schloss zeigt. Als Nachtgestalt stirbt der Vampir im Sonnenlicht. Sein Auftreten birgt fast immer eine sexuelle und mitunter queere Komponente, schließlich ernährt sich der Vampir von Menschenblut und hat es dabei häufig auf wehrlose Frauen abgesehen, bedient sich jedoch gelegentlich auch an Männern. Ab Lambert Hillyers Film *DRACULAS TOCHTER* (*DRACULAS DAUGHTER*, USA 1936) wird der filmische Archetyp zunehmend auch auf den weiblichen Vampir angewandt.

Dieser Vampir oder diese Vampirin ist äußerlich entweder monströs und furchteinflößend oder aber anziehend und verführerisch. Ersteres ist der Fall bei Graf Orlok, der in Murnaus *NOSFERATU* und den Remakes *NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT* (Werner Herzog, DE 1979) und *NOSFERATU – DER UNTOTE* (*NOSFERATU*, Robert Eggers, USA 2024) jeweils von Max Schreck, Klaus Kinski und Bill Skarsgård dargestellt wird. Das verführerische Pendant verkörpern dagegen Bela Lugosi in *DRACULA* (1931), Christopher Lee in *DRACULA* (Terence Fisher, UK 1958), Ingrid Pitt in *GRUFT DER VAMPIRE* (*THE VAMPIRE LOVERS*, Roy Ward Baker, UK 1970) und Robert Pattinson in *TWILIGHT – BISS ZUM MORGENGRAUEN* (*TWILIGHT*, Catherine Hardwicke, USA 2008). In neueren Filmen und Serien können Vampire oftmals beliebig zwischen monströser und verführerischer Erscheinung hin und her switchen wie in *BUFFY – IM BANN DER DÄMONEN* (*BUFFY THE VAMPIRE SLAYER*, Joss Whedon, USA 1997-2003): Sie können sich entweder als Menschen maskieren oder ihr raubtierhaftes, verzerrtes Vampirgesicht zeigen.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/VoaMw91MC9k>

Einführung: Vampirfilme (2/3)

Mit Knoblauch, Kreuz und Holzflock

Als genreprägend (Glossar: Genre) erwies sich vor allem Hollywoods Dracula-Interpretation von 1931, denn erstmals erreichte der Vampirfilm ein Massenpublikum. Lugosi als eleganter Graf mit Umhang und sorgfältig frisierten Haaren, der in einem Sarg schläft, sich vor Sonnenlicht fürchtet und sich in eine Fledermaus verwandeln kann, mag wenig mit Stokers Roman zu tun haben, ist aber bis heute ikonisch. Gleiches gilt für die Schauplätze (Glossar: Drehort/Set) und Requisiten des Films wie das von Spinnweben verhangene Schloss oder das Kreuz zur Abwehr des Vampirs, die sich als feste Genrelemente etabliert haben. Ergänzt wurden sie nach und nach durch Knoblauchketten, Holzpflocke, Weihwasser und nicht zuletzt die langen Reißzähne. Ab den 1940er-Jahren hatten sich die Stereotypen des Vampirfilms schließlich derart verfestigt, dass das Genre zunehmend parodiert wurde. TANZ DER VAMPIRE (THE FEARLESS VAMPIRE KILLERS, Roman Polański, UK 1967), LESBIAN VAMPIRE KILLERS (Phil Claydon, UK 2009) und 5 ZIMMER KÜCHE SARG <https://www.kinofenster.de/filme/filme-az/39439/5-zimmer-kueche-sarg> (WHAT WE DO IN THE SHADOWS, Jemaine Clement/Taika Waititi, NZ 2014) sind Beispiele für die noch immer anhaltende Beliebtheit dieser komödiantischen Vampirfilme.

[Trailer: https://youtu.be/W527bf_qpqM](https://youtu.be/W527bf_qpqM)

Grenzgänger/-innen mit Biss

Mit der Auflösung des klassischen Genres im Zuge des Niedergangs des Studio-systems und dem Aufkommen des Autorenfilms öffnete sich der Vampirfilm zusehends auch für Themen, die seit jeher im Stoff angelegt waren, aber zuvor kaum einmal offen verhandelt wurden: Filmschaffende nutzen nun die Vampirfigur um Sexualität und Gender, Klasse und Elitismus, Krankheit

und Tod oder auch Außenseitertum und Einsamkeit zu reflektieren. So rückt im Zuge der „sexuellen Revolution“ ab den 1960er-Jahren die Queerness von Vampir/-innen in den Blick – etwa in GRUFT DER VAMPIRE und diversen Adaptionen und Neuinterpretationen des *Carmilla*-Stoffs, in denen eine lesbische Vampirin im Mittelpunkt steht. Ein Beispiel ist der Film ALUCARDA – TOCHTER DER FINSTERNIS (ALICARDA, LA HIJA DE LAS TINIEBLAS, Juan López Moctezuma, MX 1977), der die Geschichte in ein mexikanisches katholisches Kloster in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts verlegt und die Rolle der Frau in einer hochreligiösen Gesellschaft hinterfragt.

Dass das Vampirthema auch heute noch emanzipatorisches Potenzial birgt, beweist A GIRL WALKS HOME ALONE AT NIGHT (USA 2014) von der irano-amerikanischen Regisseurin Ana Lily Amirpour. Bereits der Titel fordert das Geschlechterbild der patriarchalisch-religiösen iranischen Gesellschaft heraus. Die namenlose Vampirin des Films – das titelgebende „Girl“ – ernährt sich ausschließlich von gewalttätigen, Frauen verachtenden Männern. Ihr Vampirsein ist ein Akt des Widerstands gegen das Patriarchat.

[Trailer: https://youtu.be/uiMwPikhCaA](https://youtu.be/uiMwPikhCaA)

Das Blaxploitation-Kino <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/b:blaxploitation-90> der 1970er-Jahre brachte endlich auch Schwarze Vampire auf die Leinwand: BLACULA (William Crain, USA 1972) mag eine formelhafte Gut-gegen-Böse-Erzählung sein. Bemerkenswert ist der Film jedoch, weil er von und mit Schwarzen für ein vornehmlich Schwarzes Publikum produziert wurde. Einen weiteren Meilenstein setzte zweieinhalb Jahrzehnte später der Horror-Blockbuster BLADE (Stephen Norrington, USA 1998): Die Titelrolle des Vampirjägers, der selbst halb Vampir, halb Mensch ist, zählt zu den markantesten Auf-

tritten von Wesley Snipes, der als Schwarzer Topstar in den 1990er-Jahren mit dem Hollywood-Stereotyp des weißen Action-Helden à la Arnold Schwarzenegger brach.

Vampirfilme zwischen AIDS und Teenie-Romantik

Mit dem Motiv der Ansteckung und Krankheit greift BLADE einen Aspekt auf, der seit jeher im Vampirthema angelegt war und in den 1990er-Jahren in Filmen wie BRAM STOKER'S DRACULA (Francis Ford Coppola, USA 1993) und THE ADDICTION (Abel Ferrara, USA 1995) als Anspielung auf die Seuche AIDS verstanden wurde. Zugleich beginnt in den 1990ern der noch immer virulente Hype um romantische Teen-Vampir-Filme und -Serien. Auffällig ist, dass die Heldinnen in THE VAMPIRE DIARIES (Kevin Williamson/Julie Plec/L. J. Smith, USA 2009-2017) und BUFFY von gleich zwei Vampiren umworben werden (in TWILIGHT sind es ein Vampir und ein Werwolf) –, von denen stets einer als Nice Guy und einer als Bad Boy auftritt. Zwar könnte es als weibliches Empowerment gelesen werden, dass eine junge Frau zwischen Partnern wählen kann. Allerdings scheint dies vor allem für weiße, normativ schöne, heterosexuelle cis-Frauen zu gelten, deren Liebesleben zumeist die Essenz ihres Charakters darzustellen scheint. Interessant ist auch, dass die Vampir/-innen, die einstmals für die Aristokratie als überkommene Herrschaftsform standen, in den Filmen und Serien als Kapitalist/-innen gezeigt werden, deren fragwürdiger Reichtum ihnen scheinbar alles ermöglicht – wie Edward Cullen in TWILIGHT oder Ben in LOVE-SUCKS (Marc O. Seng, DE ab 2024).

[Trailer: https://youtu.be/WT8Gbi4k4dA](https://youtu.be/WT8Gbi4k4dA)

Inzwischen bewegen sich Filmvampir/-innen ganz selbstverständlich über Genre- und Gattungsgrenzen hinweg: Im Horrorfilm sind sie ebenso zuhause wie in

Einführung: Vampirfilme (3/3)

Komödien, in dystopischen Endzeit-Serien wie in romantischen Teen-Serien. Und Kinderfilme wie DER KLEINE VAMPIR (THE LITTLE VAMPIRE, Uli Edel, DE/NL/USA 2000) oder Animationsfilme wie HOTEL TRANSILVANIEN (Genndy Tartakovsky, USA 2012) machen bereits jüngste Filmfans mit Vampir/-innen vertraut. Das ist auch deshalb unproblematisch, da die Monsterfigur mittlerweile häufig sympathische Züge trägt: Die gewissenhaften Vampire in INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR (INTERVIEW WITH THE VAMPIRE: THE VAMPIRE CHRONICLES, Neil Jordan, USA 1994), BUFFY, TWILIGHT und THE VAMPIRE DIARIES trinken Tierblut, anstatt Menschen anzuzapfen. Sie stehen im krassen Gegensatz zu ihren blutrünstigen Artgenoss/-innen, die Spaß am Töten und eine Sucht auf Blut entwickelt haben. Hat die Vampirfigur also ihren Biss für alle Zeiten verloren? Keineswegs: In aktuellen Filmen wie DIE LETZTE FAHRT DER DEMETER (THE LAST VOYAGE OF THE DEMETER, André Øvredal, USA/DE 2023) und NOSFERATU (2024) oder auch die Serie THE STRAIN (Guillermo del Toro/Chuck Hogan, USA 2014-2017) kehren Vampir/-innen als monströse Blutsauger/-innen fulminant auf Leinwände und Bildschirme zurück.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/8j2vfG9KusM>

Autor/in:

Dr. Rahel Sixta Schmitz

Filmbesprechung: Dracula (1/2)



© picture alliance/United Archives/IFTN

DRACULA

Bela Lugosi als Vampir in der klassischen Hollywood-Verfilmung von Bram Stokers Roman

Die Warnungen der Einheimischen können Renfield nicht schrecken. Ein lukratives Geschäft hat den schneidigen Anwalt aus London in die fernen Karpaten gelockt – in die Heimat des Grafen Dracula, der den Kauf eines Anwesens in England besiegen will. Dass der Graf ein Vampir sei, der tags in einem Sarg schlafe, um sich nachts vom Blut der Menschen zu nähren – törichter Aberglaube! Mulmig wird Renfield dennoch, als über der Kutsche, die ihn zum mitternächtlichen Termin in Draculas Schloss fährt, plötzlich eine riesige Fledermaus flattert. Und dann erst das finstere, von Spinnenweben durchzogene Gemäuer! Doch als der junge Mann empfangen wird, hellt sich seine Miene sofort auf. Denn vor ihm steht, im Smoking mit Umhang, ein eleganter Gentleman.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/VoaMw91MC9k>

Der Vampir als Verführer

Auch dem Publikum von 1931 war sicherlich klar, dass Renfield besser auf die transsilvanischen Bauern gehört hätte – dass sich sein Gastgeber tatsächlich als blutdürstiger Vampir entpuppen würde: „Dracula“ galt aufgrund des Erfolgs von Bram Stokers Schauerroman (1897) bereits damals als Synonym für „Vampir“. Aufregend neu an Tod Brownings Horrorfilm war allerdings, dass er dem Unhold eine verführerische Gestalt verlieh: Bela Lugosis Auftritt als aristokratischer Blutsauger mit ungarischem Akzent erwies sich als Sensation und prägte den Kinovampir auf Jahrzehnte. Im Universal-Studio neben Boris Karloff, dem Monsterdarsteller aus FRANKENSTEIN >

USA 1931
Horrorfilm

Kinostart: 09.02.1931

Verleih: Universal

Regie: Tod Browning, Karl Freund (nicht genannt)

Drehbuch: Hamilton Deane, John L. Balderston, Garrett Fort nach dem gleichnamigen Roman (1897) von Bram Stoker

Darsteller/innen: Bela Lugosi, Helen Chandler, David Manners, Dwight Frye, Edward Van Sloan, Herbert Bunston, Frances Dade, Charles K. Gerrard u. a.

Kamera: Karl Freund

Schnitt / Montage: Milton Carruth, Maurice Pivar

Laufzeit: 75

Fassung: Dt. Fassung, OmU, OF

Format: 35 mm, Schwarzweiß, 1,2 : 1

FSK: 12

Klassenstufe: 7. Klasse

Filmbesprechung: Dracula (2/2)

(James Whale, USA 1931), neuer Topstar im Horror-Genre, blieb Lugosi fortan auf seine sinistre Nachtgestalten festgelegt – einer der berühmtesten Typecasting-Fälle → <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/t:typecasting-970> Hollywoods.

DRACULA, ein früherer Tonfilm, war nicht die erste Verfilmung (Glossar: Adaption) des Romans: Schon Friedrich W. Murnau hatte ihn mit NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (DE 1922) frei adaptiert. Allerdings war der Stummfilm-Klassiker zu seinem Kinostart ein finanzieller Flop, und da er ohne rechtliche Befugnis gedreht worden war, fand er infolge eines Plagiatsprozesses bald auch nur noch sehr eingeschränkt Verbreitung. Universal besaß zwar die Rechte am Dracula-Stoff, entschied jedoch aus Kostengründen, den Film an der stark vereinfachten Broadway-Fassung auszurichten. So ist DRACULA ein interessantes Beispiel für die effiziente Produktions- und Erzählweise der Studioära (Glossar: Studiosystem): Die wenigen teuren Bauten (Glossar: Production Design/Ausstattung), das Schloss und die Gruft, dienten noch jahrelang als Kulissen. Die Bilder der Demeter, die Dracula mit dem ihm nun treu ergebenen Renfield bei stürmischer See nach England transportiert, recyceln Aufnahmen eines älteren Films. Und die Ankunft des Geisterschiffs im Hafen visualisiert eine einzige starre Einstellung, die als Signatur des am expressionistischen Kino geschulten deutschen Kameramanns Karl Freund (METROPOLIS, → <https://www.kinofenster.de/filme/filme-az/17636/metropolis> Fritz Lang, DE 1927) gelten kann: Ein Poller, auf dem der Schattenriss des toten Kapitäns liegt.

Dezente Erotik

Was folgt, erzählt der Film in knapp 50 Minuten: In London wirft Dracula ein Auge auf Mina, die Tochter seines Nachbarn, des Nervenarztes Dr. Sewald. Dank seiner vornehmen Erscheinung erweckt er erst keinen Verdacht. Doch als nach dem rätselhaften



© picture alliance / Collection Christophel | NZ

Tod ihrer Freundin Lucy auch Mina beunruhigende Symptome zeigt, zieht Sewald den Kollegen Dr. van Helsing zu rate, der dem spiegelbildlosen Vampir auf die Schliche kommt. Die Erotik des Stoffs fängt Dracula, obwohl noch ein Pre-Code-Film (Glossar: Production Code/Hays Code), recht dezent ein – wobei der Vampir und seine Opfer sichtbar den Schönheitsidealen der früher 1930er entsprechen. Auch Grusel und Grausamkeiten halten sich nach heutigen Maßstäben in Grenzen: Blut, Bisswunden oder Reißzähne tauchen nie im Bild auf. Insofern ist es auch nicht allzu makaber, dass Lugosi als Untoter außerhalb des Kinos nicht nur im Song der Dark-Wave-Band Bauhaus (*Bela Lugosi's Dead*) fortlebt, sondern ebenso als Vorbild des beliebten Graf Zahl aus der SESAMSTRASSE.

Autor/in:

Jörn Hetebrügge

Filmbesprechung: Tanz der Vampire (1/2)

© Szenenbild aus dem Film Tanz der Vampire / picture alliance / United Archives / IFTN



Großbritannien, USA 1967
Komödie

Kinostart: 01.12.1967

Verleih: MGM

Regie: Roman Polański

Drehbuch: Gérard Brach, Roman Polański

Darsteller/innen: Jack MacGowran, Roman Polański, Sharon Tate, Ferdy Mayne, Alfie Bass, Jessie Robins, Iain Quarrier, Terry Downes, Fiona Lewis u. a.

Kamera: Douglas Slocombe

Schnitt / Montage: Alastair McIntyre

Laufzeit: 108

Fassung: deutsche Fassung, OmU, OF

Format: 35 mm, Farbe

FSK: 12

Klassenstufe: 7. Klasse

TANZ DER VAMPIRE

Roman Polańskis turbulente Vampirfilmparodie aus dem Jahr 1967

Erst brüllt der ikonische Löwe von Metro-Goldwyn-Mayer <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:mgm-1369>, dann transformiert er zum Antlitz eines Trickfilmvampirs: Schon der Vorspann liefert das erste Augenzwinkern in Roman Polańskis TANZ DER VAMPIRE, mit dem der umstrittene Autorenfilmer das populäre Vampirthema als amüsante Symbiose aus Gruselfilm und Lustspiel adaptiert hat. Zeichentrick-Blutstropfen verzieren die zu antreibender Schauer Musik (Glossar: Filmmusik) ablaufenden Titeleinblendungen wie ein Omen. Die „blutigste“ Szene des Films wird allerdings ein heilloses Durcheinander in einem Keller bleiben, bei dem sich Rotwein aus Fässern über die beiden ungeschickten Hauptfiguren ergießt.

Eine mit Zitaten gespickte Genreparodie

Professor Abronsius und sein junger Gehilfe Alfred (gespielt von Polański selbst) stehen

des Öfteren wie begossene Pudel da. Die Tölpelhaftigkeit des Duos ist Fixpunkt und Seele der Genreparodie (Glossar: Genre). Einleitend erfahren wir, dass sich der „verrückte Wissenschaftler“ Abronsius, mit dem Polański eine Figur aus Vampyr – DER TRAUM DES ALLAN GRAY (Carl Theodor Dreyer, D 1932) zitiert, mit seinen Thesen zum Vampirismus unmöglich gemacht hat. Nun will er im eisigen Karpatenwinter leibhaftige Vampire finden. Einen glücklich abgewehrten Wolfsangriff später erreichen die steifgefrorenen Forscher mit einem uralten Gasthaus den ersten zentralen Schauplatz (Glossar: Drehort/Set) des Films. Solange draußen das Schneetreiben tobt, rasten die Reisenden im Gewusel der kuriosen Typen, die hier verkehren. Zwar streitet der Herbergsvater Shagal die Existenz von Vampiren ab, doch gegenteilige Anzeichen mehrer sich: Überall hängt Knoblauch, Fenster werden vernagelt, der furchterregende >

Filmbesprechung: Tanz der Vampire (2/2)

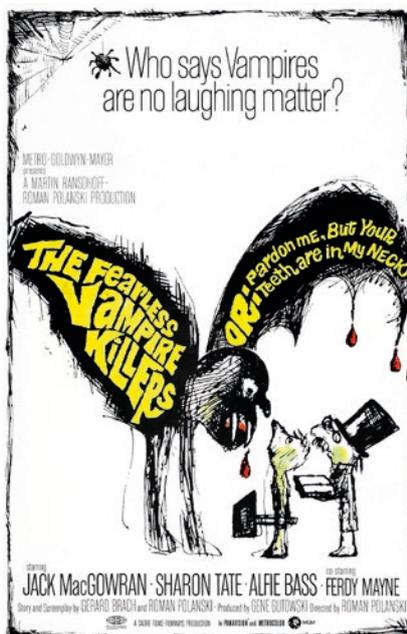
Bucklige Koukol schleicht umher. Als dann die schöne Wirtstochter Sarah entführt wird, verschlägt es Abronsius und Alfred ins nahe Schloss, wo Graf Krolock und dessen Sohn Herbert residieren. Zwei waschechte Vampire, die dutzende Artgenossen zum aristokratischen Ball erwarten...

➔ **Trailer:** https://youtu.be/W527bf_qqM

Stilistisch gemahnt der mit Zitaten gespickte TANZ DER VAMPIRE schon deshalb an klassische Genreproduktionen von Universal ➔ <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/u:universalpictures19121946-5949> (DRACULA, Tod Browning, USA 1931) und den britischen Hammer Films ➔ <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/h:hammerfilms-1026> (DRACULA, Terence Fisher, UK 1958), weil auch Polański im Studio gedreht hat – wodurch die Künstlichkeit der Szenerie hervortritt. So finden die mit Rückprojektionen ➔ <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/r:ruckprojektion-315> umgesetzten Kutschfahrten vor teils gemalten Hintergründen statt, was bereits zur Entstehungszeit anachronistisch wirkte. Den Höhepunkt findet die opulente Ausstattung in der titelgebenden Tanzveranstaltung, bei der sich die Helden inkognito unter die Vampire mischen.

Heitere Demontage des Vampirmythos

Vor allem durch seine komödiantische Ausrichtung hebt sich TANZ DER VAMPIRE von den damals populären Hammer-Filmen ab. Fast wie in einem Slapstickfilm wirkt es, wenn die Figuren tollpatschig stolpern, eher planlos durch das Schloss schleichen oder ein Sarg als Schlitten zweckentfremdet wird – teils unterlegt mit cartoonartigen Sounds. Mal verweisen Zeitrafferbilder auf die Stummfilmästhetik und somit die Wiege des Slapstick, mal zitieren Schattenrisse an der Wand humoristisch Murnaus NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (D 1922).



© picture alliance / COLLECTION CHRISTOPHEL | NZ)

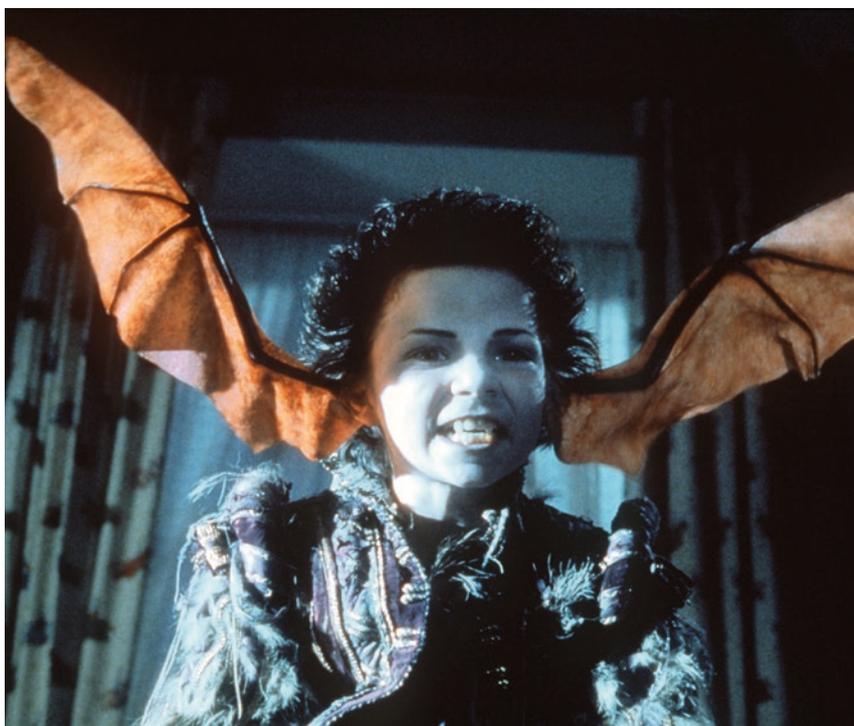
Parodistisch ist auch die Überbetonung des erotischen Aspekts, der dem Vampirstoff innewohnt. Am Anfang bannt der tiefe Ausschnitt der Herbergsmutter, später tritt der erste beknennend schwule Vampir des Genres auf, dazwischen begehrt der ungelienke Alfred Sarah, bis die Romanze bitter ausgeht. Die heitere Demontage des Vampirmythos verleiht Polańskis Version eine Leichtigkeit, die im Genre Seltenheitswert hat – und die den Film für eine Adaption als Musical empfahl.

Autor/in:

Christian Horn

Filmbesprechung: Der kleine Vampir (1/2)

© Szenenbild aus der kleine Vampir (2000), picture-alliance / dpa / dpa-Film-Warner



DER KLEINE VAMPIR

Mein Freund, der Vampir: ein Kindervampirfilm aus dem Jahr 2000 nach der beliebten Buchreihe

Der achtjährige Tony ist mit seinen Eltern aus den USA nach Schottland gezogen. In der Schule kommt er nicht so recht an: Von den Mitschüler/-innen wird er gemobbt, und auch mit seinem Wissen über Vampire eckt Tony nur an. Umso mehr freut er sich, als eines Nachts tatsächlich ein kleiner Vampir in seinem Zimmer landet: Rüdiger von Schlotterstein, der mit neun Jahren zum Blutsauger wurde und seit mehr als 300 Jahren darauf hofft, seiner Vampirgestalt entfliehen zu dürfen. Denn so fasziniert Tony von den Untoten ist, so uncool ist das Leben als Vampir, findet Rüdiger: nie mehr die Sonne sehen oder Vögel zwitschern hören, immer nur bei Nacht unterwegs sein und vor den Menschen flüchten, die einem einen Holzpfehl durch die Brust

jagen wollen. Doch Tony ist und bleibt begeistert. Schließlich hat er nun einen neuen Freund, und der nimmt ihn auch noch mit zum Fliegen.

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

Freundschaft und der Wert kindlicher Fantasie

Dass die beiden fortan Freunde sind und zusammenhalten, dürfen sie bald unter Beweis stellen: Zum einen suchen Rüdiger und seine Familie seit vielen Jahren nach einem verlorengegangenen Amulett, das ihren Seelen zu Frieden verhelfen soll, zum anderen ist ihnen Vampirjäger Geiermeier auf der Spur, der ihnen mit allen Mitteln der Technik nachstellt und den Garas >

Deutschland, Niederlande, USA
2000

Fantasyfilm, Kinderfilm

Kinostart: 28.09.2000

Verleih: Warner

Regie: Uli Edel

Drehbuch: Karey Kirkpatrick und Larry Wilson nach den Romanen von Angela Sommer-Bodenburg

Darsteller/innen: Jonathan Lipnicki, Rollo Weeks, Jim Carter, Pamela Gidley, Tommy Hinkley, Richard E. Grant, Alice Krige, Anna Popplewell, Dean Cook, John Wood u.a.

Kamera: Bernd Heidl

Schnitt / Montage: Peter R. Adam

Laufzeit: 94

Fassung: Dt. Fassung, OmU

Format: 35mm, Farbe

FSK: 6

Klassenstufe: 3. bis 8. Klasse

10
(56)

Filmbesprechung: Der kleine Vampir (2/2)

machen will. DER KLEINE VAMPIR erzählt in erster Linie eine klassische Freundschaftsgeschichte, die für Solidarität und Toleranz wirbt. Tony wird als doppelter Außenseiter eingeführt, weil er aus einem anderen Land kommt und sich für Vampire interessiert, vor denen die Bevölkerung im Dorf eine jahrhundertalte Angst hat. In Rüdiger findet Tony nicht nur den Freund, den er sich immer gewünscht hat, sondern auch tatsächlich einen Vampirjungen, der beweist, dass sein Glaube an die Nachtwandler kein Hirngespinnst ist. Fantasie als Wert wird im Film immer wieder thematisiert und besonders zu Beginn auch in der Darstellung umgesetzt, wenn Tony seine Träume auf Papier malt oder sich mit Papierzähnen und Ketchup bekleckert als Vampir verkleidet.



© Plakat zum Film DER KLEINE VAMPIR, TCD / Prod.DB / Alamy Stock Foto

Mondschein gezeigt und schauererregend gestaltet: knarzendes Holz und altes Gemäuer sorgen für die entsprechende Atmosphäre, Spinnweben und Särge gehören zu den Requisiten. Besonders in der Figur von Verfolger Geiermeier zeigen sich die Genremerkmale: In einem für die Vampirjagd umgebauten Feuerwehrauto braust er mit lautem Getöse an, zeigt demonstrativ seine Waffen gegen die Untoten – Kreuz, Holzpflocke und Knoblauch – und holt immer wieder neue Erfindungen hervor, um die Nachtgestalten auszutricksen, was häufig in Nah- und Großaufnahmen und Untersichten (Glossar: Kameraperspektiven) präsentiert wird. Dramatische Orchestermusik (Glossar: Filmmusik) macht deutlich, wenn es spannend oder schauerlich wird. Trotz allem finden sich immer wieder komische Momente im Film, so wenn sich etwa die Vampire – weil sie keine Jagd auf Menschen mehr machen wollen – vom Blut der Kühe des Nachbarn ernähren und diese daraufhin mit rot leuchtenden Augen durch die Lüfte schweben.

Autor/in:

Dr. Verena Schmöllner

Schaurige Atmosphäre bei Mondschein

Der Film nach der der Buchreihe *Der kleine Vampir* von Angela Sommer-Bodenburg wurde 2000 von Uli Edel in einer international besetzten Koproduktion als Genre-film für Kinder inszeniert: Die gruseligen Schauplätze (Glossar: Drehort/Set) beinhalten neben dem Friedhof und einer Familiengruft auch Keller und Schlössern ähnliche Landsitze. Sie werden häufig im

Filmbesprechung: So finster die Nacht (1/2)

© picture alliance / Mary Evans/AF Archive / Magnolia H | AF Archive © Szenenbild aus So finster die Nacht (2008)



Schweden 2008

Horrorfilm

Kinostart: 18.12.2008

Regie: Tomas Alfredson

Drehbuch: John Ajvide Lindqvist

Darsteller/innen: Kåre

Hedebrant, Lina Leandersson,
Per Ragnar, Henrik Dahl, Karin
Bergquist, Peter Carlberg u.a.

Kamera: Hoyte van Hoytema

Schnitt / Montage: Tomas
Alfredson, Dino Jonsäter

Laufzeit: 114

Fassung: deutsche Fassung, OmU

Format: 35mm, Farbe

FSK: 16

Klassenstufe: Oberstufe

12
(56)

SO FINSTER DIE NACHT

Bissige Freundin: der Vampirmythos als modernes Märchen und kühles Coming-of-Age-Drama

Irgendetwas stimmt nicht mit Eli, die Oskar eines Abends auf dem Spielplatz trifft: Sie ist dünn bekleidet, aber scheint nicht zu frieren, obwohl es Winter ist, sie scheint mehr zu schweben als zu fallen, wenn sie vom Kletterturm springt und verschwindet so schnell, wie sie gekommen ist. Für Oskar wird Eli dennoch zu einer wichtigen Bezugsperson, denn der Zwölfjährige ist ganz auf sich allein gestellt. In der Schule wird er regelmäßig von einer Jungengruppe gedemütigt und geschlagen, seine Mutter ist kaum da, sein Vater lebt woanders. Während die Medien immer häufiger von brutal ermordeten Menschen im Stockholmer Stadtteil

Blackeberg berichten, freundet sich Oskar mit Eli an. Eli macht Oskar Mut, verspricht ihm, für ihn da zu sein, und rät ihm, sich gegen seine Peiniger zu wehren. Nachdem Oskar einmal zurückgeschlagen hat, wird er tatsächlich selbstbewusster. Und er beginnt zu ahnen, dass Eli in die Todesfälle in der Umgebung verwickelt sein könnte – und dass sie womöglich ein Vampir ist.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/BoPJJ5XZDEM>

Ein Vampirfilm von dunkler Schönheit

Tomas Alfredson hat das Drehbuch von John Ajvide Lindqvist nach dessen ei- >

Filmbesprechung: So finster die Nacht (2/2)

genem Roman als atmosphärischen Horrorfilm mit Coming-of-Age-Bezügen inszeniert. Eine dunkle Schönheit, vor allem aber Distanz und Kälte strahlen die weitgehend in Schwarz, Weiß und Grau gehaltenen kargen Bilder (Glossar: Farbgestaltung) aus, die der Kameramann Hoyte von Hoytema (INTERSTELLAR <https://www.kinofenster.de/39507/interstellar>, Christopher Nolan, USA 2014) für den Film gefunden hat. So liegen von Anfang an eine große Schwermut und Stille über dem Film, die die Gefühlslage von Oskar spiegeln. Auch Oskar ist innerlich kalt und sprachlos geworden. Von seiner Umwelt wird er bildlich oft durch Glasscheiben oder durch eine sehr flache Tiefenschärfe getrennt. Er erduldet still die Misshandlung durch seine Mitschüler; nur wenn er allein ist, lässt er seiner Wut freien Lauf. Für die Vampirin Eli wiederum ist Gewalt die einzige Möglichkeit, überhaupt am Leben zu bleiben. Vor allem, nachdem der ältere Mann, mit dem sie in einem problematischen Abhängigkeitsverhältnis lebt und der für sie mordet, eines nachts nicht mehr zu ihr zurückkehrt. Die Sehnsucht der beiden Figuren nach Nähe und Geborgenheit zeigt der Film in ruhigen, ganz leisen Szenen teils geradezu zärtlich und unschuldig. Dann wieder lässt er die Gewalt explodieren – oft im Bildhintergrund, außerhalb des Bildrands oder verdeckt von Figuren und Gegenständen, was jedoch die beunruhigende Wirkung noch verstärkt.

Zwei Außenseiter finden gemeinsam zur Stärke

An konstruktiven oder gar pädagogisch wertvollen Handlungsmöglichkeiten im Mobbing-Kontext ist So FINSTER DIE NACHT nicht interessiert. Der Film nutzt den Rahmen des Vampirfilms stattdessen, um in die Gefühlswelten zweier verletzter Figuren einzutauchen und diese auszuloten. Beide sind einsame Außenseiter, beide gewinnen an Stärke, weil sie sich bedingungslos so akzeptieren, wie sie sind. Dabei rücken die



© Plakat zum Film LET THE RIGHT ONE IN (2008), picture alliance / Mary Evans Picture Library

Themen Anderssein oder Sich-anders-fühlen zunehmend in den Mittelpunkt. „Wenn ich kein Mädchen wäre, würdest du mich dann auch mögen?“, fragt Eli Oskar einmal – was sich auch aus Gender-Perspektive lesen lässt. Auf einer metaphorischen Ebene kann Eli auch als Verkörperung all der guten und schlechten Wünsche verstanden werden, die Oskar im Verborgenen in sich trägt. Eli kann, was Oskar nicht kann; sie sind durch ein unsichtbares Band untrennbar miteinander verbunden. Im Jahr 2010 erfuhr der Oscar®-nominierte Film unter dem Titel LET ME IN und der Regie von Matt Reeves ein US-amerikanisches Remake.

Autor/in:
Stefan Stiletto

Filmbesprechung: Twilight – Biss zum Morgengrauen (1/2)

© Szenenbild aus dem Film Twilight, picture alliance/ dpa/ Concorde-Film



TWILIGHT – BISS ZUM MORGENGRAUEN

Verliebt in einen Vampir – der erste Teil der erfolgreichen TWILIGHT -Saga nach den Romanen von Stephenie Meyer

Als die 17-jährige Bella Swan aus dem sonnigen Phoenix, Arizona, zu ihrem Vater in das regnerische Forks nahe der kanadischen Grenze zieht, ist sie erst wenig begeistert. Neu in der High School fühlt sie sich sofort zu dem mysteriösen Außenseiter Edward Cullen hingezogen, der Bella ebenfalls erstaunlich viel Aufmerksamkeit schenkt. Attraktiv, ungewöhnlich schnell und stark, dabei blass mit wechselnden Augenfarben und immer kalten Händen – es dauert nicht lang, bis Bella sicher ist, dass Edward und seine Adoptivfamilie Vampire sind. Doch da ist es um beide schon längst geschehen. Sie beginnen eine ebenso riskante wie romantische Liebesbeziehung, die nicht nur sie selbst, sondern auch ihre Familien in Gefahr bringt.

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

Erste Liebe, Vampirismus und Zeitgeist

Die Verfilmung (Glossar: Adaption) des ersten Teils von Stephenie Meyers Romanreihe betont besonders die Dramatik der erwachenden Liebe. Die gegenseitige Anziehung offenbart sich in intensiven, langen Blickwechseln in Naheinstellungen (Glossar: Einstellungsgrößen) und in Slow-Motion-Aufnahmen (Glossar: Zeitraffer/ Zeitlupe). Bellas Voiceover verbalisiert ihr Gefühlschaos, während eine dynamische Kamera und verkantete Kameraperspektiven (sogenannte Dutch Angles) sehr bildlich den Rausch der ersten großen Liebe einfangen. Auch wenn der Film vordergründig im Genre der Young-Adult-Romance >

USA 2008

Coming-of-Age-Film, Fantasyfilm, Drama

Regie: Catherine Hardwicke

Drehbuch: Melissa Rosenberg, nach dem gleichnamigen Roman von Stephenie Meyer

Darsteller/innen: Kristen Stewart, Robert Pattinson, Billy Burke, Ashley Greene, Kellan Lutz, Nikki Reed, Jackson Rathbone, Taylor Lautner u.a.

Kamera: Elliot Davis

Schnitt / Montage: Nancy Richardson

Laufzeit: 112

Fassung: Dt. Fassung, OmU, OF

Format: digital, Farbe

FSK: 12

Klassenstufe: 9. Klasse

14
(56)

Filmbesprechung: Twilight – Biss zum Morgengrauen (2/2)

verortet ist, verweist die Filmsprache auf das Vampirsujet und transferiert es in die 2000er-Jahre: Die dominante grün-blaue Farbgestaltung symbolisiert die Kälte der Vampire, während vereinzelte rote Kontraste, wie Bellas Van, auf Blutsymbolik hindeuten. Mit Liedern von Alternative Rock- und Emo-Bands verbindet die Filmmusik die Düsternis und Melancholie des Vampirtopos mit dem Zeitgeist. Dies passt zu der Figur Edward, der mit seiner Attraktivität auf die Eleganz früherer Vampirdarstellungen wie DRACULA (Tod Browning, USA 1931) Bezug nimmt. Als angepasster High-School-Schüler, der nachts zuhause bleibt, sich „vegetarisch“ von Tierblut ernährt, sexuelle Enthaltsamkeit propagiert und mit seiner Existenz hadert, wirkt er jedoch wie eine gebändigte Version seiner Vorgänger. Die literarische Sehnsuchtsfigur des modernen, sexy Vampirs verkörpert er damit musterhaft.

Neben dem Drehbuch wurde auch die Regie von einer Frau verantwortet – für Blockbuster zu der Zeit eine Ausnahme. Bellas Charakter ist eher eindimensional und naiv, ihre Sehnsucht danach, von Edward auserwählt zu werden, spiegelt aber glaubwürdig die Gefühlswelt eines Teenagers. Auch wenn Bella eine aktive Rolle in der Beziehung einnimmt, bleibt das vermittelte Geschlechterbild konservativ bis problematisch: Ein übertriebener männlicher Beschützerinstinkt bis hin zu Stalking und die Verletzung von Bellas Intimsphäre werden als romantische Gesten verklärt. Ungeachtet dieser kritischen Aspekte zeigt sich die andauernde popkulturelle Bedeutung des Films in Fan-Fiction-Bestsellern wie der Fifty Shades of Grey-Reihe und Serien wie THE VAMPIRE DIARIES (Julie Plec, Kevin Williamson, USA 2009-2017) oder LOVE SUCKS (Marc O. Seng, DE ab 2024). Für 2025 ist eine Erweiterung des eigenen Franchise angekündigt, diesmal als Netflix-Animationsserie (Glossar: Animationsfilm) aus Edwards Sicht.

Autor/in:

Sarah Hoffmann



© FlixPix/Alamy Stock Foto

Fragwürdige Rollenbilder

Bei einem Budget von 37 Millionen spielte TWILIGHT weltweit etwa 400 Millionen US-Dollar ein und löste einen globalen Hype aus. Ein wesentlicher Grund dafür liegt in dem großen Identifikationspotenzial vor allem für ein jüngeres weibliches Publikum.

Filmbesprechung: Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens (1/2)



© picture alliance, World History Archive

Deutschland 1922

Horrorfilm

Kinostart: 15.03.1922

Regie: Friedrich Wilhelm Murnau

Drehbuch: Henrik Galeen, nach dem Roman *Dracula* von Bram Stoker

Darsteller/innen: Max Schreck, Gustav von Wangenheim, Greta Schröder, Alexander Granach, Georg H. Schnell u. a.

Kamera: Fritz Arno Wagner

Laufzeit: 94

Fassung: Stummfilm

Format: 35mm, Schwarz-Weiß, viragiert

FSK: 12

Klassenstufe: 9. Klasse bis Oberstufe

16
(56)

NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS

Stilbildender Horrorfilm aus dem Jahr 1922: Friedrich Wilhelm Murnaus Vampirfilmklassiker

Der junge Makler Hutter aus dem Ostseestädtchen Wisborg begibt sich auf eine abenteuerliche Reise: Im fernen Transsilvanien soll er dem Grafen Orlok ein Haus in der heimischen Nachbarschaft verkaufen. Auf dem entlegenen Karpaten-Schloss angekommen, muss Hutter allerdings mit Schrecken erkennen, dass es sich bei seinem Gastgeber um einen Vampir handelt. Als dieser nach Wisborg aufbricht, versucht Hutter ihn einzuholen – im Film als spannungsreiche Parallelmontage gezeigt. Doch zu spät: Mit der Ankunft des Vampirs wird die Stadt von der Pest heimgesucht. Erst das Opfer von Hutters schöner Ehefrau

Ellen kann die tödliche Bedrohung abwenden. Betört durch ihr Blut, stirbt das Nachtgeschöpf Orlok im ersten Morgenlicht.

Murnaus NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS ist die erste, jedoch unautorisierte Verfilmung (Glossar: Adaption) von Bram Stokers Vampirroman *Dracula* (1897). Gemeinsam mit Robert Wienes DAS CABINET DES DR. CALIGARI <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/das-cabinet-des-dr-caligari/38256/das-cabinet-des-dr-caligari> (DE 1919) und Paul Wegeners DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM (DE 1920) markiert der Film einen Höhepunkt des expressionistischen

Filmbesprechung: Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens (2/2)

Weimarer Kinos: Ausstattung, Maske und Lichtgestaltung nehmen eine zentrale Funktion ein; das Spiel mit düsteren Schatten und verzerrten Formen entwickelte sich zum stilbildenden Erkennungszeichen. Die unterschiedliche Einfärbung (Viragierung [↗ https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:virage-849](https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:virage-849)) einzelner Szenen besitzt in NOSFERATU ebenso dramaturgische Bedeutung wie die von Hans Erdmann komponierte, originale Filmmusik. Ferner dokumentieren tricktechnische Elemente wie Stop-Motion (Glossar: Animationstechniken), Überblendungen oder farbumgekehrte Negativbilder das illusionistische Handwerkszeug des frühen fantastischen Kinos.

[↗ Trailer: https://youtu.be/0L00hc2eML4](https://youtu.be/0L00hc2eML4)

NOSFERATU hat die Geschichte des Horrorfilms geprägt. Die ikonische Darstellung des Vampirs durch Max Schreck trug dazu ebenso bei wie die allegorische Darstellung des filmischen Raums, den Murnau in Abweichung vom damals üblichen Studiored an Originalschauplätzen (Glossar: Drehort/Set) inszenierte. Das Setting ist deutlich inspiriert von der romantischen Landschaftsmalerei und eignet sich so für einen intermedialen Motiv-Vergleich im Kunstunterricht. Auch eine Reflexion über die Stilrichtung Expressionismus bietet sich an. In den Fächern Deutsch und Geschichte lässt sich hingegen diskutieren, inwiefern der Film als künstlerisch verschlüsselter Ausdruck einer tiefen kollektiven Verunsicherung zur Zeit der Weimarer Republik verstanden werden kann. So deutete etwa der Filmkritiker Siegfried Kracauer die Titelfigur mit Blick auf das spätere Hitler-Regime als Vorboten dämonischer Tyrannei.

Autor/in:

Christian Heger

Filmbesprechung: Nosferatu – Der Untote (1/2)



© 2024 Focus Features LLC

USA 2024
Horrorfilm

Kinostart: 02.01.2025

Verleih: Universal Pictures
Germany

Regie: Robert Eggers

Drehbuch: Robert Eggers nach
Henrik Galeens Drehbuch zu
NOSFERATU (1922) und Bram
Stokers Roman „Dracula“

Darsteller/innen: Lily-Rose
Depp, Bill Skarsgård, Nicholas
Hoult, Aaron Taylor-Johnson,
Emma Corrin, Willem Dafoe,
Ralph Ineson, Simon McBuerney
u.a.

Kamera: Jarin Blaschke

Schnitt / Montage: Louise Ford

Laufzeit: 133

Fassung: Dt. Fassung, OmU

Format: digital, Farbe, 35 mm

FSK: 16

Barrierefreie Fassung: nein

Klassenstufe: Oberstufe

18
(56)

NOSFERATU – DER UNTOTE

Eine junge Frau ist von einer unheilvollen Macht besessen und stürzt deshalb alle ins Verderben. Regisseur Robert Eggers hat den NOSFERATU-Stoff neu verfilmt.

Bildungsrelevant, weil NOSFERATU – DER UNTOTE einen Klassiker der Stummfilmzeit mit einer modernen, genretypischen Bildsprache versieht und den Vampir-Mythos aufgreift, der seit Jahrhunderten auf vielfältige Art künstlerisch interpretiert wird.

Hinweis: Der Film ist ab 16 freigegeben und hat einige drastische Darstellungen.

Die Geschichte: Remake eines Horrorfilm-Klassikers

Ellen ist in höchster seelischer Not, als sie unwissentlich das Böse herbeiruft: Seit ihrer Kindheit fühlt sich die junge Frau im Bann einer unerklärlichen Macht. Und so erlebt sie in dieser schlaflosen Nacht Beistand – ganz gleich von wem. Doch statt der erhofften Erlösung nehmen ihre Ängste Gestalt an, als sie von Nosferatu heimgesucht

wird. Fortan kann sie sich dem Vampir, den sie ebenso fürchtet wie ersehnt, nicht mehr entziehen.

Mit NOSFERATU – DER UNTOTE liefert Robert Eggers ein Remake von Friedrich Wilhelm Murnaus Stummfilm NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (DE 1922), ein Begründer des Horrorfilms. Die Neuverfilmung folgt dabei im Kern der Geschichte seiner Vorlage, die wiederum auf Motiven von Bram Stokers Roman *Dracula* (1897) basiert: Der ambitionierte Makler Thomas Hutter, vermählt mit der schönen, zur Melancholie neigenden Ellen, reist 1838 für ein Immobiliengeschäft nach Transsilvanien. Doch sein Kunde Graf Orlok erweist sich als Vampir und nicht nur als Hirngespinnst der Einheimischen, wie Hutter am eigenen Leib erfahren muss. Es beginnt ein Wettlauf mit der Zeit, denn Orlok/Nosferatu ist >

Filmbesprechung: Nosferatu – Der Untote (2/2)

bereits auf den Weg in Hutters Heimatstadt Wisborg, wo Ellen zunehmend von Wahnvorstellungen gepeinigt wird.

➔ **Trailer:** <https://www.youtube.com/watch?v=04DsdG0bYQ>

Filmische Umsetzung: Stummfilm-Ästhetik und moderner Look

Während in Murnaus NOSFERATU das Grauen allmählich eine biedermeierliche Idylle erschüttert, erzeugt Eggers von der ersten Minute an Unbehagen und Schrecken, vor allem mit engen Großaufnahmen (Glossar: Einstellungsgrößen), dräuender Tongestaltung und: Jump-Scares ➔ <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/j:jumpscare-8476> später wird der wenig zimperliche Film unter anderem DER EXORZIST (THE EXORCIST, William Friedkin, USA 1973) zitieren und mit suggestiven Kamerafahrten (Glossar: Kamerabewegungen), Setting und Maskenbild ein Gefühl von Beklemmung und Unbehagen hervorrufen. Bildkomposition und Inszenierung verweisen auf die Ästhetik des expressionistischen Stummfilms der Weimarer Zeit (Glossar: Expressionismus). Der Film entwirft eine unsichere Welt zwischen Realität und Traum, auch mithilfe der Lichtgestaltung, die viel im Verborgenen hält. So lässt sich die Titelfigur, die im Film die ausgestorbene thrakische Sprache spricht, in ihrer monströsen Körperlichkeit lange nur erahnen und hat wie bereits vorherige Nosferatu-Darstellungen wenig mit dem verführerischen Gentleman Dracula oder einem TWILIGHT-Beau gemein.

Thema: Tod und Sexualität

NOSFERATU – DER UNTOTE erzählt vor allem die Geschichte einer sexuell aufgeladenen Obsession und stellt dabei Ellen in den Mittelpunkt. Sie liebt ihren Mann, erliegt aber der Animalität des Vampirs und sieht ihre Bestimmung im Opfertod. Was die Verfilmung von 1922 bereits andeutet, wird in

NOSFERATU – DER UNTOTE mit aller Kraft auserzählt: Sexualität und Tod – beides kulminiert im Schlussbild der Vereinigung von Ellen mit dem (Un)Toten. Allerdings wird nun die gesellschaftliche Dimension weniger akzentuiert als im Stummfilm, der im Nachhall des Ersten Weltkriegs mit Millionen von Toten entstanden ist. Auch der Vampir sorgt mit der Pest für ein Massensterben und hat zudem willige Gefolgsleute – Siegfried Kracauer hat ihn in seinem Buch *Von Caligari zu Hitler (1947)* als „Tyrannenfigur“ interpretiert. Im Murnaus Film führt die Frage, wer die Plage verantwortet, zu einer Hetzjagd. Das Remake verharnt dagegen mehr im Persönlichen und Psychologischen und inszeniert das Unerklärliche und Unheimliche eindringlich, aber nicht immer subtil als gruselige Schauergeschichte.

Kritische Aspekte

Insofern überrascht Regisseur Eggers nicht mit einer inhaltlichen Aktualisierung des Nosferatu-Mythos, bietet er doch keine neue Lesart des Stoffs an. Darüber hinaus greift er auf einige Stereotype zurück. Das zeigt sich besonders in einer exotisierenden Darstellung der Menschen in Transsilvanien, die in der deutschen Synchronisation zudem mit dem Z-Wort benannt werden.

Fragen für ein Filmgespräch

- Vampir-Geschichten gibt es seit Jahrhunderten. Welche Bücher, Filme oder Serien über Vampire kennt ihr? Welche Eigenschaften werden Vampiren darin zugeschrieben? Überlegt: Wofür steht die Figur des Vampirs?
- Mit welchen filmischen Mitteln inszeniert Robert Eggers in NOSFERATU – DER UNTOTE das Unheimliche? Erläutert dies beispielhaft an Szenen aus dem Film.
- In einer Szene stellt Ellen Professor von Franz folgende Frage: „Kommt das Böse aus unserem Inneren oder aus dem Jenseits?“ Was glaubt ihr? Gibt es das Böse und woher kommt es?

Autor/in:
Kirsten Taylor

Impulse: Vampirfilme (1/2)

VAMPIRFILME

Vorschläge zur Arbeit mit Vampir-Spielfilme und -Serien

Zielgruppe	Thema	Fragen/Impulse + Sozialform/Inhalt
Jugendliche ab 8/ab 13	Was ist ein Vampir?	<p>Was wisst ihr über Vampire? Kennt ihr bereits Bücher, Spielfilme oder Serien zu dem Thema?</p> <p>Sammeln der Vermutungen mit der Methode des Blitzlichts. Anschließend Abgleich mit dem Wozzle-Goozle-Video https://www.youtube.com/watch?v=DnJvdyYzffs (Timecode ab 00:01:49) für Kinder ab acht Jahren, respektive mit dem Artikel https://www.planet-wissen.de/kultur/fabelwesen/vampire/index.html für Jugendliche ab 13 Jahren.</p>
ab 8	DER KLEINE VAMPIR	<p>Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu typischen Vampiren fallen euch beim Sichten des Trailers auf? Wovon könnte der Film handeln?</p> <p>Zuerst gemeinsames Sichten des Trailers https://www.youtube.com/watch?v=f8YF0sccZwk. Im Tandem die Handlung in eigenen Worten wiedergeben und anschließend in der Gruppe vergleichen. Erwartungen an den Film formulieren und nach der Sichtung vergleichen. Im anschließenden Filmgespräch auch auf Aspekte wie Freundschaft und Fantasie eingehen.</p>
ab 14	Die Popularität des Vampir-Mythos	<p>Habt ihr bereits den Roman <i>Dracula</i> gelesen? Kennt ihr frühe Vampir-Verfilmungen? Was könnten Gründe sein, warum der Vampirmythos noch immer Menschen fasziniert?</p> <p>Sammeln der Antworten in der Gruppe und Vertiefung mittels der 17-minütigen Deutsche-Welle-Dokumentation https://www.youtube.com/watch?v=HvPgucuv0LhU. Folgende Fragen könnten arbeitsteilig beantwortet werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> Was erfahrt ihr über Bram Stoker? Welche frühen Vampir-Verfilmungen gibt es? Wie unterscheiden sich diese von späteren? Welche Rolle spielt sexuelle Begierde bei den Verfilmungen? Wie sieht die weibliche Perspektive in Hinsicht auf Vampire aus? Welche Querverbindungen zum Okkultismus gibt es angeblich bei den Verfilmungen? <p>Bei der Auswertung noch einmal auf die Frage „Was könnten Gründe sein, warum der Vampirmythos noch immer Menschen fasziniert?“ eingehen – und dabei verschiedene Aspekte beleuchten. ></p>

20
(56)

Impulse: Vampirfilme (2/2)

ab 14

Eine Vampirfilm-Reihe kuratieren

Welche Vampirfilme würdet ihr gerne sehen?

Mit Hilfe des Hintergrundartikels und der Filmbesprechungen im Dossier arbeitsteilig kurz die Synopsen der Filme vorstellen und vorstellen lassen. Basierend auf den Besprechungen dramaturgische und filmästhetische Aspekte als Beobachtungsschwerpunkt setzen. Anschließend Sichtung der Filme. Optional Filmkritiken verfassen lassen.

ab 13

TWILIGHT

Warum ist der TWILIGHT-Stoff nach wie vor populär? Was ist ungewöhnlich an der Beziehung zwischen Bella und Edward?

Auswertung nach der Filmsichtung. Auf Aspekte wie Age-Gap-Beziehung, Enthaltbarkeit und Stalking eingehen. Eventuell Vergleich zu anderen Vampirfilmen und -serien mit Teenagern als Zielgruppe (beispielsweise LOVE SUCKS) vornehmen. In jedem Fall die FSK beachten.

ab 14

Eine eigene Vampirgeschichte erzählen

Wie würdet ihr den Vampirstoff modernisieren? Wer wären eure Hauptfiguren? In welchem Verhältnis stehen sie zueinander?

Einen Stoff in Kleingruppen entwickeln. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. So können auch queere Figuren vorkommen. Als dramaturgischen Rahmen die Gattung Kurzfilm vorgeben. Abschließend ein kurzes Exposé und Szenen schreiben lassen.

ab 14

Eine Vampirgeschichte drehen – Teil 1: das Schminken

Wir würdet ihr eure Vampire schminken?

Ideen in den Kleingruppen sammeln. Als Inspiration können folgende Videos dienen: Schminktipp 1 <https://www.youtube.com/watch?v=TIxUyoKYM9w> und Schminktipp 2 <https://www.youtube.com/watch?v=wKVsJl100As>. Auch darauf hinweisen, dass Konventionen gebrochen werden können und ein ganz eigener Vampir-Look entworfen werden kann.

ab 14

Eine Vampirgeschichte drehen – Teil 2: die filmische Umsetzung

Dreht euren Kurzfilm und nehmt die Montage vor.

Für den Dreh sind die Arbeitsschritte g) bis j) des Arbeitsblatts 4 in diesem Dossier hilfreich. Ausreichend Zeit für die Vorbereitung einplanen. Bei der Präsentation auf wertschätzendes Feedback achten und Kriterien für Hinweise zur Verbesserung an die Hand geben (beispielsweise: Schauspiel, Tongestaltung, Montage).

21
(56)

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 1

VOM VAMPIRMYTHOS ZU NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (D 1922, REGIE: FRIEDRICH WILHELM MURNAU)

Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Deutsch, Kunst, Musik, Ethik
ab 13 Jahren, ab 8. Klasse

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen entwerfen ein Remake zu NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS. In Deutsch liegt der Schwerpunkt auf dem Schreiben, in Ethik auf dem Wahrnehmen und Deuten. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung mit der Auseinandersetzung filmästhetischer Mittel.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Um ein möglichst nachhaltiges Filmenerlebnis zu gewährleisten, sind die Aktivitäten vor der Filmsichtung wie folgt gestaltet: Zunächst sammeln die Lernenden ihre Assoziationen zu Vampiren und ihre Kenntnisse zu Büchern, Filmen bzw. Serien über Vampire. Dieses Wissen ergänzen und vertiefen sie, indem sie sich anhand von Leitfragen in Einzelarbeit, dann im Plenum mit dem Vampirmythos und literarischen Bezügen auseinandersetzen. In Ethik kann hierbei z.B. die Frage nach dem Ursprung und der Existenz des Bösen miteinbezogen werden. Im Anschluss beschäftigen sich die Lernenden in Kleingruppen mit verschiedenen thematischen Schwerpunkten zum Film NOSFERATU und stellen diese in kurzen Präsentationen vor. (Optional kann in der Vorbereitung auf den Film an einen oder zwei Schüler/-innen zudem ein Referat über den Regisseur Friedrich Wilhelm Murnau ver-

geben werden (<https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/230668/friedrich-wilhelm-murnau/>; <https://www.murnau-stiftung.de/stiftung/fw-murnau/leben-und-karriere>). Während der Filmsichtung bleiben die Schüler/-innen ihren Gruppen zugeordnet, wobei sie arbeitsteilig ihren jeweiligen thematisch zuvor erarbeiteten Schwerpunkt beobachtend fokussieren. Zudem achten alle darauf, welche Elemente des Vampirmythos sie im Film entdecken.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme

Arbeitsblatt 1:

VOM VAMPIRMYTHOS ZU NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (D 1922, REGIE: FRIEDRICH WILHELM MURNAU)

Für Schülerinnen und Schüler

VOR DER FILMSICHTUNG:

a) Was wisst ihr über Vampire? Welche Bücher, Filme oder Serien über Vampire kennt ihr? Schreibt eure Antworten gut leserlich auf Karteikarten. Zwei von euch gehen nach vorne. Einer/eine liest vor, was auf den Karteikarten steht, der/die andere macht sie an der Wand/Tafel fest. Clustert die Karteikarten dann gemeinsam.

b) Informiert euch in Partnerarbeit anhand folgender Leitfragen über den Vampirmythos. Tauscht eure Ergebnisse danach im Plenum aus und ergänzt eure Assoziationen aus Aufgabe a).

1. Woher stammen Erzählungen über Vampire und wie lange gibt es sie schon?
2. Welches Buch prägte den Vampirmythos am nachhaltigsten?
3. Welche Eigenschaften haben Vampire?
4. Wofür steht die Figur des Vampirs?
5. Warum haben Menschen Vampire erfunden?

Folgende Webseiten können euch bei eurer Recherche helfen:

bbp.de <https://www.bbp.de/lernen/filmbildung/230665/der-vampirmythos/>

Planet Wissen <https://www.planet-wissen.de/kultur/fabelwesen/vampire/index.html>

Planet Wissen <https://www.planet-wissen.de/kultur/fabelwesen/vampire/index.html>

Planet Wissen <https://www.planet-wissen.de/kultur/fabelwesen/vampire/index.html>

c) Als Klassiker des Vampirfilms gilt NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (DE 1922, Friedrich Wilhelm Murnau). Je mehr Vorwissen ihr zum Film habt, desto interessanter wird es für euch, ihn anzuschauen. Informiert euch daher alle zunächst über den Inhalt und den Entstehungskontext sowie zum Stil des Films und bereitet dann in Kleingruppen kurze Präsentationen zu folgenden Themen vor.

Alle: Darsteller/ -innen, Inhalt

Gruppe A: Hintergrund, Szenenbild und Drehorte, hier <https://www.filmtourismus.de/nosferatu/>

könnt ihr einige der Drehorte ansehen.

Gruppe B: Filmfiguren und Montage

Gruppe C: Bildsprache und Begleitmusik (Glossarbereich: Filmmusik)

Im bpb-Artikel <https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/230672/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens/> findet ihr alle Informationen unter den jeweiligen Überschriften.

Im bpb-Artikel <https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/230672/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens/> findet ihr alle Informationen unter den jeweiligen Überschriften.

Im bpb-Artikel <https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/230672/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens/> findet ihr alle Informationen unter den jeweiligen Überschriften.

Im bpb-Artikel <https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/230672/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens/> findet ihr alle Informationen unter den jeweiligen Überschriften.

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

d) Bleibt in euren Kleingruppen und achtet während der Filmsichtung arbeitsteilig auf Folgendes:

Inhaltliche Ebene:

Alle: Welche Elemente des Vampirmythos könnt ihr erkennen?

Filmästhetische Ebene:

Gruppe A: Achtet auf das Szenenbild

und die Drehorte, wie sie gefilmt werden und welche Wirkung das erzeugt.

Gruppe B: Achtet auf das Schauspiel, Kostüme und Maske der Filmfiguren, die Montage und die Wirkung, die erzeugt wird.

Gruppe C: Achtet auf die Bildsprache (beispielsweise Lichtgestaltung), auf die Filmmusik und die Wirkung, die erzeugt wird.

Hinweis: Macht Euch während und direkt nach der Filmsichtung stichwortartige Notizen.

NACH DER FILMSICHTUNG:

e) Gibt es etwas, das euch besonders gefallen/nicht gefallen oder auch beeindruckt oder überrascht hat? Gibt es Fragen? Tauscht euch im Plenum aus.

f) Geht zu sechst zusammen (je zwei Personen aus Gruppe A, zwei aus Gruppe B, zwei aus Gruppe C) und tauscht euch über eure Beobachtungsaufgaben aus und vergleicht, was ihr in Aufgabe b) und c) herausgefunden habt mit dem, was ihr beobachtet habt. Überlegt, ob ihr den Film durch euer Vorwissen besser verstanden, beziehungsweise intensiver erlebt habt und wenn ja, inwiefern. Macht euch Notizen und vergleicht diese anschließend im Plenum.

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme

g) Seht euch in Partnerarbeit folgende Filmstills an und analysiert die Mise-en-scène/Inszenierung und die Wirkung, die durch den Einsatz der filmsprachlichen Mittel erzeugt wird. Macht euch Notizen und vergleicht diese anschließend im Plenum.



© Screenshot 1 aus NOSFERATU
(Friedrich Wilhelm Murnau, DE 1922)



© Screenshot 2 aus NOSFERATU
(Friedrich Wilhelm Murnau, DE 1922)

h) Optional: Informiert euch weiterhin in Partnerarbeit über die Technik der Viragierung. Viragiert dafür zunächst selbst einige Einstellungen und vergleicht sie danach mit den originalen Viragierungen (Aufgabe unten auf der Seite). Lest dann den Text <https://murnau.neue-wege-des-lernens.de/murnau/viragierung/index.html> und findet heraus, was es genau mit der Viragierung auf sich hat.



© Screenshot 3 aus NOSFERATU
(Friedrich Wilhelm Murnau, DE 1922)



© Screenshot 4 aus NOSFERATU
(Friedrich Wilhelm Murnau, DE 1922)

i) Stellt euch vor, ihr würdet ein Remake von NOSFERATU machen. Überlegt, welche Gestalt dieses annehmen würde. Beantwortet dazu folgende Fragen. Natürlich könnt ihr auch noch weitere Details hinzufügen, beispielsweise könnt ihr auch ein Filmplakat gestalten.

1. Würdet ihr die Geschichte gleich erzählen oder leicht oder stark verändern? Wenn ja, wie?
2. Welche Drehorte würdet ihr wählen?
3. Wie würdet ihr den Vampir darstellen?
4. Würdet ihr in Schwarz-Weiß oder in Farbe drehen?
5. Würdet ihr spezielle filmische Techniken einsetzen und wenn ja, welche?
6. Welche filmästhetischen Mittel wären euch besonders wichtig und warum?
7. Wie lautet der Titel eures Remakes? Ob ihr allein, zu zweit oder in Kleingruppen arbeitet, ist euch überlassen.

j) Stellt euch eure Remakes gegenseitig vor und wertet sie kriteriengeleitet aus. Zeichnet das gelungenste Remake aus

und übergibt es eurer Schülerzeitung oder hängt es an einem geeigneten Ort im Schulhaus auf.

Optional:

k) Wenn ihr Lust habt, könnt ihr nun in Erfahrung bringen, welche Remakes von NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS es neben euren schon gibt. Auf folgenden Webseiten findet ihr Informationen dazu.

[bpb.de https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/filmkanon/43529/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens/](https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/filmkanon/43529/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens/)

[kinofenster.de https://www.kinofenster.de/filme/aktuelle-filme/200244/nosferatu-der-untote](https://www.kinofenster.de/filme/aktuelle-filme/200244/nosferatu-der-untote)

[stummfilmmagazin.de https://www.stummfilmmagazin.de/100-jahre/nosferatu-100](https://www.stummfilmmagazin.de/100-jahre/nosferatu-100)

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 2

HERANFÜHRUNG AN TWILIGHT Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Englisch, Deutsch ab 14 Jahren,
ab 9. Klasse

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen verfassen ein Statement zum Film TWILIGHT. Der Kompetenzschwerpunkt liegt auf dem Schreiben.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Lernenden nähern sich dem Inhalt des Films, indem sie sich zunächst mit dem Filmtitel und dem Filmtrailer auseinandersetzen. Die anschließende Aufgabe zielt darauf, das landeskundliche Wissen der Lernenden zu erweitern, indem sie Recherchen zu den beiden im Film relevanten Städten anstellen. Ausgehend von Beobachtungsaufgaben erstellen sie nach der Filmsichtung Figurenschaubilder, die sie sich dann im Plenum vorstellen. Anschließend haben sie die Wahl zwischen zwei Filmstills, die sie in Einzelarbeit anhand von Leitfragen analysieren. Die Lehrkraft kann diese einsammeln und bewerten. Schließlich beziehen sie selbst Stellung zum Film und verfassen ein Statement, in dem sie begründen, ob sie den Film TWILIGHT weiterempfehlen würden oder nicht. Dabei beziehen sie sich auf das bis dahin Erarbeitete sowie auf konkrete Filmszenen. Ihre Statements stellen sie schließlich gegenseitig vor und werten sie kriteriengeleitet aus. Die drei gelungensten Statements können mit kreativen Vampirpreisen ausgezeichnet werden, die sich die Schüler/-innen zuvor selbst ausdenken.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme

Arbeitsblatt 2:

HERANFÜHRUNG AN TWILIGHT Für Schülerinnen und Schüler

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Was heißt der Filmtitel TWILIGHT auf Deutsch übersetzt?
- b)** Seht euch den Trailer zum Film an. Überlegt dann, welche Bedeutung der Filmtitel hat und beantwortet folgende Fragen.

Fragen zur Geschichte/Dramaturgie:

1. Wer ist/sind die Hauptfigur(en)? Was erfahren wir über sie?
2. In welcher Lage befindet/en sie sich? Welche Probleme stellen sich?
3. Wird eine Lösung angedeutet?
4. Welche anderen Figuren treten auf? In welcher Beziehung stehen sie zueinander?

Fragen zur Filmgestaltung:

1. Welche filmästhetischen Mittel fallen euch auf?
2. Um welches Genre handelt es sich und welche Genremerkmale sind erkennbar?
3. An welche Zielgruppe richtet sich der Teaser/Trailer?
4. Warum gelingt es dem Teaser/Trailer (nicht), Interesse für den Film zu wecken?

 **Trailer:** <https://youtu.be/nxvGVSc6Ls8>

- c)** Was wisst ihr über Vampire bzw. über die klassische Figur des Vampirs? Tauscht euch im Plenum aus.

Für Englisch: Erstellt eine Vokabelliste rund um das Thema „Vampire“.

- d)** Die Hauptfigur Bella zieht von Phoenix nach Forks. Findet in Partnerarbeit heraus, in welchen US-amerikanischen Bundesstaaten die beiden Städte liegen und was für sie charakteristisch ist. Überlegt zudem, warum die Filmhandlung in Forks angesiedelt ist. Folgende Webseiten können euch als Ausgangspunkt eurer Recherche dienen:
- forkswa.com  <https://forkswa.com/>
- [visitphoenix.com](https://www.visitphoenix.com/about-us/visitphoenix.com/about-us/phoenix-facts/)  <https://www.visitphoenix.com/about-us/phoenix-facts/>

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- e)** Achtet während der Filmsichtung auf Folgendes:

Inhaltliche Ebene: Was erfährt man über Bella und Edward und die Beziehung, die sie zueinander haben? Welche Figuren spielen für Bella noch eine Rolle und was erfährt man über sie?

Filmästhetische Ebene: Achtet auf die Farbgestaltung, die Filmmusik und auf die Wirkung, die erzeugt wird.

Hinweis: Macht Euch während und direkt nach der Filmsichtung stichwortartige Notizen.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- f)** Gibt es etwas, das euch besonders gefallen/nicht gefallen hat oder etwas, das ihr vielleicht kritisch seht? Tauscht euch im Plenum aus.
- g)** Vergleicht in Kleingruppen die Ergebnisse eurer Beobachtungsaufgaben. Überprüft zudem, ob sich eure Vermutungen aus Aufgabe b) als richtig erwiesen haben. Besprecht und ergänzt eure Ergebnisse dann im Plenum.
- h)** Bleibt weiterhin in den Kleingruppen. Erstellt ausgehend von euren Ergebnissen aus Aufgabe g) ein Figurenschaubild. Verwendet aussagekräftige Farben und schreibt gut leserlich. Stellt euch die Schaubilder gegenseitig im Plenum vor.

26
(56)

>

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme

i) Arbeitet allein. Seht euch die beiden Filmstills an und sucht euch eins aus. Beantwortet dann folgende Fragen:

1. Verortet das Filmstill in der Handlung: Was geschah zuvor? Wie geht es weiter?
2. Um welche Kameraperspektive und Einstellungsgröße handelt es sich und welche Wirkung wird erzeugt?
3. Wie werden Farben und Licht eingesetzt und wie ist das Bild komponiert?



© Screenshot 1 aus TWILIGHT – BISS ZUM MORGENGRAUEN (TWILIGHT, Catherine Hardwicke, USA 2008)



© Screenshot 2 aus TWILIGHT – BISS ZUM MORGENGRAUEN (TWILIGHT, Catherine Hardwicke, USA 2008)

j) Listet in Partnerarbeit alle Eigenschaften auf, die Edward besitzt. Vergleicht sie nun mit eurem Wissen über Vampire aus Aufgabe c). Wo finden sich Unterschiede und woran könnte das liegen?

k) Der Film TWILIGHT ist der erste Teil der sogenannten TWILIGHT-Saga, die zu den größten Kinoerfolgen

<https://www.statista.com/statistics/608468/box-office-revenue-twilight-saga/> zählt. Wie könnt ihr euch den Erfolg erklären? Tauscht euch zunächst zu dritt, dann im Plenum aus. Macht euch Notizen.

l) Lohnt es sich, TWILIGHT zu sehen? Verfasst ein Statement, das den Leser/die Leserin mitreißt. Begründet eure Einschätzung, indem ihr euch auf das bisher Erarbeitete sowie auf konkrete Filmszenen bezieht. Geht dabei auch darauf ein, inwieweit sich TWILIGHT von anderen Vampirfilmen unterscheidet und thematisiert Aspekte wie den Age-Gap und die Enthaltsamkeit.

m) Stellt euch eure Statements gegenseitig vor und wertet sie kriteriengeleitet aus. Zeichnet die drei gelungensten Statements mit einem kreativen Vampirpreis aus, beispielsweise mit einer Knoblauchzehe oder einem Tomatensaft.

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 3

HERANFÜHRUNG AN DER KLEINE VAMPIR

Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Deutsch, Englisch, Ethik, Religion, Sozialkunde, Gemeinschaftskunde, Lebenskunde, Kunst, Medienkunde, fächerübergreifender Unterricht
ab 8 Jahren, ab Klasse 3

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen beschäftigen sich mit der fantastischen Figur des Vampirs. Mit Hilfe einer Mindmap und/oder eines gemalten Bildes teilen sie ihr Vorwissen in mündlicher, schriftlicher oder gestalterischer Form. Mit der Filmsichtung erweitern und ergänzen sie ihr Wissen über Vampire und vergleichen und beschreiben verschiedene Erscheinungsformen. Am Ende der Lerneinheit entwerfen sie (je nach Jahrgangsstufe, Fach und zeitlichem Rahmen) eine eigene Vampir-Interpretation. Im Deutschunterricht kann hierzu ein Text verfasst werden, im Fach Kunst wird ein Bild gezeichnet, gemalt oder gestaltet, im Fach Darstellendes Spiel oder fächerübergreifend können Szenen aus dem Film nachgespielt, eigene Szenen gespielt oder in einem Film aufgenommen werden.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schüler/-innen setzen sich zunächst mit der Figur des klassischen Vampirs auseinander. Sie sammeln ihr Vorwissen in einer Mindmap und sprechen auch darüber, wie sie zum Vampir stehen. Diese Aufgabe kann in höheren Klassen um das Genre Vampirfilm und/oder Vampirgeschichten erweitert und vertieft werden; hierbei kommen klassische Handlungsschemata, typische Figuren und kennzeichnende filmästhetische Mittel zur Sprache.

Während der Filmsichtung konzentrieren sich die Schüler/-innen auf die Vampirfiguren im Film und notieren ihre Beobachtungen. Diese vergleichen und beschreiben

sie im Anschluss mit den Merkmalen von klassischen Vampiren (auf ihrer Mindmap) und erkennen, inwiefern Rüdiger und seine Familie Außenseiter in der Welt der Vampire sind, wobei sie auch kurz auf die Einzelgänger-Rolle von Tony eingehen.

Am Ende gestalten die Schüler/-innen eine eigene Vampirfigur oder – vertiefend – erfinden eine eigene Vampirgeschichte. Dabei kann auch auf die Erscheinungsjahre der Literaturvorlage (*Der kleine Vampir* von Angela Sommer-Bodenburg, 1979) eingegangen und thematisiert werden, wie ein Vampir im Jahr 2025 wohl aussehen, mit welchen Problemen er kämpfen und über z.B. ein Handy haben würde.

Als weitere Möglichkeit der Vertiefung bietet sich an, vor der Filmsichtung ein Kapitel von *Der kleine Vampir* von Angela Sommer-Bodenburg oder das Kinderbuch als Klassenlektüre zu lesen. Im Anschluss wird der Medienwechsel thematisiert, wobei auf die unterschiedlichen Erscheinungsformen der Vampirfiguren eingegangen und der Bezug zur heutigen Lebenswelt der Schüler/-innen hergestellt wird.

Benötigte Materialien:

weißes A4-Papier, Buntstifte oder farbige Filzstifte/Fineliner

Autor/in:

Dr. Verena Schmöller

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 3:

HERANFÜHRUNG AN DER KLEINE VAMPIR

Für Schülerinnen und Schüler

VOR DER FILMSICHTUNG:

a) Was ist ein Vampir? Tauscht euch in der Klasse aus und erzählt, was ihr über Vampire wisst, woher ihr sie kennt und was typisch für Vampire ist.

b) Wie sieht ein Vampir aus? Gestaltet eine Mindmap zum Thema Vampir. Nehmt hierzu ein Blatt Papier und malt in die Bildmitte einen Vampir, wie ihr ihn euch vorstellt. Lasst möglichst auf allen Seiten einen Rand von fünf Zentimetern.

c) Was kennzeichnet einen typischen Vampir? Schreibt um eure gemalte Figur, was typisch ist für Vampire: Nennt Eigenschaften, Vorlieben und Tätigkeiten.

d) Wie geht es euch, wenn ihr an einen Vampir denkt? Sprecht über eure Gefühle und Gedanken, wenn es um Vampire geht. Findet ihr sie gruselig, niedlich oder spannend? Findet Worte für eure Haltung gegenüber Vampiren und notiert sie am Ende des Blattes.

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

e) Achtet während der Filmsichtung auf die Vampirfiguren in DER KLEINE VAMPIR und darauf, welche Besonderheiten (und Unterschiede zu Vampiren aus anderen Geschichten, Büchern und Filmen) sie aufweisen.

f) Haltet eure Beobachtungen in einer Stichwortliste fest.

NACH DER FILMSICHTUNG:

g) Beantwortet im Klassengespräch die folgenden Fragen:

1. Was hat Euch besonders gut am Film gefallen?
2. Was hat Euch nicht gut gefallen?
3. Welche Szene fandet Ihr besonders gruselig? Welche spannend?
4. Hat sich eure Haltung gegenüber Vampiren geändert? Wenn ja, warum?
5. Was habt Ihr nicht verstanden?

h) Sortiert eure Beobachtungen und Stichpunkte und vergleicht sie mit den Vampir-Merkmalen eurer Mindmap. Folgende Tabelle kann euch hierbei helfen.

Vampirfilms_AB_3_Tabelle. Download:
 https://www.kinofenster.de/system/files/2025-01/AB_03_Tabelle.pdf

i) Besprecht eure Beobachtungen in der Klasse, inwiefern sich die Vampirfiguren im Film von klassischen Vampiren unterscheiden. Diskutiert dabei auch mögliche Gründe des Filmemachers (und der Buchautorin), den kleinen Vampir ‚anders‘ zu gestalten.

j) Auch Tony, die andere Hauptfigur im Film, ist anders als die Kinder in seiner Klasse. Besprecht, was Tony von seinen Mitschüler/-innen unterscheidet und warum er sich über die Freundschaft zu Rüdiger freut.

k) Tony liebt Vampire und spielt in einer Szene, selbst einer zu sein. Nennt die Utensilien, die er verwendet, um sich als Vampir zu verkleiden.

l) Jetzt seid ihr dran: Erfindet euch euren eigenen Vampir! Denkt euch hierzu einen Namen aus und erstellt eine Liste mit Kleidungsstücken, Accessoires und Gegenständen, aber auch Eigenschaften, Vorlieben und Fähigkeiten, die ‚euren Vampir‘ ausmachen sollen. Alternativ dazu könnt ihr ein Bild von ‚eurem Vampir‘ zeichnen, malen oder gestalten, oder ihr bringt Kleidungsstücke, Accessoires und Gegenstände mit, verkleidet euch selbst als Vampir und verwandelt das Klassenzimmer in ein Vampirschloss. Vielleicht könnt ihr auch eine Szene aus dem Film nachspielen oder einen eigenen kurzen Vampirfilm drehen.

29
(56)

>

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 4

EINEN EIGENEN MODERNEN VAMPIRFILM – PRAXISAUFGABE

Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Deutsch, Kunst, Ethik, Darstellendes
Spiel, fächerübergreifender Unterricht,
ab 14 Jahren, ab 9. Klasse

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen produzieren einen modernen Vampirfilm. Der Kompetenzschwerpunkt liegt auf „Filme selbst produzieren“.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Lernenden nähern sich der Produktion eines eigenen Kurzfilms, indem sie die wesentlichen Elemente des Vampirmythos recherchieren. Das kann über das Dossier zum Vampirfilm erfolgen oder auch im Internet recherchiert werden, z.B. hier: <https://www.planet-wissen.de/kultur/fabelwesen/vampire/index.html>

Anschließend arbeiten die Schüler/-innen in Gruppen zu fünf oder zu sechs zusammen, damit alle Aufgabenbereiche gut abgedeckt werden können. Sinnvoll ist es, wenn jede/-r Schüler/-in die Verantwortung für einen Bereich übernimmt (Story, Regie, Schauspiel, Kamera, Ausstattung, Schnitt). Es ist wichtig, ausreichend Zeit für die Vorbereitung einzuplanen und die einzelnen Gruppen in dieser Phase gut zu unterstützen. Je besser die Vorbereitung verläuft, desto reibungsloser funktioniert der Dreh. Die zu verfilmende Geschichte sollte in groben Zügen ausgearbeitet werden. Das gibt einen Rahmen für die Schüler/-innen und einen dramaturgischen roten Faden zur Orientierung. Für Drehs in der Schule bietet sich ein Schulsetting für die Handlung an, ähnlich wie bei TWILIGHT.

Der Dreh des Films sollte zusammenhängend in einer Doppelstunde oder an einem Projekttag erfolgen. Zum einen müssen die Schüler/-innen sich nur einmal schminken, zum anderen kann es immer sein, dass jemand aus der Gruppe fehlt, der zuvor eine tragende Rolle gespielt hat. Die Postproduktion und die Präsentation können auch an einem anderen Tag stattfinden.

Für die Schüler/-innen ist es einfacher, eine Rolle zu spielen, wenn die Figur einen anderen Namen erhält und auch ein Kostüm trägt. Das gilt auch für die Nicht-Vampire. Dann können sich die Schauspielenden besser mit ihrer Rolle identifizieren. Deswegen ist es wichtig, vor dem Dreh die Vorbereitung für Maske und Kleidung einzuplanen.

Benötigte Materialien

- Kostüme, Requisiten, Schminke
- Kamera (es kann auch mit Smartphone oder iPad gefilmt werden), am besten mit Stativ
- Mikrofon/Tonangel
- Rechner mit Schnittprogramm (es kann auch auf dem Smartphone oder iPad geschnitten werden)

Autor/in:

Daniela Nicklisch

30
(56)

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 4:

EINEN EIGENEN MODERNEN VAMPIRFILM – PRAXISAUFGABE

Für Schülerinnen und Schüler

Komplex-Aufgabe

Dreht eure eigene moderne Vampirgeschichte. Falls euch spontan nichts einfällt, findet ihr hier mögliche Ideen:

1. Vampir verliebt sich in einen Menschen
2. Mensch verliebt sich in einen Vampir
3. Vampir und Vampirjäger verlieben sich ineinander
4. Zwei Vampire verlieben sich in denselben Menschen

Bei der Figurenbesetzung kann alles möglich sein – so kann der Vampir weiblich und der Mensch männlich sein. Es ist auch eine queere Vampirgeschichte möglich. Auch beim Genre dürft ihr experimentieren. Ihr könnt eure Vampirgeschichte als Horrorfilm, Liebesfilm oder auch als Komödie umsetzen oder Elemente aus allen drei Genres verwenden.

Arbeitsschritte

Dramaturgie

- a) Ideensammlung** – Findet euch in Gruppen zusammen.
Lest euch das Dossier zum Vampirfilm durch. Nutzt die Methode des Skimmings und Scannings. Tauscht euch in eurer Gruppe darüber aus, welche Elemente des Vampirmythos ihr für euren Film verwenden möchtet und wie ihr diese Motive modernisieren könnt. Über welche typischen Eigenschaften soll euer Vampir verfügen?

Sammelt eure Ideen in einer Mindmap. Besprecht anschließend, wie ihr diese Vampireigenschaften modern und mit einfachen Mitteln darstellen könnt. So könnte der dargestellte Vampir zwar Blut brauchen, im Film trinkt er aber aus ethischen Gründen nur synthetisch hergestelltes Blut (Flüssigkeit in einer dunklen Flasche).

- b) Figuren** – Wer ist eure Hauptfigur? Wer ist ihr Gegenspieler? Gebt den Figuren Namen und fertigt jeweils einen Steckbrief für die Hauptfigur/Hauptfiguren an, auf dem ihr die wichtigsten Eigenschaften und Aussehen der Figur notiert. Zu der Vampir-Figur könnt ihr noch hinzufügen, welche besonderen vampir-typischen Fähigkeiten sie hat. Möglich ist zum Beispiel, dass der Vampir besonders stark ist, Gedanken lesen oder Dinge verschwinden lassen kann. Das könnt ihr beispielsweise mit der Stopptrick-Technik (Glossar: Animationstechniken) realisieren.

- c) Figurenkonstellation** – Fertigt eine kurze Übersicht über die Beziehung der Figuren zueinander an. Welches Verhältnis haben die verschiedenen Figuren zueinander?

- d)** Überlegt euch die Storyline (roter Faden) eurer Geschichte. Dazu können euch folgende Fragen helfen:

1. Welches Ziel hat eure Hauptfigur? Wer oder was hindert die Figur an der Erreichung dieses Ziels?
2. Worin besteht der Konflikt (so können z.B. die Familien oder die Freunde der Hauptfiguren nicht mit der Liebe der beiden einverstanden sein).
3. Wie wird der Konflikt gelöst?
4. Wie endet die Geschichte? (offenes Ende, tragisches Ende oder Happy Ending?)

- e)** Fertigt ein Storyboard an. Das Storyboard ist eine gute Vorbereitung für den Dreh.

Vorlage Storyboard: Download
<https://www.kinofenster.de/system/files/pdf/50857.pdf>

Material

- f)** Vorbereitung – Auch wenn euer Vampirfilm modern sein soll, ist es wichtig einige vampirtypische Requisiten zu verwenden. Überlegt, welche Materialien ihr für euren Dreh braucht (schwarze Kleidung, Vampirzähne, Schminke). Vielleicht habt ihr ja in eurem Theaterfundus oder zu Hause einige Kostüme und Requisiten, die ihr benutzen könnt. Damit der moderne Vampir auch gut zu erkennen ist, könnt ihr das Gesicht blass schminken, die Augen mit Mascara und einem Kajalstift schwarz umranden und vielleicht die Fingernägel schwarz lackieren. >

Unterrichtsmaterial: Vampirfilme / Didaktisch-methodischer Kommentar

Dreh

g) Drehorte – Wo könnt ihr drehen? Gibt es an eurer Schule Orte, die etwas unheimlich wirken? Gibt es Drehorte, an denen man beispielsweise mit Schatten arbeiten kann? Macht eine kurze Begehung möglicher Drehorte und notiert sie auf eurem Storyboard.

h) Dreh – Zum Drehen braucht ihr ein Smartphone oder ein iPad. Euer Gerät sollte aufgeladen sein. Bringt zur Sicherheit noch ein Ladekabel und/oder eine Powerbank mit. Am besten ihr verwendet ein Stativ, dann verwackeln die Aufnahmen nicht. Um das Telefon oder das iPad am Stativ zu befestigen, braucht ihr noch eine extra Halterung. Achtung: Immer im Querformat drehen.

i) Ton – Guter Ton ist sehr wichtig. Wenn ihr mit dem Telefon, dem iPad oder einem Camcorder in Innenräumen dreht, dann ist der Sound meist in Ordnung, da es nicht so viele andere Geräusche gibt. Aber wenn ihr draußen dreht, dann sind die Personen vor der Kamera nicht gut zu verstehen, da auch alle Umgebungsgeräusche mit erfasst werden. Deshalb braucht man für Außendreh, Aufnahmen in Fluren oder Räumen mit viel Hall ein Richtmikrofon, mit dem man den Ton „angeln“ kann. Nähere Erläuterung hier <https://netzwerk-filmbildung.de/nfb/wp-content/uploads/2024/01/netzwerk-filmbildung-leitfaden-grundausstattung-fuer-die-filmbildung-an-schulen-und-bildungseinrichtungen-pdf-vorlage-ausstattung.pdf>

j) Montage – Wenn ihr alles fertig gedreht habt, müsst ihr eure Clips schneiden und in die richtige Reihen-

folge bringen. Ihr könnt die Aufnahmen gleich auf dem Smartphone oder iPad schneiden und dafür die Apps iMovie oder CapCut verwenden. Wenn ihr lieber am Rechner schneiden möchtet, könnt ihr die Clips auf den Rechner überspielen und mit dem Programm DaVinciResolve https://www.chip.de/downloads/DaVinci-Resolve_73088987.html schneiden. Es ist kostenlos und funktioniert auf allen Betriebssystemen.

k) Präsentation – Präsentiert eure Ergebnisse dem Plenum und gebt einander kriteriengeleitetes Feedback.

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.

Animationsfilm

Im **Animationsfilm** werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert (Montage) und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man „Einzelbildschaltung“ (engl.: Stop-Motion). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen **Animationstechniken** lassen sich in zweidimensionale (z.B. **Zeichentrickanimation**, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert (Digitalisierung) oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Autorenfilm

Als Autorenfilmer/-innen gelten Regisseur/-innen (Regie), deren Filme klar von ihrem unverkennbar persönlichen Stil geprägt sind und die alle künstlerischen Aspekte ihrer Filme wesentlich mitbestimmen.

Um 1910 wurde in Deutschland unter **Autorenfilm** zunächst ein künstlerisch anspruchsvolles Kino verstanden, das auf Grundlage renommierter literarischer Vorlagen entstand. In den 1950er-Jahren entwickelten die Kritiker der wegweisenden französischen Filmzeitschrift *Cahiers du Cinéma* dann die „politique des auteurs“, die „Politik der Autoren“. Sie hob Regisseure wie Alfred Hitchcock oder Roberto Rossellini hervor, die Filme nach ihrer Vision und Kontrolle gestalteten, dabei ihre subjektive Haltung zum Ausdruck brachten und vor allem formal, aber auch thematisch einen unkonventionellen Blick auf die Welt eröffneten. Wichtig war eine eigene, im Film erkennbare Handschrift, eine „écriture“. Dieselben Kritiker begründeten die **Nouvelle Vague**, in der sie diese Prinzipien bewusst umsetzten. In Deutschland gab es mit dem **Neuen** >

Deutschen Film und dem *Oberhausener Manifest* (1962) eine vergleichbare Bewegung.

Animationstechniken

Animationsfilme erschaffen durch eine schnelle Abfolge statischer Bilder die Illusion der Bewegung. Häufig eingesetzte **Animationstechniken** umfassen:

- **Zeichentrickanimation:** Der Bewegungseindruck entsteht durch die schnelle Abfolge zahlreicher unterschiedlicher Zeichnungen. Hierbei können durch mehrere übereinander gelegte Folien (cels) auch nur einzelne Teile einer Zeichnung verändert werden.
- **Legetrick:** Ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren werden in Einzelbildschaltung animiert. Lotte Reiniger hat diese Technik in ihren Scherenschnittfilmen angewendet.
- **Objektanimation/Stopptrick (Stop Motion):** Figuren aus Plastilin oder Latex (Claymation), Puppen, Gegenstände des Alltags oder in Einzelbildschaltung aufgenommene Menschen (Pixilation) werden animiert, in dem die Objekte zwischen jeder Aufnahme geringfügig bewegt werden.
- **Computeranimation CGI:** Plastische Modelle der Filmfiguren werden eingescannt. Den digitalen Modellen werden Bewegungspunkte zugeteilt, über die schließlich deren Bewegungen gesteuert werden.
- **Rotoskopie:** Realfilmaufnahmen werden Bild für Bild übermalt.
- **Motion Capture:** Schauspieler/-innen tragen am gesamten Körper Bewegungssensoren, die die Daten an eine Software weiterleiten. Die Grundzüge der menschlichen Bewegungen dienen als Vorlage für eine Computeranimation und lassen die digitalen Wesen sehr real wirken.

34
(56)

Bildkomposition

Der durch das **Bildformat** festgelegte Rahmen (siehe auch **Kadrage/Cadrage**) sowie der gewählte Bildausschnitt bestimmen im Zusammenspiel mit der **Kameraperspektive** und der **Tiefenschärfe** die Möglichkeiten für die visuelle Anordnung von Figuren und Objekten innerhalb des Bildes, die sogenannte **Bildkomposition**.

Die Bildwirkung kann dabei durch bestimmte Gestaltungsregeln – wie etwa durch den Goldenen Schnitt oder eine streng geometrische Anordnung – beeinflusst werden. Andererseits kann die Bildkomposition auch durch innere Rahmen wie Fenster den Blick lenken, Nähe oder Distanz zwischen Figuren veranschaulichen und, durch eine Gliederung in Vorder- und Hintergrund, Handlungen auf verschiedenen Bildebenen zueinander in Beziehung setzen. In dieser Hinsicht kommt der wahrgenommenen Raumtiefe in 3D-Filmen (3D-Technik/Stereoskopie) eine neue dramaturgische (Dramaturgie) Bedeutung zu. Auch die **Lichtgestaltung** und die **Farbgestaltung** kann die Bildkomposition maßgeblich beeinflus-

>

sen. Wie eine Bildkomposition wahrgenommen wird und wirkt, hängt nicht zuletzt mit kulturellen Aspekten zusammen.

Blockbuster

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

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

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

35
(56)

Coming-of-age-film

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**) als auch von Independent-Produktionen in vielfältiger Form aufgegriffen wird.

Dramaturgie

Der Ursprung des Begriffs **Dramaturgie** liegt im Theater des antiken Griechenlands: „*Drämatürgía*“ bedeutet dabei so viel wie „dramatische Darstellung“. Unter Spielfilmdramaturgie wird einerseits eine praxisbasierte Wissenschaft verstanden, die den Aufbau und das Schreiben von **Drehbüchern** vermittelt. Ebenso bezieht sich der >

Terminus auf den Aufbau und somit die Erzählstruktur eines Films, die vom **Genre** abhängig ist.

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

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

Drehbuch

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

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 (Drehort/Set) 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 (Production Design/Ausstattung) 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 (Regie) für die Dreharbeiten umgestaltet.

Einstellung

Die Einstellung ist die kleinste Montageeinheit (Montage) des Films. Mehrere Einstellungen ergeben eine **Szene**, mehrere Szenen eine **Sequenz** und der ganze Film setzt sich aus verschiedenen Sequenzen zusammen. Die Einstellung selbst besteht aus einer Folge von einzelnen Bildern. Sie bezeichnet die Gesamtheit unterbrochener, nichtgeschnittener Films, die zwischen dem Start und dem Ende der Kameraaufnahme aufgezeichnet wird, aber auch den Filmschnitt zwischen zwei Schnitten.

Eine Einstellung wird bestimmt durch verschiedene Faktoren: durch die **Einstellungsgröße**, die sich während einer Einstellung durch Bewegung der Kamera (Kamerabewegungen) oder des Objektivs verändern kann, durch die **Kameraperspektive**, das **Licht**, die **Mise-en-scène** und durch die Länge der Einstellung. Im Englischen wird unterschieden zwischen den Begriffen „shot“, der komponierten Einstellung, und „take“, einer konkreten Ausführung des shots, die beliebig oft neu gefilmt werden kann.

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 (Establishing Shot) oder zur Orientierung verwendet.
 - Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weitläufig, 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.

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 (Production Design/Ausstattung), 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 (Licht und Lichtgestaltung) und die Verwendung von Farbfiltern wie über **Requisiten** (Gegenstände, **Kostüme**) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der **Postproduktion** 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 (Suspense) erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen (Elliptische Struktur), **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**).

Franchise

Im US-amerikanischen Wirtschaftswesen regelt das „Franchising“ (deutsch: Lizenzvergabe) das Nutzungsrecht an einer Marke unter Beibehaltung des Namens, etwa einer Restaurantkette. Im Kontext der Medienindustrie hat sich daraus ein Geschäftskonzept zur Multiplizierung von Gewinnen entwickelt. Das geistige Eigentum an Namen, Figuren und Storys einer Filmreihe wird lizenziert (also unter Gewinnbeteiligung) freigegeben, vor allem für sogenannte Merchandising-Produkte wie Bücher, Spielfiguren, T-Shirts und andere Produkte. Pionier dieser Entwicklung war der Produzent George Lucas mit seiner Filmreihe „**STAR WARS**“. Im weiteren Sinne bezeichnet Franchise heute „Serienuniversen“, in denen etablierte und neue Figuren in beliebig vielen Filmen, Büchern, Computer- >

spielen, Nachfolgeserien, Fortsetzungen (Sequel), **Remakes** oder **Spin-offs** zusammengeführt werden.

Die früher als Urheber genannten Schöpfer/-innen eines Filmkunstwerks, darunter Filmemacher/-innen (Regie) und Schauspieler/-innen (Schauspiel), sind darin jederzeit ersetzbar. Das Verwertungsrecht hingegen obliegt allein dem Franchise-Unternehmen, etwa der Firma Marvel Comics mit ihren Lizenzprodukten „SPIDER-MAN„ oder „X-MEN.“ Neben der finanziellen Absicherung risikoreicher Produktionen im **Blockbuster**-Bereich dient das **Franchising** vor allem dem Wiedererkennungswert der jeweiligen Marke.

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 (Gattung) zu verwechseln, die übergeordnete Kategorien bilden und sich im Gegensatz zu Genres vielmehr auf die Form beziehen.

Horrorfilme **Horrorfilme** zählen neben **Science-Fiction-** und **Fantasyfilmen** zum **Genre** des Fantastischen Films und haben ihren Ursprung sowohl im Schauerroman des 19. Jahrhunderts als auch in unheimlichen oder brutalen Bühnenstücken, wie sie etwa im Théâtre du Grand Guignol in Paris aufgeführt wurden. Gemeinsam ist den meisten Horrorfilmen, dass sie von der Konfrontation mit dem Unberechenbaren erzählen, das in den normalen Alltag eindringt. Wie beim **Thriller** spielt die Angst-Lust – das Genießen der Anspannung aus sicherer Distanz – beim Horrorfilm eine besondere Rolle. >

Während klassische Horrorfilme wie etwa „**NOSFERATU**“ (Friedrich Wilhelm Murnau, D 1922) vor allem durch eine atmosphärische **Inszenierung** oder mythische Monster Grusel erzeugen, setzen ikonische Vertreter des Genres seit den 1960er-Jahren verstärkt auf detailliert gezeigte Gewaltdarstellungen, die das Publikum schockieren sollen. Das Sub-Genre des Splatterfilms (von englisch: spritzen) bezeichnet besonders blutige Filme, in denen die Zerstörung des menschlichen Körpers in allen Details gezeigt wird. Insbesondere der absichtliche und offensiv zur Schau gestellte Verstoß gegen ethische Normen und die Überschreitung von Grenzen des Erträglichen prägt deren Erzählhaltung. Ein Klassiker des Splatterfilms ist „**BLOOD FEAST**“ von Herschell Gordon Lewis (USA 1963). Mit Ängsten des Erwachsenwerdens, zu denen auch die Auseinandersetzung mit der Sexualität gehört, beschäftigt sich wiederum das Sub-Genre des Teen-Horrorfilms (zum Beispiel „**A NIGHTMARE ON ELM STREET**“, Wes Craven, USA 1984).

Stilistisch prägend für Horrorfilme sind die Low-Key- **Lichtgestaltung**, harte Kontraste, der Einsatz von Toneffekten, die Identifikation mit bestimmten Figuren – Täter oder Opfer – durch eine **subjektive Kamera** sowie die Bedeutung von Effekten, wobei digitale Effekte (Visueller Effekt) zunehmend die Arbeit mit **Masken** und klassische am **Set** hergestellte Spezialeffekte verdrängen.

Kamerabewegungen

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

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

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

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

Kameraperspektiven

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

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

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

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

Kinderfilm

Kinderfilme definieren sich durch die Zielgruppe, für die diese hergestellt werden. Sie richten sich insbesondere an Kinder bis zum Alter von 12 Jahren, wobei der Übergang zum Jugendfilm fließend sein kann. Kinderfilme können sämtlichen **Genres** oder **Gattungen** angehören – vom klassischen Märchenfilm über den Abenteuerfilm bis hin zum **Horrorfilm**, vom **Animationsfilm** bis hin zum **Dokumentarfilm**.

Gute Kinderfilme zeichnen sich dadurch aus, dass sie die Perspektive der jungen Protagonisten/-innen übernehmen, Themen aus der Lebenswelt von Kindern auf altersangemessene Art und Weise aufgreifen und auf verstörende **Szenen** verzichten. Dies schließt eine Behandlung ernster Stoffe jedoch nicht aus. Besonderer Beliebtheit bei Produzenten/-innen und beim Publikum erfreuen sich **Adaptionen** bekannter Kinderbücher.

Kinderfilme lassen sich vom so genannten Familienfilm oder

>

Family Entertainment abgrenzen, das durch Anspielungen und Nebenhandlungen auch Erwachsene ansprechen will.

Komödie

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

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

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 (Regie), der **Maske** und der **Ausstattung** fest, welche Kleidung die Figuren in bestimmten Szenen 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.

Kurzfilm

Kurzfilme sind eine eigene Kunstform, die alle **Genres** und **Gattungen** einbezieht. Ausschlaggebend für die Definition und Abgrenzung zum sogenannten abendfüllenden Langfilm ist die zeitliche Dauer. Eine verbindliche maximale Laufzeit von Kurzfilmen gibt es allerdings nicht. Mehrere Kurzfilmfestivals ziehen die Grenze bei 30 Minuten, das deutsche Filmförderungsgesetz erlaubt maximal 15 Minuten. In der Frühzeit des Kinos bestanden alle Filme aus nur einem Akt (reel) und waren dementsprechend „Kurzfilme“. Erst mit der zunehmenden Verbreitung des Langfilms ab ca. 1915 wurde die Unterscheidung zwischen langen und kurzen Filmformen notwendig.

Wie in der literarischen Form der Kurzgeschichte sind Verdichtungen und Verknüpfungen wichtige Charakteristika. Die >

knapp Form führt zudem dazu, dass überproportional oft experimentelle Formen sowie Animationen zum Einsatz kommen. Zu Kurzfilmen zählen auch Musikvideos und Werbefilme. **Episodenfilme** wiederum können aus mehreren aneinandergereihten Kurzfilmen bestehen.

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

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

Licht und Lichtgestaltung

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

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

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

Von Bedeutung ist zudem die Wahl der Lichtfarbe (Farbgestaltung), 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 95**-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 Fantastischen Films (**Fantasyfilm**, **Horrorfilm**, **Science-Fiction**). Heute wird die physische Maske oft auch durch digitale Effekte ergänzt.

Mise-en-scène/Inszenierung

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

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

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.

Parallelmontage

Die **Parallelmontage** ist eine typisch filmische Erzählform, die es ermöglicht, simultan zwei oder mehrere Handlungsstränge zu verfolgen. Diese können im Verlauf des Films zusammentreffen - auch als Mittel zur Spannungssteigerung- oder sich eigenständig entwickeln. Allerdings werden zwei bis zum Schluss getrennte, aber parallel geschnittene Handlungsstränge allein schon durch die **Montage** miteinander in Beziehung gesetzt.

Production Code/Hays Code

Der ab 1934 verpflichtend eingeführte **Hays Production Code** war eine an Hollywoods Filmindustrie gerichtete Zensurmaßnahme, um Gewalt auf der Leinwand einzudämmen und politisch oder sexuell anstößige Darstellungen zu unterbinden. Frühere Versuche der freiwilligen Selbstkontrolle durch die Studios waren an der Umsetzung gescheitert. Benannt nach dem leitenden Politiker William H. Hays, verbot der Code „Nacktheit und aufreizende Tänze“, „lustvolle Küsse“, vulgäre Ausdrücke, Drogenkonsum sowie implizit auch die Darstellung von Homosexualität. In Reaktion auf die damalige Welle von Gangsterfilmen wurde die Darstellung von Gewalt streng reglementiert, insbesondere durfte Verbrechen nie straflos bleiben.

Die unter dem Druck religiöser Kreise entstandene Regelung machte sich auf der Leinwand unter anderem in der sitzameren Bekleidung der Darstellerinnen bemerkbar. Auch das zweigeteilte Ehebett in vielen Filmen gilt als eine Erfindung des Hays Code. Erst 1968 wurde er abgeschafft und durch ein Bewertungssystem ersetzt, das der deutschen Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) ähnelt.

Production Design/Ausstattung

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 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 **Fantasyfilm**).

Regie

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

>

ra und die Schauspieler/-innen bzw. bei dokumentarischen Formen die Protagonist/-innen.

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

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.

Remake

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

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

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

>

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

Schauspiel

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

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

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

48
(56)

Slapstick

Der **Slapstick** war das bevorzugte Mittel der **Stummfilm-Komödie**, etwa in den Filmen von Charlie Chaplin („**GOLDRAUSCH**“, „**THE GOLD RUSH**“, USA 1925), Buster Keaton („**DER GENERAL**“, „**THE GENERAL**“, USA 1926), Harold Lloyd oder Laurel und Hardy („**DER BELEIDIGTE BLÄSER**“, „**YOU'RE DARN TOOTIN**“, USA 1928). Ihre körperbetonte, wortlose Situationskomik wurde schon früh mit dem Begriff Slapstick bezeichnet nach der aus der italienischen Commedia dell'arte bekannten Pritsche des Narren.

Im Ausrutschen auf Bananenschalen oder dem Werfen von Sahnetorten entwickelten die Stummfilm-Komiker/-innen eine bewundernswerte Virtuosität, deren perfekte **Inszenierung** Rhythmik, **Montage** und Kameraführung die gesamte Filmkunst entscheidend beeinflusste.

Spätere wichtige Vertreter des Slapstick waren Louis de Funès, Mel Brooks, Peter Sellers, die britische Komikertruppe Monty Python oder die Farrelly-Brüder. Mit der Entwicklung des Tonfilms ab 1927 gewannen ausgeklügelte Wortgefechte als Element der Film-Komik an Bedeutung (vergleiche **Screwball-Komödie**). >

Neben dem prägnanten Wortwitz der frühen Tonfilmkomödie gehören Slapstick-Einlagen jedoch bis heute zum festen Repertoire des **Genres**.

Storyboard/Szenenbuch

Die zeichnerische Version des **Drehbuchs** dient zur Vorbereitung der Dreharbeiten und gibt Hinweise zur **Mise-en-scène**. Im **Storyboard** werden die **Einstellungen** eines Films komplett oder teilweise skizziert, unter Angabe der **Kameraperspektiven** und **Kamerabewegungen**, Hinweise zum **Production Design** sowie zur Positionierung von Schauspielern/-innen und **Requisiten**.

Die heutige Computertechnik ermöglicht sogar die sogenannte Pre-Visualisierung einzelner **Szenen**, sprich einer animierten Vor- oder Grobfassung.

Stummfilm

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

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

Die Umstellung auf den Tonfilm wurde von vielen Filmschaffenden als künstlerischer Rückschritt begriffen, denn die Einführung des Tons und der entsprechenden Technik schränkte die Mobilität der Kamera zunächst wieder ein. Eine kreative Bildsprache **Mise-en-scène** war zum Erzählen einer komplexen Geschichte nicht mehr notwendig, da wichtige Informationen nun auch in den >

Dialogen vermittelt werden konnten. Der Vorwurf lautete daher, beim Tonfilm handle es sich nur noch um abgefilmtes Theater. Mit sogenannten Hybridfilmen, die Ton nur spärlich verwendeten, wehrten sich einzelne Regisseure wie Erich von Stroheim („DER HOCHZEITSMARSCH“, „THE WEDDING MARCH“, USA 1928) und Charlie Chaplin („MODERN TIMES“, USA 1936) gegen die neue Technik. Zahlreiche Stummfilmstars entsprachen stimmlich nicht den Anforderungen des Tonfilms und gaben ihre Karrieren auf. Eine Hommage an diese vergangene Ära der Filmkunst lieferte 2011 der französische Stumm- und Schwarz-Weiß-Film „THE ARTIST“ (Michel Hazanavicius).

Studiosystem

Die „Goldene Ära“ Hollywoods (ca. 1927-1948) war geprägt vom **Studiosystem**. Die fünf größten Studios („Big Five“) – MGM, Paramount, 20th Century Fox, Warner Bros. und RKO – hatten den Markt weitgehend unter sich aufgeteilt. Maßgeblich dafür war die Einführung des Tonfilms, der eine industrialisierte Arbeitsweise erforderte. Unter der Leitung mächtiger Moguln wie Louis B. Meyer und Darryl F. Zanuck lagen sämtliche Rechte für **Produktion, Distribution** und Vermarktung von Filmen bei den Studios, die in den USA zudem die lukrativsten Kinos besaßen.

Das Image der „Traumfabrik“ gründete auf dieser Marktmacht, gewaltigen Budgets und einer beispiellosen Bündelung kreativen Talents unter rigiden Arbeitsbedingungen: Große Unterhaltungsfilme wie „DER ZAUBERER VON OZ“ („THE WIZARD OF OZ“, Victor Fleming, USA 1939) und „VOM WINDE VERWEHT“ („GONE WITH THE WIND“, Victor Fleming, USA 1939) entstanden buchstäblich am Fließband. Schauspieler/-innen, Autoren/-innen und Kameraleute waren durch strikte Verträge an das Studio gebunden. Nach 1948 setzten mehrere Gerichtsurteile wegen Wettbewerbsverzerrung dem Studiosystem ein Ende.

Szene

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

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

Tiefenschärfe/Schärfentiefe

Hohe **Tiefenschärfe** bedeutet, dass ein großer Bereich des im Bild sichtbaren Raums scharf abgebildet wird. Diese große Rauminformation wird, wie bei der Fotokamera, mit einer kleinen Blende >

und hoher Lichtempfindlichkeit erreicht. Fokussiert das Objektiv lediglich einzelne Gegenstände/Personen, während der restliche Bildbereich unscharf bleibt, spricht man von geringer oder flacher Tiefenschärfe. Diese lenkt die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Bildbereich.

Tongestaltung/Sound-Design

Die **Tongestaltung**, das sogenannte 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“.

51
(56)

Trailer

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

Voiceover

Auf der Tonspur vermittelt eine Erzählerstimme Informationen, die die Zuschauenden zum besseren Verständnis der Geschichte benötigen. Auf diese Weise werden mitunter auch Ereignisse zusammengefasst, die nicht im Bild zu sehen sind, oder zwei narrativ voneinander unabhängige **Szenen** miteinander in Verbindung gesetzt. Häufig tritt der **Off-Erzähler** in **Spielfilmen** als retrospektiver Ich-Erzähler oder auktorialer Erzähler auf.

Als Off-Kommentar spielt **Voiceover** auch in **Dokumentarfilmen** eine wichtige Rolle, um die gezeigten Dokumente um Zusatzinformationen zu ergänzen, ihren Kontext zu erläutern, ihre Beziehung zueinander aufzuzeigen (beispielsweise „NIGHT MAIL“, Harry Watt, Basil Wright, Großbritannien 1936; „SERENGETI DARF NICHT STERBEN“, Bernhard Grzimek, Deutschland 1959) oder auch >

eine poetische Dimension zu ergänzen (zum Beispiel „**NACHT UND NEBEL**“, „**NUIT ET BROUILLARD**“, Alain Resnais, Frankreich 1955; „**DIE REISE DER PINGUINE**“, „**LA MARCHE DE L'EMPEREUR**“, Luc Jacquet, Frankreich 2004).

Vorspann/Abspann

Im **Vor- und Abspann** eines Films (englisch: „opening credits/closing credits“) werden die an der Produktion beteiligten Personen aus Stab und Besetzung sowie Produktionsgesellschaften und Verleihern in einer gegebenenfalls auch vertraglich festgelegten Reihenfolge, Dauer und Schriftgröße namentlich genannt.

Gelegentlich beschränken sich Filme nicht nur auf eine Einblendung der Namen der wichtigsten Beteiligten zu Beginn des Films, sondern setzen aufwendig gestaltete Vorspanne (englisch: „title sequence“) als dramaturgische Mittel ein. Seit Mitte der 1990er-Jahre verzichten viele **Blockbuster** andererseits bewusst auf einen Vorspann und bisweilen sogar auf eine Einblendung des Filmtitels, um eine größere **dramaturgische** Dynamik zu entfalten. In **Komödien** wird der Abspann manchmal genutzt, um Versprecher und misslungene **Szenen** („bloops“ oder „outtakes“) zu zeigen.

Zeichentrickanimation

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

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

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.

Links und Literatur

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➤ 5 ZIMMER KÜCHE SARG

(Filmbesprechung vom 30.10.2014)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-az/39439/5-zimmer-kueche-sarg>

➤ Monsterfilme für Kinder und Teenager

(Hintergrund vom 27.03.2023)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/monster-im-film/50466/monsterfilme-fuer-kinder-und-teenager>

➤ HOTEL TRANSILVANIEN 2

Filmbesprechung vom 15.10.2015)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-az/40881/hotel-transilvanien-2>

➤ THE DARKEST MINDS –

DIE ÜBERLEBENDEN

(Filmbesprechung vom 14.08.2018)

<https://www.kinofenster.de/45545/the-darkest-minds-die-ueberlebenden>

➤ Von der Jahrmarktattraktion zur
stummen Erzählkunst

(Hintergrund vom 23.04.2021)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/125-jahre-kino/48602/von-der-jahrmarktattraktion-zur-stummen-erzaehlkunst>

➤ DAS CABINET DES DR. CALIGARI und
der Expressionismus

(Hintergrund vom 03.02.2014)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/das-cabinet-des-dr-caligari/38258/das-cabinet-des-dr-caligari-und-der-expressionismus>

➤ Das Cabinet des Dr. Caligari

(Filmbesprechung vom 03.02.2014)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/das-cabinet-des-dr-caligari/38256/das-cabinet-des-dr-caligari>

➤ Spielfilmklassiker im Unterricht

(Hintergrund vom 25.02.2009)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/volker-schloendorff-und-seine-filme/27824/spielfilmklassiker-im-unterricht>

➤ Monsterfilme

Einführung vom 27.03.2023)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/monster-im-film/50465/monsterfilme>

➤ Licht und Schatten: Eine kurze

Geschichte des Weimarer Kinos

(Hintergrund vom 30.01.2013)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/das-weimarer-kino-und-sein-vermaechtnis/36543/licht-und-schatten-eine-kurze-geschichte-des-weimarer-kinos>

Links und Literatur

Links zum Film

DRACULA

filmdienst.de: Artikel zur Graphic Novel Lugosi – Aufstieg und Fall von Hollywoods Dracula! <https://www.filmdienst.de/artikel/56552/bela-lugosi-comic-biografie>

deutschlandfunk.de: Tod eines Untoten <https://www.deutschlandfunk.de/tod-eines-untoten-100.html>

TANZ DER VAMPIRE

bbp.de: Klassiker sehen – Klassiker verstehen: THE FEARLESS VAMPIRE KILLERS / TANZ DER VAMPIRE <https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/230673/the-fearless-vampire-killers/>

Warner Bros. Classics: Titelsequenz und Exposition von TANZ DER VAMPIRE (Video, auf Englisch) https://www.youtube.com/watch?v=cUuc0Lie_Yw

Warner Bros. Classics: Alternative Titelsequenz zum Film TANZ DER VAMPIRE (Video) <https://www.youtube.com/watch?v=Nx123EC7-eQ>

Warner Bros. Classics: Filmszene aus TANZ DER VAMPIRE (Video, auf Englisch) <https://www.youtube.com/watch?v=eqFeW85WSJA>

DER KLEINE VAMPIR

filmportal.de zu DER KLEINE VAMPIR https://www.filmportal.de/film/der-kleine-vampir_81d87ef2a30e450fa6ec0cc475152b26

Begründung der FBW-Jury (Prädikat „besonders wertvoll“) <https://www.fbw-filmbewertung.com/film/der-kleine-vampir>

Pädagogisches Material zum Film https://www.kinderkinobuero.de/downloads/film-des-monats/Der-kleine_Vampir.pdf

Überblick VoD-Anbieter <https://www.werstreamt.es/film/details/23737/der-kleine-vampir/>

SO FINSTER DIE NACHT

Überblick VoD-Anbieter <https://www.werstreamt.es/film/details/10350/so-finster-die-nacht/>

epd-Film: Filmkritik von Jörg Buttgerit <https://www.epd-film.de/filmkritiken/so-finster-die-nacht>

TWILIGHT

Website des Verleihs (Home Entertainment) <https://www.leoninedistribution.com/filme/163005/twilight-biss-zum-morgengrauen.html>

YouTube: The Take: The Sexy Vampire Trope (Videoessay) <https://www.youtube.com/watch?v=utJJ7iTLUmU>

Pop Culture Detectives: Stalking for Love (Videoessay) <https://popculture-detective.agency/2018/stalking-for-love-at-the-movies>

Box Office-Zahlen zum TWILIGHT-Franchise <https://www.boxofficemojo.com/franchise/fr3880226565/>

epd Film: Filmkritik aus dem Jahr 2009 <https://www.epd-film.de/filmkritiken/twilight-biss-zum-morgengrauen>

Kino ab 10: Filmheft für den Unterricht (PDF) https://www.kino-ab-10.de/downloads/begleitmaterial/twilight/Twilight_Filmheft.pdf

Übersicht über die VoD-Anbieter <https://www.werstreamt.es/film/details/10628/twilight-biss-zum-morgengrauen/>

NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS

bbp.de: Dossier Filmkanon <https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/230672/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens/>

Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung: NOSFERATU <https://www.murnau-stiftung.de/filmtheater/kinoprogramm/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens-df>

filmportal.de https://www.filmportal.de/film/nosferatu_d70835e558264328a39112994449d17f

Goethe Institut USA: NOSFERATU – Fast vergessene Geschichte <https://www.goethe.de/ins/us/de/kul/mov/ies/ygf/21333402.html>



Links und Literatur

Links zum Film

➤ Unterrichtsmaterialien im Rahmen von Klassiker sehen – Filme verstehen – Klassiker des Vampirfilms https://www.filmklassiker-schule.de/fks/wp-content/uploads/Filmklassiker_Vampir.pdf

NOSFERATU – DER UNTOTE

➤ Website des deutschen Verleihs <https://www.upig.de/micro/nosferatu-der-untote>

➤ Planet Wissen: Fabelwesen – Vampire <https://www.planet-wissen.de/kultur/fabelwesen/vampire/index.html>

➤ bpb.de: Klassiker des Vampirfilms <https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/230660/klassiker-des-vampirfilms/>

➤ YouTube: Behind-the-Scenes Look at NOSFERATU | Official Featurette | IMDb (engl.) <https://www.youtube.com/watch?v=6Yk-5D5g2cw>

IMPRESSUM

kinofenster.de –

Das Online-Portal für Filmbildung

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb

Verantwortlich gemäß § 18 Medienstaatsvertrag (MSTV)

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

Bundeskanzlerplatz 2, 53113 Bonn

Tel. bpb-Zentrale: 0228 / 99 515 0

info@bpb.de

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: Thorsten Hammacher, 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),

Dominique Ott-Despoix, Vincent Rabas-Kolominsky

(Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)

info@kinofenster.de

Autor/-innen: Dr. Rahel Sixta Schmitz (Einführung),

Jörn Hetebrügge (Filmbesprechung DRACULA),

Christian Horn (Filmbesprechung TANZ DER VAMPIRE),

Dr. Verena Schmöller (Filmbesprechung DER KLEINE

VAMPIR + AB 3), Stefan Stiletto (Filmbesprechung SO

FINSTER DIE NACHT), Sarah Hoffman (Filmbespre-

chung TWILIGHT), Christian Heger (Filmbesprechung

NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS), Kirsten

Taylor (Filmbesprechung NOSFERATU – DER UNTOTE),

Ronald Ehlert-Klein (Impulse), Lena Sophie Gut-

freund (AB 1 + AB 2), Daniela Nicklisch (AB 4)

Layout: Nadine Raasch, Liza Arand

Bildrechte: © picture alliance / Collection

Christophel | NZ, © picture alliance/United Archives

| IFTN, @ picture-alliance / dpa | dpa-Film Warner,

© picture alliance / Mary Evans/AF Archive/Magnolia

H | AF Archive, © picture-alliance/ dpa |

Concorde-Film, © 2024 FOCUS FEATURES LLC. ALL

RIGHTS RESERVED, © picture alliance / World History

Archive, @picture alliance/ akg-images

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische

Bildung 2024