

Film des Monats 07/ 2012: Merida - Legende der Highlands

(Kinostart: 2.8.2012)



Filmbesprechung

Merida - Legende der Highlands

Interview

"Wir sind nach Schottland gefahren und haben die Landschaft dort in uns aufgesogen."

Hintergrund

Aber das ist mein Leben!

Hintergrund

Es war einmal ... - Märchen im Film

Anregungen für den Unterricht

Arbeitsblatt

Merida - Legende der Highlands

Brave

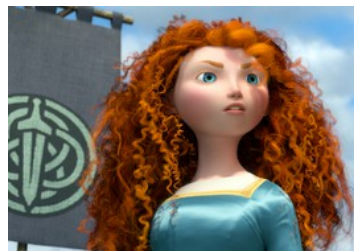


USA 2012
Animationsfilm/Trickfilm, Familienfilm

Kinostart: 02.08.2012
Verleih: Walt Disney Motion Pictures Germany
Regie: Brenda Chapman, Mark Andrews, Steve Purcell
Drehbuch: Brenda Chapman, Mark Andrews, Steve Purcell, Irene Mecchi
Deutsche Sprecher/innen: Nora Tschirner, Monica Bielenstein, Bernd Rumpf, Tilo Schmitz, Marianne Groß u.a.
Kamera: Robert Anderson, Danielle Feinberg
Laufzeit: 94 min, dt.F., OmU
Format: 35mm, 3D, Farbe
FSK: ab 6 J.
Altersempfehlung: 9-14 J.
Klassenstufen: 4. bis 9. Klasse
Themen: Märchen, Mädchen, Generationen/-konflikt, Erwachsenwerden, Mittelalter
Unterrichtsfächer: Deutsch, Englisch, Geschichte, Ethik, Religion, Kunst, Musik

Das Mädchen Merida galoppiert über Stock und Stein, schießt mit dem Bogen immer ins Schwarze und bezwingt am Ende des Tages auch noch einen hoch aufragenden Felsen: Frei und wild will sie sein, die Erstgeborene und einzige Tochter des schottischen Königs Fergus und der Königin Elinor. Und auf dem Kopf trägt Merida einen Schopf roten Haars. Es sind nicht zu bändigende Locken, die ihren Charakter auf faszinierende Weise widerspiegeln: quirlig, energisch, überall zugleich und immer auf dem Sprung.

Zwischen Eigen- und Gemeinsinn



Als Merida erfährt, dass ihre Mutter die Söhne der benachbarten Lords zum traditionellen Wettkampf um ihre Hand geladen hat, gibt es Streit. Keinesfalls will Merida heiraten und den für sie vorgesehenen Platz als Gattin eines Clan-Erben einnehmen! Noch schlimmer wird es, als die Freier vorstellig werden: drei Frösche und kein verzauberter Prinz dabei! Tumbe Toren, eitle Gecken, Kindsköpfe und Raufbolde – so sind die Männer im Reich. Um ungefreit zu bleiben, verfällt Merida auf eine List, nutzt eine Lücke im Reglement und nimmt als Erstgeborene selbst am Turnier teil, das sie als talentierte Bogenschützin gewinnt. Indem sie somit die Lords düpiert, gefährdet Merida allerdings auch den Frieden im Königreich – wie einst ein eigennütziger Clanchef in jener alten Legende, die Königin Elinor Merida erzählt, und der zufolge die Einheit des Reichs auf dem Spiel stand, als es seinetwegen zum Krieg kam. Nach einer heftigen Auseinandersetzung mit ihrer Mutter flüchtet Merida in den Wald und erwirbt von einer Hexe einen Zauber, der die Gesinnung der Königin ändern soll. Der Zauberspruch wandelt jedoch nicht Elinors Einstellung, sondern deren äußere Erscheinung und Merida steht mit einem Mal vor der Aufgabe, sowohl die Mutter als auch die Herrschaft des Vaters retten zu müssen.

Ein Märchen für moderne Zeiten

Der Animationsfilm *Merida – Legende der Highlands* siedelt die Coming-of-Age-Geschichte seiner Heldin zwar in den schottischen Highlands des Hochmittelalters an, verhandelt aber zeitgenössische Themen wie arrangierte Heirat, Selbstbestimmungsrecht der Frau, Aufkündigung der Familientradition, Konflikt mit der elterlichen Autorität.

Dabei wird die Fabulierfreiheit, die das Reich der Märchen und Sagen bietet, geschickt genutzt, um diesen Konflikten jene existenzielle Schwere zu nehmen, die sie in einem realistischeren Kontext zwangsläufig hätten. Eine schrullige, alte Hexe, ein verzauberter Bär, Irrlichter, ein magisches Steinmonument und eine uralte Legende sind einige fantastische Motive aus der schottischen Erzähltradition, die Eingang in die Geschichte finden und ihr ihre mythische Anmutung verleihen. *Merida* ist keine Märchenverfilmung im klassischen Sinn, *Merida* erfindet ein Märchen für moderne Zeiten. Mit leichter Hand und kräftiger Farbpalette – Grün-, Blau- und Erdtöne, die von Porzellanteint und Rotschopf der Hauptfigur akzentuiert werden – gestalten die Filmemacher/innen Meridas wildes Abenteuer und finden am Ende eine harmonische Lösung.

Happy End ohne Märchenprinz



Zentrale Bedeutung kommt in der Geschichte dem Begriff des Schicksals zu, dem Merida ihr Leben nicht unterordnen will, weil sie Schicksal als Unfreiheit begreift. Im Verlauf der Ereignisse aber wird diese Anschauung in eine andere überführt: in die des verantwortungsvollen Umgangs mit dem Erbe der Ahnen. Auf diese Weise wandelt sich das scheinbar unausweichliche Schicksal in einen freiwillig angenommenen und autonom gestalteten Auftrag. Am Ende hat Merida sich die Möglichkeit einer Liebesheirat erkämpft und wird selbst wählen, wen sie heiraten will und wann sie das tut. Im Gegensatz zum klassischen Märchen erscheint gegen Ende also kein Gatte in spe und es gibt auch kein "Sie lebten glücklich und zufrieden bis an ihr Ende". Stattdessen wird modernisiert und vier zufriedene junge Leute – die Prinzessin und ihre drei Freier – gehen auf getrennten Wegen auf Partnersuche.

Gleichberechtigung – in Film und Geschäft

In der Animationsfilmbranche tut man sich dagegen nach wie vor schwer mit der Gleichberechtigung der Geschlechter. Denn der mit *Merida – Legende der Highlands* vorliegende 13. Film des Pixar-Studios ist dessen erste Produktion überhaupt, die eine Heldin ins Zentrum stellt. Zugleich ist es die erste, an der eine Frau in leitender Funktion beteiligt war: Gemeinsam mit Mark Andrews und Steve Purcell wird Brenda Chapman als Regisseurin geführt. Chapman, die unter anderem an der Storyentwicklung von *Der König der Löwen* (The Lion King, Roger Allers, Rob Minkoff, USA 1994) und *Chicken Run – Hennen rennen* (Chicken Run, Peter Lord, Nick Park, Großbritannien, USA 2000) beteiligt war, schrieb Filmgeschichte als erste (Ko)Regisseurin eines von einem Major-Studio produzierten Animationsfilms, *Der Prinz von Ägypten* (The Prince of Egypt, Brenda Chapman, Steve Hickner, Simon Wells, USA 1997). Insgesamt sechs Jahre investierte Brenda Chapman in das *Merida*-Projekt. Sie dachte sich – vom Verhältnis zur eigenen Tochter inspiriert – die Geschichte aus und schrieb am Drehbuch mit. Im Frühjahr 2011 schied sie aufgrund "künstlerischer Differenzen" dann allerdings aus dem Produktionsprozess aus.

Ein Fest für die Augen

Den Unfrieden hinter den Kulissen merkt man dem Film nicht an. Konfrontiert mit der Herausforderung, eine von Menschen bewohnte, natürlich wirkende Umgebung zu schaffen, setzen die Animatoren/innen von Pixar wiederum neue Maßstäbe: Nebel in unterschiedlichen Konsistenzen, Wind in Haaren verschiedenster Struktur, Texturen von Stoffen aller Art, komplizierte und rasante Bewegungen von Mensch und Tier während der ein wenig zu zahlreich geratenen Actionszenen, vor allem aber das Licht und die Farben Schottlands – *Merida – Legende der Highlands* ist ein Fest für die Augen! Ob man sich den Film in der 3D-Version und dazugehörigem Dolby Atmos 3D Sound, der sich kaum bemerkbar macht, anschaut oder traditionell in 2D und Stereo bleibt sich dabei gleich und tut dem Vergnügen keinen Abbruch.

Interview

"Wir sind nach Schottland gefahren und haben die Landschaft dort in uns aufgesogen."

Ein Gespräch mit der künstlerischen Leiterin Tia Kratter über ihre Arbeit an Merida – Legende der Highlands.



Tia Kratter arbeitet seit 1993 bei den Pixar Animation Studios und hat als Digital CGI Painter an Pixars erstem Langfilm *Toy Story* (John Lasseter, USA 1995) mitgewirkt. Heute ist sie dort als Shading Art Director tätig. Für *Merida – Legende der Highlands* (Brave, Brenda Chapman, Mark Andrews, Steve Purcell, USA 2012) hat sie gemeinsam mit ihrem Team in jahrelanger Recherche und mit viel Ausprobieren ein mittelalterliches Schottland animiert und zum Leben erweckt.

Frau Kratter, was genau macht ein "Shading Art Director"?

Wir sind für die Formen und das Aussehen aller Gegenstände und Umgebungen im Film zuständig, für jedes noch so kleine Detail. Der Set Art Director zum Beispiel kümmert sich um die "groben" Sachen wie etwa die Burg. Als Shading Art Director bin ich die Schnittstelle zwischen den entworfenen Modellen und den Farben und Oberflächen. Ich darf bestimmen, wie es am Ende aussieht.

Merida – Legende der Highlands beeindruckt vor allem auch mit seinen Landschaftsbildern und der visuellen Detailverliebtheit. Wie haben sie sich Schottland angenähert?



Recherchereise in Schottland 2006

Wir sind nach Schottland gefahren und haben die Landschaft dort in uns aufgesogen. Man muss die Dinge, die man am Computer nachbilden will, selbst anfassen, um dafür ein Gefühl zu bekommen. Wir haben uns in den Highlands auf den Boden gelegt, in dieses hochgewachsene, dichte Gras und haben uns inspirieren lassen. Es gibt die unterschiedlichsten Pflanzen und Gräser. Selbst jeder Stein fühlt sich anders an. Wir haben unendlich viele Fotos gemacht und die dann mit unseren gebastelten Modellen von Schottland zusammengeführt. Unsere Animatoren sind umgefallen. Sie dachten, das Gras solle im Film wie auf einem Golfplatz aussehen. Möglichst gerade und akkurat geschnitten. Jetzt ist es genau das Gegenteil: chaotisch, unregelmäßig, durcheinander. Wie die ganze Welt in Merida. Das Problem: Computer können nur gerade rechnen.

Da haben die Animatoren bei Meridas Frisur sicher die Hände über dem Kopf zusammengeschlagen?

Sie sind am Anfang fast verzweifelt. Wir wollten kein perfektes, glattes Haar für unsere Prinzessin. Es sollte asymmetrisch und dynamisch sein. Keine Locke gleicht der anderen. Ihr Haar steht für ihren Charakter: unabhängig, wild – sie ist eine kleine Rebellin. Weil man das schon an ihrer Frisur erkennt, mussten wir es im Film nicht erzählen.

Welche Tricks gibt es, um den Animatoren ihre Arbeit zu erleichtern?

Echte Referenzen. Etwas, was man in der Hand halten, drehen, von allen Seiten betrachten kann, ist viel mehr wert als hundert Fotos. Bei unserem ersten Besuch in Schottland habe ich sämtliche Läden mit Stoffen leer gekauft. Ich wollte ein Gefühl für das typische Schottenmuster bekommen, ein Gefühl für Schottenröcke. Aber da gibt es natürlich ein Problem: Die Stoffe heute sind perfekt. Es gibt keine Aussetzer, keine Versatzstücke. Im 11. Jahrhundert waren die Stoffe viel grober.

Was haben Sie gemacht?

Ich bin auf den Pixar-Parkplatz gegangen und habe die Stoffe auf den Boden geschlagen. Immer und immer wieder. Ich habe Löcher reingeschnitten, sie durch den Dreck gezogen, die Ecken angezündet. Erst als sie so richtig ramponiert waren, habe ich sie dem Animatorteam übergeben. Die Stoffe sollten glaubwürdig aussehen.

Glaubwürdigkeit spielt in Ihren Filmen eine große Rolle. Allerdings regnet es gar nicht so viel in Meridas Schottland wie man sich das im Allgemeinen vorstellt. Eine ästhetische oder eine technische Entscheidung?

Definitiv keine technische. Aber man muss genau hingucken. An einigen Stellen des Films, die traurig sind, gibt es sehr viel Wetter-Atmosphäre. Immer dann, wenn es mysteriös wirken soll, gibt es Nebel und Regen. Das sieht man beim ersten Mal alles gar nicht, weil man so auf die Geschichte konzentriert ist. Wenn man genau hinschaut, entdeckt man sogar kleine Mücken. Die haben uns das Leben bei unseren Rechercheisen durch Schottland zur Hölle gemacht.

Merida sollte ursprünglich im Winter spielen. Wie fühlt es sich an, wenn Sie sich lange mit einem Thema, zum Beispiel der richtigen Ansicht von Schnee im Animationsfilm, beschäftigt haben und dann fällt es raus?

Eingreifende Veränderungen gibt es immer wieder. Egal, ob es um den Look des Films geht oder um die Geschichte. Wenn der Regisseur einen Änderungswunsch hat, muss man durchatmen, nach Hause gehen und im Auto einfach ein bisschen fluchen. Am nächsten Morgen sieht die Welt dann schon ganz anders aus. Wenn es die Geschichte besser macht, muss ich da als Kreative einfach durch. Aus technischer Sicht haben wir natürlich eine Menge Fortschritte gemacht.

Können Sie Einfälle, die Sie nicht benutzt haben, für den nächsten Film verwerten?

Wir haben eine Art digitales Studiogelände, auf dem wir alles sichern: Ideen, Entwürfe, fast fertige Projekte. Meistens ist es dann aber doch so, dass sie technisch überholt sind, wenn wir sie brauchen. Nehmen wir mal das Beispiel von [Toy Story 3](#). Woody, Buzz Lightyear – all unsere Hauptcharaktere waren schon da. Aber die Technik war nun viel besser als beim zweiten Teil und so waren nur noch einige Informationen brauchbar. Wir hatten ihr Aussehen, mussten ihr Innenleben aber komplett neu machen. So etwas kann sehr frustrierend sein. Es ist unvorstellbar, wie oft wir bei Pixar schon einen einzigen Bleistift erschaffen haben. Es ist definitiv nicht so, dass wir den gleichen Stift aus dem ersten [Toy Story](#)-Film immer wieder benutzen.

Hintergrund

Aber das ist mein Leben!**Der Generationenkonflikt in Merida – Legende der Highlands**

Von Kindesbeinen an ist Merida ein rebellischer Sturkopf: Sie macht, was sie will und sie weiß genau, was sie nicht will: eine feine, wohlerzogene Prinzessin sein. Doch als Tochter des schottischen Königspaares Fergus und Elinor ist ihre Zukunft vorbestimmt: Sie wird, so will es die Tradition, den Sohn eines Lords heiraten, Kinder bekommen und einen eigenen Haushalt führen. Doch Merida will ihr Leben selbst bestimmen und stößt damit auf heftigen Widerstand bei ihrer Mutter, die ganz andere Werte vertritt. Königin Elinor spricht von Verantwortung und Würde. Von Respekt und Tradition. Von Mäßigung und Manieren. Für sie ist es selbstverständlich, eigene Interessen dem Gemeinwohl unterzuordnen, vor allem, wenn Einflussbereich und Herrschaftssicherung auf dem Spiel stehen. Es ist ein Spiel, das ihre Tochter nicht spielen will, weil es keinen Spaß verheißt. Denn nichts tut Merida lieber, als mit Pfeil und Bogen auf dem Rücken ihres Pferdes auszureiten. Welche Vergnügungen gönnt sich dagegen ihre Mutter? Tagaus, tagein arbeitet die Königin hart an der Repräsentation des Hofes und ist, so will es einem angesichts ihres Gemahls und ihrer Kinder scheinen, die einzige vernünftige Person weit und breit. Das Leben ihrer Mutter will Merida – bei aller Liebe – nicht führen.

Generationen im Clinch

Mit dem Konflikt zwischen der freiheitsliebenden, aufrührerischen Prinzessin Merida und der traditionsbewussten, disziplinierten, aber auch liebevollen Königin Elinor gestaltet [Merida – Legende der Highlands](#) (Brave, Brenda Chapman, Mark Andrews, Steve Purcell, USA 2012) auf beispielhafte Weise eine jener klassischen, geradezu zwangsläufigen Auseinandersetzungen über Fragen von Zukunftsgestaltung und Lebensplanung, in die früher oder später alle Eltern mit ihren Kindern geraten.

Dabei sind die Konflikte zwischen Müttern und Töchtern, wie die zwischen Vätern und Söhnen, besonders dramatisch und schmerzhaft: weil in ihnen zwar im gleichen Geschlecht fundierte, jedoch unterschiedlich ausdifferenzierte Vorstellungen und Hoffnungen aufeinander treffen. Weil, daraus folgend, sich die eine Generation von der anderen auch in ihrer Geschlechtsidentität angegriffen und somit fundamental hinterfragt fühlt. Und während die Mutter glaubt, es besser zu wissen, weil sie mehr Fehler und damit mehr Erfahrungen gemacht hat, glaubt die Tochter, es besser zu wissen, weil ihr eben jene Erfahrung des Fehler-Machens fehlt.

Tradition und Moderne

Zudem treffen in Merida und Elinor unterschiedliche Mischungsverhältnisse von Selbstdisziplin und Hedonismus aufeinander. Merida ist ganz eindeutig die Tochter ihres Vaters, König Fergus, eines riesigen, lauten, wagemutigen Kriegers mit Zug zum Schelmischen und ausgeprägtem Hang zu Festivität und Exzess. Sehr zum Missfallen seiner Gemahlin schenkt Fergus bereits dem kleinen Mädchen Pfeil und Bogen, ermuntert es zu für eine Prinzessin unschicklichen Unternehmungen aller Art und ist unübersehbar stolz auf den wilden, draufgängerischen Charakter seiner Tochter. Elinor dagegen repräsentiert die Stimme der Vernunft. Ihre Stärken sind das Maßhalten und die Vermittlung, sie hält den königlichen Hof nicht nur im Innersten zusammen, sondern sichert auch dessen Vorherrschaftsrolle innerhalb der rivalisierenden Clans nach außen. Sie ist eine jener Frauen, die mit der Sorge für das Herdfeuer eine Jahrhunderte alte matriarchalische Tradition erfüllen, indem sie das Glück der Familie, das Wohlergehen der Gemeinschaft und den Frieden im Reich höher stellen als ihre individuelle Freiheit. Und freilich will Elinor nun, da ihre Tochter das heiratsfähige Alter erreicht hat, ihr Erbe gesichert und den Frieden, für den sie sich verantwortlich fühlt, gewahrt sehen. Sie

möchte das, was sie ihr Leben lang für richtig gehalten hat, von ihrer Tochter bestätigt wissen. Denn andernfalls wären die Opfer, die sie gebracht hat, umsonst gewesen.

Bewährungsprobe eines Teenagers

Die Figurenkonstellation von **Merida** folgt somit einer geradezu archetypischen Rollenzuordnung: Im Spannungsfeld zwischen väterlicher Impulsivität und mütterlicher Besonnenheit bewegt sich Merida, die junge Titelheldin, zunächst leichtfüßig – bevor sie angesichts der drohenden Heiratspflicht eine fatale Ereigniskette in Gang setzt. Der Zauber, den Merida in ihrer Verzweiflung von einer Hexe erwirbt, hat eine äußerst unerwartete Wirkung: Er ändert nicht Elinors Gesinnung in Bezug auf die Zukunft der Tochter, er verwandelt die Königin in einen riesigen Bären. Ausgerechnet! Ist doch König Fergus, seit das legendäre Untier Mor'du ihm ein Bein raubte, ein leidenschaftlicher und erfolgreicher Bärenjäger. In dieser Situation nun erweisen sich die von der Mutter mit so großer Skepsis betrachteten, eher männlich konnotierten Wesenszüge der Tochter als ausgesprochen hilfreich. Meridas Mut und Tapferkeit sind das Rüstzeug, das sie die Gefahren bestehen lässt, die sie mit ihren impulsiven Handlungen unbedacht über die Familie gebracht hat.

In weiter Ferne so nah



Der Gestaltwandel der Mutter ist das zentrale Motiv, das zu einer Verschmelzung der narrativen Schichten und schließlich zu einer kathartischen Konfliktlösung führt: Zum einen gewinnt die Mutter in ihrer Gestalt als Raubtier einen lustvollen Eindruck von jener Freiheit, um die ihre Tochter so erbittert kämpft. Zum anderen begreift Merida das Risiko von Alleingängen und die Wichtigkeit von Kompromissfähigkeit. Erst als sie denkbar weit voneinander entfernt sind – vom Streit entzweit und dann noch durch Magie der gemeinsamen Sprache beraubt – lernen Elinor und Merida aufeinander zu hören und beginnen, sich einander anzunähern und nach einem gemeinsam gangbaren Weg zu suchen.

Die Lehre der Legende

Eingebettet ist dieser Erkenntnisprozess in eine als Abschreckungsszenario fungierende Legende. Diese versinnbildlicht die Gefahr, die das Ausscheren aus der traditionellen Ordnung mit sich bringt: In grauer Vorzeit stand nämlich schon einmal die Einheit des Königreichs auf dem Spiel, als einer der Clansführer seinen Alleinherrschaftsanspruch erklärte und es zum Krieg kam. Schließlich wurde der Unglückliche durch einen Fluch in den dämonischen Bären Mor'du verwandelt. Seither findet er keinen Frieden – bis er von Merida bei der Rettung ihrer Mutter kurzerhand miterlöst wird. Auf diese Weise heilt Merida nicht nur die frische Wunde, die sie dem harmonischen großen Ganzen – und damit Elinors Lebenswerk – zugefügt hat. Sie heilt auch jene uralte Wunde, auf der die Rivalität und leichte Reizbarkeit der um sie freunden Clan-Erben beruht. "To mend a bond torn by pride", hatte die Hexe im englischen Original des Films als Gegenzauber vorgeschlagen: ein Band, das der Stolz zerrissen hat, wieder zusammenfügen. An dieser Stelle wird allerdings auch offenkundig, dass selbst Meridas emanzipatorischer Durchschlagskraft im seit jeher konservativen Hause Disney Grenzen gesetzt sind: Bezeichnenderweise ist die Fähigkeit, die der Geschichte ein Happy End beschert, Meridas geschickter Umgang mit Nadel und Faden: Sie flickt den von Elinor gefertigten Wandteppich, der die Königsfamilie darstellt und den Merida in einem Wutanfall zerrissen hat. So changiert das Rollenbild der jungen, weiblichen Heldin zwischen feministischer Rebellion und der Rückbesinnung auf traditionelle, vermeintlich weibliche Tugenden. Der Königsweg – so scheint der Film nahelegen zu wollen – liegt irgendwo dazwischen. Man kann nur spekulieren, welches Leben die Zukunft für Merida bereithält.

Hintergrund

Es war einmal ... - Märchen im Film

Prinzessinnenhaft? Das ist die weibliche Titelfigur im Animationsabenteuer [Merida – Legende der Highlands](#) (Brave, Brenda Chapman, Mark Andrews, Steve Purcell, USA 2012) ganz und gar nicht. Zum Leidwesen ihrer Mutter macht der rote Lockenkopf aus den schottischen Highlands lieber all das, was sonst Jungen vorbehalten ist und kann zudem mit den trottelligen Prinzen, die ihr als mögliche künftige Gemahle vorgestellt werden, nichts anfangen. So wie in [Merida](#) ist in Märchenfilmwelten mittlerweile einiges anders, als es einmal war. Der Reiz an den teilweise Jahrhunderte alten Geschichten ist dennoch ungebrochen. Nach wie vor entstehen Adaptionen der bekannten Volksmärchen oder der Kunstmärchen, die von Autoren wie Wilhelm Hauff oder Hans Christian Andersen verfasst wurden. Unzählige Filme greifen aus diesem Fundus einzelne Elemente und Motive auf, die ihnen märchenhaften Charakter verleihen – vom Aschenputtel-Thema in der Hollywood-Romanze [Pretty Woman](#) (Garry Marshall, USA 1990) bis zu den Kinowelten von Filmemacher Tim Burton, in dessen Filmen häufig – man denke an [Big Fish – Der Zauber, der ein Leben zur Legende macht](#) (Big Fish, USA 2003) – die Grenzen zwischen Märchen und Fantasy verwischen.

Märchenboom im Kino

Hollywood erlebt derzeit einen regelrechten Märchenboom. Erst kürzlich kamen die zwei Schneewittchen-Filme [Spieglein Spieglein - Die wirklich wahre Geschichte von Schneewittchen](#) (Mirror Mirror, Tarsem Singh, USA 2012) und [Snow White and the Huntsman](#) (Rupert Sanders, USA 2012) ins Kino. Im nächsten Jahr wird sich der Trend unter anderem mit [Hänsel und Gretel: Hexenjäger](#) (Hansel and Gretel: Witch Hunters, Tommy Wirkola, Deutschland, USA 2013) fortsetzen. Zudem wurden gleich zwei neue Cinderella-Varianten angekündigt. Dass diese Geschichten im Kino oft Kassenmagneten sind und die Filmindustrie wiederholt auf sie zurückgreift, hat eine Reihe von Gründen: So alt die Geschichten auch sein mögen, so zeitlos sind sie und stellen aufgrund ihrer Bekanntheit ein reduziertes wirtschaftliches Risiko für die Produzenten/innen dar. Zudem haben ihre moralischen Botschaften und Werte wie Ehrlichkeit und Mut bis heute Gültigkeit. Besonders reizvoll für Kinoadaptation ist dabei, dass Märchen Tore zu Welten aufstoßen, in denen das Reale und das Übersinnliche selbstverständlich nebeneinander existieren und die so mit üppigen visuellen Schauwerten und aufwändiger Ausstattung aufwarten.

Klassiker der Märchenfilmwelt

Das Kino hat die Märchen früh für sich entdeckt. Bereits 1906 entstand in Deutschland eine erste zweiminütige Verfilmung von *Frau Holle*. Aber auch über die Stummfilmzeit hinaus dienten sie vielfach als Leinwandvorlagen: In Frankreich drehte Jean Cocteau nach der Geschichte von *Die Schöne und das Biest* sein poetisches Meisterwerk [Es war einmal](#) (La Belle et la Bête, 1946), das ebenso zu den großen Märchenklassikern zählt wie [Der Zauberer von Oz](#) (The Wizard of Oz, Victor Fleming, USA 1939). In den Jahrzehnten nach dem Zweiten Weltkrieg entstanden zahlreiche Märchenadaptation in der UdSSR, der Tschechoslowakei und der DDR. Diese zeichnen sich – anders als viele Produktionen aus der Bundesrepublik in den 1950er- und 1960er-Jahren – durch ihre effekt- und liebevollen Inszenierungen aus, die meist den sozialen Aspekt des Märchens betonten. Märchenfilme wie [Das kalte Herz](#) (Paul Verhoeven, DDR 1950) oder [Die Geschichte vom kleinen Muck](#) (Wolfgang Staudte, DDR 1953) erlangten auch jenseits des Eisernen Vorhangs Popularität. In den USA waren Märchen Grundlage für Disney-Zeichentrickserfolge wie [Schneewittchen und die sieben Zwerge](#) (Snow White and the Seven Dwarfs, David Hand, USA 1937) oder [Dornröschen](#) (Sleeping Beauty, Clyde Geronimi, USA 1959). Dabei hielten sich nicht nur bei Walt Disney die Verfilmungen an viele Koordinaten der Märchenvorlagen: Sie führten in eine vorindustrielle Welt, in der die Abgrenzungen zwischen Gut und Böse scharf gezogen waren und die häufig bevölkert wurde von Prinzen und Prinzessinnen, Zwergen, Riesen und allerlei

übernatürlichen Wesen – von sprechenden Tieren bis hin zu den bösen Antagonisten, den Hexen und Zauberern. Weder Zeit noch Ort der Handlung ist in den meisten Fällen genauer bestimmt und am Ende der Geschichte steht ein Happy End: Das Böse wird besiegt. Das Gute und die Liebe triumphieren.

Vertauschte Rollen

Unter Berücksichtigung dieser Traditionen haben sich die von Generation zu Generation weitergegebenen Geschichten für das Kino als äußerst strapazierfähige Stoffe erwiesen, die ausreichenden Spielraum für Neuinterpretationen lassen. Dies zeigt sich an den zwei bereits oben erwähnten aktuellen *Schneewittchen*-Verfilmungen: Gemeinsam haben sie, dass Schneewittchen längst nicht mehr nur die unschuldige Schönheit ist, die sich um den Haushalt der Zwerge kümmert und auf ihren royalen Retter wartet. Im düsteren *Snow White and the Huntsman* wird Schneewittchen zur durchsetzungsstarken Kriegerin, die einen Feldzug gegen die Stiefmutter anführt und diese im Zweikampf besiegt. Und auch im ebenso bildgewaltigen, jedoch eher verspielten Designmärchen *Spieglein Spieglein* nimmt Schneewittchen ihr Schicksal selbst in die Hand – mit Unterstützung der sieben Zwerge, einer multiethnischen Banditenbande aus dem Wald.

Auffällig ist in beiden Filmen nicht nur, dass die vom Schönheitswahn besessenen Stiefmütter mehr in den Vordergrund treten. So wie hier verkehrt sich mittlerweile auch häufiger das klassische Rollenbild von Prinz und (künftiger) Prinzessin. Die weiblichen Protagonistinnen müssen nicht mehr zwangsläufig darauf warten, von einem Fluch oder aus ihrem ärmlichen Dasein befreit zu werden. Stattdessen werden sie häufiger als trotzig, mutige, starke Heldinnen gezeichnet, während der Prinz – einst festgelegt auf den Part des strahlend-schönen Retters – mitunter hilflos, eitel oder ungeschickt daherkommt. Einer der ersten Filme, der die in Märchen vorherrschenden Rollenbilder aufbrach, entstand bereits 1973 in der Tschechoslowakei mit dem Klassiker *Drei Nüsse für Aschenbrödel* (Tri orisky pro Popelku, Václav Vorlíček).

Neue Erzählstile

Über die Figurenzeichnung hinaus nehmen sich die modernen Produktionen viele Freiheiten, um die Konventionen der Märchenfilmwelt durcheinander zu schütteln. Filme wie das Animationsmärchen *Shrek – Der tollkühne Held* (Shrek, Andrew Adamson, Vicky Jenson, USA 2001) bedienen sich aus dem Figuren- und Motivfundus zahlreicher Märchen, um sie mit bissig ironischem Humor und einem stinkenden Oger als Held wider Willen zu persiflieren. Von der Betulichkeit, die manch alte Adaption ausstrahlte, ist dabei nichts mehr zu spüren. Überhaupt haben die aktuellen Real- und Animationsfilme, die sich häufig durch Filmgeschichte und Popkultur zitieren, nicht nur an Erzähltempo zugelegt. Auch der Humor ist vor allem in den Trickfilmen – etwa *Die Rotkäppchenverschwörung* (Hoodwinked!, Cory Edwards, Todd Edwards, USA 2005) oder *Rapunzel – Neu verhöhnt* (Tangled, Nathan Greno, Byron Howard, USA 2010) – oft schnell und slapstickhaft.

Filme für die ganze Familie

Immer noch gibt es auch Märchenfilme, die sich – wie bis in die 1930er-Jahre noch üblich – primär an ein nicht-kindliches Publikum richten. Eine Modernisierung wie *Snow White and the Huntsman* zeigt, dass ein Märchen die Grundlage für einen epischen Actionfilm im Blockbusterformat abgeben kann. Und vor allem *Rotkäppchen*-Interpretationen wie Neil Jordans alpträumerhafte Initiationsgeschichte einer 16-Jährigen in *Die Zeit der Wölfe* (The Company of Wolves, Großbritannien 1985) beschäftigten sich (tiefen-)psychologisch mit Deutungen des sexuellen Subtextes der Vorlage: mit Unschuld, Triebhaftigkeit und Verlangen. Die Mehrheit der Märchenverfilmungen richtet sich jedoch – mit einer kindgerechten Umsetzung und (Humor-)Ebenen, die sie auch für erwachsene Zuschauer/innen interessant machen – an ein breites Familienpublikum.

Anregungen für den Unterricht

| Fach | Themen | Sozialformen und Methoden |
|-------------------------------------|---------------------------|--|
| Deutsch, Englisch, Geschichte | Dialoge schreiben | Gruppenarbeit (GA): Ein Gespräch zwischen Meridas Eltern entwickeln, in dem diese sich über das Verhalten ihrer Tochter und ihre Ziele für sie unterhalten. Diesen Dialog verschriftlichen und mit verteilten Rollen in der Klasse vorspielen. |
| | Legenden | Einzelarbeit (EA): Eine Legende aus dem Heimatland der Schüler/innen oder einem Land ihrer Wahl lebhaft vortragen. Im Plenum (PL) Ähnlichkeiten zwischen diesen Legenden sowie der Geschichte von Merida - Legende der Highlands erarbeiten. |
| | Märchen | GA: Märchenhafte Elemente in Merida analysieren, zum Beispiel bedrohliche Szenen, Zauberei etc. |
| | Hochmittelalter | GA: Informationen über das Leben im Hochmittelalter zusammentragen und auf einer Infotafel präsentieren. |
| Ethik, Religion | Rollenbilder | PL: Das Frauenbild von Königin Elinor und Merida vergleichen und bewerten. |
| | Schicksal und Bestimmung | EA: Aus der Sicht von Merida einen Tagebucheintrag verfassen, in dem sie über die Rolle des Schicksals für ihr Leben nachdenkt. Im Plenum diese Sichtweise diskutieren. |
| | Mut | PL: Diskutieren, was es bedeutet, mutig zu sein und sich dabei auf die Figur Merida beziehen. |
| Kunst | Computer-animationen | EA: Die Entwicklungsschritte eines Computeranimationsfilms anhand einer multimedialen Präsentation visualisieren und erläutern. |
| | Schauplätze/ Animation | GA: Im Internet oder in Büchern nach Fotos der Standing Stones of Callanish oder von Eilean Donan Castle suchen und beschreiben, wie diese Orte die Gestaltung von Merida beeinflusst haben. |
| Musik | Musikalische Klischees | GA: Instrumente benennen, die in Filmen häufig als Erkennungsmerkmale für Schottland sowie das Mittelalter dienen. Den Score von Merida im Hinblick auf diese Instrumente analysieren |

Arbeitsblatt

Eine junge Frau wünscht sich mehr Anerkennung von ihrer Mutter und sieht keine andere Möglichkeit, als diese mit einem Zauber zu verändern – mit ungeahnten Folgen. Der neue Film *Merida – Legende der Highlands* (Brave, Brenda Chapman, Mark Andrews, Steve Purcell, USA 2012) aus den Pixar-Studios siedelt seine Geschichte über Selbstbestimmung und das Erwachsenwerden im Schottland des Hochmittelalters an, besticht durch die vielschichtige Figurenzeichnung sowie die meisterhafte Animation. Die Aufgaben richten sich an Schüler/innen ab neun Jahren und eignen sich vor allem für den Einsatz in den Schulfächern Deutsch, Englisch, Geschichte, Ethik/Religion und Kunst ab der 4. Jahrgangsstufe.

Aufgabe 1: Vorbereitung auf den Kinobesuch

Fächer: Deutsch, Englisch, Kunst

Für *Merida* wird mit diesen beiden Filmplakaten geworben:



- Beschreibe jeweils,
 - » was du darauf über das Aussehen und die Eigenschaften der Hauptperson erfährst,
 - » in welcher Lage sich die Hauptfigur befindet,
 - » in welchem Land und zu welcher Zeit der Film spielt,
 - » um was für eine Art Film es sich handelt (Komödie, Abenteuer, Drama etc.).
- Vergleiche, durch welche Gestaltungsmittel sich die beiden Plakate voneinander unterscheiden. Gehe zum Beispiel auf die Farben, die Nähe zu der Hauptfigur und die Lichtstimmung ein.
- Welches Plakat wirkt geheimnisvoller? Begründe deine Meinung.
- Besprecht nach dem Kinobesuch in der Klasse, welches Plakat den Film treffender beschreibt.

Aufgabe 2: Die Figuren und ihre Beziehungen

Fächer: Deutsch, Englisch, Ethik/Religion, Kunst

Merida kämpft mit ihrem Vater.

a) Beschreibe die Gestaltung dieses Standbilds aus **Merida**:

- » Aus welchem Blickwinkel sehen wir die Figuren?
- » Was erfährst du über die Gesichtsausdrücke der Figuren?
- » Welche Rolle spielt Meridas Mutter auf dem Bild? Gehe auch darauf ein, wo genau sie sich auf dem Bild befindet und was dadurch über sie ausgesagt wird.

b) Überlegt euch in Kleingruppen zu den Figuren auf dem Bild jeweils einen passenden Satz. Tragt eure Vorschläge in der Klasse vor und wählt gemeinsam für jede Figur den besten Satz aus.

Aufgabe 3: Arbeit mit einem Filmausschnitt

Fächer: Deutsch, Englisch, Geschichte, Kunst

Seht euch den folgenden Filmausschnitt aus Merida an:

(Trailer: www.kinofenster.de/arbeitsblatt-17-maedchen-kf1206/)

- a) Warum ist diese Szene im Film so wichtig? Welchen Entschluss fasst Merida hier und wie verändert sich dadurch der Lauf der Handlung?
- b) Wodurch wird in dieser Szene Spannung aufgebaut?
- c) Komisch oder ernst? Wie wirkt diese Szene auf dich? Begründe deine Meinung.
- d) Wähle eine Einstellung aus dieser Szene, die dir besonders gut gefällt. Beschreibe diese so genau wie möglich und erkläre, was du auf diesem Bild über die Figuren erfährst.
- e) Was erfährst du in dieser Szene über die Lebensverhältnisse und Traditionen im Hochmittelalter?

Aufgabe 4: Filmtechnik (ab 14 Jahre)

Fächer: Kunst

- a) Erläutern Sie den Beruf eines *Shading Art Directors* bei Computeranimationsfilmen anhand des folgenden Standfotos aus [Merida](#).



- b) Entwerfen Sie eine Skizze, wie dieses Bild ohne die detaillierten Oberflächenstrukturen ausgesehen haben könnte.

Glossar

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden unbewegliche Gegenstände oder Zeichnungen "zum Leben erweckt" und "beseelt" (von lateinisch: animare). Sie werden dazu in Einzelbildern aufgenommen und so aneinander montiert und abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Für eine flüssig wirkende Animation sind dabei mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig. Die vielfältigen Techniken lassen sich in zweidimensionale (wie Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation) und dreidimensionale Animationen (zum Beispiel Puppen- und Plastilinanimation) sowie Computeranimationen unterteilen. Bei letzteren werden die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen errechnet.

Beleuchtung

In Anlehnung an die Schwarzweißfotografie unterscheidet man grundsätzlich drei Beleuchtungsstile: Der Normalstil imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung. Der Low-Key-Stil betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der High-Key-Stil beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

Farbgebung

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) erzeugt werden. Signalfarben lenken die Aufmerksamkeit, fahle, triste Farben senken die Stimmung.

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. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die Normalsicht. Sie fängt das Geschehen in Augenhöhe der Handlungsfiguren ein und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung. Aus der Untersicht/Froschperspektive aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich, während die Aufsicht/Obersicht Personen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen lässt. Die Vogelperspektive kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz. Die Schrägsicht/gekippete Kamera evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

Production Design (dt. 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 phantastischen Film).

Filmpädagogisches Begleitmaterial

Filmtipp Merida - Legende der Highlands (2012), VISION KINO

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1199601>

Methoden-Sammlung für die filmpädagogischen Arbeit mit Schüler/innen im Unterricht

<http://www.kinofenster.de/lehmaterial/methoden/>

VISION KINO: Schule im Kino - Praxisleitfaden für Lehrkräfte

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/1/wa/CMSshow/1109855>

Weiterführende Links

Website/ Trailer des Film

<http://www.disney.de/merida/>

Website/Trailer des Films (englisch)

<http://www.disney.co.uk/brave>

Kritikensammlung auf filmz.de

http://www.filmz.de/film_2012/merida_legende_der_highlands/links.htm

filmportal.de: Die DEFA-Kinderfilme

<http://www.filmportal.de/thema/die-defa-kinderfilme>

goethe.de: Die Entwicklung des Kinderfilms in Westdeutschland

<http://www.goethe.de/kue/flm/fmg/de3497357.htm>

goethe.de: Kinderfilme der DEFA: Erfolg in aller Welt

<http://www.goethe.de/kue/flm/fim/de2557436.htm>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

3D-Kino: Geschichte und Zukunft (Hintergrund vom 07.07.2010)

http://www.kinofenster.de/themen-dossiers/dossier_stereoskopie_die_dritte_dimension_im_kino/3d_kino_geschichte_und_zukunft/

Magie und Märchen – Relikte alter Kulturen in der Medienproduktion der Moderne (Hintergrund vom 22.09.2009)

http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0910/magie_und_maerchen_relikte_alter_kulturen_in_der_medienproduktion_der_moderne/

Bewegte Fantasie - Der Animationsfilm zwischen Kunst und Kommerz (Hintergrund vom 26.11.2008)

http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0812/bewegte_fantasie_der_animationsfilm_zwischen_kunst_und_kommerz/

Brüche und Brücken – Das Kino des Generationenkonflikts (Hintergrund vom 21.09.2006)

http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0102/brueche_und_bruecken_das_kino_des_generationenkonflikts/

Der gestiefelte Kater (Filmbesprechung vom 06.12.2011)

http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/der-gestiefelte-kater-film/

Alice im Wunderland (Filmbesprechung vom 02.03.2010)

http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/alice_im_wunderland_film/

Verwünscht (Filmbesprechung vom 18.12.2007)

http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/verwuenscht_film/

The Brothers Grimm (Filmbesprechung vom 01.10.2005)

http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/the_brothers_grimm_film/

Impressum

Herausgeber:

Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia,
verantwortlich:

Thorsten Schilling, Katrin Willmann

Adenauerallee 86, 53115 Bonn, Tel. 0228 / 99 515 0, info@bpb.de

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich:

Sarah Duve, Maren Wurster

Große Präsidentenstr. 9, 10178 Berlin, Tel. 030 / 275 77 575, info@visionkino.de

Autoren/innen: Alexandra Seitz, Anna Wollner, Alexandra Seitz, Sascha Rettig

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter: Stefan Stiletto

Redaktion: Ula Brunner, Kirsten Taylor

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Layout: Tobias Schäfer

Bildnachweis: Merida - Legende der Highlands (S. 1, 2, 3, 5, 6, 7, 11, 12, 13):

Disney/Pixar; Tia Kratter (S. 4): Disney/Pixar, Deborah Coleman; Recherche in

Schottland 2006 (S. 4): Disney/ Pixar, Katherine Sarafian

© Juli 2012 kinofenster.de



Diese Texte sind lizenziert nach der Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Germany License.