

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Epische Schlachten im Wandel der Technik: Die Evolution der
Effekte im Film

verfasst von | submitted by

Sandra Gartenmayer BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Ass.-Prof. Mag. Dr. Nicole Kandioler-Biet

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	4
2. Einführung in visuelle Effekte und Schlachtszenen: Historischer Hintergrund und Analyse	5
2.1. Die Entwicklung von visuellen Effekten und Bedeutung von Technologie in der Filmgeschichte	5
2.1.1. Historische Betrachtung: Entwicklung der visuellen Effekte in Film und Fernsehen seit den 1900er Jahren.....	9
2.1.2. Technologische Innovationen und ihre Auswirkungen auf die Abläufe einer Filmproduktion	15
2.2. Inszenierung und Rezeption von Schlachtszenen in Film und Fernsehen	18
2.2.1. Grundlagen der Inszenierung von Schlachtszenen.....	19
2.2.2. Rezeption von Schlachtszenen	23
3. Hypothese und Methodik.....	29
4. Filmanalyse im Vergleich: Untersuchung ausgewählter Szenen.....	32
4.1. <i>Spartacus“ (1960)</i>	35
4.2. <i>Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung (1977)</i>	39
4.3. <i>Braveheart (1994)</i>	43
4.4. <i>Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung (1999)</i>	47
4.5. <i>Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (2002)</i>	52
4.6. <i>Game of Thrones: Battle of the Bastards (2017)</i>	58
4.7. <i>Avengers: Endgame (2019)</i>	62
4.8. <i>Dune: Part One (2021)</i>	66
5. Diskussion: Einfluss der historisch-technologischen Entwicklung visueller Effekte auf die Inszenierung von Schlachtszenen.....	70
5.1. Überprüfung der Hypothesen.....	70
5.2. Herausforderungen und Möglichkeiten durch den technischen Fortschritt	71
5.3. Qualitative Unterschiede in der Inszenierung	72
5.4. Genreübergreifende Gemeinsamkeiten	72
5.5. Praktische Effekte, CGI und künftige Entwicklung.....	73
5.6. Balance zwischen technischen Effekten und narrativer Substanz.....	74
6. Schlussfolgerung.....	75
7. Bibliografie	76
Abstrakt deutsch	80
Abstract english.....	81

1. Einleitung

Dichter Nebel liegt über dem Schlachtfeld. Die Kamera fährt langsam über eine endlos scheinende Armee aus Kriegern. Die Morgendämmerung bricht den Nebel auf. Ein Signal ertönt und mit einem gewaltigen Ansturm prallen die Fronten aufeinander. Schlachtszenen als Höhepunkte kriegerischer Handlungen faszinieren das Publikum seit Jahrzehnten.

In dieser Arbeit wird bewusst der Begriff Schlachtszene verwendet, da er eine spezifische filmische Inszenierung beschreibt, die sich von allgemeineren Konzepten wie Gewaltdarstellung oder Kampfszenen unterscheidet. Während Gewaltdarstellungen auch kleinere, persönliche Konflikte umfassen können, und Kampfszenen oft einzelne Duelle oder Auseinandersetzungen bezeichnen, verweist der Begriff Schlachtszene auf groß angelegte, strategisch inszenierte Konfrontationen mit einer Vielzahl von Beteiligten. In der englischsprachigen Literatur wird hierfür häufig der Begriff *battle scene* verwendet, der ähnlich wie die deutsche Bezeichnung eine Mischung aus militärischer Choreografie, visuellen Effekten und narrativer Bedeutung umfasst.

Die Inszenierung von epischen Schlachtszenen stellt Filmschaffende vor besondere Herausforderungen, da mehrere Faktoren eine entscheidende Rolle spielen. Einerseits muss das Publikum eine emotionale Bindung zu den Protagonisten und deren Motivation aufbauen können. Andererseits sind visuelle Inszenierung und technische Umsetzung essenziell, um eine epische Wirkung zu erzielen. Dabei kommen klassische filmische Mittel wie Kameraführung, Schnitt und Toneffekte sowie digitale Technologien zum Einsatz. Doch welche Rolle spielen technologische Innovationen in dieser Entwicklung?

Die historische Entwicklung filmischer Schlachtszenen zeigt eine zunehmende Technologisierung. Während Filme wie *Spartacus* (1960) vor allem auf reale Statisten und klassische Kameraarbeit setzten, kombinierten Werke wie *Braveheart* (1995) physische Effekte mit ersten digitalen Ergänzungen. Die *Der Herr der Ringe* Trilogie (2001-2003) nutzte verstärkt CGI und Massensimulation und mittlerweile lassen moderne TV-Produktionen wie *Game of Thrones* (2016) digitale und physische Techniken nahtlos verschmelzen.

Diese Arbeit untersucht, wie sich die Inszenierung von epischen Schlachtszenen durch technologische Entwicklungen verändert hat. Dabei wird anhand acht ausgewählter Fallbeispiele analysiert, welche filmtechnischen Mittel verwendet werden und wie sich die visuelle Ästhetik gewandelt hat. Ziel ist es, die Evolution filmischer Inszenierung nachzuvollziehen und zu zeigen, inwiefern moderne Technologien neue Ausdrucksmöglichkeiten geschaffen haben. Abschließend erfolgt eine Zusammenfassung der zentralen Erkenntnisse, sowie ein Ausblick auf mögliche zukünftige Entwicklungen in diesem Bereich.

2. Einführung in visuelle Effekte und Schlachtszenen: Historischer Hintergrund und Analyse

Das Kapitel *Einführung in visuelle Effekte und Schlachtszenen: Historischer Hintergrund und Analyse* bietet einen umfassenden Einblick in die Entwicklung und den Einsatz von visuellen Effekten in Schlachtszenen innerhalb des Film- und Fernsehkontextes. Durch die Betrachtung des historischen Hintergrunds, sowie einer detaillierten Analyse der Techniken und Methoden, wird veranschaulicht, wie sich die visuellen Effekte im Laufe der Zeit entwickelt haben und wie sie dazu beitragen epische Schlachtszenen auf der Leinwand zum Leben zu erwecken. Diese Einführung dient als Grundlage, um die folgenden Kapitel zu vertiefen, die sich spezifisch mit der Inszenierung, der Wahrnehmung und den kreativen Aspekten von ausgewählten Schlachtszenen befassen.

2.1. Die Entwicklung von visuellen Effekten und Bedeutung von Technologie in der Filmgeschichte

Die Entwicklung von visuellen Effekten und Technologie in der Filmgeschichte ist ein faszinierendes Kapitel, das den Fortschritt der Filmindustrie und die kreative Evolution des visuellen Erzählens widerspiegelt. Seit den Anfängen des Kinos haben Filmschaffende nach Wegen gesucht, um die Grenzen der Realität zu überschreiten und fantastische Welten zum Leben zu erwecken. Der sowjetische Regisseur und Filmtheoretiker Sergei Eisenstein, hat insbesondere mit seiner Montagetechnik die Filmkunst nachhaltig geprägt. Sein damals innovativer Ansatz zur Montage betonte die Bedeutung von Schnitt, Rhythmus und Kontrast, um emotionale und visuelle Effekte zu verstärken. In seinem Film *Alexander Newski* (1938) inszenierte Sergei Eisenstein eindrucksvoll die berühmte Schlacht auf dem Eis¹, wobei er mit den damals verfügbaren, vergleichsweise einfachen technischen Mitteln arbeitete. Diese frühe Darstellung einer Filmschlacht stellte einen wichtigen Beitrag zur Filmgeschichte dar und schuf Grundlagen für die Inszenierung von Schlachten, die noch Jahrzehnte später von Regisseuren genutzt wurden. Das Repertoire an filmisch-technischen Umsetzungsmöglichkeiten entwickelte sich von handgemalten Kulissen und einfachen Trickaufnahmen weiter zu hochmodernen CGI (Computer Generated Imagery) und Virtual-Reality-Technologien, die heute das Spektrum der visuellen Effekte prägen. Diese Entwicklung hat nicht nur die Möglichkeiten der Filmemacher erweitert, sondern auch die Erwartungen des Publikums verändert, das zunehmend anspruchsvoller in Bezug auf die visuelle Darstellung von

¹ Vgl. Fix Me A Scene. (2017, 1. Mai). Alexander Nevsky (1938) — Battle on the Ice [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lcPixaWL2Pg>
Letzter Zugriff: 15.03.2025

Geschichten geworden ist. Dabei spielt die Interpretation der Aussagen des französischen Filmtheoretikers André Bazin eine bedeutende Rolle. Als Vertreter des filmischen Realismus und der Idee die Wirklichkeit so authentisch wie möglich einzufangen, weist er darauf hin, dass trotz der fortschreitenden Technologie ein gewisser Grad an Inszenierung und Künstlichkeit in der Darstellung von Realität im Film notwendig bleibt.² Dieser Aspekt führt uns zu einer kritischen Betrachtung der ästhetischen Urteile und theoretischen Annahmen, insbesondere hinsichtlich des Realismus und der Wahrnehmung desselben während des Rezeptionsprozesses.

Die Aussage von André Bazin im Kontext epischer Schlachtszenen im Film interpretiert, deutet darauf hin, dass mit zunehmender Komplexität und Detailgenauigkeit der filmischen Technik die Darstellung von Realität zwangsläufig an einen komplizierten und empfindlichen Apparat gebunden ist. Dabei werden für die Erzeugung von Filmaufnahmen, die oft mit epischen Schlachtszenen verbunden sind, fortschrittliche Ausrüstung, aufwändige Kulissen und umfangreiche visuelle Effekte erforderlich. Trotzdem wird laut Bazin ein gewisser Grad an Authentizität und Realismus immer geopfert werden müssen, da die Technik zwar dazu dient, die Realität nachzubilden, diese jedoch nicht vollständig replizieren kann. Das bedeutet, dass selbst mit hochmoderner Technologie und aufwändigen Produktionsdesigns immer noch ein Teil der Wirklichkeit verloren geht oder künstlich konstruiert werden muss, um den visuellen Anforderungen des Films gerecht zu werden. In Bezug auf epische Schlachtszenen bedeutet dies, dass trotz aller technischen Fortschritte und visuellen Effekte ein gewisses Maß an Inszenierung und Künstlichkeit notwendig ist, um die emotionale Intensität und Dramatik dieser Szenen zu vermitteln. Bazin geht noch einen Schritt weiter, indem er sich auf die Illusion der Wirklichkeit im Film bezieht, die aus einer komplexen Mischung aus Abstraktion, Konvention oder Montage und authentischer Realität besteht.³ Dabei wird betont, dass diese Illusion zwar notwendig ist, aber auch Gefahren birgt. Filmemacher müssen darauf achten, dass sie sich nicht zu sehr auf die Kunst des Lügens einlassen, indem sie die Realität vernachlässigen. Die Gefahr besteht darin, dass sie die Kontrolle über die Lüge verlieren und selbst beginnen, an die Illusion zu glauben, was jede Möglichkeit einer neuen Eroberung von Realität behindern könnte. Dies könnte darauf hinweisen, dass ein übermäßiger Fokus auf die Illusion und die Manipulation der Realität im Film die kreative Entwicklung einschränken und die Fähigkeit des Films, neue Realitäten zu erkunden, beeinträchtigen kann⁴. Bazin räumt der Technologie einen großen Stellenwert ein, steht ihr aber auch skeptisch gegenüber. Er meint beispielsweise,

² Vgl. Bazin, A., & Fischer, R. (2004). Was ist Film? Berlin: Alexander-Verl. S.312

³ Vgl. Bazin (2004) S.309

⁴ Vgl. Bazin (2004) S.309

„Grob gesagt, will der Film dem Zuseher eine möglichst perfekte Illusion der Wirklichkeit verschaffen, unter Berücksichtigung der logischen Erfordernisse, der filmischen Handlung und der neuesten technologischen Möglichkeiten.“⁵

Aber auch,

„Die technische Perfektion, die es ermöglichen wird, andere Attribute der Realität zu erobern – etwa Farbe und Dreidimensionalität – wird den Abstand zwischen den beiden Polen des Realismus, ..., im Übrigen nur noch vergrößern“.⁶

Diese Perspektive lässt sich mit den Überlegungen von Lehman und Luhr verbinden, wobei zu berücksichtigen ist, dass sich Bazin auf Filme der 1940er-1950er (italienischer Neorealismus und klassisches Hollywood) bezieht, während Lehman und Luhr die Entwicklungen der Filmgeschichte ab den späten 1960ern (New Hollywood, postklassisches und modernes Blockbuster-Kino) analysieren. Die beiden Perspektiven lassen sich trotz der unterschiedlichen zeitlichen Bezugspunkte verbinden, weil sie sich beide mit der Frage beschäftigen, wie Realismus im Film entsteht und wahrgenommen wird. Während Bazin die technische Entwicklung und deren Einfluss auf die filmische Realität analysiert, untersuchen Lehman und Luhr, wie ästhetische Urteile über Realismus gebildet werden. Ihre Theorien ergänzen sich insofern, als Bazins Skepsis gegenüber technischer Perfektion die Grundlage für spätere Überlegungen zu Realismus und Rezeption bildet.

Der Fokus von Lehman und Luhr liegt insbesondere auf dem *aesthetic judgment* und der Frage nach Realität aus Sicht des Rezipienten. Lehman und Luhr betonen „Aesthetic judgments are linked to theoretical assumptions about such things as realism, originality, and stylistic unity.“⁷ In diesem Zusammenhang wird deutlich, dass die technologischen Innovationen im Film nicht nur die visuelle Darstellung beeinflussen, sondern auch die Wahrnehmung und Bewertung der filmischen Realität durch das Publikum prägen können.

David Bordwell hebt hervor

„technological advancements in visual effects have allowed filmmakers to push the limits of spatial realism, creating worlds that previously existed only in the imagination.“⁸

⁵ Vgl. Bazin (2004) S.308

⁶ Vgl. Bazin (2004) S.311

⁷ Vgl. Lehman, P., & Luhr, W. (2003). *Thinking about movies : watching, questioning, enjoying* (2. ed.). Malden, Mass. [u.a.]: Blackwell. S.245

⁸ Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. University of California Press. S.57-58

Besonders in der Inszenierung epischer Schlachtszenen zeigt sich dies deutlich: Digitale Effekte und computergenerierte Massensimulationen steigern die visuelle und räumliche Opulenz erheblich und ermöglichen die Darstellung komplexer Kampfchoreografien, die mit traditionellen Methoden nicht realisierbar gewesen wären. Diese technischen Innovationen beeinflussen jedoch nicht nur die visuelle Gestaltung, sondern auch die Art und Weise, wie solche Szenen auf das Publikum wirken.

Kristin Thompson betont in diesem Zusammenhang

„the evolution of special effects is not only about achieving realism; it's about enhancing the emotional impact and narrative complexity of a scene, especially in action sequences.“⁹

Dies unterstreicht, dass technologischer Fortschritt nicht allein der möglichst realistischen Darstellung dient, sondern gezielt eingesetzt wird, um dramaturgische Höhepunkte zu intensivieren. In epischen Schlachten etwa werden durch computergenerierte Kamerafahrten, dynamische Perspektivwechsel und eine detailreiche Inszenierung sowohl die Intensität der Kämpfe als auch die subjektive Wahrnehmung der Figuren verstärkt.

Diese Entwicklungen stehen im Spannungsfeld zwischen technischer Perfektion und narrativer Funktion und bestätigen sowohl Bazins Skepsis gegenüber einem rein technologisch bedingten Realismus als auch die Überlegungen von Lehman und Luhr zur ästhetischen Wahrnehmung von Realismus. Wenn die Technik die narrativen Elemente überlagert, könnte dies die ästhetischen Urteile und damit die Gesamtwahrnehmung der filmischen Kunst durch die Rezipienten nachhaltig verändern.

Auf diesen filmtheoretischen Grundsteinen aufbauend, fokussiert die Inszenierungsanalyse dieser Arbeit auf Realismus und die unterschiedliche Wahrnehmung von Realismus im Rezeptionsverlauf von Schlachtszenen.

Um die komplexen Zusammenhänge zwischen technologischer Entwicklung, Inszenierung und Rezeption besser zu verstehen, ist es zunächst notwendig, einen Blick auf die historische und technische Entwicklung des Films zu werfen. Diese Betrachtung wird uns ermöglichen, die evolutionären Schritte der Filmtechnik nachzuvollziehen und die Auswirkungen dieser Fortschritte auf die filmische Inszenierung der zugrundeliegenden Schlachten und die Wahrnehmung von Realismus durch das Publikum umfassender zu analysieren. Im Anschluss daran werde ich mich detaillierter mit den spezifischen Aspekten der Inszenierung und der Rezeption befassen, um die theoretischen Überlegungen im Kontext der praktischen Filmproduktion und -wahrnehmung zu veranschaulichen.

⁹ Thompson, K. (2012). Film Art: An Introduction (10th ed.). McGraw-Hill. S.185-186

2.1.1. Historische Betrachtung: Entwicklung der visuellen Effekte in Film und Fernsehen seit den 1900er Jahren

Durch einen Blick auf die historische Entwicklung der visuellen Effekte seit den 1900er Jahren kann man die Meilensteine und Innovationen erkennen, die die Filmindustrie geprägt haben. Von den Pionieren des frühen Kinos bis hin zu den revolutionären Techniken der heutigen Blockbuster-Produktionen haben die Fortschritte in der visuellen Effekttechnologie die Art und Weise, wie Filme gemacht werden, grundlegend verändert. In diesem Kapitel werden wir einen genaueren Blick auf diese historische Entwicklung werfen und die verschiedenen Phasen und Entwicklungen auf dem Weg zu den heutigen hochkomplexen visuellen Effekten untersuchen.

Zunächst einmal kann die von Lehman und Luhr vorgenommene Unterteilung als Grundlage herangezogen werden:

„Special effects are those that can be accomplished on the set and visual effects are those that cannot.“¹⁰

Der Begriff *special effects* bezieht sich dabei auf praktische Effekte und Tricks, die auf die Verwendung von physischen Gegenständen, Kulissen und Tricks während der Dreharbeiten zurückgehen, um visuelle Effekte zu erzeugen. Das können einfache Tricks wie beispielsweise die Verwendung von Spiegeln oder komplexere Effekte, wie zum Beispiel Miniaturen oder mechanische Vorrichtungen sein. Ihre Aussage müsste jedoch durch eine weitere Unterscheidung präzisiert werden, da auch mit Special Effects visuelle Effekte erzeugt werden. Special Effects, also physische Effekte, unterscheiden sich grundlegend von digitalen Effekten, die ebenfalls visuelle Effekte erzeugen, jedoch abseits des Sets und in digitaler Form entstehen.

1905 legte George Melies' *A Trip to the Moon* den Grundstein für die Entwicklung des Green Screens als wegweisende Compositing-Arbeit.¹¹ Diese Technik, auch bekannt als Chroma Keying, ermöglicht es, Objekte oder Personen vor einem einfarbigen Hintergrund aufzunehmen und diesen Hintergrund dann digital durch andere Bilder oder Szenen zu ersetzen. Dabei wird der einfarbige Hintergrund (oft grün oder blau) später im Bearbeitungsprozess durch ein Bild oder Video ersetzt, wodurch es aussieht, als ob die Personen oder Objekte sich an einem anderen Ort befinden.

¹⁰ Vgl. Lehman (2003) S.357

¹¹ Rickitt, R. (2006). Special effects: The History and Technique. White Lion Publishing. S.20 ff

Die Jahre danach sahen die Entwicklung von Matte Paintings von den ersten Glasplatten bis zu den sogenannten Travelling Mattes¹². Matte Paintings sind gemalte oder fotografische Hintergründe, die verwendet werden, um Szenen zu erweitern oder Orte zu schaffen, die entweder zu teuer oder unmöglich zu bauen sind. Travelling Mattes ist eine Technik des Compositings, bei welcher verschiedene Szenen oder Bilder nahtlos miteinander verschmolzen werden, um den Eindruck zu erwecken, dass sie in einer einzigen Aufnahme existieren.

Mit dem Einzug des Farbfilms setzte man zunächst darauf, gewünschte Bilder von hinten auf Leinwände zu projizieren. Diese Technik wurde besonders bekannt durch Filme wie die frühen James-Bond-Filme, wo sie für die Hintergründe davor fahrender Autos verwendet wurde. Bekannt als *Rear Projection* erlaubt es diese Technik realistische Hintergrundbilder zu erzeugen, während die Schauspieler vor einem Bildschirm agieren, auf dem vorab aufgenommene Bilder projiziert werden.¹³

Ein Durchbruch kam 1940, als Lawrence Butler im Film *The Thief of Bagdad* mithilfe des Blue Screens beliebige Hintergründe gegen die Farbe Blau austauschen konnte und dafür mit einem Academy Award ausgezeichnet wurde.¹⁴ Blue Screen, auch bekannt als Bluescreening oder Color Separation Overlay, ist eine Technik ähnlich dem Green Screen, bei der ein Objekt oder eine Person vor einem blauen Hintergrund aufgenommen wird, der dann digital durch andere Bilder oder Szenen ersetzt wird.

1946 experimentierte Petro Vlahos am Set von Disney's *Mary Poppins*¹⁵ mit speziellen Prismen, die das Gelb von dem Rot und Grün trennten (Sodium Vapor Process), was zwar sehr effektiv, aber wenig effizient war. Auch er ging in den Jahren danach dazu über, den blauen Kanal zu ersetzen. Diese Technik, bekannt als Sodium Vapor Process oder Ultimatte, ermöglichte eine präzisere Trennung von Vorder- und Hintergrund und verbesserte die Qualität des Compositings.

Zwischen 1950 und 1980 erlebte die Filmtechnik eine bedeutende Entwicklung, die maßgeblich von visionären Regisseuren und ihren innovativen Ansätzen in Bezug auf Kamera und Bildsprache geprägt wurde.

¹² Vgl. Rickitt (2006) S.60ff

¹³ Kane Midge. (2022, 26. April). The History of Green Screen. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QszvVx6rgUM>
Letzter Zugriff: 23.03.2025

¹⁴ Vgl. Kane. (2022)

¹⁵ Vgl. Kane. (2022)

Alfred Hitchcock¹⁶, ein Pionier des modernen Kinos, revolutionierte die Spannung und visuelle Erzählung durch seine präzise Inszenierung und sein innovatives Kamerawerk. Filme wie *Psycho* (1960)¹⁷ und *Vertigo* (1958)¹⁸ demonstrierten seine Fähigkeit, durch gezielte Kamerafahrten und Perspektivenwechsel eine dichte Atmosphäre zu erzeugen. Hitchcocks technisches Geschick und seine meisterhafte Nutzung von Kameraeinstellungen trugen wesentlich zur Entwicklung der filmischen Bildsprache bei.

Stanley Kubrick¹⁹ war bekannt für seine bahnbrechende Verwendung von Kameratechniken und Bildkompositionen, die oft einprägsame visuelle Erlebnisse in seinen Filmen schufen. Besonders hervorzuheben ist die berühmte Schlachtszene in *Spartacus* (1960)²⁰, in der Kubrick mit komplexen Kameraeinstellungen und einer beeindruckenden Choreografie eine epische und visuell überwältigende Sequenz schuf, die als Meilenstein in der Filmgeschichte gilt. Kurze Zeit darauf setzte er mit *2001: A Space Odyssey* (1968)²¹ neue Maßstäbe in der visuellen Darstellung und der Nutzung von Spezialeffekten. Kubrick nutzte frühe Formen von Blue-/Greenscreen-Techniken, um seine visionären Welten zu erschaffen, was die Tür zu einer neuen Ära visueller Effekte öffnete.

Steven Spielberg²² setzte ebenfalls neue Akzente in der Filmtechnik, indem er geschickt Kamerafahrten, Perspektiven und Bewegungen nutzte, um Emotionen und Spannung zu verstärken. Seine Werke wie *Der weiße Hai* (1975)²³ und *Unheimliche Begegnung der dritten Art* (1977)²⁴ zeigten, wie epische visuelle Geschichten durch dynamisches Kamerawerk erzählt werden können. Spielberg profitierte von den Fortschritten in der Kameratechnologie und den spezialisierten Effekten, die in dieser Zeit zunehmend verfeinert wurden.

George Lucas²⁵ ist nicht nur ein erfolgreicher Regisseur, sondern auch ein Pionier im Bereich der Filmtechnologie. Mit seinen *Star Wars*-Filmen (beginnend 1977) führte er wegweisende Spezialeffekte ein, die die Möglichkeiten der visuellen Darstellung im Kino revolutionierten. Lucas nutzte fortschrittliche Techniken wie Motion-Control-Kameras und die weiterentwickelten Blue-/Greenscreen-Verfahren, um komplexe Weltraumszenen zu realisieren. Darüber hinaus gründete er 1975 die Firma *Industrial Light & Magic (ILM)*, die sich

¹⁶ Rebello, S. (1990): Alfred Hitchcock and the Making of Psycho. New York: Dembner Books.

¹⁷ Psycho. Regie: Alfred Hitchcock. USA, 1960. Fassung: DVD. Universal Pictures. 2003

¹⁸ Vertigo. Regie: Alfred Hitchcock. USA, 1958. Fassung: DVD. Universal Pictures. 2005

¹⁹ Ciment, M. (2001): Kubrick: The Definitive Edition. New York: Faber & Faber.

²⁰ Spartacus. Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Dalton Trumbo, u.a. USA: Bryna Productions, 1960. Fassung: Special Edition DVD. Universal Pictures. 2004

²¹ 2001: A Space Odyssey. Regie: Stanley Kubrick. USA, 1968. Fassung: DVD. Warner Home Video. 2007

²² Baxter, J. (1996): Steven Spielberg: The Unauthorised Biography. London: HarperCollins.

²³ Der weiße Hai. Regie: Steven Spielberg. USA, 1975. Fassung: DVD. Universal Pictures. 2005

²⁴ Unheimliche Begegnung der dritten Art. Regie: Steven Spielberg. USA, 1977. Fassung: DVD. Columbia Pictures. 2007.

²⁵ Pollock, D. (1999): Skywalking: The Life and Films of George Lucas. New York: Da Capo Press.

schnell als führendes Unternehmen im Bereich der visuellen Effekte etablierte und zahlreiche innovative Technologien entwickelte. ILM setzte neue Maßstäbe im Bereich der Nutzung von digitalen Effekten, die abseits des Sets erstellt wurden, und markierte somit den Übergang in das digitale Zeitalter.

Die genannten Regisseure und ihre innovativen Techniken trugen wesentlich dazu bei, die Kamera- und Bildsprache sowie die Verwendung von Effekten im Kino weiterzuentwickeln und die visuelle Erzählkunst auf ein neues Niveau zu heben. Die Zeitspanne zwischen 1950 und 1980 umfasst somit eine entscheidende Phase in der Filmgeschichte, in der die Entwicklung von frühen Blue-/Greenscreen-Techniken bis hin zu den Anfängen der digitalen Effekte den Grundstein für das moderne Kino legte.

In den 1990er Jahren ermöglichte die fortschreitende Digitalisierung die Berechnung der RGB-Farbkanäle durch Computer, wenn auch anfangs noch sehr zeitaufwändig. Diese Entwicklung machte die Compositing- und VFX-Arbeit effizienter und präziser, da sie es ermöglichte, die Farbkanäle der Bilder digital zu manipulieren und zu kombinieren.²⁶ Lynn Hershman Leeson nutzte 1997 diese neuen Möglichkeiten, indem sie Standbilder digitalisierte und Schauspieler vor einem Bluescreen filmte. Die Standbilder wurden anschließend in Perspektive und Größe verändert, wobei sie Adobe Photoshop, damals eine noch junge Software, verwendete; keine der Szenen fand auf tatsächlichen Sets statt.²⁷

Die 2000er Jahre markierten den Höhepunkt der Digitalisierung im Filmbereich. Es wurde möglich, nahezu jedes Element als 3D-Objekt realistisch darzustellen und ganze Kreaturen zu erschaffen, sowohl im Animationsfilm als auch im fotorealistischen Film. Diese technischen Fortschritte ebneten den Weg für erfolgreiche Blockbuster-Serien von Lucasfilm und Marvel und erweiterten die Grenzen des Machbaren. Maßgeblich getragen wurde diese Entwicklung durch Fortschritte in der Computergrafik sowie durch den Einsatz von Visual Effects Software. Obwohl einige der genannten Softwareprogramme bereits seit den 1990er Jahren auf dem Markt waren, etablierten sie sich erst mit dem Beginn der 2000er Jahre als Standard im Produktionsablauf von Filmen.

Autodesk Maya (1998 eingeführt) etablierte sich mit seiner leistungsstarken Tool-Suite für Modellierung, sowie Animation und Rendering, als Industriestandard für komplexe 3D-Produktionen.

²⁶ Vgl. Rickitt (2006) S.220ff

²⁷ Vgl. Lehman (2003) S.356

Cinema 4D (1989 eingeführt), bekannt für seine Benutzerfreundlichkeit und Integration von Motion Graphics, entwickelte sich besonders unter Grafikdesignern zur standardisierten Verwendung.

Houdini (1996 eingeführt), mit seinem Fokus auf Prozeduralität und Flexibilität in der Effektgenerierung, wurde zum Industriestandard für komplexe Simulationen und Visual Effects.

Ähnlich verliefen die Entwicklung und Etablierung des Motion-Capture-Verfahrens (MoCap). Hierbei spielte *Weta Digital*, gegründet von Peter Jackson²⁸ im Jahr 1993, eine entscheidende Rolle. Diese Technik ermöglicht es, die Bewegungen von Schauspielern oder Objekten präzise auf digitale Modelle zu übertragen, was die Erstellung realistischer Animationen von Charakteren oder Objekten erleichtert. Eine wegweisende Arbeit in diesem Bereich wurde von Peter Jackson und Andy Serkis geleistet, insbesondere mit ihrer Verwendung von MoCap in der *Der Herr der Ringe-Trilogie* (beginnend 2001), u.a. zur Erschaffung der Kreatur Gollum. Die Kombination aus hochentwickelten MoCap-Verfahren und digitaler Effekttechnologie hat die visuelle Darstellung in Film und anderen Medien nachhaltig verändert und neue Möglichkeiten für die Gestaltung von Charakteren und Szenen eröffnet.²⁹

Weta Digital entwickelte außerdem die Software *Massive*, die es ermöglicht, ganze Armeen von digitalen Figuren zu erschaffen und realistische Massenszenen zu generieren. Diese bahnbrechende Technologie wurde erstmals im Jahr 2001 bei der Produktion von *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*³⁰ eingesetzt. *Massive* wurde besonders bekannt für seine beeindruckende Verwendung in *Der Herr der Ringe-Trilogie*, wo es zur Darstellung von epischen Schlachten, wie der Schlacht um Helms Klamm und der Schlacht auf den Pelennor-Feldern, eingesetzt wurde. Die Software hat seitdem einen maßgeblichen Einfluss auf die Filmindustrie und wird weiterhin bei der Erstellung von spektakulären Massenszenen in zahlreichen Filmproduktionen eingesetzt.

In den 2020er Jahren wurde erstmals die LED-Technologie bei ILMs *The Mandalorian*³¹ anstelle des üblichen Greenscreens eingesetzt. Diese Technologie, bekannt als Virtual Production, ermöglicht es, computergenerierte Umgebungen in Echtzeit zu erstellen und auf LED-Displays zu projizieren, was eine immersivere Erfahrung für die Schauspieler und eine

²⁸ Brooks, J. (2004): Peter Jackson: From Prince of Splatter to Lord of the Rings. London: Plexus Publishing.

²⁹ Robertson, Barbara. (2004). Der Herr der Ringe. Epische Effekte im dritten Teil. In: DIGITAL PRODUCTION. Januar 2004. S.22-28.

³⁰ The lord of the rings. The fellowship of the ring. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, u.a. Neuseeland: New Line Cinema, 2001. Fassung: Special Extended DVD. Warner Home. 2002.

³¹ Lucasfilm. (2019). The Mandalorian. Disney+. <https://www.disneyplus.com/de-at/browse/entity-422f6dcc-226f-44e7-98d4-22de69b31cf3>

Zugriff: 10.01.2025

effizientere Produktion ermöglicht.³² Die Zukunft wird zeigen, ob der Greenscreen bald ausgedient hat.

Die Aussage von Lehman und Luhr „digital technology is synonymous with spectacular special effects“³³ unterstreicht die dominante Rolle, die die Digitaltechnologie im Bereich der visuellen Effekte einnimmt, und betont ihre Bedeutung für die Schaffung beeindruckender Filmszenen. Diese Bedeutung der Digitaltechnologie ist nicht nur auf das Endprodukt des fertigen Films beschränkt, sondern hat auch die Produktionsabläufe des Filmschaffens maßgeblich beeinflusst. Im Laufe der Zeit wurden die Produktionsprozesse kontinuierlich angepasst und verändert, um den Einsatz digitaler Technologien zu integrieren und die Effizienz sowie die kreative Gestaltungsfreiheit zu maximieren. Diese Entwicklung hat dazu geführt, dass sich die Art und Weise, wie Filme produziert werden, kontinuierlich weiterentwickelt hat und auch weiterhin verändern wird.

Als Folge der technologischen Innovationen und des Einflusses der Digitaltechnologie sollen in Folge die veränderten Produktionsabläufe im Filmschaffen erläutert werden.

³² o.A. (2022, 17. September). Art of LED Wall Virtual Production, Part One: 'Lessons from the Mandalorian'. Fxguide, <https://www.fxguide.com/featured/art-of-led-wall-virtual-production-part-one-lessons-from-the-mandalorian/> Zugriff: 10.01.2025.

³³ Vgl. Lehman (2003) S.357

2.1.2. Technologische Innovationen und ihre Auswirkungen auf die Abläufe einer Filmproduktion

Technologische Innovationen haben den Produktionsablauf von Special und Visual Effects (VFX) in der Filmindustrie erheblich verändert.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts revolutionierte Georges Méliès mit *A trip to the moon* die Filmwelt. In der Vorproduktion schrieb Méliès das Drehbuch, entwarf Bühnenbilder und plante die Spezialeffekte sorgfältig im Voraus. Er erstellte detaillierte Storyboards, um die Szenen und Effekte zu visualisieren. Während der Produktion fanden die Dreharbeiten in einem Studio statt, wobei Méliès verschiedene Techniken wie Stop-Motion, Mehrfachbelichtungen und Doppelbelichtungen einsetzte. Schauspieler wurden in aufwändigen Kostümen vor gemalten Kulissen gefilmt. In der Postproduktion führte Méliès die gesamte Bearbeitung manuell durch, indem er Filmstreifen physisch schnitt und klebte. Er fügte Effekte wie Rauch und Explosionen hinzu, indem er Einzelbilder bearbeitete und kolorierte.³⁴

In den 1960er Jahren brachte Petro Vlahos mit der Einführung des Bluescreen-Verfahrens bei *Mary Poppins* einen weiteren Meilenstein. Das Team plante sorgfältig die Szenen, in denen der Bluescreen verwendet werden sollte, und erstellte detaillierte Storyboards. Schauspieler wurden auf spezifische Bewegungen und Interaktionen mit den später eingefügten Hintergründen vorbereitet. Während der Produktion wurden Schauspieler vor einem einfarbigen blauen Hintergrund gefilmt. Dies ermöglichte es, sie später mit gemalten oder animierten Hintergründen zu kombinieren. Vlahos entwickelte die Chroma-Key-Technik, um den blauen Hintergrund durch andere Bilder zu ersetzen. In der Nachbearbeitung wurden die blauen Hintergründe durch matte Gemälde oder Animationen ersetzt. Diese Arbeit erforderte präzises Compositing und Farbkorrektur, um realistische und nahtlose Übergänge zu gewährleisten.³⁵

Ein weiterer großer Schritt erfolgte in den 1970er Jahren mit George Lucas und seinem Team bei Industrial Light & Magic (ILM). Sie entwickelten neue Technologien und Methoden, um die gewünschten Effekte für *Star Wars* zu erzielen. Dazu gehörten Modelle, Miniaturen und frühe Formen der computergestützten Bildbearbeitung. Storyboards und Konzeptzeichnungen spielten eine zentrale Rolle in der Vorproduktion. Während der Produktion wurden Modelle und Miniaturen in Kombination mit traditioneller Filmtechnik gefilmt. Für komplexere Szenen wurden Bewegungssteuerungssysteme verwendet, um präzise Kamerabewegungen zu ermöglichen. In der Postproduktion führte ILM umfangreiche Nachbearbeitungen durch, um

³⁴ Vgl. Rickitt (2006) S.20ff

³⁵ Vaz, M. C. & Barron, C. (2004). The invisible art: The Legends of Movie Matte Painting. Chronicle Books. S. 140ff

die Modelle und Live-Action-Aufnahmen zu kombinieren. Dies umfasste optisches Compositing, Matte Painting und später auch frühe Formen von computergenerierten Effekten.³⁶

Die Digitalisierung Anfang der 1990er Jahre hat nicht nur eine weit verbreitete Anwendung von visuellen Effekten ermöglicht, sondern auch einen der offensichtlichsten Einflüsse auf die Filmproduktion hervorgebracht, wie Lehmann in *Thinking about movies* schreibt.

“Aside from its widely publicized use with visual effects, one of the most evident influences of digital technology on filmmaking is the manner in which it enables fast, comparatively low cost, feature film production. Shooting in 35mm film is expensive for many reasons, the film stock being only one of them. Expensive cameras and equipment have to be rented, film has to be exposed during all takes, a time delay is involved in developing the film so that “dailies” can be viewed, etc.”³⁷

Weiters revolutionierte die Digitalisierung nicht nur die visuellen Effekte im Film, sondern trug auch dazu bei, dass ein Großteil der Visual Effects-Arbeiten Ende der 1990er Jahre bereits während der Drehphase durchgeführt wurde. Lehman hält zu dieser Entwicklung fest:

„In the past, all these visual effects would have had to have been done in post production...”³⁸

Indem Schauspieler und Regisseure nun auf reale und virtuelle Umgebungen während der Dreharbeiten reagieren konnten, eröffnete sich eine neue Dimension im Filmemachen.

Heutzutage hat sich der Produktionsablauf durch Echtzeit-VFX und virtuelle Sets weiterentwickelt. In der Vorproduktion nutzen moderne Produktionen fortschrittliche Previsualisierungstechniken (Previs), bei denen Computeranimationen und Storyboards verwendet werden, um Szenen und Effekte vor den Dreharbeiten zu planen. Virtuelle Sets und LED-Wände werden oft im Voraus erstellt. Während der Produktion können Filmemacher dank Technologien wie LED-Wänden und Echtzeit-Rendering visuelle Effekte bereits während der Dreharbeiten sehen und anpassen. Motion-Capture und virtuelle Kameras ermöglichen es, digitale Charaktere und Umgebungen nahtlos in die Live-Action-Aufnahmen zu integrieren. Der Übergang zur Postproduktion ist fließender, da viele Effekte bereits während der Dreharbeiten integriert werden. Dennoch werden in der Nachbearbeitung Feinschliffe

³⁶ McCarthy, P. J. (2014). *The Lucas Effect: George Lucas and the New Hollywood*. Teneo Press.

³⁷ Vgl. Lehman (2003) S. 355

³⁸ Vgl. Lehman (2003) S. 356

vorgenommen, darunter Farbkorrektur, detaillierte Compositing-Arbeiten und das Hinzufügen von Feineffekten.

Diese Entwicklung zeigt, wie technologische Innovationen die Filmproduktion von handgefertigten Effekten zu hochgradig digitalisierten und integrierten Prozessen transformiert haben, was die Kreativität und Effizienz der Filmindustrie erheblich verändert und gesteigert hat. Die Entwicklung der visuellen Effekte im Film hat sich im Laufe der Zeit drastisch verändert. Früher wurden Visual Effects hauptsächlich von Filmteams selbst erstellt. Doch mit dem Aufkommen von Unternehmen wie ILM und Weta Digital änderte sich dies. Diese Firmen wurden als Spezialisten gegründet, die sich auf die Erstellung hochwertiger visueller Effekte spezialisierten. Dies ermöglichte es, dass Visual Effects nicht mehr ausschließlich von Filmteams selbst gemacht wurden, sondern als Dienstleistung an Filmstudios ausgelagert werden konnten.

Der amerikanische Filmwissenschaftler Tom Gunning betont in seiner Aussage über „the marginalization of animation“³⁹, dass Animation von Anfang an, ein integraler Bestandteil des Kinos war. Die Tatsache, dass in den letzten Jahrzehnten der fotografische Aspekt des Films überbetont wurde hat dazu geführt, dass der historische und technologische Beitrag der Animation zum Kino weitgehend vernachlässigt wurde.⁴⁰ In Bezug auf die technische Entwicklung visueller Effekte bedeutet dies, dass Animation (was die Grundlage der meisten visuellen Effekte darstellt), obwohl sie stets eine bedeutende Rolle gespielt hat, oft im Schatten der traditionellen Filmaufnahmen stand. Mit der Zeit und insbesondere mit der Einführung moderner Technologien wie CGI und Virtual Reality wird jedoch zunehmend anerkannt, dass Animation und visuelle Effekte maßgeblich zur Evolution des Films beigetragen haben und weiterhin innovative Möglichkeiten für die filmische Darstellung bieten.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Entwicklung der visuellen Effekte im Film eine faszinierende Reise durch technologische Innovationen und kreative Anwendungen darstellt. Das nächste Kapitel wird sich eingehend mit der Analyse von Inszenierung und Rezeption von Schlachtszenen befassen, um zu verstehen, wie der technologische Fortschritt die filmische Erfahrung beeinflusst und erweitert.

³⁹ Gunning, T. (2007). Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality. *Differences*, 18(1), 29–52.
<https://doi.org/10.1215/10407391-2006-022> S.38
Letzter Zugriff: 20.02.2025

⁴⁰ Vgl. Gunning, T. (2007) S.38

2.2. Inszenierung und Rezeption von Schlachtszenen in Film und Fernsehen

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Aspekte der Inszenierung von Schlachtszenen anhand des gängigen Grundgerüsts der Produktionsstadien eines Films beleuchtet. Anschließend richten wir den Fokus auf die Rezeption und den Realismus, wobei die bereits angesprochenen Ansätze unterschiedlicher Filmtheoretiker herangezogen werden. Auf dieser Grundlage folgt der praktische Teil, in dem die ausgewählten Szenen chronologisch nach ihrem Entstehungszeitraum analysiert werden, um anschließend die Hypothese als auch die beiden Subhypothesen bewerten zu können. (Vgl. Kapitel 3. Hypothese und Methodik)

Schlachtszenen in Film und Fernsehen sind oft mehr als nur Darstellungen von physischen Auseinandersetzungen auf dem Schlachtfeld. Die Symbolik in Schlachtszenen kann auf verschiedenen Ebenen interpretiert werden und reicht von einfachen visuellen Metaphern bis hin zu komplexen Allegorien. Eine der häufigsten symbolischen Darstellungen ist der Kampf zwischen Gut und Böse, wie er beispielsweise in *Star Wars – Episode IV*⁴¹ zwischen dem galaktischen Imperium und der Rebellenallianz im Mittelpunkt steht. Schlachten werden oft als Schauplätze verwendet, um den Konflikt zwischen verschiedenen moralischen oder ideologischen Kräften zu verdeutlichen. Charaktere oder Gruppen können dabei als Verkörperungen von Tugenden oder Laster dargestellt werden, wobei ihre Handlungen und Entscheidungen die moralische Dimension des Konflikts widerspiegeln.

Darüber hinaus können Schlachtszenen auch symbolisch für gesellschaftliche oder politische Spannungen stehen. Historische oder fiktive Schlachten, wie zum Beispiel die Schlacht von Stirling in *Braveheart*⁴², können als Metaphern für reale Konflikte dienen, sei es zwischen Nationen, Kulturen, sozialen Klassen oder Ideologien. Die Art und Weise, wie diese Konflikte inszeniert und dargestellt werden, kann tiefe Einblicke in die zugrunde liegenden gesellschaftlichen oder politischen Dynamiken bieten.

Ein weiterer wichtiger symbolischer Aspekt von Schlachtszenen ist die Darstellung individueller innerer Konflikte und persönlicher Transformationen. Charaktere, wie beispielsweise Paul Atreides in *Dune*⁴³, können während einer Schlacht mit ihren eigenen Ängsten, Zweifeln und moralischen Dilemmata konfrontiert werden, und ihre Handlungen auf

⁴¹ Star Wars. A New Hope Episode IV Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA:20th Century Fox, 1977. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2006

⁴² Braveheart. Regie: Mel Gibson. Drehbuch: Randall Wallace. USA:20th Century Fox, 1995. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2007

⁴³ Dune. Regie: Denis Villeneuve. Drehbuch:Jon Spaihts, u.a. USA:Legendary, 2021. Fassung: DVD. Warner Bros. 2021

dem Schlachtfeld können als Symbol für ihre persönliche Entwicklung oder ihren moralischen Wandel interpretiert werden.

Insgesamt bieten Schlachtszenen eine reiche symbolische Palette, die es den Regisseuren ermöglicht, komplexe Themen und Botschaften zu vermitteln. Durch die geschickte Verwendung von Symbolen und Allegorien können sie die emotionale Tiefe und thematische Reichweite ihrer Filme erweitern und gleichzeitig das Publikum zum Nachdenken anregen.

2.2.1. Grundlagen der Inszenierung von Schlachtszenen

Die Darstellung von Schlachten in epischen Filmen erfordert eine akribische Planung und Umsetzung, um die Intensität, das Drama und die Authentizität des Kampfes effektiv zu vermitteln. Dabei spielen verschiedene Aspekte in den unterschiedlichen Produktionsstadien eine entscheidende Rolle. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die relevanten Wirkungsbereiche.

Preproduction	Dreh am Set	Postproduction	Post- Postproduction
Storyboard und Planung	Kameraführung	Spezialeffekte und visuelle Effekte	Vermarktung
Authentische Recherche	Regieanweisungen und Schauspiel	Schnitt	
Charakterentwicklung und Storytelling	Spezialeffekte und visuelle Effekte	Ton und Musik	

Preproduction

Storyboarding und Planung

Eine detaillierte Planung ist von zentraler Bedeutung, um die Bewegungen der Charaktere, die Positionierung der Kamera und die Choreografie der Schlacht festzulegen. Durch Storyboards wird der Ablauf der Schlacht visualisiert und sichergestellt, dass jede Aufnahme dem Gesamtfluss der Szene dient.

Authentische Recherche

Um den historischen Kontext der Schlacht realistisch darzustellen, ist authentische Recherche unerlässlich. Dazu gehören Studien zu Waffen, Rüstungen, Taktiken und Schlachtfeldern der entsprechenden Epoche. Bei Literaturverfilmungen ist es auch wichtig, literarische Vorlagen zu studieren, um die Schlachtszenen entsprechend der ursprünglichen Vision des Autors zu

interpretieren und umzusetzen. Im Falle eines absolut fiktionalen Kontextes, wie beispielsweise Superheldenschlachten oder Raumschiffschlachten, erfordert die authentische Darstellung eine gründliche Ausarbeitung der internen Logik und Weltregeln des fiktionalen Universums. Dies kann die Entwicklung einzigartiger Waffen, Technologien und Strategien umfassen, die spezifisch für die Charaktere und die Handlung sind, während gleichzeitig die visuelle und emotionale Wirkung der Schlacht maximiert wird.

Charakterentwicklung und Storytelling

Eine erfolgreiche Schlachtszene bezieht sich auf die Entwicklung der Charaktere und die Handlung des Films. Das Publikum sollte mit den Charakteren mitfühlen und ihre Motivationen verstehen, um das emotionale Gewicht der Schlacht zu verstärken.

Dreh am Set

Kameraführung

Die Kameraführung in Schlachtszenen ist von entscheidender Bedeutung für die Art und Weise, wie das Publikum die Intensität und den Umfang des Konflikts wahrnimmt. Durch die Auswahl der richtigen Kamerapositionen können Regisseure die Dynamik und den Fluss der Schlacht lenken. Weite Einstellungen, die das gesamte Schlachtfeld erfassen, vermitteln dem Publikum ein Gefühl für die Größe und den Umfang des Konflikts. Sie können auch dazu beitragen, die taktischen Bewegungen der Armeen und die Auswirkungen strategischer Entscheidungen auf das Schlachtgeschehen zu verdeutlichen. Auf der anderen Seite können Nahaufnahmen der Charaktere während des Kampfes die Spannung und die emotionalen Aspekte des Geschehens hervorheben, indem sie die individuellen Herausforderungen und den persönlichen Einsatz der Krieger zeigen.

Regieanweisungen und Schauspiel

Die Regieanweisungen und die Leistung der Schauspieler sind entscheidend, um die Bewegungen und Emotionen der Charaktere während der Schlacht authentisch zu gestalten. Eine gute Regie kann sicherstellen, dass die Schauspieler die physischen und emotionalen Herausforderungen des Kampfes überzeugend darstellen.

Spezialeffekte und visuelle Effekte während des Drehs

Während der Dreharbeiten werden sowohl physische als auch digitale Effekte eingesetzt, um die visuelle Wirkung der Schlacht zu verstärken. Physische Effekte wie pyrotechnische Explosionen, Rauchbomben und Stunts tragen dazu bei, die Authentizität der Schlacht zu vermitteln und den Schauspielern eine realistische Umgebung zu bieten, in der sie agieren

können. Diese Effekte erfordern eine präzise Planung und Koordination, um die Sicherheit der Schauspieler und des Filmteams zu gewährleisten. Darüber hinaus kommen Greenscreens und andere Techniken zum Einsatz, um bestimmte Elemente der Schlachtumgebung zu erzeugen oder zu verändern, wie beispielsweise weitläufige Landschaften oder massive Armeen, die digital hinzugefügt werden.

Postproduction

Spezialeffekte und visuelle Effekte in der Postproduktion

In der Postproduktion werden die Aufnahmen weiterbearbeitet und mit digitalen Effekten ergänzt, um die Schlachtszene zu vervollständigen. Dies umfasst das Compositing von verschiedenen Aufnahmen, um die gewünschten visuellen Effekte zu erzeugen, sowie die Integration von CGI-Elementen wie von spektakulären Explosionen, zerstörten Gebäuden oder fantastischen Kreaturen. Durch diese digitalen Effekte können Regisseure und Visual Effects Artists die Schlachtumgebung genau nach ihren Vorstellungen gestalten und epische Momente erschaffen, die mit rein physischen Mitteln oft nicht möglich wären. Die Postproduktion ist somit eine entscheidende Phase, um die visuelle Wirkung der Schlachtszene zu maximieren und das Publikum in eine immersive Welt des Kampfes zu entführen.

Schnitt

Der Schnitt ist ein weiteres wichtiges Werkzeug, um die Wirkung und den Rhythmus von Schlachtszenen zu gestalten. Durch die Auswahl der richtigen Schnitttechniken können Regisseure das Tempo und die Dramatik der Schlacht steuern. Schnelle Schnitte zwischen verschiedenen Handlungsorten oder Charakterperspektiven können die Spannung erhöhen und das Gefühl von Chaos und Unvorhersehbarkeit verstärken. Auf der anderen Seite können langsamere Schnitte oder sogar Schnitte, die für einen kurzen Moment verharren, dem Publikum Zeit geben, bestimmte Momente der Schlacht zu erfassen oder sich auf die Emotionen einzelner Charaktere zu konzentrieren. Der Schnitt ist somit ein entscheidendes Instrument, um den Erzählfluss zu kontrollieren und die Schlachtszene dynamisch und fesselnd zu gestalten.

Ton und Musik

Die akustische Gestaltung ist entscheidend, um die Atmosphäre einer Schlacht zu verstärken. Die Kombination aus Soundeffekten wie Schwerter, Schreien und Pferdegetrappel sowie einer epischen Musikuntermalung kann die Spannung und Dramatik steigern.

Post-Postproduction

Mit der Zeit wurden Filmemacher zunehmend stolz auf ihre technischen Errungenschaften. Heutzutage nutzen sie diese aktiv als Marketinginstrumente, um ihr Publikum zu begeistern. Durch die Vermarktung von Making-of's und Hinter-den-Kulissen-Material geben sie ihrem Publikum Einblicke in die komplexen und aufwendigen Prozesse hinter der Entstehung eines Films. Diese Einblicke bieten nicht nur einen Blick hinter die Kamera, sondern dienen auch dazu, die technische Expertise und das handwerkliche Können der Filmemacher zu würdigen. Indem sie ihre technischen Innovationen und Herausforderungen transparent machen, schaffen sie eine tiefere Bindung zu ihrem Publikum und steigern gleichzeitig die Wertschätzung für die Kunst des Filmemachens. Diesbezüglich halten Lehman und Luhr fest:

“Hollywood does not try to hide the fact that, in some sense, the audience is being “cheated” but rather revels in advertising the miracles of digital technology.”⁴⁴

Darüber hinaus können solche Einblicke auch die Realismusrezeption des Publikums beeinflussen, indem sie verstehen, wie bestimmte visuelle Effekte oder Inszenierungstechniken zur Schaffung einer authentischen und immersiven Filmwelt beitragen. Dies kann dazu führen, dass ZuschauerInnen die filmischen Darstellungen als realistischer und überzeugender empfinden und eine intensivere emotionale Bindung zu den dargestellten Geschichten und Charakteren aufbauen. Lehman und Luhr führen dazu weiter aus:

“We also commonly use the word realistic to refer to how the world looks in a film with regard to composition, lighting, editing, and so on.”⁴⁵

Im nächsten Kapitel 2.2.2 wird auf diesen Ansatz zurückgekommen und die Reaktion des Publikums auf die Inszenierung von Schlachtszenen eingehender behandelt. Dabei wird untersucht, wie die technischen Aspekte des Filmemachens die Realismusrezeption beeinflussen und welche Rolle sie für die Interpretation und Wahrnehmung der dargestellten Szenen spielen.

Besonderheit Stunt- und Fight Coordinator

Ein zusätzlicher Aspekt, der im Rahmen der Analyse von Schlachtszenen berücksichtigt werden sollte, ist die Produktionsrealität hinter solchen Szenen, insbesondere die Rolle von

⁴⁴ Vgl. Lehman (2003) S.353

⁴⁵ Vgl. Lehman (2003) S.361

Stunt Coordinators und weiteren Fachkräften, die für die Sicherheit und Authentizität der Darstellungen verantwortlich sind.⁴⁶ Gerade bei aufwendig choreografierten Schlachtszenen ist die Arbeit von Stunt Coordinators, Fight Choreographers und Safety Supervisors essenziell, um nicht nur die visuelle Glaubwürdigkeit, sondern auch den Schutz der Darstellenden zu gewährleisten. Dabei übernehmen Stunt Coordinators eine zentrale Rolle, indem sie Kämpfe und Bewegungsabläufe entwickeln, die sowohl realistisch als auch sicher sind. Sie arbeiten eng mit den SchauspielerInnen zusammen, um deren physische Fähigkeiten zu berücksichtigen und individuelle Stunts auf ihre Möglichkeiten anzupassen. Gleichzeitig sind Fight Choreographers für die künstlerische Gestaltung der Kampfszenen verantwortlich und achten darauf, dass Bewegungen filmisch überzeugend wirken.⁴⁷

Neben der physischen Sicherheit spielt auch die psychologische Dimension eine zunehmend wichtige Rolle. Während es für Intimitätsszenen bereits etablierte Praktiken gibt, wie zum Beispiel den Einsatz von Intimacy Coaches, gibt es kaum bis keine dokumentierten Maßnahmen, um Darstellende vor und nach der Darstellung besonders intensiver und ausgeprägter Kampfszene mental zu unterstützen.

2.2.2. Rezeption von Schlachtszenen

Die Erzeugung eines fesselnden Publikumserlebnisses, das ich selbst als *Viewer Catching* bezeichne, erfordert meiner Auffassung nach, eine erfolgreiche Identifikation der ZuschauerInnen mit dem Protagonisten einer Szene sowie dessen Motivation. Dies umfasst die Darstellung der Bedrohung für den Protagonisten und sein Umfeld, einschließlich seiner Ängste, Nervosität und Überzeugungen, die auf das Publikum übertragen werden müssen. Besondere Betonung liegt dabei auf den Werten von Freiheit und dem Streben nach einem höheren Ziel, für das es sich zu kämpfen lohnt. Die Einbindung der ZuseherInnen in die Schlacht erfordert eine geschickte Verwendung von filmischen Mitteln.

Neben der Identifikation des Publikums müssen auch die Erwartungen hinsichtlich der Rezeption erfüllt werden. Eine epische Schlachtszene muss visuell ansprechend sein und den Voyeurismus der RezipientInnen befriedigen, indem sie die Ereignisse klar und eindrucksvoll darstellt. Dabei ist es wichtig, eine breite Palette von Erwartungen der Zielgruppe zu berücksichtigen und einen ausgewogenen Ansatz zwischen Grausamkeit und realistischer Darstellung zu finden.

⁴⁶ Honthaner, Eve Light (2010): The Complete Film Production Handbook. Focal Press. S.315-316

⁴⁷ Sky (o.A.). Game of Thrones: Hinter den Kulissen - Stunt-Coordination. Sky. <https://www.sky.de/programm-entdecken/mediathek/videos-gameofthrones/1628246091001>
letzter Zugriff: 21.03.2025.

Des Weiteren spielt der Realismus eine entscheidende Rolle bei der technischen Umsetzung sowohl der Handlung als auch des visuellen Aufbaus. Die gezeigten Aktionen müssen schlüssig und technisch realistisch sein, selbst in Genres wie Fantasy. Traditionelle filmische Mittel wie Kameraführung, Schnitt und Ton sind von Bedeutung, aber der Einsatz visueller Effekte, insbesondere digitaler Effekte, eröffnet den Filmemachern neue Möglichkeiten. Es ist jedoch wichtig, dass diese Effekte nahtlos in die Szene integriert werden und nicht das Hauptaugenmerk auf sich ziehen.

In diesem Kontext sind besonders die filmtheoretischen Ansätze von Lehmann und Luhr und Bazin interessant. Bazin betonte,

„...dass es in der Kunst nie einen Realismus gab, der nicht zuallererst und zutiefst ästhetisch war.“ (...) „In der Kunst gehört das Reale genauso wie das Imaginäre ausschließlich dem Künstler, Fleisch und Blut der Wirklichkeit lassen sich nicht leichter in den Netzen von Literatur oder Film einfangen als die willkürlichsten Phantasien. Mit anderen Worten, selbst wenn sich Ideenreichtum und Komplexität der Formen nicht mehr direkt auf den Inhalt des Werkes auswirken, haben sie doch weiterhin Einfluss auf die Wirksamkeit der Mittel.“⁴⁸

Seine Überlegungen legen nahe, dass selbst in Genres wie Fantasy oder Science-Fiction, in denen die Realität oft stark verzerrt oder überzeichnet wird, ein gewisses Maß an ästhetischer Realität vorhanden sein muss, um das Publikum zu überzeugen und in die filmische Welt eintauchen zu lassen. Lehmann und Luhrs Ansätze ergänzen diese Ideen, indem sie betonen, dass Ideenreichtum und Komplexität der Formen weiterhin die Wirksamkeit der filmischen Mittel beeinflussen, auch wenn sie sich nicht direkt auf den Inhalt des Werkes auswirken. Diese theoretischen Ansätze liefern wertvolle Einsichten darüber, wie Filmschaffende Realismus und Ästhetik in ihren Werken vereinen können, um ein überzeugendes und immersives Filmerlebnis zu schaffen.

Bazin geht davon aus, dass die RezipientInnen Abstraktion gewöhnt sind⁴⁹, auch daran knüpfen Lehman und Luhr, indem sie Godard zitieren:

„Méliès traditionally is seen as pioneering fiction filmmaking, and the Lumières are seen as pioneering documentary filmmaking. Godard, however, suggested that the obvious contrivance of a film like “Trip to the moon”, which long before

⁴⁸ Vgl. Bazin (2004) S. 306

⁴⁹ Vgl. Bazin (2004) S. 310

space travel was a reality, showed men travel to the moon and explore it, was really truthful in that it fooled no spectator into believing it was reality...”⁵⁰

Sie gehen zudem davon aus, dass sich die Wahrnehmung von Effekten nicht im Laufe der Zeit änderte, sondern vielmehr abhängig von der jeweiligen Perspektive ist. Daraus kann abgeleitet werden, dass das Zeigen von etwas Realem, wie einer Schlacht auf einem Schlachtfeld, als real angesehen wird, während eine Schlacht im Weltraum von Superhelden eine andere Ebene des Realismus darstellt.⁵¹ Realismus liegt demnach im Kontext und im Stil des Films, nicht in der Abbildung des wirklichen Lebens. Die Wahrnehmung ändert sich, wenn etwas als konstruiert angesehen wird. So wird beispielsweise grafische Gewalt, wie das Abschneiden eines Kopfes eines Urukhai (böses Fabelwesen aus Tolkiens *Herr der Ringe*), akzeptiert, während das Abschneiden eines Kopfes eines schottischen Kämpfers in *Braveheart* als grausam und abstoßend empfunden wird. Lehman und Luhr leiten daraus den Begriff des *Popular Realism* ab, wonach der zeitgenössische Moment als raffiniert und realistisch angesehen wird, während die Vergangenheit als naiv und unrealistisch betrachtet wird⁵². Ihre Schlussfolgerung stimmt mit Bazins Ansatz überein, wonach die Wahrnehmung davon abhängt, was wir gewohnt sind zu sehen.

Die Bedeutung der Montage im Filmemachen wurde von Eisenstein betont, der sie als grundlegendes Werkzeug des Handwerks ansah. Seine Filme sind geprägt von einer Vielzahl schnell geschnittener Aufnahmen, wobei er sich eher an kompositorischen Gesetzen als an den natürlichen Gesetzen der realen Welt orientiert. Dieser Ansatz ermöglicht es, dass Filme ihr eigenes räumliches und zeitliches Universum formen können.⁵³ Bazin wiederum legte großen Wert auf den Realismus im Film, wobei er betonte, dass der Zuschauer sich der filmischen Techniken bewusst sein sollte, um die Ereignisse in ihrer räumlichen und zeitlichen Integrität zu betrachten⁵⁴. Lehman und Luhr beschreiben den *unsichtbaren Stil Hollywoods*, der darauf setzt, dass die ZuschauerInnen nicht bemerken, dass sie viele einzelne Aufnahmen sehen, um sich in der fiktiven Welt des Films verlieren zu können.⁵⁵

Betrachten wir nun die Perspektiven von Tom Gunning, der in seinen Werken weitere interessante Einsichten zu den Entwicklungen und Techniken des Films bietet.

⁵⁰ Vgl. Lehman (2003) S.249

⁵¹ Vgl. Lehman (2003) S. 250

⁵² Vgl. Lehman (2003) S. 252

⁵³ Vgl. Lehman (2003) S.254-258

⁵⁴ Vgl. Lehman (2003) S.258

⁵⁵ Vgl. Lehman (2003) S.263

Tom Gunnings Analyse⁵⁶ über die Arbeit von Christian Metz bietet einen aufschlussreichen Rahmen, um die Darstellung von Schlachtszenen im Film zu untersuchen, sowohl im historischen Kontext als auch in Fantasyfilmen. Gunning betont, dass das Argument der *Indexikalität* des Kinos und Metz' Konzept der Bewegung im Kino, die eine *Impression der Realität* erzeugt, entgegengesetzte Ansätze verfolgen. Die *Indexikalität* verweist auf vergangene Ereignisse oder Objekte und ist besonders nützlich für Filme, die als historische Belege dienen. Historische Schlachtszenen nutzen die *Indexikalität* häufig, um Authentizität zu vermitteln, indem sie sich auf dokumentierte Ereignisse beziehen und realistische Kulissen, Kostüme und filmische Techniken verwenden, um eine vergangene Realität zu rekonstruieren und dem Publikum zu präsentieren.

Im Gegensatz dazu hebt Metz' Konzept der *Impression der Realität* die gegenwärtige Sensation und Präsenz hervor, die durch Bewegung und filmische Techniken erzeugt wird. Dies ist besonders relevant für Fantasyfilme, in denen die gezeigten Schlachten keinen direkten Bezug zur realen Welt haben. Hier geht es weniger darum, historische Genauigkeit zu vermitteln, sondern vielmehr darum, eine überzeugende und präsente Welt innerhalb der Fiktion zu schaffen. Fantasyfilme setzen häufig moderne visuelle Effekte wie CGI und Virtual Reality ein, um eine dynamische und immersive Erfahrung zu erzeugen, die das Publikum in eine völlig andere, fiktive Welt eintauchen lässt.

Zusammengefasst zeigt sich, dass historische Schlachtszenen die *Indexikalität* nutzen, um eine Verbindung zur Realität und Vergangenheit herzustellen, während Fantasyfilme Metz' Prinzip der Bewegung und Präsenz anwenden, um eine unmittelbare und beeindruckende filmische Realität zu schaffen. Beide Ansätze betonen unterschiedliche Aspekte des Realitätsgefühls im Kino, abhängig davon, ob der Film eine dokumentarische Authentizität oder eine lebendige Fiktion vermitteln möchte. Diese Differenzierung ist entscheidend für das Verständnis, wie verschiedene filmische Techniken und theoretische Ansätze verwendet werden, um das Publikum in unterschiedliche filmische Welten zu entführen.

Unabhängig von Gunning und Metz, folgern Lehman und Luhr:

“But if those virtual worlds are represented using perceptual cues like those in our real world and if the characters behave in a manner consistent with our expectations based upon lived experience, we can find those worlds believable and realistic.”⁵⁷

Dieses Zitat legt nahe, dass die Glaubwürdigkeit und Realität von virtuellen Welten im Film stark von der Art und Weise abhängt, wie sie visuell und verhaltensbezogen dargestellt

⁵⁶ Vgl. Gunning (2007) S47ff

⁵⁷ Lehman (2003) S.362

werden. Im Kontext von Schlachtszenen im Film bedeutet dies, dass das Publikum dazu neigt, eine Szene als glaubwürdig und realistisch zu empfinden, wenn die visuellen Elemente und das Verhalten der Charaktere mit ihren eigenen Erfahrungen und Erwartungen aus der realen Welt übereinstimmen. Wenn beispielsweise die Schlachtszene realistisch gestaltet ist, indem sie visuelle Hinweise und Verhaltensweisen aufweist, die denen in der realen Welt ähneln, kann das Publikum sich leichter mit der Szene identifizieren und eine emotionale Bindung dazu aufbauen. Andererseits könnten unrealistische Darstellungen oder Verhaltensweisen das Publikum aus der Illusion herausreißen und die Glaubwürdigkeit der Szene beeinträchtigen. Daher ist es für Filmemacher entscheidend, bei der Inszenierung von Schlachtszenen im Film auf Details zu achten, die die Wahrnehmung des Publikums beeinflussen können, um eine überzeugende und immersive Erfahrung zu schaffen.

David Bordwell hebt in diesem Zusammenhang hervor

„The use of motion capture and digital animation has given rise to characters that move with an unprecedented level of detail and expressiveness, yet these innovations require filmmakers to maintain emotional resonance through human-like performances.“⁵⁸

Dies verdeutlicht, dass technischer Fortschritt allein nicht ausreicht, um eine überzeugende filmische Realität zu schaffen, die emotionale Authentizität der Figuren bleibt essenziell. Gerade in epischen Schlachtszenen, in denen computergenerierte Armeen und digitale Effekte eine zentrale Rolle spielen, ist es für Filmschaffende entscheidend, eine Balance zwischen technischer Perfektion und emotionaler Resonanz zu finden. Wenn die Bewegungen der Charaktere trotz digitaler Animation glaubwürdig und menschlich wirken, kann das Publikum eine tiefere Verbindung zur Szene aufbauen. Umgekehrt kann eine übermäßige Technisierung ohne ausdrucksstarke Performances dazu führen, dass die Szene als künstlich und distanziert wahrgenommen wird. Dies bestätigt, dass die Inszenierung von Realismus im Film nicht nur von der visuellen Gestaltung, sondern auch von der schauspielerischen und inszenatorischen Umsetzung abhängt.

Die verschiedenen filmtheoretischen Ansichten betonen, dass die Montage, die Wahrnehmung des Realismus und die Unsichtbarkeit des filmischen Stils entscheidende Faktoren sind. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Kunst der Schlachtszeneninszenierung darin liegt, eine ausgewogene Kombination aus technischer Umsetzung, visuellem Spektakel und der Einbindung des Publikums zu schaffen, um eine beeindruckende und mitreißende Szene zu kreieren, wie auch Kristin Thompson festhält

⁵⁸ Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press. S.245-246

„Epic battle sequences, especially those enhanced by CGI, are often judged not only by their visual impact but by how effectively they convey the stakes of the conflict and the emotional investment in the characters involved.“⁵⁹

Aufbauend auf diesen filmtheoretischen Ansichten lässt sich festhalten, dass die Kunst schlussendlich darin liegt, keinen der genannten Faktoren zu vernachlässigen, sondern sie harmonisch aufeinander abzustimmen. Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Publikumsbindung, visuellem Spektakel und technischer Umsetzung ist entscheidend für die Schaffung einer herausragenden Schlachtszene.

⁵⁹ Thompson, K. (2012). Film Art: An Introduction (10th ed.). McGraw-Hill. S.316-317

3. Hypothese und Methodik

Die vorliegende Arbeit folgt einem qualitativen Forschungsansatz, um die Entwicklung der filmischen Inszenierung von Schlachtszenen im Laufe der Zeit zu analysieren. Durch eine vergleichende Fallstudienanalyse werden zentrale Entwicklungen in der technischen und erzählerischen Umsetzung dieser Szenen nachgezeichnet. Der Fokus liegt dabei auf der Untersuchung filmischer Mittel sowie technologischer Innovationen und deren Auswirkungen auf die Publikumswahrnehmung. Dabei werden die Schlachtszenen als repräsentative Sequenzen für den gesamten Film betrachtet, da sie zentrale erzählerische und emotionale Funktionen übernehmen. Ihre Gestaltung beeinflusst nicht nur die Narration, sondern auch die kulturhistorische Wahrnehmung und Rezeption.

Hypothesenentwicklung

Basierend auf der Forschungsfrage „Wie hat sich die Inszenierung von epischen Schlachtszenen durch die technologische Entwicklung von Effekten verändert?“ habe ich folgende Hypothesen abgeleitet:

Hypothese: Die emotionale Wirkung von Schlachtszenen auf das Publikum wird nicht nur durch technologischen Fortschritt, sondern auch durch den gezielten Einsatz klassischer filmischer Mittel verstärkt.

Subhypothese 1: Die technologische Weiterentwicklung hat die Inszenierung filmischer Schlachtszenen zunehmend realistischer und immersiver gemacht.

Subhypothese 2: Die zunehmende Verwendung digitaler Effekte führt zu einer Veränderung der filmischen Ästhetik und Erzählweise in Schlachtszenen.

Diese Hypothesen bilden die Grundlage für die Analyse der Fallstudien und sollen helfen, die Bedeutung technologischer Entwicklung für die filmische Inszenierung von Schlachtszenen systematisch zu untersuchen.

Auswahl der Fallbeispiele

Für die Analyse wurden exemplarische Filmszenen ausgewählt, die bedeutende technologische Fortschritte in der Darstellung von Schlachten repräsentieren. Die Auswahl erfolgte anhand folgender Kriterien:

1. Historische Bedeutung der Filme für die Entwicklung der Inszenierung von Schlachtszenen.

2. Anwendung innovativer filmtechnischer Verfahren (z. B. praktische Effekte, CGI, digitale Masseninszenierung).
3. Einfluss der jeweiligen Szenen auf nachfolgende Filmproduktionen.

Die folgende Tabelle zeigt die chronologische Entwicklung der Inszenierung von Schlachtszenen anhand dieser Kriterien:

Film/Serie	Jahr	Technologische Innovation	Bedeutung für Entwicklung
<i>Spartacus</i>	1960	Einsatz tausender Statisten, klassische Schnitttechnik	Beispiel für traditionelle epische Massenszenen
<i>Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung</i>	1977	Nutzung von Miniaturmodellen und Motion-Control-Kameratechnik	Neue Maßstäbe für visuelle Effekte in Weltraumschlachten
<i>Braveheart</i>	1995	Kombination praktischer Effekte mit dynamischer Kameraführung	Intensivierung der Nahkampfatmosphäre und realistischere Inszenierung
<i>Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung</i>	1999	Frühe CGI-Massenszenen, digitale Umgebungen	Pionierleistung für vollständig digitale Schlachtsequenzen
<i>Der Herr der Ringe: Die zwei Türme</i>	2002	CGI-Massensimulation, Miniaturen, Motion Capture	Revolutionierung der Darstellung großer Schlachten
<i>Game of Thrones – Battle of the Bastards</i>	2016	Kombination von Steady-Cam-Techniken mit realistischen Spezialeffekten	Verschmelzung von klassischen und modernen Inszenierungstechniken
<i>Avengers: Endgame</i>	2019	Massive CGI-Schlacht mit nahtloser Integration realer und digitaler Elemente	Höhepunkt der modernen digitalen Schlachteninszenierung
<i>Dune</i>	2021	Kombination praktischer Effekte mit modernem CGI und realistischer Kameraführung	Neuer Standard für epische, taktisch inszenierte Sci-Fi-Schlachten

Analysemethoden und Vorgehensweise

Die vorliegende Arbeit verfolgt das Ziel, eine detaillierte Analyse einer ausgewählten Schlachtszene innerhalb eines Films vorzunehmen, wobei die Untersuchung sowohl auf die filmische Gestaltung als auch auf die spezifischen Rezeptionselemente aus Abschnitt 2.2 fokussiert wird. Die Untersuchung der ausgewählten Filmszenen erfolgt daher durch eine detaillierte Filmanalyse in Verbindung mit einer technologischen Betrachtung, gefolgt von einer Vergleichsanalyse.

Filmanalyse

Die Schlachtszenen werden sequenziell analysiert und hinsichtlich Mise-en-scène, Einsatz filmtechnischer Mittel und möglicher Rezeption untersucht. Zunächst wird die Szene im

Kontext des gesamten Films betrachtet, um ihre Funktion innerhalb der narrativen Struktur und ihre Rolle für den Film als Ganzes zu verstehen. Danach erfolgt eine tiefgehende Analyse der beteiligten Charaktere, ihrer Motivationen und Handlungen während der Schlacht. Dabei wird untersucht, wie diese Handlungen die Entwicklung der Charaktere und den Fortgang der Handlung vorantreiben. Im Anschluss wird auf zentrale filmische Gestaltungsmittel wie Kameraführung, Schnitttechnik, Farbgebung und Toneinsatz fokussiert, um ihre Wirkung auf die Atmosphäre und Spannung der Szene zu evaluieren. Weiters wird herausgearbeitet, welche narrativen und emotionalen Funktionen die Szenen innerhalb des jeweiligen Films erfüllen und wie die genannte Mittel zur Inszenierung der Schlachtszenen und zur emotionalen Bindung des Publikums beitragen. Dazu wird die symbolische und thematische Dimension der Schlachtszene analysiert, um ihre Bedeutung im Kontext des gesamten Films zu entschlüsseln und zu interpretieren. An dieser Stelle fließt auch die emotionale Wirkung auf das Publikum mit ein, wobei die Analyse auf Spannung, Angst, Mitgefühl und den Moment des Triumphs fokussiert, um die Effektivität der Inszenierung zu bewerten.

Technologieanalyse

Ein besonderer Fokus liegt auf den verwendeten technischen Effekten. Dazu gehört die Identifikation innovativer Verfahren wie CGI, Motion Capture oder praktischer Spezialeffekte. Die jeweiligen Techniken werden in ihrem historischen Kontext betrachtet und mit vorherigen sowie nachfolgenden Entwicklungen verglichen.

Vergleichsanalyse

Durch die Gegenüberstellung der Fallbeispiele werden Veränderungen und Trends in der Inszenierung von Schlachtszenen herausgearbeitet. Hierbei werden sowohl erzählerische als auch technische Entwicklung berücksichtigt, um die Relevanz neuer Technologien für die filmische Darstellung zu bewerten.

Einschränkungen der Untersuchung

Die Analyse konzentriert sich primär auf westliche Filmproduktionen, wodurch mögliche Einflüsse aus anderen Filmtraditionen nicht berücksichtigt werden. Zudem liegt der Fokus auf Kinofilmen und hochwertigen Serienproduktionen, während Low-Budget-Filme oder experimentelle Formate nicht in die Untersuchung einbezogen werden.

4. Filmanalyse im Vergleich: Untersuchung ausgewählter Szenen

Die nun folgende Szenenanalyse ermöglicht Einblicke in die vielschichtigen Elemente und Techniken, die von Regisseuren, Kameralenten und visuellen Effektexperten genutzt werden, um bestimmte emotionale, narrative oder ästhetische Wirkungen zu erzielen. Die Fallstudien dienen dazu, an konkreten Beispielen die Anwendung und Vertiefung der Filmanalyse zu ermöglichen, wobei ein besonderes Augenmerk auf die technologische Entwicklung der Effekte und Filmschaffung gelegt wird. Innerhalb dieses Kapitels werden verschiedene Szenen ausgewählter Filme im Detail betrachtet und analysiert, um ein tieferes Verständnis für die Struktur und Gestaltung der jeweiligen Schlachtszene zu erlangen. Durch die Anwendung eines homogenen Analyseverfahrens gemäß den Inszenierungselementen aus Kapitel 2.2. wird die Komplexität und Vielschichtigkeit der ausgewählten Szenen möglichst homogen erforscht und interpretiert.

Die ausgewählten Filmszenen werden chronologisch nach dem Erscheinungsjahr analysiert, um den technologischen Fortschritt in der Darstellung von Schlachten im Film und Fernsehen nachvollziehen zu können. Die Auswahl der Szenen berücksichtigt dabei bewusst eine Mischung aus realistischen bzw. historischen Filmen und Fantasy-/Science-Fiction-Werken. Diese Mischung unterstreicht die Annahme, dass Schlachtszenen genreunabhängig einer eigenen inszenatorischen Logik folgen, die sowohl auf technische als auch narrative Faktoren abstellt. Jede ausgewählte Szene steht exemplarisch für signifikante Innovationen oder markante Entwicklungen in der technischen Umsetzung und ästhetischen Gestaltung von Schlachtszenen. Die analysierten Filme und Szenen sind:

*Spartacus (1960)*⁶⁰

Diese Szene zeigt frühe Meisterschaft in der Inszenierung von Massenschlachten und die Nutzung praktischer Effekte bei groß angelegten Komparsenaufnahmen. Fortschrittliche Kameraarbeit und sorgfältig geplante Sets ermöglichten realistische Schlachtenszenen ohne die heutigen digitalen Hilfsmittel.

*Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung (1977)*⁶¹

Die Raumschlacht am Todesstern ist eine der ersten großangelegten Einsätze von Modelltechnik und Motion-Control-Kameras in Science-Fiction-Filmen. Diese Technologie

⁶⁰Spartacus. Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Dalton Trumbo, u.a. USA: Bryna Productions, 1960. Fassung: Special Edition DVD. Universal Pictures. 2004

⁶¹Star Wars. A New Hope Episode IV Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: 20th Century Fox, 1977. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2006

erlaubte präzise und wiederholbare Bewegungsabläufe, wodurch dynamische und immersive Weltraumschlachten erstmals möglich wurden.

*Braveheart (1994)*⁶²

Die brutale und realistische Darstellung mittelalterlicher Schlachten veranschaulicht den Fokus auf emotionale Intensität und den Einsatz choreografierter Nahkämpfe. Ergänzend wurden praktische Effekte wie Kunstblut und gezielte Explosionen genutzt, um die Gewalt der Schlacht realistisch darzustellen.

*Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung (1999)*⁶³

Hier wird die wegweisende Kombination aus CGI und realen Aufnahmen bei der Darstellung großer Schlachten deutlich, etwa in der Schlacht zwischen der Gungan-Armee und den Droiden. Vor allem die Nutzung von Greenscreens und digital animierten Charakteren wie Jar Jar Binks zeigte die zunehmende Bedeutung von CGI.

*Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (2002)*⁶⁴

Die Schlacht um Helms Klamm revolutionierte die Darstellung von Massenszenen, indem computergenerierte Figuren individuell animiert wurden und eigenständig auf ihre Umgebung reagierten. Dies wurde harmonisch mit realen Darstellern und Motion-Capture-Aufnahmen verknüpft, um eine beeindruckend realistische und dynamische Kampfszene zu erschaffen.

*Game of Thrones: Battle of the Bastards (2017)*⁶⁵

Diese Szene markiert einen Meilenstein in der Inszenierung choreografierter Schlachten im Fernsehen und verbindet CGI mit intensiven, immersiven Nahkampfperspektiven. Die geschickte Integration von Partikelsimulationen, etwa bei Staub und Schlamm, verstärkte den Eindruck von Chaos und Realismus.

*Avengers: Endgame (2019)*⁶⁶

Der Höhepunkt der Marvel-Saga zeigt eine der komplexesten CGI-Schlachten, die jemals für die Leinwand realisiert wurden, und demonstriert die Möglichkeiten moderner Blockbuster-

⁶²Braveheart. Regie: Mel Gibson. Drehbuch: Randall Wallace. USA:20th Century Fox, 1995. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2007

⁶³Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA:20th Century Fox, 1999. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2004

⁶⁴The lord of the rings. The two towers. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, u.a. Neuseeland: New Line Cinema, 2002. Fassung: Special Extended DVD. Warner Home. 2003.

⁶⁵Game of Thrones. S06E09 Battle of the bastards. Regie: Miguel Sapochnik. Drehbuch: David Benioff, u.a. USA:HBO, 2016. Fassung: DVD. Warner Bros. 2016

⁶⁶Avengers: Endgame. Regie: Anthony Russo, Joe Russo. Drehbuch: Christopher Markus, Stephen McFeely, Stan Lee, USA: Marvel Studios, Walt Disney Pictures, 2019. Fassung: DVD. Walt Disney Studios HE. 2019.

Produktion. Insbesondere die groß angelegte Nutzung von Motion-Capture, digitaler Umgebungserstellung und Partikelsimulationen wie Explosionen und magischen Effekten schufen ein visuelles Spektakel.

*Dune: Part One (2021)*⁶⁷

Die Inszenierung der Sandwurm-Angriffe und der Kämpfe auf Arrakis kombiniert innovative digitale Effekte mit einer überwältigenden visuellen Ästhetik. Besonders die fortgeschrittene Simulation von Sandpartikeln und die realistische Textur digitaler Kreaturen setzten neue Maßstäbe in der Verschmelzung von physischen und CGI-Elementen.

Durch diese chronologische Herangehensweise wird nicht nur der technologische Fortschritt im Laufe der Jahrzehnte deutlich, sondern auch, wie sich die erzählerischen und ästhetischen Anforderungen an Schlachtszenen verändert haben. Gleichzeitig zeigt die Gegenüberstellung verschiedener Genres, dass Schlachtszenen unabhängig vom filmischen Kontext einer eigenen, universellen Inszenierungslogik folgen, die sich auf wiederkehrende Muster und Prinzipien stützt, unabhängig von Setting oder Genre. Dies verdeutlicht, dass der Fortschritt in der Technik nicht nur dem Streben nach Realismus dient, sondern vor allem darauf abzielt, die emotionale Wirkung und narrative Komplexität einer Szene zu verstärken, wie es Thompson treffend formuliert

„While visual effects have expanded the possibilities for action and spectacle, the best films manage to integrate these effects into the larger emotional and narrative context of the story.“⁶⁸

⁶⁷ Dune. Regie: Denis Villeneuve. Drehbuch: Jon Spaihts, u.a. USA: Legendary, 2021. Fassung: DVD. Warner Bros. 2021

⁶⁸ Thompson, K., 2012, Film Art: An Introduction, 10th ed., McGraw-Hill, S.226-227

4.1. *Spartacus*“ (1960)⁶⁹

Der Film *Spartacus* setzte neue Maßstäbe in der Darstellung historischer Schlachten, indem Regisseur Stanley Kubrick auf physische Authentizität und die Inszenierung realer Massenszenen setzte. Im Gegensatz zu früheren Produktionen, die häufig auf Studioaufnahmen oder Miniaturmodelle zurückgriffen, zeichnete sich *Spartacus* durch eine innovative Herangehensweise aus, bei der über 8.000 spanische Infanteriesoldaten für die Darstellung der römischen Armee eingesetzt wurden, um die Authentizität der Schlachtszenen zu gewährleisten. Die Landschaft Kaliforniens wurde als Kulisse gewählt und bietet eine weite, offene Ebene, die das strategische Aufeinandertreffen der Armeen visuell unterstützt. Diese Szenen wurden über einen Zeitraum von sechs Wochen intensiv vorbereitet und anschließend ebenso lange gefilmt, was die aufwendige Produktion und den Fokus auf realistische Massenszenen unterstreicht. Diese Praxis hob den Film deutlich von seinen Vorgängern ab und etablierte ihn als wegweisendes Werk in der Inszenierung groß angelegter historischer Schlachten.⁷⁰

Mit der Schlachtszene, in der Sklaven gegen die römische Armee um ihre Freiheit kämpfen, schuf Stanley Kubrick Filmgeschichte. Gelungen ist ihm das Ende der 1950er-Jahre auch ohne digitalen Fortschritt, da er drei Hauptfaktoren – Bildgestaltung, Erzählrhythmus und technische Präzision – in einer bis dahin auf der Leinwand unbekannten Weise kombinierte. Die filmische Umsetzung dieser Schlachtszene zeichnet sich insbesondere durch Kubricks präzise Bildgestaltung und Kameraarbeit aus. Die symmetrischen Kompositionen in den Aufmärschen der römischen Legionen unterstreichen die Disziplin und Überlegenheit der Streitkräfte, während die Diversität und Einfachheit der Kämpfer auf *Spartacus*' Seite hervorgehoben werden: Männer und Frauen aller Altersgruppen, ohne Rüstungen, mit spärlichen Waffen wie Holzspeeren und wenigen Pferden. Die römische Armee hingegen wird als zahlenmäßig überlegen und perfekt ausgestattet dargestellt, was den Kontrast und die Spannung zwischen den beiden Seiten verstärkt. Sie ist in originalgetreue Rüstungen gekleidet, was den Eindruck historischer Genauigkeit verstärkt. Kubrick nutzt die Unterschiede in der Darstellung der Armeen, um ihre Ideologien zu reflektieren. Die Rebellen werden oft aus der Nähe gezeigt, was ihre Menschlichkeit betont, während die Römer distanziert und mechanisch wirken.

Kubrick setzt bewusst auf Weitwinkelaufnahmen, die die strategischen Formationen der Truppen übersichtlich machen und die visuelle Dimension des Konflikts betonen. Gleichzeitig wechseln Nahaufnahmen zwischen den Protagonisten und der bedrohlich näher rückenden

⁶⁹ *Spartacus*. Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Dalton Trumbo, u.a. USA: Bryna Productions, 1960. Fassung: Special Edition DVD. Universal Pictures. 2004

⁷⁰ Thompson, F. (2024) 'Spartacus: A Spectacle Revisited', *American Cinematographer*, 1 April. <https://theasc.com/articles/spartacus-spectacle-revisited>
letzter Zugriff: 10.01.2025

römischen Armee, wodurch eine emotionale Bindung zum Publikum geschaffen wird. Der Spannungsaufbau vor dem eigentlichen Kampf wird durch die gezielte Schnitttechnik verstärkt, indem langsame Szenen mit steigender Bedrohung in immer schneller werdende Schnitte übergehen, die die Hektik und Gewalt des Nahkampfes intensiv transportieren. Das gezielte Erhöhen der Schnittfrequenz und die rhythmisch-symmetrische Annäherung durch stetig kleiner werdende Bildausschnitte wirken in einer prägnanten und einprägsamen Weise zusammen. Kubrick schafft es, das Tempo der Szene so auszutariieren, dass sowohl das individuelle Leid als auch die strategische Übersicht dargestellt werden, wodurch der Rezipient emotional und logisch eingebunden wird.

Untermauert wird dieser Aufbau durch den Ton, der die emotionale Wirkung verstärkt. Anfangs herrscht Stille, dann setzen die Trommeln ein, während das erste menschliche Geräusch erst mit Beginn des Angriffs zu hören ist. Durch die metallischen Klänge von Schwertern und die Schreie der Kämpfenden trägt auch das Sounddesign zur Entstehung einer bedrückenden, fast körperlich spürbaren Atmosphäre bei.

Kubrick nutzt gezielt Close-ups und Nahaufnahmen während der Kampfsequenzen, bei denen die Handlung im Bildvordergrund teilweise den Fokus verdeckt, um die Konzentration der ZuseherInnen herauszufordern. Diese Methode zieht den Betrachter noch tiefer in das Geschehen hinein. Weitwinkelaufnahmen geben dabei regelmäßig die taktische Übersicht zurück. Möglich wurden diese großformatigen Aufnahmen durch die Verwendung des 35-mm-Technorama-Formats, das durch horizontale Belichtung ein doppelt so breites Bild erzeugt.⁷¹ Die technologische Umsetzung dieser Schlachtszene war eine logistische Meisterleistung. Kubrick verzichtete auf digitale oder Miniatureffekte und setzte auf die physische Präsenz von über 50.000 Statisten, 187 Stuntmen und 8.800 Soldaten der spanischen Armee, die nahe Madrid filmten. Für die Produktion wurden 5.000 originalgetreue Uniformen und sieben Tonnen Rüstungen aus Museen in Italien und Spanien ausgeliehen. Echte Feuerwalzen rollten den Hügel hinab, und die Kampfsequenzen wurden mit größtmöglichem Realismus choreografiert. Während des Höhepunkts der Schlacht wird der Himmel zunehmend von Rauch und Staub verhüllt, was das Ende der Hoffnung und die aufziehende Katastrophe andeutet.⁷²

Diese monumentale Inszenierung stellte eine technische und logistische Herausforderung dar, was sich auch in Details wie der Farbgebung zeigte: Die wechselnde Position der Sonne innerhalb einzelner Szenen veränderte das Licht, was in der ursprünglichen Fassung deutlich

⁷¹⁺⁷² Debashish Kumar. (2021, 16. Mai). Restoring Spartacus 1960 Stanley Kubrick film. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=_yHaUreP3X8
Letzter Zugriff: 10.01.2025

sichtbar ist. Im Jahr 2015 wurde der Film für eine Blu-ray-Fassung digital restauriert, wobei insbesondere die Farbkorrektur mit modernen Color-Correction-Prozessen die Bildgewalt des Originals wiederherstellte. Dabei wurden die RGB-Farbkanäle einzeln bearbeitet, um die Verblässung des Materials zu kompensieren und eine hohe Farbechtheit zu erzielen – ein Prozess, der die Bedeutung physikalischer Eigenschaften wie des Verblässens der blauen Farbkanäle nutzte, um VFX-Standards zu setzen. Diese aufwendige Restaurierung hat die visuelle Pracht von *Spartacus* erneut in den Fokus gerückt und verdeutlicht, warum der Film 1961 vier Academy Awards erhielt, darunter für die beste Kameraführung (Best Cinematography).⁷³

Die Publikumswirkung der Schlachtszene war überwältigend. Zeitgenössische Kritiker lobten die realistische und eindringliche Darstellung, die Brutalität und Konsequenzen des Konflikts in nie dagewesener Form auf die Leinwand brachte.⁷⁴ Besonders hervorgehoben wurde die Fähigkeit, eine emotionale Verbindung zum Publikum zu schaffen, während die politische Aussage nicht in den Hintergrund trat: Die Rebellen stehen für Freiheit und Menschlichkeit, die römische Armee hingegen für Unterdrückung und Tyrannei. Weil der Protagonist in der Schlacht scheitert, wird die Szene zur tragischen Heldenerzählung. Obwohl *Spartacus* verliert, bleibt seine Vision von Freiheit unsterblich, was durch den heroischen Fokus auf ihn bis zum Ende betont wird. Kubrick inszeniert die Schlacht nicht nur als spektakuläres Ereignis, sondern als Metapher für den Konflikt zwischen Freiheit und System.

Durch die geschickte Verbindung von technischer Präzision, emotionaler Intensität und politischer Symbolik setzte *Spartacus* neue Maßstäbe, die auch spätere Werke wie *Braveheart* prägten, deren Erfolg ebenfalls auf der Inszenierung grandioser Schlachten basiert. Kubrick gestaltet die Schlachtszene nicht nur als visuelles Spektakel, sondern als tiefgründige Allegorie, die zentrale menschliche Ideale und politische Konflikte thematisiert. Diese Verbindung von visueller Raffinesse, emotionaler Tiefe und symbolischer Aussage macht die Szene zu einem unvergänglichen Meilenstein der Filmgeschichte.

Während *Spartacus* mit seiner epischen Schlachtszene die filmische Darstellung von Kämpfen auf historischem Terrain revolutionierte, setzte *Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung* einen neuen Maßstab für die Inszenierung von Weltraumschlachten und Action im Science-Fiction-Genre. Beide Filme zeichnen sich durch ihre präzise choreografierte Gewalt und ihre

⁷³ Debashish Kumar. (2021, 16. Mai). Restoring Spartacus 1960 Stanley Kubrick film. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_yHaUreP3X8
Letzter Zugriff: 10.01.2025

⁷⁴ Shore Scripts (n.d.) 'This is What "Show, Don't Tell" Really Means – The Big Battle in Spartacus', Shore Scripts. <https://www.shorescripts.com/this-is-what-show-dont-tell-really-means-the-big-battle-in-spartacus/>
Letzter Zugriff: 10.01.2025

tiefgründige symbolische Bedeutung aus, jedoch transportieren sie diese in völlig unterschiedliche kulturelle und technologische Kontexte. Während Kubrick in *Spartacus* historische und politische Allegorien nutzt, kombiniert George Lucas in *Star Wars* innovativen Effektaufwand mit einer universellen Erzählung über den Kampf zwischen Gut und Böse.

4.2. *Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung (1977)*

Die finale Schlacht um den Todesstern in *Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung* gehört zu den ikonischsten Weltraumkämpfen der Filmgeschichte und verbindet innovative visuelle Effekte, packende Action sowie eine tief in die Erzählung eingebettete emotionale Spannung. Besonders hervorzuheben ist die filmische Umsetzung, die Action nicht nur als visuelles Spektakel, sondern als integralen Bestandteil der Geschichte und der Charakterentwicklung inszeniert. Im Gegensatz zum vorherigen Mann-gegen-Mann-Kampf auf dem Schlachtfeld in *Spartacus* erinnert der Kampf gegen den Todesstern in seiner Struktur stark an den Einsatz einer Fliegerstaffel in einem militärischen Luftgefecht. Die Formation der Rebellenpiloten, die in enger Zusammenarbeit gegen eine überlegene Feindmacht kämpfen, spiegelt die taktische Dynamik von Luftkämpfen während des Zweiten Weltkriegs oder des Kalten Krieges wider. Die Kameraführung, die schnelle, wendige Manöver und die Konzentration auf das Zusammenspiel der Piloten in einem scheinbar aussichtslosen Kampf, lassen den Kampf um den Todesstern wie eine dramatische Neuinterpretation historischer Luftgefechte erscheinen. Diese Parallelen wurden vom zeitgenössischen Publikum erkannt, da die 1970er Jahre von geopolitischen Spannungen geprägt waren, insbesondere durch den Vietnamkrieg und die Ängste des Kalten Krieges.⁷⁵ In diesem Kontext konnte sich das Publikum leicht mit den Rebellen identifizieren, die als "Underdogs" gegen ein übermächtiges Imperium kämpfen, was auch eine subtile Reflexion der politischen Auseinandersetzungen der Zeit darstellt.⁷⁶

In *Episode IV* legte George Lucas den Grundstein für moderne Visual Effects (VFX) durch die umfangreiche Nutzung von praktischen Effekten, Miniaturen und der damals revolutionären Motion-Control-Kameratechnik. Miniaturmodelle wurden verwendet, um ikonische Raumschiffe wie den Millennium Falcon oder den Sternenzerstörer darzustellen, während matte paintings eingesetzt wurden, um weitläufige Weltraumszenen und Planetenoberflächen zu schaffen. Dies ermöglichte es, mit begrenzten Mitteln ein glaubwürdiges Science-Fiction-Universum zu erschaffen.

Die Kameraführung in dieser Schlacht ist dynamisch und abwechslungsreich. Die Flugmanöver der X-Wings und TIE-Fighter werden durch geschickte Kamerabewegungen verstärkt, die Nahaufnahmen im Cockpit der Piloten mit weitläufigeren Einstellungen kombinieren, die die Raumschiffe im Verhältnis zum riesigen Todesstern zeigen. Enge Perspektiven im Trench Run des Todessterns betonen die klaustrophobische Enge und das

⁷⁵ CBR.com (n.d.) 'George Lucas: Vietnam War as Star Wars Inspiration', CBR. <https://www.cbr.com/george-lucas-vietnam-war-star-wars-inspiration/>

Letzter Zugriff: 10.01.2025

⁷⁶ History.com (n.d.) 'The Real History That Inspired Star Wars', History Channel. <https://www.history.com/news/the-real-history-that-inspired-star-wars>

Letzter Zugriff: 10.01.2025

hohe Risiko für die Rebellen. Die Schnittfrequenz und der Rhythmus der Schlacht sind bewusst auf die sich steigernde Spannung abgestimmt. Der Kampf ist in mehrere Spannungsbögen unterteilt, beginnend mit der Ankunft der Rebellenflotte und den ersten Gefechten, gefolgt von der wachsenden Bedrohung durch die Verfolgung durch Darth Vader und seine TIE-Fighter. Der finale Trench Run, bei dem Luke Skywalker entscheidend zum Erfolg der Mission beiträgt, zeichnet sich durch eine hohe Schnittfrequenz aus, die ihren Höhepunkt in den letzten Sekunden vor der Zerstörung des Todessterns erreicht. Die schnelle Schnittfolge und die gezielte Beschleunigung verstärken das Gefühl der Dringlichkeit.

Die musikalische Begleitung von John Williams unterstreicht die Dynamik der Schlacht, indem sie heroische Themen für die Rebellen mit bedrohlichen Motiven für das Imperium kontrastiert. Besonders prägnant ist der Moment, in dem Luke sich auf die Macht verlässt und dabei die Musik für einen Moment verstummt, was eine intensive Stille schafft und das Publikum emotional fokussiert. Soundeffekte wie das Dröhnen der TIE-Fighter und das Zischen der Laserkanonen verleihen der Schlacht ihre einzigartige klangliche Identität, während die Explosion des Todessterns durch eine dramatische und übertriebene Klangkulisse verstärkt wird, um dem Moment der Erleichterung durch die Zerstörung noch mehr Gewicht beizumessen.

Die dramaturgische Einbindung dieser Schlacht im Kontext der gesamten Erzählung stellt sie als Höhepunkt des Films dar. Die Schlacht ist der finale, alles entscheidende Moment des Kampfes zwischen Gut und Böse. Aus der Perspektive von Luke Skywalker erzählt, spiegelt der Trench Run seine persönliche Reise als Held wider. Lukes Vertrauen in die Macht und das Hören auf die Stimme seines zuvor von Darth Vader besiegten Mentors, Obi-Wan Kenobi, lassen die Schlacht zu einem symbolischen Moment werden, der den spirituellen Konflikt der gesamten Saga aufgreift. In diesem Zusammenhang verdient die Fechtchoreografie ein zusätzliches Augenmerk, die Bob Anderson⁷⁷ für den persönlichen Duellmoment zwischen Obi-Wan Kenobi und Darth Vader mitgestaltet hat. Anderson brachte seine Erfahrung aus dem realen Fechten in diese Produktionen ein und sorgte dafür, dass die Kämpfe sowohl stilisiert als auch glaubwürdig wirkten. Fechtchoreografien leisten einen entscheidenden Beitrag zur Glaubwürdigkeit von Filmduellen, indem sie die physischen Auseinandersetzungen mit einer präzisen, kunstvollen Bewegungssprache untermauern. Bob Anderson, einer der renommiertesten Fechtmeister der Filmgeschichte, trug wesentlich dazu bei, dass diese Kämpfe authentisch und fesselnd wirkten. Besonders hervorzuheben ist seine Arbeit für George Lucas bei *Star Wars: Episode V – Das Imperium schlägt zurück* (1980)⁷⁸ und *Episode*

⁷⁷

⁷⁸ Walch, T. (2019). *Es lebe Star Wars – Die Erfolgsgeschichte aus einer weit, weit entfernten Galaxis*. Berlin: Bastei Lübbe. S. 210ff

VI – *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* (1983)⁷⁹, wo er das legendäre Lichtschwertduell zwischen Luke Skywalker und Darth Vader choreographierte, und wie Jahre später bekannt wurde, auch selbst im Darth Vader Kostüm darbot. Später arbeitete Anderson unter anderem auch mit Peter Jackson an *Der Herr der Ringe-Trilogie* (2001–2003). Durch Andersons Arbeit erhielten die Duelle eine einzigartige Dynamik, die das Publikum sowohl visuell als auch emotional packte.

Technologisch betrachtet, revolutionierte die Produktion von *Star Wars* die Filmindustrie durch den Einsatz innovativer Spezialeffekte. Um die beeindruckenden Weltraumschlachten darzustellen, setzte George Lucas auf eine Kombination aus Miniaturen, praktischen Effekten und neuartigen Kamera-Techniken. Der Einsatz von Modellen für die Raumschiffe, wie die X-Wings, TIE-Fighter und den Todesstern, war entscheidend für die visuelle Gestaltung. Diese Miniaturen wurden mit Hilfe von Motion-Control-Kameras bewegt, die es ermöglichten, die Modelle in einem realistischen Maßstab zu bewegen und sie glaubwürdig in den Weltraumhintergrund zu integrieren. Für die Dreharbeiten vor Bluescreen-Hintergrund (damals noch eine bahnbrechende Technik) wurden die Raumschiffe vor einer leuchtend blauen Wand gefilmt, wodurch sie problemlos in computergenerierte Weltraumkulissen eingefügt werden konnten. Die Explosionen und Laserstrahlen wurden in der Post-Production hinzugefügt, was durch die aufwendige Nutzung von optischen Effekten und der Integration von praktischen pyrotechnischen Explosionen verstärkt wurde. Der Einsatz von Bluescreen-Technologie und die Verwendung von Miniaturmodellen setzten neue Standards in der Science-Fiction-Filmproduktion und beeinflussten die gesamte Branche für die darauffolgenden Jahrzehnte. Im Vergleich zu früheren Science-Fiction-Filmen wie zum Beispiel *Stanley Kubricks 2001: Odyssee im Weltraum* setzt *Star Wars* weniger auf realistischen Minimalismus und mehr auf actiongeladene, immersive Erlebnisse, die das Publikum sofort in die Handlung hineinziehen.

In der Lichtführung des Films wird die Gegensätzlichkeit von Gut und Böse visuell unterstrichen. Farbkontraste spielen eine wichtige Rolle, da die kühlen weißen Töne und die monotone Graufärbung des Todessterns die kalte, mechanisierte Macht des Imperiums symbolisieren, während die farbigen Cockpitbeleuchtungen und orangen Anzüge der Rebellen eine lebendigere, menschlichere Ausstrahlung erhalten. Das Licht, das Luke während seines entscheidenden Moments erleuchtet, spiegelt seine innere Erleuchtung und den spirituellen Wandel, den er durchläuft, wider. Diese symbolische Lichtführung verleiht der Szene eine tiefere, metaphorische Bedeutung und verstärkt die thematische Tiefe der gesamten Handlung. Die finalen Sekunden der Schlacht, in denen Luke Skywalker den Todesstern mit Hilfe der Macht zerstört, zeichnen nicht nur das Bild eines siegreichen Helden, sondern auch

⁷⁹ *Star Wars. The Empire Strikes Back Episode V* Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: 20th Century Fox, 1980. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2006

die Vorstellung von Heldenmut und Opferbereitschaft. In diesem Kampf wird die tragische Gegenüberstellung von Gut und Böse, dargestellt durch die Raumschiffe der Rebellen und des Imperiums, durch die Kontraste von Schwarz und Weiß, sowie Licht und Dunkelheit verdeutlicht. Lukes Entscheidung, der Macht zu vertrauen und den Computer auszuschalten, lässt die Schlacht zu einer tiefgründigen Allegorie für menschliche Ideale und spirituelle Transformation werden.

Die ideologische Botschaft, die in der Schlacht um den Todesstern vermittelt wird, ist eine universelle. Der Sieg der kleinen Rebellenarmee über das scheinbar übermächtige Imperium steht für die Überwindung von großen Hindernissen durch Mut, Zusammenarbeit und Glauben an eine höhere Macht. Dieser Erfolg wird nicht nur durch technische Mittel, sondern auch durch eine klare moralische und symbolische Ausrichtung der Erzählung unterstrichen.

In der Verbindung von Action, Technik und emotionaler Tiefe erreicht die Schlacht um den Todesstern nicht nur ihren dramatischen Höhepunkt, sondern etabliert auch einen ikonischen Moment in der Filmgeschichte. Die Schlacht um den Todesstern prägte das Genre und inspirierte zahlreiche später erschienene Filme, die sich an den dynamischen Schnitttechniken und der Verwendung von Miniaturen und praktischen Effekten orientierten. Die schnelle, dynamische Action und die emotional aufgeladene Erzählung aus der Perspektive des Helden waren dabei ebenfalls Schlüsselfaktoren, die den Erfolg dieser Filme ausmachten.

Der Übergang von *Star Wars* zu *Braveheart*⁸⁰ markiert einen spannenden Wechsel von fiktiven Weltraumkämpfen zu einer historischen Schlacht, die ebenfalls den Widerstand einer unterlegenen Armee gegen ein übermächtiges Imperium thematisiert. Während *Star Wars* durch die Darstellung des epischen Konflikts zwischen den Rebellen und dem Imperium vor allem die Macht von Technologie und Symbolismus betonte, fokussiert sich *Braveheart* auf die Geschichte der schottischen Unabhängigkeit und die heroische Schlacht von Stirling. Wie bei *Spartacus* geht es auch hier um die Darstellung eines historischen Aufbegehrens, das von einem charismatischen Führer, in diesem Fall William Wallace, angeführt wird. Die inszenatorische Parallele zwischen den beiden Filmen liegt in der eindrucksvollen Darstellung von Massenschlachten, wobei sowohl *Braveheart* als auch *Spartacus* versuchen, historische Realitäten durch visuelle Präzision und emotionale Tiefe zu vermitteln. In beiden Fällen wird die Schlacht zu einem entscheidenden Moment der Identitätsbildung, sowohl für die Charaktere als auch für die jeweiligen Reiche, und spiegelt wider, wie das Kino historische Konflikte in epischer Dimension und mit emotionaler Resonanz inszenieren kann.

⁸⁰ Braveheart. Regie: Mel Gibson. Drehbuch: Randall Wallace. USA: 20th Century Fox, 1995. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2007

4.3. *Braveheart* (1994)⁸¹

Gleich wie Stanley Kubrick drei Jahrzehnte zuvor, setzte auch Regisseur Mel Gibson im Historiendrama *Braveheart* auf eine Kombination praktischer Effekte, bestehend aus aufwändigen Kulissen, Kostümen und Stunts, um die epischen Schlachten der schottischen Unabhängigkeitskriege darzustellen.

Obwohl allgemein anerkannt ist, dass *Braveheart* historisch betrachtet keine faktentreue Darstellung der abgebildeten Geschehnisse bietet, so steht auch fest, dass die filmische Umsetzung der Schlachtszene bei Stirling ein herausragendes Beispiel für die filmische Darstellung mittelalterlicher Kriegsführung ist. Sie kombiniert rohe Gewalt, emotionale Intensität und technische Innovation, um die Brutalität und das Chaos solcher Konflikte realistisch zu vermitteln.

Mel Gibson selbst erzählte in einem Making-of-Interview, dass er unter anderem von Kubricks Arbeit an *Spartacus* beeinflusst wurde⁸². Diese Inspiration lässt sich besonders in der visuellen Darstellung der Armeen erkennen. Auch in *Braveheart* wird der Unterschied zwischen den schottischen Rebellen und den englischen Eroberern anhand ihrer Ausrüstung eindeutig visuell voneinander getrennt. Die charakteristische Kriegsbemalung der Schotten hilft den ZuseherInnen, sie von den Engländern zu unterscheiden und verstärkt so das Gefühl der Identifikation mit den Hauptfiguren.

Wie in *Spartacus* besteht auch die visuelle Ästhetik der Schlacht von Stirling aus einer Kombination von Totalen, halbnahen Aufnahmen und Nahaufnahmen. Diese Technik dient dazu, einerseits durch Totale der schottischen Landschaft, die Größe der Truppen und ihre Formationen zu vermitteln, während andererseits Nahaufnahmen von den Gesichtern den individuellen Mut jedes Soldaten und die Dramatik und Grausamkeit der Kämpfe einfangen. Im Gegensatz zu Kubricks Werk wird die Strategie der Kriegsparteien in *Braveheart* im Dialog präsentiert. Ergänzt wird dies durch Weitwinkelaufnahmen, die die Schlachtformationen und Bewegungen der Truppen visuell verdeutlichen. Diese Kombination hilft dem Zuschauer, die Beweggründe der Charaktere besser nachzuvollziehen und sich mit der schottischen Taktik zu identifizieren.

Besonders eindrucksvoll ist dabei die Szene, in der William Wallace vor seiner Truppe eine emotionale Rede hält, um sie auf den bevorstehenden Kampf einzuschwören. Diese Rede ist nicht nur ein emotionaler Höhepunkt des Films, sie stärkt auch die Identifikation des Publikums mit den Werten des Protagonisten, insbesondere mit dem Ideal der Freiheit. Die ZuseherInnen

⁸¹ *Braveheart*. Regie: Mel Gibson. Drehbuch: Randall Wallace. USA: 20th Century Fox, 1995. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2007

⁸² ichor Mel. (2017, 14. Januar). Making Of Braveheart Behind The Scenes Documentary mel gibson hacksaw ridge. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=s16vrQuTSn8&t=42s>
Letzter Zugriff: 20.02.2025

hoffen nun, dass Wallaces Strategie tatsächlich Erfolg haben wird, was den emotionalen Verlauf der Schlacht intensiviert. Diese Herangehensweise unterscheidet sich von Kubricks Methodik, da sie eine noch stärkere emotionale Bindung zwischen RezipientInnen und Charakteren bzw. deren Motiv herstellt. Die Ikonisierung von Wallaces Rede vor der Schlacht und die Symbolik des Freiheitskampfes wurden zu einem Maßstab für zukünftige Historienfilme, die emotional aufgeladene und visuell kraftvolle Darstellungen von Schlachten und persönlichen Opfern suchten. Die klassische Verwendung von natürlichem Licht und die symbolische Darstellung von Schatten verstärken die Idee des ungewissen Ausgangs des Kampfes, bevor der Sonnenaufgang nach dem Sieg eine Hoffnung auf die Freiheit symbolisiert.

Durch den übertriebenen Einsatz anderer klassischer Filmstilelemente geht Gibson in der Bildgestaltung noch einen Schritt weiter. So wird die Attacke der englischen Kavallerie gleich zu Beginn in Zeitlupe gezeigt, wodurch die Zeitspanne des Spannungsaufbaus bis kurz vor den Aufprall ausgedehnt wird, bevor das Bild wieder in Realgeschwindigkeit zurückkehrt und den Moment des Aufeinandertreffens in voller Wucht einfängt. Dieses Spiel mit Zeit und Geschwindigkeit sorgt für einen intensiven Spannungsaufbau, der das Publikum unmittelbar in die Schlacht hineinzieht. Dieses filmische Stilelement vom Wechsel zwischen Zeitlupe und Realzeit zur Verstärkung von Spannung und Intensität war vor *Braveheart* zum Beispiel aus dem Westerngenre bekannt. Ein prominentes Beispiel ist Sergio Leones *Spiel mir das Lied vom Tod* (1968).⁸³ In diesem Film nutzt Leone Zeitlupe in Kombination mit Realzeitübergängen, insbesondere in den Schießduellen, um die Dramatik und die emotionale Spannung vor dem entscheidenden Moment zu maximieren. Ein chronologisch späteres Beispiel ist der wiederkehrende Einsatz dieses Stilmittels in Peter Jacksons *Der Herr der Ringe-Trilogie*.

Ein weiteres Stilmittel, das Gibson auf innovative Weise einsetzte, ist die Point-of-View (POV)-Kameraperspektive. Obwohl der Einsatz der Handkamera auf diese Weise in der Filmgeschichte bereits für besonders emotionale Momente oder kleinere Mann-gegen-Mann-Gefechte genutzt wurde, zeichnet sich Gibsons Anwendung in einer Massenszene durch eine neue Intensität aus, die die emotionale Bindung des Publikums an die Handlung verstärkt. Die Handkamera schafft eine unmittelbare, fast körperliche Nähe zum Geschehen und versetzt das Publikum direkt ins Schlachtfeld. Die ZuseherInnen sehen die Schlacht aus der Perspektive des Protagonisten, was ihnen eine noch intensivere Bindung zur Handlung verschafft.⁸⁴ Diese neue Perspektive schafft eine ästhetische Tiefe, und verleiht dem Film eine

⁸³ *Spiel mir das Lied vom Tod*. Regie: Sergio Leone. USA. 1968. Paramount Pictures. Fassung: DVD. Paramount Pictures. 2005

⁸⁴ Bordwell, D. und Thompson, K. (2021). *Film Art: An Introduction* (11. Aufl.). New York: McGraw-Hill Education. S.256.

zusätzliche Dimension. Der Wechsel zwischen weiten Totalen und intimen Nahaufnahmen verstärkt die Dramatik und lässt die ZuseherInnen den Kampf sowohl in seiner globalen Dimension als auch in den persönlichen, tragischen Momenten erleben.

Diese innovative Kameraperspektive trägt nicht nur zur emotionalen Vertiefung bei, sondern erfordert auch eine präzise Planung und Ausführung der Kampfszenen, um die visuelle Wirkung und Sicherheit während der Dreharbeiten zu gewährleisten. Insgesamt wurden 1.400 tschechische Militärangehörige als fachkundige schottische Statisten engagiert, die in präzisen choreografierten Kämpfen agierten. Auch die Ausstattungen und Stunttechniken wurden mit größter Präzision eingesetzt. Die Szenen beinhalteten den Einsatz von Stuntpferden und mechanischen Requisitenpferden, um das gefährliche Aufeinandertreffen von Pferden und Speeren zu simulieren. Pfeile wurden tatsächlich abgeschossen und Feuer entzündet, was zu einer besonders realistischen Darstellung der Schlacht führte. Das enorme Ausmaß der praktischen Effekte verhilft der Schlacht zu einer brutalen und intensiven Glaubwürdigkeit. Der Fokus auf Blut, das den Boden tränkt, verstärkt das Bild der Freiheit, die mit großen Opfern erlangt wird. Besonders eindrucksvoll ist der Einsatz von prosthetischen Effekten, die den Kampf mit einer neuen Dimension der visuellen Brutalität bereichern. Abgeschlagene Köpfe, gebrochene Gliedmaßen und tödliche Pfeiltreffer wurden mithilfe von Prothesen realistisch umgesetzt, was die Grausamkeit und die physischen Kosten des Kampfes eindrucksvoll dokumentiert.⁸⁵

Trotz der bereits funktionstüchtigen Greenscreen-Technologien zu dieser Zeit, griff Gibson in *Braveheart* noch nicht auf diese zurück, da sie zu teuer und komplex waren. Erst zwei Jahre später, bei den Dreharbeiten zu *Titanic*, wurden Greenscreen-Effekte zunehmend genutzt.⁸⁶ Stattdessen wurden konventionelle Special Effects, wie der Einsatz der Requisitenpferde und echte Feuerquellen, verwendet.

Ein besonders bemerkenswerter technischer Fortschritt in *Braveheart* war der Filmschnitt. In sechs Monaten intensiver Arbeit wurden die Übergänge zwischen den verschiedenen Szenen so präzise abgestimmt, dass sie den Rhythmus und die Geschwindigkeit der Schlacht perfekt unterstützten. Der Einsatz von L-Cuts, bei denen der Ton der vorherigen Szene weiterhin zu hören ist, während das Bild bereits zur nächsten Szene übergeht, und von nahezu staccatoartig eingesetzten Action-Cuts, die schnelle, kurze Schnitte zwischen den Momenten einer Action-Szene zeigen, verstärkte das Gefühl der chaotischen Schlacht. Diese Techniken trugen dazu bei, die schnelle Abfolge und die rasch verändernden Ereignisse der Schlacht zu vermitteln. Der Fokus liegt zunächst auf der Nervosität der Schotten und der arroganten

⁸⁵+ ichor Mel. (2017, 14. Januar). Making Of Braveheart Behind The Scenes Documentary mel gibbon hacksaw ridge. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=s16vrQuTSn8&t=42s>

Letzter Zugriff: 20.02.2025

⁸⁶ Taigee. (2021). Titanic (1997) Behind The Scenes | Green Screen Effects. <https://www.youtube.com/watch?v=ht0eZYrk57c>
Letzter Zugriff: 10.01. 2025

Überlegenheit der Engländer, was die Dynamik zwischen den beiden Armeen verdeutlicht. Mit dem Aufeinandertreffen der beiden Streitkräfte wechselt der Schnitt zu schnellen, chaotischen Szenen, die das Gefühl von Desorientierung und Bedrohung verstärken. Die individuellen, parallel stattfindenden Einzelkämpfe und ihre simultane Auflösung schaffen eine Struktur, die die Spannung kontinuierlich steigert und die Dynamik des Geschehens aufrechterhält.

Die Musik von James Horner, die heroische und traurige Melodien ineinanderfließen lässt, untermalt das Geschehen und verstärkt sowohl die Opferbereitschaft als auch den Verlust auf beiden Seiten. Auch die Soundeffekte rückten stärker in den Fokus, etwa der Klang von Metall auf Metall, das Knirschen von Holzlanzen und die Schreie der Verwundeten werden realistisch und eindringlich dargestellt. Besonders hervorzuheben ist die Stille vor der Schlacht, die die Spannung und das Gefühl der Bedrohung zusätzlich verstärkt.

Der technische und ästhetische Rahmen der Schlachtszene in *Braveheart* setzte neue Maßstäbe und wurde in den folgenden Jahren in Filmen wie *Last Samurai*⁸⁷, *Kingdom of Heaven*⁸⁸, *Alexander*⁸⁹ und *King Arthur*⁹⁰ aufgegriffen. Trotz der Nominierung für den Academy Award für besten Schnitt blieb der Film ohne Auszeichnung in dieser Kategorie, konnte jedoch insgesamt fünf Academy Awards gewinnen, darunter Auszeichnungen für Beste Kamera und Beste Regie.⁹¹ Die Schlacht von Stirling ist somit nicht nur ein Höhepunkt des Films, sondern auch ein Beispiel für die Innovationskraft und die technische Raffinesse, die *Braveheart* zu einem Klassiker der modernen Filmgeschichte machten.

Die filmische Inszenierung von Schlachten ist nicht auf historische Epochen beschränkt, wie die vorherige Analyse von *Braveheart* zeigt. Auch in Science-Fiction-Filmen werden klassisch-filmische Stilmittel, wie Weitwinkelaufnahmen von Schlachtfeldern, eingesetzt, um die epische Dimension von Kämpfen zu vermitteln. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Schlacht auf Naboo in *Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung* (1999)⁹², die trotz ihrer futuristischen Kulisse viele der Prinzipien historischer Schlachtszenen aufgreift. Es lässt sich erkennen, dass die Kombination von epischen Landschaftsaufnahme und dynamischer Schnitttechniken von historischen Kriegsdarstellungen eine Verbindung zwischen den Genres zulässt und die ZuschauerInnen die Dimensionen und das Chaos der Schlacht sowohl emotional als auch visuell intensiv erleben lässt.

⁸⁷ The Last Samurai. Regie: E. Zwick. USA. 2003. Warner Bros. Pictures.

⁸⁸ Kingdom of Heaven. Regie: Ridley Scott. USA. 2005. 20th Century Fox.

⁸⁹ Alexander. Regie: Oliver Stone. USA. 2004. Warner Bros. Pictures.

⁹⁰ King Arthur. Regie: A. Fuqua. USA. 2004. Buena Vista Pictures.

⁹¹ Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (n.d.). Oscars Awards Database. <https://awardsdatabase.oscars.org/>

Letzter Zugriff: 10.01.2025

⁹² Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: 20th Century Fox, 1999. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2004

4.4. *Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung* (1999)⁹³

Gut zwanzig Jahre nachdem George Lucas mit *Star Wars Episode IV – Eine neue Hoffnung* die Welt der Jedis und Sith erschaffen hatte, standen ihm für den Auftakt seiner Prequel-Trilogie Ende der 1990er Jahre technische Mittel zur Verfügung, die seine filmische Vision auf eine völlig neue Ebene heben sollten. Die Schlacht auf Naboo, das zentrale Gefecht von *Episode I – Die dunkle Bedrohung*, veranschaulicht das eindrucksvoll. Sie besteht aus drei parallelen Handlungssträngen: dem Bodenkrieg zwischen der Gungan-Armee und den Droiden der Handelsföderation, dem Angriff der Naboo-Truppen auf den Palast in Theed und einer Raumschlacht, in der Anakin Skywalker das Droidenkontrollschiff angreift. Diese Verschachtelung der Handlungsstränge verleiht der Inszenierung eine besondere Dynamik und Komplexität, die als Ausdruck von Lucas' Innovationsstreben verstanden werden kann.

Die Bildgestaltung in der Schlacht auf Naboo zeichnet sich durch eine klare visuelle Differenzierung der Handlungsebenen aus, die die jeweiligen Konflikte und Atmosphären betont. Weite Landschaftsaufnahmen prägen den Bodenkrieg und heben die Dimensionen der rivalisierenden Armeen hervor. Diese Inszenierung erinnert an die Schlacht von Stirling in *Braveheart*, erweitert sie jedoch optisch durch die futuristische Ästhetik der Gungan-Energieschilder und Droidenformationen. Besonders die riesigen Gungan-Kreaturen, wie die Fambaas, und die geometrische Präzision der Droidenarmee, erzeugen eine visuelle Spannung, die die Gegensätzlichkeit der beiden Kriegsparteien verstärkt. Für die Umsetzung der Größe der Streitkräfte wurde eine frühe Form der digitalen Massensimulation verwendet, um realistische Bewegungen von Gungans und Droiden zu erzeugen. Im Gegensatz dazu konzentriert sich der Palastangriff auf enge, klaustrophobische Räume und vertikale Bewegungen, wodurch die taktischen Herausforderungen und das hohe Risiko der Mission verdeutlicht werden. Die Raumschlacht hingegen nutzt flüssige Kamerabewegungen um die Schiffe, um Geschwindigkeit, Gefahr und das Chaos des Weltraumkampfes einzufangen und erinnert an die Weltraumgefechte aus den vorherigen *Star Wars*-Filmen. Diese visuelle Dreiteilung schafft eine einzigartige ästhetische Vielfalt und verdeutlicht Lucas' Gespür im Umgang mit Raum und Bildkomposition.

Ein zentrales stilistisches Merkmal der Schlacht auf Naboo ist die dynamische Parallelmontage, die die drei Handlungsebenen verbindet und das Tempo sukzessive steigert. Der Bodenkrieg beginnt mit langsamen Einstellungen, die die Positionierung der Gungan-Armee zeigen und dem Publikum Zeit geben, die Dimension und Bedrohung der Droidenarmee zu erfassen. Sobald die Droiden aktiviert werden und der Kampf beginnt,

⁹³ *Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung*. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: 20th Century Fox, 1999. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2004

intensiviert sich die Schnittfrequenz erheblich. Die schnellen Wechsel zwischen den Handlungsebenen erzeugen eine immersive Dynamik, die den RezipientInnen in die verschiedenen Facetten des Konflikts eintauchen lässt. Die simultanen Höhepunkte der Handlungsstränge – Anakins Zerstörung des Kontrollschiffs, Padmés Einnahme des Palasts und die Niederlage der Droiden im Bodenkrieg – ergänzen sich im dramaturgischen Höhepunkt der Schlachtszene. Diese Struktur des parallelen Auflösens von Handlungsabläufen erinnert an die Spannungssteigerung in *Braveheart*, wo parallele Einzelkämpfe ebenfalls simultan aufgelöst werden. Lucas hebt dieses Konzept jedoch durch den technologischen Fortschritt von CGI auf eine neue visuelle Ebene.

Der Einsatz von Greenscreen war zu dieser Zeit bereits ein etabliertes Verfahren, um digitale Hintergründe in Live-Action-Szenen zu integrieren. ILM nutzte diese Technik, um die Weiten des Raums und die dynamischen Kampfszenen darzustellen, die in der realen Welt schwer umsetzbar gewesen wären. Durch die Verwendung von Greenscreens konnten SchauspielerInnen in isolierten, kontrollierten Umgebungen agieren, während die digitalen Schlachtfelder und Raumschiffe im Hintergrund hinzugefügt wurden. Der technische Entwicklungsstand des Greenscreen-Verfahrens war zu diesem Zeitpunkt bereits hoch, aber die Schlacht von Naboo setzte neue Maßstäbe in der Integration von realen und computergenerierten Elementen, was unter dem Begriff Compositing in der Filmindustrie zur Norm wurde. ILM nutzte Softwareprogramme wie u.a. Renderman, Softimage, Maya und Adobe After Effects zur digitalen Umsetzung der Szene. Einige dieser Programme entwickelten sich in den darauffolgenden Jahren zu Standardprogrammen im Bereich des digitalen Films. ILM programmierte außerdem selbst eigene Software, die speziell an die Bedürfnisse von Szene und Regie angepasst wurden, was den hohen Innovationsgrad weiter untermauert.⁹⁴

Die technologische Innovation, die die Inszenierung der Schlacht auf Naboo ermöglichte, war bahnbrechend. Mit vollständig digital erzeugten Armeen setzte Lucas neue Maßstäbe für CGI-Schlachten. Die Gungan-Krieger und die Droidenarmee wurden größtenteils digital animiert, wodurch eine bisher unerreichte Flexibilität in der Inszenierung groß angelegter Schlachten ermöglicht wurde.⁹⁵ Im Vergleich zu den physischen Statisten und Miniaturen in *Braveheart* oder den begrenzten technischen Mitteln von *Star Wars Episode IV* erlaubte die digitale Darstellung nicht nur eine Vergrößerung der Armeen, sondern auch eine präzisere Choreografie der Bewegungen, die gezielt gesteuert und unabhängig von eigentlichen

⁹⁴ Stokstad, E. (2001). ILM: Behind the Magic of Star Wars. Linux Journal. <https://www.linuxjournal.com/article/6011>
Zugriff: 10.01.2025.

⁹⁵ Lucasfilm. (2022). Light & Magic. Disney+. <https://www.disneyplus.com/de-at/series/light-magic/30tlwhtW6Z7E>
Zugriff: 10.01.2025

Dreharbeiten verändert werden konnte. Dennoch führt der umfassende Einsatz von CGI stellenweise zu einer Entfremdung, da die physische Präsenz der Kämpfer weniger greifbar wirkt. Die Entstehung der Figur Jar Jar Binks, ein zentrales Mitglied der Gungan-Spezies, markierte einen technologischen Meilenstein in der Filmgeschichte. Obwohl der Schauspieler Ahmed Best die Figur während der Dreharbeiten physisch mit Prothesen und einem Kostüm darstellte, und mit animatronischen Puppen gearbeitet wurde, wurde Jar Jar in der finalen Version des Films vollständig digital animiert. Diese Kombination aus traditionellem Schauspiel und moderner Animation erlaubte es, die Performance des Schauspielers detailgetreu in die digitale Figur zu übertragen. Die Umsetzung basierte auf Motion-Capture-Technologie, bei der die Bewegungen und Mimik von Ahmed Best mit Hilfe eines speziellen Anzugs und Markern aufgezeichnet wurden. Diese Daten dienten den Animatoren von ILM als Grundlage für die digitale Rekonstruktion der Figur.⁹⁶ Ergänzend wurde keyframe-basierte Animation eingesetzt, um die Bewegungen von Jar Jar Binks an die Erfordernisse der Szenen anzupassen und eine nahtlose Integration in die realen Kulissen zu gewährleisten. Dank der damals wegweisenden CGI-Technologie gelang es, einen digitalen Charakter zu schaffen, der sich organisch in die komplexe visuelle Welt von Naboo und den anderen Schauplätzen des Films einfügt. Der Kontrast zwischen real gefilmten Charakteren wie Jar Jar Binks und den vollständig digitalen Elementen war allerdings deutlich sichtbar und wurde damals von Kritikern bemängelt.⁹⁷

Lucas demonstriert mit der Mischung aus CGI und physischen Modellen in der Raumschlacht seine Fähigkeit, hybride Technologien effektiv einzusetzen. Trotz des umfangreichen Einsatzes von CGI wurden auch Modelle und Miniaturen, u.a. für den Palast von Theed und die Raumschiffe verwendet, um realistische Texturen und Details zu erzeugen. Diese Kombination aus physischen und digitalen Filmtechniken ermöglichte es ihm, eine visuelle Realität zu schaffen, die neue Maßstäbe setzte. Sie legte außerdem wichtige Grundlagen für die digitale Innovation im Film, die von anderen Filmschaffenden bald aufgegriffen und weiterentwickelt werden würde.

Die Schlacht selbst ist nicht nur technologisch innovativ, sondern auch symbolisch bedeutend. Der Konflikt zwischen den technologisch überlegenen Droiden und den naturverbundenen Gungans spiegelt zentrale Themen der *Star-Wars-Saga* wider, insbesondere den Widerstand gegen Unterdrückung und die Kraft der Einheit. Die helle, sonnendurchflutete Ebene von Naboo, in der der Bodenkrieg stattfindet, steht im Kontrast zu den dunklen, kühleren Innenräumen des Palasts und den sterilen Farben der Raumschlacht. Dieser Kontrast unterstreicht die Hoffnung und den Optimismus der Rebellen, ähnlich wie die Lichtführung in *Star Wars Episode IV*. Die organischen Formen und leuchtenden Farben der Gungan-Waffen

⁹⁶ Lucasfilm. (2022). Light & Magic. Disney+. <https://www.disneyplus.com/de-at/series/light-magic/3OtlwhtW6Z7E>
Zugriff: 10.01.2025

⁹⁷ Turan, K., 1999. The prequel has landed. Los Angeles Times, 18 May. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1999-may-18-ca-38249-story.html>
Letzter Zugriff: 10.01.2025

stehen symbolisch für den Widerstand der Natur gegen eine mechanisierte, gefühllose Herrschaft. Gleichzeitig zeigt die Deaktivierung der Droidenarmee nach Anakins Zerstörung des Kontrollschiffs die Verwundbarkeit technologisch abhängiger Systeme und unterstreicht die zentrale Botschaft der Saga: der Triumph des menschlichen (oder organischen) Willens über mechanisierte Unterdrückung.

Die musikalische Untermalung ist ein wesentlicher Bestandteil der Wirkung der Schlacht. John Williams' Score, insbesondere das ikonische Stück *Duel of the Fates*, verstärkt die emotionale Intensität der Szenen und hebt die epische Dimension des Konflikts hervor. Der Chor, der das zentrale musikalische Motiv begleitet, unterstreicht den mythischen Charakter des Kampfes. Im Zusammenspiel mit den Soundeffekten, wie dem Surren der Droiden und den Explosionen, entsteht eine vielschichtige akustische Kulisse, die die futuristische Atmosphäre unterstreicht. Besonders hervorzuheben ist der Kontrast zwischen den primitiven, organischen Waffen der Gungans, wie den Energie-Bomben, und den laserbasierten Waffen der Droiden. Diese akustische Differenzierung unterstützt die visuelle Darstellung des Konflikts zwischen Natur und Technologie und verstärkt die ideologische Aussage der Szene.

Obwohl die beeindruckende visuelle Bildgewalt besticht, bleibt der Fokus auf die emotionale Bindung des Publikums in einigen Teilen der Schlacht vernachlässigt. Während die Handlungen von Padmé und Anakin die Schlacht entscheidend beeinflussen, wird der Bodenkrieg eher generisch wahrgenommen. Die Darstellung konzentriert sich stark auf die visuelle Inszenierung von Masse und Bewegung, wodurch der emotionale Bezug zu den Charakteren und den Kämpfen auf dem Boden in den Hintergrund tritt. Dadurch geht ein Teil der intensiven persönlichen Konflikte verloren, die die ZuseherInnen emotional stärker hätten einbinden können, wie es in den vorhin analysierten Szenen dieser Arbeit der Fall war. Die humoristische Darstellung der Gungans, insbesondere von Jar Jar Binks, wird als Bruch mit der Ernsthaftigkeit des Konflikts wahrgenommen. Diese Mischung aus epischer Inszenierung und komödiantischen Elementen sorgt für eine ambivalente Wahrnehmung der Schlacht.

Dennoch prägte die Schlacht auf Naboo die visuelle Sprache zukünftiger CGI-Schlachten nachhaltig und setzte neue Maßstäbe für die Inszenierung epischer Konflikte in Science-Fiction- und Fantasyfilmen. Die Schlacht um Helms Klamm in *Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme*⁹⁸ bietet eine ebenso faszinierende Perspektive auf die kontinuierliche Entwicklung filmtechnischer Möglichkeiten. Auch hier kommen innovative Techniken zum Einsatz, die durch die Integration von Miniaturen, CGI und praktischen Effekten eine visuell

⁹⁸ The lord of the rings. The two towers. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, u.a. Neuseeland: New Line Cinema, 2002. Fassung: Special Extended DVD. Warner Home. 2003.

atemberaubende und emotional packende Schlacht inszenieren. Diese Verbindung aus verschiedenen filmischen Mitteln, die sowohl episches Ausmaß als auch persönliche Dramatik einfangen, kann als ein weiterer Schritt in der Entwicklung der Filmmachertechnologien betrachtet werden, die bereits in Filmen wie *Spartacus*, *Braveheart* und *Star Wars* erprobt wurden.

4.5. *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (2002)*⁹⁹

Die Schlacht um Helms Klamm steht als Paradebeispiel für die effiziente Nutzung von sowohl modernen als auch klassisch-filmischen Techniken. Wie in den zuvor erwähnten Filmen wurde die visuelle Darstellung durch den gezielten Einsatz von Miniaturen, Matte-Painting und später CGI geprägt. In *Spartacus* und *Braveheart* kamen Miniaturen und Modelle zur Anwendung, um die weitreichenden und epischen Szenen praktisch umzusetzen. *Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung* setzte erstmals computergenerierte Effekte in größerem Umfang ein, was die Schlachten und visuelle Komplexität des Films revolutionierten. Die von George Lucas mit ILM gestartete Entwicklung im CGI-VFX-Bereich setzte sich in *Episode I* fort, wo durch ILM produzierte digitale Elemente genutzt wurden, um die Schlacht von Naboo zu visualisieren.

Eine ähnliche Entwicklung zeichnete sich in Neuseeland rund um den Filmemacher Peter Jackson ab. Auch Weta Digital setzte fortschrittliche Programme und Software ein, darunter die Rendering-Software RenderMan von Pixar und das von Weta selbst entwickelte CGI-Programm Massive. Letzteres ermöglichte die Simulation von großen Armeen in *Die zwei Türme* und *Die Rückkehr des Königs*, indem es das Verhalten von Tausenden von Einheiten autonom generierte.¹⁰⁰ Wie ILM für *Star Wars*, spielte Weta eine zentrale Rolle bei der Entstehung von *Der Herr der Ringe-Trilogie*, insbesondere bei der Umsetzung der epischen Schlachten und der Realisierung von Charakteren wie Gollum, dessen digitale Darstellung auf Basis des Motion-Capture-Verfahrens als eine der fortschrittlichsten der damaligen Zeit galt. Jacksons Arbeit bei der Schlacht um Helms Klamm hebt sich durch eine noch weitergehende Verschmelzung all dieser Technologien hervor, die nicht nur das visuelle Spektrum erweitern, sondern auch emotionale und narrative Dimensionen einfließen lassen, und somit die filmische Darstellung auf ein neues Level heben.

Die Inszenierung der Schlacht um Helms Klamm setzt auf eine komplexe Kameraführung, die zwischen Weitwinkelaufnahmen und Nahaufnahmen, gemischt mit POV-Handkameraeinstellungen wechselt, um sowohl das Ausmaß der Bedrohung als auch die persönlichen Konflikte der Verteidiger hervorzuheben. Diese filmische Technik erinnert an die epischen Schlachtenszenen in *Braveheart*, wo der Wechsel zwischen den massenhaften Aufstellungen und den individuellen Kämpfen der Protagonisten die emotionale Bindung verstärkte. Bei der Schlacht um Helms Klamm kommt jedoch eine dynamischere Kamerabewegung zum Einsatz. Weitwinkelaufnahmen, insbesondere die epischen Szenen der anrückenden Uruk-hai vor der Festung, betonen das gewaltige Ausmaß der Bedrohung.

⁹⁹ The lord of the rings. The two towers. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, u.a. Neuseeland: New Line Cinema, 2002. Fassung: Special Extended DVD. Warner Home. 2003.

¹⁰⁰ Jackson, P. (2003) The Lord of the Rings: The Two Towers – The Making of, directed by P. Jackson, written by P. Jackson et al. New Zealand: New Line Cinema. Special Extended DVD version. Warner Home Video.

Durch den Einsatz von Tiefenperspektiven wird die Größe der angreifenden Streitkräfte verdeutlicht, was das Gefühl der Ausweglosigkeit verstärkt. Während der Kampfhandlungen wechselt die Kamera dynamisch zwischen stabilisierten Einstellungen und Handkamera-Aufnahmen. Dieser Wechsel steigert die Intensität der Szenen und lässt die Zuseherinnen die Nähe und Dramatik des Geschehens hautnah erleben. Die Nahaufnahmen in den Dialogszenen der Schlacht von Helms Klamm verstärken die emotionale Tiefe und Intimität zwischen den Charakteren. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Szene, in der Aragorn Theoden dazu überredet, mit seinen Reitern auszureiten, um der drohenden Niederlage zu entkommen. Die enge Kameraführung fokussiert die Gesichter der beiden Figuren und lässt die Spannung und den inneren Konflikt von Theoden unmittelbar spürbar werden. Diese Nahaufnahmen intensivieren die emotionale Bedeutung des Gesprächs und verdeutlichen Aragorns Rolle als moralische Stütze, der durch seine Entschlossenheit und Überzeugungskraft Theodens Zögern überwinden kann. Die Kamera lässt das Publikum in die seelische Auseinandersetzung der Charaktere eintauchen und verstärkt die Bedeutung dieses Wendepunkts in der Schlacht. Besonders markant sind außerdem die Nahaufnahmen von Aragorn, Legolas und Gimli, die als emotionale Anker inmitten des Chaos der Kampfhandlungen fungieren, während Vogelperspektiven gleichzeitig den Überblick über das gesamte Schlachtfeld ermöglichen und die epische Ausdehnung der Schlacht visualisieren.

Wie bereits in *Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung* kommt auch in *Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme* eine parallele Erzählstruktur zum Einsatz, die die Darstellung der Schlacht durch die gleichzeitige Verfolgung mehrerer Handlungsstränge erweitert. In diesem Fall wird die epische Schlacht um Helms Klamm durch regelmäßige Schnittwechsel zu den anderen Gefährten aufgelockert, etwa zu Frodo und Sam, die ihre Reise zum Schicksalsberg fortsetzen, sowie zu Merry und Pippin, die sich in der Gefangenschaft der Uruk-hai befinden. Diese Technik ermöglicht es, die Handlung über die Dauer der Schlacht hinweg dynamisch zu gestalten, ohne dass das visuelle Erzählen ausschließlich von den militärischen Auseinandersetzungen dominiert wird. Durch die parallelen Handlungsstränge entsteht für die RezipientInnen der Eindruck, dass in der Schlacht kontinuierlich Zeit vergeht, ohne dass dies durch ausgedehnte Kampfszenen ermüdend wirkt. Die 12 Wochen andauernde Arbeit an der Schnittführung fokussierte sich daher insbesondere auf das Herausarbeiten emotionaler Momente, um die Figuren stärker in den Mittelpunkt der Schlacht zu stellen und ihre individuelle Entwicklung in den dramatischen Verlauf zu integrieren. Dieser ständige Wechsel zwischen Massenszenen und intimen Kampf- und Dialogmomenten führte zu einer Kombination aus narrativer und visuell imposanter Ebene und begründete Jacksons Filmsprache in Schlachtszenen.

Ein zentrales Element der visuellen Umsetzung von Helms Klamm ist der Mix aus praktischen Effekten und digitaler Technik. Der Einsatz physischer Effekte trägt maßgeblich zur Authentizität und Intensität der Szenen bei.

Für die Totalen wurden Miniaturen im Maßstab 1:35 gebaut, während größere Miniaturen, sogenannte *Bigatures*, im Maßstab 1:4 für Aufnahmen in erzwungener Perspektive sowie für das Compositing genutzt wurden.¹⁰¹ Diese Miniaturen ermöglichten es, physische Effekte, wie etwa die Explosion eines Teils der Mauer, budgetfreundlich und dennoch optisch realistisch umzusetzen. Der Einsatz von Miniaturen war in diesem Fall effizienter als eine vollständige digitale Nachstellung von Partikeleffekten wie Staub, Feuer und fliegender Geröll. Diese Explosion wurde praktisch umgesetzt, wobei echte pyrotechnische Effekte und Explosionen in Verbindung mit CGI-Erweiterungen genutzt wurden. Die physische Zerstörung der Mauer, begleitet von aufwirbelndem Staub und Trümmern, verstärkt das Gefühl der Bedrohung und des Chaos. Diese reale, greifbare Darstellung der Zerstörung gibt der Schlacht eine handfeste Dimension und lässt das Publikum die Wucht des Angriffs unmittelbar spüren.

Für bestimmte Teile der Burg wurden zudem Sets im Echtmaßstab in einem Steinbruch errichtet, wobei Greenscreen-Elemente zur Erweiterung genutzt wurden. Das 3D-Modell, das zur optischen Erweiterung der Burg und Landschaft diente, wurde aus verschiedenen Modellen zusammengesetzt, um eventuelle Lücken zu schließen, und in Kombination mit Matte-Paintings verwendet. Die Kombination von handgefertigten Hintergrundzeichnung und Modellen der Festung mit digitalen Erweiterungen erlaubt es, das epische Ausmaß der Schlacht darzustellen, während gleichzeitig der visuelle Realismus erhalten bleibt.

Die Dreharbeiten fanden ausschließlich nachts statt, häufig unter Einsatz von Regenmaschinen, was eine einheitliche Beleuchtung während der Aufnahmen gewährleistete. Trotz dieser konstanten Lichtverhältnisse war jedoch eine dreimonatige Color-Grading-Phase notwendig, um den visuellen Stil einheitlich zu gestalten. Peter Jackson hielt sich strikt an das Credo, so viel wie möglich physisch zu realisieren und digitale Effekte nur dort einzusetzen, wo sie für die Geschichte unerlässlich waren. So kamen etwa 200 Statisten und Stuntmen für die Vordergrundhandlungen zum Einsatz, während die Hintergrundhandlungen durch digitale Ergänzungen unterstützt wurden.¹⁰²

Ein besonders innovativer Schritt war die Entwicklung der Software *Massive* durch Weta Digital, die es ermöglichte, Menschenmassen mithilfe von Künstlicher Intelligenz (AI) zu simulieren. Bereits 1996 wurde mit ersten Tests begonnen, bei denen Figuren in einem Labyrinth selbstständig Entscheidungen trafen. Bis 1999 war die AI so weit entwickelt, dass

¹⁰¹ Jackson, P. (2003) *The Lord of the Rings: The Two Towers – The Making of*, directed by P. Jackson, written by P. Jackson et al. New Zealand: New Line Cinema. Special Extended DVD version. Warner Home Video.

¹⁰² Jackson, P. (2003) *The Lord of the Rings: The Two Towers – The Making of*, directed by P. Jackson, written by P. Jackson et al. New Zealand: New Line Cinema. Special Extended DVD version. Warner Home Video.

sie ihre Umgebung wahrnehmen und in ihre Entscheidungen einfließen lassen konnte, wodurch realistische Interaktionen und Kämpfe zwischen zehntausenden Figuren ohne optische Wiederholungen ermöglicht wurden.¹⁰³ Die Bewegungsabläufe dieser digitalen Agenten wurden durch Motion Capture am Set oder auf einer Greenstage aufgenommen und per Animation auf die Figuren übertragen.

Der Einsatz von Massive ermöglichte es, auch bei Nahaufnahmen eine enorme Vielfalt an digitalen Figuren darzustellen. Ein spezielles Plug-In für Massive wurde entwickelt, um die visuelle Variation der Orks zu gewährleisten, sodass bei Nahaufnahmen nicht alle Figuren gleich aussahen. Dies führte zu einer realistischeren Darstellung der Schlacht, in der jedes digitale Wesen (Agent) individuell und dadurch realistisch wirkte, gleichzeitig konnte so der manuelle Animationsaufwand, verglichen mit alternativer Software, um ein Vielfaches verringert werden.

Diese technologische Innovation machte die Schlacht um Helms Klamm zur ersten Szene im Kino, die vollständig mit Massive-Generierten Figuren realisiert wurde. In Kombination mit nahtlos eingesetzten Compositing-Techniken, digitalem Gandalf-Double und Massive-Generierten Pferden wurde der epische Höhepunkt der Schlacht erreicht, als Gandalf mit Eomer und 2000 Pferden zur Wende der Schlacht eintrifft. Massive hat sich seitdem in der VFX-Branche etabliert und wird auch heute noch für die Massensimulation in Filmen und Serienproduktionen genutzt, wie etwa in groß angelegten Schlachtszenen.

In der *Der Herr der Ringe-Trilogie* wird jede Kultur durch ein eigenes musikalisches Thema charakterisiert, das von Howard Shore beeindruckend in die Handlung integriert wurde. Besonders deutlich wird dies bei der Ankunft der Elben während der Schlacht in Helms Klamm, wenn die dramatischen, fast esoterischen Klänge des Elben-Themas erklingen. Diese musikalische Unterscheidung findet vor allem in den Schlachtszenen Anwendung, wo die unterschiedlichen Themen als Erkennungsmerkmale dienen. Das Elben-Thema vermittelt eine Stimmung von Anmut und Hoffnung, während das Rohan-Thema kriegerische Entschlossenheit in den Kampf ruft. Im Kontrast dazu ertönen bei den Uruk-hai markante Trommeln, die eine bedrohliche, fast maschinelle Rhythmik erzeugen und die unaufhaltsame Macht der Angreifer symbolisieren. Das Wechselspiel dieser Themen und Klänge verstärkt die emotionale Wirkung der Szenen und unterstreicht die jeweiligen kulturellen Identitäten. Dadurch werden Spannung, Angst und letztlich die Hoffnung auf Erlösung für die Verteidiger von Helms Klamm spürbar und die dramatische Eskalation der Schlacht greifbar. Hervorzuheben ist zudem, dass Shore unterschiedliche Chöre einsetzt, um u.a. die epische Dimension der Ankunft der Reiter von Rohan zu symbolisieren. Diese musiktechnische

¹⁰³ Thompson, Kirsten. (2006). Scale, Spectacle and Movement: Massive Software and Digital Special Effects in The Lord of The Rings. https://doi.org/10.1163/9789401201513_021
Letzter Zugriff: 10.01.2025

Methode erinnert an den Einsatz von epischen Orchestermusiken und Chören in früheren Filmen wie *Braveheart*, wo die Musik ebenfalls versuchte eine starke emotionale Bindung zu den Charakteren und der Story aufzubauen. Der verstärkte Einsatz von musikalischen Höhepunkten, wie bei der Ankunft Gandalfs, und der kontrastierende düstere Soundtrack der vorherigen Szenen, erzeugen eine emotionale Achterbahnfahrt, die das Publikum auf die entscheidenden Wendepunkte der Schlacht vorbereitet. Auch der Stille wird in dieser Schlacht eine wichtige Rolle zuteil, indem sie als kontrastierendes Stilelement besonders wirkungsvoll eingesetzt wird, um emotionale Tiefen zu erzeugen. Ein Beispiel hierfür ist der Tod des Elbenkriegers Haldir, der inmitten der Schlacht sein Leben verliert. Nachdem Haldir tödlich verwundet wird, wird die zuvor tobende Schlacht für einen Moment von Stille durchbrochen. Diese Ruhe verstärkt den emotionalen Schmerz und das Gewicht des Verlustes, indem sie den Konflikt kurz aus der Perspektive der Charaktere herausnimmt und das Publikum in die Trauer und den Schock eintauchen lässt. Die Stille hebt sich deutlich von der hektischen Musikalität der Uruk-hai-Trommeln und den entschlossenen Klängen der Elben und Rohirrim ab. Auch der Schnittrhythmus wird in dieser Szene deutlich verlangsamt, ebenso die Framegeschwindigkeit auf Zeitlupe reduziert, was das Innehalten des Moments beim Publikum verstärkt.

Zusätzlich zu den audio-visuellen Elementen kommt auch in dieser Schlacht der Beleuchtung eine besondere Bedeutung zu, da sie nicht nur die Ästhetik der Schlacht bestimmt, sondern auch die tiefere symbolische Bedeutung der Ereignisse unterstreicht, wie schon in den vorherigen Beispielen, etwa in *Star Wars: Episode IV* oder *Braveheart*. Das Szenario, das fast ausschließlich bei Nacht stattfindet, verstärkt das Gefühl der Bedrohung und der Unausweichlichkeit, das mit der herannahenden Armee der Uruk-hai einhergeht. Die gezielte Akzentbeleuchtung von Fackeln, brennenden Pfeilen und Explosionen betont das Chaos und die Brutalität des Angriffs. Besonders beeindruckend ist der dramatische Wechsel von Nacht zu Tag, als die Reiter von Rohan unter der Führung von Gandalf eintreffen. Das einfallende Sonnenlicht symbolisiert nicht nur Hoffnung und Erlösung, sondern auch den Triumph des Guten über das Böse, ein wiederkehrendes Thema in epischen Schlachtszenen.

Die Schlacht von Helms Klamm dient nicht nur als actiongeladene Szene, sondern auch als elementares Event für die Charakterentwicklung v.a. von Aragorn und Theoden.

Die Entscheidung der Verteidiger, trotz der Übermacht der Uruk-hai nicht aufzugeben, spiegelt den zentralen Konflikt der *Der Herr der Ringe-Trilogie* wider: den Kampf zwischen Hoffnung und Verzweiflung. Ebenso wie die Schlacht in *Braveheart* die individuelle Entschlossenheit und den Mut der Charaktere hervorhebt, so stellt auch die Schlacht um Helms Klamm die kollektive Kraft und den Zusammenhalt der freien Völker von Mittelerde in den Mittelpunkt. Die

Verteidigung der Festung und die Rolle der Gemeinschaft, ausgedrückt durch die Solidarität der Elben, Zwerge und Menschen, die zusammenstehen, um gegen das Böse zu kämpfen, sind wesentliche Elemente der Erzählung. Dies spiegelt sich auch in der Symbolik der Natur gegen Technik, wobei die Uruk-hai als Entfremdung von der natürlichen Welt dargestellt werden, während Helms Klamm als ein letzter Zufluchtsort steht, der in der Natur verwurzelt ist.

Die Wirkung dieser Szenen ist nicht nur auf die narrative Struktur beschränkt, sondern hat auch einen langfristigen Einfluss auf das Genre und die Art und Weise, wie Schlachten in Filmen dargestellt werden. Der Erfolg von Peter Jacksons *Der Herr der Ringe-Trilogie* beruht auf dem sehr hohen Niveau der abgestimmten Ergänzung klassischer filmischer Stilmittel, wie Miniaturen und praktischen Effekten, der Verschmelzung von Schnitttechniken und dem Einsatz von Musik und Sound, mit der Entwicklung und Integration bahnbrechender digitaler Technologien, die es ihm ermöglichten, sowohl die epische Dimension als auch die emotionale Tiefe der Geschichte darzustellen.

„CGI isn't just a tool; it's an extension of the filmmaker's imagination. It allows us to create what has never been seen before, but it must remain in service of the story.“¹⁰⁴

Die Schlacht um Helms Klamm bleibt ikonisch für ihre gelungene Verbindung aus epischem Ausmaß und persönlichem Charakterfokus in der Fantasy-Filmgeschichte. Diese Balance zwischen atemberaubender visueller Inszenierung und emotionaler Tiefe setzt Maßstäbe, die auch in späteren Werken wie *Game of Thrones* weiterentwickelt wurden, insbesondere in der epischen Schlacht der Bastarde.

¹⁰⁴ Jackson, P. (2003) *The Lord of the Rings: The Two Towers – The Making of*, directed by P. Jackson, written by P. Jackson et al. New Zealand: New Line Cinema. Special Extended DVD version. Warner Home Video.

4.6. *Game of Thrones: Battle of the Bastards (2017)*¹⁰⁵

Während Helms Klamm die epische Dimension und die Gruppendynamik eines Konflikts in den Vordergrund stellte, verlagert *Battle of the Bastards* den Fokus stärker auf die persönliche Perspektive einer einzelnen Figur. Regisseur Miguel Sapochnik nutzt für diese Schlacht der Bastarde in der gleichnamigen Episode der Serie *Game of Thrones* ähnliche filmische Techniken wie Peter Jackson. Er erweitert diese jedoch um eine noch intimere Kameraführung und eine rohe Emotionalität, die das Publikum nicht mehr auf der Leinwand, sondern im Fernsehen direkt in die subjektive Wahrnehmung von Jon Snow eintauchen lässt.

Ein zentraler Moment, der Inszenierung der Schlachtszene vor den Toren Winterfells vorangeht, ist jener in der Widersacher Ramsay Bolton den vermeintlichen Bruder Jons, Rickon Stark, quer über das Schlachtfeld laufen lässt, nur um ihn grausam mit Pfeilen zu töten. Diese psychologische Grausamkeit erzeugt nicht nur Sympathie für Jon, sondern rechtfertigt zugleich seine impulsive Entscheidung, wodurch Ramsays Falle zuschnappt. Die Verbindung aus emotionaler Intensität und visueller Opulenz prägt die gesamte Episode.

Die narrative Struktur der Schlacht trägt wesentlich zur Kurzweiligkeit und emotionalen Spannung der Episode bei. Sie entwickelt sich von der langen, intensiven POV-Einstellung hin zu weitreichenden Totalen, die strategische Manöver und die Ausmaße des Chaos verdeutlichen. Sapochnik verzichtet bewusst auf eine zersplitterte, schnelle Schnittfolge, die oft für Actionszenen, wie zum Beispiel Verfolgungsjagden charakteristisch ist. Seine Schnitttechnik unterstreicht die emotionale Reise von Jon, indem sie zwischen den Perspektiven von Jon, Ramsay und der gesamten Schlacht wechselt. Anfangs dominieren langsame, strategische Bewegungen und Nahaufnahmen, die die psychologische Anspannung aufbauen. Mit dem Beginn der Schlacht werden die Schnitte schneller und chaotischer, was das Durcheinander und die Desorientierung im Nahkampf spürbar macht. Eine zentrale Rolle spielt die ikonische, ununterbrochene Kamerafahrt, die Jon mitten durch das Schlachtfeld folgt. Diese Sequenz erzeugt eine eindringliche Perspektive, welche die RezipientInnen in das Chaos der Schlacht hineinzieht, vergleichbar mit den Handkameraeinstellungen in der Schlacht um Stirling und der Schlacht um Helms Klamm, allerdings ohne durch übermäßige Schnitte die Immersion zu brechen. Der rhythmische Wechsel zwischen langen Einstellungen und kurzen, schnellen Schnitten verleiht der Schlacht eine packende Dynamik und steigert kontinuierlich die Spannung.

Musik und Sounddesign von Ramin Djawadu verstärken die narrative Wirkung erheblich. Zu Beginn unterstreichen tiefe, bedrohliche Klänge die unausweichliche Tragödie von Rickons

¹⁰⁵ *Game of Thrones*. S06E09 *Battle of the bastards*. Regie: Miguel Sapochnik. Drehbuch: David Benioff, u.a. USA:HBO, 2016. Fassung: DVD. Warner Bros. 2016

Tod. Während der eigentlichen Schlacht wird die Musik bewusst reduziert, um den Fokus auf die bedrückenden Geräusche des Kampfes zu lenken. Metallisches Klirren, das Keuchen der Kämpfer, das Stampfen von Pferden und das Aufprallen von Pfeilen bilden einen intensiven Klangteppich, der die brutale Realität des Krieges unmittelbar erfahrbar macht. Besonders eindrucksvoll ist das bedrängte Atmen Jons, als er unter einer Masse aus Leichen und Kämpfern begraben wird, wodurch die klaustrophobische Enge und seine existenzielle Bedrohung spürbar werden. Diese Entscheidung, Soundeffekte über Musik zu priorisieren, verstärkt die Authentizität der Szene und hebt ihre emotionale Wirkung.

Die Szene endet mit einem markanten Wendepunkt: Die Ankunft der Ritter des Grünen Tals, begleitet von einer orchestralen Steigerung der Musik, signalisiert den Umschwung in der Schlacht und dient als dramaturgisches Gegengewicht zur vorherigen Hoffnungslosigkeit. Dieser Moment, in dem strategisches Denken (repräsentiert durch Sansa Stark) impulsives Handeln (verkörpert durch Jon Snow) überwindet, bringt nicht nur eine narrative Auflösung, sondern auch eine emotionale Katharsis.

Wie in *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* wird auch in dieser Episode eine Kombination aus praktischen und digitalen Effekten verwendet, um die Schlacht von einer realistischen physikalischen Basis aus zu gestalten. So liefen 80 Stuntpferde frontal auf Jon Snow zu, um die Dramatik der Konfrontation zu unterstreichen, während 500 Statisten und Stuntmen die physischen Kämpfer auf dem Schlachtfeld darstellten. Diese Szenen wurden über 25 Drehtage hinweg realisiert. Blut, Staub und Schmutz sind allgegenwärtig, verstärkt durch praktische Effekte, die vor der Kamera erzeugt wurden. Staub und Blut wurden buchstäblich aus Kübeln aufgeworfen, um eine haptische Authentizität zu schaffen, die digitale Effekte allein nicht leisten könnten.

Für besonders gefährliche oder unpraktische Szenen, wie fallende Pferde, wurden Greenscreen-Aufnahmen verwendet, die anschließend durch digitale Ergänzungen nahtlos in die reale Umgebung eingefügt wurden. Schnee, größere Steinformationen und der Riese Wun Wun wurden vollständig digital integriert, ebenso wie die Massensimulationen der gegnerischen Armeen, die mit der Software Massive realisiert wurden. Partikeleffekte wie Staub und aufgewirbelter Boden wurden mit der Software Houdini ergänzt, die sich auf Basis prozeduraler Generierung besonders für die Erstellung komplexer Simulationen wie Partikeleffekte, Flüssigkeiten, Explosionen und Rauch eignet. Houdini wurde von SideFX entwickelt und ist mittlerweile ein Standardprogramm im Bereich von VFX.¹⁰⁶

¹⁰⁶ o.A. (2017, 1 Juli). Post Magazine - VFX: Game of Thrones. In: <https://www.postmagazine.com/Publications/Post-Magazine/2017/July-1-2017/VFX-I-Game-of-Thrones-I-.aspx>
letzter Zugriff: 23.03.2025

Besonders bemerkenswert ist der Einsatz großer Requisiten, wie etwa einem riesigen Haufen toter Kämpfer und Pferde, der die Bewegungsfreiheit der Überlebenden drastisch einschränkt. Dieser Requisitenhaufen spielt eine zentrale Rolle in der Erzählung, da er die visuelle und symbolische Barrikade zwischen den beiden verfeindeten Lagern verstärkt. Der Kessel aus Schildern und Speeren, der schließlich die verbliebenen Kämpfer einkreist, dient als weiterer dramaturgischer Höhepunkt, der das Publikum in ständiger Anspannung hält.

Ein weiterer wesentlicher Bestandteil der Schlacht ist die akribische Integration von physischen und digitalen Elementen. Die Entscheidung, weitgehend ohne Greenscreen zu drehen, verleiht der Episode eine einzigartige physische Präsenz. Digitale Effekte wurden gezielt eingesetzt, um die physisch gedrehten Szenen zu erweitern und realistischer zu gestalten, ohne dabei den Eindruck eines vollständig computergenerierten Settings zu erwecken.¹⁰⁷ Der Schwerpunkt auf praktischen Effekten und realistischen Requisiten schuf eine glaubwürdige und immersive Umgebung, welche die ZuseherInnen in das Geschehen eintauchen lässt.

Die Massensimulationen der Armeen und Pferde, ermöglicht durch die Massive-Software, boten den technischen Hintergrund für die nahtlose Integration von Menschen und CGI. Jede Figur in der Simulation konnte individuelle Entscheidungen treffen, wie etwa Angriffe zu blockieren oder sich auf Bewegungen der Umgebung einzustellen, wodurch eine außergewöhnliche Variabilität und Authentizität in den Bewegungsabläufen erzielt wurde. Für Close-ups entwickelten die Künstler bei Weta Digital zusätzliche Plug-ins, um die Figuren individuell anzupassen, sodass keine visuelle Wiederholung erkennbar war. Selbst für Mid- und Close-up-Aufnahmen von computergenerierten Kämpfern wurde diese Detailtiefe beibehalten, ein Novum im Einsatz solcher Technologien.

Die Kameraarbeit unterstreicht die Erzählstruktur durch innovative Einstellungen. Neben den langen Kamerafahrten zu Beginn der Schlacht ist auch die Verfolgung eines fliegenden Pfeils im Close-up hervorzuheben. Diese Kombination aus Weitwinkelaufnahmen zur Darstellung der strategischen Dimensionen der Schlacht und intensiven Nahaufnahmen, die die individuellen Kämpfe der Figuren hervorheben, sorgt für eine dynamische Balance zwischen Überblick und Detailtiefe. Ebenso tragen die Lichtführung und Farbgebung zur Atmosphäre bei. Die Szene ist in trüben Grautönen gehalten, was die Brutalität und das Chaos der Auseinandersetzung verstärkt. Kaltes, diffuses Licht und der aufgewirbelte Staub im Schlachtfeld verschleiern die Sicht und erzeugen ein Gefühl von Desorientierung und

¹⁰⁷ CG Spectrum. (2016, 16. September). Game of Thrones - Battle of the Bastards | Iloura VFX | How it was made | Behind the scenes. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VEbWV600J5Y>
Zugriff: 10.01.2025

Unübersichtlichkeit. Diese Farbpalette unterstreicht die Gewalt und die Unvermeidlichkeit des Konflikts, während die geringe Sichtweite zusätzlich die Spannung erhöht.

Die dramaturgische und technische Umsetzung der Episode wurde von der Fachwelt und dem Publikum gleichermaßen gefeiert. Die emotionale Dichte und die kompromisslose Darstellung der Brutalität des Krieges wurden ebenso gelobt wie die innovativen filmischen Techniken. Die Szene, in der Jon Snow unter einer Masse von Leichen und Kämpfern beinahe erdrückt wird, wurde nicht nur als technische Meisterleistung, sondern auch als symbolisch bedeutend wahrgenommen, da sie Jons Überlebenskampf und die chaotische Natur des Krieges auf eindrückliche Weise verdeutlicht.¹⁰⁸

Die Episode *Battle of the Bastards* setzt damit neue Standards für die Inszenierung epischer Schlachten im Fernsehen. Sie zeigt eindrücklich, dass die Verbindung aus strategischer Erzählweise, innovativer Technik und emotionalem Charakterfokus nicht nur im Kino, sondern auch im Serienformat erfolgreich sein kann.

Die ideologische Botschaft der Schlacht der Bastarde in *Game of Thrones* ist tief in den Themen von Gerechtigkeit, Moral und der Konsequenz von Handlungen verwurzelt. Die Episode stellt einen Konflikt zwischen Tyrannei, verkörpert durch Ramsay Bolton, und Menschlichkeit, symbolisiert durch Jon Snow, dar. Ramsays Grausamkeit und strategische Manipulation zeigen die Zerstörungskraft von Machtmissbrauch und Stolz, während Jons impulsives Handeln seine menschlichen Schwächen und Fehler offenbart. Dennoch wird Jons Überleben durch Loyalität, Mut und die Unterstützung seiner Verbündeten ermöglicht, was die Bedeutung von Gemeinschaft und strategischer Weitsicht hervorhebt. Sansas entscheidender Einfluss auf den Ausgang der Schlacht betont die Überlegenheit von Besonnenheit und Weitsicht gegenüber impulsiven Handlungen. Die Episode vermittelt somit, dass moralische Integrität und kluge Entscheidungen letztlich triumphieren können, auch wenn der Weg dorthin von Verlust und Leid geprägt ist.

Serien wie *The Witcher*¹⁰⁹ oder *House of the Dragon*¹¹⁰ orientieren sich seither an diesen Maßstäben, um epische Konflikte darzustellen, was die nachhaltige Bedeutung dieser Episode für das Genre unterstreicht.

¹⁰⁸ Rampetzreiter, Heide. (2017, 9. März). „Game of Thrones“: Staffel sechs, Folge neun, in: Die Presse, <https://www.diepresse.com/5031044/game-of-thrones-staffel-sechs-folge-neun>. letzter Zugriff: 23.03.2025

¹⁰⁹ The Witcher. Regie. Verschiedene. USA, 2019–. Fassung: DVD. Netflix / Warner Bros.

¹¹⁰ House of the Dragon. Regie. Verschiedene. USA, 2022–. Fassung: DVD. HBO / Warner Bros.

4.7. *Avengers: Endgame* (2019)¹¹¹

Im Vergleich zur Schlacht der Bastarde stellt die finale Schlacht in *Avengers: Endgame* einen Höhepunkt der technologischen Weiterentwicklung in der Inszenierung epischer Schlachten dar. Obwohl die Schlacht durch den gezielten Einsatz fortschrittlicher digitaler Effekte und Motion-Capture-Technologie visuell opulent in Szene gesetzt wurde, stehen die emotionalen Höhepunkte und die Charakterentwicklung der Avengers im Vordergrund. Die Szene vereint technische Möglichkeiten auf hohem technologischen Stand mit narrativer Bedeutung, wodurch die Schlacht zu einem Schlüsselmoment im gesamten *Marvel Cinematic Universe* (MCU) wird.

In dieser epischen finalen Schlacht stehen die Avengers und ihre Verbündeten Thanos und seiner Armee gegenüber. Der Ausgang der Schlacht entscheidet über das Schicksal des Universums. Die Bildgestaltung ist geprägt von monumentalen Totalen, die die gewaltige Bedrohung durch Thanos' Armee unterstreichen, während die Kamera in Nahaufnahmen oft auf die emotionale und heroische Darstellung der Hauptfiguren fokussiert. Besonders markant sind die Nahaufnahmen, die in Schlüsselmomenten wie Captain Americas Kommando „Avengers, assemble!“¹¹² oder Iron Mans letztem, entscheidenden Schnipp zu sehen sind. Durch kontinuierliche Kamerabewegungen werden die verschiedenen Protagonisten miteinander verknüpft und ermöglichen eine dynamische, miteinander verwobene Darstellung des Kampfes, die das Publikum mitten ins Geschehen zieht.

Der Schnitt in der alles entscheidenden Schlacht zeichnet sich durch das handwerkliche Niveau aus, das die hohe Anzahl an Haupt- und Nebencharakteren gleichermaßen in Szene setzt, ohne die Handlung aus dem Fokus zu verlieren. Die Handlungsstränge sind in rascher Folge miteinander verknüpft. Trotz der Vielzahl an gleichzeitig stattfindenden Kämpfen und dem ständigen Wechsel der Kameraperspektive, bleibt die Schlacht als kohärente Erzählung bestehen. Der Schnitt schafft es, den roten Faden, der sich im gemeinsamen Ziel des Sieges zentriert, zu etablieren. Dabei werden die ZuseherInnen durch die emotionalen Höhepunkte der einzelnen Figuren geführt. Obwohl die Dynamik und das Chaos der Schlacht eindrucksvoll transportiert wird, wird jedem Charakter ausreichend Raum gegeben. Gleichzeitig wird das Element spontaner Teamarbeit in Form koordinierter Zusammenarbeit der Avengers und ihrer Verbündeten betont.

¹¹¹ *Avengers: Endgame*. Regie: Anthony Russo, Joe Russo. Drehbuch: Christopher Markus, Stephen McFeely, Stan Lee, USA: Marvel Studios, Walt Disney Pictures, 2019. Fassung: DVD. Walt Disney Studios HE. 2019.

¹¹² *Avengers: Endgame*. Regie: Anthony Russo, Joe Russo. Drehbuch: Christopher Markus, Stephen McFeely, Stan Lee, USA: Marvel Studios, Walt Disney Pictures, 2019. Fassung: DVD. Walt Disney Studios HE. 2019. 02:36:40

Die Musik von Alan Silvestri unterstreicht dabei vor allem die heroischen Momente der Schlacht. Besonders das Avengers-Hauptthema wird gezielt eingesetzt, um die bedeutenden Wendepunkte zu verstärken, u.a. als sich mit dem Erscheinen von Dr. Stranger und den Wakanda-Soldaten die Armeen der Helden vereinen. Die Soundeffekte, die Explosionen, Energiestrahlen und das Klirren von Metall umfassen, sorgen dafür, dass die ZuseherInnen das Ausmaß und die Intensität des Konflikts auf einer akustischen Ebene erleben. Besonders Thanos' tiefe Stimme verstärkt das Gefühl von Bedrohung und lässt den Charakter als dominierende Gefahr begreifen.

Auch wenn eine Mischung aus traditionellen physischen Effekten und modernen CGI-Techniken verwendet wurde, liegt der Fokus eindeutig auf CGI-Techniken. Obwohl viele der epischen Szenen, insbesondere die Massenschlachten und die Charakteranimationen, durch CGI realisiert wurden, kommen auch klassische Effekte zum Einsatz, wodurch der Realismus und die physische Präsenz in der Szene verstärkt wird. Für bestimmte Szenen wurden beispielsweise physische Requisiten, Miniaturen und echte Stunt-Teams eingesetzt, um die visuelle Authentizität zu erhöhen. Zusätzlich kamen Matte Paintings und digitale Hintergründe für die Erstellung der weitläufigen, zerstörten Landschaft zum Einsatz, ebenso zur optischen Erweiterung der realen Sets.

Die gesamte zerstörte Avengers-Basis sowie das weite Schlachtfeld wurden digital erstellt, wobei die nahtlose Integration von realen Schauspielern und CGI die Illusion einer realen, lebendig agierenden Welt schafft. Besonders beeindruckend ist die Animation von Thanos und seiner Armee, die mithilfe von Motion-Capture-Technologie und fortschrittlicher CGI umgesetzt wurde. Dies ermöglicht eine besonders ausdrucksstarke Darstellung des Bösewichts und seiner Krieger. Die Massenszenen sind durch die innovative Technik so choreografiert, dass sie dem Publikum ein klares Verständnis der Schlacht vermitteln, ohne das Gefühl von Chaos oder Überladung aufkommen zu lassen. Zudem sorgen spezielle Lichteffekte und Partikeltechniken, speziell in den Szenen, die magische Fähigkeiten von Doctor Strange oder Scarlet Witch visualisieren, für eine fantastisch-realistische Darstellung. Man bediente sich den mittlerweile gängigen Programmen, wie Maya, Renderman, Massive, Houdini und Foundry's Nuke zum prozeduralen Compositing.

Die Szene, in der Spider-Man den Infinity-Handschuh quer durch das Schlachtfeld transportiert, ist ein Beispiel für die zunehmende Bedeutung des digitalen Compositings in modernen Blockbuster-Produktionen. Jede Einstellung vereint reale Aufnahmen von Schauspielern, vollständig digitale Gegner, ein digitales Spider-Man-Double und detailreiche, computergenerierte Hintergründe zu einem nahtlosen Ganzen. Spider-Mans Bewegungen und seine Interaktionen mit CGI-Kreaturen aus Thanos' Armee demonstrieren die Präzision, mit

der digitale und physische Elemente verschmelzen. Auffallend ist dabei die Integration dynamischer Kamerafahrten, die den Eindruck eines kontinuierlichen Flusses vermitteln, obwohl die Szene aus einer Vielzahl von Techniken wie realen Stunts, Motion-Capture-Darstellungen, dem digitalen Spider-Man und rein digitalen Sequenzen zusammengesetzt wurde. Das Compositing schafft nicht nur eine visuell kohärente Welt, sondern ermöglicht auch die Koordination der vielen heroischen Charaktere und deren Widersacher in einer räumlich kohärenten Umgebung. In dieser Schlacht wird deutlich, dass digitale Compositing-Techniken und digitale Doubles unverzichtbar geworden sind, um die Komplexität und den Maßstab gleichartiger filmischer Visionen umzusetzen.

Im Vergleich zu früheren Massenschlachten, etwa aus *Der Herr der Ringe* oder *Star Wars*, setzt *Avengers: Endgame* neue Maßstäbe in Bezug auf die Kombination von technischer Perfektion, emotionalem Tiefgang und der Vielzahl von Figuren, die in die Schlacht integriert werden. Die Szene vereint gleichermaßen unterschiedliche ikonische Elemente des MCU, und zielt damit besonders auf einen hohen emotionalen Impact ab, der vor allem durch Iron Mans Opfer und Captain Americas Kommando erzeugt wird. Die Russo Brüder schafften es eine gelungene Mischung aus intensiver Action, humorvollen Momenten und emotionaler Tiefe in einer Schlachtsequenz umzusetzen.

Die ideologische Botschaft der Schlacht spiegelt zentrale Themen wie Teamwork, Opferbereitschaft und Hoffnung wider. Iron Mans letzte Worte, „I am Iron Man“¹¹³, stellen nicht nur einen bedeutenden kulturellen Moment dar, sondern unterstreichen auch die Bedeutung individueller Entscheidungen innerhalb eines kollektiven Kampfes. Diese Schlacht zeigt, wie individuelle Opfer im Kontext eines größeren Teams den entscheidenden Unterschied ausmachen können. Das Finale symbolisiert somit nicht nur das Aufeinandertreffen zwischen Gut und Böse, sondern auch die Fähigkeit der Helden, trotz aller Widrigkeiten gemeinsam und spontan, also nicht strategisch vorgeplant, für das größere Wohl zu kämpfen.

Die Lichtführung in dieser finalen Schlacht verstärkt die düstere, apokalyptische Atmosphäre der Zerstörung. Der graue Himmel und die zerstörte Landschaft tragen zur beklemmenden Stimmung bei, in der sich die Helden gegen die scheinbar übermächtige Bedrohung stellen müssen. Inmitten dieser tristen Kulisse treten heroische Lichtmomente hervor, wie die Szene, in der Captain America Thors Hammer, Mjölhir, erhebt, was mit einem gezielten Lichtstrahl untermalt wird, um den emotionalen Höhepunkt dieses Moments zu betonen. Die Farbkontraste zwischen den bunten, leuchtenden Energien der Helden und den dunklen

¹¹³ *Avengers: Endgame*. Regie: Anthony Russo, Joe Russo. Drehbuch: Christopher Markus, Stephen McFeely, Stan Lee, USA: Marvel Studios, Walt Disney Pictures, 2019. Fassung: DVD. Walt Disney Studios HE. 2019. 02:49:10

Farben von Thanos' Armee verstärken das Symbol des Kampfes zwischen Gut und Böse. Bemerkenswert ist auch die Rückkehr der gefallen Helden durch die magischen Portale, die nicht nur den Glauben an eine mögliche Erlösung und Wiedervereinigung darstellen, sondern auch ein Symbol für Hoffnung auf die Überwindung der Dunkelheit und die Rückkehr zu einem besseren, vereinten Universum ist.

Die finale Schlacht in *Avengers: Endgame* steht exemplarisch für die schier grenzenlosen Möglichkeiten moderner digitaler Effekte und das geschickte Compositing großer Ensemble-Sequenzen. Mit ihrer überwältigenden Inszenierung epischer Schlachten und Massenkämpfe, die sowohl individuelle Heldenmomente als auch das kollektive Handeln in den Vordergrund rücken, definiert die Szene einen Höhepunkt in der Darstellung digitaler Massenspektakel.

4.8. *Dune: Part One* (2021)¹¹⁴

Im Gegensatz zu den technologischen und erzählerischen Errungenschaften von *Avengers: Endgame*, die durch spektakuläre Massenkämpfe und die Konzentration auf individuelle Heldengeschichten beeindruckten, verfolgt Denis Villeneuve in *Dune* einen ästhetisch zurückhaltenderen, aber ebenso wirkungsvollen Ansatz, um den epischen Konflikt auf Arrakis darzustellen. Die Adaption von Frank Herberts Sci-Fi-Klassiker verbindet praktische Effekte, imposante Landschaftsaufnahmen und gezielt eingesetzte CGI. Der Fokus liegt weniger auf massenhaften Schlachten als auf der symbolischen und emotionalen Tiefe der gezeigten Konflikte. Die finale Schlacht in *Dune* knüpft in ihrer epischen Darstellung an die Tradition großer filmischer Schlachten an, verleiht ihr jedoch durch ihren symbolischen Tiefgang und die bewusste Ästhetik eine einzigartige Qualität.

Die Schlacht auf Arrakis verbindet das intime Drama der Charakterentwicklung mit einer überwältigenden visuellen Darstellung, die den Konflikt zwischen den Harkonnenen und den Fremden unter Paul Atreides' Führung ins Zentrum rückt. Dabei stehen nicht nur die strategischen und physischen Auseinandersetzungen im Vordergrund, sondern auch tiefgreifende philosophische Themen wie Macht, Schicksal und die Beziehung zwischen Mensch und Natur. Die Sandwürmer sind riesige Kreaturen, die die Macht der Natur symbolisieren und das Potenzial des Planeten als Energiequelle, s.g. Spice widerspiegeln. Sie sind sowohl eine Bedrohung als auch ein Werkzeug für die Fremden, die gelernt haben, sie zu kontrollieren. Der symbolische Kampf, den Paul und seine Truppen führen, steht für die Umkehrung der Machtverhältnisse und seine Transformation vom Prinzen zu einem potenziellen Herrscher des Universums. Die filmische Umsetzung betont sowohl die rohe Gewalt der Auseinandersetzung als auch die strategische Genialität und spirituelle Entwicklung Pauls.

Die Inszenierung dieser Schlacht demonstriert Villeneuves außergewöhnliche filmische Handschrift. Die Kameraführung in der finalen Schlacht von *Dune* trägt maßgeblich zur epischen Wirkung der Szene bei und verstärkt die Kontraste zwischen der Weite der Wüste und der Intensität der Kämpfe. Villeneuve setzt häufig Totale ein, um die enormen Ausmaße des Schlachtfeldes und die bedrohliche, isolierte Wüstenlandschaft von Arrakis darzustellen. Diese weiten Aufnahmen betonen die Unerbittlichkeit der Wüste. Gleichzeitig nutzt die Kamera detailreiche Nahaufnahmen, um die persönlichen Kämpfe und emotionalen Momente der Charaktere zu fokussieren, insbesondere in den Szenen der Auseinandersetzungen zwischen den Fremden und den Harkonnenen. Durch die dynamische Bewegung der Kamera wird der

¹¹⁴ *Dune*. Regie: Denis Villeneuve. Drehbuch: Jon Spaihts, u.a. USA: Legendary, 2021. Fassung: DVD. Warner Bros. 2021

Zuschauer mitten ins Geschehen gezogen, wobei häufige Wechsel zwischen der Perspektive der kämpfenden Soldaten und strategischen Blickwinkeln aus Pauls Sicht die unterschiedlichen Dimensionen des Krieges widerspiegeln. Hervorzuheben sind die Weitwinkelaufnahmen während der Angriffe der Sandwürmer, die mit ihrer Bedrohlichkeit und Größe durch die Kameraarbeit zusätzlich betont werden. Die geschickte Kombination aus Totalen, Nahaufnahmen und dramatischen Weitwinkelaufnahmen schafft eine visuell packende Erzählweise, die sowohl die strategischen als auch die persönlichen Ebenen der Schlacht betont.

Wie in den Beispielen zuvor, ist es erneut die Schnitttechnik, die entscheidend für die Erzeugung von Spannung und Dynamik ist. Villeneuve nutzt eine gezielte Abfolge von schnellen und langsamen Schnitten, um den Wechsel zwischen intensiven Gefechten und ruhigen Momenten der Reflexion zu markieren. Zu Beginn wird die Spannung allmählich aufgebaut, indem zunächst kleinere Konflikte gezeigt werden, die in der Ankunft der Sandwürmer und dem darauffolgenden Höhepunkt der Schlacht gipfeln. Der Schnitt wechselt häufig zwischen den Perspektiven der Kämpfenden und einer strategischen Übersicht von Paul und seinen Verbündeten, was dem Publikum sowohl die unmittelbare Dramatik als auch die größere strategische Dimension der Schlacht vermittelt. Diese Struktur unterstützt die langsame Eskalation des Geschehens, wobei ruhigere Szenen, etwa die Reflexion von Paul, gezielt genutzt werden, um emotionale Tiefe und persönliche Entwicklung zu etablieren. Diese Wechsel zwischen Spannung und Ruhe, zwischen Detailaufnahmen und Totalen, sorgen für einen fließenden Erzählfluss, der die Schlacht sowohl visuell als auch narrativ fesselnd macht.

Musikalisch wird die Szene von Hans Zimmers Score getragen, der mit seinem Einsatz von traditionellen Instrumenten, elektronischen Klängen und Wüstengesängen die fremdartige und doch packende Atmosphäre der Welt von *Dune* unterstreicht. Die Soundeffekte, insbesondere das dröhnende Erscheinen der Sandwürmer und die futuristischen Waffenklänge, tragen zur Immersion bei und verstärken die dramatische Intensität. Die auditive Gestaltung verleiht der Schlacht nicht nur Tiefe, sondern verbindet sie mit der rauen, unerbittlichen Umgebung, die Arrakis darstellt.

Auch in *Dune* wurde eine gelungene Mischung aus physischen und digitalen Mitteln eingesetzt, um die beeindruckende Schlacht und die Wüstenwelt von Arrakis visuell umzusetzen. Dabei wurde auf die Balance zwischen visueller Authentizität und spektakulären digitalen Bildern geachtet. Die Landschaftsaufnahmen entstanden an realen Orten, was dem Film eine raue Textur und das Gefühl einer realen Bedrohung durch die Umwelt verleiht. Der Einsatz von CGI ist gezielt und bewusst begrenzt, um den Fokus auf die menschliche und

emotionale Dimension der Geschichte zu legen. Für die Darstellung der riesigen Sandwürmer, der futuristischen Kriegsführung und der Luftkämpfe wurde vor allem auf moderne CGI-Technologie zurückgegriffen, wobei die detailreiche und realistische Inszenierung im Vordergrund stand, um den Eindruck einer glaubwürdigen Zukunftswelt zu verstärken. Besonders die Sandwürmer sind ein Paradebeispiel für den Einsatz hochentwickelter Computereffekte, die eine organische Integration in die reale Wüstenlandschaft ermöglichen. Bereits genannte Software wie Autodesk Maya und Houdini wurden verwendet. Besonders die Partikel- und Simulationssoftware Houdini kam vielfach zum Einsatz, um die komplexen Bewegungen der riesigen Sandwürmer, die sich durch den Sand fressen, realistisch darzustellen.

Die Mischung aus praktischen Effekten und Sets, die in realen Wüstenlandschaften gedreht wurden, und den digitalen Erweiterungen für die Sandwürmer und futuristischen Elemente, schafft eine glaubwürdige und epische Szenerie. Für die Schlachtsezen und die detaillierte Ausrüstung der Fremten und der Harkonnen wurde zudem auf physische Requisiten und aufwendig gestaltete Sets zurückgegriffen, was die Authentizität und den Realismus der Kämpfe verstärkt.

Villeneuves Inszenierung verbindet auf meisterhafte Weise visuelles Spektakel mit narrativem Tiefgang, wobei die epischen Dimensionen der Schlacht nicht nur die Schwere der politischen und militärischen Auseinandersetzungen betonen, sondern auch die innere Entwicklung der Charaktere, insbesondere von Paul Atreides. Ein markantes Beispiel ist die Szene, in der die gewaltigen Sandwürmer das Schlachtfeld betreten und als Naturgewalt in die Kämpfe eingreifen. Diese Momente symbolisieren nicht nur die Macht der Natur, sondern auch den Beginn von Pauls Erkenntnis über seine Bestimmung. Die visuelle Präsenz der Sandwürmer, kombiniert mit den inneren Konflikten der Charaktere, verleiht der Schlacht eine tiefere Bedeutung und stellt sie als einen Wendepunkt sowohl im politischen Machtkampf als auch in Pauls persönlicher Entwicklung dar. Es ist die erste große Schlacht, in der Paul als Anführer auftritt und dabei seine Vision des *Kriegs der Prophezeiung* begreift. Diese Balance zwischen epischen Schlachten und philosophischer Narration prägt die Inszenierung der Schlacht und macht sie zu einem prägnanten Höhepunkt der gesamten Erzählung.

Dabei greift die Schlacht auf zentrale Themen des Films zurück, wie Macht, Schicksal und die Rolle des Individuums in einem größeren Gefüge. Pauls Entscheidung, die Macht der Fremten und der Sandwürmer für seinen Kampf zu nutzen, unterstreicht die Symbiose zwischen Mensch und Natur, die als Gegengewicht zu den technologisch dominanten Harkonnen dargestellt wird. Die visuelle Darstellung dieser Themen wird durch eine gezielte Lichtführung verstärkt.

Das Licht in *Dune* ist rau und natürlich. Die Sonne brennt heiß auf die Wüste, was die Brutalität der Umgebung verstärkt. Trotz der Helligkeit, wird das Licht oft in gedämpften Tönen dargestellt, um die Bedrohlichkeit der Wüste und der Machtverhältnisse zu verdeutlichen. Während der Schlacht werden dramatische Lichtquellen genutzt, um die Bedeutung einzelner Momente zu betonen, wie etwa das Erscheinen der Sandwürmer.

Villeneuve gelingt es, mit der finalen Schlachte auf Arrakis in *Dune* die Kombination episch dargestellter Kriegsführung und philosophischer Reflexion in einem Film miteinander zu verschmelzen. Villeneuves Ansatz, technische Perfektion mit einer tiefgehenden Charakterstudie zu verbinden, definiert *Dune* als bahnbrechendes Werk in der modernen Science-Fiction.

5. Diskussion: Einfluss der historisch-technologischen Entwicklung visueller Effekte auf die Inszenierung von Schlachtszenen

Die Entwicklung visueller Effekte hat die Inszenierung von Schlachtszenen im Film grundlegend transformiert und neue kreative Möglichkeiten geschaffen. Von den frühen Tagen des Stop-Motion-Verfahrens und einfacher Modelltechniken bis hin zu den hochkomplexen CGI- und Motion-Capture-Verfahren der Gegenwart haben technische Fortschritte die visuelle Sprache des Kinos nachhaltig geprägt. Diese Entwicklung ging jedoch nicht nur mit einer Erweiterung der technischen Möglichkeiten einher, sondern brachte auch neue Herausforderungen und kreative Fragestellungen mit sich.

5.1. Überprüfung der Hypothesen

Die Hypothese, dass die emotionale Wirkung von Schlachtszenen auf das Publikum nicht nur durch technologischen Fortschritt, sondern auch durch den gezielten Einsatz klassischer filmischer Mittel verstärkt wird, zeigt sich in zahlreichen Beispielen. Trotz der umfassenden Nutzung von CGI bleibt eine geschickte Kombination aus Steady-Cam-Aufnahmen, praktischen Effekten und narrativen Strukturen entscheidend für die emotionale Bindung der ZuschauerInnen. *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* nutzt beispielsweise eine Mischung aus physischen Sets, Miniaturmodellen und CGI, um sowohl eine epische Dimension als auch eine intime emotionale Wirkung zu erzielen. Die ZuseherInnen erleben nicht nur die Weite der epischen Schlachten, sondern können sich auch mit einzelnen Charakteren identifizieren, wodurch die emotionale Wirkung verstärkt wird.

Die Subhypothese, dass die technologische Weiterentwicklung die Inszenierung filmischer Schlachtszenen zunehmend realistischer und immersiver gemacht hat, wird durch die Gegenüberstellung früher und moderner Produktionen untermauert. Während Filme wie *Spartacus* primär auf Statisten und klassische Schnitttechniken setzten, ermöglichen moderne CGI-Technologien, wie sie in *Avengers: Endgame* verwendet wurden, die Darstellung riesiger, detaillierter Schlachten mit dynamischen Kameraperspektiven. Durch Motion Capture und KI-gestützte Animationen können realistische Bewegungsabläufe erzeugt werden, die den Szenen noch mehr Glaubwürdigkeit verleihen. Das Publikum wird so in ein immersives Erlebnis versetzt, das früher durch rein praktische Effekte nicht realisierbar gewesen wäre.

Eine weitere Subhypothese besagt, dass die zunehmende Verwendung digitaler Effekte zu einer Veränderung der filmischen Ästhetik und Erzählweise in Schlachtszenen geführt hat. Während ältere Produktionen einen dokumentarisch-rohen Stil mit vielen praktischen Effekten

umsetzen, weisen moderne Filme eine stilisierte und künstlerisch durchchoreografierte Inszenierung auf, die durch CGI und Kompetenzen, wie digitale Farbkorrektur verstärkt wird. Ein Beispiel dafür ist *Dune*, in dem durch den gezielten Einsatz von CGI und Farbgestaltung eine visuelle Welt erschaffen wurde, die sich stilistisch stark von klassischen Kriegsfilmen unterscheidet. Die bewusste künstliche Ästhetik von *Dune* erzeugt eine überhöhte, fast mythologische Darstellung der Schlachtsequenz und unterscheidet sich deutlich von Filmen wie *Braveheart*, in denen natürliche Lichtverhältnisse und physische Kampfchoreografien eingesetzt wurden, um eine möglichst authentische Atmosphäre zu schaffen.

5.2. Herausforderungen und Möglichkeiten durch den technischen Fortschritt

Der technische Fortschritt hat die Produktion von visuellen Effekten effizienter gemacht. Während frühere Techniken wie Stop-Motion oder physische Modelle zeitaufwändig waren, bieten moderne digitale Tools wie CGI eine flexible Anpassung in der Postproduktion. Ein bedeutender Vorteil liegt in der Erweiterung der erzählerischen Möglichkeiten. Mittlerweile ist es möglich Szenerien zu erschaffen, die früher physisch oder logistisch nicht machbar gewesen wären. Filme wie *Avengers: Endgame* demonstrieren, wie digitale Technologien epische und komplexe Welten erschaffen können, die das Publikum in ihren Bann ziehen. Die Immersion hat durch detailreiche und realistische Darstellungen eine neue Dimension erreicht.

Diese Entwicklung bringt aber auch Herausforderungen mit sich. Die steigende Abhängigkeit von digitaler Technologie kann zu einer inflationären Nutzung von Effekten führen, bei der die narrative Substanz eines Films in den Hintergrund gedrängt wird. Ein Beispiel dafür ist die Versuchung, Effekte als Selbstzweck zu nutzen, was die emotionale Bindung des Publikums beeinträchtigen kann. Gleichzeitig erfordert der Einsatz moderner Effekte ein hohes Maß an Expertise und Budget, was kleinere Filmproduktionen benachteiligen kann. Ein weiterer kritischer Punkt ist die Gefahr der Überstilisierung: Wenn visuelle Effekte die Authentizität der gezeigten Welt beeinträchtigen, leidet die Glaubwürdigkeit der Darstellung. Diese Entwicklungen fordern eine bewusste Abwägung zwischen technologischer Innovation und narrativer Stimmigkeit.

In den letzten Jahren hat sich außerdem die Rolle der Stunt KoordinatorInnen zunehmend verändert, da viele moderne Produktionen auf fortschrittliche visuelle Effekte setzen, um Gewalt realistisch darzustellen. Diese Verschiebung von physisch zu digital hat zur Folge, dass Visual Effect SupervisorInnen eine größere Verantwortung für die Inszenierung von Gewaltszenen übernehmen. Während Stunt KoordinatorInnen traditionell für die physische Sicherheit und Choreografie zuständig waren, sind nun auch digitale Effekte und computergenerierte Bilder maßgeblich für die Umsetzung von Actionszenen verantwortlich.

Diese Entwicklung wirft Fragen zu den Auswirkungen auf die Beziehungen zwischen SchauspielerInnen und RegisseurInnen auf, da die physische Interaktion in vielen Szenen zugunsten digitaler Darstellungen zurücktritt. Hier ergibt sich ein spannendes Forschungsfeld, das untersuchen könnte, wie sich diese Veränderungen auf das Vertrauen und die Zusammenarbeit am Set auswirken und welche Rolle die physische Präsenz von SchauspielerInnen in der emotionalen Intensität von Gewaltszenen spielt.

5.3. Qualitative Unterschiede in der Inszenierung

Ein Vergleich zwischen *Braveheart* und *Avengers: Endgame* verdeutlicht, wie sich die Inszenierung von Schlachtszenen durch technologischen Fortschritt qualitativ verändert hat. *Braveheart* setzte auf physische Effekte und intensive Nahaufnahmen, um die Brutalität und Dramatik mittelalterlicher Schlachten greifbar zu machen. Die Authentizität wurde durch die physische Präsenz der DarstellerInnen und die realistischen Kostüme verstärkt, wodurch die ZuseherInnen emotional in die dargestellten Konflikte eingebunden wurden. Diese Methodik betonte die individuelle Perspektive der Charaktere und erzeugte eine emotionale Bindung an deren Schicksale.

Im Gegensatz dazu nutzt *Avengers: Endgame* CGI, um ein Spektakel von enormer Größe zu schaffen. Die finale Schlacht umfasst hunderte digital generierte Charaktere und komplexe Kamerabewegungen, die eine opulente visuelle Dimension erschaffen. Diese technische Perfektion ermöglicht es, mehrere Erzählstränge simultan zu verknüpfen und die Aufmerksamkeit des Publikums auf verschiedene Handlungsebenen zu lenken. Dennoch kann die emotionale Bindung in derart komplexen Szenen unter dem Gewicht der Technik leiden, wenn individuellen Momenten der Charaktere nicht ausreichend Raum gegeben wird. Der qualitative Unterschied liegt somit weniger in der technischen Finesse als vielmehr in der Balance zwischen visueller Wirkung und emotionaler Tiefe.

5.4. Genreübergreifende Gemeinsamkeiten

Trotz der genrespezifischen Faktoren, die Schlachtszenen in historischen Filmen wie *Braveheart* oder Fantasy-Produktionen wie *Der Herr der Ringe* prägen, existieren grundlegende Elemente, die genreübergreifend gleichermaßen wichtig sind. Zu diesen gemeinsamen Nennern gehören die visuelle Klarheit, die emotionale Bindung zu den Charakteren und die strategische Inszenierung des Chaos und der Ordnung. Visuelle Klarheit stellt sicher, dass selbst in den chaotischsten Szenen die Handlung für das Publikum nachvollziehbar bleibt. Dies wird oft durch gezielte Kameraführung und dynamische Schnitte

erreicht, wie sie beispielsweise in *Game of Thrones: Battle of the Bastards* effektiv eingesetzt werden.

Die emotionale Bindung zu den Charakteren ist ein weiteres Schlüsselement. Ob in historischen Epen oder Sci-Fi-Schlachten, das Publikum muss die Motivationen und Konflikte der Charaktere nachvollziehen können, um emotional involviert zu werden und zu bleiben.

Die Balance zwischen Chaos und Ordnung ist ebenfalls essenziell. Während Massenschlachten oft das Gefühl von Unübersichtlichkeit und Dramatik erzeugen sollen, müssen die Handlungen der Hauptfiguren klar im Vordergrund bleiben, um die Erzählung voranzutreiben. Der Kampf zwischen Gut und Böse bleibt zudem ein verbindendes Element, das universelle moralische und narrative Konflikte darstellt und die RezipientInnen auf einer emotionalen Ebene anspricht und bindet.

5.5. Praktische Effekte, CGI und künftige Entwicklung

Ein zentraler Aspekt der Diskussion über visuelle Effekte ist der Unterschied zwischen praktischen Effekten und CGI, insbesondere in Bezug auf Authentizität und Wirkung. Praktische Effekte, wie sie in Filmen wie *Braveheart* oder *Spartacus* verwendet wurden, erzeugen eine greifbare Realität, da sie physisch am Set existieren und mit den Darstellern interagieren. Diese Effekte verleihen den Szenen eine gewisse Rohheit und Textur, die oft als authentischer wahrgenommen wird. Sie können jedoch durch logistische Herausforderungen und hohe Produktionskosten eingeschränkt sein.

Im Gegensatz dazu bietet CGI eine schier grenzenlose Möglichkeit zur Darstellung von Szenen, die in der realen Welt nicht umsetzbar wären. Filme wie *Avengers: Endgame* oder *Dune* nutzen CGI, um Welten und Wesen zu erschaffen, die weit über die Vorstellungskraft hinausgehen. Der Einsatz digitaler Effekte ermöglicht eine detaillierte Kontrolle über jedes Element der Szene, was besonders in komplexen Schlachtszenen von Vorteil ist. Allerdings kann die exzessive Nutzung von CGI zu einem Verlust der Immersion führen, vor allem, wenn die Effekte nicht nahtlos in die reale Welt integriert werden.

Es lässt sich feststellen, dass die effektivsten Produktionen beide Ansätze kombinieren. *Der Herr der Ringe* ist ein Beispiel dafür, wie praktische Effekte, zum Beispiel Miniaturmodelle, mit digitaler Technologie verschmelzen können, um sowohl Authentizität als auch epische Dimensionen zu verwirklichen. Diese Hybridansätze zeigen, dass die Wahl der Technik nicht absolut ist, sondern von den narrativen Anforderungen und der kreativen Vision abhängig ist.

Ein spannendes Feld für die Zukunft ist die Integration von neuesten Technologien, wie Virtual Reality (VR) und Artificial Intelligence (AI). VR bietet die Möglichkeit, immersive Erlebnisse zu

schaffen, bei denen das Publikum aktiv in die Szenen eintauchen kann. AI könnte die Erstellung von Effekten automatisieren und neue kreative Ansätze fördern, indem sie komplexe Simulationen und Entscheidungen erleichtert. Diese Technologien haben das Potenzial, die Grenzen des filmischen Erlebnisses, auch in Richtung Publikum, weiter zu verschieben, werfen jedoch auch ethische und praktische Fragen auf, etwa zur Rolle menschlicher Kreativität in einer zunehmend automatisierten Produktion.

5.6. Balance zwischen technischen Effekten und narrativer Substanz

Die zunehmende Verfügbarkeit und Komplexität visueller Effekte wirft die Frage auf, ob mehr Technologie automatisch zu besseren Schlachtszenen führt. Die Analyse zeigt, dass dies nicht der Fall ist. Visuelle Effekte sollten stets im Dienst der narrativen Ziele stehen. Wenn sie lediglich als Schauwert eingesetzt werden, ohne die Geschichte voranzutreiben oder die emotionale Tiefe zu unterstützen, verlieren Schlachtszenen an Wirkung. Ein Beispiel dafür ist die Gefahr der Überladung: Zu viele visuelle Elemente können die Aufmerksamkeit des Publikums zerstreuen und die narrative Konsistenz beeinträchtigen. Filmschaffende müssen daher sicherstellen, dass technische Innovationen harmonisch in die erzählerische Struktur integriert werden, um ein stimmiges Gesamtbild zu schaffen. Peter Jackson bringt dies treffend auf den Punkt.

„With every battle scene there has to be a purpose to the battle. Just defending your castle, it's not compelling.“¹¹⁵

Eine effektive Inszenierung erfordert eine ausgewogene Kombination aus technischer Raffinesse, narrativer Tiefe und emotionaler Verbindung. Filme wie *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* schaffen diese Balance, indem sie epische Schlachten mit individuellen Charaktermomenten verknüpfen. Hier dient die Technologie als Mittel zur Unterstützung der Geschichte, nicht als Selbstzweck. Diese Balance zu wahren, ist im Allgemeinen entscheidend für die Wirkung einer Szene, wie auch David Bordwell treffend festhält.

„CGI allows for the creation of visual spectacles, but it is ultimately the narrative that gives them meaning. The balance between spectacle and story remains central to modern filmmaking.“¹¹⁶

¹¹⁵ Jackson, P. (2003) *The Lord of the Rings: The Two Towers – The Making of*, directed by P. Jackson, written by P. Jackson et al. New Zealand: New Line Cinema. Special Extended DVD version. Warner Home Video.

¹¹⁶ Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. University of California Press. S.160-161

6. Schlussfolgerung

Die Analyse hat eindrucksvoll gezeigt, dass technologischer Fortschritt einen tiefgreifenden Einfluss auf die Filmindustrie und insbesondere die Inszenierung von Schlachtszenen hatte. Die Hypothese, dass technologische Entwicklung die Darstellung und Rezeption solcher Szenen nachhaltig verändert hat, wurde eindeutig bestätigt. Filme wie *Avengers: Endgame* oder *Der Herr der Ringe* veranschaulichen, wie innovative Technologien dazu beigetragen haben, epische und visuell überwältigende Schlachten zu erschaffen, die ZuschauerInnen in fantastische Welten eintauchen lassen.

Die Bedeutung des technologischen Fortschritts reicht jedoch weit über die bloße Ästhetik hinaus. CGI, Motion Capture und hybride Ansätze haben es ermöglicht, die Größe und Komplexität von Szenen zu steigern und neue narrative Dimensionen zu eröffnen. Gleichzeitig ist deutlich geworden, dass der Erfolg solcher Inszenierungen nicht allein von der Technik abhängt. Entscheidend ist die Fähigkeit, visuelle Effekte in den Dienst der Geschichte zu stellen und eine emotionale Verbindung zum Publikum herzustellen. Es sind diese kreativen Entscheidungen, die epische Schlachten nachhaltig im Gedächtnis des Publikums verankern.

Die Filmbranche steht nun an einem Punkt, an dem Technologien wie VR und AI die Möglichkeiten weiter ausdehnen. Diese Innovationen eröffnen neue Wege, immersive und interaktive Erlebnisse zu schaffen. Doch auch hier wird der Erfolg davon abhängen, wie gut diese Technologien in narrative und emotionale Strukturen integriert werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass technologischer Fortschritt eine treibende Kraft hinter der Weiterentwicklung der Filmindustrie ist. Doch es ist die Kunst, diese Werkzeuge sinnvoll und ausgewogen einzusetzen, die darüber entscheidet, ob eine Schlachtenszene zu einem Meisterwerk wird. Die Zukunft des Films wird zweifellos von weiteren Innovationen geprägt sein, doch die Essenz bleibt: Geschichten, die berühren, und Charaktere, die bewegen, sind die Grundlage für jede erfolgreiche Inszenierung.

7. Bibliografie

Selbstständige Literatur

- Baxter, J. (1996): Steven Spielberg: The Unauthorised Biography. London: HarperCollins.
- Bazin, A., & Fischer, R. (2004). Was ist Film? . Berlin: Alexander-Verl.
- Bordwell, D. (1985). Narration in the Fiction Film. University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (2006). The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies. University of California Press.
- Bordwell, D. und Thompson, K. (2012). Film Art: An Introduction (10. Aufl.). New York: McGraw-Hill Education.
- Brooks, J. (2004): Peter Jackson: From Prince of Splatter to Lord of the Rings. London: Plexus Publishing.
- Ciment, M. (2001): Kubrick: The Definitive Edition. New York: Faber & Faber.
- Dunker, Achim: Licht- und Schattengestaltung im Film. Eine chinesische Sonne scheint immer von unten. München 2004
- Everson, W. K. (1978). The Hollywood Swordfight: A Study in Choreography. Journal of Film Studies.
- Hickethier, K. (2016). Film- und Fernsehanalyse. Springer-Verlag.
- Honthaner, Eve Light (2010): The Complete Film Production Handbook. Focal Press.
- Khouloki, Rayd: der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung. Berlin 2007
- Lefebvre, M. & Furstenau, M. (2022). Special Effects on the Screen: Faking the View from Méliès to Motion Capture. Cinema and Technology. Amsterdam University Press.
- Lehman, P., & Luhr, W. (2003). Thinking about movies : watching, questioning, enjoying (2. ed.). Malden, Mass. [u.a.]: Blackwell.
- McCarthy, P. J. (2014). The Lucas Effect: George Lucas and the New Hollywood. Teneo Press.
- Nathan, I. (2018). Anything You Can Imagine: Peter Jackson and the Making of Middle-earth. HarperCollins.
- Oettermann, Stephan: Das Panorama. Geschichte eines Massenmediums. Frankfurt/Main 1980
- Pollock, D. (1999): Skywalking: The Life and Films of George Lucas. New York: Da Capo Press.
- Rebello, S. (1990): Alfred Hitchcock and the Making of Psycho. New York: Dembner Books.
- Rickitt, R. (2006). Special effects: The History and Technique. White Lion Publishing.
- Thompson, K. (2012). Film Art: An Introduction (10th ed.). McGraw-Hill.
- Vaz, M. C. & Barron, C. (2004). The invisible art: The Legends of Movie Matte Painting. Chronicle Books. S. 140ff
- Walch, T. (2019). Es lebe Star Wars – Die Erfolgsgeschichte aus einer weit, weit entfernten Galaxis. Berlin: Bastei Lübbe
- Wedel, M. (2016). Special Effects in der Wahrnehmung des Publikums: Beiträge zur Wirkungsästhetik und Rezeption transfilmischer Effekte. Springer-Verlag.
- Zwerman, S. & Okun, J. A. (2014). The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures. CRC Press.

Unselbstständige Literatur

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (n.d.). Oscars Awards Database. <https://awardsdatabase.oscars.org/> Letzter Zugriff: 10.01.2025

CBR.com (o.A.) 'George Lucas: Vietnam War as Star Wars Inspiration', CBR. <https://www.cbr.com/george-lucas-vietnam-war-star-wars-inspiration/> Letzter Zugriff: 10.01.2025.

Gunning, Tom. (2007). Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality, in: Differences, Bd. 18, Nr. 1, S. 29–52, <https://doi.org/10.1215/10407391-2006-022> Letzter Zugriff: 10.01.2025

History.com (o.A.) 'The Real History That Inspired Star Wars', History Channel. <https://www.history.com/news/the-real-history-that-inspired-star-wars> Letzter Zugriff: 10.01.2025.

o.A. (2017, 1 Juli). Post Magazine - VFX: Game of Thrones. In: <https://www.postmagazine.com/Publications/Post-Magazine/2017/July-1-2017/VFX-I-Game-of-Thrones-I.aspx> letzter Zugriff: 23.03.2025

o.A. (2022, 17. September). Art of LED Wall Virtual Production, Part One: 'Lessons from the Mandalorian'. Fxguide, <https://www.fxguide.com/featured/art-of-led-wall-virtual-production-part-one-lessons-from-the-mandalorian/> Letzter Zugriff: 10.01.2025.

Rampetzreiter, Heide. (2017, 9. März). „Game of Thrones“: Staffel sechs, Folge neun, in: Die Presse, <https://www.diepresse.com/5031044/game-of-thrones-staffel-sechs-folge-neun>. letzter Zugriff: 23.03.2025

Robertson, Barbara. (2003). Der Herr der Ringe - Die zwei Türme. In: DIGITAL PRODUCTION. Januar 2003. S. 46-52.

Robertson, Barbara. (2004). Der Herr der Ringe. Epische Effekte im dritten Teil. In: DIGITAL PRODUCTION. Januar 2004. S.22-28.

Shore Scripts (o.A.) 'This is What "Show, Don't Tell" Really Means – The Big Battle in Spartacus', Shore Scripts. <https://www.shorescripts.com/this-is-what-show-dont-tell-really-means-the-big-battle-in-spartacus/> Letzter Zugriff: 10.01.2025.

Software news. (2022, 1. Juni). Tech Advisor. <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/motion-graphics/how-game-of-thrones-battle-of-bastards-was-made/> Letzter Zugriff: 10.01.2025.

Stokstad, E. (2001). ILM: Behind the Magic of Star Wars. Linux Journal. <https://www.linuxjournal.com/article/6011> Letzter Zugriff: 10.01.2025.

Thompson, F. (2024, 1. April). 'Spartacus: A Spectacle Revisited', American Cinematographer, <https://theasc.com/articles/spartacus-spectacle-revisited> Letzter Zugriff: 10.01.2025.

Thompson, K. M. (2006). Scale, Spectacle and Movement: Massive Software and Digital Special Effects in The Lord of The Rings. in: From Hobbits to Hollywood, Leiden, Niederlande: Brill. https://doi.org/10.1163/9789401201513_021 Letzter Zugriff: 10.01.2025

Turan, K. (1999, 18. May). The prequel has landed. Los Angeles Times, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1999-may-18-ca-38249-story.html> LetzterZugriff: 10.01.2025.

Audio-Visuelle Internetquellen

Atun-Shei Films. (2019, 1. Mai). A Brief History of Battle Scenes in Film. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3SZeeDbJ2fs> Letzter Zugriff: 10.01.2025

Biggest Trailer DataBase. (2020, 3. November). SPARTACUS (1960) behind the scenes footage. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LC-KvWYDVMk> Letzter Zugriff: 10.01.2025

CG Spectrum. (2016, 16. September). Game of Thrones - Battle of the Bastards | Iloura VFX | How it was made | Behind the scenes. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VEbWV6O0J5Y> Letzter Zugriff: 10.01.2025

David Blaya. (2015, 23. Februar). Helm's Deep - VFX Breakdown. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8DMk29-VXGo> Letzter Zugriff: 10.01.2025

Debashish Kumar. (2021, 16. Mai). Restoring Spartacus 1960 Stanley Kubrick film. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_yHaUreP3X8 Letzter Zugriff: 10.01.2025

Fix Me A Scene. (2017, 1. Mai). Alexander Nevsky (1938) — Battle on the Ice. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lcPixaWL2Pg> Letzter Zugriff: 10.01.2025

ichor Mel. (2017, 14. Januar). Making Of Braveheart Behind The Scenes Documentary mel gibson hacksaw ridge. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=s16vrQuTSn8&t=42s> Letzter Zugriff: 10.01.2025

Kane Midge. (2022, 26. April). The History of Green Screen. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QszvVx6rgUM> Letzter Zugriff: 10.01.2025"

Lucasfilm. (2004). Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy. Disney+. <https://www.disneyplus.com/de-at/movies/empire-of-dreams-the-story-of-the-star-wars-trilogy/zTcS6xwUFnKx> Letzter Zugriff: 10.01.2025.

Lucasfilm. (2019). The Mandalorian. Disney+. <https://www.disneyplus.com/de-at/browse/entity-422f6dcc-226f-44e7-98d4-22de69b31cf3> Letzter Zugriff: 10.01.2025"

Lucasfilm. (2022). Light & Magic. Disney+. <https://www.disneyplus.com/de-at/series/light-magic/3OtlwhtW6Z7E> Letzter Zugriff: 10.01.2025"

Sky (o.A.). Game of Thrones: Hinter den Kulissen - Stunt-Coordination. Sky. <https://www.sky.de/programm-entdecken/mediathek/videos-gameofthrones/1628246091001> Letzter Zugriff: 21.03.2025."

Taigee. (2021). Titanic (1997) Behind The Scenes | Green Screen Effects. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ht0eZYrk57c> Letzter Zugriff: 10.01.2025"

Filmografie

- 2001: A Space Odyssey. Regie: Stanley Kubrick. USA, 1968. Fassung: DVD. Warner Home Video. 2007
- Alexander. Regie: Oliver Stone. USA. 2004. Warner Bros. Pictures.
- Avengers: Endgame. Regie: Anthony Russo, Joe Russo. Drehbuch: Christopher Markus, Stephen McFeely, Stan Lee, USA: Marvel Studios, Walt Disney Pictures, 2019. Fassung: DVD. Walt Disney Studios HE. 2019.
- Braveheart. Regie: Mel Gibson. Drehbuch: Randall Wallace. USA:20th Century Fox, 1995. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2007
- Der weiße Hai. Regie. Steven Spielberg. USA, 1975. Fassung: DVD. Universal Pictures. 2005
- Dune. Regie: Denis Villeneuve. Drehbuch:Jon Spaihts, u.a. USA:Legendary, 2021. Fassung: DVD. Warner Bros. 2021
- Game of Thrones. S06E09 Battle of the bastards. Regie: Miguel Sapochnik. Drehbuch: David Benioff, u.a. USA:HBO, 2016. Fassung: DVD. Warner Bros. 2016
- Game of Thrones. S08E03 The long night. Regie: Miguel Sapochnik. Drehbuch: David Benioff, u.a. USA:HBO, 2019. Fassung: DVD. Warner Bros. 2019
- House of the Dragon. Regie. Verschiedene. USA, 2022–. Fassung: DVD. HBO / Warner Bros.
- King Arthur. Regie: A. Fuqua. USA. 2004. Buena Vista Pictures.
- Kingdom of Heaven. Regie: Ridley Scott. USA. 2005. 20th Century Fox.
- Psycho. Regie: Alfred Hitchcock. USA, 1960. Fassung: DVD. Universal Pictures. 2003
- Spartacus. Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Dalton Trumbo, u.a. USA: Bryna Productions, 1960. Fassung: Special Edition DVD. Universal Pictures. 2004
- Spiel mir das Lied vom Tod. Regie: Sergio Leone. USA. 1968. Paramount Pictures. Fassung: DVD. Paramount Pictures. 2005
- Star Wars. A New Hope Episode IV Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA:20th Century Fox, 1977. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2006
- Star Wars. The Empire Strikes Back Episode V Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA:20th Century Fox, 1980. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2006
- Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA:20th Century Fox, 1999. Fassung: Special Edition DVD. 20th Century Fox. 2004
- The Last Samurai. Regie: E. Zwick. USA. 2003. Warner Bros. Pictures.
- The lord of the rings. The fellowship of the ring. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, u.a. Neuseeland: New Line Cinema, 2001. Fassung: Special Extended DVD. Warner Home. 2002.
- The lord of the rings. The return of the king. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, u.a. Neuseeland: New Line Cinema, 2003. Fassung: Special Extended DVD. Warner Home. 2004.
- The lord of the rings. The two towers. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, u.a. Neuseeland: New Line Cinema, 2002. Fassung: Special Extended DVD. Warner Home. 2003.
- The Lord of the Rings: The Two Towers – The Making of, directed by P. Jackson, written by P. Jackson et al. New Zealand: New Line Cinema. Special Extended DVD version. Warner Home Video. 2003
- The Witcher. Regie. Verschiedene. USA, 2019–. Fassung: DVD. Netflix / Warner Bros.
- Unheimliche Begegnung der dritten Art. Regie. Steven Spielberg. USA, 1977. Fassung: DVD. Columbia Pictures. 2007.
- Vertigo. Regie: Alfred Hitchcock. USA, 1958. Fassung: DVD. Universal Pictures. 2005

Abstrakt deutsch

Schlachtszenen sind ein zentrales filmisches Element, das seit Jahrzehnten das Publikum fasziniert. Ihre Inszenierung erfordert eine Kombination aus erzählerischer Tiefe, technischer Innovation und emotionaler Wirkung. Die vorliegende Arbeit untersucht die historische Entwicklung dieser Szenen und analysiert die Auswirkungen technologischen Fortschritts auf ihre visuelle Gestaltung.

Basierend auf spezifischen Kategorien der Filmanalyse, werden acht exemplarische Werke und deren film-historisch bedeutsame Schlachtszenen aus verschiedenen Jahrzehnten aufgearbeitet, um markante Entwicklungsschritte in der Nutzung praktischer Effekte, CGI und digitaler Massensimulationen zu betrachten. Dabei wird untersucht, wie sich die technischen Möglichkeiten im Laufe der Zeit verändert haben und welche Auswirkungen dies für die filmische Darstellung und Rezeption von epischen Schlachtszenen hatte.

Die Analyse zeigt, dass technologischer Fortschritt nicht nur die ästhetische Umsetzung dieser Szenen verändert hat, sondern auch neue narrative Möglichkeiten eröffnete. Während frühere Filme primär physische Effekte und reale Kulissen nutzten, ermöglichen moderne digitale Techniken komplexe, visuell beeindruckende Inszenierungen mit Tausenden individuell animierten Charakteren. Dies führt zu einer gesteigerten Immersion, kann jedoch auch Herausforderungen mit sich bringen, etwa die Gefahr der visuellen Überladung, die die emotionale Bindung des Publikums beeinflussen kann.

Ein zentraler Diskussionspunkt ist die Balance zwischen technischen Effekten und narrativer Substanz. Die Untersuchung zeigt, dass der gezielte Einsatz von Effekten die emotionale Wirkung verstärken kann, während übermäßige visuelle Opulenz das Risiko mit sich bringt erzählerische Tiefe zu schmälern. Eine bewusste Kombination aus traditionellen und digitalen Techniken kann zur optimalen Inszenierung von Schlachtszenen beitragen.

Abschließend werden mögliche Zukunftsentwicklungen in diesem Bereich betrachtet. Die Integration neuer Technologien wie Künstlicher Intelligenz und Virtual Reality könnte die Immersion weiter steigern, erfordert jedoch eine kritische Betrachtung. Die vorliegende Arbeit verdeutlicht, dass technologische Innovation das Potenzial hat, Schlachtszenen auf ein neues künstlerisches Niveau zu heben, jedoch stets im Einklang mit erzählerischen und emotionalen Anforderungen und klassischen Filmstilmitteln stehen muss.

Abstract english

Battle scenes are a central cinematic element that fascinate audiences since decades. Their staging requires a combination of narrative depth, technical innovation, and emotional impact. This paper explores the historical evolution of battle scenes and examines the influence of technological advancement on their visual execution.

By applying specific categories of film analysis, the paper investigates eight exemplary films, highlighting significant battle scenes from different eras to identify key developmental steps in the use of practical effects, CGI, and digital crowd simulations. It explores how technical possibilities have changed over time, the impact this has had on filmmaking and reception of epic battle scenes.

The analysis shows that technological advancement has not only changed the visual execution of these scenes but has also opened up new narrative possibilities. While earlier films primarily relied on physical effects and real sets, modern digital techniques enable the creation of complex, visually impressive sequences with thousands of individually animated characters. This results in enhanced immersion but can also present challenges, such as the risk of visual overload that may affect the emotional connection of the audience.

A key point of discussion is the balance between technical effects and narrative substance. The study shows that the targeted use of effects can enhance emotional impact, whereas excessive visual opulence may undermine the narrative depth. A conscious combination of traditional and digital techniques can contribute to the optimal staging of battle scenes.

Finally, the paper considers potential future developments in this field. The integration of new technologies such as Artificial Intelligence and Virtual Reality could further enhance immersion but requires critical observation. It emphasizes that technological innovation has the potential to elevate battle scenes further to new artistic levels but must always align with narrative and emotional needs, as well as traditional cinematic techniques.