



universität
wien

DIPLOMARBEIT

„Filmmusik: Gemeinsamkeiten und Änderungen basierend auf Max Steiners
King Kong und Erich Wolfgang Korngolds *The Adventures of Robin Hood* in
Beziehung zu zwei Filmen eines neuen Zeitalters von John Williams“

Ferdinand Raditsch

Magister der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, 2008

A316

Musikwissenschaft

Ao. Univ.-Prof. Dr. Margareta Saary

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Einführung	4
Strukturen	6
Geräusche / Künstliche Klänge	7
Lautstärke	8
Akzentsetzungen	8
Dramaturgischer Verlauf	8
Konventionen der Personen (Hauptdarsteller)	8
Handlungsstrukturen	11
Der Rahmen jedes Films – Inhalt	11
King Kong, 1933, RKO Radio Pictures	12
The Adventures of Robin Hood, 1938, Warner Bros	16
Star Wars IV – A New Hope, 1977, 20th Century Fox	21
Harry Potter and the Sorcerer's Stone, 2001, Warner Bros	26
Höhepunkte der Figuren	31
Liebe	31
Konflikte und Kämpfe	41
Tod und Verlust	62
Menschliche Äußerungen	70
Weitere Physikalische Taten	74
Letztliche Gedanken	78
Ergebnis der Untersuchung	80
Literaturverzeichnis	81
Abstract (Deutsch und Englisch)	82
Lebenslauf	84

Vorwort

Die Zielsetzung dieser Arbeit ist, anhand von vier Filmen Eigenschaften der Filmmusik von zwei Epochen zu analysieren, um zu einem wissenschaftlichen Ergebnis zu kommen. Es wurden speziell zwei Filme als alte originelle Beispiele ausgewählt, die von Österreichische Komponisten stammen, da ich mich als in Österreich geborener Amerikaner verpflichtet fühlte, eine Untersuchung seiner großen Meister durch zu führen und heraus zu finden, wie groß ihr Einfluss in Hollywood wirklich war. Darum habe ich mich für einen der modernsten und populärsten Filmkomponisten von Heute – John Williams – entschieden, um die alten Werke mit den neuen zu vergleichen und damit zu ermitteln, was Heute noch üblich ist.

Die Arbeitsmethoden haben ein sehr analytisches Format, es wurden wenige Quellen verwendet, da zu diesem Thema kaum geeignete Literatur vorhanden ist. Eigene Notenbeispiele und Tabellen wurden durch Gehör konstruiert und werden verwendet, um bestimmte Punkte deutlicher zu machen. Auf einem kurzen Ausflug nach Los Angeles im Sommer 2007 versorgte ich mich mit ein paar passenden originellen Zitaten in der *Margaret Herrick Library*, einer wichtigen Bibliothek in Hollywood, die oft von Wissenschaftlern besucht wird.

Einführung

In dieser Untersuchung werden anhand der Analyse gemeinsame Themen – Höhepunkte der Figuren – der Liebe, Konflikte und Kämpfe, Tod und Verlust, und diverse Äußerungen bewiesen, dass wesentliche Parallelen zwischen zwei bedeutenden Filmepochen existieren. Das erste Zeitalter, das besprochen wird, beinhaltet zwei Filme Hollywoods aus den 1930er Jahren – Hollywoods so genannte *Golden Era*. Die Filme, die besprochen werden, sind Max Steiners *King Kong* und Erich Wolfgang Korngolds *The Adventures of Robin Hood*. Es werden Eigenschaften anhand dieser Beispiele festgestellt, um sie mit den heutigen Hollywood Filmen vergleichen zu können.

Allerdings tauchen Neuigkeiten im zweiten Zeitalter auf, und die alten Filme werden mit zwei neuen praktischen Beispielen verglichen – nämlich zwei von John Williams komponierte Filme: *Star Wars: A New Hope* und *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. Es wird anhand der vier Filme (die sich in der selben *Action-Adventure Genre* befinden) erforscht und bewiesen, dass Liebe durch Musik in allen vier Filmen dargestellt wird. Die Liebe wird aber nicht einheitlich geschildert und wird in den zwei neueren Filmen etwas „moderner“ gezeigt. Genau so sind Konflikte und Kämpfe in allen vier Filmen präsent, doch sie verwandeln sich und werden musikalisch (so wie dramaturgisch) in *Star Wars* von realistisch klingende Effekte übernommen, und langsamer entwickelt in *Harry Potter*.

Der einheitliche Faden wird weiter durch Tod und Verlust gezogen indem wir erfahren, wie wichtig Tod und Verlust sind und dass sie einem ähnlichen Grund dienen – *Karma*. Zusätzlich, werden wesentliche Elemente der musikalisch unterstützen Äußerungen (menschliche sowie nicht-menschliche) besprochen. Es werden zu *Harry Potter* auch vier besondere Beispiele der nicht menschlichen Äußerungen betont. Sie gehören zu etwas ganz neuem – etwas magischem.

Zuerst sollen jedoch mehrere kleinere Formalitäten und Konventionen besprochen werden, um den Leser mit ein paar wichtigen Eigenschaften der Musik und der Charaktere bekannt zu machen. Weiters werden die Handlungsstrukturen geschildert.

Zur Relevanz der ersten zwei ausgewählten Filme, ist ein Ausschnitt, in dem Max Steiner in einem Magazin aus dem Jahr 1948 über Filmmusik der Gegenwart spricht, sehr passend:

„On the screen today, finer and finer music is being heard,' says Steiner. 'I am

convinced that the best of present day movie music has lasting worth. Its value to films is no longer open to question. We have been able to demonstrate that music, by stimulating the imagination, frequently is more potent in creating illusion than realistic sound effects. That is a great step forward."¹

Seine Einstellung im Jahr 1948 ist eine Prophezeiung, denn mit „lasting worth“ sind die Eigenschaften, die in *Star Wars* und *Harry Potter* erschienen und weiter entwickelt werden, gemeint. „Creating illusion“ durch Musik, kommt auch in der neuen Epoche vor, doch die Verwendung realistischer Klangeffekte werden in Relation wesentlich erhöht.

Auch sehr passend ist die Meinung von zwei Experten. Die beiden Autoren William Darby und Jack Du Bois, die das Buch *American Film Music* zusammen schrieben, bestätigen wie wichtig die Präsenz rigoroser motivischer Inhalte ist und wie unterscheidend die Balance von Musik und Dramaturgie ist. Die Autoren erkennen beide Altmeister in ihrem Werk an indem sie schreiben:

„In examining Hollywood's major composers, we have come to believe that the motivic approach of Korngold and Steiner is more in keeping with what film music should do and be [...] A motivic score, by virtue of its many figures for characters and locations, can be more readily fitted to the varying dramatic and temporal demands of a film. At the same time, the melodic ideas in a motivic score can be interwoven to supply a more sophisticated musical commentary on screen action.“²

Diese motivischen und melodischen Ideen, die Darby und Du Bois hier erwähnen, werden ebenfalls in den zwei neuen Filmen von John Williams untersucht und klargestellt. Eine wichtige Eigenschaft des melodischer Verfahrens, ist der populäre Begriff „Mickeymousing“. Es wurde häufig von Steiner und Korngold verwendet und ebenso von Williams viele Jahre später. In einem Magazin datiert um 1943, schreibt der Autor Mark Schubart von Max Steiners Stand in der damaligen Welt des Filmkomponistens:

„There are two classes of movie composers' says Steiner – 'the Mickey Mousers and the non-Mickey Mousers. Mickey Mousers write music that coincides exactly with action on the screen, while non-Mickey Mousers write mood music which fits in with the general emotions the scene portrays.' Mr. Steiner is a Mickey Mouser. If the villain plunges a dagger in someone's back, a Steiner score will have a bang on the timpani or a swish of the violins to fit in exactly with the action.“

1 Unbekannt: *Film Music, Hollywood Bowl Monthly Magazine*. Feb. 1948. S. 16.

2 Darby, William – Du Bois, Jack: *American Film Music*. Jefferson, North Carolina 1990. S. xv.

John Williams übernahm diese Praxis und *modernisierte* sie indem er das traditionelle *Nachahmen* der Charaktere und deren Taten durch *neue* Technologien verbesserte und verwirklichte.

Strukturen

Die Strukturen des musikalischen Verlaufes unterscheiden sich in den vier Filmen wesentlich von einander. *King Kong* hat grundsätzlich längere musikalische Szenen als die anderen drei Filme. Die Dauer dieser Szenen basiert darauf, dass es weniger Dialoge gibt als bei den anderen Filmen. Die Abwesenheit des Dialoges verlangt dem Publikum größere Aufmerksamkeit ab, um den Verlauf der Geschichte zu verstehen, da man sich ausschließlich auf das Bild konzentrieren muss. Die Untermalung der Handlung durch Musik war eine Stärke von Max Steiner. Besonders im späteren Verlauf des Films (nachdem die Suchtruppe von Kong erledigt wird und nur Jack übrig bleibt) findet ein Großteil der Handlung ohne menschlichem Dialog statt. Da diese Szenen sich nur zwischen Tieren abspielt, sind logischerweise nur mehr *Brüllen* und *Schreien* kommunikative Formen.

In einem Magazin des Jahres 1948 erklärt ein unbekannter Autor über Max Steiner und seine Arbeitstechnik zum Komponieren der Szenen:

„...I do not consider the all-important matter of timing. When the cue sheets are ready, I have the picture run again, reel by reel, to refresh my memory. After that, I begin composing, according to the cue sheets, fitting my music to the many changes of scene and location that help to give the modern motion picture life and interest. That, of course, is the great problem of composing for the films –to give the score continuity, to keep the audience unconscious of any break, yet to make the music perform its function of sustaining each mood and scene. Of course, some scenes are more effective without music. I am the first to admit that, and when I feel that music can add nothing to a scene, I refuse to try to find a way to make it do so.“³

Genau solche Beispiele der Abwesenheit werden später beschpochen.

Anhand des strukturellen Aufbaus von *King Kong* erkennt man, dass nach der Bekämpfung der Suchtruppen etwas Bemerkenswertes stattfindet. Als Kong das „ultimative Böse“ bekämpft (ein begriff für T-Rex der im Film neben Kong das größte Wesen im Dschungel ist), wird keine Musik gespielt. Diese Sequenz hat eine Dauer von zwei Minuten und fünfundvierzig Sekunden. Es ist eine von zwei vollständigen Szenen im ganzen Film, die sich *ohne* Musik und *ohne* Dialog abspielt. Die zweite Szene – Kongs letzter Versuch, sich zu behaupten– findet gegen Ende des Films statt. Mehr

3 Unbekannt: *Film Music, Hollywood Bowl Monthly Magazine*. Feb. 1948. S. 16.

dazu wird unter dem Thema **Konflikte und Kämpfe** behandelt.

Die Struktur des musikalischen Verlaufes in *The Adventures of Robin Hood* ist etwas anders. Die Szenen sind wesentlich kürzer als in *King Kong*, obwohl die Gesamtdauer der Filme fast gleich ist. Die Zeit wird ausgeglichen indem es mehr Szenen gibt und somit öfter Szenenwechsel vorkommen. Im Allgemeinen werden Kämpfe kürzer geschildert und beanspruchen daher weniger und kürzere musikalische Ideen. Die Struktur der Melodien ist dafür deutlicher geprägt und macht die Themen in *Robin Hood* noch leichter wieder erkennbar, als die Themen in *King Kong*. In *King Kong* werden musikalische Themen mehr variiert so wie Ann Darrows Thema. Es taucht oft auf und ist nicht immer gleich erkennbar. Der strukturelle Aufbau von *Robin Hood* besteht aus kurz gefassten, aber wichtigen Themen, die als *brillant* und *geniehaft* beschreibbar sind.

Die Struktur des musikalischen Verlaufes in *Star Wars* unterscheidet sich noch drastischer. Szenenwechsel werden noch häufiger verwendet und eine neues Konzept – *Überleitungsszenen* – wird eingesetzt. Überleitungsszenen sind kurz gefasste Bilder mit einer Dauer von ein paar Sekunden, die zwischen zwei bedeutenden Szenen eingefügt werden und daher auch mit kurzen musikalischen Motiven das Publikum zum nächsten wichtigen Punkt der Geschichte weiterleiten.

Letztlich ist die Struktur des musikalischen Verlaufes in *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* als *modernste* Darstellung zu empfinden. Von den vier Filmen ist *Harry Potter* der längste. Die individuelle Szenen beinhalten durchschnittlich ein und halb Minuten und die klanglichen Inhalte der Szenen – Dialog und Dialog mit Musik – wechseln sich fast regelmäßig ab. (Bemerkenswert ist, das sich John Williams an Steiners Einstellung der Stille gehalten hat. Doch in *Harry Potter* finden alle bedeutende Szenen mit Dialog *oder* Dialog und Musik statt – nie *ohne* Dialog und *ohne* Musik sowie in *King Kong*). Es gibt manchmal Dialog ohne Musik aber selten Musik ohne Dialog. Musik ohne Dialog wird von John Williams eben als Material zu Überleitungsszenen verwendet.

Geräusche / Künstliche Klänge

Wo werden sie eingesetzt? Künstliche Klänge im Sinne von computererzeugten Klängen, kommen so gut wie nie bei *King Kong* und *Robin Hood* vor. (Es war ein Mann namens Murray Spivack, der für die damaligen Klangeffekte in *King Kong* zuständig war. Er experimentierte mit Aufnahmen von verschiedenen Tieren, die er

rückwärts auf einander zusammenfügte um neue, unbekannte „Dinosaurierklänge“ zu erzeugen.) Doch bei *Star Wars* und *Harry Potter* ist es ganz anders, da sich die Technologie wesentlich verbessert hat. Für den Film *King Kong*, sind Klänge besser kategorisierbar als „instrumentale“ oder „nicht-instrumentale“ Geräusche. Der Begriff „künstlich“ ist in Anbetracht der modernen Methoden mehr oder weniger veraltet, passender ist in diesem Fall die Bezeichnung „Geräusch“. In *King Kong* kommen vor: Autoverkehr, Wasser, Schiffslärm, Stampfen der Füße (Tanzen), Schreie, Schluchzen, Schläge, Dschungelgeräusche, Schüsse, Explosionen, Grunzen, Flugzeugmotoren, und viele verschiedene Arten von Krach, wie zum Beispiel bei der Zerstörung von Requisiten. Weitere Geräusche, die in den anderen Filmen vorkommen, werden später benannt und besprochen.

Lautstärke

Lautstärke spielt in allen musikalischen Szenen eine große Rolle, da das Emotionsempfinden eng an Lautstärke gekoppelt ist. In Szenen in denen es keine Musik gibt, ist auch die Lautstärke des Dialoges betroffen.

Akzentsetzungen

Akzentsetzungen sind sehr wichtige Elemente der Filmmusik. Die genaue Setzung von Akzenten spielt eine wichtige Rolle beim so genannten „Mickeymousing-Konzept“ und anderen musikalisch geschilderte Taten.

Dramaturgischer Verlauf

Konventionen der Personen (Hauptdarsteller)

Um Charaktere richtig zu definieren, ist es wichtig, sich an Konventionen zu halten. Laut dem Wörterbuch *Pons*, ist eine Konvention: ein *Abkommen* oder *als Norm traditionell anerkannte, gesellschaftliche Verhaltensregel*.⁴ Geschichten hatten schon immer einen Hauptcharakter oder Held. Die nötigsten Rollen um jeden von den vier Filmen zur analysieren, sind: Der *Held*, sein *Sidekick* (*Gefährte*), der *Bösewicht* und dessen *Sidekick*. Als Auffrischung und um Klarheit zu schaffen, behandeln wir einmal die Definitionen dieser Charaktere näher.

4 *PONS Großes Schulwörterbuch Deutsch*. Stuttgart 1 2001

Der *Held* – Der Held ist der wichtigste Charakter in einer Geschichte. Diese handelt von *ihm* und seinen Taten, doch die Definition kann eine Menge zusätzlicher Charakteristika inkludieren. Im Wörterbuch wird *Held* definiert als: **1.** *Sagengestalt, die sich durch großen Mut und kühne Taten auszeichnet. z.B.: die Helden der griechischen/germanischen Sagen* **2.** *Person, die sich durch außergewöhnliche Taten auszeichnet.* Sowohl die bildliche, als auch die musikalische Darstellung der Helden der vier Filme werden analysiert. Ein Held hat viele Emotionen und eine bestimmte Moral, er reagiert anders als sein Gefährte.

Der *Sidekick* (oder *Gefährte*) – Der Sidekick ist ein Nebencharakter und deshalb nicht gleich wichtig. Doch unabhängig davon, hat er oft einen großen Einfluss auf den Held und die Aufgabe, den Film durch seine Freundschaft zum Helden persönlicher zu machen. Im Englischen Random House Webster's College Dictionary wird *sidekick* definiert als: **1.** a close friend. **2.** a confederate or assistant.

Der *Bösewicht* – Der Bösewicht hat ähnliche Charakteristika wie der Held, nur sind seine Ideale oft unmoralisch oder egozentrisch. Der Bösewicht existiert in einer Geschichte, um dem Held ein Gegengewicht zu sein, denn ohne das Böse gibt es kein Gutes – ein Fundament des Geschichtenerzählens. Das Wörterbuch definiert Bösewicht als: *Schurke*.

Der *Sidekick* des Bösewichts – Oft hat auch der Bösewicht einen Freund oder Assistenten. Dieser kann auch eine noch wichtigere und explizitere Rolle in der Geschichte spielen als der Bösewicht selbst.

Weitere Nebencharaktere – Ein Nebencharakter spielt eine deutlich kleinere Rolle, als die Hauptprotagonisten. In einer Handlung zählen auch die unwichtig scheinenden, oft übersehbaren Kleinigkeiten. Dazu sind die Nebencharaktere essentiell.

Die Produzenten der Filme besitzen Freiheiten. Eine der Freiheiten ist die Veränderung des konventionellen Image von Kreaturen. Es ist die *Vermenschlichung* von nicht-menschlichen Wesen. Betroffen sind die Filme *King Kong* und *Star Wars* – es sind nicht nur Menschen wichtige Protagonisten. Der große Gorilla Kong, ist wohl der wichtigste Charakter im Film, dementsprechend ist er auch nach ihm benannt. Der Gorilla besitzt zahlreiche menschliche Eigenschaften, die durch visuellen und auch musikalischen Ablauf dargestellt werden. Seine Emotionen sowie sein Verhalten gegenüber Ann Darrow werden später analysiert. Ein ähnlicher Fall ist die Kommunikation zwischen den beiden Droids C-3PO und R2-D2 in *Star Wars*. Als

Roboter besitzen sie etwas sehr mechanisch- und künstliches, doch Direktor George Lucas verleiht ihnen sehr menschliche Züge, was am stärksten durch die *Dialoge* wahrgenommen wird. Es existiert offenbar eine Darstellung der Liebe und Seele in nicht-menschlichen Wesen, dieses Phänomen wird weiter analysiert unter den

Höhepunkten der Figuren.

Die *Abwesenheit* von nicht-menschlichen Wesen als Hauptrollen und das neue Element der Magie produzieren wesentlich andere Bedingungen in *The Adventures of Robin Hood* und *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. Die Handlung in *Robin Hood* ist einfacher und realistischer im Bezug auf seine Charaktere.

Doch, bei *Harry Potter* gibt es ein neues Element. Die Verschmelzung der wirklichen Welt mit der Welt der Fantasie hat die Fähigkeit, den Zuschauer tief zu bewegen. Die Geschichte kommt gut an, da der Zuschauer das Alltägliche mit der Fantasie vermischen kann. Dies ist das magische Element. Alle Hauptrollen in *Robin Hood* und *Harry Potter* (eben Menschen) streben nach dem Erreichen großer Ziele, ausschließlich durch menschlichen *Willen* und *Kraft*.

Erforderlich ist auch ein Kommentar zur Emotion in der Musik. Musik, als Kunstform ist eng verbunden mit Emotion und bewirkt im Menschen zahlreiche Gefühle und Zustände. Albert Einstein sagte über dieses Thema, „The most beautiful experience we can have is the mysterious. It is the fundamental emotion which stands at the cradle of true art and true science...“⁵ Anna Danielewicz-Betz deutete in ihrer Dissertation *Silence and Pauses in Discourse and Music* an, dass allgemeine Funktionen in Sprachen und Musik zwei Sachen gemeinsam haben. Sie meint, es gibt „Stylistic“ und „Emotional“ Funktionen.⁶ Doch wäre es einfacher, nur von *Emotion* zu reden, denn das stilistische Empfinden hängt auch vom Emotionsbefinden des Zusehers ab. Musik ist so eng mit Emotion verbunden, dass eigentlich alle Eigenschaften eines musikalischen Werkes durch Emotion bestimmt werden. Nämlich: Emotion betrifft den Komponist oder Musiker und dessen emotionale *Lage* zur Zeit des Komponierens oder Musizierens. Genau so betrifft Emotion auch den *Zuhörer*.

Die Definition des englischen Random House Webster's College Dictionary, beschreibt das Wort *Emotion* so: **1.** an affective state of consciousness in which joy, sorrow, fear, etc., is experienced, as distinguished from cognitive and volitional states of

5 Einstein, Albert: *Ideas and Opinions: based on Mein Weltbild*, 2 Hg. Carl selig and other sources; new translations and revisions by Sonja Bargmann. New York 1985. S. 11.

6 Danielewicz-Betz, Anna: *Silence and Pauses in Discourse and Music*. Diss. Universität Wien. Saarbrücken 1998, S. 268 – 269.

consciousness. **2.** any of the feelings of joy, sorrow, hate, love, etc. **3.** a strong agitation of the feelings caused by experiencing love, fear, etc. (S. 430, 1999)

Abgeleitet von Latein, *emovere* – bedeutet hinausschaffen, entfernen. Es ist dieses „Hinausschaffen“ der Gefühle, das die Musik anstrebt, wodurch die Bedeutung und Inhalt der Bilder dem Publikum deutlicher gemacht und verinnerlicht werden.

Handlungsstrukturen

Der Rahmen jedes Films – Inhalt

King Kong, 1933, RKO Radio Pictures



An einem dunklen Abend treffen sich zwei Männer vor einem Schiff im Hafen. Ein Mann, der theatrale Agent Charles Weston, kommt an Bord und erklärt Carl Denham, dass kein Mädchen sich bereit erklärt hat, die Rolle seines Films zu spielen, da eine gefährliche Schiffsreise dafür von Nöten wäre. Carl Denham argumentiert aber, dass es doch irgend eine Frau in ganz New York geben müsse, die für die Rolle geeignet ist. Er macht sich auf den Weg in die Stadt und findet die perfekte Lady Ann Darrow – eine junge, elegante, arme Frau, und überzeugt sie, in sein Film mitzuspielen.

Um sechs Uhr Morgens am nächsten Tag verlässt das Schiff den Hafen und Ann begegnet dem barschen, gut aussehenden Bootsmann, John 'Jack' Driscoll. Er macht ihr klar, dass Frauen an Bord eigentlich nichts zu suchen haben. Im Laufe der Schiffsreise beginnt Jack, ihre auf seine Weise klar zu machen, dass er sie mag. Sie ist entsetzt über seine rauen Worte. Carl Denham warnt Jack, er sollte keine Liebesaffäre anzetteln, da diese ihn nur von der Mission ablenken würde und erzählt ihm vom Handlungsthema seines geplanten Films: „Beauty and the Beast“.

Carl Denham erzählt dem Kapitän Engelhorn von „Kong“, ein Mythos der Eingeborenen der Insel, die Denham sucht. Noch immer mit dem Schiff unterwegs, macht Carl Denham eine Probeaufnahme von Ann, wobei Jack zusieht und sich Sorgen um Anns Sicherheit in näherer Zukunft. Das Schiff nähert sich bald der mysteriösen Insel im schweren Nebel und alle Menschen an Bord hören die Trommeln der Eingeborenen. Der tapfere Carl Denham nimmt eine Crew, den Kapitän, Jack und Ann mit auf die Insel und sie begegnen die Eingeborenen bei einem festlichen Ritual. Nach dem Versuch, Ann von der Crew ab zukaufen, kommandiert der Häuptling des Volkes seine Männer dazu ab, das „goldene Mädchen“ später vom Schiff zu entführen. Doch, in der Zwischenzeit, kommt es endlich zu einem romantischen Ereignis zwischen Jack und Ann. Sie verkünden ihre Liebe für einander und küssen sich. Nachdem Jack zum Dienst gerufen wurde, verschwindet Ann lautlos in die Nacht und Panik bricht aus. Die Eingeborenen haben Ann festgenommen und präsentieren sie als „Frau“ für Kong. Es wird rasch eine Rettungstruppe zusammen gestellt und geleitet von Carl Denham. Sie kommen aber zu spät, denn Kong der gigantische Gorilla ist entzückt von Ann und nimmt sie mit in den Dschungel.

Die Rettungstruppe folgt Kong in den Wald und erleidet schwere Verluste, als sie ein Paar Dinosauriern begegnet. Doch endlich treffen sie Kong, der alle übrigen Menschen außer Denham und Jack umbringt. Inzwischen taucht ein Tyrannosaurus Rex auf, findet Ann und will sie fressen, worauf Ann einen Schrei von sich gibt. Kong eilt

ihr zu Hilfe und tötet das Biest. Jack und Denham werden Zeugen dieses Ereignisses. Kong nimmt Ann tiefer in den Dschungel mit, er wird aber heimlich verfolgt von Jack, der sein Leben weiter riskiert um Ann irgendwie zu helfen. Nach mehreren Begegnungen mit Dinosauriern und ein paar ruhigen Momenten mit seiner Gefangenen, die in Ohnmacht gefallen ist, gelingt es Jack mit Ann von Kongs Höhle zu flüchten.

Der Gorilla lässt sich das nicht gefallen und stürmt durch das große Tor. Chaos folgt, Menschen werden vom wütenden Kong auf brutale Weise getötet. Eine von Carl Denhams Gasbomben beendet das Randalieren plötzlich, den der Gorilla wird davon geschwächt und fällt in Ohnmacht. Darauf bringt Carl Denham Kong nach New York mit zurück mit der Hoffnung, mit ihm das große Geld zu machen.

Denham führt den Gorilla den begeisterten Menschenmassen vor. Alles läuft sehr gut bis die Fotografen von der Presse Bilder von Kong machen, der darauf panisch wird und sich von seinen Fesseln losreißt. Wieder herrscht Chaos – dieses mal in New York als der Gorilla entkommt und wieder auf der Suche nach Ann ist. Wieder versucht Jack Ann zu schützen, doch es gelingt ihm nicht. Nachdem er die Stadt verwüstet hat, klettert Kong auf das Empire State Gebäude mit Ann, wird von Flugzeugen erschossen, und fällt tot zu Boden. Nachdem Kong gefallen ist, taucht Jack auf und nimmt Ann in die Arme – das tote Biest wird am Boden der Stadt von Allen bewundert. Carl Denham erklärt zum Abschluss, warum der Gorilla *wirklich* gestorben ist.

Personen Analyse – King Kong

Person	Status	Ziel	Bedeutung	Prozedere
Ann Darrow	Schöne, unbekannte Schauspielerin	Verlangen nach Abenteuer, eine Chance anerkannt zu werden	Haupt-Schauspielerin, bezaubert alle, besonders Kong	Hat liebes Interesse an Jack, wird aber ständig von Kong überfordert der sie auch liebt
Carl Denham	Unternehmer der Mission, Film-direktor	Film drehen, Ruhm erlangen, Geld machen	Ein prominentes Symbol in der Unterhaltungsindustrie, produziert große Filme die sich im Dschungel	Bleibt energetisch, Versucht trotz unvermeidbaren Verlust, eine Franchise von Kong zu verkaufen

			abspielen	
John 'Jack' Driscoll	Gut aussehender Bootsmann	Verliebt in Ann	Der Geliebte von Ann, auch der Held der sie aus der Gefahr rettet	Sucht nach Liebe, kämpft für Liebe, bleibt seinen Kapitän und Denham als Diener treu
Captain Englehorn 'Skipper'	Kapitän vom Schiff	Erfolgreich Carl Denham zu unterstützen	Macht die Reise möglich	Bleibt der Mission treu, ist Hilfreich
Charles Weston	Theatralischer Agent	Denham zu überreden, dass so eine Reise nichts für Frauen ist	Treibt Denham trotzdem an, eine perfekte Frau zu finden	Wird nach seinem Auftritt mit Denham unwichtig, verschwindet danach
King Kong	Unbekannte Bestie	Verliebt in Ann	Einzigartig, wild, fühlt sich einsam ohne Ann	Sucht nach Liebe, Kämpft für Liebe, stirbt für Liebe

The Adventures of Robin Hood, 1938, Warner Bros



Es erklingt eine Ouvertüre zu einer schriftlichen Einführung, dann beginnt die Geschichte. Ein Kurier benachrichtigt das sächsische Volk über die Gefangennahme von König Richard. Sein Bruder Prinz John, ist darüber erfreut und diskutiert darauf mit seinem Komplizen Sir Guy of Gisbourne, dass sie zusammen das Reich von Richard anders leiten und womöglich auch komplett übernehmen werden. Neue Gesetze werden ausgeführt und normale Bürger werden versklavt, die Zeiten sind schlecht.

Im Wald treffen Sir Guy und seine Truppe einen Jäger der gerade ein Reh erschossen hat. Sie möchten den Jäger Much entführen und bestrafen, da er damit gegen das Gesetz verstoßen hat. Doch Robin Hood taucht auf und verschreckt Sir Guy und seine Männer auf eine humorvoller Weise. Somit gewinnt Robin Hood seinen ersten Gefolgsmann.

Am selben Abend treffen sich Sir Guy, Prinz John und andere wichtige Personen zu einem Festmal in der Burg von Nottingham. Prinz John spricht mit Lady Marian, dem Mündel des Königs, über Sir Guy und wie passend es wäre, wenn sie diesen heirate. Dann informiert er seine Leute über Robin Hood den berüchtigten Unruhestifter. Kurz darauf tritt er selbst in die Halle – mit einem frisch geschossenem Reh auf seinen Schultern. Robin Hood versucht mit Prinz John und dem Rest auf höflichste Weise über die Notlage des sächsischen Volk zu sprechen und ist zusätzlich sehr charmant zu Lady Marian. Doch Prinz John hat genug von Robins Worten und will ihn gefangen nehmen. Es entsteht eine Rauferei und viele Reiter verfolgen Robin als er aus der Burg flieht. Prinz John duldet Robins Art nicht und unterschreibt ein Todesurteil für Robin. Robins Eigentum wird übernommen und alle, die ihm helfen sollen gejagt werden.

Robin lässt seine gute Laune nicht von dieser düsteren Situation dämpfen. Mit einem treuen Freund geht er im Wald spazieren und trifft einen großen, starken Mann namens Little John. Er überzeugt diesen, ihm zu folgen und überredet noch mehr Menschen, die von Prinz Johns Zorn betroffen waren, dazu. Im Wald bei Gallows Oak verkündet Robin seinem neuem Volk eine eidesstattliche Erklärung – einander zu helfen und für König Richard gegen den Unterdrücker von Saxony zu kämpfen.

Die Unterdrückung hält an und wird sogar ernsthafter als je zuvor. Doch Robin und seine Leute sind überall und kämpfen gegen die Männer des bösen Prinz John. Robin ist trotz der verschärften Maßnahmen nicht zu fangen. Entzwischen befindet er sich wieder mit seinem Gefolge im Wald. Robin trifft einen übel gelaunten Mönch, der nach einigem Überreden auch zu Robins Bande dazukommt. Zu diesem Zeitpunkt hat

Robin sogar genug Männer, um Sir Guy, der gerade mit einer Geldlieferung durch den Wald marschiert, zu überfallen. Robins Bande nimmt Maid Marian, ihre Pflegerin Bess, den Sheriff von Nottingham und Sir Guy als Gefangene in den Wald mit, um dort die Kriegsbeute aufzuteilen. Nach einem tollen Festmal und einer weiteren romantischen Versuch von Robin, schwört er König Richard Treue und zeigt Marian das leidende Volk. Sie empfindet Mitleid für die armen Sachsen und ist begeistert von Robins großzügiger Art. Und weil er so gütig ist, entlässt er die Gefangenen wieder. Marian und Bess bekommen eine besondere Begleitung zurück zur Burg Nottingham.

Prinz John und der beschämte Guy of Gisbourne hecken nun einen Plan aus, um Robin endlich zu fangen. Es gibt ein Bogenschießturnier und Robin Hood, der auch ein wenig eingebildet ist und selbst die Chance als Gewinner des Siegespreises, von Lady Marian höchst persönlich einen goldenen Pfeil zu erhalten, wittert, erscheint. Er gewinnt und wird dabei auch festgenommen, entführt, und eingesperrt. Maid Marian, die schon eine weile Gefühle für Robin hat, ist darüber entsetzt und schleicht alleine davon, um Robins Bande zu finden. Sie erzählt den Männern, wann und wo er gehängt werden soll, worauf sie planen, Robin zu retten.

Als Robin zum Platz gebracht wird, stellen sich seine Männer auf ihre Positionen und warten auf das Signal. Es klappt und Robin entkommt auf einem galoppierenden Pferd. Der tapfere Robin kehrt aber alleine zur Burg zurück am Abend um sich bei Marian zu bedanken. Als er im Fenster hinein klettert, unterbricht er als Marian ihre Liebesgefühle Bess erklärt. Sie ist zuerst schockiert, dann erfreut – beide bekennen ihre Liebe zu einander – sie küssen sich. Doch der Frieden hält nicht lange an, denn König Richard ist zurückgekehrt und einer von Johns Spionen (ein Bischof) entdeckt ihn. Die Lage verschlimmert sich, als Marian hört, wie John, Sir Guy und der Bischof planen, den König zu töten, und sie beim Belauschen erwischt wird. Nachdem Sir Guy einen Warnungsbrief findet, wird Marian für ihren Hochverrat festgenommen und verurteilt. Die letzte Hoffnung Richard zu warnen, ist Much, der beste Freund Robins und gleichzeitig Liebhaber von Bess. Much macht sich auf den Weg und erledigt den Ritter, der Richard sucht. In einem anderen Teil des Waldes trifft Robin Hood auf König Richard, worauf dieser ihm bald seine wahre Identität zeigt. Denn Richard erfährt, als die Zeit immer knapper wird, dass sein Bruder den Thron übernehmen will. Somit wird der letzte große Plan erstellt.

Richard, Robin und seine Männer marschieren als Mönche verkleidet am Tag der Krönung auf die Burg Nottingham, um John zu überraschen. Prinz John und seine

Männer sind auch sehr überrascht, als Robin und der lebende König Richard sich zeigen. Es bricht ein großer Kampf aus. Robin bringt Sir Guy mit einen Stich ins Herz um, und rennt zum Gefängnis, um Maid Marian zu befreien. Die Sachsen sind siegreich und die dunklen Zeiten sind vorbei. Alle Menschen verehren König Richard, sein Bruder und der Sheriff von Nottingham werden ins Exil verbannt. Robin bekommt seinen Besitz wieder und zusätzlich noch die schöne Lady Marian zur Braut. Alle sind glücklich und jubeln.

Personen Analyse – The Adventures of Robin Hood

Person	Status	Ziel	Bedeutung	Prozedere
Robin Hood	Held, Exlandbesitzer „Swashbuckler“	Ist glücklich, will das Volk (die Saxons) schützen	Beliebt von dem unterdrückten Volk, wird als „Retter“ gesehen	Baut seine eigene „Armee“ auf. Bleibt sich selbst treu, verliebt sich in Marian
Maid Marian	Mündel des Königs	Hat erst ein Ziel nachdem sie sich in Robin Hood verliebt	Arbeitet als Spion für Robins Grund	Lernt die guten Seiten von Robin Hood kennen, verliebt sich in ihm
Sir Guy of Gisbourne	Mächtiger Komplize und treuer Diener von Prinz John	Will noch mächtiger sein, verheiratet mit Marian	Nimmt Teil an der Macht von Prinz John	Baut Hass für Robin Hood bis zu seinem Lebensende auf
Prince John	Bruder von King Richard	König von England zu werden	Machtsüchtig, der Grund warum die Saxons alle leiden müssen	Ausbeutung der Saxons bis zum eigenen Untergang und Verbannung vom Land
Will Scarlett	Treuer Freund von Robin	Robin zu dienen	Ist locker und hilfreich	Bleibt Robin treu
Friar Tuck	Treuer Freund von Robin / Mönch der gerne isst	Robin zu dienen, gut essen	Ist hilfreich und isst gerne	Bleibt Robin treu
Little John	Treuer Freund von Robin	Robin zu dienen	Ist lustig gelaunt und ist hilfreich	Bleibt Robin treu
Sheriff of	Mächtiger	Will noch	Nimmt Teil an	Dient Prinz

Nottingham	Komplize und treuer Diener von Prinz John	mächtiger sein	der Macht von Prinz John	John, obwohl er immer mehr Angst bekommt von Robin und seiner „Armee“
King Richard	König von England	Will zu seinem Thron zurück	Seine Wiederkehr ist eine große Hoffnung für die Saxons	Er enttäuscht nicht, stellt die Ordnung im Land wieder her
Bess	Pflegerin von Marian	Ist glücklich als Dienerin	Bleibt Marian treu und hilft dabei Robin Hood	Überwindet Hindernisse, angepasst
Much	Treuer Freund von Robin	Robin zu dienen	Ist hilfreich	Folgt Robin Hood und stellt sich selbst später für eine gefährliche Mission zu Verfügung

Star Wars IV – A New Hope, 1977, 20th Century Fox



Das Raumschiff der Prinzessin Leia Organa wird angegriffen. Laserschüsse fliegen durch das Weltall. Das Raumschiff der Prinzessin wird verfolgt von ein Raumschiff einhundert mal so groß. Die Prinzessin hat keine Wahl – Soldaten genannt Stormtroopers, treten an Bord ihres Schiffes gefolgt von einem Schwarz gekleideten Mann, Darth Vader. Er ist auf der Suche nach etwas Bestimmtem. Im Getümmel versuchen die zwei Droids C-3PO und R2-D2 sich zu verstecken, doch Prinzessin Leia findet R2-D2 und gibt ihm eine wichtige Botschaft. Sie überreicht ihm die Botschaft gerade im letzten Moment, denn Stormtroopers nehmen Leia fest als die beiden Droids durch einen Notausgang fliehen. C-3PO und R2-D2 landen auf einem Wüsten Planeten und sind eine Weile verloren bis sie beide von Kopfgeldjägern aufgegriffen werden.

Den beiden Droids geht es dann besser nachdem sie von einem neuen Besitzer gekauft wurden. Ein junger Mann namens Luke Skywalker und sein Onkel Owen nehmen sie mit nach hause. Dort putzt und repariert Luke beide Droids und findet gleichzeitig die Botschaft von Prinzessin Leia. Luke merkt, dass es eine wichtige Botschaft ist, weil sie um Hilfe bittet – es ist ein Hologramm der Prinzessin – und er verliebt sich sofort. Er will dieser mysteriösen Schönheit helfen und sucht dabei einen gewissen Obi-Wan Kenobi, den Sie in der Botschaft erwähnt hat. Luke ist unzufrieden mit seinem Farmerleben und will gegen den Willen seines Onkels fort in die Galaxie. Doch sobald Luke merkt dass sein Droid R2-D2 weggelaufen ist, beginnt sein Abenteuer dass er sich schon so lange gewünscht hat erst richtig. Er sucht R2-D2 und wird von „Sand People“ attackiert. Dann findet er den geheimnisvollen Obi-Wan Kenobi, der ihm über Lukes Vater erzählt, über die Jedi Knights und über das wundervolle Ereignis: „the Force“. Nachdem Obi-Wan sich auch die Botschaft der Prinzessin angesehen hat, fragt er Luke, ob er auf eine Mission mit kommt.

In der zwischen Zeit, macht sich die Crew des Terrorplaneten „Death Star“ Sorgen wegen wichtigen verlorenen Informationen. Darth Vader sagt, dass er sie bald wieder findet, er hat nämlich eine Suchtruppe geschickt, um sie aufzuspüren. Genau diese Suchtruppe ist auch Onkel Owen und seine Frau „besuchen gegangen“ und hat beide umgebracht. Dies geschah zur selben Zeit, als Luke mit Obi-Wan Kenobi unterwegs war. Luke ist jetzt überzeugt, dass er unbedingt gegen das böse „Empire“ etwas tun muss. Vader macht Schritte indem er die Prinzessin befragt und herausfindet, wo ihre Leute das Rebellenlager haben.

Mit neuer Energie, macht Luke sich mit Obi-Wan und den beiden Droids auf die Suche nach einem Pilot, der sie zu Prinzessin Leias Planet Alderaan fliegen kann. Sie

finden einen geldgierigen Pilot namens Han Solo, der auch Geldschulden hat, und fliegen mit ihm und seinem „Millenium Falcon“ los. Doch sie erreichen den Planeten Alderaan nie, denn der Chef des Deathstars beschießt den Planet als Warnung gegenüber den Rebellen. Die Crew der Millenium Falcon findet stattdessen den riesigen Terrorplaneten Deathstar und wird magnetisch angezogen. Sobald sie auf einen Flughafen gelandet ist, wird die Millenium Falcon durchsucht, doch die Crew hat sich gut versteckt und wird nicht entdeckt. Somit schleichen sie später hinaus und finden die Prinzessin und nach großer Mühe, retten sie Sie auch, während Obi-Wan sich um Darth Vader kümmert. Obi-Wan geht im Kampf mit Darth Vader zu Boden und ist der Einzige, der es nicht schafft, von Deathstar zu entkommen. Luke ist darauf sehr traurig, denn Obi-Wan hat ihm eine Menge beigebracht und war immer nett zu ihm gewesen.

Jetzt, wo die Prinzessin wieder frei ist und die wichtigen Dokumente, die Vader suchte in den richtigen Händen sind, fliegen sie alle zum Planet Yavin – Han Solo ist froh am Leben zu sein, aber trotzdem verlangt er eine Geldbelohnung. Sobald die Millenium Falcon auf Yavin landet, werden große Vorbereitungen getroffen, um den schrecklichen Planeten Deathstar zu vernichten. Luke ist einer der Piloten, die beim Angriff mitfliegen, aber Han Solo verschwindet glücklich mit seinem Geld. Die Rebellkämpfer erleiden viele Schäden beim Anflug und es sieht sehr schlecht aus für die Rebellion. Luke ist die einzige Hoffnung, das Ziel zu treffen, und er könnte auch, wenn nur Darth Vader ihn in Ruhe lassen würde. Alle anderen Kämpfer sind weg. Darth Vader selbst versucht Luke abzuschießen, doch es gelingt ihm nicht. Unerwartet ist Han Solo zurückgekehrt um zu helfen. Darth Vader kommt mit seinem Leben davon, aber Luke trifft sein Ziel und Deathstar explodiert mit lautem Krach. Nach dem großen Sieg, wird mit eine Zeremonie gefeiert. Die Prinzessin selbst teilt goldene Medallien aus und alle sind glücklich.

Personen Analyse – Star Wars

Person	Status	Ziel	Bedeutung	Prozedere
Luke Skywalker	Jünger Mann mit Ambitionen	Von zuhause wegkommen, die Rebellion helfen	Sucht nach Abenteuer, der Held der das “Death Star“ erfolgreich abschießt	Ist vorher unbekannt, wird durch seine Taten berühmt, bleibt der Prinzessin und

				sich selbst treu
Han Solo	Raumschiff Pilot	Geld machen, Schulden abbezahlen	Durch gute Bezahlung, ermöglicht den Transport der „Retter Truppe“	Ist geldgierig bis er sieht, dass es auch andere Dinge gibt als Geld, kommt doch zu Luke's Rettung am Ende
Princess Leia Organa	Prinzessin von Planet Alderaan	Die „Death Star“ Pläne an die „Rebel Alliance“ zu senden um eine Schwäche zu finden	Verkörpert das Gute, hilft die Revolution	Wird gefangen genommen, entkommt, und führt ihr Ziel durch
Grand Moff Tarkin	Leiter der „Death Star“	Terror Operationen zu leiten, Macht, totale Vorherrschaft im Weltall	Kommandiert das „Death Star“	Bleibt bitter und unbewegt, will sein Ziel durchsehen bis er stirbt in die Explosion
Ben Obi-Wan Kenobi	Alter „Jedi Knight“	Luke auszubilden, die „Rebel Alliance“ zu dienen und schützen	Ist die Revolution sehr hilfreich, ist Mentor für Luke, unternimmt große Risiken	Bleibt der Prinzessin und sich selbst treu, kämpft Darth Vader alleine dass die anderen davon kommen können
C-3PO	Ein Androide	Sein Herr (Luke) zu dienen	Treuer Diener, besitzt Humor	Bleibt tüchtig und hilfreich
R2-D2	Ein Androide	Die Mission von der Prinzessin zu vollenden, Luke zu dienen	Treuer Diener aber auch eigenwillig, besitzt viele „lustige“ Eigenschaften	Bleibt tüchtig und hilfreich
Darth Vader	Böser, Ex-Jedi Knight	An der Macht von Tarkin teilzunehmen, Obi-Wan töten	Rechte Hand von Tarkin, besitzt alte Jedi „Künste“, Verkörpert das Böse	Trotz seine Vergangenheit als Jedi, dient er den Grand Moff Tarkin, am Ende nimmt er Sachen in seine eigene Hände

Uncle Owen	Luke's Onkel	Ein normales Leben zu führen, will nichts von der Jedi oder Rebellion wissen	Als „Vater“ Figur zu Luke geschildert	Bleibt stur, stirbt weil er apathisch zur Revolution war
Chewbacca	Stark behaarter Komplize von Han Solo	Han zu dienen	Ist als Assistent oder Kopilot für Han verfügbar	Angepasst (bleibt mutig und tapfer, hat nur ein kurzer Zusammenbruch, kämpft weiter)

Harry Potter and the Sorcerer's Stone, 2001, Warner Bros



Es ist Nacht in England. In einer Dunklen Straße namens Privet Drive, wird es gerade noch dunkler, denn ein komischer alter Mann saugt mit einem seltsamen Gerät das Licht aus den Straßenlaternen. Sein Name ist Professor Albus Dumbledore und er wird bald begrüßt von einer Katze, die sich vor seinen Augen in eine Frau verwandelt, Professor Minerva McGonagall. Er kennt sie gut und gleich beginnen sie über die schreckliche Nachricht zu sprechen – ein außerordentliches Baby namens Harry Potter hat etwas Schreckliches überlebt. Die beiden Menschen, die eigentlich Zauberer sind, erwarten die „Speziallieferung“ des Kindes. Der kleine Harry kommt mit einem riesigen Mann namens Hagrid am Motorrad in der Luft geflogen. Die drei Erwachsenen bringen ihn dann zur Haustür seine einzigen lebenden Verwandten und wünschen ihm viel Glück.

Elf Jahre vergehen. Harry wacht auf bei seinen Verwandten, eine verrückte kleine Familie, die ihn sehr gemein behandelt. Es ist Dudley's Geburtstag (Harry's Cousin) und Harry's Onkel und Tante gehen mit den beiden Buben in den Zoo. Harry hat seine erste Erfahrung mit Magie, als er vor einer Python steht. Plötzlich ist das Glas vom Terrarium weg und die Schlange schleicht vor seinen ungläubigen Augen davon. Leute schreien und Laufen davon – er ist verblüfft.

Bald bekommt Harry einen mysteriösen Brief, den er aber nicht öffnen kann weil Onkel Vernon ihn ihm nicht gibt. Die Briefe vermehren sich jeden Tag und werden jedes mal von einer Eule geliefert, doch Harry kommt nicht an sie heran. Als all diese seltsamen Briefe das Haus überfüllen, flüchtet die Familie aus dem Haus. In der Nacht, als die Familie in einem fremden Haus am Meer schläft, findet Hagrid sie. Rubeus Hagrid wünscht Harry einen frohen Geburtstag, etwas was seine Familie nie gemacht hat, und gibt ihm einen Kuchen. Dazu bekommt Harry einen von den vielen Briefen, die er nicht lesen durfte. Er wird zur einer magischen Schule für Zauberei eingeladen und entschließt sich auch dazu, hinzugehen. Hagrid hilft Harry, die richtigen Sachen für die Schule zu kaufen. Harry ist sehr froh und bewundert die neue Welt der Magie.

Als er sich auf den Weg zur Schule macht und am Bahnsteig wartet, begegnet er zum ersten Mal den Weaslys, einer armen, aber sehr netten Familie. Im Zug freundet er sich mit Ron Weasley und Hermione Granger an und lernt mehr über die Welt der Magie. Nach einem merkwürdigen Empfang im Bahnhof, einer unangenehmen Begegnung mit einem anderen neuen Schüler Draco Malfoy, werden die Schüler in vier Kategorien geteilt. Nach der Einteilung gibt es ein Willkommensfest.

Harry war noch nie so froh. Am Abend sitzt er in seinem Zimmer in im Burg

Hogwarts und genießt sein neues Heim. Am nächsten Tag beginnt der erste Unterricht. Es passieren dauernd Neuigkeiten in Hogwarts und auch im Rest der magischen Welt. Harry liest die Zeitung zum Frühstück und erfährt dass es einen Einbruch in der wichtigen Zaubererbank Gringotts gegeben hat. Harry lernt auch, wie man auf einem Besen fliegt, eine wichtige Kunst um gut Quidditch zu spielen. Später wird er auch einer der besten Quidditch Spieler.

Am Halloween Abend geschieht etwas Schreckliches in der Schule. Als alle Leute im Festsaal essen, kommt plötzlich ein Troll herein. Hermione ist alleine unterwegs, und Harry und Ron suchen Sie besorgt Hermoine und kämpfen zu zweit gegen den Troll. Mit der Zeit merken die drei Freunde immer mehr, dass sich etwas sehr Geheimes und Komisches in der Burg abspielt. Es gibt einen dreiköpfigen Hund in einer geheimen Kammer. Sogar ein Professor (Professor Snape) wird ihnen suspekt, denn er war schon seit Schulbeginn komisch und gemein zu Harry.

Trotzdem, geht es Harry sehr gut. Er bekommt einen tollen neuen Besen von Professor McGonagall und gewinnt damit das nächste Quidditchmatch. Nachdem die drei Freunde mehr über das Geheimnis in Hogwarts herausfinden, ist es Weihnachten und viele Schüler so wie auch Hermoine, fahren zu ihrem Eltern nachhause. Harry und Ron verwenden diese Zeit, um mehr über einen bestimmten Zauberer zu erfahren, der angeblich mit Professor Dumbledore ein großes Geheimnis teilt. Mit der Hilfe eines unsichtbaren magischen Mantels, kann er Abends in der Burg herum schleichen und mehr über die Raritäten von Hogwarts erfahren. Der Frühling kommt und die drei Freunde finden endlich heraus was, der dreiköpfiger Hund in der geheimen Kammer beschützt – einen fantastischen magischen Stein. Sie laufen zu ihrem Freund Hagrid, und erzählen ihm dass Professor Snape den Stein stehlen will. Hagrid ist beschäftigt mit einem Drachenei und gerade nachdem der kleine Drachen geschlüpft ist, schaut Harrys Feind Draco Malfoy beim Fenster hinein. Es gibt Ärger, denn Schüler dürfen bei Nacht nicht herum wandern. Als Strafe müssen alle vier Schüler Hagrid in den dunklen Wald zu einer Arbeit begleiten. Noch tiefer im Wald, kommt es zu einem Punkt wo Harry zum ersten Mal den bösen Zauberer Lord Voldemort trifft. Harry kommt dank eines noblen Zentaurs mit seinem Leben davon.

Harrys Leben ist bald wieder in Gefahr. Der einzige Mann, vor dem Voldemort sich fürchtet, Professor Dumbledore, ist nicht mehr in Hogwarts. Mit großer Panik entscheiden sich Harry, Ron und Hermione, selbst den Stein der Weisen zu suchen und zu beschützen. Sie kommen an dem dreiköpfigen Hund vorbei, überwinden zahlreiche

andere Hindernisse, aber nur Harry alleine schafft es zum Ende wo der Stein versteckt ist. Er ist sehr überrascht, einen *anderen* Professor dort zu finden als Snape. Es ist Professor Quirinus Quirrell und er zeigt Harry zum ersten Mal, was unter seinem Kopftuch steckt – das Gesicht von Voldemort. Als ein treuer Diener, teilt Quirrell seinen Körper mit Voldemort um ihn wieder an die Macht zu bringen. Harry entkommt diese schrecklichen Situation indem er Quirrell in sein Gesicht greift und eine neue magische Kraft auslöst. Quirrell stirbt, doch Voldemort entkommt wie der Wind. Harry hat den Stein der Weisen gerettet. Dumbledore kehrt am nächsten Tag zurück nach Hogwarts und lobt Harry sehr. Er klärt Harry über den Stein auf und warnt ihn, dass Voldemort in der Zukunft in anderen Formen zurückkehren könnte. Dumbledore erzählt auch über das Ereignis mit Quirrell. Als Harry Quirrell in das Gesicht gefasst hat, war es die *Liebe*, die Quirrell getötet und Harry gerettet hat. Seine Freunde sind stolz auf ihn. Somit endet das erste erfolgreiche Schuljahr für Harry Potter. Ein wenig traurig verabschiedet er sich, steigt in die Hogwarts Express ein, und macht sich auf den Weg nach hause zu den Dursleys.

Personen Analyse – Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Person	Status	Ziel	Bedeutung	Prozedere
Harry Potter	11-jähriger Schüler	Voldemort zu hindern	Der Held, der Voldemort besiegt	Viel wird von ihm erwartet, bleibt sich selbst treu und enttäuscht nicht
Ron Weasley	11-jähriger Schüler	Das Schuljahr erfolgreich zu absolvieren, Harry zu helfen	Ist ein guter und mutiger Freund von Harry	Bleibt Harry treu
Hermione Granger	11-jährige Schülerin	Das Schuljahr erfolgreich zu absolvieren, Harry zu helfen	Ist eine gute und gescheite Freundin von Harry	Bleibt Harry treu
Professor Albus Dumbledore	Professor / Leiter der Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry	Harry zu schützen und auszubilden	Ist für die Leitung der Schule zuständig, seine Präsenz hält Voldemort in grenzen	Ist gerecht und passt auf seine Schüler und Schule auf

Professor Minerva McGonagall	Professorin der Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry, Chefin des Gryfindor Hauses	Harry auszubilden, möchte dass das Gryfindor House den „Cup“ gewinnt	Streng, aber bevorzugt Harry	Trotz strengem Charakter, will Harry immer wieder, und weiter helfen
Professor Severus Snape	Professor der Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry, Chef des Slytherin Hauses	Den Stein der Weisen zu schützen, besonders von Prof. Quirrell	Streng und bevorzugt Malfoy	Verachtet Harry, aber schützt ihn trotzdem, bleibt Dumbledore treu
Professor Quirinus Quirrell	Professor der Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry	Den Stein der Weisen finden und Voldemort helfen	Ist eine großer Fälscher, treu zu Voldemort	Tut so als ob er ein furchtsamer Mensch wäre, aber zeigt sein wahres Gesicht später, bleibt Voldemort immer treu
Rubeus Hagrid	Angestellter bei Hogwarts	Den Stein der Weisen zu schützen, zufrieden mit seinem Status	Ersetzbar, aber beliebt von Dumbledore und vielen anderen, leistet unterschiedliche Dienste	Angepasst, bleibt Dumbledore treu
Draco Malfoy	Bitterer 11-jähriger Schüler	Mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen	Schüler gegensätzlich zu Harry	Wollte Harry's Freundschaft, möchte sich aber immer weiter von Harry und seinen idealen distanzieren
Lord Voldemort	Böser Zauberer	Den Stein der Weisen zu bekommen um sein eigenen Körper wieder auf zu „bauen“	Verkörpert das Böse in der Welt, tötete Harry's Eltern	Ausbeutung seines Dieners Prof. Quirrell, bis sie beide gemeinsam umkommen
Dudley Dursley	Verwöhnter 11-jähriger Bub	Mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen	Ist lästig und gemein zu Harry	Verändert sich nicht, bleibt gemein und

				verfressen
Uncle Vernon Dursley	Geschäftsmann, Vater von Dudley	Ein „normales“ Leben zu führen	Alles „Magische“ zu eliminieren oder ignorieren	Will Harry hindern nach Hogwarts zu gehen, hat aber keine Macht

Nun wo die Handlungen der Filme klargemacht wurden, wird die Analyse fortgesetzt. Es werden die wichtigsten Aspekte der Hauptcharakteren untersucht: die Liebe, Konflikte und Kämpfe, Tod und Verlust und weitere menschliche Äußerungen. Wie greifen die Figuren durch? Das, und weiteres wird sorgfältig beantwortet.

Höhepunkte der Figuren

Liebe – Liebe ist ein uraltes Thema und selbstverständlich auch ein sehr wichtiges. Momente der Liebe gibt es in allen vier Filmen. Sie tauchen zu diversen Zeiten auf und sind nicht immer gleichwertig. Die Liebe wird durch Aktionen geschildert, doch ist es die musikalische Darstellung und *wie* sie es macht, die die Liebe verstärkt – dies ist einer der vielen Gründe warum Hollywood in der Filmindustrie so berühmt geworden ist.

Weil es der älteste Film von den gewählten vier ist, werden mit *King Kong* die ersten Beispiele – Szenen der Liebe – untersucht. In der 35. Minute (35:58) passiert die erste Liebesszene. Vorher aber, gab es schon Andeutungen der Liebe wie zum Beispiel in der 16. Minute. Jack der Bootsmann erscheint und auf seine eigene komische Art und Weise, deutet er seine Gefühle für Ann an. Sie ist aber nur beleidigt wegen seiner Kommentare. Dieses Geschehen zwischen den beiden war zu früh, um echte Liebesgefühle zu zeigen, und als Beweis dafür ist die Musik hier nicht anwesend. Die Abwesenheit der Musik hat den folgenden Effekt auf den Zuschauer: Der reine Dialog wird wahrgenommen als etwas triviales, denn ohne der magischen Zustimmung der Musik, gibt es in dieser Szene ein unvollständiges Gefühl.

Am Beginn der 35. Minute, als die kleine Filmtruppe die Eingeborenen der Insel zum ersten Mal trifft, gibt es noch eine besorgte Andeutung von Jack über Ann. Er will sie in Sicherheit zum Schiff zurück bringen, aber die emotionale Lage der Musik deutet

Spannung und Unruhe an. Dann um 35:58 als alle sich wieder an Bord befinden, ertönt ein Englischhorn. Es wird begleitet von Trommeln, Harfe und Streichern. Jack nähert sich der schönen Ann Darrow und beginnt mit ihr zu sprechen. Das Gespräch der beiden, wird immer persönlicher bis Ann etwas über ihre Arbeit für Denham sagt. In dem Augenblick beginnt ein Cello solo – ein langsames, romantisches Arpeggio aufwärts, und Jack sagt zurück: „When I think of what might have happened today... – If anything might have happened to you...“ Diese direkte Konfrontation mit seinen Gefühle für Ann ist entscheidend. Sobald Jack sagt: „Say, I guess I love you...“ bestätigt die Musik seine Gefühle mit ein bewegtes, unverwechselbares Liebesthema von den Violinen. (Siehe **King Kong: Love Theme**.) Die Melodie wird mittellaut gespielt und das Tempo (mit Metronom gemäßen) ist ungefähr 62. Rubato wird angewendet mit besonderer Betonung auf den Triolen. Die Steigerung des Motivs als die Triole das zweite mal einsetzt, wird noch lauter gespielt und reflektiert die steigenden Gefühle der Liebe zwischen den beiden Menschen. Ihre Antwort ist nicht verbal, sondern sie nähert sich ihm, um ihn zu küssen in der 37. Minute.

King Kong: Love Theme



Bis zu dieser Stelle hat sich das romantische musikalische Thema entwickelt und ist zum vollständigen Schwung gekommen. Diese erste Szene der „neuen Liebe“ dauert von 35:58 bis 38:08.

Die nächste Liebesszene gehört zu einer anderen Sorte der Liebe. Nennen wir es *Gemischte Liebe*. Nachdem King Kong die schöne Ann Darrow vor dem schrecklichen Tyrannosaurus Rex gerettet hat (schon selbst eine Akt der Liebe), schlägt er sich auf die Brust und marschiert stolz zu ihr hin. Das passiert von 01:04:54 bis 01:05:25. Der ganze Kampf davor passiert ohne Musik, doch sobald er zu ihr geht, setzt die Musik ein. Es ist eine Mischung zwischen dunklen Blechbläsern, Fagott und Streichern und betont die reine Angst, die Ann fühlt und gleichzeitig auch die Liebe, die Kong fühlt für Ann. Dialog ist hier sehr nebensächlich und ist nur definierbar als *tierisch*. Ann schreit

fürchterlich und er grunzt sie leise an, als ob er ihr sagen will dass alles wieder in Ordnung ist. Zum Thema der Menschlichkeit von Kong, ist hier zusätzlich zu bemerken dass er seine Aktionen mit Zärtlichkeit ausführt – sein sanftes Grunzen und die Art wie zärtlich er sie mit der Hand vom Boden auf hebt, wirkt sehr bedeutend.

Eine erweiterte Version dieser gemischten Liebesszene, findet von 01:12:25 bis zu 01:13:59 statt. Dieses Mal nennen wir es *erzwungene* Liebe. Nachdem Kong in seiner Höhle noch einen Dinosaurier erwürgt hat, fählt die erschöpfte Ann Darrow in Ohnmacht. Die Musik ist hochdramatisch mit vielen Violinen und wirkt bedrohlich. Als sie zu Boden fällt, spielen die Geigen eine melodische Sequenz abwärts, um Anns verwelkende Lage zu verstärken.

Nachdem Kong Ann in die Hand genommen, sich hingesetzt und sie einige Sekunden bewundert hat, beginnt er, sie auszuziehen. Er spielt mit ihr wie mit einer Puppe. Sobald er das erste Kleidungsstück abnimmt beginnt eine Harfe zu spielen. Dazu spielt auch der süße Klang der Streicher, doch die tiefen Register (Celli und Bässe) halten den Ton an und automatisch wirkt die Szene wieder bedrohlich. Ann wacht bald wieder auf und in diesem Moment beginnen die zarten Streicher wieder zu spielen. Die Schönheit der Frau wird nicht nur von den Streichern klänglich illuminiert, sondern zusätzlich visuell verbessert, indem die Kamera aufnahme vergrößert wird. So wie die zwiespältige Situation ist, funktioniert auch die Musik – als eine delikate Balance zwischen Liebe und Hilflosigkeit. In diesem Fall könnte die „Liebe“ sogar als Belästigung definiert werden.

Die nächste klare Liebesszene befindet sich bei 01:32:29 bis 01:32:57 in New York als Jack zur Ann sagt „You're safe now dear!“. Es ist eine sehr kurze Szene und wird definiert durch das spannende Tremolo in den Streichern und die sentimental, bewegte Melodie der Celli. Ann ist voller Kummer wegen des frei herumlaufenden Gorillas und Jack versucht, sie zärtlich zu beruhigen. Die Emotion, die Jack vermittelt, ist Hoffnung, doch Kong schaut beim Fenster herein und bedroht ihre Lage und somit ihre Liebe. Zum Zeitpunkt 01:32:58 zerschlägt Kong das Fenster mit lauten Krach und greift mit seiner Hand in das Zimmer. Die Musik wird plötzlich nur bedrohlich und Liebe ist nicht mehr zu empfinden, denn tiefe Blechbläser und Timpani nehmen überhand.

Das letzte Aufblühen der Liebe findet kurz vor dem Schluss statt. Diese Szene ist die kürzeste von allen (01:42:46 – 01:43:03) und zeigt wie erleichtert Ann sich fühlt, nachdem Kong vom Empire State Gebäude abgestürzt ist und ihr geliebter Jack sie vom

Dach gerettet hat. Sobald er seinen Fuß auf das Dach setzt, ertönen Streicher und Harfe ein letztes leidenschaftliches Mal. Er nimmt sie zärtlich in die Arme, denn die Bestie ist Tot und Ann gehört Jack für immer und ewig.

Über die Liebe, die King Kong für Ann fühlte, ist folgendes zu erklären: Es war eine verbotene Liebe, die nie verwirklicht werden konnte. Eine Liebe die, den Gorilla wahnsinnig machte, denn er Starb durch sie.

Um chronologisch fortzufahren, werden Liebenszenen vom Film *The Adventures of Robin Hood* zunächst analysiert. Durch mehrere charmante Bemühungen versucht Robin Hood, die Aufmerksamkeit von Maid Marian zu gewinnen. Doch erst in der 42. Minute wird verdeutlicht dass er endlich Fortschritte macht. Es ist nur ein kleiner Fortschritt aber er wird deutlich von der Musik definiert. Beim Festmahl im Wald, überzeugt Robin Lady Marian, mit zu essen, obwohl sie sich zuerst zurückgehalten hatte. In dem Moment als sie sich entscheidet, auch das gegrillte Fleisch zu essen und hinein beißt, erklingt ein Violinsolo. Dazu sind auch Cello und Harfe dominant zu hören. Diese Szene ist nur eine romantische Andeutung, denn sobald Robin sieht das Marian isst, lässt sie das Fleisch fallen und er lacht sie voller guter Laune aus. Trotzdem wird durch das Spiel und die Musik angedeutet dass Liebe zwischen ihnen aufkeimt.

Kurz danach, in der 45. Minute bekommt Robin noch eine Chance, um Maid Marian zu zeigen, was für ein Mensch er ist. Beide spazieren gemeinsam durch den Wald und er erzählt ihr von der Notlage der Sachsen. Sie wird immer mehr davon überzeugt, dass er ein guter Mensch ist und fragt ihn „What is your reward for all this?“ Doch er verlangt keine Belohnung. Sie sagt, dass sie dies versteht und er antwortet „That's reward enough“ und küsst ihre Hand. Somit kehren sie wieder zu den anderen ins Lager zurück. Die Musik, die zuvor leise spielte, steigt in diesem Moment an auf ein volles, leidenschaftliches Violinsolo in Begleitung von Harfe und Hörnern. (Siehe **The Adventures of Robin Hood: Love Theme**.) Die Violine spielt mit schwerem Vibrato auf Forte. Es ist ein sehr einfaches Motiv und wird drei mal mit ein wenig Rubato expressiv wiederholt. Dadurch, dass das Motiv sich auch in einer hohen Tonlage befindet, wirkt die Violine noch mehr hervor dringend – es ist ein unverwechselbares Zeichen der Liebe.

The Adventures of Robin Hood: Love Theme



Als Robin Hood die beiden bösen Männer (Sir Guy und der Sheriff) frei lässt, wird die Stimmung kurz düster. Doch sobald Robin sich von Lady Marian verabschiedet, kehrt eine Variation des romantischen Themas der Violine, diese mal in den gesamten Violinen, wieder zurück. Zusätzlich will auch Much die Dame Bess (Marians Dienerin) zur Burg begleiten. Das auch die beiden sich lieben, hebt die Liebesgefühle dieser Szene hervor und alle scheinen glücklich zu sein.

In der 52. Minute gibt es ein kurzes romantisches Ereignis (52:10 – 52:12). Als Maid Marian beim Turnier zuseht, erblickt sie Robin Hood in den Menschenmassen. Es vergehen zwar nur zwei Sekunden, doch ihr Gesichtsausdruck zeigt Kummer, als sie Robin Hood sieht – er ist in Gefahr und sie weiß es. Musikalisch unterstützen die Streicher dieses Ereignis mit vier aufwärts steigend- und lauter werdenden Noten – Marians Augen werden mit jedem Ton größer.

Endlich kommt es zum Zeitpunkt 01:09:09 zu einer vollständigen Liebeszene zwischen Maid Marian und Robin Hood. Die Musik beginnt leidenschaftlich mit Violinen und Harfe und das dunkle Bild wird langsam heller und klarer. Robin Hood macht sich heimlich auf den Weg hinauf zum Marians Zimmerfenster. Diese ist aber nicht alleine in ihrem Zimmer, denn sie spricht gerade enthusiastisch und liebevoll mit Bess über ihre Gefühle. Bess nimmt Teil an Marians Freude, sie will wissen, ob Sie sich in Robin verliebt hat. Robin unterbricht das Gespräch, indem er plötzlich ins Bild kommt und er Marian erzählt, dass sie verliebt sei. Mit so einem plötzlichen Eintritt, wird vom Publikum ein musikalischer Wechsel erwartet, doch die Harfe und die Geigen spielen leidenschaftlich weiter – ein klares Zeichen, dass Robin nicht unerwünscht ist nach seinem raschen Auftauchen. Zum Zeitpunkt 01:10:55 bietet Marian Bess, das Zimmer zu verlassen, um alleine mit Robin sein zu können. Bess folgt. Zuerst sind beide noch unsicher darüber, was der andere denkt, doch bald bekennen sie ihre Liebe zu einander und küssen sich. Zunächst fragen sie sich, wie alles weiter geht – Robin will, dass Marian mit nach Sherwood Forest kommt, doch sie überzeugt ihn davon, dass

sie als ein Insider hilfreicher sein könnte. Das Vergehen der Zeit wird angedeutet, als Sir Guy draußen im Gang vorbei geht und lauscht. Er tut aber nichts. Musikalisch wird diese Zeit durch satte Streicher und Harfe geschildert – eine Bestätigung, dass die Szene ununterbrochen von Liebe handelt. Trotz des Erscheinens von Sir Guy, entsteht die komplette Szene von 01:09:09 bis 01:15:00 als ungefährlich und Edel. Das romantische Thema geht immer noch weiter, als Robin aus dem Fenster steigt und die Weinrebe hinunter klettert.

Eine Szene der Liebe gibt es noch am Ende (01:39:49 – 01:41:00). Nachdem die letzte Schlacht in Burg Nottingham gewonnen ist, fragt König Richard den glücklichen Robin Hood und seine Leute, welche Belohnung sie wünschen. Liebe wird wieder angekündigt durch das Einsetzen von Streichern nach Richards Worten: „What about you Robin?“. Damit ist zu rechnen das Robin doch eine Belohnung für sich selbst wünscht. Trotz seiner ersten Antwort – eine Begnadigung für die Männer von Sherwood – sein innigster Wunsch ist Lady Marian zu heiraten. Als Richard Robin Hood befiehlt, Marian zu nehmen, gibt es eine kurze Pause. Sobald sie in seinen Armen ist, spielen die Streicher mit mehr Nachdruck weiter. Robin bedankt sich ein letztes Mal, und die Musik schaltet auf Pompös und alle Jubeln. Die Musik wird von Blechbläsern und Timpani übernommen. Somit ist die Liebe siegreich.

Auch in dieser Geschichte gibt es eine verbotene Liebe. Sir Guy of Gisbourne hat Gefühle für Lady Marian von früh an, doch sie werden nie musikalisch verwirklicht. (Und auch nicht szenisch.) Sir Guy ist zurückhaltend gegenüber Marian, die sich sowieso nicht an ihm interessiert ist. Er ist deswegen ein bitterer Mensch, der endlich am Ende durch den Hass, den er für Robin hegt und die unausführbare Liebe zu Marian, stirbt.

Nun werden Einheiten der Liebe in *Star Wars* untersucht. In diesem Film ist konventionelle Liebe eine knappe Ware, doch sie taucht ein paar mal auf. Die Heldin hat einen steifen Charakter und ist etwas grob und deshalb nicht für Liebe geeignet. Zusätzlich, wird es schwierig für Männer, sie zu erreichen weil sie eine Prinzessin ist. Andererseits, gibt es Luke Skywalker, der viel mehr für Liebe offen ist. Der junge Mann der bei Farmern aufgewachsen ist, hat alles noch vor sich. Er besitzt die Möglichkeit zu lieben und das wird auch kargestellt in der 21. Minute.

Luke repariert die beiden Droids bei sich zu Hause. Als plötzlich eine Botschaft (ein Hologramm der Prinzessin) von R2-D2 auslöst und auf den Boden strahlt, ist Luke

überrascht (21:08). Mit dem Strahlen werden gleichzeitig Kontrabässe eingesetzt – es klingt düster. Der Zuschauer kann hier erwarten, dass es sich um etwas sehr ernstes handelt. Nachdem Luke fragt: „What's this!“ setzen auch Flöten ein und es wirkt mysteriös. Luke, immer noch überrascht, fragt auch, „Who is she? She's beautiful!“. Der Einsatz einer Oboe hat gleichzeitig zwei Auswirkungen: eine musikalische Unterstützung über die Rede der Vergangenheit (C-3PO erzählt über Krieg und sein vorherigen Herr) und die neuen Liebesgefühle, die Luke für Prinzessin Leia spürt. Das Tremolo in den Streichern ist auch zu beachten. Vor allem löst das Tremolo eine Spannung aus und kann zusätzlich mit Herz-flattern assoziiert werden – vielleicht das Herz von Luke, als er die Schöne Prinzessin bewundert. Die Szenes mit Luke und dem Hologramm kann man als erste Liebe bezeichnen und als Luke versucht, die restliche Botschaft anzuhören, wird ein Gefühl der Hoffnung übermittelt.

Viel Später in der Geschichte, bei 01:15:58 kommt Luke zur eine Gefängniszelle und befreit die Prinzessin. Dieses Beispiel ist wieder nur ein sehr kurzes, das nicht länger als ein paar Sekunden dauert. Es ist aber das wichtigste Beispiel im Film wo eine richtige Andeutung der Liebe auftaucht. Als die Gefängnistüre aufgeht, liegt die Prinzessin verführerisch am Boden und betrachtet ihren Retter Luke. Es ist Flöte und Harfe zu hören, die leise und zurückhaltend spielen, doch die Flöte mit ihrem Solo ist immerhin durchdringender als die Harfe. Das Tempo ist schnell (nach Metronom 130) und das Motiv vergeht so rasch wie die Gefühle zwischen den beiden Personen verschmelzen. (Sehe **Star Wars: Love Theme**.) Dazu setzen kurz Violine und Cello ein. Langsam führt sie ihre linke Hand zu ihrer Hüfte. Dies ist Lukes und Leias erste Begegnung und sie schweigen beide als sie sich gegenseitig anstarren.

Star Wars: Love Theme



Leia spricht zuerst und Streicher begleiten ihre Worte. Sie macht einen Kommentar über seiner Größe, denn er ist als Stormtrooper verkleidet. Stormtroopers sind normalerweise große Menschen. Lukes Antwort darauf – „Huh?“ klingt jugendlich und unerwartet, denn er „spielt“ gerade die Rolle des Helden. Genau hier

nach seiner Äußerung, ab 01:16:08 hört die romantische Andeutung auf. Das ist klar zu erkennen, indem die Musik zurück auf *heroisch* wechselt und auch das Gesprächsthema gewechselt wird, denn der Druck, die Prinzessin zu überreden und zu retten ist hoch. Luke ist erfolgreich und eilt schnell mit ihr fort.

Es gibt auch eine zusätzliche Interpretation zu dieser Melodie und ihre Verwendung mit der Flöte. Die Flöte, als Musikinstrument, wird oft mit Einsamkeit assoziiert. Der Grund ist logisch, denn die Flöte ist einer der ältesten Instrumente die bis zur Steinzeit zurück datiert. Durch Jahrtausende verwendeten Hirten mehrere Formen der Flöten. Auch in der Bildende Kunst wurden oft Einsame Hirten mit Flöten dargestellt. Dadurch kann die Lage der Prinzessin als *Einsam* und zusätzlich *erleichtert* beschrieben werden. Es wäre passender zu sagen das die „Liebesgefühle“ der Flöte an Luke zu ordnen sind.

Im vierten Film *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, kommt auch Liebe vor. Doch sie spielt eine wesentlich andere Rolle als in den anderen drei Filmen. *Harry Potter* wurde ursprünglich als ein Buch für Kinder *und* Erwachsene geschrieben. Dies lässt schon Unterschiede zu den anderen Filmen erwarten. Auf den ersten Blick, scheint es nicht so zu sein, aber die ganze Handlung dreht sich um Liebe – die Mutterliebe. Das wird dem Zuschauer erst ab der zweiten Stunde klar. Nach der fürchterlichen Begegnung mit Professor Quirrell am Tag zuvor, sitzt Harry Potter im Spitalbett und redet mit Professor Dumbledore. Der Anfang des Gesprächs ist reiner Dialog – nicht musikalisch unterstützt – aber sobald Dumbledore Harry über Voldemort erzählt, „there are ways in which he can return“, setzt eine einsame Oboe ein (02:16:07). Die Oboe setzt genau ein, als Dumbledore eine Augenbraue hebt, die Melodie wirkt traurig und zur selben Zeit schrecklich. Der Moment würde richtig beschrieben als *Mysteriös*.

Dumbledore fragt weiter, ob Harry wusste, warum Professor Quirrell es nicht leiden konnte, Harry zu berühren. Harry weiß es nicht und Dumbledore erzählt von einem wundersamen Merkmal. Es ist das Merkmal der Liebe, die Harrys Mutter ihrem Sohn vor ihrem Tod hinterließ. Sobald Harry fragt, wie das Merkmal heißt, wird dabei die Musik zart. „Love, Harry!“ ist Dumbledores Antwort. Das Thema wechselt, ein Flötensolo erklingt mit Streichern und Celesta als Begleitung. Das Tempo ist sehr langsam und die Dynamik ist mittellaut – das Motiv wird auch durch ein wenig Rubato in die Länge gezogen. (Siehe **Harry Potter and the Sorcerer's Stone: Love Theme**.) Durch die Musik wird verdeutlicht, dass Liebe das stärkste Element war und ihn

beschützt hatte. Der Oktavsprung von h1 bis h2 erhebt die liebevolle Emotion auf eine hoffnungsvolle Weise – die Hoffnung, dass alles wieder in Ordnung ist.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone: Love Theme



Die Liebe ist ein sehr zentrales Thema, da sie auch der Grund ist, warum Harry Potter als Neugeborener die Attacke von Voldemort überstanden hat. Sie ist der Grund warum er überlebte und zu den Dursleys gebracht wurde, um dort in Frieden aufzuwachsen zu können. Sie ist der Grund, warum Quirrell ihm nie anfassen wollte und warum Harry ein Zweites mal gegen Voldemort siegreich war. Die Liebe hat Harry Potter das Leben gerettet. Die Liebe ist siegreich.

Somit ist das Element der Liebe in den vier Filmen zu verfassen: Die Liebe wird *altmodisch* in den ersten zwei Filmen dargestellt und *minimalistisch* in den zwei neueren Filmen. Gegeben ist, dass alle vier Filme aus den selben Genre stammen – Action/Adventure – und dass der hauptsächliche Inhalt der Filme über Kämpfen, Überleben, und Entdeckung sind, doch die Liebe ist in einer Form immer siegreich.

Unter *altmodisch* ist folgendes in *King Kong* und *Robin Hood* zu verstehen: Liebe spielt eine sehr bedeutende Rolle und entwickelt sich *ständig* innerhalb das *Prozedere* der Hauptcharakteren. Als Thema, erreicht die Liebe ein ultimatives Ziel am Ende der Geschichten – zwei Leute werden glücklich vereint. Im „Liebesdreieck“ spielen Ann Darrow, John 'Jack' Driscoll, und King Kong mit der Erwartung des Publikums, denn wie die Geschichte präsentiert ist, kann die Liebe zu dritt nie siegreich sein. Max Steiner verwendet die Musik, um diese Verfassung zu steigern und bekräftigen und bringt damit mehr Leidenschaft in die Erzählung. Die Situation ist gleich bei Robin Hood, Maid Marian und Sir Guy, doch Eric W. Korngold arbeitet anders. Korngold legt die Erwartung des Publikums unmissverständlich auf Robin Hood und Lady Marian. Unter normalen Zuständen (realistisch gesehen), hat Sir Guy als „fünftes Rad am Wagen“ und als Mensch eine viel bessere Chance Lady Marians Liebe zu gewinnen, als ein Riesen Gorilla, der sich in Ann Darrow verliebt hat. Doch

Sir Guy hat keine Chance, denn die Musik erlaubt es nicht. Er ist eine bittere Person dessen unrealisierbaren Gefühle für Marian durch die Musik nicht anerkannt werden.

Unter *minimalistisch* ist in *Star Wars* und *Harry Potter* folgendes zu sehen: Die Liebe ist irrelevant in der Aufbau der Handlung. Sie wird unterdrückt und somit bekommt sie nie eine Chance, sich zur Verwirklichen. Dies liegt zum Teil an den *Bedeutungen* sowie auch dem *Prozedere* der Hauptcharakteren. Ihre Ziele zeigen, dass sie andere Prioritäten haben. Es werden nur kleine Andeutungen bezüglich Liebe gemacht, die dann ins Nichts zerrinnen. Eine Theorie ist, dass die Liebe nicht bedeutend genug ist, um eine ernsthafte Liebesgeschichte daraus zu entwickeln. In *Star Wars* wird sie als „cool“ und nebensächlich betrachtet. Doch die triumphierende Wiederkehr von Han Solo am Ende zeigt, dass er vom Gewissen geplagt war und dass er das Gute und Richtige tun wollte. In *Harry Potter* scheint die Liebe auch unwichtig zu sein, denn sie ist fast nicht vorhanden. Doch am Ende wird die große Relevanz der Liebe klargestellt – eine kleine überraschende Abweichung der Theorie.

Zu den angegebenen Beispielen der Liebe, ist folgendes zu sagen: Sie wurden persönlich ausgesucht, um bestimmten Charakteristiken zu zeigen und weil sie für das Gehör leicht zu erkennen sind. Am baldigsten zu bemerken, sind die unterschiedlichen Taktangaben, Vorzeichen und die auf zwei-geteilte Auswahl der Instrumenten. Die beide Älteren Motiven sind im dreiviertel Takt und die Zwei neueren Motiven im vierviertel Takt. Max Steiner und Eric W. Korngold verwendeten das Romantischste Instrument das es zu Ihre Zeit je gab – die Violine. John Williams aber, verwendet die Flöte beide male – ein Instrument, das fähig ist Liebe zu schildern, aber das auf eine gedämpftere Art. Denn, unabhängig von der melodischen Folge, die *Auswahl* der instrumentalen Besetzung des Motivs, reflektiert die unterschiedlichen Fälle der Leibe.

In den Filmen *King Kong* und *Robin Hood*, findet die Liebe zwischen einem Mann und einer Frau statt – der Held und seine Lady. Es sind *romantische* Gefühle der Liebe, die nur zwischen erwachsenen Menschen realisiert werden können. Andererseits, in den Filmen *Star Wars* und *Harry Potter*, ist keine romantische Liebe zu finden. Luke Skywalker ist noch ein Jüngling mit der sich noch zu beweisen hat – er weiß, dass eine Prinzessin kaum an ihm interessiert sein kann. Ebenfalls ist die einfühlsame Erklärung über die *Mutterliebe* von einem Professor an ein Schüler auch weit von romantischen Gefühlen entfernt. Deswegen ist die Violine hier als Unterstützung der Liebe sehr ungeeignet und wird „ersetzt“ von der Flöte – eine perfekte Alternative.

Obwohl die Motive vom Inhalt unterschiedlich sind, haben die Intervalle der

Liebesthemen von Max Steiner und John Williams etwas gemeinsam. In den Themen erklingen oft Tritoni. Im Liebesthema von *King Kong* kommen zwei vor – beide Zeiten in den Achtelnoten. Bei *Star Wars* und *Harry Potter*, befindet sich jemals ein Tritonus in der zweiten Hälfte der Motive. Dissonanzen tendieren immer zu einer Auflösung hin. Je stärker die Dissonanz, desto größer und aufmerksamer ist die Auflösung. Und, weil sich jeder Tritonus in zwei Beispielen schnell auflöst, wirken die Motive frisch und energiegeladen. Der Tritonus im Star Wars Beispiel wird aber nicht aufgelöst, sondern verschwindet leise in den tiefen Streichern. Dies ist interpretierbar als die musikalische Unterstützung von Lukes ungelösten und unerfüllbaren romantischen Gefühlen.

Konflikte und Kämpfe – Konflikte und Kämpfe sind zwei Themen, die Hand in Hand gehen. Konflikt ist wie die Liebe auch ein Uraltes Thema und tendiert immer zur einer Auflösung – oft durch Kämpfen. In den vier Action/Adventure Filmen kommen häufig Konflikte und auch Kämpfe vor. Die Beispiele sind zahlreich und nehmen einen Großteil des Films ein. Sie sind aber nicht einheitlich, es gibt Szenen, die unterschiedlich von der Musik geschildert werden und sogar ohne musikalische Untermalung dargestellt werden.

Noch wichtig zu bemerken sind zwei zusätzliche Emotionen, die durch Konflikte und Kämpfe erzeugt werden: Furcht und Panik.

Der erste richtige Konflikt in *King Kong* ist das Verschwinden von Ann Darrow. Die Eingeborenen der Insel haben sie heimlich vom Schiff entführt und die Reaktion von Denham und seinen Männer ist sich zum Kämpfen bereit zu machen. Die direkte Lösung ist aber, Ann auf die Insel zu folgen und zu suchen, - es passiert kein Kampf. Noch ein Beispiel von Konflikt, das nicht in einen Kampf übergeht; ist der Teil indem Ann gegen ihre Fesseln kämpft als der Gorilla aus dem Dschungel kommt. Es nutzt ihr aber nichts weil, er sie einfach nimmt und davon marschiert.

Der erste richtige Konflikt, der einen Kampf auslöst, kommt in der 50. Minute vor. Als die Suchtruppe sich auf den Weg macht, spielt ein Fagott einen Tritonusintervall und wiederholt sich oft – die Lage ist angespannt, denn keiner weiß, was er zur erwarten hat. Um 50:40 begegnet die Suchtruppe dem ersten Dinosaurier im Dschungel. Als sie ihn in der Ferne erblicken, ertönen tiefe Holzbläser (Bassklarinette und Fagott) mit einem Timpani Trommelwirbel. Die Lage klingt bedrohlich. Und obwohl der Stegosaurus die Menschen noch nicht sieht, machen sich die schießwütigen Amerikaner mit einer Gasbombe bereit. Die Furcht steigt an als die Truppe auf das

Biest wartet, das wachsende Tremolo der Violinen beschreibt die mögliche Gefahr. Der Stegosaurus brüllt als er die Menschen sieht und läuft ihnen entgegen. Ein zusätzliches Trompeten Fanfare kommt hier dazu. Sie schießen und der gut vorbereitete Carl Denham wirft die Gasbombe. Weil das Biest getroffen ist, fällt es um und krümmt sich auf dem Boden. Somit löst sich der Konflikt und die Truppe kann nach Ann weiter suchen. Der Tritonus des Fagotts beginnt wieder, jetzt auch mit einem zusätzlichen Violinsolo, das eine Groß Terz mit Glissando auf und ab spielt. Es scheint die Lage wird noch ernster, denn die Gefahr ist noch lange nicht vorbei.

Die Begegnung mit dem zweiten Dinosaurier funktioniert auf ähnliche Weise. Holzbläser und tiefe Blechbläser spielen aufwärts als der Dinosaurier zum ersten Mal aus dem Wasser auftaucht und seinem Kopf streckt. Die Bläser spielen wieder abwärts als der Dinosaurier mit seinem Kopf heimlich wieder ins Wasser schlüpft. Das Biest schreit und attackiert um 55:30 und wieder spielen Timpani und Trompeten Fanfare. Max Steiner zeigt dadurch ein perfektes Weg eine Ankunft musikalisch zu untermalen, denn Trommeln und Trompeten wurden schon seit langen langen Zeiten für Ankündigen verwendet – sie wurden bereits bei den alten Ägyptern im Militär verwendet.

Kommen wir zu einer der eigenartigsten Kampfszenen im Film. Der Auftritt des bösen Tyrannosaurus Rex ist zum Zeitpunkt 01:01:35. Kong ist derzeit noch mit Jack beschäftigt. Die Kamera zeigt Ann Darrow, die auf dem Baum sitzt als der T-Rex im Hintergrund auftaucht. Sie schreit sobald sie ihn sieht – wieder wie „am Spieß“ – worauf King Kong nach kurzem zögern Jack an der Klippe verlässt und zu ihr rennt, um den neuen Konflikt zu lösen. Als Kong auftaucht und dem T-Rex gegenüber steht, spielen Blechbläser, tiefe, laute, schwere, markante Töne. Der Rhythmus ist punktiert und gibt der Lage einen ultimativen Sinn. Durch die körperliche Stellung der beiden Biester und die mächtige musikalische Äußerung, ist diese Szene deutlich eine der größten Herausforderungen für Kong. Genau bei 01:02:08 verstummt die Musik und sie beginnen zu kämpfen. Der Kampf dauert ganze zwei Minuten fünfundvierzig Sekunden, ist ohne Dialog und *ohne* Musik. Hörbar ist nur das Brüllen der Biester, menschliche Geräusche (Anns gelegentliche Schreie), der Klang des umstürzen des Baumes, das Brechen der Wirbelsäule des T-Rex und Kong als er sich nachher auf die Brust schlägt und laut brüllt. Erst nach seinen Selbstlob setzt die Musik wieder ein. Das düster klingende Fagott und Blechbläser mit Streichern betonen die Angst, die Ann schon wieder fühlt und durch ihre Schreie ausdrückt. Zur *Vermenschlichung* von Kong kommt hier ein gutes Beispiel vor. Er ist sehr zufrieden mit sich selbst und seinem Sieg.

Er versucht Ann dann durch ein sanftes Grunzen zu überzeugen, dass alles in Ordnung ist.

Zum Zeitpunkt 01:09:58 gibt es noch eine Szene in der Kong wieder einen Dinosaurier bekämpft. Um Es gibt einen Konflikt in seiner Höhle – eine Art Schlange – und er löst das Problem indem er sie erwürgt. Die Schlange schleicht sich zu Ann hin als eine Bassklarinette, Fagott und Pauken Trommelwirbel die Bewegung der Schlange nachmachen. Wieder werden tiefe Blechbläser und dieses Mal auch erregte, wirbelnde Violinpassagen in die Kampfszene eingefügt. Der Kampf endet als Kong endgültig das Tier nimmt und zwei Mal gegen den harten Steinboden schleudert. Beide Male ist die Aktion durch Musik untermalt, durch zwei scharfe, orchestrale Akzente – das perkussive Instrument *Becken* ist am stärksten zu hören. Der harsche Klang des Beckens beschreibt den Schmerz, den Kong dem Tier zufügt.

Zum Zeitpunkt 01:18:51 gibt es wieder einen Konflikt. Nachdem Jack die erschöpfte Ann Darrow von der Höhle rettete und sie zur Denham an der anderen Seite der Wand zurück bringt, ist Kong wütend und stürmt nach. Durch dunkle, tiefe Töne (Streichern und Blechbläser) sind deutlich wieder Trompeten Fanfaren zu hören als der Gorilla gelaufen kommt. Als er das große Tor anschiebt, wird die Spannung immer größer. Die Menschen laufen herum, schreien und wenden Gegendruck an. Mit aufwärts steigenden Noten der Blechbläser dehnt sich der Holzriegel langsam im Tor und bricht endgültig mit lautem Krach – dieser wird von den Becken unterstützt. Somit startet der Kampf.

Die Eingeborenen laufen wie Ameisen vor Kong davon, nur ein paar wagen es, ihn mit Speeren zu bewerfen. Chaos herrscht überall – Bildlich so wie auch Musikalisch. Blechbläser sind am prominentesten und wirken vom Rhythmus sporadisch. Dann um 01:23:03 beginnen die Blechbläser mit einer Sequenz, die sich stufenförmig immer mehr steigert. Kong taucht vor Denham auf und wird mit einer Gasbombe beworfen. Sie explodiert und der Gorilla scheint getroffen worden zu sein. Die Spannung wird fortgesetzt durch einem dramatischen Timpani Trommelwirbel. Kong fällt um und seine Zuckungen am Boden werden durch weiteres Blech untermalen. In diese Szene sind seine Bewegungen *langsamer* als während des Kämpfens und werden auch musikalisch langsamer gezeigt. Mit ein paar letzten Tönen, die leise abklingen, kommt Kong zu einem Ruhestand. Er ist nicht mehr bei Bewusstsein, der Kampf ist zu ende, und somit kann Denham den großen Gorilla einfangen.

Die letzte wichtige Szene von Konflikt und Kampf, ist die tragische Szene am berühmten Empire State Building in New York. Zum Punkt 01:37:25 werden Flugzeuge eingesetzt, um Kong ab zu schießen. Als die Kamera vier Flugzeuge vor dem Abflug zeigt, setzt ein Einzelrohrblatt ein – vermutlich ein Saxophon. Die abwärts steigende Reihenfolge der Noten hat einen einsamen Charakter, die als verdammend wirkt. Dieses Motiv ist schon früher im Film vorgekommen um Kong musikalisch zu Schildern. Es besteht aus drei chromatisch-absteigende Töne wobei der erster Ton länger ertönt als die folgenden zwei. Mit dem Zeitverlauf, wird es auch verwendet um Kongs außer Kontrolle geratene Situation zu untermalen.

Das regelmäßige Dröhnen der Propeller wirkt steif und wird gleichzeitig von einem Timpani Trommelwirbel unterstützt. Propeller und Timpani, klingen so ähnlich dass sie fast nicht zu unterscheiden sind, doch als die Flugzeuge abheben und dem Zuschauer entgegen fliegen, wird der Propellerlärm lauter.

Die hochdramatische Musik (ein Volles Orchester) steigt in der Tonhöhe als Kong das Gebäude besteigt, und als er oben ist, wird der Höhepunkt bildlich sowie auch musikalisch erreicht – ein gewaltiger Moment. Wieder klingen die Blechbläser markant und bedrohlich, und wieder hören sie plötzlich auf. Der „Kampf“ beginnt bei 01:39:27 mit dem Angriff der Flugzeuge und *ohne* Musik. Die Maschinengewehre schießen los. Das einzige Geräusch sind die Flugzeuge – ihre Propeller und Gewehre. Für Kong ist das höchste Gebäude eine letzte Chance sich mit Ann zu retten, denn in der fremden Stadt gibt es keine Berge oder Höhlen. Und als er oben mehrmals angeschossen wird, ist es auch ein letzter grässlicher Versuch der Welt zu zeigen, wie Stolz er ist. Er ist aufsässig und schwingt die Arme herum um die Flieger zu verschleudern – einen trifft er sogar – doch nach etlichen Schüssen, wird ihm bewusst, dass er nicht mehr lange aushalten kann. Sobald ihm das bewusst wird (01:41:28), beginnt er das Dach hinunter zu rutschen und die Musik setzt wieder ein. Die Tat sowie auch die Musik ist eine Bestätigung dafür, dass sein letzter Kampf zu ende ist. Die Attacke eines Flugzeuges wird mit einer Trompetenfanfare verbunden. Das Publikum kann durch diese Aktion annehmen, dass die Flugzeuge gewinnen.

Sehr anders sind Konflikte und Kämpfe bei *The Adventures of Robin Hood* nicht. Aber Kämpfe ohne Musik kommen nicht vor. Der erste Konflikt passiert mit dem Fesseln neuer Sklaven in der 2. Minute, doch es gibt keinen Widerstand. In der 3. Minute gibt es einen kurzen, kleinen Konflikt im Wald. Much erschießt ein Reh und als Sir Guy mit seinen Männern los reitet um Much zu verhaften, sind hauptsächlich erregte

Blechbläser und Timpani zu hören. Der Paukenrhythmus ist an die Bewegung der Pferde angepasst und verleiht der Szene damit einen glatten Übergang zur Verhaftung. Es wird nur kurz gesprochen, denn Sir Guy hat keine Geduld, mit dem mutigen Mann zu handeln. Sobald Sir Guy seine Waffe erhebt, schießt Robin Hood Sie ihm mit einem Pfeil aus der Hand. Eine pompöse Trompete kündigt die Ankunft des Helden an, als Robin Hood zu Sir Guy reitet. Die Lage ist unsicher. Nervös klingende Holzbläser mit häufigen Pausen spielen während Robin mit dem erzürnten Sir Guy spricht. Doch als Robin Sir Guy verjagt, wird die Emotion durch pompöse Trompeten, Hörner und Timpani erhöht – die eilige Flucht und die Pferdehufe werden von den Pauken wieder gespiegelt.

In der 14. Minute bricht endlich ein richtiger Kampf aus. Nach einer langen Abwesenheit von Musik wo Gefühle geschadet wurden in einer Diskussion zwischen Prinz John und Robin Hood, wird im Konflikt zum Speer gegriffen. In der Minute 14:38 fliegt der Speer, bleibt in Robins Sessel stecken und sofort bricht Panik aus. Frauen schreien, Möbel zerbersten, Pfeile schwirren, Schwerter prallen auf einander als Robin sich den Weg aus der Burg bahnt. Am Anfang klingt die Musik triumphierend, doch einige Takte später wechselt die Tonart auf Moll und reflektiert das Getümmel im Zimmer. Es gibt ständig „Aufschreie“ von der Blechabteilung so wie von den Violinen – kurze schnelle Passagen auf- und abwärts gespielt.

Die nächste Begegnung mit Konflikt passiert genau in der 21. Minute als Robin Hood und Little John sich auf der Brücke treffen. Es ist ein Risiko, das Robin wieder selbst eingeht. Dieser Konflikt ist aber von einer anderen Sorte, denn Robin will Little John überreden, ihm zu folgen. Es ist eine rein freundliche Begegnung, wird musikalisch so ausgeführt, und wird am Ende durch das Lachen der beiden Männer sogar als lustig befunden. Hörner, Fagott und Streicher (gestrichen und pizzicato) setzten auf Lebendige Art ein und bleiben auch so bis Little John ihn wieder aus dem Bach hilft. Während Stock gegen Stock schlägt, unterstützt auch die muntere Musik den Kampf, um zu bestätigen, dass er nicht ernst gemeint ist.

Eine sehr ähnliche Szene entsteht zusätzlich in der 30. Minute. Wieder ist die Musik vom Charakter her lebendig und munter (es ist das selbe Thema wie bei Little John) und wieder kommt der Geist der Musik als lustig oder witzig vor. Dieses Mal versucht Robin, den Mönch namens Tuck zu überzeugen (30:56 – 31:54).

Als Robin Hood nach dem Pfeil und Bogen Turnier gewonnen hat und zu Maid Marian geht um seinen Preis zu erhalten, ergibt sich wieder ein Konflikt. Die

Festnahme. Sir Guy schreit „Arrest this man!“ und Chaos bricht aus (58:36 – 59:22). Die Szene ist ähnlich zu Robins Soloeinzug in Burg Nottingham. Zu Beginn des Kampfes ist die Musik noch pompös, doch als er weiter kämpft und versucht zu fliehen, wird die Musik ernst – auch wieder zur Moll Tonart. Dieses Mal wird er gefangen und überraschenderweise kommt etwas spaßiges vor, als Robin vor Prinz John geschleppt wird: die Musik endet mit einer Ohrfeige von Sir Guy in Robins Gesicht. Der eine Schlag wird von einem Xylophon begleitet. Die ernst Lage wird dadurch absichtlich erleichtert und zusätzlich verbessert mit einem Stoß von Robin in dem Bauch des Sheriffs von Nottingham.

Eine Neue Schilderung von Konflikt und Kampf passiert zum Zeitpunkt 01:24:11. Ein Ritter wurde geschickt, um König Richard zu töten, aber Much lauert auf ihm und kämpft mit ihm im Fluß. Die Belauerung wird durch eine Thematik betreffend der *Serialismus* unterstützt. Die Dynamik ist leise. Dissonante Akkorde werden am Klavier gespielt und gleichzeitig von Violinen (mit Tremolo) und Kontrabässen unterstützt. Als Much vom Baum springt, ertönen Glissandos abwärts in den Violinen und einer Harfe, um die Bewegung nach zu ahmen.

Der Kampf wird sporadisch geschildert. Beide Männer kämpfen wild mit Messern herum und so imitiert es die Musik. Das Xylophon und die Blechbläser spielen eine Melodie mit großen Sprüngen und Abständen, denn die Emotion im Fluß ist erschreckend. Die Spannung, darüber wer gewinnt, steigt mit dem Steigen der rasenden musikalischen Sequenzen. Die Kamera schneidet dann mit ein Triller von den Violinen und Flöten plötzlich ab, und schaltet auf die nächste Szene um – das Publikum muss sich inzwischen ohne Lösung des Konflikts zufrieden geben.

Zur letzten großen Schlacht, beginnt der „Showdown“ durch eine vier-tönige Trompetenfigur. Es passiert in dem Moment, als König Richard sein schwarzen Mönchsmantel abwirft und seine wahre, königliche Farben zeigt (01:34:09). Es herrscht Chaos im Saal, doch die Musik (ein volles Orchester mit überwiegend Blech und Timpani) überliefert ein triumphierendes Gefühl, als ob die Schlacht schon gewonnen wäre. Trotzdem haben die guten Sachsen und Richard einen langen harten Kampf vor sich. Die Normen geben nicht leicht auf. Robin kämpft endlich Mann gegen Mann mit seinem Rivale Sir Guy, scheint immer gut gelaunt zu sein und tauscht öfters lustige Sprüche aus mit Sir Guy, dem das überhaupt nicht gefällt. Die Szene endet mit glorreichem Blech und wundervollem lauten Triller der Flöten als Robin in das Gefängnis zu Marian eintritt und sie in den Arm nimmt. Die nächste Szene zeigt,

dass der Konflikt wirklich zu ende ist indem alle Waffen zur Boden geschmissen werden. Das Geräusch der Waffen als sie auf den Boden landen, hat einen sehr entschlossenen und resoluten Klang. Zusätzlich wird der Sieg bestätigt mit einer langsam gewordenen nobleren Musik, denn alle Menschen verbeugen sich vor dem König.

Im Film *Star Wars*, wird der Zuschauer gleich in der ersten Szene in einen Konflikt mitgerissen. Dieser großartige Einstieg in einen großartigen Film zeigt gleich, dass Konflikte und Kämpfe in diesem Abenteuer oft zu erwarten sind. Von 01:54 bis 04:35 geraten die Prinzessin und ihre Crew in Gefahr. Schon die Größe, des Imperial Starship ist furchterregend und durch die zusätzlichen Laserschüsse auf dem kleine Schiff wird Panik erzeugt. Das kleine Raumschiff wird in das Große hineingezogen – sich dehnender Stahl und das „magnetische Saugen“ des Imperial Starship ist hörbar. Als die Stormtroopers in das kleine Schiff eintreten, nehmen die Soldaten der Prinzessin einen letzter Versuch der Verteidigung vor und schießen auf ihr Feind. An diesem Punkt sind die Schüsse so zahlreich und so laut geworden, dass die erregten Passagen der Blechbläser nicht mehr zu hören sind. Durch Explosionen wurde auch Rauch erzeugt und verringert dabei die Sichtweite. Es wird der eigentliche Kampf so sehr betont, dass sogar die musikalische Untermalung eine kurze Zeit unwichtig wirkt. Der Kampf wird verloren. Es war zu erwarten, den alle Zustände deuteten darauf hin. Das bildliche, die nicht-instrumentale Besetzung, sowie auch die Instrumentale Besetzung deuteten alle auf einen *negativen* Ausgang hin.

In Minute 27:54 wird den Zuschauern ein Konflikt präsentiert, von dem die Hauptcharaktäre noch nichts wissen. Als Luke und C-3PO durch die Landschaft rasen, um R2-D2 zu finden, werden sie von den bösen „Sand People“ entdeckt. Drei laute Noten werden von den Blechbläsern gespielt mit einem harten Paukenschlag, als die seltsam gekleideten Wesen sich zum Schießen bereit machen. Doch sie entscheiden sich, hinunter ins Tal zu reiten und machen sich eilig auf den Weg – viele neue perkussive Elemente setzen ein und verleihen der Musik ein „eingeborenes“ Gefühl. Als R2-D2 Luke von den Sand People warnt, spielen tiefe Streicher eine schnelle agierte Passage aufwärts und akzentuieren die letzten paar Töne. Es ist wieder ruhig und Luke sieht sich um – eine Picolo flöte spielt einsam. Als einer Sand People genau über Luke steht, schreit C-3PO. Der Sand Person schreit auch, aber die Musik „schreit“ nicht. Die Einbindung der Musik ist minimal, denn es ist hauptsächlich ein Horn zu

hören. Hier ist es wichtiger, die Klänge des Kampfes alleine wirken zu lassen und nur zu hören, wie der Schall im Ödland verbreitet wird. Somit bekommt die Szene ein hoffnungsloses Gefühl der *Einsamkeit*, denn Luke liegt am Boden und es ist sonst kein Mensch zu sehen. Nach dem Szenenwechsel, ist Luke bewusstlos und die Hoffnung geht kurz verloren, als die Sand People Lukes Sachen durchsuchen. Doch ein neuer unheimlicher Schrei verschreckt Sie. Erst nachdem das neue Wesen (Obi-Wan Kenobi) sein Gesicht zeigt, stoppen die mysteriösen Hörner und ein magisches neues musikalisches Element setzt ein: Chimes. Chimes haben magische Wirkung weil der Klang als „glänzend“ beschreibbar ist, sie verleihen einen frischen Klang und gleichzeitig eine neue Emotion. Auch *wo* der Klang eingesetzt wird, kann eine hohe Wirkung schaffen.

Ein neuer Fall wo Konflikt durch Kampf gelöst wird, passiert im Jazz Klub wo Obi-Wan und Luke einen Pilot suchen (44:51 – 47:39). Die Musikalische Unterstützung wird hier komplett anders verwirklicht. Das Genre der Musik in dieser Szene kann als Jazz klassifiziert werden – es spielen Trompeten, Kontrabass (gezupft), Snaredrum und Saxophon. Sie klingt lustig und festlich und stammt von der Live Band im Lokal. Als Luke das Zimmer betritt, zeigt diese Szene die Vielfältigkeit der Gäste. Sie sind alle unterschiedlichst gekleidet und unterscheiden sich durch Größen und Alter, doch die muntere Musik im Lokal (und natürlich das Essen und Trinken) bringt alle Lebewesen auf einen Platz. Und weil auch zwei böse Charaktere Streit suchen, und Luke bedrohen, schneidet Obi-Wan ihre Hände ab, um Luke zu schützen. Es ist ein kurzes, triviales Geschehen, und Obi-Wan erzählt Luke danach gleich weiter, dass er eine Flugmöglichkeit gefunden hat. Auch zu bemerken in dieser Szene, ist, wie das lustige Jazzlied sich nicht ändert sondern weiter spielt. Erst als beide Arme am Boden liegen, beide Wesen schmerzhaft grunzen, und der Streit gelöst ist, wird die Abwesenheit der Musik wahrgenommen. Dann, setzt die Musik wieder ein.

Ebenfalls im Klub, als Han Solo kurz durch einem Kopfgeldjäger in Gefahr gerät (49:58), erschießt Han das lästige Wesen. Hier bleibt die Hintergrundmusik konstant, denn der Inhalt des Gespräches ist ernst aber die Lage ist es nicht. Hans entspannte Art und wie er mit dem Kopfgeldjäger spricht, zeigt das er sich nicht fürchtet. Er weiß, dass er mit seinem Leben davonkommen kann. Seine Ausstrahlung passt gut zur musikalischen Laune.

Um 01:29:54 geschieht die erste Begegnung zwischen Darth Vader und Obi-Wan Kenobi – es ist eine merkwürdige Szene. Als Obi-Wan am Deathstar durch einen Gang

spaziert, hält er an, denn er sieht etwas vor sich stehen und er hört ein bestimmtes Geräusch – das unverwechselbare Atmen von Darth Vader. Ein zweites unmissverständliches Geräusch ist der Lichtsäbel, den Vader in der Hand hält. Die Präsenz des Bösewichts wird zusätzlich durch Timpanischläge klargemacht. Auch Obi-Wan aktiviert seinen Säbel und das „Summen“ der Lichtsäbel wird verstärkt. Die Musik wird von dem Summen der Light Saber übernommen und der ganze Kampf fährt ohne Musik fort. Hörbar ist nur der menschliche Ausdruck (Dialog zwischen Vader und Obi-Wan), das Summen der Lichtsäbel und das charakteristische tiefe Atmen von Vader. Ohne weitere akustische Ereignisse, wirkt die Szene sehr kalt und starr in der grauen Halle. Auch die Bewegungen der beiden Jedi Knights sehen steif aus – ein wahrscheinlicher Grund anhand der Verwendung von „Laser“ und frühzeitigen Technologien. Beiden Männer scheinen im Kampf gleich gut zu sein. Doch sobald Luke auftaucht und „Ben?!“ sagt, schaut Obi-Wan den Jüngling an und ein trauriges, wundervolles Hornsolo ertönt. Darth Vader nutzt den Moment und schwingt seinen Säbel. Das Duell ist somit zu ende, aber der Kampf geht weiter, als die Stormtroopers neben Vader zu schießen beginnen. Über den Tod von Hauptcharaktären, gibt es mehr unter **Tod und Verlust**. Luke will auch weiter kämpfen, aber die Stimme von Obi-Wan sagt ihm, er soll laufen. Mit viel Glück, entkommt der Held mit seiner Bande – dasselbe Glück, das ihn immer von jedem Hindernis rettet. Ein anders Wort für dieses Glück ist *Hollywood*.

Kurz nach der Flucht von der Deathstar, gibt es wieder einen Konflikt. Die Millenium Falcon begegnet vier Imperial Fighters (01:34:20) und zwischen den Raumschiffen bricht ein Kampf aus. An dieser Stelle kommt wieder das selbe musikalische Thema vor, wie am Anfang bei der Schießerei an Bord des Schiffs der Prinzessin. Es sind hauptsächlich Blechbläser an dieser Stelle und sie werden auch von lauten Laserschüssen übertönt. Zwei zusätzliche Elemente sind der Lärm der „schreienden“ Imperial Fighters und das erregte *Tempo* des Themas. Das schnellere Tempo ist hier sehr passend, denn die Lage mit den gefährlichen rasenden Fliegern, ist viel intensiver als ein gewöhnlicher Soldatenüberfall.

Der Showdown in *Star Wars* ist ein abschließender langer Kampf und dauert von 01:45:00 bis 01:57:13. Es gibt einen Konflikt, denn der „Terrorplanet“ Deathstar, existiert immer noch. Der Grand Moff Tarkin präpariert einen Angriff auf einen zweiten Planeten, aber die „Rebel Alliance“ will dies nicht zulassen. Die guten Rebellen geben ihr Bestes.

Der Showdown wird durch Musik eingeleitet, und die Musik schildert die Tat: bei 01:45:00 macht sich die Kämpfertruppe auf den Weg. Die gesamten elf Minuten und fünfundvierzig Sekunden sind auf ein paar Phasen aufteilbar. Zuerst kommt der Anmarsch und die Attacke mit vielen Verlusten, dann wird die Hoffnung auf Luke gesetzt, dann kommt Han Solo unerwartet zur Lukes Hilfe, und dann wird die Deathstar erfolgreich vernichtet. Mit dem Anmarsch kommen Wirbeltrommel, Timpani, Becken und Blechbläser (mit Trompetenfanfare) vor. Sie wirken großartig und heroisch, denn alle Instrumente werden zu militärischen Zwecken verwendet. Mit den Verlusten, verschwindet die musikalische Untermalung. Die Abwesenheit der Musik beleuchtet die Ernsthaftigkeit der Lage – die baldige Abwesenheit der Rebellkämpfer. Die Musik setzt wieder ein – tragisch – als die letzten zwei Kämpfer abgeschossen werden. Von 01:55:07 an, als der letzte Kämpfer abstürzt und explodiert, ertönt ein Horn und Luke ist alleine. Das Horn wirkt traurig aber gleichzeitig entschlossen, denn Luke muss die Mission selbst beenden. Als er die Stimme von Obi-Wan Hört, „Use the Force Luke!“ schaltet er den Computer ab und eine satte Melodie von Hörnern und Streichern setzt ein. Die Emotion ist heroisch und wird steigend spannend. Laute Blechbläser und Timpani sind herrschend – die Tonart ist im tragischen Moll. Ein Teil der Spannung wird aufgelöst mit der Ankunft von Han, denn er lenkt Darth Vader ab und ermöglicht Luke, sein Ziel zu treffen. Gerade vor der Explosion spielen Blechbläser und Timpani im lauten *Unisono*, um die Spannung zu verstärken. Das Timing der Explosion ist perfekt, denn der Grand Moff Tarkin gibt gleichzeitig den Befehl zu schießen. Summen und Brummen der geladenen Waffe auf der Deathstar, leitet akustisch zur eigenen Zerstörung, denn Lukes Schuss ist schneller gewesen und initiiert die Explosion des Tettorplanetes.

Im Zusammenhang mit dem lauten *Unisono*, funktioniert die Explosion selbst als eine musikalische Erweiterung. Der Grund, warum der Höhepunkt so befriedigend ist, ist die zeitliche Platzierung des Knalles. Es gibt nämlich zwei Erwartungen. Die Erwartung der *bildlichen* Handlung und die Erwartung der *auditiven* Handlung. Beide sind selbstverständlich, aber die zusätzliche musikalische Betonung des auditiven Geschehens – die Sprengung – fällt auf den Schwerpunkt des Taktes – auf Eins. Der Konflikt ist damit gelöst und die Rebellen sind siegreich. Entspannung setzt ein, durch die glitzernden fliegenden Teilchen des Planeten Deathstar, die von einem Glockenspiel untermalen werden. Streicher (mit Betonung auf Violinen) und Hörner spielen im langsamen Tempo ein großartiges Forte als die Kamera wieder zu Luke zurück schaltet.

Dazu erklingen beruhigende Worte von Obi-Wan, dann das „Kreischen“ des Raumschiffes von Darth Vader als er im tiefen Weltall verschwindet.

Bei *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* gibt es zahlreiche Konflikte, aber nicht so viele Auflösungen und dafür auch wenig Kämpfe. Am Beginn wird Harry oft von den Dursley's beleidigt und ausgespottet. Dadurch entstehen viele Konflikte, doch er kann nichts dagegen tun. Noch ein Konflikt passiert, als die Dursley's sich von dem Berg an Eulenpost bedroht fühlen und danach ihr eigenes Haus schnell verlassen. Weiter noch, als Onkel Vernon Professor Dumbledore vor Hagrid beleidigt, bekommt Dudley einen Ringelschwanz. In diesem Film wird das Motto *Konflikte und Kämpfe* verkleinert, und wird als ein mehr passendes Konzept adoptiert: *Ursache und Wirkung*. Gegen das Ende der Geschichte kommen jedoch wirkliche Kämpfe vor.

Befassen wir uns einmal mit der entscheidenden Szene der Eulenpost. Nachdem Onkel Vernon seine Freude wegen Sonntag klargemacht hat, schreit eine Eule von Draußen (10:55). Darauf setzt das bekannte Thema mit Celesta, *Hedwigs Theme* – ein. Als Harry zum Fenster geht und hunderte von Eulen sieht, schreien und flattern hört, kommt ein Brief eilig durch den Kamin geflogen und trifft Onkel Vernon ins Gesicht. Danach kommt ein leiseres Donnern vom Kamin das schrittweise lauter wird, bis Onkel Vernon die Hände vor die Ohren hält und die Post hinein türmt. *Hedwigs Theme* wird dabei immer lauter und es kommen immer mehr Instrumente dazu – die Musik bleibt proportional zur Menge der Briefe. Es herrscht Chaos im Zimmer, doch die Emotion ist *wundervoll* denn anders ist die schwankende Melodie der Celesta, Streicher (gestrichen und Pizzicato), Hörner und Harfe nicht beschreibbar. Diese *Ursache* ist wundervoll für Harry, weil es eine Macht gibt, die stärker ist als der miese Onkel Vernon. Der Grund, das irgendjemand Harry Potter so dringend auf diese komische Art und Weise erreichen will, ist bewundernswert und Harry springt freudig durch das Zimmer. Die *Wirkung* ist: Vernons Entscheidung, vor der Ursache zu fliehen indem er sagt, „We're going away, far away where they can't find us!“ als das Flattern der Briefe weiter verläuft. Das Flattern ist möglicherweise symbolisch als eine Erweiterung des Eulenlärms zu sehen – denn Post alleine ist langweilig, aber fliegende Post sowie fliegende Eulen, die Post liefern, sind magisch.

Der nächste zu behandelnde Konflikt, ist die Szene im Haus am Meer. Hagrid hat gerade Vernon erzählt, dass Harry unter dem feinstem Leiter, den Hogwarts je gesehen hat, lernen wird. Vernon beleidigt Professor Dumbledore und Hagrid zeigt mit seinem Regenschirm in seine Richtung. In dem Moment, in dem Hagrid seinem Schirm

hebt (17:25), setzt die Musik ein und bestätigt die ernste Lage. Die Ursache des unwissenden Onkel Vernon, löst eine Wirkung in Hagrid aus, und sobald Dudley ein Ringelschwanz wächst, erklingt Hedwigs Theme. Die Durseleys sind entsetzt und schreien, aber Harry lacht. Wieder wird die Melodie zur etwas Bewundernswertem und reflektiert, wie Harry sich fühlt – es ist magisch, die Lage und die Musik. Nachdem Hagrid sich auf den Weg zur Tür macht, wechselt die Melodie. Sie wirkt hoffnungsvoll und erfrischend, denn von nun an sieht Harry die Dursleys ein ganzes Jahr nicht.

Noch ein sehr kurzes aber wichtiges Beispiel des Konflikts passiert als Draco Malfoy und Harry Potter sich zum ersten mal begegnen. Malfoy erzählte gerade, dass manche Zaubererfamilien besser sind als andere und will sich mit Harry anfreunden. Als Malfoy ihm in der Minute 41:12 seine Hand reicht, spielen Celli, Kontrabässe und Fagott vier schnelle Auftaktsoten zu einem *Pedalton*. (Es befinden sich alle Instrumente im tiefen Register.) Diese Ursache bewirkt nur eine kurze Antwort von Harry. Harry nimmt seine Hand nicht an und sagt, dass er seine eigene Entscheidungen über Zauberer treffen kann. Der Konflikt löst sich aber sobald Professorin McGonagall auftaucht und die Schüler sich alle auf den Weg in die „Great Hall“ machen. Fröhlich erklingen Streicher, Flöten, Trompeten, Tamburin, Harfe und Hörner als die neugierigen Schüler ihre fantastische neue Umgebung betrachten und den Konflikt vergessen.

In der Nächsten Szene wird Konflikt wesentlich anders präsentiert, nämlich durch reinen Dialog – ohne musikalisches Unterstützen. Zusätzliche nicht-instrumentale Geräusche inkludieren eine Türe die geöffnet wird, das Sprudeln der Kessel und das Kratzen eines Federkiels. Im Unterricht mit Professor Snape (51:18) kommt es für Harry zu einer ungerechten Konfrontation. Snapes listige Kommentare und Verspottungen erinnern wieder an die Durseleys. Es ist eine kahle Szene und die Stille vergrößert die Peinlichkeit die Harry in dieser Lage fühlt. Harry ist komplett hilflos und muss alleine durch den Unterricht kommen.

Noch eine Darstellung von Konflikt zwischen Harry und Malfoy passiert in der siebenundfünfzigsten Minute. Die Ursache – Malfoy nimmt etwas, das ihm nicht gehört – und die Wirkung – Harry bringt es wieder zurück in Sicherheit – wird vollständig durchgeführt und musikalisch untermalt. Als Malfoy mit Nevill's Glaskugel auf seinem Besen davon fliegt (57:49), setzten Violinen mit einem Crescendo ein, gefolgt von tiefen Blechbläsern. Die Lage klingt bedrohlich und wird mit nervösen, schnellen Violinpassagen vorangetrieben. Wind wird auch eingesetzt, um Bewegung zu betonen als die beiden Buben sich in der Luft streiten. Nachdem Harry die Kugel zurück bringt,

wird die Musik freudig und seine Freunde gratulieren ihm zu seinem Erfolg.

Endlich um 01:09:05 kommt es zu einem Konflikt, der sich in einen Kampf verwandelt. Es beginnt mit dem düsteren Ansatz der Celli und Kontrabässe als alle Schüler sich auf den Weg zu den Schlafsälen machen. Ein Troll läuft frei in der Burg herum und Harry Potter und Ron Weasley machen sich auf die Suche nach Hermione. Als sie durch die Burg eilen, werden sie von Holzbläser musikalisch begleitet. Ihr Ziel ist Hermione zu finden und vor dem Troll zu warnen, aber stattdessen begegnen die zwei Buben dem riesigen Biest vor der Mädchentoilette. Die Größe und die Macht des Trolles, wird von tiefen Blechbläser geschildert. Als der Troll die Mädchentoilette zertrümmert, werden die Taten durch Blechbläser weiter unterstützt. Die Kinder schreien mit Panik aber verlieren ihren Sinne nicht, denn sie sind doch die Helden der Geschichte. Nicht-instrumentale Geräusche, die sich hier befinden sind Donner, Grunzen und Krach als Holz und Porzellan zerbrochen wird. Alle Klänge verleihen der Lage Ernsthaftigkeit. Becken prallen aufeinander als Harry den Troll angreift, und schnelle Sechszehntelnoten in den Trompeten verstärken seinen tapferen Versuch. Doch nur durch Teamwork ist Sieg erreichbar und die Drei Schüler kollaborieren. Nachdem ein Trommelwirbel das fallende Biest begleitet hat, übernehmen tiefe, langsame Streicher die Untermalung. Die Angst und der Schrecken werden weniger mit jeder Wiederholung der Streicher Phrase und vermindern sich zu einem Pedalton. Die Musik ist mit der Gefahr um 01:12:09 vorbei. Nur Blitz, Donner und das gluckernde Geräusch eines Waschbeckens sind übrig. Diese Elemente bestärken die Theorie, dass der Troll jederzeit wieder aus seiner Ohnmacht erwachen könnte. Die Professoren tauchen endlich auf und alles ist endlich wieder unter Kontrolle. Durch großen Mut zeigt Harry (und dieses mal auch Ron) das, was er leisten kann.

Die nächste wichtige Szene, in der Konflikt vorkommt, ist eine Sportszene – nämlich das Quiditch Match gegen Slytherin. Es beinhaltet tatsächlich zwei verschiedene Ebenen von Konflikt: fast verliert Harrys Mannschaft das Spiel, und fast wird Harry gleichzeitig von einem Zauberfluch umgebracht. Es ist auch eine der längsten Szenen im gesamten Film und dauert acht Minuten und zweiundzwanzig Sekunden.

Um 01:15:27 marschieren die Spieler zum Tor. Ein scharfes, einheitliches Rhythmus kommt von den Streichern, Wirbeltrommel und das Timpani, es wirkt Spannend. Die Atmosphäre unter den nervösen Schülern ist ähnlich wie die Stimmung vor einer Schlacht. Genau so spielt sich auch das Match später ab. Es beginnt festlich

und ohne Probleme. Trompeten, Becken, Tamburin, Streicher, Xylophon und Hörner kündigen die Spieler an. Die jubelnden Zuschauer machen einen zusätzlichen Krach, und das Spiel beginnt. Die gute Laune hält nicht lange an, denn bald beginnt Slytherin unfair zu spielen und Harry's Mannschaft erleidet schweren Schaden. Das ist die erste Ebene von Konflikt in dieser Szene – es ist ein *Öffentliches Problem*. Hiermit ist gemeint, dass die Öffentlichkeit (das Publikum im Film so wie auch das Publikum, das den Film sieht) den Grund des Konflikts versteht, indem alle sehen, wie Slytherin schummelt und ungerecht spielt. Musikalisch wird dieser Konflikt durch wenig Melodie gestützt und stattdessen durch verschiedene launische Rhythmen in den Blechbläsern sowie in den Holzbläsern geschildert.

Sobald Harry den Goldenen Snitch in der Luft entdeckt, wird er von einem Zauberer verflucht (01:20:27). Dissonanzen im Blech bekräftigen Harry's gefährlichen Zustand als er um sein Leben kämpft. Das ist die zweite Ebene des Konflikts in dieser Szene. Es ist ein *Privates Problem* indem dasselbe Publikum *nicht* weiß, wer daran schuld ist. Nur Hermione und Ron haben eine Vermutung, die letztendlich falsch ist. Im Gegensatz zum *Öffentlichen Problem*, ist ein *Privates Problem* viel spannender, weil der Grund des Konflikts unbekannt ist. Die Auflösung dieser beiden gebundenen Probleme wird durch eine Tat realisiert. Durch Hermione's Geschicklichkeit indem sie Snape's Mantel anzündet (Trompeten spielen hier sehr dissonante Akkorde), kann Harry sich wieder auf seinem Besen halten, den Snitch fangen und erfolgreich das Spiel beenden. Sobald die Schiedsrichterin den Schluss gepfiffen hat, kehrt das ursprüngliche, festliche Thema vom Beginn, als die Spieler am Beginn des Spieles in das Feld geflogen sind, wieder. Harry ist überglücklich, am Leben zu sein und dazu noch der Held des Tages zu sein.

Die nächste Szene, die von einem Konflikt in einen Kampf übergeht, passiert tief im dunklen Wald. Harry, Ron, Hermione und Malfoy müssen nachsitzen und müssen Hagrid im Wald helfen. Es ist zu erwähnen, dass sich die Charaktere oft in spannenden Situationen von einander trennen. Denn genau das kommt vor als Harry und Malfoy mit dem Hund Fang tiefer in den Wald gehen und Voldemort entdecken (01:45:34). Durch die Aufteilung der Gruppe wird die Spannung in der Geschichte weiter erhöht. In diesem Fall, entdecken zwei hilflose, nervöse elfjährige Schüler und ein Hund das ultimative Übel. Die szenische Darstellung der Nacht ist sehr düster und sogar bedrohlich, sowie auch die musikalische Untermalung. Tiefe Streicher spielen schleppend im langsamen Tempo und eine sanfte Klarinette ist auch klagend zu hören.

Sobald ein unheimliches Geräusch erklingt, verstummt die Musik. Die beiden Buben bleiben stehen und horchen. Malfoy fragt Harry, ob er es auch gehört hat. In der kurzen Stille ist nur der Wind zu hören gefolgt von einer schnellen Nachahmung des Geräusches von Violinen und Flöten. Harry ruft zu Fang dann marschieren beide Buben weiter als die Streicher wieder anheben.

Als sie wieder an einem Platz anhalten, halten die Streicher plötzlich auch wieder an. Fang knurrt – eine tierische Warnung und Instinkt gegen das Böse. Die Kamera schwenkt zu dem Ungeheuer und damit ertönen gedämpfte Blechbläser und Wirbel der großen Trommel. Malfoy schreit und läuft mit Fang davon. Harry bleibt wie angewurzelt stehen. Er spürt Schmerz, was durch seinen Gesichtsausdruck merkbar wird, dazu wird der Schmerz auch von hohen, lauten, stechenden Piccoloflötentönen untermalt, denn es gibt eine komplexe Beziehung zwischen Harry's Narbe und Voldemort. Die Gefahr der Lage wird gesteigert indem Voldemort schwer atmet als er sich langsam Harry nähert. Streicher spielen Tremolo als der Bösewicht auf Harry zukommt und sobald das dunkle Wesen sich aufrichtet, ertönt ein prachtvolles tiefes Blech. Harry will vor diesem furchtbaren Konflikt davon laufen, aber seine Beine sind wie Blei und er fällt über eine Wurzel. Mit jedem Schritt von Voldemort steigt die Spannung. Zu den Violinen, Trommeln, und Blechbläsern kommt *Gesang* dazu – ein klagender Frauenchor, der durch den Knochen fährt. Die höchste Stufe der Spannung wird mit einer kräftigen Trompetenfanfare erreicht. Die Trompetenfanfare hat zwei Zwecke: sie schildert den ultimativen Moment der Gefahr und gleichzeitig kündigt sie die Ankunft des Retters an. In diesem Fall ist ein Zentaur der Held, der den Held rettet. Der erwartete Klang seiner Hufe wird weiter von Trompeten unterstützt. Es ist kein großer Kampf, denn Voldemort ist schwach, gibt gleich auf, und fliegt davon. Sobald der Bösewicht verschwunden ist, erklingt ein Hornsolo und die Trompeten sind nicht mehr zu hören. Dann setzen die Streicher wieder ein – dieses mal in mittlerer Tonhöhe und viel beruhigter als zuvor. Sie spielen weiter als der Zentaur Harry über das Einhorn und Voldemort erzählt und immer noch als Hagrid und die anderen auftauchen. Der letzte Blickwinkel der Kamera ist auf das tote Einhorn gerichtet, es liegt blutend auf dem Boden. Das silberne Blut rinnt seinen Hals hinunter als Dunst um den Körper in die Höhe steigt und das perkussive Instrument Mark Tree abwärts gestrichen wird. Mit diesem glänzenden Klang wirkt die Szene entspannt und auch vollständig, das Problem ist vorerst gelöst und die Gefahr ist vorbei.

Eine weitere Szene, die Konflikt zeigt und durch Kampf gelöst wird, ist eine

kurze Szene bevor die drei Kinder sich auf die Suche nach dem Stein der Weisen machen (01:53:53). Harry, Ron und Hermione begegnen dem Schüler Neville im Gryfindor-Schlafsaal. Er versucht, die drei am Fortlaufen zu hindern und ist sogar bereit, dafür zu kämpfen. Hermione überrascht alle indem sie Neville mit einem Zauberspruch verhext. Sobald die Magie aus ihren Zauberstab schießt, setzen Violinen mit einem *Sforzando* und Tremolo ein. Und, sobald Neville erstarrt zu Boden fällt, donnert gleichzeitig ein zusätzlicher Klang – ein Klavier das mit erhobenem Pedal körperlich geschlagen wird. Ob es elektronisch oder in Echt erzeugt wird, ist nicht so bedeutend, denn der Klang vibriert sehr hohl und schildert Hermiones grässliche und undenkbbare Tat optimal. Somit können die drei Helden unbekümmert mit ihrem Plan fortfahren.

Eine sehr bedeutsame Szene, in der Konflikt durch Musik *beseitigt* wird, findet um 01:54:32 statt. Harry, Ron, und Hermione begegnen dem dreiköpfigen Hund Fluffy und der Harfe, die von selbst spielt. Nur durch die süßen, zärtlichen Klänge der einsamen Harfe ist Fluffy beruhigt genug, um schlaffen zu können. Somit ermöglicht die Musik den Kindern ohne Konflikt eine freie Passage durch die Falltür. Doch ihr Problem ist nicht ganz beseitigt, da sie durch Plaudern Zeit verschwenden. So passiert es nachdem die Harfe aufhört zu spielen, dass sie Gefahr in der Stille merken. Als die Kinder der schrecklichen Situation bewusst werden, setzen Holzbläser, Blechbläser und Streicher stufenweise ein (01:55:48). Die Musik wird lauter und Panik ergreift die drei Kinder. Sie springen schnell und entkommen dem bösen, bissigen Hund.

Eine der zwei wichtigsten Konfliktszenen des ganzen Films, die durch Kämpfen gelöst wird, passiert um 02:00:19. Es ist die Szene im Schachbrettzimmer und benötigt das größte instrumentalische Assortiment von allen musikalischen Szenen des Konflikts im Film. Immer noch auf der Suche nach dem Stein der Weisen, versuchen die Kinder, über das riesige Schachbrett zu gehen, aber sie werden von den Figuren zurückgehalten. Die Musik untermalt die düstere Lage durch tiefe Blechbläser und künstlich-elektronische Klänge. Es ist ein hohler Klang der wie Wind dröhnt und die Weite des Raumes schildert. Dazu kommt ein Tremolo von den Geigen, das die Spannung erhöht. Blech, Harfe, Große Trommelwirbel, Rohrenglocke, Bassklarinette, Flöte und Gong werden als zusätzliche Steigerungselemente verwendet.

Als das Schachspiel beginnt, wird der erste Zug von der Gegnermannschaft gemacht. Eine kleine Trommel setzt den Bauer in Bewegung – es wird ohne Snare gespielt und hat einen ähnlichen Rhythmus wie ein galoppierendes Pferd. Als sich die

Schachfigur stetig bewegt, ist die Szene als *ilitärisch* zu bezeichnen. Posaunen spielen eine schwellende Begleitung im Hintergrund und begleiten den dominierenden Rhythmus. Hermione will wissen wie das Spiel weiter läuft und Ron kommandiert eine Figur nach vorne. Sie wird vom Gegner auf brutale Weise zerbrochen. Nachdem die Stücke zu Boden gefallen sind, wird die Lage wirklich bedrohlich durch weitere Steigerung der musikalischen Untermalung. Eine Bassklarinette spielt laute sprunghafte Triolen, und verbreitet damit eine nervöse Emotion. Jetzt auch dominant zu hören, ist ein Amboss der mit hartem Donnern sehr markant die Hauptklänge der Bassklarinette unterstützt. Die kleine Trommel schlägt militärisch weiter. Sobald noch mehr Schachfiguren zerstört werden, setzt die kleine Trommel mit Snare ein. Es kommen noch mehr Instrumente dazu: Blechbläser werden vollständiger, und Becken und Holzblock unterstützen das Chaos als die Schachfiguren sich gegenseitig zertrümmern. Nicht-instrumentale Geräusche beinhalten flackernde Flammen um das Brett herum, die als Beleuchtung dienen, klirrende Schwerter, das Explodieren der Figuren, und letztendlich das Schwert des Königs als es zu Boden fällt.

Noch vor Ende des Kampfes, zögern die Kinder kurz. An dieser Stelle stellt Ron sich als Opfer zu Verfügung. Die musikalische sowie auch die bildliche Lage beruhigen sich, als Flöte, Violinen und Hörner die Traurigkeit dieser Entscheidung zeichnen. Ron's letzter Zug wird wieder von einer erweiterten Version des originellen Snaretrommel-Rhythmus geschildert. Dieser Rhythmus ist zwei mal so schnell und wirkt auch bedrohlicher. Harry's letzter Zug (der aller letzte Zug im Spiel), wird auch mit diesem bedrohlichen Rhythmus durch *Streicher* geschildert. Diese Tat wirkt endgültig indem Gesang zu den Streichern dazu kommt. Es ist wieder der leidenschaftliche Frauengesang wie in der Szene im dunklen Wald wo Harry von dem Zentaur gerettet wird. Als Harry am Schachbrett direkt vor dem König steht, spielen auch Trompeten den selben schnellen Rhythmus. Es ist der entscheidende Moment – der König lässt sein Schwert fallen, Harry ist erfolgreich und Hörner erklingen als Bestätigung des Sieges. Der Konflikt ist zu ende (02:06:03), satte melodische Streicher setzten wieder ein und eine Flöte folgt. Harry und Hermione dürfen ihre Felder am Brett verlassen, um Ron zu Hilfe laufen.

Die zweite wichtige Konfliktszene (und auch die letzte im Film), die durch Kämpfen gelöst wird, ist der Showdown mit Professor Quirrell im Burgverlies. Es wird durch eine dramatische Einleitung in Gang gesetzt. Es passiert um 02:06:49 als Harry die lange Treppen in den Kerker hinunter geht. Das Bild ist dunkel und Harry spaziert

trübsinnig, vom Schachspiel erschöpft dem Professor entgegen. Die musikalische Unterzeichnung ist fantastisch bedrohlich und eine der besten Beispiele von *Mickeymousing* wird mit jedem Schritt von Harry deutlich gemacht. Die Instrumente, die hier vorkommen sind Celli, Kontrabässe, Bassklarinette und ein „donnernder“ elektronischer Effekt. Die Streicher spielen einen pulsierenden Pedalton, als die Bassklarinette ein schwankendes Motiv öfters wiederholt. Das Donnern ist eine auditive Visualisierung von Schmerz. Harry zuckt in diesem Augenblick wieder einmal wegen seiner brennenden Narbe zusammen – ein Warnzeichen, dass Voldemort in der Nähe ist.

Mit jedem wörtlichen Austausch steigt die Spannung zwischen den beiden Personen an, doch die Begegnung wird nicht ständig mit Musik untermalt. Es herrschen musikalische Pausen wo nur Dialog vor kommt, dann auch wieder Dialog mit bedrohlicher musikalischer Untermalung – hauptsächlich Holzbläser. Die Lage wird immer ernster für Harry Potter als Professor Quirrell sein Kopftuch abnimmt und das schreckliche Gesicht von Voldemort Zeigt. Diese Tat wird durch extreme Spannung in den Violinen (als Fortissimo Tremolo) und lang gezogenen Töne von den Blechbläsern geschildert. Es kommt zum Punkt (02:12:06), wo Voldemort seine Geduld mit Harry verliert. Er befiehlt Quirrell, den frechen jungen Zauberer zu töten. Die Tat der Gewalt wird initiiert durch eine Piccoloflöte und durchgeführt mit gereizten sprunghaften Tönen in den Blechbläsern. Der visuelle und auditive Schrecken steigert sich als Quirrell den Schüler anfliegt und ihn beginnt zu würgen. Harry bekommt Todesfurcht, versucht sich zu wehren und ergreift den Professor an der Hand. Darauf zerfällt Quirrell's Hand zu Staub.

Zur Musik ist Folgendes zu sagen: Als Quirrell versucht, den Schüler zu erwürgen, stechen laute Trompeten hervor. Dann, um die Wirkung Harrys Berührung auf den Professor zu schildern, wird ein langsames dreitöniges Motiv in Streichern und Blechbläsern zweimal hinter einander gespielt. Timpani setzen dazu ein, um die Tat zu bestärken. Als Harrys neu entdeckte Magie auch das Gesicht von Quirrell zerstört, wird seine Tat durch das dreitönige Motiv noch lauter und mit einer verstärkten *Blechabteilung* bekräftigt. Das Motiv wird auch im zweifachen Tempo gespielt, denn Quirrells Körper verwandelt sich immer schneller in Staub – die Töne bestätigen dies. Unter diesem musikalischen Geschehen ist Folgendes zu verstehen: Es ist ein *Wendepunkt des Glücks*. In der ganzen Szene im Kerker als Aktionen und Zeichen der Macht Voldemorts vorkommen, werden Blechbläser verwendet um diese zu schildern.

Musikalisch werden Harrys Taten nur mit Holzbläsern oder Streichern unterstützt. Doch als Harry erkennt, dass er stärker als Quirrell/Voldemort ist, schaltet auch die musikalische Macht auf Harry um. Der Griff ins Gesicht ist das entscheidende Element der Szene, denn damit schützt sich Harry und gewinnt den Kampf gegen das Böse.

Zusammenfassend, sind Konflikte und Kämpfe das Rückgrat der vier Filme. Die Taten sind unterhaltsam, sie erhöhen den dramatische Aspekt der Geschichte und sie sind oft nötig, um Liebe zu ermöglichen. Nach einem Kampf können die Hauptcharaktere sich ungehindert weiterentwickeln und nach neuen Möglichkeiten streben. Somit ist die Liebe mit Konflikten und Kämpfen verbunden. Ohne Streit und glorreichem Held, kann die Liebe nicht siegreich sein – sie würde nur langweilig und unerfüllt existieren. Wo Konflikte gelöst werden können, kommt die Liebe zum Erblühen. Dies ist ein altes Konzept das eben auch starke Wurzeln in Hollywood hat.

Zu diversen Zeiten der Konflikte und Kämpfe in den vier Filmen, kommen verschiedene instrumentale Besetzungen vor. Mit dieser Tabelle werden die wichtigsten hörbaren Klänge der schon behandelten Beispiele präsentiert:

Instrumentale Besetzungen

	Konflikte	Kämpfe
King Kong	Holzbläser, Violinen (gestrichen und Tremolo), Blechbläser, volles Orchester	Trompetenfanfaren, Timpani, Violinen (erregt), Becken, ABWESENHEIT der Instrumente
Robin Hood	Holzbläser, Violinen (gestrichen und Tremolo), Kontrabässe	Blechbläser + Timpani, Trompetenfanfaren, Hörner, Violinen, Xylophon + Blechbläser
Star Wars	Blechbläser, Jazzensemble (Trompete, gezupfter Kontrabass, Wirbeltrommel, Tamburin, Steel Drum, Saxophon), Timpani, Wirbeltrommel	Horn, ABWESENHEIT der Instrumente, Jazzensemble (Trompete, gezupfter Kontrabass, Wirbeltrommel, Tamburin, Steel Drum, Saxophon), Blechbläser (Trompetenfanfaren), Timpani
Harry Potter	Celesta, Celli + Kontrabässe, Fagott, ABWESENHEIT der Instrumente, Violinen, Blechbläser, Wirbeltrommel, Streicher, Klarinette, Flöten, Gesang, Großtrommel, Gong	Elektronische Effekte, Blechbläser, Streicher, Becken, Trompetenfanfaren, Holzbläser, Xylophon, Timpani

Wichtig zu bemerken sind, *wann* die Instrumentale Besetzungen in den verschiedenen Formen erscheinen. Diverse Instrumentengruppen, sowie Holzbläser

kommen in allen Filmen bei Konflikten vor. Sehr selten werden sie zur Illustration der Kämpfe verwendet, denn an diesen Stellen werden häufig stärkere und lautere Instrumente angewendet um die erhöhte Dramaturgie besser zu schildern – nämlich mit Blechbläsern und Timpani. Auch die Kontrabässe sind häufig zu Zeiten der Konflikte präsent, aber sobald es zu Kämpfen kommt, übernehmen Streicher allgemein – mit schwerer Betonung auf die Violinen.

Seltsamer ist, wie „Stille“ oder die Abwesenheit von Musik an den Zeitpunkten verwendet wird. Stille kann als begriff nur unter Anführungszeichen verwendet werden, weil es sich auf die Musik bezieht. Absolute Stille gibt es in diesen Szenen nicht, da Umweltgeräusche vorhanden sind. (Nicht-instrumentale Geräusche und menschliche Ausdrücke.)

In den Filmen *King Kong* und *Star Wars* spielt Abwesenheit der Musik ähnliche Rollen. Die Szenen der „Stille“ sind: der Kampf mit T-Rex, der Kampf mit den Flugzeugen und der Kampf zwischen Obi-Wan Kenobi und Darth Vader. Alle drei Szenen umfassen große physikalische und geistige Herausforderungen der Charaktere. Es ist, als ob die Bedeutungen an diesen Stellen so tiefsinnig sind, dass die Musik keine Macht mehr hat und damit zur Seite treten muss, um den groben Inhalt selbst sprechen zu lassen. Zwei von diesen Szenen haben noch etwas gemeinsam – den darauf folgenden Tod. Eine weitere Betrachtung dieses Themas findet unter **Tod und Verlust** statt.

Im Bezug auf instrumentale Besetzung haben beide Filme weitere Ähnlichkeiten, wie z.B. wie die Verwendung von Trompetenfanfaren in den Kampfszenen. Wo sich *King Kong* und *Star Wars* zum Thema *Konflikte und Kämpfe* sehr unterscheiden, ist in der Szene im Jazzklub zu hören. In *King Kong* passt sich die Stimmung der Musik immer an die Stimmung der Lage an, doch bei *Star Wars* verändert sich die Musik nicht als es Ärger gibt und Obi-Wan die Arme der bösen Männern abtrennt. Sie bleibt konstant mit Ausnahme der kurzen „Stille“ – lustig und festlich. Das gleiche passiert eben mit Han Solo und dem Kopfgeldjäger. In diesen Szenen ist es wichtig, zu bemerken, dass kein musikalischer Kontrast zwischen Konflikt oder Kampf durch das Jazzensemble gezeigt wird. Der Grund, warum die Musik nicht scheitert in dem Lokal, reflektiert die Einstellung oder Erwartung der Gäste – nämlich, dass Konflikt an einem so stark frequentiertem Ort nichts Unbekanntes ist.

In *The Adventures of Robin Hood* gibt es in den Szenen des Konflikts und Kämpfens *keine* Abwesenheit der Musik – es gibt an diesen Stellen *immer* musikalische

Untermalung, was typisch für einen „Swashbuckler“ und E. W. Korngold war. Auch Max Steiner bekommt in seinen späteren Jahren viele kritische Beurteilungen wegen seiner andauernden Unterzeichnung. Doch die zwei Szenen in *King Kong* zeigen, dass er auch sehr fähig war, dramatisches Geschehen *ohne* Musik zu schildern.

Dafür gibt es in *The Adventures of Robin Hood* „Freundliche Konflikte“. Wie erwähnt in den Beispielen als Robin Hood Little John begegnet und Friar Tuck trifft, bekommen die Zuschauer durch die musikalische Begleitung den Eindruck, dass die Situationen nicht ernst zu nehmen sind. Die Begegnungen werden stattdessen durch Musik als spielhaft empfunden. Als Robin auf der Brücke mit einem Schlagstock gegen Little John kämpft (ein Mann, der viel größer ist als Robin Hood) kommen Fagott, Harfe und Klarinette vor. Als Robin im Fluss mit Friar Tuck einen Schwertkampf durchführt, kommen auch Blechbläser vor und zusätzlich Fagott, Streicher (gestrichen und Pizzicato), Harfe, Flöte und Oboe. Die lebendigen Melodien imitieren die Bewegung des Schlagstocks oder Schwertes. Doch es sind nicht nur die Besetzung und die Laune alleine, die diese freundlichen Lagen darstellen, sondern auch Errol Flynns aufrichtig- und lustige Ausstrahlung. Er empfindet die Situationen als nicht-bedrohlich. Sein natürliches Lächeln (das er durch den ganzen Film immer wieder einsetzt) schafft ein zusätzliches erfreuliches Element während der „Pseudo“ Kampfszenen.

Wie in der Analyse zu sehen war, differenziert sich *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* am meisten von den anderen drei Filmen was Konflikte und Kämpfe betrifft. Der Begriff *Ursache und Wirkung* ist in der ersten Hälfte des Filmes sehr passend, weil Konflikte auf eine *zivilisierte Art gelöst werden*. Das bedeutet, dass Charaktere NICHT in Todesgefahr geraten und dafür auch keine Lösung des Konflikts durch Kämpfen anstreben. Ein Hauptgrund, warum es keine Todesgefahr in der ersten Hälfte gibt, ist der Aufbau der Geschichte. Der junge Harry Potter (sowie das Publikum) ist am Beginn ignorant, was die magische Welt betrifft, und die Abwesenheit der Instrumente an bestimmten Stellen, scheint es mehr *echt* und *alltäglich* für das Publikum zu machen. Harry erfährt erst mit der Zeit mehr über die magische Welt. Mit dieser Entwicklung, werden auch die Konflikte gesteigert, bis sie sich eben in Kämpfe verwandelt haben und eine neue Stufe der Spannung erreicht haben. Die drei älteren Filme funktionieren nicht auf diese Weise und zeigen Gewalt durch Tat und Musik viel früher im Zeitverlauf.

Tod und Verlust – Tod gab es schon solange auf dieser Welt, wie es Leben gab und er spielt auch einen wesentlichen Teil in den vier Filmen. Hier wird aber hauptsächlich vom Tod der Hauptcharaktere gesprochen. Mit Verlust ist nicht der Verlust des Lebens gemeint, sondern der Verlust von Idealen, Prinzipien, Zielen und Werten, die *mit* den Charakteren beim Sterben verschwinden oder sich ändern. Zusätzlich wird das Wort *Verlust* auch verwendet, um Charaktere, die ihr ganzes Eigentum verlieren aber mit dem Leben davonkommen, zu definieren.

Es stirbt zumindest *ein* Hauptcharakter in jedem der vier Filme. Mit der großen Anzahl der Kämpfe, auf die sie sich einlassen, ist es bewundernswert dass die Todesfälle eigentlich so gering sind. Es sterben Nebencharaktere zu Hauf in jedem Film außer *Harry Potter*. In den ersten drei Filmen wird Tod so alltäglich geschildert, dass die Erwartung des Risikos sehr hoch ist. Doch haben diese Hollywood Filme ein gemeinsames Merkmal was die Handlung betrifft: Die „Guten Leute“ können nicht sterben und wegen Karma, gibt es immer ein „Happy Ending“. „Happy“ wird definiert durch Erfolg. Es ist der Erfolg des Helden, der sein höchstes Ziel durch Mühe erreicht hat. „Ending“ kann zwei Bedeutungen haben: das Ende der Geschichte oder die „Beendung“ des Bösewichtes.

Eine wichtige Frage, die man sich stellen sollte, ist: *warum* sterben sie? *Wie* sie sterben ist vollkommen klar, doch eine weitere Untersuchung der individuellen Fälle ist nötig, um die Frage zu beantworten. Die Musik unterstützt jeden Todesfall in jedem Film, wobei sie unterschiedlich geschildert werden. Immerhin gibt es allgemeine Instrumente, die zu bestimmten Momenten eingesetzt werden und bestimmte Gefühle übermitteln. Zum Beispiel die Anwendung von Blechbläsern oder Hörnern unterscheiden sich, indem Blech gewöhnlich *Schrecken* übermittelt und nur Hörner üblicherweise *Trauer* bedeuten.

Nach seinem langen mühsamen Kampf *ohne* Musik mit den Flugzeugen am Empire State Building, ist der Gorilla in *Kong Kong* erschöpft und schwer verletzt. Er hat es nicht geschafft, mit Ann Darrow vor der „bösen Menschheit“ davon zu kommen und ein Leben ohne Ann war für ihn nicht lebenswert. Somit traf er die Entscheidung, bis zum bitteren Ende bei seiner geliebten „Puppe“ zu bleiben.

Als der Bösewicht der Geschichte, ein riesiger, haariger Gorilla, der ebenso Mensch wie Tier auf brutalste Weise umgebracht hatte, hatte er eine einzige Schwäche: Ann Darrow. Seine Liebe für Sie war der Grund, warum er seinen Verstand verlor und

sich umbrachte.

Falls es frühere Momente gab, wo Kong als *Held* zu empfinden war, und die Menschheit als die *Bösen* zu empfinden waren, ist diese Szene das beste Beispiel, um Mitleid für den Gorilla zu haben. Hier wird die Liebe für Ann auf intensivste Weise gezeigt und auf dramatischste musikalische Weise unterstützt. Durch den drohenden Tod, kann man den Verlust des Gorillas wirklich verstehen. Gleich nach einer Flugzeugattacke werden Kongs letzte Momente durch die zuvor erwähnten chromatisch-absteigenden Tönen begleitet (01:42:17). Kongs Motiv wird von verschiedenen instrumentalen Besetzungen ein paar mal hintereinander gespielt. Die Reihenfolge ist: *Hornsolo – Trompeten – Hörner mit Streicher – Trompeten mit Streicher – volles Orchester* – und ein letztes mal *volles Orchester*. Diese Reihenfolge wird einmal von dem Flugzeugattacken-Motiv unterbrochen. Das Hinauszögern und instrumentale Wechseln dieses musikalischen Dialoges, kann infolgedessen erklärt werden:

Kong leidet sehr schwer wegen der Schüsse und das einzelne Horn drückt seinen Schmerz und seine Einsamkeit aus. Der Schmerz wird weiter von den Trompeten geschildert – Instrumente, die gerade vorher verwendet wurden, um eine Attacke an zu kündigen. Nunmehr haben sie auch Mitleid. Dann wird das Mitleid der Hörner durch den Einsatz der leidenschaftlichen Streicher erhöht. Es wirkt wie ein menschlicher Dialog – eine „Streit“ der Instrumente, darüber, *wer mehr* Mitleid hat. Um nicht übertroffen zu werden, ertönt das Motiv in den Trompeten auch mit Hilfe der Streicher. Gleich darauf, kündigen die Trompeten Kongs Untergang ein letztes mal durch das Flugzeugattacken-Motiv an, als ob sie sagen wollen: „jetzt muss er aber endlich sterben!“. Die „Reaktion“ wird durch das Kong Motiv vom ganzen Orchester übernommen. Alle Instrumente kommen zusammen, um vereint den Gorilla zu bedauern. Durch das letzte Erklängen des Motivs erreicht das Mitleid einen gewaltigen Höhepunkt indem das Orchester das Motiv mit *Ritardando* um eine halbe Stufe höher spielt.

Er fällt – die fallenden Töne so wie der fallende Kadaver erwecken weitere Gefühle der Trauer um das Biest. Bildlich wird seine Landung am Boden nicht gezeigt, aber musikalisch wird ein lauter, kurzer Timpaniwirbel verwendet. Sobald die Menschenmassen ihn unten entdecken, sagt ein Polizist, dass die Flugzeuge ihn endlich erwisch hatten. Alle sind erleichtert. Carl Denham aber, traurig wegen seines Geschäftsverlustes, weiß genau, wie es zu dem tragischen ende kam indem er sagt: „It

was Beauty killed the Beast“.

Eine zusätzliche Beobachtung die hier gemacht wird, ist die Verwendung eines ergänzendes Motivs das beim Kong Motiv vorkommt. Kongs abwärts steigende Notenreihenfolge wird ein paar male im Verlaufe des Filmes von dieses überzeugende Motiv gefolgt. Es taucht auf zum Beginn des Filmes (als der Vorspann noch läuft), zum Tod als Kong vom Gebäude los lässt, und ganz zum Schluss wo der geschichtliche Inhalt des Bildes zu ende ist (wo es „The End“ und „RKO Radio Pictures“ steht).

Dieses Motiv ist als wichtige Ergänzung zur verstehen, denn es taucht nur drei mal auf. Wo es zu den drei Zeitpunkten gespielt wird, steigert sich die Spannung des Kongsmotiv an – es ist vergleichbar mit Beethovens Schicksalsmotiv. Dass ist nämlich auf zwei Ebenen darstellbar: durch den *dramaturgischen Inhalt* und durch den *musikalischen Inhalt*. Denn, wo das Motiv zum Beginn des Filmes gespielt wird, wirkt es verdammend – eine Voraussage für dass was zu geschähen ist. Der Zeitpunkt wo Kong stirbt und vom Gebäude fällt ist selbstverständlich verdammend, und als der Film beendet wird und die hochdramatische Musik das Motiv ein letztes mal spielt, ist es dem Zuschauer klar das die drastische Geschichte ein deutliches Ende gefunden hat. Außerdem scheint der Rhythmus des Motivs gleich zu sein – drei schnelle Töne gefolgt von ein langen Ton. Sogar der Intervall ist ähnlich wie Beethovens, es befindet sich eine Terz – eine kleine Terz.

Noch ein Wichtiger Charakter – Robin Hood – hatte auch keine Angst vor dem Tod. Im Wald als er vor seinen Leute gestanden war, schwor er: „Fight to the death against our oppressors!“ doch *er* stirbt nicht. Der böse Sir Guy of Gisbourne stirbt nach einem langen harten Kampf mit Robin Hood. Es passiert beim Showdown in Burg Nottingham. Sein schnelles Sterben reflektiert auf indirektem Wege die Unwichtigkeit die er für Marian hatte. Es wird kein ewiges Leiden und Schmerz gezeigt so wie bei King Kong, sondern nur das Wichtigste wird gezeigt – er wird von Robins Schwert erstochen und fällt über eine Wand zu Boden. Robin schaut kurz nach und läuft gleich weiter um Maid Marian aus dem Gefängnis zu retten – die Leiche am Boden ist unwichtig. Die unerfüllten Wünsche und das Verlangen nach Macht, die er durch seinen Meister Prinz John anstrebte, starben mit ihm für immer und ewig dort auf dem Boden. Das Publikum hat wenige Sekunden, um über sein Unglück nachzudenken. Die Musik die dazu gespielt wird, besteht hauptsächlich aus erregt klingenden Blechbläser. Als Robin ihn mit seinem Schwert durchbohrt, tönt ein Gong. Dieser neuer Klang klingt endgültig, der Kampf ist zu Ende und der Tod setzt ein. Absteigende Streicher und

Xylophon sind zu hören als Sir Guy durch die Luft fällt und mit einem lauten „Plumps“ am Boden landet. Die Kamera schwankt auf Robin als er einen letzten Moment auf Sir Guy schaut, um nachzusehen, ob er wirklich Tod ist. Laute Blechbläser spielen stufenweise aufwärts, die Kamera zeigt hinunter auf Sir Guy, und der Gong spielt ein zweites mal. Das zweite mal ist es noch lauter und entschlossener. Sein starrer Blick ist abschreckend – es wird kein Mitleid übermittelt.

Der wahre Bösewicht, Prince John, als er am Ende unter Druck ist, zeigt, dass er eigentlich nicht so böse ist indem er seinem Bruder König Richard anjammert. König Richard ist großzügig und verschont das Leben seines Bruders – er wird bloß aus dem Land verbannt. Die Musik bleibt fröhlich als die beiden Brüder vor den Normannen und Sachsen sprechen. Somit sind auch Prince Johns Pläne, mächtiger zu werden, auf zivilisierte Art verhindert.

Der erste wichtige Tod in *Star Wars*, ist der Tod von Obi-Wan Kenobi. Der Kampf zwischen ihm und Darth Vader ist etwas rätselhaft, denn Obi-Wan erzählt Lord Vader, dass er nur stärker werden kann indem er verliert. Um Lord Vaders Rangstelle klar zu stellen, gibt es die folgende Erklärung: Obwohl er eine große Rolle in der Geschichte spielt und spezielle Kräfte als Jedi Knight besitzt, wird er trotzdem als Unterling zum Grand Moff Tarkin geordnet. Er ist deshalb nur als *Sidekick* des Bösewichtes zu sehen. An der Stelle, an der Luke auftaucht und die beiden Jedi Knights beim kämpfen sieht, lässt sich Obi-Wan *absichtlich* niederschlagen. Dies ist der Teil, wo das elegante traurige Hornsolo einsetzt. Der freiwillige Tod des guten Obi-Wans, ist eben eine Selbstopferung ,um Luke und den anderen genug Zeit zu schenken, um im Millenium Falcon davon zu kommen. Diese Selbstlosigkeit zeigt sich als sehr positiv. Statt das Obi-Wan alles im Tod verloren hat, bekommt er die Fähigkeit, mit seinem Protegé Luke im Tod weiter zu kommunizieren.

Obwohl Mitleid durch das Hornsolo und gleich danach in den Streichern übermittelt wird, gibt es in dieser Situation wenig Zeit, um Trauer zu fühlen. Alle Menschen kämpfen grimmig weiter - außer Darth Vader. Er sucht kurz den Körper von Obi-Wan im Kleiderhaufen am Boden, findet ihn nicht mehr, und geht nonchalant davon, um mehr Stormtroopers zu holen.

Wie bei **Konflikte und Kämpfe** schon erklärt wurde, war der Aufbau zu der Explosion Deathstars ein langer und spannender Weg. Doch der Tod vom Grand Moff Tarkin war sofortig – die Tat selbst wirkt kalt und distanziert. Die Kamera zeigt seinen harten, steifen Blick einen Moment vor der Explosion. Im nächsten Moment zeigt die

Kamera wie Deathstar detoniert. Sein schneller Tod wird nur klanglich vor der Explosion geschildert – die groteske Art, *wie* er stirbt, bleibt schließlich dem Zuschauer selbst vorzustellen übrig. Der rapide Tod ist repräsentativ für seine kleine Rolle im Film. Die Szene mit den darauf folgenden Tönen des Glockenspiels als feierlich empfunden. Zum Glockenspiel setzen noch Streicher ein und ein einziger Horn – eine kleine Erwähnung des Todes. Die gesamten Hörner setzen erst wieder ein, sobald die Szene sich auf Luke fixiert. Durch die *bildlichen* und *auditiven* Handlungen wird Freude vermittelt. Der Zuschauer assoziiert die glitzernde Explosion mit Feuerwerk, und Feuerwerke erzeugen allgemein Grund zum Jubeln.

Die Rolle des Horns in *Star Wars* ist oft mit einem Kampf verbunden. Es wird aber ausschließlich in der Situation angewendet, in der ein *guter* Hauptcharakter stirbt. Der Tod wird durch den schwermütigen Klang des Horns als Trauer und Mitleid überliefert. Für den Bösewicht wird es eben durch *einen* Ton vom Horn *minimal* angedeutet. Der Grand Moff Tarkin, ein unbeugsamer alter Mensch, der blind bis in die letzten Sekunden seines Lebens ein katastrophales Ziel anstrebte, wird sehr wenig Mitleid zuteil.

Zur selben Zeit wird auch Darth Vader „besiegt“. Er entkommt mit seinem Starship, das kreischend in den dunklen Weltall verschwindet. Sein Schicksal ist gleich wie Prince Johns Schicksal. Keiner fliegt ihm nach, um ihn zu töten, somit hat er keine andere Wahl, als zu flüchten und sein Leben woanders neu zu starten.

Der einzige Hauptcharakter, der bei *Harry Potter* stirbt, ist Professor Quirrell während er versucht Harry zu töten. Wieder stirbt einer der Hauptcharaktere durch einen Kampf, wie es der Fall in allen vier Filmen ist. Diese Szene ist nicht konventionell so wie die anderen Todesfälle, denn der Assistent (Professor Quirrell) „teilt“ sein Körper mit dem Bösewicht. Es wird angenommen, dass, sobald Professor Quirrell in Staub zerfällt, beide Menschen Tod sind, aber sobald eine dunkle Figur durch Windgeräusche hinter Harry erscheint, wird den Zuschauern klar, dass der Bösewicht immer noch in einer Form existiert. Zusätzlich wird der bildliche Tod von Professor Quirrell im Unterschied zu allen anderen Todesfällen durch „Special Effects“ gezeigt. Zu den Hauptcharakteren, die Tod dem ausweichen, ist Voldemort der Charakter der vier Filme, der am meisten Verluste erleidet. Er litt durch eine seltsame Magie, die er nicht verstanden hat, denn sein Untergang war die Liebe Harrys Mutter, die sie ihrem Sohn zukommen ließ. Ohne Körper und voller Wut (mehr wie ein Gespenst), flieht er so rasch wie möglich aus dem Kerker.

Die Bedeutung von Professor Quirrel in der Geschichte, ist ähnlich zur Bedeutung von Sir Guy in *Robin Hood*. Der Professor ist bloß ein Diener für seinen Meister, so wie Sir Guy Prince John zu Verfügung steht. Beide hoffen durch zufriedenstellendes Ausführen der Befehle, an der zukünftigen Macht ihres Herren teilzunehmen. Doch Quirrell stirbt aus einem anderen Grund als Sir Guy. Ihm wird von Voldemort direkt befohlen, den jungen Harry um zu bringen, während Sir Guy *selbst* aus reinem Hass Robin Hood angreift. Voldemorts stimmlicher Befehl an Quirrell wird durch eine Piccoloflöte musikalisch nachgeahmt. Der schrille hohe Klang hat eine unheimliche Eigenschaft, die der Stimme von Voldemort ähnlich klingt. In J.K. Rowlings Buch *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, beschreibt sie Voldemorts Stimme eben als „hoch“ und „schrill“.

Zusätzlich zu bemerken, ist das unterschiedliche *Alter* der Charaktere. Voldemort/Professor Quirrell (als Einheit zu sehen) ist ein mächtiger, erwachsener Zauberer, der gegenüber einem jungen, unerfahrenen Schüler im Kampf viele Vorteile hat. Andererseits, sind Sir Guy und Robin Hood gleich alt, und auch ungefähr gleich stark.

Musikalisch werden diese Unterschiede zwischen den beiden Fällen auch gezeigt. Die Stärke der beiden kämpfenden Männer im Burg Nottingham, wird von der instrumentalen Besetzung als gleichwertig präsentiert. Es spielen Blechbläser und Streicher gleichzeitig, um den Kampf zu schildern und *nicht* Robin von Sir Guy zu unterscheiden. In der Szene im Kerker zwischen Harry und Voldemort, spielen vorwiegend Blechbläser, um Voldemorts Taten zu schildern. Es gibt eine deutliche musikalische Unterscheidung zwischen Mann und Bub, bis Harry den Bösewicht überwindet. Harrys neue Kraft wird dann durch vollständiges Blech untermalen. Starke Timpani-Schläge bekräftigen das brennende Geräusch von Quirrells Haut. An dieser Stelle kommt der zuvor erwähnte *Wendepunkt des Glücks*. Somit wird der Sieg des Schülers durch Musik glaubwürdiger.

Zum Todesfall von Quirrell, wird dem Professor ebenfalls kein Mitleid zugeordnet. Sobald er in einen Haufen am Boden liegt, spielt ein Tubasolo begleitet von Celesta. Möglicherweise wird die Tuba als „Andenken“ des vergangenen Übels gebraucht aber nicht, um Bedauern zu zeigen. Die Celesta verleiht der Lage etwas Mysteriöses, die Aufmerksamkeit wird dadurch weiter zu dem Stein am Boden geleitet. Von Trauer um den Professor ist keine Spur, denn die emotionale Äußerung wird durch alle Instrumente als erschreckend dargestellt. Als Hörner bald danach einsetzen,

werden sie in dem Moment, als Harry den Stein der Weisen in die Hand nimmt, angewendet. Sie unterstützen deutlicherweise nur Harry, als er den fantastischen magischen Stein bewundert.

Mit der folgenden Tabelle werden Tod und Verlust der Hauptcharaktere in den vier Filmen übersichtlicher gemacht:

Tod und Verlust der Hauptcharakteren

	Todesfälle	Charaktertype (Stirbt)	Verschwinden	Charaktertype (Überlebt)
King Kong	1	<i>Bösewicht:</i> Der Gorilla King Kong wird erschossen	0	- - -
Robin Hood	1	<i>Sidekick</i> des Bösewichtes: Sir Guy wird erstochen	1	<i>Bösewicht:</i> Prinz John wird vom Land verbannt
Star Wars	2	<i>Sidekick</i> des Helden: Obi-Wan Kenobi wird von einem „Light Saber“ erschlagen <i>Bösewicht:</i> der Grand Moff Tarkin stirbt in der Explosion des Deathstars	1	<i>Sidekick</i> des Bösewichtes: Darth Vader flieht in seinen Starship
Harry Potter	1	<i>Sidekick</i> des Bösewichtes: Professor Quirrell zerfällt zu Staub	1	<i>Bösewicht:</i> Lord Voldemort zerfällt zu Staub, aber fliegt nachher davon

Anhand der Tabelle ist Folgendes nach zu vollziehen: Todesfälle gibt es bei allen Hauptcharakteren, die böse Taten beabsichtigen. Ob Bösewicht oder dessen Assistent, es gibt immer einen Preis, den sie zahlen müssen. Karma taucht in Form des Todes oder Verlustes auf – einmal wird auch Belohnung durch Karma übertragen. Doch die Todesfälle und Verluste hängen nicht von den Zeitaltern der Filme ab, sondern von den Erzählungen der Geschichten – sie kommen allgemein gleich vor. Die Ausnahme, wo der Tod eines guten Charakters, etwas Gutes bringt, gibt es in *Star Wars*. Obi-Wan Kenobi hatte nur „gute“, selbstlose Absichten und starb somit ein Heldentod und hatte zusätzlich Kontakt mit Luke. Was auch bemerkenswert ist (mit der Ausnahme von Kong, der eben kein Assistent hat), ist, dass *beide* – Bösewicht und Sidekick – *nie*

in den selben Geschichten sterben. Infolgedessen kann festgestellt werden, dass, trotz furchtbarer Taten, *Gnade* sowie Tod konventionelle Elemente in Hollywood ist.

Alles passiert aus einem guten Grund. Zusammenfassend werden die Todesfälle von *allen* Hauptcharakteren als *nötig* beschrieben, denn durch jeden Tod wird etwas „Gutes“ ausgelöst. Dadurch wird ein „Happy Ending“ in jeden Film realisiert.

Merkmale der Todesfälle von Hauptcharakteren

	Instrumentale Besetzung	Emotionales Musikalisches Empfinden	Grund	Auswirkung
King Kong	Bläser, Timpani, Streicher, Hörner	Trauer, Mitleid	Stirbt für Liebe	Jack und Ann können sich gegenseitig ungestört lieben
Sir Guy of Gisbourne	Blechbläser, Streicher, Gong	Schrecken, kein Mitleid	Stirbt durch Hass UND stirbt für Liebe	Robin und Marian können sich gegenseitig ungestört lieben
Obi-Wan Kenobi	Horn, Streicher	Trauer, Mitleid	Selbstlose Opferung	Luke und seine Truppe können mit ihrem Leben davon kommen, Weiteren Kontakt mit Luke
Grand Moff Tarkin	Glockenspiel, Streicher, Einziger Ton vom Horn	Freude, kaum Mitleid	Selbstsüchtiges Streben nach Macht, Gier	Das Universum wird gerettet und Deathstar wird vernichtet
Professor Quirinus Quirrell	Blechbläser, Streicher, Timpani, Tubasolo, Celesta	Schrecken, kein Mitleid	Stirbt <i>wegen</i> Liebe UND Selbstsüchtiges Anstreben nach Macht, Gier	Harry kann den Stein der Weisen vor falschen Händen bewahren

Die instrumentale Besetzung, die in dieser Tabelle abgebildet wird, umschreibt das Geschehen des Todes und auch die Momente die darauf folgen. Die Zeit nach dem Tod ist genau so bedeutend, wie die Tat selbst. Denn, nach dem Tod wird dem Zuschauer durch die Musik das emotionale musikalische Empfinden weiter vermittelt. Die Musik ist ein Hilfsmittel, um die Situation bewusst zu machen und um den

Zuschauern zu signalisieren, wie sie sich fühlen sollen. Die Musik hat die wichtige Aufgabe, das *Rechtsbewusstsein* zu definieren und bekräftigen.

Zum Thema Tod und Verlust haben das Glockenspiel und die Celesta eine besondere Bedeutung. Diese ähnlich klingenden Instrumente kommen nur in den moderneren Filmen vor und verliehen beiden Todesfällen und deren Auswirkungen etwas *Magisches*. Die Szene mit den Tönen des Glockenspiels als Grand Moff Tarkin in der Explosion stirbt, wird als feierlich empfunden – daher sind die Klänge sehr erwünscht. In der Szene, in der Professor Quirrell nur mehr Staub am Boden ist und die Celesta auf mysteriöse Weise ertönt, werden die Töne eben als hoch erwünschte Klänge empfunden. Die beiden perkussiven Instrumente verkünden, dass etwas Schreckliches vorbei ist.

Um zurück zu Frage zu kehren, „Warum sterben die Hauptcharaktere?“ sind die Gründe klar. Sie sterben aus zwei Gründen: das Anstreben von *Liebe* oder das Anstreben von *Macht*. Ihr Niedergang ist durch schlechtes Karma unvermeidbar, deshalb wird das Erreichen ihrer Ziele nicht realisiert. Es gibt nur ein Mittel, das geteilt werden kann – es ist Gnade und diese ist der Grund, warum ein Teil der Hauptcharaktere mit dem Leben davonkommt.

Menschliche Äußerungen – In diesem Teil werden weitere Beispiele der menschlichen Äußerungen und deren musikalische Untermalung - bezüglich *Imitation* - hervorgehoben. Unter „menschliche Äußerungen“ ist folgendes zu verstehen: Klänge, die von Menschen körperlich erzeugt werden, wie zum Beispiel Schreie oder Schritte. Die Beispiele scheinen beiläufig gewählt zu sein, aber sie sind bedeutsam für diese Untersuchung, um Parallelen zwischen den beiden Epochen der Filmmusik zu finden.

Ein typischer Fall von *Mickeymousing* wird bei der ersten Begegnung mit den Eingeborenen der Insel in *King Kong* gezeigt. Es passiert, als der Häuptling die Truppe zum ersten Mal erblickt, von sein Podium absteigt und ihnen entgegen marschiert (32:27). Die Schritte des Häuptlings werden zeitlich genau von der Tuba als abwärts steigende Skalen untermalt. Jeder Ton gilt als ein Schritt und nach acht Tonhöhen, beginnt die Skala neu – einen Halbton höher. Holzbläser sowie Blechbläser halten den Grundton zu jeder Skala an. Mit der sukzessiven Steigerung der Tonhöhe, wird somit die Spannung der Szene erhöht, denn Denham und seine Männer werden immer nervöser.

Zum Zeitpunkt 57:40 in *King Kong* zeigt die Kamera, wie ein einziger Mann im

Dschungel versucht mit seinem Leben davon zu kommen. Er gehörte zur Suchtruppe von Carl Denham und ist ein Nachzügler der Gruppe, die von dem zweiten Dinosaurier verfolgt wurde. Der Mann klettert einen Baum hoch, um dem Biest zu entkommen, doch damit gefährdet er sich umso mehr, da der Dinosaurier mit seinem langen Hals leicht hinauf reicht. Die Szene ist eine von vielen Szenen, die menschliche Schreie präsentiert und die das Kreischen auch musikalisch bekräftigt. Die Lage ist eine der absoluten Furcht und Panik. Als der Mann hinauf klettert, spielen Holzbläser steigende Töne dazu und jeder Schrei von ihm wird von den Blechbläsern nachgeahmt. Markante punktierte Rhythmen in den Trompeten treiben die Lage an. Deutlich zu hören sind die Dissonanzen – vor allem die Tritoni, die mit Akzenten und Fortissimo die Todesgefahr schildern. Als der Dinosaurier ihn vom Baum pflückt, hören die Blechbläser plötzlich auf zu spielen – nur seine fürchterlichen Schreie erklingen weiter als er aufgefressen wird. Die Abwesenheit der Unterstützung erlaubt den Zuschauern, die grässliche Lage wahr zu nehmen.

Wegen der *Vermenschlichung* von nicht-menschlichen Wesen, kommt Kong auch in die Kategorie der menschlichen Äußerungen. Es handelt sich um die Szene, in der Kong nach Jack „fischt“ als Jack sich in der Klippe versteckt. Als Kongs riesige Hand Jack ergreifen will, sticht Jack mit seinem langen Messer zu (01:01:02). Die Tat des Stechens wird von allen Bläsern durch sehr kurze, akzentuierte Dissonanzen geschildert. Die Wirkung ist Schmerz. Er wird zuerst in den Violinen als ein Glissando nach abwärts mit der Spannweite einer großen Sext dargestellt. Darauf folgend ist Kongs Äußerung – ein wehleidiges Grunzen, als er seine Hand zurück zieht und sie näher betrachtet. Der Umstand, dass die Auswirkung musikalisch *zuerst* gezeigt wird und *dann* die Äußerung des Charakters, ist maßgeblich. Denn, diese Bevorzugung zeigt, wie dominierend Max Steiners musikalisches Untermalen in der Geschichte ist. An solchen Stellen, scheint die Musik sogar wichtiger zu sein, als die Taten selbst.

Ein ganz anderes Beispiel der menschlichen Äußerung und deren Imitation kommt in *The Adventures of Robin Hood* zum Zeitpunkt 22:36 vor. Robin Hood fällt gerade ins Wasser nachdem er mit Little John auf der Brücke gekämpft hat. Little John ist sehr amüsiert, zeigt auf ihn mit seinem Finger und beginnt Robin aus zu lachen. Musikalisch kommt das Lachen zuerst in einer hohen Lage von Flöten und Oboen vor. Es sind nur zwei Töne (eine große Sekund), die sich mehrmals im selben Tempo wiederholen. Die Sekund wird dann nachgeahmt von Hörnern und dann auch Fagott. Zusätzlich, bei jedem neuen Einsetzen eines neuen Instruments, wird das musikalische

„Lachen“ von der Tonhöhe stufenweise abwärts gespielt. Die Bläser klingen, als ob sie mit Little John lachen würden und lockern dabei die Lage auf. Nur Robin fühlt sich in der Lage nicht ganz sicher. Er hat eben den Kampf verloren und ist durch und durch nass. Doch sobald die letzten Töne der Fagotten ausklingen, beginnt Robin auch zu lachen. Er kann Little John nicht böse sein, überhaupt nachdem er ihm aus den Fluss geholfen hat. Durch diese fröhlich- geschilderte Stimmung, wird dem Zuschauer klar gemacht, dass in dieser Szene den Charakteren nichts Gravierendes geschehen wird – es wurde nichts ernst gemeint.

Zu einem anderen Punkt (31:45), taucht das Lachen-Schema in den Bläsern wieder auf. Dieses mal wird es verwendet, um Friar Tuck „aus zu lachen“ als diesmal er statt Robin Hood in den Fluss fällt. Robin Hood ist derjenige, der jetzt lacht und von der Musik unterstützt wird. Wieder wird die Situation durch Musik als *freundlich* und *munter* definiert. Korngold hätte an dieser Stelle auch eine bedrohlich-klingende Musik schreiben können, denn die Erwartung der Handlung fordert eine Auflösung. Der Zuschauer weiß sobald Robins Lachen von der großen Sekund unterstützt wird, dass es eine ungefährliche fröhliche Auflösung ist.

In *Star Wars* werden die musikalischen Untermalungen der menschlichen Äußerungen reduziert. Sie werden nicht mehr so offensichtlich betont. Kurze klängliche Imitationen werden geringer, indem John Williams die alten Methoden der einzelnen Äußerungen nicht verwendet. Stattdessen werden menschliche Äußerungen über längere Zeitspannen von der Musik angedeutet.

Das erste wichtige Beispiel passiert zum Punkt 04:34 als Darth Vader auf das Raumschiff der Prinzessin tritt. Sein Einzug ist imposant und wird angekündigt von einem lauten Schlag des Gongs und einer punktierten Figur von den Blechbläsern. Zusätzlich ist ein Trommelwirbel von der Basstrommel zu hören, er ertönt regelmäßig als Darth Vader in den Gang hinein spaziert, sich umschaute, und weiter geht. Dieser Trommelwirbel klingt genau so bedrohlich wie sein wohl-bekanntes, regelmäßiges, schweres Atmen. Die unnatürlich lauten Atemzüge Darth Vaders sind seinen Charakter bestimmend – seine ganze böse Aura wird dadurch wahrgenommen. An dieser bedeutende Stelle, sieht der Zuschauer den schwarz gekleideten Mann zum ersten mal und wird vom ersten Eindruck betroffen. Darth Vader wirkt kaltblütig als er die Leichen im Gang kurz betrachtet und weiter marschiert. Die gleichbleibende Basstrommel webt Spannung und Furcht zusammen und hebt seine hohlen Atemzüge am stärksten hervor.

Wenn man die kleinen lästigen Wesen – *Jawas* genannt – als Menschen

bezeichnet, kommt zum Zeitpunkt 12:30 wieder eine musikalische Darstellung der menschlichen Äußerung. Sie findet statt, als R2-D2 von den Jawas entführt wird. Als der Droid bewusstlos am Boden liegt, alarmiert ein Jawa schrill die anderen. Alle kommen aus ihren Verstecken hervor und laufen dem armen Roboter entgegen. Ihre Aufregung ist hörbar durch ihr schnelles Geplauder, das flüchtig den Tonregister wechselt, und von bestimmten harschen Silben betont wird. Als sie plappern und eifrig R2-D2 aufheben und davontragen, werden ihre nervös-klingenden Äußerungen von Fagott und Flöte genau so sporadisch reflektiert. Eine Oboe und Hörner setzen leise ein, um den chaotischen Klang aus zu balancieren. Regelmäßiges Pizzicato kommt zusätzlich von den Streichern, um der ganzen Tat noch mehr Stabilität zu verleihen. Dieses musikalische Arrangement ist eine wunderschöne Schilderung der Szene: Das Fagott und die Flöte unterstützen die hastige Sprache der Jawas und die restlichen Instrumente schildern das körperliche Geschehen – eine sehr organisierte und erfolgreiche Entführung.

In *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* werden menschliche Äußerungen noch weniger als Einzelbeispiele der Musik dargestellt. Das bedeutet, Szenen, in denen individuelle Taten von spezifischen Instrumenten beschrieben werden, sowie das Lachen bei *Robin Hood*, kommen so gut wie nie vor. Die Funktion der musikalischen Instrumente ändert sich. Die Instrumente spielen immer noch eine wichtige Rolle zum Ausdruck der Aktionen und Gefühle, *aber* sie fungieren oft sekundär. In diesen Fällen wird die Untermalung von menschlichen Äußerungen von computererzeugten Klängen übernommen. Künstliche Klänge verändern das Hörerlebnis wesentlich, und im Vergleich zu den zwei Filmen der 30er Jahre, ist dies einer der größten Unterschiede zwischen den beiden Epochen.

Es gibt drei Beispiele, die in *Harry Potter* unter Konflikte und Kämpfe schon besprochenen wurden, die auch hier geeignet sind. Die ersten zwei Beispiele sind reine instrumentale Schilderungen, die die älteren Methoden nachahmen, und das dritte Beispiel ist eine Mischung von Alt und Neu.

Das erste Beispiel schildert Schreie. Es ist die Szene mit Fluffy als die drei Schüler durch die Falltür springen. Alle drei Kinder schreien laut und werden gleichzeitig von schrillen Trompeten imitiert. Doch die Trompeten spielen auf *unisono* – nämlich keine Intervalle sowie die Tritoni, die beim Mann im Baum in *King Kong* vorkommen. Das zweite Beispiel ist ähnlich und imitiert auch einen Schrei. Ron brüllt als er im Schachspiel vom Pferd fällt. Sein Schrei wird am deutlichsten von einer

hervorstechenden Trompete reflektiert.

Das dritte Beispiel stellt die Szene vom Häuptling in *King Kong* dar. Es ist die Stelle, an der Harry in den Kerker hinunter steigt, um Professor Quirrell zu begegnen. Logischerweise gibt es kleine Unterschiede. Harry steigt in konstantem Tempo abwärts (66 am Metronom) und der Häuptling nicht. Der Häuptling beginnt im selben Tempo, aber die Schritte und das Tempo werden allmählich schneller als er näher tritt (von 66 bis 86 am Metronom). Als Harry hinunter geht, ist die musikalische Ebene gleichmäßig vom Tempo sowie auch vom motivischen Inhalt. (Die Bassklarinette bleibt im selben Tonumfang und wird nicht stufenweise höher so wie die Tuba in *King Kong*.) Der stark-pulsierende Pedalton in den Streichern, sichert die Gleichmäßigkeit des Rhythmus und imitiert die Entschlossenheit, die durch Harrys Schritte ausgestrahlt wird. Als er den Schmerz in seiner Narbe verspürt, verwandelt sich das stechende Gefühl durch den künstlichen Klang des „Donnern“ *auch* in eine menschliche Äußerung. Das Publikum kann seinen Zustand besser verstehen indem das plötzliche Donnern laut und unangenehm wirkt. Trotz bedrohlich klingender Lage, ist Harry bereit, sich seinem Schicksal zu stellen.

Weitere Physikalische Taten – werden sowohl von Musik untermalt. Mehrere Beispiele wurden schon im Verlauf der Arbeit erwähnt. Es ist das Untermalen von NICHT-menschlichen Äußerungen (das Untermalen der *Dinge*) und es ist auch ein bedeutender Bestandteil in den Geschichten. Um zu verdeutlichen, *was* gemeint ist, werden ein paar Beispiele von den Filmen erwähnt:

Als Jack sich vor Kong versteckt und sich von einem lästigen Dinosaurier bedroht fühlt, schneidet er die Liane, an der Dinosaurier sich fest hält, durch. Als das Biest ab stürzt und großen Krach macht, wird die lärmende Tat von Timpani, tiefen Blechbläsern und Violinen unterstützt. Später wird die Untermalung der zerbrechenden Holzriegel als Kong sich gegen das große Tor stemmt, mit Becken imitiert. Kurz danach wird die Explosion der Gasbombe von Timpani und Blechbläsern geschildert. In *The Adventures of Robin Hood* werden durch die Luft schießende Pfeile mit Streicher Tremolo oder Flöten Triller und Blechbläsern untermalt. In *Star Wars* werden Gewehrschüsse fast immer mit Blechbläsern assoziiert – sie werden ein paar mal auch von individuellen Timpanischlägen geschildert. In *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* werden weitere physikalische Taten von bedeutend mehr künstlichen Klängen erzeugt und nachgeahmt. Die musikalische Untermalung tritt sehr in den Hintergrund.

Die Bälle, die beim „Quidditch“ in der Luft herum summen, das Zerschlagen der Schale vom Drachenei oder das Krachen der Falltür als Fluffy sie zertrümmert, sind Beispiele wo künstliche High-Tech-Klänge eingesetzt werden, um mehr realistische Instanzen zu gestalten. Die musikalische Untermalung der Dinge ist ebenso sekundär sowie auch die musikalische Untermalung der *menschlichen Äußerungen* sekundär ist. Zu den weiteren physikalischen Taten, wird nur noch eine zusätzliche Beobachtung gemacht: das Element der Magie.

Wie zum Beginn schon erwähnt wurde, besitzt der neueste Film ein Element, das in den anderen Filmen nicht vorkommt: die Möglichkeit, alltägliche Sachen und Aktionen in etwas Wundervolles – etwas *Magisches* – zu verwandeln. Es werden vier Beispiele betrachtet. In jedem Fall handelt es sich um ein Objekt, das durch Magie eine großartige Signifikanz erhält.

Das erste Objekt ist ein Besen. Es ist ein sehr alltäglicher Gegenstand, der in der Geschichte eine neue Bedeutung bekommt.* Wenn von einem Besen gesprochen wird, ist ein tolles Gerät gemeint – ein Instrument des ungewöhnlichen Transports, des Transports in der Luft. Das Begehren zu Fliegen war schon lange eine Fantasie der Menschheit, und im Kontext zum Film, wird es auch so dargestellt und verwirklicht. Das Publikum, sowie Harry Potter, erfährt schrittweise mehr von der magischen Welt und „macht auch mit“ in der Flugstunde. Wesentlich ist der Zeitpunkt 56:17, als Neville mit seinem Besen davon schwebt. Alle Schüler schauen schockiert zu, als er ohne Kontrolle davon fliegt. In dem Moment, als seine Füße den Rasen verlassen, setzen Triller in den Streichern ein und gleich darauf eine Harfe. Eine bekannte Melodie beginnt in den Trompeten zu spielen, damit wird Harrys Abflug angekündigt. Die Auswahl der musikalischen Instrumenten übermitteln eine magische Emotion und bekräftigt die physikalische Tat des fliegenden Besens.

Das zweite Objekt ist der „Snitch“. Der Zweck der goldenen Kugel ist nicht gleich klar. Als Harry sie zum ersten mal in der Hand hält, fragt er Wood (den Kapitän der Quidditch Mannschaft), was er damit anfangen soll. Von so einem gewöhnlich aussehenden kleinen Ball, kann man nicht viel Außerordentliches erwarten. Aber bald beginnt ein spannender Triller in den Violinen, somit wird eine Erwartung aufgebaut. Kurz darauf (01:05:42), als der Kugel Flügel wachsen, setzt das „zauberhafte“ Element

*Natürlich ist die Autorin des Buches nicht die Person, die das Konzept der fliegenden Besen erfunden hat, aber um dieses Argument zu nachvollziehen, sind fliegende Besen in *dieser* Geschichte ein neues Konzept.

ein – die Lage enttäuscht nicht und Harry ist erstaunt. Die Tat wird gleichzeitig von Musik und elektronischen Effekte untermalt. Flöten verkünden das Aufklappen der Flügel und Streicher sowie Celesta kommen im raschen Tempo dazu, um die Schnelligkeit des Objekts zu schildern. Die Aktion wird dennoch durch das elektronische Geräusch des metallischen Flügelschlages am besten hörbar gemacht.

Das dritte Objekt ist ein Zauberstab. Wie der Name schon sagt, ist es ein einfacher Holzstab, der immense Fähigkeiten hat. Wer so ein Objekt besitzt, hat auch Macht. Die Szene, die hier behandelt wird, findet zum Zeitpunkt 01:21:33 statt. Es passiert, als Hermione Snape's Mantel anzündet. Sie murmelt geheimnisvoll einen Zauberspruch und Feuer schießt aus ihrem Zauberstab hinaus – die Aktion wird elektronisch mit ein „Rauschen“ erzeugt. Wieder werden Triller gespielt, dieses mal auf Fortissimo in den Flöten und Picoloflöten (in einer hohen Lage). Sie passen gut zu den Dissonanzen der Trompeten. Die Emotion, die hier empfunden wird, ist hoch nervös. Diese Tat, die Hermione mit ihrem Zauberstab begangen hat, ist eine schockierende Tat, denn Professor Snape und alle anderen Zauberer in seiner Umgebung sind entsetzt. Musik und Gesichtsausdrücke sind vollkommen zusammenpassend. Sobald die Kamera wieder auf Harry zeigt, wird die Lage erleichtert. Ein Horn erklingt und bald kehrt das triumphierende Spieleröffnungsmotiv in den Trompeten zurück. Harry fliegt davon. Es wurde Magie direkt angewendet, um zu einem Ergebnis zu kommen – die großartige Macht des Zauberstabs wurde durch grässlich klingende Töne verwirklicht.

Das vierte Objekt ist ein Mantel. Es ist das wichtigste der vier Beispiele, da es mit einem ganz besonderen Klang assoziiert wird. Wesentlich ist aber, zu *welcher* Zeit der Klang vorkommt. Harry bekommt diesen Mantel als Geschenk zu Weihnachten – er ist schön, doch er scheint nicht besonders zu sein. Als Ron Harry bittet, ihn anzuziehen, passiert der magische Moment (01:28:05). Harrys Körper verschwindet und es gibt eine Sekunde der Stille. Dann, mit der Wahrnehmung des Geschehens, wird ein künstlicher Klang eingesetzt. Es ist ein dünner, hohler Klang, der ähnlich wie Wind klingt. Er beschreibt die Lage, in der sich Harry befindet – sein Körper ist nicht sichtbar aber er ist immer noch anwesend. Der Klang ist schwach, doch es hat eine vernehmbare Tonlage. Der computererzeugte Klang wird in verschiedenen Tonhöhen gespielt – es ergibt sich ein viertöniges Motiv, das langsam variiert. Die Klänge schildern einen unsichtbaren Mantel, somit ist der leere „Sound“ perfekt geeignet für das Geschehen. Die emotionale Äußerung, die vermittelt wird, ist mysteriös, denn der Mantel ist wirklich außergewöhnlich. Die Andeutung der Magie wird stark geschildert als Harry ihn trägt,

und es wird auch deutlich gemacht als er ihn wieder abnimmt.

Die Tat als er den Unsichtbaren Mantel abnimmt, hat wieder einen eigenen Klang. Um ein Buch aus den Regal zu nehmen, legt Harry seinen Mantel ab und gibt dabei auch seine „Sicherheit“ auf (01:29:06), denn in diesem Moment ist Harry wieder sichtbar. (Sich in Mitte der Nacht und in der Zugangs-beschränkten Abteilung der Bibliothek zu befinden, ist als Schüler sehr riskant.) Das perkussive Instrument Mark Tree wird einmal abwärts geschtriffen um seine Enthüllung zu zeigen. Dieser Klang bekommt noch mehr Bedeutung durch der folgende Abwesenheit der Künstlichen Windgeräusche. Es wirkt still und bedrohlich und eine einsame Flöte spielt weiter. Die Untermalung der Tat, bekräftigt Harrys gefährliche Lage so deutlich, dass das Publikum auch spürt wie, es ohne Deckung zu sein ist. Ob es den Zuschauern bewusst- oder unbewusst ist, die klänglichen Ereignisse bewirken die magische Kraft des Mantels – die Anwendung des Mantels ist das Kernelement der Szene und wird auch als Übergang zur nächsten Szene verwendet. Nämlich, sobald der Hauswart in den Raum tritt, zieht Harry sich den Mantel wieder um und verschwindet wie durch ein Wunder. Hier wird der hohle künstliche Klang selbstverständlich wieder eingesetzt, denn Harry ist wieder unfassbar wie der Wind.

Zu der zuvor erwähnten *Vermenschlichung* von nicht-menschlichen Wesen, wird nun bei *Star Wars* eine nähere Beobachtung der Beziehung zwischen C-3PO und R2-D2 gemacht. Weil dieses Thema sich nicht in einem selbstverständlichen Bereich befindet, sondern in einer etwas grauen Gegend, wird trotzdem vom Untermalen der Dinge (jetzt von zwei Robotern) gesprochen. Hoch bedeutend in diesem Fall ist C-3POs gesprächige Art, denn Sprache und Kommunikation ist eine der wichtigsten Eigenschaften der Menschheit. Die Droids haben teilweise eine freche Einstellung und diese betont ihre menschliche Art. Wenn C-3PO mit jemanden spricht, passiert der Großteil des Dialogs zwischen ihm und dem zweiten wichtigen Roboter – R2-D2. R2-D2 spricht nicht Englisch sondern eine Sprache, die sehr „musikalisch“ klingt und die durch verschiedene Tonhöhen geschildert wird. Sogar der Verlauf seiner „Wörter“ wird rhythmisch angewendet und variiert abhängig von seiner Laune. Der Sinn der Dialoge zwischen den beiden Droids ist eine Art „Hybride“ von Verständlichkeit und Unverständlichkeit, aber es ist dem Zuschauer trotzdem klar, was gemeint ist. Zwei Beispiele, in denen der spielerische freche Charakter der beiden Droids veranschaulicht wird, kommen in der ersten Wüstenszene und als Luke die beiden Droids putzt, vor.

Im ersten Beispiel, nach einem Streit zwischen C-3PO und R2-D2, nennt der

erste Droid den zweiten Droid einen „Near-sighted scrap pile“ und tritt ihn noch mit dem Fuß. Diese Benennung und physische Tat, zeigen eine leichte Aggression – eine weitere menschliche Eigenschaft (09:58). Aggression ist eine menschliche Emotion, die oft durch physische Äußerungen verstärkt wird. In diesem Fall wird Aggression anders als bei Konflikte und Kämpfe geschildert. Sie wird nur minimal geschildert, denn der Tritt von C-3PO ist endgültig und er marschiert danach alleine in die Wüste davon. Sein demonstrativer Rückzug wird als Schmollen verstanden.

In dieser Szene befindet sich keine Musik sondern nur Dialog. Die Abwesenheit von musikalischen Klängen verleiht dem Geschehen zwischen den beiden Individuen eine sehr „alltägliche“ Stimmung. Mit der Abwesenheit werden eben keine Gefühle verstärkt – ob positiv oder negativ – und es ist den Zuschauern überlassen, sich eine Meinung zu bilden. Es ist eine Lage, in der sich Menschen täglich befinden und sich damit auch täglich beschäftigen müssen. Durch *Argumentieren* können Konflikte von Menschen auf zivilisierte Art gelöst werden. Der zusätzliche Fußtritt, Metall auf Metall, war ein Zeichen der Ungeduld und Verzweiflung und wird auch effektiv als reine Tat *ohne* musikalische Untermalung gezeigt.

Im zweiten Beispiel kommt auch eine physikalische Äußerung der Aggression vor – C-3PO schlägt R2-D2 auf den „Kopf“. Es ist wieder ein gnädiger Schlag, doch es ist noch stark genug um die Verzweiflung C-3POs klar zu machen. Der größte Unterschied zur vorher besprochenen Szene ist, dass knapp vor der Tat noch Musik hörbar ist. Als Luke R2-D2 sich von einem Schloss befreit und nachfragt, wo die Botschaft der schönen Prinzessin hin verschwunden ist, spielen Flöten eine einsame Melodie noch zu Ende. Dann ist nur mehr das regelmäßige Dröhnen einer Maschine zu hören. Hier hat die musikalische Stille eine erhöhte Wirkungskraft, denn die verbale Äußerung und der darauf folgende Schlag von C-3PO bekräftigt die Enttäuschung des Droids (23:04).

Letztliche Gedanken.... Wie eine Geschichte formuliert ist, so muss sich auch die Musik entwickeln, einen Höhepunkt erreichen, und einen Schluss finden. John Williams bleibt den alten Meistern auf vielen Ebenen treu. Er schreibt im selben energischen Stil mit satter, vollständiger Orchestrierung, ein Stil der ganz alleine die Geschichten von Luke Skywalker und Harry Potter erzählen kann. Durch moderne Medien sind seine Soundtracks populär geworden und sogar leicht auf CD zu erhalten. William Darby und Jack Du Bois sind aber der Meinung, dass Filmmusik, die vom

motivischen Verfahren so wie Steiners und Korngolds Musik handelt, allein stehend unvollständig ist:

„Theoretically, a film score rigorously composed according to the leading motive technique would be as tightly bound structurally as the drama it supports, since every dramatic development would be reflected in a comparable motivic developement in the music. However, it does not follow that the music would necessarily make sense simply as music or apart from the film; and, indeed, without the visual and verbal clarifications of the movie, the music alone will sound incomplete.“⁷

Immerhin gibt es ein Phänomen – Filmmusik ist wesentlich wichtiger geworden in den letzten Jahrzehnten, aber kann sie wirklich ohne Bild existieren? Wenn ausschließlich Filmmusik präsentiert wird, wird sie normalerweise in einer verarbeiteten Form live in Konzertsälen aufgeführt.

Es soll den beiden alten Meistern und deren Methoden eine große Leistung anerkannt werden. In den 30er Jahren haben Max Steiner und Erich Wolfgang Korngold diese Filmmusik geschrieben, um ein anderes Medium zu entwerfen – ein neues Niveau wurde erreicht. Es wurden nicht nur bildliche Geschichten reflektiert, so wie Begleitmusik Stummfilme schilderte, sondern auch Charaktere selbst fanden detaillierte musikalische Bedeutung. Vor ihrem Erfolg in Hollywood, waren beide Komponisten in der Kunstmusik tätig – sie waren in Konzerthäusern bekannt. Es war ihre Geschicklichkeit und Technik, die später die Filmmusik hervorgebracht haben. Sie haben es ermöglicht, kompakte musikalische Gedanken zu schildern, die im Verlaufe des Filmes gleichzeitig vollständig und satt klingen. Sie waren Pioniere.

Ein weiteres Zitat vom unbekannten Autor der *Hollywood Bowl Monthly Magazine* zeigt, wie der Komponist von *King Kong* zu musikalischen Konzepten gekommen ist und auch die richtige Stimmung anwendete:

„[Max Steiner]...is opposed to drawing on the works of Verdi, Wagner, Chopin, Liszt, Mendelssohn and other composers of noted music for his film scores. He is against the practice of piecing together bits of the old masters not only on artistic grounds, but he also feels that their work, being familiar, distracts the attention of the audience from the motion picture. He feels that since the motion picture is the one medium, aside from the radio, through which the mass public can hear music, that a public appreciation of music could best be obtained by writing original scores. He points out, however, that at all times it is important to keep the music secondary to the film.“⁸

Der letzte Satz deutet auf seinen Erfolg in Hollywood hin, er balancierte die

7 Darby, William – Du Bois, Jack: *American Film Music*. Jefferson, North Carolina 1990. S. xv.

8 Unbekannt: *Film Music, Hollywood Bowl Monthly Magazine*. Feb. 1948. S. 16.

Partitur mit dem bildlichen Geschehen – etwas das Korngold auch gut beherrschte. In einem Filmreview, dass im selben Jahr erschienen ist, wie *The Adventures of Robin Hood*, schwärmt Joseph O'Sullivan von Korngolds Fähigkeiten:

„In *The Adventures of Robin Hood* he reveals further evidence of an innate ability to appraise the real function of music in film– giving impetus to action and drama to motion, while reinforcing character and situation with musical ideas.“⁹

Über Korngolds Themen sagt O'Sullivan weiter:

„In weaving the musical fabric of the score in *Robin Hood* the composer has utilized nearly a score of distinctive themes – character, mood and descriptive – which recur throughout in various patterns, modified and amplified as the situation demands.“¹⁰

Diese Zitate können genauso auf die Filme von John Williams angewendet werden, denn die alten Traditionen leben in der Gegenwart weiter.

Ergebnis der Untersuchung

Wie schon zu Beginn klargestellt wurde, war der Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit die Filmmusik zweier Epochen. In dieser Untersuchung wurden anhand der Analyse der gemeinsamen Themen Liebe, Konflikte und Kämpfe, Tod und Verlust, und diverse Äußerungen bewiesen, dass wesentliche Parallelen zwischen den beiden Filmepochen existieren. Durch die Untersuchung dieser Eigenschaften in den Filmen von Max Steiner und Erich Wolfgang Korngold, war es möglich Gemeinsamkeiten so wie Änderungen in den Filmen von John Williams zu finden und meine Vermutung des existierenden Einflusses im heutigen Hollywood bestätigt.

9 O'Sullivan, Joseph: *Korngold Raises Film Music to True Function in „Robin Hood“*, Motion Picture Herald, May 7, 1938.

10 *ibid*

Literaturverzeichnis

Quellen, die nicht in den Fußnoten vorgekommen sind:

Cooper, Merian – Schoedsack, Ernest: *King Kong*. DVD, RKO Pictures, Burbank 2005.

Harryhausen, Ray – Ralston, Ken: *King Kong (Disc Two)*. DVD, RKO Pictures, Burbank 2005

Curtiz, Michael – Keighley, William: *The Adventures of Robin Hood*. DVD, Warner Bros, Burbank 2003

Lucas, George: *Star Wars, a New Hope*. DVD, 20th Century Fox, Beverly Hills 2004.

Columbus, Chris: *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. DVD, Warner Bros, Burbank 2001.

Abstract

In dieser Untersuchung werden anhand der Analyse gemeinsame Themen – Höhepunkte der Figuren – der Liebe, Konflikte und Kämpfe, Tod und Verlust, und diverse Äußerungen bewiesen, dass wesentliche Parallelen zwischen zwei bedeutenden Filmepochen existieren. Das erste Zeitalter, das besprochen wird, beinhaltet zwei Filme Hollywoods aus den 1930er Jahren – Hollywoods so genannte *Golden Era*. Die Filme, die besprochen werden, sind Max Steiners *King Kong* und Erich Wolfgang Korngolds *The Adventures of Robin Hood*. Es werden Eigenschaften anhand dieser Beispiele festgestellt, um sie mit den heutigen Hollywood Filmen vergleichen zu können.

Allerdings tauchen Neuigkeiten im zweiten Zeitalter auf, und die alten Filme werden mit zwei neuen praktischen Beispielen verglichen – nämlich zwei von John Williams komponierte Filme: *Star Wars: A New Hope* und *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. Es wird anhand der vier Filme (die sich in der selben *Action-Adventure Genre* befinden) erforscht und bewiesen, dass Liebe durch Musik in allen vier Filmen dargestellt wird. Die Liebe wird aber nicht einheitlich geschildert und wird in den zwei neueren Filmen etwas „moderner“ gezeigt. Genau so sind Konflikte und Kämpfe in allen vier Filmen präsent, doch sie verwandeln sich und werden musikalisch (so wie dramaturgisch) in *Star Wars* von realistisch klingende Effekte übernommen, und langsamer entwickelt in *Harry Potter*.

Der einheitliche Faden wird weiter durch Tod und Verlust gezogen indem wir erfahren, wie wichtig Tod und Verlust sind und dass sie einem ähnlichen Grund dienen – Karma. Zusätzlich, werden wesentliche Elemente der musikalisch unterstützen Äußerungen (menschliche sowie nicht-menschliche) besprochen. Es werden zu *Harry Potter* auch vier besondere Beispiele der nicht menschlichen Äußerungen betont. Sie gehören zu etwas ganz neuem – etwas magischem.

Abstract (English)

This research examines related themes in character highlights; love, conflicts and fights, death and loss and various expressions that prove through analysis the existence of the parallels between two important eras in the history of film. The first era that is discussed deals with two Hollywood films from the 1930's, Hollywood's so-called Golden Era. The movies analyzed are Mark Steiner's *King Kong* and Erich

Wolfgang Korngold's *The Adventures of Robin Hood*. The qualities of both films are compared in detail to two Hollywood movies of today.

Moreover, new elements surface in the second film era of the present and the old films are compared with two newer examples – two films scored by John Williams: *Star Wars: A New Hope* and *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. Through these cinematic examples (all of which belong to the action/adventure genre) it is discovered that love is portrayed through music and exists in all four films. In the two newer films, love is not represented uniformly and is presented in a more modern light. Additionally, conflicts and fights are presented in varying fashion in each of the four films, and they change musically as well as dramaturgically. In *Star Wars*, conflicts and fights are represented by more realistic-sounding effects, whereas in *Harry Potter* they are developed more slowly.

The connecting factor is brought to light when dealing with death and loss in that we discover how important death and loss are as a theme and that they serve a similar purpose – karma. Furthermore, the research discusses the important elements of musically-supported expressions (human as well as nonhuman). Special examples of these expressions are also discussed in *Harry Potter*. These examples adhere to a new – *magical* – method of expression.

Lebenslauf



Name:	Ferdinand Raditsch
Geburtstag:	18. Oktober 1985
Geburtsort:	Scheibbs, Niederösterreich
Familienstand:	ledig
Schulbildung:	Volkschule, Highschool in Kalifornien, USA
Studium:	Began College (Fresno City College) in Kalifornien im Jahr 2001 und übersiedelte nach Wien in 2003. Studierte Violoncello ein Jahr bei Till-Georg Schüßler am Gustav Mahler Konservatorium. Hat das Studium Musikwissenschaft an der Universität Wien im Wintersemester 2004 begonnen.
Sonstiges	Nahm als Praktikant Teil an dem Sommerfestival <i>Music @ Menlo</i> in Atherton, Kalifornien im Sommer 2006.

Wien, 06-12-2008, Ferdinand Raditsch