

# Kolossalfilm

Englisch: Epic/Spectacle Film

REGIE

Monumentales Großproduktion mit extremem Budget, Massenszenen und Kulissenaufwand — antike oder historische Stoffe im Stil der 1950er/60er. Ben-Hur, Spartacus.

Die monumentalen Produktionen des klassischen Hollywood — mit Tausenden Statisten, Riesenbühnen und Budgets im zweistelligen Millionen-Bereich — erforderten eine völlig andere Herangehensweise an Regie und Kamera als das Intimkino. Der Kolossalfilm der 1950er und 60er Jahre war nicht einfach eine größere Version des normalen Spielfilms. Er war eine eigene Grammatik :

Weitwinkel-Kameras, monumentale Kompositionen, die Masse als Gestaltungsmittel, nicht als Statistik. Praktisch am Set hieß das: Erforderlich war eine völlig andere räumliche Planung . Bei den Massenszenen in Ben-Hur oder Spartacus war es unmöglich, traditionell mit Nahaufnahmen zu arbeiten — gedacht werden musste von der Totalaufnahme her, die Bewegungsflüsse orchestriert wie von einem Dirigenten. Die Statisten waren nicht Individuen, sondern räumliche Struktur . Fahrstühle und Kräne kamen zum Einsatz, nicht weil es spektakulär aussah, sondern weil sich sonst die Größe der Szene nicht erfassen ließ. Die Kameraperspektive lag fast immer über oder auf Augenhöhe — selten Froschperspektive, denn diese hätte den Realraum aufgelöst. Die Lichtregie war extrem fordernd. Riesenbühnen mit hunderten Statisten bei Tageslicht zu beleuchten — das verlangte High-Key-Beleuchtung, klare Formen, kaum Schatten. Zum Einsatz kamen hochempfindliche Filme und einfache, harte Lichtsetups. Die Tiefenschärfe musste immens sein, um alle Ebenen zu halten. Jede Figur im Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund musste lesbar bleiben. Dramaturgisch bedeutete das auch: Der Raum selbst wird Protagonist . Nicht psychologische Nahaufnahmen — das würde den Kolossalfilm ad absurdum führen —, sondern die Ordnung der Masse, Bewegungsrhythmen über Minuten, Schnitte, die Raumverhältnisse offenbaren. Die Montage arbeitete mit Zeit und Skala , nicht mit Spannung im modernen Sinne. Eine Hinrichtungsszene im Kolossalfilm dauerte länger, war weniger dynamisch geschnitten — aber die Architektur der Ausstattung und die schiere Anzahl der Zuschauer machten sie überwältigend. Heute ist diese Ästhetik selten geworden. CGI hat das Monumentale demokratisiert, jeden Film kann man ins Riesenhafte pushen. Aber die räumliche Logik, die Lichtkontrolle, die Massenregie des klassischen Kolossalfilms — das ist eine handwerkliche Disziplin, die kaum noch gelehrt wird. Aktuelles In Online-Diskussionen wird der Begriff des Kolossalfilms zunehmend über die klassischen Sandalen- und Antikepen hinaus verwendet. Nutzer auf Reddit und in Filmforen zählen auch moderne Großproduktionen wie Dune oder Nolans Werke zu den 'epic'-Filmen unserer Zeit, wenn Maßstab und visuelle Wucht vergleichbar ausfallen. Regisseur Edward Zwick betont in Interviews, dass episches Erzählen weniger an eine bestimmte Ära gebunden ist als an eine Haltung zur Inszenierung von Größe. Der Begriff wird damit im heutigen Sprachgebrauch offener gefasst, auch wenn das historische Kolossalfilm-Genre der 1950er/60er als Referenzpunkt bestehen bleibt.