

**Autor:** Anfang, Günther.

**Titel:** Die Herstellung eines Spielfilms.

**Quelle:** Günther Anfang/Michael Bloech/Robert Hültner: Vom Plot zur Premiere. Gestaltung und Technik für Videogruppen. München 1994. S. 7-30.

**Verlag:** kopaed verlagsgmbh.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

---

*Günther Anfang/Michael Bloech/Robert Hültner*

## **Die Herstellung eines Spielfilms**

### **Über Idee, Plot, Treatment, Dramaturgie und Drehbuch**

Die Entwicklung einer Filmidee entspringt entweder der Phantasie einzelner oder der Diskussion innerhalb einer Gruppe. Sowohl für den individuell-kreativen, als auch für den Gruppenprozeß gibt es keine allgemeingültigen Rezepte, sondern nur die Empfehlung, stets nah an der eigenen Erfahrung und Empfindung zu bleiben. Hat eine Idee keinen spürbaren, unverwechselbar persönlichen Hintergrund, so wird sie auch beim Publikum vermutlich wenig Eindruck hinterlassen.

Für die Gruppenarbeit gilt zusätzlich, die Kreativität der Gruppenmitglieder unter einen Hut zu bringen. Dabei hat sich folgendes Vorgehen bewährt:

Ein Brainstorming dient dazu, die Wünsche und Vorstellungen der Gruppenmitglieder zutage zu fördern. Beim Brainstorming sollte es sich also um ein unverkrampftes, spielerisches, zunächst noch völlig ungefiltertes Sammeln von Erfahrungen, Wünschen, Träumen handeln. Das Gesagte wird zunächst in Form einer losen Stichwortsammlung notiert. Hier ist jedoch darauf zu achten, daß nichts abgeblockt wird. In diesem

Zusammenhang soll kurz auf die Rolle des Pädagogen oder der Pädagogin bei einem Filmprojekt eingegangen werden.

Bei vielen Filmen, die unter pädagogischer Anleitung entstanden sind, fällt auf, daß die Botschaften, die vermittelt werden sollen, alles andere als jugendspezifisch sind und der pädagogische Zeigefinger deutlich spürbar ist. Da ja nicht Sinn und Zweck der Jugendfilmarbeit sein sollte, den Jugendlichen die Meinung von Erwachsenen überzustülpen, sollten PädagogInnen sich bei Jugendfilmprojekten so weit wie möglich zurückhalten. Sie sollten sich darauf beschränken, die Gruppe zu motivieren und bestmöglich zu unterstützen. Das erfordert oft Fingerspitzengefühl, da ja gerade die interessanten Themen nicht immer sofort gefunden werden und mit den vorhandenen, vermutlich geringen Mitteln nun einmal kein "Indiana-Jones" produziert werden kann. Außerdem sollten PädagogInnen anregen, sich von den gewiß faszinierenden Vorbildern des Profifilms zu lösen und sich verstärkt eigenen und persönlichen Erfahrungen zuzuwenden. Auf diese Weise kann verhindert werden, daß lediglich langweilige Nachahmungen filmischer Vorbilder entstehen. Nicht Nachmachen ist schließlich gefragt, sondern die Entwicklung eigener Geschichten und neuer Formen der bildlichen und dramaturgischen Umsetzung.

Häufig wird beim Brainstorming bereits in groben Umrissen deutlich, in welche Richtung sich Phantasie und Vorstellung der GruppenteilnehmerInnen oder der Gruppe entwickeln. In geeigneter Form - durchaus auch durch schlichte Abstimmung - muß anschließend geklärt werden, für welche der Stichworte und Ideen Mehrheiten vorhanden sind - wobei auch versucht werden kann und soll, mehrere dieser Ideen miteinander zu koppeln.

Voraussetzung ist natürlich, daß es sich dabei um keinen faulen Kompromiß handelt, und daß die einzelnen Ideen einen inneren Zusammenhang aufweisen.

Die Grundzüge der Vorlage, der Plot, sind damit geschaffen, doch das ergibt noch lange keine verfilmbare "Story". Schritt für Schritt muß nun ein Handlungsablauf in zunächst groben Zügen entworfen werden. Um ihn zu erhalten, sind bereits einige Dinge zu beachten, die für die filmische Erzählweise von großer Bedeutung sind. Dies gilt vor allem für die Dramaturgie.

Was ist unter diesem häufig strapazierten Begriff zu verstehen? Im Zusammenhang mit einer Spielfilmhandlung bedeutet er die Struktur der Erzählung. Diese soll gewährleisten, daß das Publikum die Filmgeschichte mit Interesse, Lust und Spannung verfolgen will. Um dies zu erreichen, benötigt eine Geschichte bestimmte Eckmarken. Die erste und schlichte Grundregel ist: Eine Geschichte muß Anfang und Ende haben, muß zu Beginn eine Frage stellen und am Ende eine Antwort darauf geben. Die Phase zwischen "Frage" und "Antwort" produziert Spannung. Diese steigert sich, wenn in der Handlung Hindernisse, unerwartete Wendungen und Veränderungen auftauchen.

Voraussetzung dafür ist, daß schon früh darüber Klarheit herrscht, welches Geschehnis, welches Problem oder Thema im Zentrum steht. Das hört sich leicht und logisch an - dennoch leiden viele, auch professionelle Filme oft darunter, daß sie sich nicht entscheiden können, welches Thema im Vordergrund stehen soll. Statt ein Thema von Anfang bis Ende zu behandeln, verzetteln sie sich in viele Einzelaspekte. Ist jedoch die Entscheidung für ein Thema getroffen, können alle Handlungsphasen daraufhin abgesucht werden, ob sie sich der Entwicklung der Geschichte zuordnen, anstatt zu verwirren und damit Tempo und Zuschauerinteresse stören. Das heißt jedoch nicht, daß ein Thema nicht auch parallele Aspekte ansprechen soll. Sie sollten jedoch in Zusammenhang mit dem inhaltlichen Zentrum des Films stehen. Bereits an dieser Stelle muß darauf hingewiesen werden, daß all diese und folgenden Empfehlungen nur grobe Richtlinien sein können - wie das Leben, so lassen auch Filmgeschichten eine ungeheure Zahl von Varianten zu. Werden aber gewisse dramaturgische und formale Prinzipien durchbrochen, so muß dies bewußt und bedacht geschehen.

Doch auch eine präzise dramaturgische Struktur hilft nicht weiter, wenn die Filmgeschichte belanglos ist. Erst wenn sich eine schlüssige Dramaturgie mit einer interessanten Story paart, funktioniert sie. Nötig sind also Geschichten, auf die wir neugierig sind, die uns mit ungewöhnlichen Konflikten und ebenso ungewöhnlichen Lösungen konfrontieren, Geschichten, in denen "Herzblut" steckt und die diejenigen, die sie niedergeschrieben haben, tatsächlich und tief bewegen, weil sie mit ihnen, ihrem Leben und ihren Erfahrungen zu tun haben, Geschichten, die radikal und ehrlich sind und bei denen zu fühlen ist, daß sich diejenigen, die sie erzählen, damit auskennen,

Geschichten, die im Kino und Fernsehen nicht zu sehen sind, weil sie in einem Milieu spielen, zu dem Profis wenig Zugang haben.

Das Grundprinzip Anfang-Ende ist nun zu verfeinern. Vier Stufen durchläuft eine "normale" Geschichte, damit sie vom Publikum verstanden oder gar als spannend empfunden werden kann. Wer sich genauer damit befaßt (Am besten: einen Film öfters ansehen!), findet die folgenden Stufen in fast allen Filmgeschichten wieder:

Die Exposition oder Einführung. Gezeigt wird hier, welche Personen und Charaktere sich in welchen Situationen und Orten befinden.

Die Entwicklung der Handlung. Hier treten die vorgestellten Akteure in eine (tragische oder komische) Beziehung zueinander. Konflikte oder Veränderungsmöglichkeiten entwickeln sich.

Der Konflikt spitzt sich zu, eine Lösung muß gefunden werden.

Die Auflösung. Der Konflikt wird beendet.

1. Exposition: Als Andy aus dem Jugendknast entlassen wird, will er ein neues Leben beginnen. Zufällig trifft er auf einen früheren Kumpel (Freddy), der nach wie vor in zwielichtige Machenschaften verwickelt ist. Sylvie, dessen Freundin, ist gerade dabei, sich von ihm zu lösen. Der Kumpel will dies jedoch mit aller Macht verhindern.
2. Entwicklung: Sylvie fühlt sich zu Andy hingezogen, wie dieser zu ihr. Sie kommen sich näher, schmieden Ausstiegspläne. Freddy entdeckt dies und versucht, Sylvie zurückzuhalten. Sie lehnt ab. Freddy sinnt nun nach Möglichkeiten, Andy auszuschalten. Er stellt Andy eine Falle, benützt dabei aber Sylvie, die davon jedoch keine Ahnung hat.
3. Zuspitzung: Andy, der von Sylvie zu einem bestimmten Ort gelotst wurde, sieht sich plötzlich in ein Verbrechen verwickelt. Er kommt zu der Überzeugung, daß auch Sylvie ihn hereingelegt hat. Obwohl sie das Gegenteil beteuert, richtet sich Andys Zorn und Enttäuschung gegen sie. Sie versucht ihm zu entkommen, was ihr vorläufig gelingt. Doch das Versteck, in das sie sich geflüchtet hat, ist eine Sackgasse. Während Andy mit allen Mitteln versucht, die Tür dieses Verstecks zu öffnen, sind bereits Polizeisirenen zu hören – Freddy hat die Polizei benachrichtigt. Das Gebäude ist bald umstellt. Andy schafft es, die Tür aufzubrechen. Von sicherer Warte aus beobachtet Freddy, wie seine Rechnung aufzugehen scheint.
4. Auflösung: Verzweifelt redet Sylvie auf Andy ein, bis dieser plötzlich den wahren Hintergrund erkennt. Beide versuchen nun zu fliehen., obwohl die Polizei schon in das Gebäude eindringt. In abenteuerlicher Flucht über die Dächer gelingt es beiden zu entkommen. Die Polizei bleibt ihnen auf den Fersen. Beide stöbern Freddy auf. Er setzt

sich zur Wehr, verletzt dabei jedoch Sylvie schwer. Nun kommt es zur Abrechnung zwischen beiden, die Andy gewinnt. Doch da trifft die Polizei ein und nimmt ihn fest. Nun existiert kein Zeuge mehr dafür, daß er unschuldig ist. Er wandert wieder ins Gefängnis.

Dieses Vier-Akte-Schema (siehe Krimi-Beispiel im Kasten) läßt natürlich eine Vielzahl von Verspieltheiten, Verzögerungen, Rückblenden, bewußten Irreführungen usw. zu, ist aber fester Bestandteil einer jeden Geschichte. Hier ein Beispiel für eine von vielen Variationsmöglichkeiten dieser Story - die klassische Rückblenden-Erzählung:

- 1. Andy steht vor Gericht. Ein Verteidiger spricht, er hört jedoch nicht hin. Andy wirkt abwesend, denkt an etwas anderes ...*
- 2. (Beginn der Rückblende) Die Gefängnistore öffnen sich. Andy, der zu einer längeren Jugendstrafe verurteilt worden ist, kommt heraus. Sein alter Kumpel, Freddy, nimmt Kontakt zu ihm auf. Andy lernt dabei Sylvie kennen, Freddys Freundin. Beide kommen sich näher. Freddy wird mißtrauisch.*
- 3. Andy und Sylvie wollen gemeinsam "aussteigen". Freddy stellt beiden eine Falle, benutzt Sylvie dafür. Andy tappt hinein und verdächtigt Sylvie, daran mitschuldig zu sein. Unter der Bedrohung von aussen und der Enttäuschung über Sylvie droht Andy durchzudrehen. In letzter Sekunde kann sie ihn von ihrer Unschuld überzeugen. Sie entkommen, finden den wahren Verursacher und wollen sich rächen ...*
- 4. (Ende der Rückblende) Wieder im Gericht. Der Richter liest aus der Urteilsbegründung vor der zu entnehmen ist, daß Freddy zwar seine Strafe erhalten hat, Andy dafür aber für längere Zeit ins Gefängnis zurück muß.*

Zu den möglichen Varianten gehört auch, unterschiedliche Erzähler-Standpunkte zu wählen. Eine Geschichte kann vom Standpunkt der Hauptperson aus erzählt werden - sie zeigt nur, was auch er sieht und läßt, wenn er in Unsicherheit ist, auch das Publikum im Unklaren über die Hintergründe. Natürlich stützt dies die Identifikation mit der Hauptperson. Eine neutrale Erzählweise hingegen läßt ein eher nüchternes Wahrnehmen der Handlung zu: Das Publikum weiß stets, was alle Handlungsbeteiligten denken und planen. Spannung entsteht nun dadurch, daß das Publikum noch nicht weiß, wer von den Handelnden sich letztlich durchsetzt und auch dadurch, daß es mehr Wissen hat als der Handelnde, Gefahren also voraussieht, in die die Hauptperson ahnungslos hineinschlittert. Auch die Einführung einer Art Chronistenperson, deren Erkundung die Tragödie langsam aufdeckt (in unserem Beispiel könnte das ein Anwalt sein), wäre möglich.

Der anschließende dramaturgische "Feinschliff" beinhaltet, daß auch die einzelnen Szenen einen gewissen Spannungsaufbau, einen attraktiven "Einstieg" sowie einen Abschluß und eine Weiterleitung zur nächsten Szene haben. Auch kann durch bewußtes Zurückhalten von Informationen verstärkt Interesse geweckt werden. Außerdem können einzelne Szenenübergänge flüssiger gemacht werden, kann definiert werden, welche Szene innerhalb der Phasen 3 und 4 zu dramatischen Höhepunkten gestaltet werden. Auch durch Irritation, Verzögerung und Verkürzung können Spannung und Neugier gesteigert werden usw.

Ob die Auflösung vorangestellt und erst in einer Rückblende erzählt wird, wie sich alles entwickelte, oder ob sich eine Story von der Real- zur Traumebene wandelt, ob eine Geschichte von einer Erzählerstimme kommentiert wird - all dies ist bereits eher eine Frage der Inszenierung als der Dramaturgie und setzt immer voraus, daß die zuvor beschriebenen dramaturgischen Phasen vorhanden sind!

Ein für die Jugendmedienarbeit spezifischer Hinweis sei hier angebracht: Die Gruppe - vor allem die Anfängergruppe - sollte sich keine zu umfangreichen Projekte vornehmen! Lieber mit einer fünfminütigen Fingerübung beginnen und anschließend feststellen, wer in der Gruppe tatsächlich motiviert ist, sich an ein größeres Projekt zu wagen!

Wie im Profi-Film ist anschließend die Herstellung eines Treatments sinnvoll und hilfreich. In ihm sind alle Stationen der Filmgeschichte markiert, in ihm ist der dramaturgische Ablauf des Films übersichtlich abzulesen.

## **Treatment (Ausriß)**

### 1. Bild

Das Gefängnisgebäude. Starker Verkehr auf der Straße davor. Die Eingangstür öffnet sich. Ein junger Mann (Andy) tritt zögernd heraus.

### 2. Bild

Eine Bushaltestelle. Andy steigt ein. Die Leute sehen ihn an. Ihre Blicke sind ihm unangenehm.

### 3. Bild

Ein Hinterhof (Blick durch Hausgang zur Haustür). Die Tür wird geöffnet. Andy tritt durch den Gang auf den Hinterhof. Er sieht nach oben, geht weiter zur Tür des Hinterhofhauses. Er sucht am Klingelschild, klingelt. Die Tür öffnet sich.

### 4. Bild

In der Wohnküche. Andy und sein Vater sitzen am Tisch. Der Vater hat ein Bier vor sich. Er ist fertig. Beide reden nichts Dann verläßt Andy den Raum.

### 5. Bild

Andy überquert den Hof, hört ein Geräusch, sieht nach oben. Ein Fenster wird geschlossen.

### 6. Bild

Eine Kneipe. An der Theke steht Sylvie, neben ihr Freddy.

usw.

## **Das Drehbuch**

Der nächste Schritt: Das Drehbuch. Wie der Name sagt, geht es dabei darum, eine präzise Arbeitsvorlage für die eigentliche Produktion zu erhalten. Das Drehbuch enthält also wichtige Angaben für alle an der Produktion Beteiligten: Es gibt den Schauspielerinnen und Kameraleuten die Handlungsanweisung und den Text, den für die Beleuchtung Zuständigen den Drehort und die Lichtsituation (Tages- oder Nachtaufnahmen), der Ausstattung und Requisite Hinweise zur Beschaffung diverser

Drehorte und Utensilien. Im Gegensatz zu mancher Meinung haben in dieser Phase Angaben über Szenenlänge, Einstellungsgröße, Schnittarten usw. noch ebensowenig etwas verloren, wie ausführliche Regieanweisungen oder gar literarische Handlungsbeschreibungen.

Dem Drehbuchschreiben gehen oft ausführliche Recherchen voran. In Zusammenhang mit unserem Beispiel wäre wichtig, sich über die Situation des Jugendstrafvollzugs und über den Ablauf einer Polizeiaktion zu erkundigen - sofern keine eigenen Erfahrungen vorliegen. Spielen im Film Personen eine Rolle, zu deren Leben und Arbeit keine eigenen Erfahrungen vorliegen, so sollten sie eingeholt werden. Nichts ist peinlicher als ein gutgemeinter Film über Drogensucht, dem anzumerken ist, daß weder Drehbuchscheiber noch Regisseur eine Ahnung davon haben!

Bei der Gestaltung des Dialogs gilt vor allem ein Grundsatz: Alles, was durch das Bild darzustellen ist, hat im Text nichts mehr verloren. "Verdoppelung" wird dieses leider häufig angewandte Prinzip genannt, das beim Publikum oft das Gefühl hervorruft, es für etwas begriffsstutzig zu halten. Muß ein vor Kälte schlotternder Akteur denn noch eigens sagen, daß es ihn friert?

Dies bedacht, kann der Dialog zugunsten des Bildes häufig reduziert werden und dient in erster Linie nur dazu, nicht Zeigbares zu erläutern oder wichtige Informationen für den weiteren Handlungsverlauf zu geben. Über die literarische Qualität eines Dialogs zu sprechen, ist natürlich schwierig, da hier Geschmackskriterien eine Rolle spielen. Festgehalten kann jedoch werden, daß bei einer - in einem realistischen Milieu angesiedelten - Geschichte die Sprechweise möglichst authentisch oder gar im lokalen Dialekt ausgeführt werden soll.

"Ich bin so allein!" oder "ich bin verzweifelt" - das sind Sätze, auf die meist verzichtet werden kann, weil dies durch Schauspiel und Bild darzustellen ist. Konsequente Handlungsentwicklung und schauspielerische Darstellung müssen gewährleisten, daß das Publikum hier einfach fühlt, wie es dem Sprecher zumute ist.



Eine andere Form der Verdoppelung ist, wenn ein Schauspieler ankündigt, mit dem Auto wegzufahren und er in der nächsten Szene tatsächlich in eines einsteigt. So manch gewagte Verkürzung schafft mehr Interesse beim Publikum, als jede einzelne Handlungsphase betulich auszubreiten: Würde der Schauspieler am Ende derselben Szene aus dem Fenster sehen, er in der folgenden Einstellung bereits im Auto durch die Landschaft fahren, so löst dies Fragen aus, überrascht, aktiviert, bindet das Interesse des Publikums. Zuletzt kann auch davon ausgegangen werden, daß viele alltägliche Dialoge schon so bekannt sind, daß auf sie verzichtet werden kann: Bewirbt sich also zum Beispiel jemand um einen Arbeitsplatz, so kann durchaus auf das "Guten Tag, hier X, ich möchte gerne die Personalabteilung sprechen - Danke - Guten Tag, Hier X, ich habe in der Zeitung ihre Anzeige gelesen und ... Ach so, schon vergeben ... Na gut, dann Auf Wiederhören." verzichten. Wenn Szeneninhalte ist, daß er die Stelle nicht bekommt, genügt ein " ... schon vergeben? ... Wiederhören!" völlig! Wie das Ritual eines Anrufs vonstatten geht, weiß jeder - wozu es also noch erzählen? Bringt es irgendetwas Neues? Nein - es verzögert nur, lähmt den Ablauf.

Spannend kann weiterhin sein, wenn sich ein Gegensatz zwischen Gesagtem und Gezeigtem findet, wenn sich beispielsweise ein junger Mann und ein Mädchen vornehmen, sich ihre Liebe zu gestehen, dies jedoch nicht wagen und sich stattdessen in ein belangloses Gespräch über ein Thema verrennen, das beide nicht interessiert (Ein Prinzip übrigens, das der große Ernst Lubitsch meisterhaft beherrschte).

Viele Gruppen machen außerdem gute Erfahrungen damit, den Dialog nicht exakt vorzugeben, sondern nur seinen Inhalt. Diesen dann in der Situation spontan in die eigene Ausdrucksweise umzusetzen, fällt manchem leichter und kann verhindern, daß hölzern angelernter Text hörbar wird.

## Eine Drehbuchseite - und warum sie wie angeordnet ist

---

∂ 6. In der Kneipe Innen/Nacht ≠

---

- Sylvie steht am Tresen. Sie lädt einige gefüllte Biergläser auf ein Tablett.  
Freddy kommt, legt ihr den Arm um die Hüfte.

---

∂ 6. In der Kneipe Innen/Nacht ≠

---

Sie windet sich aus seinem Griff.

SYLVIE

Laß mich! ≡

÷ Sie trägt die Gläser zu einem der  
Tische. Die Tür öffnet sich, Andy tritt  
herein. Freddy sieht ihn kurz an,  
erkennt ihn zuerst nicht, dann aber  
doch.  
Er geht auf Andy zu, legt ihn den Arm  
um die Schulter.

FREDDY

Was'n jetzt schon wieder los?

Das ist doch ... ich glaub ich spinn ...

SYLVIE

Wenn Du's schon selber sagst ...

Andy ist etwas reserviert.

FREDDY

Der Andy! Ich glaub, ich spinn tatsächlich.  
Haben sie dich eher rausgelassen? Sag,  
seit wann bist du draußen?

ANDY

Seit heut morgen.

Sylvie kommt vorbei.

FREDDY

- Komm! Ich geb Dir einen aus.

ANDY

Lass, Freddy.

FREDDY

Red kein dummes Zeug! Sylvie!

∂ 6. In der Kneipe Innen/Nacht ≠

	SYLVIE
	Ja?
	 FREDDY
	Bring uns zwei Bier! – Übrigens das ist der Andy.
	 SYLVIE
Sylvie zunächst uninteressiert	Hallo.

∂ **Szenen-Nummer, Drehort:** Diese Angaben sind für Aufnahmeleitung, die Kamera und Ausstattung/Requisite wichtig.

■ **Beschreibung der Aktion:** Wichtig für Kamera- und Tonleute und SchauspielerInnen.

÷ **Requisiten:** Aus der selben Spalte kann die Requisite ihre Information erhalten.

≠ **Licht-Situation:** Diese Information ist für Kamera und Beleuchtung wichtig.

≡ **Text/Dialog:** Er erhält eine eigene Spalte, um das Erlernen des Textes zu erleichtern.

## Über Auflösung, Kameraarbeit und Bildkomposition

Nach Fertigstellung des Drehbuchs spalten sich die Vorbereitungen: Während einige Gruppenmitglieder sich mit Technik und Organisation befassen, arbeiten andere an der visuellen Umsetzung, an Auflösung und Inszenierung des Drehbuchs.

Unter Auflösung wird die Aufteilung der einzelnen Szenen in Einstellungen verstanden. Einstellungen unterscheiden sich dadurch, welchen Ausschnitt und welche Position sie einnehmen und welche Bewegung sie dabei vornehmen. Die Entscheidung für eine bestimmte Einstellung legt jedoch bereits fest, welche Information das Publikum erhält bzw. erhalten soll. Klar ist, daß die Großaufnahme eines Gesichts keinerlei Information über die Situation, in der sich die entsprechende Person befindet, gibt. Die Totale einer Landschaft wiederum gibt in der Regel wenig Information darüber, was einzelne Personen, die sich darin befinden, fühlen. Auf der gegenüberliegenden Seite sind die wichtigsten Einstellungsgrößen, die die Beziehung von Ausschnittwahl und Information demonstrieren, abgebildet. (An einigen der dabei ausgewählten Beispielen kann bereits gesehen werden, daß es diese Größen selten "pur" gibt, sondern die eigentliche Kunst darin besteht, sie mit anderen zu verbinden).

Einstellungen können nie isoliert voneinander betrachtet werden; sie stehen immer in Beziehung zur vorhergehenden und der nachfolgenden; ihre Bedeutung und Wirkung ergibt sich erst aus diesem Zusammenhang.

Keineswegs gesagt ist auch, daß Großaufnahmen immer - wie gelegentlich behauptet - intensiver wirken, wie umgekehrt die Totale nicht unbedingt kühl und distanziert wirken muß. Genausowenig muß eine Unzahl von kurzen Einzeleinstellungen das Tempo steigern! Die Kunst ist vielmehr, mit einem Mindestmaß an Schnitten und Einstellungen zu Tempo und Intensität zu kommen. Ein Einstellungswechsel sollte immer dann vorgenommen werden, wenn damit neue Informationen für das Handlungsverständnis verbunden sind! Hier darf das Publikum nicht unterschätzt werden: Telefoniert also in einer Szene ein junger Mann mit seiner Freundin, dann ist es nicht unbedingt nötig, daß seine Gesprächspartnerin zu sehen ist - spannender ist, wenn der Reaktion des Zuhörenden zu entnehmen ist, was seine Gesprächspartnerin antwortet und wo sie sich gerade befindet. Das aktiviert das Vorstellungsvermögen des Publikums und bindet es damit in die Geschichte ein - es "macht sich selbst ein Bild".

Die Einstellungsgrößen können mit unterschiedlichen Objektiv-Brennweiten erzeugt werden, womit sich natürlich auch die Tiefenschärfe, vor allem aber das Raumverhältnis ändert. Während bei einer extremen Tele-Einstellung nur eine minimale Tiefenschärfe

vorhanden ist, bildet sich (optimale Lichtverhältnisse vorausgesetzt) bei einem Weitwinkel der Raum in voller Schärfe ab. Außerdem werden bei der Tele-Einstellung Bewegungen in die Raumtiefe kaum wahrgenommen, während beim Weitwinkel die Bewegung einer Person in die Tiefe des Raums dynamisch wirkt. Nicht zuletzt hat der Einsatz eines Teleobjektivs auch einen inhaltlichen Aspekt: Durch die Unschärfe des Hintergrunds wird beispielsweise eine Person in den Vordergrund gehoben bzw. aus seinem Umfeld herausgelöst. Das muß gewollt sein und muß wiederum Sinn aus dem Zusammenhang der Story ergeben!



### Die **Total**

gibt Informationen über Umgebung, Jahreszeit usw.



### Die **Halbtotale**

zeigt noch Umgebung, engt aber schon auf Objekte bzw. Personen ein (*in dieser Einstellung finden sich insgesamt 3 Ebenen: Vordergrund (Nah), mittlere (Halbtotale) und hintere Ebene (Total)*)



### Die **Amerikanische**

Noch läßt sich die Umgebung deutlich wahrnehmen, die Einstellung ist aber schon stärker focussiert. (*Zwei Ebenen: Vordergrund (Amerikanisch), Hintergrund (Total), verbunden mit leicher Untersicht*)



### Die **Nahe**

verringert die Hintergrundinformation und konzentriert sich bereits auf die handelnden Personen



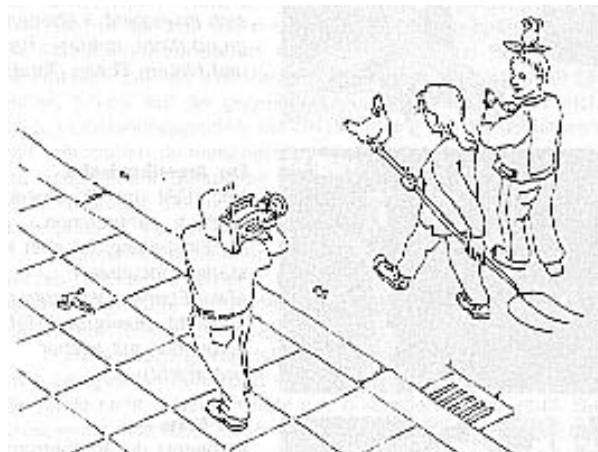
### Die **Großaufnahme**

Der Hintergrund fehlt nun weitgehend, dafür werden Gestik und Mimik, Gefühl und Aktion deutlich

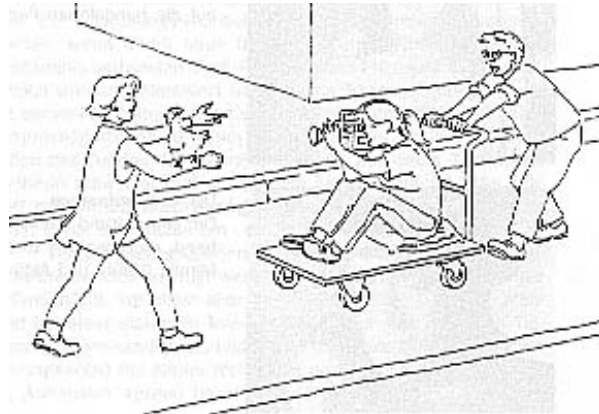
Auch für die Kamerabewegungen gilt: Jede Bewegung muß ihren Sinn haben, darf nicht zum Aufmotzer-Schnickschnack werden. Das hat sie wiederum nur, wenn sie eine wichtige, neue Information vermittelt oder mit dem Tempo der Inszenierung an der entsprechenden Stelle in Verbindung steht. Ruhige Kameraeinstellungen (mit Stativ arbeiten!) sind grundsätzlich zu empfehlen, weil sich das Publikum darin selbst zurechtfinden kann, sich ebenfalls wieder sein eigenes Bild machen kann. Ist dann aber zu einem bestimmten Zeitpunkt Tempo angesagt, so kann natürlich bis zum Exzeß einer völlig verrissenen Kamera gegangen werden. Dies wirkt nun umso dramatischer, weil es überrascht und Spannung aus dem Gegensatz zu den vorherigen ruhigen Bildern bezieht.

### **Zwei Kamerabewegungen:**

Die Parallelfahrt (Hier mit Handkamera)



## Die Frontalfahrt



Auch für die Verwendung des Zooms gilt, daß er nur eingesetzt werden darf, wenn damit ein Informationszuwachs erzielt werden kann (z.B. beim Zoom von einer Totale auf ein handlungswichtiges Detail) oder zwei Einstellungen ohne Schnitt miteinander verbunden werden sollen.

Bei Bildaufbau und Komposition ist wieder der Begriff der Information von großer Bedeutung. Geschmackvolle Bildgestaltung allein genügt nicht; Bilder wirken erst, wenn sie informativen Gehalt haben. Sowohl die Ästhetik der Bildraumaufteilung, als auch die Lichtwirkung und der damit erzeugte emotionale Gehalt, beinhalten wichtige Informationen. Kadrage (was direkt übersetzt soviel wie "Einrahmung" bedeutet) nennen Profis diesen Vorgang: Hierbei werden die Bildelemente nach ästhetisch-informativen Gesichtspunkten zusammengestellt und gestaltet.



Zwei Kadrage-Beispiele:

Unausgeglichene Kadrage bei einer Portraitaufnahme

Korrektur



Die Einstellung hat die für die Handlung wichtigen Informationen aufzuzeigen. Beim schußbereiten Westernheiden wird es daher Sinn machen, seine Hand am Abzug mit im Bild zu haben - also eine Halbtotale zu wählen. Beim ästhetischen Aspekt geht es darum, sowohl einen Ausgleich der formalen Elemente als auch einen Gegensatz zwischen den Bildbestandteilen zu konstruieren. Ein einfacher Gegensatz ist bereits die altbekannte Vordergrund/Hintergrund-Aufteilung, wobei es darum geht, diese beiden Ebenen in einen bildkompositorischen Zusammenhang zu bringen. Ein Bild wird umso "reicher", je mehr Ebenen ihm zu entnehmen sind, je tiefer sich Vordergrund, mittlerer Hintergrund, tiefer Hintergrund staffeln. An dieser Stelle weiterzusprechen ist müßig, denn hier ist das ästhetische Empfinden des einzelnen gefragt.



Kamerapositionen:

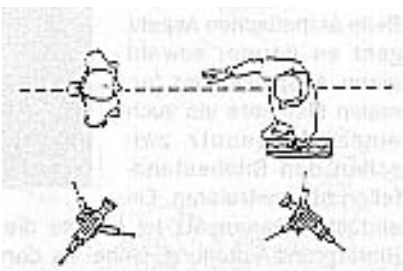
Leichte Aufsicht/Vogelperspektive, welche sich aus der Beziehung zwischen den Schauspielern ergibt.

Leichte Untersicht/Froschperspektive

Angeblich eherne Grundregeln und Rezepte wie "die Froschperspektive erhöht den Dargestellten" wie umgekehrt "Die Vogelperspektive erniedrigt" sollten mit Vorsicht genossen werden. Wie stets kommt es immer auf den Zusammenhang an: Ein mickriges Männchen, von unten aufgenommen, wird keineswegs "mächtiger", sondern eher lächerlich - wie umgekehrt eine "starke" Figur nicht an Stärke verliert, wenn sie von oben gefilmt wird. Maßgebend für die Festlegung der Position ist hauptsächlich der Erzählerstandpunkt; beim Dialog z.B. zwischen einem Erwachsenen und einem Kind, der

vom Standpunkt des Kindes aus erzählt wird, bedeutet dies, daß die Froschperspektive angebracht ist.

Wird eine Szene bzw. eine Handlungseinheit in verschiedene Einstellungen aufgelöst, so sind dabei stets die Achsenverhältnisse zu beachten. Die Bewegungs- und Blickrichtungen müssen mit der vorhergehenden oder nachfolgenden Einstellung übereinstimmen. Wird also beispielsweise das Gespräch zweier Menschen in Schuß-Gegenschuß-Manier aufgelöst, werden also beide Gesprächspartner in einzelnen Einstellungen gezeigt, so muß sich die Blickrichtung des linksstehenden A nach rechts, die Blickrichtung des rechtsstehenden B nach links orientieren. Um die Achse zu definieren, kann ein gedankliches Hilfsmittel, nämlich eine (gedachte) Linie zwischen beiden Gesprächspartnern, benutzt werden. Die Aufnahmekamera darf, wenn sie nun die Position wechselt, diese Achse niemals überspringen - sie sollte vielmehr sogar immer den gleichen Winkel einnehmen.



Verläßt eine Person einen Raum nach rechts, so sollte sie - wollen wir ihren weiteren Weg zeigen - im darauffolgenden Bild wieder von links ins Bild treten. Auch bei Bewegungen - Reisen, Wanderungen oder Verfolgungen beispielsweise - sollte stets die einmal definierte Richtung eingehalten werden.

Nicht erst beim Schnitt, sondern bereits in dieser Phase sind die Szenen- und Einstellungsübergänge festzulegen. Bei Übergängen innerhalb einer Szene sollte das Ziel sein, diese möglichst unauffällig zu gestalten. "Springe" ich von der Großaufnahme zur Totalen, indem ich den Übergang z.B. in eine Körperdrehung baue, so wird der Schnitt weniger auffallen als in der Ruheposition derselben Person. Gleichzeitig kann auch an geeigneter Stelle das Tempo vorangetrieben werden, wenn eine ruhige Totale von einer aggressiven Nahaufnahme abgelöst wird.

In der Filmgeschichte wurden eine Unzahl von Möglichkeiten, größere Zeiträume zu überspringen, entwickelt. (Nicht nur hierfür lohnt es sich, Klassiker-Filme intensiv zu studieren.) Etwas angestaubt ist mittlerweile die berühmte Kalenderblatt-Überblende, ebenfalls nicht sonderlich einfallsreich sind die vielen herabgebrannten Kerzen, leergetrunkenen Biere und vollen Aschenbecher - was nicht heißen soll, daß sie nicht in pfiffiger Variante als Zeitraffung immer wieder funktionieren können.

In einfachster Weise markiert eine Ab- und darauffolgende Aufblende den Zeitsprung von z.B. einem Tag zum anderen die Schwärze der Blende entspricht dem Dunkel der dazwischenliegenden Nacht. Klassisch zu nennen ist ebenfalls der Detail-Übergang: Eine Szene endet mit einem bestimmten Detail, während die folgende Szene, die nun aber an anderem Schauplatz spielt, mit dem gleichen Motiv beginnt. Ein Beispiel: Zwei Personen sitzen an einem Tisch. A. nimmt die Kaffeekanne und fragt: "Trinken Sie noch eine Tasse?" B. bejaht / Schnitt / Die darauffolgende Szene beginnt mit der Detailaufnahme einer Kaffeetasse, die gerade gefüllt wird. Bald weitet sich das Bild, zeigt nun jedoch zwei andere Personen an anderem Ort, die ebenfalls in ein Gespräch vertieft sind.

Der Übergang von einer Szene zur anderen kann natürlich auch durch die Dialoggestaltung flüssiger gemacht werden, indem der Text auf den Inhalt der folgenden Einstellung vorbereitet oder für Neugier auf das, was nun zu sehen ist, sorgt. Im Zusammenspiel mit Bild und Wort ergeben sich eine Vielzahl von die Spannung steigernden, inhaltlich aufschlußreichen, Ironie und Witz unterstützenden Varianten.

Noch einmal sei darauf hingewiesen, daß jede einzelne Einstellung in Beziehung zur vorhergehenden und nachfolgenden steht. Spätestens beim Schnitt - und damit zu spät - wird deutlich, daß sich eine rasante Fahrt- oder Handkameraeinstellung unter Umständen mit einer anschließenden, ruhigen Position nicht verträgt. Daß jedoch eine Totale nicht mit einer Großaufnahme gekoppelt werden kann, ist eine der gerne verbreiteten, angeblich unumstößlichen Grundsätze der Filmgestaltung und stimmt natürlich nicht in jedem Fall. Ebenso wenig stimmt, daß ein Film umso spannender wird, je mehr Schnitte in ihm enthalten sind.

Wie schon bemerkt, besteht die Kunst der Auflösung eher darin, mit wenigen, fast unauffälligen Schnitten auszukommen! Schnitt-Gegenschnitt bei Dialogszenen beispielsweise sind zwar korrekt, können aber sehr unruhig wirken und müssen nicht in jedem Fall benützt werden. Auch ist es keinesfalls Gesetz, daß emotional intensive und dramatische Geschehnisse durch eine Vielzahl von Großaufnahmen z.B. von emotionalisierten Gesichtern usw. aufgelöst werden. Einen Gegensatz zwischen dramatischem Inhalt und distanzierter Kameraposition zu schaffen, kann manchmal interessanter sein als die 08/15-Version. Mehr ist an dieser Stelle jedoch nicht zu sagen, weil jede Geschichte und jeder Inhalt ein eigenes, entsprechendes Auflösungskonzept erfordert.

Das Ergebnis dieser Überlegungen wird - besonders bei schwierigen und umfangreichen Szenen - in einem Storyboard festgehalten. Damit kann vor allem vermieden werden, daß Einstellungen im Streß vergessen und die Übersicht über Achsenverhältnisse und Anschlüsse verloren geht. Das Storyboard kann ein eigenes Skizzenheft sein, kann aber auch auf der linken, unbedruckten Seite des Drehbuchs eingetragen werden.



TRACKING SHOT

THE CAMERA FOLLOWS DEIRDRE'S FEET RUNNING



CONT ' D

THE CAMERA TILTS UP:  
We see Deirdre's race



CONT ' D

THE CAMERA PANS RIGHT, STILL TRACKING:  
Aine is still running as fast as she can toward the water in the background. She turns around to Deirdre.

AINE: "I'll get there first"



Little Padraig is running after his sisters, lagging behind.

PADRAIG: "Hang on – will ya!"

TRACKING

## Über Produktionsplanung und Produktionsvorbereitungen

Sind diese Vorbereitungen getroffen, kann die Produktion geplant werden : Zunächst ist aus dem Drehbuch ein Drehort-Auszug zu entnehmen, d.h. eine Liste, in der alle notwendigen Drehorte festgehalten sind. Diese müssen gefunden, besichtigt und gestaltet werden. Wichtig ist dabei herauszufinden, ob sie auch den Anforderungen der Aufnahme Rechnung tragen, ob sie z. B. groß genug sind, um Technik-Team und DarstellerInnen aufzunehmen, ob ausreichend abgesicherte Stromanschlüsse vorhanden sind, ob nicht ein zufällig vorhandener Geräuschpegel in unmittelbarer Nähe Tonaufnahmen zunichte machen und ob starke Sonneneinstrahlung zu große Kontraste produzieren würden. Für aufwendige Filmarbeiten an öffentlichen Plätzen empfiehlt es sich, eine Drehgenehmigung der lokalen Behörde einzuholen - wobei die Filmgruppe aber auf den nichtkommerziellen Charakter der Arbeit hinweisen muß, um nicht zur Kasse gebeten zu werden.

Auch für Ausstattung und Requisite müssen dem Drehbuch in einer eigenen Aufstellung alle nötigen Ausstattungs- und Requisitenvorbereitungen entnommen werden. Dieser Auszug listet alles auf, was für den Film gebraucht wird und ist quasi der "Einkaufszettel" für diejenigen, die mit der Beschaffung betraut worden sind. Vieles davon ist oft aus privatem Fundus zu holen, manches - Uniformen z.B. - muß aus Kostümlagern besorgt werden. Neben kommerziellen und oft verhältnismäßig teuren Lagern gelingt es manchen Gruppen, sich dabei von vorhandenen Stadt- oder Volkstheaterbühnen kostenlos helfen zu lassen!

**Drehort**

Kneipe: "Bei Yilmaz", Schubertstraße (Tel. 689 89 – nur bis 14.00 Uhr!)  
Platz vor Gefängnis (Tor begehbar): (Amt f. Öffentl. Ordnung, Tel 23422)  
Wohnküche (Bei Herrn Schweizer, Adalbertstraße 76, Te. 72539)  
Hinterhof (Adalbertstraße 76)  
Treppenhaus (Schillerstraße 78, Hausmeister Herr Solleder, Tel. 23178)  
usw.

**Ausstattung/Requisite**

1. Kneipe: Music-Box (Fa. Deco-leasing)
2. Wohnküche: Weinflaschen, Röhrenradio, S/W-Fernseher (Von Trödelhaus Romanplatz)
3. Hinterhof: Altes Moped (besorgt Andreas)
4. Sylvies Zimmer: Poster, Pflanze, Anlage, kleiner TV, Puppe (Von Anne, Georg u. Lisa)

Nun müssen die einzelnen Rollen besetzt und eine "Besetzungsliste" zusammengestellt werden. (Kurze Probeaufnahmen können Sicherheit darüber geben, wer für welche Rolle am besten geeignet ist). Selbstverständlich ist dabei größtmögliche Sorgfalt anzuwenden. Dies gilt besonders für jene Rollen, die nicht aus dem Kreis des Filmteams besetzt werden können (z.B. Eltern, alte Menschen, Kinder), und über deren schauspielerische Eignung noch keine Erfahrungen vorliegen. Gerade hier sind Probeaufnahmen unerlässlich!

Weiterhin muß festgelegt werden, welches Gruppenmitglied für welche technische Funktion verantwortlich ist.

Sind nun alle wichtigen Voraussetzungen geklärt, d.h. sind Drehorte, Requisiten und Geräte organisiert und der zeitliche Aufwand in etwa einzuschätzen (für eine normal aufwendige Szene mit Innenraumausleuchtung sind durchschnittlich mindestens drei Stunden zu kalkulieren!), dann wird ein Drehplan zusammengestellt. Alle Beteiligten erhalten ihn als Grundlage für die nun folgende Arbeit.

## **Die Produktion: Über Beleuchtung, Proben, Inszenierung und Aufnahme**

Bei der Produktion kann professionelles Arbeiten zwar nicht als direkte Handlungsanweisung, doch teilweise zur Orientierung dienen. Das größte Problem bei Jugendfilmproduktionen ist häufig, daß am Drehort Chaos herrscht, sich Vorbereitungen gegenseitig behindern, und dadurch die Filmarbeit in die Länge gezogen wird. Deshalb sollte grundsätzlich an jedem Drehort ein eigener Raum besorgt werden, in dem Kostüme, Requisite und "Maske" Platz haben, damit die eigentlichen Arbeiten am "set", d.h. am Szenenschauplatz, nicht gestört werden.

Zu Beginn sollten Kamera, Regie und SchauspielerInnen klären, wie die Szene im entsprechenden Raum abläuft: Wo steht die Kamera, von wo bis wo bewegen sich die SchauspielerInnen, welche Raumteile sind im Bild. Bevor nun die Proben zu dieser Szene beginnen, muß die Beleuchtung eingerichtet werden.

Als Grundsatz kann gelten, daß die ursprüngliche, typische Lichtsituation des Raumes erhalten bleiben soll. Der Raum muß im Film so wirken, wie ihn das Auge empfindet bzw. so, wie er in der entsprechenden Tages- oder Nachtzeit wirkt. Einige Beispiele dazu: Eine Schlafzimmer-Szene darf nicht hell ausgeleuchtet sein, sondern muß durch kleine "Lichthöfe" um die Bett-Seitenlampen, sowie ein schwaches Aussen-(Mond-)Licht durch das Fenster charakterisiert sein. Eine dramatische Szene in einem Keller muß so ausgeleuchtet werden, daß die karge, kalte Beleuchtung, die in diesen Räumen und Gängen in der Regel vorhanden ist, nachgestellt wird. Womit wir bereits beim Problem wären: Das was das menschliche Auge sieht, kann die Kamera nur zu einem geringen Teil erfassen. Wo bei karger Beleuchtung menschliche Phantasie den schwach beleuchteten Raum sichtbar macht, registriert die Kamera meist nur noch grieseliges Rauschen und schmierige Unschärfe. Das bedeutet, daß dieser "natürlichen" Lichtsituation in den meisten Fällen mit entsprechender Beleuchtung nachgeholfen werden muß. Gleiches gilt für Situationen, in denen zu starke Kontraste von der Videotechnik nicht mehr verarbeitet werden können, ein Bildteil also entweder über- oder

unterbelichtet wird. Auch hier ist die "Natur" künstlich herzustellen. Der Maßstab für die Positionierung der Lichtquellen oder Scheinwerfer ist also vor allem die Frage, woher die natürlichen Lichtquellen kommen. Aus gleicher Richtung sollten auch die künstlichen Lichtquellen strahlen. Weiterhin ist es in den meisten Fällen ratsam, mit zusätzlichen Aufhellern eine Grundhelligkeit zu schaffen, um sowohl die Blende etwas schließen zu können, als auch zu starke Kontraste zu verhindern - überbelichtete, "ausgefressene" Flächen auf einem Teil eines Gegenstands sollten normalerweise nicht vorkommen.

Kunst- und Tageslicht sollten möglichst wenig innerhalb eines Bildes gemischt sein. Allerdings kann es bei einzelnen Einstellungen wichtig sein, gerade diesen Effekt herzustellen. Am Beispiel der Schlafzimmerszene wäre hier das Innen-Lampen-Licht etwas rötlicher zu halten, das von der Fensterseite einfallende (Mond-)Licht mit entsprechender Filterscheibe blau einzufärben. Dazu kann es nötig werden, den automatischen Weißabgleich auszuschalten und die Bildeinfärbung manuell vorzunehmen.

Ist die Lichtquelle direkt auf ein Objekt gerichtet, zeichnen sich Schattenkonturen sehr stark ab und ergeben gerade bei Gesichtern ungewollte Verzeichnungen. Konturen werden weicher, wenn indirektes Licht gesetzt wird.



Direktes, "hartes" Licht



Weiches Licht



Die auf die jeweilige Szene gerichteten Scheinwerfer stufen sich nach folgenden Kategorien: Die zumeist "weiche", (indirekte) Aufhellung sorgt für Grundhelligkeit. Das Führungslicht leuchtet den zu bespielenden Raumteil aus. Das atmosphärische Licht sorgt für den spezifischen Raumlichtcharakter und das Effektlicht - wie der Name schon sagt - erzeugt Stimmung und - die Handlung stützende - Effekte.

Maßstab für die exakte Plazierung ist, wie gesagt, woher die Lichtquelle in der Realität kommt. So ergibt sich bei einer normalen Raumausleuchtung ("Innen/Nacht"), daß das Licht von schräg oben auf Szene und SchauspielerIn zu fallen hat - also aus der gleichen Richtung kommt, von der auch eine normale Deckenbeleuchtung strahlen würde. Nur so entsteht z.B. auf Gesichtern eine authentische Schattenzeichnung. Ausnahmen sind Situationen, in denen z.B. Kerzen oder ein Lagerfeuer als Hauptbeleuchtung fungieren. Diese Situation muß mit zusätzlichen Scheinwerfern gestützt werden, die aus der entsprechenden Richtung zu kommen haben. Hier ergibt sich ein Unterlicht-Effekt, welcher mystisch-geheimnisvolle Schattenzeichnungen herstellt.

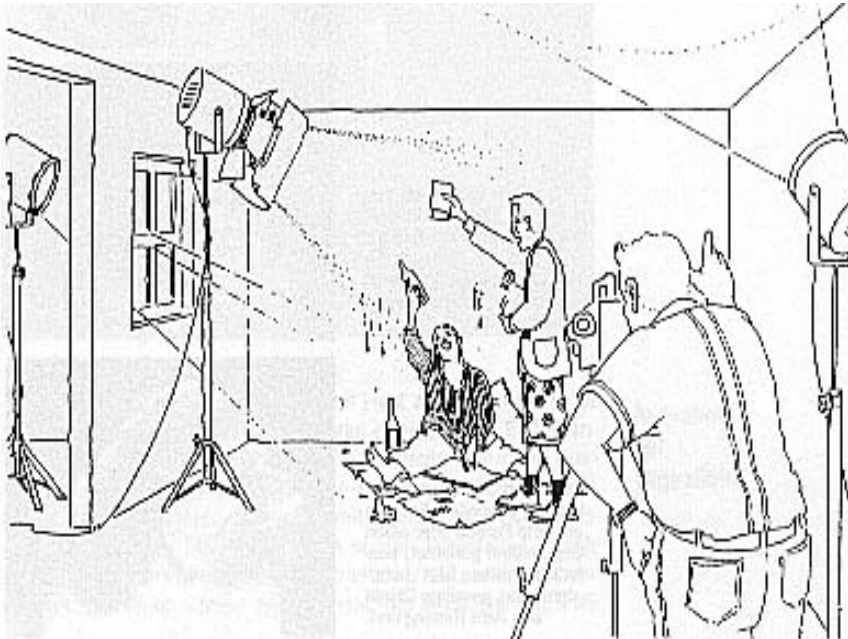
Senkrecht über die Darsteller gesetztes Oberlicht ergibt ebenfalls einen etwas mysteriösen Effekt, da durch diese Lichtposition tiefe Schatten über den Augenpartien entstehen.



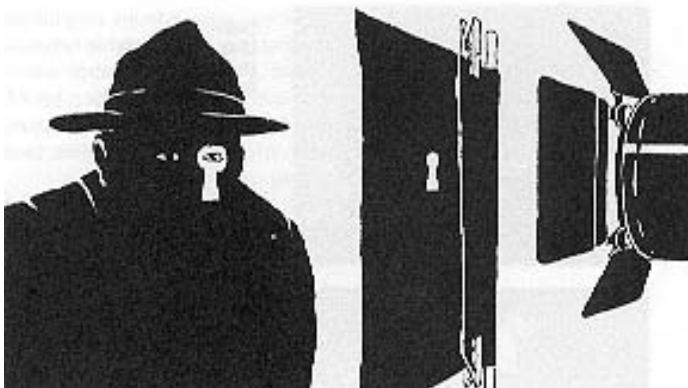
Unterlicht-Effekt

Steiles Oberlicht

Ein Scheinwerfer in Augenhöhe bildet Gesichter völlig kontur- und schattenlos ab. Diese Position ist nur in den seltensten Fällen angebracht (z.B. in einer Krimi-Verhörscene) und außerdem eine Qual für die DarstellerInnen!



Standard-Ausleuchtung  
(Lichtsituation: Später  
Nachmittag,  
wolkenloser Himmel):  
Vor dem Fenster:  
Stimmungslicht. Im  
Raum: Indirektes Licht  
als Aufhellung und  
Führungslicht



Ein Kasch lenkt Licht und Schatten

Bei der Herstellung von Licht-Schatten-Effekten oder störenden Lichtfelder kann ein "Kasch" abhelfen, der Schatten und Schwarzfelder produziert. Kaschs können einfach mit Kartonstücken hergestellt werden, die so angebracht werden, daß sie den Lichtkegel des Scheinwerfers an bestimmten Stellen unterbrechen.

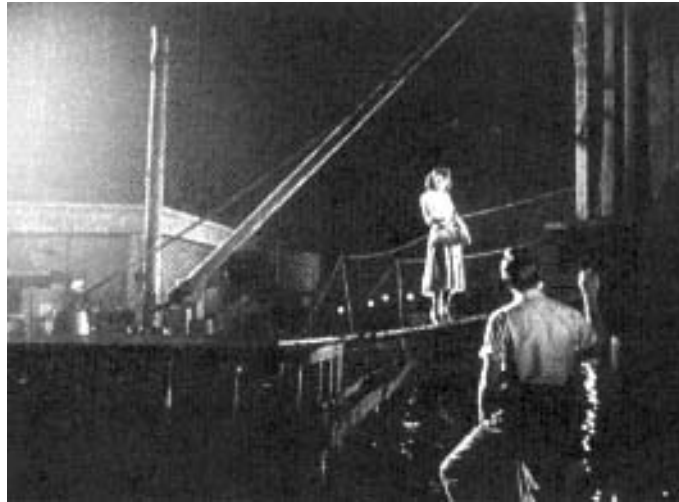
Eine Bilderfolge aus "Casablanca": Der Effekt entsteht hier da durch, daß sich die Schauspielerin in eine andere Position begibt



Das "Spitzlicht", meist in leichter Gegenlicht-Position auf eine Person oder einen Gegenstand gerichtet, konturiert Umrisse und "höht" damit das jeweilige Objekt aus dem Hintergrund.

Anders ist es bei Nacht-Außenaufnahmen. Zwar ist auch hier grundsätzlich zunächst festzustellen, weiche natürlichen Lichtquellen die jeweilige Stimmung erzeugen (z.B. Straßenbeleuchtung, seitlich ausfallendes Licht aus Fenstern oder Hausfluren usw.). Diese sind, wenn nötig, ebenfalls nachzustellen oder - da im Normalfall zu schwach - zu verstärken. Gleichzeitig dürften im Normalfall die vorhandenen Scheinwerfer nicht ausreichen, um eine Totale - etwa eine Straßenflucht - auszuleuchten. Um Raumtiefen in einer Nacht zu erzeugen, empfiehlt es sich, einzelne und markante Flächen im Bildhintergrund zu beleuchten. Ist keine Lichtquelle anzunehmen, weil die Szene z.B. in einem nächtlichen Wald spielt, so muß wiederum nachzustellen versucht werden, was Gehirn, Gehör, Taktilität und Imagination beispielsweise in dunkler Nacht "sehen" würden: Es ist deshalb zunächst eine Grundaufhellung vorzunehmen, die die Raumtiefe markieren soll. Diese Grundhelligkeit sollte jedoch als Quasi-Mondlicht von oben kommen, so daß auf Gesichtern die typischen Mondlicht-Schattenflächen entstehen. Dieser Eindruck kann dadurch gestärkt werden, daß die Scheinwerferrichtung als Gegenlicht konzipiert wird, also nicht (!) aus der Kamerarichtung kommt. Wichtig ist hier, daß dieses "Mondlicht" eine

blau-graue Färbung hat und denselben Effekt erzeugt, den auch das menschliche Auge in einer Nachtsituation wahrnimmt!



Nachtstimmung im Gegenlicht erzeugt

Doch auch bei Tage ist auf das Licht zu achten, denn bei hellem Sonnenschein können zu starke Kontraste ein Bild ebenfalls beeinträchtigen. Manche Profi-Kameraleute legen ihre Aussenaufnahmen grundsätzlich auf jene Tageszeiten, in denen das Sonnenlicht noch nicht seine volle Kraft erreicht hat, in denen es - zum Beispiel am Morgen oder am späten Nachmittag - noch deutliche, aber nicht zu starke Kontraste schafft, und in denen die Farbzusammensetzung des Sonnenlichts attraktiver ist. Muß eine Szene jedoch in der Tagesmitte bei hellem Sonnenschein gedreht werden und stellt der für die Kamera Zuständige fest, daß die Hell-Dunkel-Kontraste besonders auf den Gesichtern zu stark sind, so kann hier ein Reflektor abhelfen, der diesen Kontrast etwas ausgleicht. Dieser Reflektor - eine einfache Styroporplatte reicht - lenkt Sonnenlicht auf das jeweilige Objekt.

Zwei Anmerkungen zu allen Beleuchtungsproblemen: Es ist ein Irrtum zu glauben, für Video wäre weniger Beleuchtung als für den guten alten Zelluloidfilm nötig. Im Gegenteil: Genausoviel ist nötig, wenn nicht sogar in einzelnen Fällen die Kontrastsituation mehr Beleuchtungsaufwand erfordert! Und die zweite Anmerkung: Natürlich kann es gelegentlich reizvoll sein, bestimmte Effekte mit starken Kontrasten, Unterbelichtung, Verfärbung herzustellen. Doch eine Entscheidung für gezielt verwendete "Fehler" muß

sich aus dem Inhalt der entsprechenden Filmgeschichte bzw. der jeweiligen Einstellung ergeben.

Ist die Szene "eingeleuchtet", kann mit den Proben begonnen werden. Bei den Proben sind die Kameraleute dabei; sie können sehen, ob die Aufnahme technisch möglich ist, ob die Beleuchtung oder die Einstellungsgrößen noch korrigiert werden müssen usw. Auch die Tonregie ist anwesend; sie kann - in Absprache mit der Kamera - festlegen, von wo der Ton aufgenommen wird, ohne daß das Mikrofon im Bild zu sehen ist.

Während im Profi-Film allein die Regie das Sagen hat, bringt es bei Jugendfilmproduktionen mehr, wenn die Szenen mit allen Beteiligten erarbeitet werden: Mehr Augen sehen mehr, mehr Köpfe haben bessere Ideen. Dennoch ist wichtig, daß es hier zu keinem Durcheinander kommt. Das passiert, wenn zehn Leute auf die SchauspielerInnen einreden und diese schließlich nicht mehr wissen, woran sie sich halten sollen. Wer in dieser Situation die Aufgabe der Regie hat, sollte alle Inszenierungsvorschläge - zu denen selbstverständlich auch die der SchauspielerInnen gehören - in eine einheitliche Anweisung bündeln.

Bei der Inszenierung einer Szene muß die Regie (wenn ihr keine Regieassistenten oder Skript zur Seite stehen) zusätzlich darauf achten, ob Charaktere und ihre Entwicklung beibehalten werden, ob Richtungen (s.a. Achse), Handlungs-, Ausstattungs- und Kostüman schlüsse eingehalten werden. ("Anschluß" bedeutet, daß beispielsweise die Kleidung einer Person sich nicht von Einstellung zu Einstellung verändern darf. Wer also in der ersten Einstellung in blauer Jeans das Haus verläßt, muß in der nächsten Einstellung natürlich auch in blauer Jeans die Straßenbahn betreten. Oder: Wer im Regen durch die Stadt geht, muß durchnäßt in seiner Wohnung ankommen.)

Kleinere Textkorrekturen oder Abweichungen vom ursprünglichen Konzept können nötig werden; zu achten ist dabei darauf, daß etwaige inhaltliche Änderungen auch Auswirkungen auf vorhergehende oder nachfolgende Szenen haben können!

Ist die Szene genügend eingeübt, wird sie aufgenommen. Mit Blick auf die späteren Schnittarbeiten sollte jedoch darauf geachtet werden, daß einzelne Einstellungen nicht

öfters als unbedingt nötig gedreht werden. Daß im Profi-Film jede Einstellung mindestens 10mal aufgenommen wird, ist eine Legende: Sind die Proben gründlich, so kann schon eine einmalige Aufnahme und eine zusätzliche, "zur Sicherheit" nachgedreht, genügen.

Was die Intensität der Probenarbeit betrifft, so ist hier natürlich Fingerspitzengefühl angesagt. Je nach Übung wird ein Schauspieler besser, der andere schlechter, je länger geprobt wird. Gerade bei Stegreifszenen erschöpft sich der Einfallsreichtum, sobald zu lange geprobt wird!

Bereits während der Proben haben die Tonleute festgelegt, wo das oder die Mikrofone am besten plaziert sind. Bei gesprochenem Text ist stets die optimalste Stellung zu wählen: Sprechtexte werden am besten von schräg oben aufgenommen, meist mit einer Ton-Angel, da hierbei das Mikrofon der Schallquelle (Mund der Schauspielerinnen) am nächsten ist und außerdem störende Hintergrund- und Raumgeräusche reduziert werden können.

Hintergrundgeräusche (z.B. bei Dialog in normalerweise lauter Disco) sollten weitgehend ausgeschaltet werden, da sie beim Schnitt größte Probleme bereiten! (In diesem besonderen Fall ist zu beachten, daß die SchauspielerInnen in einer Lautstärke sprechen müssen, wie sie es auch bei lauter Musik tun würden!)

An jedem Drehort müssen nach Beendigung der Dreharbeiten eigene "Atmos" - darunter sind sowohl der Raum- als auch der Umgebungston zu verstehen - in Länge der jeweiligen Szene aufgenommen werden. Die Atmo, welche beim Schnitt unter die Sprechtexte bzw. die Hauptspur gelegt wird, erzeugt ein einheitliches Hintergrund- und Raumklangbild und kann Tonsprünge kaschieren helfen.

Sie ist unverzichtbar, wenn bei der Aufnahme des Dialogs bestimmte Hintergrundgeräusche nicht auszuschalten waren (z.B. Bahnhofsgerausche, Flugzeug, Maschinen- und Arbeitsgeräusche etc.) und die lärm erzeugenden Objekte im Bild zu sehen sind.



*Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.*