

FILMTIPPS FÜR EINSTEIGER/INNEN

Arbeitsunterlagen zu den Foren 2007

Vorwort

Im Gegensatz zu den Profis ist beim Amateurfilm nur eine kleine Equipe an der Arbeit, welche die Arbeit selbst finanziert. Aus diesem Grund ist das Herstellen eines Amateurfilmes eine nicht ganz alltägliche Besonderheit.

Digital-Video hat den Amateurfilm technisch aufgewertet. HDV ist am Kommen. Doch inhaltlich oder formal sind die Fehler die gleichen geblieben. Viele Ungereimtheiten sind vermeidbar, wenn kritisch genug gearbeitet wird.

Nachfolgend einige Tipps, wie sie mir nahe gelegt wurden, wie ich sie erfahren habe und mir seither immer geholfen haben. Die Unterlagen berücksichtigen die Umsetzung eines Spiel- oder Dokumentar-Filmprojektes von der Idee bis zum Feinschnitt.

Bern, im Juni 2007
Filippo Lubiato

Inhaltsübersicht

- 1 Buch & Planung
- 2 Die Realisation
- 3 Die Montage

1. BUCH UND PLANUNG

In Planung und Organisation ist der Schweizerische Amateurfilm führend. Schon vor den Dreharbeiten wissen die meisten, was sie wo, wie und mit welcher Kamera drehen wollen. Der eine oder andere scheut dann auch Recherchen und Aufwand nicht. Aber leider zeigt der Schweizer Amateurfilm Schwächen bei der Dramaturgie.

1.1 Buch und Planung eines Spielfilms

Die Schweizer Amateur-Spielfilme sind eher an ihren einfältigen Ideen und plakativen Aussagen zu erkennen. Anspruchsvollere Amateurfilmfestivals nehmen die sauber gemachten Schweizer Amateurspielfilme selten ins Programm. Zu Recht, denn eine gute Idee ist wichtiger als eine Super Technik.

Es ist ungenügend, wenn das Publikum von Anfang an vor eine Situation gestellt wird, die nur eines zum Ziel hat, die Schlusspointe zu verheimlichen. Dies genügt für verfilmte Witze und Werbespots. Die Dauer dieser verfilmten Witze überschreitet die Fünf-Minuten-Grenze nicht und sie sind daher kompakt.

Bei einem längeren Spielfilm müssen aber mehrere Bedingungen erfüllt werden. So empfiehlt Drehbuchpapst Syd Field, im ersten Viertel des Films die Ausgangslage zu definieren und Charaktere vorzustellen. Wie ist z.B. der Charakter einer Figur, bevor ihr etwas widerfährt, oder wie ist die Situation, bevor sie sich verändert.

Der anschliessende Hauptteil erzählt von Freud und Leid, welche den Figuren widerfahren. Natürlich ist es nicht einfach, diesen Spannungsbogen interessant auszufüllen. Wer aber sich mit dem Thema und den Charakteren tiefgründig auseinandergesetzt hat, dem bleiben die Ideen nicht aus.

Bei rund drei Viertel des Filmes geschieht erneut eine entscheidende Wendung, die den Ausgang des Filmes einleitet. Die anschliessende Tabelle veranschaulicht Strukturen von wirksamen und erfolgreichen kurzen und langen Spielfilmen.

1.2 Buch und Planung eines Dokumentarfilms

Viele als Dokumentarfilme bezeichnete Produktionen sind Reisefilme und bestenfalls Reportagen. Während eine Reportage bezeichnenderweise einen bestehenden Zustand zeigt (siehe Nachrichtenbeiträge), bemüht sich der Dokumentarfilm um eine Inszenierung früherer und bestehender Zustände.

Bezeichnend für den Dokumentarfilm (und auch für Reportagen) sind Interviews. Jeder Kommentar kann Geschichten erzählen, aber das Interview bringt Authentizität. Wer also Interviews mit Leuten vor Ort einplant, bringt schon ein ganzes Stück Glaubwürdigkeit ein.

Es gilt also, sich in die Themen und Sujets einzuarbeiten. Informationen liefern Telefonate mit Einheimischen, Abklärungen mit der Botschaft, usw. Schriftliche Unterlagen oder audio-visuelles Archivmaterial können helfen, Geschichte, Kultur, Sprache, Religion, Fauna, usw. kennen zu lernen.

Gerade bei Reisefilmen verliebt man sich in verschiedene Orte und unterschiedliche Themen. Daraus entsteht oft ein Runterleiern von verschiedenen Themen. Doch auch Dokumentarfilme und Reportagen haben eine Dramaturgie. Die anschließende Tabelle veranschaulicht eine wirksame Struktur. Tabellarische Ansicht der Dramaturgie (verschiedene Beispiele)

		“Swimming Pool”	“Looping”	“Calicot”
Akt	Zweck	Witz (1 Min)	Spielfilmspot (30 Sek)	Doku-Fiktion (7 Min + Endtitel)
1	Einführung, erste Charakterisierung	Gerhard Schröder, Pascal Couchepin und George W. Bush sind in der Wüste am Verdursten.	Ein Junge besteigt mit seinem vollen Cola-Becher die Achterbahn.	Farbige Arbeiter sammeln unter erschwerten Umständen auf den Feldern Baumwolle und bringen es zur Abnahme.
PP1	Wendepunkt 1	Da kommt ein Engel mit einem Swimming-Pool der Wünsche.	Seine Freunde geben ihm keine Chance.	Bei der Abnahme sind ihre Vorgesetzten (selber aus der farbigen Bevölkerung stammend) sehr kritisch und nehmen nicht alles an.
2	Hauptteil! Umgang mit der (neuen) Situation, unterschiedliche Reaktionen von Personen im Umfeld, verschiedene Sichtweisen, Angehen von Hindernissen	Gerhard Schröder geht aufs Sprungbrett, springt und wünscht sich Bier. Er landet im Pool voller Bier, welches Gerhard Schröder dann auch austrinkt. Dann geht Pascal Couchepin aufs Sprungbrett und wünscht sich beim Sprung Milch. Genüsslich trinkt er dann den Milchpool leer. Dann besteigt George W. Bush das Sprungbrett ...	Die Achterbahn legt los. Mit voller Geschwindigkeit geht es hoch und runter und dann um Kurven. Mit viel Geschick hält der Junge seinen Becher immer im richtigen Winkel, dass kein Cola verschüttet wird. Auf diese Weise bezwingt er auch eine Serie von Loopings. Als die Achterbahn hält, sehen ihn die Freunde staunend an.	Die Baumwolle landet in der Fabrik. Dort wird sie behandelt, gesammelt und für die Verarbeitung zu Stoff verwoben. Die farbigen Arbeiter müssen Schutzmasken anziehen, damit der Feinstaub nicht in die Lungen gerät. Anschließend wird die Stoffrolle von einem Transporteur zu einem asiatischen Laden transportiert, wo der Stoff zurechtgeschnitten und genäht wird. Mit asiatischer Schnelligkeit wird hier produziert und dem Transporteur die Ware übergeben. Dieser bringt sie dann an den Kunden. Dieser ist wohlhabend: Sein Haus ist von großem und edlen Umfang. Der Kunde nimmt die Ware in Empfang.
PP2	Wendepunkt 2	... rutscht aus ...	Da taucht ein Mädchen auf, das den Jungen bewundernd nach der Uhrzeit fragt.	Mitten in der Nacht geht im Haus das Licht an. Der Mann fährt mit der Ware zu einem geheimen Treffpunkt und gibt die Baumwollkleider ab.
3	„Höhepunkt“	... und ruft „Shit“.	Der Junge schaut auf die Uhr und verschüttet dabei seinen Becher.	Das Bild wechselt in eine Totale und zeigt die Kundschaft. Es ist der Ku-Klux-Klan, der sich neue Kittel besorgt hat.

„Looping“ enthält ein „Back-Flash“: Alle Jungs steigen zum Schluss mit Cola-Bechern auf die Achterbahn

2. REALISATION

Die Umsetzung eines Filmes ist die Phase, in welcher mit den meisten Überraschungen gerechnet werden muss. Macht das Wetter mit oder wird die Reise abgesagt. Sind die DarstellerInnen pünktlich oder sind sie erkrankt. Halten die Akkus oder werden auf der Kassette am laufenden Band Drop Outs aufgezeichnet...

2.1 Das Drehen eines Spielfilms

Beim Spielfilm empfiehlt es sich, nicht als „Ein-Mann-Equipe“ mit Kamera und DarstellerInnen loszuziehen. Dies kann für einige Einstellungen ganz gut gehen, aber bei anspruchsvolleren Szenen mit Dialogen und Beleuchtung lässt die Konzentration stark nach.

Es braucht mindestens eine Person, die beim Aufstellen, beim Ausleuchten und beim Ton hilft. Einzelgänger konzentrieren sich auf die Technik und geben ebenso technische Regieanweisungen an die DarstellerInnen. Inhaltliche und spielerische Regieanweisungen sind auf das Minimum reduziert.

Einige geben ihre Belastung mit ständigem Meckern über die gegebenen Umstände zu erkennen. Dies führt dazu, dass am Drehort nicht das Klima der Geschichte dominiert, sondern der Stress des Realisators. Und wahrlich, dem Endprodukt ist dies anzumerken! Diese Filme funktionieren bestenfalls auf der technischen Ebene.

Bei einem Zwei-Personen-Team kann sich eine Person der Technik hingeben und die andere betreut die DarstellerInnen und die Atmosphäre. Gerade in der Arbeit mit Jugendlichen oder Amateure, die wenig Erfahrung vor der Kamera haben, ist eine Betreuung wichtig (Schauspielcoaching).

Das Inszenieren einer Szene ist eine individuelle Angelegenheit. Dennoch empfiehlt es sich, die Szene zuerst „trocken“ zu üben. So sollen die DarstellerInnen spätestens am Drehort die Gelegenheit erhalten, ihre Rolle durchzuspielen. Es gilt dann Improvisation und Dialogfreiheit statt sterile Drehbuchvorlage.

Als erste Einstellung ist die Totale von grossem Nutzen (z.B. als Szenenein- oder ausstieg. Eine halbnahe Einstellung auf einen Darsteller (ev. über der Schulter des Gegenübers) wird in Schuss-Gegenschuss eingesetzt. Eine nahe Einstellung auf das Gesicht wirkt bei persönlicheren Reaktionen sehr interessant. Wenn dann noch von Details die Rede ist, sollten diese ebenso als Detailaufnahmen gefilmt werden.

Der Schweizer Amateurfilm besticht leider durch theatralisches Schauspiel! Wie beim Bühnenspiel wird alles zu dick aufgetragen. Weite Gesten und übertriebene Mimik wirken bei Filmaufnahmen eher komisch und eignen sich bestenfalls für Parodien. Es fehlt dann nur noch ein laienhaftes Schriftdeutsch und das Chaos ist perfekt.

Das „Method acting“ aus den USA gibt Schauspielhilfen, wie gerade das Filmschauspiel natürlicher und glaubwürdiger wird. Die Schauspielmethoden binden persönliche Erfahrungen der DarstellerInnen beim Aufbau der Emotionen mit ein. In einer Nahaufnahme widerspiegelt sich die Emotion in den Augen der DarstellerInnen

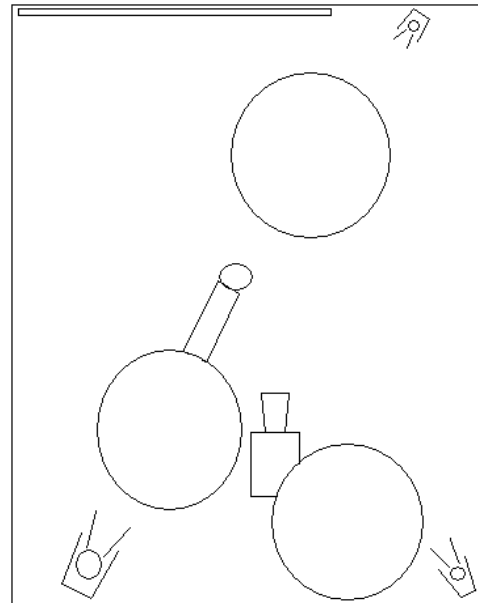
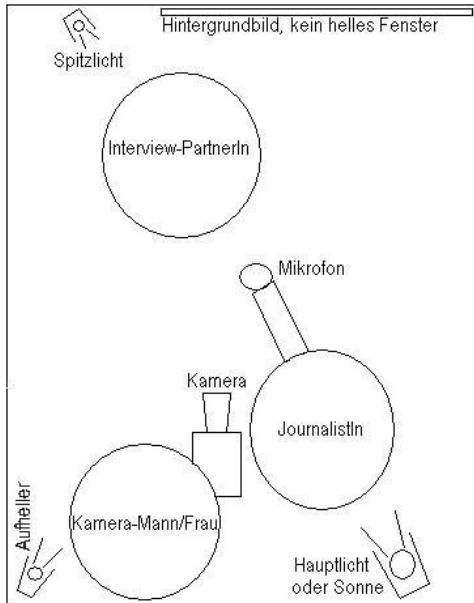
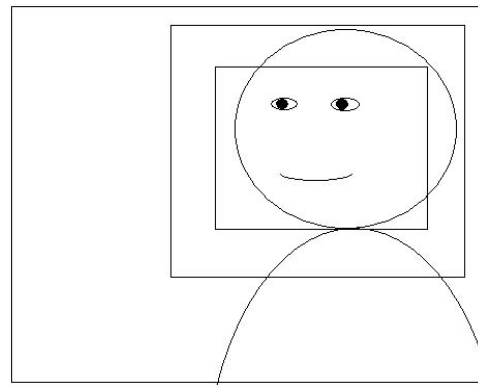
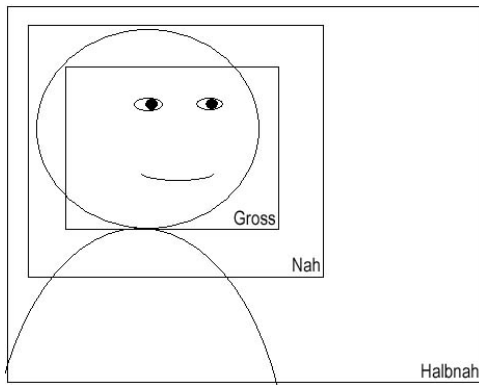
2.2 Das Drehen eines Dokumentarfilms

Voraussetzung: Der Inhalt erlaubt einer Reportage, dass ein Bild leicht verwackelt und nicht optimal ausgeleuchtet ist. Einem Standard-Dokumentarfilm wird dies nicht verziehen. Wer also sein Stativ zu Hause vergisst, sollte sich etwas einfallen lassen oder die Kamera per Post nach Hause schicken und die Ferien genießen.

Bei der Bildgestaltung ist es von Vorteil, wenn Objekte nicht in die Bildmitte genommen werden. Vielleicht findet sich links eine Fahne, die das Gebäude rechts im Bild ergänzt. Bei Zooms und/oder Schwenks immer darauf achten, dass die erste und die letzte Einstellung eine Aussage haben. Entsprechend soll das Bild vor und nach dem Zoom/Schwenk einige Sekunden zur Ansicht verweilen.

Bei Interviews werden als erstes Perspektive und Hintergrund bestimmt. Als Hintergrund eignen sich Fenster oder helle Wände nicht. Von Vorteil werden der Raum und die Person ausgeleuchtet. In der Regel geht das stärkste Licht auf das Gesicht der Person vor der Kamera. Bei Aussenaufnahmen ist es die Sonne.

Bei mehreren InterviewpartnerInnen wird mit verschiedenen Perspektiven gearbeitet. Siehe An- und Aufsicht auf die zwei unterschiedlichen Interviewsituationen:



Lichtquellen sind effizient, wenn sie aus einem $\sim 30^\circ$ -Winkel auf das Sujet hinunterleuchten. Ein Aufheller beträgt $\sim 66\%$ des Hauptlichts, das Spitzlicht $\sim 33\%$. Bei gleichstarken Lichtquellen wird mittels Distanz die Lichtstärke abgeschwächt.

Die Arbeit mit dem Ton ist ebenso wichtig. Ein externes Mikrofon ist immer ein Vorteil, insbesondere bei Interviews. Es gibt kaum etwas Mühsameres, als wenn die Interviewpartner in der umgebenden Geräuschkulisse und im Surren der Kamera untergehen. Nachträgliche Korrekturen sind kaum möglich.

Viele DokumentarfilmerInnen sind alleine unterwegs und trauen den Einstellungen an der Kamera. Vertrauen ist gut, doch eine gelegentliche Kontrolle der Bilder und des Tones ist ein grosser Vorteil. Nur so kann man sich vergewissern, dass alles wirklich OK ist. Ausserdem regt das Visionieren neue Ideen für Schnitt und fehlende Aufnahmen an.

3. MONTAGE

Gemäss Medienwissenschaft gelten Montage, Ton und Filmmusik als dramaturgische Mittel. Es gilt also diese Möglichkeit auszuschöpfen, um einen Film bis zum Schluss interessant zu gestalten. Einige reden von einer Regel, die besagt, dass Amateurfilme halb so lang sein sollten. Es heisst also, Idee, Würze und bestehendes Material nicht auszureizen. Thematische Wiederholungen sind zu vermeiden und schönes aber themenfremdes Material für das „Making of“ (oder für den Nachspann) zu behalten.

3.1 Die Montage des Spielfilms

Der Schweizer Amateurspielfilm ist noch sehr vom konventionellen Schnitt geprägt. Es ist offensichtlich ein wichtiges Anliegen der Amateure zu zeigen, dass sie Kontinuität und saubere Übergänge im Griff haben. Diese technische Sauberkeit wirkt aber auf die Dauer steril und langweilig.

Ein guter Cutter zeigt bei jedem Schnitt seine Kapazität, in dem er sich nicht mit sauberen Kontinuitätsschnitten begnügt. „Straight Cut“ (verkürzen der Wege innerhalb der Szene) und „Jump Cut“ (gezielte Bildsprünge) straffen den Film wesentlich.

In der Tat: Es muss nicht gezeigt werden, wie jemand mit einem Auto zu einem Haus fährt und durch den Garten bis zur Haustüre geht – ohne dass nichts Besonderes passiert oder gezeigt wird (z.B. Filmtitel). Es genügt doch, wenn die Person den Garten betritt und in der folgenden Einstellung bereits vor der Türe steht.

Schnitte, welche die Zeit verkürzen, können mittels vorgezogener Töne oder Dialoge verbunden werden. Darin verstecken sich auch Spielmöglichkeiten und Entfremdungseffekte, die das Publikum auf die richtige oder falsche Fährte führen.

Gerade in der Neuzeit ist ein alternativer Schnitt Bestandteil der Produktion, d.h. der Schnitt passt sich dem Thema des Filmes an und prägt mit seiner Eigenwilligkeit den Charakter des Filmes mit. Derartige Filme wirken entschlossener und eigenständiger.

Wie beim Dokumentarfilm so kann auch ein Spielfilm gezielt unregelmäßige, unsorgfältige Schnitte beinhalten. Auch Achsensprünge, die innerhalb der Produktion konsequent (!!!) eingesetzt werden, ergeben einen Sinn. Andere, die keinen Sinn haben, irritieren das Auge und sorgen für unnötige Verwirrung. Daher: lieber Achsensprünge vermeiden, wenn man noch nicht sicher im Umgang damit ist.

Dramaturgische Eingriffe, die durch die Montage möglich sind, sollen genutzt werden. Manchmal lässt sich eine unsichere Geschichte am Schnittplatz noch retten. Meistens genügt das Einfachste: Das Weglassen! Wenn dies nicht genügt, sollte der Aufwand vom Nachdrehen einer Szene oder eines Details nicht gescheut werden. Erfahrene SpielfilmerInnen wissen, dass das Nachdrehen ein Bestandteil einer Produktion ist und planen dies so ein. Sie beweisen dadurch nicht ihre Unvollkommenheit, sondern ihre Flexibilität, Verbesserungen vornehmen zu wollen.

Musik ist im Prinzip eine Krücke für fehlende Stimmung und sollte ähnlich wie beim Dokumentarfilm sparsam und gezielt eingesetzt werden (siehe Die Montage eines Dokumentarfilms).

Der Spielfilm erlaubt schon eher Spielereien mit Schriften. Aber eine Schrift pro Film genügt. Außerdem sollten die Titel nicht in einer anderen Sprache als der Filmdialog sein. Z.B. wirken englische Titel bei einem Dialektfilm als verzweifelter Versuch, „Hollywood“ nacheifern zu wollen. Dies passt nicht. Es sei denn, es ist ironisch gemeint.

3.2 Die Montage eines Dokumentarfilms

Beim Dokumentarfilm entsteht ein großer Teil der Geschichte bei der Montage. Bestehende Bilder und neu gewonnene Erkenntnisse bedingen möglicherweise ein Umstellen der ursprünglichen Filmidee. Im Sinne einer dramaturgischen Steigerung bis hin zu einem Höhepunkt tut sich jede/r Filmer/in einen Gefallen, wenn die Grundidee überarbeitet wird. Manchmal hat man sich in die durchgeführte Reiseroute verliebt, aber wenn die Höhepunkte in der ersten Hälfte des Filmes vergeben werden, fällt der zweite Teil des Filmes ab.

Es gilt, die Höhepunkte am Schluss zu steigern. Es muss nicht immer ein Sonnenuntergang sein. Aber es genügt nicht, wenn der Kommentar Gründe liefert, weshalb irgendetwas ein Höhepunkt sein soll, ohne vom Bild unterstützt zu werden. Der Mensch glaubt zu 80% an das, was er sieht. Wenn also die Bilder fehlen, wird es sehr schwierig.

Im Gegensatz zu Info- und Auftragsfilmen plätschert im Dokumentarfilm (und in der Reportage) nicht durchgehend irgendeine Fahrstuhlmusik mit, sondern eine themenbezogene Musik wird an einigen wenigen Stellen gezielt eingesetzt. Ohne den Einsatz von Pausen verliert die Musik ihre gewünschte emotionale Wirkung.

Selbstverständlich ordnet sich die Musikwahl auch nach den Bildern. Breite, sphärische Musik zu engen Bildern (z.B. zu Nahaufnahmen und Details) sind Sünde. Und außerdem: Die Bildabfolge muss sich dem Tempo der Musik anpassen. Wird z.B. Techno-Musik penetrant eingesetzt, dann verlangt dies schnelle Schnitte (Es sei denn, es solle gezielt eine Diskrepanz erzeugt werden).

Es gibt nichts Echteres als Originalgeräusche. Im Notfall sind Tier- und Naturgeräusche auf CD zu finden.

Eine Sünde sind auch verspielte Schnittübergänge. Es gibt nur den harten Schnitt. Er ist vergleichbar dem Schließen der Augenlider und stört niemandem. Es kann auch eine Überblendung eingesetzt werden, wo ruhige Bilder aufeinander folgen. Dies ist dem Sekundenschlaf vergleichbar und ist meditativ.

Viele Amateure versuchen aber, mit Überblendungen Ruhe in die Übergänge zu bringen. Wenn aber das überblendete Bild in Bewegung ist (schneller Zoom, schneller Schwenk, starke Bewegung im Bild), so ist dies eher irritierend.

Setzt ein Dokumentarfilm gezielt auf unregelmässige, unsorgfältige Schnitte, dann soll dies thematisch begründet sein und innerhalb der Produktion konsequent angewendet werden (=Stilmittel).

3.3 Der letzte Schnitt

Beim Herstellen von Master- und Festivalkassetten bespielen Profis die ersten 60 Sekunden ihrer Kassetten mit Farbbalken und Ton (1000 Hertz-Ton, Pegellautstärke: analog: 0dB, digital: -9dB). Anschließend folgen 50 Sekunden Schwarz, bis dann der Zehnerstart zur Produktion anrollt. Amateure sollten sich den Minuten genauen Start zu Herzen nehmen und den Film z.B. bei 1'00" starten lassen und von Vorteil Kassetten und Hüllen mit allen notwendigen Angaben beschriften.