

M K F S

MEDIEN

KOMPETENZ

FORUM

SÜDWEST



REGIE FÜHREN

Ein Leitfaden für junge Filmmacher*innen
und ebenso für Lehrer*innen

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR



1

Vorweg

Dieses E-Book richtet sich an Interessierte, an Neugierige, an Kreative, an Spinner: an alle, die einen Film drehen, und dabei Regie führen wollen; an bereits erfahrene Spielführer und an die Zukünftigen.

Bei Film meine ich immer **fiktionaler Film**, also erfundene Spielhandlung mit Schauspielern; gerne im medienpädagogischen Bereich. Natürlich ist vieles übertragbar, aber das macht am besten jeder für sich selber. Die Regie-Arbeit streift sowieso auch viele andere Bereiche.

Es gibt verschiedene Schwerpunkte in diesem E-Book:

- Faktenwissen und Infos zur Arbeit des Regisseurs zum Ablauf einer Filmproduktion, zu den einzelnen Funktionen/Aufgaben zur Arbeit mit Schauspielern
- praktische Tipps und Anregungen

- Routine-Wissen aus meiner langjährigen Erfahrung
- pädagogische Tipps
- Wissen für Fortgeschrittene
- und immer Übungen dazwischen

Viel Spaß damit, es geht sofort los.



1.1. Regie führen

Du willst alleine, zu zweit oder in einer Gruppe einen Film machen. Das Thema ist da, das Drehbuch schon geschrieben.

Wann und wie fangen wir an zu drehen? Dann die Frage, wer macht was dabei? Und wer macht die Regie?

Verantwortungsvolle Aufgabe. Übersicht über technische, organisatorische, vor allem inhaltliche Dinge. Und diejenige, die im Zweifelsfall oder bei Stress und Tempo entscheidet.

Man kann auch zu zweit Regie führen oder als Gruppe, ist aber schwieriger.

Es kommt auch vor, dass der Regisseur das Drehbuch/die Geschichte selbst geschrieben hat, oder auch die Idee und das Projekt vorangetrieben hat.

Ich wollte Dir, lieber Leser,

1.2. das „Du“ anbieten.

Es ist weit verbreitet in der Filmbranche, dass man sich duzt. Nicht immer heißt das, dass man eine große Familie ist. Aber in der Zusammenarbeit kann man sich intensiv kennenlernen, über das rein Funktionale hinaus. Das macht für manche den Reiz, den Mythos des Filmgeschäfts aus, neben der Kreativität, und anderen Aspekten.

Solange ich also nichts anderes von Euch höre, schreibe ich du.

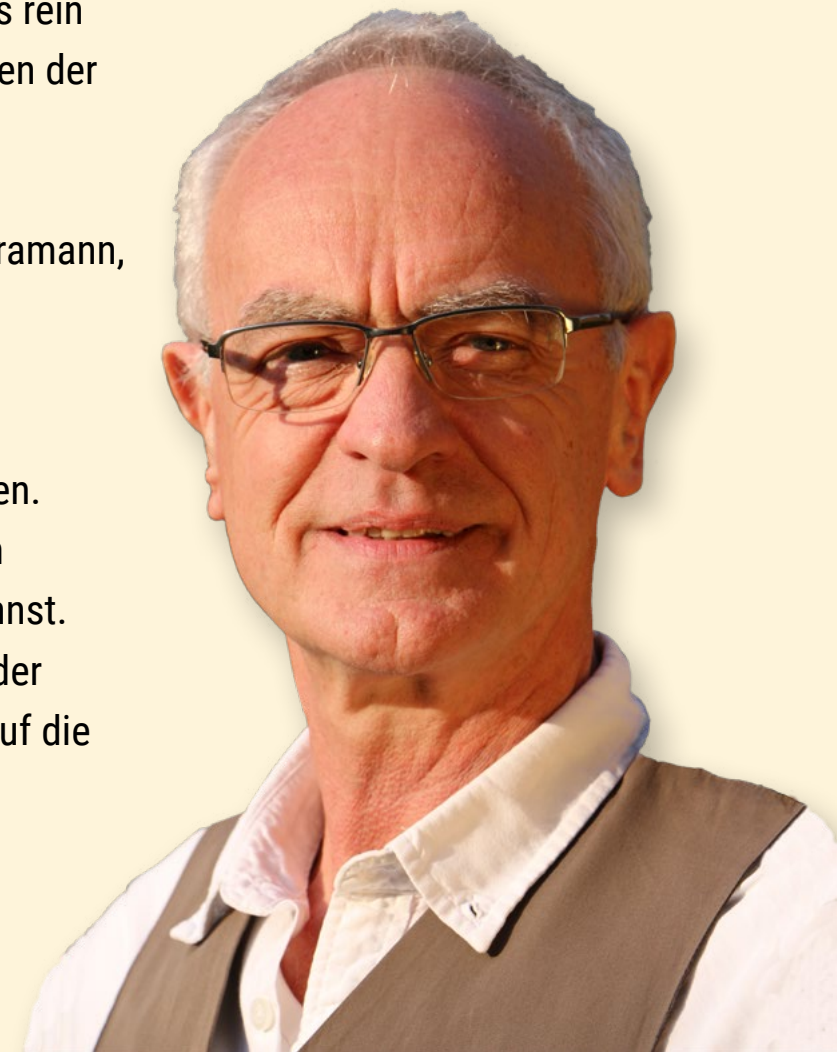
Und: Ich meine auch immer Regisseurin, wenn ich Regisseur schreibe, und immer auch Kameramann, wenn ich Kamerafrau schreibe, liebe Leserin.

Ich schreibe, wie ich mit dir in einer Arbeitssituation reden würde, beim Drehen oder in einem Seminar, obwohl mir schon klar ist, dass ich ein E-Book schreibe.

Sieh mir bitte den „Kommando-Ton“ nach. Es hat auch mit Regie zu tun, Anweisungen zu geben.

Warum soll ich rumlavieren und schreiben, „Man könnte es ja vielleicht lieber so machen“. Ich schreibe: „Mach das so“. Was natürlich nicht heißt, dass du es nicht auch anders machen kannst.

Ich kann mich irren. Wichtig ist, zuzuhören und die Vorschläge der anderen, die gut, besser oder anders sind, zu übernehmen. *Work in progress*, am besten ohne Befindlichkeiten, fokussiert auf die Arbeit, auf das Projekt, auf das Ergebnis. Da helfen klare Ansagen oft.



1.3. „Malen nach Zahlen“

Neben den inhaltlichen Dingen in diesem E-Book gibt es auch immer wieder pädagogische Hinweise, hier ist der Erste:

Ich gebe mir alle Mühe, ein gutes E-Book zu schreiben.

Du liest aufmerksam und neugierig.

Und das hilft auch alles und ist auch alles sinnvoll.

Aber, schlechte Nachricht, mit dem Lesen eines E-Books ist nur die halbe Arbeit getan. Besser wird dein Film, wenn du selber studierst, ausprobierst. Du kannst Regeln in Frage stellen. Es sollte dir bewusst sein, dass alles, was ich hier schreibe, auch manchmal eben anders ist. Verlass dich nicht auf kluge Sätze, experimentiere selber, übernimm Verantwortung, auch für Fehler, die passieren. Dann wird das angelesene, eher kognitive Wissen zu deiner persönlichen Erfahrung und deinem inneren Wissen. Und du machst deinen Film, in deinem Stil, der am besten unverwechselbar ist. Ist doch keine schlechte Nachricht, ist eine gute!

Klar, man kann auch auf „Nummer Sicher“ gehen. Man freut sich, dass die Mahlzeit, die man nach Rezept zusammengerührt hat, so aussieht wie auf dem Foto. Technisch und handwerklich richtig, keine Fehler gemacht, für den Anfang ist das auch völlig in Ordnung. Und doch schmeckt es irgendwie nicht so aufregend. Oder?

1.4. Übungen

Ich gebe dir immer Übungen, die dich daran erinnern, selber zu studieren.

Sie sind Bestandteil dieses E-Books, mach diese Übungen! Erfinde selber Übungen, wiederhole Übungen, variiere sie. Immer will ich dich zum Studieren, zum Recherchieren ermutigen.

Es gibt dabei keine Noten und keine Kontrolle. Du selbst kontrollierst, was du machst. Was für dich sinnvoll ist; wie viel und in welcher Reihenfolge.

1.5. Checkliste: Bist du ein guter Regisseur?

12 Kern-Kompetenzen, wäre gut, wenn du das eine oder andere davon kannst.

- ✓ Du hast die Fähigkeit, die Vision, **Geschichten** spannend, emotional, relevant zu **erzählen**.
- ✓ Du hast **künstlerisch-gestalterisches Talent**, dramaturgisch, visuell, psychologisch, etc.
- ✓ Du kannst **kommunizieren**, dich verständlich machen, gut zuhören, du hast Empathie und Aufmerksamkeit.
- ✓ Du bist bereit, die **Führung** zu **übernehmen** und Entscheidungen zu treffen.
- ✓ Du behältst die **Übersicht**, arbeitest interdisziplinär und bist multi-tasking-fähig.
- ✓ Du bist offen für die **technischen Aspekte des Filmens**.
- ✓ Du hast **Geschmack** und Stil, du weißt, was „cool“ ist.
- ✓ Du hast soziale Kompetenz und **emotionale Intelligenz**.
- ✓ **Bildung**, du hast ein paar Bücher gelesen, ein paar Filme geguckt, ein paar Diskussionen geführt, etc.
- ✓ **Humor**, ohne geht es nicht.
- ✓ **Liebe und Leidenschaft**, ohne das geht gar nichts.
- ✓ **Fleiß und Disziplin**

Kein Stress! Was du noch nicht so gut kannst, kannst du lernen!

1.6. Gliederung

1. Vorweg	2	4. Die Proben	50
1.1. Regie führen.....	3	5. Der Dreh	55
1.2. das „Du“ anbieten.....	3	5.1. Vorbereitung vergessen	56
1.3. „Malen nach Zahlen“	4	5.2. Der Moment nach dem Take	56
1.4. Übungen	4	5.3. Der erste Take	57
1.5. Checkliste	5	5.4. Alles auf Anfang.....	58
2. Die Arbeit der Regisseurin in der Vorbereitung	7	5.5. Master als Referenzwert	58
2.1. Drehbuch lesen und interpretieren	7	5.6. Anschlüsse Skript/Continuity	59
2.2. Kompetenz.....	8	5.7. Shotliste	60
2.3. Die Auflösung.....	8	5.8. Die Klappe.....	63
2.4. Beispielszene, Auflösung	10	5.9. Am Schluss	63
2.5. Floorplan.....	15	5.10. Zeitkalkulation	64
2.6. Storyboard	17	6. Inhaltliche Arbeit mit Schauspielern	66
2.7. Einstellungsgrößen	18	6.1. Vorwort.....	66
2.8. Anhaltspunkte zur visuellen Gestaltung	22	6.2. Der Ablauf.....	67
2.9. 3-Punkt-Beleuchtung.....	30	6.3. Wie arbeitet ein Schauspieler?.....	72
2.10. Bildgestaltung im Museum.....	32	6.4. Wie arbeitet ein Regisseur mit einem Schauspieler?	77
2.11. Moderne Zeiten	34	7. Postproduktion	86
2.12. Pädagogik.....	35	8. Bemerkungen am Schluss	98
3. Vorbereitung der Filmproduktion	36		

2

Die Arbeit der Regisseurin in der Vorbereitung

2.1. Drehbuch lesen und interpretieren

Du liest das Drehbuch aufmerksam und konzentriert. In Ruhe, nicht nebenbei, nicht mit dem Gefühl, „Ich weiß ja grob, worum es geht“.

Auch wenn du das Buch selbst geschrieben oder daran mitgearbeitet hast: Hier beginnt eine neue Phase in der Arbeit, du öffnest deinen Blick noch mal neu.

Du liest das Buch ein zweites Mal.

Moment, Halt. Vorher machst du dir **Notizen**, was dir beim ersten Lesen aufgefallen ist. Dieses erste Lesen ist ganz wichtig. Es ist der direkte, spontane und noch unreflektierte Eindruck der Geschichte. Und damit vergleichbar mit dem Eindruck der Zuschauerin, die den Film ja auch meistens einmal, zum ersten Mal, spontan und unreflektiert sieht.


Im Laufe der Arbeit an einem Projekt kann es passieren, dass man „betriebsblind“ wird. Man diskutiert und überarbeitet, diskutiert und überarbeitet, man hat neue Ideen und verwirft das Bisherige. Und am Schluss? Ich habe schon erlebt, dass bei der Premiere des fertigen Filmes eine Zuschauerreaktion kam, wie z.B.: „Ich habe nicht wirklich verstanden, warum sie am Ende geht“. Und ich mich erinnert habe, dass genau das auch mein Eindruck beim ersten Lesen war. Diesen Eindruck hatte ich über meiner Betriebsblindheit „vergessen“, hatte ihn „überarbeitet“.

Das gilt übrigens auch für die Stärken einer Geschichte:

TIPP

Achte darauf, die Stärken des ersten Eindrucks, die ursprünglich zündende Idee bis in den fertigen Film zu bewahren.

Du eignest dir den Stoff an; recherchierst und analysierst; sprichst bei Fragen oder Unklarheiten mit der Drehbuchautorin, mit deinen Partnern. Du tust alles, bis dir alles klar ist, die Geschichte, die Dialoge, die Figuren.



Du hast die Freiheit, entweder allein oder in Absprache, Dinge im Drehbuch zu ändern und zu interpretieren. Gerne mit Sinn und Verstand, aus Intuition oder mit Begründung. Nicht alles, was auf dem geduldigen Papier gut aussieht, ist umsetzbar oder erschließt sich dir. Stimmen die Dialoge, die **Erzähl-Perspektive**? Hat jede Figur eine Not, hat jede Szene einen *turning point*?

Damit übernimmst du Verantwortung für den Film. Du kannst am Ende schlecht sagen: „Hatte ich auch nicht kapiert, fand ich auch doof, stand aber irgendwie so im Drehbuch“.

Bei den Profis wird das in der sog. **Buchbesprechung** mit der Autorin und dem Producer verhandelt und geändert. Danach gehen die Änderungen als **Regie-Memo** an alle Abteilungen raus. Das macht dort das Produktionsbüro.

Deine Vorbereitung und eigene Interpretation machen dich kompetent!

Du musst dir deine

2.2. Kompetenz

als Regisseur, das Vertrauen deines Teams und der Schauspieler erst **erarbeiten und verdienen**. Vielleicht kannst du weder ein Diplom von der Filmhochschule noch die gewonnenen Preise früherer Filme vorzeigen. Vielleicht sind in einer Jugendgruppe alle gleich alt und haben ähnliche Voraussetzungen, dann fällt es manchmal schwerer, die Position der Regie glaubhaft einzunehmen. Vorbereitung hilft dir dabei, Kompetenz zu entwickeln: Du kennst das Buch in- und auswendig, du weißt genau, was du willst. Du kannst alle Fragen beantworten. Du kennst die Stärken und Schwächen der Geschichte, du hast Ideen dazu und vor allem auch Leidenschaft. Daraus kann sich eine innere Autorität entwickeln, die besser ist als das alberne „Alles-hört-auf-mein-Kommando“-Klischee. Der Typ mit der Flüstertüte im Klappstuhl, der sagt: „So kann ich nicht arbeiten...“

Es schadet also nicht, wenn du das Buch ein drittes Mal liest, weiter recherchierst, noch genauer vorbereitest. Nicht umsonst gibt man Regisseuren in professionellen Produktionen viel Zeit für die Vorbereitung.

2.3. Die Auflösung

Du bist also irgendwann an dem Punkt, an dem du eine inhaltliche Vorstellung davon entwickelt hast, warum und wie du eine Geschichte erzählen willst; an dem du eine emotionale Vision davon hast, was dein Film im Zuschauer bewirken könnte. Meist passiert das automatisch, es war vielleicht unbewusst der Ursprung deiner Motivation, warum du überhaupt einen

Film machen willst. Manche unbewussten Dinge können ins Bewusstsein kommen, wenn du deine Vorstellung anderen kommunizierst.

Für das Medium Film setzt du dein erzählerisches Anliegen in Bilder um.

Die sog. *Auflösung* (Auflösung als filmischer Fachbegriff) ist ein zentraler Punkt deiner Arbeit als Regisseurin in der Vorbereitung.

Auflösung bedeutet, Du entwirfst die Bilder, die *Einstellungen* für jeden Moment, für jede Szene des ganzen Filmes, und in welcher Reihenfolge sie zu sehen sein werden. Das heißt, schon bei der Vorbereitung, während der Erarbeitung der Auflösung, entwickelst du den Schnitt und damit eigentlich den fertigen Film im Kopf!

Keine Sorge, es entsteht dann während des Drehens eine zweite Fassung, die anders aussieht als das, was du dir in der Planung vorgestellt hat. Die Schauspieler, der Input des ganzen Teams, viele Faktoren, und sei es etwas so Banales wie das Wetter, haben Einfluss auf den Film.

Vorweggenommen sei erwähnt, dass während des Schneidens dann eine dritte Fassung des Films entsteht, anders als die Fassung der Planung, und anders die Fassung des Drehens! Man kann sagen, der Film entsteht dreimal. Gehe ich noch einen Schritt weiter, entsteht der Film letztlich, zum vierten Mal, im Auge und im Erleben des Betrachters. Im Kommunikationsmodell gibt es den klugen Gedanken: „Die Botschaft dekodiert der Empfänger“. Dann schließt sich für dich hoffentlich der Kreis, dass das, was du wolltest, auch beim Zuschauer ankommt.

TIPP Filmemachen ist **work in progress**. Bleib offen dafür.

Für die Planung der visuellen Auflösung des Films brauchst du mehr an Vorbereitung, als das Buch zu lesen und zu interpretieren. Du schaust dir die *locations*, die Drehorte, an (*Motivbesichtigung*).

Vorher müssen sie gesucht werden (*Motivsuche*).

Du besprichst dich mit der Kamerafrau (*D.O.P. = Director of Photography*), welche Bilder dir vorschweben, ihr vorschweben, was und wie ihr erzählen, bewirken wollt. Was du dazu an Technik, an Material benötigst.

Du entwickelst zusammen mit der Produktionsleitung einen ungefähren Zeitplan, die *Disposition*, kurz auch Dispo genannt. Sowieso laufen deine Vorbereitung und die Vorbereitungen der gesamten Filmproduktion parallel. Ihr braucht Absprachen, Entscheidungen, ihr müsst das Team und die Schauspieler engagieren, (usw. siehe Kapitel 3).

2.4. Beispielszene, Auflösung

Am besten erklärt sich die Auflösung am Beispiel, hier ist eine Szene:

ÜBUNG Drehbuchschreiben

Übrigens: Das ist eine Szene aus der Broschüre des MKFS zum Thema Drehbuchschreiben. Schadet nicht, wenn ihr euch diese Broschüre auch mal vornehmt!

▶ Download

Wohnzimmer

Innen/Tag

Die Frau wirft den Brief ihrem Mann in den Schoß, der auf der Couch sitzt und fernschaut.

FRAU

Willst du mir dazu etwas sagen?

Der Mann schaut flüchtig auf den Brief.

MANN

Ich kenne sie kaum. Keine Ahnung, warum sie auf einmal...

FRAU

Ich hab' euch gesehen. Im „Kranzler“. Ihr habt euch anscheinend gut verstanden.

MANN

Ja, wir haben uns letzte Woche zufällig...

FRAU

(unterbricht)

Schluss damit! Geh jetzt bitte.


MANN

Erika, diese Frau ist nur...

FRAU

(unterbricht)

Sofort.



Zuerst, als meine Interpretation, füge ich zwei Kinder ein, um dem Konflikt der Eltern mehr Gewicht zu geben. Dann sieht die Szene so aus:

Wohnzimmer

Innen/Nacht

Der Mann, Peter, sitzt im Wohnzimmer auf der Couch und sieht fern. Im HG (=Hintergrund) spielen zwei Kinder, Vanessa, 16 Jahre alt, und Dennis, 9 Jahre alt. Die Frau, Erika, kommt herein, und wirft dem Mann den Brief in den Schoß.

ERIKA

Willst du mir dazu etwas sagen?

Der Mann schaut flüchtig auf den Brief.

Vanessa wird auf den Konflikt aufmerksam

PETER

Ich kenne sie kaum. Keine Ahnung, warum sie auf einmal...

ERIKA

Ich hab' euch gesehen. Im „Kranzler“. Ihr habt euch anscheinend gut verstanden.

PETER

Ja, wir haben uns letzte Woche zufällig...

Erika und Vanessa blicken sich an.

ERIKA

(unterbricht)

Schluss damit! Geh jetzt bitte.

PETER


Erika, diese Frau ist nur...

ERIKA

(unterbricht)

Sofort.

Vanessa verfolgt das Gespräch besorgt, Dennis hat aufgehört zu spielen.



Du bist dran! Jetzt bist du als Regisseur gefordert, die visuelle Umsetzung, die Auflösung zu kreieren. Dazu einige Fragen:

- Mit welchem Bild beginnst du? Zuerst der Fernseher? Was läuft dann da, Fußball? Oder ein Krimi über Eheprobleme?
- Oder beginnst du bei Vanessa und Dennis, die fröhlich spielen, und schwenkst dann zum Vater auf dem Sofa? (Schwenk ist gerade etwas aus der Mode gekommen, man würde in dem Fall vielleicht mit einer Schärfenverlagerung arbeiten.)
- Schwebt die Kamera durchs Wohnzimmer? Hast du überhaupt einen **Gimbal** am Start? Aber das passt hier nicht wirklich, oder?
- Vielleicht willst du sowieso erst mit einer Großaufnahme auf dem Brief anfangen, den die Mutter in der Hand hält, wenn sie das Zimmer betritt. Und danach erst sehen wir den Mann und die Kinder, den Fernseher, das Wohnzimmer?
- Vielleicht willst du das alles in einer **Einstellung** drehen? (=Plansequenz)
- Soll es ruhig und klassisch vom Stativ gedreht sein?
- Oder soll es quasi dokumentarisch, mit Handkamera, **Reißschwenks**, und kurz-brennweitigen, profiligen Großaufnahmen gedreht werden?
- Vielleicht in schwarz-weiß? Stellst du dir dramatische Musik dazu vor? Zeitlupe? Wie soll die Wirkung sein?

Es gibt viele Möglichkeiten, alles sieht anders aus. Deine Interpretation ist nicht richtig oder falsch. Sie gefällt dir und dem Zuschauer besser oder schlechter. Du hast die Wahl. Das ist deine Aufgabe als Regisseur.

Hier also eine mögliche Auflösung, meine Gestaltung der Szene:

1. **N OS** (über Dennis) auf Vanessa, sie spielt mit ihrem Bruder und blickt dann zum Vater
2. **Amerik. OS** (über Vanessa) der Vater sieht fern, die Tür öffnet sich der Vater blickt rüber, Erika kommt ins Bild, wirft den Brief auf Vater, und Mutter, (oder P.O.V.)
3. **HN OS** (über Peter) auf Erika..... „Willst du mir dazu etwas sagen?“
4. **HN OS** (über Erika) auf Peter..... „Ich kenne sie kaum.“
5. **N** Vanessa sie beobachtet
6. **HN OS** (über Peter) auf Erika..... „Ich habe euch gesehen, im Kranzler...“
7. **HN OS** (über Erika) auf Peter..... „Ja, wir haben...“
8. **N** Erika..... blickt zu Vanessa (off „uns letzte Woche“)
9. **N** Vanessa blickt zu Erika
10. **N** Erika..... „Schluss damit. Geh jetzt bitte“
11. **N** Peter „Erika, diese Frau ist nur ...“
12. **Amerik OS 2er** Erika und Peter..... „Sofort“
13. **HN 2er** Vanessa und Dennis Reaktion
14. **N** Vanessa Reaktion

Dazu hier die regiemäßig eingerichtete Seite.

Wohnzimmer Innen/Tag

Der Mann, Peter, sitzt im Wohnzimmer auf der Couch und sieht fern. Im HG spielen zwei Kinder, Vanessa, 16 Jahre alt, und Dennis, 9 Jahre alt. Die Frau, Erika, kommt herein, und wirft dem Mann den Brief in den Schoß.

Erika
Willst du mir dazu etwas sagen? 1 N OS VANESSA
2 HT OS VATER, MUTTER

Der Mann schaut flüchtig auf den Brief.
(Vanessa wird auf den Konflikt aufmerksam)

Peter
Ich kenne sie kaum. Keine Ahnung, warum sie auf einmal... 3 HN OS MUTTER
4 HN OS VATER
5 N VANESSA

Erika
Ich hab' euch gesehen. Im „Kranzler“. Ihr habt euch anscheinend gut verstanden. 6 HN OS MUTTER

Peter
Ja, wir haben uns letzte Woche zufällig... 7 HN OS VATER

Erika und Vanessa blicken sich an. 8 N MUTTER
9 N VANESSA

Erika
(unterbricht)
Schluss damit! Geh jetzt bitte. 10 N MUTTER

Peter
Erika, diese Frau ist nur... 11 N VATER

Erika
(unterbricht)
Sofort. 12 HT OS 2es
aus Perspektive Vanessa

Vanessa verfolgt das Gespräch besorgt, Dennis hat aufgehört zu spielen. 13 HN 2es
Vanessa + Dennis

14 N Vanessa
SCHLÜßREAKTION

So kann so etwas aussehen.

Ich habe es also aus der Perspektive von Vanessa erzählt, die, den Blicken nach zu urteilen, von der Mutter eingeweiht war. Die zwischen den Stühlen sitzt, einerseits empört über den Betrug ihres Vaters ist, andererseits großes Interesse am Bestand der Familie hat, und besorgt um Dennis ist. Das erscheint mir gut für ein E-Book, von dem ich denke, dass es auch von Jugendlichen gelesen wird. Außerdem ist es ein Hinweis darauf, dass die Hauptfigur der Szene nicht immer diejenige sein muss, die am meisten Text hat.

Da ihr es wahrscheinlich nicht gewohnt seid, in Auflösung zu denken, und auch nicht, die Auflösung vom Papier zu verstehen, ist das der Moment, wo ihr euch die Szene vielleicht anguckt.

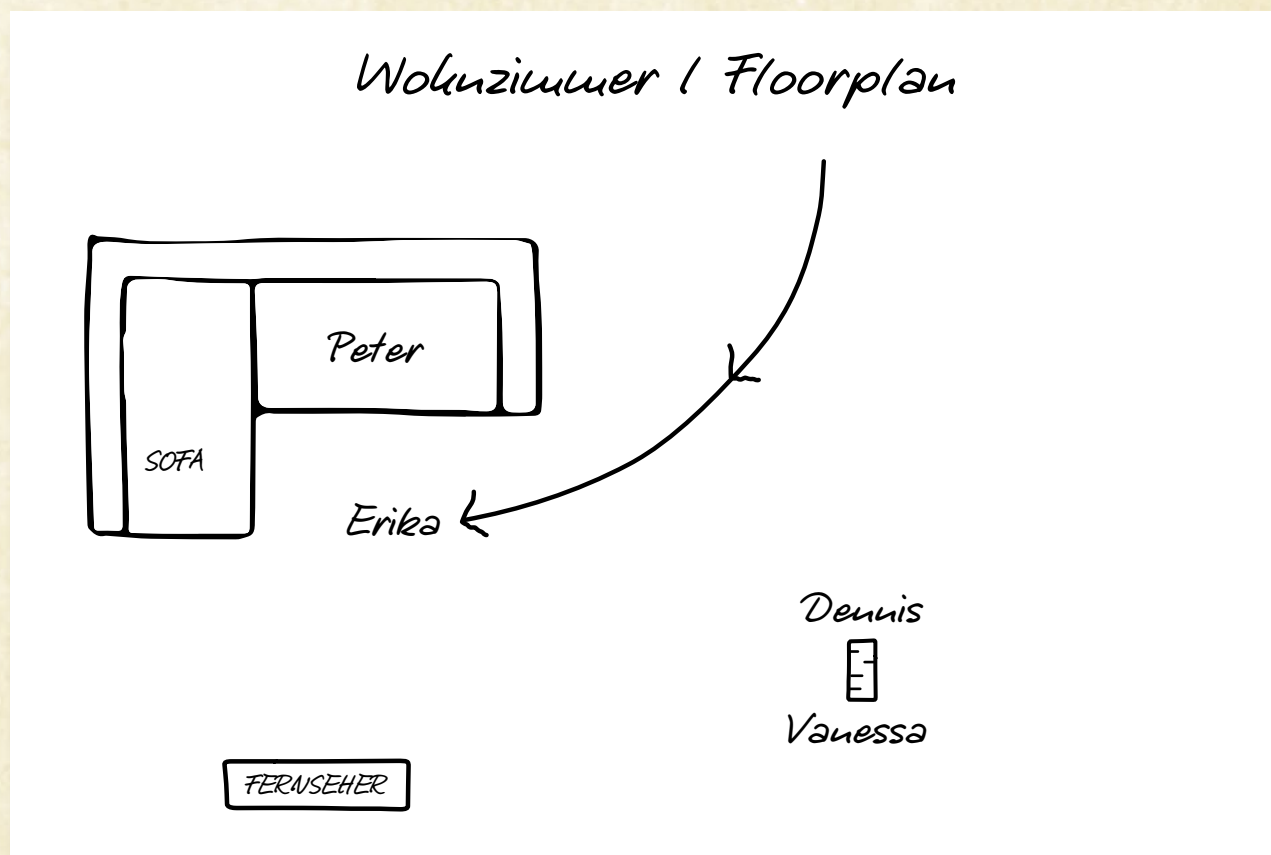
► Beispielszene Final Cut CC

Noch mal kurz zurück, langsam, und mit System.

2.5. Floorplan

Für die Auflösung legst du die Positionen der Figuren im Raum sowie deren Bewegungen fest. Dazu musst du natürlich wissen, wie dein Motiv aussieht.

Bei der **Motivbesichtigung** siehst du den Ort, hast also die normale räumliche Vorstellung davon. Manchmal macht man Fotos von den Motiven, auf jeden Fall gibt es einen **Floorplan**, der verbindlich für alle das Motiv abbildet. Es ist ein Grundriss, von oben betrachtet. Englische Begriffe sind beim Drehen weit verbreitet.

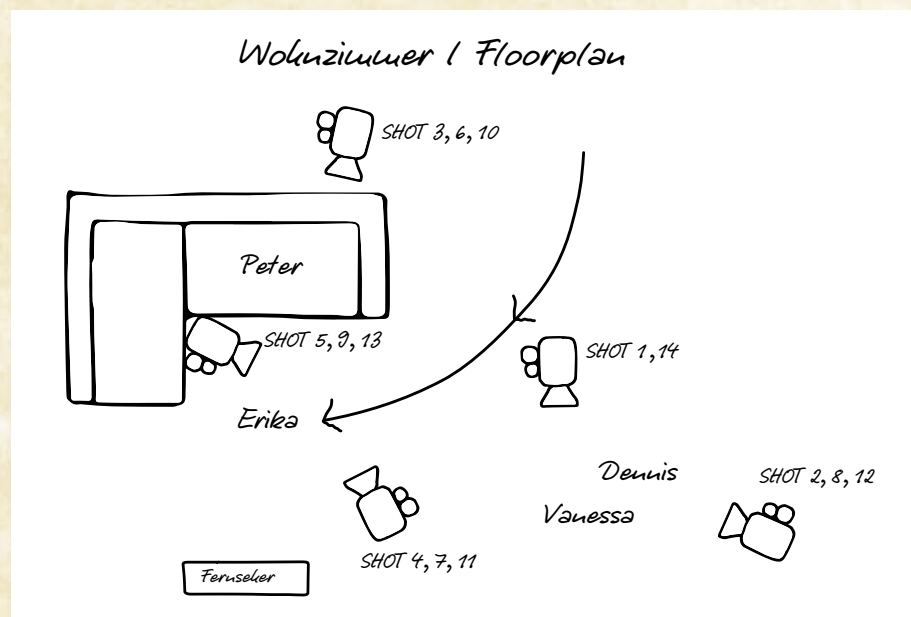


Hier ist ein Floorplan unseres Wohnzimmers. Mit bereits eingezeichneten Positionen der Figuren.

Wie gehabt, Peter auf dem Sofa, vor dem Fernseher, Erika kommt dazu, die Kinder spielen, wahrscheinlich auf dem Teppich.

Natürlich hat es auch bei unserem Dreh Abweichungen zwischen Planung und Dreh gegeben, einiges ist dir vielleicht aufgefallen:

- Die Mutter tritt von der anderen Seite auf. Das lag daran, dass wir ein anderes Wohnzimmer als im Vorfeld geplant zum Drehen genommen haben. Die Positionen vom Vater, vom Fernseher und den spielenden Kindern sind auch im neuen Wohnzimmer gleichgeblieben.
- Aus Dennis ist Denise geworden. Die Tochter der Schauspielerin hatte Lust mitzumachen.
- **Shot 12** (Erika: „sofort“) ist noch Close-up auf Erika geschnitten, und nicht wie geplant aus der amerikanisch offeneren Perspektive von Vanessa. Das gefiel uns am Schneidetisch besser.
- Der **Mastershot 1A** mit allen im Raum, also inklusive Denise, ist dazugekommen. Erst nach dem Drehen ist mir aufgefallen, dass ich gar keinen Shot auf Dennis eingeplant hatte. Ich war froh, dass wir einen Mastershot hatten, auch wenn ich dem Mastershot oft nicht so viel Bedeutung beimesse.
- Shot 13, eine Reaktion von beiden Kindern, haben wir beim Drehen vergessen. Was aber auch eine Logik hat. Denise haben wir nicht erzählt, sondern nur Vanessas Sorge um Denise. Eine Reaktion von beiden Kindern, also auch von Denise, würde Vanessas Reaktion abschwächen.
Also entfällt Shot 13 und ist mit Vanessas Kopfdrehung Richtung Denise zu Shot 14 geworden.
- Der in Zeitlupe fallende Jengaturm (aus Würfelspiel ist Jengaturm geworden) ist zwar symbolisch ein bisschen platt, hat uns aber Spaß gemacht!



Floorplan mit Kamerapositionen:

Wenn du in den Floorplan noch die Kamerapositionen und die Shots, die aus diesen Positionen gedreht werden sollen, einzeichnest, dann sollte es klar sein.

2.6. Storyboard

Die geplanten Bilder des Filmes, oder einer Sequenz daraus, im Vorfeld als sog. **Storyboard** zu zeichnen, ist eine aufwändige und sinnvolle Technik, die früher häufiger angewendet wurde als heute. Bei einem illegalen Autorennen, das natürlich vor der Wand endete, habe ich das letzte Storyboard in meiner aktuellen Arbeit gesehen. Bei Werbefilmen, die kurz und teuer sind, und die auf den Punkt sein müssen, werden meistens Storyboards verwendet. Ein Storyboard soll dabei gleichermaßen die Bilder in ihrer Reihenfolge, Perspektive und Einstellungsgröße abbilden als auch bereits das Atmosphärische des späteren Films treffen.

Hier als Beispiel, wie so etwas für unsere Szene aussehen könnte.



SHOT 1: N OS
Vanessa spielt mit Dennis



SHOT 2: Amerikanische OS
Die Mutter wirft den Brief



SHOT 3 + SHOT 6: HN OS
Dialog Mutter



SHOT 4 + SHOT 7: HN OS
Dialog Vater



SHOT 5: N
Vanessa beobachtet



SHOT 8: N
Die Mutter dreht sich zu
Vanessa, blickt sie an



SHOT 9: N
Vanessa sieht ihre Mutter an



SHOT 10: N
Dialog Mutter



SHOT 11: N
Dialog Vater



SHOT 12: Amerikanische OS
Mutter: „sofort“



SHOT 13: HN 2er
Rechts von Vanessa + Dennis



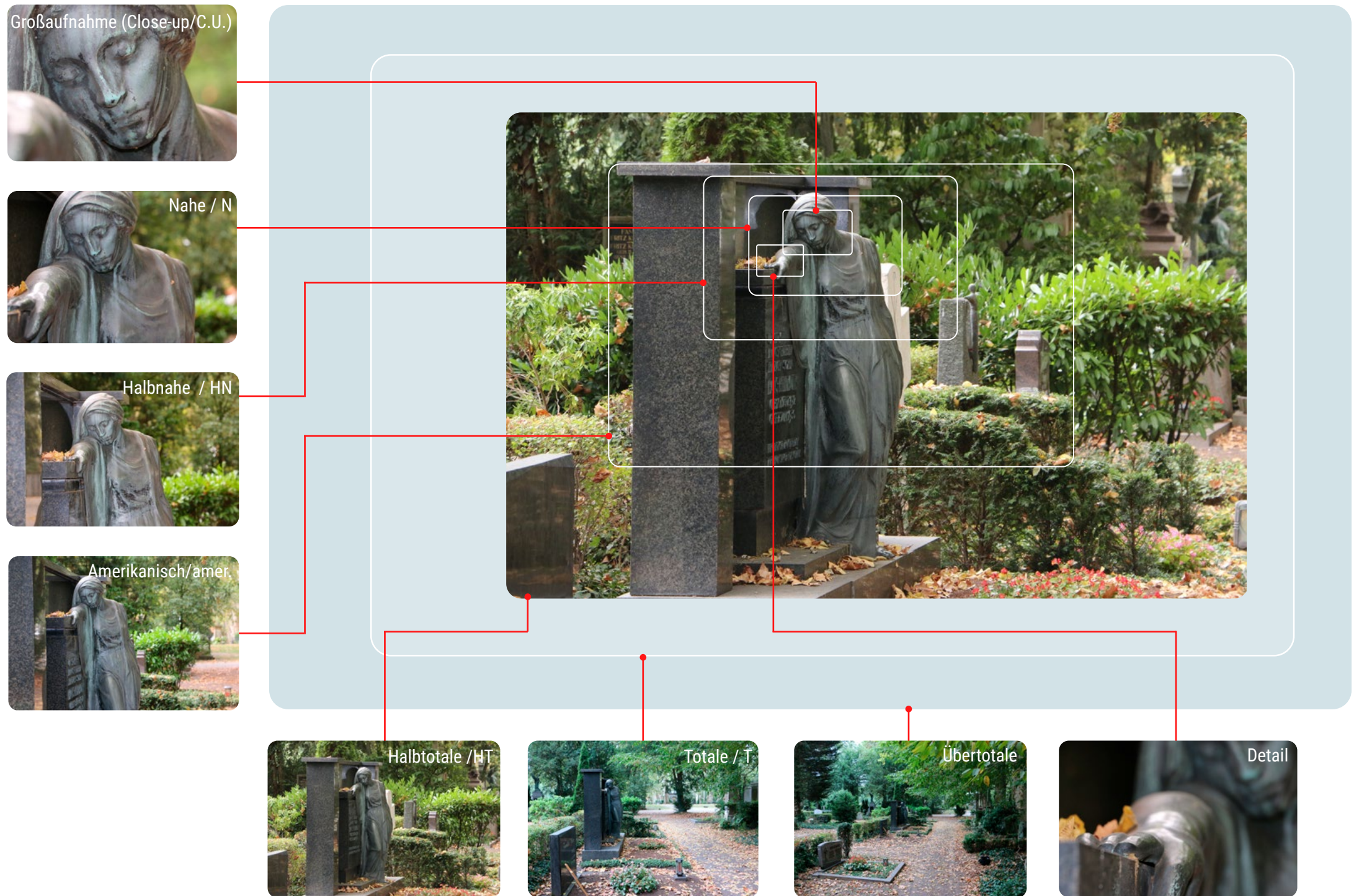
SHOT 14: N
Vanessa sieht Dennis an


2.7. Einstellungsgrößen

Höchste Zeit, die verwendeten Begriffe und deren Abkürzungen zu erklären.

Die **Einstellung** (=shot) ist ein Bild, beim Film natürlich bewegtes Bild.

Hier eine Grafik mit den gängigen Einstellungsgrößen.





Diese abgebildeten Einstellungsgrößen sind Richtwerte. Bei der Fernseh-Produktion, in der ich arbeite, sind die Nahen etwas näher als hier abgebildet. Auch Kamera-Operators haben leicht unterschiedliche Auffassungen der Größen.

Je nachdem, ob man für die Kinoleinwand oder für ein Smartphone-Display dreht, ist es ratsam, detailliert über die Größen die man dreht, nachzudenken und zu sprechen.

Auch **perspektivische Angaben**, z.B. **untersichtig** (auch Froschperspektive) oder **aufsichtig** (auch Vogelperspektive oder einfach „topshot“) oder die **Bewegungen der Kamera**, zum Beispiel langsame Zufahrt, Handkamera oder **Reißschwenk**, etc. können in der Auflösung angegeben sein.

HG steht für Hintergrund, VG für Vordergrund.

OS (oder seltener gebraucht OTS) bedeutet overshoulder (over the shoulder); das heißt, dass im Vordergrund im Anschnitt meistens unscharf noch die Schulter, der Kopf, oder die Hüfte (dann manchmal „overhip“ genannt) des Gegenübers zu sehen ist.

P.O.V. bedeutet Point of View und meint die subjektive Sicht der Figur (auch Subjektive genannt). In dieser **Einstellung** kann der gefilmte Schauspieler auch ausnahmsweise direkt in die Kamera gucken, wenn er sein Gegenüber aus dessen Point of View anguckt. Ansonsten gucken die Schauspieler nie direkt in die Kamera.

All diese Begriffe sind Verständigungs-Vokabular am Filmset, welches auch immer mal unterschiedlich verwendet wird. Es hat nicht die einheitliche Genauigkeit wie 1 Kilo oder 100 Grad Fahrenheit.



Die erste Einstellung meiner Auflösung also ist:
N OS (über Denise) auf Vanessa ist eine Nahe
overshoulder auf Vanessa über Denise, und sieht
so aus:



Für Shot 5 haben wir eine echte overshoulder,
ungefähr halbnah, gewählt, rechts unscharf im
VG die Mutter. Vanessa sieht zu ihrem Vater, wir
betrachten sie aus der Perspektive der Mutter.



Für Shot 9 gehen wir perspektivisch mehr auf
Augenhöhe zu Vanessa (also overhip und nicht
overshoulder), eher nah, obwohl sie damit die stehende
Erika nicht mehr in **Sichtachse** anguckt. Sie guckt hoch
aus dem Bild heraus.

Die emotionale Augenhöhe mit Vanessa war uns hier
wichtiger als die technische Richtigkeit der Sichtachsen.

Zusammenfassend:

Die Auflösung für den Film zu entwerfen ist ein wichtiger Teil deiner Vorbereitung als Regisseur für den Dreh. Du planst die stärksten Bilder, um den Inhalt, die Aussage der Geschichte zu transportieren. Damit gehst du später ans Set und weißt, was du willst. Und es ist auch schon die Grundlage für den Schnitt.

ÜBUNG: Schnitt und Auflösung

Gucke dazu 1, 2, 3 Minuten deiner Lieblingsfilme, Lieblingsserie, eine Szene, eine Sequenz an.

Mache dir zuerst die Schnitte bewusst.

Du kannst das auch als Quiz spielen. Erst gucken und raten, wie viele Schnitte es sind, dann beim zweiten Mal einfach zählen.

Spannend wird das bei Werbung (natürlich mit fiktionaler Handlung) oder bei Musikvideos (auch Spielhandlung).

Dann:

Zeichne von der Szene/Sequenz, die du für dich ausgesucht hast, einen Floorplan, markiere die Schauspieler- und die Kamerapositionen und schreibe die Auflösung auf.

Überlege, warum die Regie welche Einstellungen gewählt hat.

Vielleicht hast du sogar Lust, mal ein paar Zeichnungen als Storyboard anzufertigen?

Mach das gerne mehrmals, wenn du Lust hast, mit Filmen aus unterschiedlichen Genres und Zeiten. Mit der Zeit betrachtet man Filme anders und bewusster. Ich verspreche, dass der Spaß dabei nicht weniger wird, sondern eher mehr. Welche Einstellung wähle ich für was und warum?

2.8. Anhaltspunkte zur visuellen Gestaltung

Grundsätzlich ist die Kamera „im Wasser“, das heißt die Linien am Horizont des Bildes sind waagrecht. Die kleine Wasserwaage am Kamerastativ hilft dabei, daher kommt auch die Bezeichnung.

Ausnahmen sind immer möglich: Kippende Linien, also die Kamera filmt „schräg“, werden manchmal gerne als Effekt verwendet, um das emotionale Kippen einer Situation zu erzählen, zum Beispiel in Action- oder „Psycho“- Szenen. Die Welt gerät bildlich aus den Fugen.

Grundsätzlich ist die Kamera auf Augenhöhe der Figuren. Damit bringt sie den Zuschauer mitten ins Geschehen und unterstützt die Identifikation des Zuschauers mit dem Geschehen: Er ist dabei.

Auch möglich: Filmt man eine Figur leicht **untersichtig**, wirkt sie „größer“, das könnte heißen, „mächtiger“ oder „bedeutender“. Leicht von oben gefilmt macht man sie „kleiner“, „unterlegener“.

Grundsätzlich bedient die Kamera die Sicht-Linien, die die handelnden Personen zueinander haben. Siehe **Shot 8** und **9** der Beispielszene.



Vanessa guckt nach rechts oben, die Mutter guckt nach links unten, im Schnitt montiert bedeutet das für den Zuschauer, die Blicke der beiden treffen sich.

Je näher die **Einstellung**, desto emotionaler und bedeutender wird der Moment ...
und ...

je näher die Kamera an der Achse der Handelnden ist, desto subjektiver und emotionaler wird das Geschehen vom Zuschauer empfunden.

Als Beispiel:



Aus Perspektive (OS) von Vanessa sehen wir das Geschehen zwischen Mutter und Vater im 90-Grad-Winkel, wir sind noch weit entfernt (Amerikanische Einstellung) und noch wenig emotional beteiligt.



Näher an der Achse und über die Schulter des Vaters sehen wir die Mutter nah, wir sind als Zuschauer stärker involviert.



Ganz nah an der Achse und in Großaufnahme (Close-up) vermittelt sich der stärkste Moment der emotionalen Beteiligung des Zuschauers.

In Bild 2 und 3 schauen wir also nicht aus der Perspektive von Vanessa zu, sondern aus der des Vaters. Der Zuschauer fühlt sich quasi wie der Vater und direkt angesprochen.



Im Gegensatz dazu:

Eine Position der Kamera 90 Grad zur Handlungsachse ist eher betrachtend. Diese eher „objektive“ Perspektive wird dann gerne für politische Diskussionsrunden genommen. Der Zuschauer blickt aus der Distanz aufs Geschehen, er kann sich seine eigene Meinung bilden.

Die „**Achse**“ (als filmischer Fachbegriff) ist die Verbindungslinie zwischen den Figuren im Bild, hier Vanessa und ihre Mutter.

Die Kamera steht für beide **Shots** auf derselben Seite der Achse. Damit ist gewährleistet, dass der Zuschauer die Orientierung hat und behält, auch wenn die Figuren allein im Bild sind. Vanessa guckt von links nach rechts, die Mutter guckt von rechts nach links (Seite 22).

Eine zweite Achse ist zwischen Mutter und Vater, hier guckt die Mutter von links nach rechts, der Vater von rechts nach links, die Blicke treffen sich.

Quizfrage für Filmemacher: Es gibt noch eine dritte Achse, nämlich die zwischen Vanessa und Denise. Davon haben wir bisher nur die Shots auf Vanessa, nämlich Shot 1 und Shot 14, über Denise's rechte Schulter. Wenn wir jetzt Denise ins Bild nehmen würden, im Verhältnis zu Vanessa, würden wir sie mit der Kamera über Vanessas linke oder über Vanessa rechte Schulter filmen? Erst überlegen, Antwort [hier](#)

Streng genommen springen wir zwischen Shot 1 und Shot 1A über die Achse.



In Shot 1 guckt Vanessa Denise von rechts nach links an,



In Shot 1A, der Totalen, guckt sie Denise von links nach rechts an.

Das kann man machen, weil die Totale, Shot 1A die Orientierung für den Zuschauer liefert, und weil Vanessa nach rechts rüber guckt, zum Auftritt der Mutter.

Der **Achssprung**, der früher eigentlich „verboten“ war, wird heute von einigen Regisseuren als erzähl-dramaturgisches Stilmittel verwendet. Dann ist die räumliche Orientierung nicht so wichtig wie beispielsweise die emotionale Veränderung in einen anderen Zustand, oder eine die Sichtweise ändernde Erkenntnis, etc.

Etwas komplizierter – und auch spannender – wird es, wenn die Figuren sich im Bild bewegen und über die **Achse** gehen; und sich dann auch noch zusätzlich die Kamera bewegt. Da ist viel Dynamik möglich, und ihr müsst mit rechts-links und links-rechts gut aufpassen. Spätestens im Schnitt merkt ihr es. Übung macht den Meister.

ÜBUNG für Filmemacher:

Mach deine eigene Auflösung für unsere Beispiel-Szene. Und als Aufgabe dazu: Erzähle es aus der Perspektive von Erika. Und baue eine zusätzliche Bewegung ein.

Wer noch tiefer in die technischen Aspekte der Bildgestaltung und deren Wirkung einsteigen will, schaut sich an, welchen Einfluss zum Beispiel verschiedene Brennweiten auf das Bild haben.



Das ist eine sehr kurze Brennweite, **16 Millimeter**, das Gesicht ist verzerrt, wie durch einen Türspion betrachtet. Kann man nehmen für „Psycho“, für Comedy, oder für andere „Verzerrungen“.



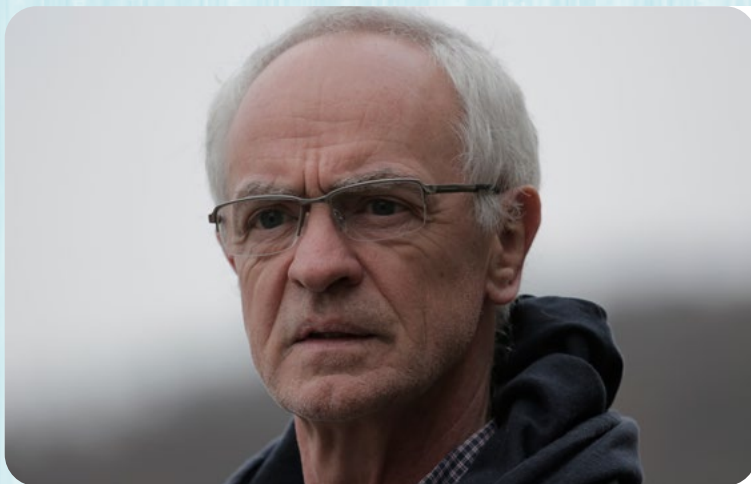
35mm, immer noch eine kurze Brennweite, aber die Verzerrung ist nicht mehr ganz so stark. Der Zuschauer ist etwas näher dran an der Figur. Der Hintergrund wird schon leicht unscharf.



50mm. Das entspricht ungefähr der natürlichen Wahrnehmung des menschlichen Auges. Viele versierte Kameraleute arbeiten gerne mit einem **lichtstarken 50mm-Festbrennweite**-Objektiv. Der Hintergrund wird unschärfer als bei 35 mm, die Empfindung des Bildes ist „normal“.



Lange Brennweite, **200mm**, auch Teleobjektiv oder „telig“, oder im flapsigen Jargon am Set auch „lange Tüte“ genannt. Den Eindruck dieser Optik würde ich als „wie mit einer Lupe betrachtet“ beschreiben. Das Gesicht wird aus dem Hintergrund herausgehoben und wirkt breiter, harmonischer, der Hintergrund wird sehr unscharf. Für viele Zuschauer ist das „Kino-Look“, oder „Star-Portrait“. Die Hintergrundunschärfe nennt man dann englisch „background-blur“.



Extrem lange Brennweite, **400mm**, noch stärker im Eindruck als 200mm.
Durch den leicht anderen Winkel, also Himmel im Hintergrund, gibt es nur noch Unschärfe im Hintergrund, die Aufmerksamkeit liegt komplett auf dem Gesicht.
Die Schauspieler lieben es, wenn ihr sie in den entscheidenden Momenten gut aussehen lasst...

Die kurze Brennweite hat aber auch Vorteile. Aus der Hand gedreht wackelt das Bild nicht so stark. (Die 400mm Brennweite ist eigentlich nur vom Stativ möglich.) Außerdem ist der Schärfenbereich bei der kurzen Brennweite größer; weil durch die geringere Brennweite die Blende geschlossener ist, etc.

Kamerafrauen, Foto-Ingenieure absolvieren ein mehrjähriges Studium und lernen komplexe spannende Sachen ...

In vielen Fällen lohnt es sich, von seinen Hauptdarstellern Probeshots zu machen, frontal, von rechts, links, auf Augenhöhe, **untersichtig**, **aufsichtig** und in Kombinationen. Und dabei genau hinzugucken. Hier als Beispiel die kambodschanische Tänzerin Srey Nith, mit der ich gedreht habe.



Von vorne, leicht untersichtig, normale Brennweite.
Das Gesicht wirkt rund.



Von rechts, leicht aufsichtig, lange Brennweite, anderer Bildausschnitt. Das natürliche Sonnenlicht macht eine **Kante** auf ihrer rechten Wange. Durch die Perspektive wirkt auch ihre linke Wange nicht mehr rund, das Gesicht eher dreieckig, „klassisch schön“.

Beide Bilder sind an der gleichen *location*, in der gleichen Minute ohne Schminke, ohne zusätzlichen Lichtaufbau, (die Fotos ohne Nachbearbeitung) entstanden.

Ihr macht das schönste Bild eurer Schauspieler und alle sind zufrieden!

Stichwort Licht

2.9. 3-Punkt-Beleuchtung

Die meisten Beleuchter gehen klassisch von der sog. 3-Punkt-Beleuchtung aus.

Die „Führung“ ist das stärkste Licht, oft das natürlich vorhandene Licht. In Räumen kommt es tagsüber meistens aus Richtung des Fensters, draußen oft aus Richtung der Sonne. Es gibt die Lichtrichtung vor.

Die „Aufhellung“ beleuchtet die Seite des Bildes, die von der Führung aus gesehen im Schatten liegt. Das Licht der Aufhellung ist nicht so stark, ca. 3 Blenden unter der Lichtstärke der Führung. Beim Drehen wird die Aufhellung oft durch Einsatz eines Reflektors realisiert.

Die „Kante“ ist ein von schräg oben hinten kommendes Licht, das die Konturen der Gesichter/Gegenstände im Bild herausarbeitet.

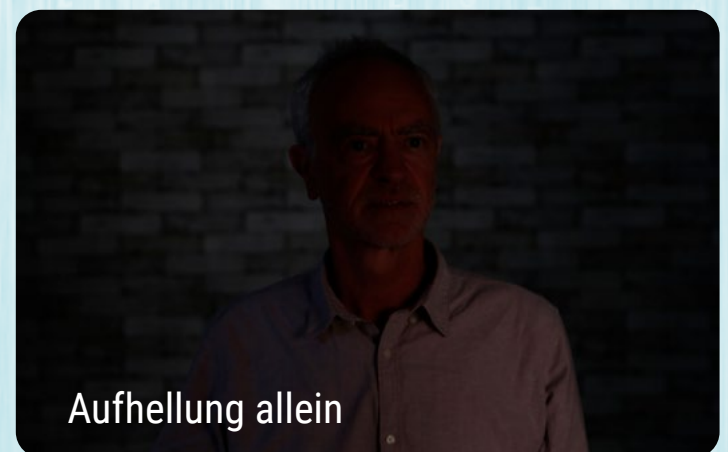
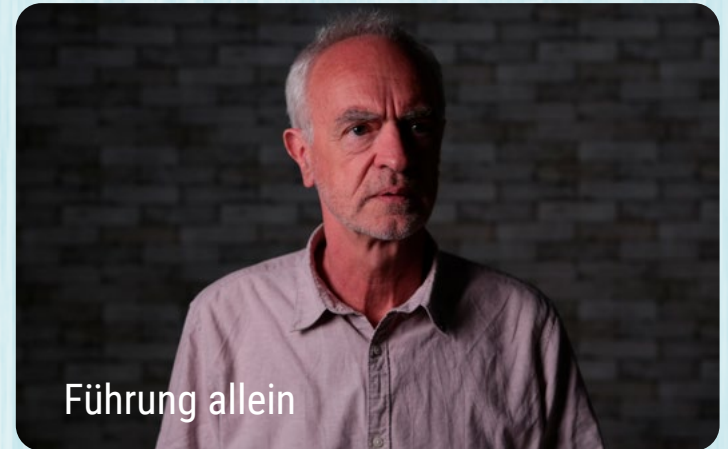
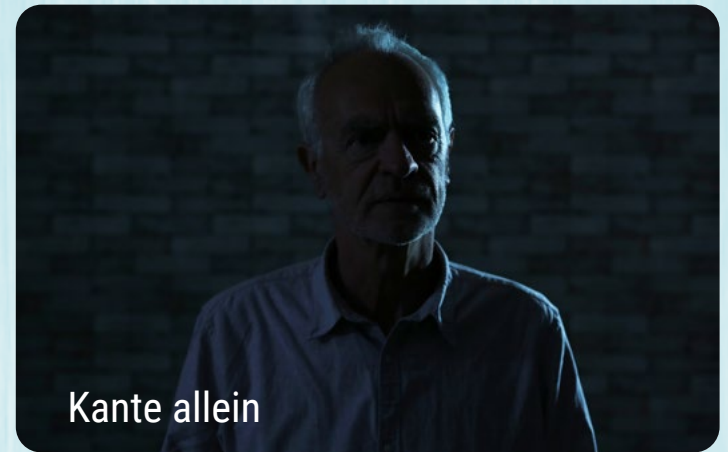
Die „Spitze“ ist eine Sonderform der Kante, sie imitiert das natürliche Sonnenlicht, kommt von oben, und macht einen Glanz auf den Haaren der abgebildeten Köpfe.

Die Fotos dazu findet ihr auf der nächsten Seite.



Für dunkle Szenen leuchtet man normal hell aus, und verdunkelt dann in der Nachbearbeitung!

Künstler an der Kamera setzen gerne die Lichtquellen ins Bild.



2.10. Bildgestaltung im Museum

Auch für Begeisterte: Guckt euch doch mal die alten Meister an. Funktioniert auch im Internet, ist nur weniger inspirierend als im Museum. Wie bauen sie das Bild auf, Vordergrund, Hintergrund, Licht, Linien, Farben, etc.?

Beeindruckend:

Der stärkste Lichtpunkt ist auf ihrem Gesicht und ihrer Brust. Dabei fällt das Licht von hinten links oben auf die Tote. Die uns zugewandte linke Gesichtshälfte ist etwas dunkler. Die Lichtquelle links hinten, die Sonne, ist im Bild zu sehen, (das ist die „Führung“) und davor, schwarz, weil im Gegenlicht,

symbolisch das Kreuz. Die linke Wand der Grotte ist komplett dunkel, im Schatten, die rechte Wand der Grotte hell, das Licht kommt von links. Konsequenterweise sind Licht und Schatten am linken Ärmel des Mönchs zu sehen, oder abgeschwächt an ihrem linken Arm.

Bemerkenswert die Linie von der linken Schulter des Mönchs über die Tote, die den Blick des Betrachters genau auf den Kopf des nicht-loslassen-wollenden Angehörigen lenkt. Die Schaufel wiederholt das Motiv des Kreuzes, das Kreuz kommt noch ein drittes Mal im Bild vor.

Die Führung vom Sonnenlicht bildet auf dem Rücken des Angehörigen die „Kante“. Auch die Nase des Mönchs, perfektes Beispiel für Kante.

Von vorne gibt es die Aufhellung, weiches Licht aus Richtung des Betrachters. Dieses Licht wird dem Zuschauer nicht bewusst, die Lichtquelle ist nicht im Bild abgebildet. Ohne diese Aufhellung von vorne würde das ganze Bild dunkel, die 3 Personen nur als Silhouetten gegen das Licht der Sonne sichtbar sein.

Das Gemälde heißt: Das Begräbnis der Atala, (Atala au tombeau) und ist von Anne-Louis Girodet de Roussy-Trioson. Aus dem Jahr 1808, hängt im Louvre. Ich liebe Museen.



ÜBUNG Bildaufbau

Sucht euch ein Bild aus, ein Gemälde. Ihr könnt auch ein Standbild aus einem eurer Lieblingsfilme nehmen. Studiert den Bildaufbau.

Zur Strukturierung eurer Analyse ein paar Fragen.

- Wo ist der hellste Punkt im Bild?
- Wo ist Licht, wo ist Schatten?
- Wo ist die Lichtquelle? (mehrere?) Ist sie im Bild?
- Könnt ihr Führung, Aufhellung und Kante/Spitze identifizieren?
- Welche Linien sind im Bild zu erkennen?
- Wie ist das Verhältnis der Farben zueinander?
- Was fällt euch sonst noch auf?

Für viele ist das Lernen zu zweit, im Gespräch oder am besten mit einem Lehrer leichter. Also warum setzt ihr euch nicht zusammen und scrollt mal durch alte Gemälde? Oder guckt zusammen eure Lieblingsserien.

2.11. Moderne Zeiten

Die Regeln in der Kunst, z.B. der Bildgestaltung, sind ständig in Bewegung. Die Sehgewohnheiten verändern sich mit der Mode, den Inhalten, den Verbreitungsmedien oder was auch immer.

Im Hollywood der 1930er Jahre war es zum Beispiel verboten, von der Totalen direkt in Nahe zu schneiden. Dieser Sprung in der Perspektive war für die Zuschauer damals zu groß, weil sie noch komplett in der Rezeptions-Gewohnheit der Bühnendarstellung waren.

In den 1980er-Jahren galt als Grundregel in der Medienpädagogik: nur vom Stativ drehen!

Die ersten Musikvideos Anfang der 90er Jahre erhöhten die Schnittfrequenz stark und akzeptierten Unschärfen, überhaupt technische Ungenauigkeiten.

Stichwort „*scripted reality*“, seit ca. 2005, man dreht mit Handkamera, [Reißschwenks](#), und kurzer Brennweite. Das kostet wenig, geht schnell und soll einen dokumentarischen Eindruck erwecken.

Jetzt seid ihr dran, wir schreiben das Jahr 2020.

Demnächst wird vielleicht alles auf der Bildschirmgröße eines Smartphones angeguckt, vielleicht sogar im Hochformat, wer weiß es!?

Wie könnte sich die Bildgestaltung, der Schnitt, das Tempo, die Farben ändern? Welche Sehgewohnheiten werden sich entwickeln? Welche Inhalte oder welche Veränderungen in der Welt werden zu neuen Formen, zu neuen „Regeln“ führen? Die Ersten, die etwas Neues machen, was der aktuellen Zeit am besten entspricht, gewinnen meistens einen Preis! Erst später hängen sie dann im Museum, so wie Anne-Louis Girodet mit der damals neuen Idee vom „Edlen Wilden“.



2.12. Pädagogik

Tut mir leid, dass ich einiges nur anreißen und nicht ausführen kann.

Fortgeschrittene langweilen sich bitte nicht und überschlagen einfach, was sie schon kennen.

Anfänger werden bitte nicht nervös, wenn sie nicht direkt alles verstehen oder einordnen können.

Ich versuche, in diesem E-Book für beide entsprechende Informationen zu geben, die spannend sind und weiterhelfen.

Also einfach weitermachen.

Oder mal `ne Pause machen und sacken lassen?

Dinge im Netz selber recherchieren.

Oder einen guten Film angucken?

Ach, macht doch was ihr wollt...



3

Vorbereitung der Filmproduktion

Zum Zeitpunkt, an dem gedreht werden soll, muss alles fertig vorbereitet sein.

So banal das klingen mag, so viel Arbeit, vor allem vorausschauende Planung kann es bedeuten.


Nehmen wir mal an, ihr wollt eine Szene drehen, in der ein romantisches Picknick verunglückt, das Getränk wird über die Bluse gekippt.

Vielleicht klappt das beim ersten Take nicht, die Bluse jedenfalls ist dann nass. Muss aber für den zweiten Take wieder „auf Anfang“, also trocken sein. Habt ihr die Bluse zwei- oder mehrmals dabei? Oder wollt ihr es trockenföhnen? Dafür müsste Strom da sein. Aber ihr seid auf freiem Feld. Also müsste ein Stromgenerator da sein. Oder ein Verlängerungskabel zur nächsten Steckdose. Ihr seid also vielleicht gar nicht auf freiem Feld, es sieht nur auf der einen Seite nach freiem Feld aus. Strom braucht ihr wahrscheinlich sowieso, aber trockenföhnen dauert zu lange, alle müssten warten. Also lieber die Bluse mehrfach besorgen. Zieht sich die Schauspielerin auf freiem Feld um? Ist es dafür warm genug? Wahrscheinlich ja, wenn man bildlich ein Picknick erzählen kann. Wollt ihr Wasser mit Farbe anrühren oder einfach das Originalgetränk nehmen? Dann klebt das Getränk auf der Haut. Wäre schön, sie könnte sich irgendwie abwaschen. Warmes Wasser, wo kommt das her? Oder vielleicht Feuchttücher. Handtücher dabei? Unterwäsche ist eingeweicht, Ersatz? Wirklich auf freiem Feld umziehen??? Vielleicht kann man mit der Regie reden, dass nicht die Bluse, sondern die Hose vollgesaut wird. Also macht man es nur einmal, am Schluss, und zeigt vorher nur die Gesichter, ohne Hose. Und nach dem Picknick-Unfall macht man Pause und zieht sich zuhause um? Wie weit ist das, man verliert Zeit? Eine Toilette, ein Camping-Caravan? Außerdem unterbricht es den Dreh.

Egal wie, es muss geplant werden. Je mehr Fragen ihr während der Vorbereitung stellt, und beantwortet, desto weniger Probleme gibt es beim Drehen. Ich habe schon viele unvorbereitete Momente erlebt, die Zeit und somit letztlich Qualität gekostet haben. Schlechte Laune kann man darüber auch kriegen, und die will man am Set nun überhaupt gar nicht haben.

Auch die Vorbereitung der Filmproduktion beginnt mit dem Drehbuch, der Fokus liegt hier auf dem Organisatorischen.

Relativ schnell ist klar, welche **Schauspieler** und welche **Drehorte** man braucht. Auch eine grobe Einschätzung des **Zeitrahmens** ist nicht schwer.



Als Erstes braucht ihr ein **Team** für euren Film. Ihr könnt nicht alles alleine machen. Wie viele Leute und für welche Aufgabenbereiche? Wen kennt ihr, wen könnt ihr begeistern, wer kann was? Und hat auch jeder für die Vorbereitung und die Drehtage Zeit? Nach dem Dreh kommt die Postproduktion, auch die ist schon Teil der Planung.

Wie viel **Geld** steht zur Verfügung? Wofür gibt man es am besten aus, wo muss man Kompromisse machen? Einiges kann man bestimmt mit „Bordmitteln stemmen“. Wenn man freundlich fragt, bekommt man schon mal ein Auto geliehen, oder Requisiten, auch hat vielleicht jemand eine Kamera. Anderes muss man kaufen oder leihen. Externe Leistungen müssen bezahlt werden. Außerdem kann man nicht davon ausgehen, dass jeder immer umsonst arbeitet. Und selbst wenn es ein Team aus Freunden und Filmbegeisterten ist, vielleicht ein Projekt mit Schülern, mindestens das Catering sollte dann sehr gut sein. Fahrtkosten fallen eigentlich immer an, auch wenn alle gerne von „low-budget“ oder „no-budget“ reden. Egal, wie groß oder wie klein euer Projekt werden soll, eine Kalkulation der Kosten ist wichtig.

Spätestens hier stellt sich die Frage, wem der Film am Ende gehört. Dem **Produzenten**, der ihn bezahlt? Oder dem Autor und dem Regisseur, die ihn kreativ erarbeitet haben? Oder einem Kollektiv aller Beteiligten?

Oft drückt man sich im Vorfeld vor dieser Frage, weil man ja vielleicht nicht daran glaubt, oder auch nicht vorhat, damit Geld zu verdienen. Einverstanden. Trotzdem Vorsicht. Vielleicht geht es ja später einfach um die Frage, wann und wo der Film gezeigt wird. Dann wäre es gut, wenn das nicht blockiert werden könnte, weil irgendjemand entweder die Weihnachtsfeier im Kindergarten oder einen coolen Channel im sozialen Netzwerk für den ungeeigneten Platz für euren Film hält. Auch das habe ich leider schon erlebt.

Der spätere Besitzer des Films, meistens der Produzent, tut gut daran, von allen Beteiligten die Rechte am Bild, an den kreativen Leistungen, an allem zu haben, woraus und womit der Film gemacht ist.

Wenn **Verträge** gemacht werden, steht das da drin, das ist der Sinn von Verträgen. Auch wenn die Verträge einfach gehalten sind und kein Geld fließt.

Filmen ist eine verbindliche Angelegenheit, ihr stellt gemeinsam ein Produkt her, das einen Wert hat, und das veröffentlicht (also „vermarktet“) werden soll.

Auch für Verträge mit Außenstehenden, z.B. mit Dienstleistern wegen Equipment oder wegen der **locations** ist die Frage nach der Zuständigkeit und Verantwortung, also dem Vertragspartner, unerlässlich. Für Versicherungen gilt das sowieso.

Hier als Beispiel eine einfache Vereinbarung, wie wir sie für das Projekt „Tatort Eifel Junior Award“ nutzen.

Einverständniserklärung

▶ Download Formblatt

Hiermit erlaube ich

(Nachname, Vorname der gesetzlich vertretungsberechtigten Person)

(Straße, Hausnummer)

(Postleitzahl, Ort)

(Telefon)

meinem Sohn / meiner Tochter

(Name des/der Minderjährigen)

an den Dreharbeiten vom _____ bis _____ in _____
_____ teilzunehmen und in diesem Rahmen die produktionstechnischen
Geräte und Materialien, die von _____
zur Verfügung gestellt werden, zu nutzen und übernehme hierfür als gesetzlich
vertretungsberechtigte Person die Verantwortung.

Ich bin damit einverstanden, dass die im Rahmen der Produktion mit
meiner Tochter/mit meinem Sohn erstellten Videoaufnahmen und Fotos bei
medienkompetenzbezogenen Veranstaltungen und/oder im Offenen Kanal
ausgestrahlt/veröffentlicht sowie zur Öffentlichkeitsarbeit (Internet, Presse etc.)
in Zusammenhang mit der Darstellung des Projektes verwendet werden können.

Eine kommerzielle Verwendung wird ausgeschlossen.

Ich erkläre mich ferner damit einverstanden, dass meine Tochter/mein Sohn im
Rahmen der Produktion in den PKWs der Betreuerinnen und Betreuer mitfahren darf.

Den Bedingungen für die Benutzung produktionstechnischer Geräte/Einrichtungen
sowie für die Mitnahme im PKW (unten abgedruckt) stimme ich zu.

(Datum, Unterschrift der gesetzlich vertretungsberechtigten Person)

Nutzungsbedingungen für produktionstechnische Geräte/Einrichtungen sowie Bedingungen für die Mitnahme im PKW

1. Die Benutzung produktionstechnischer Geräte/Einrichtungen verpflichtet zur pfleglichen Behandlung.
2. Die produktionstechnischen Geräte/Einrichtungen können nur zweckbestimmt im Rahmen des Projektes benutzt werden. Jede andere Nutzung, insbesondere eine private oder kommerzielle, ist unzulässig.
3. Der Produzent versichert produktionstechnische Geräte/Einrichtungen in vollem Umfang. Die Teilnehmer/innen bzw. ihre gesetzlich vertretungsberechtigten Personen haften nur für grob fahrlässig oder vorsätzlich verursachte Schäden und Verluste an produktionstechnischen Geräten/Einrichtungen.
4. Die Mitfahrt in PKWs der Betreuerinnen und Betreuer erfolgt auf eigene Gefahr und Verantwortung. Die Betreuerinnen und Betreuer übernehmen keine Haftung für Personen-, Sach- und Vermögensschäden, die aus der Mitfahrt im PKW entstehen. Die Haftung für grobe Fahrlässigkeit oder Vorsatz bleibt unberührt.

Inhaltliches und Organisatorisches hängen beim Filmen eng zusammen, deswegen ist die Regie während der Vorbereitungen immer involviert. Die Regie legt fest, was inhaltlich gebraucht wird, die einzelnen Verantwortlichen (=Abteilungen) organisieren dann eigenständig. Das heißt, die Maske besorgt das Filmbudget, die Kostümabteilung probiert mit den Schauspielern die Kostüme an, die Ausstattung bereitet die Motive vor, der D.O.P. stellt das technische Equipment zusammen, etc. Die Produktion koordiniert und hat dabei auch immer den Blick auf die Finanzen. Wichtige Dinge (gibt es „Unwichtiges“ beim Drehen?) werden von der Regie „abgenommen“, das heißt, die Regie gibt ihr „ok“.

Die sog. Produktionsbesprechung ist der zentrale Punkt für die Koordination der Vorbereitung zwischen Regie, den Abteilungen und der Produktion. Sie liegt am Anfang der Vorbereitungen, hier werden Fragen gestellt, Entscheidungen gefällt, Aufgaben verteilt.

In professionellen Produktionen ist es die Aufgabe der Regie-Assistenz, die sog. Auszüge vorzubereiten. Für jede Szene steht aufgelistet, was für jede Abteilung benötigt wird, z.B.

„Bluse 3 x kaufen“ bei Kostüm für die Picknickszene
oder

„Würfelspiel“ bei Requisiten für die Beispielszene.



Diese Auszüge können auch von den einzelnen Abteilungen eigenständig gemacht werden. Hauptsache, es fällt nicht erst beim Drehen auf, dass man ja noch was braucht ...

Hier ist ein einfaches Formblatt zur Übersicht. Diese Auszüge sehen in verschiedenen Produktionen unterschiedlich aus. Ihr könnt euch auch selbst eins nach euren Bedürfnissen zusammenstellen.

[▶ Download Auszüge](#)

Sehr früh entsteht aus diesen Gedanken der erste Entwurf des Drehplans, der sog. **Dispo**. Logisch, dass man wissen muss, wann was passieren soll, wenn man zum Beispiel ...



den Nachbarn Bescheid geben will, weil es wegen eines Nachtdrehs vielleicht etwas lauter wird:

(Szene aus „Abgedreht“, Tatort Eifel Junior Award 2017)



oder wenn man einen Anhänger für eine Szene im fahrenden Auto mietet:

(Szene aus „Gas geben“, Tatort Eifel Junior Award 2011)



oder wenn man viele Komparsen in einer Partylocation benötigt:

(Szene aus „Ein heißer Tanz“, Tatort Eifel Junior Award 2015)

TIPP

In der Dispo steht alles Wichtige, am besten „alles“, und das dann irgendwie auch übersichtlich. Wichtigste Info natürlich: Wann wird was gedreht.

Dazu kommen

- Aufbauzeiten, Maskenzeiten, Rückbau nicht vergessen
- Pausenzeiten, Catering,
- Fahrzeiten, Fahrdispo, Umzüge (d.h. Motivwechsel),
- evtl. Reise und Hotelbuchung.
- Die Namen und Telefonnummern der am Dreh Beteiligten, Stabliste
- Gerne auch Email-Adressen fürs Verschicken von Dokumenten
- Die Adressen der Motive, Ansprechpartner,
- Parkmöglichkeiten
- Besonderheiten für Technik, Ausstattung, Maske, Kostüm, Requisite.
- Manchmal auch die Zeiten von Sonnenauf- und -untergang und eine Vorausschau des Wetterberichtes; je nachdem; was man braucht, was wichtig ist.

Klingt hoffentlich nicht übertrieben. Wir wollten im Hafen von Bremerhaven mit einem großen, schönen Segelschiff, 3 Masten, 100 Mann Besatzung, die glänzende Szene drehen: „Der Kapitän kommt an Bord.“ Wir Landratten hatten Ebbe und Flut nicht auf dem Schirm, das Ergebnis: 4 Meter schmutzige, dunkel triefende Hafentwand, voller Algen, Muscheln und Dreck. Tja. ...

Die Dispo ist ein Dokument, das im möglichen Streitfall (wegen Arbeitszeiten, Versicherung etc.) sogar vor Gericht als Beweismaterial dienen würde. Also bitte gerne sehr sorgfältig.

ÜBUNG

Schreibe einen Ablaufplan, eine Dispo. Zum Beispiel für einen Umzug oder eine Feier – für Fortgeschrittene: Hochzeitsfeier! –, oder einen Ausflug, eine Reise.

Plane die Zeiten, die Besonderheiten, die Personen, die „Requisiten“, alles, was man braucht und beachten muss. Und halte es schriftlich fest.

Vergleiche nach dem Ereignis, ob es so passiert ist, wie du es geplant hast. Und wo und warum es zu Abweichungen gekommen ist.

Für zukünftige Produzenten: Kalkuliere gleichermaßen die Kosten im Vorfeld. Auch hier mache später den Vergleich.

Locations und Ausstattung

Die inhaltlichen Fragen der Regie an einen Drehort sind:

Drückt diese Location die Welt der Geschichte glaubhaft aus?

Kriege ich hier die Bilder, die ich mir vorstelle?

Passen meine Figuren hier perfekt rein?

Regie und gerne auch Kameradepartment fahren zusammen mit der Produktionsabteilung (Aufnahmeleitung und/oder Produktionsleiter) zur **Motivbesichtigung**. Auch Gedanken zum Licht oder zur Ausstattung entscheiden mit über die Wahl des Motives. Ton bitte nicht vergessen, wir sind alle hauptsächlich visuell geprägt. Schließt man für eine halbe Minute die Augen, dann fällt einem vielleicht auf, dass die nahegelegene Bundesstraße doch von schweren LKWs befahren wird. Oder dass während der Pausenzeiten der nahegelegenen Schule allenfalls Stummfilm gedreht werden könnte.

In den meisten Fällen nutzt man die Location so, wie sie besteht. Vielleicht hängt man seitens der Ausstattung ein besonders Gemälde an die Wand o.Ä. Oder man räumt einfach die Dinge aus dem Weg, die man nicht im Bild sehen will.

Seltener baut man Teile des Motives selber. Das ist aufwändig und wird eher für Studioproduktionen gemacht. Eine Film-AG aus der Eifel hat aus ihrem schulischen Fotolabor die Küche der Film-Familie gebaut, was eine sehr gute Erfahrung war.

Manchmal lohnt es sich auch, die Fenster zu verdunkeln, damit man Nachtszenen während des Tages drehen kann.

Noch seltener arbeitet man mit Greenscreen. Aber die Technik entwickelt sich schnell und wird in Zukunft vielleicht auch im semi-professionellen Raum mehr Verwendung finden. Spaß macht das, und die gestalterischen Möglichkeiten sind immens.

Zum Träumen und als Anregung hier ein Showreel <https://www.youtube.com/watch?v=clnozSXYF4k>

Oder einfach in die Suchmaschine eingeben: Stargate Studios Virtual Backlot

Neben den inhaltlichen Dingen geht es bei den Drehorten (gerne eine zweite Tour fahren) auch viel um Organisatorisches.

Hier eine kleine Checkliste:

- ✓ Strom (Sicherungen)
- ✓ Toiletten
- ✓ Umkleiden, Platz für die Maske
- ✓ Aufenthaltsraum, Catering
- ✓ Parkplätze, Absperrungen, Nachbarn
- ✓ Schutz vor Regen, vor Sonne, vor Kälte, vor Moskitos, etc.
- ✓ Drucker, Kopierer, Internet
- ✓ Feuerwehr, Erste Hilfe oder auch manchmal: Wo ist das nächste Krankenhaus?

ÜBUNG

Versuche in entweder alltäglichen Situationen oder zu besonderen Anlässen, Fotos zu machen, um die jeweilige emotionale Stimmung einzufangen. Zeige die Fotos deinen Freunden, um abzugleichen, ob sie das vermitteln, was du ausdrücken willst.

Technik, Kamera, Ton, Licht

Wenn ihr klug und fleißig seid, dann macht ihr vor dem eigentlichen Drehen einen kompletten Durchgang aller Schritte des Workflows, also Drehen, mit Ton, mit Licht, auch inklusive Schnitt und Ausspielung. Vielleicht kann euer Schnittprogramm am Ende das Format, das die Kamera herstellt, nur umgewandelt einlesen. Ungeladene Akkus, Adapter, die nicht passen, Tonkabel, die selbst Geräusche machen, Lampen, deren Brenner durch-brennen, Drohnen, die nicht fliegen und so weiter, ihr werdet es sehen. Gerade, wenn ihr nicht regelmäßig dreht, passieren viele Fehler und die Zeit geht fürs Reparieren drauf. Man braucht Übersicht und Erfahrung. Ärgert euch nicht, wenn nicht sofort alles klappt. Macht einen Probedreh!

Klar ist es aufregend, mit mehreren LKWs zum Drehort zu fahren und mit einem großen Team zu arbeiten. Aber das ist nicht immer nötig. Die Hauptsache ist die Geschichte, die ihr erzählen wollt. Und die bestimmt über den Aufwand, die Zeit, das Team, die Technik.

Hier ist mein kleines Equipment, das ich in den Kofferraum packe, und mit dem ich gut klarkomme, wenn ich kleine Sachen drehe.



Kamera



Ton



Licht



Sonstiges

100 Dinge nach eigenem Ermessen





Auch in den Abteilungen Ausstattung, Requisite, Maske, Kostüm (auf die ich hier nicht näher eingehe), könnt ihr viele Pluspunkte für einen guten Film sammeln. Jede detaillierte Aufmerksamkeit, jede Sorgfalt zahlt sich aus.

TIPP

- 40% Vorbereitung
- 20% Drehen
- 40% Postproduktion

So ungefähr würde ich die Verteilung von Zeit und Aufwand einschätzen. Natürlich hängt alles vom einzelnen Projekt und dessen spezifischen Anforderungen ab. Immer aber gilt: Eine gute Vorbereitung ist das A&O fürs Filmen.



4

Die Proben


Die Proben passieren direkt vor dem Dreh und bereiten diesen konkret vor. Texte, Positionen, Requisiten, die Schauspieler, das Spiel, die (Spiel-)Haltungen werden genauso abgestimmt wie die Einstellungen der Kamera, wie das Licht und der Ton. Es geht bei den Proben um das gemeinsame inhaltliche und technische Erarbeiten des Stoffes. Das passiert in mehreren Schritten.

Die erste Probe ist oft die **Leseprobe**. Man sitzt zusammen, gerne schon im Motiv, und liest/spricht in verteilten Rollen die Szene. Die Leseprobe dient dem grundsätzlichen Verständnis der Szene sowie dem Aufwärmen. Sie ist ein erstes gemeinsames Rantasten an das, was man jetzt vorhat. In der Leseprobe können Fragen gestellt werden, es gibt Raum für Vorschläge und Textarbeit. Die Leseprobe am Set dauert zwischen 3 und 30 Minuten.

In manchen großen Produktionen, oder auch am Theater, können diese Leseproben über mehrere Stunden oder auch zwei, drei Tage gehen. Dann sind sie natürlich abgetrennt von den Proben am Set. Manchmal geht es darum, sich in eine fremde und/oder vergangene Welt einzufühlen, manchmal beruht ein Drehbuch auf einer wahren Begebenheit. Dann ist es besonders wichtig, dass man Informationen, Fakten und am besten auch emotionales Material über diese Zeit und Welt hat. Diese intensive Auseinandersetzung mit der Welt des Drehbuches, manchmal wie Geschichtsunterricht, kann viel Spaß machen. Ich habe dabei einiges gelernt, zum Beispiel über das Florenz der Medici (für „Lorenzaccio“ von Alfred de Musset, Theaterproduktion) oder über den Alltag in einem deutschen Bergwerk 1961 (für „Das Wunder von Lengede“, Fernsehweiteiler). Es ist für die Schauspieler wie die einzelnen Abteilungen des Teams gleichermaßen wichtig.

Diese Arbeit, Material zu recherchieren, zu sammeln und vorzustellen, gehört zu den Aufgaben eines Dramaturgen, ein Beruf, der heute leider oft in den Hintergrund getreten ist.

Gute Schauspieler bereiten den historischen Background ihrer Rolle, die physikalischen Handlungen oder was immer nötig ist, auch eigenständig vor. Sie lernen ihre Texte, sie erarbeiten für sich eine Interpretation.



Manchmal entstehen Drehbücher aus einer direkten Arbeit und Improvisation mit den Schauspielern. Und macht man einen Film, der komplett ungeschnitten in einer **Einstellung** gedreht wird, dann erfordert das natürlich lange Proben.

Für unsere Beispielszene würde ich mit den Schauspielern über die Momente sprechen, die nicht im Dialog stehen, zum Beispiel wie der Mann den Fragen seiner Frau ausweicht, und wie genau die Frau zu dem Entschluss kommt, ihn rauszuschmeißen. Oder ob sie das nur als Provokation nutzt, um irgendwas aus ihm herauszulocken, ein Geständnis des Betrugers, oder ein Versprechen, seine Affäre zu beenden.

Kleines Detail als Beispiel: Erster Satz von Erika: „Hast du mir dazu etwas zu sagen.“ Ich würde über „etwas“ oder „was“ sprechen wollen. Umgangssprachlich würde man „was“ sagen. Das „etwas“ könnte auf eine eloquente Frau und Familie deuten, es könnte aber auch von Erika bewusst eingesetzt werden, dass der Mann schon am „etwas“ anstatt „was“ erkennt: Es ist ernst!

In der **Stellprobe** oder Schauspieler-Probe gibt die Regisseurin den Schauspielern ihre Positionen, die Abläufe, auch die physischen Handlungen für die Szene. Das kann eine klare Anweisung von der Regie sein, weil sie ja schon den Schnitt im Kopf hat, und weiß, welchen Moment, welchen Satz sie wie braucht. Es klingt dann zum Beispiel so:

„Den Satz *„im Kranzler. Ihr habt euch anscheinend gut verstanden.“* sagst du im Herumdrehen, mit Blick auf die Tochter. Komm auf die linke Seite vom Sofa. Erst den Brief werfen, dann Blick zur Tochter, dann den Satz.“

Es kann aber genauso gut auch ein gemeinsames Ausprobieren und Finden, ein Proben eben sein. Wo der Regisseur mit den Schauspielern ausprobiert, was die beste Fassung, die beste Interpretation ist. In dem Fall könnten sich die Anweisungen vielleicht so anhören:

„Probier' einfach mal aus, wie nah oder wie weit weg du von deinem Mann sein willst, in verschiedenen Momenten, zum Beispiel, wenn du ihm den Brief gibst. Oder wirfst? Wie würdest du das machen? Für die Kamera eher auf der linken Seite vom Sofa, damit du auch immer wieder den Blick zur Tochter aufnehmen kannst. Probier' aus, was sich für dich in der Situation gut anfühlt.“

Gestaltung versus Authentizität

Am liebsten hätten wir natürlich gerne beides: eine Szene, die komplett durchgestaltet ist, von den Positionen, vom Rhythmus, von den Bildern, von allem. Und dabei gleichzeitig so wirkt, als sei sie komplett zufällig, improvisiert, und einmalig in dem Moment so entstanden, vollkommen authentisch, nicht wiederholbar. Ok, ihr ahnt es schon, das ist selten, oft ist es unmöglich.

Je mehr ihr den Schauspielern die Gestaltung vorgebt, desto unfreier und damit leider auch oft un-authentischer werden sie. Je freier ihr sie spielen lasst, desto weniger habt ihr die Chance, dass die Schauspielerin zum Beispiel in dem Moment, wo sie den Brief wirft, auch genau dasteht, wo ihr das beste Bild bekommt, wo der Reflex vom blauen Fernseher auf das Gesicht des Vaters trifft, im Vordergrund segelt der Brief vorbei, Zeitlupe, Schärfenverlagerung auf das Gesicht der Tochter, bääm, ein Bild, das die ganze Geschichte einfängt.


Manchmal müsst ihr auf solchen **Shots** bestehen, und von den Schauspielern die exakte Choreografie, das exakte Timing verlangen. Dann muss dieser Shot vielleicht auch 10 Mal gedreht werden, bis er perfekt ist. Was der Authentizität, Spontanität und Emotionalität schaden kann.

Manchmal, andere Situation, wenn es auf die direkte und starke Emotionalität ankommt, passt ihr euch vielleicht besser dem Schauspieler an, wie er es am besten kann, und richtet euch mit dem Bild, der Kamera und dem Schnitt nach den Schauspielern. Es kommt auf den einzelnen Moment an. Du fällst die Entscheidungen. Kompromisse wirst du machen müssen, das ist Alltag in der Regie.

ÜBUNG

Um ein Gespür für das Verhältnis von durchkomponierter Gestaltung versus authentischer Spontaneität zu bekommen: Guck dir doch bitte Ausschnitte aus deinen Lieblingsfilmen an, wenn möglich in der Originalfassung. Sieht das aus wie oft geprobt? Oder macht es den Eindruck von spontan und zufällig?

Und wie ist dein eigener Geschmack? Eher stilisiert oder eher dokumentarisch anmutend? Welche Beispiele von Filmen fallen dir ein?



Das Vorspielen. Ist die Szene für die Schauspieler klar und geprobt, gerne auch öfter, dann kann das ganze Team dazukommen und die Schauspieler spielen die Szene vor. So weiß jeder, worum es geht, wie die Positionen, die Choreografie und die Abläufe sind.

Manchmal probt man besser erst mit den Schauspielern alleine, wenn es kompliziert ist, wenn es länger dauert, wenn es Action- oder Kampfszenen sind, wenn es intime, Liebes- oder Nackt-Szenen sind. Beim Fernsehen nennen wir diese Proben auch „Probe im kleinen Kreis“.

Meist ist es aber so, dass das Team, hier vor allem Kameradepartment und Beleuchter, bei den Proben dabei sind, und schon wissen, worum es geht. Dann ist das Vorspielen nicht nötig und entfällt. In meiner Erfahrung ist Vorspielen eher selten. Und es geht direkt weiter, als Nächstes kommt:

Die technische Probe

Alle sind beteiligt, die Schauspieler, alle Abteilungen des Teams. Die Kamera macht das Bild, das sich Regie, Licht, Ausstattung etc. auf einem angeschlossenen Monitor ansehen. Die technische Probe zeigt genau das, was danach gefilmt werden soll. Sie ist wichtig, und kann nicht entfallen. Hier werden die Korrekturen gemacht.

Spätestens jetzt ist es ratsam, mit allen Requisiten und Kostümen zu proben. Die Schauspielerin hat viel zu tun. Sie sagt ja nicht nur ihre Sätze, trifft ihre Positionen, erlebt die Situation der Figur. Sie muss ja auch noch ihren Mantel ausziehen, oder zum Beispiel die Zutaten für den Cocktail in der richtigen Reihenfolge und wiederholbar in die Hand nehmen oder ähnliches.

Ich habe mal eine Szene geprobt, in der symbolisch anhand eines Kartenspiels eine Beziehung im Sinne von Dominanz verhandelt wurde. Wir haben eine einfache Partie Mau-Mau gewählt, und waren nach einer Stunde Proben noch lange nicht fertig, die Karten immer in der richtigen Reihenfolge zu legen, sie wieder auf Anfang zu bringen, und die Karten mit den richtigen Sätzen und Blicken zu koordinieren.

In unserem Beispiel sollten die beiden Kinder das Spiel, das sie spielen, jedes Mal gleich spielen. Wäre es also ein Puzzle, und wollte man es als **Insert** ins Bild nehmen, würde das bedeuten: alle Teile wiederholbar!

Lieber geht man solchen Schwierigkeiten aus dem Weg, sogar auf Essen oder Trinken wird deswegen leider oft verzichtet.

Ihr müsst allen Abteilungen die Zeit geben, um alles einzurichten. Die technische Probe kann wiederholt werden, wenn was nicht passt.

Für die technische Probe werden auch die Komparsen eingerichtet. Nach traditioneller Aufteilung macht das die Regie-Assistenz.

General-Probe ist eigentlich ein Begriff aus dem Theater, wird aber auch beim Filmen verwendet. Gab es Unterbrechungen und viele Korrekturen in der technischen Probe, ist eine Generalprobe nötig. War alles schon, wie es sein soll, kann die Generalprobe auch entfallen.

Natürlich hängt alles, wie immer, von den spezifischen Anforderungen eures Projektes ab, wie oft ihr probt, wie ihr probt. Ein Producer hat mal gesagt, „macht eine Generalprobe, dann spart ihr Zeit.“ Klingt widersprüchlich, stimmt aber häufig. Manchmal dreht man auch quasi dokumentarisch, an einem speziellen Ort, in einer speziellen Situation, improvisiert, dann wird eben überhaupt nicht geprobt, die Kamera gestartet, und los geht's. Für ein Musikvideo auf einem Autofriedhof habe ich das mal gemacht, auch das macht viel Spaß.



Das Kommando **Drehfertig machen** ist keine Probe, es passiert vor der Aufzeichnung. Jetzt wird alles final auf Anfang gebracht, Kostüm, Maske, Requisiten. Die Spannung steigt, und dann, nach einer halben Stunde Proben, nach vielleicht Wochen oder Monaten von Vorbereitungen, auf Seite 55 dieses E-Books, hier ist er endlich, Trommelwirbel!!!

5

Der Dreh

Aufnahmeleiter:

„Bitte Ruhe, alles auf Anfang!“

Regieassistentin:

„Ton und Kamera ab!“

Tonmeister und Kamerafrau bestätigen:

„Läuft!“

Die Klappe wird geschlagen:

„1,1, die Erste!“

Kamerafrau:

„Set!“


Regisseur:

„Und bitte!“

Los geht's! Die Schauspieler geben alles, die Schärfe steht, Ton sauber, keine Schatten im Bild, alles klappt, weil alles geprobt ist. Nach dem Take, der Regisseur: „Danke, aus!“

So drehst du alle Takes der Szene und des Films ab, und fertig ist der Dreh.

Nächstes Kapitel. Es muss ja nicht immer alles kompliziert sein.



Ein paar Kleinigkeiten zur Organisation und zum technischen Ablauf sind da dann doch noch.
Die inhaltliche Arbeit kommt in Kapitel 6.

5.1. Vorbereitung vergessen

Widersprüchlich klingende Anweisung: Wenn ihr dreht, vergesst die Vorbereitung! Lasst euch komplett auf den Moment ein, der gerade passiert. Jetzt macht ihr zusammen den Film, alles ist offen, alles ist jetzt. Natürlich habt ihr eure Vorbereitung weiterhin im Hinterkopf. Aber wichtiger als ein reines Abarbeiten dessen, was ihr vorher festgelegt habt, ist der gemeinsame schöpferische Moment, in dem alles passieren kann. In dem Dinge passieren können, die ihr nicht geplant habt, nicht planen könnt, die einmalig sind, und die den Zuschauer staunend aus seinem Sessel ziehen. Ihr könnt zaubern! „Kiss of an angel“ hat ein Kollege das mal genannt.

Bitte nicht falsch verstehen! Es bedeutet nicht, dass ihr euch nicht genau so akribisch vorbereitet wie in Kapitel 2 und 3 beschrieben. Ohne diese gute Vorbereitung laviert Ihr euch durchs Set, und verkauft am Ende noch eure Faulheit und Unentschiedenheit als Kunst. Erst wenn alles vorbereitet und erarbeitet ist, könnt Ihr auch alles wieder über den Haufen werfen, weil das, was sich gerade entwickelt, besser ist.

Wenn das nicht passiert, wenn es nicht besser ist, auch kein Problem. Ihr habt eure Vorbereitung und arbeitet einfach fleißig, freundlich und präzise weiter.

Ich wünsche euch natürlich, dass ein Engel euch küsst!

5.2. Der Moment nach dem Take

Wenn du „danke“, „ gesagt hast und die Kamera gestoppt ist, hast du ein paar Sekunden, um zu sagen: „Das war´s, gestorben, nächste [Einstellung](#).“ Oder: „Wir gehen auf Anfang und machen das nochmal.“

Manchmal ist es offensichtlich, das Mikrofon ist im Bild oder der Schauspieler hat sich versprochen. In manchen Fällen ist es angebracht, noch während des Takes abubrechen, wenn dir und/oder den anderen sowieso klar ist, dass man das, was man da gerade macht, nicht brauchen kann.

Vereinbarung ist, dass nur der Regisseur unterbricht, niemand sonst, auch nicht die Schauspieler.


TIPP

Du hast natürlich Kontakt zu deinen Kollegen vom Licht, vom Ton, von der Kamera, und wenn der Take technisch nicht okay ist, oder die Anschlüsse nicht stimmen (Script/Continuity, Kapitel 5.6), wiederholst du.

Wenn es nicht offensichtlich, weil technisch in Ordnung und alles soweit gut ist, dann ist es deine Entscheidung, ob du es „kaufst“ oder ob du wiederholst.

Das musst du relativ schnell entscheiden. Team und Schauspieler warten, der Arbeitsprozess läuft. Wenn du jetzt den Dreh nicht führst, tut es schnell jemand anderes an deiner Stelle und äußert seine Wünsche.

Dazu brauchst du Entscheidungsfreudigkeit, Übersicht und eine gute Einschätzung, ob die Wiederholung sinnvoll ist. Unerfahrene Regisseure drehen dann lieber auf Nummer sicher „noch eine oben drauf“, und noch eine, und noch eine. Nicht immer ratsam.

5.3. Der erste Take

Ich lege großen Wert auf den ersten Take. Das macht nicht jeder, für manchen ist es eine Art gefilmte Generalprobe, weil sie damit rechnen, dass ja sowieso irgendwas nicht klappt. Wenn ich damit rechne, dass sowieso irgendwas nicht klappt, dann probe ich noch mal und/oder optimiere die Technik. Der erste Take kann der Beste sein, weil er von den Schauspielern noch komplett unverbraucht ist. Bei besonderen emotionalen oder Action-Szenen, oder auch, wenn es um den magischen Moment geht, kann der erste Take deine Sendeversion sein. Manchmal drehst du auch sofort die Großaufnahme, wenn der Schauspieler im stärksten Moment seines Erlebens ist.

Dazu kommt, dass das Gefühl des Schauspielers bei jeder Wiederholung schlechter werden kann. Im ersten Take waren es noch 95%, im zweiten für ihn 55% und im dritten nur noch 30% an Qualität und Authentizität, die er subjektiv fühlt. Dieses subjektiv gefühlte Abfallen von Qualität sieht auf dem Bildschirm nicht so stark für dich aus, wie der Schauspieler es fühlt. Aber es ist trotzdem vorhanden.

5.4. Alles auf Anfang

Gehen wir davon aus, dass der Take wiederholt wird. Alles wird auf Anfang gebracht, die Requisiten, das Kostüm, die Maske, das ganze Set, wenn sich was verändert hat. Das machen die jeweiligen Abteilungen. Schauspieler gewöhnen es sich schnell an, das selbst zu machen. Das ist verständlich, sie wollen helfen und vor allem sicher sein, dass für den nächsten Durchgang alles am Platz ist. Von professionellen Requisiteuren kriegen sie manchmal die Ermahnung, dass das nicht ihre Aufgabe ist. Das heißt im Umkehrschluss aber auch für Requisite, Kostüm und Maske, dass sie hellwach sein müssen. Vergessen sie es oder sind zu langsam, verliert der Schauspieler das Vertrauen und übernimmt sofort.

Für unsere Beispielszene ist es der Brief, der vom Mann zurück an Erika geht, ist es das Spiel der Kinder, Spielfiguren, Würfel. Vielleicht, wenn im Bild, muss das, was im Fernseher läuft, zurückgespult werden.

5.5. Master als Referenzwert

Meist wird als erste **Einstellung** ein **Master** in der Totalen gedreht. Das ist ein Referenzwert für alle anderen Einstellungen der Szene, für die Schauspieler, für's Licht, auch für den Schnitt. Ich achte darauf, dass nicht allzu viel Energie auf diesen ersten **Shot** verwendet wird. Im Schnitt wird dieses Master eher sparsam verwendet, weil die Totale mehr informativ und zur Orientierung zeigt was passiert. Die Großaufnahmen und halbnahen Overshoulder sind meistens spannender/emotionaler, also verdienen sie eher deine Zeit und Sorgfalt. Dabei geht es auch um den Arbeitsfluss und die Einteilung der Energie. Ich habe für mich einen Grundgedanken, dass ich die wichtigsten Einstellungen einer Szene ca. nach einer halben Stunde drehe. Dann sind alle wach, eingearbeitet, und noch energetisch. Leider habe ich auch schon erlebt, dass zwei oder drei Stunden an einem **Mastershot** rumgefummelt wurde. Danach brauchen alle eigentlich eine Pause, die man aber nicht macht, weil man noch nichts wirklich Relevantes gedreht hat.

Nach dem Master geht man „in die Schnitte“ und dreht die einzelnen Figuren halbnah, overshoulder, als Zweier oder nah, je nachdem, was man braucht. Jeder Shot wird einzeln eingerichtet, das Licht, der Hintergrund, die Requisiten.

Manchmal, zum Beispiel, wenn die Figuren in heißer Diskussion wild durcheinander quatschen, ist es ratsam, mit zwei Kameras gleichzeitig zu drehen. Dann hat man eine verbindliche Tonspur und die Bilder von beiden Kameras passen zusammen. Bei Fließbandproduktionen im Fernsehen oder bei Livesendungen dreht man sowieso mit zwei oder mehreren Kameras gleichzeitig.

5.6. Anschlüsse Skript/Continuity

Die verschiedenen **Einstellungen** einer Szene werden später in der Postproduktion zusammengeschnitten. Dafür müssen die Positionen und Bewegungen, die Handlungen, auch die Texte immer gleich sein. Das nennt man Anschluss, Anschlüsse, und es ist Aufgabe der Script/Continuity, das während des Drehens zu checken.

Knifflig an diesen Anschlüssen ist auch, dass leider auf die Schauspieler häufig kein Verlass ist. Sie sind aufs Spielen, auf die Situation, die Handlung, den Text, den Kontakt zum Spielpartner und alles Mögliche konzentriert. Und nicht darauf, ob sie die Würfel in der rechten oder der linken Hand hatten. Oder ob sie in dem Moment, wo sie sich umdrehen, schon gewürfelt haben, oder erst die Würfel einsammeln.

Die **Continuity** fragt dann manchmal die Regisseurin:

„Anschluss zu take 1 (der Totalen):	Würfel in der Hand,	oder
zu Take 2 (der Totalen):	Dennis würfelt,	oder
zu take 3 (der Totalen):	Sie zieht ihre Spielfigur	oder oder.

Klar kann man im Schnitt einiges reparieren. Aber man verzichtet ungern auf einen schön gespielten Take, nur weil der Brief in der rechten und nicht in der linken Hand war. Deswegen „kaufen“ Regisseure auch Anschlussfehler, wenn anderes wichtiger ist. Eine Geschichte erzählen bedeutet, den Zuschauer mit auf eine, meist emotionale, Reise zu nehmen. Und nicht ein Diplom im fehlerfreien Anschluss zu machen. Es gibt viele Anschlussfehler in großen Hollywoodstreifen. Im Netz findest du die entsprechenden Seiten dazu. **Skript/Continuity** ist ein schwerer Job, erfordert viel Feingefühl und schnelles Abwägen von Prioritäten. Letztlich muss die Continuity, genau wie der Regisseur, den Schnitt schon im Kopf haben. Wusstet ihr, dass die erste Ausbildungsstufe für einen Regisseur der Job als Continuity sein kann?! Dazu gibt's dann am Set die blöden Sprüche: „Anschlüsse gibt's am Bahnhof.“

Die Continuity achtet auch auf die Richtigkeit des Textes, sie liest mit. Außerdem auf die Stoppzeiten, sollte es darauf ankommen.

Das war jetzt nur der Anschluss innerhalb der einen Szene. Die Szene zuvor, in der Erika den Brief geöffnet hat, wird vielleicht Tage später gedreht. Also hatte sie den Brief schon aufgemacht. Der Brief muss also, wenn er im Wohnzimmer an Peter gegeben wird, schon geöffnet gewesen sein. Diese Feinheiten sind wichtig, wenn ein Insert gemacht wird. Für meine Auflösung nicht, der Brief ist in meiner Interpretation nebensächlich.

5.7. Shotliste

Beim Drehen macht man eine **Shotliste**, damit das Material für den Schnitt übersichtlich sortiert vorliegt. Auch das ist Aufgabe der **Continuity**.

Die Szenen werden nummeriert, identisch mit der Klappe,

zum Beispiel: 17, 5, Die Dritte.

Bedeutet,

Szene 17, im Drehbuch ersichtlich,
Shot 5, in der Auflösung der Regie ersichtlich
Die Dritte = dritter Take

Es werden zudem Bemerkungen notiert, wie „unscharf am Ende“, oder „Ton nicht sauber beim zweiten Satz“ oder Ähnliches.

Letztlich noch, ob man den Take im Schnitt verwenden wird oder nicht. Dazu haben sich die Begriffe, die noch aus den analogen Zeiten von belichtetem Negativ-Film kommen, gehalten, nämlich

K für Kopierer bzw.
NK für Nicht-Kopierer oder
RK für Reserve-Kopierer

Entwickeln von Negativ-Film im Kopierwerk war/ist teuer, es wurden nur die markierten Takes für den Schnitt kopiert, um Geld zu sparen. Heute dreht man in den meisten Fällen digital und kann ohne zusätzlichen Aufwand und Kosten auf alles zugreifen.

Drehbuch, Auflösung und Shotliste sind die Orientierung für den Schnitt. Wenn das sauber gearbeitet ist, kann der Cutter den Rohschnitt theoretisch ohne den Regisseur selbstständig anfertigen, was manchmal, je nach Format, auch passiert.

Hier ist die Shotliste, die wir für unseren kleinen Demo-Dreh angefertigt haben.

Szene:		Datum:	Regie:			
		Block:	Conti:			
Einstr. +Take	Timecode	Länge	abg	Infos	Kam	k/ nk
1	:	:		TOTALE MASTER		Rk
2	:	:		"		Rk
3	:	:		"		cl
4	:	:				K
5	2/1	:	:	OS PETER + ETTA		Rk
	2/2	:	:	OS "		K
350	2/3	:	:	VARIANZE auf Peter/Etta		
351	8/1	:	:	BLICK ERHÄH		
	8/2	:	:			K
353	8/3	:	:	nach closer		K
354	12/1	:	:	OS Zer		
355	12/2	:	:			
356	12/3	:	:			
357	11/1	:	:	Establishes VANESSA		
	11/2	:	:			
358	11/3	:	:			
361	14/1	:	:			
	14/2	:	:			
	15/1	:	:	TURM liest Zeitsp		
	15/2	:	:			
	:	:	:			
	:	:	:			
	:	:	:			
	:	:	:			
	:	:	:			
373	9/1	:	:	Vanessa overlap		
	:	:	:			
	:	:	:			
	:	:	:			
	:	:	:			
	:	:	:			
	:	:	:			

Diese Dinge sehen manchmal unordentlich aus. Anfänger-Fehler von mir: Ich dachte, ich mache sie während des Drehens „mal eben so mit“.

▶ [Hier eine Vorlage für eine Shotliste zum Download](#)


Clip = Bildkennzahl, Clip Nr. = von der Kamera automatisch genannt

Shotliste Beispielszene

Kennung	Shot/Take	Dauer	K/NK	Bemerkungen
344	0/1	0:53	NK	Master Totale, Fernseher im Bild, Reflex
345	0/2	0:57	?	Master, Totale, Reflex Lampe im Bilderrahmen
346	0/3	0:27	NK	abgebrochen, Reflex, Fernseher
347	0/4	0:54	K	Master, Fernseher, Reflex
348	2/1	0:39	RK	Schärfe Vanessa (Fernbedienung rechte Hand)
349	2/2	0:30	RK	Schärfe Vanessa (Fernbedienung rechte Hand)
350	2/3	0:30	K!	Schärfe auf Peter/Erika
351	8/1	0:39	NK	Blick Erika
352	8/2	0:31	K!	schön gespielt, überfordert
353	8/3	0:36	?	noch closer, nicht so schön gespielt
354		0:04	nix	abgebrochen
355	12/1	0:24	NK	„sofort“, Schlussreaktion Erika, Schärfe auf Vanessa
356	12/2	0:27	K	gut gespielt
357	12/3	0:28	K!	noch besser
358	1/1	0:22	?	Beginn Vanessa
359	1/2	0:24	K	Beginn Vanessa
360	1/3	0:26	K!	sogar mit Brief
361	14/1	0:29	K	Schlussreaktion
362	14/2	0:24	K	schön gespielt
363	14/3	0:20	K	auch
364	15/1	0:07	NK	Jenga-Turm fällt, ohne Zeitlupe
365	15/2	0:39	K	Jenga-Turm fällt, in Zeitlupe
366	XX	9:42	NK	alles Zeitlupe, Kamera ist weitergelaufen
367	13/1	0:20	?	Vanessa OS, kurz vor Schluss, spielt gut, Kam wackelt
368	13/2	0:18	?	von oben OS, wackelt, für Shot 5 brauchbar!
369	13/3	0:21	?	von unten Overhip eher nicht
370	13/4	0:12	NK	abgebrochen
371	13/5	0:16	?	<i>overhip</i>
372	13/6	0:19	K	<i>overhip</i>
373	9/1	0:27	K	<i>overhip</i> besser für Shot 5, offener, besser für 9
374	9/2	0:25	K	<i>over shoulder</i> , auch für Shot 5,
375	9/3	0:26	?	<i>over shoulder</i> (bisschen leblos alles)
376	4-7-11/1	0:47	NK	Peter, halbnah, over Arm
377	4-7-11/2	0:47	K!	ganz ok
378	4-7-11/3	0:55	RK	letzte Reaktion: „Erika, diese Frau ist nur...“
379	11/1	0:20	K	Peter nah, „Erika, diese Frau ist nur...“
380	3-6-10-12/1	0:29	NK	HN OS Erika Mikro im Bild
381	3-6-10-12/2	0:48	NK	„Kostet dich was“ schwer, gut
382	3-6-10-12/3	0:49	K	ok
383	3-6-10-12/4	0:43	K	NAH

Shot 5, das Beobachten vergessen, nehmen wir aus einer der 9
Shot auf Denise vergessen, nehmen wir aus dem Master

Ich habe sie also nach dem Dreh
noch mal in ordentlich und als
Vorbereitung für den Schnitt
neu geschrieben.



Ohne **Shotliste** hat man zwei Möglichkeiten: Entweder man sieht sich im Schnitt nochmal alles an. Das ist mühsam, man will es eher vermeiden. Es hat aber auch den Vorteil, dass man noch mal mit Abstand und objektiver drauf schaut, ohne die Situation des Drehens am Set.

Oder man nimmt einfach den letzten Take, weil der ja wohl der Beste sein muss. Man hat vorher wiederholt, also war man nicht zufrieden, und man hat dann nicht mehr wiederholt, also war man zufrieden. Das ist unpräzise.

Ich habe mir zuletzt bei einem Casting noch mal alles angeguckt, und habe dann einen anderen Take geschnitten, als den, den ich während des Drehens markiert hatte.

Sowieso ist es ratsam, knapp und diszipliniert zu drehen. Das heißt, man produziert nicht endlos unnützes und nicht markiertes Material. Ihr stoppt und startet nach jedem Take neu und lasst die Kamera nicht durchlaufen. Zwar kostet das Material nichts, aber die Arbeit des Cutters ist so wesentlich einfacher. Und bei den Datenmengen, die heutige **Kameras in hoher Auflösung** produzieren, sind manchmal auch die Festplatten am Anschlag.

Eine Cutterin sagte zuletzt: „Gut, dass ihr alles markiert. Aber wir gucken uns trotzdem alles an. Wir klauen uns auch noch Töne und Blicke vor dem „Bitte“ oder nach dem „Danke“ zusammen.“ Man freut sich im Schnitt über alles, was man hat, und je besser es sortiert ist, umso leichter ist die Arbeit. Die Shotliste ist ein wichtiges Werkzeug dafür.

5.8. Die Klappe

Die Klappe ist zum Symbol für Film geworden, nur der Vollständigkeit halber noch mal erklärt. Die Klappe dient dazu, Bild und Ton, die auf unterschiedlichen Geräten aufgezeichnet werden, zu synchronisieren. Die Cutterin legt also im Moment des Klapps den Ton (akustisches Signal) an das Bild (optisches Signal) an. Zeichnet man den Ton mit einem externen Recorder auf – immer sehr ratsam! – schlägt man eine Klappe, wobei man auf die Klappe die Nummer des Takes schreibt, und sie für den Ton ansagt. Arbeitet man lediglich mit einem externen Mikro und zeichnet den Ton in der Kamera auf, ist eine Klappe nicht notwendig.

5.9. Am Schluss

Am Ende des Drehens einer Szene macht man die **Inserts**, also Großaufnahmen von Objekten, die in der Szene wichtig sind. Für unsere Beispielszene haben wir den fallenden Jenga-Turm in Zeitlupe gedreht. Außerdem dreht man Nur-Töne, wenn man sie braucht.

Man macht auch eine „Atmo“, das ist eine Tonaufnahme ohne weitere Nebengeräusche von der natürlichen Ton-Atmosphäre des Drehortes. Im Schnitt kann der Cutter damit Lücken in der Tonspur, die entstehen, wenn er Störgeräusche etc. rausschneidet, überdecken.

Ganz wichtig: Ihr sichert euer Material! Außerdem sichtet man, meistens nicht während des Drehens, aber einmal am Tag, nach Drehschluss, stichprobenartig das Material, damit technische Fehler nicht erst im Schneiderraum auffallen. Das kann ein brummendes Tonkabel oder der Bildstabilisator einer Optik mit langer Brennweite o.Ä. sein.

5.10. Zeitkalkulation

Für den reinen Dreh unserer Beispielszene kalkuliere ich ungefähr 2,5 Stunden ein. Dazu kommen die Zeiten, um die Materialien für dieses E-Book herzustellen, alternative **Shots**, Fotos der verschiedenen Beleuchtungen.

Ich rechne für alles insgesamt einen halben Tag, 4-5- Stunden, auch weil das die erste und einzige Szene ist, die wir drehen und wir nicht eingespielt sind.

In einer täglichen Serie, quasi Fließbandproduktion, brauchen wir für eine solche Szene eine halbe Stunde.

Kalkuliert lieber etwas mehr Zeit ein. Je besser sich das Team technisch, kommunikativ und inhaltlich einarbeitet, desto schneller kann es gehen.

Wie immer geht es nicht um Schnelligkeit, sondern um das inhaltlich beste Ergebnis.

TIPP

Ein guter Arbeitsfluss bündelt die Kräfte des Teams besser, als wenn man beim Drehen unkoordiniert oder chaotisch ist, gehetzt ist oder einschläft.

Pausen sind wichtig und werden leider oft vergessen. Macht man keine offiziellen gemeinsamen Pausen, dann nehmen sich die einzelnen Abteilungen diese Pausen, wenn sie gerade nicht beschäftigt sind. Zum Beispiel macht das Licht Pause, wenn die Schauspieler proben, die Schauspieler machen Pause, wenn das Set eingerichtet wird, und so weiter. Dadurch entsteht erstens kein wirklich gemeinsamer Arbeitsprozess, zweitens muss man permanent die Leute aus ihrer inoffiziellen Pause holen, wenn man doch etwas braucht, was Zeit und Energie kostet. Drittens ist jeder den ganzen Tag auf „Stand-by“ und quasi in inoffizieller Pause, was nicht gut ist. Dreh ist Dreh und jeder ist in Arbeitsspannung, Pause ist Pause. Als Regisseur hast du Team und Schauspieler gleichermaßen im Auge und machst die Pausen, wenn sie nötig sind, die Arbeit macht so mehr Spaß und das Ergebnis wird besser.

Man verliert keine Zeit, wenn man Pausen macht, eine zusätzliche Generalprobe macht oder wenn man bei eingerichtetem Set noch einen weiteren Take dreht.

Man verliert Zeit und damit auch Qualität, wenn man unproduktiv diskutiert, schlecht kommuniziert, schlecht vorbereitet ist, keine klare Arbeitsstruktur entwickelt und keine klaren Ansagen macht.





6

Inhaltliche Arbeit mit Schauspielern

6.1. Vorwort

Film ist ein visuelles Medium. Auch in einem E-Book guckt man zuerst mal auf die Bilder, ist mir klar. Ich bitte um Geduld: Hier kommt Text, in dem es um teils tiefgreifende Konzepte geht, die nur schwer mit Bildern illustriert werden können. Viel Spaß beim Lesen!

Womit kann man die Arbeit zwischen Regisseur und Schauspieler vergleichen? Mit einem Fußball-Trainer und seinem Mittelstürmer?

Beide sind sowohl eigenständig als auch voneinander abhängig. Beide gestalten die Geschichte. Sehr vereinfacht sagt der Regisseur dem Schauspieler, was er zu tun hat. Sehr vereinfacht. Schlechtes Team, wenn der Trainer dem Mittelstürmer sagt, „Schieß den Elfmeter in die linke Ecke.“ Der Schütze sieht den Torwart in die linke Ecke fliegen, was dann? So einfach gewinnt man kein Spiel, so macht man keinen guten Film.

Die komplexe Situation kann zu Diskussionen führen, zu Missverständnissen und Frustrationen, manchmal zu Kämpfen. Bekannt ist die Dokumentation „Mein liebster Feind“ von Werner Herzog, 1999, über die extreme und auch erfolgreiche Beziehung zwischen dem Regisseur Werner Herzog und dem Schauspieler Klaus Kinski. Interessant, da mal reinzuschauen. Im besten Fall jedoch, wenn man sich gegenseitig inspirieren kann, führt es eben auch zu großartigen Ergebnissen, die ein Einzelner ohne das sich gegenseitig Verstärkende nicht zustande bringen könnte.

Der Regisseur ist für alles verantwortlich, für's ganze Team, das Ensemble, auch die Bilder, den Schnitt, den fertigen Film. Der Schauspieler spielt „nur“ seine Rolle. Beide Seiten kennen die Aufgaben und damit die Problemstellungen des anderen manchmal nicht genau. Je besser sie sie kennen, desto einfacher und konstruktiver kann die Kommunikation sein.

Letztlich kann man einem Schauspieler nicht sagen, wie er zu spielen hat, das macht er selbst. Aber man kann ihn verstehen und ihm helfen.

6.2. Der Ablauf

Zunächst einmal leitet die Regisseurin die Proben und die Aufzeichnung. Sie sagt „alles auf Anfang“, sie sagt „bitte“. Und am Ende sagt sie „Danke, aus“.

Je nach Größe des Teams und entsprechender Arbeitsteilung können auch Aufnahmeleitung und Regieassistent diese Kommandos übernehmen.

Die Regisseurin gibt den Schauspielern die Positionen, die Choreografie, die Interpretation. Das kann sich zum Beispiel so anhören:

„Bleib während der Szene am Fenster stehen, mit dem Rücken zu deiner Geliebten, und erst kurz vor dem entscheidenden Satz drehst du dich um“, oder Vergleichbares.

Ich erlebe es oft, dass vor der ersten Probe alle möglichen Fragen gestellt werden. Zu Requisiten, Kostümen, Texten, Haaren, Positionen, und so weiter.

Auf fast alle diese Fragen gebe ich fast immer die gleiche Antwort, nämlich:

„Mach einfach mal, probier' aus, wie du es dir vorstellst. Oder wie es intuitiv passiert.“

An den meisten Filmsets wird zu viel geredet. Ein Teil dieser ganzen Fragerei seitens der Schauspieler vor der ersten Probe ist Unsicherheit und unbewusster Widerstand. Der Schauspieler muss jetzt die Hürde überspringen, von seiner bürgerlichen Existenz spielerisch in die Welt der Fiktion zu gehen. Wer wissen will, wie sich das anfühlen kann, der steht mal in der Straßenbahn auf und singt die erste Strophe eines Weihnachtsliedes, gerne emotional. Schauspieler tun solche Dinge übrigens während ihrer Ausbildung. 90% aller Fragen, die vor der ersten Probe gestellt werden, werden im Ausprobieren automatisch beantwortet und nie wieder gestellt.


Also sagst du nach der ersten Probe:

„Danke, sehr gut.“

Auch, wenn es noch nicht sehr gut war.

Aber der Schauspieler hat sich geöffnet, er hat angefangen zu spielen, er hat sich auf den Weg in die fiktionale Welt gemacht. Und das ist sehr gut.

Du gibst zwei, drei oder vier Korrekturen. Nicht 20, das kann sich kein Mensch merken. Du veränderst das Wichtigste zuerst, nicht alles auf einmal und dann machst du die zweite Probe. Du achtest darauf, dass das Gespräch zwischen der ersten und zweiten Probe (oder dann Aufzeichnung) nicht zu lange dauert.



Wenn etwas gar nicht deinen Vorstellungen entspricht, korrigiere es sofort. Denn was geprobt ist, setzt sich fest, dafür sind die Proben da. Du kannst nicht beispielsweise drei Durchgänge am Fenster proben, und dann vor der Aufzeichnung sagen:

„Sehr gut, genauso vom Rhythmus, von der Intensität, dieser Moment der Erkenntnis, alles perfekt. Aber jetzt machen wir es nicht am Fenster, sondern auf dem Sofa!“

Das irritiert manche Schauspieler sehr.

Zu diesen eher technischen Anweisungen kommt dann schnell die Interpretation, zum Beispiel die Spielhaltungen.

„Sag den ersten Satz aggressiv, aber dann, je mehr dein Gegenüber sich verteidigt, und du auch kapiert, warum, werde mehr und mehr forschend statt aggressiv, und auch viel weicher im Laufe der Szene.“

Genau genommen kommen natürlich erst die inhaltlichen Überlegungen, und aus denen heraus entwickelt man die äußere Choreografie.

Du siehst auch, wie der Schauspieler es umsetzt, und das gibt dir Impulse. Viele Schauspieler haben schon bei ihrer Vorbereitung Ideen entwickelt. Vielleicht hat der Schauspieler die Szene gar nicht als aggressiv verstanden, sondern sieht seine Figur eher hilflos. Vielleicht fühlt sich die Position am Fenster, mit dem Rücken zur Geliebten, für ihn falsch an, und er schlägt vor, als Übersprunghandlung irgendetwas Physisches zu tun, zum Beispiel das Leergut in der Wohnung zu sortieren, oder einen Apfel zu schälen.

Solche physischen Handlungen sind grundsätzlich hilfreich, um die Natürlichkeit des Spiels zu unterstützen.

Am besten man nimmt sich die Zeit zum Proben und findet gemeinsam heraus, was jeweils aus Sicht der Regie und der Schauspieler die beste Fassung ist. Auch hier geht es nicht um richtig oder falsch, sondern um Interpretation.


Der Schauspieler hat den Bonus, dass er es fühlt, weil er es tut.

Die Regisseurin hat den Bonus, dass sie es von außen betrachtet, und so die Wirkung, die es entwickelt, meist besser beurteilen kann. Oft deckt sich die innere Wahrnehmung des Schauspielers auch mit dem Blick von außen der Regie.

Entwickelt der Schauspieler im Arbeitsprozess Vertrauen zur Regisseurin, verlässt er sich gleichermaßen auf ihren äußeren Eindruck wie auf sein inneres Gefühl. Die Regie ist nicht gut beraten, den Schauspieler Kraft ihrer Autorität zu etwas zu zwingen, was sich für ihn nicht gut, nicht organisch anfühlt.

Entwickelt sich die Arbeitsbeziehung weiter, sind beide Seiten erfahren, und vertrauen sich, kann die Regisseurin auch ohne Vorgaben in die Proben gehen und den Schauspieler frei ausprobieren lassen, ob er lieber am Fenster, beim Leergutsortieren oder in jeder anderen Position oder Tätigkeit die Szene beginnen und spielen möchte.

Es sei denn, die Regie hat klare visuelle, stilistische Vorhaben. Zum Beispiel das Fenster mit den Sprossen als Symbol für ein Gefühl von Gefängnis in dieser Beziehung, von außen beleuchtet, durch den Gegenlichteffekt die dunkle Persönlichkeit des



Mannes ausdrückend, usw. In der Regel nimmt der Schauspieler solche Dinge dankbar an, wenn man sie ihm sagt, und findet dann einen Weg, die Szene am Fenster zu spielen, auch wenn sich zuerst etwas anderes organischer angefühlt hat. Oft sind Schauspieler auch bereit, alles Mögliche auszuprobieren, und sie sind dankbar für den Blick von außen, der die Entscheidung, „wir machen es so, das ist am besten“, für sie übernimmt.

Natürlich kennst du deine Auflösung und setzt sie um. Du musst abgleichen, ob und wie die Ideen der Schauspieler da reinpassen. Oder du passt deine Auflösung und später dann deinen Schnitt an, wenn die Ergebnisse aus der aktuellen Zusammenarbeit besser sind, als der Film, den du während der Vorbereitung im Kopf hattest. Solange alle von der gemeinsamen Vorstellung, eine Geschichte zu erzählen, getragen sind, wird schon nichts schiefgehen. Ansonsten ist es der Lernprozess und das Sammeln von Erfahrungen, auch für die Regie.

Dialoge und Textarbeit

Die Dialoge sollen sich natürlich anhören. Nicht wie aus einem Drehbuch aufgesagt, sondern wie von den handelnden Figuren spontan aus der Situation heraus entstehend. Leichter geschrieben, als getan, vor allem für den unerfahrenen oder unausgebildeten Schauspieler. Du kannst ihm helfen, indem du ihn einzelne Sätze mal mit eigenen Worten oder die Szene mit improvisiertem Text spielen lässt. Du kannst die Szene ohne Worte proben. Oft wird den Dialogen sowieso zu viel Bedeutung beigemessen. Es kommt auf das authentische Verhalten in einer Situation mit einem Partner an, körperlich, emotional, die Worte ergeben sich im besten Fall von selbst.

Eine Übung, die oft gut hilft: Ich führe ein normales reales Gespräch mit den Schauspielern, gerne zu einem Thema, das irgendwie der Szene ähnelt. Ich lasse in diesem Gespräch einzelne Sätze wiederholen, damit sich der Schauspieler den Tonfall, die Realität eines authentischen von ihm gerade zu diesem Thema gedachten und gesprochenen Satzes merkt. Dann lasse ich diese Realität und diesen Tonfall auf den Dialogsatz aus dem Drehbuch übertragen. So kann der Schauspieler experimentieren und sich an die Wahrhaftigkeit seiner Dialogsätze herantasten.


Mal angenommen, es steht im Drehbuch:

„Wann werden die Alliierten wohl an der Küste landen? Ob sie uns jemals zur Hilfe kommen?!“

Ein solcher Satz verführt natürlich zu Pathos und Unnatürlichkeit. Ich bitte den Schauspieler, sich auf seinen Magen und auf Hunger zu konzentrieren. Ich lasse ihn den Satz sagen:

„Wann machen wir eigentlich Mittagspause? Gibt es überhaupt Catering hier am Filmset?“

Den Satz lasse ich ihn fühlen, ihn abändern und wiederholen, bis er ihn als wirklich authentisch empfindet. Und mit dem gleichen Gefühl und Tonfall dann den Alliierten-Satz sagen.



Das ist natürlich auf einer rein technischen Ebene, viel besser ist das inhaltliche und identifikatorische Durchdringen der Situation am 6. Juni 1944. Aber diese einfachen Übungen haben schon oft zuverlässig funktioniert.

Bei allem Respekt vor der Arbeit der Autoren, erlaube ich mir und den Schauspielern manchmal eben auch, Sätze zu ändern. Manches, was auf dem Papier steht, funktioniert gesprochen nicht. Dafür braucht man sprachliches Feingefühl. Trotzdem ist Aufmerksamkeit geboten: Nicht jede Änderung, die der Schauspieler unter dem Stichwort „mundgerecht machen“ anbietet, ist dann auch wirklich besser.

Streng genommen ist der oben angeführte Beispielsatz zu den Alliierten schlecht. Er ist eher informativ. Und der Schauspieler wird ihn mit einem sehnsüchtig-leidenden Ausdruck illustrieren. Dem Satz fehlt, und das muss der Schauspieler und/oder Regisseur erst herausarbeiten, die Interaktion, die die Rolle, die den Satz spricht, auf sein Gegenüber ausübt. Dazu zwei extreme Interpretationen. Die Rolle drückt mit dem Satz aus:

1. *„Ich habe Angst zu sterben. Lass uns bitte, bevor wir sterben, noch einmal Liebe machen. Küss mich!“*
2. *„Ich kann nicht mehr, ich habe jede Hoffnung verloren. Bitte hab Verständnis dafür, wenn ich mir das Leben nehme. Gib mir jetzt die Notration Zyankali!“*

Das ist jetzt kein Illustrieren von Information mehr, sondern es sind tiefgreifende und dramatische Interaktionen. Diese Interaktionen kann der Schauspieler auch ohne Worte fühlen und ausdrücken. Er kann sie improvisieren, er kann sie körperlich und räumlich umsetzen.

Klingt übertrieben? Es geht immer um Handlung, immer um Interaktion. Und in den meisten Geschichten, Filmen, in guten Filmen sowieso, geht es um Großes. Es geht um Liebe oder Tod.

ÜBUNG

Nimm dir ein paar Minuten und gehe im Kopf durch deine Lieblingsfilme: Inwieweit geht es um Liebe oder Tod?

Gute Dialoge haben unter dem Text den sog. Subtext, also das, was eigentlich gemeint ist. Schauspieler haben viel Freude daran, mit z.B. dem Text:

„Wann fährt die letzte Metro?“

im Subtext unterschiedliche Dinge zu spielen, z.B. einen Flirt im Sinne von:

„Zu dir oder zu mir?“

oder eine subtile Bedrohung:

„Hast du gar keine Angst nachts, so ganz allein?“

Eine Grundregel für die Autoren heißt: Guter Dialog ist indirekt.

Schlecht wäre, wenn Text = Subtext ist, dann wird es eindimensional.

Eine weitere Regel, die in Schreibschulen aufgeführt ist: Guter Dialog ist kodiert. Das heißt, er entspricht dem Code der Figur, die ihn spricht. So sagt die adelige Dame vielleicht:

„Es tangiert langsam die Grenzen meiner Contenance“,

während der Gangster aus Berlin eher meint:

„Halt´s Maul!“

Die Interaktion in diesen Texten könnte in beiden Fällen eine Warnung sein:

„Hör besser auf damit, sonst wird es Konsequenzen haben.“

ÜBUNG


Zeichne circa 3 Minuten eines realen Gesprächs auf, gerne wenn ihr eine leidenschaftliche Diskussion habt. Tippe die Aufzeichnung des Gesprächs genau so ab, wie das Gespräch stattgefunden hat.

Dialoge üben 1:

Vergleiche diese Dialoge aus der Wirklichkeit mit dem, was du sonst an Dialogen aufs Papier bringst. Oder in fertigen Drehbüchern liest.

Dialoge üben 2:

Zeichne Dialoge in der realen Welt auf, selbstverständlich unter Wahrung von Urheberrecht und Persönlichkeitsrecht. Plus Abtippen.



Du korrigierst und arbeitest solange in den Proben und in der Aufzeichnung, bis du zufrieden bist. Das kann schon in der ersten Probe der Fall sein, es kann auch länger dauern. Voraussetzung für Korrekturen ist, dass du einerseits genau sagen kannst, was du haben willst. Es nützt meist wenig zu sagen, was man nicht haben will. Andererseits müssen die Schauspieler es verstehen und umsetzen können. In beiden Fällen kommt man häufig an die Grenzen. Manchmal weiß die Regie nicht genau, woran es liegt, was nicht gefällt, und vor allem wie man es ändern kann. Manchmal verstehen es die Schauspieler nicht, und/oder können es nicht umsetzen. Eine Regie-Anweisung:

„Leg doch einfach ´ne Oscar-reife Performance hin“, hilft leider nicht weiter.

Also wirst du Kompromisse machen. Man kann miteinander lernen, und sich im Laufe der Zeit verbessern. Erfahrung ist wertvoll. Es gibt den Moment, wo du als Regisseurin alleine bist. Wo du allein entscheiden musst, gut so oder anders. Den Moment, in dem du dich auf dein Gefühl, auf deine Intuition verlassen musst, wo du vielleicht allein bist mit deiner erzählerischen Vision, die du kommunizieren willst. Diese Einsamkeit ist die Kehrseite der Freiheit zur Gestaltung und der darin liegenden Verantwortung. Das ist schwer zu beschreiben und schwer in Abläufe und Formeln zu fassen. Es geht nach Intuition, nach Erfahrung, nach Talent, nach Bildung, manchmal hat man auch einfach Glück.

Ein „Danke“ im Arbeitsprozess nach der Probe, dem Take oder dem Drehtag ist immer besser als schlechte Laune. Wenn irgend möglich, gib positives, ehrliches und konstruktives Feedback. Rom ist nicht an einem Tag erbaut worden.


6.3. Wie arbeitet ein Schauspieler?

Die Schauspieler schlüpfen in die Rollen der Geschichte. Sie tätigen die Handlungen, die Interaktionen, sie sprechen die Texte, sie leben das Leben der Figuren in der Geschichte und lassen die Zuschauer daran teilhaben. Sie sind der Zugang für die Zuschauer, mit ihnen und durch sie erlebt der Zuschauer die Geschichte, er identifiziert sich mit ihnen.

Dafür ist Glaubwürdigkeit das erste und wichtigste Kriterium.

Die Bandbreite des Schauspielens geht von totaler Identifikation, (*„er lebt die Rolle“*) bis zu distanzierter oder stilisierter Darstellung, je nach Film, nach Thema, nach Geschmack, auch die Mode hat darauf Einfluss.

Bekannt ist, dass Robert de Niro 1980 für seine Rolle in „Wie ein wilder Stier“ 27 Kilo zunahm und hardcore-Boxtraining gemacht hat. Aktuell kann man mit special effects viel machen, **sfx** ist in Mode.



Je mehr der Schauspieler das, was er spielt, auch als real erlebt, desto glaubhafter wird sein Spiel. Oder noch mal anders ausgedrückt: glaubt sich der Schauspieler selber, dann glaubt ihm auch der Zuschauer. Es gibt eine Reihe von Schauspieltechniken, die sich mit dem Erleben, dem Erinnern, dem Re-Kreieren von Situationen, von Interaktionen und den dazugehörigen Gefühlen beschäftigen. In Hoch-Zeiten des **method acting**s hat man mit medizinischen Methoden wie dem Messen von Blutdruck, der Pulsfrequenz etc. den Beleg versucht und auch geliefert, dass sich die über Schauspieltechniken erreichten realen Veränderungen des Körperzustandes eines Schauspielers auch real nachweisen lassen. Man merkt es sowieso beim Zuschauen, auch ohne Wissenschaft.

ÜBUNG

Eigentlich in allen Schauspieltechniken gibt es Übungen zur Wahrnehmung des aktuellen Seinszustandes, körperlich, gedanklich, emotional. Diese grundsätzliche Achtsamkeit und Konzentration auf das reale Sein ist die Basis für vieles, für Verwandlung, für Kunst.

Mache dir bewusst, wann dir dein aktueller Seinszustand und dessen Veränderungen auffallen. Vergleiche mit Übungen, die du vielleicht kennst. Aus dem Yoga oder anderen Kunst-, Meditations- oder Therapie-Techniken.

Jeder Schauspieler hat eine, seine eigene Art, damit umzugehen, ausgebildet, intuitiv, oder beides. Am besten, du lässt ihn erst mal machen, beobachtest aufmerksam, wann die Glaubwürdigkeit seines Spiels stärker oder schwächer wird, und wie du den Arbeitsprozess weiterführen kannst.

Logik ist eine wichtige Voraussetzung für Glaubwürdigkeit.

Die Geschichte, die Handlungen, die Requisiten, alles muss logisch sein. Schauspieler sind da empfindlich, selbst wenn der Zuschauer eine Unlogik nicht bemerken würde. Wenn es sich für den Schauspieler unlogisch anfühlt, hat es einen schlechten Einfluss auf das, was er sich selber glaubt. An Original-Schauplätzen zu drehen, ist für ihn leichter als im Pappmaché-Studio oder vor Greenscreen. Wenn es wirklich regnet, ist es für ihn leichter, als wenn man den Regen als Effekt im Sound später zumischt. „Warum muss ich eigentlich den Regen auch noch mitspielen? Und das Kostüm, und die Requisiten?!“, solche Sätze sagen die Schauspieler dann manchmal in ihrer Not, allem Glaubwürdigkeit zu verleihen.

Wirklicher Kontakt zu sich selbst und zum Spielpartner, auch zum Regisseur und zu Mitgliedern des Teams ist sehr wichtig für natürliches Verhalten und Glaubwürdigkeit.

Manchmal mache ich einfache Übungen, und bitte die Schauspieler, sich einen Moment Zeit für sich selbst zu nehmen, um sich wieder zu erden, zu fühlen. Es reicht, kurz den Atem oder die Füße zu spüren, sich kurz bewusst zu werden, ob man gerade schnell oder langsam, hungrig oder satt oder ähnliches ist. Und natürlich, was es mit der Figur zu tun hat. Oder ich bitte sie, ihren Spielpartner genau wahrzunehmen, sowohl als Schauspieler als auch als Figur. Es kann während des Arbeitsprozesses passieren, dass alle zu sehr ins Rationale verfallen, ins Diskutieren und Konzeptionieren. Das hilft der Schauspielerin wenig, ihre Aufgabe ist die Unmittelbarkeit des Fühlens und Erlebens. Manchmal ist da auch Rückzug besser, als in der bisweilen oberflächlichen, funktionalen, oder rationalen Sozialität eines Filmsets zu bleiben.

Manchmal sage ich den Schauspielern:

„Dreht bitte so, wie ihr jetzt geprobt habt, ohne eine Extra-Portion Dramatik, ohne Extra-Portion Bedeutungsschwere, ohne Extra-Portion Sendungsbewusstsein, ganz normal, natürlich, beiläufig.“

Regisseure sind manchmal in Versuchung, die Proben „heimlich“ mit zu filmen, weil da die Authentizität größer sein kann, das Spiel unangestregter ist. Ich persönlich mag das gar nicht, aber manche Schauspieler können damit auch umgehen.

Manchen Schauspielern hilft es, wenn sie wissen, wo geschnitten wird, oder wie das Farbkonzept für den Schluss ist. Andere interessiert es nicht, oder es irritiert sie sogar. Du wirst es beim Drehen herausfinden.


Es kann auch helfen, wenn ich zusammen mit dem Schauspieler emotional mit in die Situation der Rolle gehe. Dann ist er nicht allein mit seinen großen und ungewöhnlichen Gefühlen. Siehe soziales Wesen und Singen in der Straßenbahn.

Natürlich nur solange du als Regisseur dabei noch die Distanz für den objektiven Blick behältst.

Im Fokus bleibt immer die Glaubwürdigkeit des Erlebens und des Spiels der Schauspieler.

Rollenarbeit

Die Rolle in der Geschichte handelt, agiert und reagiert auf eine spezifische Weise, sie hat eine spezifische Psychologie. Das wird aus einem guten Drehbuch ersichtlich. Meist gibt auch der historische Kontext Hinweise. Ein Seemann auf der Santa Maria, 1492, mit Christoph Kolumbus auf dem Weg nach Ostasien wird andere Verhaltensweisen, Aktionen, Reaktionen haben als ein Stasi-Mitarbeiter 1987 in der DDR. Der Schauspieler, der diese Rolle gerade vorbereitet, muss sich die spezifischen Handlungen, Aktionen und Reaktionen, auch Wahrnehmungen erst erarbeiten, sie fühlen, sie verstehen, damit er



sie glaubhaft spielen/erleben kann. Das nennt man Rollenarbeit. Am Theater ist sie wesentlicher Bestandteil der Proben. Der Rezeptionskontext im Theater schließt Verwandlung, Meta-Ebenen und alle Arten von Kunstformen eigentlich unbewusst mit ein. Beim Ballett wird die Handlung in stilisierten Bewegungen ausgedrückt, in der Oper wird der Text gesungen. Im Film ist die unbewusste Vereinbarung in den meisten Fällen, dass es eigentlich real und authentisch ist. Eher fast dokumentarisch als in einer Kunstform. Deswegen werden beim Film die Rollen auch eher eng an der Realität der Schauspieler besetzt, man nennt es typecasting. Steht im Rollenprofil: „rebellischer junger Mann aus Berlin“, besetzt man gerne einen rebellischen jungen Schauspieler aus Berlin. Und die spezifische Rollenarbeit gerät manchmal in den Hintergrund. Sogar das Wort „privat“, bezogen auf die Spielweise des Schauspielers, für die Bühne ein NO-GO, wird im Filmbereich für manche Produktionen unter dem Blickwinkel von Authentizität akzeptiert.

Leichtigkeit, Spielfreude, Naivität können wichtige Schlüssel für die Glaubwürdigkeit sein.

Ich habe Regisseure erlebt, die, um die Wahrhaftigkeit der Darstellung zu verbessern, an der äußeren Gestaltung des Ausdrucks arbeiten, z.B.:

„Neig' den Kopf mehr zur Seite“,

oder:

„Atme, bevor du den Satz sagst“.

Ich rate davon ab, es bringt die Schauspielerin ins bewusste, technische Herstellen eines Ausdrucks, die Wahrhaftigkeit nimmt dabei eher ab als zu. Viel besser ist erstens die Arbeit am authentischen Erleben der Situation und zweitens am Vertrauen, dass sich dadurch der Moment dem Zuschauer schon vermittelt.

Das liegt daran, dass unsere menschliche Kommunikation zum Großteil über das unbewusste Aussenden von Signalen und das unbewusste Empfangen von Signalen funktioniert. Dieses Unbewusste ist fast nicht willentlich oder mechanisch zu steuern, sondern allein übers Erleben. Provokant antworte ich auf Fragen über Schauspieltechnik:

*„Wir arbeiten **nie** an Gestik, Mimik und Betonung!“*

Gestik, Mimik und Betonung entstehen automatisch (=unbewusst), wenn die Schauspielerin im authentischen Moment des Erlebens ist. Technisch hergestellte Mimik, Gestik und Betonung bewirkt beim Zuschauer, dass er zwar versteht, was er verstehen soll, es aber unbewusst nicht glaubt, und somit der Geschichte eher rational als emotional folgt.

Ein Schauspieler sagte zu mir, dass „*Ich liebe dich*“ der schwerste Drehbuchsatz ist. Weil man den Satz durch das Choreografieren und Inszenieren äußerer Signale nie glaubwürdig hinkriegt. Wir Menschen sind da sensibel und wollen uns

nichts vormachen lassen. Die Worte allein bedeuten uns wenig. Und je mehr unser Gegenüber darüber hinaus diesen Satz bewusst so gestaltet, dass wir ihn bitte glauben, – er gibt seiner Stimme einen weichen Ton, er neigt den Kopf, er guckt uns tief in die Augen –, desto misstrauischer werden wir. Einzige Möglichkeit, dass wir unserem Gegenüber diesen Satz abkaufen, ist,

ÜBUNG

Jederzeit, auch mitten im Satz, wenn du plötzlich eine Idee hast, Lust auf eine Geschichte, einen Dialog-Satz, ein Bild, irgendwas, leg das E-Book zur Seite, und skizziere deine Ideen, Tastatur, Papier, auf geht's.

dass er ihn im Moment wo er ihn sagt, genau so fühlt und meint. Und der Ausdruck wird bei jedem Menschen individuell etwas anders sein. Unbewusst nehmen wir den Klang seiner Stimme auf, fühlen den Tonus der Muskulatur, den Rhythmus des Herzschlages, bekommen einen Schimmer in seinen Augen mit, oder oder oder. Bei jedem Menschen und in jeder spezifischen Situation, und für jedes Gegenüber etwas anders.

Ich favorisiere ein Konzept des Schauspielens, das den Zuschauer an einer passierenden Wahrhaftigkeit des Lebens teilnehmen lässt. Und nicht das Konzept einer perfekten Manipulation ursprünglich menschlicher Vorgänge.

Ich glaube, dass daher auch die Lust auf Dokumentationen, auf Improvisationen, auf Live-Performance kommt, weil Zuschauer immer an der spontanen menschlichen Wirklichkeit interessiert sind.

Mir ist bewusst, dass es auch andere Konzepte gibt, die gleichermaßen funktionieren und ihre Zuschauer finden.

Mir ist auch bewusst, dass ich damit noch nicht beschrieben habe, wie es einer Schauspielerin gelingen kann, im Moment, wo die Kamera läuft und sie den Satz „*Ich liebe dich*“ zu sagen hat, auch wirklich ins entsprechende authentische Erleben zu kommen. Das ist ein komplexes Thema, mit dem sich die Künstler schon immer beschäftigen. Es gibt viele Theorien, Techniken, Bücher, Experten und Meinungen darüber. Garantien, dass es gelingt, gibt es keine, aber zum Glück viele positive Beispiele. Wir haben alle schon Filme gesehen, die uns begeistert haben, und wo eben genau das gelungen ist.

6.4. Wie arbeitet ein Regisseur mit einem Schauspieler


Die Frage eines Regisseurs: „*Wie kriege ich den dazu, das zu machen, was ich will?*“ halte ich nicht für wirklich zielführend. Hinter dieser Haltung steht die gestalterische Erwartung, wie das Ergebnis zu sein hat. Es ist schon richtig, diese Haltung als Regisseur zu haben. Aber Schauspieler sind keine Marionetten, sie sind selbst gestaltend. Also kommt es auf die Kooperation an, nicht im Sinne eines faulen Kompromisses, sondern im Sinne eines sich gegenseitigen Inspirierens. Du als Regisseur bestimmst maßgeblich die Atmosphäre am Set. Wenn es dir gelingt, eine positive Grundhaltung auszustrahlen, wenn du aufmerksam und interessiert bist, wenn du zuhörst, Sicherheit gibst, dabei auch aufpasst, dass dir die Schauspieler in ihrer manchmal auftretenden Selbstbezogenheit oder Extrovertiertheit nicht auf der Nase rumtanzen, dann hast du die Antwort auf die einleitende Frage. Warum sollten sie nicht tun, was du möchtest? Soll natürlich heißen, was die Geschichte möchte, was die Arbeit braucht, was der Zuschauer sehen soll.

Gib Feedback, das sowohl positiv als auch ehrlich ist. Dann deckt es sich am wahrscheinlichsten mit der eigenen Wahrnehmung der Schauspieler und ist die Grundlage für einen kreativen Prozess. Wenn eine Szene nicht gut war, dann kann man das auch sagen. Am besten hast du dann eine Idee im Kopf, wie die Szene besser werden kann. Es ist gut, Kritik sensibel anzubringen. Der Schauspieler ist im besten Fall durchlässig, geöffnet und verletzlich, fürs Spiel ist das Gold wert. Das willst du nicht durch poltrige Kritik, so berechtigt sie im Inhalt auch sein mag, kaputt machen.

Du hast sowohl „deine“ Schauspieler als auch „dein“ Team im Auge. Beide Seiten der Produktion arbeiten unterschiedlich. Für einen Tonangler liegt bei einem Gang von rechts nach links die Aufmerksamkeit vielleicht darauf, dass die Angel bei dieser Bewegung nicht anstößt, dass sie keinen Schatten wirft, wenn es am Scheinwerfer vorbeigeht, dass nicht überschwenkt wird, wenn der Schauspieler plötzlich stehen bleibt, manchmal eben auch anders als in der Probe. Und dass das Mikrofon so nah am Mund des Schauspielers ist wie möglich, ohne ins Bild einzutauchen, auch wenn dieser gedankenversunken und in sich gekehrt nach unten spricht, die Angel aber fast immer von oben kommt.

Für den Schauspieler hingegen ist es ein großer Unterschied, ob der Gang von rechts nach links in der Geschichte erzählt, dass er die Tür aufmachen will, weil es geklingelt hat, oder ob es der Moment der Erkenntnis ist, dass die Ehefrau ihn schon lange mit seinem besten Freund betrügt.

Du kennst sowohl die inhaltlichen, emotionalen als auch die technischen Erfordernisse und sorgst für ein Klima beiderseitigen Verständnisses. Leider ist es ein Klassiker, dass sich angestauter Frust während eines kräftezehrenden Arbeitsprozesses manchmal wechselseitig projiziert.



Du drehst mit mehreren Schauspielern gleichzeitig, gib allen deine Aufmerksamkeit. Bewusst oder unbewusst buhlen sie um deine Aufmerksamkeit, du bist ihr erster und gerade wichtigster Zuschauer. Vielleicht stehen sie auch, wieder bewusst oder unbewusst, in Konkurrenz zueinander. In dieses Verhältnis kann zusätzlich eine Eltern-Projektion mit reinspielen. Und was wäre das für ein Vater, der den einen viel lieber hat als den anderen?! Das befördert nicht die Spielfreude des anderen, das hilft der Qualität deines Projektes nicht weiter.

Rechne damit, dass der sensible Schauspieler nach einer emotionalen Szene nicht direkt umschalten kann. In diesen Momenten läuft er schon mal gegen ein Lampenstativ oder sagt ungerechte Dinge, um sich zu entladen. Das meint er meist nicht so, es ist nur für den Moment. Wenn er wieder auf „normal“ ist, wird er sich schon entschuldigen, aber du hast es sowieso nicht persönlich genommen. Mal provokant gefragt: Wenn ein Schauspieler eine Stunde drauf verwendet hat, sich ins reale Erleben einer emotionalen Situation hineinzusetzen, eine Stunde lang daran gedreht hat: Wieso kann er nicht eine Stunde Zeit dafür haben, um wieder auf normal zu kommen?

In manchen Regie-Schulen wird unterrichtet, dass man Schauspieler niemals anfassen soll und auch niemals vorspielen soll. Wer dieses E-Book bis hier gelesen hat, wird ahnen, dass ich kein Freund von orthodoxen Regeln im Sinne von „niemals“, „immer“ oder „ausschließlich“ bin. Es stimmt schon, besser man spielt nicht vor, und fasst sie auch nicht an. Aber natürlich habe ich schon Schauspieler freundlich und sensibel bei den Schultern bei Seite genommen, „*darf ich kurz*“ gesagt, und habe selber die Position gezeigt, die wir fürs Bild brauchten. Das erschien mir besser als zu sagen:

„Dreh dich, Gewicht auf dem linken Standbein, gegen den Uhrzeigersinn um 30 Grad nach links, dann 15 Zentimeter zurück in Achse der Kamera, beachte, dass du dabei rechts nicht hinter dem Kopf des Partners verschwindest und dass dich die Kante des Lichts von rechts hinten trifft. Wenn du während des Spiels wackelst, dann besser nicht links-rechts wackeln, sondern vorne-hinten wackeln, am besten gar nicht wackeln, wir drehen gerade mit einer 200mm-Optik.“

Der Schauspieler guckt sich eine Sekunde das Bild auf dem Monitor an, mit mir als Double, und alles wird sofort klar. Vom menschlich natürlichen Empfinden des 3-dimensionalen Raums zum Bespielen eines 2-dimensionalen Bildes zu kommen braucht ein bisschen Zeit, Übung, Erfahrung.

ÜBUNG Bilder machen mit einem Rahmen

Betrachte die Welt durch einen Rahmen. Aus einem Blatt Papier ist der Rahmen schnell hergestellt. So kannst du genau überprüfen, was auf einem Bild drauf ist und was nicht. Bewege deinen Rahmen nach links und rechts, oben und unten. Mach das Bild offener und enger.

Wer kennt das nicht: Du stehst an der perfekten Panorama-Location, machst ein Bild und wunderst dich später, dass der Eindruck, den du natürlich-räumlich hattest, sich nicht auf das zwei-dimensionale Bild übertragen hat. Ein (Papier-)Rahmen hilft, die Situation besser einzuschätzen.



Handlung, Interaktion, Interpretation

Die Regiearbeit wird richtig spannend, wenn es um die Inszenierung der Handlungen, das heißt der Interaktionen zwischen den Figuren geht. Interaktionen finden auf einer äußeren Ebene statt, z.B.:

Der Mann gibt der Frau ihr Geschenk zurück.

Interessanter sind dabei die Interaktionen auf der tieferen Ebene. Das Zurückgeben des Geschenkes könnte bedeuten:

Ich will dir nichts mehr schuldig sein.

Oder

Ich habe eine andere.

Oder

Ich bin schwer krank, ich entbinde dich deiner Verpflichtungen.

Eine Hilfe fürs Definieren der Interaktionen ist das stärkste interaktive Verb. Also:

A beschuldigt B.

A verführt B.

A bittet B um Vergebung.

A bedroht B.

Und so weiter.

Wirkliches Interagieren ist vielleicht deshalb so schwer zu verstehen, weil es in unserer Gesellschaft eher vermieden wird. Man ist höflich, freundlich, man will sich nicht zu nahetreten. Wenn man schon interagieren muss, dann vielleicht eher indirekt oder lieber heimlich. So ziehen sich Schauspieler gerne unbewusst auf die Sicherheit ihrer Dialogsätze oder Positionen zurück. In guten Drehbüchern aber passiert das Gegenteil, die Figuren interagieren, sie treten sich auch zu nahe. In einer amerikanischen Drehbuchschulung habe ich das Wort „to act upon somebody“ gehört, was für mich den Vorgang besser ausdrückt, als die deutsche Übersetzung „handeln“. Am nächsten kommt dem noch ein Begriff aus der ostdeutschen Schauspielschule, „auf jemand einwirken“. Also im Gegenüber eine Wirkung erzielen.

Um das Gegenteil kurz zu erwähnen. Folgende Interaktionen

*A plaudert mit B,
A und B verstehen sich prächtig,
A fällt zufällig ein, dass er B von früher kennt*

sind eher schwach und führen nicht zu guten Szenen, führen nicht zu einem guten Film! Es geht um die stärkste Interaktion.

Die Handlungen/Interaktionen sind der Kern der Geschichte. Natürlich gehen sie mit Gefühlszuständen der handelnden Rollen einher. Aber streng genommen spielen Schauspieler keine Gefühle, sondern sie verhalten sich in einer Situation zu einem Gegenüber.

Schwach: *A ist traurig.*
Stärker: *A versucht mit seiner Traurigkeit B ein schlechtes Gewissen zu machen.*

Als Grundregel für Schauspieler gilt weiterhin:

Nie den Zustand spielen, immer den Prozess/den Vorgang spielen.

Zustand: *A ist euphorisch* eher schwach
Prozess: *A versucht mit seiner Euphorie B zu begeistern und zu einem seltsamen deal zu überreden.* stärker!

Noch mehr Strenges:

Der Schauspieler spielt nur die Interaktion, er spielt nicht die Bedeutung der Interaktion! Beispiel:

A träufelt die giftige Substanz in das Getränk von B, der auf Toilette ist.

Der Schauspieler konzentriert sich darauf, dass nichts danebengeht, dass ihn niemand beobachtet, dass er keine Spuren hinterlässt, dass er selbst nicht mit dem Gift in Berührung kommt. Er konzentriert sich darauf, wie sein Verhältnis zu B ist, warum es für ihn wichtig ist, B zu vergiften, betäuben, töten.

Er grinst nicht böse, er guckt nicht triumphierend, er nimmt nichts von seinen Gefühlen, nichts vom erhofften Ergebnis vorweg, sondern bleibt ganz in der Aktion des Momentes.

Und im Zuschauer, nicht in der Figur, nicht im Schauspieler, entsteht der Gedanke, das Gefühl: A ist böse. Oder A ist entschlossen. Oder A kann nicht anders.

Doppelt wichtig. Der Schauspieler spielt die (moralische) Bewertung der Bedeutung nicht mit!!! Das heißt, er spielt auch kein schlechtes Gewissen, oder keine Schadenfreude. Keinerlei bewertenden Kommentar in seinem Ausdruck.

Er agiert nur.

Das wird oft falsch gemacht. In unserem Kulturraum besteht ein kollektives Verständnis, dass ein Film (eine Musik, ein Bild, ein Gedicht etc.) erklärt werden müsse, und dann auch noch bewertet werden müsse. Die Schauspieler (Autoren, Regisseure, Cutter, Produzenten, etc.) sind der Meinung, sie hätten ihre Arbeit getan, wenn der Zuschauer den Film „verstanden“ hat.

Besser ist es, wenn der Zuschauer den Handlungen der Figuren sinnlich folgt, sie fühlt, und wenn er für sich seine Bedeutung und wegen mir auch seine Bewertung selber findet.

Andernfalls fühlt er sich belehrt und nicht ernst genommen. Er fühlt sich nicht so, als könne er unbeobachtet und zuerst neutral einem Geschehen folgen und sein eigenes Erleben haben, seine eigene Bedeutung und Bewertung finden. Sondern er „fühlt die Absicht des Regisseurs/Films und ist verstimmt“.

Filmmusik übrigens, die allzu eindeutig daherkommt, und zu früh einsetzt, um dem Zuschauer ein bestimmtes Gefühl zu vermitteln, bevor er es selber durchs Zuschauen entwickelt hat, hat den gleichen (negativen) Effekt. Gleiches gilt für erklärende und bewertende Dialogsätze.

ÜBUNG Interaktionen beobachten

Eine Grundlage der Kunst ist die Wirklichkeit. Für Dokumentationen pur, für fiktionale Geschichten natürlich in vielfältiger Interpretation.

Beobachte heimlich die Interaktionen in der wirklichen, unbeobachteten Welt. Wer liebt, erpresst, ignoriert, manipuliert, fördert, etc., etc., etc. wen und wie? Und wie reagiert der Zweite?

In der Straßenbahn, am Kiosk, im Restaurant, an der Kasse, im Zoo, etc. Immer und überall interagieren Menschen, die zueinander in Beziehung stehen. Du kannst quasi immer und überall eine Studien-Einheit einlegen. Mache dir Notizen, um es bewusst wahrzunehmen. Schreibe das stärkste Verb der Interaktion auf.

Die Not und die menschliche Empathie

Der Mensch ist ein soziales Wesen, ein „Herdentier“. Die Empathie ist eine Fähigkeit, tief verwurzelt in uns, und mitverantwortlich dafür, dass der Mensch seit Jahrtausenden als Kollektiv auf diesem Planeten überlebt. Der Mensch kann ein weinendes, weil frierendes, oder hungriges Kind nicht ignorieren. Er spürt, wenn sein Gegenüber Schmerzen hat, oder verzweifelt ist, oder wenn die Aggression bald aus seinem Gegenüber herausbricht.

Aus diesen Überlegungen heraus ergibt sich für den Schauspieler die wichtigste Regie-Anweisung:

Fühle die Not deiner Figur!

Das ist der sicherste Weg, zuerst die Aufmerksamkeit, und dann die Identifikation des Zuschauers mit ihm, seiner Rolle, seinen Handlungen auf sich zu ziehen und zu halten.

Es ist viel besser, viel zuverlässiger als zu sagen:

„Brüll‘ Satz 4 und 5 raus, und schmeiß nach Satz 7 die Blumenvase vom Tisch.“

Das ist vielleicht ok und dem Drehbuch angemessen. Aber nur, wenn der Schauspieler das mit der Not seiner Figur tut, guckt der Zuschauer emotional beteiligt zu. Tut er das mit der Not der Figur, muss er vielleicht auch gar nicht brüllen oder Blumenvasen zerschlagen.

Im normalen realen Leben ist unser Umgang mit Not/Notlagen anders. Wir verdrängen, vergessen, verleugnen, ignorieren, weichen aus, fliehen, relativieren, bagatellisieren, rationalisieren, dissoziieren, projizieren, die Liste ist lang. Auch das ist menschlich und hilft bei mancherlei Alltagsbewältigung, vielleicht auch nur vorübergehend.

Anders für den Schauspieler, den Künstler: Er geht in die Notlage der Figur hinein, er setzt sich Extrem-Situationen aus, die wir im realen Leben lieber vermeiden, oder zum Glück nie oder ganz selten erleben. Das ist das Schwierige am Beruf des Schauspielers. Und Notlagen gibt es in guten Drehbüchern im Überfluss, zudem wird es immer schlimmer. „Quäle deine Hauptfigur, (vor allem im zweiten Akt)“, so lautet eine Arbeitsanweisung für Drehbuchautoren.

Ganz wichtig: Die Schauspielerin **fühlt** die Not der Figur, sie **spielt** sie nicht! Sie suhlt sich schon gar nicht in Selbstmitleid, die Helden, die wir in Filmen bewundern, sind tapfer. Was sie spielt ist den Kampf gegen die Notlage, die sie fühlt. Kann sein, die Titanic geht unter, kann sein, das Schokoladeneis ist ausverkauft, auch Komödien sind auf Notlagen aufgebaut. Und erst am Ende, nach 90 Minuten Film, nach 30 Drehtagen, gelingt schließlich der Sieg über die Not, dann ist der Film zu Ende. Oder es endet tödlich, wie in der griechischen Tragödie. Übertrieben, verkürzt und mit einer Spur Zynismus kann man die Arbeitsanforderung an das Berufsbild des Schauspielers mit „Fühl dich Scheiße! Und kämpf!“ beschreiben. Kein Wunder,

dass es da jede Menge meist unbewusster Ausweichmechanismen gibt. Es wird diskutiert, man redet über Stil und Form, über Philosophie und Gestaltung, über Dialogsätze, das Kostüm und das Wetter. Alles ok, kann man machen.

TIPP

Nur ein Tipp für dich als Regisseur. Wenn die Szene, die Story, eine Figur, wenn irgendwas nicht funktioniert. Ich gucke immer als erstes, ob die Schauspieler wirklich in die Notlagen der Figuren gehen. Dann wird es sofort besser!

Stichwort griechisches Drama. Auch diese sehr alte Wurzel unserer Kultur benutzt die Begriffe Furcht und Mitleid (Übersetzung von Lessing anstatt von Schrecken/Schauder und Jammer/Rührung, griechisch éleos und phobos). Diejenigen, die gerade zufällig Altgriechisch und Theatergeschichte studieren, erlauben mir bitte, hier einfach von Mitgefühl zu sprechen. Dieses menschliche Konzept findet sich auch im religiösen Zusammenhang wieder, beispielsweise in der christlichen Vorstellung, „Jesus ist für uns am Kreuz gestorben“. Oder im buddhistischen Begriff der Empathie. Mein Schauspiellehrer (aus Amerika) hat mal gesagt: „we pay the actors so much money, because they go through pain for us“.

Das ist ein tieferes Verständnis von Schauspielerei, als einfach seine Sätze zu sagen, die Markierungen zu treffen, und sein Gesicht gut beleuchtet in die Kamera zu halten. Keine leichte Arbeit, soviel ist sicher. Aber es gibt viel Applaus, und es gibt auch, nach durchgestandenem Drama die Erlösung, die Reinigung (griech. Katharsis) sowohl für den Schauspieler als auch für die Zuschauer, einzeln und kollektiv.

Das sind Gedanken, mit denen ich arbeite. Natürlich gibt es viele andere Konzepte und Theorien. Jeder sucht sich für seinen Film, für seinen Geschmack das aus, was am besten passt. Jeder Zuschauer kann auch sagen, ob es ihm gefällt oder nicht, egal, ob er kluge Bücher und Rezensionen gelesen hat oder nicht. Und so kannst du auch, auf jedem Stand, Anfänger oder erfahrener Profi, deine Geschichte erzählen, mit den Schauspielern arbeiten, Regie führen und deinen Film machen.



ÜBUNG

Hast du Lust, im Internet zu recherchieren? Die Biografien der Regisseure zu studieren, die deine Lieblingsfilme gemacht haben? Deren Theorien erahnen?

Oder willst du in dir selber recherchieren. Was deine Konzepte, dein Geschmack, deine Geschichten sind.

Pause machen ist auch immer gut.



7

Postproduktion

Schönes Gefühl, wenn „alles im Kasten“ ist! Eigentlich wären jetzt eine Pause und ein bisschen Abstand gut. Aber meistens zieht es einen doch an den Schnittplatz. Zu groß ist die Lust, alles zusammenzufügen, in den kreativen Prozess des Schneidens einzusteigen, und seinen Film zum ersten Mal vollständig zu sehen. Schnitt ist eine Kunst für sich. Und die Phase, in der der Film zum dritten Mal (nach der Vorbereitung und nach dem Drehen) und diesmal final entsteht.

Das gedrehte Material wird in den Computer eingelesen. Wahrscheinlich ist das schon während des Drehens stückweise täglich passiert. Eine Sicherungskopie auf einer zweiten Festplatte ist dringend ratsam! Manchmal muss man das Material umwandeln (konvertieren), je nachdem, wie die Formate der Kamera und des Schnittprogramms zusammenpassen. Oder wenn man zusätzlich mit unterschiedlichen Kameras gedreht hat, etwa Handys oder Gopros, oder wenn man eingescannte Fotos verwenden will.

Auch das Sichten ist schon während des Drehens jeden Tag passiert, man ist immer neugierig. Außerdem überprüft man die technische Qualität, um im Falle von Problemen schnell reagieren zu können. Jetzt kann alles vollständig gesichtet, inhaltlich sondiert und gleichzeitig sortiert werden. Anhand der **Auflösung** und der **Shotlisten** und individuell für jedes Projekt ergibt sich meistens ein System von selbst, man fängt einfach mit Szene 1 an.

Der **Rohschnitt** ist die erste Fassung deines Films. Rohschnitt bedeutet, dass du alles, so wie es geplant war und so wie es gedreht ist, in der richtigen Reihenfolge hintereinander montierst. Sind Auflösung und Shotlisten gut gearbeitet, kann ein Rohschnitt auch ohne die Regisseurin vom Cutter eigenständig hergestellt werden.

Im Rohschnitt wird noch nicht an Details gearbeitet, keine Korrekturen an z.B. Anschlüssen oder Tonfehlern vorgenommen. Die special effects, mal angenommen, dass an einer Stelle Zeitlupe vorgesehen ist, sollten hier bereits angelegt, müssen aber noch nicht ausgearbeitet sein.

Die wichtigste Frage nach dem Rohschnitt: Funktioniert der Film? Funktioniert die Geschichte, die Szenenabfolge so, wie du es dir vorgestellt hast? Erzählt der Film das, was er erzählen soll? Und wenn nein, oder noch nicht ganz, wo und wie sind Korrekturen vorzunehmen.



Manchmal ist es hilfreich, hier schon einen neutralen kompetenten Zuschauer nach seinen Eindrücken zu fragen.

Sehr selten fällt die Entscheidung, dass ein Nachdreh gemacht werden soll. Meistens arbeitet man mit dem zur Verfügung stehenden Material. Nur wenn etwas sehr Wichtiges vergessen wurde, oder wenn man Materialverlust hatte, dreht man nach, vorausgesetzt, ein Nachdreh ist überhaupt möglich.

Korrekturfassungen

Nach dem Rohschnitt geht es in die Korrekturfassungen, 1, 2 oder 10? Wenn mehr korrigiert wird, stimmt etwas in einem anderen Zusammenhang nicht.

Werde dir über die Kategorien deiner Korrekturen bewusst. Braucht es Verbesserungen auf der Ebene der Geschichte, der **Einstellungen**, der Anschlüsse? Oder sind technische Fehler zu kaschieren?

Achte bewusst darauf, dass du mit System die einzelnen Korrekturen vornimmst. Sonst besteht die Gefahr, dass man sich „verfummelt“, ein bisschen hier, ein bisschen dort vor sich hin korrigiert. Und im schlimmsten Fall weiß gar nicht mehr, wo man ist und was man macht. Das liegt daran, dass man im Prozess des Schneidens gleichzeitig sowohl das große Ganze als auch den einzelnen **Frame** sieht und bearbeitet.

Vielleicht verfeinerst du die Bewegungsanschlüsse, dass die Bewegungen, innerhalb derer geschnitten wird, weder springen noch doppelt sind.

Vielleicht legst du eine Layout-Musik an, um eine Montage oder Action-Sequenz auf den Rhythmus der Musik zu schneiden.

Oft entsteht in Dialogen eine schöne Dynamik, wenn man Bild und Ton nicht zeitgleich schneidet, sondern den Ton des nächsten Takes vorzieht, und dann das Bild mit Verzögerung liefert. Es entspricht der menschlichen Wahrnehmung, dass wir zuerst etwas hören, und dann dorthin gucken (= dorthin schneiden), wo wir etwas hören.

Überhaupt gibt es viele wahrnehmungspsychologische Überlegungen, nach denen Film geschnitten wird. Der Klassiker ist wahrscheinlich der sog. **unsichtbare Schnitt** (Continuity Editing). Es bedeutet, dass der Schnitt organisch der menschlichen Wahrnehmung einer Handlung, einer Geschichte, eines Momentes folgt und somit vielen Zuschauer gar nicht als Schnitt bewusst wird.

Ein Beispiel:

Ein Mann sitzt am Schreibtisch, er hört, wie jemand die Tür öffnet, er blickt auf. Schnitt zur Tür.

Sein Kollege kommt rein, und wirft die Reste seines Lunchpakets Richtung Mülleimer.

Schnitt zum → Mülleimer. Der ganze Kram landet daneben.

Schnitt auf → Kollege an der Tür, der vom Mülleimer zum Mann am Schreibtisch blickt, mit dem non-verbalen Ausdruck „war wohl nichts“.

Schnitt zum → Mann am Schreibtisch, der den Blick seines Kollegen abnimmt.

Diese Art Schnitt folgt dem, was ein beobachtender Zuschauer in dieser Situation auch machen würde.

Schnitt bedeutet Reihenfolge und Verteilung von Informationen. Und damit auch eine Art Frage- und Antwort-Spiel. Der Schnitt setzt den erzählerischen Impuls des Regisseurs. Angenommen, Du hast 3 Bilder.



1. **Füße**, die sich (Detail) der Kamera nähern



2. **eine Tür** (Totale) im Halbdunkeln



3. **ein Mensch** (Nahe), der hinter einer Tür versteckt ist und lauscht.

Je nachdem, in welcher Reihenfolge du diese 3 Bilder montierst, ergibt sich jeweils eine etwas andere Erzählung.

Bleiben wir in der Reihenfolge, wie oben beschrieben:



1. **Füße** nähern sich der Kamera

Fragen, die der Zuschauer hat:

Wer ist das?

Wo hin geht derjenige?

Was hat derjenige vor?



2. **eine Tür** im Halbdunkel

Antwort auf die Frage,

Wo hin geht er? Nämlich zur Tür.

Nicht beantwortet:

Wer ist das?

Und: Was hat er vor?

Nächste Frage:
Was hat es mit der Tür auf sich?



3. Hinter einer Tür **ein Mensch**, der lauscht und sich versteckt.

Beantwortet damit:

Was hat es mit der Tür auf sich? Nämlich ein Mensch versteckt sich dahinter.

Nächste Fragen:

Wird er ihn entdecken? Zufällig? Oder suchend?

Kennen sich die Beiden?

Was wird passieren, wenn einer sich versteckt, und der andere ihn findet.

Noch nicht beantwortet:

Wer ist das, dessen Füße wir sehen?

Ändern wir nun die Reihenfolge:



1. **Ein Mensch** versteckt sich hinter einer Tür und lauscht.

Fragen:

Wer ist das?

Warum versteckt er sich?



2. **Schritte** nähern sich der Kamera

Wer ist der Zweite?

Was tut der Versteckte jetzt?

Kommt es zur Entdeckung?

Warum versteckt sich der eine, bzw. sucht der andere?



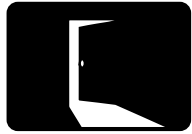
3. **Eine Tür** im Halbdunkel

Das dritte Bild ist in dieser Reihenfolge uninteressant, weil wir ja im ersten Bild die Tür schon gesehen haben. Und mehr auf die Konfrontation zwischen den Beiden gespannt sind.

Heißt: du musst nicht jedes Bild in deinen Film schneiden, nur weil du es gedreht hast.

In dieser Fassung ist die Perspektive eindeutig bei dem Lauschenden hinter der Tür, während im ersten Beispiel die Perspektive eher bei dem mit den Füßen und, weil wir noch nicht wissen, wer das ist, eher die Perspektive eines neutralen Betrachters ist.

3. Möglichkeit



1. **Eine Tür** im Halbdunkel

Fragen:

Was hat es mit der Tür auf sich?



2. **Schritte** nähern sich der Kamera

Wer ist das?

Was hat es mit der Tür auf sich?



3. **Ein Mann** versteckt sich hinter der Tür

Antwort.

Jemand versteckt sich hinter der Tür.

Nächste Fragen:

Warum versteckt er sich?

Wer ist das, der ihn sucht?

Kommt es zur Entdeckung?

Die vielleicht spannendste Möglichkeit. Es kommt genauso auf das an, was man (noch) nicht zeigt, wie auf das, was man zeigt. Es gibt Meister der Filmkunst, die dadurch glänzen, dass sie dem Zuschauer die nächste Information noch vorenthalten, den Zuschauer in Spannung halten und die Logik ihres Frage-und-Antwort-Spiels kunstvoll entwickeln.

Wie geht es weiter? Du bist die Regisseurin, du erzählst die Geschichte. Zeigst Du ...

→ der Mann hinter der Tür blickt sich hektisch um, und entdeckt eine Möglichkeit zur Flucht.

→ oder der Mann vor der Tür zieht eine Waffe...?

→ oder das Gesicht des Mannes vor der Tür, er ist der Mörder!

→ oder draußen vor dem Gebäude nähern sich Polizisten,

... oder oder oder.

Mit jedem Schnitt, mit jedem neuen Bild führst du den Zuschauer weiter durch die Erzählung. Jede neue Information bringt diese Fragen- und-Antwort-Dynamik einen Schritt weiter. Immer geht es um den nächsten Reiz, und auch um Antworten für das „Wie?“ und das „Warum?“.

Dabei folgt der Zuschauer diesen Frage-und-Antwort-Schritten unbewusst, es passiert innerhalb von Bruchteilen einer Sekunde. Es wird dem Zuschauer erst bewusst, wenn der Schnitt nicht stimmt, wenn er die Logik der Erzählung verlässt.

Der Zuschauer ergänzt automatisch. Wenn sich Schritte der Kamera nähern und eine Tür zu sehen ist, ergänzt der Zuschauer automatisch, dass sich der Mensch, dem die Füße gehören, die wir sehen, der Tür nähern, die wir sehen. Ein Zuschauer würde nicht auf die Idee kommen, dass sich die Füße irgendwo anders hinbewegen.

Bekannt ist ein Experiment aus dem Jahr 1928 von Lev Kuleschov, einem Pionier des Films. Er hat das immer gleiche Gesicht eines Schauspielers dreimal unterschiedlich montiert, nämlich nach einem Teller Suppe, nach einem Sarg mit einer Frauenleiche, und nach einer schönen Frau auf einem Diwan.

Und die befragten Zuschauer haben dieses immer gleiche Gesicht dreimal unterschiedlich empfunden, und die differenzierte Schauspielkunst von Iwan Mosschuchin, so hieß der Schauspieler, gelobt.

ÜBUNG


Auch über die Kunst des Schneidens gibt es viele Bücher, oder auch Tutorials im Netz. Finde Informationen und Inspirationen, mach dich schlau.

Der Film entsteht im Schnitt neu. Du hast die Möglichkeit, Zeit, Raum, Bewegung, Tempo und Rhythmus neu zu gestalten. Ich habe einen Film gesehen, der durch den Schnitt eine andere Figur zur Hauptfigur gemacht hat, anders als die, die im Drehbuch und während des Drehens vorgesehen war.

Mit jeder Korrektur wird dein Film fertiger, man repariert und bastelt. Dabei wird der Film meistens kürzer, selten länger. Schnitt verkürzt, verknappert, fokussiert auf das Wichtige.

Man sieht im Schnitt schmerzlich, welche Fehler man beim Drehen gemacht hat. Wo die Anschlüsse nicht stimmen, wo die technische Qualität des Materials zu wünschen übriglässt, wo man schlampig mit dem Ton war, (passiert leider häufig, gerade am Anfang) und so weiter.

Wer einmal durch den ganzen Prozess des Schneidens eines Films gegangen ist, wird beim nächsten Dreh einiges besser machen.



Aber immer lässt sich mit dem vorhandenen Material arbeiten. Diese Arbeit ist interessant, sie erfordert Fleiß und Geduld. Manchmal wird aus der Not eine Tugend, und die kreative Lösung, die man findet, ist besser als das vorher Geplante. Dem Zuschauer fällt es meist nicht auf, dass man vielleicht etwas anderes wollte. Wie auch, er hat den Vergleich nicht.

Feinschnitt

Der Feinschnitt ist die letzte Korrekturfassung. Hier betrachtest du noch einmal das Timing jeder Szene und das Timing des gesamten Films. Du finalisierst die Bewegungs-Anschlüsse. Du finalisierst die visuellen Effekte. Wenn es sein muss, geht es um einzelne Frames, du entscheidest die finale Fassung deines Films.

Endfassung / Final Cut

Der Sound und der Look deines Films stehen im Fokus, wenn du die Endfassung, (Final Cut) angehst.

Ton: Die Lautstärken werden angepasst. Die Töne werden geputzt, das heißt, Fehler im Ton, Störgeräusche, Knacken, Regieanweisungen, oder was sich sonst noch alles auf der Tonspur befindet, werden eliminiert. Die **Atmos** werden angelegt, du definierst den Ton-Raum. Die Filmmusik kommt dazu. In der abschließenden Tonmischung werden die Töne, die Musik, die zusätzlichen Geräusche gemischt.

Farb-Korrektur (Color-Grading)

Auf Bildebene werden Abweichungen in der Farbe angeglichen, außerdem wird der *Look* festgelegt. Das dauert länger und ist künstlerisch und technisch anspruchsvoller, als der kleine Satz, den du gerade liest.

TIPP

Bezüglich Look zeige ich gerne ein virales Werbevideo, das unterhaltsam mit looks unterschiedlicher Genres spielt. Findet man im Netz unter dem Stichwort „Plot Device“ oder aktuell unter diesem Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=itMHVpXo2IU>

Rendern

Am Schluss wird gerendert. Der Film ist fertig.

Wieder zwei knackige Sätze.

Rechne auch hier damit, dass der Teufel im Detail steckt, Formate nicht stimmen, oder das Rendering an der immer gleichen Stelle abbricht. Vielleicht stellt das kostenlose Schnittprogramm aus dem Netz auch gar keine Datei her, sondern verlinkt nur und ausschließlich ins soziale Netzwerk, alles schon erlebt.

Es ist nur die letzte Hürde, du meisterst sie mit Würde. Du hast es geschafft.

Die Entwicklung eines Schnitt-Prozesses könnt ihr anhand der folgenden 6 Fassungen unserer Beispielszene nachvollziehen. Mit dieser Schnittliste bin ich in den Schnitt:

Schnittliste:

Bild	Clip	Kommentar
1	360	Vanessa spielt
2	350	Erika gibt Peter den Brief
3	381	„willst du mir dazu irgendwas sagen?“
4	377	„ich kenne sie kaum...“
5	374	Vanessa nah, beobachtend
6	381 oder 383	„ich hab euch im Kranzler gesehen“
7	377	„wir haben uns letzte Woche zufällig“
8	352	Erika Blick zu Vanessa
9	373	Vanessa Blick zu Erika
10	381 oder 383	Schluss damit besser 382 „bitte geh“
11	379	„Diese Frau ist nur...“
12	357	„Jetzt“
13	372	Vanessa Schlussreaktion aus Perspektive Erika
14	362	Vanessa Schlussreaktion aus Perspektive Denise

Kommentare zu den Schnitt-Fassungen

Du kannst die Schnitffassungen einfach auf dich wirken lassen. Hier ist eine teils recht kleinteilige Beschreibung, welche Veränderungen in jeder Fassung passiert sind. Damit kannst du nachverfolgen, wie die jeweils andere Wirkung zustande kommt. Beim Schneiden wirst du dich an kleinteiliges Arbeiten gewöhnen müssen.

▶ Beispielszene Rohschnitt

Für den **Rohschnitt**, 1:03 Minuten lang, haben wir die geplanten Clips hintereinander montiert. Das timing ist noch nicht gearbeitet, die überlappenden Töne im OFF während des Beobachtens von Vanessa und während des Blickwechsels zwischen Mutter und Tochter sind wahrscheinlich irritierend. Dopplungen, wo innerhalb einer Bewegung geschnitten wird, sind noch nicht eliminiert, zum Beispiel beim Auftritt der Mutter oder beim Werden des Briefes. Trotzdem unsere Bewertung, dass der Schnitt so funktioniert, und wir nichts Gravierendes ändern müssen.

▶ Beispielszene Korrekturfassung

Für die **erste Korrekturfassung**, 0:56 Min lang, sind 2 Bilder am Ende dazugekommen.

Einmal die Totale, (Bild 12), damit man überhaupt mal Denise sieht und was die Beiden da spielen.

Dann das Fallen des Turmes (Bild 14). Das hatten wir zuerst als letztes Bild geschnitten, wo es uns zu pathetisch vorkam. Als vorletztes Bild funktioniert es besser.

Bild 3 fällt weg, den ersten Satz der Mutter: „Willst du mir dazu irgendwas sagen?!“ nehmen wir in der Totalen, und nicht schon halbnahe aus Perspektive des Vaters (also nicht Clip 381 gemäß Schnittliste).

(Dementsprechend ändert sich die Nummerierung. Wir gehen jetzt mit der Nummerierung der geschnittenen Szene, nicht mehr die Nummerierung der Auflösung, nicht mehr die Nummerierung der Schnittliste.

Aus Bild 5 Vanessa beobachtet, wird Bild 4 Vanessa beobachtet usw.)

Die Töne während des Beobachtens von Vanessa (Bild 4) und während des Blickwechsels mit der Mutter (Bilder 7 und 8) haben wir stumm geschaltet.

Wir haben einzelne Bilder schon verkürzt und die Bewegungen leicht angeglichen.

▶ Beispielszene Feinschnitt

Der **Feinschnitt** ist 0:39 Min. lang. Bilder und Töne sind überlappend. Der Dialog während der Blicke zwischen Mutter und Tochter hat einen eigenständigen Rhythmus, teilweise dissoziiert vom Rhythmus der Bilder.

Im Detail:

Bild 1 von Vanessa steht kürzer, sowohl am Anfang, vor allem aber am Ende, nachdem die Mutter zur Tür rein ist, und Vanessa nach rechts guckt, was als Bild nicht so schön ist.

Bild 2, Totale, die Mutter mit dem Brief kommt schneller, damit haben wir den Weg der Mutter von der Tür zum Sofa abgekürzt.

Bild 4, das Beobachten von Vanessa haben wir ausgetauscht. Im jetzt verwendeten Clip, Nr. 375 (statt 374) steht zwar bei den Bemerkungen: „*bisschen leelos alles*.“ Aber das Bild steht nur kurz und die Sprech-Bewegungen der Mutter im Vordergrund passen. Trotzdem immer noch gut gespielt.

Bild 5, Ton vorgezogen, Bild später. Wir schneiden die Mutter erst während ihres Satzes ins Bild.

„Ich hab euch...“ ist noch auf Bild 4, das Beobachten von Vanessa.

„...gesehen, im Kranzler, und ihr habt euch anscheinend...“ ist auf Bild 5 der Mutter.

„...gut verstanden.“ ist dann schon auf Bild 6, die Reaktion des Vaters.

Bilder 7 und 8, die Blicke zwischen Mutter und Tochter stehen kurz und sind über den Satz des Vaters montiert. Das „Schluss jetzt...“ kommt als vorgezogener Ton schon über Bild 8, dem Blick von Vanessa. Erst bei „... bitte geh.“ haben wir die Mutter wieder im Bild 9.

Am Ende von Bild 10, den Ausreden des Mannes, schneiden wir schon auf Bild 11, die Mutter, während der Vater noch sagt „... ist nur.“

Bild 14, der fallende Turm ist noch ohne Sound. Aber Entscheidung, der fallende Turm bleibt.

Final Cut

Ton:

Die Lautstärken sind angeglichen. Teilweise ist Tonverstärkung (Gain) dabei.

Einzelne Tonbereiche sind abgesenkt, Tonblenden sind eingearbeitet, insgesamt ist der Ton präsenter.

Als Atmo haben wir Teile aus Clip 383, wo nicht gesprochen wird verwendet.

Unser Fehler, wir hatten beim Drehen keine extra Atmo gedreht.

Die Störgeräusche im Bild 1 auf Vanessa, dieses Knarren, kamen vom zugeschalteten Kamera-Mikrofon. Jetzt ist nur das externe Mikro geschnitten, das Knarren ist weg.

Den Ton des fallenden Turmes haben wir aus der Fassung ohne Zeitlupe (Clip 364) genommen.

Dieser Clip war beim Drehen eine Panne, weil wir gedreht hatten ohne die Zeitlupe zu aktivieren. Gut, dass es diese Panne gab, wahrscheinlich hätten wir vergessen, für den Ton noch eine extra-Fassung in Originalgeschwindigkeit und damit mit Ton zu drehen. Zeitlupe zeichnet ohne Ton auf.

Diesen Ton des Fallens in Originalgeschwindigkeit haben wir einmal auf halber Geschwindigkeit (50%) und einmal auf Viertel-Geschwindigkeit (25%) laufen lassen, übereinander gelegt und bei dem 25%-Tempo-Ton noch einen Unterwasserfilter addiert. So wird aus dem Ton eine Art Donnerrollen, welches die Szene verstärkt und bis Ende Bild 14 zu hören bleibt.

Wir haben uns entschieden, keine zusätzliche Musik zu nehmen.

Wir haben uns entschieden, den Ton des Fernsehers zu ignorieren. Nur in der Totalen, Bild 12, ist der Fernseher kurz zu sehen.

Wir haben den vorhandenen Tonraum behalten, und ihn weder durch externe Geräusche wie z.B. einen Schulhof oder eine Autobahn in der Nähe, noch durch einen anderen Klang, wie ihn z.B. ein Raum mit Deckenhöhe von 5 Metern hat, verändert.

In der Farbbearbeitung geht es um das Herausarbeiten und Angleichen der grundsätzlichen Farbigkeit. Die Abendstimmung der Fernsehen-guckenden Familie. Weniger blau, wir hatten, um das Licht des Fernsehers zu gestalten, eine (zu starke) blaue Lampe gesetzt.

Danach das Angleichen der Ausreißer, zum Beispiel in den Bildern 3, 6 und 10, der Vater, war links der Pullover der Mutter zu hell, das Blau zu stark. Den oberen rechten Rand des Bildes haben wir abgedunkelt, das Rot des Sofas etwas herausgearbeitet.

Teilbereiche des Bildes werden mit Masken definiert und bearbeitet, z.B. die Haut-Töne von Vanessa in Bild 4 etwas dunkler und etwas wärmer.



▶ Beispielszene Final Cut Look

Nachdem wir zuerst für den Look mit stärkeren Kontrasten, dunklerem Gesamteindruck, sowie Entsättigen der Farben experimentiert hatten, haben wir es wieder verworfen und den Look so wie nach der Farbbearbeitung belassen.

▶ Beispielszene gone wild

Dafür haben wir unter dem Thema „kreativer Umgang mit dem Material“ eine alptraumartige Erinnerung von Vanessa geschnitten, wo wir mit Look, mit Effekten in Ton und Bild, der Reihenfolge und anderem gespielt haben. Schneiden macht Spaß!



8

Bemerkungen zum Schluss

Danke

Vielen Dank auf jeden Fall, fürs Interesse, fürs Lesen, fürs Einlassen auf dieses Thema. Ich möchte mich auch bei allen bedanken, die dabei geholfen haben, dieses E-Book herzustellen. Fachlich, technisch, praktisch, auch dadurch, dass sie freundliche Geduld mit mir hatten.

Kommunikation ist ein wesentlicher Faktor dafür, ob deine Regiearbeit, dein Film, dein Projekt gelingt. Positive Kommunikation bedeutet für mich, das „Ja“ zu finden. Ich habe mal ein paar Wochen in meinem Alltag geübt, das „Nein“, die negative Formulierung zu vermeiden, und alles positiv auszudrücken. Das ist zuerst eine Umstellung, aber mit der Zeit macht es viel Spaß.

Das Nein vermeiden statt Nicht nein sagen
Spiel es freier statt Nicht so beengt usw.

Viele kennen das Beispiel vom rosa Elefanten, den man sich nicht vorstellen soll. Und man kann ja mal ausprobieren, was der Kellner bringt, wenn man sagt, man möchte keine Pizza.

Lernen

Ich verstehe Unsicherheit zuerst einmal als Kompetenz. Es heißt für mich: Ich bin mir nicht sicher, ich weiß etwas nicht, ich will etwas herausfinden, ich kann etwas lernen. Ich bleibe offen, ob meine Sicht, meine Lösung, meine Glaubenssätze die passenden sind. Ob es andere Sichtweisen, Lösungen, Glaubenssätze gibt.

Allzu sichere Schauspieler versuche ich eher zu verunsichern.

Allzu sichere Zuschauer versuche ich eher zu provozieren.

Ohne Unsicherheit wäre die Erde heute wohl noch eine Scheibe.



Schwere Aufgaben gehe ich gerne in zwei Schritten an. Mein Motto dazu ist:

Etwas zu tun ist besser als nichts zu tun.

Das Richtige zu tun ist besser als etwas zu tun.

Natürlich kann man auch direkt, aus dem Stand, das Richtige tun. Gut, wenn das gelingt. Ansonsten gehe ich die Aufgaben in Schritten an.

Fehler machen ist wesentlicher Bestandteil des Lernens. Erlaube dir und den anderen, Fehler zu machen und daraus zu lernen.

E-Book als Regie-Arbeit

Leider machen wir gerade keinen Film zusammen. Sondern kommunizieren, recht einseitig wie das bei Schreiben und Lesen halt so ist, anhand dieses E-Books. Ich habe also versucht, bestimmte Prinzipien, die ich fürs Filmemachen super finde, in dieses E-Book quasi als unbewusste Meta-Ebene für den Stil deines Films einzuarbeiten. Ein paar dieser Prinzipien, nicht alle, möchte ich am Schluss noch mal ins Bewusstsein holen, sodass Lernen neben dem intuitiven, imitierenden Aspekt auch ins Rationale, Analytische übergeht.

Struktur und Aufbrechen von Struktur

Das Spiel mit der Form halte ich für wichtig und geeignet, einen guten Film zu machen. Dein Film und somit mein E-Book muss nicht zwingend linear, übersichtlich, vollständig und „für Doofe“ sein. Die Bauanleitung eines Gartenhauses vom Baumarkt darf gerne so sein, dann steht die Hütte in Nullkommanix. Kann jeder. Aber ein Film? Lebt der nicht mehr von den Überraschungen, dem Spiel mit der Form, dem Brechen von Erwartungen?! Unsere Zuschauer sind jedenfalls alles andere als doof.

Vielleicht ist dir aufgefallen, dass ganz am Anfang „Vorweg“ und nicht „Vorwort“ steht? Vielleicht ist dir aufgefallen, dass es Kapitel-Überschriften wie „Malen nach Zahlen“ (1.3.) gibt und in dem Kapitel dann gar nichts über Malen nach Zahlen geschrieben steht? Vielleicht wirkt manches ungeordnet, assoziativ oder gar chaotisch? Mit Absicht habe ich das so gestaltet. Ich wollte kein allzu ordentliches E-Book schreiben, aus Sorge, dass Du dann vielleicht einen allzu ordentlichen Film machst. Das Spannende, Unterhaltsame liegt eben oft nicht in der logisch-linearen Wissenschaftlichkeit, sondern vielleicht im Irrationalen, in der Provokation, sogar im Widersprüchlichen? In vielem jedenfalls, was nicht mit erstens, zweitens, drittens zu beschreiben ist.

Wenn du noch Lust auf eine weitere Übung hast:

ÜBUNG

Mache dir bewusst, wo in diesem E-Book die Struktur aufgebrochen wird, wo Widersprüchlichkeiten sind, wo Erwartungen und Konventionen nicht erfüllt werden. Was ist dir bewusst oder unbewusst beim Lesen aufgefallen?

Und:

Mache dir bewusst, wo in einem Film oder einer Serie, den/die du kennst und magst, mit Struktur gespielt wird, welche Struktur er/sie hat.

Gas und Bremse, außerdem Ellipsen

Ein Film hat nicht immer den gleichen Rhythmus, nicht immer die gleiche Dichte von Information, Emotionen, und Reizen. In Kapitel 2 (die Auflösung) z.B. mache ich Tempo, später beginne ich noch mal von vorne, auch Pausen schlage ich vor. So bitte auch für dich. Gib Gas, tritt auf die Bremse, überrasche deinen Zuschauer mit Rhythmuswechseln. Finde das deinem Inhalt angemessene Tempo, einschließlich der Wechsel und der Pausen.

Humor

Ich hoffe, es ist mir gelungen, dir hier und da ein Schmunzeln zu entlocken. Humor ist eine wichtige Zutat für deinen Film, für eigentlich fast jeden Film, auch im größten Drama, oder in der größten Spannung. Humor gehört zum Mensch-Sein.

Subjektives-aus-dem-Fenster-lehnen

Mein E-Book: mein Stil!

Dein Film: dein Stil!

So einfach.

Wie ich mich traue, subjektiv zu sein (Hingabe als Qualität des Schauspiels, Ende Kapitel 6) oder pathetisch zu sein (der Kuss des Engels, Anfang Kapitel 5) so traust du dich bitte, das auszudrücken, was dir wichtig ist, und es genau so zu machen, wie du es möchtest. Du kannst dir sparen, es allen recht machen zu wollen. Du musst es auch nicht „richtig“ machen. Das Heer der ewigen Kritiker ignoriert man am besten. Wir arbeiten für die, die uns verstehen wollen, die in konstruktiven Kontakt und auch in konstruktive Auseinandersetzung mit uns gehen.

Sprachgebrauch

Gleichwohl möchte ich an dieser Stelle betonen, dass mir der gehobene, oder, um es provokant auszudrücken, der abgehobene Sprachgebrauch, durchaus geläufig ist, ich ihn im Zusammenhang des Theaters, der Wissenschaft, oder um andere komplexe gedankliche, oder gar philosophische Erörterungen adäquat zu semantisieren, dabei weder vor Schachtelsätzen, noch vor Fremdwörtern, und seien sie erfunden, wie das im vorderen Teil des Satzes erwähnte „semantisieren“, zurückschreckend, durchaus schätze, allerdings zu bedenken gebe, dass solcher Sprachgebrauch weder am Filmset und noch viel weniger in den Dialogen der Figuren, somit folgerichtig auch nicht in diesem E-Book, so zumindest erlaube ich mir in aller Bescheidenheit meine Meinung darzulegen, etwas zu suchen hat.

So redet kein Mensch. Schade eigentlich, macht ja Spaß, mir zumindest. Und „semantisieren“ gibt es wirklich, habe es gerade im Netz nachgeguckt. Doch nicht meine Erfindung. Mist.

Sprachgebrauch in Filmen muss nicht zwangsläufig den Museumsauftrag des Bewahrens haben. Filmemacher müssen nicht zwangsläufig Besserwisser sein.

In meiner Auseinandersetzung über die Unterschiede zwischen geschriebener und gesprochener Sprache habe ich den klugen Gedanken gefunden, und für mich übernommen, dass man sowohl gesprochene als auch geschriebene Sprache jeweils als eigenständige Form der Sprache annehmen und bewerten kann. Demzufolge wäre es ein Fehler, die gesprochene Sprache, in all ihren Eigenheiten, an einem --unbewusst als gesetzt geltenden - Maßstab der geschriebenen Sprache als defizitär anzusehen!

Zu kompliziert? Gesprochene Sprache ist eigenständig und der geschriebenen Sprache gleichwertig. Auch grammatikalisch nicht korrekte Sätze können die Interaktionen der Figuren perfekt ausdrücken.

Somit ist auch die Wahl des Sprachdukts´ in diesem E-Book bewusst. Er bewegt sich nah an der gesprochenen Sprache, nah an der gedanklichen Echtzeit und Struktur des Erlebens und somit nah an einem ungefähren Vorbild für geschriebene Dialoge für die meisten Filme, die ihr gerade hoffentlich machen wollt.

Krass, eijh, alles voll extra.

Logisch, was hattest du gedacht.

Weil ich es dir für deine Regie-Arbeit mitgeben möchte. Und weil Lernen oft unbewusst und durch Imitieren passiert. Zweite Phase dann: Wähle den Stil deines Filmes bewusst und individuell. Vertraue deinem Unterbewusstsein und deinem Bewusstsein gleichermaßen. Traue dich, die Konventionen zu hinterfragen. Finde für deine Geschichte, für das was du zu

erzählen hast, die passende Form, in der Sprache, in den Bildern, in allem, was Dir filmemacherisch zur Verfügung steht. Du musst es dem Zuschauer ja nicht erklären, (wie ich es hier tue – sorry). Es wirkt auch ohne Erklärung. Vielleicht sogar besser. Viel Spaß!

Nun gibt es schon sehr lange Geschichten, die Menschen einander erzählen.

Als Schriftformen sind z.B. das Gilgamesch-Epos (ca. ab 1.800 v.Chr.), Homer's Ilias und Odyssee, (ca. 800 v. Chr.) oder natürlich die Bücher des Alten Testaments, (ab ca. 1.200 v.Chr.) bekannt.

Ich vermute, dass die Geschichten, die mündlich erzählt wurden, viel älter sind. Außerdem gibt es Malereien an Höhlenwänden, die z.B. 20.000 Jahre alt sind. Könnte man daraus schließen, dass Geschichten erzählen und Bilder machen zur Natur des Menschen gehört? Könnte es bedeuten, dass der Neandertaler der Vorfahre der heutigen Filmregisseurin ist? Und wenn ja, warum?

Ich glaube, dass eine Geschichte für den Empfänger schon immer ein Überlebensvorteil war. Das Wissen, die Emotion, die Beschreibung des Menschlichen. Wie das Wild aussieht, das man jagt, wie man Getreide anbaut, wie man Gott ehrt, wie die Regeln des Zusammenlebens sind. Eine Geschichte kann auch Trost, Ermutigung, Verständnis, Sinn und vieles mehr geben. So wertvoll es für den Empfänger einer Geschichte ist, sie zu hören, so wichtig ist es, dass Menschen immer wieder Geschichten erfinden und erzählen.

Dabei ist es egal, ob es etwas so Wichtiges ist wie: Du sollst nicht töten.

Oder etwas so Wichtiges wie den Mitmenschen einfach zum Lachen zu bringen.

Also erzähl deine Geschichte, dreh deinen Film, kommuniziere.

Herzlichst,

Eves Manfred



Impressum

Herausgeber

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS)
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen
www.mkfs.de
info@mkfs.de

Autor

Manfred Schwabe

Redaktion dieser Broschüre

Birgit Hock

Kuratorium

Dr. Marc Jan Eumann, Direktor der LMK - medienanstalt rlp

Prof. Dr. Kai Gniffke, Indendant des Südwestrundfunks

Dr. Wolfgang Kreißig, Präsident der Landesanstalt für
Kommunikation

Vorstand

Christine Poulet, Südwestrundfunk (Vorsitzende)
Peter Behrens, LMK - medienanstalt rlp
Thomas Rathgeb, Landesanstalt für Kommunikation

Layout

Nicola Graf, Freinsheim
www.nicola-graf.com

ISBN

Die Stiftung MKFS wird getragen von der Landesanstalt
für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), der LMK -
medienanstalt rlp

