

# Einführung





## Worauf lassen wir uns eigentlich ein?



Dieses Buch ist für alle gedacht, die eine Videokamera in die Hand nehmen, um spannende Situationen in Form eines Filmbeitrags festzuhalten. Die Gestaltungsregeln für Filme gelten für Amateure und Profis gleichermaßen. Leider ist die Situation so, dass die meisten Amateure gar nicht wissen, dass es solche Regeln gibt, während viele Profis die Regeln zwar kennen, aber der Meinung sind, dass sie nur für andere gelten, nicht aber für sie selbst. Als Ergebnis flimmern Unmengen von Filmen über die Bildschirme, die in mindestens einer, wenn nicht in mehreren Kategorien schlecht gemacht sind: Entweder taugt die Kameraführung nichts, oder der Schnitt ist laienhaft, oder die Vertonung ist unbrauchbar. Oder das Drehbuch, oder das Licht, oder oder oder.

Im Kino ist es nicht anders. Immer häufiger scheinen die Verantwortlichen zu glauben, dass man das junge Publikum, das mit Computerspielen aufgewachsen ist, nur mit rasenden Hackschnitten bei der Stange halten kann. Aber solche Filme hinterlassen letzten Endes keinen Eindruck. Sie befriedigen nur eine ungesunde Sucht nach schnellen Reizwechseln. In Wirklichkeit wird damit die Aufnahmefähigkeit der Zuschauer so torpediert, dass Ermüdung und Desinteresse das Ergebnis sind. Wenn wir aber mit unserer Geschichte anrühren möchten oder wenn wir wollen, dass die Zuschauer das, was sie sehen, begreifen und



sich auch später daran erinnern, dann müssen wir bei der Gestaltung unseres Films einige grundlegende Regeln kennenlernen.

Diese gelten – mit Abwandlungen – für Spielfilme und Dokumentationen ebenso wie für den privaten Urlaubsfilm. Diejenigen, die sie außer Acht lassen, tun es entweder aus Unwissen oder weil sie sich für Genies halten – letztere sind allerdings seltener als man denkt, und gelegentlich sind es nicht einmal die, die einen anlächeln, wenn man in den Spiegel schaut.

Nicht alles,  
was gesendet wird,  
ist auch gut

Wenn ein Film im Fernsehen gesendet wird, bedeutet das nicht zwangsläufig, dass er gut ist. Manchmal bedeutet es nur, dass die Verantwortlichen entweder nichts Besseres hatten oder an Qualität nicht interessiert waren. Es gibt auch Kinofilme, die sehr populär sind und ihren Machern viel Geld eingebracht haben, die aber weder vom handwerklichen noch vom künstlerischen Standpunkt viel wert sind.

In diesem Buch werden Sie lernen, die Spreu vom Weizen zu unterscheiden. Am Anfang des Filmemachens steht nie der große Wurf, sondern eine ganz einfache Frage: Wie mache ich einen Film so, dass er interessant ist, dass die Leute bis zum Ende zusehen, dass sie den Inhalt so verstehen wie ich ihn gemeint habe, und dass sie hinterher noch wissen, was sie gesehen haben?

Schon Goethe wusste, dass alle Kunst letzten Endes unterhalten soll. Natürlich gilt das auch für uns. Es könnte ja sein, dass es das einzige ist, was wir zu bieten haben, und dann wären wir immer noch besser als manche, die gedankenlos hier und da auf den Auslöser drücken und dann ihre Angehörigen zwingen, sich das anzusehen. Man sollte nicht herabblicken auf diejenigen, die „nur“ unterhaltsam sein möchten – es ist eine der schwierigsten Aufgaben, die es gibt.

Unterhaltsam sein bedeutet auch, dass man versucht, Negativeffekte zu vermeiden, zum Beispiel Seekrankheit beim Zuschauer durch Schwenken, Zoomen und wildes Herumspringen mit der Kamera. Wer nur Augenreize anbietet, die sich in Wackeln und hektischem Schnitt erschöpfen, kann den Zuschauer zwar eine Zeit lang visuell beschäftigen, aber die Leute werden irgendwann, vielleicht schon nach einer Minute, nach dem Sinn des Ganzen fragen, und wenn der Film diese Antwort nicht bereit hält, dann werden sie einfach nicht mehr hinsehen.



*Etwas unterhaltsam  
wollen wir schon sein*

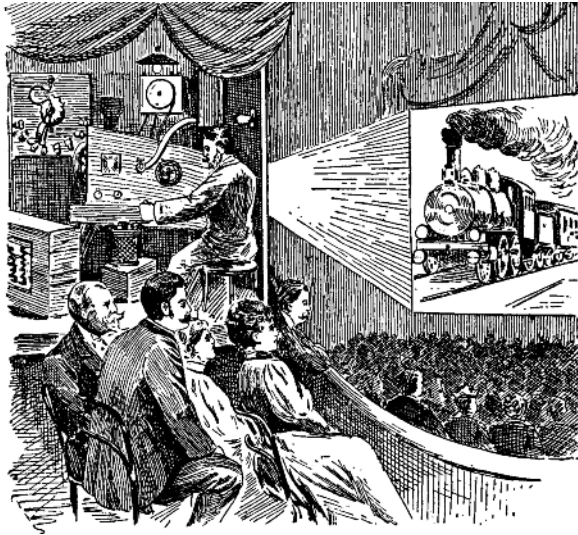
Andererseits genügt es auch nicht, „nur“ gut erfassbare Informationen zu liefern oder „nur“ Schönheit und guten Stil zu zelebrieren. Man muss die Zuschauer packen und festhalten, besonders bei dem heutigen Überangebot an visuellen Informationen. Wie das gemacht wird, kann man angeblich nicht lernen. Aber das stimmt nur zum Teil. Ein Film kann schon dadurch beeindruckend sein, dass man die handwerklichen Regeln beachtet. Und die sind in diesem Buch zu finden.

Es ist zum Beispiel nicht gleichgültig, ob der Zuschauer eine Szene drei, sechs oder fünfzehn Sekunden lang sieht. Es kommt darauf an, was er erfassen soll. Eine Szene, die die Gesamtansicht (Totale) eines Marktplatzes zeigt, kann in drei Sekunden keinesfalls in allen Einzelheiten erfasst werden, besonders nicht auf der Kinoleinwand. Eine Totale, die mit 70mm-Film aufgenommen wurde und auf einer Großleinwand projiziert wird, verführt dazu, dass man sie mit dem Auge erwandert. Sie muss also bedeutend länger zu sehen sein, als die gleiche Totale, die mit einer geringeren auflösenden Technik auf einem Fernsehmonitor gezeigt wird. Je größer die Bildfläche, desto mehr Zeit braucht das Auge, um durch das Bild zu wandern.

Inzwischen gibt es auch Bildschirme im Briefmarkenformat, zum Beispiel in Mobiltelefonen, aber auf diesen kann der Betrachter oft nur Bruchteile der visuellen Information verwerten. Es gibt ja auch Bibeln in der Größe



Die Zeiten,  
in denen das  
Einlaufen eines  
Zuges noch ein  
sensationelles  
Filmereignis war,  
sind vorbei.  
(Bildquelle:  
Reich der  
Erfindungen, 1901,  
Gondrom, Reprint  
1998)



von Streichholzschachteln, nur dass diese nicht zum Lesen gedacht sind. Bildschirme in der Größe von ein oder zwei Zoll taugen nicht dazu, mit Konzentration längere Filme zu sehen, es sei denn, man möchte Stammkunde beim Augenarzt werden.

Blieben wir also bei Bildschirmgrößen, die – je nach Betrachtungsabstand – einen verschieden großen Teil des menschlichen Blickfeldes ausfüllen. Für den bewusst arbeitenden Filmmacher ist die Frage nicht, was der Zuschauer erfassen *kann*, sondern was er erfassen *soll*. Wie viel müssen wir in welcher Größe und welcher Länge zeigen, damit der Bildinhalt erfasst und das Interesse geweckt wird? Wenn das Bild zu kurz steht, wird das, was wir aussagen wollen, vielleicht nicht verstanden. Steht es zu lange, ist das Publikum nicht mehr gefesselt, sondern fängt an sich zu langweilen. Ist das Detail, auf das es dem Regisseur ankommt, im Bild zu klein, dann verschwindet es in der Umgebung und wird nicht als wichtig erkannt. Ist es zu groß, könnte es aufdringlich wirken. Es ist nicht notwendig, alles und jedes in Großaufnahme zu zeigen. Manchmal ist es auch nicht möglich. Das ist das ewige Dilemma der Bildregisseure bei Fußball-Übertragungen: Wenn sie wollen, dass der Zuschauer die Spielzüge erfasst, ist der Ball zu klein. Soll der Ball groß im Bild sein, dann ist zu wenig vom Umfeld zu sehen und man verliert die Orientierung. Dieses Beispiel zeigt auch, welch großen Einfluss die Auflösung,



also die Schärfeleistung eines Systems auf die Bildgestaltung haben kann. Es ist heute möglich, im Fernsehgeschäft eine Übertragung gleichzeitig in normaler Auflösung (PAL) und in High Definition zu sehen: Bei High Definition (HDTV) ist der Ball auch in der Totalen noch gut zu erkennen, während er beim niedriger auflösenden PAL-Standard oft kaum noch zu sehen ist.

Die Frage, wie viel Einzelheiten der Zuschauer in einer Totalen noch erkennen kann, hängt also nicht nur davon ab, wie lange das Bild steht, sondern auch, wie hoch die Auflösung des Bildes ist. Achten Sie im Kino darauf, dass billig produzierte Werbespots weit weniger Reiz zum Betrachten ausüben als teure, womöglich auf 70mm-Film gedrehte Produktionen. Auch im Fernsehen ist der Unterschied deutlich zu erkennen.

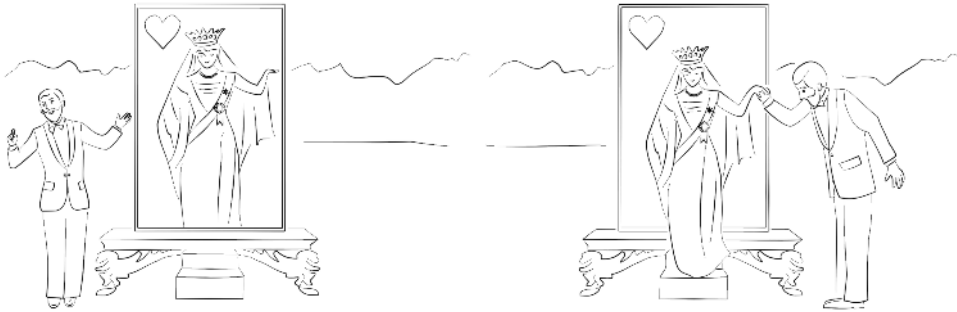
Im zeitlichen Ablauf eines Films sollte jedes neue Bild das Interesse des Zuschauers steigern. Es gehört zu den Geheimnissen der Montage, also des Filmschnitts, dass unter anderem durch die Länge und Größe der einzelnen Einstellungen bestimmt wird, welche Art von Filmwelt im Kopf des Zuschauers entstehen soll. Auch die Reihenfolge der Einstellungen eines Films ist entscheidend für die Wirkung, die beim Publikum erzielt wird. Der Zuschauer soll in die Welt des Films hineingezogen werden, er soll – soweit möglich – die Gefühle und Assoziationen erleben, die der Regisseur beabsichtigt hat.

Die Sprache  
des Films

Der Film hat eine eigene Sprache entwickelt, die Filmsprache, die von den meisten Menschen eines gemeinsamen Kulturkreises verstanden wird. Sie wird teilweise sogar kulturübergreifend verstanden, darin liegt einer der Gründe, warum bestimmte Hollywood-Filme weltweit Erfolg haben. Das ist, nebenbei bemerkt, eine simple, aber eindrucksvolle Bestätigung der These, dass die menschliche Psyche im Kern bei allen Rassen gleich ist.

In diesem Buch wird der Versuch unternommen, auch dem Amateur oder Berufsanfänger zu zeigen, wie die Filmsprache funktioniert, und zwar nach den Gesichtspunkten der Praxis, ohne jeden akademischen Ballast.

Wie jede andere Sprache muss auch die Sprache des Films erlernt werden. In Filmlehrbüchern gibt es Anleitungen, wie man sich dieser Sprache bedient. Sie zu verstehen lernt man, indem man Filme sieht. Vor hundert Jahren, als die Mehrheit der Menschen noch nie einen Film gesehen



*George Méliès ließ bereits 1905 die Spielkartenkönigin leibhaftig aus dem Blatt steigen. Er gilt als Erfinder des Stopptricks.*

hatte, war es schier unbegreiflich, dass die auf einer Spielkarte abgebildete Königin leibhaftig heraus steigen und von dem daneben stehenden Moderator mit Handkuss begrüßt werden konnte. Aus solchen Effekten erwuchs der Ruhm eines George Méliès, der sich Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts mit seinen Filmvorführungen noch als Zauberer darstellte, obwohl er doch nur als erster Mensch der Filmgeschichte das getan hatte, womit dieses Buch sich ebenfalls beschäftigen wird: Er ließ zwei zu verschiedenen Zeiten aufgenommene Filmstücke nahtlos hintereinander laufen und ließ das Publikum glauben, es handle sich um eine durchgehende Szene.

Der heutige Zuschauer bringt höchstens ein anerkennendes Lächeln zustande für solche Spielereien. Oft sind wir uns nicht einmal der Tatsache bewusst, dass es gerade der Filmschnitt ist, durch den wir manipuliert werden. Menschen, die nicht wie wir Heutigen mit Film und Fernsehen aufgewachsen sind, verstehen auch bestimmte Ausdrucksformen der Filmsprache nicht, die für uns ganz selbstverständlich sind. Wenn jemand im Hotelzimmer ein Telefongespräch beendet, sehen wir in Großaufnahme, wie er den Hörer auflegt. Dann macht die Kamera – während es totenstill ist – einen Schwenk nach unten, bis man die Unterseite des Nachtschränkchens sieht, wo, immer noch in Großaufnahme, eine winzige Schachtel zu sehen ist. Für uns ist das vollkommen klar: Wir als Zuschauer werden vom Regisseur informiert, dass dort ein drahtloses Mikro angebracht ist, und dass die Person im Hotelzimmer nichts davon weiß. Wir verstehen diese Szene, weil wir durch Film und Fern-



sehen *gelernt haben, was sie bedeutet*. Man könnte sie auch anders deuten, aber das würde den gewachsenen Konventionen zuwider laufen.

Die im Film dargebotene Welt scheint zwar ein Abbild der realen Wirklichkeit zu sein. Von den Zuschauern mag das so empfunden werden, aber der Filmemacher weiß, dass es anders ist. Handlungen im Film werden meistens verkürzt dargeboten, und teilweise aus Blickwinkeln, die eine anwesende Person gar nicht hätte einnehmen können. Die Filmlaufzeit stimmt fast nie mit der Realzeit der dargestellten Geschehnisse überein. Schlachten, die in der historischen Wirklichkeit einen Tag lang getobt haben, werden im Film auf wenige Minuten zusammengekürzt. Höhepunkte dagegen werden zeitlich gedehnt, weil sie in Real-Länge für das Auffassungsvermögen zu schnell ablaufen würden. Wir werden später sehen, dass es verschiedene Möglichkeiten gibt, ein schnell ablaufendes Ereignis künstlich zu verlängern. Sogar gesprochene Dialoge, bei denen die „reale“, weil zum Sprechen benötigte Zeit doch eigentlich mit der Filmlaufzeit übereinstimmt, sind in Wahrheit vom Inhalt her dramatisch verkürzt. Im Leben unterhält man sich anders. Würde ein Dialog im Film so dargeboten, wie ein normales Gespräch zwischen Durchschnittsmenschen, würde sich Langeweile ausbreiten.

Filme vermitteln  
Scheinwelten

Nicht einmal Live-Übertragungen im Fernsehen zeigen die Welt so, wie wir sie erleben würden, wenn wir persönlich dabei wären. Die (später noch zu besprechende) Einheit von Raum, Zeit und Handlung ist zwar gegeben, aber durch die Auflösung in verschiedene Kamera-Blickwinkel und durch die Art des Bildschnitts kann für den Zuschauer eine ganz andere Realität simuliert werden, als sie tatsächlich vorhanden ist. Eine Fußballübertragung mit ihren sechs bis zehn Kameras zeigt uns Einblicke, die wir von der Tribüne aus niemals sehen würden. Wie der allwissende, gottähnliche Erzähler wissen wir als Fernsehzuschauer schon während des Spiels bedeutend mehr als das zahlende Publikum im Stadion. Manchmal wissen wir sogar mehr als der Schiedsrichter. Wir kennen die spannendsten Szenen schon in Zeitlupe, wo der Tribünenbesucher noch rätselt, warum dieser Ball ins Tor ging und ein anderer nicht. Besonderen Spaß bereitet es den Fernsehleuten, Fouls, die der Schiedsrichter nicht bemerkt hat, wieder und wieder in Zeitlupe einzu- und auszublenden. Auch das bleibt dem Tribünenbesucher vorenthalten.

Der Fernseh-  
zuschauer sieht  
manchmal mehr

Viele Sportübertragungen bieten sozusagen eine Erweiterung der Realität, ein Mehr an Information, das man als einzelner Mensch am Ort des



*Der Tribünenplatz garantiert den vollen Überblick, aber ...*



*... der Fernsehzuschauer erhält mehr Detailinformationen.*

Geschehens gar nicht erlangen könnte, weil man mit seinen zwei Augen an den einen Standort gebunden ist. Das Fernsehen hat viel mehr Augen, die über den ganzen Schauplatz verteilt sind. Und was die Bilder selbst nicht aussagen, das wird vom Kommentator noch zusätzlich erklärt.

**Schnelle Schnitte  
können den  
Überblick stören**

Im Unterschied hierzu wird bei Musikshows meistens ein wildes Hickhack von Bildern produziert, es wird eine visuelle Welt erzeugt, die kaum noch etwas zu tun hat mit dem, was wirklich im Saal zu sehen ist. Der Fernsehzuschauer erlebt einen Bilderrausch, der sozusagen nur im leicht geschädigten Hirn des Bildregisseurs und auf der Ebene der digitalen Bilder existiert. Die Kameraachsen springen in jede beliebige Richtung, während der Zuschauer im Saal die ganze Zeit nur eine einzige Totale sieht, nämlich die Bühne. Während wir am Fernseher die Künstler fast nur in Sekundenschnitten sehen, und zwar aus verschiedensten Richtungen und in ständig wechselnden Ausschnitten, kann der Zuschauer im Saal sie in Ruhe betrachten und sich an ihrer Ausstrahlung erfreuen. Ein Genuss, der dem Fernsehzuschauer häufig nicht mal im Ansatz vergönnt ist.

Wir sehen also: Obwohl in beiden Fällen, der Sport- und der Musikshow-Übertragung, die von Aristoteles geforderte Einheit von Raum, Zeit und Handlung vorhanden ist, ergeben sich für den Zuschauer zwei grundverschiedene Erlebnisse. Die Sportsendung bietet eine vorwiegend realistische Welt, die mit zahllosen Einzelinformationen in der Wirklichkeit verankert ist, während die Regisseure einer Musikshow es tatsächlich schaffen, durch die irrealer Abfolge der Bildeindrücke den Zuschauer so zu verwirren, dass die Einheit von Raum und Zeit nur noch durch den Ton gegeben ist. Die Welt, die der Fernsehzuschauer erlebt, hat nur wenig zu



tun mit der, die das Publikum im Saal erlebt. Auf dieses Thema werden wir im Zusammenhang mit dem Begriff Desorientierung noch zu sprechen kommen.

Wenn schon die Live-Übertragungen ein so unterschiedliches Abbild der Realität liefern, was kann man dann von einem Filmbeitrag erwarten? Filme zeigen die Realität nur in bestimmten Ausschnitten. Im Kopf des Zuschauers sollen jedoch Vorstellungen erzeugt werden, die in der Summe mehr sind als das, was in den einzelnen Einstellungen zu sehen ist. Aus einer relativ geringen Anzahl von audiovisuellen Bruchstücken baut sich im Kopf des Zuschauers eine temporär existierende Welt zusammen. Was das bedeutet, wird in späteren Kapiteln noch ausführlich erörtert werden.

Außerdem soll der Zuschauer – bewusst oder unbewusst – möglichst genau zu dem geführt werden, was der Autor ihm sagen wollte. Die einzelnen Filmsequenzen sollen nicht nur Informationen liefern, sondern gegebenenfalls auch Stimmungen und Emotionen erzeugen. Ein Film soll spannend sein. Und wir wollen Spaß haben dabei. In diesem Buch werden die Regeln und Kunstgriffe gezeigt, mit denen man dies – vom Handwerklichen her – erreichen kann. Talent muss man selbst haben, aber das kann man besser entwickeln, wenn man erst einmal das Handwerk beherrscht.

Die Welt des Films  
entsteht im Kopf  
des Zuschauers

Filme kann heute jeder machen, der eine entsprechende Ausrüstung hat. Dabei ist es nicht so wichtig, ob das Kernstück eine analoge oder digitale Kamera ist. Sogar mit alten 8mm-Kameras werden noch Filme gedreht. Die Bearbeitung des Materials ist mit jedem Computer möglich, auch wenn die ständig verbesserte Auflösung wieder einmal die nächsthöhere Rechenpower erfordert. Auch Filmmaterial, ganz gleich ob 8, 16 oder 35mm, wird heute nur noch am Computer bearbeitet. Für diesen Zweck stehen zahlreiche Softwareprogramme zur Verfügung.

Selbst preiswerte Programme bieten eine Fülle von Funktionen, die nicht nur weit über das Begriffsvermögen des Neulings hinausgehen, sondern auch weit über die technischen Möglichkeiten, die beispielsweise ein Steven Spielberg am Anfang seiner Karriere zur Verfügung hatte (er hatte eine einfache 8mm-Kamera). Womit wieder einmal bewiesen ist, dass technische Raffinessen gar nichts helfen, wenn man keine Ideen hat.



*Ein Fernseherteam bei der Aufnahme. Von links nach rechts: Redakteur mit Interviewpartner, Kameraassistent mit Aufheller, Kameramann, Tontechniker mit Mikrofonangel. (ZDF-Mediengestalter im Übungseinsatz, Foto: Anja Uebele)*



**Der Videojournalist**

Das Herstellen von professionellen Filmbeiträgen, etwa für das Fernsehen, ist eine teure und zeitaufwendige Sache. Hohe Bild- und Tonqualität, die über komplexe Bearbeitungsgänge erhalten bleiben soll, erfordert eine Ausrüstung, deren Kosten das im Amateurbereich übliche Maß weit übersteigen. Wenn trotzdem immer häufiger auch Amateurkameras eingesetzt werden, dann meistens deswegen, weil sie klein und unauffällig sind, wobei die Nachteile der einfacheren Technik für den Zuschauer kaum erkennbar sind. So war vor 20 Jahren der Enthüllungsjournalist, der sich mit der Amateurkamera als Tourist ausgab, gewissermaßen ein Vorläufer des heutigen Einmannteams. Der moderne Videojournalist, kurz VJ, ist allein mit einer kleinen Kamera unterwegs und schneidet abends im Hotel auf seinem Notebook. Dass er nur einen Bruchteil der Gestaltungsmöglichkeiten hat, wird in Kauf genommen. Er kann zum Beispiel nicht mehr selbst im Bild sein und einen Text sprechen, denn dazu braucht man einen Kameramann. Ebenso kann er kein Interview aufnehmen, bei dem beide Personen abwechselnd im Bild sind. Er kann keine sprechende Person in einer Totalen aufnehmen, denn das Kameramikrofon würde die Umweltgeräusche mit aufnehmen und die Stimme des Sprechers übertönen. Da muss man entweder der Person ein drahtloses Mikro in die Hand geben (oder anstecken), oder man hat einen Tontechniker dabei, der ein Mikro an einem langen Stab über den Kopf des Sprechers hält – das nennt man „den Ton angeln“. Viele Filmbeiträge, die mit handwerklichen Mängeln behaftet sind, stammen von solchen



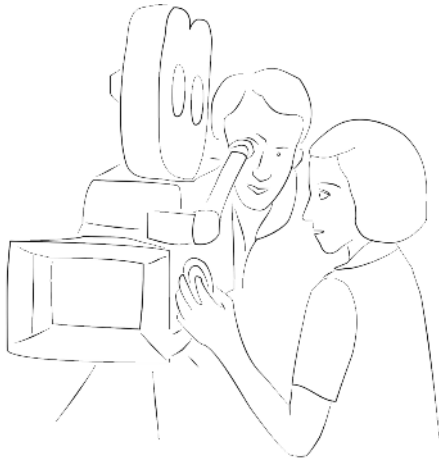
*Im Deutschen Fernsehmuseum Wiesbaden steht dieser komfortable 8-Teller-Schneidetisch der Firma Steenbeck, auf dem gleichzeitig je zwei verschiedene Bild- und Tonrollen geschnitten werden konnten. Heute wird nur noch am Computer geschnitten.*

Einmannteams. In diesen Fällen ist die Sparsamkeit der Fernsehstudios verantwortlich für die unzureichende Qualität.

Gut gemachte Filme verdanken ihre Qualität sehr oft der professionellen Arbeitsteilung, denn in Film- und Fernsehstudios gibt es – Gott sei Dank immer noch – für jeden Teilbereich erfahrene Spezialisten. Allgemein bekannt sind Berufe wie Regisseur, Kameramann, Toningenieur, Cutter/ Cutterin, Beleuchter. In der Berichterstattung sind es meist die redaktionell verantwortlichen Journalisten, die auch die Regie führen.

Weniger bekannt sind folgende Berufe: Produzent, Maskenbildner (Visagist), Szenenbildner, Filmkomponist, Trickspezialist, Geräuschmacher, Bildingenieur. Hinzu kommen zahlreiche Assistenzberufe: Der Kameramann hat je nach Größe des Projektes mehrere Assistenten, zum Beispiel den Material- und den Schärfassistenz (Focuspuller). Der Focuspuller misst für jede Aufnahme die Entfernung und stellt sie an einem großen Schärfegrad ein. Autofocus gibt es im Filmstudio nicht. In Hollywood gibt es Regieassistenten, die mächtiger sind als mancher Studiochef in Europa. Schließlich gibt es unzählige Bild-, Ton- und Bühnentechniker, die alle Spezialisten an ihrem Platz sind. In den letzten Jahrzehnten sind ganze Armeen von Computerfachleuten hinzugekommen, die nicht nur für die spektakulären Action-Tricks zuständig sind, sondern für viele andere Aufgaben in der digitalen Filmbearbeitung. Es wird häufig beklagt, dass die Arbeitsplätze,

Fernsehberufe



*Einer der Kamera-Assistenten ist für die Schärfe zuständig. Wenn der Focuspuller, wie er in Hollywood heißt, die Schärfe falsch einstellt, ist alles vergebens.*

die mit den analogen Techniken zu tun hatten, verloren gegangen sind. Aber ein Blick auf den Abspann eines ganz normalen Spielfilms zeigt, dass dafür weit mehr Personen für die Digitalbearbeitung hinzugekommen sind.

Das durch die technische Entwicklung möglich gewordene Berufsbild des Videojournalisten könnte einer Wunschvorstellung des aktiven jungen Videoamateurs sehr nahe kommen. Allerdings sind die Personen, denen diese Aufgaben im Sender anvertraut werden, in der Regel keine Anfänger, sondern Leute, die in mindestens einem der tangierenden Berufe Erfahrung haben und das zusätzliche Wissen durch jahrelange Mitarbeit in Film- oder Fernseheteams erworben haben. Junge Menschen, die vom Amateur zum Profi aufsteigen wollen, sollten also zunächst eine Ausbildung in einem Medienberuf anstreben.

**Mediengestalter** Zu diesem Zweck wurde in den 1990er Jahren das Berufsbild des Mediengestalters geschaffen, der nach einer dreijährigen Ausbildung seinen Weg als Bild- oder Tontechniker, Cutter, Bildmischer oder Kameraassistent machen kann. Weitergehende Aufstiegsmöglichkeiten sind in jedem Studio vorhanden. Inzwischen gibt es auch zahlreiche Filmhochschulen, die Studiengänge in den kreativen Berufen anbieten.

Man sollte aber auf keinen Fall den Fehler machen, die in großer Zahl gesendeten, schlecht gemachten Filme als Vorbild für die eigenen Ziele zu nehmen. Maßgebliche Chancen kann man nur erhoffen, wenn man sich an handwerklich gut gemachten Filmen orientiert, und dieses Buch soll Ihnen die Mittel an die Hand geben zu erkennen, ob ein Film nach den Regeln der Kunst hergestellt worden ist oder nicht.

### **Aber was sind nun die Regeln der Kunst?**

Wenn wir als Amateure eine Urlaubsreise oder das Aufwachsen unserer Jüngsten mit der Videokamera einfangen, dann stellen sich doch im Grunde nur zwei Fragen:

Erstens: Muss ich die Leute mit Gewalt zwingen oder sie mit Alkohol



bestechen, damit sie sich mein Werk bis zum Ende ansehen oder zweitens: Kann ich es mir leisten, den Stop-Test zu machen?

Wie das geht? Ich lasse mein Video ein paar Minuten laufen, und dann drücke ich auf die Stopptaste. Dann gibt es zwei mögliche Reaktionen: Entweder die Leute stehen sofort auf: „Vielen Dank, und jetzt mach mal die Musik an!“ – Oder sie bleiben sitzen und sagen: „Lass doch weiterlaufen, ist doch interessant!“

An den Besten orientieren

Die erste Antwort werden Sie hören, wenn Sie das Material schlecht aufgenommen und nicht gut bearbeitet haben. Die zweite Antwort hören Sie, wenn Sie gutes Material hatten und es auch gut bearbeitet haben. Aber auch unzureichendes Material kann durch gute Bearbeitung verbessert werden. Dabei sollte man stets die folgenden Kriterien im Auge haben:

- Der Zuschauer soll erkennen, was er sieht.
- Er soll verstehen, was er sieht.
- Sein Interesse soll geweckt und aufrecht erhalten werden.
- Er soll sich mit einem Teil dessen, was er sieht, identifizieren können.

Und schließlich:

- Er soll am Schluss sagen: Was? Schon zu Ende?

Die schönste Frage, die man nach einer Videovorbereitung hören kann, lautet: „Wie hast du das gemacht?“

### Was ich nicht habe, kann ich nicht reinschneiden

Die erste Regel für einen guten Film besteht darin, dass man beim Drehen bereits ans Schneiden denken muss. Das wird Ihnen sofort einleuchten, wenn Sie sich klarmachen, dass auch ein Schneider keinen Anzug bauen kann, wenn Sie ihm nur ein paar Stücke Stoff geben, die nicht zusammenpassen. Die meisten Amateure haben, obwohl sie Unmengen von Material drehen, bestimmte Dinge vergessen, die später beim Schneiden schmerzlich vermisst werden: Die so genannten Zwischenschnitte, mit denen das gewisse „Fließen“ der Bilder



Was ich nicht habe, kann ich nicht reinschneiden



erzeugt wird, oder Einstellungen, die zum Verständnis wichtig sind, und anderes mehr. Wir werden darauf zurückkommen.

### Den Zuschauer ansprechen

Filme sind immer in gewissem Sinne interaktiv. Ich zeige etwas, und der Zuschauer soll reagieren. Mit Interesse, mit Neugier, mit bestimmten Gefühlen. Aber nicht mit Ärger wegen der wackelnden Kamera und nichtssagender Bildfolgen. Film ist Kommunikation. Niemals ist ein Film etwas, das nur mir als Macher gefallen soll. Er soll vor allem den anderen gefallen. Das ist wie mit der Tomate auf dem Sonntagspudding. Das wird mir selbst vielleicht schmecken, aber sonst niemandem. Natürlich kann ich immer so kochen, wenn ich beim Essen gern allein bin. Warum sind viele deutsche Spielfilme so erfolglos? Weil sie nur ihren Schöpfern gefallen und sonst niemandem (und weil diese nicht für die Kosten verantwortlich sind).

Ein richtiger Film soll geradezu nach Publikum schreien. Wer ihn einmal gesehen hat, soll den Wunsch haben, ihn wieder zu sehen. Und sei es die Ehefrau, seien es die Kinder, die später sich selbst sehen: Verwickelt, zerschwenkt und zerzoomt wollen die sich nicht sehen. Auch nicht minutenlang auf dem Topf sitzend.

### Die Freude am Machen

Unser eigener Genuss beim Herstellen eines Films, und das gilt natürlich auch für die Profis, besteht darin, dass wir den Film *machen*. Die Freude am Betrachten sollen die anderen haben. Wir auch, klar, aber wir sind unseren eigenen Werken gegenüber nicht objektiv. Unser Los ist das Tüfteln, Probieren, Ändern; der Frust, weil etwas nicht funktioniert, und die Freude, wenn doch. Aus der Reaktion der Zuschauer kann der Amateur lernen, was er gut gemacht hat und wo er besser werden muss. Entscheidend ist der Wille zur Qualität. Die Begeisterung für die Sache. Wenn Sie so an Ihre Videofilme herangehen, wird der Genuss, den die Zuschauer haben, Ihre Belohnung sein. Und irgendwann wird man von Ihnen lernen wollen.

### Es geht nicht nur ums Drehen

Das Arbeiten mit der Videokamera mag zwar viel Freude bereiten und ist bei den meisten wohl der Hauptgrund, weshalb man sich mit dem Thema



beschäftigt, aber sehr bald wird der Amateur begreifen – wie übrigens auch jeder Berufsanfänger bei Film und Fernsehen – dass der eigentliche Film erst bei der Nachbearbeitung entsteht, in erster Linie beim Schnitt, dann bei der Vertonung.

Natürlich bekommt man keinen Film, ohne vorher zu drehen. Doch wenn man das Rohmaterial dreimal kopiert und es drei verschiedenen Cutterinnen oder Cuttern gibt, so kann man sicher sein, dass man am Ende drei ganz unterschiedliche Filme erhält. Besonders wenn die Cutterin das Material sichtet, ohne schon zu wissen, was der Regisseur damit aussagen will, wird sie vielleicht zu völlig abweichenden Rückschlüssen kommen. Das liegt einfach daran, dass Kameramann und Regisseur ihre eigenen Aufnahmen ganz anders bewerten und sich manchmal gar nicht vorstellen können, dass man aus bestimmten Bildern auch etwas anderes herauslesen kann. Daher sei dem Amateur empfohlen, das Material nicht sofort nach dem Drehen zu schneiden, sondern eine gewisse Zeit verstreichen zu lassen. Man sieht dann eher, was gelungen ist oder wie man dies und jenes besser zur Geltung bringen kann.

Was man beim Drehen versäumt hat, wird oft erst beim Schneiden bemerkt. Das kann bitter sein, wenn die Aufnahmen nicht wiederholbar sind. Beim Fernsehen gibt es Produktionen, bei denen der Cutter schon beim Drehen dabei ist, und der Satz: „Wär’ ich dabei gewesen, hättest du das anders gedreht!“ – enthält eine tiefe und manchmal schmerzhaft Wahrheit.

Nach dem Drehen  
Abstand gewinnen

Ein richtiger Film entsteht erst beim Schnitt. In den folgenden Kapiteln wird es einerseits darum gehen, die Kriterien kennenzulernen, die beim Drehen beachtet werden müssen, damit man beim Schneiden die Möglichkeit hat, einen gut gestalteten Film zu erarbeiten. Andererseits werden die Bearbeitungsmethoden erläutert. Denn außer dem Schnitt gibt es noch die Tonbearbeitung; man möchte Musik unterlegen und einen Kommentar hinzufügen. Für all das gibt es gewisse Grundregeln. Manch einer möchte zusätzliche Bild- oder Toneffekte anwenden. Und wer kleine oder große Spielhandlungen produzieren will, muss ein Drehbuch schreiben. Dazu braucht man dramaturgische Grundkenntnisse. All das werden Sie auf den folgenden Seiten finden.