

Eine Filmproduktion

Pre-Produktion

Produktion

Post-Produktion

Exposé	Regisseur	Montage/Schnitt
Treatment	Dreharbeiten/Drehort	Geräusche/Toneffekte
Storyboard	Produktionsleiter	Filmmusik
Drehbuch	Maske/Maskenbildner/in	Tonmischung
Finanzierung	Mise en Scène	Synchronisation
Produzent	Kamera/Kameramann/frau	Werbung/Marketing
Co-Produzenten	Einstellungsgrößen	
Studio	Perspektiven	
Fördergelder	Schwenk/Zoom	
Casting	Schuss-Gegenschuss	
Kostümbildner/in	Beleuchtung	
Produktionsdesign/Ausstattung	Stunt/Stuntman/Stuntwoman	
	Originalton	

Einen Film zu drehen, ist sowohl ein künstlerischer als auch ein ökonomischer Prozess. In diesem Spagat hat sich die Filmproduktion von Beginn an befunden, wobei der kommerzielle Aspekt in der Regel der Ausschlag gebende Faktor gewesen ist, um einen Film zu realisieren. Im Folgenden soll kurz beschrieben werden, welche Aufgaben und Verantwortlichkeiten einzelnen Personen oder Bereichen im Prozess der Vorbereitung und Realisierung eines Filmprojekts überantwortet sind, wobei sowohl künstlerische als auch ökonomische Faktoren berücksichtigt werden sollen, um die Gratwanderung zwischen Kunst und Kommerz aufzuzeigen, die der Filmproduktion seit eh und je innewohnt.

Gegliedert ist diese kleine Aufstellung in die Bereiche Pre-Produktion, Produktion und Post-Produktion. Diese Einteilung ist natürlich ein wenig willkürlich, da beispielsweise ein Regisseur seine Handschrift in allen Phasen einer Produktion hinterlässt oder hinterlassen sollte. Die Einteilung dient daher mehr der Zuordnung, in welcher Phase des Projekts der Schwerpunkt der Aufgaben und Arbeit von Bereichen oder Personen liegt.

Funktion, Aufgaben und Stellung des Produzenten

Ein Produzent bekommt eine Filmidee, ein Exposé, ein Treatment oder auch schon ein Drehbuch angeboten oder sucht sich einen Stoff, beispielsweise er kauft die Filmrechte an einem Erfolgsroman. Er betreut dann dieses Projekt vom Anfang bis zur Fertigstellung der Produktion. Welche Phasen werden dabei durchlaufen und welchen einzelnen Aufgaben hat sich der Produzent dabei zu stellen?

Ein Produzent beschafft, verwaltet und verteilt enorme Summen. Um einen größeren Film zu realisieren, ist es heute nahezu die Regel, dass ein Produzent sich einen oder mehrere **Co-Produzenten** sucht, die sich an der Finanzierung eines Films beteiligen, um sich im Gegenzug zum Beispiel die Auswertungsrechte für den Video- oder Fernseheinsatz zu sichern. Kurz gesagt, alle finanziellen und administrativen Aspekte einer Filmproduktion liegen beim Produzenten. In der Phase des so genannten Studio-Systems Hollywoods, das bis in die späten fünfziger Jahre dominierte, hatte der Produzent oftmals eine weitaus einflussreichere Rolle als der Regisseur eines Films.

Ist ein Projekt in groben Zügen vorbereitet, kommen Drehbuchautor und Regisseur hinzu, um die endgültige Fassung des Drehbuchs zu erarbeiten, was oft durchaus mit mehreren

Überarbeitungen erfolgt. Die hier knapp geschilderte Aufteilung der Zuständigkeiten, geht sozusagen vom Normalfall aus und kann in besonderen Fällen völlig anders ablaufen, wenn beispielweise ein Regisseur auch das Drehbuch geschrieben hat oder als Mitproduzent fungiert.

Exposé, Treatment und Drehbuch – der Autor

Bevor ein Drehbuch fertiggestellt ist, durchläuft es einige vorbereitende Stufen. Die erste ist das so genannte **Exposé**, das entweder als Vorschlag eines Autors entsteht oder an einen Autor als Auftrag ergeht. Es umfasst eine etwa drei- bis zehnteilige Inhaltsangabe, die auch alle wichtigen Figuren und Handlungsabläufe enthält.

Das **Treatment** ist dann die nächste Entstehungsstufe, die schon weitaus präziser und umfangreicher die gesamte Geschichte mit einem dramaturgischen Konzept beschreibt. Zwar sind beim Treatment die Szenen noch nicht detailliert beschrieben, aber die Atmosphäre jeder Szene, die beteiligten Personen, angedeutete Dialoge, Dekoration, Kleidung und Requisiten können hier schon beschrieben sein, um den optischen und auch akustischen Eindruck schon mal zu vermitteln.

Nach diesem Schritt setzen sich Regisseur, Produzent und Autor zusammen, besprechen den Entwurf, machen Änderungsvorschläge, äußern Kritik, auf deren Basis dann der Autor das endgültige **Drehbuch** für den geplanten Spielfilm entwirft.

Ein Drehbuch für einen Spielfilm ist in der Regel etwa 120-150 Seiten lang. Das Geschehen in jeder Szene wird genau beschrieben und in einzelne Einstellungen zerlegt. Eine Drehbuchseite ist in der Regel in zwei Spalten gegliedert. Die optische Spalte auf der linken Seite beschreibt alle visuellen Aspekte einer Einstellung während die akustische Spalte auf der rechten Seite den Text für die Schauspieler, aber auch Geräusche und Anmerkungen zu Musik und Sound enthält. Die einzelnen Einstellungen werden dann durchnummeriert.

Das Drehbuch ist die Arbeitsgrundlage für alle am Filmteam beteiligten Mitarbeiter vom Regisseur über die Schauspieler, Kameramänner, Requisiteure, Beleuchter, Tontechniker etc. Beim Drehbuch unterscheidet man zwei Arten von Dialog: er ist beschreibend oder er treibt die Handlung voran. Zu ausführliche Informationsdialoge sind in der Regel unerwünscht, wichtiger sind die Dialoge, die die Handlung befördern. Auch die Nebenrollen haben im Wesentlichen den Zweck, die Handlung voranzutreiben.

Die erste Drehbuchfassung wird in jedem Fall von Produzent und Regisseur gegengelesen und mit Änderungswünschen versehen. In großen Hollywood-Filmen kann es mitunter ein halbes Dutzend und mehr Fassungen geben, bevor das Drehbuch steht. Dabei werden mitunter mehrere Autoren verschlissen und am Ende ein so genannter Skript-Doktor oder Text-Chirurg herangezogen, dessen Aufgabe es ist, eine Fehlerbereinigung der Geschichte vorzunehmen.

Das Storyboard – die bildliche Umsetzung des Skripts

Enthält das Drehbuch die wesentlichen Informationen – Zeit und Ort der Handlung, Dialoge, Geräusche für jede Einstellung, so geht das so genannte **Storyboard** einen Schritt weiter. Sämtliche Einstellungen der Story werden in Skizzen in der jeweils gewählten Einstellung gezeichnet und hintereinander aufgehängt, so dass alle Einstellungen danach abgedreht und abgehakt werden können. Alfred Hitchcock hat alle seine Filme minutiös nach dem vorliegenden Storyboard verfilmt und die Entwicklung des Storyboards als Herzstück seiner Filmarbeit betrachtet. Somit bleibt es der Phantasie und handwerklichen Fertigkeit des Regisseurs überlassen, wie er die jeweiligen Einstellungen umsetzt. Das Erstellen eines Storyboards wird bei großen Produktionen aber von professionellen Storyboard-Zeichnern übernommen. Nicht alle Einstellungen lassen sich präzise skizzieren, eine Kamerafahrt oder ein Schwenk sind wegen des dabei sich vollziehenden Bewegungsablaufs schwer in einer

Zeichnung festzuhalten. In diesem Fall behilft man sich häufig mit Pfeilen oder Symbolen, die die Bewegungsveränderung innerhalb der Einstellung dokumentieren.

In gewisser Weise kann man die Erstellung eines Storyboards auch als eine Art Vor-Regie oder Vor-Schnitt bezeichnen, auch wenn am Drehort noch andere Varianten ausprobiert und schließlich für den Schnitt ausgewählt werden können. Es hilft zudem auch ungemein, dass die Übersicht über Anschlüsse und Achsenverhältnisse gewahrt bleiben. Es muss allerdings auch erwähnt werden, dass nicht bei jeder Spielfilmproduktion ein exaktes Storyboard angefertigt wird.

Fördergelder

Das System der staatlichen Filmförderung ist ein typisch europäisches, denn im klassischen Filmland USA ist dieses System völlig unbekannt. Deutschland, Frankreich, England, Italien, die skandinavischen Länder und andere europäische Länder haben ein teilweise umfassendes Filmförderungssystem. In Deutschland liegt die Vergabe von Förderungsgeldern größten Teils bei den Ländern. Federführend sind hier Nordrhein-Westfalen, Bayern, Berlin-Brandenburg und Hamburg. Über die Vergabe von Fördermitteln wird auf Grund der an die Förderkommissionen der Länder eingereichten Drehbücher entschieden.

Co-Produzenten

Als Co-Produzenten können sowohl Personen als auch Gesellschaften fungieren. In der europäischen Filmproduktion sind in den letzten Jahrzehnten die öffentlich-rechtlichen **Fernseher** und zum Teil auch private Sender immer stärker an der Finanzierung einer Filmproduktion beteiligt gewesen. Viele Filme würden ohne diese finanzielle Beteiligung gar nicht mehr realisiert werden können. Im Gegenzug erhält der mitfinanzierende Sender dann die exklusiven Ausstrahlungsrechte für die Fernsehauswertung des Films. Dass diese Beteiligung auch künstlerische Auswirkungen haben kann, liegt auf der Hand, denn das Fernsehen hat teilweise andere Bildformate als der Film. Außerdem „verlangt“ die Bildschirmgröße normaler Fernseher auf Grund von entstandenen Sehgewohnheiten oft bestimmte Einstellungsgrößen. Auch daher hat die Verwendung von Nah- und Großaufnahmen in Filmen in den letzten Jahrzehnten auffällig zugenommen.

Der Regisseur – die Regie

Der **Regisseur** setzt das Drehbuch nach seinen Vorstellungen in Filmbilder um. Er legt die endgültigen Einstellungen und Bildausschnitte fest, bringt seine Vorstellungen von Beleuchtungs- und Toneffekten ein und gibt seine Ideen für Schauspieler, Ausstattung und Maske vor, die dann von den Mitspielern und Mitarbeitern vor und hinter der Kamera umgesetzt werden. Nicht nur für die Dreharbeiten, sondern auch für die Postproduktion – Bildschnitt und Tonmischung - wird die Funktion des Regisseurs immer wichtiger, auch wenn ihm Tonmischer, Musikkomponisten, Cutter und andere bei der Nachbearbeitung zur Seite stehen.

In den Anfängen der Filmgeschichte aber war die Position keinesfalls so dominierend wie in den letzten Jahrzehnten. Produzent und Studioleitung bestimmten im Wesentlichen über die meisten Details der Produktion und setzten oft erst kurz vor Drehbeginn einen von den Studios fest engagierten Regisseur für ein bestimmtes Projekt ein. Im Hollywood-System stieg der Einfluss der Regisseure erst mit dem Niedergang des so genannten Studio-Systems Ende der fünfziger Jahre. Die Regisseure gewannen mehr Einfluss auf die kreativen Aspekte der Produktion, während die Produzenten immer stärker mit der Finanzierung und den

Vertragsaushandlungen beschäftigt waren. Viele Starregisseure können sich ihre Stars heute auswählen, da es für diese einen Prestigegewinn bedeutet, mit berühmten Regisseuren arbeiten zu können. Diese Regisseure verpflichten auch oft renommierte Kameramänner, mit denen sie schon über Jahre in einer Art Symbiose zusammenarbeiten. Spitzenregisseure lassen sich zunehmend auch das Recht am „final cut“ in den Vertrag schreiben, also das Recht an der Endfassung der Produktion, so wie sie dann in die Kinos gelangt. Dieses Recht hatten und haben in der Regel Produzent oder das produzierende Studio, die oft aus politischen oder kommerziellen Gründen nur verstümmelte Filmfassungen selbst von weltberühmten Regisseuren in die Kinos gelangen ließen. Erst Jahre später wurden diese Filme dann als „Director´s cut“ nochmals in die Kino- oder Video- und DVD-Verwertung gebracht – meistens in einer längeren Fassung, die die aus politischen oder moralischen Gründen herausgeschnittenen Szenen wieder einfügte.

Im europäischen Film ist die Stellung des Regisseurs traditionell stärker gewesen. Das gilt schon für die Blütezeit des deutschen Expressionismus (Robert Wiene, Fritz Lang, Friedrich Wilhelm Murnau) oder den französischen poetischen Realismus (Jean Renoir, René Clair, Marcel Carné) und noch viel stärker dann für das Nachkriegskino in Italien für den so genannten Neorealismus (Roberto Rossellini, die frühen Werke von Luchino Visconti, Vittorio de Sica und Pier Paolo Pasolini) oder später für Federico Fellini und Antonioni. In Frankreich brachte die Nouvelle Vague einen neuen Typus des Regisseurs hervor, bei dem Regisseur und Autor sozusagen mehr oder weniger in einer Person auftraten. Berühmte Autorenfilmer dieser Generation waren zum Beispiel Jean-Luc Godard, Francois Truffaut, Eric Rohmer, Jaques Rivette, Claude Chabrol und Louis Malle. Viele von ihnen waren zuvor als Filmkritiker tätig. Der deutsche Autorenfilm der späten sechziger und siebziger Jahre wird durch Rainer Werner Fassbinder, Volker Schlöndorff, Werner Herzog, Wim Wenders und Alexander Kluge repräsentiert. In England machten sich Ken Loach, Mike Leigh und Stephen Frears durch sozialkritische Filme einen Namen.

Studios

In der goldenen Ära Hollywoods in den dreißiger, vierziger und sogar noch in den fünfziger Jahren dominierten die großen Studios Arbeits- und Produktionsbedingungen der Filme und ihrer Akteure. Sie hatten die großen Stars, Techniker und teilweise auch die Regisseure unter festem Vertrag. Die legendären Namen sind beispielsweise **20th Century Fox, Metro Goldwyn Mayer (MGM), Paramount, Columbia, Universal oder Warner Brothers**. Männer wie David O. Selznick, der „Vom Winde verweht“ produzierte, Sam Goldwyn, Louis B. Mayer, Harry Cohn oder Irving B. Thalberg bestimmten sozusagen als Alleinherrscher über die jeweiligen Studios teilweise über Jahrzehnte, was und wie in Hollywood produziert wurde. Stars standen bei diesen Studios unter Exklusivvertrag, konnten allerdings auch an andere Studios ausgeliehen werden oder wurden gnadenlos fallen gelassen, sobald sie so genanntes „Kassengift“ wurden, d. h. kein Millionenpublikum mehr anlocken konnten. So hatte beispielsweise MGM Greta Garbo, Clark Gable, Joan Crawford, Elizabeth Taylor und zeitweise auch Katharine Hepburn und Spencer Tracy unter Vertrag. George Cukor, Vincente Minnelli und King Vidor waren berühmte Hausregisseure. Rivale Paramount schmückte sich mit Rudolph Valentino, Pola Negri, Mae West, Marlene Dietrich und Cary Cooper und Warner Brothers schickte Humphrey Bogart, Lauren Bacall, Bette Davis und Jahrzehnte später James Dean ins Rennen um die Publikumsgunst. Der berühmteste Star der 20th Century Fox war ohne jeden Zweifel Marilyn Monroe. Jahrelang erhielt sie nur eine relativ geringe feste Monatsgage und brachte dem Studio Abermillionen ein. Erst nach ihrem endgültigen Aufstieg zum Superstar konnte sie bessere Vertragsbedingungen aushandeln. Als die Monroe immer mehr im Alkohol- und Tablettenkonsum versank und immer häufiger Drehtermine verpasste und auf dem Set ihre Texte nicht mehr konnte, feuerte die 20th

Century Fox ihren größten Star. Einige Monate später wurde die Monroe unter bis heute nicht völlig geklärten Umständen tot in ihrem Strandbungalow aufgefunden – wahrscheinlich hat sie sich bewusst oder im Delirium mit einer Überdosis Schlaftabletten umgebracht. In diesen Jahrzehnten entwickelten die Studios einzelne Stilrichtungen. MGM war für aufwändige Ausstattungsfilm bekannt, Warner Brothers war bekannt für seinen Realismus und drehte aus Kostenersparnisgründen häufig an Originalschauplätzen, Universal war auf Horrorfilme spezialisiert. Auf seinem Höhepunkt drehte beispielsweise MGM 42 Spielfilme in einem Jahr. Mit dem Siegeszug des Fernsehens beim Publikum sank die Allmacht der Studios und ihrer Besitzer. Heute tauchen die legendären Namen zwar noch im Vorspann auf, aber die Verleihfirmen sind längst im Besitz großer Konzerne und Banken wie zum Beispiel Sony oder Time Warner.

Casting

Der Traum tausender Jugendlicher geht dahin, sozusagen auf der Straße für Film oder Fernsehen entdeckt zu werden und über Nacht zum Star aufzusteigen. Unzählige, unsägliche so genannte Casting-Shows nähren diese Illusion. In Wirklichkeit sieht die Arbeit der Casting- oder Besetzungs-Agenturen weitaus nüchterner aus. Die **Casting-Agenturen** verfügen über Dateien oder Archive, in denen die Darsteller/innen steckbriefartig nach Kriterien wie Größe, Alter oder Rollenfach mit Fotos und Lebenslauf einsortiert sind. Sind die Vorbereitungen für eine Produktion praktisch abgeschlossen, beauftragt der Produzent eine Agentur mit der Besetzung. Diese erstellt eine Liste mit den für die Hauptrollen in Frage kommenden Schauspielerinnen und Schauspielern. Dann wird nachgefragt, ob diese überhaupt für den geplanten Produktionszeitraum zur Verfügung stehen können und daraus ergeben sich mitunter schon Veränderungen, wenn ein Star schon langfristig ausgebucht ist. Ist ein Film speziell für einen Star konzipiert worden, werden Partner gesucht, die zu ihm passen könnten. Auf diese Weise wird dann der Film sozusagen von oben nach unten durchbesetzt.

Oft kommt es dazu, dass eine so genannte Zweitbesetzung schließlich die Rolle erhält. Für den legendären „Casablanca“ war ursprünglich beispielsweise Ronald Reagan vorgesehen gewesen. Man kann sicher sein, dass der Film ohne Humphrey Bogart nicht zum Klassiker avanciert wäre.

Die Besetzung der Scarlett O'Hara in „Vom Winde verweht“ wiederum zeigt, dass manchmal auch Märchen Wirklichkeit werden. Die Suche nach der Hauptdarstellerin hatte schon mehr als zwei Jahre gedauert. In dieser Zeit waren Stars wie Bette Davis, Katharine Hepburn, Joan Crawford oder Paulette Godard immer wieder genannt worden. In landesweit durchgeführten Publikumsumfragen führte Bette Davis vor Katharine Hepburn. Doch Produzent Selznick wollte ein neues Gesicht, zumal Scarlett bei Beginn des Films noch blutjung ist. Selznicks Bruder stellte ihm die englische Theaterschauspielerin Vivian Leigh als ideale Scarlett vor. Kurz danach wurden Probeaufnahmen gemacht und Vivian Leigh erhielt die Rolle der Scarlett, für die sie ein Jahr später überdies den Oscar als beste Hauptdarstellerin erhielt. Hier wurde ein Hollywood-Märchen wahr.

Kostüme/Kostümbildner/Kostümbildnerin

Natürlich können Kostümbildner und Kostümbildnerinnen ihre Arbeit nicht erst bei Drehbeginn aufnehmen. Sobald das Drehbuch fertig ist, die Finanzierung einer Produktion gesichert ist und die Besetzung steht, beginnt auch im Kostümbereich die Arbeit. Das Drehbuch gibt Ort und Zeit der Handlung vor und charakterisiert die Protagonisten. Aufgabe der Kostümbildner ist es, die Absichten von Autor und Regisseur optisch zu unterstützen und die Figuren durch die Kostüme zu charakterisieren und zu verstärken. Zudem sollen die

Kostüme den Darstellern helfen, sich mit ihren Figuren zu identifizieren und sich in die Zeit und Atmosphäre der Handlung zu versetzen. Die Kostüme sind Indikatoren für die Persönlichkeit der Figuren, ihrer sozialen Herkunft und ihres Status, sie können visuell erzählen, ob jemand neureich, aber ohne Geschmack oder arm, aber geschmackvoll ist, sie können einen Zuhälter charakterisieren oder den Wandel von der Nutte zur Dame („Pretty Woman“). Kostüme haben insofern einen großen Einfluss auf den Stil eines Films und manchmal sogar auf Moderichtungen, die durch die Kostüme eines Films ausgelöst wurden (Ursula Andress Bikini in „James Bond jagt Dr. No“, John Travoltas Discoanzug aus „Saturday Night Fever“).

Am Anfang steht immer die Recherche. Wenn ein Historienfilm gedreht wird, werden alte Gemälde oder Illustrationen studiert oder Kunstgewerbemuseen aufgesucht. Ist die Handlung im frühen 20. Jahrhundert angesiedelt, können Fotos oder alte Fotoalben mit Privatfotos der Epoche oder Dokumentarfilme wertvolle Dienste leisten ebenso wie alte Modemagazine. Wenn die Recherche beendet ist, werden die Kostümentwürfe gezeichnet oder skizziert, bevor sie dann in den Kostümabteilungen angefertigt werden. Es gibt aber auch Produktionen, bei denen zumindest ein Teil der Filmkostüme schlicht und einfach von der Stange gekauft wird. Das berühmteste Beispiel hierfür ist fraglos das weiße, plissierte Sommerkleid, das Marilyn Monroe in „Das verflixte siebte Jahr“ über dem U-Bahnschacht trägt und das durch den Luftzug hochgewirbelt wird.

Produktionsdesign und Ausstattung

Wie bei den Kostümentwürfen steht auch bei der Schaffung der Ausstattung am Anfang eine umfassende Recherche. Bücher, Bilder, Gemälde und Fotografien der Epoche, in der die Handlung des Films spielt, werden akribisch studiert und geprüft. Auch hier ist es ähnlich wie bei den Kostümen, dass die Ausstattung die Epoche der Handlung widerspiegeln soll und die Hauptfiguren in ihrer Charakterisierung unterstützen soll, beispielsweise durch Möbel, Teppiche oder auch Farben bestimmte Assoziationen beim Zuschauer hervorrufen sollen. Der **Produktionsdesigner** trägt die Verantwortung für den visuellen Gesamteindruck eines Films, was den Hintergrund der Handlung betrifft, egal ob es um die Gestaltung von Straßen und Gebäuden geht, die Auswahl von Fahrzeugen oder um Innendekorationen geht. Zusammengefasst könnte man sagen, dass die Aufgabe des Produktionsdesigners mit den Entwürfen und Modellen der Ausstattung für die unterschiedlichsten Szenen, ob sie nun drinnen oder draußen spielen, darin liegt, durch Ambiente, Zeitkolorit und Farbgebung dafür zu sorgen, dass die handelnden Personen des Films durch diese von ihm geschaffene oder ausgesuchte Umgebung unterstützt werden. Viele Produktionsdesigner fertigen auch mehrere Varianten der Ausstattung bestimmter Szenen an, um diese dem Regisseur zu präsentieren und gemeinsam mit ihm die denkbar beste Lösung zu finden. Dass der Produktionsdesigner dabei auch immer den Spagat zwischen künstlerischen Wünschen und ökonomischen Grenzen zu berücksichtigen hat, gilt für diesen Bereich noch stärker als für andere, denn manche Ausstattungsorgie hat diverse Produktionsfirmen schon an den Rand des Bankrotts getrieben. Der Produktionsdesigner hat es daher nicht nur mit dem Regisseur zu tun, sondern muss gegenüber dem Produzenten sich dahin gehend verständigen, dass er im Rahmen eines vereinbarten Budgets dem Film ein spezifisches Ambiente aufprägen kann. Viele Regisseure arbeiten immer wieder mit ihnen vertrauten Produktionsdesignern zusammen, da sie wissen, dass diese deren künstlerische Vorstellungen und Vorlieben genau kennen und ihre Entwürfe und Modelle entsprechend gestalten. Es gibt Klassiker der Filmgeschichte, die sich auf Grund ihrer Ausstattung für immer in die Filmgeschichte eingeschrieben haben. Das berühmteste Beispiel ist vielleicht der expressionistische deutsche Klassiker „Metropolis“ von Fritz Lang, dessen futuristisches Design zum Vorbild unzähliger Science-Fiction-Filme geworden ist.

Der Bereich des Produktionsdesigns umfasst immer ein großes Team. Dem Produktionsdesigner zur Seite steht sozusagen als dessen erster Assistent der **Ausstattungsleiter** oder **Art-Director**, der die Ausführung der Entwürfe des Produktionsleiters überwacht. Dabei hat er auf die richtige Materialverwendung sowie auf Farb- und Oberflächengestaltung zu achten. Er überwacht die Anfertigung von maßstabsgetreuen Modellen, die am Drehort benötigt werden und ist auch für sämtliche architektonischen Details verantwortlich. Dafür werden wiederum **Kulissenbauer**, **Kulissen-** oder **Fassadenmaler** und **Tischler** benötigt, die Fassaden, künstliche Wände und spezielle Möbel anfertigen und diese gegebenenfalls auch einem künstlichen Alterungsprozess unterziehen müssen. Dann gibt es im Ausstattungsteam noch den **Requisiteur**, den **Innenrequisiteur** sowie den **Requisitenhersteller**. Letzterer stellt speziell benötigte Requisiten her, unter anderem zum Beispiel aus Styropor oder anderen Leichtmaterialien, die dann bei Schlägereien oder vorgetäuschten Kraftakten verwendet werden. Der Requisiteur bzw. der Innenrequisiteur haben dafür zu sorgen, dass alle am Drehort benötigten beweglichen Gegenstände vor Ort und vor allem auch an der richtigen Stelle sind. Nimmt ein Darsteller zum Beispiel ein Buch aus dem Regal, um zu lesen, muss der Requisiteur sicherstellen, dass er keine Attrappe greift. Der Innenrequisiteur kümmert sich um die beweglichen Gegenstände, die zwar nicht im Zentrum der Handlung stehen, aber als wichtige Details zur Erzeugung von Atmosphäre und Ambiente dienen. Die Verwendung und Platzierung dieser Requisiten werden natürlich mit Regisseur und Kameramann abgesprochen, um sie mit den Kamerapositionen in Einklang zu bringen.

An der Kamera – Kameramänner und Kamerafrauen

Kameramänner und **-frauen** müssen sowohl handwerkliche als auch künstlerische Qualitäten aufweisen, um an die Spitze ihrer Zunft zu gelangen. Die Wahl von Einstellungsgrößen und Bildausschnitten wird von ihnen im Verbund mit dem Regisseur festgelegt, desgleichen ob eine Kamerafahrt, ein Schwenk oder Zoom in einer bestimmten Szene mit einer bestimmten Absicht eingesetzt wird. Es liegt auf der Hand, dass eine gute Zusammenarbeit und Harmonie zwischen Regisseur und Kameramann für das Gelingen eines Films von entscheidender Bedeutung ist. Viele berühmte Regisseure haben daher immer wieder die Zusammenarbeit mit ihnen vertrauten Kameramännern gesucht. Prominente Beispiele sind Ingmar Bergman, dessen herausragende Werke fast immer im Verbund mit Sven Nykvist entstanden sind. Rainer Werner Fassbinder drehte einige seiner größten Filmerfolge mit Michael Ballhaus, bevor dessen internationale Karriere in Hollywood begann, deren Höhepunkte in der oftmaligen Zusammenarbeit mit Martin Scorsese mündeten. Aber die Arbeit eines Kameramanns endet nicht damit, die richtige Position für die Kamera zu finden, genauso wichtig ist für ihn die Festlegung der **Licht- oder Beleuchtungswirkungen**, denn durch sie wird die Schaffung der jeweils gewünschten Atmosphäre entscheidend beeinflusst. Die bewusste Setzung des Lichts, das Arrangieren der Lichtquellen bringt oft die Stimmung, die für eine Szene den entscheidenden Effekt bewirkt. Wenn man den endlosen Abspann einer Großproduktion aufmerksam verfolgt, stößt man mitunter auf den Begriff **Second-Unit-Team**, dem eine Reihe von Namen zugeordnet ist. Dieses Team dreht meistens die Action- und Stuntszenen, bei denen die Hauptdarsteller nicht eingesetzt sind. Überdies werden von diesem Team in der Regel auch alle Szenen gedreht, in denen keine Schauspieler auftauchen, beispielsweise Stadt- oder Landschaftsansichten, Sonnenuntergänge am Meer, Verkehrschaos in der City und dergleichen mehr. Das Team arbeitet mit dem Second-Unit-Regisseur sowie den dazu gehörigen Kamera- und Tonteams und weiteren Helfern. Auch wenn dieses Team unabhängig vom Hauptteam arbeitet, muss es sich natürlich mit dem Regisseur und Kameramann des Hauptteams sehr intensiv und präzise

absprechen, denn beim Schnitt müssen die Bilder beider Teams hundertprozentig zusammenpassen.

Die Bildgestaltung – Wahl der Einstellungsgröße

Eines der wichtigsten Mittel der Bildgestaltung ist die **Einstellungsgröße**, also der Umfang des Bildausschnittes, den die Kamera vom Gesamtgeschehen zeigt. In der Filmarbeit werden im allgemeinen acht Einstellungsgrößen unterschieden, auf die im Folgenden kurz eingegangen wird.

„**Weit**“ ist eine Einstellungsgröße des großen Cinema-Scope-Films, die vor allem in Western, großen Gesellschaftsepen oder historischen Filmen eingesetzt wird, um eine überwältigende Landschaft oder ein gigantisches Stadtpanorama, ein prächtiges Fest oder ein riesiges Schlachtfeld zu zeigen. In Bezug auf die Handlung hat sie die gleiche Funktion wie die „**Totale**“. Die „Totale“ zeigt einen Handlungsort, die Umgebung eines Geschehens und die darin agierenden Personen. Sie dient dem Zuschauer zur Orientierung, um Umfeld und Rahmen der Handlung einordnen zu können. Man wählt die Totale, wenn ein Handlungsort eingeführt werden soll oder bei Ortswechsel erneut ein Überblick über den neuen Ort des Geschehens gegeben werden soll.

Die nächste Einstellung, die „**Halbtotale**“, schränkt den Bildausschnitt weiter ein. Sie zeigt eine Person in ihrer Umgebung, rückt den Betrachter näher ans Geschehen oder an ein Objekt heran. Die handelnde Person ist aber noch von Kopf bis Fuß zu sehen.

Es folgt die sogenannte „**Amerikanische Einstellung**“, die handelnde Person ist bis etwa in Kniehöhe zu sehen. Diese Einstellungsgröße stammt aus dem klassischen Western - der Zuschauer sollte das Ziehen des Colts genau mitverfolgen können. Sie wird daher auch oft in Kriminal- oder Actionfilmen verwendet. Die „**Halbnahe**“ zeigt eine Person etwa bis zur Gürtellinie. Die drei zuletzt genannten Einstellungen haben gemeinsam, dass Handlung und Bewegung - also Aktionen - der Personen im Zentrum stehen.

Die folgenden Einstellungsgrößen, die „**Nahaufnahme**“ - Kopf mit Brust - und die „**Großaufnahme**“ - das Gesicht -, werden bevorzugt dann eingesetzt, wenn es darum geht, eine Emotion oder eine psychische Reaktion einer handelnden Person herausstellen zu wollen. Die letzte Einstellungsgröße - das „**Detail**“ -, die Augen, der Mund, die Ohren oder auch eine Hand, ein Schmuckstück oder eine Tätowierung, kann ein besonderes Merkmal einer Person, etwas sie Charakterisierendes zeigen, das besonders zu der Person „passt“ oder in irgendeinem Zusammenhang mit ihr von besonderer Bedeutung ist.

Kameraperspektiven

Es werden drei Perspektiven unterschieden: die sogenannte **Normalperspektive**, bei der die Kamera in etwa auf Augenhöhe des zu filmenden Objekts ausgerichtet ist. In den meisten Sequenzen wird diese Sicht verwendet, wobei darauf zu achten ist, dass die Größe von Kindern entsprechend berücksichtigt wird und die Kamera sich an deren Augenhöhe orientiert, falls nicht besondere künstlerische Absichten verfolgt werden.

Die beiden anderen Perspektiven sind die Vogel- und die Froschperspektive. Beide haben eine gezielte künstlerische Absicht und Wirkung. Während eine aus der **Froschperspektive** gefilmte Person groß, mächtig, unheimlich und erdrückend wirkt, erzielt die **Vogelperspektive** die entgegengesetzte Wirkung: Person oder Objekt erscheinen klein, ohnmächtig und verloren. Beide Perspektiven werden beispielsweise oft und gern in Krimis oder Thrillern verwendet oder in Sequenzen, die ein Autoritätsgefälle oder eine ungleiche Abhängigkeit zwischen zwei Personen visuell verdeutlichen wollen.

Schwenk und Zoom

Der **Schwenk** wird oft eingesetzt, um einen Überblick über eine Personengruppe oder ein Motivensemble z.B. Marktplatz mit Häusern und Menschen, ein festliches Bankett oder über eine beeindruckende Landschaft oder Skyline zu geben. Beim klassischen Schwenk bleiben Anfang und Ende des Schwenks einen Augenblick ohne Kamerabewegung stehen. Das gilt sowohl für den **Horizontal-** als auch für den **Vertikalschwenk**. Klassischerweise gilt die Regel: Langsam und gleichmäßig schwenken, damit das Auge des Betrachters folgen kann. Es gibt auch Schwenks, die innerhalb der Bewegung inne halten - z.B. in der Mitte, um eine Person, die dort steht oder sitzt, hervor zu heben, aber das sollte dann auch dramaturgisch motiviert sein. In Actionfilmen ist auch der Reißschwenk sehr beliebt, wenn besondere Spannung erzeugt werden soll. Die plötzliche und schnelle Kamerabewegung, ausgerichtet auf ein Ziel, erfordert aber sehr viel Übung und Geschick in Bezug auf das handwerkliche Können des Kameramannes, da er auf den Punkt „getimed“ sein muss. Der **Zoom** ist in den späten sechziger und in den siebziger Jahren ein sehr beliebtes und oft eingesetztes Stilmittel gewesen, um eine Person oder einen Gegenstand hervorzuheben oder um beim so genannten Aufzoomen die Aufmerksamkeit von einem Detail ausgehend auf die dazu gehörige Person zu lenken. Natürlich kann man auch umgekehrt verfahren: von der Person auf ein mit der Person eng verknüpftes Detail. Der wie auch immer verwendete Zoom sollte ebenfalls dramaturgisch bewusst eingesetzt werden. Wie beim Schwenk galt in den Anfängen auch beim Zoom: langsam und vor allem gleichmäßig zoomen und am Anfangs- und Endpunkt einen Augenblick ohne Bewegung verharren. Doch auch diese einst klassische Regel ist teilweise wie auch beim Schwenk durch die hektische Clipästhetik beispielsweise in Actionfilmen außer Kraft gesetzt worden. Viele berühmte Kameramänner distanzieren sich von der Verwendung des Zooms und bevorzugen die Kamerafahrt, bei der die Kamera auf Schienen oder auf einem bereiften Untersatz montiert ist, zumindest setzen sie ihren Ehrgeiz daran, dass ihr Zoom von der Kamerafahrt nicht zu unterscheiden ist.

Ein weiteres klassisches Stilmittel, das besonders gern bei intensiven Dialogen zwischen den Hauptfiguren verwendet wird, ist das so genannte **Schuss- Gegenschuss-** Verfahren.

Während ein Dialogpartner spricht, steht die Kamera links seitlich von seinem Gesprächspartner, aus ihrem Winkel blickt er links aus dem Bild auf seinen Gesprächspartner („Schuss“). Dann spricht das Gegenüber und die Kamera „sieht“ es sozusagen über die Schulter des ersten Sprechers („Gegenschuss“). Dabei steht die Kamera zu seiner Rechten und „blickt“ von da auf den Partner. Durch diese Stellung der Kameras ist gewährleistet, dass die Dialogpartner Augenkontakt haben und nicht aneinander vorbeischaun. Das Schuss-Gegenschuss-Verfahren hat beispielsweise Ingmar Bergman in „Szenen einer Ehe“ sehr intensiv eingesetzt.

Bei diesem klassischen Aufnahmeverfahren passiert jedoch auch manchmal einer der schlimmsten Fehler, die einem Kameramann unterlaufen können: der so genannte **Achsensprung**. Dieser kann passieren, wenn eine unumstößliche Regel verletzt wird, die dadurch vorgegeben ist, dass der Zuschauer die Handlung nur aus einem Blickwinkel verfolgen kann – genauso wie im Theater mit der so genannten Guckkastenbühne. Daraus resultiert, dass man sich eine Linie zwischen den beiden Dialogpartnern vorstellen muss. Beide Kameras müssen auf der gleichen Seite dieser imaginierten Linie postiert sein, konkret heißt das, sie dürfen einen 180° Radius nicht überschreiten. Wenn das geschieht kommt es zum so genannten Achsensprung, der beim Zuschauer Irritation und Desorientierung hervorruft, da er das Gefühl erhält, die Partner reden aneinander vorbei bzw. dass die Seitenverhältnisse nicht mehr stimmen. Um das zu verhindern wird die Kamera 1 in der Regel etwa 30-40° und Kamera 2 etwa 140-150° von der Achse aus postiert.

Wissenswertes über Kameras

Kameras bestehen aus einem Gehäuse, einer komplizierten Mechanik zum Transport des Filmstreifens und sozusagen dem Herzstück, der Optik. Durch die Optik wird das Licht eingelassen und sozusagen durch bestimmte Einstellungen wie Belichtungszeit und Blende kontrolliert. Da beim Film 24 Bilder pro Sekunde durchlaufen, ist die oberste Belichtungszeit beim Film 1/24 Sekunde, ein Unterschied zur Fotografie, die darüber hinaus gehende Werte erlaubt. In der Zeit des Stummfilms lief ein Film noch mit durchschnittlich 16 bis 18 Bilder pro Sekunde, erst 1927 wurden 24 Bilder pro Sekunde als Standard gesetzt. Europäische Fernsehproduktionen hingegen werden mit 25 Bildern pro Sekunde gedreht, da die elektronische Sendenorm 50 Halbbilder pro Sekunde beträgt. Filme werden in der Regel im 35mm Format gedreht. Für diese Kameras gibt es dann unterschiedliche Objektive mit unterschiedlichen Brennweiten. Unter Brennweite versteht man die Angabe der Entfernung zwischen der Linse und der Filmebene in der Kamera gemessen in mm.

Das so genannt „**Normal**“-**Objektiv** hat eine Brennweite von etwa 35 bis 50mm. Es wird so genannt, weil es der Sehweise des menschlichen Auges am meisten entspricht. Das **Weitwinkel-Objektiv** nimmt einen weiten Blickwinkel auf – daher der Name. Die übliche Brennweite beträgt 28mm. Die Weitwinkel-Optik führt zu einer betonten Tiefenwahrnehmung, verzerrt aber oftmals die lineare Wahrnehmung. Das **Tele-Objektiv** wirkt wie ein Teleskop und vergrößert entfernte Gegenstände. Der Blickwinkel ist bei diesem Objektiv eingeschränkt und die Tiefenwahrnehmung geringer. Ab 60mm Brennweite aufwärts spricht man von einem Tele-Objektiv. Revolutioniert wurde die Entwicklung dann durch das **Zoom-Objektiv**, dessen Brennweite von 10 bis 100mm reichen kann. Somit erhielt der Kameramann die Möglichkeit, die Brennweite während der Aufnahme zu wechseln. Durch die Zoom-Technik wurde es möglich, oftmals auf die viel aufwändigere und somit auch viel kostspieligere Kamerafahrt auf Schienen oder so genannte Dolly-Wagen zu verzichten. Ein weiteres zentrales Element der Optik ist die **Blende**, denn durch deren Einstellung wird die auf den Film auftreffende Lichtmenge festgelegt. Durch die Größe der Öffnung steuert die Blende die Menge des einfallenden Lichts.

Dreharbeiten und Drehort

Bei den Dreharbeiten am so genannten Set ist der Regisseur zwar die entscheidende Person, aber hier braucht er ein umfangreiches und in jedem Fall vor allem gut aufeinander eingespieltes Team. Zu diesem gehören Produktions- und Aufnahmeleiter, Regieassistenten, Kameraleute und Kameraassistenten und bei großen Produktionen Kamerakranführer oder beispielsweise bei Actionfilmen spezielle Steadicam-Kameraleute. Tontechniker und Tonassistenten, Chefbeleuchter und Beleuchtungsassistenten, Kostüm- und Maskenbildner, Haar-Stylisten oder Friseure, Garderobieren, Requisiteure. Weiter sind am Set natürlich die für die Szene gebrauchten Schauspieler, aber auch ihre Doubles für Beleuchtungsproben beispielsweise, dann gegebenenfalls Stuntmen oder –women, aber auch eventuell Statisten und Sicherheitspersonal und natürlich die Leute vom Catering, die für die Verpflegung zuständig sind. Je aufwändiger eine Szene ist, desto mehr Personen sind gleichzeitig am Set. Bis dann alle Abläufe koordiniert sind und die gesamte Szeneneinrichtung wie gewünscht „steht“, können oft Stunden vergehen, bevor der eigentliche Dreh beginnt. Im Durchschnitt werden an einem Tag zwischen zwei bis sechs Minuten eines Films fertiggestellt.

Beliebig kompliziert wird ein Drehtag, wenn **Außenaufnahmen** anstehen, denn dann gibt es viele zusätzliche Schwierigkeiten. Monate vorab müssen bei den zuständigen Behörden und Ämtern Drehgenehmigungen eingeholt werden, denn manchmal werden dann für spezielle

Drehs ganze Straßenzüge gesperrt. Passanten und Schaulustige müssen von Sicherheitskräften dirigiert werden, damit sie nicht aus Versehen im Bild auftauchen oder die Dreharbeiten stören. Hinzu kommt als nicht einzuplanender Faktor das Wetter, das schon oft dafür gesorgt hat, dass Drehpläne vollständig über den Haufen geworfen wurden. Schon unvorhergesehener Regen kann den Zeitplan völlig verändern, denn echter Regen wirkt auf der Leinwand absolut unecht. Er wird durch riesige Sprengleranlagen erzeugt, die den Eindruck eines Wolkenbruchs vortäuschen.

Ein Klassiker der Filmgeschichte wie „Apocalypse Now“ (1978/79) wäre fast an den unvorhersehbaren klimatischen und politischen Bedingungen gescheitert. Taifune und politische Unruhen auf den Philippinen, wo ein großer Teil der Außenaufnahmen stattfand, trugen dazu bei, dass aus den veranschlagten sechzehn Wochen Drehzeit ein dreiviertel Jahr wurde und aus den geplanten zwölf Millionen Dollar Produktionskosten in der Endabrechnung 31 Millionen wurden.

Viele Regisseure bevorzugen es daher, im **Studio** zu drehen., auch wenn die Werbewirksamkeit exotischer Originalschauplätze beim Zuschauer immer stärker seinen Reiz ausübt. Aber im Studio kann der Regisseur viele Schauplätze seinen Wünschen oder historischen Unterlagen entsprechend nachbauen lassen, auch wenn dafür umfangreiche Teams aus Kulissenbauern und -malern, Tischlern und Innen- und Außenrequisiteuren zusammengestellt werden müssen. Im Studio ist er Witterung und anderen Unwägbarkeiten nicht in dem Maße ausgesetzt, wie es bei Außenaufnahmen der Fall ist. In den Studios von Babelsberg ist so zum Beispiel der Oscar-prämierte Film „Der Pianist von Roman Polanski gedreht worden.

In den Studios lassen sich auch viele Effekte und Illusionen leichter erzeugen als beim Drehen von Außenaufnahmen. Künstlicher Regen oder Wind, ob eine leichte Brise oder ein Orkan, erzeugt von Propellermaschinen, lassen sich im Studio einfacher herstellen, genauso wie künstlicher Schnee aus Plastikflocken und weißem Schaum. Auch Explosionen und Brände sind im Studio einfacher zu inszenieren als an Originalschauplätzen.

Vor allem aber sind es ökonomische Gründe, die oft für das Studio den Ausschlag geben. Viele Mitarbeiter wohnen in der Nähe der Studios, während bei Außenaufnahmen oft für große Crews Hotelzimmer gemietet und die Verpflegung bezahlt werden muss.

Kulissenstraßen und Kulissenwohnungen, die für eine Produktion gebraucht wurden, können auch für eine kommende Produktion in Teilen oder leicht abgewandelt wieder verwendet werden.

Maske, Make-up und Frisuren

Auch bei diesem Bereich könnte man endlos darüber streiten, ob er mehr in den Bereich der Preproduction oder in den der Produktion fällt, eine klare Entscheidung wird dabei nicht zu fällen sein. Wenn eine Schauspielerin oder auch ein Schauspieler eine Szene zu drehen hat, wird ihr oder ihm ein Make-up verpasst und die Haare werden entsprechend gestylt oder aber auch zur Perücke gegriffen. Dass diese Perücke weit vor Drehbeginn entworfen, angepasst und angefertigt wird, ist für jeden vom Fach, aber auch für den Laien nachvollziehbar.

Genauso verhält es sich natürlich mit dem Gesichts- und Körper-Make-up, das entsprechend den Figuren und ihrem Charakter entworfen wird und sich im Verlauf einer Handlung auch wandeln kann – vom stark geschminkten Straßenmädchen zur dezent geschminkten Dame der Gesellschaft, entsprechend der Wandlung einer Filmfigur wie etwa der von Julia Roberts in „Pretty Woman“.

Kann ein „normales“ Make-up unter Umständen schon zu einer längeren Prozedur werden, so ist zum Beispiel das Auflegen einer Gesichts- oder Körpermaske ein Vorgang der mehrere Stunden beanspruchen kann. Es gibt viele Filme, in denen eine Hauptfigur innerhalb von zwei Stunden Filmlänge einen Alterungsprozess von mehreren Jahrzehnten durchläuft. Hier

sind dann Spitzen-Maskenbildner gefragt, die diesen Alterungsprozess optisch glaubhaft gestalten müssen. Wie geht er oder sie dabei vor? Zuerst einmal wird ein Gipsabdruck vom Gesicht des Darstellers oder der Darstellerin genommen, inklusive von vielleicht sonst noch benötigten Körperpartien wie Hals und Schultern. Ausgehend von diesem Gipsabdruck wird dann eine Latexmaske gefertigt, die heutzutage in der Regel aus mehreren Elementen besteht, wie Wangenpartien, Kinn, Stirn und Kopfhaut etc. Die Latexhaut muss dann natürlich eine dem Alter der Filmfigur entsprechende Struktur bekommen, sprich Altersfalten und Runzeln, die je nach Lebensalter der Filmfigur in der entsprechenden Sequenz entweder relativ fein strukturiert oder mit zunehmenden Filmalter tief ausgeprägt sein müssen. Dass es Monate dauern kann, um diese Maske zu entwerfen und dann anzufertigen, wird jeder nachvollziehen können, wenn er sich den Prozess Schritt für Schritt einmal buchstäblich vor Augen führt. Um den beschriebenen Vorgang wirklich plastisch werden zu lassen, sei hier ein besonders berühmtes Beispiel der Filmgeschichte angeführt. In den gut zwei Stunden Filmzeit von „Little Big Man“ durchläuft Dustin Hoffman ein Filmalter von vierzehn bis 121 Jahre. Die aus Latex in acht Einzelteilen gefertigte Maske des greisen Dustin Hoffman wurden ihm getrennt aufs Gesicht geklebt – diese Prozedur dauerte fünf Stunden und musste für drei Drehtage jeweils erneut durchgeführt werden. Entsprechend muss dieser Alterungsprozess natürlich auch am Körper sichtbar werden – zum Beispiel durch eingefallene Schultern, faltigen Hals oder einen kleinen Altersbauch. Dass insbesondere Horror- und Science-Fiction-Filme für Maskenbildner ein ergiebiges Arbeitsfeld eröffnen, kann jeder Zuschauer beim Ansehen eines Films aus diesen Genres leicht entdecken. Seit 1982 wird die künstlerisch und handwerklich diffizile Arbeit der Maskenbildner von Hollywood mit einem Oscar für die beste Maske gewürdigt.

Mise en Scène

Der Begriff nimmt eine zentrale Stellung in der französischen Filmanalyse ein - er taucht auch immer in den Abspännen französischer Filme auf - , weshalb er im Folgenden kurz erläutert werden soll.

Der Regisseur steht vor drei Fragen, wenn er eine Szene drehen will: was er filmen will, wie er es filmen will und wie er eine Szene in Einstellungen zerlegen und verbinden will . Die ersten beiden Fragen werden durch den Bereich der **Mise en Scène** abgedeckt, während die letzte in den Bereich der **Montage** fällt. Diese beiden Begriffe haben die Entwicklung der französischen Filmtheorie in Jahrzehnten geprägt und verändert. In der ersten Phase der Theorieentwicklung wurden die beiden Begriffe überwiegend als Gegensatzpaare angesehen, wobei erstere als statisch gesehen wurde, während der Montage das dynamische Element zugeordnet wurde. Diese Form der Gegenübersetzung hat sich im Verlauf der theoretischen Auseinandersetzung zumindest relativiert. Über die Codes der Mise en Scène benutzt der Regisseur die Mittel, mit denen er die Entschlüsselung des Gesehenen beim Zuschauer steuert und modifiziert. Auf der visuellen Ebene geschieht dies vor allem durch Farbe, Licht, Linie und Form – ganz ähnlich wie in der Malerei oder Fotografie, nur dass beim Film als wichtiges Element die Bewegung und auf der akustischen Ebene der Ton – Dialoge, Geräusche und Musik - hinzukommen. Zunächst aber gilt es, die visuelle Konzeption aufzuschlüsseln. Wichtig ist zuerst einmal das Bildformat: Unsere Sichtweise wird dadurch eher unbewusst beeinflusst, aber es gibt fundamentale Unterschiede zwischen dem heute dominierenden Breitwandformat und dem früher vorherrschenden sogenannten 4:3 Format, wie wir es heute noch überwiegend vom Fernsehen her gewohnt sind. Nach Einführung des Breitwandformats gewannen Action-Szenen und Außenaufnahmen immer mehr an Bedeutung, während bei Kammerspielen oder auch „In-Door“-Komödien auch heute noch oft das alte, klassische Format gewählt wird. Beim Breitwandformat entsteht sozusagen der Eindruck, dass die agierenden Personen beim Dialog weiter voneinander entfernt sind, was

nicht immer ein gewünschter Eindruck ist. Die Frage ist also nicht, welches Format "besser" ist, sondern welches sich für das Projekt besser eignet. Daraus entwickelt sich oft auch, ob der Regisseur für seine Szene eine eher geschlossene oder offene Form wählt, was natürlich in erster Linie durch den Inhalt bestimmt wird. Wenn das Bild in sich geschlossen ist, spricht man von einer geschlossenen Form, während der Zuschauer den Raum außerhalb des Bildes bei der offenen Form sozusagen unbewusst mit imaginiert. Bei der geschlossenen Form folgt die Kamera den Akteuren, während die Objekte bei der offenen Form den Radius der Kamera durchaus verlassen und wieder betreten können. Weitere wichtige Faktoren bei der Wahrnehmung der Bildebene sind die geografische und die Ebene der Tiefenwahrnehmung, die die Illusion einer dreidimensionalen Wahrnehmung befördern. Entfernungen und Proportionen Gestaltung von Vorder- und Hintergrund spielen hier eine zentrale Rolle. Hier hat der Film von der Malerei und der Fotografie gelernt. Schon die Malerei der Renaissance entwickelte sich von der rechtwinkligen Ausrichtung zur schrägen, um die Ausdehnung, also die Tiefenwahrnehmung zu betonen. Geografische Schrägen erscheinen auf der Bildebene als Diagonalen und bewirken den Eindruck von Aktivität und Dynamik. Da die Menschen des westlichen Kulturkreises von links nach rechts lesen, entschlüsseln sie auch Bilder nach diesem Blickmuster. Das hat - unbewusst - zur Folge, dass links vor rechts kommt und unten mehr Bedeutung hat als oben.

Für die Farbgestaltung gilt Ähnliches. In unserem wie auch im kollektiven Unterbewusstsein sind bestimmte Farben mit bestimmten Empfindungen und Eigenschaften verbunden. Wir sprechen von kalten und warmen Farben, „Rot“ wird mit Liebe und Leidenschaft assoziiert, aber auch mit Kampf und Blutvergießen „Blau“ mit Beständigkeit und Treue, aber auch Kälte, „Grau“ mit Trostlosigkeit und Einförmigkeit „Gelb“ mit Sonne und Licht, aber auch mit Eifersucht und Neid usw. Jede Farbe hat ihre eigene Aura und eine ihr zugeschriebene Signalwirkung, deren ein Regisseur sich bei der Gestaltung einer Szene bedient, um ganz bestimmte Assoziationen und Empfindungen beim Zuschauer hervorzurufen oder zu verstärken. Die gezielte Verwendung von Farbsymbolik hat in vielen künstlerisch herausragenden Filmen einen ganz hohen Stellenwert.

Schließlich erhält auch das Licht oder die Beleuchtung eine herausragende Funktion, um das Zusammenspiel von Form, Linie und Farbe zu akzentuieren, zu verändern und zu variieren.

Beleuchtung schafft Licht

Für die Schaffung einer gewünschten Atmosphäre spielt die **Lichtsetzung** beim Film eine zentrale Rolle, denn gezielt eingesetztes Licht kann künstlerisch und ästhetisch prägende Wirkungen erzielen.. Aber die Lichtsetzung erfordert auch genaues Wissen über physikalische Eigenschaften des Lichts sowie genaue Kenntnisse über Licht- und Schattenwirkungen, um diese genauestens auszutarieren.

Für die Beleuchtung ist in der Regel der Chefkameramann verantwortlich, der dabei in enger Absprache mit dem Chefbeleuchter steht. Bei der Ausleuchtung einer Szene werden so gut wie immer eine ganze Batterie von Scheinwerfern eingesetzt, die einander bedingen oder sich ergänzen, um die künstlerisch beabsichtigten Wirkungen zu erzielen.

Als erstes wird das so genannte **Führungslicht** gesetzt. Als Hauptlichtquelle ist dieses für die Gesamtausleuchtung bestimmend. Das Führungslicht fällt direkt auf die Personen oder das Motivensemble und sorgt durch die entstehende Schattenbildung für eine plastische dreidimensionale Bildwirkung. In der Regel wird das Führungslicht seitlich der Kamera aufgestellt und relativ hoch positioniert, um die Schatten möglichst klein zu halten und die Schauspieler nicht unnötig zu blenden.

Um zu harte Schatten und Konturen abzumildern, wird dann oft ein so genanntes **Aufhellungslicht** eingesetzt. Dieses darf jedoch keinen zweiten Schatten werfen, da dieser unsere Sehweise sofort irritieren würde.

Das **Gegen-** oder **Hinterlicht** hat die Funktion die Personen vom Hintergrund abzuheben und dadurch eine größere Tiefe des Raumes vorzuspiegeln. Um Haare und Augenpartie sozusagen zum Glänzen zu bringen wird oft noch das so genannte **Spitzlicht** hinzugefügt, das einen stark gebündelten Lichtstrahl, der von oben kommt, hat.

Die stärkste Wirkung erzielt eine raffinierte Lichtsetzung natürlich im Schwarz-Weiß-Film. Wenn man vollkommene Lichtsetzungen exemplarisch studieren will, sollte man sich alte Filme von Josef von Sternberg wie zum Beispiel „Morocco“ oder „Schanghai Express“ ansehen, in denen Sternberg seinen Star Marlene Dietrich so perfekt ins Licht setzte, dass dadurch der Mythos von Marlene Dietrich miterschaffen wurde. Die Dietrich ihrerseits soll beim Drehen so viel gelernt haben, dass sie später genau wusste, wie die Scheinwerfer eingesetzt werden mussten, um die optimale Wirkung zu erzielen.

In Farbfilmen wird eine bestimmte Stimmung oder Lichtwirkung oft durch Verwendung von Filtern bewirkt. Man sagt ja oft, der Film sei gekennzeichnet durch das kalte Licht, dann wurden Blaufilter verwendet. Filme, deren Thema der Dschungel der Metropolen ist, setzen oft die Wirkung des kalten, blauen Lichts ein. Wenn hingegen zu lesen ist, der Film sei in warmes Licht getaucht, ist in der Regel mit Orange-Filtern nachgeholfen worden. Komödien oder auch historische Stoffe in idyllischen Landschaften werden durch Einsatz von Orangefiltern noch lichtdurchfluteter und farbgesättigter gemacht.

Produktions- und Aufnahmeleitung

Wenn ein großes Team reibungslos zusammenarbeiten soll, bedarf das einer funktionierenden Information und Koordination. Vor und während der Dreharbeiten ist dafür der **Produktionsleiter** zuständig und am Drehort dann der **Aufnahmeleiter**. Bei kleineren Produktionen werden mitunter auch beide Aufgaben von einer Person wahrgenommen. Der Produktionsleiter überwacht die – sich mitunter täglich verändernde – Planung der Produktion. Darüber hinaus ist er aber auch der ausführende Manager des geschäftlichen Bereichs. Er kalkuliert die Budgets für die einzelnen Bereiche und sorgt –im Idealfall – dafür, dass die festgelegten Einzeletats auch eingehalten werden. Im Verbund mit dem Regieassistenten legt er den Zeitplan fest, der auf den Drehplan abgestimmt wird. Er stellt die freien Mitarbeiter des Drehteam ein und handelt mit ihnen unterschiedlichste Verträge aus. Er wird auch bei der Wahl der Drehorte einbezogen, da er ja die mit einem Drehort verbundenen Kosten wie eventuelle Reisen und Unterbringungen einer vielköpfigen Crew kalkulieren muss. Er ist direkt dem Produzenten und dem Regisseur verantwortlich und muss somit über gute Kenntnisse in den einzelnen Produktionsbereichen verfügen.

Am Drehort sorgt dann die Aufnahmeleitung für einen möglichst reibungslosen Ablauf der Dreharbeiten. Sie muss sämtliche Bereiche vor Ort koordinieren, dafür sorgen, dass die Schauspieler früh genug in die Maske kommen, dass die Requisiten rechtzeitig vor Ort sind, dass die wartenden Akteure informiert werden, wenn ihr Einsatz erforderlich wird, dass nur die Leute auf dem Set sind, die für das Drehen einer Szene benötigt werden, dass bei Zeitplanverschiebungen alternative Dispositionen getroffen werden. Produktions- und Aufnahmeleitung müssen sehr eng und miteinander abgestimmt zusammenarbeiten und vor allen Dingen äußerst flexibel reagieren können, wenn durch Ausfälle, Krankheiten, technische Pannen, Witterungsbedingungen und Ähnliches Verzug im Zeitplan droht, denn jeder Drehtag kostet um so mehr Geld, je größer die Crew am Drehort ist. Daher heißt es dann oft, auf die Schnelle Alternativen zu organisieren, damit ein Drehtag nicht völlig verloren geht.

Der Originalton

Der Filmtheoretiker Christian Metz unterscheidet fünf Informationskanäle, die der Zuschauer beim Sehen eines Films aufnimmt: das Bild, Schrift und Grafik, Dialog, Geräusche sowie

Musik. Drei von diesen Kanälen – also die Mehrzahl – liegen im auditiven Bereich. Wenn man den Ablauf eines Films noch exakter untersucht, stellt man fest, dass nur die Bereiche Bild und Geräusche ständig präsent sind, während die übrigen drei je nach Dramaturgie und Handlungsverlauf gezielt eingesetzt und dann auch wieder ausgeblendet werden. Es liegt daher auf der Hand, dass zu jeder Bildeinstellung auch ein Originalton gehört, zu dem als Basiston die natürlichen Umweltgeräusche der jeweiligen Szene gehören, der dann durch die Dialoge der auftretenden Akteure ergänzt wird. Dass diese Dialoge für Handlungsablauf und Dramaturgie die wesentlich größere Bedeutung haben, muss sicherlich nicht extra hervorgehoben werden. Somit ist klar, dass die Tontechnik schon bei den Dreharbeiten eines Films eine zentrale Stellung einnehmen, auch wenn die Hauptarbeit der Tontechniker erst in der Phase der Postproduktion einsetzt, worauf an späterer Stelle ausführlich eingegangen wird.

Da die meisten Regisseure großen Wert auf einen verwendbaren Originalton legen, um beispielsweise keine aufwändigen, zeit- und damit auch kostenintensiven Nachsynchronisationen machen zu müssen, haben die Tontechniker am Drehort genug zu tun, um für einen optimalen Originalton zu sorgen. Dabei tauchen am Drehort schon vielfach Probleme wie unerwünschte Nebengeräusche, zum Beispiel bei Außenaufnahmen Verkehrslärm, Flugzeuggeräusche Windgeräusche, die durch speziellen Windschutz auf dem Mikrofon – aussehend etwa wie ein Wischmopp – abgedämpft werden, oder nur die Geräusche, die durch die Mechanik der Kameras erzeugt werden. Um diese unerwünschten Nebengeräusche weitestgehend zu eliminieren, werden hoch empfindliche Mikrofone verwendet, die nur die Tonquellen aufnehmen, auf die sie ausgerichtet sind. Diese Mikrofone heißen daher auch Richtmikrofone, da sie nur einen äußerst spitzen Aufnahmekorridor haben. Diese Mikrofone werden möglichst dicht an den sprechenden Akteuren platziert, dürfen allerdings nie ins Bild kommen. Daher benutzt man in der Regel riesige Tonangeln oder so genannte „Galgen“, an denen das Mikrofon befestigt ist.

Bei Szenen, bei denen größere Bewegung herrscht, halten Tonassistenten diese Angeln, um möglichst nahe bei dem sich bewegenden Akteur zu bleiben, damit dieser nicht aus dem Tonkanal „fällt“ und der Ton somit unbrauchbar wird. Oft werden auch an der Kleidung der Akteure so genannte Funkmikrofone unauffällig angebracht, was aber den Nachteil unerwünschter Nebengeräusche aufwerfen kann, wie die Geräusche, die durch die Kleidung verursacht werden. Überdies fühlen Schauspieler sich oft durch die damit einher gehende Verkabelung gehandicapt. Die Mikrofone haben sich zwar in Puncto Abschirmung und Klangqualität stark verbessert, aber die physikalischen Gesetzmäßigkeiten der Akustik setzen der Aufnahmetechnik auch unverrückbare Grenzen, auch wenn man in der Tonnachbearbeitung durch Ausfiltern bestimmter Frequenzbereiche viele störende Hintergrundgeräusche herausmischen kann.

Stuntmen und Stuntwomen

Schon in Stummfilmzeiten gab es Stuntmen, die ihren Auftritt bei Massenschlägereien oder Großkarambolagen hatten. Im Laufe der Zeit und vor allem seit es Actionfilme am laufenden Meter gibt, wurden immer mehr Stuntleute benötigt und in den letzten Jahrzehnten kamen auch die Stuntwomen hinzu. Immer waghalsigere und gefährlichere Szenen dachten sich die Drehbuchschreiber aus, die dann nur noch von hochprofessionellen Stuntleuten durchgeführt werden können. Stuntleute müssen von galoppierenden Pferden fallen, aus Hochhäusern springen, Autos in Schluchten fahren, Großfeuern und Explosionen entkommen etc. Und jedes Jahr wird die Actionschraube noch einmal um eine Umdrehung angezogen. Waren es zu Stummfilmzeiten Sprünge aus zehn zwölf Metern Höhe, so können es heute leicht hundert oder zweihundert Meter sein. Dabei wurden die technischen Hilfsmittel, mit denen man Sturz und Aufprall abmilderte immer raffinierter und aufwändiger. Benutzte man in den Anfängen

riesige Polster aus Lumpen, so benutzt man heute dafür gigantische Luftkissen, die einen Fall aus mehr als hundert Metern Höhe abfedern können. Auch bei atemberaubenden Autoverfolgungsjagden mit spektakulären Unfällen wurden Sicherheitsstandards entwickelt, die zum großen Teil vom Autorennsport übernommen wurden wie beispielweise Überrollbügel, die die Fahrerkabine stabil halten oder ausgeklügelte Gurtsysteme, die den Fahrer schützen und stabilisieren. Bei Motorrädern wurde die Federung immer wieder verbessert, um größere Sprünge überhaupt auf sich nehmen zu können. Trotzdem setzen Stuntleute sich immer wieder größten Gefahren aus, denn Sprünge und Stürze müssen mit höchster Präzision und genauer Kenntnis der Aufsprungstelle durchgeführt werden, damit es nicht zu schweren Unfällen kommt – dabei geht es manchmal nur um wenige Zentimeter. Diese Art von Stunts müssen ganz präzise geplant, geprobt und schließlich vor laufender Kamera durchgeführt werden. Obwohl die Sicherheitsstandards sehr hoch sind, bleibt die Gefahr ständiger Begleiter der Stuntmen und -women. Immer wieder kommt es bei ihrer gefährlichen Tätigkeit zu schweren – manchmal auch tödlichen – Unfällen. Auch bei Feuern und Explosionen hat sich die Sicherheitstechnik immer weiter fortentwickelt. In den 50er Jahren trugen die Stuntmen Helm und Maske, atmeten durch Schläuche, die mit einer Sauerstoffflasche unter der Kleidung verbunden waren. Feuerabweisende Schutzkleidung gehört auch heute noch zum Standard, Gesicht und Arme aber werden durch spezielle Gels geschützt, die dem Feuer etwa eine Minute widerstehen können, aber auch eine Minute kann sehr schnell vergehen und spätestens dann müssen Helfer mit Feuerlöschern zur Stelle sein. Auch durch Versehen können hier schwere Unfälle ausgelöst werden, wenn beispielsweise eine Explosion zu früh gezündet wird oder ein Feuer mehr Hitze als vorausberechnet entwickelt. Stuntleute sind sich der Gefahr, in die sie sich wieder und wieder begeben, sehr wohl bewusst und keineswegs Hasardeure, aber sie müssen auch immer wieder abwägen, ob sie einen Stunt durchführen oder wegen des unkalkulierbaren Risikos ablehnen, denn das kann sehr leicht zur Folge haben, dass sie sich durch eine solche Haltung ins berufliche Aus manövrieren. Die immer ausgefeiltere Computertechnologie hat allerdings mehr und mehr dazu beigetragen, dass Actionszenen, die mit menschlichen Akteuren zu gefährlich oder schlicht nicht durchführbar sind, auf digitalem Weg mit ungeheurem Aufwand in bestimmten Szenen animiert werden.

Schnitt oder Montage ?

Während sich im Deutschen für den Filmschnitt allgemein der Begriff „Schnitt“ durchgesetzt hat, wird im Französischen dafür der Begriff „Montage“ verwendet. Ohne dabei in eine kleinliche Begriffsdefinition verfallen zu wollen, lässt sich daran trotzdem ablesen, dass zwei grundverschiedene Haltungen sich hinter den unterschiedlichen Bezeichnungen abzeichnen. Dem entsprechend hat der Begriff der „Montage“ in der französischen Filmtheorie einen weitaus höheren Stellenwert als in der deutschen oder auch amerikanischen Filmtheorie. Denkt man bei Schnitt eher an einen Prozess, bei dem überflüssiges oder unerwünschtes Material entfernt wird, so hat der Begriff „Montage“ assoziativ etwas von zusammensetzen in sich, also eine viel konstruktivere Grundtendenz. Viele Theoretiker sehen in der Montage oder auch im Schnitt die einzig originäre, genuine Technik des Films, denn die Bildgestaltung ist von Malerei und Fotografie beeinflusst, die Bewegung vom Tanz, die Sprache durch das Theater.

Wesentlich ist die Feststellung dass ein Film durch den Schnitt entscheidend strukturiert wird. Er verbindet zwei unterschiedliche „Takes“ oder Einstellungen – sei es durch den so genannten harten Cut oder durch Überblendungen oder Einsatz von Mehrfach-Bildern. Der Cutter setzt den Film oft aus vielen Stunden Rohmaterial nach dem vorliegenden Drehbuch neu zusammen, indem er das Rohmaterial sichtet, auswertet und für den Schnitt auswählt und neu zusammenfügt. Über Jahrzehnte galt, dass die besten Schnitte die sozusagen unsichtbaren

sind – also die Schnitte, die der Zuschauer unmittelbar gar nicht wahrnimmt, weil der Rhythmus des Schnitts sich fließend aus dem Verlauf der Handlung ergibt. In den klassischen Filmen der 30er und 40er Jahre galt das Prinzip von der Einführungseinstellung – in der Regel eine Totale, die dem Zuschauer Einblick und Orientierung über Handlungsort, Zeit und Personentableau gibt, auf Halbnah oder Nahaufnahmen zu schneiden, die die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf agierende Personen oder sich herauschälende Handlungsabläufe lenken sollten. Ziel war es dabei, unauffällige Übergänge zwischen den Einstellungen zu schaffen, die den Fluss des Handlungsablaufs förderten und Spannung und Emotion steigerten. Dazu wurden und werden bestimmte Grundregeln benutzt, die aus den Sehgewohnheiten des menschlichen Auges resultieren. Der Cutter muss ein Spezialist für Bewegungsabläufe sein. Um Bewegungen flüssig und natürlich erscheinen zu lassen, wird daher oft in die Bewegung geschnitten und die Fortsetzung der Bewegung in den Anfang des folgenden Takes gelegt, so dass der Zuschauer unbewusst eine Verbindung beider Takes aus dem gesehenen Bewegungsablauf herstellt.

Um den Handlungsablauf zu intensivieren und die Spannung zu steigern gibt es noch weitere klassische Montagetechniken, auf die im Verlauf der Filmgeschichte immer zurückgegriffen wurde. Eine klassische Methode ist die so genannte **Parallelmontage**, bei der zwei zeitgleich ablaufende Handlungsstränge immer wieder gegeneinander geschnitten werden. Beliebt ist diese Montagetechnik zum Beispiel in Western, Kriminalstories, Horrorfilmen oder Actionfilmen. Nebeneinander gestellt wird hierbei in der Regel, was die Gegenseite zur gleichen Zeit macht. Im klassischen Western „High Noon“ wird den Aktionen des Sheriffs immer wieder in Parallelmontage die Vorbereitungen der Gangster auf das Show-Down gegengeschnitten. In der Regel wird die Parallelmontage am Ende zum dramaturgischen Höhepunkt zusammengeführt und aufgelöst, indem zum Beispiel die Gangster verhaftet werden oder der Filmheld seine entführte Geliebte buchstäblich in letzter Sekunde aus den Klauen des Monsters errettet.

Eine im kommerziellen Film der Heutzeit sehr häufig verwendete Variante der Parallelmontage ist das so genannte **Intercutting**, bei dem in unmittelbarer Folge zwischen zwei Aktionszentren hin- und hergeschnitten wird. Diese Technik wird in unzähligen Actionfilmen und Thrillern verwendet, um die Spannung sozusagen auf den Siedepunkt zu bringen. Als Beispiel mag die Verfolgung einer Gangsterbande dienen, die von einem Polizeiauto verfolgt wird. In extrem schneller Abfolge wird zwischen beiden Autos gewechselt, wobei auch die Einstellungen von Totale, Halbtotale, Groß- und Detailaufnahmen ständig variiert werden, um die ganze Bandbreite von Spannung und Emotion in eine Sequenz zu packen.

Eine weitere weit verbreitete und viel genutzte Technik ist die **Montage von Rückblenden**. Der Protagonist erzählt aus seiner Jugend und oft unter Verwendung von Ein- oder Überblendung wird ein Sprung in die Vergangenheit gemacht, um das Schicksal des Helden oder der Heldin oder einen zentralen und fort wirkenden Konflikt zu erläutern oder zu vertiefen. Diese Form ist beliebt in historischen Filmen, oft auch in Romanverfilmungen, aber auch in Politthrillern oder Detektivgeschichten. Die Rückblende wird dann auch oft wiederum mit einer Ausblendung oder Überblendung beendet, um in die Gegenwart zurückzukehren. Wenn es um Filmkunst mit hohem Abstraktionsgrad oder um experimentelle Formen geht, findet oft die so genannte **Schachtelmontage** ihren Einsatz. Ihr Markenzeichen ist sozusagen, dass sie stark assoziativ ist und die chronologische Erzählweise so gut wie keine Rolle mehr spielen muss. Einstellungen können mehrfach eingeschnitten werden, die chronologische Folge kann abrupt und sozusagen ohne Vorwarnung unterbrochen werden, ein Erzählsplitter kann unvermittelt den nächsten scheinbar ohne jeden Bezug ablösen, um beim Zuschauer Irritation und Verstörung oder auch Reflexion auszulösen. Dass die Schachtelmontage in Experimentalfilmen häufig benutzt wird, mag auf der Hand liegen, aber auch Filme, in deren Zentrum die psychische Störung oder ein tief liegendes Trauma einer Hauptfigur steht,

bedienen sich zumindest partiell dieser Montageform, um die Problematik auch optisch zu verdichten.

Eine oft benutzte und sowohl visuell als auch assoziativ eine Verbindung zwischen zwei Einstellungen schaffende Montageform ist der „**match cut**“, der im Deutschen daher auch als „**zusammenfügender Schnitt**“ bezeichnet wird. Hierbei wird durch die Wiederholung einer Handlung oder einer Form oder durch die Wiederaufnahme eines Motivs oder Bildes in variiertes Form ein überaus eleganter Übergang an einen anderen Schauplatz oder ein Sprung in eine andere Zeit vollzogen. Der berühmteste „match cut“ der Filmgeschichte ist der Schnitt, mit dem Stanley Kubrick in „2001 – Odyssee im Weltraum“ Jahrtausende und Epochen der Evolutionsgeschichte miteinander verknüpft und gleichzeitig überspringt. Fliegt in der einen Einstellung ein prähistorischer Knochen durch die Luft, so sehen wir in der nächsten Einstellung eine Raumstation aus dem 21. Jahrhundert, die der Form des Knochens ähnelt und assoziativ sofort die Verknüpfung schafft. Beide Gegenstände sind Werkzeuge des Menschen, gebraucht in völlig unterschiedlichen Jahrtausenden und auf völlig unterschiedlichen Stufen menschlicher Entwicklung. Ein anderer Geniestreich der Verwendung des „match cut“ gelang Alfred Hitchcock in seinem klassischen Spionagethriller „North by Northwest“/„Der unsichtbare Dritte“. In einer der letzten Einstellungen ist das Paar Cary Grant und Eve Marie Saint in dem berühmten Felsmassiv, in dem die Köpfe der wichtigsten amerikanischen Präsidenten überdimensional in das Felsmassiv gehauen sind. Verfolgt von ihren Gegenspielern hängt die Frau über dem Abgrund, gehalten nur noch durch die Hand Cary Grants. Mit der Großaufnahme der beiden ineinander verschlungenen Hände verlässt Hitchcock den Schauplatz und zeigt beide Hände in Großaufnahme in gleicher Stellung. Dann zieht die Kamera auf und man sieht, dass die beiden sich in einem Schlafwagenabteil befinden und er seine Frau auf das obere Etagenbett zieht. Die Gefahr ist überstanden, das frischverheiratete Paar startet in die Flitterwochen und der Zug fährt in einen Tunnel. Filmende!

Eine weitere Montagetechnik ist der so genannte „**jump cut**“, der als Trick dient, unnötige Zeit zu komprimieren. Wenn ein Akteur einen großen Raum betritt, muss er nicht den ganzen Raum sichtbar durchqueren. Es wird ganz einfach auf die andere Person oder einen Gegenstand am anderen Ende des Raums per Schnitt gewechselt. Aus einer veränderten Kameraposition macht der Akteur dann die letzten Schritte auf den Gegenpart zu. Während es beim klassischen Hollywoodfilm gegen die Regeln verstieß, Längen einfach herauszuschneiden ohne Wechsel des Kamerastandorts, da dann das Bild in der Tat sozusagen sprang, hat zum Beispiel Jean-Luc Godard dieses Verfahren in „Außer Atem“ ganz bewusst und provokativ ohne Kamerastandortwechsel benutzt, um gewohnte Sehweisen aufzubrechen und experimentell zu hinterfragen. Dieses Verfahren wird auch heute noch benutzt, aber dann durch Überblendungen abgemildert, um den „jump cut“ zu glätten. Ziel dieser Montageform ist in der Regel die Erzielung rhythmischer Schnitteffekte, beispielsweise in Experimentalfilmen.

Um Sequenzen zu beginnen und zu beenden wurden und werden häufig Ein- und Ausblenden verwendet oder auch verschiedene Wisch- oder Kreisblenden benutzt, um sozusagen Kapitelanfang und –ende zu visualisieren. Viele Regisseure lassen auch das Bild am Kapitelende einfrieren, verwenden also ein Standbild, um einen Abschnitt zu verdeutlichen. Um sensationelle Ereignisse zu komprimieren, werden auch oft Zeitungen und Schlagzeilen in schneller Folge übereinandergeblendet, um danach beim der nächsten konventionellen Spielszene weiterzumachen. Auf diese Weise wird der Zuschauer über die inzwischen abgelaufene Handlung informiert und kann so mühelos dem Fortgang der Handlung folgen. Wenn der Cutter den **Rohschnitt** nach dem Drehbuch und den Hinweisen des Regisseurs fertiggestellt hat, setzen sich in der Regel Regisseur, Produzent und Cutter zusammen, um gemeinsam die Endfassung des Films abzusprechen. Sehr berühmte Regisseure haben in ihren Verträgen heutzutage das Recht auf den „Final Cut“ festgelegt, denn sehr oft haben

Produzenten Filme durch ihre Einspruchsmöglichkeiten sozusagen künstlerisch vernichtet, indem sie aus politischen, moralischen Gründen oder wegen der Länge des Films ihr Recht auf Kürzungen rücksichtslos durchgesetzt haben.

Durch das digitale Zeitalter hat sich auch die Technik des Schnitts entscheidend verändert. In der Regel wird heute das gesamte Filmmaterial erst einmal in ungeschnittener Form digital eingelesen und gespeichert. Unter Benutzung digitaler Schnittsysteme – zum Beispiel AVID – können alle erdenklichen Schnittvarianten ausprobiert, gespeichert und beliebig verändert werden. Dadurch hat sich das mechanische Bearbeiten der Filmrollen am Schneidetisch und das synchrone Anlegen des Originaltons weitgehend erledigt bzw. stark vereinfacht. Dadurch ist der Schnitt viel billiger geworden und die Cutter mussten lernen, mit anderen Schnittverfahren zu arbeiten. Erst in der Endmontierung wird dann wieder auf das mechanische Verfahren zurückgegriffen.

Geräusche und Toneffekte

Bevor die auf externe Tonbänder aufgenommenen Spuren für die Dialoge und Hintergrundgeräusche zur Nachbearbeitung ins Tonstudio kommen, müssen sie erst einmal umkopiert werden. Das ist deshalb notwendig, weil ja Bild- und Tonspuren absolut synchron laufen müssen, wenn das Filmmaterial in die Phase der Nachbearbeitung gelangt. Dafür werden die Tonträger auf ein so genanntes Perfo-Band umkopiert, das sind Bänder, die wie das Filmmaterial eine Perforation am Rand haben, mit deren Hilfe die Synchronität zwischen Bild und Ton hergestellt wird. Durch den Siegeszug der digitalen Technik hat sich natürlich auch im Bereich der Tonnachbearbeitung ein entscheidender Wandel vollzogen. Wichtig ist es allerdings zu wissen, dass bei der Tonnachbearbeitung mit separaten Spuren gearbeitet wird, die erst ganz am Ende durch die Mischung zusammengeführt werden. Klassischerweise gibt es drei Spuren: die Dialogspur, die Spur für Hintergrundgeräusche und Toneffekte und die Musikspur. Natürlich können noch zusätzliche separate Tonspuren hinzukommen wie zum Beispiel die Kommentarspur oder Off-Tonspur, die man verwendet, wenn ein Erzähler, der nicht im Bild ist, aus dem Off einen Teil des Geschehens erzählt

Zuerst wird die Dialogspur überprüft, um zu entscheiden, ob in bestimmten Passagen nachsynchronisiert werden muss. Ist das der Fall, dann wird dieser Teil des Films in einer Schleife montiert und im Tonstudio so lange vorgeführt, bis die Schauspieler den Rhythmus der Szene sozusagen auswendig können und dann den Dialog zum Bild noch einmal synchron nachsprechen können. Dieser komplizierte Prozess war früher weitaus häufiger verbreitet, weil die Aufnahmetechnik noch nicht auf dem heutigen Stand war. Einer der berühmtesten Vertreter der Nachsynchronisation war Federico Fellini, der seine Schauspieler am Set öfter statt Text Zahlen aufsagen ließ und den genauen Dialog erst nachträglich in der Nachsynchronisation einsprechen ließ. Allerdings besteht bei der Nachsynchronisation immer die Gefahr, dass der Dialog steril und künstlich wirkt.

Um dieser negativen Wirkung zu begegnen, werden auf der Hintergrundspur alle Register gezogen, um die Atmosphäre echt und authentisch hinzubekommen. Jetzt ist die Stunde der Geräuschemacher oder moderner gesagt der Sound-Designer gekommen, die die Soundmontage vornehmen. Es gibt kaum Geräusche, die sich nicht künstlich nachstellen lassen, sei es das Pferdegetrappel im Western, der K.O-Schlag im Actionfilm, unzählige Varianten von Schritten auf unterschiedlichem Untergrund, Wellenrauschen, Donner, verschiedene Windgeräusche oder starker Regen, für alles hat der Geräuschemacher im Studio seine speziellen Utensilien, mit denen er das Geräusch täuschend echt nachmachen kann. Die Sound-Archive der digitalen Geräusche bieten heute zudem alle erdenklichen benötigten Geräusche in unterschiedlichsten Varianten.

Durch die digitale Technik gibt es für die Sound-Designer heute kaum noch Begrenzungen. Bis zu vierzig Spuren können heute bei großen Produktionen zusammengemischt werden.

Dafür dauert dann die Tonnachbearbeitung im Studio oft Monate. Bei der Großproduktion „Zurück in die Zukunft“ beispielsweise waren weit über hundert Leute allein im Tonteam beschäftigt.

Eine besondere Herausforderung für die Sound-Designer bedeutet das Genre der Science-Fiction-Filme, denn hier müssen sie oft neue Geräusche kreieren, die aus einer anderen Dimension und aus ferner Zukunft kommen. Bei dem Film „RoboCop“ wurde das Geräusch beim Ein- und Auswerfen von Videokassetten allen Bewegungen der Hauptfigur unterlegt. Seit den 80er Jahren hat sich bei der Vertonung von Spielfilmen die Dolby-Technik durchgesetzt, durch die das durch Kopieren erzeugte Rauschen des Tons auf ein Minimum reduziert werden kann. Außerdem lässt sich mit diesem Verfahren ein vierspuriger Soundtrack auf einem normalen Filmstreifen bringen.

Filmmusik

Kaum ein Spielfilm gelangt in die Kinos, der nicht mit speziell für den Film komponierter Musik unterlegt ist. Wie hoch der Anteil mit Musik unterlegter Szenen an der Gesamtdauer ist, ist dabei völlig unterschiedlich. Es hängt stark vom Produktionsland, vom Genre und von den Vorlieben der Regisseure und Produzenten ab. Als Faustregel kann man aber auf jeden Fall festhalten: Je kommerzieller ein Film ist, desto höher der Anteil an mit Filmmusik unterlegter Sequenzen. Das gilt in besonderem Maße für Action- und Horrorfilme, aber auch für Teenie-Komödien. Besonders Hollywood-Filme für ein Massenpublikum, die so genannten Blockbuster, legen über weite Strecken der Filmhandlung einen belanglosen Klangteppich, so dass man hier vielfach von „Overkill“ sprechen kann. Es ist nicht einfach zu beurteilen, welchen Anteil die Musik am Erfolg oder Misserfolg hat; letzteres schon eher, wenn man das Gefühl hat, dass die Musik wegen ihrer permanenten Aufdringlichkeit nur „nervt“, aber letztlich überwiegen bei einer derartige Beurteilung eher subjektive Kriterien. Die Funktion des Einsatzes von Filmmusik lässt sich dagegen leicht definieren. Sie soll dazu beitragen, Spannung und Emotionen zu verstärken und zu vertiefen. Daher ist es schon von eminenter Bedeutung, vorher zu überlegen, welche Szenen oder Sequenzen Musik zur Unterstützung benötigen oder wo man darauf lieber verzichtet. Bild und Ton bilden immer eine Einheit, da der Zuschauer im Kino das Geschehen mit Augen und Ohren verfolgt. Das war schon zu Stummfilmzeiten so, denn in den großen Kinosälen begleitete ein Klavierspieler die Handlung auf der Leinwand und richtete sein Spiel auf das Geschehen auf der Leinwand aus und demzufolge gab es dramatische, tragische, aber auch lustige oder romantische Passagen.

Ein guter Filmkomponist braucht nicht nur musikalisches Können und kompositorische Kreativität, er muss auch in der Dramaturgie zu Hause sein, um entsprechende Klänge und Töne zur Handlung und Stimmung einer Szene zu finden.

Filmmusik komponieren ist Präzisionsarbeit, denn die Länge einer mit Musik unterlegten Sequenz wird auf die Sekunde festgelegt. In der Regel legen Regisseur und Komponist im Beisein des Musik-Cutters erst nach der Fertigstellung des Bildschnitts fest, in welchen Sequenzen Musik zugefügt werden soll. Dann werden bildgenaue Zeitpläne und Markierungen für Einsätze, Übergänge, Höhepunkte etc. aufgestellt. Deswegen verfolgt der Komponist bei seiner Arbeit das Geschehen der Handlung auf einem Monitor, um zu überprüfen, ob ein Einsatz oder ein Übergang an der richtigen Stelle sitzt. In dieser Zeit ist der Musik-Cutter der Verbindungsmann zwischen Komponist und Regisseur und Produzent. Wenn der Komponist seine Arbeit beendet hat, wird die Musik von einem Orchester in einem Tonstudio eingespielt. In den Glanzzeiten von Hollywood hatte jedes große Studio sein eigenes Studioorchester, das bis zu hundert Mitglieder umfasste. In der Regel dirigiert der Komponist seine eigene Musik. Diese wird auf einer speziell eingerichteten Soundbühne eingespielt, während die entsprechende Filmsequenz auf einer Leinwand läuft. Auf diese

Weise kontrolliert man, ob Bild und Musik auseinanderlaufen. Ist das der Fall muss der Musikabschnitt wiederholt werden und zwar so lange, bis die optimale Übereinstimmung von Musik und Bildern gefunden worden ist.

In vielen Filmen von heute werden aber auch, dem Thema entsprechend, die Popsongs und Evergreens der letzten fünfzig Jahre als Filmmusik genommen, wovon man sich in den unendlichen Abspannen von Großproduktionen überzeugen kann. Andererseits sind die Hauptthemen originärer Filmmusik ihrerseits manchmal Welthits und Evergreens geworden, wie zum Beispiel „Moon River“ von Henri Mancini aus „Frühstück bei Tiffany“ oder Ennio Morricone's Titelmelodie zu „Spiel mir das Lied vom Tod“ von Sergio Leone. Gleiches gilt für „Sorbas` Tanz“ von Mikis Theodorakis aus „Alexis Sorbas“ oder „Lara´s Theme“ aus „Dr. Schiwago“ oder das Leitthema aus „Der dritte Mann“ – eine Zithermelodie, die zum Evergreen geworden ist. Der berühmteste Filmkomponist aus Deutschland, der sich in Hollywood fest etabliert hat und zu den gefragtesten Vertretern seiner Branche zählt, ist Hans Zimmer, der für seine Filmmusik in „Der König der Löwen“ 1994 den Oscar erhielt. Außerdem schrieb er unter anderem die Filmmusik zu „Rain Man“ und „Thelma und Louise“ und vielen anderen Hollywood-Großproduktionen.

Die Mischung macht´s

Die letzte Stufe der Tonnachbearbeitung ist die Tonmischung, an der im Tonstudio der Tonmischer, der Tonmeister, aber oft auch Regisseur und Produzent beteiligt sind, um dem Film den endgültigen Soundtrack zuzumischen. Dieser Vorgang ist hoch kompliziert und unter Umständen äußerst zeitintensiv. Es werden bei diesem Vorgang ja mehrere Spuren zusammengemischt. Grundlage bilden dabei das Dialogband, das Geräusche- und Toneffekteband, das auch die Originalgeräusche von den jeweiligen Drehorten enthält, dann das Musikband und eventuell auch ein Band, das einen oder mehrere Kommentare aus dem Off enthält. Die verschiedenen Bänder müssen erst einmal völlig synchron zur Bildspur laufen. Der nächste Schritt ist dann die Abmischung der verschiedenen akustischen Quellen, um sie in einen aufeinander abgestuften akustischen Level zu bringen und so zu dosieren, dass der vom Regisseur gewünschte akustische Eindruck entsteht. Dialoge, Geräusche und Musik müssen also so aufeinander abgestimmt werden, dass keines der Elemente so aufdringlich wirkt, dass es alle Aufmerksamkeit absorbiert, es sei denn dieses wäre ein künstlerisch bewusst gewollter Effekt. Durch die heute angewandte digitale Technik werden dabei bis zu fünfzig verschiedene Tonspuren miteinander gemischt und schließlich auf das endgültige Soundtrackband reduziert. Der leitende Tonmischer sitzt an seinem Mischpult, auf dem er die einzelnen Spuren individuell verändert und abgleicht. Dazu dienen ihm umfangreiche Tabellen als Hilfe, in denen anhand von Stichwörtern und Zahlen Angaben zu den einzelnen Tracks festgehalten sind. Diese Tabellen enthalten exakte Angaben, wo und wie lange jedes Geräusch, Musikstück oder Off-Kommentar eingesetzt werden. Dabei werden einzelne Töne natürlich auch oft gefiltert und verändert, beispielsweise durch Halleffekte oder Raumtonsimulationen, die bewirken, dass ein Ton so klingt, als ob er aus einem ganz bestimmtem Raum oder Saal kommt. Darüber hinaus können Stimmen und Töne am Mischpult verfremdet werden, so dass beispielsweise eine Stimme so klingt, als käme sie aus dem Telefon. Da heute im Kino die Dolby-Stereo- oder Dolby-Digital-Technik der Normalfall geworden ist, müssen die Tonmischer zudem darauf achten, aus welcher Richtung ein Geräusch kommt oder kommen soll. Dementsprechend müssen bestimmte Geräuscheffekte entsprechend den dazu gehörigen Bildern als von links, rechts, vorn oder hinten kommend abgemischt werden. Dazu kommen dann natürlich auch noch Tonauf- und -abblenden sowie Tonüberblendungen. Wichtig ist bei der Mischung natürlich, dass die Dialoge niemals von der Musik oder anderen Geräuscheffekten „erschlagen“ werden, auch wenn dieser Effekt an besonderer Stelle schon einmal bewusst gewählt sein kann, um zu

zeigen, dass ein Gespräch zwar noch weitergeht, der Inhalt für die Handlung aber nicht mehr wichtig ist. In diesem Fall kann dann die Filmmusik schon das dominante akustische Element sein. Häufig ist auch die Mischung von Musik und anderen Geräuscheffekten eine diffizile Frage der Abstufung. Ist das Geräusch des abfahrenden Zuges wichtiger oder die Musik, die die am Bahnsteig Abschied nehmenden Akteure begleitet? In diesen Fällen ist es dann letztendlich der Regisseur, dessen Meinung und künstlerische und dramaturgische Absicht ausschlaggebend sein dürften. Die oft auch mit entscheidenden Produzenten hingegen neigen manchmal dazu, noch einen Schuss mehr Musik hinzugeben zu wollen, weil sie denken, dass der Film dann einfacher konsumierbar sei. Ein perfekter Soundtrack kann einen schlechten Film zwar auch nicht retten, aber ein guter Film kann seine Qualität durch eine hervorragende Tonspur noch einmal entscheidend steigern – und hieran hat dann die Tonmischung einen entscheidenden Anteil.

Synchronisation

Auch wenn es zumindest in den Großstädten immer mehr Kinocenter gibt, die einen Film auch in der Originalversion oder in einer Originalfassung mit deutschen Untertiteln anbieten, und für Cineasten eine synchronisierte Fassung eine Zumutung bedeutet, so ist trotz alledem zu konstatieren, dass der weitaus größte Teil der in die deutschen Kinos kommenden Filme aus anderen Ländern in einer deutschen Synchronfassung gezeigt wird. Dieses Verfahren hat in Deutschland eine lange Tradition und wurde bereits in den frühen Zeiten des Tonfilms angewendet. Was aber muss auf künstlerischer und technischer Ebene gemacht werden, um eine Synchronfassung herzustellen?

Wenn die Filmrollen an den deutschen Verleih geschickt worden sind, dann sucht diese sich eine Synchronfirma oder ein Synchronstudio. Dort wird die Originalversion erst einmal einer genauen und gründlichen Sichtung unterzogen – im Beisein des Dialogregisseurs, wenn dieser schon verpflichtet worden ist. Ansonsten wird nach der Sichtung einer verpflichtet, denn auch in diesem Berufszweig gibt es Spezialisten, zum Beispiel für Komödien oder Actionfilme. Dann wird darüber nachgedacht, wer die deutsche Stimme der jeweiligen Akteure und Aktrizen zur Verfügung stellen könnte. Die großen Hollywood-Stars haben durchweg alle feste Synchronsprecher, die Besten der Branche vertreten gleich mehrere. Aber für viele Nebendarsteller muss schließlich auch eine Leihstimme gefunden werden. Generell werden mehrere Kriterien genommen, um die deutsche Synchronstimme zu finden. Primär sucht man natürlich eine Stimme, die „passt“, das heißt, jemand der der Originalstimme möglichst ähnelt oder zumindest der Charakteristik nach sehr nahe kommt. Hatten die Besetzungsagenturen früher riesige Karteikästen, so ist heute in Computerdateien gespeichert, wer wen in welchem Film synchronisiert hat. Aber auch dann ist nicht jede Besetzung zum gewünschten Zeitpunkt verfügbar, zumal dann nicht, wenn es sich um Synchronsprecher handelt, die sehr begehrt sind und gleich mehreren Topstars ihre Stimme leihen.

Im nächsten Schritt wird ein Dialogbuch – so wird das Synchron Drehbuch genannt – angefertigt. Aber auch das hört sich leichter an, als es ausgeführt ist. Der Prozess des Anfertigen dieses Dialogbuches erfolgt in mehreren Schritten. Die Arbeitsgrundlage des Dialogbuchautors – dieser ist oft auch der Dialogregisseur – ist die so genannte Rohübersetzung. Diese entspricht genau den Dialogen im fertigen Originalfilm. Hierfür wird meistens jemand engagiert, der sowohl die Originalsprache als auch das Deutsche perfekt beherrscht. Gerade die heutigen amerikanischen Spielfilme enthalten Unmengen von Slangwörtern, soziokulturelle oder regionale Sprachvarianten. Je genauer die Rohübersetzung diese Besonderheiten erfasst, desto besser kann das Dialogbuch werden, welches dann in ein adäquates, die soziokulturellen und regionalen Besonderheiten berücksichtigendes Deutsch übertragen wird. Mit Hilfe dieser Rohübersetzung erstellt der Dialogbuchautor dann das Dialogbuch. Dafür sieht er sich Satz für Satz und Szene für Szene des Originals immer wieder

an und spricht dazu den von ihm erdachten deutschen Text, bis er – manchmal auch nur nahezu - lippensynchron zum Original passt. Das ist besonders wichtig bei so genannten Labiallauten wie m, b oder p, weil hier auch schon kleinste Abweichungen als störend und ungenau wahrgenommen werden. Darüber hinaus muss der Dialogbuchautor auch die Pausen und deren Länge berücksichtigen sowie jedes Seufzen, Lachen oder Lächeln und Stöhnen. Daher ist es so eminent wichtig, dass der Autor den deutschen Text auch parallel spricht, denn sonst stellt sich erst im Synchronstudio heraus, dass der Text nicht sprechbar oder zu lang ist. Ein guter Dialogbuchautor versteht es zudem, die Figuren auch in der deutschen Fassung durch ihre Sprache zu charakterisieren. Allerdings werden soziokulturelle und regionale Besonderheiten der Originaldialoge leider in der deutschen Fassung oft geglättet und nivelliert oder mit einer aktuellen Szenesprache versetzt, die aufgesetzt und dümmlich wirkt.

Wie aber sieht die technische Seite der Synchronisationsarbeit aus?

Die Toncutterin teilt das Dialogbuch in so genannte kurze „Takes“ auf, die mitunter nur ein, zwei Sätze umfassen. Bei einem normalen Spielfilm von 90 –120 Minuten kommen ungefähr 800 –1000 Takes zu Stande, die dann von dem dafür zuständigen Aufnahmeleiter im Synchronplan für die Abarbeitung zusammengestellt werden. Das geschieht auch deshalb, weil die Sprecher aus Zeitgründen ihre Texte nicht vorher lernen können. Im Aufnahmestudio sind dann Regisseur, Synchronsprecher, Aufnahmeleiter, Tonmeister und – durch eine Glasscheibe von ihnen getrennt – die Cutterin zugegen. Deren Aufgabe besteht jetzt darin, ganz genau darauf zu achten, dass der Synchronton mit den Lippenbewegungen des Originals übereinstimmt. Das erfordert ein gutes Auge und ein ausgeprägtes Gefühl für den Sprachrhythmus. Vor jedem Take wird ein so genanntes Startband mit den Zahlen eins bis vier abgefahren – unmittelbar danach beginnt der Synchronisationsvorgang. Der Tonmeister überwacht dabei den Raumton und die Tonaussteuerung. Er muss die Lautstärke in Relation zum Originalton im Auge behalten und darauf achten, dass es zu keinen Übersteuerungen und Verzerrungen kommt, wenn beispielsweise ein Sprecher in einer Szene laut brüllen muss. Daher wird jeder Take vorher auch mindestens einmal geprobt, um die Tonregler entsprechend voreinzupegeln. Daneben muss der Tonmeister auch darauf achten, dass keine unerwünschten Fremdgeräusche wie Kleiderrascheln oder das Scharren von Schuhen sich einschleichen. Außenaufnahmen werden in einer Art Zelt synchronisiert, damit der akustische Eindruck eines geschlossenen Raums nicht entstehen kann.

Mit der Etablierung der Computertechnik ist auch der Synchronisierungsvorgang einfacher und flexibler geworden. Takes können auf Wunsch der Sprecher verlängert, verkürzt oder auch zusammengelegt werden, wenn das den Sprechern ihre Arbeit erleichtert. Die Töne werden nicht mehr wie früher auf Bänder, sondern auf so genannte MODs (Magnetic Optical Disc) aufgezeichnet.

Der Dialogregisseur hat bei der Arbeit an den Takes die Leitung des Gesamtvorgangs. Er muss einerseits darauf achten so dicht wie möglich am Original zu bleiben, aber andererseits den Sprechern auch genügend Spielraum lassen, sich ihre Rolle zu erarbeiten und so klingen zu lassen, dass kein Eindruck von Sterilität entsteht. Die Sprecher wiederum benötigen Sprachempfinden, Rhythmusgefühl, Einfühlungsvermögen und absolute Konzentrationsfähigkeit, denn sie müssen sich innerhalb von Sekunden in eine bestimmte Stimmung bringen können und diese dann auch noch lippensynchron herüberbringen. Nicht jeder Topschauspieler ist daher automatisch auch ein guter Synchronsprecher.

Wenn alle Takes eingesprochen sind, geht es in die letzte Phase der Synchronisation. Jetzt muss nämlich das deutsche Synchronband wieder mit der internationalen Tonspur des Originals zusammengemischt werden. Auf dieser internationalen Tonspur sind die Originalgeräusche, die speziellen Toneffekte wie Türeenschlagen, Schritte und dergleichen sowie die Musik des Originals. Nun muss also das internationale Band mit dem deutschen Synchronband so ins Verhältnis gesetzt werden, das es der Mischung der gesamten Tonspuren des Originals entspricht. Bei dieser Mischung werden zudem auch bestimmte Effekte auf dem

Synchronband hinzugemischt, wenn beispielsweise in einer Szene eine Telefonstimme erzeugt werden muss. Es kann sogar vorkommen, dass an der internationalen Tonspur noch nachgearbeitet wird, wenn sich während der Arbeit an der Synchronisation herausstellt, dass in der Originalspur ein Geräusch einfach fehlt.

Das größte Problem bei der Synchronarbeit ist meistens der Zeitdruck, unter dem gearbeitet werden muss. Aus falsch verstandener Sparsamkeit wird der Zeitrahmen für die Synchronisation mitunter so eng gesteckt, dass darunter die Qualität der Arbeit zwangsläufig leiden muss, was dann wiederum der Qualität des in die Kinos kommenden Films in deutscher Fassung alles andere als zugute kommt.

Promotion und Marketing

Keine große Hollywood-Produktion geht heute an den Kinostart, ohne dass nicht vorher eine gigantische Werbekampagne stattgefunden hat. Dabei wird nichts dem Zufall überlassen und daher werden Topagenturen verpflichtet, um den einen Film werbewirksam und nachhaltig in das Bewusstsein der angepeilten Zuschauerzielgruppe zu bringen. Bei den so genannten Blockbuster-Produktionen liegt der Anteil für Marketing und Promotion an den Kosten des Gesamtbudgets zwischen 10 und 20%. Nimmt man einen Film wie „Troja“, dessen Budget über 200 Millionen Dollar lag, kann man ahnen, welches Werbetrümmelfeuer vorher auf die potentiellen Zuschauer niedergegangen ist.

Um einen Film schon früh in das Bewusstsein eines Massenpublikums zu bringen, gibt es verschiedenste Formen und Medien. Die klassische ist und bleibt der Trailer, mit dem im Kino für die kommenden Filme geworben wird. Im Unterschied von vor zwanzig Jahren wird aber heute immer früher für die Großproduktionen geworben. So ist es keine Seltenheit mehr, dass schon ein halbes Jahr und länger sozusagen mit einem „Vortrailer“ mit nur wenigen Szenen ein Film vorangekündigt wird, bevor der eigentliche Trailer dann sechs bis acht Wochen vor dem Filmstart überall zu sehen ist. Etwa zwei bis drei Wochen werden dann Ausschnitte dieses Trailers auch in den Werbeblöcken des privaten Fernsehens geschaltet und je nach vermuteter Zielgruppe in den Werbeblöcken der Sendungen platziert, die einen hohen Quotenanteil in der Altersgruppe der angepeilten Zuschauer haben.

Auch die klassische Form der Filmplakatwerbung an Litfasssäulen oder in U-Bahnhöfen fehlt nach wie vor bei keinem großen Werbefeldzug. Auch hier wird oft mit einem Vorplakat begonnen, das den Filmstart zu einem bestimmten Termin vorankündigt. Ein zweites Plakat mit detaillierteren Informationen folgt dann etwa vier Wochen vor dem Start.

Immer beliebter werden auch in Deutschland Voraufführungen, die so genannten Sneak-Previews, die in Amerika eine lange Tradition haben. Dort werden Filme lange vor dem Start einem ausgesuchten Zielpublikum vorgeführt und deren Reaktionen danach an Hand von Befragungen akribisch ausgewertet. Unzählige Filme wurden nach derartigen Testvorführungen umgeschrieben, neu geschnitten oder umgeschnitten und vielfach mit dem von den Zuschauern geforderten Happyend verkleistert. Dass durch solche Testvorführungen das so genannte „Mainstream-Kino“ eine immer absolutere Stellung in der Filmproduktion errungen hat, ist zwar bedauerlich, aber wohl nicht mehr umkehrbar.

Je näher der Starttermin einer Großproduktion rückt, desto präsenter werden auch die Stars und der Regisseur in allen Medien. Sie haben dann genau platzierte Auftritte in den meistgesehenen Talk-Shows und anderen Showsendungen. Handelt es sich um einen ambitionierten Film, dann werden auch diverse Kultursendungen mit Interviews versehen. Ein immer wieder gern genutztes Marketing-Instrument sind auch internationale Filmfestspiele, auf denen diese Filme dann zwar häufig außer Konkurrenz laufen, dafür aber durch perfekt inszenierte Starauftritte im Brennpunkt des öffentlichen Interesses stehen.

Bevor ein Film in die Kinos kommt, wird längerfristig ein Starttermin festgelegt. War es früher Norm, dass zwischen amerikanischem Starttermin und Deutschlandstart etwa ein

halbes Jahr lag, so hat sich dieser Zeitraum in den letzten Jahren deutlich verkürzt. Der Grund liegt vor allem in der internationale Informationsgesellschaft und im Internet, über das zeitgleich Informationen zum US-Start eines Films darüber auch Informationen in Deutschland abgerufen werden können. Ein vermutlich noch wichtigerer Grund ist die rapide Zunahme illegalen Raubkopierens von ganzen Filmen. Dadurch sind dann die Filme schon Wochen vor dem Filmstart gesehen worden, so dass ein riesiges Zuschauerpotential verloren geht. Zudem haben sich auch die Zuschauergewohnheiten verändert. In den USA war es schon immer üblich, dass die Sommermonate für die wichtigsten Starttermine von Großproduktionen reserviert waren, weil dort die Leute eben auch im Sommer gerne ins Kino gehen. Dieser Trend hat sich in den letzten Jahren auch in Deutschland durchgesetzt. Die großen Produktionen werden auch in Deutschland immer öfter zu Sommerterminen platziert und die Abstände zwischen amerikanischem und deutschem Filmstart werden immer geringer was für die Synchronisation und auch für das Marketing nicht unerhebliche Probleme aufwirft. In gewisser Weise sprechen die großen Verleihe die Starttermine miteinander ab, damit möglichst nicht zwei Großproduktionen zeitgleich starten und sich gegenseitig die Zuschauermassen abgraben. Das liegt vor allem daran, dass das Startwochenende in der Regel ausschlaggebend für den Erfolg eines Filmes ist. Je besser die Zuschauerzahlen am ersten Wochenende sind, desto sicherer lässt sich ein Erfolg prognostizieren. Daher werden bei großen Produktionen, die hohe Zuschauerzahlen brauchen, um ein geschäftlicher Erfolg zu werden, für einen Massenstart auch 500 bis 600 Kopien auf den Markt geworfen, um den Film breit gestreut in vielen Kinos im ganzen Land zeitgleich starten zu können und auf diese Weise möglichst hohe Einspielergebnisse in der ersten Woche zu erzielen, denn der nächste Film, der groß gestartet wird, folgt oft nur zwei, drei Wochen später und dann wird für diese Produktion die Werbemaschine angeworfen. Künstlerisch ambitionierte Filme, die in Filmkunstkinos oder so genannten Off-Kinos gezeigt werden, gehen oft nur mit einer Kopienzahl von fünfzig bis siebzig an den Start und können auch nicht mit großem Aufwand beworben werden. Hier spielt die Zusammenarbeit mit Kulturmagazinen im Fernsehen und der Presse, zum Beispiel mit Stadtmagazinen eine große Rolle, denn diese sind oft das beste Forum, um über eine positive Berichterstattung das Zuschauerinteresse zu wecken und für diese Filme eine indirekte Promotion zu machen.

In den letzten Jahren hat bei großen Produktionen vor allem bei Actionfilmen immer stärker die Tendenz entwickelt, parallel zum Filmstart den Markt mit so genannten Actiontoys, Videospielen, Soundtracks und anderen Fan-Artikeln wie Schuhe oder T-Shirts oder Jacken zu überschwemmen, die dann in den Ketten der großen Konzerne verkauft werden, die zu diesem Zweck eine enge Kooperation mit den Verleihfirmen der Filme eingehen.

Auch wenn ein Film in den Kinos – wie es im Branchenjargon heißt – ausgewertet ist, dann ist die geschäftliche Nutzung der Produktion noch längst nicht abgeschlossen. Immer höher wird der Anteil der Video- und in den letzten Jahren ganz rasant der DVD-Auswertung an den Einspielergebnissen einer Produktion. Gerade Termine wie Weihnachten oder Ostern werden besonders gerne genutzt, um das Video oder die DVD zum Film auf den Markt zu bringen, um noch einmal durch die Lizenzvergabe ein zusätzliches großes Geschäft zu machen. Und auch der Verkauf der Filmrechte an darum konkurrierende öffentlich-rechtliche oder private Fernsehsender spült noch einmal große Summen in die Kassen der Verleihfirmen.

Reinhard Bösing
Medienpädagogischer Referent
Lisum

Diese kleine Abhandlung wäre ohne die Hinzuziehung von Literatur zum Thema Filmanalyse, Filmsprache und Filmproduktion nicht zu realisieren gewesen. Im Besonderen gilt das für die

nachfolgend aufgeführten Werke, die für Filminteressierte daher nochmals besonders empfohlen werden.

Literaturempfehlungen

James Monaco
Film verstehen
Rowohlt-Verlag
rororo Handbuch
ISBN 3-499-16271-7

Der Klassiker zu Filmanalyse, Filmgeschichte und Filmsprache schlechthin. Mit zahlreichen Querverweisen zu Literatur, Malerei, Fotografie und Theater. Außerdem umfangreiche Beschreibungen und Abbildungen zur technischen Entwicklung des Kinos.

Dirk Manthey (Hrsg)
Making of ...
Wie ein Film entsteht
Verlagsgruppe Milchstraße
Kino Verlag GmbH
ISBN 3-98324-127-2

Ein reichhaltiger, luxuriös aufgemachter Band für Filmliebhaber, der in die Bereiche Vorproduktion, Produktion und Nachbearbeitung gegliedert ist.

Dietrich von Ribbeck
Filmproduktion verstehen
TR- Verlagsunion GmbH München
ISBN 3-8058-22218-9

Anhand einer fiktiven Filmproduktion werden die einzelnen Phasen der Filmproduktion und ihre beteiligten Bereiche auch für Jugendliche sehr leicht nachvollziehbar beschrieben.