

Handbuch zum Filmemachen

Philosophie und Handwerk des Drehbuchschreibens und der Filmproduktion

von Karl Lotz



Ausbau 4
19209 Gottesgabe / Rosenhagen
Telefon / Fax: 038874 / 23909
Funk : 0172 / 3835554
mail: info@polifilm.de
www.polifilm.de

Copyright (c) Urgent Verlag 2006
Alle Rechte vorbehalten.

Foto DEFA Zilmer

ISBN Nr. 3-937695-03-6

Ich habe dieses Buch für meine Studenten und Schüler geschrieben und natürlich für alle, die mit Begeisterung Filme machen wollen. Es ist also gedacht für Einsteiger mit Profiambitionen.

Bei meiner Filmarbeit mit jungen Leuten stelle ich oft fest, dass sie schwer Kritik ertragen können. Aber Filme werden nur wahrhaftig und damit äußerst wirksam, wenn sie in all ihrer Widersprüchlichkeit gearbeitet werden. Wissenschaftlich gesagt : Das harmonische Zusammenschließen disparater Elemente als Entsprechung zum modernen Menschenbild.

Ihr werdet auf eurem Weg oft verzweifeln, aber es hilft, wenn man sich in einer ruhigen Minute fragt: muss ich diesen Film machen ? Und wenn man diese Frage ganz ehrlich mit „Ja“ beantwortet, dann macht ihr ihn. Ihr werdet beim Filmemachen dann oft nicht wissen, was ihr wollt. Versucht es, bis ihr es seht.

Eine Zielsetzung des Buches ist, engagierte Filmemacher in spe mit dem filmischen Denken und mit herkömmlichen Filmstrukturen vertraut zu machen. Für eure eigenen filmischen Wege bekommt ihr mit dem Buch professionelle Arbeitsmittel (Kalkulationen, Drehpläne, Vertragswerke) in die Hand. Dieses Handwerkszeug ist auch für eine kleine Filmproduktion notwendig, um durchaus mögliche Desaster zu vermeiden. Mit der beigelegten CD können Kalkulationen gerechnet und Verträge verändert werden. (Dies allein ist schon ein Schatz)

Das Buch ist zu lesen wie eine Anleitung für ein Experiment. Die beabsichtigten Wiederholungen dienen zur Festigung. Auch gibt es oft mehrere Vorschläge, aber das letzte Wort hat der junge und engagierte Filmemacher selbst.

Das Format des Handbuches entspricht dem eines Drehbuches, nämlich DIN A4. Ebenso sind die Texte wie in einem Drehbuch angeordnet. Die ganzen Zeilen dienen dort der Beschreibung szenischer Vorgänge, der rechte Textblock dem Dialog, die linke Seite ist frei für das Storyboard oder eigene Notizen.

Viele Leser und Benutzer wissen sicherlich, dass es im Film- und Fernsbereich auf der ganzen Welt üblich ist, sich untereinander mit Du anzusprechen. Dies lag also auch beim Schreiben des Handbuches nahe. Wenn Sie als Leser bzw. Leserin mit Du angesprochen werden, so hat dies obendrein den Vorteil, es lässt sich einfacher und flüssiger lesen, bzw. damit arbeiten.

Karl Lotz

KAPITEL 1	Warum filmen	Seite	11
KAPITEL 2	Thema / Ideenfindung	Seite	29
KAPITEL 3	Dramaturgie	Seite	38
KAPITEL 4	Struktur eines Drehbuches	Seite	55
KAPITEL 5	Das Drehbuchschreiben	Seite	57
KAPITEL 6	Zu den Figuren	Seite	75
KAPITEL 7	Regie	Seite	80
KAPITEL 8	Der Schauspieler im Film	Seite	89
KAPITEL 9	Inszenierung	Seite	111
KAPITEL 10	Kamera / Licht	Seite	116
KAPITEL 11	Schnitt / Endfertigung	Seite	130
KAPITEL 12	Kalkulation / Produktion	Seite	140
	über den Autor	Seite	148

Die Kalkulationen und das Vertragswerk bestehen aus Unterlagen von realisierten Filmproduktionen und dienen nur zur Information. Werden die Verträge und Kalkulationen übernommen und genutzt, übernimmt der Autor keine Ersatzansprüche.

Für junge Filmemacher, die etwas vorhaben, sollte Film ein Ausdrucksmittel **eigener** Gedanken und Gefühle, ein Bild **ihrer** Wirklichkeit sein. Ihr Film wird dann wie ein Haus auf eigenem Grund und Boden stehen, jedem anderen zum Trotz.

Ein guter Ausgangspunkt für die Filmarbeit ist, wenn sie sich auf eine persönliche Kritik ihrer Subjektivität stützen kann. Das heißt, übt scharfe Kritik an euch selbst und den anderen. Kritik ist unangenehm und tut weh, aber nur so werden eure Filme an Kraft gewinnen. Sie werden wahrhaftig und damit äußerst wirksam, wenn ihr eure Stoffe in all ihrer Widersprüchlichkeit entwickelt.

Mozart war einer der ersten, der die Menschen in all ihrer Widersprüchlichkeit auf die Bühne brachte und sie sich dort ganzheitlich aussingen konnten. Eine höchst wirksame Methode, denn die modernen Menschen sind nun mal voller Widersprüche. Lasst sie diese Widersprüche in euren Filmen ausleben, dann werden sie wahrhaftig und stark sein. Sie können alle Seiten ihrer Persönlichkeit Gestalt geben und ihren Ausdruck verändern, ohne in isolierte, unverständliche Einzelmomente zu zerbröckeln. Wissenschaftlich ausgedrückt: Das harmonische Zusammenschließen disparater Elemente als Entsprechung zum modernen Menschenbild. Das ist schwer und ihr werdet oft verzweifeln, aber es hilft, wenn man sich in einer ruhigen Minute fragt: **muss ich diesen Film machen ?** Und wenn man diese Frage ganz ehrlich mit „Ja“ beantwortet, dann macht ihr euren Film. Er wird mit dem wirklichen Leben zu tun haben und ihr werdet beim Machen eine Befriedigung und Glück empfinden. Dabei wird es immer das Dilemma geben zwischen professioneller Erwartung und persönlicher Freiheit.

Also ! geht von der Realität aus, so wie sie ist und nicht wie sie sein sollte.

**Film ist keine Illusion, sondern der Ausdruck einer Denkweise.
Film besteht nicht aus Stimmungen, sondern aus Absichten.**

Macht nicht etwas Gutes, das bequem ist, sondern etwas, woran ihr glaubt, von dem ihr persönlich betroffen seid. Ein Film ist immer ein Gewebe von Widersprüchen. Wenn ihr die nicht aushalten könnt, wenn ihr nicht gewillt seid, einen hohen Preis für das Filmemachen zu zahlen, dann lasst es lieber sein.

Wenn ihr den kleinsten Zweifel in euch spürt, dann lasst es sein. Mach dann etwas, was mit dem richtigen Leben zu tun hat. Werdet Bankangestellte oder Bäcker, wobei das auch kein großer Unterschied ist. Als Filmmacher wird es euch oft genug nachts aus dem Bett treiben, weil euch eine Idee nicht schlafen lässt. Ihr werdet erkennen, was von euch gemacht werden **muss**! Die besten Regisseure, Kamera- und Tonmänner haben immer den Film mit ihrem Leben verbunden.

Weiter sollt ihr wissen: Filmmachen hat immer mit der gesellschaftlichen Situation zu tun, egal ob ihr im Geschäft seid, für eine Anstalt einen Film macht oder ob ihr nur für euch allein einen Film dreht. Es ist immer auch eine Sache der Gesellschaft. Man muss den Anspruch anmelden, mit Filmen die Welt verändern zu wollen. Sicher ist die Wahrscheinlichkeit gering, dass man tatsächlich die Welt verändert, aber ihr könnt zeigen, wie und warum es dahin kommt, so wie die Welt ist.

Man verspürt eine Berufung zum Filme machen, man studiert Fachbücher, und findet Sätze wie : Film ist Ware und/oder Film ist Kunst. Also das Heilige und das Profane. Es gibt Filme, die sind dummes Zeug und dann gibt es Filme, die eine Spiritualität haben und bei deren Vorführung erleben wir eine Befriedigung eines Urbedürfnisses der Menschen: nämlich das Bedürfnis, eine gemeinsame Erinnerung teilen zu können.

Idee, Thema und die Sicht der Dinge

Es beginnt immer mit der Notwendigkeit von etwas Wichtigem zu berichten.

Aber wie anfangen ? Tausend Ideen schwirren einem durch den Kopf. Die Frage, die immer wieder beantwortet werden muss ist :

Worum geht es ?

Das ist die Schnur, an der der Autor seine Perlen, seine Ideen auffädeln kann. Man kann mit einem Menschen, seiner Biographie, seinem Schicksal beginnen. Dann kommen immer weitere Fragen, die beantwortet werden müssen. Wo kommt er her, was will er und wo will er hin, was für Probleme hat er, was hat er vor, wer hindert ihn daran ? Es wird immer um

Menschen und ihre Beziehungen gehen. Das Publikum liebt und interessiert sich für Menschen, die es lieben oder hassen kann.

Die Idee eines Clint Eastwood Films: Ein Mann reitet in eine Stadt. Punkt. So einfach kann es sein. Eine Geschichte erzählt immer von Menschen und Orten. Aber, das Abfilmen des Lebens ist noch kein lebendiger Film. Man darf nicht verwechseln: das Leben wie es wirklich ist und die Wahrheit des Lebens. Der Autor muss also eine Fiktion schaffen und nicht die Wirklichkeit aufdecken. Wenn der Autor nur glaubwürdig sein will und einer objektiven Wahrheit verpflichtet ist, dann muss er einen Dokumentarfilm drehen. Künstlichkeit kann ein Vehikel zur Darstellung der Wahrhaftigkeit sein. Der Autor muss also eine Fiktion schaffen und nicht die Wirklichkeit aufdecken. Eine Voraussetzung dafür ist die Story. Wichtig zu wissen ist, dass es nur wenige Geschichten auf der Welt gibt. Verzweifelt also nicht, wenn euch nichts „Neues“ einfällt. Die Dichter von Goethe bis Brecht haben kaum mehr als zwanzig Storys gefunden. Alles andere sind leichte Variationen. Grundsätzlich aber gilt:

Hab ihr keine Story, dann habt ihr gar nichts.

Eine Story ist etwas, das zwischen Menschen geschieht und weitergereicht wird. Aber ! eine Story, eine Geschichte zu erzählen reicht für einen Film nicht :

Man muss das, was zwischen dem Filmemacher und dem Objekt steht, darstellen. Also

die Haltung zum Stoff ist das Entscheidende.

Das hat viel mit Atmosphäre zu tun, die sehr schwer darzustellen ist. Aber das ist die Aufgabe.

Und immer steht die Frage, wie kann ich zeigen, was ich nicht sehe?

Oft leben die Menschen in einer Wahrheit, die sie nicht gern sehen wollen. Sie blenden Bereiche, die sie an ihr Elend erinnern aus, um sich ihrer Trostlosigkeit nicht bewusst zu werden, in der sie leben. Sie wollen leichte Kost zur Flucht aus dem Alltag. Für den Autor stellt sich immer die Frage, will er eine Welt schaffen wie sie wirklich ist, oder will er eine Welt schaffen, in die man sich flüchten kann.

Kino ein Ort des Träumens oder ein Ort des Erwachens.

In harten Zeiten bietet der Film am besten die Möglichkeit, der Wirklichkeit zu entfliehen. Das ist heute im Fernsehgeschäft die Regel. Man sieht fern,

um sich zu entspannen. Man möchte nicht mit realistischen Filmen schmutzige Wäsche in der Öffentlichkeit waschen.

Etwas über das Thema Nr. 1 im Film : die Gewalt. Sie ist heute endgültig Bestandteil in den Drehbüchern. Warum ? Es geht von Gewalt und Gesetzlosigkeit eine Faszination aus. Verantwortungslosigkeit hat etwas Aufrüttelndes. Und Aktion gibt es nur, wenn es Gefahr gibt. Gewalt also, weil es Spaß, weil es Spannung gibt ?

Brutalitäten sind in der Regel Schwächen des Drehbuches.

Und nicht zu vergessen: Angst ist auch eine Ware, die man im Fernsehen verkauft. Fritz Lang, einer der ganz Großen des alten Kinos, erklärt es so : „ Die Menschen glauben nicht mehr an den Teufel und deshalb glauben sie auch nicht an seine Strafe nach dem Tod. Also, was glauben und fürchten sie dann ?

Die heutigen Menschen fürchten nur den körperlichen Schmerz.

Da die Menschen an nichts mehr glauben und nichts fürchten als körperliche Schmerzen, die durch Gewalt verursacht wird. „ Deshalb ist Gewalt ein dramaturgischer Grund. Aber das Spektakuläre allein wird niemals einen großen Film ergeben. Es muss nicht immer Gewalt sein. Findet eigene Themen, trifft den Nerv der Zeit. Auch wenn ihr allein in einer Wüste steht und nichts zu erzählen habt: Ihr habt immer das Spannendeste, was es auf der Welt gibt :

Ein menschliches Gesicht.

Da der persönlichste Film immer eine Angelegenheit der Gesellschaft ist, könnt ihr zu deren Entwicklung beitragen. Helft, dass die Gesellschaft mit sich ins Reine kommt, also nicht seelisch und moralisch verkümmert. Findet und sucht einen moralischen Kompass in einer gestörten, korrupten Welt. Helft, dass die Gesellschaft endlich erwachsen wird. Charles Brasch sagt: eine Gesellschaft kann als erwachsen gelten, wenn sie ihre Lebensgrundlage auf den Bildern der eigenen Vorstellung zu errichten beginnt“. Und ihr habt einen wichtigen Partner:

das Publikum und seine Einbildungskraft :

Wenn die Zuschauer im dunklen Kinosaal im Helden ihre eigene Unsicherheit wiederfinden, dann werden sie dem Autor und Regisseur folgen und die unwahrscheinlichsten Situationen glauben.

Dramaturgie

Was ist Dramaturgie ? - Eine Vorlesung für Regiestudenten

Was ist Dramaturgie? Es ist der Bau der Dinge, der inhaltlichen und ästhetischen Instrumente, die ich einsetze. Die älteste Dramaturgie ist: Jemand will die Aufmerksamkeit eines Gegenüber, dessen Auge und Ohr, um ihm etwas zu erzählen. Das kann ein Vorbeieilender, ein Entgegenkommender, ein Davonziehender sein. Das heißt, jeder macht Dramaturgie, es gibt also die unbewusste Dramaturgie.

Was wir machen wollen, ist bewusst Dramaturgie, die Dinge so bauen, dass sie Eindruck und Wirkung machen, Interesse wecken, Interesse halten und nachhaltig wirken. Eine Geschichte, die wir erzählen, muss stabil sein, nicht in sich zusammenfallen, muss leben. Da gibt es statische Gesetze, als baute ich ein Haus. Wie der Körperbau des Menschen sinnfällig ist, muss der Bau der Geschichte sinnfällig sein. Beim menschlichen Körper wächst auch nicht das Ohr am Knie.

Und auch die Gesetze des Geschichten-, des Dramabaus sind uralte. In der Exposition mache ich auf meinen Gegenstand aufmerksam, will den Zuschauer für meine Geschichte einfangen. Dann führe ich meinen Gegenstand aus, man spricht auch von Durchführung, führe ihn zum Höhepunkt, aber die Geschichte, will sie nicht simpel sein, hat Brüche, läuft nicht geradlinig, weil das Leben kein Lineal ist. Die Griechen, voran Aristoteles, sprachen von mindestens einer dramatischen Wende, und ist es die entscheidende dramatische Wende, spricht man von der- Peripetie. Diese also- zwischen dem vermeintlichen Höhepunkt einer Geschichte und ihrem Ausklingen.

Die uralten Dramaturgiegesetze erfahren in der Moderne unzählige Varianten, aber sie sind immer wieder auf diesen einen Grundtypus zurückzuführen. Man kann mit dem Anfang aufhören und mit dem Ende beginnen, man kann eine Geschichte rückwärts erzählen (Ilse Aichinger erzählte eine Geschichte beginnend vom Tod ihrer Protagonistin nach vorne hin zur Geburt, also chronologisch gegenläufig), man kann selbstverständlich Lebenssequenzen mischen, aber es muss eine sinnfällige Ordnung in der Mischung existieren, ein Konzept, das Chaos

ist kein Konzept. In jedem Fall müssen die dramatischen Wendungen, selbstredend die Peripetie, .sinnfällig sein. Keine dramatischen Wendungen, Umschnitte, Brüche ohne Konfliktpotential. Konfliktpotential- eine weitere dramaturgische Kategorie.

Jeder Konflikt strebt zur Lösung des Konflikts wie jede unerträgliche Spannung zur Entspannung. Diese Entwicklung vom Konflikt zur Lösung des Konflikts ist nur in Handlung möglich. Dramaturgie ist vor allem der Bau der Handlung, Handlung ist Bewegung, Beziehung zwischen Figuren und von ihnen ausgelösten Vorkommnissen, die allesamt den Verlauf zwischen Anfang, Mitte und Ende haben.

Keine Handlung ohne Gedanken, ohne Motiv. Jede Figur hat ihre Motive, so und nicht anders zu handeln. Die Motive wiederum sind Folge der Charakteristika der Figur und der Umstände, in die die Figur gestellt ist.

Streng genommen ist im Anfang einer Geschichte ihr Ende beschlossen und trotzdem muss ich die Geschichte so erzählen, dass sie tausend Enden und Ausgänge haben kann. Das ist die Kunst der Dramaturgie. Aber wenn ich am Anfang eines Films weiß, wie die Geschichte ausgeht, hat die Dramaturgie versagt, ist die Geschichte berechenbar und wir sind im Reich der Wissenschaft und nicht im Reich der Kunst. Eine voraussagbare Geschichte ist eine schlechte Geschichte, sie ist sowohl lebensfremd als auch kunstfeindlich. Aber wie kann ich dann sagen, im Anfang sei das Ende beschlossen? Dergestalt, dass, sagen wir jetzt ein Beispiel, ein dreißig bis vierzig Meter tiefes Fundament auf eines der höchsten Häuser der Welt, etwa vierhundert, fünfhundert Meter hindeutet, eine Exposition der Geschichte verrät mir also viel über ihren Verlauf und ihr Ende, aber eben nur einiges und nicht alles. Denn die Dramaturgie spielt mit Unwägbarkeiten wie das Leben auch,

Dramaturgie ist nicht die Lehre vom stabilen Zu- sondern die Lehre vom Verlauf eines stabilen Flusses.

Wenn ich es mit Unwägbarkeiten zu tun habe, bin ich in der Spannung und vermittele auch Spannung, wenn ich es mit Berechenbarkeit anstelle, vermittele ich schließlich Langeweile.

Dramaturgie ist also genau jener Bereich, sagen wir besser jene Balance zwischen Chaos und Gesetz, zwischen Zufällen und

unerschütterlichem Regelwerk, zwischen Beliebigkeit und Gesetzeskräften, kurz, das freie Spiel gesetzlicher Kräfte.

Noch einmal: Handlung ist der Verlauf von Geschehnissen, die von der Figur oder mehreren Figuren ausgelöst und bestimmt werden. In der Dramaturgie gibt es keine Zufälle und keine Beliebigkeiten, aber die Kunst ist es gerade, so erzählen zu können, dass die erzählten Geschehnisse überraschend, spannend- und unvorhersehbar waren und auf den Zuschauer einen unwiderstehlichen Eindruck machen, eine jähe, plötzliche Gewalt ausüben. Aber in Wirklichkeit gibt es in der Dramaturgie wie im Leben keine Plötzlichkeiten. Alles Plötzliche hat einen langen Weg. Das ist dramaturgisches Denken. Einfach und widerspruchsvoll!

Ein Gedicht kommt ohne Konfliktpotential aus, kann eine harmonische Stimmung beschreiben, vollkommen in der Ruhe sein und trotzdem tief verstören, etwa wie in der Liebe, die uns zugleich beglückt und verstört, unendlich bereichert und stark macht und zugleich blind. In einem Drama und eben auch in einer Geschichte werden diese Kräfte auf mehrere Figuren verteilt. Das Autoren - Ich wird aufgespaltet und das Potenzial, Konfliktpotential also in unterschiedlichsten Figuren gegeneinander und miteinander gegeneinander, je nach der situativen Gemengelage, ausgetragen. Immer muss beides insgesamt in der Geschichte sein: Kamille und Gift, Ruhe und Fieber, Spannung und Entspannung.

Ein lyrischer Roman oder ein lyrisches Drama - nahezu ein unaufhebbarer Widerspruch, ein Antagonismus. Kontemplation, Beschaulichkeit, nein, nicht in einem modernen Dramengemenge, in einer fesselnden Geschichte.

Figurenkonstellation, eine weitere dramaturgische Kategorie. Regisseure machen gern den Unterschied zwischen zwei Arten- von Filmen, die eine Art, wo eine Geschichte erzählt wird, die andere, wo über Figuren erzählt wird. Wirr wissen natürlich, eine Geschichte ohne Figuren geht nicht und Figuren, wo nichts zusammenläuft, geht auch nicht, die Regisseure meinen natürlich, der Akzent liegt stärker auf der einen oder der anderen Seite, tatsächlich kann man psychologisch starke Figuren erzählen ohne eine starke Geschichte und umgekehrt. Anstrebenswert aber ist eine starke Geschichte, dies zuallererst und starke, d. h. fesselnd interessante Figuren.

In der Dramaturgie gibt es keine schwarzen Löcher, wo Informationen verschwinden, genauso wie in der Realität, wo alles Gelebte im Körper, in Seele und Verstand gespeichert, angereichert und aufgehoben sind. Das heißt für den Geschichtenerzähler, alle Figuren,

die ich erfinde, muss ich, wenn ich sie wieder verschwinden lasse, sinnfällig, verschwinden lassen oder umbringen, d. h. aus der Geschichte heraus und ihrem Verständnis nach wieder verschwinden lassen. Welche Figur wird Hauptfigur, welche Figur schleppe ich wie lange in der Geschichte mit, wann verstecke ich sie, wann wecke ich sie wieder für die Geschichte, und warum - alles das sind ganz wichtige dramaturgische Fragen. |

Ebenso ist es mit den Charakteristika der Figuren. Der Filmemacher setzt am Anfang seiner Filmarbeit eine Figurencharakteristik auf. Und er hat sich zu überlegen, wann an welcher Stelle der Geschichte er welche Charakteristik seiner Figur ausspielt und ausreizt. Er muss also jede Charakteristik seiner Figuren im Kopf haben.

Das Drehbuch hat ein gutes Gedächtnis, wenn der Regisseur keins hat.

Eine gute Geschichte hat ihre kleineren und- größeren Drehpunkte und wenn möglich ihre Peripetie, ihre entscheidende dramatische Wende. Dieses Kunstgesetz ist dem Leben abgeschaut. Das Leben verläuft nicht ohne Brüche, ohne Höhe- und Tiefpunkte und ohne Rätsel, die der Entschlüsselung harren. Und genau diese motivierten Brüche (nicht Brüche, um der Brüche wegen!) machen die filmische Glaubwürdigkeit aus, manche sagen auch Authentizität. Das Gegenteil wäre die konstruierte Geschichte oder die Geschichte, bei der sich immer wieder die Machart in den Vordergrund schiebt. Bei einer funktionierenden Geschichte vergesse ich, wie sie gebaut, wie sie gemacht ist. Eine Geschichte ist auch nur dann gut, wenn ich ihr ihren Protagonisten abnehme, d. h. wenn sie auf mich glaubwürdig wirken, manche sagen, in sich stimmig sind.

Man unterscheidet grundsätzlich das narrative Erzählen und das assoziative Erzählen. Das narrative oder klassische Erzählen ist das kausale Erzählen, eins bedingt das andere, es ist, wenn man so will, näher am Dokumentarischen- dran als das assoziative Erzählen, es geschieht keine überhöhende Verdichtung, kein Erzählen in abstrahierenden Bestandteilen, in Zeichen, Symbolen. Beide Erzählarten haben ihre eigene künstlerische Wahrheit. Welche Art zu erzählen sich anbietet, hängt vom Gegenstand ab und der Wahrnehmungsebene des Geschichtenerzählers. (Beispiel von Godard)

**Der Mensch fährt nicht jede Strecke bis zur Endstation.
Er steigt oft um auf seiner Fahrt.**

Eine andere dramaturgische Kategorie ist die Erzählperspektive. Ich

entscheide mich vor dem Erzählen grundsätzlich, aus- welcher Perspektive erzähle ich die Geschichte, erzähle ich sie aus der Perspektive eines Protagonisten und dann die Entscheidung welches Protagonisten, erzähle ich sie, vielleicht wechselweise, aus der Sicht zweier Figuren, ich kann auch ein und dieselbe Szene aus der Sicht mehrerer Figuren erzählen, oder erzähle ich die Geschichte in Draufsicht, quasi in göttlicher Sicht, der Autor hat alles im Blick und erzählt aus dieser scheinbar objektivierenden Sicht; was die üblichste Erzählperspektive ist, oder mischen Autor, Regisseur die Perspektiven, die scheinbar objektive und bewusst subjektive (wie z. B. in "Schindlers Liste" von St. Spielberg die berühmte Vergasungsszene).

Jede gute Geschichte hat ihren Grundeinfall, andere sagen Idee. Was ist der Grundeinfall? Den Grundeinfall kann man nicht erlernen, man hat ihn oder hat ihn nicht. Aber man kann an Geschichten studieren, was ein guter Grundeinfall ist. (z. B. im DEFA Film „Jakob der Lügner“, weil man immer behauptete, die DEFA-Filme hätten keine Grundeinfälle). Gute Grundeinfälle helfen, die Geschichte zu strukturieren, entweder chronologisch oder nach der Art der Ereignisse.

Eine Geschichte sollte so strukturiert sein, dass sie den Zuschauer am Anfang zum Hinsehen und Hinhören zwingt, dass sie sein Interesse wach hält, dann wiederum steigert, Erwartungshaltungen des Zuschauers in dialektischer Art bestätigt und bricht, dem Höhepunkt zutreibt und die Spannung in überraschender Weise löst.

Noch zum Grundeinfall: Er ist immer künstlicher Art: Der Grundeinfall heißt nicht: die Botschaft des Films oder das Anliegen des Films oder seine Moral. Der Grundeinfall oder die Idee des Film verkörpert keine Sentenz.

Legitimerweise gibt es- dennoch zwei grundsätzliche Herangehens-weisen an einen Stoff: den deduktiven und induktiven. Was ist darunter zu verstehen und wovon hängt dieses, sich dem Stoff nähern, ab?

1. vom Stoff selbst
2. von der Struktur des Autors/ Regisseurs

Der Rhythmus des Films ist keinesfalls nur eine rein ästhetische, stilistische Kategorie, sondern auch eine dramaturgische! Wovon hängt der Filmrhythmus ab? Der Regisseur hat den Rhythmus des Films vor dem Drehen im Kopf Mit diesem Rhythmus macht er seine

Filmeinstellungen. Lange oder kurze Einstellungen? Er dreht bereits mit der Vorstellung des Schnitts. Schnelle Schnitte, viele Schnitte, weniger Schnitte? Aber auch der Inhalt des Films bestimmt den Rhythmus. Der Schauplatzwechsel. Der Szenenwechsel. Kurze Szene, lange Szene, der Wechsel der Figuren im Bild, der Bildwechsel. Wann forcieren wir den Konflikt, wann setzen wir ihn aus, die Töne haben Einfluss auf den Rhythmus, der Wechsel zwischen laut und leise, der Wechsel der Geräusche, der Wechsel von Sequenzen, die mit Musik unterlegt sind und Sequenzen, die ohne Musik sind.

Eigentlich ist es ganz einfach, es ist wie Witze erzählen: Hält man die Reihenfolge nicht ein, erzählt man die Pointe zu früh, ist die Geschichte vermässelt. Man muss also die Informationen in der optimalen Reihenfolge liefern, und !!!! der Autor muss immer den Grund wissen, warum sich etwas verändert.

Regie und Inszenierung

Regie ist eine Frage des Selbstvertrauens, aber wie ein Pilot weiß der Regisseur, dass alles, was er tut und entscheidet, heikel ist.

Das große Talent eines Filmregisseurs besteht darin, die Zugeständnisse, die man beim Film machen muss, gegeneinander abzuwägen: einige muss man akzeptieren, um andere muss man hartnäckig verhandeln und dann gibt es Zugeständnisse, die muss er unter allen Umständen ablehnen. Tausende Probleme stürzen beim Drehen auf den Regisseur ein und er kann sich nicht konzentrieren. Er hört auf alle Stimmen der Welt nur nicht auf die, auf die er hören muss, nämlich auf **seine eigene**.

Der Regisseur darf nie die Kontrolle über den Film verlieren.

Er muss immer Herr der Lage sein, die Wirklichkeit im Griff haben. Dabei kann ihm helfen, wenn er auf eine ehrliche Art Regie führt. Das Team und die Schauspieler werden es ihm danken. Der Regisseur sollte sich öffnen, von seiner Persönlichkeit etwas preisgeben. Zur Regie gehört eine gewisse Bescheidenheit. Man kann alles aus einer Szene herauskitzeln, sie zum Höhepunkt machen, aber dann gibt es nur noch Höhepunkte. Eine Perlenschnur ohne Faden.

Der Regisseur muss immer den Grund wissen, warum er etwas macht.

Der Regisseur muss ein Gefühl für Bewegung und Phantasie haben, muss hinter die Fassade schauen wollen, Autorität und Menschenkenntnis besitzen, muss manipulieren können. Er muss eine Methode haben, um aufkommenden Widerstand im Team brechen zu können. Der Regisseur ist ein Verführer, der das souveräne Spiel zwischen Realität und Einbildung beherrscht.

Eine erfinderische, enthusiastische Regie kann einer ganz banalen Geschichte Leben einhauchen. Das ist möglich. Im Gegensatz kann ein zweitklassiger oder arroganter Regisseur eine gute Geschichte komplett ruinieren.

Der Regisseur muss mit Gegensätzen arbeiten können, er muss einen ernststen Inhalt humorvoll erzählen können. Er muss sich fragen, bin ich ein Regisseur über Fakten ? Oder ein Regisseur über die Gefühle ? Regie über Gefühle ist das Arbeitsfeld für den Entertainer in Hollywood. Dort ist der Regisseur Entertainer, Teil des Geschäfts, in dem Geschichten erzählt werden. Aber nur Geschichten erzählen reicht aber nicht, man muss Illusionist, Schmuggler, oder gar Bilderstürmer sein, wenn man seine persönlichen Visionen ausdrücken will. Magier und Zauberer sein, um die Illusion zum Leben zu erwecken.

In einem Spielfilm sind die Schauspieler für den Regisseur das Wichtigste. Er muss immer den Schauspielern seine Aufmerksamkeit, ja seine Liebe schenken. Dafür ist der Regisseur da und nicht um den Kameramann zu kontrollieren. Der Regisseur muss mit den Schauspielern nicht darüber reden, was sie tun sollen, sondern was sie denken.

Das meiste Geschick muss der Regisseur darauf verwenden, um Natürlichkeit

auf der Leinwand zu erreichen. Das ist harte Arbeit, bis das Geschehen auf der Leinwand einfach und ungekünstelt wirkt. Dabei hilft immer:

Konkret sein, dann gehst du nicht unter.

Die beste Regieanweisung die ein Regisseur dem Schauspieler geben kann, wenn er etwas nicht geschafft hat: Machs noch mal.

Der Regisseur muss eine Philosophie haben: das heißt, er muss wissen, wie man liebt und wohin man die Liebe gibt.

Die Aufgabe des Filmregisseurs ist es, den Zuschauern ein Gefühl von gesteigerter Erfahrung zu vermitteln.

Figuren und Charaktere in ihrer Zeit

Das Grundprinzip der klassischen Fiktion ist :

Die Vorstellung, dass der Mensch sich unter Kontrolle hat.

Aber er wird von Kräften bewegt, die er nicht versteht. Die Menschen leben mit Wut, Feindschaft, Problemen, Geldmangel und großen Enttäuschungen im Leben. Was sie brauchen, ist eine Philosophie: Sie brauchen eine Antwort auf die Frage wo und wie kann ich lieben ? Wie kann ich das Leben und die Liebe in Einklang bringen, damit ich in Frieden leben kann ? Aber jeder Mensch in seiner Zeit spielt viele Rollen. Er versucht den Vorstellungen zu entsprechen, die irgendwelche Leute von ihm haben.

Jeder verschweigt seine wahren Gründe, deshalb sind die Erfolgreichen so smart. Diese Figuren geben dem Druck der Gesellschaft nach, sie erkennen nicht die Gefahr der Anpassung an die gesellschaftlichen Konventionen und an die Karriere.

Ein Film ist immer nur die Spitze eines Eisberges.

Die Figuren darin müssen eine Biografie haben, auch wenn wir diese im Film nicht erzählen können. Aber der Autor muss es wissen. Nur so werden die Figuren lebendig, konkret. Also wieder die Fragen: Wo kommen sie her, was wollen sie und wo wollen sie hin, was für Probleme haben sie, was haben sie vor, wer hindert sie daran ? Aus welchem sozialen Milieu kommen sie?

Was waren ihre Eltern ? In welcher Landschaft wuchsen sie auf ? Bei wem verbrachten sie ihre Kindheit, ihre Schulzeit ? usw.

Eiserne Regel: Die Hauptperson muss ein Ziel haben, das von vitaler Bedeutung für die Entwicklung des Films ist und dafür, dass der Zuschauer wirklich teilnimmt.

Eine Figur, die ihrem Charakter treu bleibt bis zum Äußersten, bis in den Tod, mit einer unerschütterlichen Logik ist stark. Auch stark, aber nicht immer sympathisch, ist eine Figur, wenn sie sich ein Ziel gesetzt hat und es am Ende auch auf skrupellose Weise erreicht. Wichtig sind energiegeladene Protagonisten. Sie sind große Triebfedern, die die Handlung voranbringen. Eine fixe Idee kann das Ziel des amerikanischen Helden ersetzen. Sie kann der Motor einer Figur sein. Wenn sie von einer fixen Idee besessen ist, hat man die Richtung, man erspart sich überflüssige Einstellungen, man fühlt sich entspannt, man kann sicher sein,

dass alles, was man dann dreht, das Drehbuch, die Idee unterstützt und voranbringt. Man weiß wo es langgeht. Beim Entwickeln von Figuren, den Stimmungen der Figuren folgen und sich Zeit lassen, die Momente zu zeigen, wo Spannung zwischen Kontrasten entsteht.

Die wichtigste Regel: Eine Figur ist immer wichtiger als die Aktion.
Die Taktik der Spieler kann wichtiger sein, als das Resultat.

Aber in jedem Film gibt es Augenblicke , in dem die Geschichte an erster Stelle stehen muss. Man darf den Spannungsbogen nicht vernachlässigen.