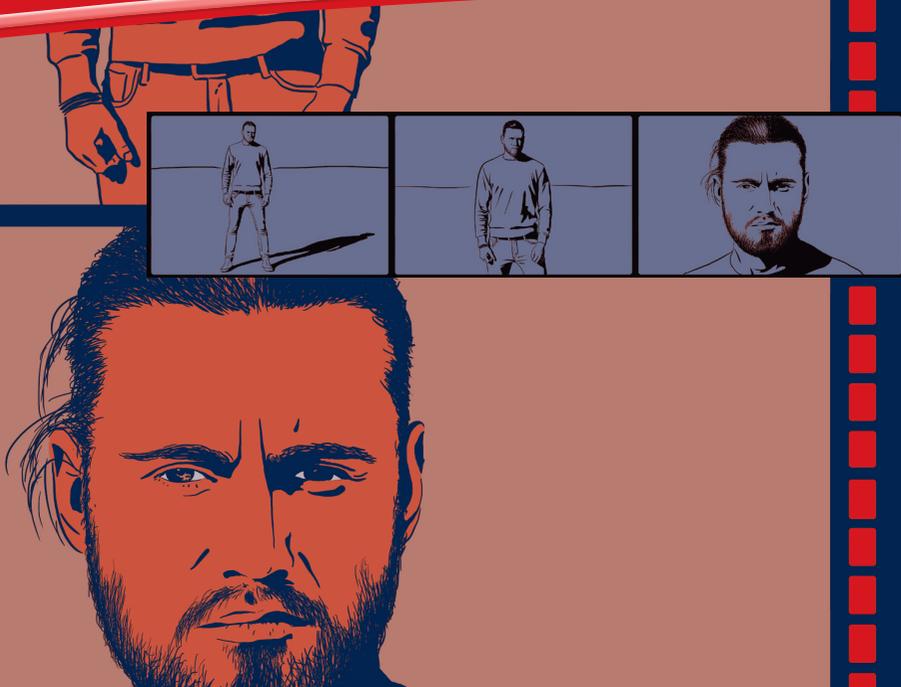


utb.

Thomas Strauch
Carsten Engelke

Filme machen

2. Auflage



Eine Arbeitsgemeinschaft der Verlage

Brill | Schöningh – Fink · Paderborn

Brill | Vandenhoeck & Ruprecht · Göttingen – Böhlau · Wien · Köln

Verlag Barbara Budrich · Opladen · Toronto

facultas · Wien

Haupt Verlag · Bern

Verlag Julius Klinkhardt · Bad Heilbrunn

Mohr Siebeck · Tübingen

Narr Francke Attempto Verlag – expert verlag · Tübingen

Psychiatrie Verlag · Köln

Ernst Reinhardt Verlag · München

transcript Verlag · Bielefeld

Verlag Eugen Ulmer · Stuttgart

UVK Verlag · München

Waxmann · Münster · New York

wbv Publikation · Bielefeld

Wochenschau Verlag · Frankfurt am Main

Thomas Strauch · Carsten Engelke

Filme machen

Denken und produzieren
in filmischen Einstellungen

herausgegeben
von der Universität Paderborn

2., durchgesehene Auflage

Die Autoren:

Dr. Thomas Strauch

Von 1981 – 1994 Autor, Regisseur und Produzent von Fernsehfeatures für den WDR; ab 1990 Wissenschaftsfilmers im Medienzentrum und Dozent in den germanistischen Filmstudien der Universität Essen; 2002 – 2004 kommissarischer Leiter des Medienzentrums der Universität Essen; ab 2004 Leiter der Medienabteilung des Zentrums für Informations- und Medientechnologien der Universität Paderborn und Dozent für die medienpraktische Ausbildung der Studiengänge der Medienwissenschaften und des Studiengangs Populäre Musik und Medien

Carsten Engelke

Von 1999 bis 2004 Konzeption und Postproduktion von Image- und Produktfilmen, Editor von Dokumentarfilmen; seit 2004 Mitarbeiter im Zentrum für Informations- und Medientechnologien der Universität Paderborn: Durchführung und Beratung von Medienproduktionen, Einweisung in AV-Produktionsequipment, Coaching von studentischen Projektgruppen, u.a. im Rahmen der Lehr-Lernredaktion ‚Blickfang‘ (gefördert von der Landesanstalt für Medien NRW)

Umschlagabbildung und Illustration (Grafik, Foto, Video):

Roland Mikosch

Bücher, Online-Angebote oder elektronische Ausgaben sind erhältlich unter www.utb.de

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://www.dnb.de> abrufbar.

2., durchgesehene Auflage 2019

© 2016 Brill Fink, Wollmarktstraße 115, D-33098 Paderborn, ein Imprint der Brill-Gruppe (Koninklijke Brill BV, Leiden, Niederlande; Brill USA Inc., Boston MA, USA; Brill Asia Pte Ltd, Singapore; Brill Deutschland GmbH, Paderborn, Deutschland; Brill Österreich GmbH, Wien, Österreich) Koninklijke Brill BV umfasst die Imprints Brill, Brill Nijhoff, Brill Schöningh, Brill Fink, Brill mentis, Brill Wageningen Academic, Vandenhoeck & Ruprecht, Böhlau und V&R unipress.

www.brill.com

Das Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Herstellung: Brill Deutschland GmbH, Paderborn

Einbandgestaltung: siegel konzeption | gestaltung

UTB-Band-Nr: 4633

ISBN 978-3-8252-5213-7

eISBN 978-3-8385-5213-2

Inhalt

Vorbemerkung	9
1. Film als Faktum – zur Einführung	13
1.1 Filmwirklichkeiten	13
1.2 Filmclips als Erzähl- und Assoziationsspiele	17
1.3 Praktische Ästhetik als kulturelle und soziale Praktik	22
1.4 Technische Vorstellungskraft	25
2. In Einstellungen denken – zur Materialproduktion	29
2.1 Die Einstellung ist die Einstellung	29
2.2 Die Aussagehaltung	31
2.3 Die Produktionseinstellung und die montierte Einstellung	34
2.4 Blicklinien – der Kamerastandpunkt	37
2.5 Nähe und Distanz – die Einstellungsgrößen	39
2.6 Spannende Bewegungen – die Einstellungsänderung	43
2.7 Mit Licht schreiben – kameratechnische Grundlagen	48
2.8 Der Ton – oder was immer vergessen wird	53
3. Kamerarealität	57
3.1 Fotografische Grundlagen	57
3.2 Die ‚Subjektivität‘ des Objektivs	57
3.3 Aufgeräumte Filmbilder	60
3.4 Körper im Raum	64
3.5 Licht lesen und Lichträume gestalten	68
4. Bewegungsmitschrift	77
4.1 Kinematografische Grundlagen	77
4.2 Filmische Er(-)fahrung	80
4.3 ‚Fahrzeuge‘	84
4.4 Die Handkamera	86
4.5 Pseudofahrten	88
5. Schnittkontinuum	93
5.1 Die zusammengesetzte Filmwirklichkeit	93
5.2 Vom Schneiden zum Editing	96
5.3 Kontinuitäts(-)Erfahrungen	99
5.4 Der richtige Augenblick	103
5.5 Montagestile	106
5.6 Rundmachen – von der Nachbearbeitung	107

6.	Filmisch Verdichten	113
6.1	Film und Dichtung	113
6.2	Filmgestalt und Montage	115
6.3	Handlungen rhythmisieren	118
6.4	Rhythmusstörungen	123
6.5	Der Zwischenschnitt oder der filmische ‚Bypass‘	125
6.6	Alltägliches verwandeln	126
7.	Klanggestalt und filmischer Rhythmus	131
7.1	Filmton und Sounddesign	131
7.2	Das Ausgangsmaterial	133
7.3	Komplexe Hörbeziehungen	135
7.4	Technisches Hören	137
7.5	Soundästhetische Prinzipien	140
7.6	Musiksound	142
7.7	Spreche statt Sprache	143
	Intermezzo	147
8.	Experimentalfilme: Die Erkundung der Mittel	151
8.1	Filmische Experimente	151
8.2	Experimentalaufbau	154
8.3	‚Tagtraum‘	162
8.4	‚Musikclip‘ und ‚Poetry Clip‘	167
9.	Dokumentarfilme: Die Erkundung der Umwelt	171
9.1	Filmisch dokumentieren	171
9.2	Die drei ‚Dokumentarfilm-H’s‘	173
9.2.1	H wie Handlung	174
9.2.2	H wie Handschrift	176
9.2.3	H wie Haltung	179
9.3	Der klassische Dokumentarfilm	180
9.4	Das Fernsehfeature	183
9.5	Journalistische Kurzformen	185
9.6	Routinen der Bildberichterstattung	187
9.7	Störfall Dokutainment	190
10	Kurzspielfilme: Die Erfindung eigener Welten	193
10.1	Filmisches Spiel – verspielte Filme	193
10.2	Der fiktionale Kurzfilm	197
10.3	Bewegtheit und Bewegung	202
10.4	Inszenierung: Realität schaffen, nicht nachspielen	204
10.5	Clipideen ‚Kinotrailer‘, ‚Schundfilm‘, ‚Roadmovie‘	211

Anhang	215
Anmerkungen	215
Übersicht Zeitstrahlkästen	219
Medienverweise	221
Abbildungs- und Filmverzeichnis	225
Register mit Glossar	227

Vorbemerkung

Das vorliegende Buch führt im Übungsteil in grundlegende technisch-ästhetische Gestaltungsprobleme der Filmpraxis ein und gibt im Projektteil Hinweise, wie komplexe Filmclips und Kurzfilme umgesetzt werden können. Das Buch sollte auf keinem Fall als ‚Kochbuch‘ missverstanden werden. Es geht nicht um einfache Rezepte der Filmherstellung: Jedes anspruchsvolle Filmprojekt ist eine einzigartige filmische Gestaltung, die vom jeweiligen Inhalt abhängt. Verbindliche formale Regeln sind daher schädlich.

Es gibt selbstverständlich erprobte Begriffe und Verfahrensweisen, denn ohne theoretisches Wissen und Planungskompetenz ist praktische Arbeit undenkbar. Um des Machens willen verzichten wir aber auf filmwissenschaftliche Begriffskritik und theoretische Vertiefung. Für wissenschaftlich Interessierte mag das verkürzt erscheinen. Die Praktiker werden andererseits das Fehlen einiger technischer Ausführungen vermissen. Zum Beispiel verzichten wir auf technische Betriebsanleitungen. Die Geräte- und Softwareentwicklung macht neues Wissen zu schnell zu altem. Die Manuals der Hersteller und einschlägige Video-Tutorials im Internet sind für dieses Kurzzeitwissen besser aufgestellt.

Dieses Buch geht deshalb Fragen mit längerer Halbwertszeit nach und versucht den Spagat, auf spielerisch erkundende Weise Filmbegriffliches und Praxiserfahrungen in der Anleitung zur Filmclipproduktion zu verbinden.

Das Einführungskapitel spannt vor diesem Hintergrund zunächst einen gedanklichen Rahmen auf, aus dem heraus die Übungen und Projekthinweise methodisch-didaktisch zu verstehen sind. Die Ausführungen machen die Haltung der Autoren transparent. Wer sofort praktisch loslegen will, kann ohne Umschweife mit dem zweiten Kapitel in die Praxis einsteigen.

In den sechs Kapiteln des Übungsteils erproben Sie die Grundlagen der Filmarbeit mittels kleiner, überschaubarer Übungen. Diese Übungsstücke bauen aufeinander auf, müssen aber nicht in jedem Fall praktisch ausgeführt werden, um im Buch fortschreiten zu können.

Die letzten drei Kapitel orientieren sich an der klassischen Einteilung in drei Gattungen (Experimental-, Dokumentar-,

Spielfilm). Hier gibt es neben den inhaltlichen und ästhetischen auch verfahrenstechnische Hinweise. Zudem stellen wir Projektformate vor, die sich für eine vertiefende Durchdringung von Problemen der Filmproduktion aus unserer Sicht eignen. Diese Projekte sind allerdings nur sinnvoll umzusetzen, wenn Sie die Grundlagen aus dem Übungsteil beherrschen. Der souveräne Mitteleinsatz angesichts der komplexen Herausforderung einer größeren Filmproduktion macht Grundkenntnisse und -fertigkeiten unverzichtbar. Natürlich kommen Sie auch mit Enthusiasmus sehr weit. Erprobte Routinen schonen in der Praxis allerdings die Nerven.

Wir haben in den laufenden Text historische Exkurse eingebaut, in denen Sie Besonderheiten der Filmgeschichte und entsprechende Zusatzübungen beschrieben finden. Im Anhang sind diese Beispiele noch einmal in chronologischer Reihenfolge angeordnet. Wenn Sie wollen, können Sie damit ästhetische Entwicklungen der Filmgeschichte praktisch nachvollziehen.

Das Register ist mit einem Glossar kombiniert, in dem wir im Fließtext nicht erklärte Begriffe erläutern. Begriffe, die im Glossar erklärt werden, sind im Randtext *kursiv*. In dieses Glossar sind auch solche Wörter aufgenommen, für die es gängige fremdsprachliche Alternativen gibt, da wir uns bemüht haben, im Fließtext deutsche Begriffe zu verwenden. In der Fachliteratur werden Sie aber je nach theoretischem Kontext häufig englische oder französische Begriffe finden.

Filmbeispiele können Sie per Smartphone oder Tablet mithilfe der QR-Codes abrufen oder am PC unter:

<https://www.utb.de/utb4633/>

Filmemachen ist ein Job, der ohne Teamarbeit unmöglich ist. Filmemachen bedeutet, sich mit anderen Menschen auseinanderzusetzen und gemeinsam an einem Projekt zu arbeiten. Daher ist es Ihre vornehmste Aufgabe, eine angenehme produktive Atmosphäre zu schaffen und andere Menschen für Ihren (gemeinsamen) Film zu begeistern. In diesem Sinn hoffen wir, dass Ihnen diese Handreichungen von Nutzen sein werden.

Wir danken insbesondere der Universität Paderborn, die es uns ermöglicht hat, die Erfahrungen in der praktischen Medienarbeit im Rahmen der Lehre des Instituts für Medienwissenschaften und des Studienganges Populäre Musik und Medien in diesem Buch zusammenfassen zu können.

Weiterer Dank gilt den Studierenden, die für dieses Buch Filmbeispiele zur Verfügung gestellt haben. Sie sind der Beleg

dafür, dass auch außerhalb von Filmakademien anregende Kurzfilme entstehen können.

Namentlich erwähnen möchten wir Elena Kohne, Lisa Maassen und Oleksii Okhotiuk, die als Darsteller an der Herstellung der Grafiken und Fotografien mitgewirkt haben.

1. Film als Faktum - zur Einführung

- 1.1 Filmwirklichkeiten
- 1.2 Filmclips als Erzähl- und Assoziationsspiele
- 1.3 Praktische Ästhetik als kulturelle und soziale Praktik
- 1.4 Technische Vorstellungskraft

1.1 Filmwirklichkeiten

Im 20. Jahrhundert übermittelten Kinowochenschauen und Fernsehsendungen für viele Zuschauer verlässliche Bilder und Töne von der Realität. Das Kino und das Fernsehen galten als ‚Fenster zur Welt‘. Diese naive Ansicht wird heute in Frage gestellt, denn die vermeintlich eindeutig wiedergespiegelte Realität wird als medial hergestellte Wirklichkeit (Medienartefakt) wahrgenommen. Die dinghafte Realität löst sich in Medienwirkungen und deren Folgen auf. Im 21. Jahrhundert unterscheiden die Menschen wie selbstverständlich zwischen den Wirklichkeiten des Fernsehens, des Kinos und des Internets. Sie nutzen mediale Produkte sowohl zur Informationsbeschaffung als auch zum Zeitvertreib. Sie leben mit und in Medien.

medial
hergestellte
Wirklichkeit

Durch eine rasante technische Entwicklung, letztendlich durch die Digitalisierung, wurden viele Konsumenten selbst zu Medienproduzenten, denn die Produktionstechnik und die Vertriebswege sind immer ergonomischer und preiswerter geworden. Heute konkurrieren überwiegend private und semiprofessionelle Videoclips in einschlägigen Internetportalen mit professionellen Angeboten.



Abb. 1: Das Internetportal ‚Onscreen Medien‘ macht Medienprodukte von Studierenden der Universität Paderborn zugänglich (www.onscreenmedien.de).

Medienpräsenz im Netz ist also nicht nur für Firmen etwa als Mittel der Verkaufsförderung interessant. Mediale Präsentation im Internet dient einzelnen Menschen oder Gruppen zur privaten und öffentlichen Kommunikation und nicht zuletzt zur medialen Identitätsstiftung. Insbesondere die Jugendkultur findet dort populäre Ausdrucksformen.

Formate

Die Formate sind in der Regel einfach. Die Zuschauer beobachten, wie Computerspiele gespielt werden oder Meinungen als News verbreitet werden. Es gibt Beauty-Tipps und Comedy-Shows. Der Spaßfaktor ist von großer Bedeutung. Im Grunde wirken diese Formate nur innovativ, weil es in ihnen statt um die Personality eines TV-Moderators um die ‚normalen‘ Nutzer geht, die sich im Guten (herausragendes Können in bestimmten Computerspielen oder witzige, schlagfertige Kommentare) wie im Schlechten (Schadenfreude über eine misslungene Selbstdarstellung) scheinbar authentisch präsentieren.

Das Internet bietet zudem Rückmeldemöglichkeiten und eine individuelle Programmzusammenstellung aus einem inzwischen unübersehbaren globalen Angebot. Wer will, kann schnell an allen Trends teilhaben und sich dazu äußern. Ein effektives Verbundsystem, das Teilen in sozialen Netzwerken, stellt dafür virtuelle Austauschkanäle bereit.

Internet-Clip

Dieses Mitwirken von Laien im Mediengeschäft schuf neue Formen und Formate und veränderte die traditionellen Medienprodukte. Die Palette der filmischen Kurzgenres reicht vom Selfi-Clip, der Fake-Dokumentation oder dem Trashvideo bis zu ambitionierten Kurzspielfilmen und dokumentarischen Genres.



Abb. 2: Collage typischer YouTube-Formate anhand von ‚Freddy fragt‘-Episoden: YouTube-Kanal ‚Freddy und der Lange‘

In diesem Wust von Videoformaten ist es erstaunlich leicht ein Kriterium für den Erfolg anzugeben: die Klickzahlen. Aber was sagt eine Quantitätsangabe über die Qualität aus?

Interessanterweise haben das Kino und das Fernsehen nach wie vor ihre Berechtigung. Sie setzen sich sogar mit der neuen medialen Konkurrenz intensiv auseinander. Es ist wahrscheinlich, dass in naher Zukunft neue Allianzen zwischen den ‚alten‘ und den ‚neuen‘ Medien gebildet werden. Und: Die professionelle Welt der Filme im Kino und im Fernsehen ist in vielerlei Hinsicht noch immer Vorbild für die meisten Neuakteure im Netz. Dies ist nicht verwunderlich, denn die alten Medien wurzeln in einer langen Tradition, in der ambitionierte Gestaltungen mit Aufwand, Geld, aber auch Herzblut und Liebe immer wieder originell erdacht und ausgeführt werden. Es ist deshalb kein nutzloses Unterfangen sich für bestimmte Grundsätze, die den Erfolg dieser audiovisuellen Medien sichern, zu sensibilisieren.

alte und neue
Medien in
dialogischer
Konkurrenz

Dem traditionellen Bereich des Kinos und des frühen Fernsehens entnehmen wir die Begriffe ‚Filmwirklichkeit‘, ‚Film‘ und ‚filmisch‘. Sie werden im Rahmen dieser Abhandlung aber nicht als eine Bezeichnung für eine historisch gewordene mediale Technik des Kinos gebraucht, sondern allgemeiner verwendet. Film und seine Wortzusammensetzungen bezeichnen im Folgenden filmgestalterische Themen und Probleme unabhängig vom Trägermedium (Film, Video, Datei). Der Begriff ‚Film‘ wurde gewählt, weil er der in geschichtlicher Perspektive älteste noch heute allgemein gebräuchliche ist, wiewohl er natürlich nicht der erste war. In der Frühzeit des Mediums wetteiferten vielfältige und originelle Namen um die Bezeichnungshoheit über das damals neuste Medium: lebendes Bild, Cinématograph, Vitagraph, Kinetoskop, Bioscop, Schnellseher, Lichtspiel usw.¹

audiovisuelle
Medien

Film, filmisch,
Filmwirklichkeit

Filme sind komplexe audiovisuelle Texte. Darum stellen Sie sich bitte, wenn Sie die Lektionen dieses Buches Schritt für Schritt durchlaufen, immer drei grundsätzliche Fragen:

- Erstens: Wie entstehen durch Filme im Bewusstsein bestimmte Vorstellungen (subjektive Wirklichkeit)?
- Zweitens: Was erfahren Sie durch das Filmemachen über Ihre Welt (objektive Wirklichkeit)?
- Drittens: In welcher Weise setzen sich Ihre filmischen Vorstellungen in einem Filmprojekt tatsächlich, faktisch um (technische Wirklichkeit)?

Zu erstens: Ein Paar liegt am sonnigen Spülsaum eines Sandstrandes und küsst sich. Was so einfach in einem Filmclip anzu-

subjektive
Wirklichkeit

schaufen ist, setzt beim Zuschauer ein komplexes kulturelles Wissen voraus. Denn die Filmbilder spielen mit den privaten Erinnerungen, Wahrnehmungen und Bedürfnissen der Betrachter und setzen sie zu öffentlich diskutierten Themen in Beziehung. Als diese Szene ins Kino kam (Deborah Kerr und Burt Lancaster in ‚Verdammt in alle Ewigkeit‘, USA 1953)² löste sie einen Skandal aus, weil der Kuss und die Umarmung in einer für damalige Verhältnisse überwältigenden Intensität gezeigt wurde. Heute ist für uns nicht mehr nachzuempfinden, dass die Szene einst als derart schamlos galt. Andere Zeiten andere Sitten. Was lernen wir aus diesem einfachen Beispiel? Im filmischen Prozess werden niemals Bilder (Töne) simpel objektiv übertragen. Die Bilder (Töne) regen vielmehr jeweils individuell gefärbte Vorstellungen an. Filme gründen also in den konkreten Lebens- und Medienerfahrungen der Beteiligten. Ein Konsument von Pornofilmen zum Beispiel erlebt die Kusszene sicherlich anders als ein ZDF-Herz-Kino-Zuschauer.

Lebens- und
Medienerfahrung
als Hintergrund

objektive
Wirklichkeit

Abenteuer
Empirie

technische
Wirklichkeit

‚dreckige‘
Realität

Zu zweitens: Eine alte Erfahrung von Fernsehleuten sagt: Wer eine Kamera oder ein Mikrofon in der Hand hat, der traut sich was. Insbesondere wenn Anfänger durch den Sucher oder auf das Display schauen, klettern sogar ängstliche Naturen auf Schornsteine oder tauchen in die Tiefsee. Welcher höfliche Mensch ginge schon ohne Aufnahmetechnik auf wildfremde Menschen zu, um sie zu befragen? Kamera und Mikrofon öffnen Tore im konkret physischen wie im übertragen sozialen Sinn. Der Gebrauch der Videotechnik bietet die Chance zur Auseinandersetzung und Begegnung. Sie führt aus unseren virtuellen Welten hinaus in das Abenteuer der Empirie.

Zu drittens: Eine der wichtigsten Erfahrungen, die man als Gestalter machen kann, führt zu der Erkenntnis, dass zwischen dem, was im eigenen Kopf vorgeht, dem, was wir planen und fühlen (intuitiv bewerten), und dem, was andere denken und fühlen und was in der ‚dreckigen‘ Realität da draußen tatsächlich geschieht, gewaltige Unterschiede bestehen können. Wir sollten sogar davon ausgehen, dass dies die Regel ist und nicht eine ärgerliche Ausnahme. Filmisches Gestalten ist darum keine mechanische Filmrhetorik, die ein mehr oder weniger standardisiertes Verfahren des Aufhübschens von erdachten Inhalten ist. Filmisches Gestalten ist praktische Ästhetik, das heißt: Das filmische Gestalten bietet einen Anlass, in produktiv-technischer Auseinandersetzung mit der Welt neue Erkenntnisse zu machen. Dass diese Auseinandersetzung manchmal schwierig, anstrengend, nervig ist, sollte den Spaß daran erhöhen. Wer kann,

der macht³ und: wer gemacht hat, der kann danach wieder etwas mehr.

Wirklichkeit ist, was wirkt.
 Filmische Wirklichkeit ist, was filmisch wirkt.

Die filmische Wirklichkeit ist also eine gemachte, hergestellte. Sie ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Tatsache, auch Faktum genannt. Im Folgenden fächern wir diesen grundlegenden Gedanken auf, indem wir erstens den Filmclip als Einstiegsmedium thematisieren, zweitens die praktische (Film-)Ästhetik als eine kulturelle und soziale Praxis vorstellen und drittens die technische Vorstellungskraft als wichtigste Fähigkeit von Filmemachern herausstellen.

Wirklichkeit
herstellen

1.2 Filmclips als Erzähl- und Assoziationsspiele

Im Neuhochdeutschen bürgerte sich ‚Videoclip‘ als Bezeichnung für einen Kurzfilm im Internet ein. Dieser Typ ‚Clip‘ ist Ausdruck eines medialen Bedürfnisses, das abwechslungsreiche Kost verlangt.

Es scheint, als sei der Videoclip zunächst als Musikclip populär geworden. Es waren Popstars als Clipakteure, die den Verkauf ihrer Musik mit Hilfe dieser Clips förderten. Heute produzieren auch lokale Bands Musikclips, weil es einfach dazugehört.

Clip

Lange und sperrige Filme dagegen, von Kino- und TV-Highlights abgesehen, haben es im Mix des Internets schwer. Statt Kontemplation und Auseinandersetzung ist weitgehend Zerstreuung gefragt.

Ein Filmclip ist kurz und kurzweilig.

Der Begriff ‚Clip‘ steht im Deutschen für Halter, Klammer, Klemmer oder Spange. Diese allgemeine Bedeutung verweist auf eine spezielle dramaturgische Funktion von Filmclips: Sie verbinden das Bild- und Tonmaterial unter einem gemeinsamen Thema oder einem formalen Prinzip und halten es dadurch zu-

Funktion des
Clips

sammen. Mit diesem Zusammenklammern geben Sie dem Film, selbst dann, wenn einzelne Teile spektakulär herausragen, eine wahrnehmbare Einheit. Schauen wir uns daraufhin eine Auswahl von Clipformen an:

Selfi-Clip Der Selfi-Clip kommt als eine Art Miniaturportrait daher oder funktioniert wie ein Videotagebucheintrag. Die Selbstinszenierung oder Selbstdarstellung wird dort immer zum Ausgangspunkt für Kommunikation im Netz. Ein Selfi-Produzent versucht ein Bild von sich und der eigenen Lebensumwelt zu vermitteln, regt Vorstellungen über sich bei anderen an. Das klammernde Thema ist: Ich und meine Erlebnisse. Das Gestaltungsprinzip: das Autoportrait aus dem ausgestreckten Arm heraus.

Clip-Anekdote Während der Selfi-Clip aus einer einzigen Aufnahme besteht, kombiniert die Clip-Anekdote mehrere Aufnahmen zu einer Geschichte von Selbsterlebtem. Mehr oder weniger interessante Sensationen aus dem Alltag, dem Urlaub, von Rummelplätzen usw. werden hintereinander montiert.

der gespielte Witz Passieren den Protagonisten Missgeschicke, spielt das Anekdotische mit der Schadenfreude des Betrachters. Viele dieser Schadenfreude-Anekdoten scheinen eigens fürs Netz produziert zu sein. Auch die berühmt berüchtigten Outtakes in der Spielfilmproduktion (nicht verwendete, angeblich misslungene Aufnahmen nach dem Abspann gezeigt) sind ‚Schadenfreudefilme‘. Das Genre grenzt an den gespielten Witz, der eine lustige Geschichte präsentiert. Diese Clip-Anekdoten stellen schon höhere Ansprüche an das inszenatorische Können der Filmemacher.

Stilkopie ↓ S. 169 Auch die Stilkopie, eine weitere Clipvariante, ist ein Einstiegsgenre, weil sich das filmische Inszenieren durch das Kopieren von Vorbildern erlernen lässt. Im Mittelalter lernte der Schüler durch das Nachmachen des Meisters, heutzutage greifen Sie einfach auf ihre Seherfahrungen als Konsument zurück. Wer das Genre bestens kennt, zitiert typische Szenen bekannter Filme und gestaltet im besten Fall einen eigenständigen Clip daraus. Spielerisch den Lieblingsfilm nachempfindend filmen Sie kleine Roadmovies, Horrorfilme oder Mini-Melodramen. Auch Fernsehformate wie ‚Werbeclips‘ lassen sich recht einfach kopieren und persiflieren.



Abb. 3: Der Film ‚Backteufel‘ persifliert Werbefilme der 1950er Jahre.

Wenn Sie überhaupt keinen Zugang zu einem Filmgenre haben, beginnen Sie mit einem Trashvideo. Wo kein formaler oder inhaltlicher Anspruch ist, kann auch keiner enttäuscht werden. Ob man in allen Fällen an eine Veröffentlichung denken sollte oder das Werk nur im Kreis der Beteiligten aufführt, muss im Einzelfall jeder für sich entscheiden. Auf jeden Fall motiviert dieser entspannte Umgang mit Themen und Techniken, ohne Scheu anzufangen, sich überraschen zu lassen und einfach nur Spaß zu haben.

Trash ↓ S. 213



Abb. 4: Das Trashvideo ‚Männerliebe EPg‘ inszeniert einen Film mit Killertomaten, aber ohne Handlung.



Abb. 6: Die Fake-Doku ‚Freedomsmann‘ begleitet einen sonderbaren jungen Mann auf seinen Abenteuern in der Stadt.

Eine weitere Möglichkeit bietet die Produktion eines Fake-Kinotrailers: In wenigen Minuten wird das Wesentliche eines Spielfilms gezeigt, ohne dass man zeit- und kostenaufwendig abendfüllend produzieren müsste. Kopieren Sie das Erfolgreiche, Lustige und Sensationelle eines Langfilms und setzen Sie diese Elemente mit den eigenen beschränkten Mitteln möglichst genau in einem kurzen Höhepunkte-Clip um.



Fake-Kinotrailer
‚Parasomnie‘
↓ S. 212

Abb. 7: Der Fake-Trailer ‚Parasomnie‘ zeigt Höhepunkte eines fiktiven Horrorfilms.

In all diesen Fällen klammert der Clip inhaltlich oder formal die bewegten Bilder zu einer erkennbaren Filmgestalt zusammen, erfindet, erjagt Bilder und Töne, um Vorstellungen beim Betrachter zu erwecken. Die Filmemacher spielen mit eigenen Erinnerungen und Wünschen, um mittels der medialen Wirklichkeit die Zuschauer in deren Erinnerungen und Wünschen anzuregen und, wenn alles gelingt, sie durch den Film in den Bann zu ziehen. Ob etwas Ernsthaftes oder nur ein filmischer Ulk dabei herauskommt, ist zunächst zweitrangig.

1.3 Praktische Ästhetik als kulturelle und soziale Praktik

Ausprobieren, spielerisch experimentieren, auch mal grandios scheitern. Man muss etwas tun. Was es bedeutet, kommt später. Das behauptete der französische Regisseur Jean Renoir (1894 – 1979), der als einer der ästhetisch einflussreichsten Regisseure der Filmgeschichte gilt. Neben der natürlichen Freude am eigenen und eigenständigen Machen und Ausprobieren darf natürlich ein Interesse für Anderes und Andere, für das Fremde und Fremdartige unserer Welt nicht fehlen. Sie brauchen als Filmmacher auch, sagen wir es ein klein wenig pathetisch: Forscher- und Entdeckergeist.

Forscher- und
Entdeckergeist

Die praktische Ästhetik versucht, in produktiver Weise Erkenntnisse über die Welt zu erwerben. Das Produzieren von Medien zwingt die Macher, eine durchdachte Haltung zu den Problemen der Welt und der in ihr lebenden Menschen zu entwickeln. Das produktive Ergebnis dieser Erkenntnisse heißt allerdings nicht begriffliche Theorie, sondern praktische Filmgestalt. In der wahrnehmbaren Filmgestalt kondensiert das Wissen, das die Gestalter auf ihrem Produktionsweg machen. Die präzise Filmgestalt ist der Abschluss der Produktion und der Beginn einer Kommunikation mit dem Zuschauer. Eine gelungene Filmgestalt ist ein Sinnangebot und eine Lesespur, die dem Betrachter zur freien Verfügung steht.

Erkenntnis durch
Gestaltung

Filmemacher sind neugierig. |

Ein Film findet letztlich bei Machern und Zuschauern im Kopf statt. Die Fähigkeiten der menschlichen Phantasie müssen aber