

FILME BAUEN

Kleine Handreichung

„Das Band des Menschen mit der Welt ist zerrissen“ weshalb „dieses Band zum Gegenstand des Glaubens werden muss: es ist das Unmögliche, das nicht anders als in einer Glaubenshaltung zurückkehren kann. (...) Der Mensch ist in der Welt wie in einer rein optisch-akustischen Situation. Die dem Menschen verloren gegangene Reaktion kann einzig durch den Glauben ersetzt werden. (...) Von daher ist es notwendig, dass das Kino nicht die Welt filmt, sondern den Glauben an die Welt, unser einziges Band. (...) Uns den Glauben an die Welt zurückzugeben, das ist die moderne Macht des Kinos.“ In diesem Sinn lässt Deleuze Rossellini sagen: Je weniger die Welt menschlich ist, umso mehr kommt es dem Künstler zu, an diese Welt zu glauben. Dieser Glaube versetzt nicht Berge, bringt aber Bilder der Welt hervor: „Es ist die Welt, die aus dem Kino entsteht“ (Gilles Deleuze: L’image-Temps/Das Zeit-Bild. Kino 1, Suhrkamp Verlag, 1997, S. 224.)

(...) Der Film ist eine Kunstform, die ihren Ausdruck in der auch als Filmen bezeichneten Produktion bewegter Bilder mittels Foto-, Kamera- und Tontechnik findet. (...)

(...) Das Filmen selbst geht über die Begriffe Film(kunst) und Kino im aktuellen Sinn hinaus und wird allgemein für das Aufzeichnen jeglicher bewegten Bilddokumente verwendet – oft ohne Film als Aufzeichnungs- oder Wiedergabemedium. Für Spielfilmproduktionen ohne Film wird die Digitale Kinokamera verwendet, für das Fernsehen Video und im privaten Bereich wird oft mit einer Digitalkamera oder einem Smartphone „gefilmt“. Tatsächlich wird die Mehrheit aller aufgenommenen bewegten Bilder und der daraus resultierenden Filmwerke ohne Film im Sinne eines photographischen Trägers produziert. Ein bekannter Ausspruch hinsichtlich dieser Veränderung im Sprachgebrauch stammt von dem Regisseur George Lucas: “I will probably never ever shoot another film – on film.” (deutsch: „Ich werde wahrscheinlich nie wieder einen Film auf Film drehen.“) (...)

(...) Dem Film kommen im Wesentlichen drei Bedeutungen zu: erstens als Massenmedium zur Information und zur Bewusstseinsbildung; zweitens – da die Produktion von professionellen Filmen in der Regel einen erheblichen technischen und finanziellen Aufwand bedeutet – eine wirtschaftliche Bedeutung; sowie drittens **als Kunstgattung mit ihren eigenen unverwechselbaren Aspekten. (...)**

(...) Für die maßgeblich an der Herstellung eines Films beteiligten Akteure – insbesondere Drehbuchautoren, Regisseure, Schauspieler, Kameraleute, Szenenbildner, Kostümbildner, Filmeditoren, Tongestalter und Filmkomponisten – ist der Film zudem ein **Mittel künstlerischen Ausdrucks und kultureller Tätigkeit**. So sind bestimmte Filme, ganz besonders die „**Autorenfilme**“, mittlerweile ein fester Bestandteil der Hochkultur etabliert und werden wie andere künstlerische Werke rezensiert und kunstgeschichtlich analysiert. **Zu den künstlerischen Formen des Films zählt insbesondere der Experimentalfilm. (...)**

(...) Der künstlerische Dokumentarfilm unterscheidet sich formal oft von vielen eher journalistischen dokumentarischen Formaten (z.B.) durch das Fehlen einer allwissenden Kommentarstimme. (...) Der experimentelle Dokumentarfilm als Untergattung des Experimentalfilms benutzt spielerisch Elemente und Konventionen des Dokumentarfilms. (...)

(...) Bei der **Projektentwicklung** steht neben der Erstellung eines produktionsreifen Drehbuchs (Stoffentwicklung) auch die Filmkalkulation und Filmfinanzierung oder die Besetzung der wichtigen kreativen Positionen im Filmstab (Regie, Kamera, Schnitt) im Mittelpunkt. Redakteure, Produzenten und Regisseure können zu unterschiedlichen Phasen ein Projekt angeboten bekommen, es kann aber auch ein Drehbuchautor seine eigenen Überlegungen umsetzen, ggf. mit der Hilfe weiterer Künstler. Die **Stoffentwicklung** bezeichnet den weit gefassten Zeitraum von der **Recherche an einer Geschichte** bis zur drehreifen Fassung des Drehbuchs. Dabei wird zwischen Entwicklungen nach einer Vorlage (Romane, Comics oder PC-Spiele) oder nach einer **Originalidee** unterschieden. Beides führt zu einem ersten Exposé, das bei einem 90-minütigen Film etwa acht Seiten umfasst, um die Filmhandlung mit Figuren und zeitlicher Einordnung kurz und stimmig erklären zu können. **Im weiteren Verlauf der Stoffentwicklung wird das Drehbuch von einem Drehbuchautor in Abstimmung mit dem Produzenten und dem Regisseur zu einem Treatment (Handlungstext ohne Dialog) ausgearbeitet. Am Ende steht das fertige Drehbuch (Handlungstext mit Dialog und ev. Regieanweisungen und Kameraeinstellungen)**. Parallel zur kreativen Entwicklung läuft die organisatorisch-wirtschaftliche Filmfinanzierung. (...)

(...) In der Vorproduktion werden sämtliche technischen und organisatorischen Schritte, die den eigentlichen Dreharbeiten vorausgehen, durchgeführt. Dazu gehört der Entwurf des Storyboards, abschließende Arbeiten am Drehbuch, die Produktion der Szenenbilder und Kostüme, die Auswahl der Drehorte durch einen Locationscout, die Erstellung eines genauen Drehplans, das Casting der Schauspieler,

das Zusammenstellen des Filmstabs sowie die Ausarbeitung von Verträgen oder das Mieten von Ausrüstung.
(...)

(...) **Storyboards werden eingesetzt zur Visualisierung von Drehbüchern und Planung einzelner Filmszenen mittels skizzenhafter Darstellungen vor dem eigentlichen Drehbeginn. Dabei wird das geschriebene Drehbuch erstmal in Bildern umgesetzt und mit der konkreten Gestaltung wie etwa Perspektive, Blickwinkel und Einstellungsgröße angereichert. Vermehrt wird das Storyboard auch im Rahmen einer Kreativitätstechnik als Ordnungsmittel eingesetzt und damit zur thematischen Sortierung von Beiträgen verwendet. (...) In Aufbau und Verwendung, als zweidimensionale Visualisierung erzählerischer Themata, ist das Storyboard verwandt mit dem Comic.** Der Zeichner von Storyboards nennt sich Storyboard Artist. (...) Ein Storyboard ist eine Bildsequenz in Kombination mit einem Text, die die Einstellungen eines Filmes (hier: Einstellung der Kamera), einer Multimedia-Produktion oder anderer Formate der darstellenden Kunst visualisiert. Das Storyboard wird in der Regel nach den Vorgaben des Regisseurs unter Einbeziehung des Kameramanns von einem mit der Filmsprache vertrauten Illustrator umgesetzt. Oft ist der Storyboard-Zeichner an der Ideenfindung zu möglichen Einstellungen aktiv beteiligt. Vor allem in der Werbung entstehen erste Storyboards beziehungsweise Animatics oft, bevor ein Regisseur für den geplanten Clip engagiert wird. **Durch die Bilder, in Verbindung mit einer Bildbeschreibung, können alle am Film Beteiligten die Intention der Macher in Bezug auf Einstellungsgrößen, Blickwinkel, Perspektiven und manchmal auch Ausleuchtung, Farbigkeit oder Gesamtästhetik deutlicher verstehen und besser abstimmen.** (...)

Beispiele von Storyboards unter: <https://de.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

(...) **Mit dem Beginn der Dreharbeiten ist die Vorbereitungszeit abgeschlossen. Das heißt, das Drehbuch liegt in seiner Endfassung vor, die Besetzung steht fest, die Bauten sind weitestgehend abgeschlossen und die Motive der Außenaufnahmen festgelegt.**
(...)

(...) **Zur Postproduktion gehört vor allem der Schnitt, die digitale Nachbearbeitung der Bilder im Computer (Visuelle Effekte, CGI) sowie das Unterlegen der Bilder mit Filmmusik.** Die Arbeitsabläufe in der Postproduktion unterscheiden sich zum Teil erheblich, je nachdem, auf welchem Material gedreht wurde, wie groß der Anteil von computergenerierten Effekten und Bildern ist und welches Endprodukt herzustellen ist. (...) Wird mit digitalen Kameras gedreht, entfallen die Arbeitsschritte Filmentwicklung und Scannen. **Nach dem Schnitt erfolgt die Farbbestimmung:** Ein Colorist digitalisiert erneut auf einem Filmscanner diejenigen Teile des Negativs, die in der Schnittfassung vorkommen und gibt dem Film dabei seinen sogenannten „Look“. (...)

Quellen:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Film>, 27.10.2022, 20:50 Uhr

<https://de.wikipedia.org/wiki/Filmproduktion>, 27.10.2022, 20:50 Uhr

<https://de.wikipedia.org/wiki/Drehbuch>, 27.10.2022, 20:50 Uhr

<https://de.wikipedia.org/wiki/Storyboard>, 27.10.2022, 20:50 Uhr