

3. Gestaltung und Ästhetik des Films

Film ist Teil des Entertainment-Business, aber auch die einflussreichste Kunstform des 20. Jahrhunderts. Und dann gibt es Filme, die sowohl unterhaltsam sind als auch künstlerisch anspruchsvoll gestaltet. Und es gibt immer noch Debatten darüber, ob beides überhaupt zusammengeht. Je deutlicher der ästhetische Aspekt eines Films den handwerklichen Aspekt in den Hintergrund drängt, desto eher handelt es sich um ein Kunstwerk. Die **Bewertung**, wie gut ein Film gelungen ist, oder ob er künstlerisch wertvoll ist, liegt bei der Filmkritik und bei Jurys, die für die Verleihung von Filmpreisen zuständig sind – und natürlich beim Publikum.

Wie wir in Kapitel 2 gesehen haben, ist Film eine kulturelle Errungenschaft, die im Lauf ihrer Geschichte von zahlreichen künstlerischen und technischen **Innovationen** befördert wurde. Beispiele für wichtige **technische** Neuerungen sind der Schritt vom Stumm- zum Tonfilm, die Entwicklung des Farbfilms, die Einführung von Breitwandformaten wie CinemaScope, später der Einsatz von Spezialeffekten („Special Effects“) und die Digitalisierung. Eine Ausweitung der Technik bringt in der Regel auch mehr Ausdrucksmöglichkeiten mit sich. Doch es gibt auch bedeutende **künstlerische** Innovationsbewegungen, die weniger mit Technik als mit Ästhetik und Haltung zu tun haben.

„NEUE WELLEN“ UND INNOVATIONSBEWEGUNGEN

Hier seien drei Beispiele genannt:

Der **Italienische Neorealismus** beschäftigte sich mit den Wunden des Zweiten Weltkriegs und zeigte wahrhaftig das Leiden der einfachen Menschen unter faschistischer Diktatur und weit verbreiteter Armut (z.B. Roberto Rossellini: *Rom, offene Stadt*, 1945; Vittorio de Sica: *Fahrraddiebe*, 1948; Luchino Visconti: *Die Erde bebte*, 1948).

Die französische **Nouvelle Vague** („Neue Welle“) um Filmemacher wie François Truffaut, Eric Rohmer, Claude Chabrol oder Jean-Luc Godard erfand das Kino neu oder hob es zumindest auf eine neue Reflexionsebene, belebte es mit autobiografischen Elementen und frechen Stilbrüchen. Gestaltungsmittel dienten als persönlicher Ausdruck des Regisseurs und wurden gern zu einer erkennbaren Handschrift ausgeformt.

Künstlerisch zum Teil vom europäischen Kino inspiriert, politisch u.a. von den Folgen des Vietnamkriegs motiviert, bekam das Kino des so genannten **New Hollywood** Ende der Sechziger-, Anfang der Siebzigerjahre Auftrieb: Drehbuchautoren und Regisseure wie Buck Henry und Mike Nichols (*Die Reifeprüfung*, 1967, *Catch-22 - Der böse Trick*, 1970), Filmemacher wie Robert Altman (*M*A*S*H*, 1970), Francis Ford Coppola (*Der Pate*, 1972) oder Martin Scorsese (*Taxi Driver*, 1976) hielten der konservativen US-amerikanischen Gesellschaft unter anderem mittels Kriegssatiren, „existenzialistischen“ Einzelgängerdramen und Mafia-Epen den Spiegel einer auf den Kopf gestellten Welt vor.

Alle drei Bewegungen waren eng mit dem Prinzip des **Autorenfilms** verbunden: der Herausbildung des Regisseurs als künstlerisch Hauptverantwortlichem („Auteur“). Wurde im Studiosystem ein Regisseur zumeist nur als Erfüllungsgehilfe eines allmächtigen Produzenten angesehen, so erhielt

er als Filmautor wesentliche Mitbestimmungsrechte (z.B. auf den finalen Schnitt) bzw. weitgehende künstlerische Unabhängigkeit.

In allgemein weniger bekannten Winkeln der Filmwelt gab es Versuche, neben dem Hollywood-Illusionsfilm und dem oft als selbstbezüglich empfundenen Autorenfilm ein so genanntes **Drittes Kino** zu etablieren, ein sozialkritisches und politisches Kino (in Lateinamerika, Afrika und Asien). Diese unter anderem im Gefolge der „68er-Bewegung“ entstandenen, teilweise radikalen Werke vertraten oft marxistische bzw. antikapitalistische oder kolonialisierungskritische Positionen.

Nicht unerwähnt bleiben soll auch der **Neue Deutsche Film** 60er- und 70er-Jahre: Regisseure wie Alexander Kluge, Rainer Werner Fassbinder, Volker Schlöndorff, Werner Herzog, Wim Wenders und andere versuchten, die deutsche Gesellschaft zu einer Auseinandersetzung mit Identitätsfragen und mit der eigenen furchtbaren Nazi- und Kriegsvorgängen zu bewegen.

Anhand all dieser Beispiele soll klar werden, wie stark Filmgeschichte mit Zeitgeschichte verknüpft ist bzw. das Medium für Darstellungen, die von der gesellschaftlichen Norm abweichen, genutzt werden kann. Und wie in anderen Künsten beeinflussen frühere Richtungen, Stile und Gestaltungsmittel die späteren bzw. sehen sich jüngere Filmemacher von ihren Vorgängern herausgefordert.

GENRES

Die großen Genres des Spielfilms haben sich bereits sehr früh etabliert. Im Lauf der Zeit bildeten sich immer mehr Unterkategorien (Subgenres) heraus bzw. kamen neue Genres und Mischformen dazu – eine stetig wachsende Zahl neuer Filme verstärkte das Bedürfnis nach Einteilung. Doch lassen sich die meisten konventionellen Filme bis heute einem oder mehreren der folgenden Genres zuordnen oder folgen deren Grundmustern und Wesensmerkmalen: **Drama, Komödie, Krimi, Western, Musical, Thriller, Science-Fiction-Film, Abenteuer-, Action- und Horrorfilm**. Allein das besonders in den USA und Asien populäre Horrorgenre kennt mindestens ein Dutzend Subgenres wie den Slasher-, Zombie- oder Monsterfilm.

Was ist das Geheimnis des Erfolgs der Spielfilmgenres? Es ist kein Geheimnis: Hat ein Zuschauer erst einmal Interesse an einem bestimmten Genre und eine Ahnung davon, entsteht die Erwartungshaltung, sich auf den nächsten Film aus diesem Genre gut einlassen und sich darin gut orientieren zu können. Deshalb war und ist es auch riskant, Genregesetze zu brechen. Zumeist trauen sich das nur freche Anfänger oder sehr versierte Filmemacher. Umgekehrt kranken viele risikolose Genrefilme an einer gewissen Formelhaftigkeit.

Ein erfolgreiches Beispiel einer österreichischen Genremischung ist *Das finstere Tal* (Andreas Prochaska, 2014): Als „Alpenwestern“ verbindet er diverse Elemente des US-amerikanischen Westerngenres mit einer pervertierten Variante des im Österreich der Nachkriegszeit beliebten Heimatfilms.

ERZÄHLWEISEN

Konventionelle Spielfilme nach dem Muster Hollywoods folgen einer erstaunlich starren Erzählweise. Ihre Grundstruktur ist zumeist **dreiaktig** (wie die vieler Bühnendramen), wobei den einzelnen Akten stets eine ähnliche Funktion zukommt. Grob gesagt: Im ersten Akt werden die **Figuren** etabliert und ihre **Konflikte** vorgestellt, im zweiten wird die **Handlung** vorangetrieben und mehr oder weniger

zugespitzt, im dritten läuft die Geschichte einer **Lösung** des Konflikts und dem Ende zu. So genannte „plot points“ markieren dramaturgische Wendepunkte, der Spannungsbogen ist zumeist durchgehend angelegt, die Handlung und Lösung sollten plausibel oder zumindest nachvollziehbar sein.

Auch wenn ein „happy ending“ nicht mehr so zwingend vorgesehen ist wie früher, die Heldin oder der Held eines Films nicht immer als Sieger die Leinwand verlässt: Dem Wesen nach hat sich diese konventionelle Struktur über viele Jahrzehnte bewährt. Sie wird bis heute an Filmschulen und in Drehbuchseminaren gelehrt. Aber im Lauf der Zeit wurden auch etliche Abweichungen davon probiert, wieder verworfen oder etabliert. Rück- und Vorblenden, Parallelhandlungen und zeitliche Verschachtelungen oder etwa auch episodische Strukturen sind zum Teil auch im Mainstream angekommen. Das heißt, das Prinzip des **linearen Erzählens** ist mittlerweile auch im konventionellen Film etwas aufgeweicht.

SCHAUSPIEL

Die Arbeit des Filmschauspielers unterscheidet sich in wesentlichen Punkten von der des Bühnendarstellers: Während am Theater eine Rolle im Ganzen gespielt und zumeist im Ganzen wiederholt werden muss, zerfällt die Arbeit beim Film in viele kleinere Schritte. Denn die einzelnen Aufnahmen („Takes“) werden erst in der Montage zusammengefügt. Allerdings fängt die Kamera eine Darstellung sehr genau (und sozusagen „für die Ewigkeit“) ein – daher werden oft viele Versionen einer Szene gemacht, bis der Regisseur und die Schauspieler selbst damit zufrieden sind (etwa bei Szenen mit vielen Akteuren oder bei Nahaufnahmen, so genannten „Close-ups“).

Im Hollywood-Studiosystem bis in die Fünfzigerjahre war es üblich, Schauspieler durch langjährige Verträge an ein bestimmtes Produktions-Unternehmen zu binden. Danach gab es nur noch Einzelverträge, und heute sind populäre US-Schauspieler nicht selten am Gewinn einer Produktion beteiligt oder fungieren selbst als Koproduzent. Weil man als Filmschauspieler zum künstlerisch anerkannten und/oder hoch bezahlten Star werden kann, ist der Beruf von starker Konkurrenz geprägt; meist kümmern sich Agenten für Schauspieler um Rollenangebote und Vertragsverhandlungen.

Es gibt **unterschiedliche Schauspielstile**: In manchen Fällen ist die Fähigkeit zur Improvisation besonders gefragt, in anderen monatelange „Milieu-Recherche“ oder eine penible Einarbeitung in die Rolle, um sie sich richtig gehend anzuverwandeln. Wenn ein Schauspieler eigene Erfahrungen und emotional besetzte Erinnerungen dazu nutzen kann, eine ähnliche Situation eindrucksvoll zu spielen, spricht man von „Method Acting“.

KAMERA

Licht und Bewegung waren immer schon die Hauptingredienzen des Kinos, später kam Farbe hinzu. Fotografie bedeutet wörtlich „Malen mit Licht“ – das gilt auch für Bewegtbilder. Und der Pinsel ist natürlich die Kamera. Früher hat man mit Einzelbildern („Kadern“) gemalt, doch seit der Jahrtausendwende hat die digitale der mechanischen Filmkamera nahezu vollständig den Rang abgelassen. Beim digitalen Malen nach Zahlen ist nun der Bildpunkt (Pixel) die kleinste optische Einheit. Trotz vieler Unterschiede (die u.a. Ästhetik, Arbeitsweise, vereinfachte Nachbearbeitung, Archivierung und Kosten betreffen) gelten immer noch die meisten Grundformen der Filmbildgestaltung.

Die Palette reicht von festen, gemäldeartig komponierten „Tableaus“ zu wackeligen, improvisiert wirkenden Einstellungen, von natürlichem Licht zu diversen künstlichen Ausleuchtungsquellen, von

den Einstellungsgrößen Totale (Überblick) bis zur extremen Großaufnahme, um den Fokus auf ein Detail zu richten oder den emotionalen Ausdruck eines Gesichts zu verstärken. Weitwinkelobjektive ermöglichen einen größeren Bildausschnitt und größere Tiefenschärfe, Teleobjektive können weit in die Ferne schauen und schränken den Schärfebereich ein. Schuss-Gegenschuss z.B. bei Dialogen aus abwechselnder Sicht unter Einhaltung der so genannten 180-Grad-Regel (die Kamera bleibt immer auf einer Seite der Handlungsachse) ist ein traditionelles und häufig angewandtes Gestaltungsmittel.

MONTAGE

Der Begriff **Schnitt** („cut“) leitet sich vom physischen Durchtrennen analoger Filmstreifen ab. Besser ist der französische Begriff **Montage**, denn er verweist auf den strukturierenden, kompositorischen, eben „montierenden“ Aspekt der Arbeit des Cutters oder Film-Editors. Dieser fügt in Absprache mit der Regie den Film zusammen, zuweilen aus dutzenden Stunden gefilmten Materials. Die Entwicklung der digitalen Montage am Computer hat den Arbeitsvorgang wesentlich erleichtert: Ton und Musik können parallel montiert werden, mit dem Bildmaterial kann effizienter und effektiver experimentiert werden.

Der Rhythmus der Montage hat sich – je nach Genre – mehr oder weniger stark beschleunigt. Immer noch zentral sind dennoch Anschlussgenauigkeit und Kontinuität: Der Schnitt soll dem Zuschauer möglichst nicht auffallen. Filme sind demnach tendenziell so montiert, dass die Augen der Zuschauer „weich“ über die Schnittstelle geführt werden, sodass der Fluss der filmischen Betrachtung nicht gestört wird („unsichtbarer Schnitt“). Übersehen werden sollen aber auch härtere Schnitte, wenn sie – wie nach klassischem Hollywood-Schnittmuster – stark in die Sehgewohnheit integriert sind: z.B. das standardisierte Hin- und Herschneiden nach der erwähnten Schuss-Gegenschuss-Konvention einer Dialogszene. Solange in so eine Szene nicht Bild und Ton voneinander abweichen, nehmen wir die Schnittstelle kaum als solche wahr.

WEITERE WICHTIGE FAKTOREN

Die Ausstattung oder das Szenenbild (früher: Bauten, heute oft: **Production Design**) bestimmt über Räume und Einrichtungsgegenstände, deren Farben und visuelle Besonderheiten, das Aussehen eines Films wesentlich mit. Der Production Designer ist also für den „Look“ oder auch die Atmosphäre eines Films mitverantwortlich. Besonders berühmt für seine Ausstattung ist etwa Stanley Kubricks 2001: A Space Odyssey (1968). Die Ausstattung hat verschiedene filmische Bedeutungen: Sie kann das innere Befinden einer Figur zeigen oder symbolische Funktionen übernehmen, konkret oder abstrakt, realistisch oder überhöht usw. gestaltet sein. Ähnliches gilt für das eng damit verbundene **Kostümdesign**.

Die **Musik** ist das Element eines Films, das die Emotion des Publikums am unmittelbarsten beeinflussen kann. Wer z.B. die Duschszene aus Psycho (Alfred Hitchcock, 1960) oder die Western-Musik Ennio Morricones (z.B. Spiel mir das Lied vom Tod, 1968) kennt, weiß, wie manipulativ Filmmusik sein kann.

Die Musik gibt die Grundstimmung eines Films vor, steigert den Spannungsaufbau, kann Tränen treiben und wird in vielen Fällen dazu eingesetzt, die Gefühlswirkung einer Szene stark zu verstärken. Der Film-„Score“ (Soundtrack), die Songauswahl, aber auch das **Sounddesign** (Ton- und Geräuschgestaltung, Mischung und Abstimmung mit Sprache und Musik) sind entscheidende Faktoren der Filmgestaltung.