



DOKUMENTARISCHE SCHNITTMENGEN

Über die Revolution im Schneiderraum

Anfang der 1980er Jahre schwamm George Lucas im Geld, das er mit »Star Wars« verdient hatte. Damit baute er ein völlig neuartiges Studio in San Francisco auf. Ihm ging es nicht mehr allein um andere Drehbücher, andere Ästhetiken, er suchte eine andere Form des Produzierens, um damit das »Imperium«, sprich das Studiosystem Hollywoods auf Dauer überflügeln zu können. Lucas sog die Ideen auf, die zu dieser Zeit in der jungen Computer-Szene herumschwirrten und investierte in zahlreiche technische Innovationen. So auch in computer-generierte Special Effects und Animationen.

Eine kleine Abteilung arbeitete damals an einem neuartigen, non-linearen Schnittsystem, dem »EditDroid«, der 1984 auf der NAB (National Association of Broadcasters) erstmals vorgestellt wurde. Warum war Lucas dieses Schnittsystem so wichtig? Zum einen wusste er, dass die Zukunft des Films elektronisch sein würde. Zum anderen allerdings war der elektronische Filmschnitt auf Bandmaschinen noch umständlicher als der traditionelle Schneidetisch. Lucas schwebte ein Tool vor, in dem er Bild-skizzen oder Bluescreen-Shots von Schauspielern ohne Hintergrund bereits einmontieren konnte, bevor die eigentliche Bildkomposition fertig war, also ein offenes, non-lineares System, in dem der Film sukzessive wachsen konnte, anstelle der strengen Abfolge traditioneller Filmproduktion.

Parallel arbeiteten in den USA weitere Gruppen an non-linearen Schnittsystemen, unter anderem einem »Montage Picture-Processor«, der 24 Betamax-Player per Computer ansteuerte, um einen unmittelbaren Zugriff auf das gesamte Drehmaterial zu ermöglichen. Von diesem monsterartigen Gerät wurden nur wenige Exemplare gebaut. Immerhin hat Stanley Kubrick seinen Film »Full Metal Jacket« darauf geschnitten. Um es in der Film-Szene zu lancieren, wurden die Nachschichten kostenlos Nachwuchsregisseuren angeboten. Doch die hingen zumeist noch am guten alten Zelluloid.

Der erste Dokumentarfilm, der von 1989 bis 1991 auf diesem non-linearen System montiert wurde, war »Wax, or the Discovery of Television Among the Bees« von David Blair. Der Film ist so durchgeknallt wie sein Titel. Und auch kein klassischer Dokumentarfilm, sondern eine höchst eigenwillige Mischung von Archivmaterial, Computergrafik, neugedrehten Dokumentar- und Spielfilmszenen (unter anderem mit William S. Burroughs). Es erleichtert den Zugang, wenn man weiß, dass der Regisseur Sohn eines Konstrukteurs der Patriot-Rakete ist. Das Archiv-Material stammt weitgehend aus dem Irak, und neu gedreht wurde in Alamogordo,

Carl-Ludwig RETTINGER

Geschäftsführer bei Lichtblick Film- und Fernsehproduktion, Lehrtätigkeit an der International Film School Köln.

links: Videoschnitt

dem wichtigsten Entwicklungszentrum und Testgelände des amerikanischen Militärs.

Der Film ist über vier Jahre hinweg weitgehend intuitiv entstanden, zum Teil sehr pfiffig, zum Teil schrill und manchmal auch etwas anstrengend. Aber intuitiv hat er nicht nur den ersten Irakkrieg antizipiert, sondern vor allem auch die explosive Gemengelage dieser Region, die die Weltpolitik des neuen Jahrtausends bestimmen sollte. Interessant ist vielleicht auch, dass dieser Film der allererste war, der 1991 (versuchsweise) im »WorldWideWeb« zu sehen war. Er hat bis heute auf YouTube eine große Fangemeinde.

Das »Montage«-System konnte sich ebenso wenig durchsetzen wie der »EditDroid«. Die Geräte waren schlichtweg zu teuer. Die Software des Lucas-Projekts wurde 1993 an eine Firma namens »Avid« verkauft. Die Leute von Avid waren nicht die besten oder tüchtigsten, sie kamen einfach etwas spät. Apple hatte inzwischen leistungsstärkere Computer auf dem Markt, es gab neue Bildspeicher und bessere Verfahren, die enormen Datenmengen von bewegten Bildern zu komprimieren.

Ein erster Dokumentarfilm, der 1995 auf Avid geschnitten wurde, war »When We Were Kings« von Leon Gast und – was von vielen unterschla-

gen wird – von Taylor Hackford. Die Entstehung dieses Films erstreckte sich über mehr als 20 Jahre. Das 1974 gedrehte Material des unglaublichen Boxkampfes zwischen Muhammad Ali und George Foreman war als Nebenprodukt eines Musikfilms über das Rahmenprogramm des Kampfes in Zaire entstanden. Die Negative lagen wegen Rechtsstreitigkeiten mit den Finanziers jahrelang in Liberia fest. Und als Leon Gast sie schließlich ausgelöst und (auf einem Schneidetisch) grob montiert hatte, schienen sie veraltet. Kein Verleiher interessierte sich dafür.

Doch manchmal braucht es Abstand. Leon traf auf Taylor Hackford, der nicht nur bereit war, seine Arbeit als Cutter beizustellen, sondern auch die Idee entwickelte, parallel zu den Originalaufnahmen von 1974, Interviews mit Leuten von heute zu drehen, die sich an den historischen Boxkampf erinnern. Eine nicht ganz unproblematische Idee, da Interviews tendenziell eine Distanz zum eigentlichen Geschehen aufbauen. Taylor Hackford war jedoch so von seiner Idee überzeugt, dass er dem ausgelagerten Regisseur anbot, die Interviews auf eigene Kosten selbst zu drehen. Ihm gelang es, Leute wie Norman Mailer, Spike Lee und James Brown vor die Kamera zu bringen. Und er stellte ihnen die richtigen Fragen. »When We Were Kings« zählt zu den besten Dokumentarfilmen aller Zeiten. 1997 wurde er mit dem Oscar ausgezeichnet.

Schnitt analog

Schnitt digital



VOM GALGEN ZUM »FINALEN CUT«

Bei Dokville 2010 trafen sich die Filmeditorinnen Gesa Marten, Rune Schweitzer und Gabriele Voss zu einem Panel mit dem Titel »Dokumentarisch schneiden«. Susanne Petz führte durch die Diskussion. Für Gabriele Voss bezeichnete jede Montage als eine individuelle Annäherung an das vorhandene Material, eine Suche nach der angemessenen Erzählweise: »Wie eng zurre ich das oder wie sehr beule ich das Narrative immer wieder nach allen Seiten aus?«

Für Gesa Marten stand das Entdecken und spannende Erzählen der jeweiligen Geschichte im Vordergrund: »Ich möchte den Film so montieren, dass ich auf das Ende hin einen Bogen spannen kann.«

Rune Schweitzer erinnerte daran, dass man nicht Fiktionalisierung mit Dramatisierung gleichsetzen kann und dass nicht alles per se, was aus dem fiktionalen Bereich kommt auch spannender sein muss: »Es gibt auch unglaublich langweilige Spielfilme und eine Parallelmontage heißt noch nicht, dass etwas dadurch spannender wird.«

Schon bei Dokville 2006 stand die neue digitale Zukunft der Postproduktion von (Dokumentar-)Filmen im Mittelpunkt. Referent Carsten Schuffert (Bewegte Bilder Medien AG, Tübingen) konstatiert: »Digitale Technologien haben die Produktion im Sinne von Drehen, Schneiden, Fertigstellung radikal verändert. Viele Dokumentarfilme erreichen ihr Kino-Publikum sicherlich nur, wenn digitale statt analoger Kopien eingesetzt werden können.«

Sicher ist das wichtigste Pfund des Films Ali selbst und seine wahnsinnige Strategie, sich über mehrere Runden hinweg völlig passiv dem gnadenlosen Trommelfeuer von Foreman auszusetzen, bis der müde wurde, um ihn dann K.O. zu schlagen. Der Cutter und Co-Regisseur des Dokumentarfilms verfolgt eine ebenso konsequente Strategie. Er setzt ganz auf die Wucht der Konfrontation zwischen Ali und Forman, jedes Detail der Montage stützt die Charakterisierung der Hauptfiguren, heizt den Konflikt zwischen den beiden an, konfrontiert sie miteinander als heroische Protagonisten gegensätzlicher Systeme und Ethiken. Hierfür montiert der Film weiteres Archivmaterial ein und eben jene Interview-Passagen, die die Monumentalität des Dramas zusätzlich betonen.

Es ist durchaus denkbar, eine so ausgefeilte und komplexe Dramaturgie dreier Zeitebenen auf einem traditionellen Schneidetisch herzustellen, aber es wäre nicht einfach gewesen. Tatsache ist, dass vordem niemand einen dramaturgisch so ausgefeilten Dokumentarfilm hergestellt hat, der im Unterschied etwa zu Flaherty eben nicht auf einem konstruierten Skript beruht. Ganz im Gegenteil hat dieses hybride Projekt viele Umwege genommen und über die Zeit erst seine kohärente Form gefunden.

Gerade für den Dokumentarfilm stellen die neuen Computer-Schnittsysteme einen revolutionären Durchbruch dar, der bislang ungeahnte Möglichkeiten eröffnet. Nicht allein aus Kostengründen lag das Drehverhältnis bei Dokumentarfilmen noch in den 1980er Jahren bei durchschnittlich etwa 1:12, aufgrund der hohen Materialkosten des Rohfilms, aber auch, weil viel mehr auf einem herkömmlichen Schneidetisch gar nicht beherrscht werden kann. Heute werden für einen abendfüllenden Dokumentarfilm zwischen 40 und 400 Stunden Material auf die Festplatten des Schnittsystems geladen. Durchaus eine Last, weil die Verwaltung und vor allem auch Sichtung dieser Materialmengen Zeit braucht. Aber vor allem auch eine Lust, weil nun zum ersten Mal auf der Tastatur des Filmsschnitts wirklich gespielt werden kann.

Gerade das Material von Dokumentarfilmen braucht den Raum und die Zeit, seine eigene Form zu finden. Während im Spielfilm das vorformulierte Drehbuch weitgehend die Struktur des Films bestimmt, muss im Dokumentarischen die Dramaturgie aus dem gedrehten Material herausdestilliert werden. Insofern ermöglichen Schnittcomputer gerade Dokumentarfilmen

»Gerade für den Dokumentarfilm stellen die neuen Computer Schnittsysteme einen revolutionären Durchbruch dar, der bislang ungeahnte Möglichkeiten eröffnet.«



Susanne Petz, Gesa Marten, Rune Schweitzer und Gabriele Voss



www.hdf.de/dokville2010



»Avid«

neue Chancen. Zum ersten Mal können sie eine ebenso ausgefeilte Dramaturgie aufweisen wie Spielfilme – und damit eine vergleichbare emotionale Wirkung auf das Publikum erzielen.

Es ist nicht ganz zufällig, dass parallel zur Verbreitung von kostengünstigen Computer-Schnittsystemen in den letzten beiden Jahrzehnten, auch die Qualität und der Erfolg von Dokumentarfilmen einen enormen Aufschwung erlebten. Damit einher ging ein Boom von narrativen Dokumentarserien im Fernsehen, die ebenfalls ohne die neuen Schnittanlagen undenkbar wären. Das Potential dieser Systeme reicht allerdings über die Verwaltung von großen Materialmengen und die Formatisierung klassischer Erzählmuster weit hinaus.

Bereits zwei Jahre vor dem Dokumentarfilm »When We Were Kings« wurde in Los Angeles auf einem nonlinearen Schnittsystem ein Spielfilm geschnitten, der ebenfalls einen Oscar gewinnen sollte: »Pulp Fiction« von Quentin Tarantino. Das ehrne Gesetz der »Continuity«, auf der die Dramaturgie seit dem antiken Theater aufbaut, wurde mit diesem Film vielleicht nicht auf den Haufen der Geschichte geworfen, aber völlig neu interpretiert. Sicher gab es schon zuvor Rückblenden und teils auch Flash Forwards, aber »Pulp Fiction« verschachtelt seine Plot-Linien und Zeitebenen in einer Komplexität, die bisher unvorstellbar war. Sicher ist diese Struktur nicht allein im Schnitt entstanden, aber ohne non-lineare Schnittsysteme wäre sie eben gar nicht erst denkbar gewesen.



»Final Cut Pro«

Der Ursprung zu Tarantinos Spiel mit der Continuity geht auch auf seine Zeit als Angestellter einer Videothek zurück. Hier studierte er tage- und monatelang Filme, in dem er sie immer wieder auf Schlüsselszenen hinschaltete. Diese Seherfahrung unterscheidet sich fundamental von den Protagonisten der »Novelle Vague« und des »Neuen Hollywoods«, die ihre Vorbilder noch in den Kinematheken studiert haben. Die Dramaturgie von Tom Tykwers Film »Lola rennt« von 1998 hat ihren Ursprung wiederum in Tykwers Wahrnehmung als Filmvorführer im Kino. Auch hier wird die Continuity mehrfach gebrochen: Tykwer legt die erste Filmrolle von »Lola rennt« gleich dreimal hintereinander in den Projektor, allerdings mit kleinen Variationen ...

Diese neuen Dramaturgien sind denkbar und realisierbar geworden mit non-linearen Schnittsystemen. Der Dokumentarfilm hängt zwar ökonomisch wie dramaturgisch dem Spielfilm hinterher, aber er kann von den Computersystemen am meisten profitieren: zur souveränen Beherrschung seines Materials, zum Experimentieren und für Dramaturgien, die eben nicht allein auf der Syntax der Schriftsprache basieren, sondern den Bildern selbst. Dieses Potential, mit authentischen Bildern und Szenen neue Geschichten zu erzählen, ist bei weitem nicht ausgeschöpft. Im Gegenteil: die eigentliche Entfaltung des dokumentarischen Genres liegt noch vor uns.