



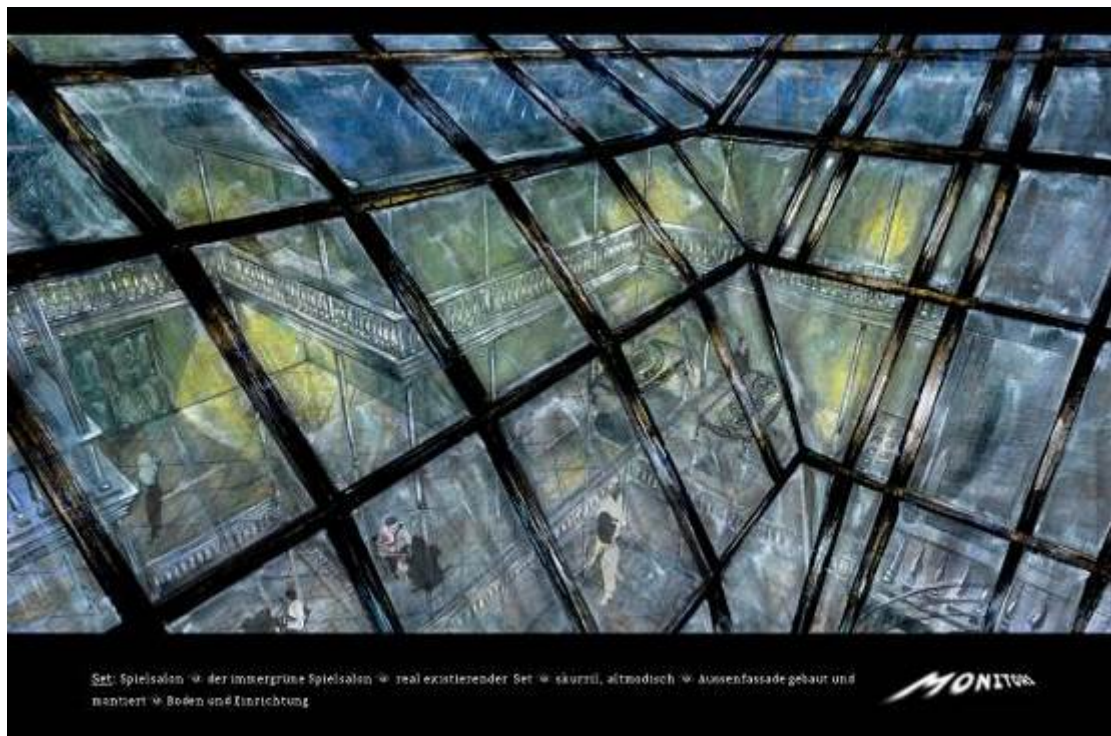
**Skript zur Einführung in das Szenenbild  
von Kai Bagsik**

***Wie wohnt eigentlich James Bond?***

***oder***

***Was Architektur im Film erzählen kann***

**Teil 1  
Fragen zum Szenenbild**



*Szenenbildentwurf zum Projekt „Monitors“ Korbinian Greiner und Kai Bagsik*

## Teil 1

### Fragen zum Szenenbild



*Studio Babelsberg 2017*

### Was ist eigentlich ein Szenenbildner?

Das Szenenbild (engl. Production Design) ist neben der Drehbuch-/Projektentwicklung, der Regie, der Kamera und der Produktion eine der Säulen der Filmkunst.

Der Szenenbildner, Szenograf, Produktionsdesigner oder Filmarchitekt - die Berufsbezeichnungen sind so vielfältig, wie die verschiedenen Aufgabengebiete - erarbeitet mit den anderen „Heads of Department“ eine bildnerische Umsetzung der Drehbuchvorgaben.

Im Idealfall wird der Szenenbildner frühzeitig in die Projektentwicklung eingebunden, so dass nach seinen Umsetzungsvorschlägen und der Kalkulation das Drehbuch entsprechend modifiziert werden kann.

Sein Tätigkeitsgebiet umfasst neben dem Kinofilm auch den Fernsehfilm, die Fernseh- bzw. Web-Serie, die Werbung, Musikvideos und den Eventbereich.



*Szenenbild 2007 Innen/Nacht  
Szenenbild Kai Bagsik*

### **Was unterscheidet die Filmarchitektur von der Hochbauarchitektur?**

Der zweifache Oscar Preisträger Ken Adam fasste in etwa zusammen: „Der Entwurf eines Szenenbildes ist, der Entwurf von Schatten und Licht.“ Das ist natürlich eine Vereinfachung bzw. Zuspitzung, aber eine, die veranschaulicht.

Das Szenenbild ist eine Vertiefung der Architektur unter Einbeziehung der bildenden Kunst, des Designs und der Innenarchitektur.

Bei dem Entwurf eines Sets muss unter Berücksichtigung von technischen und finanziellen Voraussetzungen eine inhaltliche, dem Drehbuch entsprechende, Lösung gefunden werden.

Anders als beim Hochbau stehen neben der funktionalen Anforderung die emotionalen „Botschaften“ im Vordergrund.

Aus „Form Follows Function“ wird „Form Follows Emotion“



*Schatten und Licht ist ein wichtiges gestalterisches Mittel beim Film  
Szenenbild Kai Bagsik*

Außerdem betreut der Szenenbildner nicht nur die architektonischen Fragen, sondern entscheidet auch über alle anderen Dinge mit, die im Bild zu sehen sind, ausgenommen sind nur die Schauspieler und ihr Kostüm.

Der Szenenbildner beschäftigt sich somit mit Fragen der Farbgebung, der Möbel-, und Requisitenauswahl, der Patina, der benötigten Fahrzeuge, der Licht- und sogar der Wettergestaltung.

*Ein Beispiel:*

*Spielt eine Filmszene in der Küche eines Pärchens, muss der Szenenbildner für die rechtzeitige und finanzierbare Bereitstellung aller Requisiten und Materialien für die Gestaltung der Küche sorgen und sämtliche Elemente dem Drehbuch entsprechend anbringen, anordnen und herrichten.*

*Wenn die Figuren wohlhabend sind, sehen wir teure Geräte im Raum und gut situierte Nachbarschaft durchs Fenster; haben sie wenig Geld und wohnen schon seit Jahren hier, muss man die womöglich fabrikneu gekauften Geräte eher so auswählen, dass sie wie auf Flohmärkten zusammengekauft wirken, sie künstlich altern lassen und die Wände mit Stockflecken versehen.*

*Darüber hinaus bestimmen der jeweils aktuelle emotionale Zustand der Figuren und die Dramaturgie den Entwurf mit: Ist das Paar frisch verliebt, wirkt die Küche romantisch und freundlich, trotten die beiden später routiniert durch ihren Alltag, wäre eine romantische Küche ein regelrechter Filmfehler und falls die Frau ihren Partner umbringen will, wird sich auch das in der Küchengestaltung niederschlagen - vielleicht wirkt sie kälter oder düsterer oder klaustrophobischer, das muss mit dem Regisseur besprochen werden.*

Während in der Architektur gerne die Prämisse „Less is more“ – weniger ist mehr vertreten wird, kann für den Film und dem Produktion Design im Besonderen „Bigger than Life“- größer als das Leben vorangestellt werden. Wobei das größer auch für kleiner bzw. reduzierter oder dunkler – heller, farbiger – grauer, leiser – lauter, trauriger – fröhlicher, strukturierter – chaotischer und vieles mehr stehen kann.

## **Charaktere und Dramaturgie bestimmen den Entwurf!**

Die so entworfenen architektonischen Welten werden zwar auch oft ins Dreidimensionale umgesetzt, also real gebaut, aber die Filmarchitektur ist in ihrem endgültigen Zustand eine virtuelle Realität und unterscheidet sich dadurch wesentlich von der Hochbauarchitektur und auch von dem Bühnenbild. Das Ergebnis wird normalerweise in der Zweidimensionalität durch die Kamera betrachtet und erst durch die Projektion auf eine Leinwand oder die Übertragung auf einen Bildschirm erlebbar.





*Testreihe: Abstraktion mit SCHATTEN und LICHT  
Szenenbild Kai Bagsik*

## **Was denn nun: Szenenbildner, Filmarchitekt, Ausstatter, Szenograf, Art Director oder gar Bauten?**

Während es im Englischen klar definierte Bezeichnungen für den Szenenbildner und seine Mitarbeiter im Szenenbildteam gibt, besteht in der deutschsprachigen Filmlandschaft noch ein größerer terminologischer Nachholbedarf.

Der SFK (Verband der Szenenbildner, Filmarchitekten und Kostümbildner) setzte Filmarchitekten und Szenenbildner gleich. Aber meist wird die Filmarchitektur als Teil des Szenenbildes, der vor allem mit dem Entwurf der Bauten beschäftigt ist, angesehen.

Einen Versuch, die unterschiedlichen Berufsbezeichnungen innerhalb der Art Departments festzulegen, gibt es von Prof. Toni Lüdi. Er legt die amerikanische Struktur für den Aufbau einer Szenenbildabteilung zu Grunde.

Hier seine Übersetzungsvorschläge:

Begriffe – Übersetzungsvorschläge nach Toni Lüdi  
Art Department = Szenenbildabteilung

Production Design = Szenenbild  
Production Designer (Head of Dept.) / PD = Szenenbildner / Szb  
Costume Designer / CD = Kostümbildner / Kb  
Supervising Art Director / SAD = Leitender Filmarchitekt / LFa  
Art Director / AD = Filmarchitekt / Fa  
Art Director on the set = Filmarchitekt am Set  
Set Decorator (französisch = Ensémblrier) / SD = Ausstatter / A

Visual Effect Designer = Visuelle Effekte Designer  
Assistant Art Director = Assistierender Filmarchitekt  
(Ein Filmarchitekt, der beruflich genügend Erfahrung hat, um als Art Director beschäftigt zu sein, der in dieser Produktion aber nur Teilbereiche bearbeitet.)

Set Designer (amerikanisch) = Draughtsman (englisch) = Bauzeichner  
Art Department Coordinator = Szenenbild Büro und Organisation

Construction Foreman = Bühnenmeister  
Scenic Artist = Bildhauer und oder Kunstmaler  
Illustration Artist oder Production Paintings = Illustrator  
Storyboard = Storyboard  
Set Dresser = Mitarbeiter des Set Decorators  
Art Department Assistent = Szenenbildassistent  
Ein Filmarchitekt in den ersten Berufsjahren  
Art Department Runner Volontär  
Props (Properties) = Requisiten  
Prop Master = Chefrequisiteur  
Prop Buyer = Aussenrequisiteur  
Stand By Propman = Innenrequisiteur

Der Begriff "Szenografie" stammt aus der DDR und wird heute vor allem disziplinübergreifend für die räumlich-dramaturgische Gestaltung eines Ortes genutzt.



*Arbeitsproben in den Werkstätten des Studio Babelsberg 2019*

Eine weit differenzierte Beschreibung einiger wesentlicher Bezeichnungen innerhalb der Szenenbildabteilung findet man bei der Filmakademie in Ludwigsburg im Zusammenhang mit der Vorstellung ihres Szenenbildstudienganges. Hier die Berufsbezeichnungen nach der Filmakademie Baden-Württemberg, sie sind ebenfalls als Orientierung zu verstehen:

### **Ausstattungsabteilung/Art Department**

Je nach Größe und Aufwand der Filmproduktion besteht die Ausstattungsabteilung aus 10 bis 100 Personen. Bei deutschen Fernsehproduktionen setzt sich die Ausstattungsabteilung meist nur aus Szenenbildner, Szenenbild-Assistent, Außenrequisiteur, Innenrequisiteur, Requisitenfahrer und den Leuten der Baubühne zusammen.

Bei Kinospiefilmen, vor allem bei ausländischen oder historischen Produktionen mit hohen Anforderungen an das Production Design, ist das Team entsprechend größer.

### **Szenenbildner/Production Designer**

Der Szenenbildner ist verantwortlich für den gesamten Look eines Filmes. Zu Beginn der Pre-Production-Phase erarbeitet er gemeinsam mit dem Regisseur und dem Kameramann die visuelle Stimmung des Films. Um einen einzigartigen und einheitlichen visuellen Stil zu erhalten, arbeitet er eng mit Kostümbildner und Locationscout zusammen.

### **Studiomeister/Art Director**

Ein großer Teil der Arbeit des Studiomeisters besteht aus administrativen Aufgaben wie der Erstellung und Überwachung von Zeitplänen und Kalkulationen. Er überwacht den Setbau ebenso wie die Arbeiten an Originalschauplätzen. Er ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Ausführung der Arbeiten durch die Maler, Raumausstatter, Landschaftsgärtner, Fliesenleger.

## **Szenenbild-Assistent/Set Designer**

Der Szenenbild-Assistent fertigt nach Vorgaben des Szenenbildners technische Zeichnungen und/oder Modelle der Sets oder einzelner zu bauender Requisiten an.

## **Außenrequisiteur/Set Decorator**

Der Außenrequisiteur recherchiert nach stilistisch und historisch passenden Einrichtungsgegenständen für die unterschiedlichen Sets. Dazu gehören nicht nur Möbel, sondern auch Tapeten, Teppiche, Vorhänge und Lampen.

Er ist verantwortlich für die termingerechte Lieferung und Abholung aller Requisiten zum entsprechenden Set. Er richtet die Sets ein, befestigt Vorhänge, stellt Möbel auf und sorgt für die gewünschte Stimmung und Authentizität.

## **Requisitenfahrer**

Der Requisitenfahrer ist zuständig für den Transport der Requisiten und Ausstattungsgegenstände vom Fundus oder Lager zu den verschiedenen Drehorten und für deren Rückgabe nach Drehende.

## **Innenrequisiteur/On-Set Dresser**

Der Innenrequisiteur betreut während der Dreharbeiten das Set und arrangiert die Requisiten für die Kamera. Er ist außerdem verantwortlich für die Anschlüsse/Continuity, da die Szenen meist nicht chronologisch gefilmt werden. Oft müssen Requisiten ab- und wieder aufgebaut werden, um Platz für die Kamera oder Lichtequipment zu machen.

## **Baubühne/Swing Gang**

Die Baubühne ist zuständig für den Auf- und Abbau von Sets sowohl im Studio als auch bei Aufbauten an Originalschauplätzen (On Location).

## **Location Scout**

Die Aufgabe des Locationscouts ist die Motivsuche. Er schlägt mit Hilfe von Fotos oder Videoaufnahmen mögliche Drehorte vor. Oft wird diese Tätigkeit auch von lokalen Agenturen übernommen.

Weitere Positionen, die je nach Bedarf besetzt werden, sind: Modellbauer, Zeichner, Grafiker, Waffenmeister, Gärtner, Kulissenmaler.

Auch hier wird versucht, der Szenenbildabteilung in Deutschland eine Struktur zu geben. Alle derartigen Versuche sind zu begrüßen, weil sie dazu beitragen, strukturelles Arbeiten zwischen den einzelnen Departments und besonders innerhalb des Szenenbild-Departments zu erleichtern.





*Dreharbeiten bei vier unterschiedlichen Projekten in Berlin.  
Trotz unterschiedlicher Voraussetzungen sind viele Abläufe identisch und das Szenenbild immer eine wichtige  
Ebene des filmischen Erzählens.  
Szenenbild jeweils Kai Bagsik*

## Wie wird man Szenenbildner?

Viele Filmarchitekten oder Szenenbildner sind Quereinsteiger, die aus artverwandten Berufsfeldern zum Film gewechselt sind und dort über Praxiserfahrungen ihren Beruf erlernt haben.

Es ist von großem Vorteil, theoretisches Film-, Kunst- und Architektur-Wissen parallel oder vorab aufzubauen.

In Deutschland gibt es im wachsenden Maße die Möglichkeit, Szenenbild zu studieren. Es wird immer mehr ein Bestandteil der Filmhochschulen, zum Teil handelt es sich hierbei aber um Aufbau- oder Ergänzungsstudiengänge, bei denen ein zuvor abgeschlossenes artverwandtes Studium (oder wenigstens früher ein Vordiplom, jetzt ein Bachelor) in den Bereichen Architektur, Innenarchitektur, Design oder Bildende Kunst vorzuweisen ist.

Die Voraussetzungen und Bedingungen sollte man in jedem Fall vorab in den Einzelfällen klären.



2019: Im Filmstudio kann so ziemlich alles gebaut werden

### **Einige wichtige Ausbildungsstätten:**

Filmakademie Baden-Württemberg (Ludwigsburg) ([www.filmakademie.de](http://www.filmakademie.de))

Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF ([www.filmuniversitaet.de](http://www.filmuniversitaet.de))

ifs internationale Filmschule Köln ([www.filmschule.de](http://www.filmschule.de))

ISFF Institut für Schauspiel, Film- und Fernsehberufe ([www.isff-berlin.eu](http://www.isff-berlin.eu))

Es gibt natürlich noch weitere Ausbildungsmöglichkeiten, die sich aber meist auf den artverwandten Bereich des Bühnenbildes am Theater und der Szenografie als Raumgestaltung konzentrieren.

TU Berlin ([www.tu-buehnenbild.de](http://www.tu-buehnenbild.de))

HfG Karlsruhe Ausstellungsdesign und Szenografie ([www.hfg-karlsruhe.de](http://www.hfg-karlsruhe.de))

Hochschule Dortmund ([www.szenografie-kostuem.de](http://www.szenografie-kostuem.de))

BTK - Hochschule für Gestaltung ([www.btk-fh.de](http://www.btk-fh.de))

Hochschule Hannover ([www.szenografie-kostuem-experimentellegestaltung.de](http://www.szenografie-kostuem-experimentellegestaltung.de))

Hochschule für Bildende Künste Dresden - Bühnen- und Kostümbild ([www.hfbk-dresden.de](http://www.hfbk-dresden.de))

Universität der Künste (UdK) Berlin ([www.udk-berlin.de/studium/buehnenbild](http://www.udk-berlin.de/studium/buehnenbild))

Infos und Übersichten zu verschiedenen Studiengängen:

[www.szenografie.de/studium/](http://www.szenografie.de/studium/)



*Bühnenbild „Eine Sommernachtstaraum“ Prime Time Theater Berlin und ein Bühnenbild wird zum Film-Szenenbild beim Puppenfilm „Erichs Rückkehr“*

*Bühnen- bzw. Szenenbild von Kai Bagsik*

## **Über welches Hintergrundwissen sollte ein Szenenbildner verfügen?**

Ein fachliches Grundwissen ist für den Szenenbildner notwendig. Neben einem Grundwissen in den Bereichen der Kunst, Architektur und Filmgeschichte ist ein technisch handwerklicher Überblick berufsspezifischen Feldern von Vorteil.

Jeder Szenenbildner muss hier seinen eigenen Weg finden. Er ist auch immer abhängig von Mitarbeitern in seinem Team, die bestimmte Dinge besser beherrschen als er selbst.

Das benötigte „Handwerkszeug“ des Szenenbildners ist natürlich abhängig von den jeweiligen Anforderungen des zu bearbeitenden Projektes.



*Studiobau in der Marlene Dietrich Halle in Potsdam*

### **Wie sieht die Arbeit eines Szenenbildners aus?**

Ein Szenenbildner ist nicht nur für den Entwurf bzw. die Entscheidungen bezüglich aller Bildelemente (abgesehen von Schauspielern und ihren Kostümen) verantwortlich, sondern er kalkuliert und verwaltet das Szenenbildbudget und überwacht die Arbeitsabläufe in seinem Team.

Der Szenenbildner arbeitet direkt mit den Abteilungen der Regie, Kamera und Produktion zusammen. Besonders die formale und inhaltliche Absprache mit dem Kostümbild ist für das Gesamtbild von wesentlicher Bedeutung.

Damit ist eine effektive Kommunikation einer der Schlüsselbereiche für ein funktionierendes Art Department!

Der SFK (Verband der Szenenbildner, Filmarchitekten und Kostümbildner - mittlerweile umbenannt in den VSK Verband der Berufsgruppen Szenenbild und Kostümbild e.V.) veröffentlichte eine Voraussetzungsbeschreibung für Filmarchitekten, die man zwar differenziert betrachten sollte, die aber dennoch einige wesentliche Bestandteile des Berufsbildes verdeutlicht:

### **Was muss ein/e Filmarchitekt/in mitbringen? (Nach der Auflistung des SFK/VSK)**

- Schöpferische Phantasie, dramaturgisches Denken, malerisches und zeichnerisches Talent, Farben- und Formensinn, Raumgefühl
- Gute Allgemeinbildung, umfassendes Wissen auf dem Gebiet der Kunst- und Kulturgeschichte, der Stil- und Milieukunde
- Handwerkliche Fachkenntnisse Materialkunde, Technisches Zeichnen
- Organisatorisches Talent, kaufmännische Fähigkeiten, Improvisationsvermögen, Flexibilität
- Kenntnisse der verschiedenen audio-visuellen Techniken
- Fähigkeit zur Motivation und Menschenkenntnis und nicht zuletzt eine Menge Enthusiasmus



Des Weiteren hat der VSK hierzu eine detaillierte Auflistung der Arbeitsfelder zusammengestellt. Diese Arbeitsfelder sind natürlich dem Projekt entsprechend zu modifizieren.



*Filmfundi (Ein Szenenbild bedarf unzähliger Entscheidungen)*

## **Die 4 Phasen auf dem Weg zur szenischen Ausstattung nach dem VSK/SFK:**

### **1. Produktionsphase - VORBEREITUNG/ENTWICKLUNG**

- Durcharbeiten des Drehbuchs, Anfertigen von Auszügen, erste Ideen/Brainstorming
- Erste Gespräche mit Regie, Kamera, Kostüm über dramaturgische, stilistische und farbliche Konzeption
- Erste Gespräche mit der Produktion über den zeitlichen Ablauf, die Drehorte und das Budget
- Recherche: Bildmaterial, Milieustudien, historische und sachliche Infos aus Bibliotheken, Archiven, Museen, Büchern und Zeitschriften und dem Internet zusammentragen

Eigenschöpferische Tätigkeiten:

- Anfertigung von Skizzen, Entwürfen, Modellen, Grundrissen etc.
- Anfertigung von technischen Werkstattzeichnungen
- Motivbestimmung nach künstlerischen Aspekten
- Festlegung der Schauplätze
- Spezialaufgaben, wie Tricktechnik u. ä.
- Kostenvoranschläge einholen
- Kalkulation erstellen
- Organisationsplanung
- Mitsprache bei der Drehplanung
- Zeitliche Planung der Bauvorhaben
- Mitarbeiterteam in Umfang und Kompetenzen bestimmen (künstlerische und technische Bereiche)
- Werkstätten, Lagerräume und Fahrzeuge organisieren
- Präsentation der künstlerischen Vorbereitungen für Regie, Kamera und Produktion

## 2. Produktionsphase – REALISATION

- Überwachung der Bautätigkeit der beauftragten Firmen
- Zusammenstellung der Einrichtung (Möbel, Requisiten etc.)
- Aufbau der Dekorationen
- Farbliche Gestaltung
- Abnahme der fertigen Dekorationen in Zusammenarbeit mit Regie, Kamera und Kostümabteilung

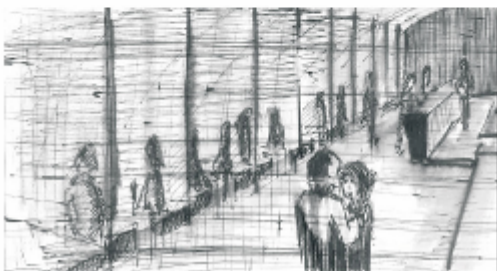
## 3. Produktionsphase – DREHZEIT

- Realistische Umsetzung der dramaturgisch notwendigen ästhetischen und emotionalen Atmosphäre
- Rechtzeitige Bereitstellung der laut Disposition notwendigen Bauten
- Bereitschaft zu spontanen situationsbedingten, künstlerischen und geschmacklichen Änderungen
- Vorbauten, Umbauten und Rückbauten - parallel zur Tagesdisposition - vornehmen lassen
- Ständige Kontrolle des Budgets
- Besuch von Mustervorführungen

## 4. Produktionsphase – ABWICKLUNG

- Mitarbeiterteam und Arbeitsräume in Absprache mit der Produktion auflösen
- Abbau und Rücklieferungen überwachen
- Abrechnung des verwalteten Etats
- Bereitschaft zu eventuell notwendigen Nachdrehs

Soweit die detaillierte Liste des VSK/SFK.



Story Board Zeichnung Sabine Schröpel

## **Wie entwickelt sich ein Szenenbild?**

Der Productiondesigner ist ein Kreativer unter vielen.

Bei der Umsetzung eines Drehbuches sind unterschiedliche künstlerische Autoritäten gestaltend tätig. Es ist oft im Nachhinein nicht mehr nachvollziehbar, wie Entscheidungsprozesse zustande gekommen sind. Umso mehr sollte ein Szenenbildner seine künstlerische Arbeit strukturieren und diese Struktur transparent machen sowie im filmgestalterischen Prozess kommunizieren.

Hierbei sind natürlich die äußeren Bedingungen wie Budget, Zeit und Teamgröße wichtig.

An dieser Stelle, wurden von mir vier mögliche ENTWURFSANSÄTZE herausgearbeitet. Diese sind natürlich nie ausschließlich für die Entwicklung eines Szenenbildes verantwortlich, aber oft dominieren einzelne Bestandteile das Filmbild.

### **Die vier Hauptaspekte des szenenbildnerischen Entwurfs:**

#### **1. Das charakterisierende Szenenbild**

Die entwurfsrelevanten Informationen werden durch die Charaktere bestimmt; beispielsweise ist die Wohnung mit ihren Farben, Möbeln und Kleinrequisiten Ausdruck der in ihr wohnenden Persönlichkeit.

#### **2. Das dramaturgische Szenenbild**

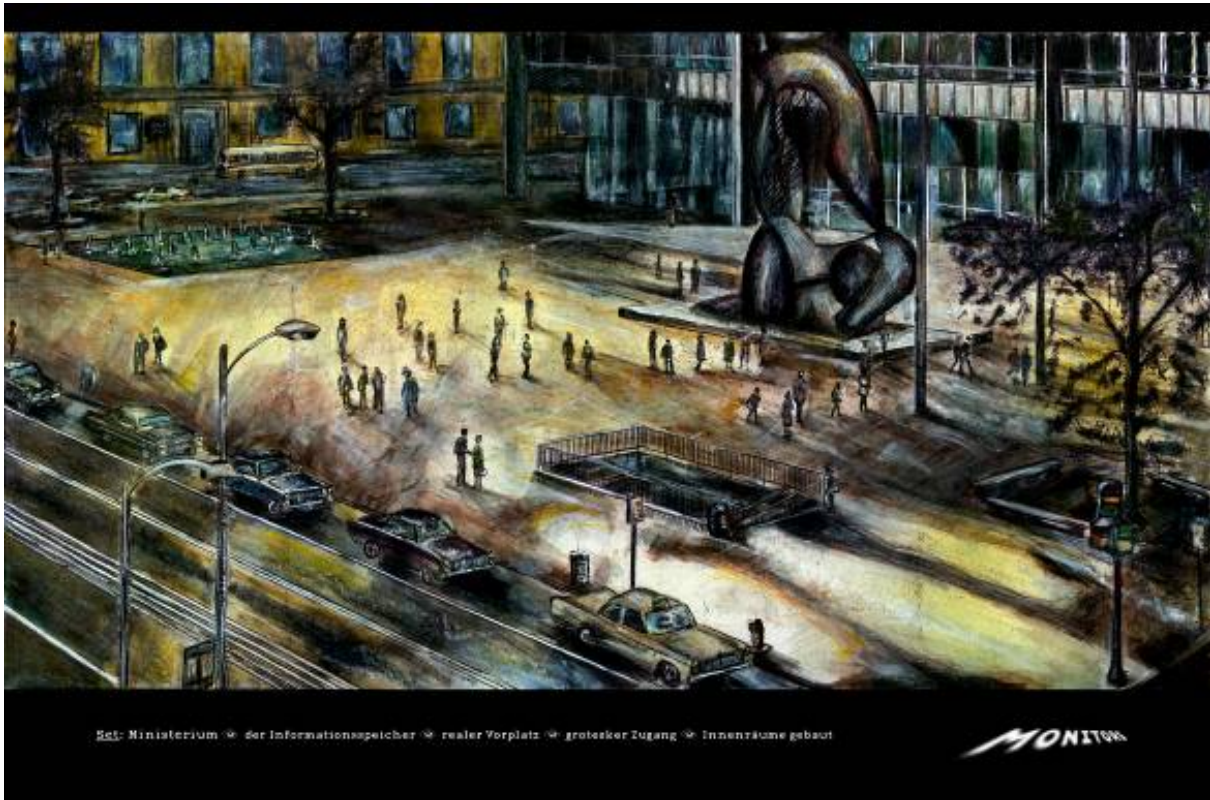
Die dramaturgische Entwicklung des Plots bestimmt die Gestaltung des Filmbildes. Sets können sich ähnlich der Darstellung der Figuren im Laufe der Handlung verändern; beispielsweise wirkt die Wohnung des frischverliebten Paares lebendig eingerichtet, kommt es zum Streit ändern sich möglicherweise auch Lichtsetzung und Farbdramaturgie, andere Requisiten können jetzt in den Vordergrund treten.

#### **3. Das stilistische Szenenbild**

Die Entwürfe sind Teil eines künstlerischen Gesamtkonzepts. Der gleiche Plot kann beispielsweise als expressionistischer, surrealer oder dokumentarisch wirkender Film erzählt werden. Der Umgang mit Genre-typischen Gestaltungselementen ist hierbei auch zu berücksichtigen. Natürlich ist das Szenenbild auch immer kulturgeschichtlich gebunden.

#### **4. Das symbolische & semiotische Szenenbild**

Wesentliche Plotaspekte werden in Symbole und Zeichen übersetzt. Die symbolische und semiotische Umsetzung ist oft nur ein Aspekt eines szenenbildnerischen Gesamtkonzepts.



Szenenbildentwurf zum Projekt „Monitors“ Korbinian Greiner und Kai Bagsik

## Gibt es grundsätzliche szenenbildnerische Fragestellungen?

Immer wieder gibt es wesentliche Fragestellungen zur Erarbeitung von Entwurfsprozessen.

Diese Fragestellungen sind geeignet, eine argumentative Grundhaltung zu seinem Entwurfsprozess zu entwickeln.

Hier einige wesentliche Beispiele zur ÜBUNG und Überprüfung eigener Entwurfsgedanken. Des Weiteren können diese Fragen genutzt werden, um die Szenenbildgestaltung an Filmbeispielen analytisch nachzuvollziehen.

Mögliche entwurfsrelevante Frage:

### **Was beschreibt den Protagonisten szenenbildnerisch?**

(Raum, Requisiten, Farben, Licht usw.)

ÜBUNG dazu:

*Wie würde sich das Szenenbild verändern, wenn der Protagonist sich verändert oder ein anderer wäre?*

(Geschlecht, Alter, Herkunft, Familienstand, Hobby, Beruf usw.)



Mögliche entwurfsrelevante Frage:

**Welche Szenenbildelemente unterstützen die Dramaturgie des Filmes?**

(Das Szenenbild thematisiert: Freude, Angst, Hoffnung usw.)

ÜBUNG dazu:

*Wie würde sich das Szenenbild verändern, wenn die Dramaturgie sich verändert oder eine andere wäre?*

(Aus Freude wird Angst, aus Hoffnung wird Hoffnungslosigkeit, aus Gefahr wird Sicherheit, usw.)

Mögliche entwurfsrelevante Frage:

**Wie kann man szenenbildnerisch das Genre des Filmes unterstützen oder kontrastieren?**

ÜBUNG dazu:

*Wie würde sich das Szenenbild verändern, wenn das Genre sich im Laufe des Filmes verändert oder ein anderes wäre?*

(Aus Western wird Krimi, aus Komödie wird Drama, usw.)

Mögliche entwurfsrelevante Frage:

**Welche filmarchitektonischen Möglichkeiten bestehen, den Charakter des Ortes zu beschreiben?**

ÜBUNG dazu:

*Wie würde sich das Szenenbild verändern, wenn der szenenbildnerische Ort sich verändert oder er ein anderer wäre?*

(Aus „M“ in Berlin wird „M“ in New York oder „M“ in einem kleinen Dorf, aus „Fenster zum Hof“ wird „Fenster im Plattenbau“ oder „Fenster zum Dorfplatz“, usw.)



*Außenset in Potsdam 2017*



Hierbei kann eine „Szenenbildtabelle“ - schriftlich oder gedanklich durchgeführt - durchaus hilfreich sein.

### **Die Szenenbildtabelle:**

<b>GEGENSTAND</b>	<b>GESTALTUNG</b>	<b>WIRKUNG/INFORMATION</b>
-------------------	-------------------	----------------------------

*Welches szenenbildnerische Element/Gegenstand*

(Beispielweise: Landschaft, Raumkubatur, Möbel oder Kleinrequisit)

*hat durch welche Gestaltungsentscheidung*

(Beispielweise: Weite, Enge, patiniert oder scharfkantig und spiegelnd)

*welche Wirkung auf den Zuschauer oder transportiert welche Information?*

(Beispielweise: Freiheit, Angst, Alter oder Gefahr).

Des Weiteren folgen jetzt noch einige allgemeine ÜBUNGEN, die man beim Betrachten von Filmen jederzeit auch mit Hilfe der Szenenbildtabelle durchspielen kann.

Übungen zur Farbgebung:

**Wie würde sich das Szenenbild verändern, wenn ein Schwarzweißfilm ein Farbfilm würde - für welche Farbgebung würde man sich entscheiden?**

(Der Ball aus „M“, das Sofa aus "The man who wasn't there", das Farbkonzept bei „Citizen Kane“ usw.)

Übung zur dargestellten Zeit:

**Wie würde sich das Szenenbild verändern, wenn sich die dargestellte Zeit verändert oder eine andere wäre?**

(Aus „M“ 1930 wird 2030, aus "Fenster zum Hof" 1955 wird 2035 usw.)

Übungen zur Kulturgeschichte:

**Wie würde sich das Szenenbild verändern, wenn der Film in einer anderen Zeit oder in einem anderen Land produziert wäre?**

(Aus „M“ Deutschland, Produktionsjahr 1930 wird Produktionsjahr 2010 in den USA, aus "Fenster zum Hof", USA, wird 1955, Produktionsjahr 2010, Deutschland usw.)

Diese Fragestellungen kann man natürlich selbstständig weiterführen.

Es bieten sich Übungen zur Symbolik und zur Semiotik, sowie zu künstlerischen Stilen an, Grundfragen künstlerischer Haltung, wie die der Reduktion, der Farbgebung oder beispielsweise des Realismus können geübt werden.

Dieses Training erleichtert das Entwickeln eines Lösungsweges, das Überprüfen von Entscheidungen im filmgestalterischen Kontext und das argumentative Belegen eigener Ideen.



*Vorentwürfe von Kai Bagsik, zerstörtes Nachkriegs-Berlin Ende der 40er Jahre.*

## **Gibt es wichtige Szenenbildner und Productiondesigner, die man kennen muss?**

Wann ein Filmarchitekt und die von ihm geschaffene Bilderwelt einen persönlich fesseln, ist natürlich nur individuell zu bestimmen.

Und wann ein Szenenbildner zu einer Persönlichkeit der Filmgeschichte wird, ist schwer messbar. Bestimmte filmische Meilensteine werden mit der Wirkung des Szenenbildes stark verbunden, wie bei den Entwürfen der Filmarchitekten des Studio Babelsberg für den Expressionistischen Film in Deutschland der 20er Jahre.

(Beispielsweise Otto Hunte, Karl Vollbrecht und Erich Kettelhut bei „Metropolis“ (1927)

Oder die Cinemascope und Technicolor Filme, die ihren Höhepunkt in den 50er und 60er Jahre hatten, mit ihren farbigen, zum Teil fremden Welten, die unsere Sicht auf eine Epoche oder Region bis heute bestimmen. (Beispielsweise Hans Dreier bei „Samson und Delilah“ (1949), Marcel Vértès bei „Moulin Rouge“ (1952), Lyle R. Wheeler bei „Wie angelt man sich einen Millionär?“ (1953) und Alexander Golitzen bei „Spartacus“ (1960)

Andererseits haben Production Designer ganze Filmserien bestimmt oder weiter entwickelt - Ken Adam die „James Bond“-Reihe oder auch Anton Furst die „Batman“ Filme.

Manche Szenenbildner sind auch zum Teil bekannt durch ihre langjährige Zusammenarbeit mit bestimmten Regisseuren.

(Beispielsweise John Box mit David Lean, Dean Tavoularis mit Francis Ford Coppola, Catherine Martin mit Baz Luhrmann und Henry Bumstead in seinem Spätwerk mit Clint Eastwood)

Einen weiteren Ansatz können die weltweit regelmäßig vergebenen Preise für die Szenenbildgestaltung liefern. Beispielsweise existiert seit der ersten Oscarverleihung 1928 der Preis für "Best Art Direction".

Diese Kategorie müsste eigentlich mittlerweile "Best Production Design" benannt werden, denn seit William Cameron Menzies Arbeit zu „Vom Winde verweht“, 1939, wird der gestalterische Kopf des Art Departments meist als Production Designer bezeichnet. (Beispielsweise Richard Sylbert, Peter Lamont, Dante Ferretti, Stuart Craig oder Allan Starski, die mehrfach nominiert oder ausgezeichnet wurden)

Besonders herauszuheben ist hierbei Cedric Gibbons, der nicht nur 39 Mal für den Oscar nominiert wurde (11 Mal bekam er die Auszeichnung), sondern Gründungsmitglied der Academy of Motion Picture Arts and Sciences war und auch die bekannte Statue entwarf.

Von 1940 bis 1966 wurden die Oscars für "Best Art Direction" für Schwarzweiß- und Farbfilm für getrennt vergeben

Den Deutschen Filmpreis für das beste Szenenbild gibt es bereits seit 1957. Die mittlerweile Lola benannte Trophäe wird seit 2005 von der Deutschen Filmakademie vergeben, und seitdem gibt es neben dem regelmäßigen Szenenbildpreis auch eine Auszeichnung für das Kostümbild.

(Beispielsweise fürs Szenenbild an Jan Schlubach, Rolf Zehetbauer, Lothar Holler und Uli Hanisch)

Weitere Preise und Anerkennungen sind der "Preis für das beste Szenenbild" bei den Internationalen Hofer Filmtagen und das „goldene Kalb“ (Gouden Kalf voor de beste production design) beim Niederländischen Filmfestival für den besten Szenenbildner eines Wettbewerbsfilms.

Viele weitere Nationen vergeben jährlich ihren nationalen Szenenbildpreis. Beispielsweise die BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) ab 1969 für Best Production Design.  
(Beispielsweise an Rick Heinrichs, Dennis Gassner und Alex McDowell)

Oder der nationale Französische Filmpreis César für das Bestes Szenenbild (Meilleurs décors) wird seit 1976 vergeben.  
(Beispielsweise an Alexandre Trauner, Pierre Guffroy und Jean Rabasse)

Des Weiteren gibt es den Filmfare Best Art Direction vom Filmfare Magazine, er ist Teil der jährlichen Filmfare Awards für indische Filme in Hindi, der Preis für den besten Szenenbildner wird seit 1956 verliehen.



*Filmsets in Berlin/Brandenburg  
Dargestellt wird hier die USA der 1920er Jahre und die DDR der 1980er Jahre  
Szenenbild Kai Bagsik*



## **Und wie sieht die Zukunft des Szenenbildners und Filmarchitekten aus?**

Solange es bei Filmproduktionen auch im Wesentlichen um Bildgestaltung geht, ist auch eine dafür verantwortliche Person notwendig. Seit Anbeginn der Filmgeschichte verändert sich das Werkzeug immer weiter. Der Computer und die damit sich immer weiter verbessernden Möglichkeiten einer virtuellen Illusion in allen Produktionsphasen geben dem Szenenbildner weitere Hilfsmittel an die Hand um seine Filmbildnerischen Entwürfe umsetzen zu können.

Auch bei komplett animierten Filmen gibt es natürlich ein Szenenbild und gerade diese Projekte, bedingen bis ins kleinste Detail einen szenenbildnerischen Entwurf, da man ja auf keinerlei „reale“ bzw. vorhandenen Dinge zurückgreifen kann.



*Filmbildanalyse von Kai Bagsik zu CARAVAGGIO  
nach Christopher Hobbs*



## **Brauchen wir eigentlich Szenenbildner?**

Vorab, die Antwort lautet natürlich „Ja“. Wenn ich auf die Frage „Was hast Du studiert?“ antworte: „Szenografie“; kam schon mal die Antwort, „Dieses Schnellschreiben braucht doch kein Mensch mehr“ kommen. Szenografie und Stenografie hören sich zwar ähnlich an, aber die Arbeitsweise unterscheidet sich doch sehr. Daher nutze ich oft umständliche Umschreibungen, wie „Filmarchitektur“ oder so was wie das „Bühnenbild beim Theater“, aber nur für den Film.

Beim Film stehen zuerst die Schauspieler im Fokus, am besten als Stars verklärt. Der Regisseur ist noch bei dem einen oder anderen Kinogänger bekannt. Drehbuchautor, Kameramann und eventuell der Produzent sind noch manchmal bei Fachleuten bekannt. Sogar von jungen Filmemachern ist mir schon mehrfach bestätigt worden, dass sie nicht genau wüssten, was ein Szenenbildner so macht.

Auf der anderen Seite werde ich immer wieder gefragt, warum der deutsche Film viele nicht fesselt. Das liegt unter anderem auch an der manchmal mangelnden Kraft der Bilder. Diese filmische Wirkung ist zuerst nicht eine Frage des Budgets sondern eine der Haltung.

Das Szenenbild nimmt oft einen wesentlichen Teil des Filmbildes in Anspruch (quantitativ: Alles im Bild bis auf die Darsteller in ihrem Kostüm und Maske ist Teil des Szenenbildes und qualitativ: Im Bildnerischen befindet sich ein wesentliches Element der filmischen Erzählung) wichtig ist daher nicht nur ein Szenenbildner und sein Team, sondern auch ein Bewusstsein für diese Disziplin beim Regisseur, dem Kameramann und dem Produzenten. Diese Wertschätzung beginnt oft schon in der Ausbildung und daher ist es nicht verständlich, warum an vielen Ausbildungsstätten für Filmemacher in Deutschland (anders als beispielsweise in England) nur in Ausnahmefällen eine Ausbildung zum Szenenbildner gekoppelt ist.

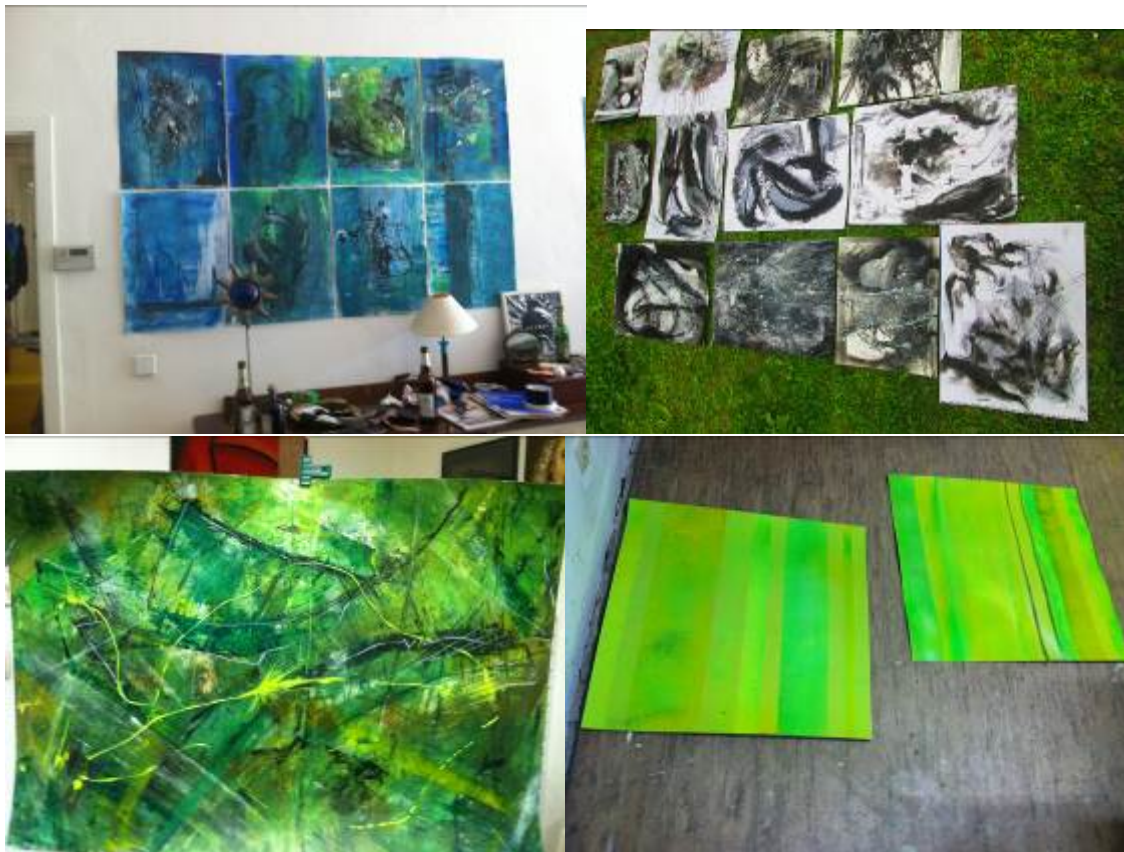
Der europäische Filmpreisträger Albrecht Konrad sagte mir einmal „In Deutschland gibt es kein Szenenbild“ das ist natürlich eine polemische Zuspitzung, in der allerdings ein wahrer Kern steckt. Vor allem weil der Satz auch impliziert, dass in Filmindustrien anderer Länder, die Möglichkeit des filmischen Erzählens durch die Bildgestaltung einen größeren Raum und damit auch ein größeres Budget zugesprochen wird. Erst jüngst wurde mir von einem in England ausgebildeten Produzenten bestätigt, dass in Großbritannien das Production Design frühzeitig einer der wesentlicher Aspekte in der Filmgestaltung ist. Und dass auch schon in der Ausbildung an Filmhochschulen. Diese Wertschätzung sieht man den Filmen auch oft an.

Hollywood, das Kino Asiens, aber auch europäische Filmindustrien, wie die in England, Frankreich oder Skandinavien wissen anscheinend um die Macht des Szenenbildes. Dabei war Deutschland einmal der Innovationsstandort für progressiv gestaltetes Szenenbild; beispielhaft kann hier der Expressionistische Film der 1920er Jahre genannt werden.

Auch wenn man sich nur wenig Gedanken um die Szenenbildgestaltung macht, hat man, solange die Darsteller nicht in einer raumfreien Zone agieren (d.h. ausschließlich ausgeschnitten, auf der weißen Leinwand), ein Szenenbild.

Ob man will oder nicht, man muss sich nur entscheiden, ob man ein zufälliges oder ein inhaltliches, dem Drehbuch entsprechendes, mit einer künstlerischen HALTUNG und filmischen ZEICHEN geprägtes Szenenbild haben will.

Also, solange man in bewegten Bildern Geschichten erzählen will, sind ein professionelles, durch Inhalte getragenes Szenenbild und damit ein Szenenbildner unabdingbar



*Kunstwerke können die Atmosphäre und Figurenzeichnungen unterstützen und Figuren voneinander differenzieren.  
Malerei Gaby Busch und Kai Bagsik*

## Gibt es eine abschließende Kernaussage zum Thema Szenenbild?

Erstmal sollte noch mal verdeutlicht werden, dass neben handwerklichen, technischen und Budget-Bedingungen, dass Szenenbild letztendlich eine Kunstform ist. Eine Kunstform eingebunden in das Gesamtkunstwerk Film. Ein Film sollte eine künstlerische Haltung haben und damit auch das Szenenbild. Diese Haltung zu entwickeln und auch umzusetzen ist eine wichtige Bedingung für ein gelungenes Szenenbild. Dieses umfasst nicht nur eine bloße Ausstattung von Sets und ihrer Architektur. Es transportiert vielmehr Geschichten und Emotionen, durch alles was in Film-Bild ist, ausgenommen dem Schauspieler. Alles ist Teil des Szenenbildes, von der weiten Landschaft mit dem bedrohlichen Himmel, über dem engen dunklen Raum, mit nur einem winzigen Fenster bis zu den Kekskrümeln auf dem zerkratzten Kuchenteller. Die Möglichkeiten und Mittel sind dabei vielfältig. Von der Farbgebung über die Form bis zur Materialität sind alle Entscheidungen für das Filmbild relevant.

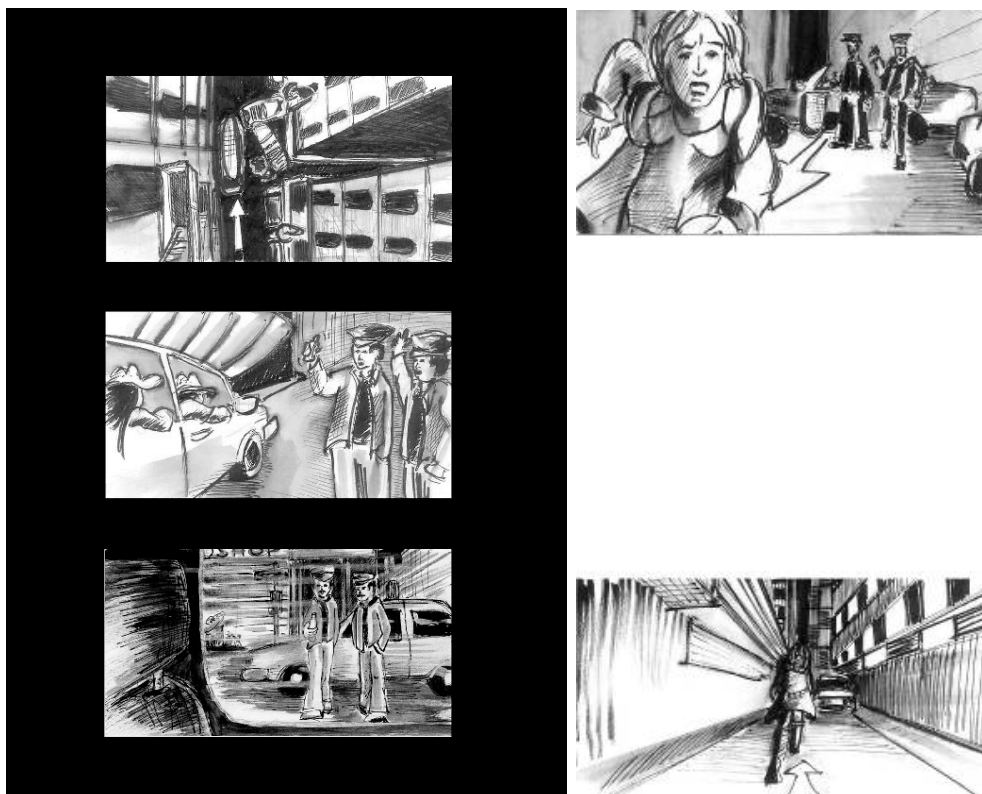
Ziel sollte es sein, ein bewusst gestaltetes Filmbild zu schaffen.

Natürlich ist es eine Frage des filmischen Stils, in wie weit dokumentarische, also vorhandene Dinge Eingang in die filmische Gestaltung nehmen. Aber auch in diesen Fall handelt es sich natürlich um ein Film-Szenenbild.

Der Anteil des entworfenen und gebauten, ob real oder digital, sagt nichts über die grundsätzliche Qualität des Szenenbildes aus.

Es lohnt sich für die Kraft der Filmbilder zu kämpfen. Und eine individuelle bildnerische Haltung für jedes Projekt zu entwickeln.

Es bleibt eine Frage der HALTUNG.



Story Board Zeichnung Sabine Schröpel