

Homevideo und Kinofilm.
Die Consumer-Videotechnik als Erzählthema
und bildstilistischer Einflussfaktor

Schriftliche Hausarbeit
für die Magisterprüfung der Fakultät für Philologie
an der Ruhr-Universität Bochum
(Magisterprüfungsordnung vom 8. Dezember 1998)

vorgelegt von
Kopatz, Matthias

Abgabedatum
19.01.2006

1. Gutachter
PD Dr. Jörg Schweinitz

2. Gutachter
Prof. Dr. Peter M. Spangenberg

Homevideo und Kinofilm.

Die Consumer-Videotechnik als Erzählthema und bildstilistischer Einflussfaktor.

Inhalt

1. Einleitung	<i>Seite 2</i>
2. Geschichte der Videotechnik	<i>Seite 5</i>
2.1 Analoge Videotechnik	<i>Seite 5</i>
2.1.1 Analoge Homevideotechnik	<i>Seite 12</i>
2.2 Digitale Videotechnik	<i>Seite 22</i>
2.2.1 Digitale Homevideotechnik	<i>Seite 24</i>
3. Homevideo und Kinofilm	<i>Seite 29</i>
3.1 Definition von Homevideolook	<i>Seite 30</i>
3.2 Consumer-Videotechnik als Erzählthema	<i>Seite 34</i>
3.3 Consumer-Videotechnik als bildstilistischer Einflussfaktor	<i>Seite 45</i>
3.4 Einsatz der Homevideotechnik bei der Produktion von Kinofilmen	<i>Seite 52</i>
4. Ursachen für die Hybridisierung der unterschiedlichen Einflussebenen von Homevideo und Kinofilm	<i>Seite 57</i>
5. Fazit	<i>Seite 63</i>
6. Literaturverzeichnis	<i>Seite 65</i>
7. Filmographie	<i>Seite 69</i>

1. Einleitung

„Video? Quick an Dirty!“¹

Dieses berühmte Zitat, das wohl jedem professionellem Kameramann geläufig ist, stellt die weit verbreitete Meinung von vielen Filmemachern über Videotechnologie dar. Würde man sie speziell nach ihrer Meinung zu Homevideo fragen, so würde die Reaktion wahrscheinlich nur ein müdes Lächeln sein.

Was für eine Bedeutung hat Homevideo für die Menschen? Die meisten werden die Verbindung von Homevideo und Kinofilm darin sehen, dass sie in ihrem Heimvideorekorder Spielfilme abspielen, die zuvor im Kino liefen. Das ist kaum verwunderlich, denn mittlerweile ist die Videoauswertung von Kinofilmen weitaus profitabler als die Projektion in Kinos. Diese Verbindung von Homevideo und Kinofilm soll in dieser Magisterarbeit aber nicht bearbeitet werden, es geht um die Symbiose, die Video und Zelluloid in so manchen Kinofilmen eingehen.

Schaut man auf die Verbindung zwischen Homevideo und Kinofilm so ergeben sich diese drei denkbaren Szenarien:

1. Consumervideo taucht stückweise in Kinofilmen in Form eines Erzählthemas auf
2. Consumervideo dient als Vorlage für die Bildstilistik
3. Consumervideo wird ausschließlich für die Produktion eines Kinofilms verwendet

Diese Punkte stellen den Kernbereich dieser Arbeit dar und sollen genauestens analysiert werden.

Die zu belegende These lautet, dass Homevideo einen enormen Einfluss besitzt, der bis in die populärsten Kinofilme reicht. Es soll durch zahlreiche Beispiele bewiesen werden, dass es in allen Bereichen eine Veränderung durch den Einfluss von Homevideo gegeben hat. Auch wenn im direkten Vergleich zu professionellen

¹ Quelle des Zitats unbekannt

Arbeitsweisen, die Methoden der Videoamateure mehr als fragwürdig scheinen, so sind die es nicht wert nur belächelt zu werden.

Die Vorgehensweise soll folgendermaßen ablaufen:

Um einen Überblick über die vorhandenen technischen Möglichkeiten zu gewinnen, soll am Anfang dieser Arbeit die Geschichte der Videotechnik stehen. Die erste Frage lautet wie man überhaupt auf die Idee gekommen ist, Bildinformationen auf einem Magnetband zu speichern. Nachdem die Anfänge besprochen wurden, soll sich der Blick auf die technischen Errungenschaften im Heimbereich fokussieren. Dabei soll die analoge, sowie die digitale Homevideotechnik genau beleuchtet werden. Mit den so gewonnenen Erkenntnissen kann man sich dann damit beschäftigen, genau zu definieren, was den Look von Amateurvideo überhaupt ausmacht. Der wichtige Punkt in diesem Abschnitt ist, dass man genau die Definitionen für Homevideo festlegt, wodurch sie sich von der professionellen Videotechnik unterscheidet. Dem folgt die Darstellung und Einordnung einiger Kinofilme in die drei Teilbereiche. Die Bandbreite soll dabei von unbekanntem Filmen wie ZEICHEN UND WUNDER (BRD 1981, Nikolaus Schilling) bis hin zu oskarprämierten Werken wie AMERICAN BEAUTY (USA 1999, Sam Mendes) reichen. Ausgehend von dieser Einordnung der Filme soll dann genauer betrachtet werden, wie es zu einer solchen Hybridisierung von Homevideo und bestimmten Kinofilmen gekommen ist. Die so erhofften gewonnenen Erkenntnisse, sollen unwiderlegbar beweisen, dass Homevideo einen enormen Einfluss auf die Spielfilmindustrie hat und sich immer weiter ausbreitet. Damit soll die zu Anfang aufgestellte These eindeutig belegt werden.

Wie sich zeigen wird, sind manche Bereiche mit vielen Filmbeispielen vertreten, andere wiederum nur mit einigen wenigen.

Die im Folgenden besprochene Videotechnik soll immer als Symbiose von Aufnahme und Bilderfassung angesehen werden. Nur so ist eine gewisse Kritikanfälligkeit auszuschließen. Dies ist besonders wichtig, wenn man die Bildästhetik analysiert. Die später beschriebene Bildästhetik setzt sich aus den bestimmten Eigenschaften der elektronischen Bilderfassung, kombiniert mit denen der Magnetaufzeichnung, zusammen. Würde man sich nur auf einen Bereich beschränken, so könnte man z.B. argumentieren, dass ein Kinofilm auf einer Videokassette auch einen bestimmten Videolook haben könnte, da sich beim Kopieren bestimmte Merkmale der Videotechnik bemerkbar machen. Diese Möglichkeit soll hier definitiv

ausgeschlossen werden. Der Stil von Video definiert sich aus dem ganzen Spektrum der Technik.

Was nun folgt ist der Versuch aufzuzeigen, dass die Haltung gegen Homevideo nicht allgemeingültig für die Kinobranche ist. Anhand vieler Beispiele soll die Verzahnung von Homevideo und Kinofilm auf den unterschiedlichsten Ebenen deutlich gemacht werden. Am Ende dieser Magisterarbeit soll die Erkenntnis stehen, dass Homevideo nicht ausschließlich mit negativen Vorurteilen besetzt ist und es viele Beispiele in der Filmgeschichte gibt, die dies mehr als deutlich machen.

Der letzte Abschnitt dieser Arbeit stellt eine Filmographie dar, die weit über die hier behandelten Filme hinausgeht und soll nicht als direkter Bestandteil dieser Arbeit gesehen werden².

² Unter Abschnitt 7 ist dann eine Filmographie mit Kinofilmen zu finden, die etwas mit dem Thema Homevideo zu tun haben. Aufgeführt sind alle Filme, die mir bei der Recherche für diese Magisterarbeit aufgefallen sind. Vollständig ist diese Liste sicher nicht, aber sie zeigt deutlich, dass es Unmengen von Filmen jeder Stilrichtung zu diesem Thema gibt. Die Aufgabe wird sein, diese Liste im Laufe der Zeit stetig zu erweitern und zu ergänzen und sie im Internet frei verfügbar zu machen, damit Interessierte damit arbeiten können.

2. Geschichte der Videotechnik

Um Homevideo besser verstehen und analysieren zu können, beschäftigen wir uns zunächst mit der Entwicklung der Technik selbst. Der folgende Abschnitt behandelt die Grundlagen und die Geschichte der Videotechnik. Es ist ein langer Weg vom ersten Prototyp eines Videorekorders mit einer Videobandspule, der elektronische Signale in analoger Form ein paar Minuten aufzeichnen konnte, bis hin zur aktuellen Blu-ray-Disc von Sony, welche die Videodaten digital auf dem 23 Gigabytes fassenden Rohling aufnimmt. Im Mittelpunkt soll aber, wie in der gesamten Arbeit, stets der Heimvideobereich stehen, also von den ersten Videokassetten im Format VHS, Beta oder Video 2000 bis hin zum aktuellen Format, der beschreibbaren DVD. Da die Videotechnik nicht direkt für den Privatanwender entwickelt wurde, sondern sich von einer professionellen Technik ableitet, führt kein Weg an den Entwicklungen in der Studiotechnik vorbei. Dabei werden aber nur die notwendigen Grundlagen dargestellt, eine Intensivierung des Themas bleibt der Homevideotechnik vorbehalten. Eine Vertiefung der professionellen Videotechnik hat für diese Arbeit keine Bedeutung und soll deshalb nicht näher besprochen werden. Auf eine Beschreibung der Entstehung des Fernsehens bzw. der elektronischen Kameras die Videobilder liefern, soll deshalb nur schemenhaft und nicht explizit eingegangen werden. Hauptaugenmerk liegt immer auf dem Bereich der Consumer-Videotechnologie und dessen Entwicklung. Beginnen wir aber ganz von vorne und gehen in der Zeit zurück bis zum Ende des 19. Jahrhunderts.

2.1 Analoge Videotechnik

Die Geschichte der analogen Videotechnik ist umfangreicher als man zunächst vermutet. Sie erstreckt sich nunmehr vom 19. bis zum heutigen 21. Jahrhundert.

Am Anfang muss man die Frage stellen, warum es überhaupt Bestrebungen gab, Geräte zu entwickeln, die in der Lage waren, Signale elektromagnetisch aufzuzeichnen. Doch um nicht inmitten einer zusammenhängenden technischen Entwicklung anzufangen, gehen wir einen Schritt zurück. Zuerst muss man sich einem anderen Zweig der Videotechnik widmen, der die aufzuzeichnenden Bilder zur Verfügung stellt, nämlich Kameras mit einem elektronischen Bildsensor. Für die

spätere Analyse sind nämlich nicht nur die typischen Eigenschaften der elektronischen Aufzeichnung von Bedeutung, sie gehen einher mit den charakteristischen Eigenschaften der elektronischen Bilderfassung. Genau diejenige Symbiose, die später die Videocamcorder, also Videokamera und Rekorder vereint in einem Gerät, darstellen.

Erste Experimente zur elektronischen Bilderfassung fanden schon um 1884 statt. Die ersten Bilderfassungsgeräte arbeiteten noch elektromechanisch, also als Kombination aus elektronischen und mechanischen Bauteilen. Paul Nipkow experimentierte mit einer speziellen Scheibe, die spiralförmig angeordnete Löcher enthielt. Er ließ die Scheibe rotieren und erreichte somit eine schnelle Abtastung der Lichtwellen. Seine Erfindung wurde als Nipkow-Scheibe bekannt und das Prinzip fand noch viele Jahre später Anwendung in den Kameras des Senders CBS. Die Zukunft gehörte aber den komplett elektronisch arbeitenden Bilderfassungssystemen. Die erste komplett elektronisch arbeitende Videokamera war das Iconoscope³ und wurde 1923 von dem Amerikaner russischer Abstammung Vladimir E. Zworykin erfunden. Seine Erfindung funktioniert nach dem folgenden Prinzip, was von Volbeding so beschrieben wird:

„In einer Videokamera, die auf ein Motiv gerichtet ist, wird dieses Bild optisch durch das Objektiv auf eine fotoelektrisch leitende Schicht übertragen [...] Die Rückseite der Schicht wird durch einen Elektronenstrahl zeilenweise abgetastet und elektrisch aufgeladen. Trifft beispielsweise helles Licht auf die fotoelektrisch leitende Schicht auf, reduziert sich an dieser Stelle der innere Widerstand der Schicht. Der abtastende Elektronenstrahl wertet die den Helligkeitsunterschiede entsprechenden Widerstandswerte aus. Die dabei auftretenden helligkeitsabhängigen unterschiedlichen Ströme werden von der Kameraröhre als Video-Signal abgegeben“ (Volbeding 1979, 26).

Dieses Prinzip fand noch bis in die 1980er Jahre in Videokameras Anwendung. Da das Iconoscope aber nur Helligkeitswerte erfasst und die Farbinformationen außer Acht lässt, ist das erzeugte Videosignal nur monochrom. Die ersten Experimente mit Videokameras, die ein Farbbild erzeugen konnten, wurden ab 1940 von dem Mexikaner Guillermo González Camarena betrieben. 1946 hatte er Erfolg mit seiner Technik und im gleichen Jahr meldete er sein Patent an. Das Bilderfassungssystem bei Farbkameras baut auf dem Prinzip der monochromen Videokameras auf, ist aber dreimal so aufwendig. Bevor das Licht auf die photoempfindliche Schicht trifft, wird

³ Vgl. Iqnaut, 2005

es zuvor durch drei Filter in die Grundfarben Rot, Grün und Blau aufgeteilt. So werden für jede der drei Farben die unterschiedlichen Helligkeitsstufen erfasst und danach zu einem Farb-Videosignal zusammengefügt.

Moderne Videokameras arbeiten zwar nicht mehr mit Röhren, sondern mit photoelektronischen CCD-Flächensensoren⁴, prinzipiell wird das Licht aber weiterhin auf einen photoempfindlichen Abtastbereich geleitet und die CCD-Elemente wandeln die Helligkeitswerte in elektronische Bildsignale um. Vergleicht man heutige Kameras mit den ersten Prototypen, so stellt man einen enormen Unterschied in der Bildqualität fest. Anfangs war es nur möglich, einige wenige Bildelemente anzuordnen und so wurde das Bild lediglich in einer geringen Auflösung aufgefangen. Eine ausreichende Qualität wird erst durch die Kombination von mindestens 100.000 Bildpunkten gewährleistet. Die noch heute verwendete PAL-Auflösung⁵ besitzt ca. 415.000 sichtbare Pixel bei einem 4:3 Seitenverhältnis von 720 mal 576 Punkten. Moderne High-Definition⁶-Kameras haben eine Auflösung von 1920 mal 1080 Bildpunkten mit einem 16:9 Seitenverhältnis. Die Pixelanzahl beträgt dann bei der höchsten HD-Auflösung mehr als zwei Millionen.

Eine besondere Eigenschaft bei der Verarbeitung von elektronischen Bildsignalen ist auch heute noch üblich. Das Videosignal wird nicht progressiv, also als Vollbild mit 576 Zeilen, dargestellt, man verwendet stattdessen das so genannte Zeilensprungverfahren. Dabei werden entweder nur alle geraden oder alle ungeraden Bildzeilen dargestellt. Das geschieht je nach System bis zu 60-mal in der Sekunde, wodurch der Effekt erzielt wird, dass die beiden Halbbilder als ganzes Bild wahrgenommen werden. Die Idee an diesem Verfahren war, dass man 50% der Bandbreite einsparen konnte, da innerhalb eines gleichen Zeitraums nur halb so viele Bildinformationen übertragen werden mussten. Das auch als Interlace bezeichnete Verfahren hat aber den gravierenden Nachteil, dass es bei bestimmten Bildmotiven mit starken Kontrasten zwischen zwei Bildzeilen ein heftiges Flimmern hervorruft. Dieses Phänomen tritt extrem bei niedrigen Auflösungen auf und das Bild wird dadurch extrem unruhig. Zur Darstellung von Schriften oder Grafiken ist das Zeilensprungverfahren wegen des starken Flimmerns nicht besonders geeignet. Aus diesem Grund verwenden EDV-Bildschirme von je her die progressive Bildwiedergabe.

⁴ Vgl. Rose, 2003, S. 32ff

⁵ Vgl. Wikipedia, 2006, [http://de.wikipedia.org/wiki/Phase_Alternating_Line]

⁶ Vgl. European HDTV Forum, 2005, [<http://www.hdtvforum.org/HDTV-Forum/>]

Kommen wir aber wieder zur Videotechnik zurück. Nach dem recht späten Erfolg des Fernsehens gegenüber dem Radio⁷, wurde schließlich die Nachfrage nach einem vielfältigeren und längeren TV-Programm immer größer. In den frühen 1950er Jahren war ein Großteil der USA schon mit Fernsehen versorgt, und die Sender waren aufgrund der wachsenden Beliebtheit des Fernsehens dabei, ihr tägliches Programm stark auszubauen. Aber gerade in den Vereinigten Staaten hatten die überregionalen Fernsehsender Probleme mit den unterschiedlichen Zeitzonen. Sendungen, die sich nach einer bestimmten Tageszeit richteten, waren durch die Liveübertragung nicht im ganzen Land zu realisieren. Die Fernsehanstalten waren zwar in der Lage, ihre Sendungen auf 16- oder 35mm Filmmaterial aufzuzeichnen, aber diese Methode erforderte einen extrem hohen Aufwand. Die Filmrollen mussten mühsam zu einem Entwicklungslabor gebracht, dort entwickelt und wieder zum Studio zurücktransportiert werden. Dies nahm sehr viel Zeit in Anspruch, ein zeitversetztes Übertragen einer Sendung war zwar möglich, aber nur mit einer Entwicklungspause von mehreren Stunden. Das Ergebnis war zudem noch alles andere als zufriedenstellend. Da man das Fernsehbild lediglich von einem Fernseher abfilmte, war die Qualität des abgelichteten Bildes sehr schlecht und die Kosten für den ganzen Prozess unverhältnismäßig hoch. Die Aufzeichnung von elektronischen Signalen auf Magnetband war für die Rundfunksender keine unbekannte Sache. In den Radioabteilungen war es schon länger möglich, Sendungen auf Tonband mitzuschneiden. Es war also ein logischer Schritt an eine elektronische Aufzeichnung von Fernsehbildern zu denken, da man das Bildsignal bereits in elektronischer Form vorliegen hatte. Die amerikanischen Rundfunksender traten an Herstellerfirmen wie Ampex heran, die mit Videorekordertechnologie experimentierten. Viele Firmen waren in diesem Bereich aktiv und das ist nicht ungewöhnlich, denn es gab schon sehr lange Überlegungen und Versuche, Videobilder auf Magnetband zu speichern. Die Geschichte der Videoaufzeichnung läuft annähernd parallel mit der Geschichte der magnetischen Tonaufzeichnung und reicht bis in die 1920er Jahre zurück. Das erste Patent für die Aufzeichnung von Videobildern auf magnetischem Material stammt aus dem Jahr 1922 und gehört dem Russen Boris Rechouloff. Sein Patent basiert auf einer alten Idee für elektromagnetische Aufzeichnung aus dem Jahr 1898, dem Telegraphon von dem Dänen Waldemar Poulsen⁸. Zunächst wurde aber das Konzept der magnetischen Tonaufnahme bis hin zur Marktreife realisiert. Erste

⁷ Vgl. Wikipedia, 2006, [<http://de.wikipedia.org/wiki/Radio>]

⁸ Vgl. Abrahamson, 1992, S. 40

brauchbare Ergebnisse lieferte das deutsche Magnetophon, das im Zweiten Weltkrieg zu Propagandazwecken eingesetzt wurde. Im Jahr 1948 brachte die amerikanische Firma Ampex Tonbandgeräte auf den Markt, die auf der deutschen Aufzeichnungstechnik basierten. Obwohl Ampex parallel an einem Konzept zur Videoaufzeichnung auf Magnetbändern arbeitete, war es dennoch die konkurrierende Firma Bing Crosby Enterprises, die im November 1951 den ersten Videorekorder präsentierte. Man hatte dazu einen Audiorecorder der Firma Ampex so modifiziert, dass er nun Videosignale aufzeichnen und wieder abspielen konnte. Knapp ein Jahr später, im Oktober 1952 stellte Bing Crosby Enterprises eine weiterentwickelte Version vor, die parallel auf 12 Spuren aufzeichnen konnte. Dabei waren 10 Spuren für das Videosignal vorgesehen und je eine für den Ton und die Synchronisierung. Zu kaufen gab es diese Geräte jedoch nie, dennoch waren sie wichtige Etappen auf dem Weg zur Marktreife. Im April 1956 stellte Ampex das Aufzeichnungssystem einigen wichtigen Vertretern der Fernsehindustrie vor. Die Beobachter waren regelrecht überwältigt von der neuen Videotechnik wie Wyver beschreibt:

„Halfway through the first morning the engineer Charles Gindburg blanked out the live picture on the closed circuit system and played scenes recorded minutes before. ‘There must have been two or three minutes of excruciating silence,’ he recalled, ‘and then all hell broke loose. They were hollering and screaming and jumping out of their seats. It was a bombshell.’” (Wyver 1989, 264).

Der nächste wichtige Erfolg für die Firma Ampex war am 30. November 1956. Der Sender CBS Television sendete an diesem Tag die erste Fernsehsendung von einem Videoband, man benutzte hierfür einen Ampex VRX-1000. Zuerst wurde die Sendung an der Ostküste der USA ausgestrahlt und dann 3 Stunden später von CBS Television an der Westküste. Es dauerte noch einige Monate, bis Ampex am 14. März 1957 ihren Videobandrekorder, der jetzt nur noch VR-1000⁹ hieß, offiziell als Seriengerät vorstellte und damit die kommerzielle Ära eines neuen Aufzeichnungsmediums einläutete.

Ampex verwendete als Medium für den VR-1000 2“ breite Magnetbänder und zeichnete das Bild mit Hilfe von rotierenden Videoköpfen auf, die parallel zum Videoband ausgerichtet waren. Durch das Prinzip der rotierenden Köpfe wurde eine

⁹ Vgl. Ampex Corporation, 2005, [<http://ampex.com/03corp/03corp.html>]

höhere Bandgeschwindigkeit an den Videoköpfen erreicht. Man konnte so höhere Bandbreiten über den üblichen 3 MHz aufzeichnen, was die Bildqualität enorm steigern konnte. Der VR-1000 wurde so ein kommerzieller Erfolg für Ampex und setzte einen Maßstab für die professionelle Videoaufzeichnung.

Dennoch war Ampex nicht die einzige Firma, die technisch in der Lage war, ausgereifte Videorekorder zu produzieren. Der Kampf der unterschiedlichen Hersteller und der alternativen Aufzeichnungsverfahren um Marktanteile im professionellen Videobereich fing an sich auszuweiten. Obwohl man schon damals das Potential der Videoaufzeichnung für den Consumer-Bereich erkannte, wurde die Entwicklung für diesen Sektor wegen der extrem kostspieligen und komplizierten Technik zunächst zurückgestellt, man widmete sich vorerst der Weiterentwicklung der professionellen Studiorekorder.

Der enorme Bandverbrauch bereitete den Ingenieuren große Probleme. Um eine 90-minütige Sendung auf einer Spule aufzeichnen zu können, hätte man, je nach System, mehrere Kilometer Videoband und riesige Spulen benötigt. Das Problem bestand darin, dass man die Videoinformationen parallel zum Magnetband aufnahm und so einen großen Teil des verfügbaren Platzes verschenkte. Abhilfe schaffte das so genannte Helical-Scan-Verfahren. Die Bildinformationen werden bei diesem Verfahren nicht mehr längs, sondern vertikal zum Band aufgezeichnet. Die Videospur wird also nicht mehr von links nach rechts durch den rotierenden Videokopf auf das Magnetband aufgetragen, sondern vertikal von oben nach unten. Durch diese Methode erreicht man eine optimale Ausnutzung des Bandmaterials und senkt damit den Verbrauch. Ampex experimentierte mit dieser Technologie, jedoch mit wenig Erfolg. Diesmal war Toshiba der erste Hersteller, der im Jahr 1959 einen marktreifen Videorekorder vorstellte, der die Helical-Scan-Technologie perfektionierte. Durch die viel effizientere Ausnutzung des Bandmaterials bei weiterer Steigerung der Bildqualität war Helical-Scan enorm erfolgreich, ein weiterer großer Schritt in der Entwicklung der Videorekordertechnologie hatte stattgefunden.

Das größte Manko war die fehlende Möglichkeit, ein farbiges Videosignal aufzunehmen. Ampex stellte im Jahr 1960 den VR-1000B vor, einen Videorekorder, der die Farbaufnahme für das in Amerika gebräuchliche NTSC-Fernsehformat¹⁰ beherrschte. Bei den Fernsehtechnikern, die diese Geräte bedienten war das Gerät nicht sehr angesehen wie folgendes Zitat belegt:

¹⁰ Vgl. Wikipedia, 2006, [<http://de.wikipedia.org/wiki/NTSC>]

„Der erste 2" Farb-Videorecorder ‚VR 1000 B‘ war eine Sensation, obwohl das Teil von Ampex schon früher schon mal gezeigt worden war und hinter den Kulissen immer mal wieder vorgeführt wurde. Die Technik war wackelig und nur für Amerikaner zu gebrauchen. Hier in Deutschland wurde der Farbbereich erst durch die FESE 2" Recorder der Fernseh GmbH Darmstadt richtig aktuell, zumal wir hier von Anfang an in PAL aufzeichnen wollten“ (RDE 2006).

In anderen Ländern, die als Standard für das Farbfernsehen PAL benutzten, war dieser Rekorder nicht zu gebrauchen. Da die Entwicklung der Videotechnologie sehr vielschichtig war und weltweit betrieben wurde, gab es genug Alternativen. Trotz dieser Vielfalt bildeten sich gewisse Zweige, die auf unterschiedliche Magnetbandformate aufbauten.

Der Erfolg der Videorekordertechnologie begann mit den 2"-Rekordern wie z.B. dem VR-1000 von Ampex. Schnell war aber abzusehen, dass sich drei große Zweige in der Entwicklung der Bandtechnologie herauskristallisierten. Der erste Teilbereich war die 2"-Technik, die zunächst das dominierende Format in den Fernsehstudios war. Formate wie Quadruplex und (Super) High Band benutzten diese Spurbreite und fanden bis in die 1970er Jahre Verwendung. Ebenfalls im professionellen Bereich angesiedelt, etablierte sich die 1"-Technik mit einer Bandbreite von 2,54 cm als Nachfolger der 2"-Technik. Das Helical-Scan-Verfahren und moderne Aufzeichnungsformate für hochauflösende Videosignale benutzen 1"-Videobänder. Der für diese Arbeit entscheidende dritte Zweig war die Entwicklung von Formaten, deren Spurbreite 1,27 cm, also $\frac{1}{2}$ ", betragen. Dieser Zweig bildet später die Grundlage für semiprofessionelle Aufzeichnungsformate wie die diversen Betacam-Formate und wird die Standardgröße im Bereich Homevideo. Zwischen den beiden großen Teilbereichen 1" und $\frac{1}{2}$ " gab es noch den kleinen Zweig der $\frac{3}{4}$ " großen Bänder. Dieser Zweig war das erfolgreiche U-matic Format von Sony und wurde hauptsächlich von Fernsehanstalten, wie z.B. dem Westdeutschen Rundfunk, verwendet. Die Entwicklung von U-matic wurde schließlich in den 1990er Jahren eingestellt und somit verschwand die $\frac{3}{4}$ "-Technik.

Dennoch ist gerade die U-matic Technologie ein richtungweisender Entwicklungsschritt im Hinblick auf die Consumer-Videotechnik gewesen. Sony stellte im Jahr 1968 den $\frac{3}{4}$ " U-Standard für Videoaufzeichnungen vor, damit verbunden war der Schritt, die Videobänder in geschlossene Videokassetten zu stecken. Bisher befand sich das Videoband auf großen freiliegenden Spulen,

vergleichbar mit Filmspulen. Für den Einsatz in Studios war diese Methode brauchbar, aber an kompakten mobilen Geräte oder dem Einsatz im Heimbereich war nicht zu denken. Dies änderte sich schlagartig mit der Einführung von kompakten Videokassetten, die zusammen mit den schmaleren Bändern zum ersten Mal die Möglichkeit boten, Videokamera und Rekorder zusammen in einem kleinen Gerät zu vereinen.

Durch das neue kompakte Kassettenformat fand ein Umschwung bei verschiedenen Herstellern statt. Hatte man bis jetzt den Consumer-Bereich außer Acht gelassen, wurde er jetzt interessant für die Hersteller von Videotechnik.

Um Videotechnik für den Heimbereich zu entwickeln, bedurfte es aber noch einiger Änderungen, um die Technik für den Privatanwender bezahlbar zu machen.

2.1.1 Analoge Homevideotechnik

Die Generation der Homevideo-Rekorder basiert technisch auf den professionellen Rekordersystemen aus den Studios. Dennoch haben sie ganz spezifische Eigenschaften, die die Heimrekorder von ihren professionellen Pendants unterscheiden.

Die Studiorekorder wurden direkt mit Video- und Audiosignalen gespeist, bei den Heimbenutzern kommen die verschiedenen Fernsehprogramme in einem Signal moduliert an. Also muss der Videorekorder für den Consumer die komplette Empfangselektronik eines Fernsehers besitzen, bis auf die Ablenkeinheit und die Bildröhre. Er muss die verschiedenen Programme demodulieren, um das aufzunehmende Programm in Bild- und Tonsignale zu trennen. In dieser Form können sie dann vom Rekorder aufgenommen werden. Wird eine Kassette abgespielt, muss das Video- und Tonsignal wieder moduliert und der Antennenleitung zum Fernseher wieder zugefügt werden. Dieser zusätzliche Empfangs- und Sendeteil wird nur bei Heimrekordern notwendig, was ein nicht unerheblicher Kostenfaktor ist. Also musste man auf anderen Gebieten Kosten einsparen. Auch andere Techniken erwiesen sich nicht als ökonomisch, so z.B. das Helical-Scan-Verfahren. Gerade diese effektive Technik verursachte extrem hohe Kosten und so musste für die Heimrekorder eine neue Lösung gefunden werden. Als Resultat der Suche nach Alternativen ging das so genannte Schrägspurverfahren

oder auch Vertical-Helical-Scan hervor. Bisher befanden sich die Videoköpfe entweder längs oder quer zum Videoband. Das neue Verfahren sah vor, dass die Köpfe quer zum Band standen. Der Vorteil war eine relativ kostengünstige Methode, dass die Längsspuraufzeichnung um ein vielfaches übertraf. Es gab nur wenige Firmen, die für ihre Heimvideotechnik dieses Verfahren nicht einsetzten, da der Bandverbrauch nicht anders unter Kontrolle zu bekommen war. Und gerade ein niedriger Bandverbrauch brachte den Vorteil mit sich, dass die maximale Spiellänge der Kassetten erhöht werden konnte. Die Videokassetten für den Consumer-Bereich mussten vor allem eine ausreichend hohe Aufzeichnungslänge besitzen. So würde es auf Dauer nicht ausreichen, wenn die Kassetten nur eine Kapazität von 60 Minuten hätten. 90 Minuten ist das absolute Minimum um z.B. einen ausgestrahlten Spielfilm am Stück aufzeichnen zu können. Die japanischen Entwickler bei JVC hatten sich eine Liste von zwölf Punkten gemacht. Jeder Punkt beschrieb eine Eigenschaft, die unbedingt notwendig war, um der Technik im Heimbereich Erfolg zu bescheren. Ziel war es, eine Homevideotechnik zu kreieren, die jeden Punkt erfüllen kann. Die Liste enthielt unter anderem folgende wichtige Punkte:

„For the videocassette recorder itself [...]

3. It should have a minimum recording time of two hours. [...]

For use in private homes

6. It should not be too expensive.

7. It should be easy to operate.

8. The operation costs (tape, etc.) should be low” (Marlow/Secunda 1991, 117).

Als diese vier zentralen - und natürlich auch die anderen Punkte - erfüllt waren, hatten die Entwickler ihr Ziel erreicht. Natürlich hatte jedes Entwicklerteam der verschiedenen Hersteller vergleichbare Zielsetzungen. Mit der Erfüllung der vorgegebenen Eigenschaften stand dem Durchbruch der Videotechnik im Heimbereich nichts mehr im Weg.

Die Anfänge der Heimvideorekorder-Systeme wurden von einem enormen Konkurrenzkampf begleitet. Die Tatsache, dass viele Firmen in unterschiedlichen Ländern unabhängig voneinander bemüht waren, Heimrekorder zu entwickeln, hatte natürlich dazu geführt, dass sich die Systeme in manchen Punkten voneinander unterschieden. Jeder war von dem Erfolg seines Systems überzeugt und so begann ein regelrechter Kampf um die Formate. Der Vorteil für den Konsumenten lag klar auf der Hand, es waren die schnell fallenden Preise für immer besser werdende Technik.

Allerdings gab es auch eine Kehrseite. Gerade in den ersten Jahren wurde der Käufer vor die Wahl gestellt, sich zwischen fünf und mehr verschiedenen Formaten zu entscheiden. Jedes Format hatte seine spezifischen Vor- und Nachteile. Obwohl alle Homevideoformate der ersten Stunde eine Spurbreite von 1/2" benutzten, sind die unterschiedlichen Systeme absolut inkompatibel zueinander. Hatte sich der Käufer für ein Format entschieden und es wurde nicht erfolgreich, so konnte er mit seinem Rekorder nicht auf ein anderes Format umsteigen. Dieses Schicksal traf viele Besitzer, denn wie sich zeigen wird, haben es nur wenige Formate bis in die Gegenwart geschafft.

Das älteste Homevideo-System ist das Format namens VCR von Philips. Eigentlich war VCR ein semiprofessionelles Format, das vor allem Sonys U-matic Konkurrenz machte. Philips entschied sich aber 1974 auch dazu, VCR in entsprechenden Rekordern für den Heimanwender anzubieten. Das System arbeitete noch mit einem in Längsrichtung liegendem Videokopf, was die maximale Kassettenlänge auf 30 Minuten begrenzte. Als man erkannte, dass die aufkommende Konkurrenz eine vielfache Aufzeichnungslänge bot, führte man schnell das Format VCR-LP ein. Diese Technik basierte haargenau auf VCR, fügt dem Format aber einen Longplay-Modus hinzu. Durch Reduzierung der Bandlaufgeschwindigkeit mit gleichzeitiger Verlängerung des Videobandes erreichte man so Spieldauern von maximal 150 Minuten. Dem VCR-Format war aber kein großer Erfolg beschert, es spielte immer nur eine untergeordnete Rolle und verschwand schnell wieder vom Markt.

1977 brachte das Unternehmen Grundig, das auch an der Entwicklung des VCR-Systems beteiligt war, ein eigenes Format namens SVR in den Handel. Man hatte aus den Fehlern gelernt und benutzte zur Aufzeichnung nun das Schrägspurverfahren und kam so auf eine Maximallänge von 300 Minuten pro Kassette. Die Kassetten des SVR-Systems waren äußerlich eine hundertprozentige Kopie der Kassetten des VCR-Systems, dennoch waren die beiden Formate nicht kompatibel zueinander. Grundig stand bei der Entwicklung unter sehr hohem Erfolgsdruck, da die japanische Konkurrenz viel weiter in der technischen Entwicklung war. Trotz vieler Kinderkrankheiten und unausgereifter Technik brachte man das Format übereilt auf den Markt. Die Folge waren reparaturanfällige Videorekorder, die beim Endverbraucher extrem unbeliebt waren. So war SVR bereits von Beginn an zum Scheitern verurteilt und die Geräte und Kassetten wurden zu Ladenhütern.

Das Grundig-Management wollte sich, von den vielen Rückschlägen gebeutelt, schon aus der Entwicklung eigener Formate zurückziehen, als Philips mit einer Idee für ein neues System an sie herantrat. Die beiden Firmen hatten schon zusammen das VCR-Format entwickelt und nun wollte man seine Ressourcen erneut zusammenlegen, um ein konkurrenzfähiges Heimvideoformat zu entwickeln. Dieses neue Produkt sollte Video 2000 heißen und den beiden Firmen endlich Erfolg im Bereich Heimvideorekorder beschere. Das theoretische Konzept für das Format war hervorragend. Es bot die bis dato beste Bildqualität, eine hochwertige Stereotonaufnahme und man konnte auf einer einzigen Kassette maximal 8 Stunden aufnehmen. Dies wurde durch den Trick erreicht, indem man das Band einfach nach 4 Stunden umdrehte und so weitere 240 Minuten auf der zweiten Kassettenseite zur Verfügung standen. Durch ein dynamisches System zur Spurkorrektur war man ebenfalls in der Lage, Zeitlupen und perfekte Standbilder zu realisieren. Theoretisch stand dem Erfolg von Video 2000 also nichts mehr im Wege. Als das System schließlich im Jahre 1979 auf den Markt kam, stellte sich heraus, dass die beiden Firmen nicht aus all ihren Fehlern gelernt hatten. Obwohl Philips und Grundig auf unterschiedliche Bandeinzugstechnik setzten - Philips benutzte das M-Loading¹¹-Verfahren und Grundig setzte auf U-Loading¹² - war die Reparaturanfälligkeit der Geräte legendär. Keiner der beiden Hersteller hatte den Bandeinzug richtig im Griff und es kam sehr häufig zu einem Bandsalat, was die Aufnahmen an den falsch eingezogenen Stellen zerstörte. Das größte Problem trat beim schnellen Vor- oder Zurückspulen auf, allzu oft zerriss das Videoband einfach und so war die gesamte Kassette nicht mehr zu gebrauchen. Grundig und Philips waren endgültig in der Entwicklung von eigenen Heimvideo-Systemen gescheitert, sie begannen Lizenzen von den erfolgreichen japanischen Formaten zu kaufen. In Japan war man erfolgreicher mit der Heimvideotechnik, dennoch gab es auch dort einen harten Konkurrenzkampf, den letztendlich nur ein Format für sich entscheiden konnte.

In Japan begann die Ära der Heimvideosysteme im Jahr 1975 mit der Markteinführung des Betamax-Formats von Sony. Mit dieser Technik gelang Sony der Durchbruch in der Schrägspuraufzeichnung und verlieh dem System den wichtigen Vorteil, gegenüber den konkurrierenden europäischen Systemen von Philips und Grundig, das Band optimal auszunutzen, um so die Spielzeit auf 200

¹¹ Vgl. Volk, 1996, 10ff

¹² Vgl. Volk, 1996, 11ff

Minuten zu maximieren. Sonys Format bot zwar zu der Zeit die beste Bildqualität, doch die Qualität der Audiospur war nicht optimal. Um dieses Problem auszumerzen, führte man das Super-Beta-HiFi-Format ein, was eine erheblich bessere Stereotonqualität und sogar eine leicht verbesserte Bildqualität bot. Mit diesen Erweiterungen genügte das Format sogar semiprofessionellen Ansprüchen. Doch auch Betamax ereilte das Schicksal des Misserfolgs. Diesmal nicht durch anfällige Technik, sondern durch Sonys komplizierte Lizenzpolitik für das System.

Betamax stand in direkter Konkurrenz zu dem wohl bekanntesten Format im Heimvideobereich, dem noch gegenwärtig verbreiteten Video-Home-System, kurz VHS. Paradoxerweise stammt das eigentliche Patent für VHS von Sony selber, man konzentrierte sich aber auf Betamax, da dieses System eine bessere Bildqualität versprach. Ursprünglich stand VHS für Vertical-Helical-Scan¹³, was auf das verwendete 180° Schrägspurverfahren zurückzuführen ist. Nachdem Sony kein Interesse mehr an dem VHS-Patent zeigte, kaufte JVC die Rechte und entwickelte das System bis 1976 zur Marktreife. Auch VHS benutzte wie die konkurrierenden Systeme ½“-Videoband und bot eine Aufzeichnungslänge von 240 Minuten. Im so genannten Longplay-Modus wird durch Halbierung der Bandgeschwindigkeit die doppelte Aufzeichnungslänge bei verminderter Bildqualität erzielt. Gegenüber der direkten Betamax Konkurrenz bot VHS die schlechtere Bildqualität, dafür aber den deutlichen besseren Ton.

JVC machte nicht den gleichen Fehler wie der Sony Konzern, der das Betamax-System nur zu hohen Preisen lizenzierte. JVC bot die VHS-Lizenzen viel günstiger an, was den Anreiz für andere Hersteller schaffte, die VHS-Technik in eigene Videorekorder einzubauen. Diese Politik hatte Anteil an dem enormen Erfolg des VHS-Formates, noch heute besitzen die meisten Haushalte einen VHS-Videorekorder. Aber trotz des langjährigen Erfolgs des VHS-Formats, war es eines der ersten und auch zugleich das letzte analoge Heimvideoformat, das sich als Standard für stationäre Heimvideorekorder durchsetzte.

1987 erfuhr das VHS-Format eine qualitative Weiterentwicklung mit der Einführung des Super-VHS-Formates. Man steigerte bei S-VHS die Bildqualität, indem man die Zeilenanzahl der Aufzeichnung von 250 auf 400 erhöhte. Verbesserte Videoköpfe, deren Bandbreite auf mehr als 4 MHz gesteigert wurde, machten dies möglich. Durch die höhere Aufzeichnungsdichte war ein spezielles Bandmaterial nötig, was die VHS

¹³ Vgl. Wikipedia, 2006, [http://de.wikipedia.org/wiki/Video_Home_System]

Kassetten nicht kompatibel machte. Durch die getrennte Aufzeichnung der Bild- und Farbinformationen konnte man die Signalqualität weiter erhöhen. Aus diesem Grund erhielten die Geräte S-Video-Ein- und Ausgänge. Das S-Video-Signal benutzt getrennte Signalwege für Bild- und Farbinformationen. Gebräuchlich bis dato war nur das FBAS-Signal¹⁴, das alle Bildinformationen in einer einzigen Leitung überträgt. Durch diese Methode wird die Qualität des Videosignals vermindert, es kommt im Besonderen zu den FBAS typischen Farbsäumen, vor allem bei roten Bildinformationen. Durch die hochwertige Übertragung mit dem S-Video-Signal verminderte man diese Farbsäume. Das Problem des Ausblutens der Farben, dass ein typisches VHS-Merkmal ist, bekam man weiterhin nicht in den Griff. Durch das verwendete Aufnahmeverfahren wird bei allen VHS-Aufnahmen die Farbe extrem beeinflusst, was ein Rauschen der Farbinformationen zur Folge hat. Durch eine Farbrauschunterdrückung bekommt man diese Störungen unter Kontrolle, die Farben verlieren dabei aber leicht an Intensität. Trotz der hohen Bildqualität litt auch S-VHS an diesem Manko, was den Einsatz im semiprofessionellen Bereich weitgehend verhinderte.

Im Gegensatz zum VHS-Format, wurde S-VHS kein Erfolg. Die S-VHS-Rekorder hatten gegenüber normalen VHS-Rekordern einen vielfach höheren Anschaffungs- und Kassettenpreis und fanden so nicht viele Abnehmer.

Ein in Europa völlig unbekanntes Format ist W-VHS. Dieses Format dient dazu, analoge HDTV-Signale mit 1125 Zeilen aufzunehmen. Durch die hohe Datendichte reicht eine Videospur nicht aus, die hochauflösenden Signale werden parallel auf 4 Videospuren aufgezeichnet. Dieses Aufzeichnungssystem kann auch dazu benutzt werden, zwei normale Signale gleichzeitig aufzunehmen oder ein Programm abzuspielen, während ein anderes aufgenommen wird.

Mit dem VHS-System ließen sich auch Schulter-Camcorder realisieren, doch für den normalen Heimanwender waren diese Geräte einfach zu groß. Bedingt durch die Größe der VHS-Kassetten waren Camcorder für das Drehen aus der Hand nicht möglich. 1983 stellte man aus diesem Grund das VHS-C-System, wobei „C“ für *Compact* steht, vor. JVC entwickelte ein kompakteres Kassettenformat, dessen Aufzeichnungssystem dennoch 100% kompatibel zum VHS-Format war. Man hatte lediglich die Länge der Bänder reduziert und konnte so die Kassetten schrumpfen. Die Kassetten hatten zwar nur noch eine Kapazität von maximal 60 Minuten, da aber

¹⁴ FBAS = Farb-Bild-Austast-Synchron-Signal

dieses System für kompakte Amateur-Camcorder gedacht war, war die Aufzeichnungslänge für das Anwendungsgebiet ausreichend. Als Zubehör gab es Adapterkassetten in VHS-Größe, in die man VHS-C Kassetten einlegen konnte. So war es möglich, die kleinen Kassetten aus den Camcordern in jedem handelsüblichen VHS-Videorekorder abzuspielen. Mit der Einführung von VHS-C wurden auch die S-VHS-Kassetten auf das kompaktere Format geschrumpft. Im Gegensatz zum größeren Bruder war das S-VHS-Format in Camcordern ein Erfolg und etablierte sich neben anderen Consumer-Formaten im portablen Bereich.

Das jüngste analoge Heimvideoformat ist das aus dem Jahr 1985 stammende Video8-System, das von Sony und Polaroid entwickelt wurde. Wie schon im Namen zu erkennen, setzte man hier nicht auf übliche Videobandformate, sondern reduzierte den Querschnitt der Bänder von den bisher üblichen 12,7mm auf 8mm. Die Videokassetten für Video8 konnten dadurch sehr klein gestaltet werden, sie ähneln von der Größe her handelsüblichen Musikkassetten. Die Kassetten erreichten trotz ihrer geringen Abmaße eine hohe Aufzeichnungslänge von bis zu 300 Minuten. Trotz der hohen Aufzeichnungslänge setzte sich das System nicht im stationären Heimvideorekorderbereich durch, war aber äußerst erfolgreich bei den kompakten Amateur-Camcordern. Das Video8-Format hatte einige technische Neuerungen, unter anderem benutzte man ein Tonformat, das nachträglich separat nachverton- und editierbar war. Durch einen so genannten *fliegenden Löschkopf*¹⁵ war es möglich, die Schrägspuraufnahmen halbbildgenau zu löschen und zu editieren. Beim VHS-System stand der Löschkopf nicht parallel zu den aufgezeichneten Daten und so entstanden immer einige Fehlbilder beim Überschreiben einer Aufnahme. Ein bildgenaues Ansetzen einer Aufnahme nach einer anderen war durch die herkömmliche Technik nicht möglich. Video8 erlaubte durch den rotierenden Löschkopf ein bildgenaues Ansetzen neuen Materials, was dem Amateurliebling beim nachträglichen Schneiden zugute kam und dem System in diesem Bereich enorme Vorteile verschaffte.

Nachdem Sonys Betamax alles andere als erfolgreich war, hatte man nun mit Video8 ein äußerst erfolgreiches Camcorder-Format erschaffen, das sich vor allem durch gute Bedienung und kompakte Größe der Geräte auszeichnete. Das Ansehen von Video8 in Fachkreisen war sehr gut, wie John Wyver schreibt: „Video 8’s ease of

¹⁵ Vgl. Volk, 1996, S. 22f

operation renders image - making as easy – in purely technical terms as least – as it has ever been in the history of the moving image“ (Wyver 1989, 273).

Nur vier Jahre später stellte man im Jahr 1989 den Nachfolger Video-Hi8 vor, um in Konkurrenz zu dem erst kürzlich vorgestellten S-VHS bzw. S-VHC-C zu treten. Man erhöhte ebenfalls die Anzahl der Bildzeilen von 260 auf über 400 und erhielt dadurch ein viel schärferes und detailreicheres Bild. Durch das hinzufügen von HiFi-Ton erhöhte man im Gegensatz zu Video8 die Tonqualität erheblich. Mit Sonys Video-HI8 kam 1989 das letzte analoge Heimvideoformat heraus, die nächsten Entwicklungsschritte konzentrierten sich komplett auf digitale Aufzeichnung und werden im nächsten Abschnitt besprochen. Natürlich ging die Entwicklung im Bereich der professionellen Videotechnik weiter, so entwickelte Sony aus Betamax das extrem erfolgreiche Format Betacam SP¹⁶. Für diese Arbeit ist dieser Technikzweig aber nicht weiter von Bedeutung, da er außerhalb des Homevideo-Zweigs liegt und soll deshalb der Übersicht halber nicht näher erläutert werden.

Man kann also festhalten, dass die 1970er Jahre eindeutig das ausschlaggebende Jahrzehnt für die Ära der Homevideotechnik waren. Die Entscheidung der Hersteller, sich neben dem professionellen Markt auch in Richtung Homevideo zu orientieren, hatte erfolgreich begonnen. Zum ersten Mal wurden Geräte und Formate speziell für den Privatanwender entwickelt und zur Marktreife gebracht. Die Euphorie über die Heimvideorecorder war sehr groß und wurde als regelrechte Wundermaschine beworben.

„Wissen Sie, was eine Zeitmaschine ist? Nein? Dann will ich es Ihnen erklären. Denn ich hab' eine zu Hause. Stellen Sie sich einmal vor, Sie schauen abends ins Fernsehprogramm und sehen zu Ihrem Schrecken, daß das wichtige Spiel der Kickers gegen die Schwarzen Teufel just zu der Zeit im ersten Programm übertragen wird, wenn im zweiten die heißgeliebte Serie ‚Ich und die Maulwürfe‘ läuft. Nun können Sie versuchen, mit Ihrer Fernbedienung derart schnell hin und her zu schalten, daß sie die Schwarzen Teufel und die Maulwürfe mitbekommen – hab' ich schon versucht. Geht nicht, weil dann irgendwann die Maulwürfe anfangen Fußball zu spielen und die Kickers vergraben sich in der Erde. Ich mache das jetzt anders. Ich stelle meine Zeitmaschine an und schiebe die Maulwürde einfach hinter die Fußballer, oder umgekehrt, ganz nach Belieben. Die Zeitmaschine ist ein Video-Recorder.“ (Karamanolis, 1978, 19ff).

¹⁶ Vgl. Wikipedia, 2006, [http://de.wikipedia.org/wiki/Betacam_SP]

Zeitreisen sind bekanntlich durch Einsteins Allgemeine Relativitätstheorie¹⁷ ausgeschlossen, den Videoherstellern scheint jedem Gesetz zum Trotz das Unmögliche gelungen zu sein. Aber auch Prof. Zielinski unterstützt die Bezeichnung als Zeitmaschine:

„Der Videorekorder ist folglich in technischer Hinsicht Zeitmaschine in doppeltem Sinne: Er speichert den Bewegungsfluß von Fernsehsignalen, macht ihn beliebig *wiederholbar* und damit auch in seiner *Zeitstruktur veränderbar*. Daß dies in praktikabler und im Oberflächenresultat befriedigender Form möglich ist, basiert wiederum im wesentlichen [!] auf einem Eingriff in das Raum/Zeit-Gefüge der technischen Anordnung bei der Magnetbandaufzeichnung“ (Zielinski 1992, 92f).

Durch diese extreme Übertreibung wird klar, dass die Videorekorder mit allem Nachdruck beworben und für die Käufer als absolute *Killer-Applikation* angepriesen wurden. Der Videorekorder gab den Konsumenten quasi die Freiheit, ihr eigenes Fernsehprogramm zu gestalten, indem sie es aufzeichneten und zu einem Zeitpunkt ihrer Wahl konsumierten. Die Gesetze von Raum und Zeit konnten durch den Besitz eines Videorekorders laut Werbung ausgehebelt werden.

Die stationären Videorekorder-Systeme hatten sich sehr schnell beim Konsumenten etabliert. Hauptanwendung der Geräte war Spielfilme oder sonstige Sendungen aus dem Fernsehen aufzuzeichnen. Die Kassetten boten dementsprechend ausreichend Aufzeichnungslänge, um auch die längsten Spielfilme aufzuzeichnen. Die Heimvideorecordertechnik war ein absoluter Erfolg für die verschiedenen Hersteller, nur wenige Jahre nach der ersten Markteinführung gab es im Jahr 1978 weltweit bereits ca. eine halbe Million Videorekorder. Das nachfolgende Jahr gilt laut Wyver als das Jahr für Homevideo:

„1979 is generally seen as the turning point for the VCR home market. Sales of machines in the United States passed one million in that year, and by 1981 more than three million were being sold each year. In Europe, too, a remarkable rise in sales began in 1979, and continued throughout the early 1980s“ (Wyver 1989, 272).

Der Favorit bei den Consumer-Formaten war VHS. Bereits in den ersten Jahren der 1980er Jahre zeichnete sich ein Ende des Formatkrieges ab, VHS von JVC gewannen immer mehr Marktanteile, während die von Betacam, VCR, SVR und

¹⁷ Boeing, 2005

Video 2000 rapide schwanden. Letztendlich beteiligten sich die ehemaligen Konkurrenten auch am VHS-Format, indem sie von JVC die passenden Lizenzen einkauften. Dem VHS-Format war ein bis heute nicht vergleichbarer Erfolg beschert und auch noch am Anfang des zweiten Jahrtausends ist VHS nicht vergessen:

„Es [VHS, M.K.] konnte sich gegen das Konkurrenzprodukt Betamax, sowie auch gegen die europäischen Konkurrenzformate VCR und Video 2000 durchsetzen. Es ist heute das mit Abstand bedeutendste Amateurformat und als Massenprodukt preiswerter Distributionsstandard von Industrie- und Schulungsfilmen“ (Schmidt 2000, 360).

Es dauerte logischerweise nicht lange, bis die Hersteller auch das Potential von Videocamcordern für den Heimbereich erkannten. Sony war die erste Firma, die einen integrierten Kamera-Rekorder namens Betamovie anbot. Dieses Konzept nutzte noch das Betamax-Format und bedingt durch die großen Kassetten waren nur Schultercamcorder oder Camcorder mit externer Rekordereinheit möglich. Um dem Amateurkameramann handliche und kompakte Camcorder anbieten zu können, entwickelten die Hersteller neue Formate mit kompakten Kassetten, die speziell auf die Bedürfnisse von Homevideo zugeschnitten waren. JVC benutzte VHS-C-Kassetten und nannte das System Videomovie. Sonys Reaktion wiederum war das Video8-Miniaturformat, auf dem Sonys kompakte Camcorder der Handycam-Reihe aufbauten. Durch die kostengünstige Alternative zum Filmmaterial stiegen viele 8mm-Filmmateure schnell auf die Videotechnik um und wie es Wyver beschreibt wurde mehr gedreht als je zuvor:

„During the 1970s companies sought the videotape equivalent of Super 8. [...] Many more weddings and holidays are being recorded than ever were on film, and both artists and documentary-makers are beginning to explore the potential of these systems“ (Wyver 1989, 273).

Aber auch ganz neue Käufer wurden durch die relativ leicht zu handhabende Videotechnik gewonnen. Die Technik verbesserte sich unaufhörlich weiter, was vor allem der Bedienung und der Bildqualität zugute kam. Dem Amateurfilmer stand quasi ein elektronischer Kameraassistent zur Seite:

„Zu den technischen Besonderheiten bei den modernen Camcordern gehören verschiedene Automatik-Funktionen, z.B. die automatische

Entfernungs-(Schärfe)-Einstellung (Autofocus), die Blendeneinstellung, der Weißabgleich (die Einstellung auf die Farbtemperatur, das heißt die jeweiligen Lichtverhältnisse – Natur oder Kunstlicht) sowie Ein- und Ausblenden von Bild und Ton (Fader)“ (Faulstich 1998, 396).

Die von Faulstich beschriebenen Funktionen machten es prinzipiell jedem Menschen möglich, einen Amateurcamcorder ohne Vorkenntnisse zu bedienen. Der erste Schritt war getan, die analoge Videotechnik hatte sich im Amateurfilmbereich durchgesetzt.

Es war nur eine Frage der Zeit, bis die analoge Aufzeichnungstechnik im Videobereich an ihre Grenzen stieß und die Ingenieure sich an die Entwicklung von alternativen digitalen Aufzeichnungsverfahren machten.

2.2 Digitale Videotechnik

Digitale Technologie ist der jüngste Zweig in der langjährigen Videotechnologie, dessen Erfolgsgeschichte Ende der 1980er Jahre beginnt. Die Idee, Videobilder digital zu speichern, ist allerdings nicht neu. Die ersten Experimente mit digitaler Aufzeichnungstechnik gehen auf das Jahr 1971 zurück, also etwa zur gleichen Zeit, als man sich im Heimvideobereich ganz auf die analoge Technik konzentrierte. Der Sender BBC forschte ebenfalls an der digitalen Aufzeichnung von Videodaten und stellte 1977 schon einen ersten Prototyp vor. Man hatte schon früh bei der Entwicklung erkannt, dass man zwar technisch in der Lage war, die Bilderfassungssysteme erheblich zu verbessern, aber die Speicherung der Bilddaten immer mit einem hohen Qualitätsverlust einherging. Die Datenmengen waren einfach zu groß, während die Bandbreite, die man für die Aufzeichnung zur Verfügung hatte, eindeutig zu niedrig war. An eine verlustfreie analoge Aufzeichnung war praktisch nicht zu denken. Ein weiteres Problem bei analogen Videorekordern war, dass man beim kopieren von Videobändern wiederum Verluste in der Qualität hatte, was sich mit jeder Generation immer weiter verschlechterte.

Die Ingenieure hatten sich das Ziel gesetzt, einen Standard für Videoaufzeichnung zu schaffen, der das Potential hatte, die Videosignale in dergleichen Qualität aufzuzeichnen, wie die Optik sie lieferte. Die Digitalisierung der Videotechnik versprach hier gute Ansatzmöglichkeiten und viele Firmen begannen auf diesem

Gebiet mitzuforschen. Der wichtigste Meilenstein war dann Ende der 1980er Jahre die digitale Videoaufzeichnung. 1987 gab es bereits erste Seriengeräte von Sony und Bosch, die nach der so genannten D1-Norm aufzeichnen konnten. Damit war das vormals schwächste Glied in der Kette, nämlich die Aufzeichnung, deutlich gestärkt worden. Das D1-Format bietet unter allen digitalen Formaten die beste Bildqualität. Das von Sony und BTS entwickelte System zeichnet die digitalen Videodaten komplett auf, verzichtet also auf eine Komprimierung. Dies macht die Technik allerdings sehr komplex und teuer, so dass sie nur bei extrem hochwertigen Produktionen eingesetzt wird. Das Problem des verlustfreien Kopierens war dahingehend in den Griff zu bekommen, dass man sich von der analogen Übertragung der Video- und Audiodaten, von einem Videorekorder zum anderen, abwendete. Die analogen Verbindungen wurden durch ein Datenkabel ersetzt, was die Videodaten ohne Verluste übertragen konnte.

Obwohl das verlustfreie Aufzeichnen von Videobildern jetzt technisch machbar war, suchte man nach Lösungen, die Datenmengen einzugrenzen. Unkomprimierte digitale Videodaten benötigen Unmengen von Kapazität und man wollte die Technik auch auf tragbare Formate übertragen. Die Lösung für dieses Problem waren Komprimierungsalgorithmen, die die digitalen Daten enorm reduzieren konnten. Durch die Möglichkeit, die Daten auf 1/5 der ursprünglichen Größe zu reduzieren, waren nur kompaktere Kassetten möglich, die Einsatz in tragbaren Camcordern fanden. Die erfolgreichsten Formate sind das DVCPRO-Format von Panasonic und diverse digitale Betacam-Formate von Sony. Daneben entwickelten sich noch viele andere Formate¹⁸, so hatte z.B. auch Ampex einen digitalen Standard mit der Bezeichnung D2 geschaffen, sie setzen sich aber nie durch. Die Entwicklung in der professionellen Videotechnik hat momentan ihren Höhepunkt mit dem HDCAM-Format von Sony erreicht. Man hat sich mit dem neuen Format von der Bandtechnologie losgesagt und setzt jetzt auf Festplatten und neu entwickelten optischen Datenspeichern. Diese Blu-ray-Disc, die einer normalen DVD zum Verwechseln ähnlich sind, fassen Kapazitäten von 23 bis 50 Gigabyte. Damit steht ausreichend Platz zur Verfügung, um hochauflösende Videosignale wie HDTV aufzeichnen zu können.

Obwohl es schon lange digitale Profiformate gibt, sind analoge Systeme bei den Fernsehsendern noch sehr beliebt. Der Westdeutsche Rundfunk hat z.B. erst Mitte

¹⁸ Vgl. Mediaprofis, 2003, [<http://www.mediaprofis.net/knowhow-10.html>]

2005 seine EB-Ausrüstungen auf digitale Aufzeichnung umgestellt. Auf lange Sicht werden die analogen Formate dennoch immer mehr an Bedeutung verlieren und vom Markt verschwinden.

Die Digitaltechnik hat aber nicht allein den professionellen Videomarkt revolutioniert, auch der Amateurbereich erfuhr Mitte der 1990er Jahre die digitale Revolution.

2.2.1 Digitale Homevideotechnik

Der digitale Durchbruch in der Homevideotechnik gelang im Jahr 1995 mit dem DV-Format. DV steht für Digital Video und ist eigentlich nur ein Oberbegriff, der verschiedene DV-Standards zusammenfasst. Darunter befinden sich verschiedene semiprofessionelle bzw. professionelle Formate, aber auch ein Standard für Consumer-Technik. Alle wichtigen Hersteller unterstützen diese Technik, wodurch es zum ersten Mal zu einem einheitlichen Aufzeichnungsstandard im Camcorder-Bereich kam. Durch das verwendete Motion-JPEG-Kompressionsverfahren, das mit einer Rate von 5:1 arbeitet, werden die digitalisierten Videobilder auf einen Bruchteil ihrer ursprünglichen Größe reduziert. Der M-JPEG-Algorithmus, der auf den für Digitalbilder bekannten JPEG-Codec¹⁹ aufbaut, reduziert jedes Videobild auf einen Bruchteil seiner Größe ohne die Videoqualität zu beeinflussen. So war es gegenüber analogen Aufzeichnungsverfahren möglich, dass das aufgezeichnete Bild der gleichen Qualität entsprach, wie es von der Videokamera erfasst wurde. Zusätzlich bietet das Format bis zu vier digitale Tonspuren, die sogar noch deutlich über der CD-Qualität liegen. Dadurch, dass man mit der Digitalisierung der Videobilder einen völlig neuen Zweig in der Videoaufzeichnung entwickelte, musste man nicht auf die Kompatibilität zu irgendeinem analogen System achten. So war es möglich, alle bekannten Schwachstellen auszugleichen und konnte völlig neue Systemparameter für das DV-Format entwickeln.

Das bekannteste Format aus dem übergreifenden DV-Standard ist das miniDV-Format, das speziell für den Consumer-Bereich ausgelegt ist. Es bietet das allerkleinste Kassettenformat mit einer maximalen Kassettenlänge von 60 Minuten. Zusätzlich sieht der DV-Standard bei den Consumer-Geräten vor, durch einen Longplay-Modus die Bandlaufzeit zu verdoppeln, was aber die Bildqualität senkt. Die

¹⁹ Vgl. CCCIT, 1992, S. 12ff

extrem kleinen miniDV-Kassetten, die etwa die Größe einer Streichholzschachtel haben, ermöglichen den Bau von sehr kompakten Camcordern, die nicht größer als eine Spiegelreflexkamera sind. Die Spurbreite bei miniDV und den anderen DV-Ablegern beträgt $\frac{1}{4}$ " , also nur noch 6,35mm. Geblieben ist die bewährte Schrägspuraufzeichnung, allerdings braucht man jetzt eine Spurlänge von 40,85 cm pro Halbbild. Um so eine Länge zu erreichen, werden die Daten auf 12 nebeneinander liegende Spuren verteilt.

Das miniDV-Format wird von allen Herstellern im Homevideo-Bereich unterstützt und hat sich schnell als Standard bei den Videoamateuren etabliert. Durch die überragende Bildqualität und moderaten Preise der miniDV-Camcorder verloren die analogen Systeme schnell an Bedeutung.

Herkömmliche Consumer-Camcorder bauen auf der 1-Chip CCD-Technologie auf. Das bedeutet, dass ein photoempfindliches Bauteil das Bild einfängt und es in ein Videobild umsetzt. Sony und Canon entwickelten, auf der miniDV-Technologie aufbauend, Camcorder, die für jede der drei Grundfarben einen eigenen CCD-Sensor haben. Durch ein Prisma wird das Bild in Rot, Grün und Blau aufgeteilt und auf den jeweiligen Sensor umgeleitet. Durch diese 3-CCD-Technik konnte man die Bildqualität steigern und erreicht so nahezu professionelle Ansprüche. Diese Geräte, wie z.B. Sonys VX-1000, richteten sich von der Bauweise her an den ambitionierten Hobbyfilmer, hatten aber ein solches Potential in der Bildqualität, dass z.B. der Fernsehsender WDR diese Kameras für die so genannten NiFs²⁰, kleine Filme für Kurznachrichten, einsetzt. Mit dieser Technik revolutionierte die digitale DV-Technologie den Homevideo-Markt und die Möglichkeit, für jeden ambitionierten Amateur preiswert in einer bis dato nicht gekannten Qualität zu drehen.

Das DV-Format richtet sich jedoch nicht nur an den Consumer, es deckt durch andere Formate auch semiprofessionelle Sparten ab. Nahezu identisch mit miniDV ist das eigentliche DV-Format. Der einzige Unterschied ist, dass die Videokassetten größer sind und man so bis zu 270 Minuten aufnehmen kann.

Trotz dieser hohen Aufzeichnungslänge gab es für das DV-Format nie Videorekorder mit Empfangsteil für modulierte Fernsehsignale, die als Konkurrenz zu gebräuchlichen VHS-Rekordern stehen könnten. Der Erfolg des Formates war auf den Camcorder-Sektor beschränkt.

²⁰ Anm. M.K.: NiF = Nachricht im Film

Sony entwickelte eigenständig eine Formaterweiterung namens DVCAM. Dieses Format kann in kleinen und großen DV-Kassetten untergebracht werden, bietet aber eine höhere Bandgeschwindigkeit und Trackbreite, was die Fehleranfälligkeit reduziert. Einsatzgebiet für dieses Format ist hauptsächlich der semiprofessionelle Bereich.

Aber DV revolutionierte nicht nur die Aufzeichnungstechnik, auch die Nachbearbeitung war von der Technik betroffen. Da man durch die digitale Aufzeichnung das bisher schwächste Glied in der Videoverarbeitung ausgeschaltet hatte, tat sich ein neuer Flaschenhals auf. Diese Engstelle, die die hochwertigen DV-Signale qualitativ beeinflusste, war die Videoauspielung über das FBAS- oder S-Videosignal. Um diese Schwachstelle auszugleichen, definierte man für die DV-Auspielung eine eigene digitale Schnittstelle mit dem Namen IEEE1394²¹, besser bekannt als *i.Link* oder *Firewire*. Jedes Gerät, das ein DV-Laufwerk besitzt, musste diese Schnittstelle mit sich bringen. Über Firewire war es möglich, die Daten direkt vom Band auf ein anderes Gerät zu spielen, ohne dabei Daten zu verlieren. Dieses Prinzip gab dem Videoamateur die einfache Möglichkeit, sein Rohmaterial auf den Heimcomputer zu kopieren, dort mit einem Programm zu schneiden und den fertigen Film wieder zurück auf die DV-Kamera zu kopieren. Der Videoschnitt bekam so eine ganz neue Bedeutung für den Consumer-Sektor, da der Schnitt am Homecomputer durch benutzerfreundliche Software viel einfacher zu bewerkstelligen ist. Für den linearen Schnitt benötigt man zwei Videorekorder und im besten Falle noch ein Schnittpult, um die Rekorder zentral steuern zu können. Der Computer benötigt nur eine kostengünstige Firewire-Schnittstelle und ein Kabel. Diese Möglichkeit stellt für den Videoamateur eine nicht gekannte Möglichkeit zur Nachbearbeitung seiner Aufnahmen dar.

Ein weiterer Abkömmling vom DV-Format ist das weniger bekannte Digital8-Format, das von Sony in einigen wenigen Consumer-Geräten eingesetzt wird. Technisch ist Digital8 absolut identisch mit DV, man benutzt lediglich die bekannten Video8- und Hi8-Kassetten. Somit richtete sich das Format hauptsächlich an Besitzer mit altem Video- oder Hi8-Equipment, die ihre alten Aufnahmen und Kassetten weiterbenutzen wollten.

Auch das VHS Format erfuhr die Digitalisierung. Unter dem Namen D-VHS brachte JVC im Jahr 1995 einen Standard auf den Markt, um digitale Bilddaten auf

²¹ Vgl. 1394 Trade Association, 2006, <http://www.1394ta.org/Technology/index.htm>

herkömmlichen VHS-Kassetten aufzuzeichnen. Volk schrieb ein Jahr nach der Einführung sehr zuversichtlich über das D-VHS Format. „[...], jedoch durch die Kompatibilität zum weltweit verbreitete [!] VHS-Format schon bei der Markteinführung hohe Akzeptanz finden, wenn der Preis den Erwartungen des Verbrauchers bezüglich der Qualitätssteigerung gegenüber den analogen Systemen entspricht“ (Volk 1996, 27). Zehn Jahre nach der Einführung ist dieses Format so gut wie unbekannt und hat auf dem Heimvideomarkt keinerlei Bedeutung.

Ganz anders steht es mit der Videoaufzeichnung auf beschreibbaren DVDs. Das DVD-Format stammt bereits aus dem Jahr 1995 und wurde lange als reines Abspielmedium benutzt. Durch die verwendete MPEG2-Kompression werden die Videodaten sehr effizient reduziert. Anders als die MJPEG-Kompression arbeitet die MPEG-2-Kompression nicht mit einer Reduzierung jedes Videobildes, das Verfahren ist viel komplexer. Liegt bei MJPEG jedes Bild reduziert vor, so sind es beim MPEG-2-Verfahren nur noch so genannte I-Frames, die komplett vorliegen. Gefolgt wird dieses Bild von mehreren Teilbildern, die in einem GOP²² zusammengefasst sind. Der Trick dabei ist, dass die Teilbilder nur noch die Pixel speichern, die sie von dem ausgehenden I-Frame unterscheiden. Der Vorteil liegt auf der Hand: Stellen wir uns einen Nachrichtensprecher vor, der immer an der gleichen Position im Bild sitzt und die Kamera sich nicht bewegt. Im Grunde ändert sich nur die Bewegung der Person, die restlichen Bildinformationen ändern sich nicht. Komprimiert man diese Szene nun mit MPEG-2, so speichert der Algorithmus zunächst das I-Frame mit dem kompletten Bildinhalt, die dann folgenden GOP enthält aber nur die Abweichungen, also die Bewegung des Sprechers. Durch diesen Trick spart man enorm viel Platz und man erreicht, dass man ganze Kinofilme auf einer DVD mit 8,5 Gigabyte Speicherplatz unterbringen kann. Die neueste Generation von Videorekordern und Kameras nutzt statt eines Bandes beschreibbare DVDs. Diese beginnt nach und nach die elektromagnetischen Medien abzulösen.

Das jüngste Consumer-Format im Bereich der digitalen Camcorder ist das High-Definition-Video-Format aus dem Jahr 2004, das unter anderem von Sony mitentwickelt wurde. Anders als bei DV, das die einzelbildbezogene MJPEG-Kompression benutzt, wird bei HDV die MPEG-2-Kompression verwendet. Der Umstieg von DV auf HDV war deshalb notwendig, da sich im Videobereich ganz neue Formate entwickelt haben, die sich an dem kommenden HDTV-Standard

²² Anm. M.K.: GOP = Group of Pictures (Gruppe von Bildern)

orientieren. Dadurch, dass sich die Auflösungen mit 720p und 1080i nahezu verdoppeln, war die DV-Kompression für solche Datenmengen zu ineffektiv. MPEG-2 erlaubt es die HD-Bilddaten stärker zu komprimieren und somit sparte man sich die Entwicklung eines neuen Kassettenformates und blieb bei den herkömmlichen miniDV-Kassetten. Die Consumer-Kameras bleiben so extrem kompakt, können dabei aber Bilder in ungekannter Qualität aufzeichnen, die selbst DV weit übertrifft.

Neben allen diesen Camcordern bieten mittlerweile selbst Handys und digitale Fotokameras die Möglichkeit, kurze Videosequenzen aufzunehmen. Die Qualität ist mit DV nicht vergleichbar, aber dafür hat man die Geräte meist immer dabei.

Mit dem kommenden Wechsel von PAL zu HDTV wird sich auch die Consumer-Videotechnik weiter verbessern und so wird es immer wieder neue Formate für die digitale Bildspeicherung geben.

Mit einer kompakten Videokamera ausgerüstet, hielten Videoamateure Stunden von Feiern, Filme über Angehörige und sonstigen Ereignissen in einer eigenen Bildsprache fest, die typisch für Homevideo wurde. Die Amateurrkameramänner schufen unbewusst eine neuartige Bildästhetik, nennen wir sie Homevideoästhetik, deren Einfluss ein so enormes Potential besitzt, dass sich selbst Filmemacher bei ihr bedienen.

3. Homevideo und Kinofilm

Die Vorstellung, dass Homevideo in irgendeinem Zusammenhang mit Kinofilmen steht, scheint im ersten Moment völlig absurd zu sein. Auf der einen Seite stellt man sich Amateurfilme mit Motiven wie z.B. Familienereignisse, Urlaube oder zufällig gefilmte Katastrophen vor, auf der anderen Seite stehen professionelle Kinofilmproduktionen, die über Monate bis ins letzte Detail ausgearbeitet und produziert sind. Es sind zwei verschiedene Welten, die beide auf ihre ganz eigene Art erfolgreich sind, deren Unterschiede aber kaum größer zu sein scheinen können. Wieso sollten Produzenten und Kameramänner sich Homevideo annehmen, wenn ihnen doch schier unendlich bessere Möglichkeiten zur Verfügung stehen?

Videobilder auf der großen Kinoleinwand, das scheint ein Widerspruch an sich zu sein. Kinofilme lassen uns immer an Zelluloid und an Produktionsweisen denken, mit denen ein normaler Mensch noch nie konfrontiert war. Oder ist es etwa doch ganz anders? Jeder kennt vielleicht doch einen Kinofilm, der auf die eine oder andere Art etwas mit Homevideo zu tun haben könnte. Das vielleicht für viele einprägsamste Beispiel ist der Film THE BLAIR WITCH PROJECT (USA 1999, Daniel Myrick & Eduardo Sánchez). Dieser Streifen ist ein Kinofilm, er erinnert optisch aber eher an die Tortur, ein wackeliges und unscharfes Urlaubsvideo von Freunden anschauen zu müssen. Auch wenn dieser Film nicht unbedingt mit den großen Blockbustern vergleichbar ist, so veranschaulicht er überdeutlich, dass Videomaterial, das mit Consumer-Kameras hergestellt wurde, es durchaus auf die große Kinoleinwand schaffen kann. Auch wenn dieses Beispiel nach 86 Minuten wackliger Handkamera bei manchen Leuten hauptsächlich ein Unwohlsein in der Magengegend hinterlassen hat.

Aber nicht jede Erscheinung von Homevideo auf der Kinoleinwand muss einen so bleibenden Eindruck hinterlassen. Oft ist es nur eine kurze Sequenz oder Eigenart, die zwischen den Welten Kinofilm und Homevideo eine Brücke schlägt.

Stellt man sich die Frage, in welcher Form Homevideo mit Kinofilm in Verbindung stehen könnte, so kommt man auf drei mögliche Antworten. Zum ersten kann Homevideo-Material direkt in Kinofilmen auftauchen, dies ist die am meisten verbreitete Form. Diese Form des direkten Einflusses ist immer zweifelsfrei erkennbar. Durch den wahrnehmbaren optischen Unterschied von Homevideo- zu Filmmaterial ist der Zuschauer sofort in der Lage, die Abstammung in den Videosektor einzuordnen. Homevideo kann aber nicht nur direkt in Form von

Videobildern in Kinofilmen auftauchen. Auch indirekt kann man beobachten, wie Homevideo Einfluss auf die Spielfilmindustrie hat. Dies stellt die zweite Möglichkeit dar: Das Imitieren des Homevideolooks. Merkmale, die Homevideo definieren, übertragen sich bei dieser Methode auf den Zelluloidfilm. Ganz so einfach wie der direkte, ist der indirekte Einfluss von Homevideo auf die Bildästhetik eines bestimmten Kinofilms, nicht zu erkennen. Dies bedarf einer genauen Hinterfragung der Filmbilder. Die dritte und letzte Möglichkeit ist die Produktion von kompletten Kinofilmen nur mit Homevideotechnik. Die im letzten Kapitel vorgestellten Consumer-Geräte bilden hier das Werkzeug für die Entstehung von Kinofilmen.

Ausgehend von diesen Formen kann man die Analyse in drei unterschiedliche Bereiche einteilen. Doch bevor wir zu den Filmen kommen, richtet sich der Blick zunächst auf die Ästhetik von Homevideo.

3.1 Definition von Homevideolook

Nachdem Kapitel 2 die Videotechnik näher erläutert hat, stellt sich nun die Frage, was überhaupt den Homevideolook ausmacht. Videomaterial in Kinofilmen zu erkennen, ist durchaus nicht schwer. Doch welche Eigenschaften machen den Look aus, um ihn speziell in den Zweig Homevideo einordnen zu können? Die einfachste Möglichkeit dies zu erkennen liefert uns Reetze:

„Der Unterschied zwischen Film und Video liegt in erster Linie darin, daß ersteres Medium ein photographisches, letzteres hingegen ein magnetisches Aufzeichnungsverfahren ist. Daraus ergeben sich einige Konsequenzen nicht nur technischer, sondern insbesondere auch ästhetischer Art“ (Reetze, 1993, 53).

Diese Definition ist absolut richtig, doch um die genauen Unterschiede zwischen Film und Video zu zeigen, bedarf es einer exakteren Definition, was den Homevideostil genau auszeichnet. Um dann mit dieser Definition im weiteren Verlauf Kinofilme zu finden, die solch ein Material beinhalten.

Die meisten Menschen sind schon mal mit einem Homevideo konfrontiert worden. Entweder wurde es ihnen von anderen gezeigt, sie spielten selber mit oder haben es sogar selber gedreht. Die beiden am häufigsten vorkommenden Formen von einem Amateurfilm sind wohl die Familien- und Urlaubsvideos. Daneben begegnen uns im

Fernsehen manchmal Homevideos, die Unglücke oder Katastrophen zeigen. Diese Bilder sind aber natürlich nur zufällig nebenbei entstanden, z.B. beim Dreh eines Urlaubsfilms.

Solche Amateurfilme gibt es nicht erst seit dem Videozeitalter, schon früher hielten die Menschen verschiedene Motive auf 8mm-Film fest und man schrieb schon damals diesen Filmen bestimmte Eigenschaften zu:

„Home moviemakers rarely edit their footage; the rushes are commonly shown in their chronological order in which they were shot. Other characteristics typical of the home movie include flash-frames, over- and underexposure, swish pans, variable focus, lack of establishing shots, jump cuts, hand-held cameras, abrupt changes in time and place, inconsistent characters and no apparent character development, unusual camera angles and movements, and a minimal narrative line” (Erens 1986, 16f).

Die von Erens beschriebenen Eigenschaften kann man problemlos übergreifend auf das neue Medium beziehen. Dennoch definiert sich Homevideo über viel mehr, speziell über die Bildästhetik. Betrachtet man sich ein typisches Homevideo unter technischen Gesichtspunkten, so fallen sofort spezifische Merkmale ins Auge, die man aus dem Kino oder normalem Fernsehen nicht kennt. Bestimmte Merkmale für einen Amateurfilm kannte man aber auch schon zu früheren Zeiten, als die meisten Menschen noch auf Super-8-Filmmaterial gedreht hatten.

Der Videoamateur besitzt in den meisten Fällen handliche Geräte, mit denen er aus der Hand filmen kann. Dies macht sich sofort bemerkbar: Während ein professioneller Kameramann die Kamera auf der Schulter liegen hat und das Bild so durch den Körper stabilisiert wird, hält der Amateur die extrem leichte Kamera in der Hand. Auch Aufnahmen, die mit einem Stativ gemacht worden sind, findet man sehr selten. Nur die ambitionierten Amateure besitzen ein Stativ, setzen es wegen fehlendem Kameraassistenten, der das Stativ trägt, beim Drehen aber nur selten ein. Das Bild wird so extrem dynamisch. Das Videobild ist selbst dann minimal in Bewegung, auch wenn es eigentlich ein unbewegliches Motiv einfängt. Des Weiteren wird die Möglichkeit des Kamerazooms von Amateuren überdurchschnittlich oft gebraucht. In Kombination mit dem Filmen aus der Hand ist es so bei langen Brennweiten fast unmöglich die Kamera ruhig zu halten. Moderne miniDV-Kameras bieten zu dem normalen optischen Zoom zusätzlich einen Digitalzoom an. Ist die optische Vergrößerung erreicht, schaltet die Kamera auf die digitale Vergrößerung

um. Das Bild verliert dadurch extrem schnell an Auflösung, da die Pixel lediglich immer weiter vergrößert werden. Die Kameras haben zwar einen Stabilisator, der das Bild ruhiger machen soll, aber bei fraglichen Vergrößerungen um den Faktor 400 bringt der beste Stabilisator nichts. Das Heranzoomen der Bilder wird von Profis eher selten benutzt. In professionellen Spielfilmproduktionen benutzt man Schienendollys und fährt die Kamera auf das zu filmende Objekt zu. In Homevideos ist bei einer langen Brennweite oft zu beobachten, dass versucht wird auf ein anderes Motiv zu schwenken. Das Resultat sind regelrechte Reißschwenks, die den Zuschauer völlig verwirren. Ebenfalls typisch für Homevideo ist die Funktion der Schärfenautomatik. Nur wenige Consumer-Modelle erlauben es, die Schärfenebene per Hand einzustellen. So passiert es oft, dass die Automatik die falschen Objekte im Bild scharf stellt. Nicht selten ist zu beobachten, dass die gefilmte Person im Vordergrund unscharf ist, während der Hintergrund im Schärfebereich liegt. Problematisch ist auch die Arbeitsweise des Schärfenassistenten bei schlechten Lichtverhältnissen. Das Resultat ist ein Pumpen, d.h. die Automatik versucht das Motiv scharf zu stellen, schafft es aber mangels Licht nicht und variiert die Schärfe schnell hin und her. Im professionellen Bereich wird deshalb generell die Schärfe manuell eingestellt. Mit dem Weißabgleich geschieht das ähnlich. Durch den Farbtemperaturunterschied zwischen Tages- und Kunstlicht muss die Videokamera auf den jeweiligen Typ umgestellt werden. Die Automatik einer Consumer-Kamera arbeitet unter reinen Lichtbedingungen im Allgemeinen sehr gut. Problematisch sind aber Mischlichtsituationen, d.h. durch ein Fenster scheint z.B. Tageslicht während der Raum von Kunstlicht ausgeleuchtet wird. Richtet der Amateurliniker seine Kamera nun in Richtung Fenster, so versucht die Automatik sich dieser Lichtsituation anzupassen. Das Resultat ist, dass sich der Kunstlichtanteil verschiebt und alles einen Rotstich bekommt. Bei der Produktion von Spielfilmen wird auf die Beleuchtung hohen Wert gelegt. Amateure filmen nur mit dem vorhandenen Licht. Werden die Lichtverhältnisse schlechter, fangen Videobilder schnell an unruhig zu werden, sie beginnen zu rauschen, worunter die Farbwiedergabe leidet. Gerade bei NTSC-Material, das in den USA Verwendung findet, wirkt das Videobild dann sehr farbbarm. NTSC, das unter Fachleuten auch als *Never The Same Color*²³ verschrien ist, verstärkt den falschen Farbeindruck. Ein weiteres Merkmal für den Look von Video rührt vom verwendeten Format her. Durch das verwendete

²³ Anm. M.K.: Never The Same Color = Niemals die gleichen Farben

Zeilensprungverfahren wird das Bild bei Video doppelt so oft in der Sekunde abgetastet als bei Film. Dadurch verringert sich die Bewegungsunschärfe, die man von Kinofilmen kennt enorm. Das Videobild wirkt insgesamt sehr scharf, was speziell bei Consumer-Kameras auch auf den verwendeten CCD-Sensor zurückzuführen ist. Durch die Kombination von Optik und kleinem Sensor hat das Bild im direkten Vergleich zum Filmbild eine enorme Tiefenschärfe. Eine weitere Eigenschaft von Homevideos sind lange Einstellungen und geringe Schnittfrequenz. Teilweise werden Amateuraufnahmen gar nicht geschnitten. Dies und die anderen Merkmale zeichnen die Homevideoästhetik aus. Das vielleicht bedeutendste Merkmal ist aber die Bildkomposition von Amateuraufnahmen. Wenn z.B. eine Person aufgenommen wird, so befindet sich der Kopf dieser Person bei den meisten Aufnahmen in der Mitte des Bildes. Daraus resultiert, dass fast die Hälfte des Bildes oberhalb des Kopfes ungenutzt bleibt. Professionelle Kameramänner wählen die Einstellung so, dass der Kopf der Person sich im oberen Drittel des Bildes befindet und man so ein wesentlich ausgeglicheneres Bild erhält.

Auch wenn die Beschreibung jetzt die Arbeitsweise eines Amateurkameramanns sehr fehlerhaft aussehen lässt, muss man immer dabei im Auge behalten, dass keiner eine professionelle Ausbildung hat. Was enorm zum Homevideolook beiträgt, ist der instinktive Umgang mit der Kamera, frei von jeder Konvention. Diese Arbeitsweise schuf, aller Kritik zum Trotz, eine eigene Bildästhetik, deren Bedeutung für die Medienlandschaft mit jedem anderen stilistischen Einfluss ebenbürtig ist. Nimmt man all die gewonnenen Merkmale zusammen, so erhält man für Homevideo eine Ästhetik, die ihre eigenen Regeln hat. Dieser Homevideolook grenzt sich nun auch sehr deutlich von einem professionellen Videolook ab, den man z.B. in dem Film *VIDEODROME* (CA/USA 1983, David Cronenberg) zu sehen bekommt. Alles, was diesen Film mit Video verbindet, bezieht sich auf professionelle Technik und nicht auf Consumer-Video. Aus diesem Grund werden solche Filme der Definition von Homevideo nicht gerecht und sind für die Analyse unwichtig.

Die oben erfolgte Definition über den Stil von Homevideo macht es nun sehr leicht zu erkennen, ob das eingefügte Videomaterial in einem Kinofilm der Homevideo-Schiene zuzuschreiben ist oder nicht.

3.2 Consumer-Videotechnik als Erzählthema

Der bereits erwähnte Film THE BLAIR WITCH PROJECT stellt eine optische Verbindung zwischen Video und Film her. Abwechselnd erscheint 16mm-Film oder miniDV-Material. Diese Erscheinungsform ist die direkteste Möglichkeit, Homevideo mit einem Kinofilm zu verbinden. Die eigene Ästhetik von Homevideo erkennt jeder Zuschauer unmittelbar. Kinofilme, die Zelluloid- und Videomaterial enthalten, sollen im Folgenden als *hybride Filme* bezeichnet werden. Diese Bezeichnung definiert Gwózdź folgendermaßen:

„Unter dieser Bezeichnung fasse ich Filme zusammen, die im Schnittpunkt des Kinos und der nichtkinematografischen Darstellungstechniken entstanden sind (selbstverständlich den rein mechanischen Transfer – das Überspielen eines Filmes von Zelluloid auf ein Videoband, ausnehmend). Das Wesen dieser Gruppe ‚neuer‘ Filme besteht darin, daß sie infolge des medialen Transfers (oder mehrstufiger Transferverfahren) auf dem Level der Produktion oder Postproduktion ‚etwas‘ vom Kino und etwas vom Fernsehen (Video) darstellen, mit einem Wort: sie verraten hinsichtlich des Trägers mediale Dualität, d.h. sind hybrid“ (Gwózdź 2001, 139).

Obwohl Gwózdź Video mit Fernsehen gleichsetzt, dem ich nicht zustimme, trifft diese Definition auch für die Filme zu, die weiter unten untersucht werden sollen. Die Vielzahl von Filmen, die ebenfalls in Gwózdź Schema passen, können natürlich nicht alle berücksichtigt werden. Für die Analyse sind auch nur diejenigen hybriden Filme wichtig, die speziell Homevideo-Material und nicht professionelle Videobilder mit Zelluloid verbinden. Eine Auflistung von solchen hybriden Kinofilmen findet sich als Anhang zu dieser Arbeit unter Abschnitt 7.

Was nun folgt, ist die Darstellung von verschiedenen Filmtypen, die alle gemeinsam haben, dass sie Videobilder mit Homevideo-Ästhetik verwenden. Zur Vereinfachung wird von Homevideo gesprochen. Natürlich ist das Videomaterial, was uns präsentiert wird, nicht im eigentlichen Sinne Homevideo, es wurde immer auf einem Set hergestellt und entsprechend präpariert. Es handelt sich dabei in nur ganz seltenen Fällen um authentisches Material, dass nicht speziell für den jeweiligen Kinofilm hergestellt wurde. Das Videomaterial, das uns im weiteren Verlauf begegnen wird, soll also immer so interpretiert werden, als ob es Homevideo wäre.

Welche Möglichkeiten gibt es um Homevideo im Film zu platzieren? Islinger stellt uns zwei verschiedene Möglichkeiten vor:

„Die erste Möglichkeit, die Verwendung des Videobildes als zweite mediale Schicht im Film zu kennzeichnen ist die Verwendung eines sichtbaren Rahmens. Üblicherweise sieht man dann das Video als Bild im Bild, womit meist auch eine explizite Einbindung in die Narration des Films einhergeht. [...] Die zweite Möglichkeit verzichtet also auf einen Rahmen. Das Videobild erscheint randlos, es legt sich vollflächig über das Filmbild“ (Islinger 2002, 37).

Ausgehend von diesen beiden möglichen Erscheinungen kann man nun schauen, welche Form eingesetzt wird und was dies für die Erzählform bedeutet.

Manche Spielfilmproduzenten erkannten schnell das Potential von Video und so ist es nicht verwunderlich, dass ein erstes Beispiel für einen hybriden Film nur wenige Jahre nach der Einführung von VHS entstanden ist. Homevideo steckte noch in den Kinderschuhen und schon machte sich Wim Wenders diese Technik zunutze. Es handelt sich dabei um *NICK'S FILM - LIGHTNING OVER WATER* (BRD 1980, Nicholas Ray & Wim Wenders), der das letzte Stadium des an Krebs erkrankten Filmemachers Nicholas Ray schildert. Eigentlich wollten die beiden zusammen einen anderen Film drehen, da dies Rays Gesundheitszustand aber nicht mehr zuließ, schufen die beiden ein inszeniertes Dokument über das Sterben Rays.

Wenders beschränkte sich nicht auf den Dreh mit einer Filmkamera, er benutzte für einige Szenen eine herkömmliche Videoausrüstung. Beim Schnitt mischte er dann die beiden Medien zu einem Kinofilm zusammen.

Die Homevideo- und Filmeinstellungen wurden in diesem Beispiel eindeutig von dem gleichen Kameramann gedreht und sollen keine andere Sichtweise vorgeben. Es gibt aber nicht nur den direkten optischen Unterschied zwischen den beiden Medien, sie werden auch ganz unterschiedlich gehandhabt. Schnell wird klar, dass die Videotechnik immer dann zum Einsatz kommt, wenn es um negativ besetzte Abschnitte des Films geht. Auf 35mm-Film werden die inszenierten Szenen festgehalten. Die Videosequenzen füllen den Raum zwischen den inszenierten Szenen und dokumentieren die realen Momente. Die Videobilder erschrecken aber dadurch, dass sie das Leiden von Ray direkt und schonungslos zeigen.

„So ist es zum Beispiel im Film von Wim Wenders *Nick's Film – Lightning over Water* (BRD 1979/1980), der die Videotechnik als eine [!] ‚Krebsgeschwür im Film‘ benutzt (Wenders 1992: 70, 90). Wenders hat mehrmals ostentativ behauptet, daß die elektronischen Bilder eine Art Vergewaltigung der Ontologie der fotochemischen Bilder darstellen

und obwohl er letztens solche Behauptungen zu vermeiden scheint, glaube ich nicht daran, dass derartige Videoästhetik der ‚kranken‘ Bilder rückgängig zu machen wäre (Gwózdź 2001, 139f).

Laut Gwózdź nutzt Wenders die Videotechnik um eine kranke Bildform im Film zu platzieren. Schaut man sich das Filmbild in Abbildung 1 gegenüber dem Videobild in Abbildung 2 an, so kann man dem nur voller Erschrecken zustimmen.



Abb. 1: NICK'S FILM, Filmbild



Abb. 2: NICK'S FILM, Videobild

Das Filmbild ist perfekt inszeniert, es wurde korrekt ausgeleuchtet, detailliert und ist farblich ausgewogen. Das Videobild dagegen wirkt verwaschen, blass und unscharf. Es bildet unverkennbar einen todkranken Mann ab.

Wenders nutzt Video nicht dazu, um eine andere diegetische Ebene zu erzeugen oder eine subjektive Einstellung eines Protagonisten festzuhalten. Beide Kameras beschreiben die gleiche Ebene. Das Videobild nimmt in der Erzählung den Platz der Krankheit ein. Es taucht plötzlich auf, unterbricht die Einstellung und behindert die Filmkamera. Das Krebsleiden von Ray zwang Wenders auch immer wieder dazu, die Dreharbeiten zu unterbrechen, sie gar am Ende des Films in ein Krankenhaus zu verlagern. Immer wenn Rays Krankheit sich bemerkbar macht, versucht das Video dies auch in der Filmerzählung abzubilden.

Der dokumentarische Stil der Videobilder fügt sich erzählerisch nahtlos mit den Filmbildern zusammen. Anfangs gab es aber Probleme mit dem Schnitt. Die erste Version, die von Peter Przygodda geschnitten wurde, war Wenders zu dokumentarisch. So entschloss sich Wenders, den Film selber zu schneiden. Das Ergebnis ist ein Film, der zwar einen dokumentarischen Charakter hat, aber durch den neuen Schnitt eindeutig in die Schiene Erzählkino einzuordnen ist:

„Obwohl in der vorliegenden Fassung ständig der Unterschied zwischen inszenierten Sequenzen und dokumentarischen deutlich ausgewiesen ist, fügen sich dennoch beide zu einer nahtlosen Einheit, die auch durch die unterschiedliche Struktur der Videobilder und der Filmkamera-Aufnahmen nicht gestört wird. Obwohl dieses Verfahren nicht neu ist – man denke an Kluge und Godard – wurde es bislang nicht für geradliniges Erzählkino verwendet“ (Künzel 1989, 147).

Somit kann man den Film gut als erste Symbiose einer Homevideotechnik mit einem Kinofilm sehen. Gehen wir ein paar Jahre weiter und betrachten ein Filmbeispiel, das uns zeigen soll, wie die Homevideotechnik als voyeuristisches Erzählthema eingesetzt werden kann.

Als perfektes Beispiel hierfür funktioniert der Film *SEX, LIES AND VIDEOTAPE* (*Sex, Lügen und Video*, USA 1989, Steven Soderbergh). Soderbergh erzählt die Geschichte von Graham, der Gespräche von Frauen, die über ihre sexuellen Fantasien und Probleme sprechen, mit seiner Videokamera aufzeichnet. Er trifft auf Ann, die ihm vor laufender Kamera erzählt, dass sie in einer unglücklichen Beziehung ist. Das die Videotechnik noch mehr als eine Funktion zur Archivierung hat, erschließt sich zuerst nicht, wie Wood feststellt:

„*sex, lies and videotape* similarly uses the narrative device of a technological rule reversal. Initially, the narrative seems to have little to do with technologies, as it revolves around the emotional and sexual problems of the two central protagonists, Ann and Graham” (Wood, 2002, 72).

Soderbergh versteht es durch geschicktes platzieren der Homevideo-Technik, dass die beiden Filmfiguren über die technische Ebene eine videographische Beziehung zueinander aufbauen können. Graham holt sich Befriedigung, indem er sich die Aufzeichnung anschaut und Ann ist froh, dass sie ihre Probleme jemandem schildern kann. Die Bänder werden Ersatz für eine reale Beziehung, die er nicht imstande ist zu führen: „[...] Graham’s home video collection of tapes recording woman confessing their sexual fantasies demonstrates his emotional immaturity to nurture a real, committed relationship” (Morgan, 2002, 188). Graham nutzt seine aufgezeichneten Homevideos als eine Form von Flashback und wird dabei zum Voyeur. Die Videotechnik ist quasi der gemeinsame Nenner, der Graham und Ann verbindet. Sie ist in einer unglücklichen Beziehung und Graham kann nur eine

videotechnische Beziehung eingehen. Die Videotechnik bietet beiden die Chance, ihren exhibitionistischen und voyeuristischen Neigungen nachzugehen und verbindet sie auf eine intime Art und Weise. Graham hat schon viele interviewte Frauen auf Band und ist immer mehr in die Sucht verfallen, sich durch Video Befriedigung zu verschaffen. Videotechnologie ist der wichtigste Faktor für die Erzählung, er hält sie quasi zusammen. Dies ändert sich schlagartig, als die beiden Protagonisten ihre Zuneigung füreinander entdecken und sich so ihre Probleme auflösen. In diesem Moment ist der Katalysator, die Videokamera überflüssig:

„As she us about to reveal her thoughts, everything changes in the cut to Ann and Graham speaking to one another without the mediation of his video technology. The score recedes into the background, the image becomes colour, unframed by the television screen that John had been looking at, and presumably still is looking at. With this cut a new relationship is established between Ann and Graham, and also with the video technology” (Wood 2002, 74).

Grahams Befreiung wird in dem Moment deutlich, als er seine bisherige metadiegetische Welt auflöst, indem er die Kamera und seine Kassetten vernichtet. Er taucht wieder in die diegetische Welt ein, womit die Videotechnik ihre Funktion als Erzählthema verliert und überflüssig ist. Soderbergh hat uns so gezeigt, wie er Consumer-Videotechnik einsetzt, um neue narrative Elemente im Film zu schaffen. Das jüngste Beispiel in dieser Arbeit für einen Spielfilm, der Homevideo mit Kinofilm verbindet, ist das Drama AMERICAN BEAUTY (USA 1999, Sam Mendes). Mendes nutzt in seinem Film Homevideo, um die Welt der Filmfigur Rick darzustellen. Rickys Blicke sind gleich der Videobilder der Kamera. Er benutzt die Kamera als Videotagebuch, um so sein Umfeld dauerhaft festzuhalten. Das es sich bei den Videobildern um Rickys Point-Of-View handelt, wird in vielen Szenen deutlich. Man sieht mit der normalen Filmkameraperspektive wie sich zwei Protagonisten streiten. Danach gibt es einen Umschnitt auf ein Videobild, dass die gleiche Szene von außerhalb aus Rickys Sicht zeigt, der die Kamera bedient. Nun ist das ganze ohne Ton, außerhalb der kinematischen Welt.

„Aus phänomenologischer Sicht beschrieb hingegen Michael Islinger am Beispiel von American Beauty die ästhetisch [!] Filmerfahrung als Wahrnehmung einer Wahrnehmung, die mit dem Einsatz von Video modifiziert werde. Durch verschiedene Markierungen (Rahmung, Bildauflösung, Farbgebung) manifestiere das Video deutlich seine

Differenz zum Film. [...] Unter Berücksichtigung der Filmfigur Ricky, die er als Personifikation der Geste des Videos versteht, definierte er Video als Vergegenwärtigung einer Gegenwärtigung.“ (Keilbach 2001).

Ausgehend von dieser Annahme kann man sagen, dass der Einsatz von Homevideo-Bildern in *AMERICAN BEAUTY* eine neue Erzählung in einer Erzählung beschreibt. Diese Form der Diegese nennt man metadiegetisch, definiert durch den Erzähltheoretiker Gérard Genette²⁴. Durch die Tatsache, dass die Videokamera immer von einer Person bedient wurde und keine unbemannte Überwachungskamera ist, kann man sagen, dass wir mithilfe der Videobilder immer einen Point-Of-View erhalten. Schauen wir uns nun eine Szene genauer an, in der diese beiden Ebenen hin und her springen.

Die Abbildungen 3 und 4 zeigen den Dialog, der auf den ersten Blick klassisch mit Schuss-Gegenschuss geschnitten zu sein scheint. Bei näherer Betrachtung erkennen wir aber, dass innerhalb der Schnitte zwischen Film- und Videobild hin und her gesprungen wird. Es geht noch weiter, mit jedem Schnitt verlassen wir entweder die kinematische Diegese und springen in die videographische Metadiegese und wieder zurück. Warum ist das so? Abbildung 3 zeigt Jane, die Ricky filmt und daneben Ricky aus der Sicht der Kamera bzw. Janes subjektive Sicht. Durch diesen Umstand ist der Zuschauer von einem Moment zum anderen Beobachter und zum anderen wird er direkt von Ricky angesprochen.



Abb. 3: *AMERICAN BEAUTY*, Filmbild



Abb. 4: *AMERICAN BEAUTY*, Videobild

Gehen wir noch einen Schritt weiter in der Szene. Nachdem der Dialog fast vorbei ist, wechselt die Filmkamera die Position und zeigt uns einen anderen Ausschnitt, wie man in Abbildung 5 gut erkennen kann.

²⁴ Vgl. Wikipedia, 2006, [http://de.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9rard_Genette]



Abb. 5: AMERICAN BEAUTY, Film-/Videobild

Wir sehen die kinematische Sicht auf die beiden und uns wird das Videobild gleich zweifach in einem Rahmen präsentiert. Dies stellt eine Mischform der Ebenen dar, denn wir sehen gleichzeitig die diegetische und metadiegetische Ebene. Die Videotechnik bereitet hier Möglichkeiten einer Erzählung, die sonst kein anderes Medium verwirklichen kann. Ist die Erzählung hier vielleicht so etwas wie meta-metadiegetisch? Wir sehen zugleich ein Filmbild, das auch ein Videobild enthält, das wieder zugleich ein Teil des Filmbildes erfasst. Die Erzählebenen gehen wirklich fließend in einem Motiv ineinander über. Diese Szene ist vielleicht das beste Beispiel dafür, um zu zeigen welches Potential Homevideo im Hinblick auf alternative Erzählebenen haben kann. Eine solche Kombination und Verstrickung von Ebenen lässt sich nur mit dem Einsatz von Video erreichen.

Dadurch, dass Ricky sein Leben und sein Umfeld auf hunderten von Kassetten festgehalten hat, kann der Film beliebig an Stellen aus der Vergangenheit springen. Normalerweise wird das durch die Form der Rückblenden angedeutet, die spezielle Merkmale aufweisen wie es Moran feststellt:

„[...] the VIT [video-in-text, M.K.] retains yet refrehes the more conventional code of the cinematic flashback, such as voice-over narration, dissolves, and changes in color. Not requiring these ‘artificial’ manipulations of filmic technique to signify the transitions between objective diegesis and subjective point of view [...]” (Moran, 2002, 184).

Durch die Videotechnik kann dies unmittelbar passieren, ohne dass die Erzählung extra auf die kommende Rückblende hinweist. Es reicht einfach, wenn man das Wiedergabe-Zeichen im Videobild sieht und schon ist klar, dass es sich hier um die Vergangenheit handelt. Wechselt es vom Video- wieder zum Filmbild zurück, ist klar

dass der Flashback vorbei ist. Diese Vereinfachung der Darstellung bietet die Videotechnik, wenn sie im Film eingesetzt wird.

Nachdem uns der Film *AMERICAN BEAUTY* sehr schön gezeigt hat, wie Homevideo als narratives Element eine Art Tagebuch sein kann, zeigt uns das Beispiel *REALITY BITES* (*Reality Bites - Voll das Leben*, USA 1994, Ben Stiller) wie instabil die Videotechnik als Erzählthema sein kann.

Parallel zu Sam Mendes' *AMERICAN BEAUTY* zeigt uns dieser Film ebenso eine subjektive Welt einer Person, die ihr Umfeld mit ihrer Videokamera festhält. Auch hier erleben wir wie Lelaina mit ihren Aufzeichnungen in der kinematischen Diegese eine videographische Metadiegeese erschafft. Durch ihre Art zu Drehen wird sofort klar, dass sie ganz dem Homevideostil folgt. Dies macht sich dadurch erkenntlich, dass ihre Aufnahmen sehr lange Einstellungen beinhalten, die voller Wackeln, Zooms und Unschärfen sind. Völlig im Gegensatz zu der Filmebene. Im Laufe des Filmes lernt Winona Ryder alias Lelaina einen TV-Produzenten kennen, der sich für sie und ihr Videotagebuch interessiert. Schließlich wird das Videotagebuch als eigene Sendung im Fernsehen ausgestrahlt, aber in einer anderen Form. Der Sender hat das Homevideo umgeschnitten und es wirkt jetzt wie ein Videoclip. Es gibt eine Fülle von schnellen Schnitten und Bildverfremdungen, die Lelaina ihr Video nicht mehr wieder erkennen lassen. Das Video besteht nur noch aus einer Aneinanderreihung von Bildern, die keinen Sinn mehr ergeben. Bis auf den Sender sind alle mit dem Ergebnis unzufrieden. Vergleicht man das Original mit dem von professioneller Videotechnik veränderten Video, so fällt sofort auf, dass die innere Struktur des Homevideos völlig zerstört wurde. Die typisch langen Einstellungen, die auf der metadiegetischen Ebene eine Erzählung darstellten, sind völlig zerstört und verlieren ihre Form. Das Video verliert seinen Point-Of-View, seine Erzählung und fällt damit in die kinematische Diegese zurück. Es macht sich nur noch durch seinen optischen Unterschied zum Film bemerkbar.

Hieran zeigt sich gut, dass es nicht möglich ist, Homevideo-Material auf andere Art und Weise zu interpretieren als in seiner eigenen Form. Sobald das Amateurmaterial mit Hilfe von professionellen Werkzeugen und Methoden verändert wird, verliert es völlig seine geschlossene narrative Form und wird auf die Ebene der Bildästhetik reduziert. Es wird klar, dass Video also eine eigene Art des Erzählens hat. Versucht man sie zu manipulieren, verliert man die Erzählung völlig und hat nur noch die Bilder, die nichts mehr erzählen können.

Ein wichtiger Film, der uns eine weitere Möglichkeit der Erzählform aufzeigt, ist der hybride Film *BENNY'S VIDEO* (Österreich/Schweiz 1992, Michael Haneke). Der von Michael Haneke im Jahr 1992 produzierte Film setzt sich auf eine extreme Weise mit der Homevideotechnik auseinander. Der Inhalt dreht sich um das Kind Benny, das ein absoluter Videofreak ist. Sein ganzes Zimmer ist mit Homevideotechnik übersät. Nur mit Hilfe dieser Technik gelingt ihm der Blick in die Realität. Da die technischen Geräte das Fenster verdecken, hat er eine Kamera aus dem Fenster gerichtet und sieht durch diese metadiegetische Ebene die Außenwelt.

Benny beherrscht aber nicht nur die Technik perfekt, die Technik kontrolliert auch ihn. Er ist süchtig nach gewalttätigen Videos. Laut der These von Mentelmann: „Der Protagonist handle nach dem kategorischen Video-Imperativ ‚agiere so, dass es ein Video ergibt‘“ (Mentelmann, 2001). Bennys Lieblingsfilm ist ein von ihm selber gedrehtes Video, das zeigt wie ein Schwein durch einen Stromschlag getötet wird. Dies will Benny erneut festhalten, diesmal mit einem Menschen. Benny ist der Videotechnik unterworfen und muss ein neues Video produzieren. Er probiert das gleiche Tötungswerkzeug an einer Mitschülerin aus, die qualvoll daran stirbt. Benny hat alles durch die Videokamera gesehen und mitgefilmt. Für ihn steht die Zeit nach dem Mord still, solange er das Band nicht anschaut. Liegt ein Videoband nicht in einem Abspielgerät, so steht es quasi wie auf Pause. Es läuft nicht und damit steht die Zeit innerhalb der metadiegetischen Welt der Videokassette still. Hier schafft Haneke den Übergang zu Bennys Welt. Solange die Videokassette nicht abgespielt wird und sie keiner sieht, ist der Mord nicht öffentlich. Erst als Benny nach einiger Zeit den Mord gesteht indem er das Band seinen Eltern gibt und die durch das Abspielen der Kassette die metadiegetische Ebene wieder zum Leben erwecken, fallen für ihn Konsequenzen an.

Haneke zeigt uns eine erschreckende Erzählform der Homevideotechnik. Diese Erzählform beschreibt, wie Homevideo jemanden abhängig macht und durch den Video-Imperativ Brutalität erzeugt.

Als abschließendes Beispiel für Hybridität soll der Film *CRIMSON TIDE* (Crimson Tide - In tiefster Gefahr, USA 1995, Tony Scott) dienen. Erneut wird deutlich, wie sich Homevideo als narratives Element in einen Kinofilm einbindet. Auch wenn das Erscheinen von Homevideo in diesem Film nur wenige Einstellungen lang dauert, so zeigt sich dennoch abschließend noch einmal sehr deutlich, wie Homevideo als Erzählthema funktionieren kann. Der Film beginnt mit einer CNN-Berichterstattung, in

der über eine Krise in Russland berichtet wird. Die Liveübertragung ist unterlegt mit einer Reihe von Aufnahmen, die einen militärischen Putschversuch zeigen. Dann gibt es einen Schnitt und wir befinden uns mitten in der Geburtstagsfeier der kleinen Tochter des Hauptprotagonisten Hunter. Wir sehen in Abbildung 6, wie er eine Amateurkamera in der Hand hält und offensichtlich dabei ist, seine Tochter und die anderen Geburtstagsgäste zu filmen. Beim nächsten Schnitt verlässt der Film die Zelloideebene und zeigt uns das Bild aus Sicht der Videokamera. Sofort taucht der Zuschauer in eine andere Bildästhetik ein. Das Videobild wirkt gegenüber dem Filmbild sofort ganz anders, es ist leicht verwaschen und deutlich blasser. Hunter schwenkt schnell mit der Kamera auf seine Tochter und bedient die Zoomfunktion. Er fährt von einer totalen Einstellung nah an seine Frau und Tochter heran, bis man nur noch ihre Köpfe im Bild sieht. Dies geschieht sehr hektisch und je weiter die Kamera im Telebereich ist, desto mehr und mehr verwackelt das Bild. Ebenfalls erkennbar ist, dass die Schärfe- und Blendenautomatik Schwierigkeiten haben, bei so einem schnellen Einstellungswechsel korrekt zu arbeiten. Zusätzlich blinkt in der Ecke ein Batteriesymbol und Sekunden später schaltet sich die Kamera wegen leerem Akku ab. Hunter geht in einen anderen Raum und holt einen neuen Akku, der neben einem Fernseher steht. Als er den Akku wechselt, wird er von dem CNN-Bericht abgelenkt, der auf dem Fernseher zu sehen ist.



Abb. 6: CRIMSON TIDE, Filmbild



Abb. 7: CRIMSON TIDE, Videobild

Homevideo verdeutlicht hier auf verschiedene Arten, wie es als Erzählthema funktionieren kann. Scott hat hier ganz bewusst die Bedrohung aus Russland mit dem Medium Fernsehen verknüpft. Wir sehen zuerst die Bedrohung Amerikas durch eine Fernsehreportage und wenige Einstellungen später sehen wir eine Familienfeier durch die Sicht der Videokamera, deren Abbildungsform für uns alle ebenfalls mit dem Fernseher verknüpft ist. Zuhause, in der Homevideo-Welt ist alles in Ordnung,

während in der professionellen Videowelt der Berichterstattung gerade ein Krieg beginnt.

Scott geht noch einen Schritt weiter und nimmt jetzt das Homevideo-Gerät, um die eigentliche Erzählung des Filmes zu beginnen. Durch den leeren Akku wird Hunter erst auf die Bedrohung aufmerksam, die nur dem Zuschauer vorher bekannt war. Man sieht in Abbildung 7, den metadiegetischen Blick durch die Kamera, die von der heilen Welt in Hunters Familie erzählt. Der fast leere Akku wird plötzlich als Symbol der Warnung in das Videobild eingeblendet. Sie lautet: die Kamera wird bald nicht mehr ohne Strom funktionieren, das Weiterfilmen ist bedroht. Parallel dazu kann man sehen, dass der weitere Verlauf der heilen amerikanischen Familienwelt aufzuhören droht, weil sie von einem Krieg bedroht wird. Die Warnmeldung fungiert auf zwei Ebenen, einmal als Hinweis und dann als Anlass für die Narration: Hunter geht in einen Nebenraum von der Feier weg, um einen neuen Akku zu holen bzw. Hunter muss von seiner Familie weg, um die Bedrohung abzuwenden.

Tony Scott setzt hier das klassische Motiv eines Homevideos überhaupt ein, eine Familienfeier, dessen glücklicher Moment von Homevideo verewigt wird. Obwohl die ganze beschriebene Sequenz nur einen kleinen Teil des Films ausmacht und auch nicht wieder aufgegriffen wird, so hat sie eine enorme Bedeutung und lässt uns immer in Erinnerung behalten, dass Hunter ein glücklicher Vater ist. Sie macht das verantwortliche Verhalten von Hunter deutlich, der sich gegen den Krieg stellt, um so seine Familie zu schützen. Dies zeigt uns eine sehr positive Form für den Einfluss der Consumer-Videotechnik auf die Erzählung im Kinofilm.

Abschließend kann man feststellen, dass den Produzenten mit dem Thema Homevideo ein vielseitig einzusetzendes Mittel gegeben wird, mit denen sie die unterschiedlichsten Erzählformen generieren können. Dazu gehören die Form der Rückblende, des Tagebuchs und als Ausdruck von Voyeurismus oder Krankheit. Video kann als narratives Element in Form einer Information erscheinen oder einfach nur für die heile Familienwelt stehen. Die Form des Erzählthemas stellt aber nur eine Möglichkeit dar, Homevideo und Kinofilm zu verbinden. Der Einfluss von Homevideo geht noch weit über das direkt sichtbare Videobild im Film hinaus.

3.3 Consumer-Videotechnik als bildstilistischer Einflussfaktor

Die Popularisierung von Homevideo hat dazu geführt, dass sich eine neue Bildästhetik herausgebildet hat. Dieser Homevideolook ist wohl eine der bekanntesten Bildästhetiken überhaupt, jeder hat schon mal ein Homevideo gesehen oder sogar selber gedreht.

„Durch jede technische Erneuerung im Film, verändern sich damit – mehr oder weniger – auch die Möglichkeiten der Gestaltung und Inszenierung. Das Thema ist brisant: Denn wie kaum eine Neuerung [!] scheint die DV-Aufnahmetechnik zum Teil Fundamentales zu verändern – in allen Bereichen des Filmemachens, von der Lichtsetzung über die Kameraführung bis hin zur Inszenierung. Entsprechend wird der neue Videostil, der ‚Video-Vogue‘ kontrovers diskutiert“ (Rose 2003, 6).

Rose spricht hier nur vom Einfluss der DV-Technik. Diese Technik hat unbestritten einen sehr großen Einfluss hinterlassen, aber auch die analoge Homevideotechnik war von großer Bedeutung für den Stil.

Die Definition ist eigentlich ganz simpel: Consumer-Videotechnik wirkt als bildstilistischer Einflussfaktor auf Filmbilder. Das heißt im Klartext, dass die Filmkamera die Homevideokamera imitiert, die Videoästhetik überträgt sich auf das Zelluloid. Theoretisch ist es also ganz leicht zu erkennen. Man kann in der Praxis leider nicht immer genau feststellen, ob sich der Look speziell an den Homevideolook oder vielleicht doch nur allgemein an den Videolook anlehnt. Der letztere Fall würde dann nicht ausreichen, um die These, dass die Filmkamera den Videostil kopiert, zu untermauern. Aus diesem Grund muss man den filmischen Moment genauestens auf den Look von Homevideo hin untersuchen und genau die Eigenarten suchen, die ganz konkret und nur auf Homevideo verweisen. Im Folgenden soll an zwei Filmbeispielen verdeutlicht werden, auf welche Art und Weise man eine Homevideo-Eigenart in einem Kinofilm platzieren kann.

Ein sehr eindeutiges Beispiel für das Kopieren eines Homevideo-Merkmals findet sich im Film THE RING (USA 2002, Gore Verbinski). Bereits in den ersten 20 Sekunden des Films, genauer gesagt während des Dreamworks-Vorspanns, zeigt sich sehr deutlich die Nähe zu Homevideo. Während das Dreamworks-Logo ins Bild kommt, erscheint eine nachträglich eingefügte und beabsichtigte Bildstörung. Aber eine solche Bildstörung wird man in einer solchen Sequenz vorher noch nie zu

Gesicht bekommen haben, es sind eindeutig Störstreifen, die normalerweise ein beschädigtes VHS-Videoband hervorruft. Da solche Videokassetten generell sehr anfällig für solche Fehler sind, ist auch jedem Besitzer eines Videorekorders solch eine Bildstörung schon mal begegnet. Die beiden folgenden Abbildungen zeigen das Dreamworks-Logo mit und ohne den virtuellen Bandfehler.



Abb. 8: THE RING, Logo m. Bandstörung



Abb. 9: THE RING, Logo ohne Bandstörung

Der zu sehende Bandfehler ist nicht natürlich hervorgerufen, er ist nachträglich eingefügt worden. Filmmaterial kann natürlich auch Bildstörungen haben, diese zeigen sich dann aber in der Form von Kratzern oder Fremdobjekten wie auf der Leinwand. In diesem Fall handelt es sich aber um einen Fehler, der auf Video schließen lässt:

„Erst im Rauschen, in der Störung verrät sich also die Zeitbasiertheit jedes Videobildes im Unterschied zum filmischen Bild. [...] Vielleicht verrät sich die Videozität ja erst im Moment der (Bild-)Störung. Das Verrauschen ist eine spezifische Qualität des Videobilds – und zwar nicht als Ausnahmezustand, sondern als Regel [...]“ (Ernst 2002, 16).

Laut Ernst verrät sich Video durch die Bildstörung. Im vorliegenden Fall ist es eine bekannte Störung, die nur analoges VHS hervorrufen kann. Verbinski setzt bewusst eine Video-Bildstörung in seinen Film ein und präsentiert uns so eine hybride Form von Bildästhetik. Eine Mischung aus Filmbild und Video, deren Erscheinung fernab jedem logischen Vorkommen ist. Natürlich ist dieses stilistische Merkmal bewusst eingefügt worden, der Film dreht sich um ein verfluchtes VHS-Band. Dem Zuschauer wird also schon in der ersten Minute visuell die Thematik des Films näher gebracht. Was im Normalfall jeden Besitzer eines Bandes ärgert und negative Emotionen hervorruft, wird hier vom Zelluloidfilm imitiert und ruft in der filmischen Situation eine visuelle Verbindung zwischen Homevideo und Kinofilm hervor.

Kurioserweise kann es aber passieren, dass nur dem Zuschauer im Kino diese Bildstörung als ungewöhnlich auffällt. Der Konsument, der sich den Film als VHS-Kopie anschaut, würde sich nichts bei der Bildstörung denken, da sich der beabsichtigte Fehler wie ein natürlich vorkommender verhält. Dem Konsumenten, der die DVD-Version von THE RING anschaut, fällt wiederum die Störung ins Auge, da sich Fehler auf einem DVD-Medium in Form von Klötzchen und Bildsprüngen bemerkbar machen würden. Dem DVD-Zuschauer ist der spezielle Stil dieser Szene wieder bewusst. Man kann hier also feststellen, dass im Fall einer VHS-Konsumierung die Homevideotechnik sich in diesen speziellen Moment ihrer eigenen Bildästhetik beraubt. Ästhetische und technische Ebene berühren sich und löschen sich gegenseitig aus. Das Mysterium der Homevideotechnik im Film, die Verbinski mit dieser Anlehnung an VHS vorwegnimmt, verliert ihre Aussagekraft. Analoges Homevideo kann sich also nicht problemlos selbst stilisieren, ohne dabei an Wirkung zu verlieren. Damit kann man festhalten, dass es in der beschriebenen Szene zwar eindeutig einen stilistischen Einfluss von Homevideo gibt, dieser aber nur in Verbindung mit einem anderen Medium wie z.B. Zelluloid oder Digitalvideo darstellbar ist. Da aber die Kopienanzahl auf dem Medium VHS gegenüber DVD für diesen Fall sehr gering sein dürfte, kann die Bildstilistik bei den meisten Konsumenten ihre gewollte Wirkung entfalten. Einem möglichen Kritikpunkt möchte ich selber vorweg greifen: Man könnte bemängeln, dass es sich genau genommen weder um Homevideo, noch um ein klassisches Filmbild handelt. Es ist ein Logovorspann, der mit einem Computerprogramm erzeugt wurde. Aber durch die Tatsache, dass das generierte Bild ohne den Störstreifen keinerlei Videomerkmale aufweist, kann man sagen, dass es als Filmbild anzusehen ist und die Analyse sich somit nicht widerspricht.

Neben der Bildstörung gibt es natürlich eine ganze Reihe anderer stilistischer Merkmale die auf Homevideo deuten, wie das nächste Beispiel zeigt. Nachdem uns Steven Soderbergh mit SEX, LIES AND VIDEOTAPE die Homevideotechnik als Erzähleinfluss näher gebracht hat, fällt von ihm sofort ein Kinofilm ins Auge, wenn man nach bildstilistischen Videomerkmale Ausschau hält. Es handelt sich dabei um den Drogen-Thriller TRAFFIC (Traffic - Die Macht des Kartells, USA 2000, Steven Soderbergh). Der Film bietet dem Zuschauer eine ganze Flut von Merkmalen, die an den Homevideolook erinnern. Versuchen wir zunächst diese Merkmale zu erfassen.

Das erste, was ins Auge fällt und sich durch den ganzen Film zieht, ist die extrem dynamische Kameraführung. Soderbergh verzichtet fast komplett auf ein Stativ und dreht fast alle Szenen unabhängig von der Brennweite aus der Schulter heraus. Daraus resultiert ein sehr wackeliges und unruhiges Filmbild, das mehr an Amateuraufnahmen als an einen professionellen Kinofilm erinnert. Es gibt sogar Sequenzen, da läuft der Kameramann mit der Kamera auf der Schulter und verfolgt die Protagonisten. Das Bild wackelt hin und her und alles ist unscharf durch die extreme Bewegung. Dies kann man gut in Abbildung 10 beobachten.



Abb. 10: *TRAFFIC*, Wackelkamera



Abb. 11: *TRAFFIC*, Überstrahlung

Die Szene erinnert sehr stark an einen Amateurfilmer, der vor einer Katastrophe flüchtet während die Kamera weiterläuft. Soderbergh begründet die ungewöhnliche Kameraführung so:

"Von Anfang an wollte ich, dass der Film so aussieht, als würde das Gezeigte gerade spontan passieren. Das setzt eine gewisse Ästhetik voraus, die sich nicht gelackt oder poliert anfühlen darf. [...] Vielmehr wollte ich das Gefühl vermitteln, als würde ich den Bildern hinterherjagen, als würde ich sie gerade in dem Moment finden, während sie passieren. [...] Und beim Publikum stellt sich unterbewusst das Gefühl ein, dass die Kamera nur zufällig da war, als man die Szene drehte" (Jasper 2005).

Diese Absicht wird mit den Aufnahmen voll erreicht, es lässt sich nur schwer vermuten, dass eine solche Szene in Wirklichkeit inszeniert und nicht nur zufällig gedreht wurde. Aber genauso verhält es sich.

Soderbergh hatte sich dazu entschieden, den Lichtaufbau so gering wie möglich zu halten, wenn es die Situation erlaubte, lediglich das vorhandene Licht zu nutzen. „Auch da ging es mir nur darum, dieses Gefühl zu evozieren, als seien wir gerade aufgetaucht und hätten einfach losgefilmt“ (Jasper 2005). Das Resultat aus dieser

Entscheidungen sind Szenen, die lichttechnisch sehr hart an der Grenze des Vertretbaren stehen. Abbildung 11 zeigt eine Szene im Gerichtssaal und man sieht deutlich, dass durch die Fenster sehr viel Tageslicht scheint und im Raum sehr viel weniger Licht vorhanden ist. Die Blende muss sehr weit geöffnet werden, damit man überhaupt etwas vom Inneren erkennen kann. Das wiederum bewirkt, dass es zu einem Überstrahlen der Fenster kommt und die Konturen der Person im Vordergrund verloren gehen. Mit solch einer Situation sind Hobbyfilmer sehr oft konfrontiert. Auch sie müssen mit dem natürlichen Licht klarkommen und können Räume nicht extra ausleuchten. Je nach Entscheidung der Automatik würde ein vergleichbares Motiv mit einem Consumercamcorder so ähnlich überstrahlen oder die Blende würde soweit geschlossen, dass das Fenster korrekt belichtet wäre, im Vordergrund aber alles schwarz sein würde. Obwohl Soderbergh die Möglichkeit hatte, die Szene besser auszuleuchten oder alternativ eine andere Kameraposition zu suchen, behielt er bewusst die Szene so bei. Damit weicht er absichtlich von konventionellen Methoden ab und begibt sich auf eine weniger professionelle Ebene und nimmt dadurch erneut die Bildästhetik eines Homevideos in Kauf.

Es fallen im Verlauf des Films noch weitere Merkmale auf, die den Einfluss von Homevideo vermuten lassen. Statt einen Schnitt zu verwenden, schwenkt Soderbergh oft bei einem Dialog zwischen zwei Personen gerne hin und her. Statt eine aufwendige Kamerafahrt auf einem Dolly zu machen, zoomt er einfach näher an die Objekte heran. Beispielhaft ist eine Szene, in der die Kamera zwei Personen verfolgt, diese aber dann verliert und sich einem anderen Motiv zuwendet und schnell mit variabler Geschwindigkeit an das Objekt ranzoomt. Dies geschieht auf gleiche Art und Weise wie die Videosequenz in *Crimson Tide*. Die Kamera wird mit steigender Brennweite unruhiger und die Geschwindigkeit des Zooms schwankt mehrmals zwischen schnell und langsam. In einer professionellen Produktion hätte jeder Kameramann, der so etwas aufgezeichnet hätte, sich damit entschuldigt, dass es sich um einen so genannten Arbeitszoom handelt, also einfach ein Arbeitsschritt der nicht zur Aufzeichnung gedacht war, aber die Kamera dafür nicht extra gestoppt wurde.

Die Liste der Merkmale hört noch nicht auf. Bild 12 zeigt das Ende eines vertikalen Schwenks, der das Haus von oben nach unten zeigt. Man sieht deutlich wie die Kamera leicht gekippt ist. Dieses Kippen ist eigentlich nur dann zu beobachten, wenn die Kamera sehr klein ist und mit der Hand geführt wird, so wie bei miniDV-Camcordern aus dem Consumer-Bereich. Mit einer Schulterkamera, so wie sie hier verwendet wird, würde dieses Kippen nicht auftauchen, Soderbergh muss es absichtlich als Stilmittel einsetzen.



Abb. 12: TRAFFIC, Schwenk



Abb. 13: TRAFFIC, Unschärfe

In der letzten Sequenz des Films wird ein Baseballspiel gezeigt. Die Kamera verfolgt ein Kind, das schnell über das Spielfeld rennt. Bedingt durch geringe Lichtverhältnisse und der entsprechenden Blende, ist der Schärfebereich der Kamera ziemlich klein. Die Schärfe muss also nachgezogen werden, um das Kind im Fokus zu behalten. Es passiert aber etwas ungewöhnliches, die Schärfe verlagert sich schnell von vorne nach hinten. Es scheint fast so, als ob ein automatischer Schärfelassistent versucht, den Fokus korrekt einzustellen und es einen Moment lang nicht schafft. Bild 13 zeigt den Moment der verlorenen Schärfe. Soderbergh bzw. sein Schärfelassistent muss absichtlich dieses scheinbare Schärfesuchen und den Moment der Unschärfe als weiteres Stilmittel eingefügt haben. Er war sich dieser Tatsache voll bewusst:

„Manche Momente sind verwackelt oder unscharf. Aber das gefiel mir. Man hat dann nicht das Gefühl, als hätte jemand endlos rumgefummelt, bis alles perfekt und steril ist. Das Publikum erhält den Eindruck: Gott, alles ist hier möglich. Das ist es, was ich anstrebe: kontrollierte Anarchie“ (Jasper 2005).

Um jetzt nicht einfach in eine Aufzählung von Merkmalen zu verfallen, begnügen wir uns an diese Stelle mit den beobachteten Hinweisen auf eine alternative Bildästhetik.

Vergleicht man Soderberghs Kameraarbeit mit der in Kapitel 3.1 definierten Homevideoästhetik, so fällt auf, dass sich viele Arbeitsweisen stark ähneln. Natürlich produzierte Soderbergh mit TRAFFIC einen vollwertigen Kinofilm und keinen Amateurfilm, er verzichtete aber oftmals auf diejenigen Hilfsmittel, die eine professionelle Produktion im Normalfall von den Amateurfilmern abheben: Kein zusätzliches Licht, Zoom statt Dolly, Schwenk statt Schnitt und handgeführte Kamera anstatt Stativ oder Steadycam.

Soderbergh macht mit TRAFFIC sehr deutlich klar, dass man die Bildstilistik der Consumer-Videotechnik auf Zelluloid abbilden kann. Durch die durchweg positiven Kritiken, die der Film bekommen hat, erhält auch Homevideo indirekt eine positive Bestätigung. Die Bestätigung, dass Homevideo sich als ernstzunehmender Einfluss in der Medienlandschaft etabliert hat, den die Produzenten keineswegs ignorieren.

Mann kann bei TRAFFIC natürlich nicht mit absoluter Sicherheit sagen, ob sich Soderbergh wirklich so enorm von Homevideo hat beeinflussen lassen, wie es den Anschein hat. Er hat nie direkt deutlich gemacht, dass sich der von ihm geschaffene Look an Homevideo orientiert. Da er es aber auch nie verneint hat und die Merkmale definitiv für diesen Einfluss sprechen, kann man die Verbindung zwischen TRAFFIC und dem Bildstil von Homevideo als real ansehen.

Vielleicht zeigt eine Aussage von Soderbergh doch ganz klar, dass die Kameraarbeit bei TRAFFIC sehr mit der von Homevideo verwurzelt ist: „Es gab Tage, da hätte jeder professionelle Kameramann vermutlich einen Herzanfall bekommen“ (Jasper 2005). Wenn sich schon Soderbergh selber nicht als professioneller Kameramann sieht, obwohl er durchaus kein Anfänger ist, so bleibt nur noch die Möglichkeit offen, dass er sich als Gegenteil, also als Amateurkameramann sieht. So würde er nur seinem Instinkt bei der Filmerei folgen und keinen festen Produktionsregeln. So hätte Soderbergh zwar das professionelle Equipment, aber mit seiner Sicht der Dinge und somit Sicht der Kamera würde er die Motive wie ein Amateurfilmer erfassen. Folglich wären wir wieder bei Homevideo im Kinofilm angelangt.

Schaut man sich abschließend die gewonnenen Erkenntnisse genauer an, so erscheint die Verfahrensweise nicht für jeden nachvollziehbar. Es grenzt schon an eine Art Paradoxität, wenn man sich vorstellt, dass man bewusst auf professionelle Hilfsmittel verzichtet und den mühseligeren Weg mit einfacheren Mitteln beschreitet. Oder wie es bei THE RING der Fall ist, dass man ein optisch brillantes Filmbild durch

einen bewussten Fehler verzerrt. Alles in allem wird aber eine interessante Bildoptik geschaffen, die den Filmen letztendlich nur zugute kommt.

Dieser Bereich stellt in der ganzen Arbeit das am schwersten erfassbare Thema dar. Kein Produzent oder Kameramann würde sagen, dass sein Film oder Bild Homevideo kopiert. Man kann letztendlich nur die Augen nach spezifischen Merkmalen offen halten, die stark an Homevideo erinnern. Sind diese vorhanden, so kann man dann relativ genau überprüfen ob die Vermutungen zutreffen oder nicht. Die Beispiele aus THE RING und TRAFFIC zeigen dies dann doch sehr anschaulich. Allerdings enden hier nicht die Möglichkeiten der Einflussnahme von Homevideo, wir gehen noch einen Schritt weiter und schließen das Zelluloid aus der Produktion aus. Es soll nur noch als Datenträger für die Aufführung im Kinosaal dienen.

3.4 Einsatz der Homevideotechnik bei der Produktion von Kinofilmen

Der folgende Abschnitt behandelt den ausschließlichen Einsatz von Homevideotechnik bei der kompletten Produktion von Kinofilmen. Was nicht behandelt werden soll, ist der Einsatz von professionellem Videoequipment bei der Spielfilmproduktion. Aus diesem Grund richtet sich der Blick nicht auf videografierte Kinofilme wie COLLATERAL (USA 2004, Michael Mann) und STAR WARS: EPISODE III - REVENGE OF THE SITH (Star Wars: Episode III - Die Rache der Sith, USA 2005, George Lucas), da hierfür professionelle Videotechnik benutzt wurde. Der Blick richtet sich auf Kinofilme, die auf analogem oder digitalem Homevideomaterial gedreht wurden. Die Liste dieser Filme ist nicht sehr lang, im weiteren Verlauf sollen einige wichtige Vertreter dieser Gattung besprochen werden. Der Einsatz von Video im Kinofilm wurde als regelrechte Kinorevolution angesehen:

„Entwurf für ein neues Kino: Video wurde als Möglichkeit für unabhängiges Produzieren begriffen. Das ‚Mikro-Cinema‘ entstand in den 70er Jahren und veränderte die bisherigen Perspektiven der Produktion (Hollywood) grundlegend, was bis in die heutige ‚Dogma-Bewegung‘ nachwirkt. Die grundsätzliche Bedeutung des Video für die Filmgeschichte ist darin zusehen, daß das Kino mit einer elektronischen Dimension besetzt wurde“ (Zielinski 2000, 1).

Auch Homevideofomate versuchten diese elektronische Dimension, die Zielinski beschreibt, zu besetzen, was nicht immer gelingen sollte. Die analogen

Homevideoformate sind in diesem Kapitel so gut wie gar nicht vertreten. Es gibt nur ein Beispiel für einen Spielfilm, der komplett mit einer Amateurausrüstung hergestellt und im Kino gezeigt wurde. Es handelt sich hierbei um die Satire ZEICHEN UND WUNDER (BRD 1981, Nikolaus Schilling). Schilling drehte diesen Film mit einer herkömmlichen VHS-Ausrüstung und ließ den fertigen Film von VHS auf 16mm umkopieren. Kritisch beschreibt der Film eine Fernsehberichterstattung über das Europäische Patentamt in München, das eines Tages damit beginnt, auf unerklärliche Weise Energie in Form von Licht und Hitze auszustrahlen. Schilling nimmt gängige boulevardesken Nachrichtenformate und die „Aktualitäts-Sucht des Fernsehens“ (Hoffmann 1990, 132) in seinem Experimentalfilm gehörig auf die Schippe. Der Film rief in Fachkreisen durchaus positive Kritiken hervor, wie Bundschuhs Kommentar belegt:

Der erste Videofilm von Niklaus Schilling, ‚Zeichen und Wunder‘ (1981), war die Ausnahme, der die Regel bestätigte. Ebenso frech wie mutig: Ein abendfüllender Spielfilm, gedreht mit einer ganz normalen VHS-Amateurausrüstung. Der Film wurde damals auf 16 mm übertragen und 1982 beim Internationalen Forum des jungen Films in Berlin gezeigt, später auch im Fernsehen gesendet.“ (Bundschuh 1987, 204).

Schillings Film, der seinen Film hauptsächlich aus Geldmangel auf VHS gedreht hatte, bekam gerade wegen diesem Format sehr viel Beachtung. Die Qualität lag natürlich sehr unter den bekannten Maßstäben. VHS war eine Technik, die aus dem Fernsbereich kam und nie für eine Auswertung auf der Leinwand vorgesehen war. Schillings Vorteil war, dass er sich voll auf die neue Technik einließ und sie an ihre Grenzen trieb:

„Bei der Produktion entdeckte Schilling völlig neue Gestaltungsmöglichkeiten, indem er das Medium Video >heimtückisch< nutzte und durch eine einfache >unsachgemäße< Knopfdrehung neue Effekte erzielte. Damit könne ein teures Trickstudio überflüssig werden. Seine >Special effects< provozierte er dadurch, daß er beispielsweise die Kamera kurz in die Sonne richtete - vor Nachahmung sei gewarnt. Die dadurch völlig gestörte Automatik erzeugte verblüffende, überraschende Farbveränderungen, die an Experimentalfilm grenzen. Schillings Interesse löste sich dabei immer mehr von der exakten filmischen Abbildung der Wirklichkeit“ (Ulrich 1991, 92).

Durch diesen extremen Einsatz einer Homevideotechnik und das gewagte Übertragen dieses Formats auf 16mm-Film wurden viele aus der Medienbranche auf Schilling aufmerksam. Schillings Art von Film bekam sogar eine eigene Bezeichnung: *Vilm*²⁵. Der Bayerische Rundfunk strahlte ZEICHEN UND WUNDER sogar aus, was aber außerhalb der Medienwelt nicht positiv ankam: „[...] wagte es der Bayerische Rundfunk diese ‚anhaltende Bildstörung‘ auszustrahlen“ (Neue Züricher Zeitung 1987). Selbst Schilling wandte sich nach seinem VHS-Film von der Amateurtechnik an, blieb aber der Videotechnik treu und produzierte im Jahr 1983 DIE FRAU OHNE KÖRPER UND DER PROJEKTIONIST (BRD 1984, Nikolaus Schilling). Sein Format war nun professionelles 1“-Video, das er von RTL zur Verfügung gestellt bekam. Dieser Film war somit der erste richtige deutsche Kinofilm, der in herkömmlichen Kinos lief und mit Videotechnik produziert wurde. Aber eben nicht mit Homevideotechnik, aus diesem Grund übergehen wir ihn und wenden uns einer anderen Epoche zu, der Zeit der digitalen Homevideotechnik.

Bei deutschen Filmemachern scheint der Dreh mit Amateurkameras besonders beliebt zu sein. Das nächste Beispiel ist ein sehr erfolgreicher deutscher Film, der auf miniDV gedreht wurde. Es handelt sich hierbei um DAS WEIßE RAUSCHEN (BRD 2001, Hans Weingartner), ein Film der das Thema Drogenmissbrauch thematisiert. Der komplette Spielfilm wurde auf miniDV mit verschiedenen 3-Chip-Camcordern gedreht. Damit passt der Film haargenau in das Schema der Produktion eines Kinofilms mit einer Consumer-Videotechnik. Der Regisseur Weingartner entschied sich sogar bewusst gegen professionelle Kameras:

Wir haben mit handelsüblichen 3CCD Mini-DV Kameras von Canon, Sony und Panasonic gedreht. [...] Auch die kleinen Kassetten sind sehr handlich. Ich mochte die knalligen Farben der Kameras sehr, die gefielen mir für diesen Film besser als die der sterilen Betacam-Kameras. Sehr zufrieden waren wir mit der Auto-Gain Funktion der Kameras, weniger mit dem Auto-Focus, der hat gerade bei wenig Licht oft schlapp gemacht“ (Nowara 2001).

Der Regisseur verzichtet nicht nur bewusst auf ein professionelles Format wie Betacam, er setzt auch teilweise die automatischen Funktionen der Consumer-Kameras ein, die dem Videoamateur helfen sollen, ein korrektes Bild zu bekommen. Weingartner macht deutlich, dass neue Techniken im Consumer-Bereich auch im

²⁵ Anm. M.K.: Vilm = Kombination aus Video und Film

Bereich der Kinofilmproduktion zu gebrauchen sind. Die volle Akzeptanz, das DV-Format auf die Leinwand zu bringen, fand der Film aber nicht:

„Filme, wie ‚Das weiße Rauschen‘ zeigen mit ihrer Hauptfigur (D.Brühl, hervorragend), wie krank die Gesellschaft ist. Genauso krank ist das auf 35mm aufgeblasene Videobild. Von dem die ‚Macher‘ eigentlich nichts wissen. Nur daß sie es gefilmt haben. Ja, gefilmt. Nicht gedreht“ (Katzenbach 2002, 1)

Mit diesem Zitat, zeigt sich deutlich, dass DV-Kinofilme zwar ein enormes Potential besitzen können, es aber nicht einfach reicht, eine neue Technik auf die Leinwand zu bringen. Die Geschichte des Films und die Darstellung sind genauso wichtig wie in jedem anderem Film auch. Stimmt dieser Teil, so vergessen die Zuschauer schnell die schlechtere Bildqualität, stimmt dies aber nicht, so hat die Consumer-Technik den Nachteil, dass alle negativen Aspekte auf sie geschoben werden können. DV-Technik kann eine schlechte Erzählung nicht hinter opulenten Bildern verdecken, es hilft aber gute Geschichten preiswerter auf die Leinwand zu bringen.

Wenige Jahre vor Weingartners Film, machte die Consumer-DV-Technik in Verbindung mit Dogma 95 von sich reden. Die ersten Dogma-Filme zeigen ebenso wie DAS WEISSE RAUSCHEN, dass man mit der DV-Technik in ausreichender Qualität Filme für eine Kinoauswertung drehen kann. Generell kann man aber Dogma-Filme nicht in die Einordnung von Homevideo und Kinofilm mit aufnehmen, denn die Regel 9 für Dogma 95 lautet: „The film format must be Academy 35mm“ (Lorenz 2003, 220). Filme wie DOGME # 2 – IDIOTERNE (Idioten, BRD/FR/I/NL/SE 1998, Lars Von Trier), die auch in der offiziellen Dogma-Liste stehen, sind entgegen dieser Regel auf miniDV aufgenommen. Sie zu bearbeiten würde aber keine neuen Erkenntnisse für die Analyse bringen und seien deshalb hier nur kurz erwähnt.

Was noch kurz zu zeigen bleibt, ist der Einsatz von Homevideo als indirekte Produktionshilfe. Beispiel dafür ist der Film DORMIRE (BRD 1985, Nikolaus Schilling). Das folgende Zitat schildert den Einsatz von Homevideotechnik in diesem Film:

„Über zwei Monate wurde für »Dormire« geprobt, wurden auf 1/2-Zoll-Band jede Einstellung, jede Bewegung und die Dialoge festgehalten. Daraus entwickelte sich das Drehbuch von 500 Seiten, mit dem der eigentliche Film innerhalb von 20 Tagen auf der Strecke München-Hamburg-München auf dem professionellen 1-Zoll-Band aufgezeichnet wurde. Vorüber also die Improvisation, die Beteiligung der Schauspieler beim tatsächlichen Dreh, statt dessen perfekte Planung

und Unterwerfung unter den Rahmen des Drehbuchs“ (Hoffmann 1990, 133).

An diesem Beispiel zeigt sich, dass Schilling der Videotechnik treu geblieben ist, er aber aus seinen Fehlern gelernt hat und VHS jetzt nur noch zur Vorproduktion einsetzt. Die DV-Technik wird konsequent als ebensolches Hilfsmittel eingesetzt. Man kann problemlos damit in der Vorproduktion üben und hat eine perfekte Qualität für die Analyse des Materials am TV. Dies sei aber nur nebenbei erwähnt.

Professionelle Filme mit einer reinen Amateurausrüstung zu drehen, ist zwar möglich, es wird jedoch eher selten gemacht. Dennoch tauchen diese Ausnahmen immer wieder in der Filmgeschichte auf, manche werden sogar ein Erfolg wie DAS WEISSE RAUSCHEN beweist.

Gerade solche Filme zeigen, dass es zwar leicht ist, mit solchen Produktionsbedingungen Aufmerksamkeit zu erreichen, es aber nicht mehr automatisch Erfolg und Beachtung garantiert. Mit Homevideo einen Kinofilm zu drehen ist zwar noch heute die Ausnahme, aber durch immer weitere Steigerung der Bildqualität wird sich in naher Zukunft nicht mehr so leicht sagen lassen können, mit welchem Equipment ein Kinofilm gedreht wurde. Dann richtet sich der Blick wieder ganz auf den eigentlichen Film und nicht auf die Qualität der Bilder. Vielleicht ist es auch nur eine Frage der Generation:

„Es verhält sich vielleicht so, wie Patrick J. Brunet meint, daß ‚jede Generation am spezifischen Bildträger hängt‘ (Brunet 1992: 131), was zugleich heißt, daß es von jeder Generation anders kodiert wird, wobei andersartige Rezeptionsstile sanktioniert werden“ (Gwózdź 2001, 141).

Es gibt Generationen, die sind mit Zelluloid aufgewachsen und kennen Video nur von ihrem Videorekorder. Dann gibt es die jüngere Generation, die ihre eigenen kleinen Videofilme mit dem Handy macht und sie auf DVD brennt. Für jede Generation gibt es ein bestimmtes Medium, an das sie gewöhnt sind und die Gewöhnung an ein anderes fällt nicht immer leicht. Ganz klar ist, dass sich Videotechnik immer weiterentwickeln wird und dadurch eine stetig wachsender Faktor in Bereich Kinofilm werden wird.

Nach diesem Ausflug in die Welt von Homevideo und Kinofilm, lohnt sich nun der Blick auf eine genauere Analyse der gewonnenen Erkenntnisse.

4. Ursachen für die Hybridisierung der unterschiedlichen Einflussebenen von Homevideo und Kinofilm

„Video – das >hässliche Entlein< der Medienwissenschaft – entpuppt sich bei näherer Betrachtung als ein überraschend vielfältiges mediales Phänomen. Zwar gehen wir alltäglich mit Videotechniken oder deren audiovisuellen Produkten um, in den gesellschaftlichen Debatten taucht Video jedoch nur mit wenigen Aspekten seiner reichhaltigen Erscheinungsformen auf“ (Adelmann/Hoffmann/Nohr 2002, 5).

Diese Aussage bringt perfekt die gewonnenen Erkenntnisse aus dem letzten Kapitel auf den Punkt. Wieso kam es trotz des schlechten Rufs von Homevideo zu einem solchen Aufstieg bis hoch in die teuersten Kinofilme? Die Antwort ist eigentlich ganz einfach: Nicht alle Produzenten und Kameramänner haben ein schlechtes Verhältnis zu der Homevideotechnik. Gerade die jüngere Generation von Produzenten, die ihre ersten Drehversuche schon in ihrer Kindheit machten, hat dies sicherlich mit Homevideo und nicht mit 8mm-Film gemacht. Durch die enorme Popularität von VHS war in den meisten Haushalten ein Videorekorder zu finden, man ist quasi mit der Technik und deren Möglichkeiten groß geworden und hat sie von Anfang an als normal betrachtet. Für die ältere Generation gilt dies nicht, ihnen wurde die Videotechnik vorgesetzt und versprach viele tolle Sachen, die sie gerade zu Anfang kaum einhalten konnte. Dies hat sich bestimmt im Bewusstsein vieler älterer Produzenten und Kameramännern festgesetzt, so dass sie selbst diese Vorurteile immer noch hatten, als die Videotechnik immer besser und mächtiger wurde. Man ist sich kaum der enormen Ausmaße bewusst, die der komplette Videomarkt hat. Die meisten Leute denken bei dem Begriff Video ausschließlich an ihren Videorekorder obwohl es viel mehr bietet:

„Since its introduction in 1956 videotape has spawned a multibillion dollar industry: in broadcasting (programming and commercial), the home video market, and the nonbroadcast television market (also known as the private television industry). Clearly, videotape has become a major carrier of a broad range of stories“ (Marlow/Secunda 1991, 2).

Homevideo hat die Filmindustrie entscheidend beeinflusst. Nicht nur, dass man Kinofilme auf VHS-Kassetten kaufen kann, man kombiniert Homevideo-Formate und Filme.

Möglich war dies durch eine einflussreiche Amateurfilmerschaft, die mit ihren Motiven und Werken neue Denkanstöße gaben. Angeregt von den Amateuren nahmen sich viele Produzenten dem Thema Homevideo in ihren Kinofilmen an. Die Form des Umdenkens startete schon sehr früh, was dieses Zitat von Wyver aus den 1980er Jahren beweist:

„By the mid-1980s the VCR was a familiar household accessory. Hollywood was recognising the potential of a new market, and an original form of the moving image – the ‘music video’ or ‘video clip’ – was making its mark on both television and the cinema. Even directors who had worked exclusively on film were beginning to recognise the potential of video as a creative medium” (Wyver 1989, 264).

Daraus ergab sich ein ganzes Spektrum von möglichen Einsatzgebieten und es zeigte sich, dass es für die Hybridisierung von Kinofilmen und Homevideo nicht nur eine einzige Form gab. Das erste Auftauchen von Homevideo im Kinofilm machte sich durch das direkte Einfügen von Consumer-Material bemerkbar. Unterstützt durch die optische Wirkung, hatten die Produzenten die Möglichkeit neue narrative Formen auszubilden und taten es auf vielfältige Weise, wie uns im letzten Kapitel vor Augen geführt wurde. Interessanterweise erweckte gerade Homevideo das Interesse bei den Produzenten. Dies ist mit Blick auf das Amateurformat 8mm-Film ein wenig verwunderlich, da auch schon dieses Material das Potential besaß in die Narration von Kinofilmen aufgenommen zu werden. Dies wurde aber nur sehr selten praktiziert und kam weitaus weniger häufig vor, als die Verwendung von Homevideo. Es handelte sich dann meist um wirklich authentisches Material, wie z.B. die 8mm-Aufnahmen von der Ermordung Kennedys im Film JFK (FR/USA 1991, Oliver Stone). Die Erklärung könnte da liegen, dass sich 8mm nicht so sehr von den anderen Filmformaten unterscheidet wie Homevideo. Tatsache ist, dass der Amateurlook erst durch Video die Produzenten interessierte und sie es vielseitig eingesetzt haben.

Mit bestimmter Sicherheit kann man sagen, dass die spezielle Bildstilistik eines Home-Movies erst mit der Videotechnologie auf den Stil der Filmkamera eingewirkt hat. Diese Imitation der Videokamera und einiger Videomerkmale wie die Bildstörung in THE RING mit der Zelluloidtechnologie hat eine enorme Bedeutung. Gerade diese

Kunstform, die die Bildstilistik kopiert, hat große Auswirkung auf das Ansehen von Homevideo. Filme in der Art sind der Beweis dafür, dass Homevideo zwar noch der „Kinematograph des Amateurs“ (Reichard 1992) ist, wie Godard es mal bezeichnet hat, Spielfilmproduzenten und ausgebildete Kameramänner dies aber nicht ignorieren.

Doch warum verhalten sich Profis so wie Amateure? Durch Homevideo im Kinofilm ist es den Kameramännern bzw. Produzenten einfach möglich von bestehenden Konventionen abzuweichen ohne sie im eigentlichen Sinne zu verletzen. Dadurch, dass Homevideo quasi seinen eigenen Stil hat und auch ohne großartige Regeln auskommt, kann der Kameramann genau dann alle Regeln vergessen, wenn er die Homevideo-Aufnahmen für den Kinofilm macht. Er kann ungewöhnliche Bilder machen ohne dafür sofort Kritik zu ernten.

Im Laufe der Analyse hat sich gezeigt, dass es nicht immer leicht ist, das Kopieren der Homevideo-Ästhetik hundertprozentig zu beweisen. Dies verwundert aber nicht ganz, denn so hoch die Akzeptanz bei den Spielfilmmachern auch ist, es wird niemand zugeben wollen, dass er sich wie ein Amateur verhalten hat. Dies entspräche auch nicht der Wahrheit, denn man ist noch nicht soweit, dass man einen Kinofilm mit nur einer Person auf der technischen Seite machen kann und wird es auch hoffentlich nie sein. Einen Kinofilm zu produzieren ist immer aufwendig, egal an welche Bildstilistik man sich hält. Manchmal ist es sogar schwerer, etwas weniger professionell aussehen zu lassen, als es professionell zu machen. Man kann es abschließend als eine enorme Bereicherung für die Filmwelt sehen, dass Homevideo sich als Stilmittel für Kinofilme etabliert hat.

Des Weiteren haben wir festgestellt, dass es kaum Produktionen gab, die analoges Video für eine ganze Filmproduktion mit anschließender Auswertung als Kinofilm verwendet haben. Hinterfragt wurde Zelluloid trotzdem:

„Mit dem Anspruch <Kino> muß ja nun wirklich nicht nur eine [!] ARRI-Filmkamera verbunden sein. [...] Ist, oder kann Elektronik nicht auch Kino sein? Ein Raum, ein großes Bild vorne, wie ein Fenster. Für Bilder, die elektronisch erzeugt wurden? In – wenn man will – völlig anderen Produktionsverhältnissen? In einer viel größeren Kreativität – wenn man kann (vom Bilder festhalten, verändern, über digitales Verarbeiten bis zur völlig synthetischen Generierung)?“ (Schilling 1984, 472).

Grenzt man das ganze dann noch weiter auf Homevideo ein, so schwindet die Anzahl auf einige wenige unbekannte Filme. Es gab nur wenige mutige Regisseure, wie Nikolaus Schilling, die einen Kinofilm mithilfe von ½“-Consumer-Videotechnik gedreht haben, all die anderen hatten sich dem Zelluloid verschrieben. Schilling erklärt sich das ganze durch eine gewisse Distanz zum Medium Video: „Wir haben Angst vor der Nummerierung, Digitalisierung, vor Elektronik überhaupt. Wir lächeln über den Begriff >Video<. Aber wir lächeln, weil wir uns fürchten davor“ (Schilling 1984, 472). Aber auch Schilling selber hatte eingesehen, dass die Consumer-Videotechnik nicht die richtige Wahl für die Produktion von Kinofilmen war. Die Gründe gegen Homevideo sind vor allem bei der Bildqualität zu suchen. Die ersten Formate hatten nur eine sehr niedrige Auflösung, die sich aber auf Fernsehern weniger bemerkbar machte. Machte man von den Videoaufnahmen aber einen so genannten Blowup auf 16- oder 35mm-Film, so bemerkte man bei der Projektion sofort, dass die Auflösung zu niedrig war. Hier fällt Video schon in der ersten Instanz durch, denn mit einem 35mm-Film konnte in den 1980ern keine Videotechnik mithalten.

Diese technische Hürde hat die analoge Homevideotechnik nie überwunden. Produzenten fügten zwar häufig Material stückweise in ihre Filme ein, ganze Filme machten sie aber nicht mit Consumer-Video. Die mangelnde Unterstützung der Produzenten für die Videotechnik war anfänglich ein regelrechter Teufelskreis:

„ Wenn es heute [1987, M.K.] im Spielfilm noch wenig Ansätze gibt, mit einer neuen Technik auch neue Erzählformen zu entwickeln, dann liegt das auch daran, daß man sich mit den ungewohnten Arbeitsweisen erst einmal vertraut machen muß. Wer mit Video einen Spielfilm dreht, kann nur selten auf die Erfahrungen anderer aufbauen. In gewisser Weise bedeutet dies, das Filmemachen neu zu lernen“ (Bundschuh 1987, 205).

Niemand wusste so recht die Technik richtig einzusetzen, da es an Leuten mangelte, die Erfahrungen hatten. Aber Erfahrungen konnte natürlich niemand machen, solange die Produzenten sich so unsicher waren. Erst mit der digitalen Consumer-Technik DV und unkonventionellen Filmemachern wie Lars Von Trier zog Homevideotechnik Ende der 1990er erfolgreich in den Bereich der Spielfilmproduktion ein. Die DV-Technik spaltete die Welt der Filmemacher wie keine zweite Technik zuvor.

Auf der Seite der Produzenten herrschte ein regelrechter Glaubenskrieg. Godard verglich die Beziehung zwischen Video und Kino mal mit dem Verhältnis von Kain und Abel²⁶. Die einen sehen die Vorteile darin, dass man mit Video viel mehr experimentieren kann, da das Material weniger kostet. Die anderen sind der Meinung, dass dadurch in der Planung zu schlecht gearbeitet wird, da man ja noch vor Ort umplanen kann. Auf der einen Seite sind die Produzenten begeistert, wenn sie ihr Material sofort vor Ort auf Fehler kontrollieren können, die anderen sind der Auffassung, dass man für so etwas eh keine Zeit hätte und es zu chaotischen Drehbedingungen führen würde. Wie man sieht, kann man immer Pros und Contras finden, letztendlich muss jeder selber wissen womit er lieber arbeitet. Es gibt Menschen, wie Trier oder Schilling, die das Kino revolutionieren wollten:

„Und mit diesem neuen Medium [Video, M.K.] – was ja eigentlich nur eine neue Technik ist – eine neue Freiheit zu erlangen, wie wir sie uns immer haben wegnehmen lassen, mit Produktionstechniken, die erstarrt sind. Nach Methoden, wie sie ein letztes Mal die *Nouvelle Vague* in Frage gestellt hat“ (Schilling 1984, 472ff).

Auf der anderen Seite stehen Produzenten, die Gefallen an den gängigen Prozeduren einer Filmproduktion haben und dies weiterhin auf klassische Art weitermachen möchten.

Heute stehen beiden Lagern ebenbürtige Techniken zur Verfügung und jeder kann ohne Probleme mehr in Richtung klassische Filmästhetik oder Videolook gehen. Hat man sich einmal von dieser Glaubensfrage losgelöst, so kann man sich wieder auf den Inhalt der Filme konzentrieren, der die Zuschauer schließlich primär interessiert. Das es aber soweit gekommen ist, ist einigen mutigen Filmemachern zu verdanken, die der Consumer-Videotechnik von Anfang an eine Chance eingeräumt haben und sich auch nicht durch anfängliche Misserfolge von ihr abgewandt haben.

Was ist denn jetzt genau die Ursache für die Hybridisierung? Es sind alle diejenigen, die mit dem Medium Video kreativ umgegangen sind. Seien es die Amateure, aber auch die mutigen Produzenten.

Ob man sich jetzt auf eine Form der Hybridisierung einlässt, hängt von der Einstellung der Produzenten ab. Es gibt keine festen Regeln die zwingend vorschreiben, dass ein neuer Kinofilm in irgendeiner Form mit Homevideo zusammenhängen muss. Wie schon gesagt, hängt jede Generation an ihrer Art von

²⁶ Vgl. Moran, 2002, S. 163

Medien und dies war lange Zeit das Zelluloid. Das hat sich mittlerweile geändert. In Zeiten wo die Kinofilme in weit größerer Zahl Zuhause gesehen werden, Mobiltelefone, digitale Fotokameras oder gar Lego-Spielzeug kleine Videos produzieren können, ist die aktuelle Generation mehr mit der Videotechnik als mit Zelluloid verbunden. Diese Generation von Produzenten kennt zum größten Teil keine Scheu vor Video mehr und nutzt es, um ihre Filme inhaltlich und ästhetisch zu bereichern. Dadurch, dass die Anzahl der Menschen, die Videotechnik zur Verfügung haben immer weiter steigen wird, kann die Vielfältigkeit von Homevideo auch in Zukunft weiter gesteigert werden. Betrachtet man die technische Entwicklung weiter, so muss man sich die Frage stellen, ob selbst Amateurkameramänner bald solche professionellen Geräte zur Verfügung haben werden, dass ihre spezielle Bildästhetik ausstirbt. Dies wird aber nicht der Fall sein, denn schon mit dem Übergang von analogem zu digitalem Homevideo hat sich nicht viel an dem Look geändert. Das liegt in erster Linie daran, dass natürlich kein Amateur mit professionellen Produktionsabläufen vertraut ist, sondern er einfach so die Bilder einfängt, wie es die Situation am besten erlaubt. Er hat keine technischen Hilfsmittel, um das Motiv für die Aufnahme zu optimieren und dreht es unter den herrschenden Bedingungen. Auch wenn es weiter technische Verbesserungen geben wird, die Kamera wird immer das einfangen, was der Homevideo-Filmer auf das Medium bannt. Seine Motive wählt er weiterhin instinktiv aus und richtet sich nicht nach den Methoden des professionellen Bereichs. Nur das garantiert die zukünftige Erhaltung verschiedener Bildästhetiken, die alle den gleichen Stellenwert haben – sei es ein professioneller Stil oder einer aus dem Bereich Homevideo.

Jede Ursache ist also als Fortschritt zu bewerten, der die Kinobilder vielfältiger machen wird.

5. Fazit

Als ich diese Arbeit begonnen habe, war mir nicht annähernd das Ausmaß der Homevideo-Technologie bewusst. Achtet man genauer auf Erscheinungen in Filmen, so begegnen einem unzählige Filme, die auf die eine oder andere Art dem Thema Homevideo gerecht werden. Jeder einzelne Film hat dazu beigetragen diese Technik mit anderen Augen zu betrachten und sie mit dieser Arbeit in ein besseres Licht zu rücken.

Würde heutzutage jemand Video als *quick and dirty* bezeichnen, so würde man ihn nur belächeln. Natürlich hat Video diese Eigenschaften nicht verloren. Man kann mit jeder Videokamera nach dem Einlegen des Bandes sofort Bilder produzieren und bei schlechter Anwendung ist dieses Bild dann auch nicht von guter Qualität. Weiß man aber mit dieser Technik umzugehen, so erhält man ein mächtiges Werkzeug für die Produktion von Filmbildern, die ihresgleichen sucht. *Quick and dirty* ist als einzigartige Eigenschaft durchweg positiv zu betrachten.

Die Videotechnologie verhält sich vielleicht so wie Dr. Jekyll & Mr. Hyde. Sie kann mit dem einen Gesicht die Menschheit beeindrucken und ihr gute Filme bringen, aber auch durch schlecht gemachte Filme abschrecken. Beides ist mit derselben Technologie möglich und am Ende liegt es allein bei den Menschen, die die Technik so oder so einsetzen.

Das klassische Kino ist durch die Videotechnik durchaus einer Bedrohung ausgesetzt. Besonders die besser werdende Homevideotechnik verwandelt nach und nach die Wohnzimmer in kleine Kinosäle. Die bisher bekannten Fernseher werden durch hochauflösende HD-Displays oder Projektoren abgelöst und mehrkanalige Soundsysteme sind heute schon sehr verbreitet. Vor dieser Entwicklung brauchen aber nur die Kinobetreiber Angst zu haben, die Produzenten von Kinofilmen werden auch weiterhin ihre Filme an das Publikum herantragen können. Der Ort der Premiere ist dann halt das Wohnzimmer anstatt des Kinosaals. Die kommende Ablösung von Filmmaterial durch HD-Video ist so gut wie sicher. Mit diesem Medienwechsel wird die klassische Filmästhetik, wie man sie kennt nicht aussterben, ganz im Gegenteil: Die Videokameras, die bei der Produktion von professionellen Kinofilmen verwendet werden, erfassen die Bilder nicht für das Fernsehen, sondern für das Kino. Das bedeutet, dass sie hochauflösende Vollbilder speichern und keine Halbbilder in niedrigen Fernsehauflösungen. Niemand kann sagen, dass die Bilder

eine Videoästhetik haben, es sei denn es ist beabsichtigt. HD-Filmproduktionen liegen in ästhetischer sowie produktionstechnischer Hinsicht viel näher an den Methoden der klassischen Filmproduktionen als an professionellem Video oder gar Homevideo.

Fassen wir die Erkenntnisse noch einmal zusammen, die uns diese Arbeit gebracht hat: Durch die Geschichte wissen wir, dass sich die Fernsehbranche durch die Videotechnologie enorm verändert hat. Mit dem Einzug von Video in den Wohnzimmern begann für die Menschen eine neue Art mit dem Fernsehen umzugehen, sie konnten es beeinflussen und sich über die Grenzen von Raum und Zeit hinwegsetzen. Mit der Einführung von Camcordern und kompakten Technologien begann sich die Form der Amateurfilme drastisch zu ändern. Es wurden mehr Kameras verkauft und mehr Material gedreht als jemals zuvor. Die Amateurkameramänner drehten instinktiv und schufen eine neue Art der Filmerei. Dieser Einfluss wurde lange Zeit belächelt, hat sich aber im Nachhinein doch als einer der größten Einflüsse in der Mediengeschichte herausgestellt, der viele andere Einflüsse überlebt hat. Produzenten sind schon lange auf Homevideo aufmerksam geworden und setzen es massenhaft in irgendeiner Form in ihren hochwertigen Kinoproduktionen ein. Der qualitative Unterschied zwischen Film und Video ist auf ein Minimum geschrumpft und irgendwann wird er nicht mehr vorhanden sein. Video hat sich nach und nach entwickelt und dabei immer mehr Boden in der Kinoindustrie gewonnen. Auch wenn Homevideo immer etwas anderes als Kinofilm sein wird, beide Formen können sich dennoch perfekt ergänzen. Es bleibt zu hoffen, dass sich die Homevideo-Filmer immer ihrem eigenen Stil treu bleiben und somit immer weiter viele Erzählungen und Bildstile liefern werden. Dann wird man sich auch in Zukunft noch mit dem Thema Homevideo und Kinofilm beschäftigen können.

6. Literaturverzeichnis

Abrahamson, Albert (1992): *Video Recording 1922 to 1959*. In: *Video – Apparat/Medium, Kunst, Kultur*. Hg. v. Zielinski. Bern [u.a.], S. 35-58

Adelmann, Ralf/Hoffmann, Hilde/ Nohr, Rolf F. (2002): *Phänomen Video In: REC – Video als mediales Phänomen*. Hg v. Adelmann/Hoffmann/Nohr. Weimar, S. 14-29

Ampex Corporation (2005): *Ampex Chronology*. [<http://ampex.com/03corp/03corp.html>]

Boeing, Nils (2005): *Zeitreisen: Tunnel in andere Welten*. [http://www.geo.de/GEO/wissenschaft_natur/kosmos/2005_11_GEO_wissen_zeitreisen/?linkref=geode_teaser_medium_bild&SDSID=]

Bundschuh, Jörg (1987): *Die Produktion von Spielfilmen mit Video*. In: *Neue Medien contra Filmkultur?* Hg. v. Arbeitsgemeinschaft der Filmjournalisten Hamburger Filmbüro. Berlin, S. 203-211

CCCIT (1992): *Information technology – Digital compression and coding of continuous-tone still images – Requirement and guidelines - Recommendation*. [<http://www.w3.org/Graphics/JPEG/itu-t81.pdf>]

Erens, Patricia (1986): *Home Movies and Amateur Filmmaking*. In: *Journal of Film* 3-4, S. 16-17

Ernst, Wolfgang (2002): *Gibt es eine spezifische Videozität?* In: *REC – Video als mediales Phänomen*. Hg v. Adelmann/Hoffmann/Nohr. Weimar, S. 14-29

European HDTV Forum (2005): *HDTV – High Definition Television*. [<http://www.hdtvforum.org/HDTV-Forum/>]

Faulstich, Werner (1998): *Grundwissen Medien*. München

Gwózdź, Andrzej (2001): *Sehmaschine Audivision: Filme im Medienwandel*. In: Autoren, Automaten, Audiovisionen – Neue Ansätze der Medienästhetik und Tele-Semiotik. Hg. v. Hess-Lüttich. Wiesbaden, S. 135-150

Hoffmann, Kay (1990): *Am Ende Video - Video am Ende? Aspekte der Elektronisierung der Spielfilmproduktion*. Berlin

Iqnaut (2005): *Television*. [<http://television.iqnaut.net>]

Islinger, Michael Albert (2002): *Phänomene der Gegenwart und Vergegenwärtigens*. In: *REC – Video als mediales Phänomen*. Hg v. Adelman/Hoffmann/Nohr. Weimar, S. 30-43

Jasper, Dirk (2005): *Produktionsnotizen zu Traffic - Das Auge des Regisseurs*. [<http://www.djfl.de/entertainment/djfl/1105/110994pr.html>]

Karamanolis, Stratis (1978): *Heim-Video-Recorder: Kampf der Systeme VCR, SVR, VHS, Betamax*. Putzbrunn

Keilbach, Kudith (2001): *Video als mediales Phänomen*. [<http://www.nachdemfilm.de/report/videoboch.html>]

Künzel, Uwe (1989): *Wim Wenders – Ein Filmbuch*. Freiburg

Lorenz, Matthias N. (2003): *Dogma 95 im Kontext – Kulturwissenschaftliche Beiträge zur Authentisierungsbestrebung im dänischen Film der 90er Jahre*. Wiesbaden

Marlow, Eugene/Secunda, Eugene (1991): *Shifting time and space – The story of videotape*. Connecticut [u.a.]

Mediaprofis (2003): *Digitale Bandformate im Überblick*. [<http://www.mediaprofis.net/knowhow-10.html>]

Mentelmann, Jörg (2001): *Video als mediales Phänomen*. [<http://www.nachdemfilm.de/report/videoboch.html>]

Moran, James M. (2002): *There's No Place Like Home Video*. Minneapolis

Neue Züricher Zeitung (1987): *Grenzgänger – Grenzverletzer – Ein deutscher Filmemacher aus der Schweiz*. In: *Visualfilm Texte*. Hg. v. Visual. [<http://www.visualfilm.de/texte.htm#Grenzg%E4nger>]

Nowara, Thomas (2001): *Das weisse Rauschen - Interview mit Hans Weingartner*. [http://www.schnittpunkt.de/Systemhaus/Fachartikel/Interview/DV_Reihe/Weingartner_Hans/weisse_rauschen.htm]

RDE (2006): *Magnetband Story*. [http://www.useddlt.com/magnetband_story1.0.html]

Reetze, Jan (1993): *Medienwelten – Schein und Wirklichkeit in Bild und Ton*. Berlin [u.a.]

Reichart, Wilfried (1992): *Interview mit Jean-Luc Godard*. In: *Video – Apparat/Medium, Kunst, Kultur*. Hg. v. Zielinski. Bern [u.a.], S. 197-209

Rose, Christoph (2003): *Vergleich der Aufnahmetechniken Film und digitales Video im Spielfilm mit den Auswirkungen auf die Bildgestaltung und die Arbeit am Filmset*. Stuttgart

Schilling, Niklaus (1984): *Ist das Kino tot?* In: *Augenzeugen – 100 Texte neuer deutscher Filmemacher*. Hg. v. Prinzler/Rentschler. New York, S. 471-473

Schmidt, Ulrich (2000): *Professionelle Videotechnik – Analoge und digitale Grundlagen, Signalformen, Videoaufnahme, Wiedergabe, Speicherung, Signalverarbeitung und Studioteknik*. Berlin/Heidelberg/New York

Ulrich, Andreas (1991): *Das deutsche Kino der 90er Jahre – Auswirkungen von Fernsehen, Video, Pay-TV und neuen Technologien auf den deutschen Film*. Berlin

Volbeding, Jürgen (1979): *Video machen – Technische Grundlagen – Geräte – Arbeitspraxis – Erfahrungsberichte*. Reinbek

Volk, Andreas (1996): *Home-Video-Systeme: Referat im Rahmen der Veranstaltung Ausgewählte Gebiete der Film und Fernsehtechnik*. Köln

Wikipedia (2006): *Die freie Enzyklopädie*. [<http://de.wikipedia.org/wiki/Hauptseite>]

Wood, Aylish (2002): *Technoscience in contemporary film – Beyond science fiction*. Manchester/New York

Wyver, John (1989): *The Moving Image – An International History of Film, Television and Video*. Oxford

Zielinski, Siegfried (2000): *Der Videorecorder als Eingreifmaschine*. [http://www.uni-koeln.de/inter-fak/fk-427/veran/wks/wks_7/wks_7_zieli.html]

Zielinski, Siegfried (1992): *Audiovisuelle Zeitmaschine. Thesen zur Kulturtechnik des Videorecorders*. In: *Video – Apparat/Medium, Kunst, Kultur*. Hg. v. Zielinski. Bern [u.a.], S. 91-116

7. Filmographie²⁷

15 MINUTES (15 Minuten Ruhm, USA/BRD 2001, John Herzfeld)

AMERICAN BEAUTY (USA 1999, Sam Mendes)

AMERICAN CRIME (American Crime – Video Kills, USA 2004, Dan Mintz)

BENNYS VIDEO (AT 1992, Michael Haneke)

BLACK HAWK DOWN (USA 2001, Ridley Scott)

BLAIR WITCH PROJEKT (USA 1999, Daniel Myrick/Eduardo Sánchez)

BLOODY WEEKEND (NZ/UK 1994, Anna Campion)

CRIMSON TIDE (Crimson Tide – In tiefster Gefahr, USA 1995, Tony Scott)

CUARTETO DE LA HABANA (ES 1999, Fernando Colomo)

DAS JESUS VIDEO (BRD 2002, Sebastian Niemann)

DAS WEIßE RAUSCHEN (BRD 2001, Hans Weingartner)

DEFENDING YOUR LIFE (Rendezvous im Jenseits, USA 1991, Albert Brooks)

DIE FRAU OHNE KÖRPER UND DER PROJEKTIONIST (BRD 1984, Niklaus Schilling)

DOGME #2 – IDIOTERNE (Idioten, BRD/FR/NL/SE 1954, Lars Von Trier)

ENEMY OF THE STATE (Der Staatsfeind Nr. 1, USA 1998, Tony Scott)

²⁷ Die folgende Filmographie geht über die verwendeten Filme hinaus und ist kein direkter Bestandteil dieser Magisterarbeit. Aufgelistet werden alle bekannten Filme, die in irgendeiner Form das Thema Homevideo beinhalten. Die Filmographie soll unter <http://homepage.ruhr-uni-bochum.de/matthias.kopatz/homevideo.html> ständig ergänzt und erweitert werden.

EUROPEAN VACATION (Hilfe, die Amis kommen, USA 1985, Amy Heckerling)

EXCEPTION TO THE RULE (Nach gefährlichen Regeln, CA/BRD/USA 1997, David Winning)

GLADIATOR (UK/USA 2000, Ridley Scott)

HOME MOVIES (Home Movies – Wie Du mir, so ich Dir, USA 1979, Brian De Palma)

KASSETTENLIEBE (Video-Liebe, CH 1982, Rolf Lyssy)

KNIGHT MOVES (Knight Moves – Ein mörderisches Spiel, BRD/USA 1992, Carl Schenkel)

LIGHTNING OVER WATER (Nick`s Film – Lightning over water, SE/BRD 1980, Nicholas Ray/Wim Wenders)

LOST HIGHWAY (FR/USA 1997, David Lynch)

NATURAL BORN KILLERS (USA 1994, Oliver Stone)

MIDNIGHT 2 (USA 1993, John A. Russo)

MISTER FROST (Der teuflische Mr. Frost, FR/UK 1990, Philippe Setbon)

ONE FROM THE HEART (Einer mit Herz, USA 1982, Francis Ford Coppola)

REALITY BITES (Reality Bites – Voll das Leben, USA 1994, Ben Stiller)

REPLAY (USA 2003, Lee Bonner)

REMOTE CONTROL (USA 1987, Jeff Lieberman)

ROAD TRIP (Heißer Trip nach Texas, USA 2000, Todd Phillips)

S.F.W. - So FUCKING WHAT (36 Tage Terror, USA 1994, Jefery Levy)

SAKURA KILLERS (Sakura Killer, USA/TW 1987, Wang Yu)

SAVING PRIVATE RYAN (Soldat James Ryan, USA 1998, Steven Spielberg)

SCARY MOVIE 3 (USA 2003, David Zucker)

SE7EN (Sieben, USA 1995, David Fincher)

SEX, LIES & VIDEOTAPE (Sex, Lügen und Video, USA 1989, Steven Soderbergh)

SLEEPWALKER (Der Schlafwandler, SE 2001, Johannes Runeborg)

THE BUTTERFLY EFFECT (USA 2004, Eric Bress/J. Mackye Gruber)

THE RING (Ring, USA/JP 2002, Gore Verbinski)

THE SIXTH SENSE (Sixth Sense, USA 1999, M. Night Shyamalan)

TRAFFIC (Traffic – Die Macht des Kartells, BRD/USA 2000, Steven Soderbergh)

VIDEOPOLY (CH 1986, Walter Deuber/Peter Stierlin)

VIDEODROME (CA/USA 1983, David Cronenberg)

ZEICHEN UND WUNDER (BRD 1981, Nikolaus Schilling)