

10
2006

Film&TV
kameramann

20. Oktober 2006 55. Jahrgang B 8095

Film&TV

10/2006

kameramann

Produktion und Postproduktion in Film, TV und Video

Mit Lust am Schrägen

Interview: Martin Gschlacht

Mehr als Kneten

Beruf & Praxis: Knetanimation

Real existierender Optimismus

Thema: Technik-Herbstmessen IBC und Cinec

MARTIN GSCHLACHT ■ IBC/CINEC ■ VENEDIG ■ DIE DREI FRAGEZEICHEN



Umzug nach Südafrika

Produktion: *Die drei Fragezeichen*

Martin Gschlacht...

...Mitte 30, ausgebildet für Kamera und Produktion, hat schon viel Filmerfahrung gesammelt, mit Filmemachern aus Österreich und mit Regisseuren aus ganz anderen Ecken der Welt. Gertraud Schwarz und Philipp von Lucke trafen sich mit ihm in seiner Heimatstadt Wien, um über Kamera und Stil, aber auch über Arbeitsbedingungen und Business zu plaudern.

Sie sind Kameramann und als Mitgesellschafter von Coop 99 auch Produzent. Sind das nicht sich widersprechende Sichtweisen und Herangehensweisen?

Martin Gschlacht: Da gibt's zwei Antworten drauf, die sich widersprechen, aber beide stimmen. Wenn ich Kameramann bin innerhalb der Coop, also gleichzeitig auch Produzent und verantwortlich fürs Geld, bemühe ich mich, zumindest während der Drehzeit, den Produzenten auszuschalten und einfach Kameramann zu sein. Da kann ich nicht drüber nachdenken, daß wir etwa in die zweite Überstunde gehen, ich aber trotzdem hier noch eine halbe Stunde Licht machen möchte. Genauso stimmt die andere Antwort: Es ist nämlich eigentlich ein angenehmer Zustand, daß ich sehr genau über das Budget und die Reserven Bescheid weiß. Das kann ich ja nicht abschalten und mir wegdenken. Das heißt, ich kann auch relativ gut während des Drehs reagieren.

Können Sie konkrete Beispiele nennen?

Martin Gschlacht: Bei *Hotel* zum Beispiel haben wir während der Drehzeit nahezu die komplette Überschreitungsreserve aufgebraucht. Wir haben fast eine Woche länger gedreht als kalkuliert, weil wir Wetterprobleme und einen Wintereinbruch in den Bergen hatten und weil die Drehzeit verhältnismäßig knapp kalkuliert war. Wir wußten also, in der Postproduktion ist keine Luft mehr, da können wir uns nichts mehr erlauben. Und das haben wir aber auch eingehalten. Diese Möglichkeit, diese Freiheit, die hätten wir kaum bei einer anderen Produktionsfirma gehabt.

*Sie haben schon einige Kamerapreise erhalten, zuletzt etwa den Kamerapreis für Spiele *Leben auf der Diagonale*...*

Martin Gschlacht: ...es ist aber in erster Linie ein Preis für den Film. Ich freue mich natürlich darüber, genauso wie über den Manaki-Brothers-Preis für *Hotel*. Trotzdem weiß ich da natürlich genau, daß es mit der Zusammenarbeit mit der Jessica (*der*

Foto: Gertraud Schwarz







Franziska Weiss
in *Hotel* (Jessica Hausner, 2004)



Klaus Händl
in *Inter-View* (Jessica Hausner, 1999)

Regisseurin von *Hotel*, Jessica Hausner, Anm. d. Red.) zu tun hat. Und davon, was die Jessica von mir wollte, von mir gefordert hat, wo sie mich auch hingetrieben hat als Kameramann. Bei *Spiele Leben* genauso. Das war einfach mit dem Antonin (*Antonin Svoboda*, Anm. d. Red.) und den Schauspielern ein Gemeinsames.

Gibt es keine »gute Kamera« an sich?

Martin Gschlacht: Natürlich gibt es bessere und weniger gute Kameraarbeit, aber ich höre ungerne über meine Arbeit »super Kamera, aber sonst...«! Bei *Ratrace* – einem 60minütigen Schwarzweiß-Diplomfilm von Valentin Hitz und mir, habe ich das bisweilen gehört. Der ist zwar in letzter Konsequenz gescheitert, das aber sehr mutig und innovativ. Ich mag den Film besonders gern, und nicht nur meiner Kameraarbeit wegen. Bei *Inter-View* war's das Gegenteil. Da sagten mir viele, daß die Kamera überhaupt nicht aufgefallen ist. Dennoch ist *Inter-View* für mich eine ganz wichtige Kameraarbeit. Aber niemals hat irgendwer zu mir gesagt »interessante Kamera« oder so, sondern es ist immer der Film besprochen worden. Das finde ich gut!

Haben Sie bei den frühen Filmen sozusagen »experimentiert«?

Martin Gschlacht: Ja, damals wie heute. Bei *Inter-View* zum Beispiel hat uns etwas gefallen, was ich nachher überhaupt nie mehr gemacht habe: dieses Aus-der-Waage-Sein, irgendwo an irgendwelchen Linien im Raum anlehnen. Das ist teilweise sehr auffällig, teilweise ganz unauffällig und zieht sich durch den ganzen Film. Noch etwas anderes habe ich da gemerkt: daß ich irgendwie wahnsinnig gerne mit Neonlicht arbeite. Was ich bis heute mache, wenn's nicht gerade ein historischer Film ist. Bei *Inter-View* habe ich fast alles mit Neonlicht ausgeleuchtet und auch die Fehlfarbigkeit von Neonlicht mitspielen lassen.

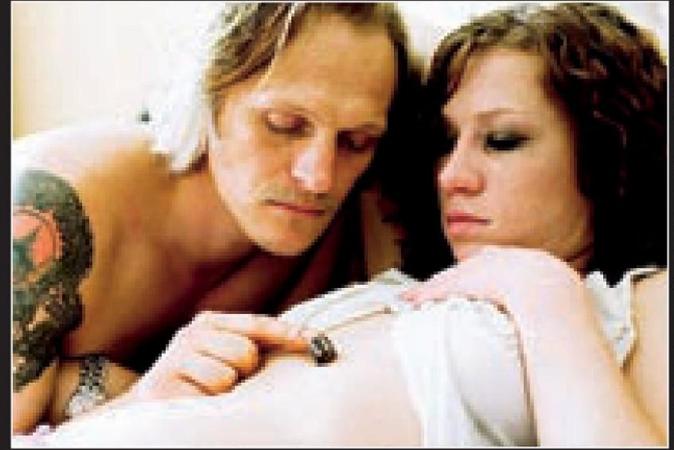
Können Sie Ihr Vorgehen beschreiben?

Martin Gschlacht: Ich habe damals wahrscheinlich 50 gängige Neonröhren aus dem Baumarkt getestet. Je billiger die Röhre war, desto grünstichiger war sie, je teurer, desto farbechter. Was ganz angenehm war, denn ich habe nur die farbstichigen genommen für den Film. Ich habe den Grad der Fehlfarbigkeit bewußt eingesetzt. Was heutzutage mit den ganzen digitalen Nachbearbeitungsmöglichkeiten relativ wurscht ist, aber worauf beim rein analogen Filmprozeß schon sehr zu achten ist. Das war bei *Inter-View* einfach sehr spannend, darum hat der Film seine Grün-, Blau- und Gelb-Ästhetik. Wobei das Gelb sehr viel auch durch die Ausstattung reingebracht wurde. Diese Liebe zum Neonlicht, zur Grün-Blau-Gelb-Ästhetik, die kommt in *Antares* wieder, die kommt in *Slumming* wieder, die kommt immer wieder mal vor bei mir. Die kommt in *Spiel im Morgengrauen* wieder, einem historischen Film, wo natürlich kein Neonlicht im Einsatz war, aber trotzdem, auf anderem Weg.

1/8



Fritz Karl und Birgit Minichmayr
in *Spiel im Morgengrauen* (Götz Spielmann, 2001)



Geog Friedrich und Birgit Minichmayr
in *Spiele Leben* (Antonin Svoboda 2005)

Fotos: Coop 99/nh (3), ORF/Petro Domenigg/nh (1)

Wie unterschiedlich sind die Regisseurinnen und Regisseure, mit denen Sie drehen, in ihrer Arbeitsweise und ihren Zielen?

Martin Gschlacht: Das ist eines der schönsten Dinge an der Kameraarbeit, daß man mit so vielen unterschiedlichen Menschen – am intensivsten natürlich mit den Regisseuren – zu tun hat, und die Möglichkeit hat, so unterschiedlich zu arbeiten. *Slumming* zum Beispiel war so ein Mittelding was die Auflösung angeht. In der Vorbereitung haben der Michi (*Michael Glawogger, Anm. d. Red.*) und ich den Film komplett aufgelöst, um dann aber sofort alles wieder wegzuerwerfen, wenn uns am Set etwas anderes besser gefallen hat. Mit der Jessica wird sehr genau aufgelöst, sehr genau besprochen, Storyboard gezeichnet. Wenn in einem Storyboard die Nasenspitze bei einem Schuß von hinten ein bißchen rausschaut und in der Einstellung nicht, wird das hinterfragt. Bei *Slumming* gab es eine Auflösung, die mehr so Rhythmus und Entscheidung betraf, wann Steadicam, wann Handkamera und wann Stativ. Bei *Spiele Leben* gab's auch keine Auflösung vorher, sondern eine Auflösung im Sinne von einer Stimmung, die wir an den Motiven und in den Szenen brauchen, was ein Gefühl der Schauspieler angeht. Es ist einfach total schön, daß wirklich jeder Film eine neue Herausforderung ist. Ich habe noch nie in eine Schublade greifen und sagen können: »Das mach' ich so wie damals – wie haben wir denn das nochmal gemacht?«

Shirin Neshat kommt als persische Künstlerin, die im Exil lebt, ganz woanders her. Für sie haben Sie Zarin fotografiert. Wie sind Sie mit ihr zusammengelassen?

Martin Gschlacht: Das war eine Kombination von Zufällen. Der eine war, daß mir ein Spielfilm ausgefallen ist. Der andere, daß der Kameramann, mit dem die Shirin Neshat drehen wollte, ausfiel. Die französisch-deutsche Produktionsfirma, die Essential-Film – beziehungsweise unser Weltvertrieb The Coproduction Office, mit denen ich schon bei mehreren Projekten zusammengearbeitet hatte – hat mich vorgeschlagen. Ich habe mit Shirin gesprochen, wir haben gesagt: Probieren wir's mal. Davor hatte sie einen Film mit dem Darius Khondji gedreht. Daß ich so zu Shirin Neshat komme, ein Jahr nach Khondji, fand ich schon sehr toll.

»Ich habe noch nie in eine Schublade greifen und sagen können: »Das mach' ich so wie damals«

Ist Zarin, ja nur 20 Minuten lang, als selbständiger Film anzusehen?

Martin Gschlacht: Das Projekt des Gesamtfilms soll schon im nächsten Jänner, Februar in Produktion gehen. *Zarin* ist Bestandteil von diesem Film, ein Modul. Das war aber auch die Schwierigkeit bei diesem Projekt, daß wir hier einerseits an einem narrativen Kinofilm gearbeitet haben, der eine Literaturverfilmung ist von einem iranischen Buch, das in den 1950er Jahren spielt – ein im Iran verbotener Roman von Schahrnush Parsipur, *Women Without Men* (Teheran 1989, englische Übersetzung von Kamran Talatoff, New York 2004). Wir haben einerseits diesen Spielfilm bedienen müssen, andererseits aber eine Installation, und das war gar nicht leicht. Du kannst schwer aus dem gleichen Material einen Spielfilm und eine Installation schneiden, wir sind letztendlich aber zu einem sehr guten Ergebnis gekommen.

Bio-/Filmografie

Martin Gschlacht...

...wurde 1969 in Wien geboren. Er absolvierte den Kameraassistentenlehrgang an der Wiener Graphischen BLuVA (Bundeslehr- und -versuchsanstalt) und studierte an der Wiener Filmakademie Kamera und Produktion (Diplom 1996). Seither ist er als Kameramann und Filmproduzent tätig. Er ist, zusammen mit Barbara Albert, Jessica Hausner und Antonin Svoboda, Gründungsmitglied der Filmproduktionsfirma Coop 99 in Wien.

Filme und Kameraarbeiten (Auswahl)

- Dick* (Arbeitstitel, Kinofilm, Antonin Svoboda, XDCam, 1:1,85, Farbe, in Postproduktion, Österreich 2006)
- Toast* (Jessica Hausner, Installation im Kunsthhaus Graz, Österreich 2006)
- Daniel Käfer und die Schattenuhr* (Julian Pölsler, Fernsehfilm, 16 mm, 1:1,78, Farbe, 90 min, Österreich 2006)
- Slumming* (Kinofilm, Michael Glawogger, 35 mm, 1:1,85, Farbe, 96 min, Österreich 2006)
- Zarin* (Installation und Kurzfilm/Kinofilmepisode, Shirin Neshat, Super-35, 1:2,35, Farbe, 20 min, Deutschland/Frankreich 2005)
- Spiele Leben* (Antonin Svoboda, Kinofilm, XDCam, 1:1,85, Farbe, 86 min, Österreich/Schweiz 2005, Diagonale-Preis des AAC für die beste Kamera 2005/2006)
- Hotel* (Jessica Hausner, Kinofilm, 35 mm, 1:1,85, Farbe, 78 min, Österreich/Deutschland 2004, Bronze Camera 300 beim Manaki Brothers Festival in Bitola 2004; Nominierung zum Österreichischen Kamerapreis »Goldner Kader« als Spielfilm)
- Antares* (Götz Spielmann, Kinofilm, 35 mm, 1:1,85, Farbe, 120 min, Österreich 2004)
- Böse Zellen* (Barbara Albert, Kinofilm, 35 mm, 1:1,85, Farbe, 120 min, Österreich/Deutschland/Schweiz 2003)
- Kaltfront* (Valentin Hitz, Kinofilm, 35 mm???, 1:1,85, Farbe, 87 min, Österreich 2003)
- Im Anfang war der Blick* (Bady Minck, Spiel/Animation, Bild zusammen mit Jerzy Palacz und Martin Putz, 35 mm, 1:1,66, Farbe, 45 min, Österreich/Luxemburg 2002)
- Spiel im Morgengrauen* (Götz Spielmann, Fernsehfilm, 16 mm, 1:1,78, Farbe, 90 min, Österreich 2001)
- Lovely Rita* (Jessica Hausner, Kinofilm, Digibeta, 1:1,85, Farbe, 79 min, Österreich/Deutschland 2001)
- Vanessa Beecroft VB 45* (Vanessa Beecroft, Installation zur Eröffnung der Neuen Kunsthalle Wien, USA 2001)
- Dolce Vita & Co* (Erhard Riedelsperger, Fernsehserie, 1. Staffel, 16 mm, 1:1,78, Farbe, 10 x 45 min, Österreich 2000)
- Luna Papa* (Bachtiar Khudoinazarov, Kinofilm, 35 mm, 1:1,66, Farbe, 105 min, Bild zusammen mit Dusan Joksimovic und Rostislav Pirumov, Österreich/Deutschland/Rußland/Schweiz 1999)
- Inter-View* (Jessica Hausner, Kurzfilm, 16 mm, 1:1,66, Farbe, Jurypreis Sélection Officielle – Cinéfondation, Cannes 1999)
- Ratrace* (Valentin Hitz, Kinofilm, 16 mm, 1:1,66, schwarzweiß, 35 min, Österreich 1998, San Francisco Silver Spire Award)
- Mah Jongg* (Antonin Svoboda, Kurzfilm »ORF-Kunststücke«, 1:1,66, Farbe, 35 min, Österreich 1995)

Angegeben ist jeweils das Aufnahmeformat.
Alle Kinofilme liegen als 35-Millimeter-Kopie vor.



Mittendrin:
beim Dreh von
Dick (2006).

Foto: Gertraud Schwarz

Der Dreh von Zarin fand in Marokko statt. Sie haben die amerikanischen Beleuchter, die da aus New York gekommen waren, so gelobt – warum?

Martin Gschlacht: Weil die, abgesehen von der Qualifikation, auch irgendwie uneitel waren, das find' ich immer so wichtig bei Beleuchtern. Es gibt sonst oft so diese Eitelkeiten von Oberbeleuchtern. Ich halte auch überhaupt nichts von ausgelebter Hierarchie am Set. Es muß eine Hierarchie geben, aber die muß man nicht auch noch irgendwie zelebrieren. Und das hat da so angenehm und uneitel und gut funktioniert.

War das denn im Prinzip in der Arbeitsaufteilungsstruktur das amerikanische System mit getrennter Grip- und Electrician-Abteilung?

Martin Gschlacht: Das hat mir gut gefallen. Denn es sind wirklich zwei Paar Schuh: Es gibt Licht machen und es gibt Schatten machen. Und Schatten machen ist mir mindestens so wichtig wie Licht machen. Und bei den Amerikanern – was ich überhaupt nicht wußte – ist der »Gripper« auch der Schattenmacher.

Wie möchten Sie idealerweise speziell mit einem Oberbeleuchter zusammenarbeiten?

Martin Gschlacht: Wichtig ist mir das Bekenntnis dazu und das Verständnis, daß man neben nötigen Großausleuchtungen auch ganz reduziert und simpel arbeiten kann. Mit einem anderen Oberbeleuchter bin ich einmal überhaupt nicht zurechtgekommen. Da war's immer

Martin Gschlacht

wichtig, daß möglichst große Einheiten stehen, und wenn ich sagte, he, laß es uns doch einfach mit Glühbirnen machen, wir brauchen da jetzt irgendwie nicht fünf Scheinwerfer aufzustellen, sagte er: »Glühbirnen sind im Licht-Lkw, eine Viertelstunde entfernt, die Scheinwerfer sind hier«. Da habe ich gesagt: »Dann hol die Glühbirnen, ich will die fünf großen Lampen nicht.« Ich bin bis zum Ende des Films mit seiner Arbeitsweise nur schwer zurechtgekommen.

Sind Sie eher ein Typ, der dem Oberbeleuchter sagt, für diese Szene stelle ich mir die und die Stimmung vor, oder sind Sie eher das andere Extrem, jemand der sagt, da ein 1000er und da ein 5000er...?

Martin Gschlacht: Ich bin eher das zweite Extrem. Ich komme von der Filmakademie und war die ganze Zeit mein eigener Oberbeleuchter und in der Regel auch mein eigener Beleuchter. Ich habe immer auch denken müssen, welche Einheit tu' ich wohin, und nicht nur, welche Stimmung will ich haben. Es ist vielleicht was anderes, wenn du eine Ausbildung hast, die dich vom Kameraassistenten zum Schwenker und zum Kameramann macht. Ich sage meinen Oberbeleuchtern aber immer auch: Wenn du eine andere Idee hast, dann sag's mir, reden wir drüber, machen wir's.

Wie bringen sich Ihre Oberbeleuchter dann von sich aus ein? ▶

Foto: Larry Barns/Shirin Neshat/ Gladstone Gallery, New York/nh



Der 20minütige Kurzfilm *Zarin* (hier ein Arbeitsfoto mit Hauptdarstellerin Orsolya Toth) wurde für eine Installation Shirin Neshats und als eine Episode für einen künftigen Langfilm nach dem Roman *Women Without Men* der persischen Schriftstellerin Schahrnush Parsipur gedreht.

1/2
hoch



Fotos: Coop99/nh

Die Szenenbildnerin Katharina Wöppermann hat viele der Coop99-Filme mitgestaltet, so auch Götz Spielmanns *Antares* (linkes Foto, hier mit Petra Morzé und Andreas Kiendl, Szenenbildpreis in Hof 2004) und Barbara Alberts *Böse Zellen* (rechtes Foto, mit Ursula Strauss).

Martin Gschlacht: Man lernt bei jedem Film dazu. Und ich bin ganz gierig, von Oberbelechtern neue Dinge zu lernen. Die meisten haben in der Regel ja viel mehr Erfahrung als ich, denn Oberbeleuchter machen meistens mehr Filme als Kameraleute und auch mit anderen Kameraleuten. Zum Beispiel habe ich bei *Slumming* zum ersten Mal in meinem Leben mit diesen Balloon-Lights gearbeitet, und da war ich auf sie und ihre Erfahrung damit angewiesen – für mich eine neue Erfahrung. Wir hatten einen Ballon, der auf 40, 50 Meter hängen sollte, auf Grund technischer Probleme nur 20 Meter hoch hängen gehabt, so daß man die Szene nicht ins Gegenlicht nehmen konnte, und, und, und... Da mußst du schnell reagieren können in der Nacht und da bist du sehr angewiesen auf die Erfahrung deiner Lichtmannschaft und auf ein gutes Miteinander. Doch Tatsache ist: den Kopf hinhalten tu' ich. Kein Mensch wird sagen: Oh, was war denn da für'n Oberbeleuchter? Sondern jeder wird sagen: Was war denn da für'n Kameramann? Also in letzter Instanz muß ich darauf bestehen und

»Doch Tatsache ist: den Kopf hinhalten tu' ich.«

sagen können: Ich will's aber so. Aber der Weg dahin ist von Mal zu Mal unterschiedlich, im besten Fall immer ein gemeinsamer.

Jetzt gibt's ja noch einen anderen wichtigen Beruf beim Film, nämlich den des Szenenbildners oder der Szenenbildnerin. Sie arbeiten da oft mit Katharina Wöppermann. Wie kam es zur Zusammenarbeit mit ihr?

Martin Gschlacht: Relativ zufällig. Verschiedenste Regisseure haben sie engagiert, nämlich die Barbara Albert, der Götz Spielmann, die Jessica Hausner und jetzt auch der Antonin Svoboda. Wir sind uns permanent wiederbegegnet. Die Ausstattung ist für mich ganz eindeutig gleich nach der Regie der wichtigste Partner. Mit der Katharina zu arbeiten ist für mich irrsinnig schön. Sie hat ein ähnliches Verständnis wie ich, und wenn nicht, dann ist es auch sehr spannend. Kostüm und Maske haben sehr viel mit dem Charakter zu tun, das gehört für mich mehr zum Regisseur und zur Figur. Wohingegen die Ausstattung mir einfach den Raum gibt, in dem ich dann arbeiten

1/4 quer



Fotos: Coop 99/nrh

Barbara Osika in *Lovely Rita* (Jessica Hausner, 2001).

kann. Das ist mir am nächsten. Die Entscheidung über: Wand grün, blau, weiß, gelb oder rosa und in welcher Helligkeit, das sind Diskussionen, die muß ich führen, die sind ganz wichtig. Bei Kostüm respektiere ich viel schneller Entscheidungen, die andere treffen, als bei der Ausstattung.

Aber würden Sie sich nicht auch beim Kostüm einmischen in die Farben?

Martin Gschlacht: Natürlich misch' ich mich ein. Aber Film besteht eben einfach daraus, daß viele Kreative zusammen etwas machen. In meiner persönlichen Wichtigkeitsstufe ist mir die Ausstattung und auch der Innenrequisiteur ein wichtigerer Partner als die Garderobe, einfach mal so, ohne das werten zu wollen, einfach nur so für die Gestaltung. Kostüm ist 'was irrsinnig Lustvolles und was Schönes. Speziell bei Jessicas Filmen ist Kostüm auch immer eine Augenweide. Ich hab' halt mittlerweile gemerkt, daß den meisten Regisseuren und Regisseurinnen Kostüm viel näher ist, um sich damit kreativ zu beschäftigen, als jetzt mit den Räumen, in denen es passiert. Und darum hat sich's ergeben, in der Arbeitsaufteilung, daß ich mich mehr mit der Ausstattung auseinandersetze als der Regisseur, und beim Kostüm ist es umgekehrt.

Bei einem Film wie Lovely Rita wirkt aber der grüne Pullover von der Rita vor den anderen Grüns im Hintergrund ganz wie ein inhaltlicher Mitspieler...

Martin Gschlacht: Absolut. Bei *Lovely Rita* haben wir gemeinsam wirklich sehr lange ein Farbkonzept mit Kostüm und Ausstattung erstellt. Bei der Jessica macht Kostüm immer ihre Schwester, die Tanja Hausner. Die ist einfach super, wenn's um so schräge Dinge geht.

Martin Gschlacht

Bei Lovely Rita wird sehr viel mit gelbem Licht gearbeitet. Das taucht ganz oft in der Wohnung von Rita und manchmal auch bei Außenaufnahmen auf...

Martin Gschlacht: Bei *Lovely Rita* ist eigentlich immer stilisiert mit farbigem Licht gearbeitet worden. Bei dem Film habe ich mich irrsinnig viel von der Umgebung inspirieren lassen. Und es war zufälligerweise so, daß in diesem Haus, das wir als Motiv gefunden haben, schon oftmals so rustikale Lampen mit gelbem Glas, oder eine Glastür mit einem gelben Riffelglas oder solche Dinge da waren. Und das habe ich dann einfach hergenommen und noch ein bißchen stilisiert und weitergespielt. Genauso wie das Rosa. Das ist der einzige Film bisher, wo ich relativ oft auch mit verschiedensten Magentafolien arbeite. Das hat sich einfach aus diesem Denken der Färbigkeit ergeben. Ich finde Rosa-Gelb ist eine abgründige Farbkombination. Aber der Film hat auch sehr viel Abgründiges erlaubt und verlangt.

»Mut zur Häßlichkeit, das ist etwas ganz Wichtiges in der Kameraarbeit.«

Was treibt einen zu dem »Abgründigen«?

Martin Gschlacht: Mut zur Häßlichkeit, das ist etwas ganz Wichtiges in der Kameraarbeit. Also, wenn du jetzt nicht gerade für das Fernsehen arbeitest, wo einfach Schauspielerinnen und Schauspieler durch ihr Äußeres ihren Wert und ihre Publikumsakzeptanz festmachen. Das respektiere ich als Kameramann, da kann man nicht dagegenarbeiten, das tue ich auch nicht. Aber beim Kinofilm gegebenenfalls auch »Mut zur Häßlichkeit« einzufordern, das ist wichtig.

Einige der Kinofilme – wie Lovely Rita oder zuletzt Spiele Leben – sind auf Video gedreht...

Martin Gschlacht: Auf Video drehen für die Kinoleinwand ist etwas, wo kein Weg mehr daran vorbeigeht und was auch total spannend sein kann. Es macht mir sehr viel Freude, ist aber auch mühsam, aufwendig und kompliziert. Ich brauche bei jedem Film aufs neue mehrere Tage Testdreh mit verschiedenen Videoformaten, weil es sich irrsinnig rasant entwickelt. Aber man kann sehr lustvoll mit Video für die Kinoleinwand arbeiten. Und ich

freue mich, wenn es mir gelingt, das Video auf die Leinwand zu transportieren, so daß es dann nachher spannend aussieht. Aber das Schwierige daran ist, es nachher zurückzutransportieren in den Fernseher. Also daß das videogedrehte Material nachher, wenn man es für die DVD-Verwertung oder die Fernsehausstrahlung einsetzt, dort nicht einfach diese Videoästhetik hat. Wo in der Regel nicht einmal die billigste Fernsehserie auf Video, sondern auf Film gedreht wird, und dann kommst du mit so einem Videoprodukt daher... Bei Video gibt es jedes Jahr eine neue Technik und neue Möglichkeiten. Ich frage mich bei jedem so aufgenommenen Film, wie ich mir jetzt eine lustvolle Ästhetik in den Fernseher wieder zurückholen kann.

»Man kann sehr lustvoll mit Video für die Kinoleinwand arbeiten«.

Slumming wiederum ist auf Film gedreht worden. Warum waren Sie mit der Vorführung auf der Berlinale so unzufrieden?

Martin Gschlacht: Es ist, wie immer, leider so: Du machst dir in der Feinarbeit bei der Kopie einfach irrsinnig viel Mühe. Da wird punkteweise (*gemeint sind additive Kopierlichtwerte, Anm. d. Red.*) gefeilt und getüftelt, und am liebsten würde ich halbe Punkte haben, weil mir ein Punkt oft schon zuviel ist. Und ich geh' dann auch in mehrere Kinos, um die Bandbreite der Projektionen zu überprüfen, um dann zu sagen, okay, dieses Kino ist ein guter Mittelwert, auf den arbeite ich hin. Und dann gehst du in ein anderes Kino, und das ist halt dummerweise das Premierenkino, und da haben sie dann wohl möglicherweise gerade die funkelnagelneue Xenonlampe reingeschraubt, die aber eine Blende heller und einiges kälter als in einem Durchschnittskino ist, und auf einmal ist dein Film einfach viel zu hell und zu kalt! Wenn ich einen Film wie *Slumming* habe, der sehr viel schon mit Kühle und Winter arbeitet, dann gibt's einfach diesen Moment – und der ist sehr klein – da



Foto: Berlinale

Martin Gschlachts Kameraarbeit *Slumming* lief in diesem Jahr auf der Berlinale im Hauptwettbewerb. Der Film von Michael Glawogger erzählt von dem reichen Nichtsteuer Sebsatian (August Diehl, rechts), der durch die Stadt streift und Spaß daran hat, mit Menschen zu »spielen«. Hier eine Szene mit der Lehrerein Pia (Pia Hierzegger).

kippt's, da kippt der Film vom unaufgesetzten fahlen Film in einen künstlich blaugemachten, und dieses Kippen ist dort in Berlin passiert. Der war einfach zu blau und zu hell.

Ist Ihnen das schon öfter passiert?

Martin Gschlacht: Bei jedem Kinosaal schaut's anders aus, genauso wie's bei jedem Fernseher daheim anders aussieht. Du machst dir eine Mühe im Detail, und die ist sowieso in letzter Konsequenz sinnlos.

Bei *Spiele Leben* wäre das, was in Berlin passiert ist, völlig wurscht gewesen. Es wäre völlig wurscht gewesen, wenn der ein bißchen kühler und heller gewesen wäre. Aber bei *Slumming* nicht, da ist es gekippt. Es wird mit der Vorführung des Endprodukts immer ein Dilemma bleiben. Du hast einfach irrsinnig viele Komponenten, und die technisch auf einen Standard zu bringen und zu halten, kostet viel Geld – für etwas, was letztlich eh' keinen interessiert.

Was ist das Wichtigste an der Kameraarbeit?

Martin Gschlacht: Es gibt so viel Spannendes, aber ich habe immer so das Gefühl, ehesten verliert man sich in technischen Fragen, irgendwie. Doch das interessiert mich an der Kameraarbeit am wenigsten. Ich habe auch nie ein Praktikum in einem Kopierwerk oder bei einem Geräteverleih gemacht. Am liebsten rede ich eigentlich über die Arbeit mit Regisseuren und Schauspielern. Aber das kommt in Zeiten, in denen Ausfinanzierung und Drehbeginn immer knapper zusammenfallen, halt leider immer eher zu kurz. 