

NAME: Prof. Lothar Holler

BERUFSBEZEICHUNG: Szenograf

Ein Szenograf verantwortet und entwirft das Szenenbild. Dieses beinhaltet den bewusst gestalteten Raum des Filmbildes, der den Hintergrund für die handelnden Filmfiguren bildet.

ÜBER LOTHAR HOLLER:

Lothar Holler, geboren 1948 in Berlin, gehört zu den erfahrensten Szenenbildnern Deutschlands. Er studierte an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee Szenen- und Kostümbild und arbeitete ab Mitte der Siebzigerjahre als Szenenbildner für die DEFA und den Deutschen Fernsehfunke. Seit 1992 arbeitet Holler als freier Szenenbildner für Kino, Fernsehen, Theater und Oper. Für Leander Haußmann und den ZDF-Theaterkanal etwa gestaltete er 2005 die theatralische Film-Inszenierung von »Kabale und Liebe«.

Zu Hollers größten Erfolgen gehört Jo Baiers Erwin-Strittmatter-Verfilmung »Der Laden«: In dem TV-Dreiteiler gestaltet er Räume und Orte, die sich über mehrere Jahrzehnte hinweg verändern und sowohl die historischen Umbrüche als auch den Wandel der Charaktere widerspiegeln. Für Leander Haußmanns »Sonnenallee« und Wolfgang Beckers »Good-Bye, Lenin!« entwirft er detailgenaue, ebenso authentisch anmutende wie atmosphärische »Berlin-Ost-Schauplätze«. Für beide Filme wird Holler mit dem Deutschen Filmpreis (2000 und 2003) ausgezeichnet. Seine dritte Nominierung zum Deutschen Filmpreis erhält er 2007 für seine Arbeit an Detlev Bucks Kinderfilm »Hände weg von Mississippi«. An der Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf in Potsdam lehrt Holler seit 2004 als Professor für Szenografie.¹



Prof. Lothar Holler, Foto:
Quelle © HFF Potsdam

1. Wie hat sich das Entwerfen des Filmdesigns durch die Verwendung virtueller Sets verändert?

— Grundsätzlich kann man heute fantasievoller arbeiten, das heißt, man kann auch die Dinge visualisieren, die man real nicht bauen kann. Man ist beispielsweise nicht mehr durch die Vorgaben der Statik begrenzt, sondern alles ist möglich. Darüber hinaus ist die hohe Flexibilität natürlich von Vorteil, wodurch die Szenografie fast bis zum Ende editierbar bleibt. Allerdings gibt es andere Beschränkungen beim Drehen mit Schauspielern vor Blue-/Greenscreen. Für Actionszenen funktioniert das ja ganz gut, aber wenn Schauspieler ein echtes Gefühl spielen oder einen intensiven Dialog führen sollen und die stehen da den ganzen Tag im blauen/grünen, leeren Studio, dann kommt nach kürzester Zeit nicht mehr viel »rüber«; schließlich ist der Mensch das Maß aller Dinge. Eine weitere ständige Gefahr ist, dass der Zuschauer die Illusion erkennt und sich nicht mehr so richtig auf die Geschichte des Films einlässt, nicht mehr mit dem erkennbar Künstlichen richtig mitfühlt. Es sei denn das Künstlerische ist gewollt.

¹ Biographische Angaben entnommen aus: www.filmportal.de

2. Schildern Sie ein Filmprojekt, in dem Sie virtuelle Sets verwendet haben. Was waren die konkreten Vorteile oder Nachteile?

— Es gibt kaum noch Projekte, bei denen diese neuen Möglichkeiten nicht genutzt werden. Aber z.B. bei dem »Gustloff«²-Projekt für das ZDF haben wir uns für ein rein digitales Schiff entschieden, da die digitale Vorgehensweise einfach flexibler als ein Modellbau mit *Motion-Control*-Aufnahmen (siehe Kapitel 19) war. Da hatten manche Zweifel, ob sich das digital glaubwürdig erzählen ließe. In vielem ähnelten die Aufgaben ja denen des Films »Titanic« (1997), wobei die natürlich bei einem der damals teuersten Filme aller Zeiten mit einem ganz anderen Budget operiert haben. Aber seitdem hat sich die Technik auch weiter fortentwickelt: Beispielsweise ist die Erzeugung digitaler Statisten heute viel einfacher und besser möglich. Am besten funktionieren Tricks dennoch oft (inkl. Darsteller), wenn man verschiedene Elemente von Real-Aufnahme, Modell und VFX miteinander kombiniert, so kann man ein sehr hohes Maß an Glaubwürdigkeit erzielen. Früher, das heißt noch vor 15 Jahren, hielt man die Kamera für Trickaufnahmen meist mehr oder weniger unbewegt, heute sind diese Beschränkungen aufgehoben. Je nach der Form des Inhalts ist heute eigentlich alles im Rahmen des vorhandenen Budgets und der vorhandenen Zeit möglich.

3. Droht bei zu intensiver Nachbearbeitung ein Verlust der »Aura« oder des »Geheimnisses« der Bilder?

— Absolut, die digitale Technik stellt sich in reinen Zahlen dar, da fehlen kleine Unregelmäßigkeiten und Zufälle, der Zuschauer sieht ein binäres Produkt. Doch die kleinen Schwächen sind oft die Stärken, und dieser Zauber fehlt dann im Bild. Das wird sich wandeln mit der Zeit.

4. Erlaubt die Verwendung von virtuellen Sets oder VFX andere Bilder als die traditionellen Methoden?

— Die digitalen Methoden haben eine andere Ästhetik hervorgebracht, allerdings stehen wir hiermit noch ganz am Anfang. Diese neue Ästhetik bedeutet nicht immer nur ein hohes Maß an Perfektion wie beispielsweise bei den »Herr-der-Ringe«-Filmen. Ich vergleiche diese Entwicklung gerne mit der Malerei und der Fotografie; das Aufkommen der Fotografie hat die Malerei auch gedanklich befreit.

5. Welche neueren Entwicklungen werden Ihrer Meinung nach dem Bereich virtueller Sets in naher Zukunft bevorstehen?

— Wir befinden uns derzeit in einer Phase der Neugierde. Man kann sagen, dass die Filmästhetik gegenüber anderen Kunstformen am weitesten »zurück liegt« und sich am wenigsten innovativ in letzter Zeit entwickelt hat.

In der Zukunft wird es eine umfassende Vernetzung von Kino, Fernsehen und Internet geben. Schon heute gibt es ja Fernsehen über Internet, und diese Entwicklung wird sehr weitgehend sein. 3D nicht zu vergessen. Was ich hier nenne, sind sich entwickelnde ästhetische Ansprüche bzw. Handschriften.

2 »Die Gustloff« (2007): Der historische ZDF-Event-Zweiteiler erzählt die Geschichte des tragischen Untergangs des Flüchtlingsschiffs Wilhelm Gustloff im Januar 1945.

6. Welchen Bezug hat Ihr Beruf zu digitalem *Compositing*? Wie viel muss man über die Ausübung Ihres Berufes von digitalem *Compositing* und VFX verstehen? Wie haben Sie sich die erforderlichen Kenntnisse angeeignet?

— Grundsätzlich muss ich als Szenograf »nur« gute Ideen haben. Obwohl die tatsächliche Umsetzung realer und virtueller Sets nachher andere vornehmen, sind die Grenzen fließend. Genauso wie ich nicht ein Real-Set entwerfe, was sich nachher nicht bauen lässt, müssen sich auch virtuelle Sets umsetzen lassen. Letztere sind einer ständigen Entwicklung unterworfen, die man im Auge behalten muss.

Grundsätzlich habe ich die Grundkenntnisse natürlich schon durch mein Studium erhalten, später bin ich sozusagen durch meine Arbeit mit der digitalen Entwicklung »groß geworden« bzw. »aufgewachsen«, wobei die reine Umsetzung den Spezialisten vorbehalten bleibt.

7. Welcher Film hat Ihnen zuletzt gefallen?

— »Brinkmanns Zorn« (Regie: Harald Bergmann), das ist ein sehr interessanter, kühner Film, bei dem aus bestehenden Tonaufnahmen und Dokumenten anhand eines konstruierten Ichs ein menschliches, komplexes Leben (die Literaturikone Rolf Dieter Brinkmann) nachgebildet wird. Das Ding kennt wahrscheinlich kaum einer. Kein digitaler Schnickschnack, keine glatte Oberfläche – kein Geschäft!

Dieses Interview wurde 16.07.2010 geführt.