

Martin Ødegaard - Das vergessene Wunderkind

Ein Dokumentarfilm von Lars Odermatt

Begleittext zur Maturitätsarbeit



Referenten: René Tschanz, Arto Elsässer

Klasse 6e, Kantonsschule Küsnacht

11.01.2021

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	2
2. Einleitung	3
3. Vorgehen	4
3.1 Pre-Production	4
3.2 Interviews	6
3.3 Post-Production	8
4. Erfahrungen	12
5. Probleme	13
6. Reflexion	14
7. Literaturverzeichnis	15
8. Abbildungsverzeichnis	15

1. Vorwort

Vor rund sieben Jahren stiess ich im Internet auf den norwegischen Fussballer Martin Ødegaard. Seine Art zu spielen fesselte mich und liess mich nicht mehr los. Seither verfolge ich seinen Werdegang, welcher sich zu einer aussergewöhnlichen Geschichte entwickelt hat. Und aussergewöhnliche Geschichten faszinieren.

Für mich war klar, dass meine Maturaarbeit diesen Werdegang dokumentieren sollte. Neben Fussball interessiere ich mich seit Jahren für das Produzieren von kurzen Filmen. Die Idee, Martin Ødegaards Geschichte als Dokumentarfilm zu veranschaulichen, war folglich nicht weit entfernt – ich konnte in meine Maturaarbeit nicht nur zwei meiner Leidenschaften, sondern auch mein Vorbild involvieren. Mir war wichtig, an einem Thema zu arbeiten, das mich fasziniert. Diese Arbeit sollte mich über ein halbes Jahr begleiten und mehrere hundert Stunden beanspruchen, weshalb ich mir sicher sein wollte, dass die Wahl des Themas passend war.

Ich bedanke mich bei allen Personen, welche mich auf dem Weg zu diesem Film unterstützt haben. Dies gilt für die Interviewpartner Sascha Ruefer, Andy Egli, Ludovic Magnin, Philipp Heinzer, Jérôme Thiesson und Jonas Elmer, ohne die dieser Film nicht zu Stande gekommen wäre. Ich bedanke mich nachdrücklich bei Sascha Ruefer; mit seinem immensen Wissen und seiner brillanten Erzählkunst hat er bedeutenden Anteil an diesem Produkt. Weiter gilt mein Dank meinen Referenten René Tschanz und Arto Elsässer, die mich bei Unklarheiten und Fragen tatkräftig unterstützten. Mein herzlicher Dank geht auch an meinen Freund Yanik Zollinger für seine vorbehaltlose Unterstützung. Ich weiss seine konstruktive Kritik, seine adäquaten Vorschläge und ehrlichen Rückmeldungen sehr zu schätzen. Nicht zuletzt danke ich meiner Familie, die mir stets den Rücken freigehalten hat.

2. Einleitung

Vor knapp sechs Jahren lernte die Fussballwelt den Namen Martin Ødegaard kennen. Am 22. Januar 2015 wechselte das norwegische Fussballwunder mit 16 Jahren zu Real Madrid. Es war der Anfang einer langen, komplizierten, aber faszinierenden Entwicklung: Die Geschichte eines vergessenen Wunderkindes.

Martin Ødegaard gab mit 15 Jahren und 118 Tagen sein Profidebut für den norwegischen Erstligisten Strømsgodset IF. An jenem Tag verblüffte der agile, verspielte und vor allem spielfreudige Blonde so manchen norwegischen Gegenspieler – sei es durch gekonntes Ausdribbeln, perfekt getimten Pässen in die Tiefe oder seinem Assist in den Schlussminuten des Spiels, wobei er mehrere Gegenspieler austanzte, um seinem einschussbereiten Mitspieler den Ball wie auf einem goldenen Tablett zu servieren. Zwei Monate später schoss der Teenager sein erstes Tor bei einem 2:1 Sieg gegen Lillestrøm: Es war der Beginn eines immensen Hypes, der vor allem durch die sozialen Medien verstärkt und umso mehr verbreitet wurde. Martin Ødegaard wurde zur YouTube Sensation. Videos des „Jahrhunderttalentes“ wurden millionenfach angeschaut, der Wirbel um das norwegische Wunderkind war gewaltig. Es dauerte folglich nicht lange, bis sich Europas Top-Vereine um den Schuljungen rissen: Bayern München, Liverpool, Real Madrid, Manchester United - Die Liste nahm kein Ende. Ein halbes Jahr später stand der Sieger dieses Rennens um den Jugendlichen fest: Martin Ødegaard unterschrieb mit 16 Jahren und 36 Tagen bei Real Madrid. Es war der Beginn eines steinigen Weges, voller Herausforderungen und Erfahrungen für einen pubertierenden Teenager, der erst als Jahrhunderttalent gelobt, später als Flop abgeschrieben und schliesslich von vielen Menschen vergessen wurde. Ein Weg, der über fremde Städte und neue Stationen zu jenem Verein zurückführte, wo der Norweger damals als junger Teenager unterschrieb: Zurück zu Real Madrid.

3. Vorgehen

3.1 Pre-Production

Um diese Geschichte visuell zu dokumentieren, war ich auf breite Kenntnisse angewiesen. Da ich Martin Ødegaard seit Sommer 2014 verfolge, verfüge ich über ein relativ grosses Grundwissen über seinen Werdegang. Dadurch war eine erste Basis bereits vorhanden. Als Ergänzung und Erweiterung meines Wissens betrieb ich Online-Recherche; ich klickte mich durch Artikel, Berichte und Foren, suchte auf diversen Social Media-Plattformen nach weiteren Informationen, Kommentaren und Meinungen und schaute mir zahlreiche Videos über den Norweger an.

Nun war es wichtig, mir Gedanken über die Umsetzung und die Visualisierung seines Weges zu machen: Wie vermittele ich Grundkenntnisse über dieses Thema? Wie kann ich seine Geschichte filmisch veranschaulichen? Wie soll mein Dokumentarfilm aufgebaut sein?

Für mich war klar, dass ich die Geschichte von Martin Ødegaard chronologisch und wahrheitsgetreu wiedergeben wollte. Ausserdem war mein Ziel, mit diesem Film Emotionen und Gefühle auszulösen, die Reise des Norwegers sollte nachvollziehbar sein. Der Aufbau und die Struktur waren somit ziemlich schnell skizziert: Erst wird über Ødegaards Zeit in Norwegen berichtet, wobei der Fokus auf seinen Fähigkeiten im Teenie-Alter liegt. Hauptfragen sind: Was weckte das grosse Interesse? Wie unterscheidet er sich von gleichaltrigen Fussballern? Man lernt über den jungen Norweger und seine fussballerischen Fähigkeiten.

Der zweite Abschnitt bildet den Rekordwechsel zu Real Madrid und die Ausbildung bei dem wohl berühmtesten Fussballverein. Dabei werden Herausforderungen und Schwierigkeiten, sowie Möglichkeiten und Vorteile des Wechsels angesprochen, wobei auch eigene Erfahrungen von Interviewpartnern einbezogen werden. Es folgen die beiden Leiharrangements in den Niederlanden, wo der Fokus erst auf Leihgeschäften im Allgemeinen, dann auf Martin Ødegaards Zeit und Entwicklung in den Niederlanden liegt. Abschliessen wollte ich den Film mit seiner Rückkehr nach Spanien und einer Analyse zur Saison bei Real Sociedad. Zur Zeit meiner Planung spielte er noch in San Sebastián. Folglich war ein sehr offenes Ende vorgesehen. Über den Sommer holte Real Madrid Martin Ødegaard zurück, weshalb ich oft kurzfristig von meiner Planung abweichen musste, um den Aufbau sinngemäss und passend zu halten.

Ich beschloss, als Grundlage des Filmes, Wissen durch gefilmte Aussagen von Interviewpartnern zu übermitteln. Menschen sollten mit ihren Kenntnissen von seiner Geschichte erzählen. Aus dieser primären Wissensquelle zog ich das Hauptmaterial für den Film. Im Videoschnitt spricht man dabei von der A-Roll. Einen Dokumentarfilm kann man jedoch nicht nur aus Interviews aufbauen. Da kommt der Begriff B-Roll ins Spiel; es sind alternative Medienclips, die Aussagen ergänzen, Wissen veranschaulichen oder Zusammenhänge herstellen können. Ferner kann man Schnitte oder unerwünschte Sequenzen der A-Roll mit B-Roll unbemerkt lassen. Ich kam zum Schluss, dass unter anderem Ausschnitte aus Spielen von Martin Ødegaard diese alternative Wissensquelle bilden. Es sollen Aussagen von Interviewpartnern als A-Roll, Spieldausschnitte und ähnliches als B-Roll verwendet werden.

In einem nächsten Schritt galt es, Interviewpartner zu finden. Erste Überlegungen bestanden darin, zu entscheiden, aus welchen Fussballbereichen welche Art von Wissen gefragt war. Mir kamen folgende Namen in den Sinn: Hanspeter Latour, Andy Egli, Peter Knäbel, Sascha Ruefer, Ludovic Magnin, Jérôme Thiesson, Jonas Elmer, Benjamin Huggel, Philipp Heinzer. Man kann sie in drei Gruppen unterteilen: Zum einen die Fussballexperten: Egli, Knäbel, Latour – eine geballte Ladung an Fussballwissen aus dem Profi- und Trainerbereich. Zum anderen die (Ex-) Fussballer und/oder Trainer; Magnin, Thiesson, Huggel, Elmer. Ein wichtiger Punkt ist dabei, dass alle vier Erfahrungen im Ausland gemacht haben. Weiter suchte ich jemanden aus dem Bereich Scouting; jemand, der mit jungen Fussballern und Talenten arbeitet. Dabei stiess ich auf Philipp Heinzer, der als Trainer der U-15 des FC St. Gallens Erfahrungen und Wissen aus dem Nachwuchsbereich mitbringt. Schliesslich fand ich mit Sascha Ruefer einen Fussballexperten, der den Spitzenfussball nicht als (ehemaliger) Aktiver, sondern durch seinen Beruf aus der Beobachterperspektive kennt.

Wunschpartner hatte ich gefunden, jetzt fehlten nur noch Zusagen. Ich begann Mitte Mai mit der Kontaktaufnahme und erhielt gleich zwei Absagen von Hanspeter Latour und Benjamin Huggel. Mit den Zusagen von Andy Egli, Ludovic Magnin, Jérôme Thiesson und Jonas Elmer bis Ende Mai hatte ich den Profi- und Trainerbereich abgedeckt. Anfangs Juni der Höhepunkt: Sascha Ruefer sagte zu. Der SRF-Fussballexperte kommentiert seit über 20 Jahren Spitzenfussball, ist seit Jahren im Austausch mit Fussballexperten und weist ein immenses Wissen über den Sport auf, angeeignet mittels hunderter mitverfolgter und kommentierter Livespiele. Seine Aussagen sollten eine Art Basis für den Film bilden. Dabei würde er die Rolle des Erzählers übernehmen, der den Zuschauer durch den Film führt. Ich wusste, dass Ruefer am besten dafür geeignet war, da er nicht nur mitreissend erzählen kann, er bringt auch viel Erfahrung und ein enormes Wissen mit. Mit Philipp Heinzers Zusage waren sämtliche Bereiche abgedeckt: Experten, Fussballer, Trainer und sogar der Bereich Scouting bis zu einem gewissen Grad. Die Anfrage an Peter Knäbel ist bis heute unbeantwortet geblieben.

Gleichzeitig begann ich nach Filmmaterial für die B-Roll zu suchen. Ich bewegte mich auf unterschiedlichen Plattformen: YouTube, Vimeo, VK und Dailymotion. Eine weitere Vorgehensweise war das Recherchieren auf Google mittels Stich- und Schlüsselworten. So stiess ich auf Norwegens grössten kommerziellen Fernsehkanal TV2. In dessen Archiv fand ich unzählige Clips von Martin Ødegaard, sei es von seinen Anfangsjahren in Norwegen, bei Trainings und Partien in Madrid oder von seiner Zeit in Holland. Ferner gab es Debatten und Analysen von norwegischen Journalisten über das damalige Wunderkind. TV2s Archiv war eine regelrechte Goldgrube. Einen Haken hatte die ganze Geschichte: Die Videos waren nicht in der Schweiz abspielbar.

Das Problem konnte ich mit einer VPN-Verbindung lösen, mit der ich mich anonym im Netz bewegen konnte. Bei der Nutzung eines solchen „Virtual Private Network“ surft man mit einer verschlüsselten IP-Verbindung, sodass man intransparent im Netz suchen kann. Der Vorteil ist, dass man den Standort des Servers des VPN-Anbieters auswählen kann: Man gibt sich zum

Beispiel als norwegischen Surfer aus, womit man Zugriff auf Videos bekommt, die nur in dem Land abrufbar sind.¹

Mit der Übersetzung von Aussagen der norwegischen Journalisten half mir meine Mutter. Sie ist Halbschwedin und versteht einen Teil norwegisch. Durch die VPN-Verbindung war ich ebenfalls in der Lage, auf holländischen oder spanischen Sites Clips zu finden. Um dieses Material herunterzuladen, benutzte ich unterschiedliche Konverter. Diese konvertieren Dateien: Sie bringen die Daten von einem Format ins andere. Damit wird eine Optimierung für einen bestimmten Zweck oder ein anderes Programm erreicht. Anfangs Sommerferien hatte ich meine Interviewpartner und einen Teil der B-Roll organisiert. Als nächstes galt es die Interviews durchzuführen.

3.2 Interviews

Meine Interviewpartner hatten unterschiedliche Kenntnisse von Martin Ødegaard. Um alle auf einen ähnlichen Stand zu bringen, fertigte ich ein 15-minütiges Analysevideo an. Darauf sind zahlreiche Spielszenen vom Norweger im Laufe der letzten sechs Jahre zu sehen. Das Video sendete ich auf einem Stick an jeden Partner. Weiter stellte ich einen Fragekatalog zusammen. Er umfasste allgemeine Fragen zu Martin Ødegaard; unter anderem zu seinen Fähigkeiten, seiner Begehrtheit und seiner Entwicklung. Ebenfalls stellte ich Grundsatzfragen wie: Wieso leihen Klubs ihre Spieler aus? Was sind Vor- und Nachteile bei einem Vereinswechsel? Ferner stellte ich individuelle Fragen zur eigenen Karriere, Auslandsaufenthalten und Erfahrungen.

Die Interviews sollten alle gefilmt werden, um die Basis des Filmes darzustellen. Lokalität und Hintergrund haben eine grosse Bedeutung, sie übermitteln eine gewisse Stimmung. Ein passendes Beispiel dafür ist die Taktiktafel im Hintergrund beim Interview mit Philipp Heizer.



Abbildung 1: Frame Philipp Heizer

¹ (Aschermann, 2020)

Sie hilft zu verstehen, dass über Fussball gesprochen wird und kann den Eindruck erwecken, dass Fussballkenntnisse bei diesem Mann vorhanden sind. Weiter verstärkt der relativ kahle, weisse Raum Philipp Heinzers Erscheinungsbild. Nicht alle Orte konnten gewählt werden.

Die Interviews mit Sascha Ruefer (Corona bedingt im SRF-Fernsehgarten) und Andy Egli (privat in Bern) fanden an von ihnen vorgegebenen Orten statt. Somit war Improvisation gefragt: Ich schaute, dass im Hintergrund grüne Elemente wie Pflanzen oder Büsche vorkamen, um den Kontrast von der B-Roll, welche hauptsächlich grün wegen dem Rasen des Fussballfeldes war, nicht zu stark zu verändern. Ein Beispiel: Hätte ich das Interview mit Ruefer in einem pink gemalten Raum führen müssen, wäre der ständige Wechsel von Farbe und Kontrast als störend empfunden worden.

Für das Filmen der Interviews benutzte ich ein Lavalier-Mikrofon für eine professionelle Tonqualität; mindestens ein Licht, um dem Gesicht des Interviewpartners einen kinematografischen Look zu verpassen; einen Reflektor und mindestens eine Kamera auf einem Stativ. Ich benutzte für die Naheinstellung eine Canon C200 eines Freundes mit einem 25mm Objektiv. Dabei wird die Person vom Kopf bis maximal Mitte Oberkörper gefilmt. Mit einer zweiten Kamera, meiner SONY Alpha 6400, filmte ich die alternative Perspektive: Eine Grossaufnahme, meist das Seitenprofil des Gesichts. Somit konnte ich beim Schneiden abwechseln und mehr Variabilität schaffen. Das erste Interview fand mit Philipp Heinzer Ende Juli statt, das letzte führte ich mit Sascha Ruefer Mitte Oktober.

Ursprünglich plante ich ein Interview mit Martin Ødegaard. Seit längerer Zeit bin ich mit ihm über die Social Media Plattform Instagram in Kontakt. Folglich war es nicht schwierig, ihn für ein Interview anzufragen. Er sagte spontan zu, wies mich aber darauf hin, dass er privat keine Interviews geben dürfe. Eine Anfrage müsse über Verein oder Nationalmannschaft laufen. Zu diesem Zeitpunkt war Ødegaard bereits zu Real Madrid gewechselt. Im Spätsommer machte mir dann Corona einen Strich durch die Rechnung. Ich kontaktierte den norwegischen Fussballverband erfolglos, die Spiele der norwegischen Nationalmannschaft fanden unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. Angesichts der Geisterspiele in allen europäischen Ligen machte eine Anfrage bei Real Madrid keinen Sinn. Glücklicherweise konnte ich ein Interview von Martin Ødegaard bei LaLiga TV finden, welches er im Sommer 2019 gegeben hatte. Ich benutzte Ausschnitte davon, um einige seiner persönlichen Ansichten inkludiert zu haben.

Ferner realisierte ich im Herbst, dass ich für Sequenzen mit Aussagen von norwegischen Journalisten eine akkurate Übersetzung ins Deutsche brauchte. Ich war auf jemanden angewiesen, der sowohl gute Deutsch wie auch hohe Norwegisch Kenntnisse hatte. Mit Hilfe meiner Mutter stiess ich auf die Norwegerin Inger Rimstad. Ich nahm mit ihr Kontakt auf und erhielt ihre Zusage. Folglich sendete ich ihr ein rund 20-minütiges Video mit Ausschnitten von Interviews, Fernsehdebatten, Analysen und weiteren Auftritten von norwegischen Journalisten, welche über Martin Ødegaard sprachen. Zwei Wochen später hielt ich dankbar ihre Übersetzung in der Hand. Leider wurden die letzten fünf Minuten des Videos vergessen gegangen. Da Inger Rimstad keine Zeit mehr zur Verfügung hatte, diese fehlenden Clips anzuschauen und zu übersetzen, war ich auf einen weiteren Übersetzer angewiesen. Dank Karolin Voigts Onkel Jürgen Furmyr-Richter hatte ich die Übersetzung der fehlenden Clips nach kurzer Zeit

3.3 Post-Production

Sobald alle Interviews im Kasten waren, begann ich das Material ins Schneidprogramm zu importieren. Ich schneide seit knapp vier Jahren auf Final Cut Pro. Im Laufe der Jahre habe ich mir viel Wissen und Können auf dieser Software angeeignet. Beim Schnitt eines Videos wird eine Timeline kreiert: Verschiedene Sequenzen werden aneinandergereiht, inklusive Musik und unterschiedliche visuelle sowie auditive Effekte. Die Clips werden als rechteckige Symbole abgebildet, welche man verändern und verschieben kann. Das Aneinanderreihen und Übereinanderlegen (Layers) dieser Symbole bilden die Timeline und schliesslich den Film.

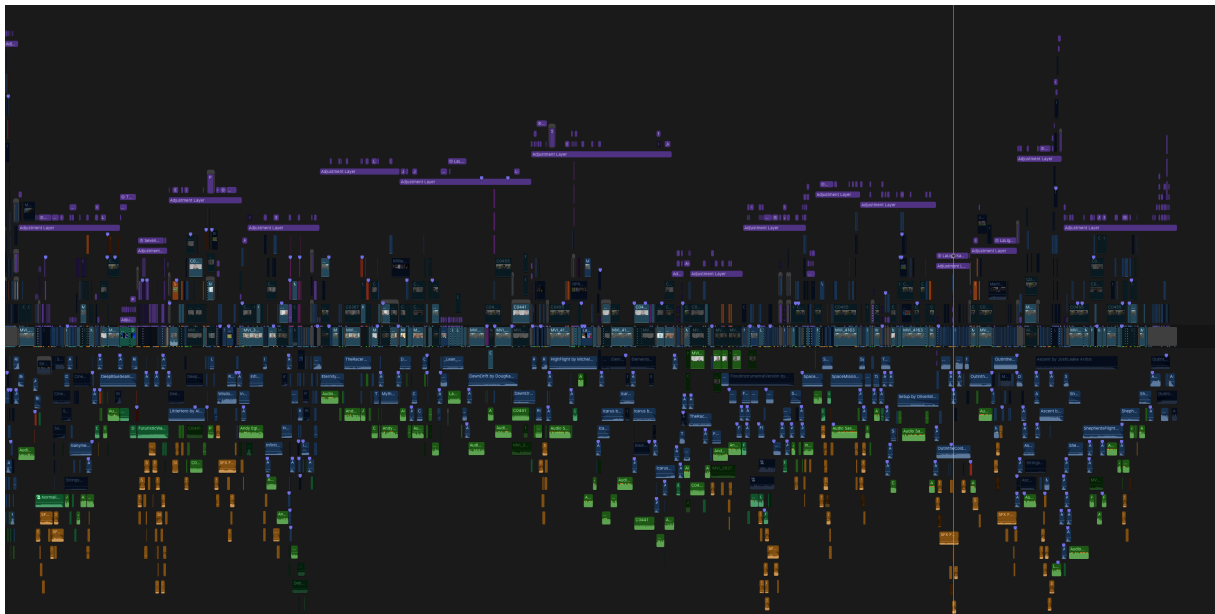


Abbildung 2: Die Timeline meines Dokumentarfilmes

Es galt bis Ende Herbstferien alle Interviews durchzuschauen und Schlüsselstellen sowie wichtige Aussagen aufzuschreiben. Die Interviews synchronisierte ich in einer separaten Mediathek und schnitt sie. Einfach gesagt wurden die Kameraclips und die Audiospur übereinandergelegt, manuell synchronisiert (da die automatische Synchronisation nicht wie gewollt funktionierte) und dann Cuts gesetzt, um ferner die wichtigsten Sequenzen zu isolieren. Folglich war der Grundbaustein gelegt: Ich konnte beim späteren Schneiden des Filmes auf die separate Mediathek zugreifen und gewünschte Ausschnitte herausnehmen. Ein exakter Plan eines Filmaufbaus war nicht vorhanden. Dies war gar nicht möglich, da die Struktur von den Aussagen der Interviewpartner abhängt, welche ich nach und nach in der Timeline platzieren wollte. Die fussballerischen Fähigkeiten sollten einerseits durch die B-Roll, welche über die Clips der Interviewpartner gelegt wird, andererseits durch kurze Kompilationsfilme veranschaulicht werden. Ich wusste bereits, dass ich bei Martin Ødegaards Spielzeit in Norwegen und seiner Saison in San Sebastián betreffend Spielausschnitten mehr ins Detail gehen wollte. Beispiele dafür sind sein Debut für Strømsgodset, Ausschnitte seines Spiels gegen Sandnes Ulf oder die Partien gegen Atlético Madrid und Alavés mit Real Sociedad. Andere Spielausschnitte sollten mehr zusammengefasst als kurze Montage gezeigt werden. Zusätzlich teilte ich den Film in

drei Teile à zirka 15 Minuten ein: Zu Beginn der Anfang in Norwegen, danach den Wechsel nach Madrid und die Jahre in Heerenveen, zuletzt die Saison bei Vitesse Arnheim und bei Real Sociedad. Da Zinedine Zidane Martin Ødegaard im Spätsommer 2020 zurückholte, wollte ich mit der Rückkehr zu Real Madrid abschliessen. So schloss sich der Bogen: Man würde nachvollziehen können, wie er von einem Abgeschriebenen zu einem Rückkehrer wurde.

Die Stationen des Norwegers in den letzten Jahren liegen in unterschiedlichen Ländern. Bei der Dokumentation seiner Geschichte muss man von Ort zu Ort springen: Mir war klar, dass diese Veränderungen verständlich visualisiert sein müssen. Demnach entschied ich mich, wichtige Orte mit einer Luftaufnahme und dem Namen der Stadt und des Landes einzuführen. Ausserdem fasste ich den Entschluss, sämtliche additional Informationen, die essenziell für das Verständnis und die Logik des Filmes sind, als geschriebene Informationen einzublenden. Die Gesamtdauer des Filmes war auf ungefähr 45 Minuten vorgesehen.

Im November begann ich zu schneiden. Der Schnitt eines Filmes ist ein zeitintensiver und nervenaufreibender Prozess. Es ist nicht möglich, sich für zehn Minuten an den Bildschirm zu setzen und kleinere Schnittarbeiten zu erledigen. Es braucht Zeit, um einen Workflow zu entwickeln. Bei diesem Projekt ging es nicht darum, Clips aneinander zu reihen; ich musste gleichzeitig ein Storyboard entwickeln und umsetzen. Infolgedessen war es erst mit dem Beginn der Weihnachtsferien möglich, intensiv und zielorientiert zu schneiden. Dafür hatte ich mir einen groben Tagesplan erstellt: Am Vormittag sollte ich ungefähr zwei, am Nachmittag zirka fünf und am Abend nochmals ungefähr drei Stunden arbeiten. Ziel war, dass ich bis Ende Weihnachtsferien den Film fertig produziert hatte, um den Begleittext in der Vertiefungswoche zu beenden. Die Idee dahinter war, dass ich alle Erfahrungen und Gedanken, welche ich während und nach dem Produzieren des Filmes gemacht hatte, in diese Seiten hineinfliesen lasse.

Die Filmproduktion umfasste unterschiedliche Vorgänge. Der erste war der Rohschnitt: Die Clips werden so zusammengeschnitten, wie sie schlussendlich von Reihen- und Abfolge her sein sollen. Der nächste Schritt war das Sound Design. Dazu gehört unter anderem das Herausuchen und Implementieren von passender Musik. Dafür benutzte ich Artlist, eine Online-Sammlung mit lizenzfreier Musik und Soundeffekten, auf welche man unbegrenzt Zugriff mit dem Lösen eines kostenpflichtigen Abonnements hat. Unter anderem gehören diverse Formen von Sound Effects zur Gestaltung des Sound Designs. Beispielsweise gibt es „Whooshes“ als Übergangselement, ein auf- und wieder abbauendes Zischen oder Rauschen; „Risers“ als Spannungselement, steigende Geräusche mit einem abrupten Ende und „Impacts/Booms“ als wuchtige Verstärker. Durch geschicktes und abgestimmtes Einsetzen dieser und weiterer Geräusche können passende Atmosphären, Gefühle oder Emotionen kreiert werden. Zusammen mit gezielt ausgewählter Musik wird die Dramaturgie der Handlung unterstützt und mehr Immersion gebildet.

“

Half of the storytelling ability is sound

Joe Herrington, Media Designer²

² (Beckermann, 2015)

Joe Herrington, ein Media Designer für Disney Parks, fasst die Kraft des Klanges in passenden Worten zusammen: «Klang macht die Hälfte des Geschichteerzählens aus.»³

Den nächsten Schritt bildete die Farbkorrektur (Colour Correction), sowie das Colour Grading. Dabei beschreibt die Farbkorrektur den Vorgang des Bearbeitens und Angleichens der Farbwerte, während das Colour Grading für den künstlerischen Teil der Veränderung von Farben steht. Beim Korrigieren der Farben werden Ungleichmässigkeiten bei Lichtverhältnissen oder der Umgebung angepasst und die Farbwerte so bearbeitet, um angegliche Bilder zu erhalten. Ich arbeitete unter anderem mit den Begriffen Sättigung, Kontrast, Luminanz und Belichtung. Waren die Farben korrigiert, stand das Grading an. Farben können Emotionen, Gefühle und Stimmungen auslösen und die Wahrnehmung beeinflussen.

“

Colour is a power which directly influences the soul.

Kandinsky⁴

Mit diesen Worten spricht Kandinsky auch die Macht der Farben an: «Farbe ist eine Kraft mit direktem Einfluss auf die Seele».⁵ Es wird klar, wie wichtig die Farbkorrektur und das Grading für einen Film ist. Mit der Kamera nahm ich mit einem besonders flachen Farbprofil auf. Dank der erhöhten Dynamik hat es somit mehr Details auf dem Filmmaterial, was später mehr Möglichkeiten beim Verändern der Farben gibt.⁶



Abbildung 3: Frame Sascha Ruefer

Da ich relativ wenig Erfahrung von professionellem Grading habe, benutzte ich als Grundlage sogenannte Film LUTs. Sie werden verwendet, um die Farbeingabewerte von der Kamera in die gewünschten Ausgabewerte umzuwandeln, damit die Farben im endgültigen Videomaterial verändert werden. Kurz gesagt, sind LUTs eine Art voreingestellte Farbfilter, welche die

³ Ebd.

⁴ (Spreadfilms)

⁵ Ebd.

⁶ (TMT Business Solutions, 2018)

Farbkorrektur optimieren.⁷ Ein Beispiel: Für Szenen mit Sascha Ruefer im Bild betrieb ich erst die Farbkorrektur, verwendete dann einen LUT und machte schliesslich letzte Farbveränderungen, bis ich mit dem Look des Clips zufriedengestellt war. Anschliessend konnte ich diese Voreinstellungen sichern und auf weitere Sequenzen von Sascha Ruefer anwenden, sofern sie mit der gleichen Kamera aufgenommen waren. Zwar brauchte es weitere kleine Anpassungen für jede neue Sequenz, aber durch das Sichern der Voreinstellungen konnte ich eine Menge Zeit sparen.

Als nächster Schritt galt es, diverse Übertitel und Schriftzüge zu gestalten. Ich suchte im Internet nach einer passenden Schrift und lud sie herunter. Jeder Interviewpartner wird mindestens einmal dem Zuschauer mit Namen und kurzem Steckbrief vorgestellt. Auch Überschriften wie Ortsnamen und Fussballspiele werden mit dieser Schriftart eingeblendet. Weiter fokussierte ich mich auf den Feinschliff von Effekten, namentlich das Maskieren. Dabei wird ein Element oder eine Form «ausgeschnitten», um einen Transparenzbereich zu erstellen. Diese «ausgeschnittene» Form nennt man eine Maske. Ein Beispiel dafür ist die Szene, wo Martin Ødegaard vor der Überschrift «Real Sociedad – Alaves» erscheint.

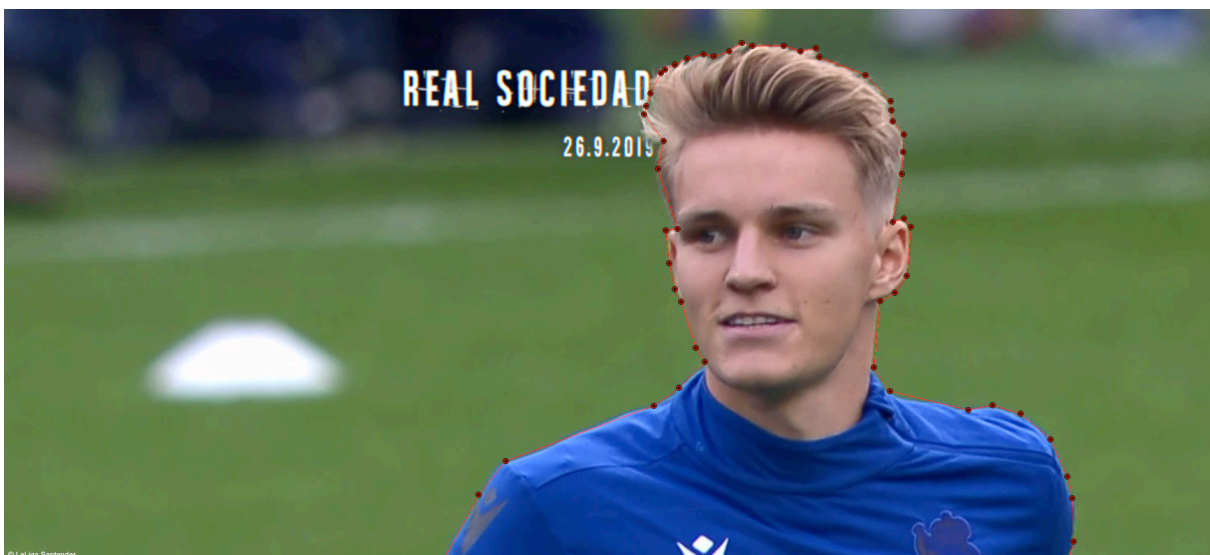


Abbildung 4: Frame Martin Ødegaard

Eine Filmsequenz besteht aus mehreren Einzelbildern (Frames). Durch eine Aneinanderreihung von vielen Frames entsteht ein bewegtes Bild, ein Video. Frames bilden folglich einen elementaren Bestandteil einer Sequenz, vergleichbar mit Buchstaben in einem Wort. Um diesen Effekt zu erstellen, musste ich in der Filmsequenz die Maske (rote Punkte, verbunden mit Linien) Frame für Frame neu platzieren. Dabei sollte Martin Ødegaards Kopf so genau wie möglich ausgezeichnet werden, sodass der Effekt entsteht, dass er sich vor der Schrift bewegt, während der Hintergrund hinter der Schrift liegt.

Ausserdem musste ich Referenzen zu Quellen bei sämtlichem Videomaterial einfügen, welches ich nicht selber produziert habe. Ich beschränkte mich auf das Copyrightzeichen (©),

⁷ (Vegas Creative Software)

gefolgt vom Namen des Eigentümers. Letztendlich wandte ich mich dem Abspann zu, wo zum einen die Credits (die Nennung aller Namen von Personen, die am Film beteiligt sind), wie auch die urheberrechtlichen Angaben oder Quellen aufgeführt sind. Bei letzterem beschränkte ich mich der Einfachheit und Übersichtlichkeit halber auf die Namen der benutzten Video-, Foto- und Pressequellen. Weiter benutzte ich den Abspann, um mich bei denjenigen zu bedanken, welche mich bei diesem Projekt unterstützt haben. Mir kam die Idee, ein paar «Behind the Scenes» Clips als Hintergrund einzusetzen: Man sollte mich vor dem Bildschirm sehen, wie ich den Film bearbeite. Ein Freund half mir beim Aufnehmen dieser Videos, welche als Ergänzung zum Abspann einen Eindruck meiner Arbeit vermitteln. Zum Schluss musste der Film überarbeitet werden. Ich achtete penibel darauf, kleinste Fehler oder Unregelmässigkeiten zu korrigieren. Schliesslich gab ich vier Freunden eine Filmversion. Als ausenstehende Personen sollten sie mir ihre Gedanken und Kritikpunkte mitteilen. Ich achtete, dass sowohl Fussballkenner wie auch -laien vertreten waren. Konstruktive und detaillierte Feedbacks halfen mir, den letzten Feinschliff zu vollenden. Die endgültige Version exportierte ich am Wochenende vor Abgabedatum.

4. Erfahrungen

Noch nie habe ich so viel Aufwand, Energie, Zeit, Leidenschaft und Hingabe für ein Projekt aufgewendet wie für diesen Dokumentarfilm. Mit Erstaunen habe ich kürzlich realisiert, dass mich Martin Ødegaard das letzte Halbjahr bewusst und unbewusst täglich begleitete. Es gab wohl keinen Tag, an dem ich nicht an den Fussballer und seinen Werdegang dachte, sei es bei Recherche, beim Formulieren von Interviewfragen oder dem Schneiden und Visualisieren dieser Arbeit. Und trotz dieser intensiven Auseinandersetzung kam ich nie zum Punkt, wo ich genug hatte. Es war faszinierend, wie ich mit jedem erneuten Anschauen und Wiederhören der unterschiedlichen Clips beim Schnitt mehr verstand. Bei Martin Ødegaards Weg gibt es kein endgültiges Verständnis, man hört nie auf, Neues zu lernen, wenn man sich mit seinem Werdegang auseinandersetzt. Sei das eine neue Art von Empathie, welche man beim Feststellen der Überforderung vom jungen Ødegaard fühlt oder eine neue Form von Anerkennung an seine fussballerischen Fähigkeiten, welche man entwickelt, wenn man seine fussballerische Entwicklung dokumentiert. Das Thema dieser Maturitätsarbeit ist gleichzeitig eine Leidenschaft, welche ich durch die Produktion meines Filmes umso besser wertschätzen lernte.

Betreffend Ab- und Verlauf meiner Arbeit fiel mir im Herbst ein interessanter Punkt auf: Ich war sehr oft auf Dienstleistungen oder auf die Verfügbarkeit von anderen Menschen angewiesen. Seien es Interviewpartner, welche nur an gewissen Tagen und Zeiten verfügbar waren; Equipment, das ich von Kollegen für die Aufnahmen ausleihen musste oder die Hilfe von Inger Rimestad und Jürgen Furmyr-Richter, die mir eine Übersetzung der norwegischen Clips ermöglichten. Zeit spielte ebenfalls einen wichtigen Faktor: Es brauchte lange, bis ich alle Interviews im Kasten hatte, da (selbstverständlich) weder Partner noch das Material der Kollegen immer verfügbar waren.

Weiter stellte ich fest, wie unterschiedlich der Inhalt der Interviews war. Während Äusserungen von den Profifussballern Jérôme Thiesson und Jonas Elmer sich hauptsächlich auf den eigenen Beruf und die subjektive Meinung bezogen, waren Gespräche mit Experten und Trainer viel offener. Philipp Heinzer war oft repetitiv, aber hilfreich, da er inhaltlich wichtige und interessante Aussagen machte. Ich war vom grossen und kompetenten Wissen Eglis und Ruefers beeindruckt. Die Rolle des Erzählers war für letzteren sehr passend ausgewählt, im Film führt er den Zuschauer von Szene zu Szene. Ausserdem überraschte mich Ludovic Magnin positiv. Die Kommunikation und Planung mit ihm war relativ umständlich, er erwähnte oft, dass er wenig Zeit habe und erklärte mir, er könne mein Analysevideo nicht visieren. Umso erstaunter war ich, als er mit mir ein halbstündiges, intensives und qualitativ hohes Gespräch über Martin Ødegaard führte. Neben interessanten subjektiven Aussagen und Vergleichen zum eigenen Beruf besass er viel Wissen über den Norweger. Darüber hinaus hatte ich Glück mit dem Timing dieses Interviews: Wir trafen uns am 23. September. Knapp zwei Wochen später wurde Ludovic Magnin vom FC Zürich entlassen. Ein Gespräch nach seiner Entlassung wäre undenkbar gewesen.

Neben gesammelten Erfahrungen im Bereich Pre-Production habe ich auch bezüglich Post-Production viel mitgenommen. Ich habe den Begriff Hingabe neu für mich definiert. In den Weihnachtsferien arbeitete ich durchschnittlich neun Stunden am Tag vor dem Bildschirm. Es war eine Herausforderung, Fokus, Konzentration und Produktivität über eine so lange Zeit aufrecht zu erhalten, aber zurückblickend kann ich sagen, dass ich genau das geschafft habe.

5. Probleme

Bei der Produktion eines Filmes gilt es zahlreiche Probleme zu bewältigen. Beispielsweise stellt sich die Frage, wie der Werdegang von Martin Ødegaard in einen Film verpackt wird. Antworten dafür gibt es viele, eine eigene und zufriedenstellende Lösung zu finden, ist aber nicht so einfach. Durch die Kreation meines Filmes wurde diejenige Lösung zum Problem gefunden, welche mich am meisten zufriedenstellte.

Zurückblickend kann ich sagen, dass ich für beinahe alle Probleme eine sehr zufriedenstellende Lösung gefunden habe. Es gibt wenig, worüber ich noch nicht vollständig glücklich bin. Hauptsächlich sind es Fehler, die ich nicht mehr korrigieren konnte und über welche ich mich im Nachhinein nerve. Ein Beispiel ist die Überbelichtung beim Interview mit Ludovic Magnin. Ich führte das Interview in einem kleinen Raum in der Saalsporthalle. Die Lokalität war von ihm vorgegeben. Es war ein relativ ungünstiger Ort, da das Zimmer mit einem grossen Fenster ausgestattet war, wodurch die Sonne mit voller Kraft den Raum erhellte. Normalerweise ist eine Überbelichtung relativ einfach zu regeln. Da durch die Kameraeinstellung für das Interview (grosse Blendenöffnung, niedrige Empfindlichkeit und kurze Belichtungszeit) relativ viel Licht in die Kamera und zum Sensor gelangte, hätte es zwei Lösungen gegeben, das Problem zu beheben: Einerseits hätte ich die Kameraeinstellungen verändern können, sodass weniger Licht in die Kamera kommt. Ich wollte aber die Blendeeinstellung meiner Kamera nicht verändern, da sonst die Tiefenschärfe darunter gelitten hätte. In diesem Fall wäre ich auf einen Neutralschichtfilter (ND-Filter) angewiesen gewesen, der als eine Art Sonnenbrille für die Kamera funktioniert: Er lässt weniger Licht hinein, gleichzeitig bleiben Blende und ISO-Wert

unverändert, während die Belichtungszeit verlängert wird. Da ich keinen ND-Filter dabei hatte, nahm ich das Interview überbelichtet auf, erhielt dafür eine passende Tiefenschärfe. Eine Überbelichtung ist praktisch unmöglich in der Post-Production zu korrigieren.

Fehler wie dieser sind zwar vermeidbar, jedoch irreparabel, wenn sie trotzdem gemacht werden. Trotzdem sind es gute Erfahrungen, denn aus Fehlern lernt man.

6. Reflexion

Mit Stolz und Erleichterung blicke ich auf das letzte Halbjahr zurück. Die Produktion dieses Dokumentarfilmes bereitete mir neben einer Menge Arbeit und gelegentlichem Kopfzerbrechen vor allem sehr viel Spass. Ich habe mich in vielen Bereichen weiterentwickelt: Planung und Organisation, Kreativität und Produktivität, Improvisation und Flexibilität, sowie im Schneiden und Produzieren. Durch den Prozess der Kreation dieses Filmes hat sich der Gedanke an eine Zukunft im Bereich Multimedia gefestigt. Mich fasziniert das Erstellen von digitalen Werken, aufgebaut durch die Immersion von unterschiedlichen Medien, wodurch einmalige Emotionen ausgelöst werden können. Mit diesem Film war ich gefordert, Inhalt und Wissen über bewegende Bilder und Animationen zu vermitteln. Ich entwickelte meine technischen Kenntnisse weiter, lernte Ideen zu visualisieren und Vorstellungen in Realität umzuwandeln. Ich bin stolz auf mein Endergebnis. Mit viel Hingabe habe ich unzählige Stunden investiert, alle Mühen haben sich gelohnt. Der Film verkörpert Martin Ødegaards Geschichte und seinen Werdegang bei Real Madrid chronologisch und wahrheitsgetreu. Soweit ich beurteilen kann, ist sein Weg zur ersten Mannschaft Real Madrids gut nachvollziehbar. Durch meine Aufzeichnung seines Werdegangs habe ich versucht, dem Zuschauer seine Entwicklung nahe zu bringen. Mit erwartungsvoller Neugier und der Aussicht auf Martin Ødegaards vielversprechende Zukunft schliessen wir diese Geschichte vorläufig ab – und freuen uns auf die Fortsetzung.

7. Literaturverzeichnis

Aschermann, Tim. *CHIP*. 31.3.2020. "Wie funktioniert VPN? Einfach erklärt"
https://praxistipps.chip.de/wie-funktioniert-vpn-einfach-erklaert_40812.

Beckermann, Joel. *LinkedIn, Inc.* 28.4. 2015. "The 19 Best Quotes About Sound and Music"
<https://www.linkedin.com/pulse/19-best-quotes-sound-music-joel-beckerman>.

Grøtt, Vegard Wivestad. 8.10.2020. *Imago Images via Bildbyrå*. <https://www.imago-images.de/sp/0048680555>. Zuletzt besucht am 9.1.2020

Spreadfilms GmbH. "Color Grading: Wie die Farbe den Film beeinflusst"
<https://www.spreadfilms.de/blog/color-grading>.

TMT Business Solutions. 11.12.2018. "Color Grading - wie Farben den Film beeinflussen"
<https://www.tmt.de/2018/12/color-grading-wie-farben-den-film-beeinflussen>.

Vegas Creative Software. "Color Grading: Was sind LUTS und wie nutze ich diese richtig?"
<https://www.vegascreativesoftware.com/ch/videos-bearbeiten/was-sind-luts-wie-benutze-ich-sie-richtig>.

8. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Frame Philipp Heinzer	6
Abbildung 2: Die Timeline meines Dokumentarfilmes	8
Abbildung 3: Frame Sascha Ruefer	10
Abbildung 4: Frame Martin Ødegaard	11