THE REAL THING

KINOKULTUR IN DER SCHULE

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
KINOKULTUR IN DER SCHULE
Untere Steingrubenstrasse 19
4500 Solothurn
Tel. 032 623 57 07 | 077 410 32 94
info@kinokultur.ch | www.kinokultur.ch

DAS DOSSIER WURDE ERARBEITET VON
KINOKULTUR IN DER SCHULE
Redaktion: This Lüscher, Ruth Köppl, Heinz Urben

UNTERRICHTSMATERIAL zu vielen weiteren Filmen kann auf der Webseite www.kinokultur.ch unter «Die Filme» kostenlos heruntergeladen werden.

INFORMATIONEN ZUM GANZEN ANGEBOT
finden Sie unter www.kinokultur.ch

ANMELDUNG für Kinobesuche von Schulklassen und Filmgespräche:
KINOKULTUR IN DER SCHULE
Tel. 032 623 57 07, info@kinokultur.ch

KINOKULTUR IN DER SCHULE wird finanziell unterstützt von: Bundesamt für Kultur, ProCinema, Schweizerische Kulturstiftung für Audiovision, Ernst Göhner Stiftung, Egon-und Ingrid-Hug-Stiftung, Swisslos, Kanton Aargau, Kanton Zürich, Kanton Basel-Stadt, Kanton Thurgau, Kanton Appenzell AR, Kanton St. Gallen, Kanton Solothurn, Kanton Schaffhausen, Kanton Zug, Kanton Graubünden

PARTNERINSTITUTIONEN
Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich (Filmbildung), Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (Evaluation), Kinomagie Aargau, «Kultur macht Schule» (ein Programm der Fachstelle Kulturvermittlung, Departement Bildung, Kultur und Sport, Kanton Aargau), Schule & Kultur Kanton Zürich, Solothurner Filmtage

Regie, Kamera, Schnitt, Ton, Musik, Produktion, Distribution
Verein filmkids.ch
Stapferstrasse 2
8006 Zürich
info@filmkids.ch

Filmkids.ch ist ein non-profit Verein, der sich zum Ziel setzt, Kindern und Jugendlichen alles rund ums Filmemachen näher zu bringen. Der Verein Filmkids.ch gestaltet und organisiert seit 2007 Filmkurse und Lager für Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 10 und 18 Jahre.

Original Version Schweizerdeutsch, Rätoromanisch, Französisch und Italienisch mit englischen und französischen Untertiteln

Gattung Spielfilm, Farbe, 75 Min.

Credits siehe folgende Seiten

FILMKIDS.CH – FILMSCHULE FÜR KINDER UND JUGENDLICHE präsentiert eine Arbeitsmappe zum Jugend-Spielfilm «THE REAL THING» und der dazugehörigen Making-of-Serie «HOW KIDS MAKE FILMS»

Zum 10-jährigen Jubiläum des Vereins hat filmkids.ch mit knapp 70 Jugendlichen – gecoacht von professionellen Filmschaffenden – einen abendfüllenden Spielfilm produziert. In diesem über ein Jahr dauernden Projekt haben die JungfilmerInnen einen Episoden-Spielfilm selber entwickelt und umgesetzt, der in fünf verschiedenen Genres – Drama, Fantasy, Comedy, Horror und Coming of Age – die Geschichte vom 16-jährigen Aussenseiter Phillip und seiner kuriosen Busreise ins Klassenlager erzählt.

Philip ist neu in der Klasse und hat eine Schwäche für die süsse Yael. Doch er ist nicht der Einzige. Und in einer Zeit, in der alle und alles per Handy online verknüpft ist, lauert die Gefahr, den Blick auf das Wesentliche zu verlieren. So mischt Philip in seinem Streben, Yael näher zu kommen, auf unheilvolle Weise echte und virtuelle Welten und gerät dabei immer mehr ins Abseits. Erst als er dahinter kommt, wie manipulierbar Daten von Usern sind, klärt sich sein Blick auf die Realität und es eröffnet sich ihm eine ungeahnte Chance.

DIDAKTISCHE HINWEISE

Das Unterrichtsmaterial ist ein **Fundus zur Auswahl**.

Die Materialien sind **fächerübergreifend** sowie **handlungs- und situationsorientiert** konzipiert.
Sie eignen sich für die **Sekundarstufe 1 und 2**

DIE FILMKIDS

«Genre Drama»

Phillip	**Joel Sanguanini**
Yael	**Lea Hilff**
Nils	**Melvin Aeberhard**
Jessica	**Tanja Fischer**
Tim	**Kidane Syfrig**
Tom	**Djibril Vuille**
Yannick	**Marius Sigrist**
Julia	**Jana-Alexandra Aliesch**
Sara	**Désirée Bichsel**
Sophia	**Soraya Britt**
Schüler der Bus verpasst	**Nico Juchli**
Computerstimme	**Ragna Guderian**
Buschaffeur	**Leonardo Nigro**
Lehrer Huber	**This Lüscher**
Autofahrer	**Gilles Brand**
Idee	**Djibril Vuille** **Noa Röthlisberger**
Drehbuch	**Djibril Vuille**
Mitentwicklung Nils	**Cyril Fischer**
Regie	**Djibril Vuille**
Kamera	**Noa Röthlisberger**
Ton	**Kidane Syfrig** **Marius Sigrist** **Nicola Bruni**
Art Direction, Kostüme, Make-up	**Soraya Britt** **Désirée Bichsel**
Schnitt	**Noa Röthlisberger**

«Genre Fantasy»

Phillip	**Alessandro Reinhart**
Yael	**Julie Reperant**
Nils	**Tim Rohrbach**
Jessica	**Gwendolin Kircali**
Julia	**Lilith Holscher**
Sara	**Enya Kilchenmann**
Sophia	**Lia Buchmüller**
Wächter #1	**Cyril Keller**
Wächter #2	**Loris Born**
Wächter #3	**Tim Aeschbach**
Gefangene	**Léonie Vogel** **Ayana Stäubli** **Darjia Panic**
Schüler der Klasse sucht	**Nico Juchli**
Drehbuch	**Nico Juchli** **Valentin Burwell** **Soraya Britt**
Regie	**Valentin Burwell**
Kamera	**Sämi Züger**
Ton	**Cyril Keller** **Loris Born** **Tim Aeschbach**
Art Direction, Kostüme, Make-up	**Enya Kilchenmann** **Lia Buchmüller** **Léonie Vogel** **Ayana Stäubli**
Schnitt	**Valentin Burwell**

«Genre Comedy»

Phillip	**Lucas Abgottspon**
Yael	**Niki Meli**
Nils	**Marie Weise**
Jessica	**Maeva Strub**
Tim	**Aurelia Koppensteiner**
Tom	**Luisa Delpho**
Yannick	**Steven Bloch**
Julia	**Lysandra Haist**
Sara	**Celine Mahler**
Sophia	**Julia Werner**
Schüler der Klasse sucht	**Nico Juchli**
Buschaffeur als Lehrer Huber	**Leonardo Nigro**
Idee	**Lea Hilff** **Léo Thomas**
Drehbuch	**Lea Hilff** **Léo Thomas** **Joel Rätz**
Regie	**Joel Rätz**
Kamera	**Nino Ubezio**
Ton	**Lysandra Haist**
Art Direction, Kostüme, Make-up	**Celine Mahler** **Julia Werner** **Luisa Delpho** **Marie Weise** **Aurelia Koppensteiner**
Schnitt	**Nicola Bruni**

«Genre Horror»

Phillip	**Milan Scherf**
Yael	**Amenra Blamo**
Julia	**Abishana Selvakumar**
Nils	**Jonas Schärer**
Jessica	**Dacil Koller**
Yanick	**Hannes Wellenkamp**
Tim	**Ria Sivasubramaniam**
Tom	**Leila Surkovic**
Sara	**Fiona Isler**
Sophia	**Kim Meli**
Martin	**Nico Juchli**
Lena	**Brikena Beqiri**
Hippiemädchen	**Saskia Dubi**
Idee	**Seraphina Schillinger**
Drehbuch	**Seraphina Schillinger** **Jakob Schwarz** **Klara Häsler**
Regie	**Jakob Schwarz** **Klara Häsler**
Kamera	**Milan Scherf**
Ton	**Jonas Schärer** **Brikena Beqiri** **Klara Häsler**
Art Direction, Kostüme, Make-up	**Brikena Beqiri** **Hannes Wellenkamp** **Kim Meli** **Ria Sivasubramaniam** **Fiona Isler** **Leila Surkovic**
Schnitt	**Alexandra Steck**

«Genre Coming of age»

Junger Huber	**Gabriel Iseli**
Samantha	**Isabel Mayer**
Edelstatist	**Silvan Rempfler**
Statisten	**filmkids 2017**
Drehbuch	**Linh Enslin** **Aline Simo Kamga** **Seraphina Schillinger**
Regie	**Aline Simo Kamga** **Seraphina Schillinger**
Kamera	**Seraphina Schillinger**
Ton	**Deniz Ince**
Art Direction, Kostüme, Make-up	**Isabel Mayer** **Aline Simo Kamga**
Schnitt	**Robin Wyss**

«The Real Thing»

Lagerassistenz	**Nicola Bruni**
Feinschnitt Abnahme	**Djibril Vuille** **Noa Röthlisberger**
After Effects Mitarbeit	**Noa Röthlisberger** **Urban Lutz**
Grading Begleitung	**Noa Röthlisberger** **Djibril Vuille**
Tonschnitt Mitarbeit	**Djibril Vuille**
ADR Mitarbeit	**Djibril Vuille**
Foley Mitarbeit	**Djibril Vuille**
Mischung Abnahme	**Djibril Vuille**
Musik	**Luca Fäh**
Artwork	**Lucas Abgottspon** **Steven Bloch** **Cyrill Fischer** **Nico Juchli** **Lysandra König** **Noa Röthlisberger** **Milan Scherf** **Maeva Strub** **Marie Weise** **Hannes Wellenkamp** **Djibril Vuille**
Website	**Nils Feigenwinter**
Making of	**Samuel Scheidegger**

COACHES UND BERATER

Drehbuch	**Samuel Schwarz** **This Lüscher**
Regie	**This Lüscher** **Ralph Etter** **Luca Zuberbühler** **Daniel Casparis** **Julian M. Grünthal** **Talkhon Hamzavi**
Kamera	**Christine Munz** **Julian M. Grünthal**
Ton	**Pascal Kreis**
Art Direction, Kostüme und Make-up	**Magdalena Vollmer**

Computergrafiken und SFX Vorbereitung	**Angelo Brem**
DIT	**Tobias Kubli**
Schauspiel	**Tizia Florence** **Jessy Moravec** **Sira Topic**
Schnitt	**Luca Zuberbühler**
Audioschnitt und Mischung	**Guido Keller, Magnetix AG**
Musik	**Martin Skalsky, Christian Schlumpf, Triplet Studios** **Dennis Baesecke, ZHdK**
VFX	**Michael Scialpi**
Artwork	**Daniel Soldenhoff, Eyeworks**

MITARBEITER

Produktion	**Verein filmkids.ch**
Produzenten	**Simone Häberling** **This Lüscher**
Produktionsleitung	**Garrick J. Lauterbach**
Produktionsassistenten	**Liliane Ott** **Maria-Cecilia Quadri**
Casting	**Simone Häberling**
Castingcoach	**Christof Oswald, Christoph Betulius**
Locationscouting	**This Lüscher** **Daniel Casparis** **Magdalena Vollmer** **Simone Ryser**
Locationmanager	**Olivier Heger**
Buschaffeur	**Urs Hänni, Dysli Bern**
Catering	**Gilles Brand** **Corinne Cosandey** **Simone Ryser**
Lagerleitung	**Liliane Ott**
Feinschnitt	**Julian M. Grünthal** **This Lüscher**
Feinschnitt Begleitung	**Djibril Vuille**
VFX	**Michael Scialpi**
Grading	**Nicole Tatjana Allemann**
Assistenz	**Timo Inderfurth**
Projekt Analyse	**Virginia Rusch**
Titel und Abspann	**Ursula Deiss**
Tonschnitt und Mischung	**Guido Keller, Magentix AG**

Songs

Songs
«Erbeerliedli»
Text und Musik: Noa Röthlisberger
© 2017

«Es ist schwer einen Fehler einzusehen»
Text: Daniel Frei, Musik: This Lüscher
© 1986

«Get it done»
Musik: This Lüscher
@1996

Dank an:

Max Aeschlimann, Nicole Tatjana Allemann, Lucía Alvarez, Audio Bauer Pro AG, Marek Beles, André Bellmont, Christoph Betulius, Ursula Deiss, Florine Deplazes, Michael Duss, Dynamo Zürich, Dysli Reisen und Transporte AG Bern / Roland Dysli, Nils Feigenwinter, Valerie Fischer, Fluxif, Corinna Glaus Casting, Richard Grell, Julian M. Grünthal, Dorothee Häberling, George Häberling, Kim Häberling, Lily Häberling, Thomas Häberling, Remo Hegglin, Familie Heger, Rolf Hiltl, Sarah Hofer, Daniel Höltschi, Rene Hunger, Maria Cecilia Keller, Kulturbüro Zürich, Nora Leibundgut, Lena Loy, Fritz Lüscher, Fabian Lüscher, Mirko Mafezzoli, Manuela Murchez, Dieter Meyer, Familie Heger, Erika Nobs, Kaspar Rechsteiner, Jean-Philippe Rickenbach, Seraina Rohrer, Ingrid Sanguanini, Ruedi Santschi, Sara Schär, Myrna Schoch, Michael Scialpi, Heinz Urben, Voice Technologies, Laura Walde, John Wäfler, Selina Wenger, Samuel Wyder, Christoph Wyder, Andrea Zogg

Olivier Heger, Moultipass, Phillippe Raval Gemeindepräsident LaChaux-du-Millieu, Asphaltmine Travers, Valérie Fragnière / Lecole du La Chaux-du-Milieu, La commune de La Brévine, Hôtel de ville Le Locle, Piscine des Combes Boveresse, Davide Rosselet / Wasserversorgung La Chaux-du-Millieu

Mit der Unterstützung von und grossem Dank an

Ernst Göhner Stiftung, Schweizerische Kulturstiftung für Audiovision, Spendenstiftung Bank Vontobel, Markant-Stiftung, Prof. Otto Beisheim Stiftung, Presence Production GmbH, Walter Haefner Stiftung, Ingrid Sanguanini

Cinegrell GmbH, Magnetix AG Triplet Studios, Fluxif, PreCollege Musik ZHdK, Hiltl Catering, Kubik, Tize.ch, Schweizer Jugendfilmtage

Preisträger des Filmkids Films «Lydia», Filmkidslager 2015, für die Spende ihrer Preisgeldes an die Finanzierung dieses Films.

Aufgenommen an Schauplätzen im La Chaux-du-Milieu, Valée de la Brévine, Le Locle, Les Ponts-de-Martel, Fleurier, Travers, Môtiers und Combes Boveresse im Kanton Neuchâtel.

© Verein filmkids.ch

ISAN 0000-0004-6AAF-0000-2-0000-0000-V

INHALTSÜBERSICHT

EINFÜHRUNG IN DEN FILM UND DIE MAKING-OF-SERIE 7

Filmkids.ch – Filmschule für Kinder und Jugendliche 7

Unser Leitsatz und der pädagogische Mehrwert der praktischen Filmbildung 9

Mutter und Vater von Filmkids 9

AUFGABEN UND FRAGEN ZUR VORBEREITUNG 10

Ein Episodenfilm in fünf Genres 11

Was ist ein Filmgenre? 12

Die verschiedenen Genres in «The Real Thing» 13

LEITFADEN FÜR JUGENDLICHE FILMEMACHER UND BEGLEITENDE LEHRPERSONEN 19

Drehbuch 19

Regie 20

Schauspiel 21

Kamera 22

Sound (Ton und Musik) 23

Ausstattung, Make-up & Special Effects 25

Schnitt 26

DIE WICHTIGSTEN BERUFE BEIM FILM 29

GLOSSAR DER WICHTIGSTEN FILMBEGRIFFE 32

EINFÜHRUNG IN DEN FILM UND DIE MAKING-OF SERIE

«The Real Thing» ist ein genreübergreifender Episodenspielfilm, bestehend aus einer Rahmenhandlung und vier Episoden. Er wurde 2016/17 von 70 Jugendlichen zwischen 10 und 18 Jahren gemacht und feierte seine Premiere in der Deutschschweiz an den Jugendfilmtagen und in der Romandie am NIFFF, dem Internationalen Filmfestival des fantastischen Films in Neuchâtel. Produziert wurde der Film anlässlich des zehnjährigen Jubiläums des Vereins Filmkids.ch – Filmschule für Kinder und Jugendliche.

Anfang 2016 schrieben 15 Jugendliche AutorInnen während einem halben Jahr in kleinen Gruppen an den Drehbüchern. Federführend waren dabei Djibril Vuille aus Bern und Noa Rötlisberger aus dem Thurgau. Die beiden waren auch für die Regie und die Kameraarbeit der Rahmenhandlung zuständig und begleiteten die Fertigstellung des Films bis hin zum Poster. Unterdessen absolvieren sie eine SBB- und eine PTT-Lehre.

Im Juli 2016 drehten 65 Jugendliche unter Begleitung von 15 professionellen Filmemachern, in fünf Equipen, während acht Tagen in einem Filmlager in La Chaux-du-Millieu, im Neuenburger Jura. Im Laufe des Herbstes wurden die verschiedenen Episoden in verschiedenen Kleingruppen geschnitten und schliesslich unter Begleitung zusammengesetzt und feingeschnitten. Im Winter 2016/17 wurde im Studio am Ton gearbeitet, Dialoge nachsynchronisiert und gemischt. Zum Schluss wurden die vielen visuellen Effekte eingesetzt, die Farbbestimmung des Bildes gemacht und zwölf Jugendliche setzten in einem Workshop ihre eigenen Ideen zum Poster um.

Dieser ganze Prozess dauerte 15 Monate und wurde in einer leicht zugänglichen Making-of-Serie festgehalten. Gedreht hat diese Serie das damals 14-jährige Filmkid Samuel Scheidegger aus Zürich. Die Serie mit Clips zwischen einer und zwei Minuten, ist thematisch in zehn Teile gegliedert. Zu jedem Thema äusseren sich die jugendlichen Filmemacher selber. Dazu ergänzend findet sich in dieser Arbeitsmappe Tipps & Tricks zum eigenen Filmdreh, sowie Verständnis vertiefende Fragen zu den einzelnen Themen.

FILMKIDS.CH – FILMSCHULE FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

Visuelle Medien sind unter Jugendlichen ein sehr populäres Kulturgut. Sie nehmen in unseren Alltag seit der Verbreitung von Smartphones eine fast ungeheuerliche Präsenz ein. Filmkids.ch geht auf dieses audiovisuelle Bildungsverlangen der Jugendlichen ein.
Filmkids.ch wurde 2007 von Filmproduzentin und Kulturmanagerin Simone Häberling gegründet. Der Nonprofit-Verein organisiert und gestaltet in der ganzen Schweiz Kurse, Workshops, Lesungen und Lager zum Thema Filmemachen, in der Schule und der Freizeit.
Filmkids.ch wird unter anderem unterstützt von schuleundkultur.zh.ch. Zusammen mit Autor und Filmregisseur This Lüscher, dem die künstlerische Leitung von Filmkids.ch obliegt, setzt sich Simone Häberling im Verband cinéducation.ch aktiv für die praktische Filmbildung ein. Was filmkids.ch einzigartig macht, ist der Umstand, dass ausschliesslich professionelle Filmschaffende engagiert werden. Einige von ihnen sind sogar Oscar-Nominiert oder haben den Schweizer Filmpreis gewonnen. Sie setzen sich alle für filmkids.ch ein, weil es ihnen Spass macht mit Jugendlichen zu arbeiten und es ihnen Freude bereitet ihr Wissen weiterzugeben.

UNSER LEITSATZ UND DER PÄDAGOGISCHE MEHRWERT DER PRAKTISCHEN FILMBILDUNG

Wir tragen das Modell «Filmemachen als komprimierte Lebensschule» mit dem Spielfilm «The Real Thing» in die Welt hinaus und wollen möglichst viele Kinder, Jugendliche und Pädagogen ansprechen und begeistern. Gleichzeitig hoffen wir Lehrpersonen auf den grossen Nutzen der praktischen Filmbildung im Unterricht hinweisen zu können.

Das Filmemachen fördert das Selbstbewusstsein, genau wie das Erfahren der eigenen – oft unbewussten – Stärken und Schwächen, sowie das Erlernen von gegenseitiger Motivation. Rückhalt, Einsatz, Vertrauen, das Wissen sich auszudrücken und die Fähigkeit mit ganz unterschiedlichen Talenten zusammenzuarbeiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen, das stärkt die Jugendlichen und hilft ihnen auf ihrem Weg, selbständige, mündige und sozialkompetente Erwachsene zu werden.

MUTTER UND VATER VON FILMKIDS.CH

Simone Häberling (1976), Kulturmanagerin und Produzentin. Sie gründete 2003 ihre Produktionsfirma, die Presence Production GmbH, und betreut seither verschiedene Film-, Theater- und Transmediaproduktionen als Produzentin, Partnerin, Produktionsleiterin und freie Beraterin. Beim Erfolgsfilm «Mein Name ist Eugen» war sie für das Kindercasting, die Produktionskoordination und die Medienarbeit verantwortlich. Dabei kam sie auf die Idee, Kindern und Jugendlichen das Filmemachen näher zu bringen und gründete 2006 den Verein filmkids.ch. Ihren Masterstudiengang Kulturmanagement an der ZHAW schloss sie mit einer Arbeit über Aufbau und Businessplan der zukünftigen filmkids.ch Schule ab.

This Lüscher (1969) ist seit 2007 Hauptleiter und mitverantwortlich für die inhaltliche Ausrichtung der Filmkurse. Ausserdem erarbeitet er Kursmaterial und Lehrpläne, und engagiert sich für Filmkids.ch im Filmbildungs-Dachverband cinéducation.ch. Hauptberuflich ist This Lüscher Autor und Regisseur von Dokumentar- und Spielfilmen sowie verschiedenen TV-Produktionen. Bekannt ist This Lüscher unter anderem durch den Kinodokumentarfilm «Hoselupf» mit Beat Schlatter oder aktuell als Regisseur für die 7. Staffel von «Der Bestatter». 2016 wurde sein Spielfilm «Rider Jack» in der Kategorie «Bester Schauspieler» für den CH-Filmpreis nominiert.

AUFGABEN UND FRAGEN ZUR VORBEREITUNG

VOR DER VISIONIERUNG DES FILMS IST ES IST WICHTIG DIE FOLGENDEN PUNKTE HERVORZUHEBEN:

- Es handelt sich um einen Film von enthusiastischen Jungfilmern im Teenageralter.
- «The Real Thing» ist ein Episodenfilm.
- Der Film wiederspiegelt in den verschiedenen Episoden verschiedene Genres.
- Die Genres sind: Drama (Rahmenhandlung), Fantasy, Comedy, Horror und Coming of Age
- Die Rahmenhandlung ist der rote Faden durch die Geschichte und den Film. Man fängt mit ihr an, kommt immer wieder zu ihr zurück und hört mit ihr auf.
- In den Episoden Fantasy, Comedy und Horror spielen verschiedene Jungschauspieler die gleichen Figuren, wie in der Rahmenhandlung.
- Eine Ausnahme stellt die Episode Coming of Age dar. Sie spielt in den späten Jugendjahren der Figur des Klassenlehrers aus der Rahmenhandlung.

EIN EPISODENFILM IN FÜNF GENRES

«The Real Thing» ist ein Episodenfilm in fünf Genres. Es ist kein Zufall, dass es sich dabei um Drama, Fantasy, Comedy, Horror und Coming of Age handelt. In 10 Jahren Filmkids haben wir festgestellt, dass dies die Genres sind, die bei der Zielgruppe am beliebtesten sind und dementsprechend in Workshops und Lagern auch am meisten umgesetzt werden.

DEFINITION EPISODENFILM

Ein Episodenfilm besteht aus einer Anzahl unabhängiger, abgeschlossener Kurzfilme von einem oder mehreren Regisseuren.

Er erzählt unterschiedliche Geschichten von mehreren Hauptfiguren, die entweder ein Thema behandeln, das immer wieder aufgegriffen wird oder Berührungspunkte aufweisen die auf ein gemeinsames Finale zusteuern.

Die Geschichten werden häufig nicht nacheinander erzählt, sondern sind ineinander verwoben und oftmals durch einen gemeinsamen Ort der Handlung in Beziehung gesetzt.
Möglich ist auch eine übergreifende Rahmenhandlung. Durchgehende Handlungsstränge sind dagegen unüblich.

Diskutiert:

- In welchen Punkten entspricht «The Real Thing» einem typischen Episodenfilm?
- Worin unterscheidet er sich allenfalls?
- Wie sind die einzelnen Episoden mit der Rahmenhandlung in «The Real Thing» miteinander verknüpft?

Gruppenarbeit: Wir schreiben Episoden-Texte:

- Bildet Dreier-Gruppen.
- Erfindet drei einfache Geschichten, die durch einen gemeinsamen Schauplatz, einen Gegenstand oder durch eine Figur zusammenhängen.
- Jeder der Gruppe schreibt nun eine kurze Geschichte, in der die vorher festgelegten Gemeinsamkeiten eine Rolle spielen.
- Überlegt euch nun aufgrund der drei Geschichten, in welcher Abfolge sie einer zuhörende Person möglichst spannend und interessant erzählt werden könnte.
- Experimentiert mit verschiedenen Möglichkeiten, zum Beispiel: eine nach der anderen oder parallel, zeitlich chronologisch, oder allenfalls mit Zeitsprüngen in die Vergangenheit.
- Hilfreich könnte sein, wenn ihr mit kurzen Stichworten und Skizzen die einzelnen Teile eurer Geschichten aufzeichnet und die genaue Abfolge in einem Schema darstellt.
- Wenn ihr einen spannenden Ablauf gefunden habt, könnt ihr eure Geschichten zu einem Episoden-Text verweben und gut darauf achten, dass die Scharnierpunkte, also die Übergänge von der einen in die andere Geschichte gut verständlich und interessant sind.

WAS IST EIN FILMGENRE?

«The Real Thing» eignet sich hervorragend um das Thema Filmgenre zu beleuchten. Hier eine kurze Definition des Begriffs Genre.

DEFINITION FILMGENRE

Unter einem Filmgenre wird eine Gruppe von Filmen verstanden, die unter einem spezifischen Aspekt Gemeinsamkeiten aufweisen. Diese Gemeinsamkeiten können insbesondere in einer bestimmten Erzählform (Abenteurfilm, Drama) oder Grundstimmung (Liebesfilm, Komödie), hinsichtlich des Themas der Handlung (Coming of Age, Fantasyfilm) oder in historischen oder räumlichen Bezügen (Historienfilm) stehen. Filme, die den sogenannten Kerngenres wie Science-Fiction, Fantasy, Horror, Action, Thriller zuzuordnen sind, werden als Genrefilme bezeichnet. Von Genrefilm spricht man, «wenn der Begriff des Genres eine aktivere Rolle in der Produktion und im Konsum spielt».

Selbstverständlich gibt es noch unzählige Genres mehr. Oft werden sie auch kombiniert (z.B. Romantische Komödie, kurz romcom genannt).

Quelle: Wikipedia

Diskutiert:

- Welche Genres habt ihr am liebsten?
- Welche Genres sind euch weiter bekannt?
- Könnt ihr einen Film mit vermischten Genres nennen?

DIE VERSCHIEDENEN GENRES IN «THE REAL THING»

MERKMALE DES GENRES «DRAMA»

Im Zentrum des Filmdramas stehen Charaktere, die Lebenskrisen durchmachen oder in ihrem Leben vor Entscheidungen gestellt werden, die für ihr künftiges Schicksal ausschlaggebend sind. Viele Dramen beschäftigen sich mit der Frage nach den Werten des Lebens und Themen wie Verlust, Tod, Konflikt und Verfolgung prägen häufig den Hintergrund der Filme.
Typisch ist das Wechselspiel verschiedener Ereignisse, um die Gefühle des Zuschauers immer wieder neu zu definieren: mal überwiegt die Sympathie mit der Hauptfigur, mal die Angst vor dem tragischen Ende und mal die Hoffnung, dass es doch noch gut ausgehen könnte.
Ein klassisches Drama kann in ein **5-Akte-Schema** (nach Gustav Freytag) gegliedert werden:

1. Akt: Expositon
- Einführung in Handlung, Personen, Stimmung, Situation, Ort, Zeit (Wer?, Was?, Wo?, Wann?)
- Der Konflikt wird angedeutet und initiiert.

2. Akt: Steigende Handlung
- Steigerung der Spannung auf weiteren Verlauf der Handlung
- Zuspitzung des Konflikts

3. Akt: Höhepunkt (Klimax) mit Peripetie
- Konflikt gelangt zum Höhepunkt
- Held / Helden stehen vor der entscheidenden Auseinandersetzung
- Peripetie: Umschlag zur dramatischen Wende zum Scheitern oder Gelingen

4. Akt: Fallende Handlung mit retardatierendem Moment (Verzögerung)
- Die Handlung fällt auf das Ende zu
- Die Spannung wird noch einmal gesteigert, indem die Entwicklung im so genannten retardierenden Moment verzögert wird. Der Held scheint doch noch gerettet zu werden bzw. sein Erfolg wird noch einmal in Frage gestellt.

5. Akt: Lösung des Konflikts
- Finale Auflösung aller Ereignisse durch Katastrophe, Untergang des Helden oder Happy End.

Quelle: «Lexikon der Filmbegriffe» der Universität Kiel

Besprecht:
- Ist ein solcher Aufbau auch in der Rahmenhandlung von «The Real Thing» erkennbar?
- Versucht die Rahmenhandlung in diese 5 Akte zu unterteilen.
- Wie werden die einzelnen Figuren im Film eingeführt und was erfahren wir über sie?

Filmbeispiele «Genre Drama» in «The Real Thing».

Schaut euch Ausschnitt 1 (37:08 - 39:34) **an.**
Ihr findet die Filmausschnitte auf www.kinokultur.ch unter «Die Filme» – The Real Thing

Besprecht:
- Zu welchem Akt würdest du Ausschnitt 1 zuordnen?

MERKMALE DES GENRES «FANTASY»

Fantasy stellt die übernatürliche, märchenhafte und magische Elemente in den Vordergrund. Oft bedient sich der Fantasyfilm der Motive alter Mythen, Volksmärchen oder Sagen. So tauchen Sagengestalten wie Zwerge oder Zauberer auf, aber auch eigens erfundene Wesen oder anthropomorphe (menschenartige) Tiere. Häufig wird die Handlung in eine fiktive Welt verlegt, die sich deutlich von der irdischen Realität unterscheidet.

Eine bedeutende Rolle in diesem Genre spielen Spezialeffekte, um fantastische Elemente glaubhaft zu veranschaulichen. Auch die Abteilungen für Kostüm und Make-up sind im Fantasyfilm so gefordert wie in sonst keinem Genre.

Quelle: wikipedia.de

Der Sammelbegriff Spezialeffekte bezeichnet verschiedene Arten von Filmtricks (engl.: Special Effects, auch SFX abgekürzt), mit deren Hilfe Bilder realisiert werden, die sonst wegen zu hoher Kosten oder des Verletzungsrisikos für die Mitwirkenden nicht möglich wären. Manche Tricks erlauben es zudem, die filmische Handlung so zu gestalten, wie sie sich in der Realität niemals abspielen könnte.

Spezialeffekte werden direkt am Drehort erzeugt und gefilmt:

- entweder durch einen Eingriff in das Geschehen vor der Kamera (z.B. Feuer, Explosionen, künstlicher Nebel, Schusswechsel, Modellaufnahmen)
- oder durch film- bzw. computertechnische Effekte (z.B. Mehrfachbelichtungen, Stopptrick).

Spezialeffekte werden oft in Zusammenarbeit mit Stunttechnik und Maske ausgeführt. Im Zuge der Digitalisierung werden klassische Spezialeffekte zunehmend in der Postproduktionsphase am Computer erzeugt und werden somit zu visuellen Effekten.

Quelle: https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/spezialeffekt/

Filmbeispiel Genre Fantasy in «The Real Thing».

Schaut euch Ausschnitt 2 an (09:30 – 12:08)
Ihr findet den Filmausschnitt auf www.kinokultur.ch unter «Die Filme» – The Real Thing

Besprecht:

- Nennt Elemente, an denen ihr erkennt, dass es sich in dieser Episode um das Genre Fantasy handelt.
- Erkennst ihr neben Philip noch weitere Figuren aus der Rahmenhandlung in diesem Ausschnitt?
- Welche Spezialeffekte wurden in dieser Fantasy-Episode eingesetzt?

MERKMALE DES GENRES «COMEDY»

Das gemeinsame Ziel aller Komödien ist es, das Publikum zum Lachen zu bringen. Zu den typischen Merkmalen von Filmkomödien zählen ein heiterer, mitunter auch absurder Handlungsablauf sowie ein glückliches oder witziges Ende. Das Komische steht also im Zentrum des Geschehens.
Ein typisches Merkmal von Komödien ist, dass menschliche **Charakterzüge** und Schwächen übertrieben dargestellt werden. Dabei soll der Zuschauer sich entweder mit den Protagonisten identifizieren oder sich über sie lustig machen.

Das Wort **Charakter** stammt aus dem Griechischen und bedeutet soviel wie «Prägung» oder «Kerbung». Auf gesellschaftlicher Ebene bezeichnet der Charakter die Eigenschaften eines Menschen, die ihn in positiver und negativer Hinsicht ausmachen und von anderen Personen abheben.

Quelle: film-lexikon.de

Filmbeispiel «Genre Comedy» in «The Real Thing».

Schaut euch Ausschnitt 3 an (25:01 – 26:51)
Ihr findet den Filmausschnitt auf www.kinokultur.ch unter «Die Filme» – The Real Thing

Besprecht:

- Welche Elemente aus der Rahmenhandlung tauchen in Philips komischem Traum vor?
- Welche Charakterzüge oder Schwächen von Figuren werden übertrieben dargestellt?
- Können wir uns als Zuschauerinnen und Zuschauer mit den Figuren identifizieren oder sollen wir uns eher über sie lustig machen?
- Welche übertriebenen Darstellungen und absurden Momente sind wirklich lustig und welche wirken nicht komisch, warum?
- Versucht zu definieren, was ihr selber lustig findet.

MERKMALE DES GENRES «HORROR»

Der Horrorfilm ist ein Filmgenre, das beim Zuschauer Gefühle der Angst, des Schreckens und Verstörung auszulösen versucht. Oftmals, jedoch nicht zwangsläufig, treten dabei übernatürliche Akteure oder Phänomene auf, von denen eine zumeist lebensbedrohliche und traumatische Wirkung auf die Protagonisten ausgeht.

Damit der Effekt des Grauens entstehen kann, versucht der Horrorfilm meist eine starke emotionale Identifikation des Zuschauers mit den bedrohten Protagonisten zu erzeugen.
Noch stärker als andere Filmgenres ist der Horrorfilm darauf angewiesen, dass der Zuschauer das Filmgeschehen mit den Augen der Filmpersonen betrachtet. (subjektive Kamera).
Typisch für Horrorfilme sind Nah- und Halbnaheinstellungen, aus der Perspektive des Protagonisten, die aber die eigentliche Bedrohung nicht zeigen. Totaleinstellungen, die dem Zuschauer eine sichere Orientierung über das gesamte Geschehen ermöglichen würden, werden hingegen selten eingesetzt.

Stilistisch prägend für Horrorfilme sind die Low-Key-Lichtgestaltung, harte Kontraste, der Einsatz von Toneffekten und Geräuschen, schockartige Schnitte sowie die Bedeutung der musikalischen Untermalung.

Quelle: wikipedia.de/ Lexikon der Filmbegriffe / film-lexikon.de

Filmbeispiel «Genre Horror in «The Real Thing».

Schaut euch Ausschnitt 4 an (51:23 - 53:54)
Ihr findet den Filmausschnitt auf www.kinokultur.ch unter «Die Filme» – The Real Thing

Besprecht:

- Mit welchen filmischen Mitteln wird in dieser Szene einen bedrohliche Situation vermittelt und Spannung erzeugt?

MERKMALE DES GENRES «COMING OF AGE»

Unter dem Begriff Coming-of-Age-Film (dt. Adoleszenz, Heranwachsen) versteht man Filme, deren jugendliche Helden von grundlegend menschlichen Fragen bewegt werden. Einerseits ist der erstmalige Kontakt mit solchen Fragen für Jugendliche etwas durchaus Alterstypisches, andererseits sind solche Motive jedoch ebenso für Erwachsene interessant, die selbst in diesem Alter mit entsprechenden Fragen konfrontiert waren.

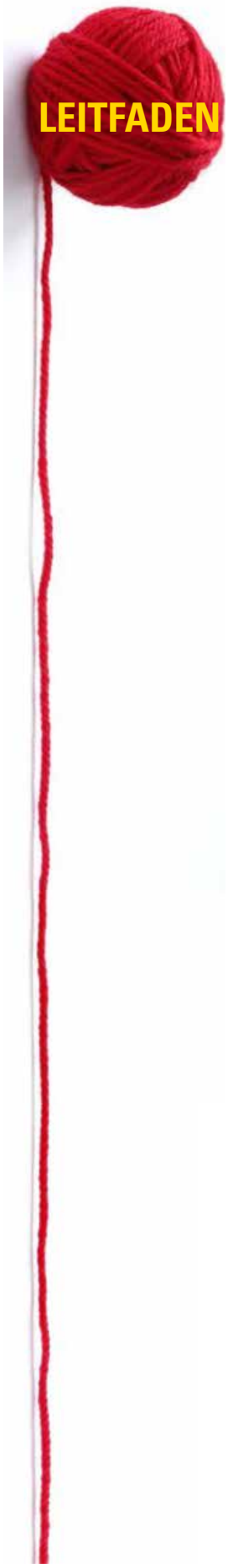
Quelle: film-lexikon.de

Filmbeispiel «Genre Coming of Age» in «The Real Thing».

Schaut euch Ausschnitt 5 an (1:01:24 – 01:03:20)
Ihr findet den Filmausschnitt auf www.kinokultur.ch unter «Die Filme» – The Real Thing

Besprecht:

- Welche Themen, die für Coming-of-Age-Filme typisch sind, werden in dieser Episode aufgegriffen?
- Nennt drei Elemente, die euch zeigen, dass der Film in den achtziger Jahren spielt.
- Nennt die beiden «Fehler» in dieser Episode, die euch zeigen, dass der Film 2016 aufgenommen wurde und nicht letztes Jahrhundert.



LEITFADEN FÜR JUGENDLICHE FILMEMACHER UND BEGLEITENDE LEHRPERSONEN

DREHBUCH

Entscheide dich für eine Gattung, eventuell auch Genre: Willst du einen Dokumentarfilm, einen Animationsfilm, einen Videoclip, einen Spielfilm, was für Youtube oder einen wilden Experimentalfilm machen? – Informiere dich über Regeln und Besonderheiten.

Fang einfach an: Es gibt keine guten Ideen. Aber jede Idee kann man verbessern. Versuch in Worte zu fassen wovon, deine Geschichte inhaltlich/thematisch handelt. Kannst du benennen, was dich interessiert? Was dir auf dem Herzen liegt? Was du spannend oder schön findest? Was ist deine Haltung zur Geschichte und zu den Figuren?

SYNOPSIS: Fasse die Geschichte auf einer Seite (Word, Helvetica 11) in Prosa zusammen und lies sie anderen vor. So merkst du, ob die Geschichte funktioniert und was man verbessern kann. Erst wenn die Geschichte funktioniert, kannst du das Drehbuch schreiben.

Beachte die Drehbuchregeln: Schreibe am Computer. Eine Seite eines Drehbuchs mit **DIALOGEN** entspricht einer Minute **SCREENTIME**. Schreib alles in Gegenwart. Fasse nichts zusammen, beschreibe was man sieht und hört; die Handlung, die **LOCATIONS** und die Ausstattung. Mitte die Dialoge ein und schreib darüber den Namen des Sprechenden.

Dialoge: Dialoge sind das, was die Figuren im Film sagen. Schreib die Dialoge nur in deiner alltäglichen Sprache. Schreib nur hochdeutsche Dialoge, wenn du Deutsch als Muttersprache hast und die Figuren Deutsche sein sollen. Schreib wenige und kurze Dialoge. Es ist oft viel spannender, Figuren zuzusehen die handeln.

Arbeite im Team: Zu zweit oder zu dritt ist es angenehmer. Man hat mehr und bessere Einfälle, Ideen werden hinterfragt und wenn es mal nicht weitergeht, kann man den Frust teilen. Genau so wie die Freude und die Aufteilung der Schreibarbeit natürlich.

Nimm alle Figuren ernst: Geschichten entstehen aus Figuren. Ihre Ängste, Träume, Beziehungen und Konflikte machen sie interessant für den Zuschauer. Aus ihren Zielen, Motivationen und den Hindernissen auf dem Weg zum Ziel entsteht Handlung. Wähle eine Perspektive. Wessen Geschichte willst du erzählen? Mit wem soll man mitfiebern? Warum? Mach die Figuren komplex, vermeide Klischees, gib ihnen Charaktereigenschafften und Geheimnisse, einen sozialen Hintergrund, Freunde, Feinde und eine **BACKSTORY**. Lass ihre Ziele schwierig aber nicht unerreichbar sein und mach die **ANTAGONISTEN** stark. Lass sie nicht nur leiden – lass sie (und die Zuschauerinnen) auch lachen.

Dramaturgie in drei Akten: Im ersten Akt führst du Figuren, **ARENA**, Genre, Ziele und Konflikte ein. Im zweiten Akt arbeitest du den Hauptkonflikt des **PROTAGONISTEN** aus. Je länger der Film, desto schwieriger wird alles und desto deutlicher kommen Motive, Stärken und Schwächen der Figuren zum Vorschein. Versuche die Geschichte nicht voraussehbar zu machen. Im dritten Akt gibst du die Antwort auf die Frage, die du im ersten Akt gestellt und im zweiten Akt ausgearbeitet und verkompliziert hast. Der Konflikt wird nun gelöst.

SIEHE GLOSSAR SEITE 32

Schreiben heisst Überarbeiten: Lass deiner Fantasie freien Lauf und lass dich nicht einschränken. Danach holst du dir Kommentar von Kollegen, Lehrern oder Profis. Sei offen für Kritik aber halte am Kern deiner Idee fest. Überarbeite deine Geschichte. Falls nötig auch mehrmals. Geschichten verändern und verbessern sich laufend. Und das bis hin zum Schnitt, der Tonnachbearbeitung und der Musik.

Schaut euch aus der Making-of-Serie «1 How kids make Films –Drehbuch» an.
Du findest das Making-of 1 auf der Websete www.kinokultur.ch unter «Die Filme»– The Real Thing

REGIE

Regie bedeutet Verantwortung, Führung und Zusammenarbeit: Die Funktion der Regisseurin ist die komplexeste Funktion innerhalb eines Films. Man ist künstlerisch Endverantwortlich, muss seine Mitarbeiter und die Schauspieler führen und alle mit seiner/ihrer Vision inspirieren. Der Regisseur muss von allen anderen Funktionen beim Film eine Ahnung haben um optimal zusammenzuarbeiten. Merke: Alle Mitarbeiter sind wichtig, zeige allen Respekt, lerne von anderen und entscheide am Schluss wohlüberlegt.

Die Vision oder wie man seinen Stil findet: Es lohnt sich sehr darüber nachzudenken, was einem an einer Geschichte fasziniert und weshalb. Das gleiche kann man sagen über die intuitive Vorliebe, in welchem Stil man die Geschichte umsetzen will. Doch meistens geschieht es einfach. Je mehr man dreht und auf sein Gefühlt hört, desto mehr findet einem sein Stil. Nicht umgekehrt. Oder in einer Formel: (Inhalt + Form) x Charakter = Stil.

Locationsuche: Unterschätze nie die Kraft einer tollen und passenden Location. Aber was ist das? Gute Locations erzählen von sich aus schon viel über die Geschichte und/oder Figuren. Sie sind visuell interessant, haben verschiedene Ansichten und Teilbereiche, möglicherweise haben sie sogar Symbolcharakter für die Geschichte oder das Thema. Weiter sollten sie gut erschlossen sein, nicht lärmig, gratis oder günstig und mit Strom.

Proben: Mach mit möglichst allen Schauspielern eine Lesung in der ihr Satz für Satz lest und genau untersucht, was da steht. Alles Inhaltliche soll gefragt und besprochen werden. Probe in einer zweiten Runde mit den wichtigsten Figuren je zwei bis drei Schüsselszenen.

Drehvorbereitung: Kenne dein Drehbuch und in die inhaltliche Essenz davon durch und durch. Inspiriere andere mit Hilfsmitteln, wie Referenzfilme oder Songs, die das richtige Gefühl transportieren. Arbeite intensiv mit Schauspielern und deiner Kameraperson.

Produktionelles: Produzieren heisst Geld auftreiben und organisieren. Jungfilmer müssen leider alles selber machen. Macht euch Listen für verschiedene Bereiche, vergesst nicht immer schön alle via Mail o.ä. zu informieren und nehmt euer Telefon zur Hand. Tipp: Wer freundlich und deutlich spricht erreicht sein Ziel eher. – Und: **CATERING** nicht vergessen!

SIEHE GLOSSAR SEITE 32

Auf dem Set: Das Wichtigste während den Aufnahmen sind klare Absprachen über Verantwortungsbereiche und klare Ansagen. Am besten ihr bestimmt einen Aufnahmeleiter. Der erarbeitet mit Regie und Kamera einen Drehplan, versucht diesen tatsächlich auch einzuhalten und ist Anlaufstelle für alle Fragen auf dem Set. Haltet die Konzentration hoch, denkt voraus, helft einander und seit still, wo es nur geht. Nichts stört mehr, als kichernde Leute im Hintergrund, die man womöglich später auch noch auf den Aufnahmen hört.

Schauspielführung: Besprich dich mit deinen Schauspielern vor jeder Szene. Was ist zuvor passiert? Wie fühlt sich die Figur im Moment? Was will sie von wem? Wie möchte sie ihr Ziel erreichen? Mach eine kurze Probe auf dem Set. So, dass alle sehen was passiert. Achte auf die Intensität des Spiels. Braucht es mehr? Oder weniger? Wirkt das Spiel authentisch? Falls nicht, wie könnte man das verbessern? Versteht man die Dialoge? Stimmen die Positionen der Schauspieler im Bild? Spürst du sie?

POSTPRODUKTION: Arbeite im Schnitt zu zweit und nimm dir Zeit für die Tonnachbearbeitung, Wenn du ein grösseres Projekt hast, dann versuche Zeit in einem professionellen Tonstudio gesponsert zu bekommen für die Mischung und die Musik. Achtung: Musikrechte klären! Im Netz findest Du viele gratis Toneffekte und rechtefreie Musik.

Schaut euch aus der Making-of-Serie «1 How kids make Films –Regie» an.
Du findest das Making-of 2 auf der Websete www.kinokultur.ch unter «Die Filme»– The Real Thing

SCHAUSPIEL

Filmschauspiel ist nicht «Theäterle»: Im Filmschauspiel geht es immer um Wahrhaftigkeit, Authentizität und um lebensechte, glaubhafte Handlungen und Figuren. Im Gegensatz zum Theater: Dort können Kinder problemlos Erwachsene spielen; im einem Film wäre das absurd. Das Theater muss in der Darstellung und der Inszenierung von Natur aus übertreiben um in den hintersten Reihen wahrgenommen zu werden. Film nicht. Film macht das Kleine gross und das Grosse noch grösser.

Drehbücher lesen: Liess es mehrmals, streich deine Rolle und Dialoge mit einem Marker an und schreib dir alle Fragen und Einfälle separat auf. Besprich dich mit der Regisseurin.

CASTING: An einem Casting bewerben sich SchauspielerInnen für eine Rolle. Versuch die Rolle nicht so zu interpretieren, dass sie dem Regisseur möglicherweise gefallen könnte, sondern so, wie du sie fühlst, wie sie für dich richtig ist und womit deine Stärken zum Vorschein kommen. Wenn du eine Absage bekommst hat das oft nichts mit dir oder deinem Spiel zu tun sondern mit deinem Typ (sie suchten einen anderen). Absagen sind die Regel.

Sprache: Was hat deine Figur für eine Sprache? Wie klingt sie? Hat sie einen Dialekt? Oder eine Färbung einer Fremdsprache? Spricht sie höflich, aufgeregt, distanziert, mit Slang, feucht, kaum hörbar, betrunken, lispelt oder stottert sie? Ist sie Stegalenikerin?
Körperlichkeit: Gleiches gilt für die Körperhaltung deiner Figur. Schwingt sie die Hüften? Trabt sie

SIEHE GLOSSAR SEITE 32

wie ein Pferd? Geht sie ungelenk? Schämt sie sich für ihren Körper, marschiert sie stolz? Hat sie schmerzen oder Behinderungen? Ist sie sportlich? Will sie imponieren?

Spielen für verschiedene Kameraeinstellungen: Allgemein: Auch wenn die Kamera auf dem Set omnipräsent ist, darf man nie merken, das der Schauspieler sie wahrnimmt. Wie man das macht? In dem man sich auf sein Spiel konzentriert und nie in die Kamera schaut. Man muss aber wissen, ob die Kamera eine Nahaufnahme, eine Halbtotale oder eine Totale aufnimmt. Je grösser der Bildausschnitt (Totale), desto kleiner die Schauspieler, desto grösser darf ihr Spiel und ihre Gestik sein. Umgekehrt gilt, je kleiner der Bildausschnitt (Nahaufnahme), desto grösser die Schauspieler aber kleiner ihr Spiel.

Vorbereitung und Rollengestalltung: Die beste Vorbereitung ist das vollständige Verständnis der Figur, die man spielt. Dies sollte man unbedingt mit der Regisseurin gemeinsam anschauen. Ihr müsst wirklich alles über die Figur, ihren Hintergrund, ihre Ängste, Wünsche, Schwächen, Stärken, Freunde und alle Beziehungen wissen. Denkt an jemanden, dem die Figur nahe kommt, wenn ihr könnt. Sucht euch Kleider, Attribute, Ticks und Gehweisen aus, die zu ihr passen und macht sie euch eigen. Beschäftigt euch vor dem Dreh nur noch mit dieser Figur. Versucht sie vielleicht auch im echten Leben zu spielen oder zu fühlen. Schreibt ein Tagebuch in Namen der Figur, versucht euch selber zu vergessen.

Wahrhaftigkeit oder sich im Moment befinden: Eine Figur wahrhaftig darzustellen bedeutet, sich während der Zeit eines Takes, in jeder Sekunde ganz und gar in dieser Figur zu fühlen und jeglichen Einfluss von aussen, den Crewmitgliedern oder eigenen Gedanken auszublenden. Ganz wichtig ist, dass man sich selber nicht kontrolliert oder führt. Man muss die eigenen Ängste und Emotionen komplett loslassen. Das macht einem verletzlich, aber wenn man das eigene Ego in den Hintergrund stellt, wird es dafür interessant …

Schaut euch aus der Making-of-Serie «3 How kids make Films –Schauspiel» an.
Du findest das Making-of 3 auf der Websete www.kinokultur.ch unter «Die Filme»– The Real Thing

KAMERA

Welches EQUIPMENT: Ehrlich gesagt, es ist mehr oder weniger egal. Man kann mit allen Kameras schöne Bilder machen. Auch mit Handys. Nur sind dort die Tonaufnahmen unbrauchbar. Macht euch mit der Kamera, die erhältlich ist, vertraut, dann wisst ihr, was sie kann und was nicht. 2k und 4k braucht es nicht. Wichtiger sind Lichtstärke und Handling.

Eine Geschichte in Bildern erzählen: Denkt darüber nach, welche Bilder die Geschichte optimal unterstützen, kontrastieren oder gewisse Aspekte versinnbildlichen. Denkt in grossen Bildern und Bewegungen, aber schaut auch genau hin und fangt schöne Details ein. Filmt nicht nur sprechende Schauspieler. Zuhörer und Dritte sind oft interessanter.

SIEHE GLOSSAR SEITE 32

Genre und Stil: Besprecht das Drehbuch. Könnt ihr sagen, welches Genre euer Film hat? Versucht es gemeinsam herauszufinden und zu definieren. Schaut dann Referenzfilme und definiert den Stil. Oder definiert, ob und ihr wie vom Stil des betreffenden Genres abweicht. Was macht euren Film visuell speziell? Woran erkennt man, dass es euer Film ist?

Zusammenarbeit mit dem Regisseur: Die Zusammenarbeit zwischen Kameraperson und Regisseurin ist absolut essentiell für das visuelle **STORYTELLING**. Ab jetzt, seit ihr ein Pärchen.

Einstellungsgrössen und DECOUPAGE: Versucht in erster Instanz nur zwischen folgenden drei Einstellungsgrössen zu unterscheiden und zu inszenieren: **CLOSE, MEDIUM** und **wideshot**. Nutze diese Grössen für **SINGLES, TWOSHOTS** und **OVERSHOLDERS**. – Decoupage bedeutet das aufteilen einer Szene in verschiedene Einstellungen. Ihr nehmt eine Szene also aus verschiedenen Positionen und in verschiedenen Grössen auf. Ein totaler **ESTABLISHINGSHOT** zu Beginn der Szene hilft euch die Geographie des Raums zu erzählen. Man weiss dann, wo man sich befindet und wo die Figuren stehen. Oft dreht man auch die ganze Szene in einem totalen **MASTERSHOT**, wonach man nachher auf Medium- und Close-Aufnahmen wechseln kann und nicht unbedingt die ganze Szene drehen muss.

Brennweiten: Schuss und Gegenschuss – die beiden Einstellungen, die man z.B. sieht, wenn sich zwei Figuren gegenüberstehen – sollte man mit der gleichen Brennweite aufnehmen. Die Bilder passen im Schnitt besser zusammen. Kleine Brennweiten 14 – 28mm nennt man Grosswinkel. Sie machen den Bildausschnitt breit und tief, 35 – 50mm sind normal und entsprechen der Perspektive des Auges, Grosse Brennweiten wie 70 – 200 mm nennt man Tele. Sie machen den Bildausschnitt klein und komprimiert.

Licht und Schatten: Hell und Dunkel sorgen für kontrastreiche Bilder. Gleichmässig helle Bilder in denen alles zu sehen ist, sind langweilig. Keine Angst also vor dunklen Partien. Eine Taschenlampe, das Handy oder ein Streichholz in einem dunklen Raum genügen oft um ein, zwei Gesichter und deren Emotionen zu sehen. Scheint die Sonne, dann sollte man auflichtige Situationen vermeiden. Am besten das Licht kommt von der Seite oder von Vorne. Bei zu dunklen Gesichtern kann man mit einer Styroporplatte etwas aufhellen.

Back-up! Sobald ihr ein Kärtchen voll gefilmt habt gibt's nur eins: Back up!!! Was logisch klingt wird oft vergessen. Aber stell dir vor, du musst den ganzen Drehtag wegen einer kleinen Unachtsamkeit wiederholen? – Und bevor ihr ein Kärtchen neu formatiert, um es wieder zu gebrauchen, kontrolliert dreimal, ob das Back-up auch gelungen ist!

GRADING: Eine echte Farbbestimmung in einer Postproduktionsfirma ist sehr teuer. Ihr könnt aber in jedem Schnittprogramm einfache Sachen selber korrigieren. Oft hilft es, um den Kontrast für den ganzen Film zu erhöhen und die Farben leicht zu entsättigen.

Schaut euch aus der Making-of-Serie «4 How kids make Films – Kamera» an.
Du findest das Making-of 4 auf der Websete www.kinokultur.ch unter «Die Filme»– The Real Thing

SIEHE GLOSSAR SEITE 32

SOUND (TON UND MUSIK)

C'est le son qui fait la musique: Ton ist im Film mindestens so wichtig wie das Bild. Im Ton kann man alles erzählen, was man sieht und viel wichtiger noch, was man nicht sieht. Den Ton nimmt man nicht immer bewusst wahr, aber man spürt ihn. Bilder verarbeitet man im Kopf, Ton (Dialoge, Geräusche, Effekte, Klänge, Musiken) geht es durch den Bauch.

Mikrophone: Die meisten eingebauten Mikrophone in Fotoapparaten und Kameras sind nicht sehr gut. Brauche möglichst immer ein separates Richtmikrophon, dass du auf der Kamera montieren kannst oder an einer Tonstange aufhängst, mit der du dann auch Dialoge von Schauspielern gut – das heisst von relativ naher Distanz – aufnehmen kannst.
Mono, Stereo, 5.1: Ein einfaches Monomikrophon eignet sich perfekt für Sprachaufnahmen aller Art. Für schöne **AMBIS** eignen sich Stereomikrophone besser, da sie eine räumliche Wirkung haben. 5.1 ist ein Mischstandart den man aber ausschliesslich im Kino benötigt.

PÉRCHE & SENDER: Pérche wird die Tonstange genannt. Es lohnt sich damit vor den eigentlichen Filmaufnahmen ein paar Stunden zu üben, denn Dialoge kann man von allen möglichen Seiten aufnehmen, und wenn die Schauspieler bewegen muss man als Tonfrau auch mit bewegen. Finde heraus, was wann am besten klingt. Manchmal kommt man aber doch nicht nahe genug an die Schauspieler heran. Dann empfiehlt sich, den Schauspielern kabellose Sender und kleine Mikrophone, die man am Hemd ansteckt, mitzugeben. Dafür brauchst du allerdings die Hilfe eines professionellen Filmemachers oder Coaches.

Kamera oder externe Aufnahmegeräte: Nehmt wenn immer möglich den Ton mit auf die Kamera auf. Falls die Kamera einen **XLR EINGANG** für das externe Tonsignal hat, perfekt. Arbeitet ansonsten mit einem XLR-Adapter, falls nicht möglich mit der Eingangsbuchse, die halt da ist. Für zusätzliche Tonaufnahmen, auch nach dem Dreh, (z.B. Sprachaufnahmen) eigen sich die kleinen, handlichen Recording Geräte der Firma Zoom hervorragend.

NUR-TON: Man nennt die Tonaufnahmen, die man ohne Bild macht so. Es lohnt sich sehr auf dem Set von verschiedenen Handlungen die Töne verursachen, diese separat aufzunehmen. Z.B. einen Brunnen, der im Hintergrund im Bild ist oder Geräusche von Statisten. So könnt ihr im Tonschnitt selber bestimmen, wie laut diese Töne sind. Ausserdem sollte man unbedingt bei jeder Location mindestens eine Minute lang Set Noise aufnehmen.

Tonschnitt und Mischung: Achte darauf, dass keine störenden Ton-Löcher zu hören und die Dialoge verständlich sind. Dialoge mischt man Mono in die Stereomitte, **ATMOS,** Musik und Effekte mischt man Stereo auf L/R. Figurenbezogene Effekte wie Schritte und Bewegung zusammen mit dem Dialog mono in die Stereomitte. Andere Effekte meist Stereo auf L/R.
SOUNDDESIGN: Es lohnt sich Zeit für die Tongestaltung im Schnitt mit einzuberechnen. Um einen vollen Soundtrack zu schaffen braucht es viele Spuren mit den unterschiedlichsten Tönen und Geräuschen. Auf dem Internet findest du viele Gratis-Klangbibliotheken.

Funktionen der Filmmusik: Filmmusik unterstützt im Film gezeigte Gefühle und hebt sie hervor. Sie

SIEHE GLOSSAR SEITE 32

kann Personen charakterisieren, drückt aber gleichzeitig auch die jeweilige Stimmung der Figur aus. Neben den Stimmungen kann Filmmusik natürlich auch Spannung erzeugen, indem sie sich z. B. bedrohlich anhört. Die Filmmusik kann den Zuschauer auf Kommendes aufmerksam machen oder auch auf etwas Zurückliegendes verweisen. – Falls ihr die Filmmusik selber macht (was ganz super toll ist), dann spielt mindestens ein (Solo-)Instrument akustisch ein. Dadurch wird sofort alles lebendiger.

Schaut euch aus der Making-of-Serie «5 How kids make Films –Sound» an.
Du findest das Making-of 5 auf der Websete www.kinokultur.ch unter «Die Filme»– The Real Thing

AUSSTATTUNG, GARDEROBE, MAKE-UP & SPECIAL EFFECTS

Die richtige Location: Die richtige Location für eine Szene ist eigentlich immer diejenige, die für sich spricht. An der man also nichts oder fast nichts einrichten oder verändern muss, damit sie passt. Oder sie bietet selber sehr viele Möglichkeiten und ist visuell umwerfend. Falls man eine solche Traum-Location weiss, kann man die Geschichte auch speziell darauf umschreiben. Oder grad von Anfang an, die Geschichte einer Location anpassen.

Fragen kostet nichts: Braucht ihr einen Ferrari? Ein Lebensmittelgeschäft? Oder eine Segeljacht? Und ihr habt einen Freund, der jemanden kennt, der so was hat? Dann fragt ihn um Himmels willen! Freundlich, und schriftlich ohne Tippfehler. – Das kostet nichts.

Dekor bauen: Man muss kein grosser Handwerker sein, um eine Hütte im Wald zu bauen oder mittels Tücher und ein paar Seilen einen Raum ganz neu zu gestalten. Vielleicht habt ihr in der Schule einen grossen Theaterfundus und findet dort auch noch ein paar Trennwände, möglicherweise sogar mit eingebauten Türen und Fenstern. Manchmal kann man den Hintergrund auch mit grossen Papierrollen oder Kartonflächen bedecken und aus der Schulzimmerwand ein einladendes Café oder einen Durchblick in die Küche malen.

Locations anpassen: Wenn man eine Location gefunden hat, die nicht ganz passt, muss man sie anpassen. Wenn man Möbel anders hinstellt oder entfernt und dafür neue Möbel und Sachen, die etwas über eine Figur erzählen, hinzufügt, hat man das Ziel erreicht. Und nicht vergessen, dass die Kamera eure neuen, so wichtigen Dinge auch aufnimmt.

Was glänzt denn da? Menschen haben die Eigenschaft zu schwitzen. Und dann glänzen sie, was im Leben normal ist, im Film aber gar nicht vorteilhaft aussieht. Den Umgang mit einem Tüchlein, um den Glanz abzutupfen und dem Pinsel sowie etwas Puder, um weiteres Schwitzen zu verhindern lern man spielend leicht und das Ganze kostet auch fast nichts.

Fragt die Schüler: «Was tragen die Figuren im Film?», fragt den Regisseur. «Und woher sollen wir die Sachen nehmen?», fragt eure Mitschüler. Ihr habt zusammen über 20 Kästen voll Kleider. Wenn ihr da nichts findet, gibt's ja auch noch Eltern und Freunde. Geht mit dem gesamten **CAST** auf Schnüffeltour und macht euch einen Spass draus.

SIEHE GLOSSAR SEITE 32

Nebel und Rauch: Oft sehen Bilder von Innenräumen mit einer einfachen Kamera zu sauber und scharf aus. Da hilft es sich einen Dunsterzeuger oder eine kleine Nebelmaschine auszuleihen. Unbedingt genau erklären lassen und vorher üben. Draussen kann man in grossen Pfannen Rauchpuder anzünden, um die Location einzunebeln. Das ist allerdings nicht ganz günstig. Und nicht vergessen die Windrichtung mit einrechnen!

Stunts: Sind was Tolles und manchmal braucht man sie auch wirklich. Trotzdem raten wir davon ab. Die Verletzungsgefahr ist gross und wenn was passiert, zahlt die Versicherung nicht. Besser erst in einem Stuntkurs die Regeln und Sicherheitstipps lernen.

SFX, SVX und GREEN SCREEN: SFX sind Spezial Effekte, die auf dem Set eingesetzt werden. Das können mechanische Tricke sein wie eine Maschine oder ein Messer, das nicht schneidet aber auch pyrotechnische, wie z.B. kleine Explosionen oder ganz praktische Sachen, wie Flaschen und Gläser aus Zucker, die man zerschlagen kann. Spezielle Visuelle Effekte werden in der Postproduktion, oft in After Effects, gezeichnet und gerechnet. Mit Hilfe eines Green Screens – es darf auch ein Tuch sein – kann man den Schauspieler im Schnitt vor einen anderen Hintergrund setzen. Am besten kennt man das von Meteo. Der Wetterfrosch steht dort im Studio also vor einer grünen Wand.

Schaut euch aus der Making-of-Serie «7 How kids make Films –Ausstattung, Make-up & Special Effects» an.
Du findest das Making-of 7 auf der Websete www.kinokultur.ch unter «Die Filme»– The Real Thing

SCHNITT

Am Anfang war die Idee: Danach entsteht ein Film vier Mal neu. Zum ersten Mal beim Schreiben des Drehbuchs, zum zweiten Mal beim Drehen, zum dritten Mal im Schneideraum und zuletzt im Kopf des Betrachters.

Die verschiedenen EDITING Syteme: Für ganz einfache Sachen mit nur einer Tonspur und eventuell noch Musik, kann ein Programm wie iMovie oder FCP-X reichen. Wir empfehlen für die fortgeschrittenen Projekte, das professionelle Schnittprogramm Adobe Premiere.

Projektmanagement: Das Credo lautet Ordnung und Übersicht. Alle Einstellungen einer Szene gehören im Schnittprogramm in einen Ordner mit der betreffenden Szenennummer. Das gleiche gilt für alle zusätzlichen Nur-Töne und Ambis. Die Files selber, solltet ihr nie anschreiben. Macht an jedem neuen Tag in der Schnittperiode eine Kopie eurer Timeline mit dem aktuellen Datum. So könnt ihr immer wieder auf eine alte Fassung zurückgreifen.

Bild und Ton: Am einfachsten ist es, eine Spielszene in voller Länge anhand der Dialoge zu schneiden. Wenn da der Rhythmus stimmt, kann man den Ton auf der Tonspur durchlaufen lassen und auf der Bildspur mit den Bildern spielen. Da etwas mehr den Zuhörer stehen lassen, hier mal in eine Totale gehen, wenn das Telefon klingelt, unser Protagonist es aber nicht hört, möglicherweise ein

SIEHE GLOSSAR SEITE 32

Close-up des Smartphones etc.

Wie man die Geschichte erzählt: Um sich räumlich orientieren zu können muss man den Raum erzählen. Dann muss man als Zuschauer das Gefühl für die vergangene Zeit in der sich der Film oder auch nur eine einzelne Szene abspielt, bekommen. Und man muss mit Hilfe des Schnitts definieren, welche Emotionen der Zuschauer bei welchen Figuren haben soll. Und zwar jede Szene aufs Neue.

Der Rhythmus bei dem jeder mit muss: Immer wieder bis ganz zum Schluss muss man den Film rhythmisieren. Wann und wo muss die Erzählung langsamer werden? Wo schneller? Ist der Rhythmus rund und fliesst alles oder fühlen sich einzelne Szenen eckig und holperig an? Wo kann man die Zeit noch dehnen und mehr Ruhe ins Spiel kriegen oder umgekehrt mehr Spannung schaffen? Was kann elliptisch erzählt werden und wo können wir kürzen um langweilige Erzählelemente eliminieren?

Das Konzept der filmischen Achse: Es ist wichtig, dass man als Zuschauer weiss, welche Figur wo im Raum steht und zu wem sie schaut, wenn sie jemanden sieht. Genau dafür gibt es eine Achse von 180 Grad die man beachten sollte, wenn man Missverständnisse verhindern will. Man kann sich das so vorstellen: Wenn Figur A zu Figur B schaut, dann ergibt das eine Achse, die den Raum in zwei Mal 180 Grad teilt. Die Kamera sollte bei der Einstellung auf die Figur A und unbedingt auch beim Gegenschuss auf die Figur B auf der gleichen Seite der Achse stehen. Passiert das nicht, dann hat man im Schnitt das Problem, dass sich die beiden nicht anschauen, weil sie in die gleiche Richtung blicken.

Vom Rohschnitt zum Feinschnitt: Die erste Schnittfassung sollte möglichst analog zum Drehbuch geschehen. Dann sieht man, was funktioniert und ob man jetzt den Film eben neu oder anders erzählen muss. So wird jede Fassung immer feiner und genauer. Zeigt jede neue Fassung unbedingt auch dritten und Leuten, die keine Ahnung der Geschichte haben. So entdeckt man am besten erzähltechnische Fehler und noch wichtiger, man erfährt, welche Emotionen der Zuschauer der Geschichte und den Figuren gegenüber hat.

Schaut euch aus der Making-of-Serie «8 How kids make Films –Schnitt» an.
Du findest das Making-of 8 auf der Websete www.kinokultur.ch unter «Die Filme»– The Real Thing

ARTWORK

Zu jedem richtigen Film gehört natürlich auch ein spannendes Filmplakat, das den Inhalt, die Stimmung und die Botschaft des Films visuell klar und gut vermittelt und mit dem für den Film Werbung gemacht werden kann.

Schaut euch aus der Making-of-Serie «9 How kids make Films –Artwork» an.
Du findest das Making-of 9 auf der Websete www.kinokultur.ch unter «Die Filme»– The Real Thing

ON SET & THE REAL THING

Stimmen aus und zum Film.

Schaut euch aus der Making-of-Serie «7 How kids make Films – On Set» und «10 How kids make Films – The Real Thing» an.
Du findest das Making-of 7 und 10 auf der Websete www.kinokultur.ch unter «Die Filme»– The Real Thing

DIE WICHTIGSTEN BERUFE BEIM FILM

PRODUZENT

Ein Produzent ist die Person, die unter Berücksichtigung verschiedener Meinungen, Sichtweisen und Stilen bewegte Bilder für alle möglichen Zwecke im Fernsehen, im Internet, im Kino etc. produziert und die Gesamtverantwortung für den technischen und wirtschaftlichen Gesamterfolg einer bestimmten Produktion trägt. Wichtig bei diesem Beruf sind unter anderem Kreativität, Innovation und die Fähigkeit, sich um die Finanzierung zu kümmern, den Produktionsprozess und das Werk in Absprache mit den Auftraggebern zu realisieren.

DREHBUCHAUTORIN

Der Drehbuchautor ist bei der Filmproduktion die treibende Kraft hinter der Entstehung der filmischen Geschichte. Das Drehbuch an sich stellt nach seiner Fertigstellung die Anleitung zur stimmigen Komposition der einzelnen Szenen dar. Bei seiner Arbeit berücksichtigt der Drehbuchautor ständig den Standpunkt des Publikums, welches er in die Geschichte des Films, die Konflikte und die Charakterentwicklungen mit einbeziehen möchte.

REGISSEUR

Bei der Neuentstehung eines Films stellen Regisseurinnen und Regisseure von der Vorbereitung bis zum Ende der Arbeiten die teibende Kraft in punkto künstlerischer Gestaltung dar. Sie reproduzieren und interpretieren nicht bereits bestehende Werke, sondern erarbeiten selbstständig originale Projekte. Bereits vor Beginn der eigentlichen Dreharbeiten hat jeder Regisseur eine detaillierte Vorstellung vom fertigen Film und all den verschiedenen Teilen, aus denen er besteht. Unabhängig vom Bereich gilt das für alle Filmregie-Arten (dazu zählen unter anderem die Kino-, Video- oder die Fernsehregie) und -Gattungen (z.B. Spielfilm, Musikvideo, Dokumentation, Trickfilm oder Werbevideo).

KAMERAFRAU

Der Begriff Kameramann (meint in diesem Zusammenhang natürlich auch Frauen) bezeichnet viele unterschiedliche Berufe, die sich folgendermassen abgrenzen: Künstlerische Bildgestaltung beim inszenierten Filmwerken. Hierzu zählen Spielfilme, Fernseh- und Videowerke, Serien und Werbung, aber auch der Bereich der gestaltenden Dokumentar- und Industriefilme. Im Bereich der Filmwerke bezeichnet der Begriff Kameramann noch ein riesiges Spektrum an verschiedenen Verantwortungsbereichen. Ein Kameramann ist beispielsweise nicht zwingend die Person an der Kamera. Wenn in Actionszenen viele verschiedene Kameras die gleiche Szene aufzeichnen und dabei den Anweisungen des Chefkameramanns folgen, bezeichnet man diese Aufgabe dann als die des Operators.

SCHAUSPIELERIN, SCHAUSPIELER

Neben vielen verschiedenen anderen Gebieten, kommen Schauspielerinnen und Schauspieler vor allem in der Film-, Serien und TV-Produktion zum Einsatz. Hier verkörpern sie mit Sprache, Mimik und Gestik eine zuvor detailliert ausgearbeitete Rolle. Dabei kommt es neben genauer Anpassung an die Skriptvorgaben dennoch auf die individuelle Interpretation des Schauspielers an.

SZENENBILDNERIN

Der Begriff des Szenenbildners ist einer von mehreren Synonymen für den Beruf des Filmarchitekten. Dazu gehören ausserdem folgende Bezeichnungen: Filmausstatter, Bühnenbildner, Art Director und Szenograph. Sowohl in der Spielfilm-, Fernseh- und Videoproduktion, als auch beim Dreh von Industrie- und Werbefilmen ist das künstlerisch-eigenschöpferische Gestalten und technisch-organisatorische Planen der Filmwelt in inhaltlicher, künstlerischer, technischer und finanzieller Hinsicht seine Hauptaufgabe.

KOSTÜMBILDNER

Zusammen mit dem Bühnen- oder Szenenbildner und dem Regisseur kreiert die Kostümbildnerin die Kostümausstattung. Sie ist verantwortlich für die künstlerische Gestaltung aber auch für die technisch-organisatorische Herstellung und Beschaffung des Kostüme. Sie wählt die Stoffe aus und koordiniert die Schneiderarbeiten oder sucht passende Kleider und Accessoires in Geschäften, Brockenhäuser, Secondhandläden. Anproben mit den Darstellerinnen und Darstellern und Änderungen gehören auch noch zu den Aufgaben einer Kostümbildnerin auf dem Set.

MASKENBILDNERIN

Die Arbeit eines Maskenbildners beginnt bei Film, Fernsehen, Oper oder Theater überall da, wo Menschen ein spezielles Aussehen benötigen. Der Aufgabenbereich eines Maskenbildners reicht über den eines Visagisten heraus, da der Beruf nicht nur das Schönschminken, sondern auch das optische Verändern der Darsteller beinhaltet. Mithilfe spezieller Make-Up-Techniken erschaffen Maskenbildner im Alltag ständig neue und originelle Kunstwerke. Ausserdem gehört sowohl die Beschaffung und Herstellung, als auch die Pflege und das Styling von Perücken, Haarteilen und Bärten zu den Aufgaben.

STUNTMAN

Um schwierige oder gefährliche Szenen zu drehen, wie sie beispielsweise in Horror- oder Actionfilmen häufig vorkommen, werden die Originaldarsteller für diese Aufnahmen oftmals durch Stuntmen ersetzt. Diese auf halsbrecherische Aktionen spezialisierten Doubles agieren meistens unbekannt im Hintergrund.

TONTECHNIKER

Für die Tonaufnahmen der Schauspieler-Dialoge am Drehort ist der Originaltonassistent zusammen mit dem Originaltonmeister zuständig. In Absprache mit dem O-Tonmeister ist er selbstständig und eigeninitiativ tätig, um die optimalen Platzierungen für die Mikrofone zu finden. Auch die Arbeit des O-Tonassistenten ist, obwohl er im Prinzip an die Weisungen des O-Tonmeister gebunden ist, keine reine Handlangertätigkeit, sondern erfordert für sich ebenso handwerkliche und künstlerische Fertigkeiten sowie einen grossen Fundus an Erfahrung.

SOUNDDESIGNER

Der Sounddesigner (auch: Tongestalter) ist für die Gestaltung der Tonebene im Film zuständig, und zwar nicht nur für einen nachzuarbeitenden Dialog, sondern auch für allerlei Hintergrundgeräusche. Ein Bewegtbild ist immer auf Tongestaltung durch mindestens einen Sounddesigner angewiesen. Diese Tongestaltung ist ein dramaturgisches Mittel zur Schaffung einer emotionalen Grundstimmung, sorgt für den gewünschten emotionalen Charakter einer Szene und hat seinerseits sehr viel Einfluss auf die Gesamtwirkung eines Films.. Das und die gezielte Platzierung von Stille sind die künstlerisch-gestalterischen Entscheidungen des Sounddesigners. Die Hauptaufgabe eines Sounddesigners besteht darin, durch verschiedene Soundeffekte (z.B. Autounfälle, Schüsse) das bewegte Bild real werden zu lassen und eine individuelle Stimmung zu erzeugen.

GLOSSAR DER WICHTIGSTEN FILMBEGRIFFE

ACHSENSPRUNG
Scheinbare Seitenvertauschung nach Bildschnitt im Filmablauf. Entsteht durch die Veränderung des Kamerastandortes über eine gedachte Motivachse.

AMBIS & ATMOS
Von Ambiente und Atmosphäre. So werden die Umgebung-, Hintergrund- und Grundstimmungsaufnahmen auf einem Filmset beim Ton genannt.

ANTAGONIST
Der Antagonist ist der Gegenspieler des Protagonisten. Das braucht keine Person zu sein. Wenn es z.B. um ein Erdbeben geht, dann ist das die antagonistische Kraft.

ARENA
Arena bedeutet so viel wie, die Welt worin sich die Geschichte abspielt. Oft zeigt sich das am meisten, an einigen für den Film sehr charakteristischen Schauplätzen.

BACKSTORY
Die Vorgeschichte aller Figuren, vor dem Punkt, an dem der Film und die Geschichte, die wir erzählen, anfängt.

CAST
Cast nennt man die Besetzung der verschiedenen Rollen durch Schauspieler.

CASTING
In einem Casting können Schauspieler vorsprechen und sich um eine spezifisch ausgeschrieben, gesuchte Rolle bewerben.

CATERING
Das Catering nennt man die Verpflegung aller Leute auf dem Set mit Essen und Trinken. Meist ist es eine mobile Küche für 10 – 60 Personen.

DECOUPAGE
Découpage kommt aus dem Französischen und bedeutet «das Ausgeschnittene». Damit ist die Auswahl von verschiedenen Einstellungen gemeint, mit denen man die Szene visuell unterteilt.

DIALOGE
Dialoge sind das, was die Figuren im Film sagen.

EDITING
Editing ist der britische und amerikanische Begriff für das Schneiden eines Films. Es bedeutet auf Deutsch «zusammenfügen».

FROSCHPERSPEKTIVE
Wenn die Kamera eine tiefe Perspektive einnimmt und zu etwas hochschaut.

EQUIPMENT
So nennt man technisches Materia, das auf dem Set oder im Studio zum Einsatz kommt.

ESTABLISHINGSHOT
Das ist die eine Einstellung, die – meist total – den Schauplatz zeigt und einen Überblick gibt.

FADE IN / FADE OUT
Auf Deutsch: Aufblende / Abblende: Wenn das Bild von Schwarz her aufblendet oder ins schwarz abblendet

GRADING
Im Grading wird die genaue Farbbestimmung aller Bilder eines Films gemacht. Sie werden einander angeglichen, heller oder dunkler gemacht und einzelne störende Elemente können auch entfernt und mit anderen gewünschten Elementen ersetzt werden. Hier werden auch alle visuellen Effekte eingesetzt. Nach dem Grading wird am Bild nichts mehr verändert.

GREEN SCREEN
Mittels eines Green Screens, einem grünen Tuch, können Figuren oder Dinge, die vor diesem Tuch aufgenommen werden, am Computer, in alle Landschaften und Hintergründe gesetzt werden, die man sich denken kann.

LOCATIONS
Das englische Wort für Schauplätze. Die Orte, an denen sich eine Szene abspielt.

LOGLINE
So heisst die ultimative Kurzzusammenfassung eines Films. Das ist meisten nur ein eher kurzer Satz.

MASTERSHOT
Der Mastershot ist die Grundlage einer Szene, da er die Handlung in der ganzen Länge von einer eher totalen Perspektive zeigt. Man kann immer wieder auf ihn zurückschneiden. Es ist also die Basis einer jeder Szene.

NUR-TON
So heissen die Tonaufnahmen, die auf dem Set die aufgenommen werden, ohne dass dabei auch Bild aufgenommen wird.

OVERSHOLDER
In dieser Perspektive filmt die Kamera über die Schulter einer Figur, meistens auf eine andere Figur gegenüber. Diese Art von Drehen führt oft zu einer stärkeren Identifikation mit den Figuren.

OFF
Off ist alles ausserhalb des Bildrandes.

ON
On ist alles innerhalb des Bildrandes.

POSTPRODUKTION
So nennt man prinzipiell alle Arbeitsschritte nach Beendigung der Dreharbeiten.

PERCHE
Die Tonstange nennt man in der Schweiz Perche. Auf English nennt man sie Boom.

PROTAGONISTEN
DieProtagonisten sind die Figuren im Film. Der Protagonist hingegen ist die Hauptfigur.

SCREENTIME
So nennt man die Gesamtzeit eines Films oder eines Filmausschnitts.

SET
Das Set ist der Ort, wo gedreht wird. Ergo: Filmset.

SFX, SVX
SFX sind Spezial-Effekte auf dem Set. SVX sind visuelle Effekte, die man in der Postproduktion hinzufügt.

SINGLESHOT
Auf Deutsch: Ein Einer. Eine Einstellung in der nur eine Figur zu sehen ist.

SOUNDDESIGN
Klanggestalter, der im Studio mit dem auf dem Set aufgenommenen Ton und ganz viel zusätzlichen Klängen, die ganze Ton Ebene gestaltet.

STORYBOARD
Mit Hilfe eines Storyboards, kann man vor dem Dreh die Geschichte visualisieren. Ähnlich wie in einem Comic, werden so einzelne Einstellungen, der Ablauf aber auch die Stimmung skizziert. Oft weichen die Aufnahmen von einem Storyboard ziemlich ab.

STORYTELLING
Die Kunst eine Geschichte zu erzählen.

STUNT
Stunt heisst auf Deutsch eigentlich Kunststück. Damit werden alle Aktionen von Stuntmen vor der Kamera gemeint. Ein Stuntman ersetzt in einer gefährlichen Handlung den eigentlichen Schauspieler einer Rolle und zwar möglichst so, dass man nicht erkennt, dass ein Double an der Arbeit ist.

SYNOPSIS
Synopsis wird eine kurze Zusammenfassung der Geschichte in Prosaform genannt. Meistens zwischen 10 Zeilen und einer Seite lang.

TAKE
Eine Filmaufnahme, Einstellung genannt, gelingt fast nie beim ersten Mal. Jeder Versuch der gemacht wird heisst Take 1, Take, 2, Take 3, Take...

TWOSHOT
Eine Einstellung, in der zwei Figuren zu sehen sind. Meistens von vorne aber auch seitlich.

VOGELPERSPEKTIVE
Eine Aufnahme aus einer erhöhten Perspektive oder ganz von oben.