

Leitfaden für Schulungstechniken und Umsetzungsmethodiken



OGRES ONLY
EXIST IN FAIRY
TALES



Co-funded by
the European Union

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

INHALTSÜBERSICHT

Einführung

- Ziele des Kurses
- Struktur der Lektion
- Abschlussprojekt: Kurzfilm über Jugendgewalt
- Arbeitsablauf und Zeitplan
- Empfohlene Filme für weitere Studien

-

Lektion 1 - Schreiben für das Kino

- **Das Thema als Leitfaden für die Erzählung**
 - Identifizierung einer narrativen Dringlichkeit
 - Das Thema als Schlüssel zur Interpretation
 - Beispiele für erzählerische Themen im Kino
- **Vom Thema zum Drehbuch**
 - Charakterprofil (Hintergrundgeschichte, psychologische und physische Eigenschaften)
 - Suche nach visuellen Referenzen (Malerei, Fotografie, Theater, Film)
 - Die 9-Punkte-Struktur der Erzählung
 - Die Synopse: Definition und Schreiben
 - Von der Skizze zum Drehbuch: Wesentliche Elemente
- **Übung: Schreiben der Zusammenfassung Ihrer Geschichte**

-

Lektion 2 - Regieführung und Filmsprache

- **Die Rolle des Direktors**
 - Regieführung als Perspektive auf die Wirklichkeit
 - Vom Drehbuch zu den Bildern: Regisseurische Entscheidungen
- **Rahmung und Gesichtspunkte**
 - Maßstab der Aufnahmen und Kamerawinkel
 - Objektivtypen und ihr Einfluss auf das Bild
 - **Übung: Auswahl des Blickwinkels beim Erzählen einer Geschichte**
- **Kamerabewegungen**
 - Arten von Bewegungen (Schwenken, Verfolgen, Kranen)
 - Narrative Effekte von Kamerabewegungen
- **Subjektive Kamera und Blickwinkel**
 - Unterschiede zwischen subjektiven, halbsubjektiven und falsch-subjektiven Aufnahmen

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

- Die Konstruktion einer subjektiven Sequenz
- **Lange Aufnahme und Schärfentiefe**
 - Unterschied zwischen Long Take und Sequence Shot
 - Erzählerische Verwendung der Tiefenschärfe
- **Musik und Ton im Kino**
 - Unterschied zwischen diegetischen und nicht-diegetischen Klängen
 - Die Rolle der Musik bei der Schaffung von Atmosphäre

-

Lektion 3 - Dialoge und Drehbuchstruktur

- **Dialog im Kino**
 - Erzählerische Funktion des Dialogs
 - Wirksame Dialoge schreiben: Tonfall und Authentizität
- **Übung: Schreiben eines filmischen Dialogs**
 - Aufbau von Konflikten durch Dialog
 - Charakterisierung durch Sprache

-

Kurzfilmproduktion

- Schreiben und Überarbeiten des Drehbuchs
- Casting und Schauspielworkshops
- Filmen und Schneiden
- Nachbearbeitung und Fertigstellung

-

Anhang

- Filmische Referenzen
- Beispiele für Drehbücher
- Tools und Software für Drehbuchschreiben und Regie

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

LEKTION 1- Schreiben für das Kino

1. Einleitung.

Willkommen zum Schreib- und Regiekurs, dessen Ziel es ist, alle notwendigen Elemente zu vermitteln, um eine filmische Erzählung zu konzipieren und zu entwickeln, die ein bestimmtes Thema behandelt, und alle notwendigen Elemente zu vermitteln, um dieses Drehbuch in Bilder umsetzen zu können. Wir werden gemeinsam über das Konzept der Regie, des , der Nahaufnahme und einer Dialogszene nachdenken. Der Kurs ist in drei Abschnitte gegliedert, für jeden Abschnitt gibt es einen theoretischen und einen praktischen Teil.

Im ersten Teil des heutigen Treffens werden wir gemeinsam verstehen, wie man eine fiktive Geschichte für das Kino schreibt; im zweiten Teil werden wir versuchen, das Thema für Ihre Geschichten zu entwickeln und die Realität durch die Sprache der Fotografie darzustellen.

In der zweiten Sitzung werden wir die Grammatik des Filmemachens, die Arten von Aufnahmen und die Kriterien für die Wahl des Blickwinkels mit Kamerabewegungen untersuchen. Am Nachmittag wird es eine Übung zur Nahaufnahme geben, bei der jeder eine professionelle Kamera benutzen kann, um ein Motiv in Nahaufnahme zu filmen.

Das dritte und letzte Treffen besteht aus drei Teilen: einer einführenden Lektion über Techniken der Dialogstrukturierung, einer Übungsphase, in der jeder von Ihnen seinen eigenen Dialog schreiben kann, und einem Moment, in dem Sie die zuvor geschriebene Dialogszene drehen können.

Diese Fortbildung wird Ihnen bei der Entwicklung Ihres Projekts behilflich sein. Es handelt sich um einen fiktionalen Kurzfilm, dessen Thema Gewalt gegen Jugendliche ist und der folgende Merkmale aufweisen muss

- Eine maximale Laufzeit von 10 Minuten;
- Ein zeitgemäßer Rahmen;
- Maximal 4 Darsteller in der Besetzung, die zu gleichen Teilen aus Männern und Frauen besteht;
- Im Regieplan muss mindestens ein Sequenzplan mit einer Mindestdauer von zwei Minuten enthalten sein.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Nach der Schulung geht es in die zweite Arbeitsphase, in der jede Organisation die Aufgabe hat, den von ihr erstellten Kurzfilm zu realisieren.

Diese Phase umfasst 15 Tage, in denen sich die Experten mit einer Gruppe von 25 Mädchen und Jungen im Alter zwischen 16 und 25 Jahren treffen werden. Die Jugendlichen nehmen an den Treffen teil und schreiben und produzieren mit Unterstützung der Experten einen Kurzfilm, der das Projektthema reflektiert.

Der Zeitplan, den wir annehmen werden und der für die Entwicklung und Durchführung des Projekts effektiv und optimal ist, gliedert sich in die folgenden Phasen:

Tag 1: **Reflexion über das Thema** (5 Stunden) Tag 2: **Drehbuch** (5 Stunden)

Tag 3: **Drehbuch** (5 Stunden)

Tag 4: **Überarbeitung des Drehbuchs** (5 Stunden)

Tag 5: **Casting, Auswahl der Schauspieler und Projektvorbereitung** (5 Stunden) Tag 6: **Schauspielworkshop** (5 Stunden)

Tag 7: **Schauspielworkshop** (5 Stunden)

Tag 8: **Schauspielworkshop** (5 Stunden)

Tag 9: **Besichtigungen** (5 Stunden)

Tag 10: **Setzen** (10 Stunden)

Tag 11: **Setzen** (10 Stunden)

Tag 12: **Bearbeitung** (5 Stunden)

Tag 13: **Bearbeitung** (5 Stunden)

Tag 14: **Bearbeitung** (5 Stunden)

Tag 15: **Schnitt und Nachbearbeitung** (5 Stunden)

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Die folgenden Filme werden für die Projektentwicklung empfohlen:

- *"Zweifel"* von John Patrick Shanley;
- *"Jagten"* von Thomas Vinterberg;
- *"L'Été dernier"* von Catherine Breillat;
- *"La malaeducaciòn"* von Pedro Almodòvar;
- *"La bestia nel cuore"* von Cristina Comencini;
- *"Spotlight"* von Tom McCarthy;
- *"Die schönen Knochen"* von Peter Jackson;
- *"Song for a Raggy boy"* von Aisling Walsh;
- *"Au nom du fils"* von Vincent Lannoo;
- *"Lolita"* von Stanley Kubrick;
- *"Schläfer"* von Larry Levinson.

2. Das Thema als Anleitung zum Geschichtenerzählen.

Das Schreiben einer Geschichte wird durch ein bestimmtes inneres Bedürfnis des Autors ausgelöst. Das Bedürfnis wird nicht erwartet, sondern kommt, weil es das Ergebnis einer Dringlichkeit ist, die der Autor in diesem bestimmten Moment seines Lebens erfährt und die er mit der Welt und somit mit dem Publikum teilen möchte, eine universelle Dringlichkeit, die daher für alle verständlich und teilbar sein muss. Die Dringlichkeit wird durch die Identifizierung eines bestimmten Themas verwirklicht; das Thema wird der Leitfaden für Ihre Geschichte sein. Es handelt sich um ein Thema, das der Autor durch eine bestimmte Sichtweise und Interpretation mit dem Publikum teilen möchte.

Die Interpretation des Themas kann vom geteilt werden oder auch nicht, aber das kein Symptom für ein hypothetisches Scheitern, denn das Kino hat die Aufgabe, den Zuschauer zu begeistern.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Überlegungen, Zweifel, Fütterung einer kritischen Masse, Spaltung. Einige Beispiele für Themen könnten unmögliche Liebe, Ehrgeiz, Scheitern, zweite Chancen und sogar Gewalt gegen Minderjährige sein.

Ein Thema kann einem Genre oder einer Mischung von Genres entsprechen. Die klassischen Genres entstanden in den 1940er Jahren in Hollywood und sind der Western, der Film Noir, die Komödie, das Biopic und der Abenteuerfilm; heute haben sich die Genres jedoch vermischt, es gibt Beispiele, in denen der Western auf den Thriller trifft, wie in Jane Campions Film *"The Power of the Dog"*.

3. Vom Thema zum Drehbuch.

Sobald das Thema geklärt ist, können wir mit dem Entwurf des Charakterprofils fortfahren, das die Hintergrundgeschichte, die physischen und psychologischen Merkmale der Charaktere, ihren sozialen und kulturellen Hintergrund, ihren Wunsch, d. h. das, was sie wollen, ihr Bedürfnis, d. h. das, was sie sich wünschen, und ihren fatalen Fehler, d. h. den Fehler, die Schwäche, das Trauma, das sie in sich tragen, enthält.

Anschließend erfolgt der Schreibprozess durch die Suche nach visuellen Referenzen (Malerei, Fotografie, Film, Theateraufführungen), die mit der zu erzählenden Geschichte verbunden sind.

Es ist dann angebracht, eine 9-Punkte-Gliederung zu erstellen, die die wichtigsten erzählerischen Punkte enthält.

Ein grundlegender Schritt ist dann das Schreiben des Themas, dem wir uns im zweiten Teil der Lektion aktiv widmen werden.

Das Thema ist die Geschichte in Form einer kurzen visuellen Erzählung und muss präzise und erschöpfende Angaben zu den notwendigen Elementen der Geschichte enthalten: der Protagonist und die

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Hauptfiguren; der räumlich-zeitliche Ort, der Anfang, die Mitte und das Ende der Geschichte. Der Leser muss sich sofort ein Bild von der Geschichte machen können, das Konzept der Geschichte muss sofort ins Auge springen. Die Handlung muss vereinfacht, die Figuren auf ein Minimum reduziert, der Text einfach und fesselnd sein.

Es ist wichtig, sich daran zu erinnern, dass das Thema eine visuelle, nicht eine erzählerische Form des Schreibens erfordert. Der Autor muss also beschreiben, was gesehen wird, was passiert, nicht was im Inneren der Figur passiert, deren Stimmungen sich aus den Bildern, den Handlungen und nicht aus einer Beschreibung des Autors ergeben müssen.

Wenn die Figur Marco zum Beispiel nervös ist, ängstlich, und auf etwas wartet, würden wir im Betreff beschreiben, wie er sich in Bezug auf seine Gefühle verhält, nicht wie er sich fühlt, also könnten wir schreiben: Marco schaut immer wieder auf seine Uhr, kaut an seinen Nägeln, sein Gesicht ist schweißnass".

Auf das Thema folgt die ausführliche Skizze des Drehbuchs, d. h. eine Liste von Szenen, in der wir - noch knapper und anschaulicher als im Thema - den Ablauf des Films Szene für Szene erläutern.

Beispiel: Szene 1: Marco tötet Franco.

Mit anderen Worten, es handelt sich um eine sehr knappe Beschreibung dessen, was in jeder einzelnen Szene geschieht.

Wenn alle diese Schritte geklärt und definiert sind, kann man endlich mit dem Schreiben des Drehbuchs beginnen.

Das Drehbuch ist der umfangreichste und komplexeste Text, da es die narrative Konstruktion des Films darstellt und auch die Grundlagen für die Produktionsüberlegungen legt, die vor den eigentlichen Dreharbeiten angestellt werden müssen.

Im Drehbuch werden die Einstellungen und Dialoge detailliert festgelegt und die Handlung in Szenen unterteilt, die fortlaufend nummeriert werden. Jede Einstellung trägt eine Art Titel, der den Ort der Handlung angibt, die technische Angabe, ob es sich um einen "Innenraum" oder einen "Außenbereich" handelt (wichtig für die Wahl des Films und der Ausrüstung) und die Tageszeit, zu der die Handlung , wie Tag, Nacht, Dämmerung (wichtig für die Beleuchtung).

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

4. Regie führen als Blick auf die Welt; Hinweise.

Nach der Erstellung des Drehbuchs ist es wichtig zu verstehen, welche Art von Blick auf die Geschichte zu richten ist. Regie zu führen ist nämlich nichts anderes als ein Blick auf die Realität, was sich technisch gesehen als Blickwinkel ausdrückt.

Wie setzt man den Blickwinkel im Kino um? Durch die Positionierung der Kamera. Der Standpunkt beantwortet die Frage "Wo positioniere ich die Kamera?".

5. Übung.

Schreiben Sie das Thema Ihrer eigenen Geschichte entsprechend dem, was Sie in der Stunde gelernt haben, und denken Sie dabei an das vorgegebene Thema, Gewalt gegen Minderjährige, und beginnen Sie, über Ihre eigene Sichtweise nachzudenken, d.h. aus welchem Blickwinkel Sie das Thema behandeln und die Geschichte erzählen.

Lektion 2 - Regieführung und Filmsprache

1. Einleitung.

Was "Regie führen"?

Man könnte diese Frage mit einer "technischen" Definition des Begriffs "Regie" beantworten:

die Organisation der "Inszenierung", der Aufnahmen, der Regie der Schauspieler und des Managements

des Übergangs vom "Papier" (dem Drehbuch) zum tatsächlichen Film. Aber wenn dies der Fall wäre, wäre der Regisseur nicht mehr als ein Manager, der die Aufgabe hat, einen Produktionsprozess zu leiten. Das ist aber nicht der Fall. In einer Zeit, die durch den ständigen Genuss von Bildern gekennzeichnet ist, ist die Rolle des

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Die Aufgabe des Regisseurs besteht darin, die kollektive Vorstellungskraft zu "erschaffen", indem er von Ideen ausgeht und die Realität als Reproduktion dieser Ideen darstellt. Es geht nicht darum, zu kopieren, sondern ein echtes Simulakrum der Realität zu schaffen, mit einer einzigartigen Sichtweise und Bildsprache, die in der Objektivität der Dinge nicht zu finden ist.

Durch die Inszenierung des Drehbuchs, die Zusammenarbeit und Koordination der verschiedenen Abteilungen (Bühnenbild, Fotografie, Schnitt usw.) und die Leitung der Schauspieler muss der Regisseur nicht nur

Ziel ist es nicht, das Leben zu "simulieren", sondern einen eigenen Blick und eine eigene Sichtweise zu entwickeln, die über die Regeln und Vorschriften der Filmindustrie hinausgehen.

eine eigene Sichtweise, die über die Regeln und Zeiten der Realität selbst hinausgeht.

2. Technische Begriffe:

2.1 Maßstab der Aufnahmen und Flugzeuge.

Wenn wir von "Feldmaßstab" und "Ebenenmaßstab" sprechen, meinen wir die Gesamtheit der Möglichkeiten, die durch

jede Rahmung soll ein "Profilelement" in verschiedenen Entfernungen darstellen. Als "Shots" werden die Aufnahmen bezeichnet, bei denen der szenische Raum einen größeren Teil einnimmt als das Motiv, und als "Planes" die Aufnahmen, bei denen das Motiv dominiert.

Offensichtlich ist es nicht nur die Position der Kamera, die bestimmt, auf welcher "Stufe" der Skala von Feldern und Ebenen wir uns befinden.

Wir müssen auch die Brennweite des gewählten Objektivs berücksichtigen.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Vor der Auflistung und Beschreibung des Maßstabs von Feldern und Ebenen ist ein kurzer Exkurs über Objektivklassen notwendig:

- Weitwinkelobjektive: Das sind Objektive mit einer Brennweite von 35 mm (ausschließlich) nach unten; diese Objektive betonen die Abstände zwischen dem, was nahe an der Kamera ist, und dem, was weit entfernt ist, und verleihen dem Bild Tiefe. Allerdings verursachen sie bei Nahaufnahmen starke Verzerrungen.

- Normalobjektive: Objektive von 35 mm (einschließlich) bis 50 mm werden als "normal" bezeichnet, weil sie dem menschlichen Auge am nächsten sind. Da sie keine Verzerrungen verursachen, werden sie oft verwendet, um das Bild zu "normalisieren" und es dem Betrachter vertrauter zu machen.

- Teleobjektive: Ein Objektiv wird als "Teleobjektiv" bezeichnet, wenn es eine Brennweite von mehr als 65 mm (bis zu 250 mm) hat. Mit dieser Art von Objektiv ist es einfacher, weit von der Kamera entfernte Objekte aus der Nähe zu zeigen, aber man muss den "zweidimensionalen" Effekt berücksichtigen, den sie dem Bild verleihen, indem sie die Elemente zerquetschen und nur einige von ihnen in den Fokus bringen.

Nach dieser kurzen Einführung in die Objektivtypen wollen wir nun den "Maßstab der Aufnahmen und Ebenen" auflisten:

- "Sehr lange" Einstellung: eine Einstellung, die einen sehr großen Teil des Raums umfasst und eine Szene oder eine Figur in ihrer Umgebung zeigt. Ein klassisches Beispiel sind die sehr langen Einstellungen, die in Western verwendet werden, um die Weite der amerikanischen zu betonen. Die Totale hat also nicht nur eine beschreibende Funktion (der Umgebung), sondern auch eine kontextualisierende Funktion in Bezug auf die Figuren, die sie darstellen.

- Totale: Auch hier handelt es sich um eine , in der jedoch die Figuren und Handlungen besser erkennbar sind. Der Betrachter bleibt also auf Distanz, aber der Bildausschnitt geht mehr in die Erzählung ein.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

- Totalaufnahme: beschreibt die Szene in ihrer Gesamtheit, stellt die Personen in einen genaueren Zusammenhang als in den vorherigen Aufnahmen und macht ihre Figuren, Bewegungen und Handlungen deutlicher.

- "Mittlere" Einstellung: Bei der mittleren Einstellung kehrt der Bildausschnitt zu einem Blickwinkel zurück, der Theaterzuschauers ähnelt, wobei die Figuren einen größeren Teil des Raums einnehmen, der einem Drittel oder sogar der Hälfte der Vertikalen des dargestellten Raums entspricht. Auf diese Weise wird die Beziehung zwischen den Figuren und ihrer Umgebung wiederhergestellt.

- Ganzaufnahme: Im Vergleich zu den vorangegangenen Aufnahmen erhält die menschliche Figur in diesem Fall (und in den folgenden) eine größere Bedeutung und die Zentralität der Figur wird bekräftigt; insbesondere bei der Ganzaufnahme nimmt die Figur zwei Drittel oder mehr der vertikalen Bildfläche ein und wird in ihrer Gesamtheit gezeigt, von den Füßen bis zum Kopf.

- Amerikanischer Plan: Er wird erreicht, indem eine Figur von den Knien aufwärts gerahmt wird und erlaubt eine stärkere Konzentration auf dieselbe, ohne charakteristische Details der Figur auszuschließen. Der amerikanische Plan entstand in der Tat im Westernkino, als die Gewehre der Cowboys in den Bildausschnitt einbezogen werden mussten, ohne dass sie zu weit weggerückt werden konnten, wodurch die Figuren ihre zentrale Stellung verloren.

- Halbfigur: Sie umrahmt die menschliche Figur von der Taille aufwärts und wird häufig verwendet, um mehrere Personen in Beziehung zueinander zu setzen und ihre Beziehung und Distanz zu zeigen.

- Halbe Nahaufnahme (oder Halbnahaufnahme): Die Figur (oder die Figuren) werden von der Brust aufwärts aufgenommen und gewinnen an Bedeutung. Die Halbnaheinstellung wird auch für Schussaufnahmen und Rückwärtsaufnahmen in Dialogen verwendet.

- Nahaufnahme: Das von den Schultern aufwärts gerahmte Motiv wird aus dem Kontext isoliert und sein Ausdruck steht im Mittelpunkt des Bildes.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

- Großaufnahme: Diese Aufnahme ist noch enger als die Großaufnahme und konzentriert sich noch stärker auf das Gesicht der Figur und hebt ihre ausdrucksstarken Züge hervor.

Man denke an "The Good, the Bad and the Ugly" und Sergio Leones Einsatz der Großaufnahme, um die Mimik von Lee Van Cliff, Clint Eastwood und Eli Wallach während des "Triels" hervorzuheben.

- Particular: eine Nahaufnahme, die sich auf einen Teil des Gesichts oder des menschlichen Körpers bezieht und dazu dient, diesen Teil, eine Bewegung oder eine Geste hervorzuheben.

- Detail: Auch hier handelt es sich um eine sehr knappe Aufnahme, die jedoch im Gegensatz zum Detail einen Teil eines Objekts hervorhebt.

2.2 Wahl des Maschinenpunktes: Winkel, Neigung, Höhe.

Die Wahl des Kamerapunktes (d. h. des Punktes, an dem die Kamera zu positionieren ist) hängt nicht nur von der Entfernung und dem verwendeten Objektiv ab, sondern auch von anderen Variablen wie Winkel, Neigung und Höhe.

Bevor man die verschiedenen möglichen Optionen im Hinblick auf diese drei Variablen analysiert, muss man verstehen, wie der Kamerapunkt gewählt wird:

Der Regisseur muss den Kamerapunkt VISUELL interpretieren, d. h. er muss entscheiden, wo die Kamera physisch positioniert wird, und NARRATIV, d. h. er muss entscheiden, wo die Kamera platziert werden soll.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Versuchen Sie nun, sich eine "normale" Situation vorzustellen, in der eine Figur in der Mitte steht, frontal zur Kamera, in einem durchschnittlichen Abstand von ihr und senkrecht zur Kameraebene. In dieser Situation kann der Regisseur durch die Bewegung der Kamera demselben Motiv eine bestimmte, immer wieder andere Bedeutung verleihen.

Wir wollen einige der möglichen Varianten auflisten.

Wenn wir von einem Kamerawinkel sprechen, meinen wir die Drehung der Kamera um zwei hypothetische Achsen, die horizontale und die vertikale in Bezug auf das zu filmende Objekt.

Jeder Blickwinkel hat eine andere Wirkung auf den Zuschauer, und deshalb muss der Regisseur den Kamerastandpunkt sorgfältig auswählen.

- Plongée (Lot): Die Kamera schießt von oben senkrecht auf die Achse der Szene. Diese Position verstärkt das Gefühl der psychologischen "Erdrückung" beim Zuschauer, aber nicht nur.

- Von oben: Durch eine größere Höhe der Kamera in Bezug auf die Szene und eine Neigung nach unten erhalten wir diesen Winkel, der wegen seines "negativen" Werts häufig verwendet wird, um Druck auf den Zuschauer auszuüben, die Figur zu Boden zu drücken und eine Situation der Schwäche oder Ehrfurcht zu "erzählen".

- Augenhöhe (horizontal): entspricht der häufigsten Art und Weise, in der sich Menschen gegenseitig ansehen.

- Von unten: Durch Drehen des Kamerakopfes nach oben und/oder Absenken seiner Höhe erhalten Sie eine Aufnahme, die dem aufgenommenen Motiv "Macht" und Überlegenheit verleiht. Denken Sie zum Beispiel an den unteren Winkel, den Stanley Kubrick in Full Metal Jacket verwendet, um die Kamera während der Rede von Sergeant Hartman an Private Joker zu positionieren. Die Kombination aus subjektivem Winkel und unterem Winkel vermittelt dem Betrachter den Eindruck der Überlegenheit des Sergeants über den Soldaten und stellt seine Stärke heraus.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

- Supine (contra-plongée): eine vertikale Aufnahme von unten nach oben, senkrecht zum Boden. Sie unterstreicht die Stärke und Bedeutung eines Motivs oder verstärkt den Sinn der Szene.

Bei den oben aufgeführten Kamerawinkeln handelt es sich um die vertikalen Kamerawinkel, die jedoch auch horizontal in Bezug auf das Motiv oder die Szene variiert werden können:

- Frontal: Die Kamera vor dem Motiv platziert, und bei einer Nahaufnahme werden das Gesicht und die Mimik hervorgehoben, aber auch der Blickwinkel der Kamera wird "normalisiert", da der frontale Blickwinkel dem Alltag am nächsten ist.

- Dreiviertel: Die Handlung erhält Dynamik, aber ein Teil des Gesichts einer Figur kann auch verborgen werden (in "Das siebte Siegel" verbirgt Ingmar Bergman einen Teil des Gesichts des Todes während der Beichte des Ritters Antonius).

- Profil: Wenn eine Figur im Profil gezeigt wird, ist ihr Blick in der Regel auf etwas gerichtet, das sich außerhalb der Aufnahme befindet. Auf diese Weise kann ein Regisseur entscheiden, eine Szene zu dramatisieren, indem er einen Teil des Gesichts des Schauspielers verdeckt.

Rücken/Fünfter: Die Figur wird von hinten gezeigt, während sie eine Handlung ausführt oder einen Dialog mit einer anderen Figur führt. Mit diesem Blickwinkel ermöglicht es der Regisseur dem Publikum, sich auf die Handlung der Figur und nicht auf ihren Gesichtsausdruck zu konzentrieren, so dass sie an der Szene teilnimmt.

Ein Beispiel dafür ist die Eröffnungssequenz von Federico Fellinis 8½: Guido (Marcello Mastroianni) wird in allen Einstellungen immer von hinten oder als Fünfter gezeigt, und die Aufmerksamkeit des Publikums wird auf seine Handlungen "gelenkt".

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Natürlich ist die Kombination verschiedener Blickwinkel, Höhen und Perspektiven kein "sicheres Rezept", sondern stellt vielmehr eine Reihe von Möglichkeiten dar, die der Regisseur nutzen kann und muss, um seine eigene Vision und Sichtweise der Realität zu entwickeln.

2.3 Kamerafahrten.

Sieht man von den Anfängen des Kinos ab, in denen die Kamera auf einem Stativ befestigt war, kann man die Möglichkeit, die Kamera zu bewegen, als eine der besonderen Eigenschaften der Filmkunst bezeichnen; Wenn die Position der Kamera, der Winkel und die Neigung, über die wir bereits gesprochen haben, der Fotografie entlehnt werden können, so ist das Kino die einzige Kunst, die die Möglichkeit bietet, das Bild dynamisch zu gestalten oder die Kamera nach bestimmten kreativen Bedürfnissen zu bewegen, um den Zuschauer in den "filmischen" Raum einzuführen und so die Informationen, die der Zuschauer erhält, zu erhöhen, den dreidimensionalen Charakter des Bildes zu betonen und dem Regisseur eine größere Ausdrucksmöglichkeit zu geben.

Die Kamerabewegungen sind die erste Ebene, auf die man sich beziehen muss, um die Dynamik des zu bestimmen. Die wichtigsten davon sind:

- Auf einem Stativ befestigt: Wie bei den frühen Experimenten der Brüder Lumière ist die Kamera in diesem Fall auf einem Stativ montiert und bewegt sich nicht.

Das bedeutet nicht, dass nichts passiert oder dass es nichts zu erzählen gibt, es ist vielmehr auch eine Wahl, mit der der Regisseur dem Zuschauer eine Botschaft der Statik, der Unbeweglichkeit, aber auch der Objektivität der Erzählung vermitteln will.

Beispiel: Stanley Kubriks "2001: Odyssee im Weltraum". Wenn der Monolith eingeführt wird und die Männer zum ersten mit ihm interagieren, ist die Kamera in jeder Einstellung unbeweglich; auf diese Weise wird die Erzählung

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

wird "objektiv". Der Zuschauer bewegt sich nicht mit den Protagonisten, sondern wird vom Regisseur eingeladen, die Szene mit einer fast dokumentarischen Absicht zu beobachten.

- Das Panorama: Durch die Befestigung der Kamera auf einem Stativ dreht sich die Kamera horizontal oder vertikal um ihre Achse. Das Schwenken bietet dem Zuschauer die Möglichkeit, sich "umzusehen" (immer unter der Aufsicht des Regisseurs) und die Umgebung (wenn horizontal) oder eine Figur (wenn vertikal) zu präsentieren.

Eine Variante des Panoramas ist der sogenannte "Slap"-Schwenk, bei dem mit einer sehr schnellen und abrupten Bewegung ein Überraschungseffekt erzielt werden kann.

- Die Kamerafahrt: Dank der Verwendung eines Dollys auf Schienen oder Reifen kann sich die Kamera frei im Raum bewegen und nicht nur drehen, wie beim Schwenken. Auf diese Weise lassen sich verschiedene Arten von Bewegungen erzielen: Man kann einer Figur folgen, die sich durch den Raum bewegt, man kann ihr vorausgehen, indem man sie frontal einfängt, oder man kann sich in ihrem Tempo bewegen.

Auf semantischer Ebene kann beispielsweise eine Rückwärtsfahrt einer Figur von hinten verwendet werden, um diese Figur zu "verlassen".

- Dolly und Kran: Zwei Instrumente, die eine größere Bandbreite an Bewegungen ermöglichen, sind der Dolly (ein mechanischer Arm, der als Stütze dient und auf einer beweglichen Plattform befestigt ist) und der Kran. Diese Mittel ermöglichen eine größere Spektakularisierung des Bildes, aber auch eine größere Ausdruckspalette für den Regisseur.

2.4 Das Subjektive.

Die subjektive Aufnahme sollte zu den Aufnahmen gehören, die Verlauf der Erzählung eine besondere Funktion haben. Dies ist die Aufnahme, die den Standpunkt einer bestimmten Person zum Ausdruck bringt.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Auf diese Weise beschließt der Regisseur, die Sichtweise von drei verschiedenen Personen zusammenfallen zu lassen:

der Figur, des Erzählers und des Zuschauers.

Das Subjektive erlaubt nicht nur eine voyeuristische Rahmung der Aufnahme, sondern ist eine echte Identifikation des Zuschauers mit der betreffenden Figur. Die Konstruktion eines Subjektivs kann auf einer 6-Punkte-Struktur basieren, die wie folgt definiert ist:

1. Darstellung aus einer NICHT-subjektiven Aufnahme eines Raumes
2. Darstellung im Rahmen des oben genannten Rahmens des suchenden Charakters
3. Übergang (in der Regel eine Pause) zu einer zweiten Aufnahme, die gleichzeitig mit der vorhergehenden erfolgt (also ohne chronologischen Fortschritt der Erzählung)
4. Einrahmung in einer neuen Position, in einem Winkel, der an die Position erinnert, in der sich die Figur bei Punkt 2 befand
5. Die Aufnahme unter Punkt 4 zeigt dann ein Objekt.
6. Die Kontinuität des Ganzen wird gerade dadurch erreicht, dass der Betrachter sich bewusst wird, dass er durch die Augen der in den vorangegangenen Aufnahmen gezeigten Figur blickt, wodurch seine Höhe, sein Winkel zum Objekt und seine Position im Raum simuliert werden.

Zu einer subjektiven Aufnahme können Schwingungen, Bewegungen, Unschärfen oder Details hinzugefügt werden, deren Funktion gerade darin besteht, das Bewusstsein des Zuschauers zu schärfen und ihn dazu zu bringen, sich noch stärker mit der Figur zu identifizieren.

Die "einfachen" Subjektive werden von zwei weiteren Varianten flankiert: dem Semi-Subjektiv, das genau wie ein Subjektiv funktioniert, aber in einem anderen Winkel zur Figur steht, so dass diese im Mittelpunkt steht.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

und das "falsche Subjektiv", das durch die Bewegung die Verbindung zwischen dem Standpunkt der Figur und dem des Zuschauers aufhebt, indem es die Figur selbst in die Aufnahme bringt und zum Objektiv wird.

2.5 Sequenzplan, lange Einstellungen, Tiefenschärfe.

Rein technisch ist die Piano Sequenza eine (feste oder bewegte) Einstellung ohne Schnitte, innerhalb derer eine erzählerische Sequenz abgeschlossen wird.

Die Technik des Sequenzplans sollte nicht mit der Technik des Long Take verwechselt werden, die sich von der ersten dadurch unterscheidet, dass sie zwar eine Einstellung ohne Schnitte ist, aber keine narrative Sequenz ausschöpft.

Die Schärfentiefe ist der Raum, der innerhalb des Bildes scharf abgebildet wird. Die Schärfentiefe wurde im Laufe der Jahre jedoch auch unterschiedlich verwendet.

Im frühen Kino und noch mehr im klassischen Hollywood-Kino war es das Thema des Bildes, das "im Fokus" war, um den Betrachter nicht mit den Details der Umgebung abzulenken.

Selbst die Technik der Kameras und Studios verhinderte die gleichzeitige Fokussierung von Umgebung und Motiv.

2.6 Filmmusik.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.
--

In den Anfängen des Kinos, als es noch keine technische Möglichkeit gab, einen aufgezeichneten Ton zum Videobild wiederzugeben, gab es im Kinosaal noch eine Tonbegleitung.

Dies deutet darauf hin, dass es immer als wesentlich angesehen wurde, den Film zu einem Werk zu machen, das den Zuschauer so umfassend wie möglich berührt, so dass es, als der Ton eingeführt wurde, einige Jahre dauerte, bis eine richtige Tonspur entwickelt wurde, wie wir sie heute verstehen: eine Kombination aller Ausdrucksmaterialien, aus denen sich der Ton zusammensetzt.

Klang besteht aus: Geräuschen, Worten und Musik.

Der Ton wird somit eins mit dem Filmbild und trägt dazu bei, diesem einen zusätzlichen Ausdruckswert zu verleihen. Gerade bei der Wahl des Tons kann und muss der Regisseur eingreifen, um den Ton zu verändern, zu verstärken oder auch abzuschwächen.

Zum Beispiel in "A Clockwork Orange" der Rausch des Walzers, der Alex begleitet

Rausch des Walzers, der Alex während der Mordserie begleitet und diese Wahl hat den "Ton" völlig verändert und eine Szene sadistischer Gewalt in ein mitreißendes Ballett verwandelt.

Eine grundsätzliche Unterscheidung, nicht nur aus technischer, muss jedoch zwischen diegetischen und extradiegetischen Klängen getroffen werden.

Im ersten Fall beziehen wir uns auf die Geräusche, die in der filmischen Realität vorkommen (die Worte, die die Figuren aussprechen); im zweiten Fall (extradiegetisch) sprechen wir von den Geräuschen, die NICHT in der filmischen Realität vorkommen, die die Figuren nicht hören und nicht hören können, da sie außerhalb des Raums der Geschichte liegen (Ennio Morricones Klang "Triello", der Sergio Leones visuelles "Triello" in "The Good, The Bad, The Ugly" begleitet).

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Im Laufe der Zeit hat sich die Funktion der Musik sogar noch erweitert und ist zu einem Instrument mit einer eigenen ästhetischen Funktion geworden, die der des Bildes nicht untergeordnet ist.

Man kann sagen, dass die Rolle der Musik, die früher nur die der "Teilnahme" war, durch eine Rolle der "Distanz" zum Bild, fast der Gleichgültigkeit, ergänzt wurde, je nachdem, was der Autor mit dem Werk als Ganzes vermitteln will.

Die Rollen wurden fast "gleichgeschaltet", die Musik nahm ihre eigenen Bewegungen an, während die Kamera sich ihrer selbst bewusst wurde und von einer festen Kamera zu immer gewagteren und experimentelleren Bewegungen überging.

So kommen musikalische Figuren wie das *Leitmotiv*, die *plötzliche Unterbrechung* oder die *Ouvertüre* auch im Kino zum Vorschein. Diese Figuren, die in der Musikaufnahme bereits vorhanden sind, werden zu Werkzeugen, die mit dem filmischen Bild in Beziehung gesetzt werden.

Lektion 3 - Dialoge und Drehbuchstruktur

1. Der Dialog.

Der Dialog ist zweifellos ein grundlegendes Element des Drehbuchs, da er dazu beiträgt, Informationen über den Schauplatz, den historischen Moment und die Figuren zu vermitteln; er zeigt den Zustand der Figuren, sagt etwas über ihre Persönlichkeiten in Bezug auf die Geschichte aus und verleiht der Erzählung Handlung. Jedes Mal, wenn eine Figur einen Dialog führt, auch mit sich selbst, treibt sie die Geschichte voran, d. h. sie bringt sie von Punkt A zu Punkt B.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Aber was ist ein Dialog?

Eine sehr knappe Antwort könnte lauten: jedes Wort, das eine beliebige Figur zu jemandem spricht.

Die Etymologie des Wortes *Dialog* geht auf die Verbindung zweier Wörter aus dem Altgriechischen zurück: *dia* - bedeutet "durch" und *legein* - bedeutet "sprechen". Die wörtliche Übersetzung dieser beiden Wörter lautet also "durch Sprechen", d. h. eine Handlung, die mit Worten und nicht mit Gesten realisiert wird. Jede Zeile, die eine Figur spricht, ist ein "performativer Akt", das heißt, das Wort führt eine Handlung aus. Wenn eine Figur spricht, handelt sie verbal und nicht physisch, so dass jeder Dialog, d. h. jede gesprochene Handlung, die Szene auf den nächsten *Takt* bringt und gleichzeitig die Figur näher oder weiter vom Ziel der Erfüllung des Hauptwunsches entfernt.

Die Linien der Figuren können sich an drei verschiedenen Fronten bewegen: auf andere, auf sich selbst und auf den Leser oder Zuschauer.

Es ist wichtig, sich daran zu erinnern, dass der Satz, egal ob er innerlich gesprochen oder in die Welt hinausgeschrien wird, ein Bedürfnis der Figur widerspiegeln muss, er muss also versuchen, einen Zweck zu erreichen. Keine Figur spricht zu jemandem (auch nicht zu sich selbst), ohne einen triftigen Grund dafür zu haben. Beim Schreiben von Dialogen ist es daher wichtig, sich zu fragen: Warum sagt die Figur diese Sache? Was will sie damit erreichen?

2. Übung.

In Anbetracht der obigen Überlegungen bitte ich Sie, die verbleibende Zeit zu nutzen, um einen Dialog mit den folgenden Merkmalen zu verfassen:

- Der Dialog darf insgesamt höchstens 2 Seiten lang sein;

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

- er muss zwischen maximal zwei sprechenden Personen stattfinden (es darf sich weder um einen Monolog, d. h. einen Dialog der Figur mit dem Publikum/Zuschauer, noch um einen Monolog, d. h. einen Dialog der Figur mit sich selbst, handeln);
- Die beiden Figuren müssen klar umrissene, aber gegensätzliche Eigenschaften haben (z. B. ein Erwachsener und ein Kind; ein ungehobelter Mann und ein sanfter Mann; ein mutiger Mann und ein Feigling) und Werte vertreten, die in krassem Gegensatz zueinander stehen (z. B. ein glühender Katholik und überzeugter Atheist; ein unverbesserlicher Optimist und ein untröstlicher Pessimist)
- Im Dialog müssen beide Figuren bis zum Äußersten gehen, das heißt, sie müssen die Werte, die sie vertreten, bis zum Äußersten verteidigen;
- Der Dialog ist wie eine Szene zu betrachten, er muss also innerhalb der Grenzen seiner Kürze einen Anfang, eine Entfaltung und ein Ende haben; er muss also einen erzählerischen Bogen erfüllen.

Für diese Übung bitte ich Sie, den Input aus den vorangegangenen Lektionen in Bezug auf die Idee Ihrer Geschichte und den Charakterbogen zu verwenden.

Der Dialog muss daher mit dem Thema Ihres Kurzfilms und den von Ihnen geschaffenen Figuren übereinstimmen, da er eine der Szenen sein könnte, die in das Drehbuch aufgenommen werden.

Kurzfilmproduktion

In der Phase der Kurzfilmproduktion nehmen die während des Kurses erworbenen Ideen und Fähigkeiten in einem konkreten audiovisuellen Produkt Gestalt an. Dieser Teil des Kurses führt die Teilnehmer durch die verschiedenen Phasen der Erstellung eines Kurzfilms, vom Schreiben bis zum Postproduktion.

Schreiben und Überarbeiten des Drehbuchs

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Das Drehbuch ist das Herzstück eines Kurzfilms: Es definiert die Geschichte, die Dialoge, das Setting und die Handlungen der Figuren. In dieser Phase:

- Der Prozess beginnt mit dem Verfassen eines **Exposés** und der Entwicklung einer **detaillierten Gliederung**.
- Das Drehbuch wird schrittweise geschrieben, wobei der Schwerpunkt auf der **Erzählstruktur und dem Erzähltempo** liegt.
- Auf der Grundlage des Feedbacks von Ausbildern und anderen Teilnehmern werden Überarbeitungen vorgenommen, um die Kohärenz, den Fluss und das Engagement zu verbessern.
- Es werden Regieleitlinien und technische Spezifikationen, wie z. B. die Wahl der Einstellungen und Übergänge, festgelegt.

Ziel ist es, **ein fertiges, ausgefeiltes Drehbuch** zu erstellen, das klar und bereit für die Vorproduktion ist.

Casting und Schauspielworkshops

Die Auswahl der richtigen Schauspieler ist entscheidend, um die Figuren zum Leben zu erwecken und die Geschichte glaubhaft zu machen. In dieser Phase:

- Die Schauspieler werden auf der Grundlage **der Rollenprofile** durch Vorsprechen und Probelesen ausgewählt.
- Die Schauspielworkshops sollen den Schauspielern helfen, ihre Rollen zu verstehen und ihre Leistung zu verbessern.
- Die Schauspieler **proben Szenen** und konzentrieren sich dabei auf die **Emotionen der Charaktere, die Körpersprache und die Darstellung der Dialoge**.

Diese Workshops sorgen dafür, dass die Schauspieler vor Beginn der Dreharbeiten gut vorbereitet sind.

Filmen und Schneiden

Dies ist die Produktionsphase, in der das Drehbuch in tatsächliches Filmmaterial umgesetzt wird. Sie besteht aus:

- **Location Scouting**, um die besten Schauplätze für den Film zu finden.
- **Drehtage**, an denen der Film nach dem **Regieplan und der Shotlist** aufgenommen wird.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

- **Technische Koordinierung**, Gewährleistung einer ordnungsgemäßen Kameraführung, Beleuchtung und Tonaufnahme.

Sobald die Dreharbeiten abgeschlossen sind, beginnt die Postproduktion:

- **Schneiden**: Auswählen und Zusammenstellen der besten Takes, Verfeinern des Tempos und Sicherstellen der Kontinuität.
- **Sounddesign**: Anpassung der Dialoge, Hinzufügen von Soundeffekten und Integration von Musik.
- **Farbkorrektur**: Verstärkung des visuellen Stils und der Atmosphäre des Films.

Ziel ist es, **eine überzeugende Endfassung** des Kurzfilms **zu erstellen**.

Nachbearbeitung und Fertigstellung

In der letzten Phase wird der Film verfeinert und für den Vertrieb vorbereitet. Dies beinhaltet:

- **Fertigstellung des Schnitts**, Gewährleistung reibungsloser Übergänge und ausgefeilter visueller Gestaltung.
- **Audiomischung**, Ausgleich der Lautstärke und Integration des Soundtracks.
- **Hinzufügen von Untertiteln oder Übersetzungen**, falls erforderlich.
- **Exportieren der Endfassung** in verschiedenen Formaten für Vorführungen, Festivals oder Online-Plattformen.

Der fertige Kurzfilm ist nun bereit, einem Publikum vorgeführt zu werden.

Anhang

Filmische Referenzen

Eine Liste der wichtigsten Filme, die für das weitere Studium empfohlen werden. Diese Filme bieten **Beispiele für eine starke Erzählweise, Kinematographie und Regietechniken**, die für den Kurs relevant sind.

Beispiele für Drehbücher

Beispiel-Drehbücher aus professionellen Filmen oder studentischen Projekten, die den Teilnehmern helfen, **das Format, die Struktur und die Dialoge des Drehbuchs** zu verstehen.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Tools und Software für Drehbuchschreiben und Regie

Eine Sammlung nützlicher Ressourcen, darunter:

- **Software zum Schreiben von Drehbüchern** (z. B. Final Draft, Celtx, WriterDuet)
- **Schnittsoftware** (z. B. Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut Pro)
- **Storyboarding-Tools** zur Visualisierung von Szenen vor dem Dreh
- **Online-Plattformen für den Filmvertrieb** und die Präsentation von Studentenprojekten

Dieser Anhang dient als **praktisches Nachschlagewerk** für die weitere Arbeit im Bereich Filmemachen über den Kurs hinaus.

Dieses Material wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Nationale Agentur oder die Europäische Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.