

EIN DREHTAG - VIELE FILME Das Improkonzept

Am Anfang stand die Idee, herauszufinden, wie sich das Spiel verändert, wenn die SchauspielerInnen eines Films die Geschichte, die man erzählen möchte, nicht kennen. Wenn sie nur ihre eigene Figur, die Situation, sowie ihre gemeinsame Vergangenheit zu den anderen Figuren kennen, nicht aber die Geschichte, die beim Dreh entstehen soll.

Die Geschichte soll dabei immer so erzählt werden, dass sie in viele Geschichten und Perspektiven aufgespalten werden kann und einem somit im späteren Schnitt diverse Möglichkeiten bietet, zu entscheiden, ob man einen, oder viele Filme aus dem Material erschaffen möchte.

Dabei soll ein Rahmen geschaffen werden, in dem die SchauspielerInnen vergessen, dass sie sich in einer künstlich erschaffenen Welt befinden. Einen Rahmen, der ihnen ermöglicht, sich vollständig in die Situation fallen zu lassen, gehalten von der langen gemeinsamen Vorarbeit und den Bedingungen am Set. Mit dem Ziel eines außergewöhnlich authentischen Spiels.

Zudem soll es während eines Drehtages keine Drehunterbrechungen geben - ähnlich einem Theaterstück sollen die SchauspielerInnen spielen, bis das „Stück“ zu Ende ist.

Dieses Vorhaben setzt gewisse technische, sowie dramaturgische Bedingungen voraus.

TECHNIK:

Technisch bedeutet dies, dass man zu jedem Zeitpunkt gewährleisten muss, dass man in Bild und Ton einfangen kann, was im Moment entsteht. Gleichzeitig sollte im Set selbst möglichst keine Technik zu sehen sein und dies aus zweierlei Gründen.

1. Der räumliche Spielbereich der SchauspielerInnen sollte so natürlich wie möglich wirken und nicht daran erinnern, dass man sich an einem Filmset befindet
2. Die Kameraleute sollten in der Lage sein, in jegliche Richtung zu filmen, ohne Gefahr zu laufen, dass sie Technik im Bild haben

Um dies zu gewährleisten, arbeitet man mit Mikrofonen, die an an verschiedenen Stellen im Set befestigt sind. So, dass sie nicht zu sehen sind und dennoch nah an den

SpielerInnen. Zudem ist ein Tonangler pro Kamera im Set, welcher der Kamera mit einem Richtmikrofon folgt.

Kameratechnisch muss man - abhängig von der Größe des bespielten Sets, sowie der Menge an SchauspielerInnen - abschätzen, wie viele Kameras im Set gleichzeitig aktiv sein müssen, um ein möglichst lückenloses bildliches Einfangen des Geschehens zu gewährleisten. Da die Kameraleute alleine im Set sind ohne Regie, sind sie per Funke verbunden mit dem DOP, der mit der Regie in einem Nebenzimmer vom Set das Geschehen über Monitor verfolgt. Bewährt haben sich der Gebrauch von Steady-Cams, da diese ein spontanes und organisches Bewegen im Set ermöglichen. Da man als Steady-Cam-Operator allerdings nicht länger als 15-20 Minuten am Set verweilen kann, wechseln sich diese alle viertel Stunde ab, um zu gewährleisten, notfalls auch viele Stunden ohne Unterbrechung filmen zu können. Mit einem Signal der in-ear- Funke, kann der oder die jeweilige Steady-Cam-Operator signalisieren, dass eine Pause benötigt wird. In dem Moment macht sich ein zweiter Steady-Cam-Operator auf den Weg ins Set, positioniert sich neben den ersten Steady-Cam-Operator und fängt das gleiche Bild ein, bevor der Erste sich in die Pause begibt. Somit ist ein durchgängiges bildliches Festhalten gewährleistet.

Licht wird durch Practicals und available Light inszeniert. Die Ausstattung muss so gestaltet sein, dass die SchauspielerInnen bereits zu Drehbeginn Alles am Set vorfinden, was sie im Laufe des Drehs benötigen könnten. Dies beinhaltet selbstverständlich auch ausreichend Lebensmittel, da die SchauspielerInnen ja während des Tages keine Drehpause haben.

Da der Film - oder die Filme - im Schnitt entstehen, sollte Editor/Editorin bereits beim eigentlich Dreh vor Ort sein, um den Film bei der Entstehung zu begleiten. Maske und Kostüm werden ab Drehbeginn am Set nicht mehr benötigt, da die SchauspielerInnen ja ohne Unterbrechungen durchspielen.

Da es besonders für die SchauspielerInnen eine besonders intensive Erfahrung ist über einen ganzen Tag hinweg in ihrer Figur zu agieren ist es empfehlenswert, eine ausgebildete psychotherapeutische Fachkraft am Set zu haben.

DRAMATURGIE und SPIEL:

Wie kann man gewährleisten, dass die Geschichte sich so entwickelt, wie man es sich wünscht, obwohl die SchauspielerInnen improvisieren und keinem vorgefertigten Skript folgen?

Als Grundregel der Improvisation gilt, dass man zu allen Angeboten erst einmal „JA“ sagt. Dies ist deshalb zwingend notwendig, weil ansonsten ein dynamischer Spielfluss nicht gewährleistet werden kann.

Anstatt eines ausgeschriebenen Dialogdrehbuchs, erstellt man also einen Ablauf in Stichpunkten. Die wichtigsten dramaturgischen Wendepunkte sind hierbei gesondert hervorzuheben.

Um zu gewährleisten, dass man ebendiese wichtigen dramaturgischen Wendepunkte im Spiel auch erreicht, ist es wichtig eine Geschichte zu wählen, die in sich bereits eine planbare Struktur aufweist. Dies könnte in Form eines Seminars, eines Festes mit festgelegtem Ablauf, in Form eines Arbeitstages in einer Firma oder ähnlicher Tagesabläufe gestaltet sein, die es einem ermöglichen, eine Art Programm zu erstellen.

Im Rahmen dieses Programmes kann man nun dramaturgisch die Grundlage für die wichtigsten Eckpfeiler der Geschichte platzieren. Die SchauspielerInnen werden in ihren Figuren auf diese Punkte vorbereitet, möglichst ohne dass Ihnen dabei bewusst wird, dass sie in diesem Moment die Drahtzieher der Geschichte darstellen.

Die Vorbereitung mit den SchauspielerInnen sieht also vor, dass man sie auf ihre Figuren vorbereitet und dies in intensiver Zusammenarbeit mit Regie (und AutorIn). Die SchauspielerInnen wissen hierbei nur was ihre Figuren wissen. Kennen die Geheimnisse ihrer Figuren, ihre Beziehungen zu den anderen Figuren, ihre aktuelle Figurenrealität. Sie wissen, was ihre Figur aktuell bewegt, was sie erreichen wollen und was das Zusammentreffen mit den anderen Figuren in der Geschichte für sie mit sich bringen könnte. Man steht vor der Aufgabe, die SchauspielerInnen so intensiv auf ihre Figuren und Situation vorzubereiten, dass sie zu jedem Zeitpunkt wissen, wie sich ihre Figur im Laufe der Geschichte verhalten wird. Gleichzeitig sollen sie sich durch die Vorgaben nicht eingeschränkt fühlen. Es soll also eine Balance entstehen zwischen festgelegten Fakten

zur Figur und solcher Aspekte, die man als RegisseurIn nicht wissen muss, die aber relevant für das Unterfutter der Figuren sind.

Anhand dessen, was man mit der Geschichte erreichen möchte, erstellt man für jede Figur eine detaillierte Faktenliste, die man in den Gesprächen mit den SchauspielerInnen stetig erweitert. Diese Faktenliste pro Figur beinhaltet, was nur die Figur alleine weiss und welche Informationen sie mit welchen anderen Figuren teilt. Diese Liste wird jedem Schauspieler/jeder Schauspielerin für seine/ihre Figur ausgehändigt. Zudem entwickelt man eine interne, nur für die Crew einsehbare Liste aller Fakten über die Figuren und ihrer Geschichten.

Das übergeordnete Ziel ist, dass die SchauspielerInnen echte Überraschungen erleben und in dem Glauben sind, Alleinhüter gewisser Geheimnisse zu sein. Das Aufdecken und Enthüllen dieser Geheimnisse stellen die nötigen Katalysator für die dramaturgischen Wendepunkte dar. Diese muss man im Programm entsprechend platzieren.

Beispiel: Ein Polterabend, es werden Reden gehalten. Man legt an, dass die Hauptfigur eine Rede hält und ein Geheimnis enthüllt, das wiederum die Handlung der anderen Figuren beeinflussen muss.

Sollte sich im Laufe eines Drehtages herausstellen, dass die Geschichte sich anders entwickelt als geplant und erwartet hat man die Möglichkeit, „Springer“-Figuren einzusetzen, die man bewusst und instruiert ins Set schickt mit der Aufgabe die Geschichte in die gewünschte Richtung zu lenken. Dies muss entsprechend vorbereitet werden.

Natürlich wird bei dieser Form von Improfilm nicht exakt die Geschichte erzählt, die man sich überlegt hat. Im Gegenteil: es werden Situationen entstehen, die man sich nicht hätte ausdenken können. Situationen, die aus dem Spielfluss entstehen, welche die Geschichte auf eine nicht planbare Weise bereichern. Das ist der Zauber und das Besondere an dieser Art des Filmemachens und führt dazu, dass die Ergebnisse nahbar, überraschend, lebendig wirken. Und der Dreh als solcher zu einem unvergesslichen Erlebnis.