

Hochschule Fresenius

Fachbereich Wirtschaft & Medien

Studiengang: Game Design und Management

Studienort: Wiesbaden

Bericht Medienpraxis Video und Film

Erfahrungen und Tätigkeiten während dem Filmprojekt

Maurice Bartz

Matrikelnummer: 400241535

2.Fachsemester

Fach: Medienpraxis Video und Film

Dozent: Herr Sebastian Linke

Abgabedatum: 17.08.2020

Inhaltsverzeichnis	Seite
1. Wie wurde das Filmprojekt angegangen und was wurde beobachtet?	3
1.1 <i>Ideenfindung, Vorbereitung, Dreh, Postproduction</i>	3/4
2. Meine Funktion im Projekt	5
2.1 <i>Mitglied der Drehbuchcrew</i>	5
2.2 <i>Nebendarsteller und für das Catering zuständig</i>	5
3. Erfahrungen und was gelernt wurde	6
4. Fehler während des Projekts	6

Wie wurde das Filmprojekt angegangen und was wurde beobachtet?

Ideenfindung

Zu Beginn dieses 2.Semesters bekamen die Teilnehmer in dem Fach „Medienpraxis Video und Film“, die Aufgabe eine Idee für einen Film zu entwickeln und diesen dann, im Laufe des Semesters, an einem bestimmten Drehtag umzusetzen. Die ersten beiden Vorlesungen wurden noch in der Universität in Wiesbaden abgehalten. Dort bekamen alle Studenten einen gewissen Input von unserem Dozenten, zum Thema Filmdreh und wie man so ein Projekt angeht. Die darauffolgenden Vorlesungen fielen, wegen „Corona“, leider aus. Die Aufgabe stand zu diesem Zeitpunkt jedoch schon fest. Alle Teilnehmer aus der Vorlesung wurden in ihre Studiengang spezifische Gruppe eingeteilt. Jeder Student, aus den jeweiligen Gruppen, sollte sich daraufhin eine kurze Synopsis zu einer eigenen Idee für einen Film überlegen. Die Idee wurde dann dem Dozenten, per Mail, geschickt und man bekam ein kurzes Feedback. Anschließend gab es im Mai ein Treffen unserer Game Design Gruppe mit dem Dozenten, wo alle Ideen vorgetragen und besprochen wurden. Man konnte sich letztendlich auf eine Idee einigen welche, zwar nicht bei der Abstimmung gewonnen hatte, aber wegen den „Corona-Einschränkungen“, am leichtesten umzusetzen war.

Vorbereitung

Nachdem die Idee und mit dem 8. Juni ein Drehtag feststand, ging es für alle Beteiligten darum alles vorzubereiten. Noch während dem Treffen im Mai wurde jedem Studenten, aus dem Projekt, eine spezifische Rolle zugeteilt damit es keine Unklarheiten mehr gibt. Manche bekamen eine vorbereitende Rolle, andere eine Rolle, welche erst am Drehtag gebraucht wurde. Nachdem jeder seine Rolle ausgefüllt hatte oder noch ausfüllen würde, stand mit dem 8. Juni auch schon der Drehtag vor der Tür.

Dreh

Am Drehtag fanden sich alle um 8:15 Uhr in der Universität ein. Eine Person war von nun an für die Kamera verantwortlich, eine andere für den Ton, sowie drei weitere Personen, welche die Aufnahmeleitung und die Regie übernahmen. Es gab natürlich auch den Hauptdarsteller und Nebendarsteller, welche auch das Catering übernahmen, solange sie nicht gerade vor der Kamera standen. Die Szenen wurden ortsabhängig und nicht nach der Reihenfolge gedreht, wie diese im Drehbuch standen. Nachdem gegen 15:00 Uhr alle Szenen abgedreht waren, wurden diese noch von dem Speicher der Kamera auf eine Festplatte kopiert. Daraufhin war der Drehtag beendet.

Postproduction

Nach dem Dreh stand natürlich noch die Postproduction im Raum. Bei dieser wurden die gedrehten Szenen in die richtige Reihenfolge gebracht und geschnitten. Anschließend wurden noch Soundeffekte und Musik über den Film gelegt und gelegentlich nachträglich Effekte eingefügt. Zum Schluss musste das fertige Projekt noch rendern.

Meine Funktion im Projekt

Mitglied der Drehbuchcrew

Wie alle anderen aus der Game Design Gruppe hatte auch ich mir zuerst eine kurze Synopsis für einen Film überlegt. Am Tag wo die Rollen für den Film und den Drehtag vergeben wurden konnte ich mir einen Platz im Team sichern, welches die verfrühte Version des Drehbuchs, nochmal überarbeitet und in die korrekte Form bringt. Also setzten wir uns am Tag darauf über ein Discord zusammen und sprachen darüber wie der Film im Detail aussehen soll. Dabei wurden Sachen besprochen, wo der Film spielt, wie viele Szenen es gibt, aber auch wie das Setting und die Atmosphäre des Films sein sollen. Am Ende des Meetings hatten wir nun unser fertiges Drehbuch geschrieben und gaben diese Informationen an die übrigen Mitglieder des Filmprojekts weiter. Diese konnten sich nun darum kümmern was wir für Requisiten brauchten oder was für ein „Dresscode“ es gibt.

Nebendarsteller und für das Catering zuständig

Als weitere Rolle, welche mir während des Filmprojekts zuteilwurde, war ich am Drehtag noch als Nebendarsteller tätig und kümmerte mich mit drei weiteren Personen um das Catering. Als Nebendarsteller stand ich in einigen Szenen vor der Kamera und musste als abwesender „Spiegel-Zombie“ fungieren. Um das Catering kümmerte ich mich während den Szenen, wo ich gerade nicht als Nebendarsteller gebraucht wurde.

Erfahrungen und was gelernt wurde

Erfahrungen die ich, während dem Projekt, mitnehmen konnte waren zum einen den Ablauf eines solchen Drehtags und eines solchen Filmprojekts, zum anderen konnte ich mitnehmen wie es ist vor der Kamera zu stehen, auch wenn es in diesem Fall nur als Nebendarsteller war.

Gelernt habe ich von dem Projekt vor allem im Vorfeld noch einiges theoretisches, von Kameraeinstellungen bis hin zu Auflösungen. Während der Tätigkeit im Projekt selbst, lernte ich zum Beispiel, durch meine Arbeit in der Drehbuchcrew, wie man ein Drehbuch korrekt schreibt aber auch durch alleiniges beobachten, dass es am Filmset manchmal etwas chaotisch zugehen kann, wenn nicht jeder immer eine spezifische Aufgabe hat.

Fehler während des Projekts

Die einzigen Fehler, die mir spezifisch passiert sind, traten während der Arbeit vor der Kamera auf. Das wäre zum Beispiel in der Szene gewesen, wo der Hauptdarsteller gegen mich anrennen sollte. Bei den ersten Takes von dieser Szene sind der Hauptdarsteller und ich immer wieder aneinander vorbeigelaufen. Die Aufnahmeleitung und die Regie korrigierten dies dann jedoch und nach mehreren Anläufen und neuen Positionierungen der Darsteller verlief diese Szene dann auch wie geplant.