ZeyKrummbecker

TROPEN

Feinkonzept
ZeyKrummbecker

TROPEN

Trope.Zeitverhalten

Projektbeschreibung

Der Film „Trope" ist aus der Idee entstanden, das Medium DVD als konsequente und in sich geschlossene Erscheinung zu nutzen und darzustellen. Ziel ist es, den zeitlich linearen Charakter des Films anhand der technischen Möglichkeiten, die einer DVD zugrundeliegen, aufzusprengen, aber nicht in Frage zu stellen. Die Trope dient hierbei als Rechtfertigung und technische Basis. Doch dazu später etwas mehr. Die Musik ist die Stütze des Films – Sie versorgt den Zuschauer mit Linearität und kompensiert den Verlust der Zeitspanne als ideellen Wert während des Zusehens. Der Soundtrack wird die einzige Möglichkeit sein, den gewünschten mutwilligen Bruch mit dem Medium DVD zu überbrücken.

Technischer Ablaufplan

Ausgangspunkt ist ein DVD-Menü, welches einen kurzen Eindruck der künstlerischen Intention bietet: Darstellung des Protagonisten, Logo-Applikation, Haupt-Thema des Soundtracks. Das Menü entbehrt jedoch der gwohnten Interaktivität: Es springt nach dem Timeout automatisch weiter zum Verteiler (programmierter Slug). Der programmierte Ablaufprozess beginnt somit unabhängig vom Zuschauer.

Durch die Scripting-Fähigkeit von Apple DVD Studio Pro 1.5 wird zu Beginn des Ablaufs der jeweiligen Tracks (Film-Szenen) ein Script durchlaufen, das per Zufalls –Generator eine Szene ermittelt und abspielt. Ebenso funktioniert ein Script, das ebenfalls per Zufalls-Generator einen beliebigen Audio-Stream (Ton-Spur) ermittelt und abspielt. Die Szenen sind durch eine Schwarz-Blende (hier Slug) voneinander getrennt.

Track-Logic:

```
      SOUND_CACHE = getAudioStream()
start:  SOUND_RANDOM ?= 4
      if SOUND_CACHE == SOUND_RANDOM then gotoLabel start
      if SOUND_RANDOM == 1 then setAudioStream 1
      if SOUND_RANDOM == 2 then setAudioStream 2
      if SOUND_RANDOM == 3 then setAudioStream 3
      if SOUND_RANDOM == 4 then setAudioStream 4
```

Audiostream-Logik:

```
      SOUND_CACHE = getAudioStream()
start:  SOUND_RANDOM ?= 4
      if SOUND_CACHE == SOUND_RANDOM then gotoLabel start
      if SOUND_RANDOM == 1 then setAudioStream 1
      if SOUND_RANDOM == 2 then setAudioStream 2
      if SOUND_RANDOM == 3 then setAudioStream 3
      if SOUND_RANDOM == 4 then setAudioStream 4
```

Material:

Kamera:	Canon 3CCD Video Camcorder XM1 PAL Sony DCR-TRV210E PAL
Beleuchtung:	3 Filmleuchten Spots (rund) 1 Filmleuchte Spot (eckig)
Rechner:	Powerbook 17" G4 1 GHz Powerbook 15" G4 876 GHz Powermac G4 400

Kontrollmonitor:	Phillips (50cm Bilddiagonale)
Sound:	Sennheiser MKE 66 Stereo-Mikrophon Sony MDR-V150 Stereokopfhörer
DV Band:	Sony Premium Digital Videocassette 60 Minuten
Externer Speicher:	LaCie Studio Drive 120 GB Firewire ICECube 80 GB Firewire
Zubehör:	Contour Shuttle Pro (Jog-Wheel) HP Deskjet 940C (Drucker) Canon Digital IXUS 400 (digitale Fotokamera)
Software:	
Schnitt:	Apple Final Cut Pro 3.0 DVD Studio Pro 1.5 Apple iMovie 3.03
Bildbearbeitung:	Adobe Photoshop 7.0, Adobe Illustrator 10
Layout:	Adobe Indesign 2.0
Audiobearbeitung:	Logic Audio 6

Der Effekt der durch das o.a. ensteht ist eine völlig zufällige Aneinanderreihung von Video- und Audiomaterial, was jedoch kontextual nach einer gewissen unbestimmten Zeit stimmig wird. Hierbei ist zu beachten, das das kontextuale und synthaktische Verständnis ganz von dem Zusschauer abhängt. Theoretisch kann TROPE unendlich lang laufen – kehrt deswegen an keinen Anfangspunkt zurück. Die Möglichkeit der Fernbedienung des DVD Players durch eine entsprechende Fernbedienung ist im Funktionsumfang, ebenfalls durch Programmierung, nur insofern möglich, als dass sich lediglich Basisfunktionen wie LAUTSTÄRKE, AN/AUS, AUSWURF ausführen lassen. Der Zuschauer muss also die massivste Methode herbeiführen, um den Film zu beenden – der Bruch mit dem Medium an sich ! Einzig die Erinnerung an die Musik und an den Film überbrücken diesen Akt der Trennung. An dieser Stelle befinden wir uns im völlig Interaktions freien Raum; der Cineast kann aufatmen. Interaktionsfreiheit darf in diesen Zusammenhang mit einem Kinobesuch verglichen werden.

Darsteller und Protagonist

Um der Intention der Macher und dem Ziel, die Musik als tragendes Element herauszukehren, die in ihrer Eigenschaft als abstrakteste Kunst gesehen und gewertet wird, zu entsprechen, besteht das Line-Up der Darsteller aus Musikern, die gemeinsam in einem Haus leben und ihre eigene Musik komponieren und produzieren.

Hieraus ergab sich eine Darstelleranzahl von vier: Saxophonist Max Melters, Saxophonist und Produzent Thomas Kimmerle, Gitarrist Julian Sander und Bassist / Produzent Michael Klahn.

Protagonist ist Max Melters, der durch seine absolut autarke Spielweise und sein extravagantes Aussehen den Film als Darsteller dominieren wird.

Szenisches Gewebe

Regie und Darsteller gestalten die Szenen und die dazugehörigen Szenarien gemeinsam. Hier findet die Komposition des Soundtracks bereits ihren Einzug und begleitet die Regie / Produktion von hier an bis in die Postproduktion. Somit entstehen Film und Musik parallel.

Filmmaterial

Auf Grund des künstlerischen Ansatzes und der Definition „Kunstfilm" hat die Regie sich zu einem grobkörnigem schwarz / weiss Bild entschlossen. Der Charakter des Film-Noirs im Bezug auf seine Optik soll hier angedeutet werden. Das Spiel von Licht und Schatten wird hiermit entscheidend unterstrichen und in gewisser Weise erst ermöglicht. Durch den o.a. Link zum Cineasmus beschloss die Regie, die Szenen im anamorphotischen 16:9 Format zu filmen und auszugeben. Neben der unglaublich schönen und geschlossenen Optik (wir nähern uns dem goldenen Schnitt durch dieses Format sehr gut an) wird sowohl Publikum mit 16:9 Bildschirmen und Publikum mit herkömmlichen PAL 5:4 Bildschirmen bedient.

Herausgabe

Die fertige Produktion soll in kleiner Stückzahl zunächst im Musikhandel angeboten werden.

Die entsprechende Verpackung und Inhalt setzen sich wie folgt zusammen:

TROPE DVD

TROPE Soundtrack als CD

TROPE Buch zum Film

Die erste Ausgabe wird in etwa 20-30 Stück betragen. Die Finanzierung erfolgt durch die Regie und die Darsteller.

Dokumentation.Feinkonzept

Dreh-Ort Prozedere:

Entsprechend des Storyboards werden die Szenen mit den Darstellern an den gemeinsam besprochenen Drehorten abgefilmt. Hierbei ergeben sich aus der Erfahrung immer wieder neue Möglichkeiten und Ansätze für Modifikationen sowie Anreicherungen.

Der Ton wird separat mit einem Stereo-Mikrophon aufgenommen. Hierbei ist es extrem wichtig, den adäquaten Ton abzunehmen und dementsprechend das Mikrophon auszurichten.

Editing:

Direkt nach dem Dreh werden die Filmsequenzen geschnitten, editiert und archiviert. Das fertig geschnittene Audiomaterial geht sofort an die für die Musikproduktion zuständigen Musiker (Michael und Thomas). Sie erhalten anbei für jeden Audiotrack ein in mpeg 2 herausgerendertes Adäquat der Filmszene. Der Soundtrack wird in Logic 6 erstellt – hier profitieren die Musiker von der Quicktime-Implementations Funktion von Logic 6.

Nach Abschluss der musikalischen Post-Produktion gehen 3 fertige Clips zurück an die Trope-Post. Hier werden die Filmclips und die 3 Audiotracks in die DVD als Tracks und Audiostreams in die DVD eingebunden.

Behind the scenes (out takes):

Am Set werden permanent Fotos gemacht sowie mit einer 1 Chip Kamera Mitschnitte gefilmt. Diese Clips werden auf der Website angeboten sowie

evtl. in einer Limited Edition Ausgabe als CD beigelegt (erste Auflage). Zunächst wird dieses Material jedoch nicht geschnitten, sondern nur gesammelt.

Storyboard:

Das Storyboard wird mit Hilfe einer Filemaker Pro 6 Datei verfasst und verwaltet. Hier werden die Szenen beschrieben und durch ein eingebettetes Qucktime-File dargstellt.

Diese Datei dient ebenfalls den Musikern bei der Produktion als Hilfestellung für Übersichtlichkeit, Aufgabe und Sortierhilfe.

Planung und Durchführung des szenischen Gewebes:

Treppenhaus.Darsteller.Thomas Kimmerle:

Die expressionistische Komponente spielt in Trope Der Film keine unwesentliche Rolle. Aus diesem Grund wählte die Regie ein Treppenhaus, das vom niedrigsten Punkt aus mit einem Strahler nach oben hin ausgeleuchtet wird. Der Darsteller bewegt sich mit gemächlichen Schritten nach unten. Hierbei ist die Anleuchtung des Gesichts und einzelner Körperteile ausnehmend wichtig. Der szenische Klang wird durch das Herabsteige-Geräusch (Schritte auf Holzstrufen) dominert. Für die verschiedenen Einstellungen ist ein intensives perspektivisches Studium des Drehorts nötig.

Aschenbecher.Darsteller.Michael Klahn:

Um die quälende Gleichmäßigkeit des in Trope zum Ausdruck gebrachten Zeitverhaltens zu beschreiben, wählte die Regie die Aschenbecher Szene aus. Der Darsteller sitzt auf einem Sessel in seinem eigenen Wohnbereich. Links neben ihm steht ein Stehaschenbecher. In diesem kratzt er mit einem Zigarettenstummel herum. Diese Bewegung wird während der vollen 4 Minuten wiederkehrend vollzogen. Das Kratzgeräusch wird direkt vom Aschenbecher abgenommen. Die Ausleuchtung erfolgt von vorne.

Baum.Darsteller.Max Melters:

Die Harmonie und Korrelation zwischen Musik und Natur ist bei eingehender Analyse der Trope in Theater und Musik ein erheblicher Gesichtspunkt. Letzterer inspirierte die Regie, die Natur mit in das szenische Gewebe einzuflechten. Hier bot sich eine ruhige Parkatmosphäre an, in der Max Melters an einen Baum gelehnt in sein Instrument bläst. Hierbei darf keine Musik erklingen – lediglich der Klang der Saxophon-Klappen und das Blase-Geräusch sollen den Szenen-Klang dominieren. Die gewählte Perspektive soll die Ähnlichkeit zwischen der optischen Ausdehnung einer Baumkrone und dem klanglichen Ausdehnungsfaktors eines Saxophon Endstücks darstellen.

Chips.Darsteller.Thomas Kimmerle:

Das Kontrastspektrum einer Komposition in Graustufen oder schwarz/ weiss weißt immer wieder deutliche künstlerische Vorteile im Gegensatz zu Farbkompositionen auf. Dies soll anhand dieser Szene im Bezug auf die Leuchtkraft des Point of Interests verstärkt werden. Das Set gestaltet sich wiefolgt: Der Darsteller sitzt an einem Küchentisch. Vor ihm liegt eine umgestülpte Chips-Tüte, in die der Inhalt einer vollen Chips-Tüte gefüllt ist. Aus eben dieser Tüte entnimmt er während der 4 minütigen Laufzeit den kompletten Inhalt und legt ihn auf einen Haufen, der ausserhalb der Brennweite liegt. Hierdurch entsteht nicht zuletzt durch den Ton der Eindruck, der Darsteller äße zunächst die Chips. Während des Verlaufs

wird der Zuschauer jedoch feststellen, dass nichts von den Chips verzehrt wird. Der Irritations-Aspekt spielt in dieser Szene über allem eine Rolle. Durch die Einbindung von Szenen dieser Art soll, wie bereits angeführt, das Konsumptionsverhalten in Frage gestellt und verändert werden.

Crossgolf.Darsteller.Michael Klahn:

Crossgolf – der Lieblingssport von Darsteller Michael Klahn. Sein Course ist eine alte Kiesgrube, die in gewisser Weise an eine Mondlandschaft erinnert. Die Regie wählte diesen Drehort aus, um ein ruhiges Szenario in der Totale darzustellen. Diese Szene dient als Link-Part, um Szenen bizarrer Art und quälender Gleichmäßigkeit während der gesamten Laufzeit etwas abzuschwächen und dem Zuschauer, zumindest bei der ersten Sitzung, einen Bezug zur Normalität zu ermöglichen.

Set-Anordnung:

Der Darsteller schlägt während der gesamten Laufzeit mit einem 8er Eisen kleine Steinchen ab. Die Umgebung ermöglicht einen staubigen Abschlag. Der Szenen-Klang besteht aus dem Abschlag-Geräusch und den sonstigen Umgebungsgeräuschen wie z.B. Vogelzwitschern und dem Gemurmel vorbeiziehender Mofa-Gangs (dort häufig anzutreffen).

Drehpanorama.Darsteller.Max Melters:

Die Vorstellung, Heraushebung und Einbettung von Max Melters als Protagonisten soll anhand mehrerer Szenen ausgestaltet werden. Diese Szene dient dazu, sein Gesicht in der Nahaufnahme zu zeigen, um seinen Gesichtsausdruck und seine Mimik auf extrem natürliche Weise zu zeichnen.

Set-Anordnung:

Der Darsteller ist um den Brustkorb herum nicht bekleidet. Er hält die Kamera selbst in beiden Händen starr – filmt sich selbst. Er erhält vor dem Dreh exakte Anweisungen über die Haltung, Drehgeschwindigkeit sowie sonstige wichtige choeographische Verhaltenskriterien. Die Kontrolle der Bildstabilität ist zwingend vom Darsteller selbst über das Kameradisplay vorzunehmen. Diese Dreh-Art erfordert, bedingt durch die geringe Filmerfahrung des Dastellers, mehrerer Sitzungen.

Fadeouts.Darsteller.Max Melters:

Die Vorstellung, Heraushebung und Einbettung von Max Melters als Protagonisten soll anhand mehrerer Szenen ausgestaltet werden. Zur Darstellung wenig abstrakter täglicher Prozesse wählte die Regie die Wohnung des Protagonisten selbst aus. Es macht an dieser Stelle Sinn, ebenfalls profane Elemente in ihren ureigenen Abläufen erläuternd – und ggf. angereichert zu schildern. Wenig abstrakte Zuschauer sollten spätestens hier Zugang zum Film gewinnen. Durch die Anwendung gefälliger Kompositing-Effekte soll diese Wirkung verstärkt werden.

Set-Anordnung:

Der Darsteller bewegt sich frei in seiner Wohnung. Er beschäftigt sich mit Dingen, die er gerne tut, oder die einfach während des Verlaufs eines Abends anfallen. Zur Darstellung dieser Abläufe wählte die Regie die Kompositing Technik des Ein- und Ausblendens. Alle Prozesse, die eine Form der Bewegung ausdrücken, werden aus der Sequenz herausgelöst und separat bearbeitet. Das Ergebnis wird ein 4 minütiges Chapter sein, im dem sich Max Melters fortwährend, jedoch durch die o.a. Technik unterbrochen, durch seine Wohnung bewegt.

Händewaschen.Darsteller.Thomas Kimmerle:

Das Händewaschen an für sich hat einen sehr pathologischen Look. Diese Wirkung wählte die Regie bewusst aus, um eben das Gefühl, das diese Optik hervorruft, zu verstärken. Zu vergessen ist nicht der Szenen-Klang, der beim programmierten Ablauf der DVD unter andere Szenen (Bild) gelegt wird. Als eine Möglichkeit liesse sich hier z.B. die Treppenhaus-Szene nennen. Die Banalität erweckt natürlich beim Zuschauer den Wunsch oder den Gedanken ans Abschalten bzw. Auswerfen des Mediums aus dem Player oder dem PC-Laufwerk. Eben diesen Kitzel sieht die Regie als einen der Hauptmotivationsmomente.

Set-Anordnung:

Der Darsteller steht vor dem Waschbecken seines eigenen Badezimmers. Die Kamera fängt Teile des Waschbeckens und der Hände ein. Die Perspektive ist militärisch. Der Sound wird nah an den Händen abgenommen. Lediglich das Wasser wird als Waschquelle dienen – sonstige Hilfsmittel, wie Bürsten oder Seife sind nicht sichtbar. Dies soll die Aufmerksamkeit auf die Aktivität der Hände lenken.

Sofaskratchen.Darsteller.Michael Klahn:

Die Verwebung des Szene–Klangs mit der später untergehobenen musikalischen Ausgestaltung, die als Soundtrack zu verstehen ist und dementsprechend (wie o.a.) als Soundtrack in die Produktion mit aufgenommen wird, soll anhand dieser Szene am deutlichsten, auch im Interesse der Musiker, herausgestellt werden.

Set-Anordnung:

Der Darsteller sitzt auf dem Sofa in seinem eigenen Wohnzimmer und kratzt mit seinen Fingernägeln an den grob gewobenen Fasern seines Ikea-Sofas. Dabei entstehen Klänge, bzw. Geräusche, die an die bekannte Scratch-Technik von Djs erinnert, welche normalerweise durch das schnelle Vor- und Zurückbewegen der Plattenteller bei aufliegender Abnahmenadel erzeugt werden. Für die Perspektive wählte die Regie eine in Close-Shot gesetzte Hand, die auf der Lehne des o.a. Sofas aufliegt um den o.a. wiederkehrenden Bewegungsablauf festzuhalten. Der Ton wird direkt vor der Hand (Zeigefinger) abgenommen.

Strand.Darsteller.Michael Klahn:

Die Darstellung von Wasser an sich oder im Speziellen von fließendem Wasser oder Gewässer (Fluss) erweckt bei Menschen die verschiedensten Assoziationen. Im Zusammenhang mit diesem Film soll das Wasser der Regelmäßigkeits- und Gleichmäßigkeitssymbolik Rechnung tragen. Die adaptierte Symbolik ist hier äußerst simpel.

Set-Anordnung:

Der Darsteller rahmt durch seine sitzende Körperhaltung das Szenario von der linken Seite aus ein und gibt dem Bild Halt. Durch seine Positionierung fließt das Wasser in die ausgerichtete Figur. Während des Szenen-Verlaufs nestelt er an herumliegendem Tand herum. Die perspektivische Ausrichtung ist Kamera- seitig amerikanisch oder halbtotal ausgerichtet, um die enge Beziehung des Menschen mit der Natur in einer gegebenen Situation wie dieser zu umzeichnen.

Kiesgrube.Darsteller.Max Melters.Thomas Kimmerle. Michael Klahn. Julian Sander

Die Musiker zeigen sich im Plenum. Diese Szene ist auf Grund der ausschließlichen Anwesenheit aller Darsteller im bereits o.a. Szenario „Kiesgrube" ein deutliches Kontrast-Moment zu allen anderen Szenen. Die Musiker werden mit ihren Instrumenten gezeigt, die sie jedoch nicht anspielen, sondern nur in der Hand halten oder überprüfen.

Set-Anordnung:

Alle Darsteller werden separat auf vorher ausgewiesenen Stellen am Drehort positioniert. Die Eigentümlichkeiten und Besonderheiten jeder Charakteristik, die durch die jeweilige Instrumentalkunst in Zusammenhang mit den einzelnen Musikern hervortritt, soll durch die Wahl von Totale bis hin zur Nahaufnahme individuell am Set entschieden werden. Die Kleidung kann je nach Person abgestimmt sein, oder aus einem dunklen Anzug bestehen. Letzteres wird zunächst mit den Darstellern abgesprochen. Der Ton wird direkt an den Instrumenten, die die Musiker eng an ihren Körpern halten abgenommen.

Kindergarten.Darsteller. Max Melters.Thomas Kimmerle. Michael Klahn. Julian Sander

Der logische Link von der Behandlung und der abstrakten Exkurse in die Sichtweise, welche diesem Film zu Grunde liegt, hin zum Einfachen ist die Darstellung von Kindlichkeit in puren Mustern. Hier ist eine nahe liegende Möglichkeit die Nutzung eines typischen Szenarios: Kindergarten. Die Einbettung der Darsteller in diese Umgebung ist ebenso einfach gewählt.

Set-Anordnung:

Ohne die Instrumente wahrhaftig anzuspielen, sitzen die Musiker in einem Pulk von Kindergartenkindern und erklären den Kindern ihre Instrumente oder spielen ganz einfach nur mit Ihnen, während die Instrumente unbenutzt zur Seite stehen.

Die Regie entscheidet sich situativ für die Kameraeinstellungen, da ein klarer Verlauf der Szene an dieser Stelle nicht wirklich vollständig geplant werden kann. Sicher ist, dass hier viele einzelne Einstellungen Anwendung und Verwendung finden werden.

Säulenhalle.Darsteller.Michael Klahn

Die Darstellung eines weiteren Darstellers in einer besonderen Situation oder in einem herausgehobenen Szenario nebst der Vorstellung von Max Melters als Protagonisten ist streitbar. Die Regie hat sich jedoch entschlossen, durch eben diesen Entwurf, die Gerichtetheit auf Max Melters eine wenig abzulenken. Ziel ist es, den Darsteller Michael Klahn auf ästhetische Art darzustellen.

Set-Anordnung:

Der Darsteller steht aufrecht in einer als Drehort gewählten Rotunde, die von Säulen umschlossen ist. Diese Säulenanordnung trennt den Standplatz des Darstellers von einem Rundgang, der außerhalb liegt. Auf diesem Rundgang wird ein Fahrzeug, auf dem die DV-Kamera montiert ist, radius-förmig um den Point of Interest gefahren. Die Totale wird in regelmäßigen Abständen durch die Säulen unterbrochen.

Partielles Kleiden.Darsteller.Max Melters

Die Tatsache, dass es sich bei Trope Der Film nicht um die Darstellung eines sich an chronologischen Maßstäben festhaltenden Werks handelt, sondern um einen Ansatz der Proklamation zur Nicht-Existenz von Chronologie, manifestiert sich im Besonderen in dieser Szene. Die Abnahme eines oder mehrerer An-, bzw. Entkleidungsprozesse wird in einen durch Filmschnitt erzeugten Confusions-Container gepackt.

Set-Anordnung:

Der Darsteller trägt einen schwarzen Nadelstreifen-Anzug. Diese Entität beginnt er, aufzulösen, indem er sich schrittweise der einzelnen Bestanteile entledigt, oder sie ggf. wieder anzieht, nach dem er sie ausgezogen hat. Die Aufnahme erfolgt mit einzelnen Schnitten. Die Szene wird ausschliesslich in der Close Shot Perspektive aufgenommen, um das Geschehen nicht zu dokumentarisch wirken zu lassen. Des Weiteren, und hier kommen wir zum eigentlich entscheidenden Faktor dieser Szene, soll die Übersichtlichkeit in sofern verwischt werden, als dass dem Zuschauer nicht mehr klar ersichtlich ist, ob es sich bei dem ablaufenden Prozess um ein Ankleiden oder Auskleiden handelt.

Das Interview.Darsteller.Max Melters

Die äußerst individuelle und häufig im Dokumentarfilm angewandte Komponente Interview soll auch in diesen Film zum Einsatz kommen. Die direkte Ansprache des Zuschauers soll jedoch nicht auf thematischer Ebene erfolgen, sondern die Interview Situation in soweit verformen, als dass als Rest-Wert lediglich der sprechende Protagonist, das gesprochene Wort im ureigentlichen Sinne und das gegebene Szanario bleiben.

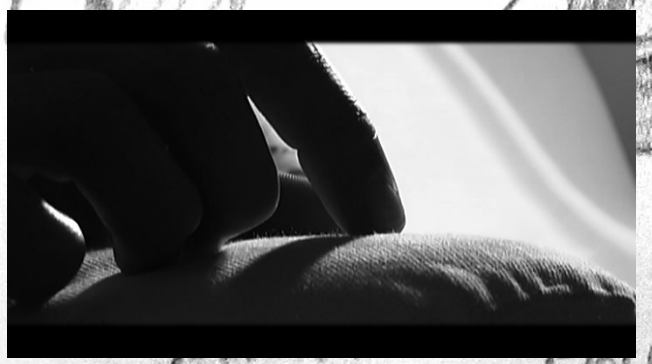
Set-Anordnung:

Der Darsteller befindet sich ein einem Bistro oder Café. Hier sitzt er an einem Tisch. Die Kamera ist so positioniert, dass der Darsteller frontal in der Halbtotalen zu sehen ist. Als Tisch-Requisite dient eine bestellte Tasse Kaffee, ein Aschenbecher und persönliche Untensilien des Darstellers (z.B. eine Schachtel Zigaretten und ein Feuerzeug). Der Darsteller spricht unentwegt in die Kamera und fixiert sie, als ob sie ein Gesprächspartner wäre. Natürlich entsteht kein Dialog im Sinne eines Gesprächs, sondern ein reiner Monolog. Der Inhalt dieses Monologs ist vom Darsteller frei wählbar und soll das Ziel haben, ins Groteske oder Banale einzumünden. Entscheidend ist, dass der Darsteller 4 Minuten lang den Sprechfluss aufrecht erhalten muss.

Strand.Darsteller.Michael Klahn

Hände.waschen.Darsteller.Thomas Kimmerle

Sofaskratchen.Darsteller.Michael Klahn



Fadeout.Darsteller.Martin Melters

Crossgolf.Darsteller.Michael Klahn

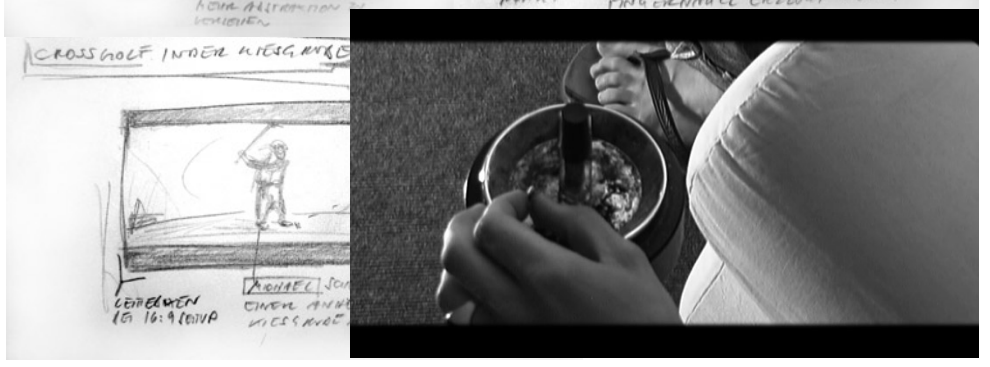
Drehpanorama.Darsteller.Martin Melters

Baum.Darsteller.Martin Melters

Chips.Darsteller.Thomas Kimmerle

Treppenhaus.Darsteller.Thomas Kimmerle

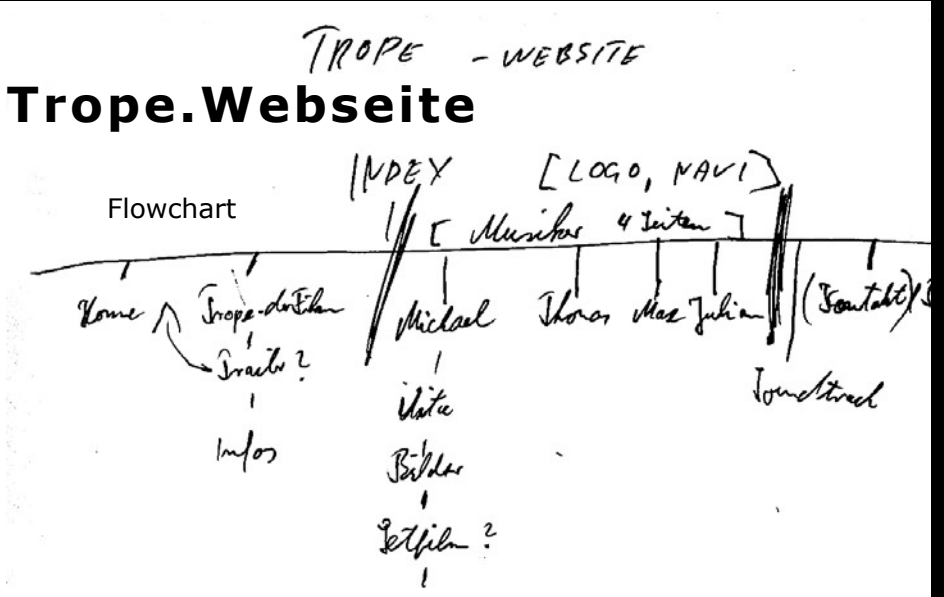
Aschenbecher.Darsteller.Michael Klahn



Trope.Projektzeitplan

Projektarbeit	Zeiteinteilung
Start des Projekts, Ideenfindung, Gesprächsvorbereitung, Aufgabenverteilung	26.05.2003
Projektorganisation	27.05.2003
Filmaufnahmen / Logoentwicklung	28.05.2003
Filmaufnahmen / Logoentwicklung	30.05.2003
Filmaufnahmen	02.06.2003
Filmaufnahmen	03.06.2003
Filmaufnahmen	04.06.2003
Filmaufnahmen - Schnitt	05.06.2003
Filmaufnahmen - Schnitt	10.06.2003
Filmaufnahmen - Schnitt	11.06.2003
Produktion	12 bis 20.06.2003
Printgestaltung	23.06.2003
Printgestaltung	24.06.2003
Printgestaltung	25.06.2003
Printgestaltung	26.06.2003
Print-/Webgestaltung	27.06.2003
Webgestaltung	30.06.-07.07.2003
Test und Korrektur	08.07.2003
Test und Korrektur, Präsentationsvorbereitung	09 bis 11.07.2003
Präsentation	14.07.2003

Trope.Webseite



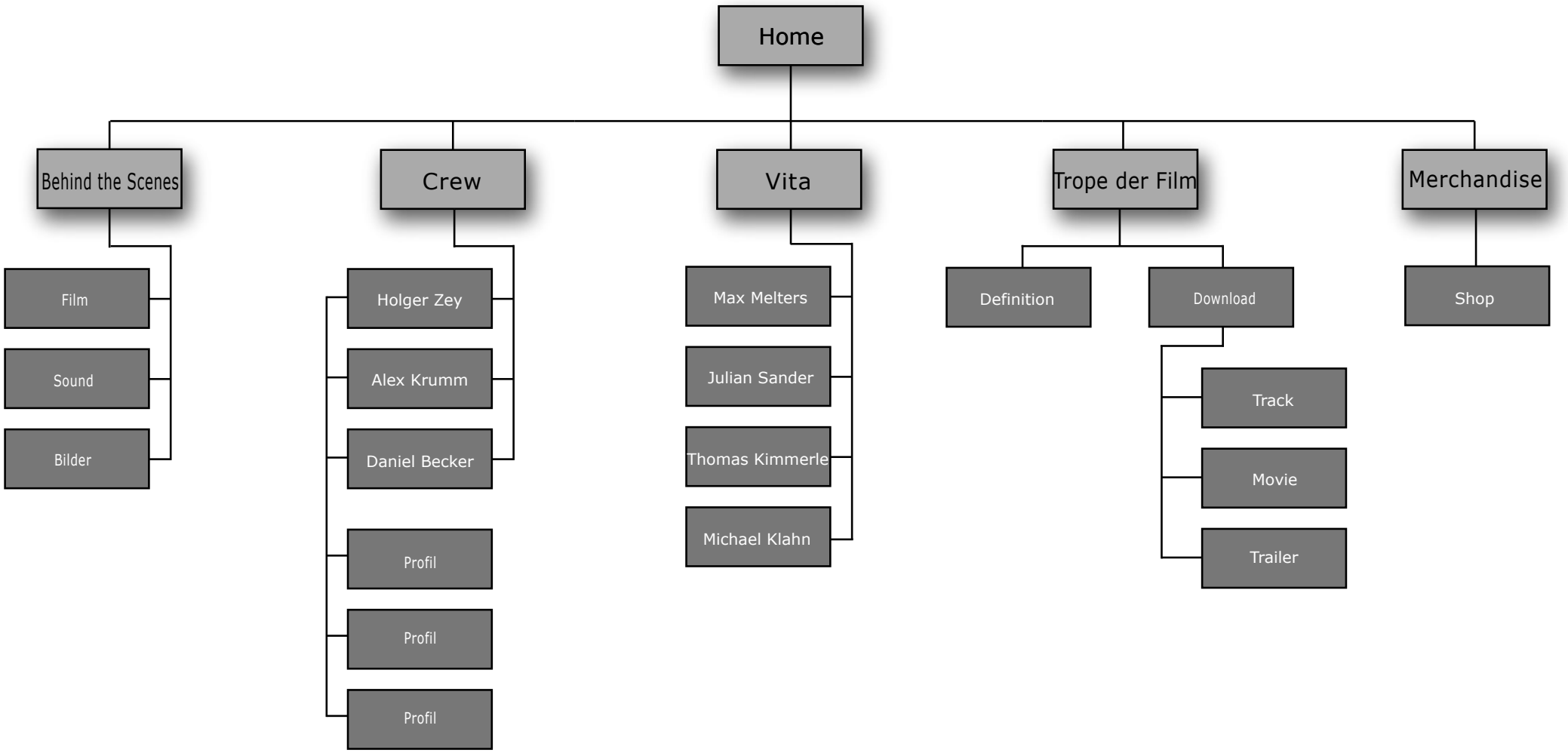
Das Gesamtkonzept von Trope der Film erfordert für seine Glaubhaftigkeit, nach heutigen Maßstäben gemessen, eine Website für Interessenten und Affiliates. Für die Gestaltung werden die verschiedenen Möglichkeiten, der Webdesign-Technology (Flash MX, DHTML) verwendet. Die Site-Navigation ist an den Gestaltungs-Elementen der Site aufgehängt.

Inhalte:

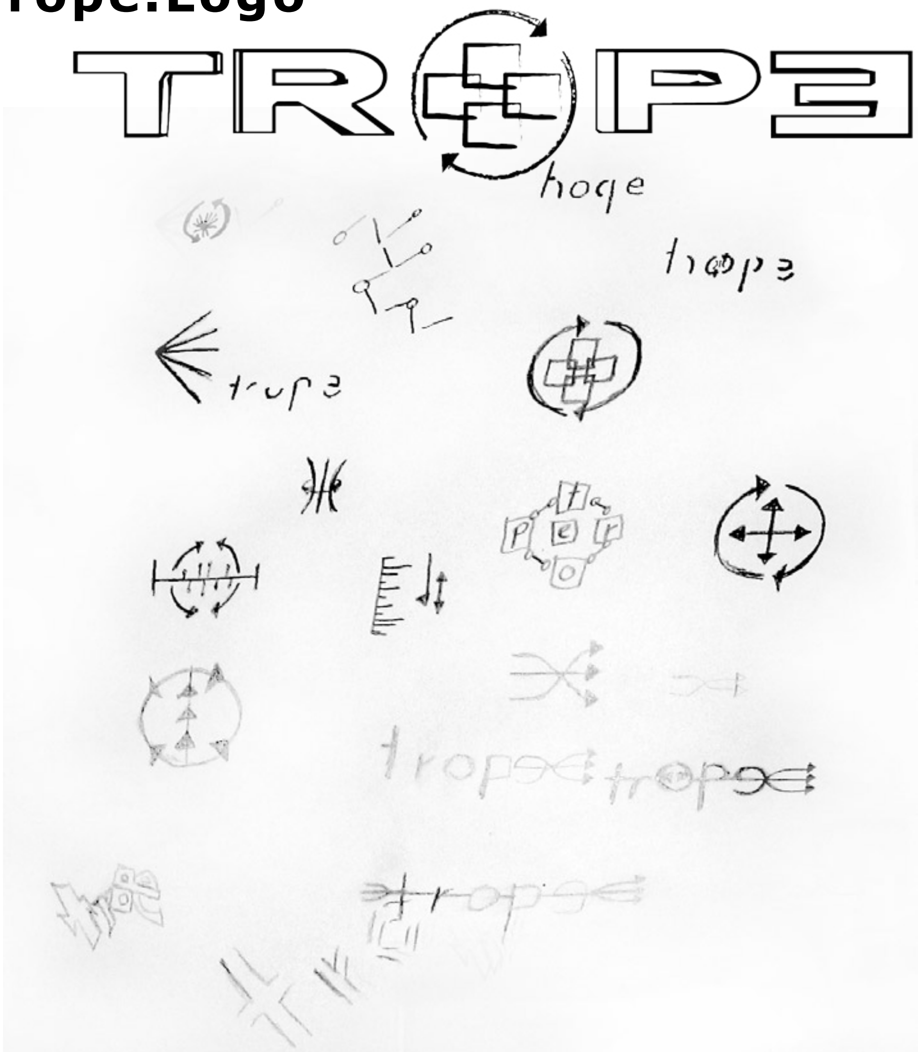
Trailer / behind the scenes Info / Dokumentations-Texte / Vita aller Künstler / Merchandising Info und Shop / Soundtrack Soundbits / Zeykrummbecker Infos und Intention

- Vita ausführlich über alles...

Trope.Webseite.Flowchart



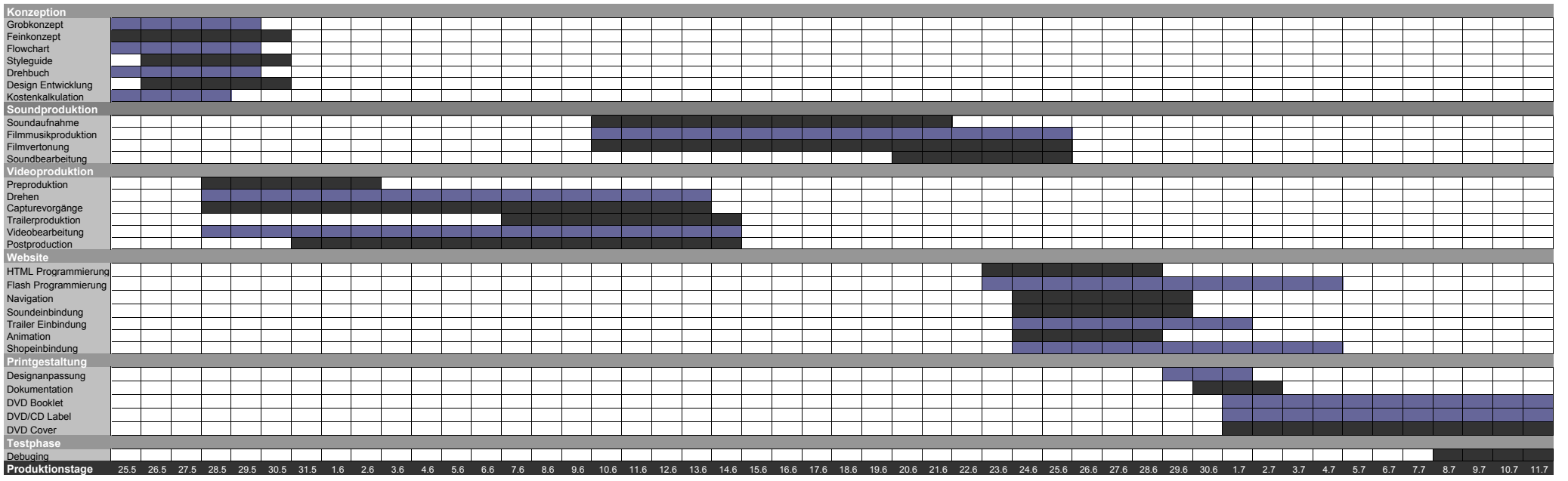
Trope.Logo



Die Trope ist in ihrer zu eigenen Gestalt grundsätzlich eben nicht darstellbar, sondern nur verstehbar. Zur Veranschaulichung des Filmnames ist jedoch zunächst ein Gestaltungsansatz unbedingt notwendig. Auf Grund der verschiedenen Richtungen, die in Trope der Film angezeichnet werden war der Entwurf mehrerer Logos mit einer unterschiedlichen symbolischen Wegweisung, bzw. Hilfestellung nötig.

Der schließlich gewählte Kreis stellt das Prinzip der ständigen Widerkunft dar. Die in ihm enthaltenen Vierecke verkörpern die Besstandteile, bzw. Pfeiler des programmatischen Ablaufs des Films. Das gespiegelte „E" vervollständigt den geschlossenen Kreis der Filmlogik. Der „ruff-style" der Typo und der Kreis Kontur ist ästhetisch bedingt frei gewählt worden.

Trope.Treatment



Trope.Storyboard

1	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Treppenhaus Thomas bewegt sich vom obersten Stockwerk hinunter bis zum Flur Parterre. Er steigt gemächlich die Stufen hinab. Die Szene ist wiefolgt ausgeleuchtet: Ein viereckiger Sport leuchtet vomParterre aus nach oben in das Treppenhaus. Thomas beut sich aus diesem Grund häufiger in den Abgrund, um Teile seines Gesichts sichtbar zu machen.		Einstellung: Halbtotale/Totale auf Thomas, CloseShots auf einzelne Körperteile, mehrere Einstellungen Location: Treppenhaus in Burbach Kamerabewegung: nein	Sound/Ton: Das Knarren der Treppenstufen, das Quietschen der Haut am Handlauf, Atemgeräusche werden vom Kameramikrophon aufgenommen

2	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Händewaschen Thomas wäscht sich die Hände in seinem Waschbecken.		Einstellung: Close-Shot von oben auf Waschbecken, Wasserhahn und Becken Location: Badezimmer in Thomas Wohnung Kamerabewwgung: nein	Ton/Sound: Wasser und Glurpsen Dialog: nein

3	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Aschenbecher Michael kratzt mit einer Zigaretten-Schneipe in einem Druck-Teller Aschenbecher. Die Situation soll nur langsam erschließbar sein (zuerst die Wahrnehmung des Kratzgeräuschs, dann das optische Gegengewicht.		Einstellung: Close-shot auf Sessel und Aschenbecher Location: Michaels Wohnzimmer Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Mit Richtmirkrophon auf den skratchenden Zeigefinger und die Textil-Faser Dialog: nein

4	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Bau Max sitzt im Park und bläst in sein Saxophon, ohne einen Ton zu erzeugen. Klappenbewegungen und Blasgeräusche wechseln sich ab. Perspektivisch soll die Szene wieder expressionistisch aussehen.		Einstellung: Amerikanisch mit Fluchtpunkt in die Baumkrone - Max im unteren Bereich. Location: Godesberger Park Nähe AKO Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Saxophon, Umgebungsgeräusche Dialog: nein

5	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Crossgolf Michael schlägt Steine ab.		Einstellung: Totale von Michael (nicht frontal) Location: Kiesgrube in Borhheim/Hersel Kamerabewegung: nein	Abschlagsound der Steine, Wucht des Schlags und Umgebungsgeräusche aus der Kiesgrube

6	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Strand Michael sitz auf einer Steinkrippe am Rhein, zerbricht Stöckchen. Im Hintergrund passieren Schiffe - Strandatmosphäre		Einstellung: amerikanisch, Michael von der Seite zum Fluchtpunkt in der Mitte des Bildes orientiert Location: Strand des Ruderclubs in Oberkassel Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Wasserplätschern, Schiffsound, sonstige Umgebung Dialog: nein

7	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Sofaskratchen Einer der Darsteller sitzt auf Michaels Sessel und erzeugt Scratch-Geräusche mit dem Fingernagel eines Fingers. Der Klang und die Geschwindigkeit variieren während des Laufs, sodass die einzelnen Fasern klingen.		Einstellung:Close-Shot auf die Hand - sich bewegenden Finger und einen kleinen AUschnitt der Sofalehne Michaels Wohnzimmer Kamerabewegung: nein	Ton/Sound:Audio-Take mit Sennheiser Stereo-Mikrophon - sehr nah an der Hand dran. Kopfhörer zur genauen Sound-Kontrolle Dialog: nein

8	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Drehpanorama Max dreht sich um sich selbst. Die Wirkung ist wie auf einem Drehteller. Max wird von unterhalb aufgenommen. Max sollte sich bei der Drehbewegung mit dem Kopf bewegen (Seitenblicke, oben-unten)		Einstellung: Closeshot auf Max (mit Schultern). Location: Kurpark in Bad Godesberg Kamerabewegung: Max hält die Kamera selbst	Ton/Sound: Scharren der Füße imKies (Drehgeräusch). Das Kameramikrophon zeichnet auf. Dialog: gering: Max lacht oder sagt eundeutlich etwas in Kamerarichtung oder in einer andere Richtung

9	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Fades Maxvollzieht Handlungen - Impressionen - in seinem Wohnzimmer. Dabei werden graduelle Bewegungen ein- und ausgefadet. Diese Strips werden übereinander gelegt, sodass der Eindruck der Gleichzeitigkeit entsteht. Max steht im Vordergrund (Close-Shot) - der Raum im Hintergrund wird im Hinblick auf seine Weite, Schärfe, Helligkeit verzerrt.		Einstellung : Totale: eine Einstellung auf Max Wohnung von einer Perspektive, die die gesamte Wohnung in ihrem Aufbau erkennen lässt. Location: Max Wohnung Kamerabewegung: nein	Sound: Umgebungsgeräusche

10	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Chipstüte Max oder einer der Musiker sitzt in einem relativ leeren Raum und holt Chips aus einer Chips-Tüte. - close auf die Tüte und die Hand - 2. Shot: Halb totale: man sieht,dass er die Chips nicht isst, sondern nur an eine andere Stelle gelegt hat - keine Essgeräusche -		Einstellung: Halbtotale auf den Tisch und die Chipstüte (inkl. Hand für den Bewegungsablauf) Location: Michaels Wohnung, Küche Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Der Sound wird mit einem Stereomikriphon direkt an der Tischeplatte abgenommen. Das Mikro befindet sich möglicht nah an den aufgehäuften Chips

11	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Interview Max sitz an einem Tisch in der Kiesgrube (Bistrotisch(e)). Er spricht in die Kamera (Monolog) simuliert jedoch die Anwesenheit eines Gesprächspartners ODER: Max sitzt in einem Cafe, sonst wie oben		Einstellung: Halbtotale von Max; eine Einstellung etwa in Augenhöhe Locatiion: Markus Schänke direkt neben dem Musikerhaus Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Max Stimme wird mit einem Stereomikrophon über seinem Kopf abgenommen. Dialog: ja - Max simuliert das Anwesendsein eines Gesprächspartners und spricht direkt in die Kamera

12	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Partielles Anziehen Zeitliches Experiment: Das “Kleiden” erfolgt nicht chronologisch ! Ob der Darsteller sich gerade an- oder auszieht, wird nicht klar.		Einstellung: mehrere/alles in close-shot Detailansichten sind hier sehr wichtig. Location: Wohnung von Max Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Der Klang der Textilien, die über die Haut streifen oder das Aneinanderreiben der einzelnen Stoffe selbst. Der Sound muss direkt und extrem nah am Körper von Max abgenommen werden.

13	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Die Verzerrung Julians Gesicht (Kopf) wird per Bluebox aufgenommen. Er bewegt sich nur geringfügig - im besonderen wechselt er jedoch seinen Gesichtsausdruck. Im Hintergrund verändert sich ein Zimmer des Hauses (Auswahl steht noch offen) nach den Kriterien der Schärfe, Enferung, Helligkeit		Einstellung: Julian im Close-Shot, der Hintergrund in der Totale Location: Julians Arbeitsbereich oder Michales Wohnzimmer Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Juliansatemgeräusche werden direkt von seinem Gesicht abgenommen oder in der Musik-Postproduction nachträglich aufgezeichnet Dialog: nein

14	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Säulenhalle Julian steht inmitten der Halle. Die Kamera fährt rund herum und bildet einen geschlossenen Rundlauf. Die Bildlaufsunterbrechnung erfolgt durch das wiederkehrenden Erscheinen der Säulen. Hierdurch wird das Prinzip des bewegten Bilds simuliert.		Einstellung: Totale von Julian, der in der Mitte der Rotunde ruhig steht. Location: Rotunde im Poppelsdorfer Schloß Kamerabewegung: Die Kamera wird mittels einer Behilfs-Dolly (Behinderten Mobil von Daniels Oma) um den Point of Interest herumgefahren.	Ton/Sound: Das Fahrgeräusch des Shopriders (Behindertenmobil) oder sonstige sich ergebende Klänge

15	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	Kiesgrube Alle Musiker mit Instrumenten Kleidung: dunkler Anzug wenn möglich Tageszeit: Nachmittag Alle stehen auf verschiedenen Anhöhen und spielen gleichzeitig.		Einstellung: gemischt/mehrere Location: Kiesgrube in Bornheim/Hersel Kamerabewegung: ja / Schwenks	Ton/Sound: Die Geräuschkulisse besteht aus dem Herumspielen der Musiker an ihren eigenen Instrumenten und den Umgenungsklängen der Kiesgrube (Vogelzwitschern und andere Naturklänge) Dialog: nein

30	Audio	0:00:00	Film Tip	Edit Tip
	Trope-Satz Der Satz wird zu einem fixen Zeitpunkt in allen Clips gesprochen. Das Metrum, die Intonation, Lautstärke und Verständlichkeit variiren dabei so dass jeder Satz anders klingt und verständlich/unverständlich ist.			