

Spielfilme — klipp und klar!

Ein Lehrbuch für anspruchsvolle Filmamateure
von Klaus Unbehau

Gemsberg-Verlag Winterthur (Schweiz)

Inhalt

Vorwort

Warum Amateur-Spielfilm? (Kapitel 1) 9

Aufgaben und Zielsetzung - Kinofilm, Vorbild oder Lehrmeister? - Ziel und Grenzen - Stumm- und Tonfilm - Die Kosten- Konstruierte Realität

Genres und Ideen (Kapitel 2) 13

Die Arten des Spielfilms - Ideensuche - Filmvorlagen - Idee, technische und künstlerische Mittel

Formate, Formate ... (Kapitel 3) 25

Filmformate und Möglichkeiten - Bildformate - Leistungen des Filmbildes - Breitbildfilm - Verwendungsmöglichkeiten

Ein Film wird geboren (Kapitel 4) 29

Von der Idee zum Drehbuch - Bild und Ton - Bild- und grafisches Drehbuch - Der Stoff ist Star

Unser technisches Rüstzeug (Kapitel 5) 34

Kameras und Zubehör - «Extras» für den Spielfilmer - Für den Tontechniker - Indirektes Zubehör

Stars und Statisten (Kapitel 6) 38

Auf Talentsuche - Die Eigenschaften des Darstellers - Rollen - Ausdruckskraft - Der Typ - Schulung und Proben - Genre und Star

Requisiten, Kostüme, Dekorationen (Kapitel 7) 46

Das Geheimnis der Beschränkung - Quellen, Fundus, Selbstgestricktes - Kostüme, fertig und geschneidert - Mehrzweck-Kulissen - Realismus ist alles

Maske machen — gross geschrieben (Kapitel 8) 55

Das Handwerkszeug - Die Maskenbildnerin - Perücken und «Ersatzteile» - Natürlich schminken - Der Typ - Spezialitäten und Fertigmasken

Schauplätze mit Pfiff (Kapitel 9) 62

Die nähere Umgebung - Innenaufnahmen - Schauplätze, fertig bezogen - Eigene und fremde Aufnahmen - Genres und Kombitechnik

Aufnahmetechnik für den Spielfilm (Kapitel 10) 70

Objektive und subjektive Kamera - Handlung und Technik - Mitte und Möglichkeiten - Handlungssteigernde Aufnahmetechnik

Licht, Beleuchtung, Lichteffekte (Kapitel 11) 79

Tages- und Kunstlicht - Effektlichter - Mischlicht - Schwarzweiss und Farbe - Nachtaufnahmen - Zaubereien mit Licht

Stab und Team (Kapitel 12) 85

Der Club, das Team - Mitarbeiter vor und hinter den Kulissen - Teamwork oder Alleingang? - Produktion und Aufnahmeleitung - Arbeitsteilung - Vereine und Organisationen

Das Filmteam und seine Mitglieder 88

Wer mächte Regie führen? (Kapitel 13) 90

Aufgaben des Regisseurs - Der Film und sein Regisseur- Film als Ausdrucksform - Psychologie - Vorspielen - Kenntnisse

Color — Schwarzweiss (Kapitel 14)	95	Premiere und Flimmerkiste (Kapitel 21)	136
JFarbe oder Schwarzweiss? - Genre und Farben - Tages- und Kunstlicht - Grauton und Color gemixt - Belichtung, Beleuchtung		Das private Filmtheater - Technische Ausrüstung - Projektion, aber wie? - Archiv - Stumm- und Tonfilm-Projektion	
Filmgestaltung — ein Problem? (Kapitel 15)	100	Fachausdrücke — sehr gefragt (Kapitel 22)	142
Handlung - Episoden - Rückblende - Handlungsrythmus und -tempo - Handlungselemente - Das Bild spricht - Qualität vor Quantität- Kitsch und Kunst - Bild und Ton - Lehrmeister Stummfilm		Lexikon der wichtigsten und gebräuchlichsten Fachausdrücke für den Spielfilmer im Telegrammstil	
Spezialeffekte — Supertricks (Kapitel 16)	108		
Die einfachen Tricks- Effekte ohne technische Tricks-Tricks mit Hilfsgeräten - Professionelle Tricks - Zeitveränderung - Beleuchtungstricks			
Ein wenig Titelei (Kapitel 17)	115		
Spielfilmtitel — einmal anders - Vorlagen und Buchstaben - Kauf- und Auftragsitel - Blenden - Trick- und Tontitel - Tips für Spielfilmtitel			
Schneiden und Montieren (Kapitel 18)	120		
Das Zubehör, das Arbeitsmaterial - Nachgestaltung des Films - Cutter und Regisseur - Tonfilmschnitt			
Tonfilm — lippsynchron (Kapitel 19)	125		
Ein- und Zweibandverfahren - Der Gerätepark- Sprache und Synchronisation - Nachsynchronisation - Geräusche und Musik - Das Bild ist wichtiger! - Tonregie - Geräuscharchiv - Rechtsschutz - Playback			
Standfotografen gesucht... (Kapitel 20)	132		
Das unentbehrliche Standfoto - Szenen- und Werkfotos - Verwendungsmöglichkeiten - Fotos im Film? - Programme			