

SCHÜLERINNENVORSTELLUNG DIAGONALE 09: TSCHUSCHEN:POWER

Ines Rössl und Gabi Mathes

„Sie müssten lauter gehört werden“ – (Artikel im SchülerStandard, 16.10.2007)

„[...] Wien ist ihre Heimat, aber nicht die ihrer Eltern. Elf Jugendliche mit Migrantenhintergrund sind die Hauptprotagonisten der neuen ORF-Serie ‚tschuschen:power‘.

„Es muss etwas Kontroverses sein, etwas, worüber sich die Leute aufregen können. Ich will nichts machen, das glatt und leicht konsumierbar ist“, beschreibt der Regisseur von ‚tschuschen:power‘, Jakob Erwa, seine Gedanken vor Entstehung der Serie.

Der Diagonale-Preisträger (‚Heile Welt‘) arbeitete gemeinsam mit Thomas Reider am Drehbuch. Die Dreharbeiten für die ersten Sendungen sind abgeschlossen, der Sendetermin wird erst nach einer gemeinsamen Sichtung mit dem ORF festgelegt werden. Laufen sollen die 25-minütigen Episoden wohl anlässlich des vom ORF geplanten Schwerpunkts ‚Migration‘.

Im Gespräch mit Jugendlichen habe Erwa gemerkt, dass sie sich im freundschaftlichen Sinne ‚Tschusch‘ nannten. ‚Es hat mich zwar im ersten Moment irritiert, aber es ist mir sofort im Kopf geblieben‘, erzählt er im Interview mit dem SchülerStandard, wie es zum Titel der Serie kam.

Bei ‚tschuschen:power‘ handle es sich nicht um eine typische Teenie-Serie mit ausländischen Kids, sie müsse auch nicht ‚in‘ werden.

Vielmehr sei es dem 26-Jährigen darum gegangen, ‚den Jugendlichen verschiedener Nationalitäten eine Stimme und einen Sendeplatz zu geben, damit sie nicht nur Randfiguren sind‘. [...]

Um zu den Darstellern zu kommen, wurden von März bis August 2007 600 Jugendliche gecastet, von denen einige eine ‚bunt durchgemischte Clique‘ spielen sollen. Man habe darauf geachtet, authentische Slang-Ausdrücke zu verwenden, die im Sprachgebrauch eines Jugendlichen vorkommen.

„Als ich nach dem Rohschnitt von ‚Heile Welt‘ gefragt wurde, ob ich etwas machen will, habe ich nur unter der Bedingung zugestimmt, mir ein eigenes Thema aussuchen zu können“, erzählt Erwa. „Ich wollte etwas über Menschen machen, bei denen ich das Gefühl gehabt hatte, sie müssten lauter gehört werden. [...]

Weil nicht von einer einzigen Jugendkultur die Rede sein könne, sondern von einer breiten Spannweite an differenzierten Gruppierungen, müsste das Angebot des ORF dementsprechend vielfältig sein, betont der Filmemacher weiter. (...)

(Ana Marija Cvitic/DER STANDARD Printausgabe, 16. Oktober 2007)

Das Format „Fernsehserie“

„Tschuschenpower“ ist eine Fernsehserie, die insgesamt 5 Folgen hat.

Was sind wesentliche Merkmale einer Serie?

- eine einzelne Folge ist kürzer als ein Spielfilm
- die Folgen werden üblicherweise am selben Wochentag ausgestrahlt
- es werden zu Beginn die Hauptfiguren eingeführt; der Kreis der Hauptfiguren ist beschränkt und bleibt die ganze Serie hindurch gleich
- Die Handlung spielt in jeder Folge an wiedererkennbaren, zu Beginn der Serie eingeführten Schauplätzen
- die Hauptfiguren haben gemeinsame Erlebnisse oder stehen Konflikte durch
- die einzelnen Folgen sind zeitlich chronologisch und schließen aneinander an.
- gewöhnlich hat jede Folge eine abgeschlossene Handlung oder ein zentrales Thema
- oft steht am Ende jeder Folge ein sogenannter „Cliffhanger“. Das bedeutet, dass die Folge an einem entscheidenden Punkt endet, sodass die Zuseher/innen gespannt sind, wie es in der nächsten Folge weiter geht.
- Jede Folge wird von einem Vorspann eingeleitet, der die ganze Serie hindurch gleich bleibt, den Charakter der Serie widerspiegelt und einen großen Wiedererkennungswert hat.

Das Einsetzen von Laiendarsteller/innen

Die Hauptdarsteller/innen von „Tschuschenpower“ sind Laiendarsteller/innen. Das bedeutet, dass sie keine Schauspielausbildung absolviert haben.

Was könnten die Gründe sein, warum Regisseur/innen mit Laiendarsteller/innen arbeiten?

Gerade dann, wenn es einem Regisseur oder einer Regisseurin darum geht, ein realistisches Bild von bestimmten sozialen Lebenswirklichkeiten zu zeichnen, entscheiden sich Filmemacher/innen immer wieder dafür, mit Laiendarsteller/innen zu arbeiten. Der Gedanke dahinter ist, dass Personen, die aus einem ähnlichen Umfeld stammen wie die Filmfiguren, diese authentischer darstellen würden als ausgebildete Schauspieler/innen. Häufig wird eine Arbeitsweise angewendet, bei der die Dialoge durch Improvisation entwickelt werden. Das bedeutet, dass der/die Regisseur/in erklärt, worum es in der Szene geht und dann gemeinsam mit den Darsteller/innen die Dialoge erarbeitet.

Kennst du Filme, in denen mit Laiendarsteller/innen gearbeitet wurde?

Mögliche Beispiele:

Vittorio de Sica: *Fahrraddiebe* (Italien: 1948)

Ken Loach: *Sweet Sixteen* (GB: 2002)

Fernando Meirelles, Katia Lund: *City of God* (Brasilien: 2002)

Einsatz bestimmter filmischer Mittel

In „Tschuschenpower“ gibt es viele schnelle **Schnitte**, viele **Kameraschwenks**, **Zooms** und eine sehr bewegliche (manchmal fast „verwackelte“) Kamera – das Bild scheint kaum still zu stehen. Die Kamera ist nah an den Hauptfiguren, was noch verstärkt wird, wenn diese direkt in die Kamera sprechen. Der Einsatz von Musik unterstreicht die Stimmung und die Erlebnisse der Freundes-Clique. Einschübe von Computeranimationen kommentieren immer wieder auf ironische Weise das Geschehen.

Einstellung, Schnitt und Schwenk

Ein Film besteht aus einzelnen **Einstellungen**. Technisch gesprochen ist eine Einstellung das, was eine Kamera aufnimmt nachdem sie eingeschaltet wurde, bis zu dem Moment in dem sie wieder abgeschaltet wird. Wenn mit Celluloidfilm gedreht wird, wird in dieser Zeitspanne Filmmaterial belichtet, während es durch die Kamera rattert. Wird mit Video gearbeitet, dann werden die einzelnen Bilder, 25 Bilder in der Sekunde, auf das Videoband aufgezeichnet oder in ein digitales Speichermedium gespeichert. Für jede Einstellung wird die Kamera an einen neuen Standpunkt gestellt und die nächste „Einstellung“ gefilmt. Im Schnitt werden die einzelnen Einstellungen aneinandergefügt. So entsteht eine Filmszene.

Ein **Schwenk** ist eine Bewegung der Kamera, ohne den Standort zu verlassen. Schwenks können (je nachdem wie sie eingesetzt werden) unterschiedliche Aufgaben erfüllen:

- sie können einen größeren räumlichen Überblick verschaffen
- sie ermöglichen es, bewegten Objekten oder Personen zu folgen
- sie führen den Blick der Zuschauerin oder des Zuschauers in die gewünschte Richtung
- sie können unterschiedliche Inhalte miteinander verbinden
- sie ermöglichen es, den subjektiven Rundumblick einer Person zu simulieren
- sie können das Tempo und den Rhythmus einer Szene gestalten

Der **Reißschwenk** ist ein Sonderfall eines sehr schnellen Schwenks, bei dem der „überschwenkte Raum“ nicht klar erkennbar ist. „Dabei wird vor oder nach einer ansonsten ruhigen Einstellung die Kamera sehr schnell auf dem Schwenkkopf oder aus der Hand herumgerissen.“

(vgl. www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/kameraschwenk.htm)

In *tschuschen:power* werden immer wieder Reißschwenks eingesetzt, bei denen im Schwenk geschnitten wurde, um dann an einem anderen Ort und/oder zu einem anderen Zeitpunkt wieder zu „landen“.

Welche Übergänge fallen dir ein, die durch Reißschwenks gestaltet wurden?

Mögliche Beispiele: Jamal stellt sich vor, jemand anderer zu sein (z.B. Schwenk aus der Wirklichkeit in die Vorstellung, ein Zuckerwatte-Verkäufer zu sein) / Von

der Szene im Gefängnis (Milan besucht seinen Bruder) wird sowohl an einen anderen Ort (Straße) als auch in die Vergangenheit (Zeitpunkt der Festnahme von Milans Bruder) „gewischt“

Folge 1:

Der Einstieg ins Geschehen:

Eingeblendet ist der Titel der Folge: *Dumm gelaufen*. Es setzt bereits Ton ein, der die Geräuschkulisse der nachfolgenden Szenen im Prater (Vergnügungspark in Wien) vorwegnimmt. Dann sieht man mehrere Schwindel erregende Attraktionen des Praters. Die Kamera zoomt in die Bilder hinein und wieder heraus, wählt gekippte Blickwinkel und ist bewusst „verwackelt“. Die filmische Umsetzung entspricht dem Charakter des gezeigten Ortes: Geschwindigkeit, Schwindel, Energie und eine Flut an Eindrücken. Dann setzt eine Stimme aus dem Off ein und kündigt an, dass es inmitten der allseitigen Ausgelassenheit zumindest eine Person gibt, die gerade lieber jemand anderer sein möchte. Man sieht das sich drehende Dach eines Ringelspiels, der Kamerablick schwenkt hinunter, bis im Hintergrund eine Gruppe Jugendlicher sichtbar wird. Einer der Burschen springt einem anderen entgegen. Dann ein Schnitt, und die Kamera (und mit ihr der/die Zuseher/in) ist plötzlich nah an den sich prügelnden Burschen, schnelle Schnitte und kurze Einstellungen vermitteln Tempo und Chaos: Jemand wird zu Boden geworfen, zwei haben einander im Schwitzkasten, der zu Boden Gegangene hält sich den schmerzenden Kopf, einer schmiert einem anderen lachend einen Schaumbecher in die Nase etc. Nie überblicken die Zuseher/innen das ganze Geschehen, sondern bekommen nur einzelne Eindrücke. Für sie ist das, was da passiert, genauso unübersichtlich wie für die Beteiligten. Dann schwenkt die Kamera eine buntbemalte Holzwand entlang und bekommt zwei rangelnde Burschen in den Blick. Einer holt aus – Schnitt – er trifft den anderen – Schnitt – dieser geht zu Boden – Schnitt – wir sehen ihn in Nahaufnahme, wie er am Boden liegt und sich die blutende Nase hält. Schnitt. Die Kamera nimmt wieder andere Burschen in den Blick, schwenkt jedoch sofort schnell wieder zurück zu dem, der am Boden liegt. Während der Prügelzene waren auf der Tonebene bis jetzt sowohl Stimmen, als auch unruhige Percussion zu hören. Jetzt werden die Stimmen leiser und man hört von der Percussion einen leisen, bedrohlichen Hall. Die Kamera schwenkt zu dem daneben knienden Burschen, der dem Verletzten den Schlag versetzt hat. Er schaut sich um. Die Bildebene ist ruhiger und langsamer geworden. Dadurch wird dem Ereignis Gewicht gegeben. Auch auf der Tonebene sind die Stimmen und Geräusche kaum mehr hörbar, und in die Stille wiederholt die Stimme aus dem Off „Irgendjemand anderer.“ Spätestens jetzt ist klar, wem die Stimme gehört. Zu diesem Zeitpunkt sind erst 45 sek. seit Einblendung des Titels vergangen.

In vielen Filmen gibt es in den ersten Anfangssequenzen einen Moment, der das weitere Geschehen bestimmen wird. Man nennt diesen Moment **hook**. Das gezeigte Ereignis ist sozusagen der „Aufhänger“ für die Handlung. Er macht die

Zuseher/innen neugierig darauf, was weiter passieren wird, zieht sie in den Film hinein.

Bei *tschuschen:power* werden die Zuseher/innen zuerst in eine ereignisreiche Szene (Prügelei mit bösem Ausgang) hineingezogen. Erst dann wird – in einer **Rückblende** (und nachdem die Zuseher/innen bereits alle Charaktere kennen gelernt haben) – erzählt, wie es zu dieser Prügelei kam.

Vorstellrunde und Charakterzeichnung

Aus dem **Off** hört man die Stimme des Burschen, der seine Freunde vorstellt. Dabei sieht man nicht nur jeden einzelnen, wie er in die Prügelei involviert ist, sondern auch – passend zu dem Voice-Over-Text – in für die Person typischen Situationen (z.B. sieht man Karim wie er gerade „breakt“ und Milan, wie er sich anzieht oder seine Ex-Freundinnen aufzählt). Immer wieder werden die Bilder zu fotografischen Standbildern „geknipst“. Die Namen der Personen werden eingeblendet.

Mit **Voice-Over (Off-Stimme)** können unterschiedliche Effekte erzielt und Ziele verfolgt werden – je nachdem, wie die Off-Stimme eingesetzt wird. Einige Beispiele: Man kann einzelne Figuren exponieren, eine rasche Identifikation der Zuschauer/innen mit einer bestimmten Figur ermöglichen und Direktheit bzw. Intimität erzeugen. Man kann durch Voice-Over auch Zeitsprünge klar machen, das Geschehen erklären, Haltungen der ZuseherInnen zum Geschehen lenken und Stimmungen vermitteln, wenn man die Off-Stimme emotional einfärbt. Wichtig beim Einsatz von Voice-Over: Die Off-Stimme sollte früh etabliert werden. Die Zuseher/innen müssen verstehen, welche Haltung die Off-Stimme hat und wissen, wer da eigentlich spricht.

Der Einsatz der **Voice-Over-Erzählstimme** in *tschuschen:power* ermöglicht die schnelle Identifikation mit Jamal und den raschen Einstieg ins Geschehen. Auch der Zeitsprung in die Vergangenheit (Schulschluss) wird so deutlich gemacht. Mit dem Einsatz der Voice-Over-Erzählstimme werden die Hauptfiguren charakterisiert und die Zuseher/innen mit Informationen versorgt. Nach der „Vorstellrunde“ wissen die Zuseher/innen bereits viel über die Figuren. So kann sich der Film danach darauf konzentrieren, die Abenteuer der Freunde zu erzählen. Spätere Verhaltensweisen einzelner Figuren werden von den Zuseher/innen mit der Eingangscharakterisierung in Verbindung gebracht. Wenn z.B. Rafet etwas Dummes sagt, erinnert man sich daran, dass er als „nicht der Hellste“ vorgestellt wurde.

In Serien und Filmen, in denen es um eine Gruppe von Freunden geht, haben die verschiedenen Hauptfiguren häufig unterschiedliche und markant gezeichnete **Charaktere**, die auch für Menschentypen stehen können.

Welche „typischen Charaktere“ gibt es in „Tschuschenpower“?

Mögliche Beispiele: Milan, der gutgelaunte Gigolo / Karim, der entschlossene Sportler / Rafet, der Dumme / Selim, der gewitzte Jüngste / Jamal, der scheue Verantwortungsvolle / Xaver, der scheinbar Brave

Folge 2:

Wie bei der ersten Folge steigt *Himmel und Hölle* schnell ins Geschehen ein: Wir befinden uns auf dem Grätzl-Fest (Grätzl: wienerischer Ausdruck für Ortsteil, der kleiner ist als ein Bezirk), wo *tschuschen:power* breakt. Rückblende: Milan besucht seinen Bruder im Gefängnis und die Freunde treiben Geld auf für den „Break-Dance-Battle“. Dann befinden wir uns wieder bei dem Auftritt auf dem Fest, der scheitert, und von da an wird die Handlung chronologisch erzählt. In der ersten Folge lag der Schwerpunkt auf Jamals Situation. Diesmal ist es Milan, dessen Geschichte erzählt wird und der das Geschehen immer wieder mit direktem Blick in die Kamera kommentiert.

„Was bisher geschah“

Viele Serien beginnen die einzelnen Folgen mit einer kurzen Zusammenfassung der letzten wichtigen Ereignisse, damit auch jene Zuseher/innen, die die letzten Folgen nicht gesehen haben, in die Handlung „einsteigen“ können.

tschuschen:power geht einen anderen Weg.

Auf welche Weise bekommen die Zuseher/innen Informationen darüber, was bisher geschah?

Beispiele: Der Bandleader der Trommler erzählt wie in einem Fernsehinterview davon, wie er *tschuschen:power* engagiert hat. Dazu gibt es eine kurze Rückblende, in der Karim breakt. / Milan erklärt in die Kamera, warum Jamal die Polizei fürchtet (weil er nämlich wegen einer Prügelei befürchtet, abgeschoben zu werden) und dass er derzeit bei Xaver wohnt.

Der Einsatz von Musik als filmisches Mittel

In der Szene, als die Freunde Kaffee verkaufen, unterstreicht der Einsatz von Musik die Euphorie und Aufregtheit. Die Musik setzt aus, als Xaver an Milan herantritt, zu ihm sagt „das ist echt cool“, zunächst ignoriert wird und dann doch Bestätigung findet. Das Innehalten der Musik gibt dem Moment Bedeutung (Xaver wird als Teil der Clique akzeptiert). Ganz ähnlich ist der Umgang mit Musik wenige Szenen später: Am nächsten Morgen wird wieder Kaffee verkauft, im Off ist Musik hörbar. Als Jamal beim Verkaufen plötzlich vor einem Polizeiauto steht, hält die Musik inne. Dadurch wird Spannung aufgebaut.

Folge 3:

Vorstellrunde: Parallele zu Folge 1

Ähnlich wie in Folge 1 wird zunächst die Mädchengruppe vorgestellt. Dabei werden die Bilder zu fotografischen Standbildern „geknipst“ und die Namen der Personen werden eingeblendet. Leyla stellt ihre Freundinnen vor. Sie ist es dann auch, aus deren Perspektive diese Folge von *tschuschen:power* erzählt wird.

Sprache und Untertitel

Für eine/n Regisseur/in ist es eine wichtige Entscheidung, wie die Schauspieler/innen sprechen sollen: Sprechen sie Dialekt oder Hochsprache? Haben sie einen bestimmten Akzent? Sprachliche Eigenheiten sind ein Mittel, um eine Filmfigur zu charakterisieren. In *tschuschen:power* gibt es einige Szenen, in denen nicht Deutsch, sondern z.B. Türkisch oder Persisch gesprochen wird. Zeitgleich mit den gesprochenen Sätzen wird die deutsche Übersetzung in Untertiteln eingeblendet.

Gleichzeitiges Einblenden mehrerer Filmframes

An einer Stelle wird das Bild in mehrere Bereiche geteilt, und die Zuschauer/innen sehen gleichzeitig mehrere Szenen, die auch im Film zeitgleich, aber an unterschiedlichen Orten stattfinden. Man spricht von „Split Sceen“. In den letzten Jahren wurde dieses Stilmittel vor allem auch durch die US-Fernsehserie *24* bekannt.

Folge 4

Der Schauplatz einer Szene

Die Figur wird durch die Szenerie, in der sie sich bewegt, charakterisiert. Je präziser das **Setting** ausgesucht ist, desto besser kann es den Inhalt oder die Botschaft der Geschichte transportieren. Es ist nicht egal, wo sich eine bestimmte Handlung abspielt, denn alles, was im Bild zu sehen ist, spielt mit; z.B. erzählen uns die Aufkleber auf der Zimmertüre von Karim etwas über seine Person.

Damit die Zuseher/innen eine Vorstellung von einem bestimmten Raum bekommen, reicht es häufig aus, wenn sie nur einen Teil davon sehen; z.B. sehen wir von dem Vorraum, in dem Xavier auf sein Vorstellungsgespräch wartet, lediglich ein Bücherregal mit lauter dicken schwarzen Büchern. Das genügt, um zu erzählen, für was für einen Job sich Xavier bewirbt und wie die Atmosphäre in diesem Vorraum ist.

Wie und wodurch werden die einzelnen Schauplätze in dieser Folge charakterisiert, durch welche Mittel (Ausstattung, Tonebene, Art der Kameraführung, Licht ...) erfährt der/die Zuseher/in, an was für einem Ort wir uns befinden? Inwiefern erzählen diese Orte auch etwas über die Menschen, die sich

darin bewegen? – Denke an: die Disco, das Warenlager von Rafets Vater, Karims Zimmer, das Esszimmer von Xavers Mutter, den Wohnblock, in dem Jamals Mutter arbeitet, die Küche von Rafets Vater, die Notschlafstelle.

Folge 5

Zeit im Film: Zeitdehnung, Zeitraffung und Gleichzeitigkeit

Der Umgang mit **Zeit** ist ein wesentliches Element des Filmschaffens. Zeit kann gedehnt oder gerafft werden. Viele Spielfilme dauern eineinhalb Stunden, aber ihre Handlung erstreckt sich oft über mehrere Tage oder sogar Jahre. Zeitraffung geschieht mit der Technik des **Elliptischen Erzählens**, dem Erzählen in Auslassungen. Nur das Wichtigste wird erzählt, nur die treffendsten Momente einer Handlung werden gezeigt. Vgl. in Folge 4 von *tschuschen:power* jene Szene, in der die Clique Essen einkauft und zubereitet bzw. Xavers Mutter die Zettel findet. Das Geschehen erstreckt sich über eine längere Zeit, aber der Film braucht nur einige Einstellungen, um zu erzählen, was vor sich geht.

In Folge 5 von *tschuschen:power* wird auch der **Effekt des Schnellvorlaufs** eingesetzt, als Sibel den Trommlern erklärt, warum sie gebraucht werden.

Außerdem wird in dieser Szene auch dadurch Dynamik geschaffen, dass Sibel nicht „in einem durch“ gefilmt, sondern ihr Erzählfluss durch Schnitte durchbrochen wird (dieses Stilmittel wurde auch schon in Folge 4 bei Xavers erstem Bewerbungsgespräch angewandt).

Ein Beispiel für **Zeitdehnung** wäre „das klassische Westernduell“: Man sieht zuerst, wie sich die Finger des Helden bewegen, bereit, abzudrücken; dann sieht man dieselbe Fingerbewegung bei seinem Kontrahenten. In „Wahrheit“ passiert beides gleichzeitig. Die Dehnung der Zeit, diese filmische „Auskostung“ eines Augenblicks, ermöglicht einen Spannungsaufbau und verleiht dem Moment eine große Bedeutung.

In Folge 5 von *tschuschen:power* wird sogar mit **Zeitlupe** gearbeitet, um Momenten Bedeutung zu verleihen (vgl. wenn Jamal die Stiegen hinunter läuft; die Flic-Flacs von Milan bei der Battle ...).

Gegen Ende der Folge 5 wird häufig zwischen verschiedenen Szenen hin- und her „gesprungen“, um die **Gleichzeitigkeit** der Handlungsstränge zu verdeutlichen: Mal sehen wir die Teilnehmer/innen an der Breaker-Battle, dann die dort wartende Clique, dann Jamal, dann Sibel und die Trommler ...

Filmende

Filme können unterschiedliche Wege wählen, um ihren Geschichten einen Schlusspunkt zu verleihen. Insbesondere kann man eine **Schlusspointe** von einem **offenen Ende** unterscheiden. Aus der Perspektive einer Figur kann man **Happy Ending** (die Figur hat sich verändert) und **Sad Ending** (die Figur hat es nicht geschafft, sich zu verändern) unterscheiden.

tschuschen:power ist sowohl ein Beispiel für eine „Schlusspointe“ als auch für ein „Happy Ending“: Wir erleben, wie die zentralen Konflikte zu einem Endpunkt kommen, und dieser Endpunkt ist für alle Hauptfiguren positiv.