

«Son of Rambow»

Credits

Produktionsjahr 2007 Produktionsland GB	Will Proudfoot Mill Milner
Dauer 95 Minuten Altersfreigabe FSK 6	Lee Carter Will Poulter
Regie Garth Jennings	Didier Revol Jules Sitruk
Drehbuch Garth Jennings	Mary Proudfoot Jessica Hynes
Kamera Jess Hall	Brother Joshua Neil Dudgeon
Schnitt Dominic Leung	Jess Proudfoot Tallulah Evans
Musik Joby Talbot	Lawrence Carter Ed Westwick

Verfügbarkeit

DVD / Blu-ray / Streaming Amazon, iTunes, u.a.

Drehbuch

www.script-o-rama.com/movie_scripts/s/son-of-rambow-script-transcript.html

Filmtext

Unterrichtsmaterial

http://www.film-kultur.de/glob/ff_2008-32_rambow.pdf

www.filmernst.de/media/files/Materialien/Der%20Sohn%20von%20Rambow.pdf

bildungsserver.berlin-

brandenburg.de/fileadmin/bbb/medien/medienpaedagogik/filmpaedagogik/kinderfilmfest/Begleitheft%202010.pdf

www.celluloid-dreams.com/uploads/pdf/films/Son-of-Rambow-press-book.pdf

www.nzz.ch/die_verletzliche_seele_kleiner_krieger-1.843928

Kapiteileinteilung DVD

Kapitel 1	00:00:00	Kapitel 6	00:55:09
Kapitel 2	00:12:42	Kapitel 7	01:07:34
Kapitel 3	00:22:16	Kapitel 8	01:16:10
Kapitel 4	00:33:57	Kapitel 9	01:25:43
Kapitel 5	00:45:26		

«Son of Rambow»

1 Eintauchen

Erleben > Wir tauchen in vielfältigste Erlebniswelten ein: Bereisen ferne Länder; besuchen unbekannte Kulturen; entdecken vergangene Zeiten; machen neue und teils «unmögliche» Erfahrungen, versetzen uns in das Leben anderer Menschen; empfinden starke, manchmal verwirrende oder sogar erschreckende Emotionen.

Entdecken > Bewegte Bilder besitzen eine hohe Autorität. Wir wollen glauben, was wir sehen. Filmlesen bedeutet zunächst affektiv einzutauchen und ungeschützt zu erleben. Filme können so zum Erfahrungsraum werden, und zumindest unsere Emotionen sind echte Emotionen. Letztlich entstehen Filme jedoch nicht auf der Leinwand, sondern in unseren Köpfen. Filme sind dadurch immer auch eine spontane additive Imagination – ein individueller kreativer Prozess. Die mediale Erfahrung wird damit zur eigenen Erfahrung.

Mögliche Fragen > Was habe ich erlebt? – In welche Figuren will/kann ich mich hineinversetzen? – In welche nicht? – Wie sieht die Story aus der Sicht der einzelnen Figuren aus? – Welches Gefühl bleibt? – Wie verändert sich das Erleben beim zweiten Sehen?

Beobachtungen

Exemplarische Szenen

Starke Lenkung durch Musik und Rhythmus

Will und Wills Mutter sind starke Identifikationsfiguren. 1:23:30-1:24:23 beiden gelingt der Aus- und Aufbruch

Schwierig ist der Zugang zu Didier - 1:19:30-1:21:00 - und zu Lee

Lees Bruder und Joshua (die Glaubensbrüder) erscheinen als dysfunktionale Vaterfiguren

Lee sucht eine Freundschaft, die dann verraten wird

Will entdeckt dank Lee den Film und kann sich dadurch befreien

Das Ende hinterlässt ein Gefühl von «gerade nochmals gut gegangen», Erleichterung, aber kein Glücksgefühl

Exposition - 0:00:00 - 0:01:40 - Kino, Rambo, Gegensatz zwischen Will und Lee - alle «Ingredienzien» sind da, auch der Grundkonflikt - die Rebellion Lees gegen alle Autoritäten und der Wunsch Wills nach Befreiung wird gezeigt

Kapitel 8

Kapitel 8

Kapitel 1

«Son of Rambow»

2 Die Differenz zwischen zeigen und wahrnehmen

Erleben > Wenn wir in die Erfahrungswelten des Films eintauchen, nehmen wir unsere eigenen Erfahrungen mit. Wir treten zu den Filmfiguren in eine Beziehung und machen einen Film durch Einbezug unserer eigenen Persönlichkeit zu unserem Film.

Entdecken > Nicht nur der Film ist eine Projektion – auch wir sind eine Projektion, die sich im Film spiegelt. Dabei überformen wir mit unserer Erfahrung die Erfahrungen der Filmfiguren. Deshalb müssen wir uns ständig fragen: Was erzählt der Film wirklich? Und wer erzählt? Der Kamera kommt hier eine herausragende Bedeutung zu. Ihre Position und Bewegung gibt Aufschlüsse über Erzählperspektiven. Wir müssen bereit sein, unsere subjektive Wahrnehmung nicht für absolut zu halten. Müssen uns immer wieder ganz auf das einlassen, was uns der Film anbietet. Beim Filmlesen entsteht ein Dialog zwischen mir, dem Film und anderen Filmlesern. Dieser Dialog wird bei Literaturverfilmungen zur besonderen Herausforderung.

Mögliche Fragen > Wer erzählt? – Gibt es mehrere, wechselnde Erzähler? – Welches sind unsere Leerstellen? – Welche Positionen werden uns angeboten (bsp. von Hauptfigur aus oder auf die Hauptfigur hin)? – Mit welchen Mitteln werden uns diese Positionen angeboten? – Was wird uns gezeigt, und was ergänzen wir?

Beobachtungen

Neutrales Erzählen und Beobachten. Wir blicken vor allem auf die Hauptfiguren. Ihre Motivation erschliessen wir aus ihren Handlungen, die Figuren selbst sprechen darüber nicht

Exemplarische Szenen

«Son of Rambow»

3 Mittel der Bildgestaltung

Erleben > Filme sind allgegenwärtig und spielen für unsere Wahrnehmung der Welt und unseres Lebens eine dominante Rolle. Das Filmerlebnis lebt stark von einem meist unbewussten, temporären Kontrollverlust: Ich mache fremde Bilder zu meinen eigenen. Der vergleichsweise geringe Abstraktionsgrad – ich sehe Bilder und höre Töne wie im «echten Leben» – und das vorgegebene Rezeptionstempo – ein Film «wird gezeigt» – verstärken dieses Gefühl der Fremdsteuerung.

Entdecken > Filme sind gemacht. Sie haben Filmemacher, welche die Bilder herstellen und kontrollieren. Die wichtigsten Mittel der Bildsprache, die es im Filmlesen zu entdecken gilt: Kamerabewegungen und -positionen, Farb- und Lichtregie, Einstellungsgrössen.

Mögliche Fragen > Wenn wir uns die Kamera personal vorstellen, welche Standpunkte nimmt sie ein? – Wie wird die Kamera bewegt? – Erkennen wir ein Farb- und Lichtkonzept? – Welches sind die vorherrschenden Einstellungsgrössen? – Gibt es auffällige Ausnahmen? – Wichtig: Mit dem «Wie» der Bildgestaltung muss immer auch die Frage nach dem «Warum» verbunden werden.

Notizen

Exemplarische Szenen

Die Welt der Bruderschaft (karg, braun) kontrastiert mit Wills Gedankenwelt (bunte Bilder), er muss Kino machen (Daumenkino) - auch die Schulräume sind freudlos, langweilige Schuluniformen - diese kontrastieren mit den bunten Bildern auf dem Klo und der Ankunft des bunten Franzosen (Pfau)

Mutters Aufbruch beginnt in der Totale, dann folgt eine Nahaufnahme, Gegenschuss, leichte Kamerafahrt - amerikanische Einstellung - Nahaufnahme - Totale aussen vor dem Haus

Mit dem Film im Film wird eine Metaebene eröffnet

Exemplarische Kamerafahrt - ab 0:02:50 - von der Mutter über die Grossmutter bis zur Hütte - Uhr des Vaters - Schrank - Eintauchen ins Unterbewusste

Austauschschüler - 10:59 - Verbindung zwischen Fiktion und Realität

Wilhelm Tell - 15:38 - Freiheitskampf Vater/Sohn

Verwandlung - 0:21:17 - das Medienerlebnis führt zur Verwandlung

Kapitel 1

Kapitel 1

Kapitel 2

Kapitel 2

«Son of Rambow»

4 Die Figur und ihre Rolle

Erleben > Im Film kann die Identifikation mit den Figuren so weit gehen, dass wir deren weitere Handlungen und deren Motivation über den Film hinaus verhandeln. Wir behandeln Figuren des Films – besonders stark in Serienformaten – als reale und uns sehr vertraute Menschen. Wir sind uns häufig nicht bewusst, dass wir beim Film an einem Rollenspiel teilnehmen.

Entdecken > Der Film zeichnet seine Figuren mit Bild und Ton. Unsere Haltung zu ihnen und unser Nachvollzug ihrer Handlungen scheint deshalb viel klarer und enger gefasst. Dass im Film Figuren von Schauspielerinnen und Schauspieler dargestellt werden, führt jedoch zu neuen Spielräumen. Derselbe Schauspieler kann beispielsweise das eine Mal Held sein und das andere Mal ein Schurke. Filmische Figuren werden in einem sehr komplexen Prozess durch Schauspiel, Drehbuch und Regie gestaltet. Jede Figur ist auch eine Rolle, die von einem Schauspieler/einer Schauspielerin interpretiert wird.

Mögliche Fragen > Gibt es Figuren, die ich anders empfinde, als ich sie eigentlich von der Rolle her empfinden sollte? – Welche Schauspielerinnen/Schauspieler kenne ich aus einer anderen Rolle? – Hat das eine Auswirkung auf die Figur? – Welche Szene empfinde ich als besonders gut oder schlecht gespielt? – Wer könnte dafür verantwortlich sein (Schauspiel, Regie, Drehbuch)?

Beobachtungen

Exemplarische Szenen

Lee erscheint zunächst als Kotzbrocken, wandelt sich dann aber. Will erscheint unscheinbar, entwickelt als Regisseur aber Selbstbewusstsein - das führt zu einem Rollentausch der beiden

Didier spielt vom Moment seiner Ankunft eine Rolle, möchte unbedingt Schauspieler sein, dass er eine Rolle spielt, wird beim Abschied sichtbar, wenn er im Bus wieder zum Aussenseiter wird, den seine Mitschülerinnen und Mitschüler nicht ernst nehmen

In ihrem Film spielen die Kinder grottenschlecht. Besondere Leistung für Kinderdarsteller, sozusagen zwei Schauspielstile zu verkörpern.

«Son of Rambow»

5 Dramaturgie und Montage

Erleben > Filme laufen technisch betrachtet linear ab – wir sehen uns «einen Streifen» an. Jedes einzelne Bild erhält in dieser Abfolge einen festen Platz zugewiesen. Im Kino folgen wir diesem Streifen ohne selbst eingreifen zu können. Das Kinoerlebnis ist vergleichbar mit einer Zugfahrt, bei der unser Weg durch eine Trasse vorgegeben ist und wir den Zug nicht selbst steuern.

Entdecken > Wir unterscheiden zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit. In diesem Spannungsfeld können Filme eine überaus komplexe Dramaturgie entwickeln. Es gibt unter anderem die Heldenreise im klassischen Erzählkino, lineare Echtzeitstrukturen, verschachtelte Vor- und Rückblendenstrukturen, Spiel mit der Erzählperspektiven, rückwärts erzähltes Kino und auch rein assoziatives Spiel ohne ersichtliche Dramaturgie. Der Montage (oft auch verkürzt «Schnitt» genannt) von Bild und Ton kommt herausragende Bedeutung zu. Der «Streifen» entsteht (bis auf wenige, meist experimentelle Ausnahmen) in der Montage.

Mögliche Fragen > Wir unterscheiden zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit. In diesem Spannungsfeld können Filme eine überaus komplexe Dramaturgie entwickeln. Es gibt unter anderem die Heldenreise im klassischen Erzählkino, lineare Echtzeitstrukturen, verschachtelte Vor- und Rückblendenstrukturen, Spiel mit der Erzählperspektiven, rückwärts erzähltes Kino und auch rein assoziatives Spiel ohne ersichtliche Dramaturgie. Der Montage (oft auch verkürzt «Schnitt» genannt) von Bild und Ton kommt herausragende Bedeutung zu. Der «Streifen» entsteht (bis auf wenige, meist experimentelle Ausnahmen) in der Montage.

Beobachtungen

Vogelscheuchentraum
 Animationselemente, erinnert an Musikvideos, Comics
 0:21:00 - 0:22:00

Exemplarische Szenen

Kapitel 2

«Son of Rambow»

6 Bewusster Umgang mit Fiktionalität

Erleben > Die Erlebniswelt des Films ist so stark, dass sie unsere Sicht auf die Realität verändert. Wir machen uns anhand von Filmen ein Bild der Welt, des Lebens und der Menschen. Und wir beurteilen die Realität aufgrund unserer Filmerfahrung. Wir übernehmen damit fiktionale Filminhalte als reale Fakten in unser Weltbild. Deshalb kann das Kino auch als eine moderne Variante von Platons Höhlengleichnis interpretiert werden.

Entdecken > Filme sind nicht ausschliesslich Fiktion. Sie bilden immer auch Realitäten ab und schaffen neue Realitäten. Der Film überformt die Wirklichkeit, was für den dokumentarischen Film mindestens so sehr gilt wie für den fiktiven. Zudem ist jeder Film genauso subjektiv wie seine Betrachter. Er wird entgegen dem filmtechnischen Sprachgebrauch durch ein «Kamerasubjektiv» aufgenommen. Analytisches Filmlesen kommt dem Wechselspiel von Fiktionalität und Realität, der gefühlten Objektivität und der tatsächlichen Subjektivität auf die Spur und wird letztlich zu einer Philosophie des Film.

Mögliche Fragen > Filme sind nicht ausschliesslich Fiktion. Sie bilden immer auch Realitäten ab und schaffen neue Realitäten. Der Film überformt die Wirklichkeit, was für den dokumentarischen Film mindestens so sehr gilt wie für den fiktiven. Zudem ist jeder Film genauso subjektiv wie seine Betrachter. Er wird entgegen dem filmtechnischen Sprachgebrauch durch ein «Kamerasubjektiv» aufgenommen. Analytisches Filmlesen kommt dem Wechselspiel von Fiktionalität und Realität, der gefühlten Objektivität und der tatsächlichen Subjektivität auf die Spur und wird letztlich zu einer Philosophie des Film.

Beobachtungen	Exemplarische Szenen
Fantasie wird zur Film-Realität - 0:21:00	Kapitel 2
Ankunft des Austauschschülers als Projektionsfigur - 0:10:59	Kapitel 1
Fliegender Hund materialisiert sich aus der Fantasiewelt durch den Freund	
Comic-Elemente in der Realität - 0:22:55	Kapitel 3
Will flüchtet aus der Realität in die Fiktion - Lee versucht aus der Fiktion eine Realität zu machen - Auflösung: der Film wird zwar nicht Realität, aber er verändert die Realität	Kapitel 5
Fliegender Hund - 0:47:34 - 0:49:39	

«Son of Rambow»

7 Symbolische und metaphorische Bildsprache

Erleben > Filme arbeiten gezielt mit ikonographischen Mitteln. Sie bauen – auch aus Erzählokonomie – auf die unmittelbare Wirkung von Symbolen und Metaphern, selbst wenn uns diese nicht bewusst werden. Diese Stilmittel stehen bei Filmen üblicherweise ganz im Dienst der Erzählung und werden häufig gar nicht bewusst wahrgenommen. Sie bringen häufig – ähnlich wie Träume – das Unterbewusste ins Bewusste – das Unsichtbare ins Sichtbare.

Entdecken > Stilmittel sind nicht bloss Hilfsmittel der Erzählung. Das oberflächliche Erkennen und Aufzählen dieser Mittel greift deshalb viel zu kurz. Es geht immer auch um die tiefere Frage, weshalb ein Stilmittel angewendet wird; was es mit uns macht; was es erzählt. Die metaphorische und symbolische Ausdrucksweise eines Films ist die sichtbar-unsichtbare Metaebene des Films. Sie kann auch dazu verwendet werden, uns aus Gewohnheiten und Sicherheiten aufzuschrecken, beispielsweise durch gezielte Regelverstöße gegen Stilkonventionen.

Mögliche Fragen > Gibt es Szenen, die ich als geheimnisvoll empfinde? – Welche Gegenstände erhalten eine herausragende Bedeutung? – Sind mir wiederkehrende Motive aufgefallen?

Beobachtungen

Exemplarische Szenen

Uhr des Vaters

Erinnerungsstück, Erpressungspfand an Lee, Bruderschaft legt Uhren ab, Rückgabe der Uhr - Die Uhr steht für Vertrauen und Beziehung

Hütte

Kopftuch

Vogelscheuche

«Son of Rambow»

8 Mit Filmen wird man nie ganz fertig

Erleben > Wir nehmen Filme – zumindest im Kino – kollektiv wahr. Die Filmvorführung schafft ein Gemeinschaftserlebnis. Gleichzeitig erleben wir Filme aber absolut subjektiv. Mehr noch: Wir nehmen sie sogar innersubjektiv wahr: Filme wirken auf uns in unterschiedlichen Zeiten und in unterschiedlichen Stimmungen unterschiedlich. Das bedeutet: Filme verändern sich, weil wir uns verändern.

Entdecken > Filme entstehen nicht auf der Leinwand, sie entstehen in einem interaktiven Publikum, sie entstehen in unseren Köpfen, und sie entstehen immer wieder neu. Unterschiedliche Interpretationen sind die zwangsläufige Folge. Die richtige Interpretation kann es deshalb genauso wenig geben wie den objektiv guten Film.

Mögliche Fragen > Was passiert, wenn ich den Helden als Bösewicht und den Bösewicht als Helden interpretiere? – Was passiert, wenn ich die weibliche Hauptrolle als männlich und die männliche als weiblich betrachte? – Kann ich mir eine Interpretation vorstellen, die auf den ersten Blick völlig unsinnig erscheint?

Beobachtungen

Exemplarische Szenen

Ballwurfsszene ist ein Filmzitat > «Gesprengte Ketten» mit Steve McQueen

«Son of Rambow»

9 Über Filme reden und schreiben

Erleben > Wir haben das Bedürfnis anderen Menschen von unseren filmischen Erfahrungen zu erzählen, scheitern aber häufig daran, die gesehenen Bilder in Worte zu fassen.

Entdecken > Die Transformation von Bildern in Worte ist genauso anspruchsvoll wie die Transformation von Worten in Bilder. Die Einsicht, dass Bilder genauso subjektiv und vieldeutig sind wie Worte, und die Entdeckung, dass auch der Film mit Leerstellen erzählt, all dies hat eine befreiende Wirkung auf die Beschreibung von Filmen. Filmleser suchen nicht das lückenlose Sequenzprotokoll, sondern die Erfassung und Vermittlung einer Essenz, sie suchen die Beschreibung eines Films als neue, reflektierte Erzählung. Sie stellen sich aber auch der Herausforderung, ihre Interpretation verständlich und nachvollziehbar zu argumentieren.

Mögliche Fragen > An welche Szenen des Films kann ich mich spontan erinnern? – Welche Szenen haben mir besonders gut gefallen? – Welche Szenen haben mir gar nicht gefallen? – Ergeben sich daraus Aufschlüsse über Qualitäten und Mängel des Films? – Was will der Film erreichen? – Erreicht er sein Ziel auch? – Mit welchen Mitteln erreicht er es? – Welche Mittel stehen dem Ziel im Weg?

Beobachtungen

Exemplarische Szenen

«Son of Rambow»

10 Genres und ihre Regeln

Erleben > In der Filmbewerbung wie der Filmkritik wird jeder Film mit einem Genre-Etikett versehen: Komödie, Thriller, Action, Science-Fiction, Horror, Parodie, Western...

Diese Etikettierung funktioniert und ist beliebt, weil damit eine bestimmte Erwartungshaltung bei den Kennern des Genres geweckt wird.

Entdecken > Wer ein Filmgenre zu definieren versucht, wird entdecken, dass die Grenzen zwischen Genres fließend sind. Und dass praktisch jeder Film hybrid ist, sich also verschiedenen Genres zuordnen lässt. Dennoch hilft der Versuch Genres zu definieren der analytischen Durchdringung des Films. Stilmittel können in der Beschäftigung mit Genres besonders deutlich herausgearbeitet werden. Über den Versuch, ein Genre zu fassen, entdecken wir also formale Mittel neu und dringen in tiefere dramaturgische Dimensionen vor. Zudem hilft die Genre-Beschäftigung bei der gesellschaftlichen und kulturgeschichtlichen Verortung von Filmen.

Mögliche Fragen > Kann ich den Film eindeutig einem Genre zuordnen? – Handelt es sich um eine Parodie? – Muss man das Genre kennen, um den Film zu verstehen? – Mit welchen Genreregeln und -klischees arbeitet der Film?

Beobachtungen

Exemplarische Szenen

«Son of Rambow»

11 Filmhistorisches Bewusstsein entwickeln

Erleben > Das filmhistorische Bewusstsein beschränkt sich im Normalfall auf die «kinoaktive» Lebenszeit des jeweiligen Zuschauers. Filme, die davor entstanden sind, werden als «alt» qualifiziert oder im Dunkel der Filmgeschichte gar nicht wahrgenommen. Filme können nur so weit eingeordnet werden, wie der filmhistorische Horizont reicht.

Entdecken > Jeder Film hat seine Filmgeschichte. Das heisst, er baut auf der technischen, formalen, stilistischen und auch erzählerischen Tradition der Filmgeschichte seit 1895 auf. Die meisten Filmemacher beziehen diese Tradition ganz bewusst ein. Sie bauen damit einen zusätzlichen Resonanzraum, der für das grundlegende Verstehen eines Films zwar nicht zwangsläufig notwendig ist, der aber für Mitwisser den Filmlesegenuss erhöht und eine differenziertere Durchdringung und Einordnung des Kunstwerks anbietet. Filmgeschichte bringt Vernetzung und Nachhaltigkeit ins Filmlesen.

Mögliche Fragen > An welche anderen Filme werde ich erinnert? – Arbeitet der Film inhaltlich oder formal mit eindeutigen Filmzitate? – Ist das Erkennen der Filmzitate für das Verständnis des Films wesentlich? – Sind die Zitate substantiell oder dekorativ? – Erkenne ich stilistische oder inhaltliche Hommagen?

Beobachtungen

Exemplarische Szenen