

00.53

Kamera ab: Der kleine Gnom und seine Freunde starten im Studio 5 des SWR mit ihrer Fernsehreise.

01.07

In ihrem klapprigen Wohnmobil gehen sie auf große Fahrt durch ganz Frankreich.

01.25

Sie sprechen nur französisch. Und das hat seinen Grund: Schülerinnen und Schüler, aber auch alle anderen, die interessiert sind, können an den Abenteuern der vier teilhaben und so spielerisch, unterhaltsam die Sprache kennenlernen.

01.41

Jerome der Gnom ist sozusagen der Reiseführer. Mit von der Partie: Arthur, Catherine und Paul.

01.55

Der Gnom hat Glück und bringt Glück. Seine Freunde sehen das nicht immer so. So stolpern sie gemeinsam in verzwickte Situationen. Zum Beispiel mit der schönen Brigitte...
...mit dem etwas unterbelichteten Gendarmen Pinpon
...dem extravaganten Modeschöpfer Henri Henri.
... der traurigen Madame le Docteur.
...dem hilfsbereiten Cuisinier Bertrand
...dem verzweifelten Fischer Claude.

02.53

Viele Wochen zuvor - viele Wochen bevor...
...die Reise losgehen konnte, begann die Planung. Die Szenenbildner Klaus-Peter, Steffen und Stephanie erklären dem Regisseur Tilman, wie das Wohnmobil aussehen könnte.

03.23

Ein typisch französischer Wellblech-Lieferwagen ist das Vorbild. Der soll zu einem gemütlichen Wohnwagen umfunktioniert werden

03.34

Die Inneneinrichtung: bunt und wild durcheinander, ganz nach dem Geschmack des Gnoms.

03.44

Der erste Schritt der Reise ist getan. Bis jetzt allerdings nur als Skizzen auf dem Papier. Doch die Schlosser und Schreiner der SWR-Werkstätten brauchen natürlich genaue Pläne. Die bekommen sie. Wenige Wochen später steht der Rohbau aus Eisen und Holz in der Montagehalle.

04.12

Ein Wohnmobil mit diesen Ausmaßen dürfte auf keiner Straße fahren, aber für die Dreharbeiten muss es so groß sein.

04.24

Die Maler gehen ans Werk und trimmen das, was jetzt noch so schön neu aussieht, auf alt.

04.31

Die Scheinwerfer müssen natürlich funktionieren, für all die Nachtfahrten.

04.40

Casting! Casting!

Das heißt, die richtigen Schauspieler werden gesucht- und zwar in Frankreich. Sie müssen ja perfekt französisch sprechen.

04.59

Und gleich beim ersten Termin in Straßburg hat das Team Glück. Der erste Kandidat für die Rolle des Gnoms ist der Richtige: David Maise überzeugt alle.

05.16

So schnell geht es nicht mit allen Rollen: auch in Paris wird noch gesucht. Schließlich hat der Regisseur 60 Schauspieler gesehen und muss sich entscheiden.

05.33

Schon früh in der Vorbereitungsphase gibt es die Filme als Bildergeschichten. Nach dieser Vorlage, dem Storyboard arbeiten viele Kollegen, zum Beispiel die...

...Maler....Maler

Hier arbeiten ganz besondere: Bühnen- und Kulissenmaler.

Damian streicht nicht irgendetwas an, sondern kreierte Landschaften mit Pinsel und Spritzpistole. Er arbeitet an den Hintergründen für die erste Geschichte, die am Atlantik bei Regen und Sturm spielt.

Eine andere führt den Gnom in die Weinberge des Burgund.

06.28

In der Modellbau-Werkstatt wird ein original-französischer Lieferwagen umgestaltet.

Peter fertigt in liebevoller Handarbeit die Rückfront des Wohnmobils.

06.52

Noch vier Wochen bis Produktionsbeginn.

Die Kostümbildnerin Katrin arbeitet an Arthurs Hundekostüm.

Arthur wird ein ziemlich dicker Hund. Das verbraucht viel Stoff und wird den, der in ihm steckt ordentlich ins Schwitzen bringen.

Ein Hush Puppie dient als Vorlage. Arthur soll nämlich auch ein sehr gemütlicher Hund werden.

07.16

Eng mit dem Kostümbild zusammen arbeitet die Maskenbildnerin Alexandra. Sie gibt dem Hund das Gesicht und hat eine dem Kopf des Darstellers angepasste Latexmaske mit Fell bezogen. Noch ist man unsicher, ob der Hund nicht einen zu wuchtigen Kopf bekommt.

07.40

Vier Tage vor Drehbeginn: Das Wohnmobil wird auseinandergenommen und macht seine einzige Fahrt: von der Werkstatt bis ins Studio. Und das auf kleinen Hilfsrädern.

07.52

Das Studio 5 des SWR wird in den nächsten zwei Monaten zum Reiseland Frankreich: vom Atlantik bis zu den Alpen.

08.03

Die massiven Unterbauten mit dem doppelten Boden werden fest verschraubt.

Der blaue Hintergrund spielt eine wichtige Rolle, um die Illusion der Reise zu erzeugen.

Der Bühnenmeister Jürgen und die Schlosser haben ein System ausgetüftelt, wie man das ganze Gefährt zum Wackeln bringen kann.

08.27

Dazu werden die zwei Tonnen angehoben...und eine Wippe zentral unter das Wohnmobil montiert. Mit Lastwagenfedern an allen vier Ecken werden die starken Kippbewegungen abgefangen.

Der spannende Moment: Vorsichtig wird das Wohnmobil abgesenkt. Nicht nur die Federn, auch der Studioboden muss diese punktuelle Belastung aushalten. Der Bühnenmeister hat Bedenken.

Doch alles hält: Die erste Probe gelingt und scheint Spaß zu machen.

09.06

Im Film sieht die wilde Fahrt dann so aus.

09.28

Zwei Tage vor Drehbeginn kommen die Schauspieler an. Maskentermin für den Gnom. David muss stundenlang stillhalten, Jutta eine ruhige Hand behalten.

Die Perücke passt und sieht gut aus.

Aber die Gnom-Nase bereitet noch Probleme.
Das Material ist nicht so wie erwartet. Also muss ein neues ausprobiert werden, um die dreißig Nasen für die Drehzeit herstellen zu können.

10.11

Jetzt komm ich! Jetzt komm ich!

10.15

Paul der Papagei ist da, noch etwas leblos. Michael, der Erfinder und Erbauer von Paul bespricht mit Katrin, wie man ihn noch attraktiver gestalten könnte.

Von hinten bemalte Glassteine bringen das Funkeln in die Augen und den Ausdruck ins Gesicht. Zur Sicherheit checkt Michael noch einmal die elektronisch gesteuerten Lieder. Bei Störungen kann er die ganze Einheit sehr schnell austauschen.

Michael ist ein absoluter Puppenspielexperte und wird Paul ganz viel Leben einhauchen.

11.02

Das Schiff, die zweite Deko für die Fischer-Folge steht. Das Studio wird voller. Die Requisiteure sind eingezogen.

Sie schaffen mit hunderten von Einzelteilen die gemütliche Atmosphäre im Wohnmobil: vom Scheibenwischer, Eifelturm und Waschbecken im Führerhaus bis zum Fischernetz.

Und natürlich Fische. Nicht genug für ein volles Netz. Also werden sie einzeln auf einen Stoffballen genäht.

11.42

Die ersten Versuche mit dem Meer aus Plastik. Von Hand funktioniert es.

Aber eigentlich sollen die Windmaschinen die Arbeit machen. Doch die sind zu schwach oder müssen besser verteilt werden.

11.58

Mit dem ersten Kameramann Hubertus bespricht Tilman die Lichtstimmungen für die beiden Motive.

Hunderte von Lampen werden von der Decke heruntergelassen, eingerichtet und in Position gebracht.

12.23

Es geht los... looooo!

Doch beinahe geht es nicht los. Der Darsteller für den Hund meldet sich krank. Ersatz muss her.

David ruft seinen Freund Philippe in Paris an: Willst du für zwei Monate Hund sein?

Philippe lässt sich auf dieses Abenteuer ein und ist gerade angekommen.

12.46

Dann kann es aber doch losgehen.

Kameramänner, Ton- und Bildtechniker sind noch dazugekommen. Zirka vierzig Mitarbeiter stehen bereit, um den Gnom und seine Freunde auf der Reise zu begleiten.

13.04

Die Regieassistentin Patrick-Agnes zeigt den Schauspielern ihre Positionen.

Philippe gewöhnt sich an das Kostüm und den Drehort.

Die Puppenspieler gehen im Unterdeck in Deckung. Bei jeder Dekoration müssen Verstecke für sie vorbereitet sein.

Sie können zwar bei der Arbeit liegen, aber ob das ein Vergnügen sein wird...?

Kerstin spielt die Katze. Michael den Papagei.

Ihr Spiel mit den Puppen können sie nur auf Monitoren in ihrem Versteck beobachten.

13.50

Letzte Anweisungen an die Schauspieler mit der Warnung, sich gut festzuhalten.

14.02

Der Trockeneisnebel kommt.
Das Boot beginnt zu rollen. Kommandos müssen geschrien werden, die Schauspieler verstehen ihr eigenes Wort kaum. Wie es wohl Michael und Kerstin geht?

14.20

Kurze Schaukelpause. Angeleint und gesichert erklimmt David seine Spielposition für den Rest des Tages. Viele Stunden wird er noch beweisen müssen, dass er seefest ist.

14.40

Entspannt und lustig geht es bei der letzten Einstellung des Tages zu: Kollegen lassen für Catherine die Katze die Fische fliegen.

14.48

und jetzt... Film ab!

15.23

Nach neun Stunden turbulenter Fahrt sind zirka drei Minuten Film abgedreht, der erste Drehtag geschafft.

15.39

Die Reise des Gnoms geht weiter: nicht nur auf stürmischer See, sondern auch durch die verschneiten Alpen...

... unsere Vier bekommen Besuch von der Tierärztin, die keine ist...

... weiter in die sonnige Provence in Südfrankreich

... und an die regnerische Küste am Atlantik.

Zu viel Regen darf es nicht sein. Dann reichen die Plastikbecken nicht, und das Studio wird geflutet.

16.30

Während im Studio produziert wird, geht hinter den Kulissen die Arbeit weiter. Genau die gleichen Farben wie beim großen Vorbild möchte Claudia mischen.

Modell und Studiobau im Verhältnis 1:25.

16.56

Im Trick...Trick!

In der Design Abteilung des SWR werden die Bilder aus der Malerei mit einer Spezial-Kamera aufgenommen.

17.08

Sie gehen zur weiteren Bearbeitung direkt in den Computer.

Uwe wird in verschiedenen Schritten eine regnerische Stimmung am Meer erzeugen.

Ein Leuchtturm gehört natürlich dazu. Das Wohnmobil wird „ausgeschnitten“ und auf die Straße gesetzt. Es bekommt einen Schatten und wird in der Helligkeit angepasst.

Nebel fehlt noch. Am Meer ist immer Nebel.

Verschiedene Schichten Regen, Blitze und ein künstlicher Lichtstrahl - man spürt förmlich das Sauwetter.

17.58

Das Produktionsteam ist in das Wohnmobil umgezogen. Die Vorbereitungen für den Auftritt des Fischers laufen.

Der Regisseur versucht in einem Sprachen-Mischmasch Ordnung in den Ablauf zu bringen.

18.22

Die Redakteurin Kirsten wacht über die französische Sprache.

18.28

Der Dreh mit Puppen und einem Gnom, der klein sein soll, stellt besondere Anforderungen.

18.35

Kerstin kann nicht stundenlang für Proben und Dreh gebückt in ihrem Versteck unter dem Tisch hocken. Doch andere Dinge, wie das Einnebeln der Deko, dauern. Mal ist der Nebel zu dick, dann zieht er weg, bevor gedreht wird.

18.51

Die Kameralleute, die vorher lange gewartet haben, müssen jetzt hochkonzentriert sein. Die Regenanlage aber braucht Zeit, bevor sie in Gang kommt.

19.15

Drei Kameras sind auf die verschiedenen Aktionen eingerichtet: den Tisch, das Sofa, die Tür. Schnitt auf die Kamera drei für den Auftritt des Fischers.

19.32

Die nächste Einstellung muss extra gedreht werden, da Michael hinter dem Fischer in Deckung gehen muss, um den Fisch zu spielen.

19.46

Film ab... und Film ab!

20.20

Der Gnom springt nicht auf dem Sofa herum, sonst wäre er viel zu groß, sondern eine Etage tiefer auf dem Trampolin.

20.37

Solche Situationen mag Heiko der Toningenieur gar nicht. Zuviel Nebengeräusche am Mikro, das in den Haaren des Gnoms versteckt ist.

20.51

Wieder ein Umbau; Michael muss noch einmal für einen Satz hinter den Fischer.

20.59

Eine Geduldsprobe für alle, verbunden mit Wartezeiten.

21.14

Für Philippe besonders stressig: er zieht an manchen Tagen das Kostüm zwanzig Mal an und aus. Auch das dauert seine Zeit und muss mit einkalkuliert werden.

Paul hat keine Masken- und Kostümprobleme und ist schnell wieder bereit. Er bittet nur um kalte Luft aus dem Föhn.

21.46

Eigentlich sitzt das Papageienhaus oben auf dem Wohnmobil. Aber auf dem Studioboden ist die wilde Fahrt einfacher zu bewerkstelligen und im Fernsehbild sieht es keiner.

22.10

Für wilde Fahrten ist Gregor zuständig. Er bewegt per Hebel die inzwischen drei Tonnen schwere Konstruktion.

Das richtige Fahrgefühl aber wird sich erst später einstellen, wenn das Blau im Hintergrund durch entsprechende Landschaftsaufnahmen ersetzt ist.

22.34

Und das macht wieder Uwe in der Grafik.

Er gibt dem Computer den Befehl genau dieses Blau zu erkennen und gegen ein gewähltes Motiv auszutauschen, hier der Mont St. Michel am Meer.

22.53

Die schneller vorbeiziehenden Boote im Vordergrund verstärken den Eindruck von einer Fahrt. Uwe hat eine Scheibe eingesetzt, die genau im Rhythmus des Wagens schwankt, und lässt Nebelschwaden kommen. So sieht die fertige Sequenz aus.

23.38

Um dieses Bild zu bekommen, muss auch das Modell erst vor Blau fahren.
Hunderte Male zieht Dirk den Schienenwagen hin und her.
Für jede Fahrtszene eine andere Kamera-Perspektive.
Zum Vergleich: Wohnmobil mit und ohne Hintergrund.

24.05

...und jetzt noch der Ton...und jetzt noch der Ton!
Im Tonstudio hat der Geräuschemacher einen Koffer voll Krimskrums ausgepackt. Ein ziemlich wildes Durcheinander.
Er schaut sich die Szene genau an. Die Schritte des Kellners muss man hören.
Marc und Jürgen kontrollieren die Synchronität und den Klang. Der kann auch mit einer Karotte an der Bratpfanne erzeugt werden.
Alle Geräusche vom leisen Rascheln der Kleidung bis zum lauten Besteckklappern werden nachgemacht.
Und so klingt es im Film.

25.34

Die wichtigste Phase der Tonbearbeitung: die Mischung. Die verschiedenen Tonspuren werden zusammengefahren: die Geräusche.....
...die Atmos, Regen und Gewitter
...die Filmmusik...
...und alles zusammen.

26.48

Jetzt kommt unser Lied.....jetzt kommt unser Lied!
Richard, Catherine, Philippe und David üben mit dem Komponisten Gerd den Titelsong.
Viele kritische Ohren sind gespitzt als die vier Schauspieler loslegen.

27.34

Gerd ist zufrieden mit der guten Laune, die die Vier überbringen.

27.50

So fügen sich, wie bei einem großen Puzzle die Teile zusammen.
Das Produktions-Abenteuer geht zu Ende. Im Fernsehen aber starten der Gnom und seine Freunde mit ihrer Abenteuerreise.