



FOLLOW US
#iCARUS

EIN FILM VON CAROLINE WLOKA

1 FIRST
HAND
FILMS



SYNOPSIS

Andreas und Daniel teilen nicht nur eine lebenslange Freundschaft, sondern absolvieren auch gemeinsam ihre Ausbildung zum Automechaniker in einer Autowerkstatt in Herisau. Während Andreas in der Welt der Motoren aufblüht, empfindet Daniel seine Ausbildung als einengend. Sein eigentlicher Traum ist es, die Welt als Influencer zu erobern. Um spektakulären Content für seine Follower zu schaffen, filmt Andreas ihn bei waghalsigen Stunts. Doch während sie nach dem nächsten aufregenden Moment streben, verlieren sie den Bezug zur Realität. Auf der Suche nach dem ultimativen "Thrill" stürzen sie sich in gefährliche Situationen und geraten immer tiefer in den Sog von Drogen. Die Grenze zwischen ihrem eigenen Leben und den inszenierten Abenteuern verschwimmt zusehends. Inmitten des Rauschs und der sich überschlagenden Ereignisse kommt es zu einem tragischen Zwischenfall, der nicht nur ihre Freundschaft auf die Probe stellt, sondern auch ihr gesamtes Leben auf den Kopf stellt. Während sie verzweifelt nach Antworten suchen, wird ihnen klar, dass ihre Suche nach Extremen nicht nur ihren emotionalen, sondern auch ihren physischen Zustand auf eine harte Probe gestellt hat. Eine Geschichte über Freundschaft, Selbstfindung und die gefährlichen Abgründe, die entstehen, wenn man die Realität aus den Augen verliert.

MYTHOS IKARUS

Die Geschichte von IKARUS und seinem Vater DÄDALUS stammt aus der griechischen Mythologie. Beide wurden vom griechischen König Minos gefangen gehalten und der einzige Ausweg bestand über den Luftweg. DÄDALUS baute für sich und seinen Sohn Flügel aus Federn und Wachs, um aus der Gefangenschaft zu entkommen. Nun brachten die Wachsflügel zwei Probleme mit sich: Wenn die beiden zu nah an die Sonne fliegen, dann würde das Wachs schmelzen. Fliegen sie allerdings zu tief über dem Meer, dann würden die Wasserspritzer der Wellen das Wachs aufweichen. Als beide sich auf den Weg machten, warnte DÄDALUS seinen Sohn noch: «Ich ermahne dich, IKARUS, dich auf mittlerer Bahn zu halten, damit nicht, wenn du zu tief gehst, die Wellen die Federn beschweren und wenn du zu hoch fliegst, das Feuer sie versengt. Zwischen beiden fliege.» (Zitat: Ovid)

Als IKARUS seine Flügel umgeschnallt hatte und die Sonne sah, wollte er unbedingt schauen, ob er es bis dorthin schaffen könnte. Die Hybris von IKARUS führte schlussendlich dazu, dass er zu nah an die Sonne flog und nach einem Absturz ins Meer starb. Er bezahlte mit seinem Leben, da er zu hoch hinaus wollte.





KOMMENTAR DES PRODUZENTEN ROMAN RAMSAUER

Mit der LYDAA Non-Profit Filmproduktion versuchen wir seit dem Jahr 2006 in enger Zusammenarbeit mit Jugendlichen künstlerisch zu veranschaulichen, dass nicht alle Menschen gleich sind, aber alle im selben Boot sitzen. Für unser aktuelles Filmprojekt haben wir uns professionelle Unterstützung bei der CINE ROYAL PRODUCTIONS GMBH aus Zürich geholt und gemeinsam einen Spielfilm produziert.

Unsere Filme möchten allen Menschen Mut machen, zu ihrer Individualität zu stehen und nicht im Gegeneinander sondern im Miteinander nach Lösungen zu suchen. Gemeinsam anders.

Als verschiedene Jugendliche, die wir im Zuge unserer LYDAA-Filmprojekte («The Prague Assignmen», «Dreams», « andersCHt», etc.) kennengelernt haben, mit der Idee an uns herangetreten sind, einen nachhaltigen Spielfilm mit der Grundthematik Party-resp. Designerdrogen und deren Gefahren realisieren zu wollen, war unser Interesse sofort geweckt. Die Erfolge der jüngeren Vergangenheit zeigen, dass sich vor allem Filme, die sich mit Schweizer Themen

auseinander setzen eine breitere Bevölkerungsschicht ansprechen und sich grossen Zuspruchs erfreuen.

Wir sehen ein grosses Präventiv-Potential für das vorliegende Projekt. Denn auch bei uns in der Schweiz sind DROGEN und ALKOHOL ein grosses Problem.

Mit «iCARUS», sind wir überzeugt, den Nerv der Zeit getroffen zu haben. Neben Filmvorführungen in Kinos, an Festivals oder TV ist es uns ein besonderes Anliegen, unsere Filme direkt an Schulen zeigen und diskutieren zu dürfen und damit die Kommunikation zwischen Jugendlichen, aber auch zwischen Jugendlichen und Erwachsenen, zu fördern und aktuelle Themen – wie hier die Gefahren der Drogen – zum Thema zu machen... und darüber zu reden. Präventiv.

Dank der grosszügigen Unterstützung von verschiedenen Stiftungen, Kulturförderungen, Klubs, Firmen und Privatpersonen war es uns bis anhin möglich, unsere Filmprojekte zu finanzieren. «Holz alangä»

KOMMENTAR DES AUTOREN STEFAN MILLIUS

Das Phänomen der «Youtuber», und Influencer ist, bedingt durch das Aufkommen der Sozialen Medien in den vergangenen Jahren, relativ jung. Man könnte von einer Art Subkultur sprechen, die in Einzelfällen die Massen erreicht, in der Breite aber für den Einzelnen meist eine private Spielwiese darstellt, unbeachtet von der Allgemeinheit – bedingt durch die schiere Zahl an Clips, die täglich auf allen Kanälen publiziert werden. Überspitzt formuliert übersteigt heute die Zahl der Absender diejenige der möglichen Adressaten. Die technische Weiterentwicklung ermöglicht es heute theoretisch jedem, sich filmisch auszudrücken und das Ergebnis ohne Kosten zu publizieren – aber auch ohne Garantie auf Beachtung.

Diese Subkultur wird eng begleitet von Kommentaren und Studien von Medienexperten, Präventionsbeauftragten und Pädagogen, die dem Phänomen meist kritisch gegenüberstehen und ihn als wachsenden, unkontrollierten (und unkontrollierbaren) Voyeurismus abtun. Zu beobachten ist eine eigentlicher Clash der Generationen: Hier die vorwiegend jugendlichen Influencer, die mit

dem jungen Medium aufgewachsen sind und darin ganz selbstverständlich eine Möglichkeit sehen, sich auszudrücken und an ein Publikum zu richten; dort die ältere Generation, die dieses Verhalten kaum versteht und es auf einer Ebene analysiert, auf welcher sich die Betroffenen selbst gar nicht aufhalten. Es herrscht ein eigentliches «aneinander Vorbeireden».

Konfrontiert mit dem Treatment «iCARUS» von Caroline Wloka wurde mir bewusst, dass die wirklichen Beweggründe für das Handeln von Influencer bisher selten wirklichkeitsnah thematisiert wurden. Die Auseinandersetzung mit dem Phänomen findet in der Regel «von oben herab» statt. Neutrale Betrachter haben nur die Möglichkeit, entweder selbst Posts zu konsumieren oder wissenschaftliche Abhandlungen darüber zu lesen. Eine ernsthafte Annäherung an diese Welt mit dem Mittel der Fiktion gibt es kaum. Bildlich gesprochen: Die Welt der Influencer ist vergleichbar mit der Welt in einem Aquarium, in dem einige mitschwimmen, während es andere interessiert durch das Glas beobachten.







Ich habe im Treatment «iCARUS» die Möglichkeit erkannt, den brennenden Wunsch von Jugendlichen nach Anerkennung und nach freier Darstellung ihrer Weltsicht, einem breiten Publikum verständlich zu machen. Dieser Wunsch ansich ist nicht neu, nur fehlte bis vor wenigen Jahren die Möglichkeit, das Resultat öffentlich sichtbar zu machen. Eine inzwischen erwachsene Generation hat beispielsweise um die Jahrtausendwende erste «verrückte» Formate wie «Jackass» konsumiert und schon damals nicht selten das Gesehene (waghalsige Stunts im öffentlichen Raum) selbst nachgeahmt und gefilmt, konnte damit aber noch nicht an ein breites Publikum gelangen. Verändert hat sich also nicht das Bedürfnis, sondern nur die technische Ausgangslage. In diesem Sinn gehen wissenschaftliche Abhandlungen, rund um eine «veränderte Jugend», von einer falschen Annahme aus.

«iCARUS» nimmt diese «neue Welt» auf und schildert sie anhand zweier Jugendlicher, die unterschiedlicher nicht sein könnten, deren gemeinsame Ebene aber das «Posten von Videos» ist, wenn auch aus verschiedenen Beweggründen. Der Wunsch berühmt zu werden (Daniel) und das Streben nach

Freundschaft und Verbindung (Andreas) bringt zwei entgegengesetzte Charaktere zusammen – nur scheinbar in derselben Mission. Diese Ausgangslage führt auch zu einem Gefälle: Hier der Star (Daniel), dort der Helfer (Andreas), die beide unverzichtbare Elemente für das Endergebnis sind. Der Betrachter spürt instinktiv, dass dieses Gefälle nicht gut enden kann.

Immer stärker eskalierende und damit auch immer gefährlichere Darstellungen sind ein Spiegel der Zeit: Das heutige Publikum vor dem Computer oder am Smartphone ist nicht treu, sondern zieht weiter, wenn sich das Gesehene nicht weiterentwickelt. Das Angebot an immer verrückteren Clips ist so gross, dass es keinen Grund gibt, bei einem Anbieter zu verharren. Daniel erkennt das aus seinem eigenen Verhalten als Konsument und nimmt dieses Verhalten (unbewusst) zum Anlass, es immer weiter zu treiben. Andreas fehlt dieser Antrieb, weil es ihm nicht um das sichtbare Resultat geht, sondern nur darum, mit Daniel Schritt zu halten. Er tut das weit über den Punkt hinaus, an dem es ihm wohl damit ist. Die Drogen, die Daniel und Andreas konsumieren, folgen demselben Schema. Sie sind nicht Selbstzweck,

sondern eine Art Instrument, um die Mission auf ein immer höheres Level zu steigern. Auch hier ist Daniel die treibende und Andreas die folgende Kraft. Und ähnlich wie die Videos sind auch die Drogen kein bewusster Tabubruch, sondern eine Art Selbstverständlichkeit dieser Generation. Sie bilden eine Einheit mit dem Wunsch, gesehen zu werden. In der «Jackass»-Generation war es Alkohol, der half, Grenzen zu überwinden, nun sind es Designerdrogen.

Es gab während der Arbeit am Projekt die schwellende Gefahr, «iCARUS» zum Mahnmal gegen Drogen und gefährliche Selbstdarstellung zu machen. Angesichts des vorliegenden Stoffes wäre es ein Einfaches, die Story zum Präventionsstück zu verarbeiten. Das aber wäre wiederum der analysierende Blick durchs Glas des Aquariums gewesen. Stattdessen versuche ich, die Beweggründe der Jugendlichen zu meinen eigenen zu machen. Als Autor und Kabarettist kenne ich die Verlockung, zugunsten eines möglichst grossen Publikums, Grenzen zu verschieben. Das ermöglicht es mir, die wertende Ebene beiseite zu lassen und das Handeln der Protagonisten als nachvollziehbar aufzunehmen.

Der Aufbau des Treatments, der fast ausschliesslich auf Rückblenden durch einzelne Videos baut, schafft die einzigartige Möglichkeit, die Motive zu zeigen statt sie zu «erzählen». Wie in einem sich aufbauenden Puzzle wird klar, wie die anfänglich harmlosen Jungenstreiche nach und nach eskalieren. Die Wasserrampe aus einer der Startsequenzen ist für mich das Symbol für den gesamten Film – es geht so lange steil aufwärts, bis der tiefe Fall folgen muss.

In den Szenen zwischen den Video-Sequenzen ist es möglich, die Figur Andreas und seine Bedeutung für den «Star» Daniel hervorzuheben und zu zeigen, welche Kräfte auf Jugendliche wirken, die ihre Videos im Internet als Bühne nutzen. Probleme im Elternhaus, am Arbeitsplatz und in Beziehungen sind Treiber in der Parallelwelt, hinter und vor der Kamera. Früher diente das (geheime) Tagebuch als Ventil, um unverarbeitete Probleme zu bewältigen, nun findet diese Verarbeitung vor der Kamera und in der Öffentlichkeit statt. Ich habe in bisher rund 20 veröffentlichten und unveröffentlichten Arbeiten bisher nie zum «Happy End» gegriffen. Auch das Treatment von «iCARUS» hat auf einen

plötzlichen Schwenk zu «Und alles wurde doch noch gut» verzichtet. Für mich ist dies eine absolute Voraussetzung für die Arbeit am Stoff. Mein Beweggrund ist nicht der, dass ich dem Zuschauer keine «Erleichterung» zum Schluss gönne. Ich gehe eher davon aus, dass jede Geschichte, die erzählt wird, in Buch- oder Filmform, danach weitergehen muss – im Kopf des Einzelnen oder in Gesprächen mit anderen, die das Buch auch gelesen oder den Film gesehen haben. Ein «Happy End» bildet einen radikalen Abschluss, der suggeriert, dass man mit dem Erlebten abschliessen kann. «iCARUS» soll dem Zuschauer diese Möglichkeit nicht geben. Die Auseinandersetzung in den Köpfen ist gewünscht!



KOMMENTAR DER REGISSEURIN CAROLINE WLOKA

Anfang Januar 2017 wurde ich zum ersten Mal von dem Produzenten der LYDAA, Roman Ramsauer, gefragt die Regie bei einem Spielfilmprojekt zum Thema «Gefahren und Risiken von Designerdrogen» zu übernehmen. Das damalige Drehbuch hatte zu diesem Zeitpunkt den Titel «DRUFF» (Arbeitstitel).

Da das damalige Drehbuch meiner Meinung nach noch in der Entwicklung steckte und keine ausreichend ausgereiften Charaktere beschrieb, habe ich mit dem Einverständnis des Produzenten die weitere dramaturgische Überarbeitung übernommen und für eine neue Drehbuchfassung die Regie zugesagt. Zwei Jahre später war das von mir entwickelte Treatment zum Spielfilm «iCARUS» fertig. Für die Arbeit am Drehbuch wollten wir unbedingt einen professionellen Schweizer Drehbuchautor involvieren und entschieden uns nach längeren intensiven Gesprächen für eine Zusammenarbeit mit Stefan Millius.

Die finale Fassung des Drehbuchs wurde Mitte Juni 2019 fertiggestellt und so begannen wir Anfang Juli 2019 mit unseren Dreharbeiten. Ein wichtiger Grund, weshalb ich

die Regie bei diesem Film übernommen habe, liegt in dem Fakt begründet, dass «iCARUS» meiner Meinung nach den aktuellen Zeitgeist zielgenau erfasst.

Wir leben in einer modernen sich dauernd verändernden Medienwelt. Der Spielfilm «iCARUS» leistet einen wichtigen gesellschaftlichen Beitrag, in dem er aktuelle Probleme skizziert und offen anspricht.

Es ist mir ein persönliches Anliegen als Regisseurin, dem Zuschauer einen Zeitspiegel der modernen Medienwelt vorzuhalten und ihn mit den daraus resultierenden Problemen zu konfrontieren. Hierfür habe ich mich während der Vorbereitung der Handlung sehr intensiv mit dem Mythos «IKARUS» aus der griechischen Mythologie auseinandergesetzt.

Wenn der Begriff «Mythos» aufgegriffen wird, denkt ein unvoreingenommener Betrachter oft an etwas Vergangenes, Abgelegtes, das erst in der historischen Erinnerungwiederneukonstruiert werden kann. Ein Mythos ist aber meiner Meinung nach nicht nur Vergangenheit und archaische Tiefe, sondern auch ein Stück Gegenwart.

Der Mythos IKARUS begegnet uns da, wo man ihn am wenigsten erwartet. Er existiert in den Wünschen der an Effizienz und Durchschaubarkeit orientierten modernen Mediengesellschaft. Die sozialen Netzwerke objektivieren scheinbar den Blick, in dessen Verinnerlichung wir aber selbst zum Objekt werden. In einer Flut von Bildern wird uns das idealisierte Bild unserer virtuellen Erscheinung vorgehalten. Die Meinung der Anderen in den sozialen Netzwerken ist eine unbedingte Realität, auf die die heutige moderne Gesellschaft Bezug nimmt.

Mir war es als Regisseurin von grosser Wichtigkeit einen Film zu machen, der ohne erhobenen moralischen Zeigefinger auf Probleme und Gefahren aufmerksam macht, um nachhaltiger auf das junge Publikum wirken zu können.

Die Zusammenarbeit mit den beiden jungen Hauptdarstellern war dabei sehr intensiv, zumal das Ziel war, neben den Filmaufnahmen in echtem anamorphotischen Cinemascope auch selbstgedrehte Handybilder in den Film miteinfließen zu lassen.

Unsere Crew bestand zum grössten Teil aus jungen Schweizer Filmschaffenden. Die Keypositionen wurden dabei mit Profis aus der Schweizer Filmbranche besetzt, so dass es zu einem stetigen Austausch der Generationen kam, der sich als überaus erfrischend und für den Film gewinnbringend erwies.

Da ich selbst aus einer «älteren» Generation von Filmemachern komme, fiel mir die Entscheidung, einen nicht unerheblichen Teil des Films mit Handybildern zu drehen, sehr schwer.

Es handelt sich dabei um eine Entscheidung, die von der Dramaturgie des Films eingefordert wird und für die Inszenierung eine Herausforderung darstellt.

Im Nachhinein bin ich mit der Wahl dieses Weges sehr zufrieden, denn die Aufnahmen vom Mobiltelefon bringen eine neue Visualität in den Film und schaffen sehr viel Nähe und Identifikationsmöglichkeiten mit den beiden Hauptdarstellern.



CAST & CREW

Cast: Leo Saint Thomas, Collin Siegfried, Gilles Tschudi

Drehbuch: Stefan Millius

Regie: Caroline Wloka

Regieassistent: Fabio Stecher

Kamera: Kim Howland

Schnitt: Arezoo Rajabi

Musik: Hyons / Luca Hänni

Ton: Raymond Anderegg

Sounddesign: Marie - Hélène Froidevaux

Mischung: Philippe Grivel

Kostüme: Carol Geiger

Grading: Roger Sommer

Produktion: Lydaa & Cine Royal Productions GmbH

Produzent:innen: Roman Ramsauer, Moritz Liechti, Caroline Wloka

TECH SPECS

Kategorie: Jugenddrama

Produktionsjahr: 2024

Produktionsland: Schweiz

Dauer: 90 min.

Sprache: Schweizerdeutsch

Verfügbare Sprachfassungen: OV GSW de-en

Altersfreigabe: 12 Jahre



DISTRIBUTION

First Hand Films
Nicole Biermaier
verleih@firsthandfilms.ch
+41 44 312 20 60

PRESSE

Prosa Film
Rosa Maino & Lara Hacisalihzade
office@prosafilm.ch
+41 44 203 56 04

Fotos, Presskit und weitere Informationen unter www.firsthandfilms.ch