

Unterschiede zwischen Hollywoodstudio-Produktionen und unabhängigen Filmen in den USA, in Deutschland und in Europa

Die Macht der Digitaltechnik in der Welt des Filmemachens

Überblick über den Prozess einer Filmproduktion

Kapitel 1

Sie wollen also Filmemacher werden

Film ist ein mächtiges Medium. Mit dem richtigen Drehbuch unter dem Arm und einem Stab eifriger Teamplayer beginnen Sie nun eine aufregende Reise. Das Wichtigste, was einen erfolgreichen Film ausmacht, ist die Leidenschaft, eine Geschichte zu erzählen. Und am besten erzählt man diese Geschichte in Bildern. Film ist ein visuelles Erzählmedium in Form von einzelnen Kameraeinstellungen, die zusammen Szenen ergeben, und Szenen, die schließlich zu einem kompletten Film werden.

Als Filmemacher haben Sie die Macht, die Emotionen der Menschen zu beeinflussen, sie dazu zu bringen, die Dinge anders zu sehen, ihnen zu helfen, neue Ideen zu entdecken, sie zu inspirieren oder ihnen einfach eine Flucht aus dem Alltag zu ermöglichen. In einem abgedunkelten Kino hat man die ungeteilte Aufmerksamkeit des Publikums. Das Publikum gehört Ihnen – unterhalten Sie es, bewegen Sie es, bringen Sie es zum Lachen, bringen Sie es zum Weinen. Sie können dafür kaum ein kraftvolleres Medium finden.

Unabhängige Filme in den USA vs. Hollywood vs. Filme in Europa

Es gibt verschiedene Arten von fiktionalen Spielfilmen, die für ein kommerzielles Publikum produziert werden:

- ✓ **Studiofilme in den USA:** Einem Studiofilm in den USA wird in der Regel vom Leiter eines großen Hollywoodstudios grünes Licht gegeben (»greenlighting a project«), der

Film wird also vom Chef des Studios genehmigt und in Auftrag gegeben. Dieser Film hat dann ein gesundes Budget von durchschnittlich 60 Millionen Dollar. Einige dieser Filme haben auch Budgets von über 150 Millionen Dollar oder mehr. So ein Film wartet dann mit großen Namen und Stars auf, die einen möglichst großen Erfolg an der Kinokasse garantieren sollen (als ob solch eine Garantie möglich wäre). Heutzutage basieren viele Studiofilme auf Franchises, Marken, Bücher-Bestsellern und Fortsetzungen bereits erfolgreicher Projekte. Beispiele hierfür sind

- Comic-Superhelden (Superman, Batman, Spider-Man)
- beliebte TV-Shows (*Mission Impossible*, *Star Trek*)
- Bestseller (*Harry Potter*)
- sogenannte »High Concept«-Produktionen (Filme mit einzigartigen und ungewöhnlichen Ideen, die kommerzielle Anziehungskraft haben wie *Jurassic Park* oder *Avengers*), die sich zu einem eigenen Franchise entwickeln können)
- große Namen (Brad Pitt, Tom Cruise, Hugh Jackman, Emma Stone, Jennifer Lawrence)

Wenn ein großes Filmstudio Geld in einen Film investiert, dann hat am Ende das Studio – nicht der Filmemacher – das Sagen (... es sei denn, man ist Steven Spielberg).

- ✓ **Unabhängige Filme in den USA:** Ein echter von Studios unabhängiger Film in den USA, ein sogenannter *independent film*, ist oft ein Low-Budget-Film (mit einem Budget zwischen 5.000 Dollar und 3 Millionen Dollar): Will ein Filmemacher einen Film auf eigene Faust machen, unabhängig von einem Studio und dessen Finanzierung, muss er in diesem Fall das Geld selbst aufbringen. Bei einem echten *independent film* gibt es daher keinen Studioeinfluss. Ein großer Vorteil dabei ist also, dass der Filmemacher niemandem gegenüber verantwortlich ist oder durch ein Studio in seiner Kreativität eingeschränkt werden kann. Viele Filme, die auf Filmfestivals zu sehen sind, sind *independent films*, die unabhängig von den Studios produziert wurden (mit einigen Ausnahmen wie zum Beispiel auf dem Sundance Film Festival oder dem Toronto International Film Festival). Der bekannte Filmemacher und Autor Kevin Smith zum Beispiel (https://de.wikipedia.org/wiki/Kevin_Smith) begann seine Karriere mit seinem kleinen Independent-Film *Clerks* (*Die Ladenhüter*, 1994). Robert Rodriguez (https://de.wikipedia.org/wiki/Robert_Rodriguez) begann seine Karriere mit seinem Film *El Mariachi* (1993), der ein Budget von weniger als 10.000 Dollar hatte. *The Blair Witch Project* (1999) ist einer der profitabelsten Independent-Filme aller Zeiten: Mit einem Budget von 60.000 Dollar hat er fast 250 Millionen Dollar eingespielt.

- ✓ **Unabhängige Studiofilme in den USA:** Innerhalb der Studios in Hollywood existieren Abteilungen für die Produktion von Independent-Filmen. Eine Abteilung dieser Art ist in Wirklichkeit aber nur eine kleinere Boutique-Abteilung eines großen Unternehmens. Hier wird mit kleineren Budgets gearbeitet und Manager in schwarzen Anzügen haben hier einen geringeren Einfluss. Einige der Filme, die so als vermeintlich

unabhängige Filme produziert werden, werden dann von einem großen Studio aufgekauft und durch das Studio vertrieben. *Get Out* (2017), *A Quiet Place* (2018) und *The Big Sick* (2017) sind perfekte Beispiele für Independent-Filme, die von großen Studios veröffentlicht wurden – und die durch ein entsprechendes Marketing-Budget in Millionenhöhe auch eine große Öffentlichkeit fanden, so wie man es von einem Studiofilm gewohnt ist.

- ✓ **Filme in Europa und in Deutschland:** Der Begriff »unabhängiger Film« wird zwar auch in Deutschland und Europa verwendet, allerdings bedeutet er hier etwas anderes. In Deutschland und Europa gibt es kein Studiosystem. Natürlich gibt es auch hier riesige Firmen, die Filme produzieren. Anders als in den USA werden Filme in Deutschland und Europa aber im Rahmen vieler unterschiedlicher, staatlicher Filmförderanstalten hergestellt. (Dies hat vor allem kulturhistorische Gründe.) Durch dieses System staatlicher Filmförderungen hat sich eine Filmbranche mit vielen kleinen und mittleren (und natürlich auch einigen großen) Produktionsfirmen entwickelt, die eine riesige Bandbreite an Filmen mit sehr unterschiedlichen Budgets herstellen. Zusätzlich zu einer möglichen Filmförderung kann ein Produzent einen Film auch über Lizenz- und Koproduktions-Vereinbarungen mit Fernsehsendern, Verleihern oder Weltvertrieben finanzieren. Individuelle private Investoren oder große Investmentfirmen, die Filmfinanzierung anbieten (so wie in den USA), gibt es in Europa so gut wie gar nicht. Da sich Filmfinanzierung in Europa also immer aus vielen unterschiedlichen Quellen zusammensetzt (und nie von nur einem Studio in Auftrag gegeben wird), könnte man sagen, dass eigentlich fast alle europäischen und deutschen Filme »unabhängige« Filme sind. Im täglichen Gebrauch meint man hierzulande aber damit oft Filme, die nur ein kleines Budget haben und/oder ohne Filmförderung realisiert werden.



Der Begriff *unabhängiger Studiofilm* ist eigentlich ein Widerspruch in sich: Ein von einem Hollywoodstudio produzierter Film ist nicht wirklich unabhängig. Ein Film, der von der *independent film*-Abteilung eines Studios produziert wird, ist ein getarnter Studiofilm. In Europa und in Deutschland gibt es kein Studiosystem wie in den USA. Hier entstehen Filme zumeist mit Unterstützung staatlicher Filmförderung.

In den USA gibt es natürlich jeweils Vor- und Nachteile, wenn man unabhängige Filme und die Produktionen der Studios vergleicht: Bei einer Independent-Produktion kommt Ihr Film so auf die Leinwand, wie Sie es sich vorgestellt haben, aber Sie sind durch Ihr Budget eingeschränkt. Ein Studio-Film hat einen großen finanziellen Rückhalt: Dieser Film kann die astronomischen Gehälter zahlen, die Schauspieler manchmal verlangen, hat Geld für unglaubliche Spezialeffekte und entsprechendes Budget für längere Drehzeiten. Dieser Film kommt aber so auf die Leinwand, wie das Studio sich das vorstellt – und zwar auf die kommerziellste Art und Weise. Für das Studio steht die kommerzielle Lebensfähigkeit des Films an erster Stelle, die Kreativität kommt erst an zweiter Stelle. Für viele unabhängige Filmemacher ist es zwar angenehm, Geld zur Verfügung zu haben und entsprechend zu verdienen, aber nur ihre Unabhängigkeit erlaubt es ihnen, ihre Geschichte auf die kreativste Art und Weise zu erzählen.

Ein Independent-Film muss aber nicht immer ein Low-Budget- oder No-Budget-Film sein. George Lucas (https://de.wikipedia.org/wiki/George_Lucas) gilt bis heute als der ultimative unabhängige Filmemacher. Er hat sich nie von Hollywoodstudios abhängig gemacht. Er traf immer seine eigenen Entscheidungen bezüglich seiner Filme, ohne dass dabei die Politik oder die Bürokratie eines Studios eine Rolle spielen musste. Der erste *Star Wars*-Film (*Krieg der Sterne*, 1977) mag nicht wie ein Independent-Film erscheinen, aber genau das war er zu seiner Zeit. Zuletzt kaufte aber Disney die Marke *Star Wars* von Lucas für ein paar Milliarden Euro auf und dadurch sind diese Filme nun natürlich definitiv große Studiofilme.

Zelluloid oder digital?

Heute können Sie Ihren Film in vielen verschiedenen Formaten drehen. Entweder Sie drehen digital, zum Beispiel auf HD, 4K oder gar 8K, mit einer entsprechenden digitalen Kamera oder Ihrem Smartphone. Oder Sie entscheiden sich für eine herkömmliche Filmkamera mit Super-8-mm-, 16-mm- oder 35-mm-Filmmaterial. Allerdings wird die Mehrzahl aller Filme mittlerweile digital gedreht.



Das Medium, mit dem Sie Ihre Geschichte umsetzen – egal ob es sich nun um echtes Filmzelluloid oder ein digitales Format mit filmischem Aussehen handelt –, erzeugt immer spezifische Gefühle und Reaktionen bei Ihrem Publikum. Ein Film, der mit echtem Filmmaterial (also auf Zelluloid) gedreht wurde, hat in der Regel etwas Nostalgisches, als würde man etwas sehen, was bereits geschehen ist. Etwas, das auf digitalem Wege aufgenommen wurde, erweckt oft das Gefühl, dass etwas gerade jetzt passiert und sich vor Ihren Augen entfaltet, wie die Abendnachrichten. Dies können Sie nutzen, um die emotionale Reaktion Ihres Publikums auf Ihren Film genauer zu steuern und zu verbessern. Da sich die Technologie weiterhin rasant entwickelt, schaffen es Digitalkameras immer besser, einem klassischen Film-Look näher zu kommen. Die Firma Arri zum Beispiel ist diesbezüglich mit ihrer digitalen Filmkamera Alexa sehr erfolgreich. Zurzeit gibt es eine Vielzahl von Softwareanwendungen, die Ihnen helfen, den Look eines Zelluloidfilms in der Postproduktion zu emulieren und mit Elementen wie zum Beispiel der Körnung oder den Farben eines Bilds zu spielen.



Ein anderer Stil, den Sie Ihrem Film geben können, ist Schwarz-Weiß. Steven Spielberg entschied sich bei *Schindlers Liste* (1993) für Schwarz-Weiß – genauso wie Alfonso Cuarón bei seinem Film *Roma* (2018). Cuarón (https://de.wikipedia.org/wiki/Alfonso_Cuarón) wollte in seinem Film ein längst vergangenes Ereignis darstellen und dabei die Tristesse der zeitlichen Epoche ausdrücken. Schwarz-Weiß kann auch für einen Vampir- oder Zombie-Film effektiv sein. Als unabhängiger Filmemacher würden Sie Ihren Film in jedem Fall in Farbe drehen (man kann ja nie wissen) und erst in der Postproduktion (durch digitale Veränderung des Bilds) auf Schwarz-Weiß wechseln.



Warum nennen wir es immer noch *Filme* machen, wenn kaum noch jemand tatsächliches Filmmaterial, also Zelluloid, benutzt? Wenn wir ins Kino gehen, sagen wir oft: »Willst du den *Film* sehen?«, oder: »Sie drehen einen *Film* in unserem Einkaufszentrum.« Wenn wir unser Film-Meisterwerk einreichen, reichen wir es bei einem *Film*-Festival ein, nicht bei einem digitalen Festival.

Das Wort *Film* als Substantiv bezieht sich auf einen hauchdünnen Zelluloidstreifen mit gleichmäßig auf einer Seite verteilten Transportlöchern (wo ein Filmprojektor mit kleinen Stiften den Film greifen kann). Als Verb bedeutet das Wort *filmen*, etwas durch eine Linse aufzunehmen oder festzuhalten, also bewegte Bilder zu erzeugen – sei es durch die Verwendung einer Filmkamera, einer Digitalkamera oder Ihres Smartphones: »Hey, ich filme dich!« Wenn ich also im weiteren Verlauf das Wort *Film* verwende, denken Sie daran, dass es sich immer auf denselben Vorgang bezieht – egal ob Sie auf digitalem oder tatsächlichem Filmmaterial drehen.

Das Zeitalter einer neuen Technologie

Das gängige professionelle Filmformat der meisten Fernsehsendungen, TV-Filme und Streaming-Filme (auf Netflix, Amazon Prime und so weiter) ist die *digitale Aufnahme*. Es ist preiswerter und viel bequemer als Aufnahmen mit echtem Film und eignet sich hervorragend für die straffen Zeitpläne der Fernsehproduktionen und Miniserien.

Im Zeitalter der Digitaltechnik kann jeder mit einem Computer und einer Digitalkamera (oder einem Smartphone) einen Film produzieren. Sie können eine Digitalkamera kaufen, die das Aussehen eines Kinofilms emuliert (wie zum Beispiel die Panasonic *Lumix GH5* oder die *Black Magic Pocket Camera*), ohne dabei Kosten für teures Filmmaterial oder die entsprechende Kamera zu haben. Heute ist auch Computersoftware wie *Magic Bullet Frames* (www.redgiantsoftware.com) für jeden verfügbar. Dieses Programm kann ein grobes Videobild, das mit einer einfachen Videokamera aufgenommen wurde, umwandeln und dem Bild den Look einer Filmkamera verleihen.

Die meisten Digitalkameras verwenden sogenannte SD-Flash-Speicherkarten, um Aufnahmen zu speichern. (SD steht für »Secure Digital«.) Dieses Material kann von dort auf Ihren Computer oder eine separate Festplatte heruntergeladen werden. Die SD-Karte kann dann gelöscht und immer wieder verwendet werden.

Wenn Sie keine professionelle Digitalkamera zur Verfügung haben, können Sie Ihren Film auch auf Ihrem Smartphone drehen. Die Qualität ist fast so gut – oder sogar genauso gut – wie die vieler handelsüblicher (nicht-professioneller) Digitalkameras. Der Nachteil eines Smartphones ist, dass es meist nur über ein fest eingebautes, nicht-austauschbares Objektiv verfügt.

Viele Computer werden heutzutage mit kostenloser Schnittsoftware ausgeliefert. In Kapitel 15 gebe ich Ihnen Tipps, wie Sie Ihr eigenes digitales Schnittstudio einrichten können. Zum Thema Kamera und Kameratechnik gibt es in Kapitel 9 viel zu entdecken.

High Definition (HD) ist die wichtigste Technologie des neuen Zeitalters, die die Standardauflösung (SD) abgelöst und das Kamerabild den nächsten Schritt hat gehen lassen. Das Bild in HD ist deutlich schärfer, reicher und deutlich näher an dem, was das menschliche Auge sieht. HD anzuschauen ist wie durch ein Fenster zu sehen – das Bild scheint zu atmen. Aktuelle digitale HD-Kinokameras kombinieren HD-Technologie mit sogenannter progressiver Bild-Technologie, um eine einzigartige, filmähnliche Bildqualität in einem digitalen Dateiformat zu emulieren. 2K-HD ist seit Jahren die Norm, aber 4K und 8K werden bald zu ihrem Recht kommen.



© Artiemedvedev – stock.adobe.com



© bodnarphoto – stock.adobe.com

Abbildung 1.1: Die digitale Technologie hat z.B. DSLR-Kameras und digitalen Bildschnitt am Computer hervorgebracht.

Speicher und Speicherkarten

Heute, wo 90 Prozent der Filmemacher in digitaler Form drehen, sind SD-Speicherkarten und externe Festplatten die Norm. Diese dünnen, recht empfindlichen SD-Karten passen (in unterschiedlichen Größen) in den Speicherkartenschlitz der meisten Digitalkameras. Sie können eine SD-Karte auf eine externe Festplatte übertragen. Sie können auch, falls Sie das bevorzugen, Ihre Kamera und eine externe Festplatte direkt mit einem Kabel verbinden und so direkt auf die Festplatte aufnehmen. Externe, sogenannte »solid state flash«-Laufwerke (SSD) sind deutlich schneller als herkömmliche Festplatten. Diese

Festplatten haben keine beweglichen Teile. Sie laufen daher weniger Gefahr, Ihr Material durch Störungen, Aussetzer oder – schlimmer noch – ein totes Laufwerk zu verlieren.

Einen Sinn für Geschichten entwickeln

Da man unmöglich einen tollen Film machen kann, ohne eine tolle Story zu haben, ist die Wahl des richtigen Materials wichtiger als alles andere. Erfolgreiche Filmkarrieren basieren oft auf den richtigen Entscheidungen, was Stories angeht, und nicht notwendigerweise auf Talent oder Fähigkeiten. Wo findet man also gute Ideen, aus denen man einen Film machen kann? Eine Idee beginnt in Ihrem Kopf – ein winziges Samenkorn. Es braucht Zeit, um zu reifen, dann beginnt es zu sprießen, dann zu wachsen, um schließlich in einem originellen Drehbuch zu erblühen.

Sie haben noch keine Idee? Das Samenkorn ist nirgends zu finden? Schauen Sie sich Kapitel 3 an. Dort zeige ich Ihnen, wie Sie Ideen finden, und gebe Ihnen Tipps, wie Sie aus Ihrer Idee ein Drehbuch in Spielfilmlänge machen können. In Kapitel 3 geht es auch um sogenannte *Optionen* (den vorübergehenden Besitz) auf bereits existierendes Material: Dabei kann es sich um eine persönliche Geschichte oder einen veröffentlichten Roman handeln.

Webseiten für Filmemacher

Je mehr Sie wissen, desto besser können Sie sich orientieren. Hier sind einige Webseiten, die für Sie als Low-Budget-Filmemacher hilfreich sein könnten:

- ✓ **Internet Movie Database** (www.imdb.com und <http://www.imdbpro.com>) ist eines der beliebtesten Nachschlagewerke der Filmbranche (egal wo Sie leben oder arbeiten). Hier werden sogenannte »credits« – also die Nennung einer Person und deren Position in einer Produktion – veröffentlicht. Auf dieser Webseite finden Sie die Namen von Film- und TV-Profis und allen, die sich in der Unterhaltungsindustrie einen Namen gemacht haben. Die Seite ist zu Recherchezwecken immer äußerst hilfreich. Der Unterschied zwischen der normalen und der Pro-Variante? [imdb.com](http://www.imdb.com) ist kostenlos, [imdbPro.com](http://www.imdbpro.com) kostet (zum Zeitpunkt der Veröffentlichung) etwa 20 Dollar pro Monat. Die Pro-Version stellt Ihnen aber Kontaktinformationen und relevante Details zu Projekten und Firmen zur Verfügung, die auf der kostenlosen Version nicht zu finden sind.
- ✓ **Independent Feature Project** (www.ifp.org) ist eine schnelle und effektive Art, um sofort Kontakte in der Welt des unabhängigen Films zu knüpfen. Die Seite ist für europäische Filmemacher dann interessant, wenn sie internationale Projekte vorantreiben wollen – besonders in den USA.
- ✓ **The Independent** (www.aivf.org) ist eine Organisation, die unabhängige Filmemacher unterstützt. Auf der Website finden Sie Updates zu Festivals und zu den Geschehnissen in der Independent-Szene, vor allem in den USA, aber auch anderswo.

- ✓ **IndieTalk** (www.indietalk.com) ist ein Diskussionsforum für Filmemacher, in dem man Posts und Nachrichten zu den Themen Drehbuchschreiben, Vertrieb und Verleih, Finanzierung und viele andere lesen und austauschen kann. Die Seite ist nur auf Englisch verfügbar und fokussiert sich auf amerikanische und englischsprachige Independent-Filme.
- ✓ **Filmmaker IQ** (www.filmmakeriq.com) ist eine meiner Lieblingsseiten für unabhängige Filmemacher. Hier wird mit lustigen Grafiken und Videos der Prozess des Filmemachens noch einmal veranschaulicht. Wenn Sie Fragen haben, dann gibt es erste Antworten meist hier. Die Seite ist nur auf Englisch verfügbar.
- ✓ **Crew United** (www.crew-united.com) ist eine tolle, von vielen Filmproduktionen in Europa genutzte Webseite. Hier finden Sie Informationen zu aktuellen Projekten, Produktionsfirmen oder Schauspielern genauso wie Jobangebote und Branchenverzeichnisse.
- ✓ **Movie College** (www.movie-college.de) ist eine Webseite in deutscher Sprache, prall gefüllt mit Informationen zu allen Aspekten des Filmemachens in Deutschland und Europa, inklusive aktueller Nachrichten und Weiterbildungsmöglichkeiten.
- ✓ **Blickpunkt Film und mediabiz** (www.mediabiz.de) sind Print- und Onlineversion einer der wichtigsten deutschen Branchenzeitungen.
- ✓ **Filmecho** (www.filmecho.de) ist eine Fachzeitschrift der Filmwirtschaft in Deutschland.
- ✓ **Schauspielervideos** (www.schauspielervideos.de) gehört zu den größten Castingportalen in Europa und Deutschland.
- ✓ **Film TV & Kamera** (www.kameramann.de) ist eine der größten Fachzeitschriften für Film und Filmproduktion in Deutschland.
- ✓ **Filmförderungen in Deutschland** (<https://www.kameramann.de/filmfoerderung/>) sind hier fein säuberlich aufgelistet – zusammen mit Förderungen aus Österreich, der Schweiz und Südtirol in Italien.

Arbeiten mit kleinem Budget

Die Budgetierung eines Films ist aufwendig: Bei den meisten unabhängigen Low-Budget-Filmen beginnt man damit, die unterschiedlichen Notwendigkeiten und Elemente in Kategorien wie Crew, Requisiten, Equipment und so weiter aufzuschlüsseln.

Ihre Kosten werden vor allem durch die Länge der Dreharbeiten bestimmt. Die Anzahl der Drehtage legt zum Beispiel fest, wie viel und wie lange Gehälter zu zahlen sind, wie lange Ausrüstung zu mieten ist (wenn Sie nicht Ihre eigene Kamera oder Ihr eigenes Licht benutzen) oder welche Drehorte zu buchen sind.

Wenn man weiß, dass man sich nur die Gehälter für einen dreiwöchigen Dreh leisten kann, muss man seine Produktion entsprechend planen. Sie planen Ihre Dreharbeiten, indem Sie zunächst das Drehbuch in seine wichtigsten Elemente zerlegen und aufteilen (siehe Kapitel 4). So können Sie kompetent entscheiden, wie viele Szenen und Einstellungen Sie pro Tag drehen können, sodass alles in den verfügbaren drei Wochen abgeschlossen ist. Ein unabhängiger Filmemacher hat normalerweise nicht den Luxus, zuerst die Logistik zu planen (um zu sehen, wie viele Drehtage idealerweise zur Verfügung stehen müssten), um danach zu sehen, wie viel es kosten soll.

Achten Sie bei der Planung Ihres Budgets auch immer darauf, dass ein Film nach den Dreharbeiten noch nicht abgeschlossen ist: Budgetieren Sie immer auch für die Postproduktion – also Bildschnitt, Musik et cetera. Auch wenn Sie Ihren Film selber schneiden oder Ihr eigenes Equipment nutzen, können in dieser Phase Kosten entstehen. Auch nach der Fertigstellung eines Films können eventuell noch Kosten entstehen – besonders, wenn Sie noch keinen Verleih für Ihren Film gefunden haben. Einreichungen bei Filmfestivals oder etwaige Reisekosten können Sie von Anfang an mitbedenken, sodass Sie am Ende davon nicht überrascht werden.



Sie machen ein Budget nicht nur für sich: In den USA werden potenzielle Investoren immer nach einem Budget fragen. In Deutschland und Europa sind Budgets ein wesentlicher Bestandteil, wenn man sich für Filmförderung bewirbt.

Planen Sie Ihren Dreh, drehen Sie Ihren Plan

Ein wichtiger Teil Ihrer Planung ist die Visualisierung Ihrer Szenen und Kameraeinstellungen durch *Storyboards*. In Storyboards skizzieren Sie (quasi als Comic) mit Zeichnungen das, was gedreht werden soll. (Mehr dazu in Kapitel 8.) Es spielt keine Rolle, ob Sie selbst gut zeichnen können: Für ein Storyboard reichen oft Strichmännchen. Alternativ können Sie auch eine Storyboard-Software verwenden, zum Beispiel *Storyboard Quick* (www.powerproduction.com) oder *Frame Forge* (www.frameforge.com). In beiden Programmen kann man aus einer großen Auswahl von Charakteren, Requisiten und Locations wählen.



Sie müssen in jedem Fall planen, wo genau Sie Ihren Film drehen. Sie planen und recherchieren Ihre Drehorte genauso, wie Sie eine Reise planen würden. Alles muss logistisch und im Ablauf funktionieren: Wie kommen wir an den Drehort? Welche und wie viele Unterkünfte benötige ich, gerade wenn der Drehort nicht um die Ecke ist? Wenn Sie Ihren Film planen, sollten Sie die folgenden Punkte unbedingt bedenken (und für Weiteres Kapitel 5 lesen):

- ✓ Sie müssen sich entscheiden, ob Sie an einem echten Ort oder in einem Studio (mit Kulissen) drehen wollen ... oder Sie zaubern sich einen virtuellen Schauplatz und lassen diesen in Ihrem Computer entstehen.
- ✓ Unabhängig davon, wo Sie drehen, müssen Sie klare schriftliche Vereinbarungen mit den Eigentümern beziehungsweise der Verwaltung der Drehorte treffen. Sie müssen sicherstellen, dass die Drehtermine für Sie reserviert und die Bedingungen klar sind.

Darsteller und Crew

Die Darsteller und die Crew Ihres Films werden im Zuge der Produktion so etwas wie Ihre erweiterte Familie (... wenn vielleicht auch eine etwas gestörte Familie). Man verbringt viele Tage und Nächte zusammen – in guten wie in schlechten Zeiten. Deshalb ist es wichtig, Menschen einzustellen, die sich mit Leidenschaft für Ihr Projekt einsetzen und bereit sind, alles zu geben. Wenn Sie mit einem knappen Budget arbeiten, müssen Sie eventuell mit sogenannten Rückstellungen arbeiten. (Hierzu erfahren Sie mehr in Kapitel 6.)

Schauspiel ist nicht so ganz schwierig, wie Sie vielleicht denken. Wir Menschen sind von Natur aus Schauspieler und spielen täglich viele Rollen auf der Bühne unseres eigenen Lebens. Jeder steht ständig vor einem Publikum – oder spricht Monologe, wenn wir allein sind und mit uns selbst sprechen. In Kapitel 7 führe ich Sie Schritt für Schritt durch den Prozess, wie Sie eine gute Besetzung finden können, um Ihr Drehbuch und die Rollen darin zum Leben zu erwecken. Ich weihe Sie auch in einige Geheimnisse der Schauspielerei ein, sodass Sie Ihre Schauspieler optimal führen können.

Richtig drehen

Um einen Film zu machen, braucht man manchmal spezielle Ausrüstung, wie zum Beispiel *Kräne* (auf denen man die Kamera für hohe Aufnahmen oder bestimmte Bewegungen platziert) oder *Dollies* (übergroße Skateboards, auf denen die Kamera sitzt und dahingleiten kann). In der heutigen Zeit gibt es alle möglichen, erschwinglichen Varianten, um die Kamera zu bewegen: von Kameradrohnen bis hin zu hoch entwickelten Kamerastabilisatoren.

Damit ein Film am Ende auch wie ein Film wirkt, bedarf es zudem noch der richtigen Beleuchtung, des richtigen Tons, guter Leistungen der Darsteller und noch vielem mehr. In den folgenden Abschnitten wird dies kurz erläutert.

Das Licht sehen

Wie in Ihrem Film Licht gesetzt und genutzt wird, ist von großer Bedeutung: Licht kann konkrete Stimmungen erzeugen und den gesamten Look Ihres Films bestimmen oder verbessern. Ohne Licht lassen Sie Ihre Schauspieler im Dunkeln – im wahrsten Sinne des Wortes.

Das Auge der Kamera, das Objektiv, braucht ausreichend Licht, um ein richtiges Bild zu »sehen«. Aber wie viel Licht ist ausreichend Licht? Ganz einfach: So viel Licht, dass die Kamera (mit dem Objektiv) ein klares Bild produzieren kann. Viele Digitalkameras haben heute bedeutende Fortschritte gemacht: Sie brauchen oft sehr wenig Licht, um ein Bild von guter Qualität zu erzeugen. Moderne LED-Lampen mit niedriger Leistung haben Entwicklung und Art von Filmscheinwerfern verändert. Sie sind mittlerweile das Medium der Wahl, und nicht mehr teure Halogenlampen oder Glühbirnen. In Kapitel 10 erfahren Sie alles über Filmlicht.



Licht hat großen Einfluss auf Ihren Film: Es kann die Stimmung und den Ton jeder Szene beeinflussen. Ein guter Kameramann zusammen mit einem kompetenten Oberbeleuchter (siehe Kapitel 6) wird Ihrem Film immer einen besonderen Look geben können.

Hören und gehört werden

Sie müssen Ihre Schauspieler nicht nur sehen, sondern auch hören können. Hier kommt die Kunst der Tonaufnahme ins Spiel. Man muss die Mikrofone nahe genug am Schauspieler platzieren, um eine gute Tonaufnahme zu erhalten – aber nicht so nah, dass das Mikrofon im Bild zu sehen ist. Verantwortlich hierfür ist der Tonmeister. In Kapitel 11 stelle ich zu diesem Thema Fortschritte bei drahtlosen Mikrofonen mit Bluetooth und Wi-Fi vor.



Der Originalton vom Set ist extrem wichtig, denn Ihre Schauspieler müssen gut zu hören sein. Ihr Tonmeister, der in erster Linie für die Aufnahme der Dialoge Ihrer Schauspieler am Set zuständig ist, muss wissen, welche Mikrofone und Tonmischgeräte er verwenden soll. In Kapitel 11 gibt es alle notwendigen Details.

Schauspieler und Schauspielregie

Wenn Sie die Aufgabe der Regie übernehmen, übernehmen Sie die Spitzenposition in Ihrem Team. Sie werden der Anführer Ihrer Schauspieler und Ihrer Crew. Daher müssen Sie wissen, wie Sie Ihren Schauspielern Anweisungen geben: Es ist Ihre Aufgabe als Regisseur, den Schauspielern zu helfen, glaubwürdige Figuren zu erschaffen, für die sich ein Publikum auch interessiert. Regie zu führen bedeutet auch, die Schauspieler so zu führen, dass sie sich innerhalb der Grenzen des gewählten Bildausschnitts effektiv bewegen. Dabei ist es fast so, als würde man einen Tanz choreografieren. In Kapitel 12 geht es darum, wie Sie Ihre Schauspieler darauf vorbereiten, am Set die beste Leistung zu bringen.

Regie der Kamera

Um Ihre Geschichte visuell zu erzählen, müssen Sie sich zumindest etwas mit der Kamera (egal ob Filmkamera oder Digitalkamera) auskennen. Ähnlich wie beim Autofahren müssen Sie dabei nicht verstehen, wie das Ganze funktioniert – aber Sie müssen wissen, wie man es fährt. (Ihr Kameramann oder Ihre Kamerafrau ist der Experte für die Kamera und deren interne Abläufe und Prozesse.)

Um mit der Kamera Regie zu führen, braucht es einige technische Kenntnisse über die Funktionen der Kamera, besonders was Objektive und Filter angeht. Dies erläutere ich in Kapitel 9. Kapitel 13 befasst sich mit der sogenannten Kadrierung und Bildkomposition und der Frage, wann und wie die Kamera sich bewegen kann. In diesem Kapitel geht es auch um die Fähigkeiten, die einen erfolgreichen Regisseur ausmachen, und wie dieser ein reibungslos organisiertes Set leitet.

Filmschnitt und Postproduktion

Am Beginn der Postproduktion eines Films steht der Bildschnitt. Hier werden die einzelnen Szenen endlich montiert und zusammengestellt. In dieser Phase haben Sie die Möglichkeit, endlich einen Schritt zurückzutreten: Sie können sich nun den Ablauf Ihrer Geschichte noch einmal in aller Ruhe ansehen, alle verfügbaren Kameraperspektiven überprüfen und

diese dann so zusammenstellen, dass die Geschichte effektiv erzählt wird. Man kann während des Schnitts sogar einen schlechten Film retten (oder zumindest besser machen). Im Schnitt kommt alles zusammen und der Film entsteht jetzt wirklich.

Digitale Schnittsoftware ist heutzutage für praktisch jeden Computer zu erschwinglichen Preisen erhältlich. (Auf vielen Computern ist eine kostenlose Software zur Videobearbeitung von Haus aus vorinstalliert.) Mit Software dieser Art können Sie alles bearbeiten: vom Urlaubsvideo bis hin zu einem professionellen Spielfilm von 120 Minuten. Die Technologie des nichtlinearen beziehungsweise digitalen Schnitts ermöglicht es Ihnen, Ihre Aufnahmen in nahezu beliebiger Reihenfolge zusammenzuschneiden. Sie können einfach und schnell verschiedene Varianten einer Szene erstellen, Aufnahmen neu anordnen, zwischen Szenen verschieben oder ganz löschen – und das alles in einer übersichtlichen und leicht verständlichen Art und Weise. In Kapitel 14 erfahren Sie, was Ihnen die moderne Digitaltechnik und die entsprechende Software für die Bearbeitung Ihres Films auf Ihrem Computer alles ermöglicht.

Hören Sie Ihren Film

Im Gegensatz zu dem, was die meisten Leute denken – nämlich, dass der Ton, den sie im Film hören, der natürliche Ton vom Set ist –, muss die »Tonwelt« eines Films genauso gebaut und hergestellt werden wie die visuellen Elemente. In der Postproduktion kreieren Sie diese Tonwelt: Sie bearbeiten den Dialog, erarbeiten die Toneffekte und fügen Musik hinzu. (In Kapitel 15 erfahren Sie alles Nötige.) Titel sowie Nennungen in Vor- und Abspann, die sogenannten »credits«, sind ebenfalls wichtig. Das beschreibe ich in Kapitel 17.

Simulation eines Film-Looks

Die meisten der heutigen Digitalkameras können eine Art Film-Look herstellen. Die Zeiten des alten »harten« Video-Looks sind vorbei. Wenn Sie diesen Film-Look aber noch verbessern wollen, können Ihnen spezielle Prozesse in der Postproduktion und entsprechende Software helfen. Heutige Programme können zum Beispiel die Körnung oder Weichheit eines Bilds verändern oder das subtile Flattern des Verschlusses einer echten Filmkamera emulieren. *Magic Bullet Frames Software* zum Beispiel, verfügbar unter www.redgiant.com, kann jedes digitale Format konvertieren und weicher machen, sodass es aussieht, als wäre es auf Zelluloid gedreht.



Die natürliche Bildrate eines digitalen Videos liegt meist bei 30 Bildern pro Sekunde (technisch 29,97). Der klassische Kinofilm arbeitet allerdings mit 24 (US) oder 25 (Europa) Bildern pro Sekunde. Durch die Konvertierung von 30 Bildern pro Sekunde auf 24 (technisch 23,97) oder 25 Bilder wird der Look filmähnlicher.

Die Kunst, ein Publikum zu finden

Die letzte und wahrscheinlich wichtigste Etappe bei der Produktion eines Films ist der Verleih beziehungsweise der Vertrieb. Ein *Verleiher* (auf Englisch: *distributor*) ist die Firma, die

Ihren Film in die Kinos bringt, also direkt mit den Kinos arbeitet. Ein *Vertrieb* (auf Englisch: *sales agent*) ist die Firma, die Ihren Film international an Verleiher, Fernsehstationen oder Streaming-Dienste verkauft. Ohne den richtigen Verleih kann es also passieren, dass Ihr Film im Regal stehen bleibt und vom Publikum nicht wahrgenommen wird. Ein guter Verleih kann den Unterschied ausmachen, ob Ihr Film zehn Euro (das Ticket, das Ihre Mutter kauft) oder 100 Millionen Euro an der Kinokasse einspielt. Independent-Filme wie *The Blair Witch Project* (1999) oder *RBG* (2018) hätten vielleicht nie auch nur einen Cent eingespielt, wenn sie nicht auf dem Sundance Film Festival von einem Verleiher entdeckt worden wären. Mittelmäßige Filme, die eigentlich nichts Besonderes sind, können sich aufgrund von erfolgreichen Verleihstrategien kommerziell immer wieder gut behaupten. Und großartige Filme scheitern immer wieder an den Kinokassen, weil der Verleih keine erfolgreiche Strategie finden oder umsetzen konnte. In Kapitel 18 geht es genau darum: einen Vertriebspartner zu finden und welche Rolle dabei das Internet und soziale Netzwerke spielen können.

Cine Gear & andere Veranstaltungen

Cine Gear ist eine meiner Lieblingsveranstaltungen (in den USA). Jedes Jahr im Juni kommen Tausende von Menschen nach Los Angeles zu dieser Ausstellung, die im Freien auf dem Gelände der Paramount-Studios stattfindet. Hier können Sie mit anderen Filmemachern plaudern, sich vernetzen und die neuesten Entwicklungen in Sachen Filmequipment und Filmtechnologie bewundern (und in vielen Fällen sogar vor Ort selbst ausprobieren). Es ist wie ein riesiger Spielzeugladen für Filmemacher. Cine Gear hat mittlerweile auch eine Filmreihe ausgerufen, für die man sich mit seinem Film bewerben kann. Die Expo dauert zwei Tage und bietet Ausstellungen, Seminare und Filmvorführungen. Der Eintritt ist kostenlos, wenn man sich vor Beginn der Expo auf der Website registriert. Ansonsten sind 20 Dollar am Eingang zu bezahlen. Cine Gear betreibt auch eine jährliche Expo in Atlanta, Georgia Anfang Oktober. Informationen zu allen Cine Gear Expos finden Sie unter www.cinegearexpo.com.

In Deutschland gibt es eine Reihe von Ausstellungen und Messen dieser Art. Eine Übersicht finden Sie hier:

<https://www.messen.de/de/1539/branche/film-funk-und-fernsehtechnik>.

Interview mit dem Chef eines Hollywood-Studios

Ich traf mich vor einiger Zeit mit Alan Horn, dem ehemaligen Präsidenten und Chief Operating Officer von Warner Bros., um ihn zu interviewen. Horn ist einer der einflussreichsten Persönlichkeiten in Hollywood und dabei immer freundlich und äußerst bodenständig. Wir stehen nach wie vor regelmäßig per E-Mail in Kontakt und treffen uns oft bei Veranstaltungen, wo er sich immer Zeit nimmt, mit mir zu plaudern. Nach

unzähligen Filmhits wie *The Dark Knight*, der *Ocean's Eleven*-Trilogie, den *Der Herr der Ringe*-Filmen oder der *Harry Potter*-Filmserie verließ Alan 2012 Warner Bros. Aber anstatt sich zur Ruhe zu setzen, nahm er das lukrative Angebot an, Chief Creative Officer und Co-Chairman der Walt Disney Company zu werden. Er beaufsichtigt in dieser Position nun auch die Marvel-Studios (eine Abteilung unter dem Banner von Walt Disney). Die Walt Disney Company besitzt mittlerweile auch Lucasfilm, das Muppets-Franchise und seit Kurzem auch 20th Century Fox.

Der schachbegeisterte Horn nutzt bis heute seine Fähigkeiten – versierte Kalkulation und strategische Planung –, um ein Filmstudio zu betreiben und erfolgreich Kinofilme zu veröffentlichen.

Horn ist seit vielen Jahren in der Branche tätig: 1987 gründete er zusammen mit seinem Freund, dem Regisseur Rob Reiner, Castle Rock Entertainment. (Hier wurden erfolgreiche Filme wie *When Harry Met Sally ...* (*Harry und Sally*, 1989), *City Slickers* (*Die Großstadthelden*, 1991) oder *A Few Good Men* (*Eine Frage der Ehre*, 1992) sowie die erfolgreiche TV-Serie *Seinfeld* (1989–1998) produziert.

Ich fragte Horn, wie sich die Branche über die Jahre verändert hat.

Ohne zu zögern antwortete er: »Technologie – die Technologie, die sich im Produktionsprozess manifestiert – in der Herstellung und in der Fertigstellung der Filme. Die Technologie in Sachen Spezialeffekte (auch VFX – Visual Special Effects – oder CGI – Computer Generated Images – genannt) ist heutzutage verblüffend gut und von einer echten Aufnahme nicht mehr unterscheidbar; das Publikum erwartet diese erstklassige Technik. Die Zuschauer erwarten, wenn sie einen Tiger sehen, dass sie nicht sagen können, ob der Tiger echt ist oder nicht.« (Und damit hatte er recht: Er zeichnete in seiner Funktion als CCO für den computergenerierten *König der Löwen*-Film verantwortlich.) Um den Gedanken weiter zu verdeutlichen, erzählte Horn mir von einem »kleinen Film«, als er noch bei Warner Bros. war: *The Bucket List* (*Das Beste kommt zum Schluss*, 2007) mit Jack Nicholson und Morgan Freeman in den Hauptrollen, unter der Regie von Rob Reiner. »In dem Film reisen zwei Charaktere durch die ganze Welt, aber die Schauspieler sind tatsächlich nie irgendwo hingefahren. Wenn wir den Leuten also sagen: Nein, sie waren nie bei den Pyramiden – dann ist das meistens ein Schock. Alles wurde mit Green Screen produziert.« Horn erinnerte sich lachend, als er am Set von *300* (2006) war und »zwanzig voll austrainierten Jungs dabei zusah, wie sie in einem leeren Lagerhaus mit einem Haufen künstlicher Steine aufeinander losstürmten! Es ist wirklich erstaunlich, was heutzutage alles möglich ist.« Seit diesem Interview haben sich Spezialeffekte und CGI, einschließlich Motion-Capture (dazu später an anderer Stelle mehr) noch weiter entwickelt und in noch erstaunlichere Höhen geschwungen: Der computergenerierte *Der König der Löwen* kommt dieses Wochenende (während ich dies schreibe) in die Kinos und Disney kann mit einem rekordverdächtigen Ergebnis und einem riesigen kommerziellen Erfolg rechnen.

Ich fragte Horn, was für ihn bei einem Drehbuch am wichtigsten ist. »Das Wichtigste ist eine gute Geschichte«, sagte Horn. »Ich lese gerne Drehbücher, in denen es um etwas geht. Es muss keine Botschaft enthalten, aber es muss eine gute Geschichte haben. Es ist leicht, sich von spektakulären Spezialeffekten und guter Technik ablenken zu

lassen und dabei dann die Geschichte zu verlieren«, so Horn weiter. »Es geht immer um die Geschichte. Wenn es eine Komödie sein soll, dann muss es lustig sein; wenn es ein Horrorfilm ist, dann soll es gruselig sein; wenn es ein dramatischer Film ist, dann muss es dramatisch fesselnd sein. Wenn nicht, dann landet man bei einem, wie ich es nenne, »gefiederten Fisch«, was nur ein bisschen lustig und ein bisschen dramatisch ist und ein bisschen dies und ein bisschen das – dann glaube ich, hast du ein Problem.«

Gefragt nach Ratschlägen, die er Filmemachern, die gerade erst anfangen, geben würde, sagte Horn: »Filmemacher müssen Technologie verstehen und mit ihr umgehen können, aber letztlich geht es immer um die Grundlagen, den Kern: Ein Filmemacher sollte etwas finden, wofür er oder sie eine Leidenschaft hat. Alles kommt von der eigenen Leidenschaft, alles fließt aus ihr heraus. Shakespeare sagte das bereits vor vielen Jahren: ›Das Stück ist das Richtige.‹ Filmemacher müssen etwas finden, das sie interessiert, und sie sollten auf ihren Stärken aufbauen«. Ein Filmemacher, so Horn weiter, sollte seine Schwächen stärken und seine Stärken zu »Super-Stärken« machen.

Ich stimmte Horn zu – vor allem, dass es Leidenschaft braucht, um erfolgreich zu sein. Ich hätte ihm noch viele weitere Fragen stellen können, aber obwohl Horn es nicht eilig zu haben schien, wollte ich nicht länger bleiben als unbedingt notwendig. Immerhin ist Horn nicht nur einer der mächtigsten Menschen in Hollywood, ein geschickter Schachspieler und ein lebenswürdiger Interviewpartner, sondern hat auch einen schwarzen Gürtel dritten Grades in Taekwondo!

