

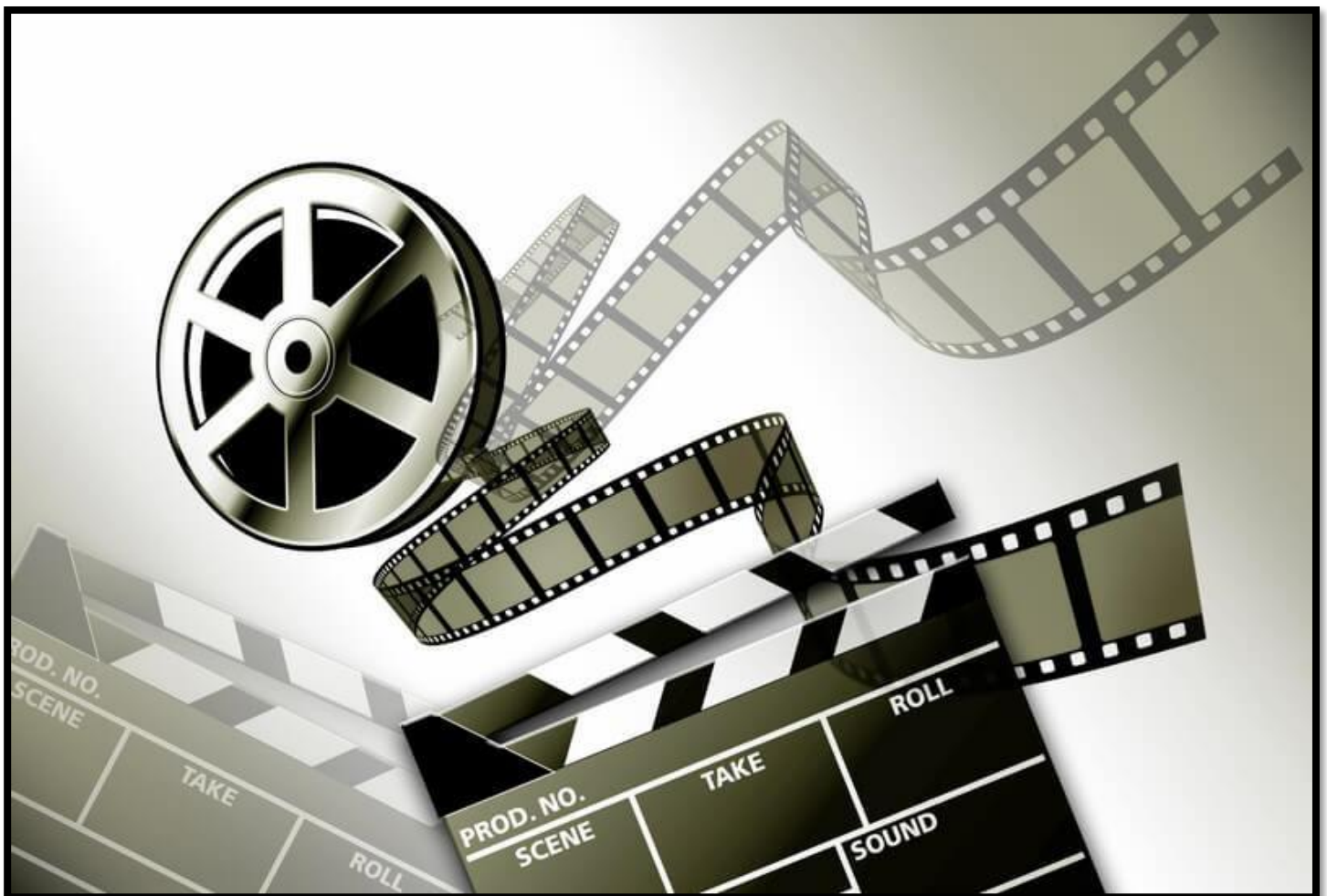
Caroline Eberwein

TraPe 2018/19

Mme. Hartheiser

Filmproduktion

Von der Idee bis zur DVD



1 Inhaltsverzeichnis

2	Einleitung.....	4
3	Projektentwicklung.....	5
3.1	Filmproduktionsgesellschaft	5
3.1.1	Typen.....	6
3.2	Drehbuch.....	7
3.2.1	Entstehung	7
3.2.2	Drehbuchentwicklung.....	8
3.2.3	Drehbuchform.....	9
3.3	Urheberrechte.....	10
3.4	Filmkalkulation	12
3.4.1	Voraussetzungen.....	12
3.4.2	Schemata.....	13
3.4.3	Software.....	13
3.5	Filmfinanzierung.....	13
3.5.1	Filmfinanzierungsmodelle.....	13
3.5.2	Finanzierungselemente.....	14
3.5.3	Fertigstellungsgarantie	14
3.5.4	Zwischenfinanzierung	15
3.6	Besetzung	16
3.6.1	Regisseur	16
3.6.2	Produzent.....	18
3.6.3	Kameramann.....	19
3.6.4	Filmeditor.....	20
4	Vorproduktion	21
4.1	Storyboard.....	21
4.1.1	Film.....	22
4.1.2	Hörfunk	22
4.2	Animatic	22
4.3	Drehplan.....	23
4.3.1	Inhalt	23
4.3.2	Erstellung	23
4.4	Tagesdisposition.....	23

4.4.1	Inhalt und Umfang	24
4.4.2	Zweck	25
4.4.3	Verteilung.....	25
4.4.4	Besondere	26
4.5	Besetzung	26
4.5.1	Schauspieler	26
4.5.2	Crew	28
4.6	Drehort.....	31
4.6.1	Filmset.....	31
4.6.2	Filmstudio.....	33
4.6.3	Filmkulisse	34
4.6.4	Locationscout	35
4.7	Ausstattung	36
4.7.1	Requisiten	36
4.7.2	Kameraausstattung.....	39
4.7.3	Kostüm	46
5	Dreharbeiten	50
5.1	Drehtag.....	50
5.1.1	Ablauf eines Takes	51
5.1.2	Probleme beim Dreh	52
5.1.3	Second Unit.....	53
5.2	Verpflegung am Set	55
5.2.1	Regeln beim Catering.....	56
5.3	Filmmusik	58
5.3.1	Produktionsprozess.....	58
5.3.2	Techniken.....	59
5.3.3	Funktionen	61
5.3.4	Filmkomponist	62
5.4	Synchronisation.....	64
5.4.1	Arbeitsschritte bei der Herstellung einer Synchronfassung	64
5.4.2	Stimmenbesetzung	66
5.4.3	Übersetzung fremdsprachiger Filme	68
6	Postproduktion	71

6.1	Filmschnitt.....	71
6.1.1	Rohschnitt	72
6.1.2	Feinschnitt.....	73
6.1.3	Farbkorrektur	74
6.2	Tonproduktion.....	76
6.2.1	Dialogschnitt / O-Ton-Schnitt	76
6.2.2	Sound-Design	77
6.2.3	Mischung.....	78
6.3	Spezialeffekte	78
6.3.1	Anwendungsbereiche	79
6.4	Visueller Effekt	80
6.4.1	Zweck	80
6.4.2	CGI	81
7	Filmverwertung	83
7.1	Geschichte	83
7.2	Filmveröffentlichung	84
7.2.1	Vorstudio-Ära.....	84
7.2.2	Standardfreigabe	85
7.2.3	Gleichzeitige Freigabe.....	86
7.2.4	Direkt-zu-Video-Freigabe.....	86
8	Schlusswort.....	87
9	Quellenverzeichnis	88
9.1	Internetquellen	88
9.2	Bilderquellen	90

2 Einleitung

Ich hatte die Idee über dieses Thema zu schreiben, da mein kleiner Bruder sich eine Sammlung der Hobbit-DVDs gekauft hatte. Auf diesen DVDs gab es stundenlanges Material über die Produktion dieser Trilogie und ich habe diese mit großer Begeisterung geschaut. Jedoch reichten mir diese Informationen nicht und ich fing an mich zu fragen, wie eine eher allgemeine Filmproduktion aussehen würde und ob diese Informationen, die man durch diese Filme vermittelt kriegt, zutreffen. Doch ich legte diese Idee beiseite, da Schüler normalerweise nur ein Semester Zeit hatten, um ihren Travail Personnel zu schreiben. Ein paar Tage danach erfuhr ich, dass dies dieses Jahr geändert wurde und Schüler nun ein Jahr zur Verfügung stände. Ich nahm die Idee direkt wieder auf und so kam es, dass ich mein Travail Personnel-Thema auswählte. Mein Traumberuf ist es Schauspieler*in zu werden, welches meinem Thema natürlich ebenfalls entgegenkommt.

In diesem Travail Personnel schreibe ich über die Filmproduktion. Ich schreibe, wie von einer Idee durch einen ganzen Prozess ein fertiger auf DVD gedruckter Film entsteht. Dabei werde ich auf Details wie beispielsweise die Filmfinanzierung, der Animatic und die Tagesdisposition eingehen. Es soll einer Person, die sich nicht in der Filmwelt auskennt, einen Leitfaden und vielleicht nützliche Informationen über eine Filmproduktion mitgeben, damit auch die viele Arbeit hinter dem Film geschätzt wird.



3 Projektentwicklung

Bei der Projektentwicklung stehen vor allem die Erstellung eines produktionsreifen Drehbuchs (Stoffentwicklung), die Filmkalkulation, die Filmfinanzierung und die Besetzung der wichtigen Positionen in der Filmcrew (Regie, Kamera, Schnitt) im Mittelpunkt. Produzenten und Regisseure können zu unterschiedlichen Zeitpunkten ein Projekt angeboten bekommen. Die Stoffentwicklung ist der Zeitraum von der Recherche an einer Geschichte bis zur drehreifen Fassung des Drehbuchs. Dabei wird zwischen Entwicklungen nach einer Vorlage (Romane, Comics oder PC-Spiele) oder nach einer Originalidee unterschieden. Beides führt zu einem ersten Exposé, um die Filmhandlung mit Figuren und zeitlicher Einordnung kurz zu erklären. Daraufhin wird das Drehbuch von einem Drehbuchautor in Zusammenarbeit mit dem Produzenten und dem Regisseur zu einem Treatment (Handlungstext ohne Dialog) ausgearbeitet. Am Ende steht das fertige Drehbuch (Handlungstext mit Dialog und ev. Regieanweisungen und Kameraeinstellungen). Parallel zur Stoffentwicklung läuft die Filmfinanzierung.

Allein diese Phase erfordert einigen Aufwand, die Koordination vieler Beteiligten und einige vertragliche und finanzielle Vorbereitungen und Vorleistungen, etwa für die Drehbuchentwicklung. Die Finanzierung wird in der Regel aus Eigenmitteln, Filmförderungen, Mitteln von Fernsehsendern oder durch Rückstellungen der Drehbuchautoren bezahlt.

Um zur nächsten Phase zu gelangen, muss eine Greenlight genannte Freigabe des Projekts mit einer verbindlichen Zusage der Finanzierung vorliegen.

3.1 Filmproduktionsgesellschaft

Unter einer Filmproduktionsgesellschaft versteht man ein Unternehmen, das seine Einnahmen überwiegend aus der Produktion von Filmen erwirtschaftet.

<https://de.wikipedia.org/wiki/Filmproduktionsgesellschaft>

Eine Produktionsfirma, ein Produktionshaus, ein Produktionsstudio oder ein Produktionsteam bildet die physische Grundlage für Arbeiten in den Bereichen darstellende Künste, neue Medienkunst, Film, Fernsehen, Radio, Comics, interaktive Kunst, Videospiele, Websites und Video.

Die Aufgaben der Filmproduktionsgesellschaften sind vielseitig. Sie kümmern sich um die Stoffentwicklung und Filmfinanzierung über die Produktionsvorbereitung und die Dreharbeiten bis hin zur Postproduktion.

Für diese Gesellschaften gibt es nicht nur einen Namen. Filmgesellschaft und Filmproduktionsgesellschaft werden meist bedeutungsgleich verwendet. Filmgesellschaften können jedoch auch Unternehmen, die über die Filmproduktion hinaus auch im Bereich

Filmverleih bzw. -vertrieb tätig sind oder auch eigene Kinos betreiben, sein. Das bedeutet, sie stellen sowohl Kinofilmproduktionen und Filmen, Sendungen und Serien für das Fernsehen als auch Produktionen von Werbefilmen, Imagefilmen, Industriefilmen und Webserien her.

Eine klassische Filmproduktionsgesellschaft zeichnet sich durch kreative und wirtschaftliche Unabhängigkeit aus.

Dienstleistungs-Produktionsgesellschaft sind Unternehmen, die im Auftrag Filme ganz oder teilweise produzieren. Im Jahr 2012 gab es in Deutschland circa 900 klassische Produktionsgesellschaften, davon 300 Kino- und 600 TV-Produzenten.

3.1.1 Typen

Filmproduktionsunternehmen unterscheiden sich in ihrer Größe bzw. ihrem Umsatz.

Zu den weltweit größten Unternehmen zählen die amerikanischen Universal Pictures, die über gewaltige Atelieranlagen, einen Kostüm- und Requisitenfundus und 9.000 feste Mitarbeiter verfügen, durchschnittlich 21 Filme pro Jahr produzieren und aus dem Verleih und Vertrieb erhebliche zusätzliche Einnahmen bekommen. Eine der größten Filmproduktionsgesellschaften in Deutschland ist die Münchner Constantin-Film, die pro Jahr gut 5 Kinofilme produziert, 235 Mitarbeiter beschäftigt, zahlreiche Tochterunternehmen besitzt und auch als Verleih tätig ist.

Filmproduktionsgesellschaften unterscheiden sich auch vor allem in der Dauer ihres Bestehens:

Eine der ältesten noch tätigen Filmgesellschaften der Welt ist die amerikanische Biograph Company, die 1895 gegründet wurde; die älteste deutsche Gesellschaft ist die Universum Film AG (seit 1917). Andere Unternehmen bestehen nur für sehr kurze Zeit; oft werden Produktionsgesellschaften für die Herstellung eines einzigen Films gegründet und danach wieder aufgelöst.

Unter „unabhängigen“ Filmproduktionsgesellschaften versteht man umgangssprachlich solche Unternehmen, die nicht zu den marktbeherrschenden Großen der Branche gehören. Diese Unterscheidung ist besonders in den USA gängig, wo ein in Hollywood ansässiges Oligopol aus sieben Superkonzernen den Löwenanteil der nationalen Filmproduktion liefert. Das Etikett „Unabhängigkeit“ wird in diesem Zusammenhang gern benutzt, um den Anschein zu erwecken, in kleineren, finanziell schwächer ausgestatteten Unternehmen würden grundsätzlich Independentfilme produziert, d. h. solche Filme, die sich auch ästhetisch vom Mainstream unterscheiden. Dies ist in einigen Fällen zutreffend, meist jedoch nicht.

Einen Sonderfall so genannter „unabhängiger“ Filmproduktionsgesellschaften stellen solche Unternehmen dar, die nicht gewinnorientiert arbeiten. Eines der wenigen Beispiele bildet die deutsche Film-Gemeinschaft, die 1931 zur Produktion des Films *Mädchen in Uniform* gegründet wurde.

Ein anderer Sonderfall sind staatseigene Filmproduktionsgesellschaften. In der deutschen Geschichte bildet die Ufa, die sich von 1937 bis 1945 im Staatsbesitz befand, das

prominenteste Beispiel. Ein weiteres Beispiel ist die Mosfilm, die in der jungen Sowjetunion als nationale Einheits-Filmgesellschaft gegründet wurde und nach wie vor nicht privatisiert wurde.

Filmproduktionsgesellschaften unterscheiden sich in ihren Tätigkeitsschwerpunkten. Neben Produktionsgesellschaften, die ausschließlich oder überwiegend Spielfilme herstellen, gibt es Gesellschaften, die auf die Produktion von Animations- oder Dokumentarfilmen spezialisiert sind. Wieder andere Unternehmen produzieren Fernsehfilme, Fernsehserien und nichtfiktionale Filme im Auftrag von Rundfunkanstalten oder Privatsendern. Daneben gibt es Unternehmen, die sich auf die Produktion Werbefilmen, und andere, die sich auf Musikvideos spezialisiert haben. Sogenannte Serviceproduktionen bieten lokale Dienstleistungen für andere Filmproduktionsgesellschaften, meist aus dem Ausland, an.

3.2 Drehbuch

Ein Drehbuch (auch Filmskript oder Skript) ist die textliche Grundlage eines Films. Der Autor eines Drehbuchs ist der Drehbuchautor. Anhand des Drehbuchs treffen Filmschaffende anderer Gewerke ihre organisatorischen, technischen und künstlerischen Entscheidungen.

Das Drehbuch stellt die Handlung und die Dialoge eines Filmes Szene für Szene, in der finalen Fassung manchmal Einstellung für Einstellung dar. Im Drehbuch geht es vor allem auf das sicht- und hörbare Wesentliche der Handlung. Es beinhaltet Figuren, Requisiten, Ausstattung, Licht- und Wettersituationen, Geräusche und Stimmen, sofern sie für die Handlung von Bedeutung sind. Drehbücher gibt es auch in handlungsstarken Videospielen sowie in Dokumentarfilmen.

Ein Drehbuch kann auf der Grundlage eines Romans oder Drama für einen Film entwickelt werden (adaptiertes Drehbuch) oder aus einer originären Idee des Autors oder eines beteiligten Filmemachers entstehen (Originaldrehbuch).

Das Drehbuch ist grundsätzlich keine eigenständige literarische Gattung, dennoch können Drehbücher auch veröffentlicht werden. Verlegt werden etwa erfolgreich verfilmte Drehbücher oder auch Drehbücher, die gar nicht zur Filmproduktion vorgesehen sind und ähnlich wie ein Buch fungieren.

3.2.1 Entstehung

Drehbücher wurden zu Beginn der Filmgeschichte noch nicht gebraucht. Das Interesse daran kam erst langsam auf. Filme entstanden ohne schriftliche Planung oder nach rudimentären Aufzeichnungen.

Der Filmpionier Georges Méliès erkannte als erster das Potential des Drehbuchs und drehte ab 1896 ausschließlich inszenierte Filme. Für Verfilmungen von Theaterstücken wurden damals die entsprechenden Theaterstücke selbst verwendet und auch die ersten Drehbücher (1904) unterscheiden sich kaum vom Drama. Diese ersten Drehbücher heißen Szenario.

Seit 1905 werden Autoren sporadisch im Film genannt, seit 1912 regelmäßig. *From the Manger to the Cross* (USA 1912) war das erste voll entwickelte amerikanische Drehbuch, das um 1909 von der Schauspielerin Gene Gauntier geschrieben wurde. Dank Produzent Thomas Ince, der in Zusammenarbeit mit Autoren ein sogenanntes Continuity Script als Vorlage für den Film entwickelte, gewann das Drehbuch an Bedeutung. In Filmzeitschriften fanden sich erstmals Hinweise, wie Drehbücher zu verfassen seien. In den USA entstand zudem das Scenario Fever, dadurch wurde zahlreiche Preise ausgeschrieben und das Fever endete mit der Festanstellung von Autoren.

Davor konnten Schriftsteller und Dramatiker für das Verfassen von Drehbüchern angestellt werden. Ein Beispiel ist Paul Lindau, der das Drehbuch zu *Der Andere* (Deutschland 1913) verfasste. Der italienische Schriftsteller und Dichter Gabriele D'Annunzio schrieb *Schrifttafeln für Cabiria* (Italien 1914). Auch in den USA gab es Versuche, berühmte Autoren für die Studioproduktion zu gewinnen, doch die Drehbücher und Filme fallen meist „zu literarisch“ aus.

Im Verlauf der 1920er Jahre wird der Drehbuchautor zu einem Stamm-Mitarbeiter in der Filmproduktion. Mit dem Tonfilm findet das Drehbuch auch seine (beinahe) endgültige Form, das Master Scene Script.

3.2.2 Drehbuchentwicklung

Die Drehbuchentwicklung beginnt mit einem Vertrag: Der Autor verpflichtet sich zur Entwicklung des Erzählstoffs, dafür stehen ihm Leistungen des Produzenten zu. Die Arbeit an einem Drehbuch ist in mehreren Entwicklungsphasen unterteilt und verlangt verschiedener Textformen, zum Beispiel für die Einreichung bei Produktionsfirmen, Fernsehsendern oder zur Filmförderung. Nicht alle diese Phasen werden immer durchlaufen, manche von ihnen hingegen werden mehrfach durchgegangen.

Das Exposé stellt die grundlegende Stoffidee dar, den Spannungsaufbau, die Figuren und ihre Handlungen. Im ausführlicheren Treatment werden die Handlung und ihre Hintergründe ausformuliert und erzählchronologisch gegliedert. Eine Aufteilung in Szenen erfolgt meist noch nicht. Ein Exposé kann zwei bis vier aber auch 15 bis 20 Seiten lang sein. Zudem kann zwischen Treatment und Szenarium (auch Bildertreatment, wobei Bild hier synonym für Szene ist) unterschieden werden, einer detailliert szenischen Form. Es ist in der Zusammenarbeit also oft eine gute Verständigung über die Vorstellungen und Erwartungen über den Text nötig.

Die Drehbuchentwicklung wird während dieser Schritte von Sitzungen mit den Produktionspartnern begleitet. Mit dem Einverständnis vom Produzenten beginnt der Autor das Drehbuch zu schreiben. Drehbücher werden mehrere Male überarbeitet, um dabei alle Anforderungen des Regisseurs, des Produzenten zu berücksichtigen. Frühe Fassungen enthalten meistens nur kurze Anregungen für konkrete Einstellungen und andere Entscheidungen, bis zu den Dreharbeiten entsteht eine detaillierte Drehfassung (auch Shooting Script genannt). Bis die endgültige Drehfassung steht, vergehen mehrere Monate und viele Besprechungen. Oft arbeiten mehrere Autoren an einem Buch, und es kann

vorkommen, dass der ursprüngliche Autor nicht mehr an der Entstehung der Drehfassung beteiligt ist.

3.2.3 Drehbuchform

Früher waren die Drehbücher in Europa und Amerika verschieden. So wurde in Europa zum Beispiel lange Zeit das Sichtbare und das Hörbare im Film in zwei getrennte Spalten nebeneinander geschrieben.

Inzwischen hat sich das amerikanische Drehbuch, das sogenannte Master Scene Format, durchgesetzt. Es existiert seit der Mitte des 20. Jahrhunderts. Daraus erklärt sich auch die verwendete Schriftart Courier, eine Schreibmaschinenschrift mit fester Zeichenbreite.

Der große Vorteil der amerikanischen Drehbuchform liegt darin, dass eine Drehbuchseite einer Filmminute entspricht. Das gilt nicht auf die Sekunde für jede Seite, gleicht sich aber meist aus. Das Drehbuch für einen Film von 90 Minuten besteht also aus 90 Seiten. Damit ist auch die Handhabung des Drehbuchs leichter und der Leser weiß direkt auf Grund der Seitenzahl in welcher Szene er sich befindet.

Ein Drehbuch ist in Szenen gegliedert, die nach Zeit und Räumlichkeit voneinander unterschieden werden. Ein Schauplatzwechsel oder ein Zeitsprung bedeuten immer das Ende der alten und den Beginn einer neuen Szene. Eine neue Szene beginnt mit einer Überschrift in Großbuchstaben, die Ort und Zeit der Szene bestimmt. Für die Filmproduktion werden Orte nach Innen- und Außen-Motiven unterschieden und Zeiten auf Tag und Nacht reduziert.

Nach der Überschrift kommt eine Beschreibung der Szene, zum Beispiel der Figuren, Requisiten, Ausstattung, Geräuschkulisse, des Wetters und der beobachteten Handlungen – sofern sie für den Film von Bedeutung sind und noch nicht in einer früheren Szene beschrieben wurden. Einstellungen, Kameraanweisungen und Töne werden großgeschrieben.

Sprechen Figuren, werden Figurenname, darunter der Dialogtext und gegebenenfalls Sprechanweisungen, die sich aus der Handlung nicht ergeben, wiedergegeben. Die Dialog-Anmerkung Off oder O.S. für Off Screen heißt, dass die sprechende Figur sich zwar in der

```

INNEN - RATHAUS - TAG

PETER kniet hinter einem Podium und schließt einen silbernen
Koffer. Peter ist ein kleiner Mann mit roten Haaren und
einer Narbe auf der Wange. Die Narbe hat die Form eines
Dreiecks. Er trägt die Kleidung einer Reinigungskraft.

Peter verlässt den Raum und geht einen langen Flur entlang
in Richtung Ausgang. Am Ausgang steht ein DICKER WACHMANN.

                DICKER WACHMANN
                Schönen Feierabend.

                PETER
                Danke.

AUSSEN - RATHAUS - TAG

Peter verlässt das Rathaus und sieht sich kurz um. Er blickt
auf seine Armbanduhr und geht in Richtung Straße. Ein weißer
Sportwagen hält an, Peter steigt ein und der Wagen fährt
los.

NICK fährt den Wagen. Nick ist ein junger Mann mit Anzug und
Krawatte, der trotz seiner Kleidung sein Alter nicht
verstecken kann. Er öffnet das Handschuhfach und gibt Peter
eine kleine Dose.

                PETER
                (wütend)
                Was soll ich damit? Willst du mich
                verarschen?

                NICK
                Mach's auf.

Peter öffnet die Dose und holt eine kleine Fernbedienung
heraus.

                PETER
                Und ich dachte schon.

                NICK
                Ich hab mir gedacht, du wolltest du
                vielleicht...? Schließlich hast du
                das alles angezettelt.

                PETER
                (ironisch)
                Sehr aufmerksam.

Peter zögert einen Augenblick und drückt den einzigen Knopf
der Fernbedienung.

```

Szene befindet, jedoch nicht im Bild zu sehen ist und V.O. für Voice-over die eine Stimme bezeichnet, die in der Post-Produktion in die Szene eingefügt wird.

3.3 Urheberrechte

Als einer der wichtigsten Urheber entscheidet der Regisseur über die Verwertung und Veröffentlichung des Films. Das Urheberrecht für den Film gilt für alle Arten des Films. So sind neben Spielfilmen, auch Dokumentationen, Videospiele, Werbespots und Videos auf Youtube geschützt.

3.3.1.1 Schutz

Das Urheberrecht schützt den Urheber/-n und sein/ihr Film. Das Urheberrechtsgesetz (UrhG) definiert dies unter § 2 Abs. 2 als persönlich-geistige Schöpfungen. Laut dem UrhG zählen diese zu den geschützten Werken:

- Sprachwerke (Bücher und Reden)
- Werke der Musik (Noten und Kompositionen)
- pantomimische Werke und Werke der Tanzkunst (Choreografien)
- Werke der bildenden Künste (Skulpturen und Plastiken)
- Lichtbildwerke (Fotografien)
- Filmwerke (Dokumentationen und Spielfilme)
- Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art (Skizzen und Karten)

Damit der Film 100% urheberrechtlich geschützt ist, muss dieser ein gewisses Maß an Originalität und persönlicher Note haben. Fiktionale Filme werden nur in den seltensten Fällen hinterfragt, da diese auf selbst ausgedachten Konzepten bestehen. Deswegen werden wegen der Kreativität und der Aufwendigkeit der Produktion auch Werbespots und Computerspielen geschützt.

Bei Filminterviews wird es jedoch ein wenig schwieriger. Hier muss man vor allem die sprachliche und bildnerische Gestaltung individuell betrachtet. Dabei wichtig vor allem die Kameraführung und die Ausleuchtung wichtig.

Eine reine Berichterstattung ist kein Film, weil diese meistens nicht auf einer individuellen Idee produziert worden sind. Trotzdem schützt sie das Urheberrecht, da diese jedoch zu den Laufbildern¹ zählen.

Um ein Urheberrecht zu bekommen, braucht man dazu mehr als nur eine Idee. Denn dieser Schutz tritt erst mit der Schöpfung in Kraft.

Dazu muss die Idee eine konkrete Form annehmen, die durch die menschlichen Sinne wahrnehmbar ist. Hierfür wird meistens ein Drehbuch verwendet. Eine schriftliche Form ist für das Urheberrecht eigentlich nicht notwendig, allerdings ist dies eine branchenübliche

¹ Als Laufbilder werden Filme bezeichnet, die genug persönlicher Schöpfung hat. Dadurch bleiben sie nur 50 Jahre lang geschützt.

Methode. Man sollte immer beachten: Je ausformulierte die Idee, desto wahrscheinlicher hat man das Urheberrecht.

3.3.1.2 Urheber

Bei den Urhebern muss man die Urheber der vorbestehenden Werke und den Filmurheber unterscheiden. Zu den vorbestehenden Werken gehören unter anderem das Drehbuch und/oder die Romanvorlage, Filmmusik wird weniger dazu gezählt.

Vorbestehende Werke fallen immer unter den Schutz des Urheberrechts. Der Urheber der Romanvorlage ist aber nicht automatisch der Filmurheber. Der Filmurheber muss die Produktion des Films beeinflussen.

Der „klassischer“ Urheber beim Film ist der Regisseur. Aber auch Kameramann, Tonmeister, Beleuchter und Produzent können durch ihren Einfluss auf den Film dazu gezählt werden:

- Der Regisseur ist für die Gesamtkomposition des Films zuständig. Er hat Einfluss auf die Aufstellung der einzelnen Szenen und die Schauspieler. Dadurch bringt er viel von seiner persönlichen und kreativen Leistung in den Film ein, weshalb er meist als Schöpfer seines Films gilt.
- Wenn der Kameramann an die Vorgaben des Regisseurs gebunden ist, ist er kein Miturheber. Wenn er jedoch frei bei der Bildgestaltung mitgestaltet und eigene Ideen umsetzt, ist er ein Mit-Urheber.
- Auch der Tonmeister kann ein Mit-Urheber sein. Das ist möglich, wenn seine eigenen Ideen und Vorstellungen einbringen kann.
- Auch ein Cutter kann, wenn er bei seiner Arbeit frei entscheiden kann, zu den Mit-Urhebern zählen. Dort ist der Einfluss des Regisseurs sehr entscheidend.
- Kostüm- und Szenenbildnern fallen nicht unter das Urheberrecht beim Film, sondern zu den vorbestehenden Werken.
- Schauspieler können aufgrund ihrer Tätigkeit als ausübende Künstler nicht im Besitz der Urheberschaft sein. Ist ein Schauspieler allerdings gleichzeitig Regisseur des Filmwerks, kann er dadurch die (Mit-) Urheberschaft erlangen.

3.3.1.3 Verwertung und Nutzung

Der Urheber entscheidet über die Verwertung in körperlicher sowie unkörperlicher Form. Dadurch entscheidet er wann und wie der Film für die Öffentlichkeit zugänglich wird.

Der Schutz durch das Urheberrecht beim Film ist nicht unbegrenzt. 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers gilt der Schutz nicht mehr.

Das Urheberrecht beim Film sieht dabei unter anderem folgende Rechte vor:

- Vortrags-, Aufführungs- und Vorführungsrecht (§19 UrhG)
- Senderecht (§ 20 UrhG)
- Recht der Wiedergabe durch Bild- oder Tonträger (§ 21 UrhG)

- Recht der Wiedergabe von Funksendungen (§ 22 UrhG)

Der Filmurheber kann sowohl einfache als auch ausschließliche Nutzungsrechte erteilen. Beim einfachen Nutzungsrecht können auch noch andere Verwerter Lizenzen erwerben z.B., wenn unterschiedliche Kinos die Vorführungsrechte an einem Film haben möchten.

Hat ein Produzent die Nutzungsrechte für ein Drehbuch, darf nur dieser Produzent das Drehbuch verfilmen. Dadurch wird die Verwertung von Anderen und sogar durch den Urheber verhindert.

Die Nutzungsrechte können zeitlich, räumlich und inhaltlich beschränkt werden. Die Beschränkungen kann man oft beim Senderecht finden. Durch die zeitliche Beschränkung kann einem Fernsehsender für eine bestimmte Zeit ein exklusives Senderecht gegeben werden. Sind die Senderechte auf bestimmte Länder aufgespaltet, ist dies eine räumliche Beschränkung.

3.4 Filmkalkulation

In einer Filmkalkulation werden alle Kosten aufgelistet, die bei der Produktion eines Films entstehen. Dabei werden alle Phasen der Filmherstellung (Vorproduktion, Dreharbeiten und Postproduktion), jedoch nicht die Kosten für die Filmverwertung bzw. Herausbringung des Films berücksichtigt.

Nach Klärung des Filmbudgets kann der Produzent dann mit der Filmfinanzierung beginnen und geeignete Investoren für das Projekt suchen.

3.4.1 Voraussetzungen

Um die Kosten für die Herstellung eines Films kalkulieren zu können, müssen zuvor u. a. folgende Punkte abgeklärt sein:

- Wie lang wird der Film voraussichtlich sein?
- Auf welchem Bildmaterial wird der Film gedreht?
- Mit welchen Schauspielern sollen die wichtigsten Rollen bzw. Figuren besetzt werden?
- Welche kostenrelevanten Positionen gibt es in den einzelnen Drehbuchszenen?
- Wie viele Drehtage benötigt der Film für seine Realisierung?
- Sind aufwendige visuelle Effekte in der Postproduktion umzusetzen?

Eine erste Vorkalkulation wird in der Regel vom Produzenten des Films erstellt. Damit kann dieser den Finanzierungsbedarf des Filmprojekts ermitteln und sich auf die Suche nach geeigneten Investoren machen. Im Verlauf der Herstellung des Films wird eine sog. IST-Kalkulation erstellt, in der alle entstehenden Kosten eingetragen werden. Dies macht meistens der Produktionsleiter.

3.4.2 Schemata

Filmkalkulationen werden in festgelegten Schemata aufgelistet und dargestellt. In Deutschland benutzt man normalerweise das FFA-Kalkulationsschema, der Filmförderungsanstalt (FFA). (Ein genaues Beispiel findet ihr hier : https://www.preproducer.com/tourimages/documents/FFA-Kalkulation_ausfuehrlich_Beiispiel.pdf) Für Fernsehproduktionen wird meistens das ZDF-Kalkulationsschema verwendet. Die beiden Schemata unterscheiden sich im Aufbau nur wenig voneinander.

Im anglo-amerikanischen Raum ist der Standard das Above-Below-the-Line-Schema. Hierbei gibt es zahlreiche kleinere Abweichungen bei jedem Studio und Fernsehsender.

Der eigentliche Unterschied zwischen den deutschen und den anglo-amerikanischen Schemata besteht in der Gruppierung der Kosten. Das Above-Below-the-Line-Schema ordnet alle Kosten den einzelnen Departments zu (z. B. Kameradepartment, Kostümdepartment etc.) In den deutschen Schemen wird jedoch nach Kostenarten gruppiert (z. B. Reisekosten, Gagen etc.)

3.4.3 Software

Zum Schreiben von komplexen Filmkalkulationen nutzt man heutzutage Softwares. In Deutschland gibt es dafür die Programme Sesam-Kalk und PreProducer. Diese Programme haben den Vorteil, dass sie bereits das geforderte FFA-Schema als Vorlage integriert haben.

Für Above-Below-the-Line-Kalkulationen wird international am häufigsten das Programm Movie Magic Budgeting verwendet.

The screenshot displays the 'Movie Magic Budgeting' software interface. It features a top navigation bar with tabs for 'Gagen', 'Produktionsplan', 'Produktionsstatus', and 'Grafik'. Below this, there are various input fields and checkboxes for project settings, such as 'Einstellungen zur Gagenberechnung' and 'Einstellungen zur Produktionsplanung'. The main area contains a table with columns for 'Zeitraum', 'Kosten', and 'Gegenkonto'. The table lists various production costs, including 'Gagen', 'Produktionsplan', 'Produktionsstatus', and 'Grafik'. At the bottom, there is a summary section with fields for 'Gesamtwert', 'Produktionsplan', 'Produktionsstatus', and 'Grafik'.

3.5 Filmfinanzierung

Unter Filmfinanzierung versteht man die Beschaffung von Kapital zur Herstellung eines Filmes. Die Finanzierungsphase in der Filmproduktion sollte in der Regel parallel zur Stoffentwicklung begonnen werden.

Vor Beginn der Finanzierung müssen erst alle Kosten ermittelt werden, die bei der Produktion des Films entstehen werden. Erst wenn die Finanzierung des Films gesichert ist, wird die Greenlight genannte Freigabe der Produktion erteilt.

3.5.1 Filmfinanzierungsmodelle

In Europa ist die Auftragsproduktion der Hauptteil der Filmproduktionen, da Kinofilme in den meisten Fällen auf Filmförderung angewiesen sind. In den Vereinigten Staaten dominiert die

Eigenproduktion und Eigenfinanzierung von Filmen. Dies ist möglich, da die großen US-amerikanischen Filmproduktionsgesellschaften über ein weit entwickeltes Vermarktungs- und Vertriebssystem und große Werbebudgets verfügen.

Wie schon erwähnt ist die Auftragsproduktion eine gängige Filmproduktion. Die Auftraggeber sind meist Fernsehsender, Verleih- und Vertriebsunternehmen. Die Filme werden, im Gegensatz zu Eigenproduktionen, von den Zahlungen des Auftraggebers bzw. der Auftraggeber finanziert. Diese finanziellen Beiträge werden vom Auftraggeber meist gestaffelt an den Produzenten ausgezahlt.

3.5.2 Finanzierungselemente

Zur Finanzierung der Eigenproduktion können eigene Barmittel und auch Kredite sein. Fremdmittel können Risikoinvestitionen von Finanziers, Rückstellungen (Zahlungsaufschub von Bezahlung aus Erlösen) von Mitarbeitern und Darstellern und Sachleistungen, Erlöse aus Vorverkäufen und Lizenzierung von Rechten und Erlöse aus der Vergabe von Vertriebsrechten, z. B. an einen Verleih oder einen Weltvertrieb sein. Je nachdem können sich mehrere nationale und internationale Produzenten zu Koproduktionen zusammenschließen und die Herstellung eines Films gemeinsam finanzieren.

In Amerika besteht die Möglichkeit einer finanziellen Unterstützung der Filmherstellung in Form von Steuererleichterungen bis hin zu Beihilfen. Steuererleichterungen können an Qualitätsvorgaben gebunden sein. Auch Beihilfen sind meist an Kriterien gebunden.

Dies ist zur Stärkung der eigenen Filmwirtschaft und auch zur Unterstützung der eigenen Filmkultur gedacht. Filmproduzenten können diese Finanzierungsmöglichkeiten nutzen.

Jede Finanzierung beansprucht Erlöse aus der Auswertung des Films. Ausnahmen sind Beihilfen und Steuererstattungen.

Durch eine Auftragsvergabe an den Produzenten mit einer hundertprozentigen Finanzierung der Herstellungskosten werden heutzutage die TV-Auftragsproduktionen finanziert. Ein 90-minütigen Fernsehfilm in Deutschland kostet ca. 1–1,5 Millionen Euro.

Deutsche Fernsehfilme werden durch Gebühren oder Werbeeinnahmen für die Sender vollständig finanziert. Allerdings wird durch Gebührenstopp und sich immer weiter verringernde Werbeeinnahmen die Finanzierung immer schwieriger, das führt zu einer Verbilligung des Produkts und damit des Programms.

Bei einer Präsentation des Films oder der Serie muss den möglichen Geldgebern ein Paket, bestehend aus dem Drehbuch, der Kalkulation, Besetzungen für die Hauptdarsteller und die Regie, Finanzierungsplan und Auswertungsmöglichkeiten vorgelegt werden.

3.5.3 Fertigstellungsgarantie

Die Fertigstellungsgarantie bzw. Fertigstellungsversicherung ist ein wichtiger Bestandteil der Filmfinanzierung und wird vor dem Produktionsbeginn vertraglich festgelegt. Private

Investoren verpflichten sich bei einer Budgetüberschreitung die erforderlichen Mittel zur Filmfertigstellung aufzubringen. Als Gegenleistung wird dafür ein Honorar verrechnet oder eine Gewinnbeteiligung vereinbart.

Die Fertigstellungsgarantie wird meistens nur bei internationalen und großen Filmproduktionen von den kreditgebenden Banken und von den Investoren verlangt. Die Fertigstellungsgarantie u. a. auch Completion Bond Guarantee, ist keine Finanzierungsgarantie. Garantiert wird lediglich die Fertigstellung des Films. Der Completion Bond ist üblicherweise mit eigenem Personal bei der Produktion anwesend und kontrolliert die Herstellung des Films. Im Falle von großen Kostenüberschreitungen hat er das Recht, die Kontrolle über die weitere Produktionstätigkeit zu übernehmen. Die Mehrkosten werden vom Completion Bond übernommen. Bei internationalen Produktionen bestehen, typischerweise aufgrund der Vielzahl der beteiligten Parteien, Risiken durch den möglichen Ausfall einzelner Finanzierungselemente. Der Completion Bond schließt diese finanziellen Risiken in der Regel aus dem Haftungsumfang der Garantie aus.

3.5.4 Zwischenfinanzierung

Eine Zwischenfinanzierung ist nötig, wenn die Auszahlungstermine der vereinbarten Einzelfinanzierungen keine ausreichende Versorgung der Produktion ermöglichen. Typischerweise werden einzelne Auszahlungsraten zu bestimmten Terminen der Filmherstellung vereinbart, wie. z. B. Vertragsabschluss der Finanzierungsvereinbarung, Drehbeginn, Drehende, Rohschnittabnahme, Nullkopie sowie Materiallieferung. Liquiditätsengpässe entstehen häufig zum Drehbeginn, weil dann hohe Auszahlungen arrangiert werden müssen. Genauso entsteht häufig ein Liquiditätsbedarf, weil die Auszahlung der letzten Raten sich verzögert. Der Produzent ist bei höheren Filmbudgets dadurch nicht mehr in der Lage, diesen Liquiditätsbedarf aus eigenen Mitteln zu erfüllen. In diesem Fall wird die Zwischenfinanzierung durch einen Bankkredit erforderlich.

Die Liquiditätsplanung ist die Grundlage der Zwischenfinanzierung, bei der die Zu- und Abflüsse der Filmproduktion gegenübergestellt werden. Sobald Fernsehsender an der Finanzierung beteiligt sind, wird von diesen meistens eine Bankbürgschaft verlangt. Ist eine zusätzliche Sicherheit der Banken der Banken.

In Frankreich und Amerika gibt es besondere Filmbanken, die bereit sind auch Filme von unabhängigen Produzenten und kleinen Produktionsfirmen vorzufinanzieren. Die Rückzahlung erfolgt in der Regel auf Raten, diese beginnen dann zwei Jahre nach Produktionsbeginn und dauern drei bis fünf Jahre. In Deutschland scheiterten die Versuche eigenständiger Filmbanken bereits in den 20er Jahren.

3.6 Besetzung

3.6.1 Regisseur

Ein Filmregisseur ist der künstlerische und kreative Leiter einer Filmproduktion im Gegensatz zum Filmproduzenten, der die Produktion administrativ leitet.

Bei kleinen Produktionen erstrecken sich die Aufgaben des Regisseurs von der Stoffentwicklung über die Erarbeitung von Drehbüchern, die Ablaufplanung der Produktion einschließlich der Kosten bis zur Postproduktion. In professionellen Produktionen ist die Hauptaufgabe des Regisseurs die Inszenierung, das heißt die Auflösung der Szenen eines Drehbuchs in einzelne Kameraeinstellungen und die Anleitung der Schauspieler.

Der Begriff „Regie“ ist beim Kinofilm klar definiert. Beim Fernsehen kann er jedoch viel bedeuten: von der Studio-Regie, der Ablauf-Regie über die Bild-Regie (Kamera) bis hin zur Spielfilm-Regie.

Der Filmregisseur gilt als Schöpfer eines Films. Er prägt es persönlich unter Verwendung und Bearbeitung bestehender Werke (z. B. vom Drehbuchautor) und mit Zusammenarbeit mit weiteren Mit-Urhebern (z. B. Bildgestalter und Filmeditor).



3.6.1.1 Aufgaben

- Bearbeitung einer Vorlage eines Originalstoffes, mit evtl. Zusammenarbeit mit einem Autor oder einer Autorin
- Erarbeitung des Drehbuches
- Auswahl der Schauspieler
- Auswahl des künstlerisch-technischen Stabes (z. B.: Kamera, Musik, Szenenbild, Kostümbild, Maskenbild, Requisite, Schnitt, Ton, Regieassistenten)
- Erarbeitung der Bildfolge für den Szenenablauf
- Erstellung von Regiebuch, Shooting Script oder Story Board („Auflösung“)
- Auswahl von Drehorten
- Festlegung von Massenszenen, Spezialeffekten und Stunts
- Vorgespräche mit den Hauptschauspielern zur Ausarbeitung der Rolle
- Erarbeitung einer musikalischen Konzeption für den Film
- Durchführung der Dreharbeiten (endgültige Entscheidung über: Einrichtung des Sets, Anzahl der Einstellungen, Bewegungen und Bildausschnitte der Kamera)
- Auswahl von Archivmaterial
- Anfertigung des Feinschnitts in Zusammenarbeit mit dem Filmeditor
- Herstellung der endgültigen Fassung des Films (Überwachung der Sprach-Synchronisation, der Musik- und Geräuschaufnahmen sowie der Endmischung,

Festlegung der Titelgestaltung, Mitwirkung bei der optischen oder elektronischen Lichtbestimmung und Farbkorrektur)

- Mitwirkung bei der Gestaltung von Werbe- und Informationsmaterial

3.6.1.2 Ausbildung

Um Regisseur zu werden gibt es mehrere Möglichkeiten: Entweder man macht eine Ausbildung zum Film- und Fernseh-Regisseur/-in oder man studiert an einer Universität oder an einer Filmakademie. Dazu benötigt man eine gute allgemeine Hochschulreife. Es gibt verschiedene Studiengänge, die gängigsten sind Regie und Theaterwissenschaft. Ein Master ist sinnvoll, da man dadurch weitere Berufsmöglichkeiten offenlässt. Wenn man den Abschluss in der Tasche hat, startet man erstmal als Regieassistent, um sich an die Arbeit heranzutasten und sich einen Namen zu machen.

3.6.1.3 Voraussetzungen

Voraussetzung für einen Regisseur ist eine Kombination aus vielen verschiedenen Fähigkeiten. Die Fähigkeit, Mitarbeiter zu motivieren, zu leiten und koordinieren zählt dazu, genauso wie dramaturgische, darstellerische, sprachliche, musikalische und visuelle Elemente zu einem Filmwerk zusammenzufügen. Regisseure müssen über Psychologie und Menschenkenntnis verfügen, um auch evtl. entstehende Streite zu schlichten.

„Er ist Vater und Mutter, Priester, Psychologe, Freund, Autor, Schauspieler, Photograph, Kostümbildner, Elektronikfachmann, Musiker, graphischer Künstler und spielt noch ein Dutzend andere Rollen.“

– Alan A. Armer: Lehrbuch für Film & Fernsehregie

3.6.1.4 Mitarbeiter

Ein Filmregisseur leitet während der Produktion eine ganze Reihe von Mitarbeitern:

- Regieassistenten
- Kameralleute
- Szenenbildner
- Maskenbildner
- Kostümbildner
- Filmeditoren
- Filmkomponisten
- Tongestalter
- Fachleute für Spezialeffekte
- VFX Supervisor
- Aufnahmeleiter
- Location Scouts

- Stuntmen
- Schauspieler

3.6.2 Produzent

Der Filmproduzent verwaltet und steuert den Prozess der Produktionen. Er ist immer verantwortlich für den technischen und den wirtschaftlichen Erfolg: Von der Stoffentwicklung über die Projektentwicklung, die Filmkalkulation und Filmfinanzierung, die Produktion bis hin zur Postproduktion und Fertigstellung des Films. Für den künstlerischen Erfolg ist jedoch der Regisseur verantwortlich.

Ein Produzent produziert: Kino-, Fernseh-, Werbe- oder Industriefilme für Fernsehen, Kino, Bildtonträger, Internet und andere zur Übertragung audiovisueller Inhalte geeignete Medien.

Produzenten sind oft auf bestimmte Medien spezialisiert. Die verschiedenen Gruppen sind: Kinofilmproduzent, Fernsehproduzent (TV-Fiction), TV-Unterhaltungsproduzent (TV-Entertainment), Animationsfilmproduzent, Dokumentarfilmproduzent und Werbefilmproduzent. Es gibt auch zahlreiche Produzenten, die sowohl für das Fernsehen als auch für das Kino produzieren.

3.6.2.1 Aufgaben

Ein Filmproduzent muss die wirtschaftliche und technische Verantwortung für die Produktion tragen, ihre Durchführung organisieren und sie inhaltlich beeinflussen.

- Zur wirtschaftlichen Verantwortung gehört die Kalkulation der Kosten, die Überwachung der Einhaltung dieser Kalkulation, sowie die Übernahme des wirtschaftlichen Risikos der Filmherstellung.
- Zur finanziellen Steuerung gehört die Finanzierung, die Aufstellung des Finanzierungsplans, die Organisation des Cash-Flows (Liquiditätsplanung) für die Filmherstellung und die Übernahme des Finanzierungsrisikos.
- Zur technischen und organisatorischen Aufgabe des Produzenten gehören Initiative, Planung und Entwicklung des Filmprojekts, die Auswahl des kreativen und technischen Personals (Drehbuchautor, Filmregisseur, Schauspieler, Kameramann, Filmeditor...), die Mitwirkung an der Entwicklung des Drehbuchs, die Drehvorbereitung (z. B. Location-Suche, Studiobau), Festlegung des Drehplans, die Überwachung der Dreharbeiten sowie später der Postproduktion.
- In rechtlicher Hinsicht ist damit in der Regel der Erwerb der Verfilmungsrechte ebenso verbunden wie der Abschluss der Verträge mit Urhebern (z. B. Regisseur, Drehbuchautor) und ausübenden Künstlern (Schauspieler etc.).
- In künstlerischer Hinsicht gibt der Filmproduzent seinen kreativen Input in allen Phasen der Filmentstehung: von der ersten Idee, über die Entwicklung des Drehbuchs oder Formats, die Auswahl der Schauspieler, die Dreharbeiten, den Schnitt, bis hin zur Endfertigung.

3.6.3 Kameramann

Der Kameramann oder die Kamerafrau ist verantwortlich für die Kameraführung oder Bildgestaltung bei der Produktion von Filmen, bei Spiel- und Dokumentarfilmen, Fernsehspielen/-serien/-sendungen, Live-Aufzeichnungen und der elektronischen Berichterstattung.

3.6.3.1 Ausbildung

Es gibt keinen geregelten Weg in den Beruf von Kameralenten. Am besten man macht ein Studium, ein Volontariat oder eine schulische Ausbildung. Dadurch lernt man nicht nur wichtiges Knowhow, sondern man hat auch die Möglichkeit, einen Fuß in die Branche zu setzen. Um später eine Anstellung zu bekommen, braucht man meistens gute Kontakte in die Branche, Talent und ein bisschen Glück. Die Plätze sind allerdings begehrt. Häufig gibt es Aufnahmeverfahren. Doch selbst ein Abschluss ist keine Garantie für eine erfolgreiche Karriere bei Film und Fernsehen. Während der Ausbildungszeit sollte man viel praktische Erfahrung sammeln.



3.6.3.2 Arten

Der deutsche Begriff Kameramann oder Kamerafrau umfasst unterschiedliche Berufe:

- Tätigkeit bei „Laufbildern“ wie z. B. Sport- und Liveübertragungen, Shows, aktuelle Berichterstattung etc.
- Künstlerische Bildgestaltung im Bereich von „Filmwerken“ wie Film-, Fernseh- und Videowerken, besonders bei Kino-Spielfilmen, Fernsehspielen und Serien, aber auch bei gestalteten Dokumentar-, Industrie- und Werbefilmen

Spielfilm

Der Kameramann muss in der Vorproduktionsphase die notwendige Ausrüstung und das Material abschätzen und das Team zusammenzustellen. Bei Spielfilmen ist er für die Bildkomposition (Perspektive, Kadrage), die Kameraführung sowie für die Ausleuchtung des Sets verantwortlich. Nach Drehschluss muss er oft schon das nächste Set vorbereiten.

Der Kameramann entwickelt mit dem Regisseur Ideen zur Visualisierung des Drehbuchs. Jeder gute Kameramann hat einen eigenen Stil entwickelt und ist zugleich in der Lage, verschiedene Stilformen umzusetzen. Größtenteils wird ein Kameramann ausgewählt, weil er den gewünschten Stil des Films sicher beherrscht. Somit ist der Kameramann der visuelle Autor und auch Mit-Urheber des Films.

Fernsehen

Die Arbeit der fürs Fernsehen arbeitende Kameralleute lassen sich in zwei unterschiedliche Arten unterteilen.

Bei Fernsehaufnahmen wird unterschieden zwischen Studio- bzw. Live-Kamera oder EB-Kamera. Die EB-Kameralleute arbeiten überwiegend im „Drei-Mann-Team“ und setzen die Geschichte weitgehendst eigenverantwortlich um. Das Aufgabengebiet ist vielseitig und kann von einer 20-sekündigen Kurznachricht bis zu einem 45-minütigen Dokumentation reichen.

Das andere relativ neue Berufsbild des Videojournalisten ist stark umstritten, da ein „Ein-Mann-Team“ das EB-Team nicht ersetzen kann.

E-Kameralleute arbeiten im Studio oder Live und erhalten ihre Anweisungen über Intercom vom Regisseur. Bei Aufzeichnungen oder Liveübertragungen mit mehreren Kameras kann das vom Regisseur vorher entworfene Konzept nicht immer 1 zu 1 umgesetzt werden. Anders als bei Spielfilm- oder Werbefilmproduktionen fehlt dazu oft die Zeit. Deshalb arbeiten diese Kameralleute und Editoren vergleichsweise eigenständig.

3.6.4 Filmeditor

Ein Filmeditor oder Editor verarbeitet durch den Schnitt das bei Dreharbeiten entstandene Rohmaterial eines Filmes oder einer Fernsehproduktion. Der Editor wählt meistens zusammen mit dem Regisseur und seltener auch mit den anderen Mit-Urhebern, geeignete Einstellungen aus, ordnet sie in Sequenzen an, fügt Töne, Musik, Effekte, Grafiken und Animationen hinzu bis der Film fertig ist. Filmeditoren gehören somit zu den Mit-Urhebern des Films.

Die technischen und kreativen Anforderungen des Berufs ändern sich stetig. Auch die Berufsbezeichnung hat sich gewandelt: Seit Anfang des 21. Jahrhunderts wird die Bezeichnung Filmeditor und Editor verwendet anstatt die früheren Begriffe Cutter und Schnittmeister.



3.6.4.1 Ausbildung

Mehrere Film- und Fernsehakademien und Journalistenschulen bieten Studiengänge für den Bereich Schnitt/Montage an. An einigen Fachhochschulen gibt es ebenfalls Bachelor-Studiengänge in Audiovisuelle Medien, Medientechnik und Medienproduktion.

3.6.4.2 Berufsbild

Der Editor schneidet den Film in Absprache und Zusammenarbeit mit dem Filmregisseur und/oder dem Redakteur und dem Produzenten. Er arbeitet im Schneiderraum und ist dort auch der Einzige. Sein einziges Arbeitsmaterial ist ein Computer mit einer professionellen Schneidesoftware. Ein Editor schneidet sehr viele unterschiedliche Werke: Spielfilme und Dokumentarfilme für Kino und Fernsehen, Arbeiten im Bereich der Filmpublizistik (aktuelle Fernsehberichte, Nachrichten oder Magazinbeiträge), Fernsehserien, Wirtschaftsfilme, Werbung, Musikvideos, Lehrfilme und Internet-basierte Medien. Durch diese vielen verschiedenen Anforderungen in den einzelnen Kategorien sind Editoren meist auf einige Bereiche oder auch auf bestimmte Systeme spezialisiert.

Ein Editor verbindet mittels Rohschnitt und Feinschnitt das Bild- und Tonmaterial zu einer stimmigen Einheit. Dabei deutet er die Bildsprache der Kamera und bespricht alles mit dem Regisseur und den Mit-Urhebern. Der Editor kennt die technischen Richtlinien und orientiert sich häufig nach den gestalterischen Vorgaben der einzelnen Fernsehformate.

4 Vorproduktion

In der Vorproduktion werden sämtliche technischen und organisatorischen Schritte, die den eigentlichen Dreharbeiten vorausgehen, durchgeführt. Dazu gehören der Entwurf des Storyboards, abschließende Arbeiten am Drehbuch, die Produktion der Szenenbilder und Kostüme, die Auswahl der Drehorte durch einen Locationscout, die Erstellung eines genauen Drehplans, das Casting der Schauspieler, das Zusammenstellen des Filmstabs sowie die Ausarbeitung von Verträgen oder das Mieten von Ausrüstung. Allerdings sind eine Reihe dieser Arbeiten noch nicht abgeschlossen, wenn der Dreh beginnt, so dass die Vorproduktion meist eher die Planung und Organisation (Disposition) der Dreharbeiten und der Ausstattung bezeichnet. Im Prozess der Vorproduktion sind zumeist die Hauptbeteiligten einer Filmproduktion involviert, unter anderem Regisseur und Produzent des Films. Der Produktionsmanager oder Produktionsleiter, der dem Produzenten untersteht, leitet in der Regel die Organisation der Vorproduktion in Bezug auf Arbeitsorganisation, Materialbeschaffung, Budgetierung, Kostenkontrolle und Koordinierung des Drehplans. Bei Großprojekten werden oft aus finanziellen und organisatorischen Gründen eigene Filmproduktionsfirmen gegründet.

4.1 Storyboard

Ein Storyboard, auch Szenenbuch genannt, ist eine zeichnerische Version eines Drehbuchs, eines Konzeptes oder einer Idee. Storyboards werden eingesetzt zur Visualisierung von Drehbüchern und Planung der Filmszenen mittels skizzenhafter Darstellungen. Das Drehbuch wird in Bildern umgesetzt und mit konkreten Ideen wie etwa Perspektive, Blickwinkel und Einstellungsgröße bereichert. Die Disney-Studios waren die Ersten, die ein Storyboard verwendet haben. Durch den Aufbau und Verwendung ist das Storyboard verwandt mit dem Comic. Der Zeichner von Storyboards ist der Storyboard Artist.

4.1.1 Film

Das Storyboard wird normalerweise mit dem Regisseur, dem Kameramann und einem Illustrator geschaffen. Vor allem in der Werbung entstehen die Storyboards und Animatics oft bevor ein Regisseur engagiert wird. Dadurch können alle die Ideen der Produzenten in Bezug auf Einstellungsgrößen, Blickwinkel, Perspektiven und manchmal auch Ausleuchtung, Farbigkeit oder Gesamtästhetik verstehen und darauf alles Weitere abstimmen.

Storyboards werden vor allem gebraucht bei:

- Kinofilm
- 2D- oder 3D-Animation
- Werbung (TV, Kino Printmedien)
- Sehr aufwändige und teure Produktionen wie Bühnenshows, Konzerte, Musicals, etc.

4.1.2 Hörfunk

Auch bei Radio-Produktionen sind Storyboards sehr wichtig. Hierbei besteht ein Storyboard aus mehreren Spalten. In der linken Spalte stehen die Inhaltsarten wie Sprache, Musik, Geräusch/Atmosphäre, Bemerkungen. Die oberste oder unterste Zeile ist für die Zeitangaben. In die einzelnen Spalten von links nach rechts kommen die jeweiligen Inhalte, die nach folgenden Stichpunkte geordnet sind:

- Musik: Titel und Interpret, Genre, Art des Intros und Outros.
- Bemerkungen: wichtige Fadings, notwendige Korrekturen, Quellen
- Sprache: thematischer Schwerpunkt, Stichworte oder ganze Texte
- Geräusche: Klangcharakter

Neuerdings kann man auch Storyboards an Computer-Programmen erstellen. Diese sind für die Hersteller des Storyboards äußerst hilfreich und arbeitserleichternd, z. B. müssen für neue Einstellungen nur wenige Bilddetails verändert werden und man muss dadurch keine komplett neuen Bilder mehr malen. Kritiker weisen jedoch auf die Beschränkungen der verfügbaren Objekte und Optionen hin, die nicht an die unbeschränkten Möglichkeiten der reinen Zeichnungen heranreichen.

4.2 Animatic

Ein Animatic, auch Story Reel genannt, ist ein gefilmtes Storyboard. Es ist eine Vorstufe des Films. Ein Animatic wird durch Einzelbildern des Storyboards, die in der Reihenfolge aneinandergesetzt werden, hergestellt. Öfters wird auch Musik und Sound hinzugefügt, um das Zusammenspiel zwischen Ton und Bild zu verbessern. Insbesondere geht es um die erste Kontrolle des Rhythmus. Oft werden hierbei auch Kamerabewegungen und Zoom getestet. Dazu kann eine Videoschnittsoftware helfen. Ein Animatic ist für die Dreharbeit eine Erleichterung, weil Strategien der visuellen Auflösung, der Positionierung der Kameras, der

Ton-Koordination schon vor Beginn der Arbeiten größtenteils festgelegt werden können. Auch die Menge an Szenen kann man dadurch begrenzen.

Oft werde Animatics in der Produktion auch hergestellt, um eine Rudiment-Fassung des Films zu gewinnen, die Produzenten vorgelegt werden kann.

4.3 Drehplan

Beim Drehplan geht es darum, die konkrete Umsetzung des Drehs festzuhalten. Er legt den Ablauf der Dreharbeiten fest und gibt der Planung die nötige Struktur, um zeit- und kosteneffizient zu arbeiten. Dazu werden Szene für Szene mit allen produktionsrelevanten Informationen gesammelt und dann in die richtige Reihenfolge gesetzt.

4.3.1 Inhalt

Dabei geht es etwa um:

- spezifische Drehorte
- Maske
- Ton
- Darsteller und/oder Komparsen
- Licht- und Wettersituation
- Spezielle Requisiten
- Spezialeffekte
- Zusatzpersonal und weitere Besonderheiten

Meistens sind auch Informationen über die für die jeweilige Szene oder Drehtag geplante Anzahl an Kameraeinstellungen.

4.3.2 Erstellung

Die Filmproduktionsleitung legt mit der Filmaufnahmeleitung, der Regie und der Regieassistenten fest, welche Szene an welchem Tag gedreht werden wird. Dazu muss einiges beachtet werden z.B. wann welches Motiv zur Verfügung steht und ob die jeweiligen Schauspieler an diesen Tagen verfügbar sind. Wenn das fertig ist, dann wird der Drehplan in eine Tagesdisposition gepackt und an alle Stabmitglieder verteilt.

Zur Entwicklung des Drehplans werden Computerprogramme eingesetzt. In Deutschland sind vor allem SESAM Dreh und Fuzzlecheck die Standard-Programme, international ist Movie Magic Scheduling sehr populär.

4.4 Tagesdisposition

Die Tagesdisposition oder auch nur Disposition oder nur Dispo, ist eine für jeden Drehtag erstellte Übersicht über das Arbeitspensum sowie spezifischer Informationen für einzelne

Mitglieder des Filmteams. Es dient jedem Anwesenden am Filmset als ‚Fahrplan‘ oder Anhaltspunkt, was als Nächstes zu tun ist.

Die Dispo wird vom Ersten Aufnahmeleiter mit dem Regieassistenten erstellt. Der Regieassistent für die termingerechte Fertigstellung der Dreharbeiten verantwortlich und ist am Set, während sich der Erste Aufnahmeleiter größtenteils abseits vom Set arbeitet. Die Tagesdispositionen werden aus dem Drehplan entnommen.

4.4.1 Inhalt und Umfang

Es gibt weder für den Inhalt noch für den Umfang eine verbindliche Vorgabe. Es hat sich jedoch ein branchenüblicher Standard entwickelt, der je nach Belieben und Erfahrung berücksichtigt und/oder eingehalten wird.

Die Länge der Dispo liegt bei etwa zwei bis vier DIN-A4-Blätter. Sie soll übersichtlich, prägnant und dabei nicht unnötig lang zu sein.

Wichtige Informationen

Die Tagesdisposition muss einige grundlegende Informationen enthalten, um ihren Zweck zu erfüllen. Diese sollten bereits auf der ersten Seite sein:

Allgemein

- Das aktuelle Datum
- Namen des Projekts, Anschrift und Kontaktdaten der Produktionsfirma
- Kontaktdaten des Produktionsvertreters am Set (meist der Setaufnahmeleiter)
- Den Drehort / Die Drehorte (Motive sowie die reale Adresse)
- Den Zeitplan (Arbeitsbeginn aller Teammitglieder, Drehbeginn und Drehschluss)
- Das Pensum (eine Auflistung aller abzdrehenden Szenen oder Teilbilder)

Produktionsspezifisch

Danach kommen die organisatorischen Informationen:

- Positionsangaben am Drehort (Parkplätze, Anschlüsse für Strom- und Wasserversorgung, Aufenthaltsorte für Schauspieler und Teammitglieder, WCs, etc.)
- Liefer- und Abholzeitpunkte für Zusatzequipment (z. B. Hebebühnen)
- An- und Abreisetermine von Schauspielern
- Anzahl der Komparsen (inkl. Ankunftszeit)

Optionale Informationen

Diese sind nicht zwingend notwendig, optimieren allerdings die Vorbereitung und den Arbeitsablauf:

- Anzahl der Personen am Set (wichtig für die Planung der Verpflegung und zur Kostenkontrolle)
- Allgemeine Wetteraussichten (Niederschlagswahrscheinlichkeit, wolig oder sonnig, erwartete Tages-/Nachttemperatur)
- Zeiten von Sonnenauf- und untergang (bzw. Mondauf- und untergang bei Nachtarbeit)
- Lageplan des Drehorts mit Positionsangaben
- Wegbeschreibung (eine allgemeine Wegbeschreibung, die meist vom Produktionsbüro oder einem dem Drehort nahegelegenen Bezugspunkt ausgeht)

Oft findet man am Ende der Dispo auch eine Vordispo, das ist eine knappe Kurzinformation für den nächsten Drehtag. Sie enthält ungefähren Anfangs- und Endarbeitszeiten und den Drehort.

4.4.2 Zweck

Die Tagesdisposition ist eine allgemeine Informationsquelle. Sie sorgt dafür, dass alle ausreichend vorbereitet am Drehtag erscheinen und vor Ort miteinander kommunizieren können. Darüber hinaus erfüllt die Dispo aber noch andere Aufgaben.

Die Dispo gilt als eines der „Hauptwerkzeuge“ des Setaufnahmeleiters. Dadurch sorgt er für die Einhaltung des Zeitplans, was zu seinen Hauptaufgaben gehört. Er koordiniert damit die Transporte, An-, Ab- und Rücklieferungen sowie Motivumzüge und kontrolliert auch eine termingerechte Zusammenarbeit des gesamten Teams. Diese Verantwortung teilt er sich mit allen Abteilungsleitern, z. B. für Licht, Kostüm oder Ausstattung.

Ein am Ende des Drehtages erstellter Tagesbericht (zur Erfassung der tatsächlich geleisteten Arbeit, z. B. abgedrehte Szenen, Verbrauch von Filmmaterial, Anwesenheitserfassung des Teams, etc.) wird mit der Tages-Disposition abgeglichen und beeinflusst dann je nachdem auch bei Nichterfüllen der geplanten Arbeit die folgenden Tages-Dispositionen und möglicherweise den gesamten Drehplan.

4.4.3 Verteilung

Die Tagesdisposition wird grundsätzlich am jeweiligen Vortag an das Filmteam verteilt. Vom Produktionsbüro gelangt sie zum Setaufnahmeleiter, der für ihre Verteilung sorgt. Diese ist meistens nach Drehschluss, da die meisten Dispos sich nach dem Drehschluss noch ändern (z. B. Verschiebung der Anfangszeiten aufgrund der Einhaltung von gesetzlichen Ruhezeiten).

Dadurch kann der Setaufnahmeleiter feststellen, ob jemand einen freien Tag hatte oder das Set bereits verlassen hat. Die Tagesdisposition ist ein vertrauliches Dokument, das nur für die Beteiligten einer Filmproduktion bestimmt ist. Daher ist eine Aushändigung nach Drehschluss eine sicherere Handhabung.

4.4.4 Besondere

Einige Aufnahmeleiter versehen ihre Tagesdispositionen mit einer persönlichen Note von z.B. Grafiken und/oder Anekdoten. Teilweise findet man auch einen „Spruch des Tages“, ein kurzes Gedicht, Witze oder ähnlich darauf. Diese „Extras“ werden von Teammitgliedern meist geschätzt. Für diese „Extras“ muss die Dispo ansonsten professionell und frei von Mängeln ist.

4.5 Besetzung

4.5.1 Schauspieler

Schauspieler sind Akteure bestimmter künstlerischer und kultureller Praktiken, die mit Sprache, Mimik und Gestik eine Rolle verkörpern und/oder als (Kunst-)Figur mit dem Publikum interagieren.

4.5.1.1 Definition

Der Dramatiker und Kritiker Eric Bentley definierte Schauspiel als: *A verkörpert B, während C zuschaut*. Er sagt damit aus, dass die Darstellung durch den Schauspieler viel mit der Vorstellungskraft des Zuschauers zu tun hat. Erst in der Wahrnehmung des Zuschauers kann ein Bild der dargestellten Person entstehen.

Gleichzeitig verallgemeinert seine Definition alle historischen oder kulturellen Besonderheiten, die spezifischen Formen der Schauspielerei, künstlerische Konventionen, etc. Demnach muss kein Schauspieler seine Tätigkeit regelmäßig oder professionell nachgeht.

4.5.1.2 Anforderungen

Von Schauspielern wird normalerweise verlangt, dass sie möglichst nahtlos in ihrer Rolle aufgehen. Sie sollen die Handlungsweise, Motivation und innere Verfassung der Rolle glaubwürdig darstellen, und somit die Illusion erzeugen, die verkörperte Person wirklich zu sein. Die Schauspielerei ist daher mit hohen mentalen, intellektuellen und körperlichen Anforderungen verbunden. Wichtig ist, dass man die eigene mentale und emotionale Verfassung beherrschen muss, um eventuell abweichende Charakterzüge, Gemütslagen und Stimmungen der Rollenfigur gut zum Ausdruck zu bringen.

Ein Schauspieler muss sich intensiv mit seiner Rolle auseinandersetzen können, was ein Verständnis der gesamten Handlung voraussetzt. Dazu zählt oft auch Wissen über die historischen Hintergründe, Umgangsformen der Zeit oder Region, literarische Konventionen sowie Sprechvarianten des Films.

Da Schauspieler üblicherweise mit anderen Schauspielern und anderem Personal (Regisseure und Produzenten, Bühnen-, Szenen-, Kostüm- und Maskenbildner, Licht- und Tontechniker, Kameraleute, Bühnenarbeiter, etc.) zusammenarbeiten müssen, muss ein Schauspieler auch normalerweise ein Mindestmaß an sozialer Kompetenz besitzen. Man muss die Präsenz und

Bedeutung der eigenen Rolle respektieren, Kollegialität wahren und den sozialen Zusammenhalt eines Ensembles nicht gefährden.

Auch müssen Schauspieler körperliche Belastungen standhalten wie beispielsweise, wenn die Rolle Akrobatik, Kämpfen, Reiten oder Tanzen verlangt oder wenn bei einem Außendreh im Film ungünstige Witterungsbedingungen herrschen.

4.5.1.3 Schauspieltechniken

Heutzutage gibt es zwei große Schauspieltechniken, die naturalistische „Identifikations“-Position und die illusionistische „Distanz“-Position.

Durch die „Identifikation“ verschmilzt der Schauspieler mit seiner Rolle, ihren Eigenschaften und „vergißt“ dabei seine eigene Identität temporär. Durch die „Distanz“-Position geht er größtenteils planmäßig und kalkuliert vor, um die erforderlichen Emotionen willensgesteuert an sich hervorzurufen.

Einer der einflussreichsten Schauspiel-Methodiker, Konstantin Stanislawski, wird der „Identifikations“-Schule zugerechnet, seine Methode basiert auf einem hochgradig systematischen und analytischen System. Viele jüngere einflussreiche Methoden, beispielsweise Lee Strasbergs „Method Acting“ oder Sanford Meisners „Meisner Technique“, sind Weiterentwicklungen von Stanislawskis Ansätzen.

Als wichtige Vertreter der illusionistischen Schauspielmethode gelten die aus dem elisabethanischen Theater hervorgehende englische Theaterausbildung (z. B. Bristol Old Vic, Central School of Speech and Drama, Royal Academy of Dramatic Art).

4.5.1.4 Ausbildung und Beruf

Jeder darf sich als Schauspieler bezeichnen. Die Schauspielerei kann vorübergehend, nur zu spezifischen Gelegenheiten oder auch nicht-professionell.

Die Ausbildung zum Schauspieler ist nicht gesetzlich geregelt. Man kann ein Studium an einer der staatlichen Hochschulen, die den Studiengang Schauspiel anbieten und mit einem Bachelor oder Master abschließen. Unter Umständen ist es auch ausreichen, wenn man bei Kursen und Workshops teilzunehmen. Auch privater Schauspielunterricht oder private Schauspielschulen sind mögliche Ausbildungsgänge. Auch an private Schauspielschulen kann man offizielle Abschlüsse erhalten.

Inhalte und Qualität der Ausbildung sind immer unterschiedlich. Grundsätzlich haben Absolventen staatlicher Hochschulen höhere Chancen auf dem Markt Fuß zu fassen. Die staatlichen Hochschulen beschließen in einer Konferenz der inhaltliche Standard der Schauspielausbildung. Im Bereich der Privatschulen und eines Privatunterrichts ist es den Schulen bzw. Lehrern überlassen, was und wie sie unterrichten wollen. Die hohe Nachfrage führt dazu, dass sowohl staatliche Hochschulen als auch Privatschulen die Bewerber durch anspruchsvolle Aufnahmeprüfungen schicken.

Dadurch, dass der Beruf „Schauspieler“ nicht einheitlich geregelt ist, ist es schwer herauszufinden, wie viele Berufsschauspieler es in Deutschland gibt. Grobe Schätzungen gehen von etwa 25.000 Personen aus.

4.5.1.5 Arbeitsweise

Zwischen dem Filmschauspiel und der Arbeitsweise der Bühnendarsteller bestehen grundlegende Unterschiede. Ein Bühnendarsteller spielt seine Rolle immer an einem Stück, während bei einem Filmschauspieler die Arbeit in einzelne Takes aufgeteilt wird. Meistens werden die Szenen aus produktionstechnischen Gründen in einer anderen Reihenfolge gedreht, als sie später im Film gezeigt werden. Dies verlangt eine hohe Aufmerksamkeit auf der Continuity und auch der Darsteller, die genau wissen muss, was in der vorherigen Szene passiert ist.

Ein Bühnendarsteller wird meistens nur aus vergleichsweise großer räumlicher Entfernung gesehen, während ein Filmschauspieler von der Kamera in Nah- oder Großaufnahme gefilmt wird. Erfahrene Filmschauspieler sind häufig mit der Technik des Filmens erfahren wie z. B. der Beleuchtung, der Tontechnik und den Möglichkeiten der Kamera.

Bühnendarsteller werden meist für eine Spielzeit (Herbst bis Frühsommer) angeheuert. Ein Filmdarsteller unterzeichnet heute Verträge, die sie normalerweise nur für jeweils einen einzigen Film verpflichten. Bühnendarsteller müssen über lange Zeit stets ihren gesamten Text auswendig wissen, dagegen muss ein Filmdarsteller meist nur den Text für die jeweiligen Aufnahmen des jeweils folgenden Drehtages wissen.

4.5.2 Crew

Als Filmcrew werden alle an einer Filmproduktion beteiligten Personen bezeichnet, außer Schauspieler, Komparsen oder Stuntmen. Eine Auflistung dieser Personen ist meistens am Ende des Films und heißt Abspann.

Jede Crew besteht aus verschiedenen Abteilungen („Departments“), wobei jede davon verschiedene Aufgabe in der Vorbereitung (**V**), während des Drehs am Set (**S**) und in der Nachbereitung (**N**) hat.

4.5.2.1 Crew-positionen

Diese Liste ist keineswegs vollständig, dadurch, dass sich der Film immer weiterentwickelt, werden immer wieder neue Aufgaben gefunden und dadurch neue Berufe kreiert.

Produktion

Die Produktion ist verantwortlich für die Projektentwicklung und -durchführung, Geschäftsführung und Organisationsleitung. Die wichtigsten Rollen sind der Filmproduzent, der Geschäftsführender Produzent und Line Producer. Die Leitung besteht aus der Herstellungsleitung, der Produktionsleitung, der ersten Aufnahmeleitung bzw. Aufnahmeleitung und der Motivaufnahmeleitung. Es gibt noch die Filmgeschäftsführung, sowie die Produktionsassistenten. Für den Arbeitsschutz ist der Safety-Officer Drehort tätig. Weiter gibt es die Setaufnahmeleitung, den Set-Runner und den Produktionsfahrer.

- **V/S** Transportation Captain
- **S** Unit Move Coordinator
- **S** Car Captain
- **S** Blocker
- **S** Setaufnahmeleiter
- **S** Location Manager

Regie / Stoffentwicklung

(künstlerische Leitung des Filmprojektes, Adaption des Drehbuches für die Aufnahme, Schauspielführung, ...)

- **V/S/N** Regie
- **V** Drehbuchautor
- **V** Dramaturg
- **V** Fachlicher Berater
- **V/S** Regieassistenten
- **V** Casting
- **S** Script/Script Supervisor
- **S** Script/Continuity

Szenenbild / Kostümbild / Maskenbild / Spezialeffekte

(Gestaltung und Herstellung der Filmwelt in allen Details)

- **V/S/N** Szenenbildner
- **V/S** Szenenbildassistenten
- **V** Locationscout
- **V/S** Außenrequisite
- **S** Innenrequisite
- **V/S** Requisitenfahrer
- **V/S** Kulissenbauleitung
- **V/S** Bühnenbaumeister
- **V/S** Kostümbildner
- **V/S** Kostümbildassistenten

- **S** Garderobier
- **V/S** Maskenbildner
- **V/S** Spezialeffekte

Kamera / Bildgestaltung

(Ablichten einer Geschichte in ihrer Filmwelt, Betreuung des Filmmaterials, Gestaltung und Bearbeitung der Bildebene)

- **V/S/N** Kameramann
- **V/S** Kameraoperator
- **S** Steadicam-operator
- **V/S** 1. Kameraassistent
- **V/S/N** 2. Kameraassistent
- **S** Grip
- **S/N** Standfotograf
- **S** Oberbeleuchter
- **S** Erster Lichttechniker
- **S** Beleuchter
- **S/N** Lichtbestimmer, Colorist
- **S/N** Digital Imaging Technician
- **S/N** Data Wrangler

Ton / Tongestaltung

(Aufnahme und gestaltende Verarbeitung von Sprache, Geräuschen, Atmosphären, Musik)

- **S** Tonmeister
- **S** Tonassistent
- **N** Mischtonmeister
- **N** Tontechniker
- **N** Tongestalter
- **N** Geräuschemacher
- **N** Synchronsprecher

Schnitt / Montage

(Auswahl und Gestaltung des beim Drehen entstandenen Rohmaterials; führt zur endgültigen Struktur und Inhalt des Films)

- **S/N** Filmeditor
- **S/N** Schnittassistent

Musik

(Konzipierung und Herstellung der Filmmusik)

- **N** Filmkomponist

Sonstiges

- **S/N** Visuelle Effekte
- **S** Animator
- **S** Zweites Aufnahmeteam

4.6 Drehort

An einem Drehort, wird ein Teil oder die Gesamtheit einer Film- oder Fernsehserie produziert. Doch ein Drehort ist nicht immer direkt ein Drehort, erst wenn an diesem Ort ein Schauspieler gefilmt und sein Dialog aufgezeichnet wird, gilt es im Filmgeschäft als Drehort. Ansonsten wird der Ort als zweite Einheit betrachtet. Oft entscheiden sich der Produzent und Regisseur dafür, vor Ort zu drehen, weil dies anscheinend mehr realistischer ist; die Dreharbeiten werden jedoch oft durch das Budget des Films beeinflusst. Ein häufiger Irrtum ist, dass viel meinen, dass die Dreharbeiten "vor Ort" an dem Ort stattfinden, an dem die Geschichte spielt, aber das ist nicht unbedingt der Fall. Zwei Beispiele sind einmal der Film *The good, the bad and the ugly*, der in Spanien gedreht wurde, sich jedoch im Südwesten der USA abspielt. Der Film *Gladiator* spielt sich im alten Rom ab, jedoch wurde dieser auf Malta gefilmt. Viele Filme werden allerdings innen gedreht, meistens auf einer Klangbühne oder im Studio.

4.6.1 Filmset

Das Filmset, kurz Set genannt, bezeichnet ein Filmmotiv, an dem Dreharbeiten durchgeführt werden. Ein 90-minütiger Fernsehfilm hat zum Beispiel 20 bis 40 Filmmotive. Befindet sich das gesamte Team, das heißt Schauspieler, Regie, Kameramann, Set-Aufnahmeleitung mit allen benötigten Mitarbeitern an einem Motiv, wird nicht mehr von einem Motiv, sondern von einem Filmset gesprochen.

4.6.1.1 Auswahl der Motive

In der Phase der Vorproduktion, direkt nach der Fertigstellung des Drehbuchs, sucht der Szenenbildner, zusammen mit einem Location Scout, die Motive. Bei größeren Produktionen werden einige oder alle Motive von einem oder mehreren Locations Scouts gesucht. Sie fotografieren und dokumentieren alle möglichen Motive und geben sie an den Szenenbildner weiter, der danach, mit dem Regisseur, sich für einen bestimmten Drehort bzw. für ein bestimmtes Motiv entscheidet.

Wichtig dabei ist, dass der Drehort den im Drehbuch beschriebenen Verhältnisse entspricht oder sich so verändern lässt, dass er diesen entspricht. Auch technische und akustische Konditionen (z. B. Lärm), die Beleuchtung, der Platz, Kosten, und die Anfahrt sind wichtige Entscheidungskriterien.

Einige Wochen vor dem Dreh, nachdem möglicher Motive ausgewählt wurden, besuchen der Szenenbildner zusammen mit dem Regisseur und dem Kameramann das Motiv, um sich einen ersten Eindruck zu verschaffen und zu überprüfen. Hiernach beginnt unmittelbar die technische Motivbegehung, auch Tech Recce genannt. Hier wird der Dreh mit dem Regisseur, dem Kameramann, dem Szenenbildner, dem Erster Filmaufnahmeleitung und dem Oberbeleuchter besprochen und die Abläufe festgelegt.

Vor dem Dreh werden außerdem Genehmigungen eingeholt und für genügend elektrischen Strom und Wasser gesorgt.

In Deutschland gibt es Location-Büros, die den Szenenbildner bei der Suche nach einem guten Drehort helfen. Sie verfügen über umfassende Bildkataloge und sind auch auf Messen vertreten.

4.6.1.2 Anforderungen

Die Eignung eines Drehorts müssen viele Faktoren berücksichtigt werden, einschließlich:

- Gesamtästhetik
- finanzielle Kosten für die Produktion
- logistische Machbarkeit z.B. die Entfernung von der Betriebsbasis oder anderen geplanten Standorten
- Verfügbarkeit von Parkplätzen und Einrichtungen, um die Besetzung und die Schauspieler jederzeit sicher und trocken zu halten
- Verfügbarkeit von Elektrizität
- verfügbares Licht und Wetterbedingungen



- Genehmigung und Zusammenarbeit von Besitzer und Nachbarn, Kommunalverwaltung und Strafverfolgung

4.6.1.3 Szenenbild²

Das Szenenbild ist sehr wichtig für die Stimmungen, die der Film erzeugen soll: Der Raum kann hell oder dunkel eingerichtet werden, außerdem spiegelt die Einrichtung auch den Charakter des Darstellers wider. Doch auch auf technische Dinge sind wichtig: Bestimmte Muster, Jalousien und Rollos erzeugen ein Flimmern, den sogenannten Moiré-Effekt und sehen nicht gut aus.

Doch das, was das Filmset nachher natürlich erscheinen lässt, sind die winzigen Kleinigkeiten, die zu sehen sind: Gebrauchsspuren an den Gegenständen und Krimskrams, der im Raum verteilt wird. Ein natürlich aussehendes Set herzustellen, ist eine Kunst.

Wichtig beim Szenenbild ist jedoch vor allem, was nachher zu sehen ist: Schalter und Fenster sind häufig funktionsunfähig, Bodenbeläge werden meist nur imitiert und alles, was man sieht, beispielsweise wenn man aus dem Fenster blickt, wird ebenfalls nur nachgebildet.

Der Regisseur plant, zusammen mit dem Requisiteur, dem Szenenbildner und der Baubühne die Ausstattung des Sets, noch während auch die Drehorte ausgesucht werden. Alle Details werden festgelegt, um während des Drehs möglichst wenig Zeit zu verlieren und auch ein gutes Ergebnis zu erzielen. Zu diesem Zeitpunkt sind die Einstellungen absolut festgelegt und das Drehbuch fertig, damit nur das gebaut werden muss, was später im Film auch zu sehen ist. Einige Kulissen werden auch so gebaut, dass sie bei Bedarf noch nachträglich verschoben werden können.

4.6.2 Filmstudio

Ein Filmstudio oder Filmatelier ist ein Gebäude, das zum Drehen von Filmaufnahmen dient. Im Englischen und vor allem in Amerika wurde mit „Filmstudio“ oder kurz „Studio“ in Hollywood eine gesamte Filmproduktionsgesellschaft bezeichnet, mit dem zugehörigen Verleihbetriebs sowie aller Gebäude und Außenanlagen, die der Filmproduktion dienten.

4.6.2.1 Begriffsdefinition

Der Unterschied zwischen „Filmstudio“ und „Filmatelier“ in der englischen und deutschen Sprache schrieb der Filmtheoretiker L'Estrange Fawcett 1928: „Das Wort Atelier (studio) bezeichnet also in Amerika eine Ansammlung von Bauten, die der Filmerzeugung dienen, und nicht wie in Europa ein lufthallenähnliches Gebäude, wo das Drehen der Filme vorgenommen wird und das man in Hollywood ‚Bühne‘ (stage) nennt.“

² Das Szenenbild ist die gestaltete Welt eines Films, gleichsam die Kulisse der Geschichte, ihr Handlungsspielraum. Die Schöpfer des Szenenbildes sind Szenenbildner.

Der in Amerika geprägte Begriff „Filmstudio“ bezeichnet eine Filmproduktionsgesellschaft mitsamt all ihren Anlagen zur Filmherstellung verwendet. Dies kommt daher, da zur Herstellung von Filmen früher ein eigenes Filmstudio unentbehrlich war, und ein Filmstudiobesitzer zugleich auch ein Filmproduzent war. Heutzutage ist ein Filmstudio entweder im Besitz von einer Filmproduktionsgesellschaft oder wird von ihrem Besitzer an Filmproduzenten vermietet.

Im letzteren Fall ist der Besitzer auf die Vermietung seiner Anlagen angewiesen und hat keinen Einfluss auf die Besetzung oder den Inhalt des Films. Im erstgenannten Fall werden die Studios meistens nur vom Besitzer genutzt und nur selten auch vermietet. Zahlreiche Filmproduktionsgesellschaften mieten von Studios, da sie selbst keine besitzen.

4.6.2.2 Geschichte

Das erste Filmstudio wurde 1893 von Thomas Edison in Amerika gebaut, als er die Black Maria, eine mit einer Plane verdeckte Struktur in West Orange, New Jersey, baute und Zirkus und Schauspieler bat, für die Kamera zu spielen. Er verteilte seine Filme in Theatern, Wachsmuseen und Jahrmärkten. Die erste Filmreihe, *What Happened to Mary*, wurde 1912 von der Firma Edison veröffentlicht. 1909 wurde das bahnbrechende Thanhouser Filmstudio in New Rochelle, New York, vom Theaterimpresario Edwin Thanhouser gegründet. Das Unternehmen produzierte und veröffentlichte 1.086 Filme zwischen 1910 und 1917 und vermarkte sie erfolgreich auf der ganzen Welt.

In den frühen 1900er Jahren begannen Unternehmen, nach Los Angeles, Kalifornien, zu ziehen. Die Filmhersteller waren auf Sonnenlicht angewiesen, deswegen waren die ersten Filmstudios große Glashäuser. Das war einer der Hauptgründe, warum die US-Filmindustrie im ersten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts ins sonnige Kalifornien, nach Hollywood, umzog. Später lösten elektrische Lampen das Sonnenlicht ab und die Ateliers wurden finsterner und ohne Fenster gebaut. Davor wurden einige Filme auf den Dächern in der Innenstadt von Los Angeles gedreht.

Das erste Filmstudio in Hollywood waren die Nestor Studios, die 1911 von Al Christie eröffnet wurden. Im selben Jahr ließen sich noch weitere 15 Unabhängige Filmstudios in Hollywood nieder.



4.6.3 Filmkulisse

Eine Filmkulisse ist der landschaftliche, bauliche oder innenarchitektonische Hintergrund von Szenen oder ganzen Filmen, zum Beispiel in Form eines Szenenbilds. Bei Außenaufnahmen wird die „Landschaft zur Kulisse erhoben, sie wird zu einem theatralen Raum transformiert“.

Filmkulissen können sowohl draußen gebaut werden, also auch auf Freigeländen von Filmstudios oder zur Erweiterung von realen Drehorten, als auch in Studiohallen. Studiohallen sind sehr beliebt, weil sie unabhängige und konzentrierte Dreharbeiten ohne störende Schaulustige, Umweltgeräusche und Wettereinflüsse voraussetzen.

Die Filmkulisse bezeichnete früher einen gemalten Szenenhintergrund in Anlehnung an das Theater, wo das Wort „Kulisse“ ursprünglich die bemalte Schiebewand bezeichnete. Auch als sich gebaute Filmsets durchgesetzt hatten, sind immer wieder Filme vor Kulissengemälden entstanden, etwa *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) oder *Barry Lyndon* (1975).

4.6.4 Locationscout

Nachdem die Drehbuchautoren, die Produzenten und/oder die Regisseure entschieden haben, welche Szenerie sie für ihre Arbeit benötigen, die außerhalb des Studios gedreht wird, beginnt die Suche nach einem geeigneten Ort außerhalb des Studios. Locationscouts suchen auch im Vorfeld nach spektakulären oder interessanten Orten, um immer eine Standortdatenbank zu haben. Sie verhandeln auch über den legalen Zugang zu Drehorten.

4.6.4.1 Arbeitsprozess

Normalerweise werden die Ideen, zwischen der Produktionsabteilung und der Standortabteilung diskutiert, danach wird mit der Hilfe vom Locationscout mit der Recherche begonnen, diesen Standort tatsächlich zu finden und zu dokumentieren.

Die Locationscouts und die anderen Mitarbeiter, wollen so viele wie möglich potenziell nützliche Ideen und/oder Optionen wie möglich für die Produktion finden. Sobald eine Übereinstimmung über die Standorte mit dem größten Potenzial gefunden wurde, werden Vorkehrungen getroffen, sodass einige der Leiter der anderen Produktionsabteilungen diese Standorte besuchen, um die Eignung zu bestätigen.

Während dieser Zeit hat die Standortabteilung schon mit den Besitzern Kontakt aufgenommen und Verhandlungen begonnen, um Probleme zu vermeiden, die die Fähigkeit zum Filmen beeinträchtigen könnte. Dabei werden Untersuchungen geleitet und Bestätigung der Verfügbarkeit eingeholt und der Gebühren bezahlt, die an einen Standortbesitzer oder -vertreter gehen, eine Versicherungsbescheinigung und die erforderlichen Filmgenehmigungen werden eingeholt. Außerdem kann es zu einer Verteilung von "Resident Letter" oder "Filmmeldungen" kommen. Dies sind Mitteilungen an die Nachbarn, die sie darauf hinweisen, dass in der Gegend gefilmt wird. Dies führt zu einer "Sperrung": Sie stellen sicher, dass alle Details und bestehenden oder potenziellen Probleme angesprochen werden.

4.6.4.2 Buchen einer Location

Nachdem alle vorher genannten Schritte erledigt sind, wird ein Standort gebucht. In der Regel wird ein Vertrag von allen Beteiligten unterzeichnet und eine Eigentumsfreigabe eingeholt: eine schriftliche, unterschriebene Genehmigung des Eigentümers, die das Fotografieren und öffentliche Darstellen über Medien erlaubt.

Sobald eine Location gebucht ist, kann es nur noch wenige Gründe geben, warum die Dreharbeiten nicht wie geplant beginnen können. Bis zu diesem Zeitpunkt wurde schon viel Geld investiert. Eine Änderung des Konzepts oder eine Störung jeglicher Art (z.B. Annullierung des Eigentümers) ist möglicherweise kostspielig und rechtliche Schritte sind eine weitere mögliche Folge. Wenn die Produktion durch das Drehen das Grundstück beschädigt oder andere Probleme für den Eigentümer entstehen, kann der Eigentümer Abhilfe in einer der vielen verfügbaren Formen suchen, einschließlich rechtlicher Schritte.

4.7 Ausstattung

4.7.1 Requisiten

Eine Requisite ist ein Objekt, das von Schauspielern während einer Performance oder Filmproduktion verwendet wird. Eine Requisite ist alles, was auf einer Bühne oder einem Bühnenbild beweglich oder tragbar ist, also zählen die Kulissen, die Kostüme und die elektrische Ausrüstung nicht dazu.

4.7.1.1 Definition

Die früheste bekannte Verwendung eines "Requisit" ist das 1425er CE-Moralspiel, *The Castle of Perseverance*. 1841 befindet sich die erste Definition von "Requisiten" im Oxford English Dictionary und 1911 die singuläre Form von "Requisiten".

Es gibt keinen Unterschied zwischen Requisiten in verschiedenen Medien, wie Theater, Film oder Fernsehen. Bland Wade sagte: "Eine Kaffeetasse auf der Bühne ist eine Kaffeetasse im Fernsehen, ist eine Kaffeetasse auf der großen Leinwand." Er fügte hinzu: "Es gibt definitiv unterschiedliche Verantwortlichkeiten und unterschiedliche Vokabeln."

4.7.1.2 On stage and backstage

Der Begriff "Requisite" entstand, um ein Objekt zu beschreiben, das in einem Theaterstück und anderen Medien zur Förderung der Aktion verwendet wird. So gesehen ist jedes Objekt eine Requisite, das der Kulisse, den Schauspielern oder dem Aufführungsraum eine bestimmte Zeit, einen bestimmten Ort oder Charakter verleiht. Der Begriff stammt aus der Live-Performance-Praxis, insbesondere aus dem Theater, aber seine jetzige Verwendung erstreckt sich über weite Strecken.

Die Requisiten in einer Produktion sind aus dem Off-Stage-Bereich, es sei denn, sie wurden von Beginn an auf die Bühne gestellt. Die Requisiten werden auf einem Requisitentisch hinter

der Bühne in der Nähe des Eingangs des Schauspielers gelagert und in einem Lagerraum eingeschlossen, wenn gerade keine Vorstellung stattfindet. Der Requisiteur ist der Verantwortliche für alle Requisiten. Andere Positionen umfassen auch Koordinatoren, Produktionsassistenten und Praktikanten, die für ein bestimmtes Projekt benötigt werden.

4.7.1.3 Requisiteur

Im Theater gilt ein Gegenstand als Requisit, wenn er kleiner ist als ein Möbelstück. Kostüme oder Schmuck gelten nur dann als Requisit, wenn sie nicht am Körper getragen werden. Heutzutage ist die Requisitenabteilung meist für Waffen und pyrotechnische Effekte zuständig, weshalb ein Requisiteur auch ein Waffenschein und ein Befähigungsschein als Pyrotechniker braucht. Die Requisitenabteilung ist auch für das Gestalten von Effekten wie Schnee oder Nebel zuständig. Dazu zählen auch kleinere Fahrzeuge (z. B. Fahrräder oder Skateboards), Bett- und Tischwäsche, Koffer und Taschen sowie Lebensmittel, aber auch Pflanzen und Tiere.

Die Aufgabe des Requisiteurs ist es, diese Gegenstände herzustellen, zu besorgen und/oder zur Vorstellung einzurichten. Die Räume, in denen der Requisiteur die Gegenstände aufbewahrt und verwaltet, werden üblicherweise als Requisitenkammer bezeichnet. Die Objekte werden entweder in einer Requisitenwerkstatt hergestellt oder von spezialisierten Ausstattern ausgeliehen. Vieles wird ebenfalls neu oder gebraucht eingekauft und für die Vorstellung umgeändert. Am Theater leiht man nur selten Requisiten aus, da die Stücke oft jahrelang wiederholt werden und daher das Ende der Leihgabe nicht absehbar ist.

Film- und Fernsehproduktionen haben häufig eine Aufspaltung der verschiedenen Bereiche der Requisite in mehrere Abteilungen wie Innen- und Außenrequisite oder Greenery (für Pflanzen). Um Schleichwerbung zu vermeiden werden für Film und Fernsehen oftmals erfundene Marken verwendet oder die Requisiten so gefilmt, dass man den Markennamen oder Logo nicht erkennen kann.

4.7.1.4 Moderne Verwendung

Der Begriff hat sich leicht auf die Produktion von Fernseh-, Kino- und Videospielen übertragen, wo er allgemein mit dem Begriff Filmrequisite, Filmrequisite oder einfach Requisite bezeichnet wird. In den letzten Jahren hat die zunehmende Popularität von Film-Memorabilien (ein breiterer Begriff, der auch Kostüme umfasst) dem Begriff "Requisite" eine neue Bedeutung verliehen und ihm ein wertvolles Nachleben als wertvolles Sammlerstück. Nach der Premiere eines Films wird ein Requisit, das auf der Leinwand erscheinen, als "screen-used" bezeichnet und kann Tausende von Euro bei Auktionen einbringen.

Viele Requisiten sind normale Objekte. Eine Requisite muss jedoch "gut lesbar" sein, d.h. sie muss für das Publikum echt aussehen. Viele reale Objekte sind durch ihre Größe, Haltbarkeit oder Farbe bei hellem Licht jedoch schlecht an diese Aufgabe angepasst. Damit ein Objekt für das Publikum real erscheint, werden einige Requisiten speziell entwickelt, um mehr wie das eigentliche Objekt auszusehen, als das reale Objekt aussehen würde. In einigen Fällen ist die

Requisite so gemacht, dass sie sich anders verhält als das reale Objekt, oft aus Sicherheitsgründen.

Beispiele dafür sind:

- Ein Requisitensack, der ein Sack darstellt, könnte eine weitere schwarze Tasche beinhalten, die ihr Stärke verleiht, den Inhalt verbirgt und eine visuelle Lücke für die Zuschauer schafft.
- Ein Requisitenmopp, der einen Mopp darstellt, aber aus einer rechteckigen, mit Stoff überzogenen Form besteht, so dass der Mopp über die Bühne zu einer anderen Schauspielerin geschoben werden kann z.B. in einem Musical.
- Eine Requisitenwaffe (z.B. eine Bühnenwaffe oder ein Bühnenschwert), die funktional aussieht, aber nicht die absichtliche Schädlichkeit der entsprechenden echten Waffe aufweist. Im Theater sind Requisitenwaffen fast immer nicht funktionsfähige Fälschungen oder haben Sicherheitsmerkmale, um sicherzustellen, dass sie nicht gefährlich sind. Pistolen schießen Kappen, Schwerter sind stumpf und Messer werden oft aus Kunststoff oder Gummi hergestellt. In der Filmproduktion werden meist richtige Waffen eingesetzt, aber meistens nur mit speziellen adaptierten Waffen und anstelle von echten Kugeln, Fälschungen. Diese sind jedoch immer noch gefährlich, was bei der Verwendung auf der Bühne oder im Film schon zu mehreren tragischen Vorfällen geführt hat. Die Sicherheit beim Umgang mit echten Waffen, die als Filmrequisiten verwendet werden, liegt beim Requisiteur. ATF³ und andere Strafverfolgungsbehörden können die Verwendung von echten Waffen für Film und Fernsehen überwachen, aber dies ist meistens nicht notwendig, da diese Waffen dauerhaft "verstopft" sind.
- Abtrünnige Gegenstände oder Stuntrequisiten, wie z.B. Möbel oder Zuckerglas (Scheinglas aus kristallisiertem Zucker), deren Bruch zwar echt aussieht, aber selten Verletzungen verursachen. Selbst bei solchen scheinbar sicheren Requisiten ersetzt sehr oft ein Stunt-Doppel den Hauptdarsteller bei Aufnahmen mit abreißbaren Requisiten. Gummi-Klingenwaffen und -Geschütze sind Beispiele für Requisiten, die von Stuntmen verwendet werden, um Verletzungen zu minimieren, oder von Schauspielern, bei denen die Aktion eine Stütze erfordert, die Verletzungen minimiert.

³ Bureau of Alcohol, Tobacco, Firearms and Explosives

- "Hero"-Requisiten sind die detaillierteren Stücke, die für eine genaue Inspektion durch die Kamera oder das Publikum bestimmt sind. Die Heldenstütze kann lesbare Schriftzüge, Lichter, bewegliche Teile oder andere Attribute oder Funktionen aufweisen, die einer Standardstütze fehlen; ein Heldenrequisiten-Phaser aus der Star Trek-Franchise könnte beispielsweise einen drückbaren Auslöser und eine beleuchtete Mündung und Anzeigetafel beinhalten (was die Heldenstütze teurer und weniger haltbar machen würde). Der Begriff wird auch gelegentlich für alle Gegenstände verwendet, die eine Hauptfigur im Film und Fernsehen tragen würde (die oft auch im ersten Sinne Heldenrequisiten sind). Der Begriff kann manchmal in der Bühnenproduktion verwendet werden, da viele Requisiten aus dem Film den Weg ins Theater aus den üblichen Leih- und Kaufläden finden.

4.7.2 Kameraausstattung

Durch die Wahl der Kamera, die der Kameramann in der Regel auswählt, wird entschieden welchen Look die Aufnahmen haben werden. Der Kameramann weiß, welche Kamera verwendet werden sollte, um das gewünschte Bild zu erhalten. Je nachdem welche Kamera genutzt wird, ist der Einsatz einer Schulterstütze ratsam.

4.7.2.1 Filmkamera

Eine Filmkamera ist eine fotografische Apparatur, die entweder:

- in rascher Folge viele fotografische Bilder auf einem fotografischen Film belichtet⁴. Im Gegensatz zu einem Fotoapparat, der zur Aufnahme einzelner Bilder dient, oder zur digitalen Kino-Kamera, die auf elektronische Speicher aufzeichnet, nimmt eine Filmkamera, auch Laufbildkamera genannt, Reihen von Einzelbildern auf Film auf, die später als einen Film vorgeführt werden können.
- fotografische Einzelbilder auf einen Film belichtet. Dies ist jedoch eine mittlerweile veraltete Bezeichnung und grenzte einst die Rollfilm-Kamera von der Plattenkamera ab.



⁴ Belichtung nennt man in der Fotografie das Einwirken des unterschiedlichen Lichts einer Aufnahme auf dem fotografischen Film oder dem Bildsensor, um ein Bild zu erhalten.

Die Filmkamera belichtet auf einen fotografischen Film. Hierbei wird zwischen analoge Kameras wie Videokamera und Videocamcorder, die auf einen magnetischen Träger aufzeichnen und die digitale Kamera, wie der digitale Camcorder, der digital auf Magnetband oder elektronische Speicher aufzeichnet.

4.7.2.1.1 Geschichte der Filmkamera

Einer der Vorläufer der Filmkamera war die Maschine, die 1845 von Francis Ronalds am Kew Observatorium erfunden wurde. Eine lichtempfindliche Oberfläche wurde langsam durch ein Uhrwerk an der Aperturblende⁵ der Kamera vorbeigezogen, um eine kontinuierliche Aufzeichnung über längere Zeit zu ermöglichen. Ronalds benutzte seine Erfindung, um die Schwankungen seiner wissenschaftlichen Instrumente zu verfolgen. Die "Kameras" wurden über ein Jahrhundert lang in Observatorien auf der ganzen Welt eingesetzt.

1876 erfand Wordsworth Donisthorpe eine Kamera, bei der eine Reihe von Bildern auf Glasplatten aufgenommen werden, die auf eine Rolle Papierfolie gedruckt werden. 1889 ließ er eine Bewegtbildkamera patentieren, bei der sich der Film kontinuierlich bewegte. Eine weitere Filmkamera wurde 1888 in England vom Franzosen Louis Le Prince entworfen. Nach vielen Versuchen gelang es ihm eine Einzellinsenkamera zu entwickeln.

Der britische Erfinder William Friese-Greene begann 1887, mit der Verwendung von transparent gemachtem Papierfilm zur Aufnahme von Filmen zu experimentieren. 1889 ließ sich Friese-Greene eine Bewegtbildkamera patentieren, die bis zu zehn Fotos pro Sekunde aufnehmen konnte. Er zeigte seine Kameras und Filme, die er aufgenommen hatte, projizierte seine Filme aber nie in der Öffentlichkeit.

William Kennedy Laurie Dickson, ein schottischer Erfinder, erfand 1891 die Kinetographenkamera. Die Kamera wurde von einem Elektromotor angetrieben. Der Streifen Film wurde so lange angehalten, dass jedes Bild vollständig belichtet werden konnte und ihn dann schnell (in etwa 1/460 Sekunden) zum nächsten Bild zu bewegen - das erste praktische System für die schnelle Stop-and-Go-Filmbewegung, das die Grundlage für das nächste Jahrhundert der Kinematographie bilden würde.

1894 konstruierte der polnische Erfinder Kazimierz Prószyński einen Projektor und eine Kamera in einem, eine Erfindung, die er Pleograph nannte.

Mitte der 1890er Jahre wurden die ersten Firmen für die Herstellung von Filmkameras gegründet, darunter Birt Acres, Eugene Augustin Lauste, Dickson, Pathé frères, Prestwich, Newman & Guardia, de Bedts, Gaumont-Démény, Schneider, Schimpf, Akeley, Debie, Bell & Howell, Leonard-Mitchell, Ertel, Ernemann, Eclair, Stachow, Universal, Institute, Wall, Lytax usw.

Das Aeroskop, das 1909-1911 vom polnischen Erfinder Kazimierz Prószyński in England gebaut wurde, war die erste handgeführte Filmkamera. Der Kameramann musste nicht immer

⁵ Eine Aperturblende beeinflusst die Helligkeit des Bildes gleichmäßig, indem sie die Öffnungsweite des Geräts begrenzt. Sie wirkt sich nicht auf die Größe des Bildausschnitts aus.

die Kurbel drehen, wie bei allen anderen Kameras zu dieser Zeit, sondern er konnte die Kamera mit beiden Händen bedienen. Dies ermöglichte es, mit dem Aeroskop auch aus der Luft zu filmen. Die erste Ganzmetall-Kinokamera war die Bell & Howell Standard von 1911.

4.7.2.2 Digitale Kinokamera

Eine digitale Kinokamera nimmt eine Vielzahl von Bildern auf Festplatte auf, die anschließend als Film gezeigt werden sollen. Digitale Kinokameras werden bei Filmproduktionen ungefähr seit Anfang 2000 zunehmend als Ergänzung zu oder Ersatz für Filmkameras verwendet. Anstelle von fotografischem Film setzen diese Kameras Bildsensoren und digitale Medien zur Bildaufzeichnung ein. Die Angaben 16 mm oder 35 mm dienen bei digitalen Kinokameras wie bei mechanischen Kameras zur Kennzeichnung der belichteten Fläche und sind in der Regel mit den entsprechenden Objektiven der Filmkameras kompatibel.

4.7.2.2.1 Typen

Professionelle Kameras

Es gibt eine Reihe von Videokameras, die speziell für den Einsatz in der digitalen High-End-Kinematographie entwickelt wurden. Diese Kameras haben in der Regel große Sensoren, wählbare Bildraten, mehrere Aufnahmeoptionen und die Möglichkeit, hochwertige Optiken zu verwenden. Die meisten dieser Kameras sind teuer und nur zur Miete erhältlich.

Einige der am häufigsten verwendeten professionellen digitalen Filmkameras sind:

- Arri Alexa
- Red Epic
- Red Scarlet
- Red One
- Sony CineAlta
- Blackmagic Design Cinema Camera
- Canon Cinema EOS
- Panavision Genesis



Prosumer- und Consumerkameras

Unabhängige Filmemacher haben kostengünstige Consumer- und Prosumerkameras für die Kinematographie hergestellt. Obwohl die Bildqualität viel geringer ist, hat sich die Technologie stetig verbessert, beispielsweise wurden in den letzten Jahren hochauflösenden Kameras in diesem Markt eingeführt. Diese preiswerten Kameras sind durch ihre kleinen Sensoren und die Qualität ihrer Optik eingeschränkt. Die meisten haben auch integrierte Objektive, die nicht gewechselt werden können.

4.7.2.2.2 Auflösung

Standard-Auflösung

In den frühen 2000er Jahren waren vor allem die MiniDV sehr beliebt. Steven Soderbergh benutzte die beliebte Canon XL2 MiniDV-Kamera während der Aufnahme von *Full Frontal*. Bei einem britischen Horrorfilm wurde auch auf MiniDV mit einer Canon XL1S gedreht. Eine der ersten MiniDV-Kameras, die für einen Spielfilm verwendet wurden, war die Sony VX-1000, mit der Spike Lee's *Bamboozled* gedreht wurde.

2002 brachte Panasonic den AG-DVX100 auf den Markt, den ersten preiswerten Camcorder, der eine einfachere Übertragung auf den Film ermöglicht. Dadurch machte sich die Kamera bei Low-Budget-Filmmachern äußerst beliebt.

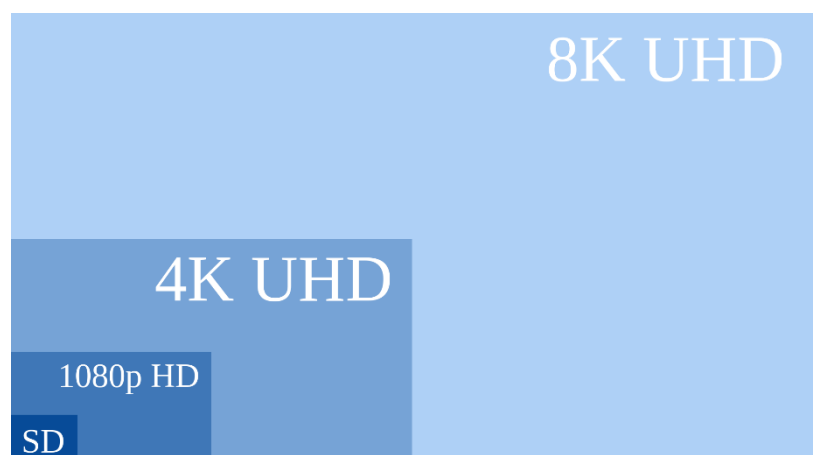
Hohe Auflösung

Sony, JVC, Canon und andere Anbieter haben mit dem HDV⁶-Format die High-Definition-Videoerwerb eingeführt. HDV-Kameras haben viele unterschiedliche Funktionen. Viele unterstützen andauernde Aufnahmemodi und einige haben Sensoren mit einer Auflösung von 1920x1080. Einige Canons und JVC HDV Camcorder können hochwertige Wechselobjektive verwenden, anstatt nur die Festobjektive.

Die Canon EOS 5D Mark II ist eine DSLR-Kamera⁷ im Vollbildformat, die 1080p-Videos mit 24, 25 oder 30 Bildern pro Sekunde und einer Dateigröße von 4 GB aufnehmen kann. Diese Kamera wird meistens benutzt, um kostengünstig Bewegungsmaterial aufzunehmen. Die Canon EOS 7D ist eine APS-C DSLR⁸, die für die Horrorfilme *Marianne* und *Sound of My Voice* verwendet wurde. Beide Kameras wurden verwendet, um Point-of-View Actionszenen in *The Avengers* zu drehen, da die Kameras relativ billig und klein sind und daher leicht verwendet werden können.

Einen Auflösungsvergleich verschiedener Systeme:

- Standard-Auflösung
- 1080p-Auflösung (gängige HDTV-Auflösung im Consumer Bereich)



⁶ HDV ist ein Videoformat für hochauflösendes Video (englisch High Definition Video) und eine Handelsmarke von Sony und JVC.

⁷ Eine Spiegelreflexkamera bezeichnet einen Fotoapparat, bei dem sich zwischen Objektiv und Bildebene ein wegklappbarer Spiegel befindet.

⁸ Digitale Spiegelreflexkamera

- 4K UHD Auflösung (Arri Alexa SXT, Sony F65/F55, Canon C700/C500/C300Mk2, Panasonic Varicam)
- 8K UHD (Red Weapon Vistavision, Red Helium)

4.7.2.3 Objektiv

Ein Objektiv ist ein optisches System, das eine reelle optische Abbildung eines Gegenstandes erzeugt. Es ist einer der wichtigsten Bestandteile von Kameras, Ferngläsern, Mikroskopen, Projektoren und astronomischen Teleskopen. Das Wort Objektiv ist eine verkürzte Form von Objektivglas.

4.7.2.3.1 Eigenschaften

Das einfachste Objektiv ist eine einzelne Sammellinse, die um 1608 in den ersten Fernrohren benutzt wurden. Bestandteile eines Objektivs sind sowohl Linsen als auch Spiegel und/oder Beugungsgitter⁹, die sich in einem oder mehreren Tuben befinden, die innen geschwärzt sind, um Licht zu vermeiden. Die Hauptmerkmale eines Objektivs sind dessen Brennweite¹⁰ und die Apertur.

Wichtige Eigenschaften sind die Abbildungsqualität, sowie die Lichtempfindlichkeit, die möglichst gering sein sollte. Die Lichtempfindlichkeit ist vor allem bei Gegenlicht wichtig. Die fotografische Lichtstärke (Öffnungsverhältnis) und die Naheinstellgrenze, welche bestimmt, wie nah man an das Motiv „herangehen“ kann sind ebenso wichtig.

In Kamerasystemen wird der mechanische, elektrische und elektronische Anschluss von Objektiven an ein Kameragehäuse festgelegt. Der Objektivanschluss wird mit einem Objektivgewinde¹¹ oder mit einem Objektivbajonett¹² stabilisiert. Über die elektrischen Anschlüsse können die Motoren für die Veränderung der Objektweite, die Veränderung der Brennweite oder die Bildstabilisierung mit Energie versorgt werden. Über die elektronischen Anschlüsse können digitale Informationen zwischen Objektiv und Kameragehäuse ausgetauscht werden.

4.7.2.3.2 Typen

Mikroskop

Die Objektivlinse eines Mikroskops ist diejenige auf der Unterseite in der Nähe der Probe. Normalerweise ist es eine sehr leistungsstarke Lupe mit sehr kurzer Brennweite. Diese wird sehr nah an die zu untersuchende Probe herangeführt, so dass das Licht die Probe

⁹ Optische Gitter, auch Beugungsgitter genannt, sind periodische Strukturen zur Beugung von Licht.

¹⁰ Die Brennweite ist der Abstand zwischen der Hauptebene einer optischen Linse oder eines gewölbten Spiegels und dem Fokus (Brennpunkt).

¹¹ Objektivgewinde sind standardisierte, herstellerunabhängige Objektivanschlüsse für Wechselobjektive.

¹² Ein Objektivbajonett ist je nach Hersteller unterschiedlich ausgeführt, um in die entsprechende Aussparung am Kameragehäuses eingreifen zu können.

durchleuchten kann. Das Objektiv ist ein Zylinder mit einer oder mehreren Linsen, die aus Glas bestehen.

Mikroskop-Objektive zeichnen sich durch zwei Parameter aus: Vergrößerung und numerische Apertur. Die Vergrößerung reicht typischerweise von 4× bis 100×. Es wird mit der Vergrößerung des Okulars kombiniert, um die Gesamtvergrößerung des Mikroskops zu bestimmen; ein 4×-Objektiv mit einem 10×-Okular erzeugt ein Bild, das 40-mal so groß ist wie das Objekt. Die numerische Apertur für Mikroskopobjektive reicht typischerweise von 0,10 bis 1,25, was einer Brennweite von etwa 40 mm bis 2 mm entspricht.

Ein typisches Mikroskop hat drei oder vier Objektive mit unterschiedlichen Vergrößerungen, die in einen kreisförmigen "Mundstück" eingeschraubt sind, der zur Auswahl der gewünschten Linse gedreht werden kann. Diese Objektive sind oft farblich gekennzeichnet, um die Handhabung zu erleichtern. Die am wenigsten leistungsstarke Linse wird als Scan-Objektivlinse bezeichnet und ist in der Regel ein 4×-Objektiv. Die zweite Linse wird als kleine Objektivlinse bezeichnet und ist typischerweise eine 10× Linse. Das leistungsfähigste der drei Objektive wird als Großobjektiv bezeichnet und ist typischerweise 40-100×. Einige Mikroskope verwenden eine Öl- oder Wassertauchlinse, die eine Vergrößerung von mehr als 100 und eine numerische Apertur von mehr als 1 aufweisen kann. Diese Objektive sind speziell für den Einsatz mit Brechungsindex-angepasstem Öl oder Wasser entwickelt worden, das die Lücke zwischen dem vorderen Element und dem Objekt schließen muss. Diese Objektive bieten eine höhere Auflösung bei hoher Vergrößerung. Numerische Aperturen bis zu 1,6 können mit Ölimmersion erreicht werden.

Fotografie und Bildgebung

Kameralinsen (meist als "fotografische Objektive" anstelle von einfachen "Objektiven" bezeichnet) müssen eine große Brennweite abdecken, so dass sie aus einer Reihe von optischen Linsenelementen bestehen, um optische Aberrationen zu korrigieren. Bildprojektoren (wie Video-, Film- und Diaprojektoren)

verwenden Objektive, die einfach die Funktion eines Kameralinsen umkehren, mit Objektiven, die eine große Bildebene abdecken und in einem gewissen Abstand auf eine andere Oberfläche projizieren.



Teleskop

In einem Teleskop ist das Ziel die Linse am vorderen Ende eines Refraktors oder der bildbildende Hauptspiegel eines reflektierenden oder katadioptrischen Teleskops. Die Lichtleistung und die Winkelauflösung eines Teleskops stehen in direktem Zusammenhang mit dem Durchmesser (oder der "Öffnung") der Objektivlinse oder des Spiegels. Je größer das Objektiv, desto dunkler das Objekt, das es betrachten kann, und desto mehr Details kann es auflösen.

4.7.2.4 Filter

Der Filter ist ein Kamerazubehör, der in den Strahlengang¹³ eingesetzt werden kann. Der Filter kann quadratisch oder länglich sein und in einer Glas- oder Kunststoffscheibe in einem Metall- oder Kunststoffringrahmen montiert werden. Dieser wird auf die Vorderseite der Kamera eingeschraubt oder auf die Kameraobjektive aufgeschraubt.

Die Filter verändern die aufgenommenen Bilder. Manchmal sind sie nur für einfache Änderungen an Bildern zuständig, manchmal wäre das Bild ohne sie einfach nicht möglich. In der Monochrom¹⁴-Fotografie beeinflussen Farbfilter die Helligkeit verschiedener Farben; roter Lippenstift kann von beinahe weiß bis schwarz dargestellt werden. Andere verändern die Farbbalance von Bildern, beispielsweise werden Farben bei Glühlampenbeleuchtung so gezeigt, wie sie wahrgenommen werden, und nicht mit einer rötlichen Tönung. Es gibt viele verschiedene Filter, die das Bild auf eine gewünschte Weise verändern.

Viele Filter absorbieren einen Teil des Lichts, was eine längere Belichtung erfordert. Da sich der Filter auf dem Objektiv befindet, beeinflussen alle Unreinheiten, wie Kratzer und Schmutz, das Bild.

Es gibt kein universelles Namenssystem für Filter. Farbkorrekturfilter werden oft durch einen Code der Form CC50Y-CC für die Farbkorrektur, 50 für die Stärke des Filters, Y für gelb gekennzeichnet.

Filter werden auch in verschiedenen Wissenschaftsbereichen, insbesondere in der Astronomie, verwendet. Sie sind ähnlich wie die fotografischen Filter, haben aber oft weitaus genauere kontrollierte Eigenschaften. Fotofilter sind dem entsprechend billiger als viele Laborfilter.

Im Film werden Filter wegen den entweder schon in der Kamera eingebauten Filter oder während der Nachbearbeitung eingesetzte Filter selten genutzt. Ausnahmen sind die Ultraviolett-Filter¹⁵, der Neutralschicht-Filter¹⁶, der Polarisationsfilter und der Infrarotfilter (IR). Der Neutralschichtfilter ermöglicht Effekte, die große Blenden oder lange Belichtungen erfordern, bei hell beleuchteten Szenen, während der abgestufte Neutralschichtfilter in Situationen nützlich ist, in denen der Dynamikumfang der Szene die Leistungsfähigkeit des Sensors übersteigt. Der Verzicht auf optische Filter vor der Linse hat den Vorteil, dass die Bildqualität nicht beeinträchtigt wird, wenn ein zusätzliches optisches Element im Lichtweg vorhanden ist, und kann notwendig sein, um Vignettierungen bei der Verwendung von Weitwinkelobjektiven zu vermeiden.

¹³ Als Strahlengang wird der geometrische Verlauf von Lichtstrahlen durch optische Geräte bezeichnet.

¹⁴ Schwarz-Weiß-Fotografie

¹⁵ Der UV-Filter blockiert das ultraviolette Licht.

¹⁶ Der Neutralschichtfilter wird um gleichmäßige Abdunklung im Bild zu erzielen.

4.7.2.4.1 Anwendung

Filter sind zum einen als Korrektur- und zum anderen Effektfilter. Vieles kann verändert werden, doch häufig ist es entweder die Sättigung, der Kontrast, das UV-Licht, oder es können auch Elemente und Effekte wie Sterne hinzugefügt werden.

Die meisten Filter reflektieren einen Teil des Lichtes, so dass weniger Licht das Objektiv erreicht.

Wichtige Filter sind:

- Polarisationsfilter¹⁷
- UV-Filter und Skylightfilter¹⁸
- Farbfilter bzw. Korrekturfilter (Rot, Grün, Blau, Gelb etc.)
- Optische Spezialfilter
- Infrarot-Sperrfilter
- Neutralsichtfilter¹⁹ oder Graufilter
- Effektfilter (z. B. Stern-, Regenbogen- und Farbverlauffilter)

Viele Filter werden kaum mehr eingesetzt, da die Effekte meistens nachträglich hinzugefügt werden (insbesondere Effekt- und Farbfilter). ND- und Polfilter sind allerdings weiterhin unersetzbar. Außerdem haben Digitalkameras fast immer einen fest eingebauten Infrarot-Sperrfilter.

4.7.3 Kostüm

Das Kostüm ist ein Kleidungsstück, das von Künstlern auf der Bühne verwendet wird. Der Begriff wird meistens nur für diejenige Kleidung verwendet, die speziell für eine Theater- oder Filmproduktion von einem Kostümbildner angefertigt oder von einem Kostümbildner ausgewählt wurde. Theaterkostüme können Schauspielern helfen das Alter, die Geschlechterrolle, den Beruf, die soziale Klasse, die Persönlichkeit und sogar Informationen über die historische Epoche, den Ort und die Tageszeit sowie die Jahreszeit oder das Wetter der Theateraufführung darzustellen.

4.7.3.1 Geschichte

Kostüme werden seit der griechischen Antike von Schauspielern getragen. Ein einteiliges Ganzkörperkostüm erlaubte in der griechischen Tragödie schnelle Rollenwechsel. Auch Schmuck, Farben und weitere Accessoires wurden schon zu der Zeit verwendet. Damals wurde das Kostüm nur dazu genutzt



¹⁷ Ein Polarisationsfilter absorbiert Licht, statt es zu reflektieren.

¹⁸ Ein Skylightfilter gibt dem Bild leicht rötlich Farbe und sorgt so für eine wärmere Farbwiedergabe.

¹⁹ Der Neutralsichtfilter dunkelt gleichmäßige das Bild ab.

um bestimmte Informationen, wie das Alter, den Charakter oder die Epoche anzugeben. In der Renaissance kommt die Aufgabe hinzu, verschiedene Nationalitäten zu vermitteln. Im Gegensatz zum Kostüm, das zu Karneval getragen wird, dient dieses Kostüm zur Unterstützung der Figur. Daneben werden Kostüme auch benutzt um bestimmte Ausdrucksformen, Haltungen, Proteste auszudrücken.

4.7.3.2 Kostümbildner

Ein Kostümbildner ist eine Person, die Kostüme für einen Film, eine Bühnenproduktion oder ein Fernsehen entwirft. Er muss die Outfits/Kostüme der Charaktere entwerfen und die Szenen mit Textur und Farbe in Einklang zu bringen, usw. Der Kostümbildner arbeitet mit dem Regisseur, der Bühnenbildnerin, dem Lichtdesigner, dem Sound-Designer und noch Anderen zusammen. Der Kostümbildner kann auch mit dem Friseur, Perückenmeister oder Maskenbildner zusammenarbeiten.

Der Kostümbildner versucht in der Regel, die Persönlichkeit einer Figur zu unterstreichen und den sozialen Status durch die visuelle Gestaltung von Kleidung und Accessoires darzustellen. Sie können sogar den Körper verbessern - innerhalb der Grenzen der Vision des Regisseurs. Der Designer muss demnach auch sicherstellen, dass sich die Schauspieler darin frei bewegen können. Die Kleidungsstücke sollten langlebig und waschbar sein, insbesondere im Theater, für Spiele mit längeren Auflagen. Der Designer muss sich nicht nur mit dem Regisseur, sondern auch mit den Bühnenbild- und Lichtdesignern abstimmen, um sicherzustellen, dass alles perfekt zusammenwirken. Der Designer muss über starke künstlerische Fähigkeiten und fundierte Kenntnisse in den Bereichen Musterentwicklung, Drapierung, Entwurf, Textil und Modegeschichte verfügen. Der Designer muss die historische Kostümierung und den Bewegungsstil und die Haltung verstehen, die diese historische Kleidung erfordern kann.

4.7.3.2.1 Typen

Kostümbildner lassen sich in der Regel in drei Kategorien einteilen: freiberuflich, privat und akademisch.

- Freiberufliche Designer werden von einer Theater-, Tanz- oder Operngesellschaft für eine bestimmte Zeit angeheuert. Dieser wird traditionell in drei Raten bezahlt: Auf Mietbasis, bei Lieferung und bei der Premiere der Produktion. Diese Designer sind zu keiner Exklusivität verpflichtet, an welchen Projekten sie arbeiten und können für mehrere Produktionen gleichzeitig gestalten.
- Ein privater Designer wird von einer bestimmten Theater-, Tanz- oder Operngesellschaft für eine längere Reihe von Produktionen beauftragt. Dies kann über einen Sommer dauern oder über viele Jahre. Der Vertrag kann die Anzahl der freiberuflichen Arbeiten, die er annehmen darf, begrenzen. Der Designer ist immer "vor Ort" am Theater, um mit dem Kostümstudio und anderen Mitarbeitern zu arbeiten.

- Ein akademischer Designer hat an einer Universität sein Fach studiert. Er bildet in erster Reihe aus, kann aber auch als privater Designer tätig sein. Die Professoren für Kostümdesign sind meist erfahrene Profis und mindestens einen Master of Fine Arts haben.

4.7.3.2.2 Kostümbildner beim Film

Voraussetzungen für den Beruf

- Fantasie, dramaturgisches Denken, malerisches und zeichnerisches Talent, Farben- und Formensinn
- Allgemeinbildung, umfassendes Wissen auf dem Gebiet der Kunst- und Kulturgeschichte, der Kostüm-, Stil- und Milieukunde
- handwerkliche Fachkenntnisse, Kenntnisse in Textil- und Materialkunde und schnitttechnischem Zeichnen
- organisatorisches Talent, kaufmännische Fähigkeiten, Improvisationsvermögen, Flexibilität
- Kenntnisse in den verschiedenen audio-visuellen Techniken
- Menschenkenntnis, psychologisches Einfühlungsvermögen, Diplomatie und Motivationsfähigkeit
- Leidenschaft zu Mode und Farben

Arbeitsabläufe

1. Produktionsphase – Vorbereitung und Entwicklung

- Durcharbeiten des Drehbuchs, Anfertigen von Auszügen, erste Ideen, Brainstorming
- Gespräche mit Regie, Szenenbildner, Kamera, Schauspielern, Maske über dramaturgische, stilistische und farbliche Konzeptionen, Funktion der Kostüme, Besetzung der Rollen
- Gespräche mit der Produktion über Budget und Disposition. Recherche: Bildmaterial, Milieustudien, historische Infos aus Bibliotheken, Archiven, Museen, Büchern und Zeitschriften und dem Internet zusammentragen
- Zeichnen und Malen von Skizzen
- Im Kostümfundus stöbern
- Stoffe, andere Materialien, Farben und Schnitttechnik bestimmen
- Schauspieler analysieren und in die künstlerisch-dramaturgische Planung einbeziehen
- Kostenvoranschläge einholen, Kalkulation erstellen, Kostümetat festlegen
- Organisationsplanung in Absprache mit der Produktion, Mitarbeiterteam in Umfang und Kompetenzen bestimmen (Assistenten, Garderobiers, Schneider, Aushilfen etc.) Werkstätten, Kostümdepot, Garderobenräume und Fahrzeuge für Kostümtransport organisieren

2. Produktionsphase – Realisation

- Umsetzung der Ideen und Entwürfe
- Anproben mit Schauspielern und Komparsen
- Fertigung der Kostüme
- Verhandlungen mit Lieferfirmen und Herstellern
- Einkaufen
- Kostümabnahmen mit Regie, Kamera und Schauspielern
- dramaturgisch bedingte Kostümanschlüsse und Tageseinteilung festlegen – mit Regie

3. Produktionsphase – Drehzeit

- Bereitstellung der notwendigen Kostüme
- Spontane Bereitschaft zu situationsbedingten, künstlerischen oder modischen Änderungen
- Weiterführung der Vorbereitungsarbeiten
- Kontrolle des Budgets
- Besuch von Mustervorführungen

4. Produktionsphase – Abwicklung

- Mitarbeiterteam und Arbeitsräume auflösen
- Rücklieferung der Kostüme
- Administrative Abwicklung (= Kostüm-Kauflisten, Funduslisten, Abrechnungsnachweise, Rückkauflisten etc.)
- Abrechnung des verwalteten Etats
- Spontane Bereitschaft zu eventuell notwendigen Nachdrehs

5 Dreharbeiten

Während den Dreharbeiten wird der Film erstellt und gedreht. Diese Phase ist normalerweise die teuerste, weil hier die Gagen der Schauspieler sowie die Kosten für den Drehstab und Motivkosten anfallen. Dadurch dass die Dreharbeiten beginnen, ist die Vorproduktion beendet. Das Drehbuch ist fertig, die Besetzung steht fest, die Bauten sind weitestgehend abgeschlossen und die Motive der Außenaufnahmen festgelegt.

Die Dreharbeiten werden im Filmstudio oder an Originalmotiven durchgeführt. Die Reihenfolge der zu drehenden Szenen muss nicht unbedingt chronologisch sein, sondern richtet sich nach organisatorischen Aspekten wie der Verfügbarkeit der Darsteller oder des Drehorts sowie bei Außenaufnahmen nach Jahreszeit, Wetter und Lichtsituation. In der Regel werden alle Szenen am gleichen Drehort an einem Stück gedreht.

Für die Dreharbeiten ist die Synchronisation der Arbeitspläne von Cast und Crew sehr wichtig, da in vielen Szenen mehrere Cast-Mitglieder und der größte Teil der Crew gleichzeitig physisch am selben Ort anwesend sein müssen. Animationsfilme haben einen unterschiedlichen Arbeitsablauf, da die Synchronisation im Aufnahmestudio zu unterschiedlichen Zeiten aufgenommen werden können.

Die Dauer der Dreharbeiten richtet sich nicht allein nach der Länge des Films, sondern auch nach Anzahl und Art der Drehorte. Die Drehzeit für einen 90-minütigen Film liegt in Europa bei 12 bis 100 Tagen. In Amerika wird mit einer Drehzeit von 15 bis 20, von 40 bis 50 oder bei größeren Produktionen von 80 bis 100 Tagen gerechnet, wobei auch wesentlich länger gedreht wird. Wegen Drehpausen und eventuellem Nachdreh wird die Anzahl der Drehtage höher angesetzt als eigentlich notwendig.

5.1 Drehtag

Ein typischer Drehtag beginnt damit, dass die Crew am Set/Ort ankommt. Die Schauspieler haben ihre eigenen Anrufzeiten. Es wird erwartet, dass jedes Mitglied der Crew mit dem Drehplan vertraut ist und über alle notwendigen Geräte für die Arbeit verfügt. Die Sets wurden gebaut und gekleidet, und die Leuchten wurden schon am vereinbarten Schema positioniert. Kameras und Mikrofone werden positioniert und Kamerabewegungen und Beleuchtungsanpassungen werden einstudiert. Markierungen werden angebracht, um sicherzustellen, dass die Akteure die gleichen Bewegungen ausführen, wenn die Szene aufgenommen wird. Während dies geschieht, verbringen die Schauspieler Zeit in Kostümen, Haaren und Make-up. Schließlich wird in beliebig vielen Takes gedreht, wie es der Regisseur wünscht.

Wenn der Regisseur mit einem Take zufrieden ist, gibt er zu verstehen, dass sie mit dieser Szene fertig sind und zur nächsten übergehen. Es kann jedoch sein, dass die gleiche Szene noch einmal aus verschiedenen Kamerawinkeln aufgenommen werden muss. Wenn man nicht möchte, dass eine Szene mehrmals aus verschiedenen Winkeln gefilmt wird, dann kann

Nach dem Take notiert der Skriptbetreuer alle Kontinuitätsprobleme und die Ton- und Kamerateams notieren technische Protokolle für die Übergabe auf ihren Berichtsblättern. Nach dem eine Szene nicht weiter wiederholt werden muss, geht es zu nächsten weiter.

Während sich der Regisseur auf das Filmen der Hauptszenen, kann eine Second Unit gebildet werden, um an anderen Orten, für Schießereien oder für die Aufnahme von Kämpfen zu filmen. Auch andere Aktionen, an denen die Hauptschauspieler nicht beteiligt sind, oder zum Filmen von Straßenszenen, Tieren, Landschaften und anderem solches Material. Viele bekannte Regisseure waren schon in ihrer Karriere als Second Unit Directors tätig. Manchmal müssen Standardszenen, wie z.B. ein Kavallerieangriff, überhaupt nicht gedreht werden. Stattdessen verwendeten diese aus dem Archivmaterial aus der Bibliothek der Produktionsfirma genommen. Dies ist eine kostengünstigere Option und wird von den meisten Zuschauern wahrscheinlich nicht wahrgenommen.

5.1.1 Ablauf eines Takes

Die Aufnahme läuft mit einer ritualisierten, schnellen Folge von Anweisungen und Bestätigungen ab:

- Filmklappe kurz vor Beginn der eigentlichen Aufnahme
- Aufnahmeleiter/Regisseur: „Ruhe bitte!“
- Regie/Regieassistent: „Ton ab!“. Antwort: „Ton läuft!“ (oder kurz „Läuft!“)
- Regie/Regieassistent: „Kamera ab!“. Antwort: „Kamera läuft!“
- Es folgt die Klappe.
- Regisseur: „Und bitte!“ (alternativ „Action!“)
- Es folgt die Szene.
- Regisseur: „Danke!“ (alternativ „Cut!“)

Dies dient dazu, die Aufmerksamkeit des Menschen am Drehort zu erlangen Kosten für Filmmaterial zu sparen, indem nur die Aufnahmen zum Film aufgenommen werden. Jede Aufnahme wird so oft wiederholt, bis der Regisseur mit ihr zufrieden ist.

Neben dem eigentlichen Filmteam, das die Hauptaufnahmen des Films erstellt, existiert meistens noch ein zweites Team (eng. second unit), das wiederum eine eigene Filmcrew mit einem eigenen Regisseur hat. Sie arbeitet unabhängig, jedoch in Abstimmung mit dem Regisseur des Gesamtprojekts und ist zum einen für Landschaftsaufnahmen, Zwischenbilder und für aufwendige Massen-, Action- und Stunt-Szenen zuständig.

Wenn der Regisseur mit drehen anfangen möchte, ruft ein Assistent nach Ruhe. Wenn in einem Studio gefilmt wird, werden die Türen geschlossen und ein rotes Licht über ihnen eingeschaltet, um anzuzeigen, dass gefilmt wird und der Zutritt verboten ist. Der Kameramann und der Tonrekorder beginnen mit der Aufnahme. Die Szenen- und Take-Nummern werden vorgelesen und die Klappschindel geschlossen, was bei der Postproduktion

hilft, Ton und Bild zu verbinden. Der Regisseur ruft dann "Action" und die Schauspieler beginnen ihre Performance.

Der erste Take ist nicht immer erfolgreich. Das kann verschiedene Gründe haben, Schauspieler können Fehler machen, die Kamerabewegung kann fehlerhaft sein oder Lichter oder Mikrofone, die ihren Weg in den Rahmen finden. Wiederholte Aufnahmen sind daher oft unvermeidlich. Einige Regisseure bemühen sich, diese auf ein Minimum zu beschränken, während andere sich einen Namen gemacht haben, weil sie eine außerordentlich hohe Anzahl von Aufnahmen forderten, bevor sie zufrieden sind. Nur wenige gehen allerdings so weit wie Charlie Chaplin, als er 342 Aufnahmen einer Szene in *City Lights* (1931) machte.

5.1.2 Probleme beim Dreh

Die Filmproduktion wird von Geschichten über Dreharbeiten heimgesucht, die Projekte an den Rand des Zusammenbruchs gebracht haben. Eine Produktion ist *Apocalypse Now* (1979). Die Probleme der Produktion reichten von Schwierigkeiten mit den Schauspielern, dem drogensüchtigen Dennis Hopper, dem hartnäckigen Marlon Brando und dem vom Herzinfarkt betroffenen Martin Sheen, bis hin zu den Naturkatastrophen. Ein weiteres Beispiel ist das Magnum-Opus²⁰ des deutschen Regisseurs Werner Herzog, *Fitzcarraldo* (1982), das Schwierigkeiten bei Lage, Logistik und Klima hatte. Nach der Hälfte der Dreharbeiten von *Fitzcarraldo* verloren sie zwei Hauptdarsteller, Jason Robards ging wegen schwerer Krankheit und Mick Jagger ging wegen einer vorherigen Verpflichtung mit The Rolling Stones. Dies bedeutete, dass die Hauptdreharbeiten von Grund auf neu gestartet werden musste. Obwohl Probleme bei der Hauptfotografie vielen Filmen gemeinsam sind, können die Methoden, mit denen Filmemacher sie angehen, sehr unterschiedlich sein, ebenso wie ihre Ergebnisse. *My Son John* (1952), *Solomon and Sheba* (1959), *Dark Blood* (1993) und *The Crow* (1994) hatten alle mit dem Tod ihrer Hauptdarsteller während ihrer Dreharbeiten zu kämpfen. *My Son John* wurde durch die Einsetzung von Outtakes von Robert Walker aus seinem vorherigen Film *Strangers on a Train* (1951) vervollständigt. Bei *Solomon und Sheba* wurde Tyrone Power, der während den Dreharbeiten an einem Herzinfarkt verstarbt, durch Yul Brynner ersetzt und alle Szenen von Power wurden neu gefilmt. Jedoch gelang es bei *The Crow* den verstorbenen Star Brandon Lee durch Computeranimation wiederzubeleben. *Dark Blood* wurde nach dem Tod von River Phoenix im Jahr 1993 aufgegeben, da die Versicherungsgesellschaft dies für die günstigste Option hielt. Bei *Jesse James* (1937) wurde ein Pferd absichtlich von einer Klippe gestoßen, während bei der Massenschlacht in *Ben Hur* (1959) gleich Dutzende von Pferden starben. Die Produzenten und Regisseure erkannten wohl kein Problem dabei, während heutzutage dieses Vorgehen illegal wäre. Mittlerweile gibt es die AHA (American Humane Association), die vor Ort nach Recht und Ordnung schaut. Auch bei *Transformers 4* gab es Probleme. Der Film wurde in China gedreht, was offenbar keine gute Idee war, denn dort wurden die Macher von der lokalen Mafia erpresst. Ob sie bezahlt haben, ist nicht bekannt.

²⁰ Mit Magnum bezeichnet man das bedeutendste Werk eines oder Wissenschaftlers.

5.1.3 Second Unit

Die Second Unit (d. auch Zweiter Stab genannt) ist ein Filmstab, der parallel zu den eigentlichen Dreharbeiten zusätzliches Material für einen Film oder eine Serie dreht. Die Second Unit kommt normalerweise nur bei größeren Produktionen zum Einsatz.

Die Second Unit soll den Regisseur entlasten. Sie kann einfache Einstellungen wie Establishing Shots²¹ übernehmen, aber auch spezielle, technisch anspruchsvolle Aufnahmen wie Action- und Stunt-Szenen, Luftaufnahmen, Trickaufnahmen oder Unterwasserszenen, die den Regisseur überfordern würden. Die meist kleiner Second Unit wird auch gern für Außenaufnahmen an exotische Schauplätze geschickt. Der Hauptregisseur übernimmt dann die Szenen, die für die Geschichte relevant sind, insbesondere solche mit den Stars des Films. Er kontrolliert die Aufnahmen der Second Unit regelmäßig, um die kreative Kontrolle des Films zu behalten.

5.1.3.1 Funktion

Zwei häufige Arten, wie eine Second Unit verwendet wird, sind:

- Action-Sequenzen. Action-Sequenzen werden oft an getrennten Orten gedreht, wobei meistens Stunt-Doubles und nicht die Hauptdarsteller eingesetzt werden und andere Drehkonditionen erforderlich sind als bei normalen Szenen.
- "Abholungen". Nachdem die Haupteinheit an einem Set oder Ort fertig ist, kann es Aufnahmen geben, die diese Einstellung ganz oder teilweise als Hintergrund benötigen, aber nicht die Hauptakteure.

In beiden Szenarien besteht der Zweck der Second Unit darin, einige der Ressourcen, die in der Filmproduktion teuer oder knapp sind, so effizient wie möglich zu nutzen: die Drehzeit von Schauspielern und Regisseuren, die Nutzung der Bühne und die Kosten für Kulissen, die möglicherweise auf Bühnen gebaut wurden, und das Geld, das in einem Film gebunden ist, während er produziert wird - je schneller er fertig gestellt werden kann, desto eher können die Produktionskosten wieder eingespielt werden.

Die Arbeit der zweiten Einheiten sollte nicht mit Multikamera-Setups verwechselt werden, bei denen mehrere Kameras gleichzeitig die gleiche Szene filmen. Große Produktionen können mehrere Sekunden umfassen. Obwohl sich Filmemacher auf "drei oder vier funktionierende Einheiten" beziehen können, wird jede Einheit als "Second Unit" bezeichnet; normalerweise wird keine als dritte oder vierte Einheit bezeichnet.

²¹ Ein Establishing Shot ist die erste Einstellung einer Sequenz, häufig eine Totale. Er zeigt meist eine Landschaftsaufnahme oder den jeweiligen Ort des Geschehens.

5.1.3.2 Direktoren

Die Second Unit hat einen eigenen Regisseur und Kameramann. Eine Schlüsselqualifikation für einen zweiten Regisseur besteht darin, dem Stil des Hauptregisseurs des Films folgen zu können. Peter MacDonald, Direktor der zweiten Einheit bei *X-Men Origins: Wolverine*, *The Bourne Ultimatum*, und *Harry Potter and the Goblet of Fire*, hat gesagt: "Das Wichtigste an jeder zweiten Einheit ist, dass man den Unterschied zwischen der zweiten Einheit und der ersten Einheit nicht erkennen kann. Es muss den Stempel der ersten Einheit tragen, sowohl in der Fotografie als auch im Stil der Regie. ... Du versuchst, das, was die erste Einheit tut, so weit wie möglich zu kopieren. Man darf sich nicht auf einen Egotrip begeben und versuchen, seinen eigenen Stil zu entwickeln, denn das Material muss in seinen eigenen schneiden und darf nicht schockieren, es muss genau so passen, dass niemand den Unterschied erkennen kann" Brett Ratner Sgte über Conrad Palmisano, der die Second Unit für Ratner auf *Rush Hour 3* und *After the Sunset* leitete: "Er hat das Verständnis dafür, was es braucht, um eine großartige Action-Sequenz zu schaffen und nie von der Geschichte oder dem Ton des Films abzuweichen".

Da die Second Unit oft Szenen mit Stunts und Spezialeffekten in Actionfilmen filmen, wird die Aufgabe des Stuntkoordinators oft mit der des zweiten Regisseurs kombiniert. Viele Direktoren der zweiten Einheit waren zuerst Stuntkoordinatoren, darunter Vic Armstrong, der die Second Unit für *The Amazing Spider-Man*, *Mission: Impossible III*, und *War of the Worlds* geleitet hat; Simon Crane, der *Men in Black 3*, *Frankenstein* und *X-Men: The Last Stand* machte; und Terry J. Leonard, verantwortlich für die Second Unit von *Cowboys & Aliens*, *The Expendables* und *Die Hard with a Vengeance*.

Als Second Unit Director zu arbeiten, kann für angehende Direktoren hilfreich sein, um Erfahrungen zu sammeln. Second Unit Regisseure, die zu vollwertigen Filmregisseuren geworden sind, sind zum Beispiel John Glen (*On Her Majesty's Secret Service*), Stuntkoordinator David R. Ellis (*Final Destination 2*) und Frank Marshall, der die Second Unit für Steven Spielberg leitete und gleichzeitig als Produzent an *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Empire of the Sun* und *The Color Purple* arbeitete. Einige, die danach zu Regisseuren geworden sind, haben daraufhin wieder überwiegend als Second Unit Regisseure gearbeitet. Bemerkenswerte Beispiele sind Yakima Canutt (*Ben-Hur*, 1959) und Michael D. Moore, der an mehr als sechzig Filmen arbeitete, darunter *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (1969), *Patton* (1970) und die ersten drei Indiana Jones Filme in den 1980er Jahren.

Es ist immer gut möglich, dass bestimmte Mitarbeiter, die an einer Produktion beteiligt sind, auch als Second Unit Regisseur fungieren könne und von ihrem Verständnis des Materials und ihrer Beziehung zum Produktionsleiter oder den Produzenten profitieren. So war beispielsweise der englische Schauspieler Andy Serkis, der Gollum spielt, zweiter Regisseur von Peter Jacksons *The Hobbit*. Der Schauspieler George Peppard, der Star des Detektivdramas *Banacek*, war auch als zweiter Regisseur für mehrere Episoden der Serie tätig.

Es muss jedoch nicht immer eine Second Unit existieren, Christopher Nolan hat in seinem Film *The Dark Knight* und *Inception* die Verwendung von einer Second Unit vollkommen vermieden

und es hat es vorgezogen, stattdessen jede Aufnahme selbst mit dem Kameramann Wally Pfister zu überwachen.

5.2 Verpflegung am Set

"Set macht fett", sagt der Regisseur Detlev Buck, den beim Dreh oft der Heißhunger überfällt. Früher war dies der Fall, denn dort wurde der Regisseur und die Crew noch von Junkfood ernährt. Heute servieren Cateringfirmen den hunderten Schauspielern, Technikern und Statisten frische Mahlzeiten. Das Essen hält außerdem Erfolg einer Produktion bei. Mario Adorf witzelte sogar, dass die Qualität eines Films einzig von der Qualität des Caterings abhängt. Gutes Essen stachelt die Spielfreude an.

Frisch ist für Peter Müller vom Hamburger Caterer "Movie Mampf" die goldene Regel. Mit drei Wagen, darunter eine 150 000 Euro teure Hightechküche, kann er bis zu 500 Komparsen versorgen. Vorkochen gibt's nicht, weil das "Farbe, Geschmack und Gesundheitswert" zerstört. „Ein Brötchen muss krachen, Gemüse muss bunt sein, nicht grau“, sagt Müller, der seit 33 Jahren diesem Geschäft nachgeht. Heute wird mehr Wert auf gesundes Essen gelegt als früher. Matthias Fehrenbach, Geschäftsführer vom Berliner "Star's Dinner Express", beschäftigt eine kambodschanische Köchin, deren Wokgerichte sogar Hollywood-Stars bewundern. Die asiatische Küche ist vor allem für die Menschen geeignet, die allergisch auf Milchprodukte reagieren.

"Ungefähr ein Drittel der Filmcrew sind in der Regel Vegetarier", sagt Jörg Kriminski vom "Mama"-Filmcatering, der schon für die Crew von Til Schweiger, aber auch für Hollywood-Stars wie Rachel McAdams kochte. Das Lieblingsgericht seiner Klienten: Surf & Turf, Rinderfilet mit Garnele.

Normalerweise essen Stars wie Matt Damon oder Matthias Schweighöfer das Gleiche wie der Beleuchter. Gute Caterer zaubern für eine Tagespauschaule zwischen 25 und 35 Euro pro Person Restaurantqualität auf den Teller. Statisten und Komparsen müssen jedoch sich meistens mit weniger zufrieden stellen, Stars verlangen eine Extrawurst.

Kate Winslet aß beim Dreh von *Der Vorleser* nur weißes Fleisch und grünes Gemüse. Nicole Kidman verspeiste am Set von *Australia* entweder sieben Blätter Kopfsalat ohne Dressing oder verlangte 20 gekochte Eiweiß. Val Kilmer ist einfacher zufriedenzustellen. Er isst solch große Mengen Hühnerbrüste, dass der Witz kursiert, er würde sich morgens nicht rasieren, sondern die Federn ausrupfen.

Erfahrene Caterer wissen, was die Menschen in der Schlange brauchen, bevor diese es selbst bemerken. Deshalb stellt "Movie Mampf"-Koch Andreas schon mal diskret ein Schälchen mit Aspirin neben die Getränke.



5.2.1 Regeln beim Catering

Nicht geizig sein

Die wichtigste Regel beim Catering am Set ist, dass es immer genug geben sollte - mehr als genug. Keiner sollte zögern sich einen Nachschlag zu holen und kein Produzent sollte jemals eine Rationierung in Betracht ziehen. Der beste und einfachste Weg, um das Glück am Set zu erhalten, ist, sie ständig zu füttern. Und zwar mit qualitativ hochwertigem Essen. Trotz einer einfachen Budgetkürzung sollte man lange nachdenken, bevor man die Mahlzeitenzuteilung minimieren. Viele wissen es schon, doch Pizza ist fast nie akzeptabel. Selbst wenn es einmal Pizza geben müsste, wäre es als zweite Mahlzeit.

Streben nach Vielfalt

Neben Quantität und Qualität ist die Vielfalt ein weiterer wichtiger Aspekt. Selbst das beste Essen wird nach einiger Zeit ungenießbar, wenn es immer das gleiche ist. Man sollte die Snacks Tag für Tag austauschen. Eine Crew arbeitet lange und jede Person hat unterschiedliche Vorlieben. Man sollte viele unterschiedliche Geschmacksrichtungen und Lebensmittelgruppen sowohl in Ihren Mahlzeiten als auch in Ihren Gerichten repräsentieren. Man lässt sich nicht von den Massenpreisen für Chips-Sorten verführen, sondern erweitern den Blick auf die Gemüse- und Obstgänge.

Halten Sie es kalorisch, aber gesund.

Man sollte immer ein Auge auf Gesundheit und Energie haben. Junk-Food ist keine gute Methode. Die Mahlzeiten sollten gesund genug sein, um die Energie über lange Zeiträume aufrechtzuerhalten, im Gegensatz zu einem Energieschub nachdem direkte Erschöpfung folgt. Eine Crew kann jedoch nicht allein mit Salat überleben. Die physische Anstrengung am Set ist anspruchsvoll und dieser Bedarf muss mit herzhaften und anregenden Mahlzeiten gedeckt werden.

Achten Sie auf Ernährungseinschränkungen

Obwohl sie für einen Produzenten als lästige Details erscheinen mögen, sind Ernährungseinschränkungen (und Präferenzen) für jeden sehr wichtig. Indem man diese Einschränkungen ignoriert oder unterschreitet, kann man jemanden in lebensbedrohliche Gefahr bringen oder eine ganze Crew wüten machen. Dieses Crewmitglied wird für den Rest des Tages nicht seine beste Arbeit verrichten. Man muss dafür zu sorgen, dass jedes einzelne Crewmitglied ausreichend versorgt wird und das bedeutet nicht, dass man dem Vegetarier sagt, er solle nur Salat essen, oder einfach jemandem mit einer Nussallergie sagt, das Essen zu vermeiden.

Warm und pünktlich

Der einzig richtige Weg, eine Mahlzeit am Set zu servieren, ist warm und pünktlich. Es ist manchmal eine schwierige Aufgabe, um die notwendige Balance zu finden. Die Aufmerksamkeit auf das Timing zu richten, ist entscheidend. Oft kann das Zubereiten des Essens ohne genügend Zeit, zu einem späten Mittagessen führen, man sollte vor allem besonders vorsichtig sein, wenn man den Prozess nicht direkt überwachen kann und daher nicht weiß wann die Dreharbeiten fertig sind. Wenn man die Speisen vorher zubereiten muss, kann man ein Catering-Brenner (Sternos) verwenden, um die Speisen bis zur 6-Stunden geröstet zu halten.

Warmes Frühstück ist eine Möglichkeit, einen guten ersten Eindruck zu hinterlassen. Man kann mit Donuts, Eier, Wurst, Speck, Röstgebäck, Haferflocken und Bagels (mit Röstoption) Freunde gewinnen und beginnt zugleich erfolgreich mit dem Drehtag. Halten Sie Ihre Crew von Anfang an glücklich!

Raffiniert: kein Chaos, kein Mayo

Die Mahlzeiten sind flexibler als raffiniert. Um clever zu sein, muss man Gegenstände kaufen, die den ganzen Tag frisch bleiben und minimales Chaos verursachen. Ein Gegenstand, der schnell verderben kann, wie z.B. ein Kürbiskuchen, ist in Ordnung, aber lose Lebensmittel wie Hühnersalat (mit Mayonnaise) sollte seltener verwendet werden. Man vermeidet alles, was cremig ist, gerinnt oder staubt. Man möchte doch nicht Dorito-Staub auf der Brille.

Großartige Möglichkeiten sind: Energie- und Müsliriegel, Äpfel, Bananen und andere kleine Früchte, Brezeln, Tortilla-Chips, Studentenmix, Rohkost und Hummus.

Kaffee und Wasser, für immer und ewig

Kaffee und Wasser sind die Grundsteine einer glücklichen Crew. Wenn man ohne eines dieser beiden Dinge zum Set kommt, kann man mit einer wütenden, unproduktiven und müden Crew rechnen. Andere Getränke werden ebenfalls empfohlen, sind aber nicht so wichtig. Der Kaffee sollte heiß und bereit sein, von dem Moment an, an dem Ihre Crew zum Frühstück ankommt, und für den Rest des Tages immer verfügbar sein. Viele der Mitarbeiter verlassen sich auf Koffein, um sie wach genug zu halten, um sicher nach Hause zu kommen. Wasser ist ebenfalls immer notwendig, denn bei der körperlichen Arbeit am Filmset ist die Dehydrierung ein wesentliches Risiko. Wasserflaschen sind immer ein Diskussionspunkt unter den Produzenten. Sie sind sperrig, überteuert und umweltschädigend. Am Set können sie nebenbei auch Verwirrung verursachen; die Mannschaft ist meistens nicht bereit, jedes Mal ihren vollen Namen auf eine Wasserflasche zu schreiben. Eine Möglichkeit ist der Kauf von

Mini-Flaschen, so dass sie eher fertig als vergessen sind. Einige Sets sind umweltfreundlicher und die Besatzungsmitglieder werden ermutigt, ihre eigenen Wasserflaschen mitzubringen.

Bulk-Catering auswählen

Bei kleineren Produktionen kann es verlockend sein, die Lieferung bei einem nahegelegenen Unternehmen zu bestellen. Große Bestellungen sind in Ordnung, einzelne Bestellungen jedoch meistens nicht. Dieser Schritt kann katastrophal sein; einzelne Bestellungen kosten fast immer mehr und nehmen mehr Zeit in Anspruch als die Massenbestellungen.

Außerdem hat man weniger Kontrolle. Bei Einzelbestellungen gibt es häufig Fehler, die jemanden hungrig hinterlassen könnten. Es könnte immer ein hungriger Schauspieler auftaucht und kein zusätzliches Essen könnte zu Verfügung stehen. Es ist einfach kein notwendiges Risiko.

Nachsicht ist wichtig

Eine gute Möglichkeit, die Crew glücklich zu halten, ist, indem man zeigt, wie rücksichtsvoll man sein kann. Durch witzige, durchdachte Details an den Mahlzeiten kann man Wunder bewirken, um die Moral zu steigern. Zum Beispiel kann man Avocado zum Salat hinzuzufügen oder nach dem Mittagessen ein lustiges Dessert anbieten. Nach einem harten Tag könnte man einen lustigen Überraschungs-Snack wie Kekse oder heiße Schokolade planen. Man sollte bedenken, dass Moral manchmal wichtiger ist als Gesundheit. Besonders an anstrengenden Tagen, können Redbull und Süßigkeiten den Glücksfaktor erheblich erhöhen.

Wenn die Crew Feiertage am Set verbringt, versuchen Sie vielleicht, ein entsprechendes Festessen zu organisieren. Beispielsweise an Thanksgiving sind Kartoffelpüree und Preiselbeersauce großartig, aber man empfiehlt, Truthahn durch Hühnerfleisch zu ersetzen.

5.3 Filmmusik

Filmmusik ist speziell für einen Film neu komponierte, oder aus bereits vorhandenen Quellen speziell Musik. Kennzeichnend für die Filmmusik ist eine funktionale und inhaltliche Verbindung zwischen Bild und Ton. Filmmusik soll die Stimmungs- und Gefühlsebene in einem Film beeinflussen und dessen Handlungsführung unterstützen. Filmmusik ist kein fester Genrebegriff, sondern in vielen Fällen vielmehr eine Zusammenführung unterschiedlicher Musikrichtungen.

5.3.1 Produktionsprozess

Üblicherweise wird eine Filmmusik in der Postproduktion nach der Anfertigung eines Rohschnitts erstellt. Regisseur und Filmkomponist gehen diese erste Schnittfassung des Films

durch und entscheiden, welche Stellen des Films musikalisch untermalt werden sollen und welcher Art diese Musik sein soll. Im Schnitt wird dann eine vorläufige Musikspur aus bereits existierender Musik angelegt, ein sogenannter *temp track*. Es kann jedoch vorkommen, dass statt der Originalkomposition dann der *temp track* beibehalten wird (z. B. bei „2001: Odyssee im Weltraum“). Bei Fernsehproduktionen wird häufig mit Archivmaterial gearbeitet, um die Kosten zu sparen.

Die Stellen, in denen im Film Musik erscheinen soll, werden in einem *cue sheet* mit Anfangs- und Endzeiten markiert. Danach komponiert der Filmkomponist dann seine Musik, die bei der Postproduktion eingefügt wird. Die Arbeitsweise variiert dabei von Komponist zu Komponist und ist auch abhängig von der Zeit. Meistens erstellt der Komponist ein Entwurf mit Melodien und der Anweisung der Instrumentierung. Diese Entwürfe werden dann zu einer Partitur²² ausgeführt. Manche Komponisten wie Ennio Morricone oder James Horner schreiben ihre Partituren selbst, andere wie Hans Zimmer übernehmen diese Aufgabe grundsätzlich nicht. Kopisten²³ schreibt die einzelnen Stimmen für die einzelnen Instrumente auf. Dies musste früher von Hand geschrieben werden, heute werden die Partituren mit dem Computer erstellt. Auch die Musikaufnahme hat sich heute auf den Computer verschoben.

Schließlich wird die Musik von einem Orchester synchron zum Film aufgenommen. Ein Dirigent leitet das Orchester, während er den Film parallel sieht und somit die gewünschte Synchronität zum Film herstellen kann. Häufig dirigiert dabei der Komponist selbst. Das Orchester besteht entweder aus engagierten Musikern, die entweder fest in einem Orchester angestellt oder freiberuflich tätig sind. Meistens wird jedoch ein festes Orchester für diesen Zweck engagiert. Hierfür gibt es das Deutsche Filmorchester Babelsberg, das London Symphony Orchestra und das BBC Concert Orchestra, welche bereits zahlreiche Filmmusiken gespielt haben.

Die Produzenten entscheiden schlussendlich über die endgültige Verwendung der Musik und ihr Verhältnis zu den fertiggestellten Dialogen, Geräuschen und elektronischen Effekten.

5.3.2 Techniken

Allgemein wird zwischen drei Kompositionstechniken, Leitmotiv-Technik (sinnvermittelnd), Underscoring und Mood-Technik (stimmungsvermittelnd) unterschieden. Die Leitmotiv-Technik und das Underscoring heute eher weniger zum Einsatz.

5.3.2.1 Leitmotiv-Technik

Die Aufgabe dieser Technik ist Personen, Gegenstände der Handlung oder Erzählstränge, die im Film eine zentrale Rolle spielen, musikalisch zu repräsentieren. Dazu werden diesen

²² übersichtliche, Takt für Takt in Notenschrift auf einzelnen übereinanderliegenden Liniensystemen angeordnete Zusammenstellung aller zu einer vielstimmigen Komposition gehörenden Stimmen

²³ Der Kopist ist ein Schreiber, dessen Aufgabe es ist Texte abzuschreiben, die andere verfasst haben.

eigenen Motiven, sogenannte Leitmotive zugeordnet, die dann in die Gesamtkomposition eingebaut, wiederholt und variiert werden.

Es werden drei Typen der Leitmotiv-Verwendung unterschieden:

- Motivizität (Kennmelodie): Das Motiv tritt unverändert immer wieder auf.
- Idée fixe: Das Motiv entwickelt sich mit den Protagonisten weiter.
- Voll entwickelte Leitmotivtechnik: Musikalisch komplett ausgebildete Sätze, meist in klassischen Kompositionen.

Heutzutage wird die Leitmotiv-Technik meistens in (abgeschwächter) Form eines Leitthemas angewendet. Dies wird entwickelnde Filmmusik genannt. Das musikalische Thema wird mit der Titelmusik vorgestellt und während der Filmhandlung immer wieder aufgegriffen (Beispiel: Spiel mir das Lied vom Tod). Auf diese Weise kann das Publikum die Melodie immer wieder erkennen.

5.3.2.2 Underscoring

Beim Underscoring geht die Musik durchgehend auf Vorkommnisse, Bewegungen und dargestellte Gefühle im Film synchron ein. Die Technik des Underscoring war vor allem im klassischen Hollywood-Kino verbreitet. Vor allem Max Steiner benutzte das underscoring häufig. Heutzutage wird das Underscoring nur noch wenig genutzt, meist in Animationsfilmen oder Komödien.

Durch eine Nachahmung oder Stilisierung²⁴ von Geräuschen sowie von Bewegungen soll die Bildhandlung synchron in Musik umgesetzt werden. Underscoring wird eingesetzt, um die dargestellten Charaktere, das Tempo, die Handlung oder die Stimmung zu untermalen und Gefühle im Publikum auszulösen. Um dies zu erreichen, muss eine klangnachahmende oder tonmalerische Kompositionsweise genutzt werden. Dabei wird auf bestimmte Klangklischees zurückgegriffen:

Instrumente	Klischee	Klang und Verwendbarkeit
Akkordeon	Paris, Hafen	als „Schifferklavier“ klischeegebunden
Balalaika	Russland, Folklore	mittelhohe Melodien, Klang zwischen Banjo und Mandoline
Dudelsack	Schottland	laut, durchdringend, einfache Melodien
Horn (Waldhorn)	Jagd, Wald, Postkutsche	mittelhoch bis tief, sehr weich, Soli klischeegebunden
Kastagnetten	Spanien	klischeegebunden, für Rhythmus mit Akustik-Gitarre

²⁴ Unter einer Stilisierung wird die Anpassung einer Gestalt oder Darstellung an einen bestimmten Stil oder eine Reduktion einer detaillierten Vorlage verstanden.

Mundharmonika	Wasser, Segeln	mittel bis hoch, silbrig, Solo melodios
---------------	----------------	---

Eine extreme Form ist das Mickey-Mousing. Die Musik ist hier keine Ergänzung mehr, sondern eine Charakterisierung der Bewegungen: Aufwärtsbewegungen werden mit hohen, ansteigenden Tönen umgesetzt, horizontale Vorgänge haben rhythmische Untermalungen.

5.3.2.3 Mood-Technik

Die Mood-Technik unterlegt Filmsequenzen mit musikalischen Stimmungsbildern, die der Sequenz einen der Musik eigenen, expressiven Stimmung hinzufügen. Man sagt häufig, dass das Underscoring die entgegengesetzte Kompositionsstrategie von Underscoring ist, da eine Szene nicht nur musikalisch „verdoppelt“, sondern „einfärbt“ wird. Die Mood-Technik hat ihren Ursprung in der Barockzeit: Die Gemüter und Leidenschaften wurden über die Art der Instrumente, Tonlagen, Tonarten sowie über die Dynamik dargestellt. Je nach Instrument und Verwendung lassen sich bestimmte Gefühle vermitteln:

Instrumente	Hoher Tonbereich	Mittlerer Tonbereich	Tiefer Tonbereich
Flöte	hell und freundlich	romantisch, feinfühlig	geheimnisvoll, unterschwellig
Fagott	dünn, klagend	kraftvoll, geheimnisvoll	dramatisch, launig
Horn	zuversichtlich, kraftvoll	warm, drängend	spannend-intensiv
Trompete	heldenhaft, bejahend	melodios, kraftvoll	dramatisch, sehnsüchtig
Posaune	melodios, schwerfällig	stark, dramatisch	dunkel, melodramatisch
Violinen	glänzend, melodios, zurückhaltend	warm, romantisch, leidenschaftlich	dunkel, dramatisch, grämlich

Die Mood-Technik lässt sich in zwei Arten unterscheiden:

- Expressive Filmmusik: Ausdruck der Stimmung der Filmprotagonisten (Die fabelhafte Welt der Amélie)
- Sensorische Filmmusik: Ausdruck einer bestimmten Atmosphäre (Citizen Kane, Psycho)

5.3.3 Funktionen

Filmmusik wird genutzt, um Visuelles klanglich zu unterstützen und die Wahrnehmung und Emotionen des Zuschauers zu beeinflussen. Für eine Systematik der Funktionen gibt es verschiedene Ansätze, im Folgenden die Unterteilung nach Kloppenburg.

Syntaktische Funktion

Durch die Syntaktische Funktion erhält man ein leichteres strukturelles Verstehen des Geschehens. Die Sequenzen werden akustisch verbunden und zwar wird durch Musik z. B. ein weicher Übergang von der einen zur nächsten Sequenz geschaffen oder es wird eine starke Abgrenzung der Sequenzen voneinander bewirkt. Im zweiten Fall hilft die Musik den Zuschauern, Handlungsstränge voneinander zu trennen. Es kann auch Einstellungswechsel verdeutlichen (z. B. Point of View Protagonist A – Wechsel zu Point of View Protagonist B).

Expressive Funktion

Die Expressive Funktion ist die uns am meisten bewusste und wichtigste Funktion der Filmmusik. Sie verstärkt und intensiviert unsere Wahrnehmung des Geschehens im Film. Die Filmmusik hat eine expressive Ausdrucksweise, die z. B. im Film Gefühle unterstützt und hervorhebt. Sie bewegt den Zuschauer und lässt eine Szene als noch romantischer oder noch trauriger oder noch angestrengter etc. empfinden. Die Situationen und Geschehen im Film werden intensiviert. Dies spiegelt sich besonders gut in den Kompositionstechniken wie Mood-Technik oder Underscoring wider, welche auch spezifische Stimmungen hervorrufen können. Das Bild allein kann meistens nicht das vom Filmemacher gewünschte Empfinden erreichen und benötigt deshalb Unterstützung vom Ton. Die Musik hilft Gesehenes auf die gewünschte Weise zu verstehen und zu interpretieren. Nach Nick und Ulner wird Musik eingesetzt, um „die Atmosphäre des Films zu generieren, zu verdichten und den Schauplatz vertiefend zu charakterisieren.“

Dramaturgische Funktion

Die Dramaturgische Funktion lässt sich sehr gut durch die Motivtechnik erklären. Filmmusik hat die Aufgabe, Personen zu charakterisieren. Sie verkörpert eine Person allgemein und drückt die jeweilige Stimmung dieser Person aus oder wird stellvertretend für die Person eingespielt, beispielsweise, wenn es thematisch um sie geht oder sie selbst zu sehen ist. Neben den Stimmungen kann sie auch Spannungen erzeugen, indem sie sich z. B. bedrohlich anhört. Dadurch kann die Musik Einfluss auf die Interpretation und Emotionen des Zuschauers bezüglich der Handlung nehmen.

5.3.4 Filmkomponist

Zahlreiche Komponisten haben schon für den Stummfilm komponiert. Eine der ersten Originalmusiken schrieb der berühmte französische Komponist Camille Saint-Saëns für einen „Kunstfilm“ (1907) der Film d'Art-Gesellschaft. Die Besetzung für den etwa zwölfminütigen

Film *Die Ermordung des Herzogs von Guise* ähnelt des damaligen Salonorchesters²⁵. Weitere wichtigen Komponisten der Stummfilmzeit waren Giuseppe Becce, Hans Erdmann, Leo Spies, Ernst Krenek, Wolfgang Zeller, Hugo Riesenfeld. Deutsche Komponisten waren Hans Erdmann (*Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (1921)), Gottfried Huppertz (*Die Nibelungen* (1924) und *Metropolis* (1927)) Richard Wagner. In der Frühzeit des Tonfilms gab es Operetten- und Schlagerkomponisten sowie ehemaligen Kinokapellmeistern (wie z. B. Giuseppe Becce) aber auch unter den klassisch ausgebildeten jungen Komponisten gab es ein großes Interesse an der Filmmusik. In Frankreich waren es Mitglieder der Gruppe *Le Six* wie Auric, Milhaud oder Honegger, die anspruchsvolle Partituren für Filme schrieben, in Tschechien Martinů. In Deutschland waren es Musiker wie Karol Rathaus, Walter Gronostay, Paul Dessau und Hanns Eisler. Die Komponisten der Sowjetunion sahen den Film als ein Medium, Musik für die Massen zu schreiben und so deren Kunstgeschmack zu verbessern. Neben Branchenspezialisten (wie z. B. Nikolaj Krjukow) waren nahezu alle klassischen Musiker, die vor allem Opern, Sinfonien oder Ballette schrieben, auch als Filmkomponisten tätig. Sergei Prokofiev (*Alexander Newski*) oder Dmitri Schostakowitsch (*Hamlet*, *King Lear*) waren einer der Berühmtesten.

In Großbritannien schafft der Dirigent Muir Mathieson (1930er) bekannte Komponisten zum Schreiben von Filmmusik zu bewegen, darunter Richard Addinsell, William Alwyn, Malcolm Arnold, Arthur Bliss, Clifton Parker, Ralph Vaughan Williams und William Walton. Später kamen unter anderem John Addison, Ron Goodwin und John Scott hinzu.

Während der 1930er-Jahre wurde die bekannte Hollywood-Musik vor allem durch eingewanderte europäische Komponisten geprägt. Vor allem Komponisten aus Deutschland und Österreich, wie Max Steiner (*King Kong und die weiße Frau*), Bernhard Kaun (*Frankenstein*), Franz Waxman (*Frankensteins Braut*) oder Erich Wolfgang Korngold (*Robin Hood*, *König der Vagabunden*) beeinflussten die damalige noch junge amerikanische Musik. Sie gehörten zu den großen Golden Age-Komponisten.

Der Ungar Miklós Rózsa (*Ivanhoe – Der schwarze Ritter*, *Ben Hur*, *El Cid*) schrieb in Leipzig 1937 seine erste Filmmusik. Von 1945 bis 1965 waren unter anderem der US-Amerikaner Alfred Newman, der Deutsche Hugo Friedhofer, der Russe Dimitri Tiomkin und der New Yorker Bernard Herrmann Berühmtheiten.

Bekannte Vertreter der heutigen Filmmusik sind unter anderem Ennio Morricone, Lalo Schiffrin, John Williams, Howard Shore, Alan Silvestri, James Newton Howard, Danny Elfman, James Horner, Thomas Newman, Hans Zimmer, Rachel Portman, Alexandre Desplat, John Powell oder Michael Giacchino.

Neben Komponisten schreiben auch Pop- und Rockmusik mittlerweile schon Filmmusik, darunter Peter Gabriel, Pink Floyd, Mike Oldfield, Queen, Toto, Daft Punk, Underworld, Vangelis und Rick Wakeman.

²⁵ Ein Salonorchester ist ein kleines Instrumental-Ensemble, das vor allem für die Aufführung von Unterhaltungsmusik aus der Zeit zwischen etwa 1880 und 1950 zum Einsatz kommt.

5.4 Synchronisation

Als Synchronisation, Synchronisierung oder Dubbing bezeichnet man das Herstellen eines zeitlichen Gleichlaufs zwischen Bild und Ton. In der Postproduktion werden Dialoge etc. nachbearbeitet, und eine nachträgliche Aufnahme von Dialogfragmenten oder aller Dialoge angefertigt und anschließend mit dem Bild wieder in Übereinstimmung gebracht.

Die häufigste Bedeutung von Filmsynchronisation in der Umgangssprache ist das nachträgliche Ersetzen aller Sprechteile durch Dialoge in einer anderen Sprache, die auf die Mundbewegungen und Gestik der Originalschauspieler abgestimmt sind. Dadurch entsteht eine Synchronfassung, die für Zuschauer mit einer anderen Sprache zugänglich gemacht wurde. In Deutschland werden beinahe alle fremdsprachigen Filme synchronisiert. In vielen anderen Ländern werden dagegen Untertitel oder Voice-over bevorzugt.

5.4.1 Arbeitsschritte bei der Herstellung einer Synchronfassung

5.4.1.1 Vorarbeit

Neben der Originalfassung wird meistens zusätzlich eine internationale Tonfassung (IT) eines Films hergestellt, in der alle Tonelemente mit Ausnahme von Sprache enthält. Die Szenen werden mit Atmo²⁶ und Geräuschen aufgefüllt werden, so dass keine originale Sprache (auch im Hintergrund) mehr hörbar ist. Bei großen Filmproduktionen können auch einzelne originalsprachliche Bilder (Hinweisschilder, abgefilmte fiktive Texte etc.) im Bild übersetzt werden.

Bei Spielfilmen wird auch immer häufiger ein sogenannter Optional-Track mit beigelegt, der Teile der Original-Sprachvertonung beinhaltet, die dramaturgisch passend erscheinen. Damit besteht die Möglichkeit, bestimmte Dialoganteile zu synchronisieren, oder aber im Original zu lassen. Dies ist besonders vorteilhaft, wenn Drittsprachen mit ins Spiel kommen, beispielsweise, wenn Teile der Handlung in einem fremden Land stattfinden, und die Protagonisten die dortige Sprache nicht verstehen.

Auftraggeber kaufen dann einen Film mit der dazu gehörigen IT-Fassung vom Filmproduzenten. Danach holen sie sich normalerweise Angebote von verschiedenen Synchronfirmen mittels einer Ausschreibung ein. Dabei ist nicht nur der Kostenfaktor ein wichtiges Kriterium, sondern auch die vorgeschlagene Besetzung ist entscheidend, insbesondere bei berühmten Schauspielern wird



²⁶ Atmo, Kurzform von Atmosphäre, ist ein Begriff aus den Bereichen Film, Hörfunk und Fernsehen.

heutzutage Wert auf Kontinuität gelegt, so dass sogenannte Stammsprecher eingesetzt werden.

5.4.1.2 Übersetzung in die Zielsprache

Zu Beginn der Synchronisation wird ein Rohübersetzer, der meist extern arbeitet, beauftragt, der die Originaldialoge sinngetreu in die jeweilige Sprache übersetzt. Dies ist einer literarischen Übersetzung ähnlich, jedoch enthält sie ausführliche Anmerkungen zu Fachterminologie, Wortspielen, Redewendungen und Anspielungen auf kulturelle oder historische Ereignisse, denn „die fertige Rohübersetzung liefert die inhaltliche Basis für den Synchronautor“. Der Synchronautor soll alle Textpassagen als Dialoge so anlegen, dass sie mit der Länge der Sprechphasen, den Lippenbewegungen und den Mimiken der Darsteller zusammenpassen. Dieser muss nicht nur auf die Lippensynchronität achten, sondern auch entscheiden, wie man die landestypischen Eigenheiten der anderen Kultur dem Zielpublikum verständlich rüberbringen kann. Im fertigen Dialogbuch sind alle Textpassagen in kurze Sprechphasen eingeteilt mit jeweiligen Anmerkungen, ob die sprechende Person im Bild zu sehen ist oder nicht. Diese werden später im Studio nummeriert und die Aufnahmen so vorbereitet, dass sie immer wieder abspielbar sind.

In Frankreich und Spanien werden oft die Rohübersetzung und das Dialogbuch zusammen von einer Person erstellt. In Deutschland hingegen wird der Rohübersetzer meist als freier Mitarbeiter extern beauftragt. Es ist häufig üblich, dass der Synchronautor demnach auch der Synchronregisseur für die Sprachaufnahmen ist.

5.4.1.3 Disposition

Die Planung des Ablaufs der Synchronisation ist die Aufgabe des Aufnahmeleiters. Anhand der nummerierten Takes errechnet er den Umfang jedes einzelnen und disponiert den zeitlichen Ablauf der Sprachaufnahmen. Heutzutage werden bei vielen Kinofilmen die einzelnen Rollen separat aufgenommen, das als X-en bezeichnet wird. Nur an sogenannten Mengentagen werden viele Sprecher, meist auch unerfahrene, benötigt, wenn Hintergrundgeräusche von vielen Menschen benötigt werden.

Aufnahmeleiter und Regisseur legen normalerweise gemeinsam die Besetzung der Synchronschauspieler fest, manchmal wird auch ein Probesprechen geplant, um dem Kunden mehrere Vorschläge zu unterbreiten. Während der Sprachaufnahmen überprüft der Aufnahmeleiter die laufenden Arbeiten und die Einhaltung des Zeitplans.

5.4.1.4 Sprachaufnahmen

Der Dialogregisseur trägt die Verantwortung für die Qualität der Synchronfassung. Er bereitet die Synchronschauspieler auf ihre jeweilige Rolle vor, die im Gegensatz zu Filmarbeiten den Text noch nicht kennen und aufgrund Schutzmaßnahmen meistens auch nicht mit dem Film vertraut sind. Bei den Aufnahmen werden die einzelnen Dialogsequenzen take by take vom Synchronsprecher direkt eingesprochen und muss sich dadurch den Text nur satzweise

merken. Im schallgedämpften Aufnahmerraum sieht sich der Synchronschauspieler dann den Filmausschnitt im Original an und spricht daraufhin den Text in ein Mikrofon ein, so oft, bis die Aufnahme möglichst lippensynchron und geräuschfrei ist.

5.4.1.5 Tonmischung

Letzter Schritt der Synchronisation ist die Tonmischung. Das entsprechende Sprachband wird mit dem IT-Band zusammengeführt, sodass alle Geräusche und Musikeinspielungen des Originalfilms mit Ausnahme der Dialoge enthält. Bei Neu- oder Erstsynchronisationen älterer Filme ist das IT-Band meist schlechter Qualität oder gar nicht vorhanden, dann müssen sämtliche Atmos und Geräusche nachproduziert werden.

5.4.2 Stimmenbesetzung

Ein Vorteil der Synchronisation ist, dass Stimmen gewählt werden können, die dem Schauspieler, der Rolle und/oder den Hörgewohnheiten der Zuschauer in der jeweiligen Sprache besser entsprechen als die Originalstimme des Schauspielers. Leider sind dadurch die Stimmen in den beiden Versionen erheblich anders.

5.4.2.1 Feststimmen

Verschiedene ausländische Schauspieler hatten/haben eine deutsche Standardstimme. Beispielsweise:

- Georg Thomalla für Jack Lemmon und Peter Sellers
- Siegmund Schneider für James Stewart
- Margot Leonard für Marilyn Monroe und Brigitte Bardot
- Arnold Marquis für John Wayne
- Friedrich Schütter für Lorne Greene
- Gert Günther Hoffmann für Sean Connery, Paul Newman, Rock Hudson, Lex Barker und William Shatner
- Thomas Danneberg für Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Dan Aykroyd und John Cleese
- Christian Brückner für Robert De Niro
- Manfred Lehmann für Bruce Willis und Gérard Depardieu.

Es wird versucht, dass jedes Mal dieselben Synchronsprecher für die gleichen Schauspieler zu besetzen, damit die Zuschauer den Schauspieler automatisch wiedererkennen.

5.4.2.2 Nichtbesetzung der Standardstimme

Die Gründe für die Nichtbesetzung der Standardstimme können sehr unterschiedlich sein:

- Wenn ein Synchronsprecher derzeit schon bei einem Projekt mitwirkt, ist es der Filmproduktionsfirma lieber einen Ersatz für die fehlende Standardstimme zu finden,

als Verlust bei verzögerten Filmstart zu haben. Dies betrifft vor allem teure Großproduktionen mit global synchronisierten Startterminen.

- Die Filmschaffenden (Regisseur, Produzenten, Originalschauspieler etc.) entscheiden sich aus künstlerischen Gründen gegen die Standardstimme. Beispielweise wurde bei der Synchronisation von *Fluch der Karibik*, Marcus Off als Synchronstimme genutzt und nicht David Nathan.
- Wenn im selben Film zwei Schauspieler mit der gleichen Standardstimme auftreten. Zum Beispiel: *The Watcher* mit James Spader und Keanu Reeves (Standard-Synchronstimme: Benjamin Völz), *Mission to Mars* mit Tim Robbins und Gary Sinise (Standard-Synchronstimme: Tobias Meister) oder *Public Enemies* mit Johnny Depp und Christian Bale (Standardsynchronstimme: David Nathan). Bei der erstgenannten Person die Standard-Stimme beibehalten, während der andere Schauspieler eine Ersatzstimme erhielt.
- Der Synchronsprecher möchte ein Gehalt bekommen, dass die Produktionsfirma oder das Synchronstudio nicht bezahlen möchten. Beim Film *Akte X – Jenseits der Wahrheit*. forderte der Synchronsprecher Benjamin Völz eine zu hohe Gage, weshalb er von Johannes Berenz ersetzt wurde.
- Der Synchronsprecher ist verstorben. Sean Connery hatte seit dem Tod von Gert Günther Hoffmann keine Feststimme mehr.
- Der Schauspieler spielt in einer Fortsetzung mit, in dessen Original er nicht von seinem Standardsprecher gesprochen wurde.

5.4.2.3 Doppelte Verwendung der Synchronstimme

Hin und wieder kann es vorkommen, dass zwei Schauspieler im selben Film oder Serie denselben Sprecher haben. Der häufigste Grund ist, dass einer oder beide Schauspieler sehr bekannt sind und man die Zuschauer nicht durch eine andere Stimme verunsichern möchte. In diesem Fall versucht der Synchronsprecher, die Stimmen durch Akzente oder unterschiedliche Tonlagen besser unterscheidbar zu machen. Bei den Filmen *The Expendables 2* und *The Expendables 3* wurden beide Schauspieler Sylvester Stallone und Arnold Schwarzenegger seit Jahren von Thomas Danneberg gesprochen, dadurch hatten beide in diesem Fall den gleichen Synchronsprecher. Allerdings waren beide Schauspieler davor schon zusammen in *Escape Plan* zu sehen. Für *Escape Plan* wurde Arnold Schwarzenegger von Ralph Schicha gesprochen. Dies wurde größtenteils negativ aufgefasst und wirkte beinahe wie ein Skandal.

In den Serien *Mike & Molly* und *The Big Bang Theory* gibt es den gleichen Fall. So sprach in *Mike & Molly* die Sprecherin Kerstin Sanders-Dornseif die Schauspielerin Rondi Reed, die zur Stammbesetzung gehört. Kerstin Sanders-Dornseif ist jedoch auch seit Jahren Stammsprecherin der Schauspielerin Susan Sarandon. Da Susan Sarandon einige Gast-Auftritte hatte, hat man sie mit derselben Sprecherin synchronisiert.

Ebenso wurde in *The Big Bang Theory* für die Schauspielerin Kaley Cuoco die Stimme von Sonja Spuhl wiederverwendet, da diese schon die Schauspielerin in *Meine wilden Töchter*

gesprochen hatte. Dasselbe gilt auch für Summer Glau in der Serie *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*. Als Summer Glau in *The Big Bang Theory* einen Gastauftritt als sie selbst, mit Bezug auf ihre Rolle in *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, hat, ist deshalb in dieser Folge bei beiden Darstellerinnen dieselbe Synchronstimme zu hören.

5.4.2.4 Nachvertonung nicht fremdsprachiger Produktionen

Eine Nachsynchronisation bei nicht nichtfremdsprachigen Filmen ist nötig, wenn der Originalton aus technischen Gründen nicht zu gebrauchen ist. Beispielweise könnten bei Außenaufnahmen starker Verkehrslärm auf der Aufnahme zu hören sein, was besonders bei historischen Filmen sehr störend sein kann. Auch andere Geräusche können einzelne Sätze unverständlich machen. Seltener möchte ein Regisseur aus künstlerischen Gründen eine teilweisen oder vollständige Nachsynchronisation, beispielsweise bei Fehlbetonungen oder missglückter emotionaler Stimmhaltung.

Bei der Synchronisierung sprechen die Schauspieler ihre Rollen in der Regel jeweils selbst. Es kann jedoch vorkommen, dass ein anderer Schauspieler eingesetzt wird, zum Beispiel kam dies bei der Bearbeitung zum ZDF-Vierteiler *Der Seewolf* vor, dort wurde der deutsche Schauspieler Raimund Harmstorf von Kurt E. Ludwig ersetzt oder Uschi Glas, die als „Indianerin“ mit bayerischem Accent in dem Karl-May-Film *Winnetou* und *Das Halbblut Apanatschi* (1966) nicht durchgegangen wäre und die von Marion Hartmann ersetzt wurde.

5.4.3 Übersetzung fremdsprachiger Filme

In Deutschland und Österreich werden beinahe alle fremdsprachigen Filme und Serien synchronisiert. Sprachliche Änderungen sind meistens keine Übersetzungsfehler, sondern sind oft gewollt, um die Inhalte dem entsprechenden Kulturkreis und Verständnis anzupassen.

5.4.3.1 Interpretation und Fehlerquellen

Eine Filmsynchronisation hat im Prinzip die gleichen Probleme wie eine literarische Übersetzung. Probleme sind besonders Wortspiele, Konnotationen²⁷ und kulturelle Kontexte wie zum Beispiel Prominente, die nur im Herkunftsland des Filmes bekannt sind. Mit der Synchronisation ist also in jedem Fall viel Interpretation miteingebunden.

Eine Synchronisation oder eine Untertitelung ist immer eine mögliche Quelle für Fehler, es können sich Flüchtigkeitsfehler oder Übersetzungsfehler einschleichen. Gefährlich sind die typischen „falschen Freunde“ wie „Silikon“ statt „Silizium“ für das englische silicon oder „geniality“ wird mit „Genialität“ statt mit „Freundlichkeit“ übersetzt. Auch englische Bezeichnungen für Begriffe oder Sachgegenstände werden häufig falsch synchronisiert beispielsweise wird das chemische Element „Sodium“ erschaffen, welches im Deutschen gar nicht existiert, sondern die korrekte Übersetzung „Natrium“ ist. Vor allem wenn die

²⁷ Nebenbedeutung/-en

Synchronisationen ohne ein Original-Drehbuch abläuft und der Ton als Quelle genommen wird, kann das zu Missverständnissen und Doppeldeutigkeiten fördern. Es könnte sons „Sonnen“, anstatt sons „Söhne“ verstanden werden.

Ferner kann die Synchronisation Anglizismen²⁸ fördern, beispielsweise werden englische Begriffe wie lunch (Mittagessen) oder Dinner (Abendessen) nicht ins Deutsche übersetzt. Auch Falsche Freunde können gelegentlich zu falschen Übersetzungen führen. Unübersetzbare Doppeldeutigkeiten und sprachliche Feinheiten aus der Ursprungssprache gehen dabei verloren. Beispiele hierfür sind:

- *Blade Runner*: „Mach mir davon eine feste Kopie“. Das englische Hardcopy bedeutet aber Papier-Ausdruck.
- *Jagd auf Roter Oktober*: Der Kapitän führt ein waghalsiges Manöver durch, bei dem sich das U-Boot neigt oder es zu einem Zusammenstoß kommen könnte. Er gibt dabei den Befehl: „Sound collision!“ Die deutsche Übersetzung wäre „Warnsignal für Kollision!“ Tatsächlich wurde übersetzt: „Geräusch vorausnehmen!“, was unlogisch erscheint.
- Bei *Austin Powers* kommt es zu einem kurzen Dialog, der im Original „Sex?“ – „Yes, please!“ lautet. Dabei spielt die Doppeldeutigkeit des Wortes Sex in der englischen Sprache eine wichtige Rolle. Sex kann im Englischen sowohl das Geschlecht als auch den Geschlechtsverkehr bedeuten. Der Gefragte missversteht die Frage nach dem Geschlecht als Aufforderung zum Sex. In der deutschen Fassung lautet der Dialog „Geschlecht?“ – „Ja, bitte!“.
- Einige Beispiele von Übersetzungsproblemen finden sich auch in den Filmen *Billy Wilder*. Der Film handelt um einen Manager und Mitarbeitern der Coca-Cola-Filiale in Berlin und spielt manchmal mit den Unterschieden der deutschen und englischen Sprache. Nachdem die Tochter des Coca-Cola-Chefs schwanger geworden ist, fällt dem deutschen Arzt im Original das englische Wort pregnant nicht ein („Schwanger ... you know ... such a Dummkopf I am!“). In der deutschen Übersetzung änderte man es so, dass ihm die Situation peinlich ist und er sich mit Umschreibungen zu helfen versucht („In Erwartung ... Sie wissen schon ... ach Gott, wie unangenehm!“). Die kleine Tochter des Chefs sagt daraufhin in der deutschen Synchronisation wörtlich aus dem englischen Original übersetzt: „Scarlett wird Junge bekommen!“ („Scarlett’s going to have puppies!“).

5.4.3.2 Zeitgeist und Zensur

Synchronisation und Filmschnitt wurden wiederholt bewusst eingesetzt, um Inhalte zu verfälschen, teilweise zu zensieren und dem jeweiligen Zeitgeist anzupassen.

In der 1952 veröffentlichten ersten deutschsprachigen, stark gekürzten Fassung des Films *Casablanca* verwandelten sich die Nazis in schnöde Ganoven. Alle Szenen mit Major Strasser und anderen Nazis wurden herausgeschnitten. Victor László wurde zu Victor Larsen, einem

²⁸ Übertragung einer für das Englisch charakteristischen sprachlichen Erscheinung auf eine nicht englische Sprache

norwegischen Atomphysiker, der die rätselhaften Delta-Strahlen entdeckt hat. Die Umsatzchancen auf dem deutschen Markt wurden so erhöht. Erst 1975 wurde der wiederhergestellte Film mit neuer Übersetzung und ungeschnitten wiederveröffentlicht.

Auch bei dem Hitchcock-Film *Notorious* (1946) wurde der ganze Film sinnentfremdet übersetzt und unter dem Titel *Weißes Gift* und einer Rauschgiftgeschichte in die deutschen Kinos gebracht. Erneut wollte man, so kurz nach dem Krieg, dem deutschen Publikum keinen Film mit Nazis präsentieren. Erst 1969 kam er mit dem Titel *Berüchtigt* in einer korrekten Übersetzung in Deutschland ins Fernsehen, allerdings immer noch nicht komplett. Verschiedene Szenen, die auf die IG Farben anspielen, fehlten immer noch.

In dem Film *Stirb langsam* mit Bruce Willis sind im englischen Original die Terroristen ein Trupp von Europäern, vor allem Deutsche; in der deutschen Synchronisation erkennt man nur noch den italienischen Ganoven an seinem Akzent, da ja alle deutsch reden. Das führt vor allem deshalb zu Verwirrungen, weil die Terroristen teils ihre Pläne vor den versammelten Geiseln diskutieren. Im Original tun sie das auf Deutsch, deshalb verstehen es die Geiseln nicht. In der deutschen Synchronfassung funktioniert das nicht. Ebenso verhält es sich bei *Der dritte Mann*, bei dem der Protagonist die deutsch sprechende Bevölkerung im zerstörten Wien nicht versteht, in der Synchronisation aber selbst deutsch spricht.

Ähnliche Probleme tauchen in vielen Filmen auf, die im Zweiten Weltkrieg spielen, beispielsweise in der Schlussepisode der Serie *Band of Brothers*. Hier hält ein deutscher General nach der Kapitulation auf Deutsch eine letzte Ansprache an seine Soldaten, die zeitgleich von einem Amerikaner ins Englische übersetzt wird. In der deutschen Synchronfassung versteht man ja den Originaltext, weshalb besagter Amerikaner nur stark sinnentstellende Kommentare zur Rede abgibt. Noch schwieriger war die deutsche Synchronisation in *Der Gute Hirte*. In der deutschen Version des Films gibt eine Dolmetscherin beim Gespräch eines ehemaligen SS-Majors mit einem US-Geheimdienstler ergänzende Kommentare, so als ob sie im Vorfeld bereits mit dem Major gesprochen hätte.

Während John Wayne als Big Jim McLain im Original für das Komitee für unamerikanische Umtriebe Kommunisten verfolgt, jagt er in der deutschsprachigen Synchronfassung einen Marihuanaschmugglerring.

Dank der zunehmenden Verbreitung von DVD und Blu-ray Discs können heute Liebhaber der Originalfassung und Synchronisationsbefürworter gleichermaßen bedient werden, da die meisten ausländischen Filme sowohl den Originalton als auch die deutsche und weitere fremdsprachige Synchronisationen enthalten und oft zusätzlich beim fremdsprachigen Ton auch eine Untertitelung anbieten.

6 Postproduktion

In der Postproduktion sind vor allem der Schnitt und die digitale Nachbearbeitung der Bilder (Visuelle Effekte, CGI) inbegriffen. Der Arbeitsablauf ist, je nachdem, auf welchem Material gedreht wurde, wie viel computergenerierten Effekten und Bildern benötigt sind und welches Endprodukt herzustellen ist, bei jeder Produktion anders.

Die Postproduktion mit dem belichteten des Filmmaterials. Danach wird das gesamte entwickelte Filmoriginal durch einen Filmscanner auf den Computer übertragen und zusammen mit den Original-Tondaten auf Festplatten geladen, um dort mit einer Schnittsoftware geschnitten zu werden. Falls mit digitalen Kameras gedreht wird, muss das Material nicht entwickelt und gescannt werden. Nach dem Schnitt wird die Bildfarbe korrigiert. Parallel dazu läuft die Vermarktung des Films.

6.1 Filmschnitt

Der Filmschnitt ist ein kreativer und sogleich sehr technische Teil der Postproduktion. Der Begriff leitet sich von dem traditionellen Prozess ab, der heutzutage immer mehr den Einsatz von digitalen Technologien verlangt.

Der Filmeditor, oder auch Cutter genannt, beginnt mit dem Rohmaterial. Er wählt Aufnahmen aus und setzt sie in der vorgegebenen Reihenfolge des Drehbuches zusammen, sodass das "Skelett" des Films entsteht. Erst danach beginnt er die Details auszuarbeiten, damit danach ein fertiger Film entsteht. Der Filmschnitt wird als eine Kunst angesehen, die einzige Kunst in der Filmindustrie, und ist deshalb einzigartig. Es wird oft als "unsichtbare Kunst" bezeichnet, denn wenn der Cutter seine Arbeit gut gehandhabt hat, kann sich der Betrachter so sehr in den Film versetzen, dass dieser die Arbeit nicht wahrnimmt.

Kurz gesagt ist der Filmschnitt die Kunst, Technik und Praxis, Aufnahmen zu einer zusammenhängenden Sequenz zusammenzusetzen. Der Editor muss nicht nur, Teile des Films zusammenzusetzen, die Filmklappe²⁹ aus Bildern zu entfernen oder Dialogszenen zu bearbeiten. Der Cutter muss kreativ mit den Bildern, Geschichten, Dialogen, Musik, Tempo und den Performances der Schauspieler arbeiten, um den Film aus verteilten Puzzlestücken zu einem zusammenhängenden Ganzen zu erschaffen. Editoren haben einen sehr großen Einfluss auf einen Film.

Durch das Einführen des digitalen Schnittes sind die Filmeditoren und ihre Assistenten für viele Bereiche des Filmemachens verantwortlich geworden, die früher in der Verantwortung anderer lagen. Früher haben Cutter sich nur mit dem Bearbeiten von Bildern beschäftigt. Ton-, Musik- und Visual-Effekts-Editoren waren dabei für ihre eigenen Bereiche zuständig, meist unter der Leitung des Editors und Regisseurs. Durch die fortgeschrittene Technologie werden diese Aufgaben zunehmend auf den Filmeditor übertragen. Besonders bei Low-

²⁹ Eine Filmklappe ist ein Hilfsmittel bei der Produktion eines Films, um Bild und Ton im Schneiderraum zu synchronisieren und die einzelnen Einstellungen eines Films eindeutig zu kennzeichnen.

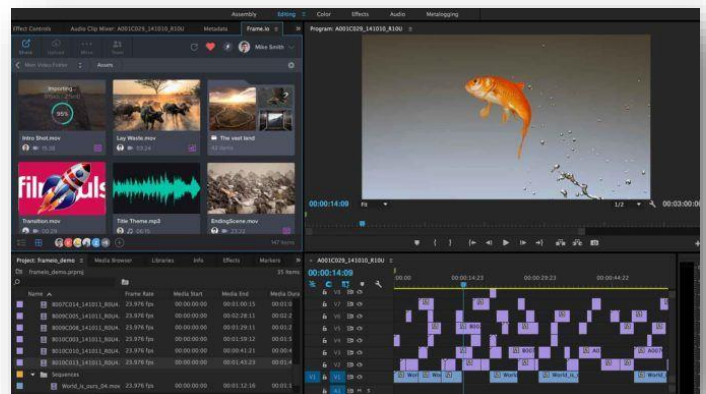
Budget-Filmen muss der Cutter manchmal auch temporäre Musik, visuelle Effekte und temporäre Soundeffekte oder andere Sound-Ersatzteile hinzufügen.

6.1.1 Rohschnitt

Im Rohschnitt wird die Hauptarbeit des Filmschnitts geleistet. Wenn der Rohschnitt fertiggestellt ist, ist der Aufbau des Films klar. Am Rohschnitt lässt sich die Auswahl und Abfolge der Szenen bestimmen. Die Abfolge ist wichtig für die Nähe und Distanz der Bilder und Töne, über ihre Beziehungen. Man stellt Konstellationen³⁰ her und formt Zusammenhänge zwischen verschiedenen Szenen. Trennungen, Einschnitte und Zäsuren³¹ sind ebenso wichtig.

So entwirft man im Rohschnitt durch Auswahl, Anordnung und Variation nach und nach eine Struktur. Die Reihenfolge der Aufnahmen wie sie am Set gedreht worden sind, wird nicht auf das Material angewendet, da aus organisatorischen Gründen das Material nicht dem Drehbuch entsprechend hintereinander gefilmt werden kann. Der ganze Film entwickelt sich in Einzelschritten.

Der Rohschnitt ist als Film erkennbar, hat jedoch möglicherweise Fehler oder Mängel, hat nicht den gewünschten narrativen Fluss von Szene zu Szene, fehlt Musik, Soundeffekte oder visuelle Effekte und wird vor der Veröffentlichung noch vielen Änderungen unterzogen.



6.1.1.1 Videobearbeitungsschritte

Durch die Evolution der modernen Technologie werden heutzutage fast nur noch digitaler Videobearbeitungssoftware und Schnittsystemen (NLE) verwendet. Dabei werden mehrere Phasen durchgangen. Vor allem, weil bei Projekten oft eine große Menge an Filmmaterial zu überprüfen ist, können ein paar Vorstufen auch von Personal mit geringeren Kosten oder von Personen durchgeführt werden, die mit teuren und hochentwickelten Schnittgeräten weniger vertraut sind. Ein Beispiel für einen Ablauf bei einem Film:

- Digitalisierung: Die Aufnahme werden hochgeladen, da diese in einen digitalen Computer leichter gehandhabt werden können.
- Protokollierung: Die Aufzeichnung der Aufnahmen ermöglichtes, bestimmte Aufnahmen später leichter zu finden.
- Offline-Bearbeitung: Videoeffekte werden erstellt und eingesetzt.

³⁰ Gesamtlage, wie sie sich aus dem Zusammentreffen besonderer Umstände, Verhältnisse ergibt

³¹ Einschnitt innerhalb eines Verses

- Erstmontage: Die ausgewählten Aufnahmen werden von der Reihenfolge, in der sie aufgenommen wurden, in die ungefähre Reihenfolge gebracht, in der sie im Film zu sehen sind, gebracht.
- Grober Schnitt: Eine ungefähre Beschneidung wird durchgeführt, außerdem ist der Sound noch unbehandelt, unvollendet und muss noch bearbeitet werden. Oftmals sind auch Dialog und Soundeffekte unvollständig. Die Farben sind unbehandelt, unübertroffen und im Allgemeinen unangenehm.
- Endschnitt: Die endgültige Bild- und Tonfolge wird ausgewählt und geordnet.
- Online-Bearbeitung: Die Bild- und Tonqualität des Projekts wird angepasst und das Bild perfektioniert.
- Mischen: Die Audiotbearbeitung wird in akustisch behandelten Räumen durchgeführt.

6.1.2 Feinschnitt

Im Feinschnitt wird die Fertigstellung des Films ermöglicht. Der Feinschnitt folgt direkt auf den Rohschnitt. Im Feinschnitt muss der Editor jeden einzelnen Schnitt, jeden Übergang genauestens prüfen und festlegen. Jedes Bild kann eine Veränderung bedeuten.

Nachdem der Editor den Rohschnitt abgeschlossen hat, folgt, normalerweise in Zusammenarbeit mit dem Regisseur, der Feinschnitt, bei dem jede Szene zeitlich genau miteinander abgestimmt werden und ein Rhythmus für den Filmablauf bestimmt wird. Das Tempo und der Rhythmus sowohl die Einstellungen und die Szenen im Film werden endgültig festgelegt. Es wird vom Editor erfordert, dass er im Feinschnitt gleichzeitig jedes einzelne Bild umfassend betrachtet, jeden Schnitt immer und immer wieder analysiert und dennoch den Blick des Publikums nicht aus den Augen zu verlieren.

Bereits im Rohschnitt wird die jeweilige Geschichte erzählt, doch wie er sie erzählt, ob flüssig, verborgen, deutlich, mit Tempo oder gestaut, das kann man erst am Ende des Feinschnitts erkennen. Im Gegensatz zum Rohschnitt, beinhaltet der Feinschnitt die „Präzisierung“ der Abfolge der Schnittübergänge, also die Arbeit an den Bild- und Tonanschlüssen. Ebenso werden Rhythmik und Timing herausgearbeitet. Diese Arbeit kann als „Modulierung“ bezeichnet werden. Im Rohschnitt wird am Gedanken des Films gearbeitet. Bilder und Töne dienen zur indirekten Übertragung der Geschichte. Nichtsichtbare und nichthörbare Bezüge wie Abfolge der Bilder, Zeit- und Ortssprünge, Handlungslogik, sind dabei sehr wichtig. Die Filmstory kann nämlich nur indirekt vom Zuschauer erkannt werden. Im Feinschnitt wird sich danach um die direkte Anschaulichkeit und Ansehnlichkeit des Films gekümmert. Das Sicht- und Hörbare steht dabei im Zentrum der Arbeit. Eine schnelle Armbewegung im Bild, ein Blick nach rechts oder ein Rascheln im Ton kann verheerend sein.

Der Picture Lock bezeichnet den Zeitpunkt, ab dem der Filmschnitt nicht mehr verändert wird. Für modernen Filmen wird eine Schneidtechnik genutzt die „Unsichtbarer Schnitt“ heißt. Das bedeutet, dass der Editor den perfekten Moment für das Umschneiden findet, damit der Schnitt dem Zuschauer nicht mehr auffällt. Wenn kein Unsichtbarer Schnitt angewendet wird oder nicht angewendet werden kann, wird im Feinschnitt festgelegt, welche anderen Schnitte

oder Überblendungen verwendet werden können und wie die gewünschte Wirkung erzielt werden kann.

6.1.3 Farbkorrektur

Bei der Farbkorrektur eines Bildes für eine Präsentation in verschiedenen Umgebungen auf verschiedenen Geräten farblich verbessert. Verschiedene Faktoren wie Kontrast, Farbe, Sättigung, Detail, Schwarzwert und Weißpunkt können in einem Bild verbessert werden. Dies können bewegte Bilder, Videos oder Standbilder sein. Farbgradierung und Farbkorrektur sind beides Begriffe die für diesen Prozess verwendet werden. Die Farbkorrektur wird heutzutage in einem digitalen Prozess durchgeführt, entweder in einer kontrollierten Umgebung oder überall wo ein Computer bei schwacher Beleuchtung eingesetzt werden kann.

6.1.3.1 Telekine

Telekine (eng. Telecine) ist der Prozess der Übertragung von Kinofilm in Video und wird in einer Farbsuite³² durchgeführt. Der Begriff kann jedoch auch für die Ausrüstung, die in der Postproduktion verwendet wird, genutzt werden. Durch die Telekine ist es möglich ein ursprünglich auf Filmmaterial aufgenommenen Kinofilm, Zuhause mit Videogeräten wie Fernsehern, Videorekordern, DVDs, Blu-ray Discs oder Computern anzuschauen. Dadurch wurde es Fernsehanstalten oder Fernsehsender ermöglicht, Programme mit Film zu produzieren, und dabei das gleiche Format und gleicher Qualität einer Filmproduktion zu haben. Die Telekine ermöglicht Filmproduzenten, Fernsehproduzenten und Filmverleiher, die Veröffentlichung der Filme oder Serien auf Video, die dann auf Videoproduktionsgeräte gesehen werden können. In der Filmindustrie wird es auch als TK bezeichnet, da TC bereits für den Timecode verwendet wird.

So funktioniert die Telekine-Färbung

In einem Kathodenstrahlröhrensystem³³ (CRT) wird ein Elektronenstrahl auf eine Hülle projiziert, der dann einen Lichtpunkt von der Größe eines einzelnen Pixels erzeugt. Dieser Strahl wird dann von links nach rechts über einen Filmrahmen gescannt und erfasst dabei die Bildinformationen. Die horizontale Erfassung des Bildes erfolgt dann, wenn sich der Film am Strahl vorbei bewegt. Sobald dieser Strahl an den Filmrahmen vorbei ist, trifft er auf eine Reihe von dichroitischen³⁴ Spiegeln, die das Bild in seine primären roten, grünen und blauen

³² Eine Farbsuite (auch Farbbereich, Telekine-Suite oder Farbkorrekturbereich genannt) ist der Kontrollraum für die Farbkorrektur von Videos.

³³ Die Kathodenstrahlröhre ist eine Elektronenröhre, die einen gebündelten Elektronenstrahl erzeugt. Dieser kann mittels magnetischer oder elektrischer Felder abgelenkt bzw. moduliert werden, so dass ein sichtbares Bild erzeugt wird, wenn der Elektronenstrahl beim Auftreffen auf eine an der Innenseite der Röhre angebrachte Leuchtstoff-Schicht trifft.

³⁴ Als dichroitisch werden Filter bezeichnet, die bestimmte Wellenbereiche durchlassen und die anderen reflektieren. Dies hat zur Folge, dass je nach Sichtwinkel eine andere Farbe erscheint, das Licht aber nicht absorbiert und in Wärme umgewandelt wird.

Komponenten zerlegen. Danach wird jeder einzelne Strahl auf eine Photomultiplieröhre³⁵ (PMT) geworfen, wo die Photonen in ein elektronisches Signal umgewandelt und auf Band aufgezeichnet werden.

Die frühe Farbkorrektur fand auf dem Rank Cintel MkIII CRT Telekinesystemen wurde durch Spannungen auf jeder der drei Photomultiplieröhren erreicht, um die Stärke von Rot, Grün und Blau zu variieren. Durch weitere Fortschritte wurden Farbverarbeitungsgeräte von analog auf digital umgewandelt.

Mit Rank Cintel TOPSY (Telecine Operations Programming System) begannen 1978 die ersten Farbkorrektursteuerungssysteme. 1984 wurde der ersten Farbkorrektor von Da Vinci Systems vorgestellt, eine computergesteuerte Schnittstelle, die die Farbspannungen an den Rank Cintel MkIII-Systemen manipulieren sollte. Seitdem hat sich die Technologie verbessert und hat außergewöhnliche Leistung hervorgebracht.

6.1.3.2 Farbkorrektur

Einige der wichtigsten Funktionen der Farbkorrektur (digital):

- Man sollte nur das reproduzieren, was aufgenommen wurde
- Ausgleich von Materialschwankungen (z.B. Filmfehler, Weißabgleich, unterschiedliche Lichtverhältnisse)
- Man sollte Rücksicht auf die beabsichtigte Betrachtungsumgebung nehmen (dunkle, dunkle, dunkle und helle Umgebungen).
- Man sollte das Erscheinungsbild der Basis für die Einbeziehung spezieller visueller Effekte optimieren.
- Verbesserung und/oder Veränderung der Stimmung einer Szene.

Manche Funktionen müssen manchmal über andere Funktionen gestellt werden; z.B. kann bei einer Farbkorrektur einmal das Ziel sein, sicherzustellen, dass die aufgenommenen Farben, mit denen der Originalszene übereinstimmen, während andere Male das Ziel darin besteht, einen bestimmten Look zu erzeugen.

Primär- und Sekundärfarbkorrekturen

Bei einer Primärfarbkorrektur wirkt sich die Korrektur auf das gesamte Bild aus, indem die Kontrolle über die Farbdichtekurven³⁶ der roten, grünen und blauen Farbkanäle über das gesamte Bild ermöglicht wird. In der Sekundärkorrektur werden Änderungen von Farbton, Sättigung und Luminanz³⁷ zu bewirken, dies hat wenigen oder in der Regel keinen Einfluss

³⁵ Ein Photomultiplier ist eine spezielle Elektronenröhre mit dem Zweck, schwache Lichtsignale (bis hin zu einzelnen Photonen) durch Erzeugung und Verstärkung eines elektrischen Signals zu finden und wiederzugeben.

³⁶ Die Farbdichtekurven zeigen die Dichten (Lichtundurchlässigkeiten) jeder der drei Farbschichten eines Farbfilms bei unterschiedlicher Belichtung in einem Koordinatensystem mit zwei Achsen.

³⁷ Die Luminanz ist eine fotometrische Größe, die als Maß für die Helligkeit von Bildpunkten verwendet wird.

auf den Rest des Farbspektrums. Mit Hilfe der digitalen Gradierung können Objekte und Farbbereiche innerhalb eines Bildes oder einer Szene isoliert und angepasst werden. Farbtöne können manipuliert und auf ein Niveau gebracht werden, das mit der Laborverarbeitung physikalisch nicht möglich ist.

Bewegungsverfolgung

Wenn der Colorist, eine Farbanpassung bei einem sich bewegenden Motiv machen wollte, musste er früher ein bestimmtes Werkzeug manuell bewegen müssen, um dem Motiv zu folgen. Heute helfen Motion Tracking Softwares diesen zeitaufwändigen Prozess durch die Auswertung der Bewegung einer Gruppe von Pixeln zu vereinfachen. Diese werden im Allgemeinen von Match Moving Techniken abgeleitet, die in Spezialeffekten verwendet werden.

6.2 Tonproduktion

In der Ton-Postproduktion werden mehrere Schwerpunkte bearbeitet, die durch verschiedene Tonspezialisten ausgefüllt werden. Vor allen in typisch amerikanischen Filmen kann man im Abspann kann man die Mitarbeiter alle einzeln aufgelistet sehen. In Deutschland sind Kinoproduktionen nicht so stark besetzt, deshalb hat eine Person oft mehrere Aufgaben übernommen. Das gilt vor allem für Fernsehfilme, da diese mit einem wesentlich kleineren Budget filmen.

Heutzutage werden alle Tonanpassungen etc. an einem Computer mit Hilfe einer Digital Audio Workstation ausgeführt.

6.2.1 Dialogschnitt / O-Ton-Schnitt

Die Originaltöne (O-Töne), die vom Tonmeister aufgenommen wurden, werden in der Schnittphase synchron zum Bild gelegt. Der O-Ton-Editor (Dialog Editor) bekommt als Material die fertige Schnittfassung als Einzelspuren, sowie alles andere zum Film gehörende Tonmaterial.

Nun muss der Dialog-Editors das Material säubern und in der richtigen Reihenfolge sortieren. Wenn auf einer Tonspur Sätze, Worte oder Silben unverständlich sind oder durch ein Geräusch nicht verständlich, wird dies zunächst mit Material aus einem anderen Take ersetzt. Bei dieser Aufgabe ist der Tonbericht des Tonmeisters sehr hilfreich, da dort jeder Take nach Drehtag, Szene, Einstellung und fortlaufender Takenummer sortiert aufgeführt ist.

Ist der ganze Dialog in einer Einstellung oder Szene unbrauchbar, wird dieser im Synchronisationsstudio ein weiteres Mal aufgenommen. Der Text wird aufgeschrieben und in mehrere Abschnitte unterteilt, um die Aufnahme zeitsparend und einfach zu erledigen.

Eine weitere Aufgabe ist das Verarbeiten der Wild Tracks. Diese sehr speziellen oder gar dramaturgisch wichtigen Geräusche werden nach Dreh nochmal sauber und separat aufgezeichnet. So können sie später einwandfrei genutzt werden.

6.2.2 Sound-Design

Das Sound Design befasst sich zuerst mit der akustischen Gestaltung der Objekte, Personen etc. im Bild. Hierbei hat der Tongestalter Zugriff auf gigantische Tonarchive, kann und muss jedoch auch eigene Aufnahmen anfertigen. Das schon gegebene Material wird im Verlauf zum Teil durch jegliche Klangbearbeitungsmittel, um eine gewisse Stimmung zu erzeugen etc. bis zur Unkenntlichkeit verfremdet.

Atmosphären (Atmos) sind bestimmte Tonaufnahmen die bestimmten Umgebungen (U-Bahn, Kinderspielplatz, Fußgängerzone, etc.) des Schauplatzes einer Szene akustisch zu definieren. Dabei verknüpfen Tongestalter mehrere Atmos, um einen oft eher künstlichen Eindruck von der Umgebung zu vermitteln.

Je nach Genre benötigen auch alltägliche Dinge eine aufwändige Bearbeitung. Vorallem bei Action-, Science-Fiction- und Fantasyfilmen müssen Papprequisiten nach tonnenschweren Felsbrocken oder Plastikscherwerer nach tödlichen Waffen klingen. Ein normaler Türschlag soll den Zuschauer zusammenzucken lassen und Pistolenschüsse sollen als wahrhaftig empfunden werden.

Der Sound-Designer hat hierbei keine Grenzen, oft besteht z.B. ein Türschlag aus einer simplen zufallenden Autotür, die bis zu vierzig Mal durch einzelne Elemente geändert wurden. Ein weiteres großes Gebiet sind die Spezialeffekte (Special FX). Explosionen, Monsterstimmen, futuristische Waffen, gigantische Auffahrunfälle oder einfach nur schaurige Schreie sind nicht alle real hergestellt, sondern können auch einfach nur durch simple Gegenstände hergestellt werden. Ein Knochenbruch kann beispielsweise durch ein brechendes Gemüse nachgestellt werden.

Neben den oben genannten Kategorien geht es bei der Tongestaltung noch um viel mehr. Der Tonmeister ist ebenso dafür zuständig, durch Ton eine oder mehrere weitere Erzählebenen einzuführen, indem man auf der Ton-Ebene Gegebenheiten erzählt, die nicht im Bild zu sehen sind. Dadurch kann man die Empfindung der Filmfigur verstärken und/oder Grenzen zwischen der Realität und der Fiktion schaffen.

Ein bekanntes Beispiel:

Man kann laut und deutlich einen tropfenden Wasserhahn und das Ticken einer Wanduhr hören, obwohl beides nicht im Bild zu sehen ist. Dadurch entsteht automatisch die Annahme, dass es im entsprechenden Raum sehr ruhig ist.

6.2.3 Mischung

Nachdem alle technischen Vorbereitungen durchgeführt worden sind, wird in der Tonendmischung schließlich alles zusammengefügt.

In der Regel kann die Tonmischung für einen Kinofilm nur in einem Re-Recording- oder Dubbing-Stage stattfinden. Dies sind spezielle Studios, die sowohl auf der akustischen Ebene als auch im Hinblick den Bau einem Kino sehr stark ähneln. Für Mischungen für TV-Filme sind solche Räume nicht erforderlich.

Bei großen Produktionen können unter Umständen weit über hundert einzelne Tonspuren existieren. Um sich nicht in dieser Masse an Tonspuren zu verlieren, führt der Tonmeister mehrere Vormischungen durch, wobei er bei jeder einzelnen Kategorie (Dialoge, Atmos, Effekte, etc.) nacheinander eine kompakte Nummer an Spuren zusammenmischt. Nach den Stems kommt in der anschließenden Hauptmischung noch die Musik hinzu, was eine weitere Ausbaugang des Filmes erlaubt.

Natürlich ist der Aufwand bei Fernsehfilmen oder Serien erheblich geringer. Vor der Hauptmischung werden nur die Dialoge kurz einmal vorgemischt, die Sprachverständlichkeit getestet und gegebenenfalls verbessert und in ihrer Dynamik begrenzt. Bei einer normalen Kinomischung wird zwischen 14 Tagen und drei Monaten mit der Fertigstellung des Tones gerechnet, bei einer Fernseh Mischung sind es meistens drei Tage.

In der Reihenfolge der Postproduktion, steht die Mischung am Ende. Wenn diese fertiggestellt ist kann der Film in die Verwertung übergehen (Massenkopien, TV-Kopien etc.). Dadurch ist es auch ein sehr wichtiger Bestandteil einer Filmproduktion und muss mit viel Fingerspitzengefühl und Professionalität behandelt werden, da sämtliche Meinungsträger (Regisseur, Filmeditor, Produzenten, Redakteure) noch einmal zu Wort kommen wollen.



6.3 Spezialeffekte

Spezialeffekte sind Illusionen oder visuelle Tricks, die beim Film, beim Fernsehen, beim Theater und bei Videospielen eingesetzt werden, um imaginären Ereignisse in einer Geschichte oder virtuellen Welt darzustellen.

In der Regel werden Spezialeffekte in die Kategorien mechanische Effekte und optische Effekte unterteilt.

Mechanische Effekte werden meistens bei Live-Action-Aufnahmen genutzt. Dazu zählen mechanisierten Requisiten, Szenerien³⁸, Modellen, Animatronik³⁹, Pyrotechnik⁴⁰ und atmosphärischen Effekten wie physischer Wind, Regen, Nebel, Schnee, Wolken, das Sprengen eines Gebäudes, etc. Mechanische Effekte können auch oft in das Set-Design und das Make-up integriert werden. So wird zum Beispiel ein Set mit abtrennbaren Türen oder Wände gebaut oder es kann als Make-up verwendet werden, um einen Schauspieler wie eine nicht-menschliche Kreatur aussehen zu lassen.

Optische Effekte sind Techniken, bei denen Bilder oder Filmrahmen fotografisch erzeugt werden, um Akteure oder Sets vor einem anderen Hintergrund zu platzieren.

Die computergenerierte Bildsprache (CGI) hat sich seit den 90er Jahren an die Spitze der Spezialeffekttechnologien gesetzt. Dadurch kriegt der Filmemacher mehr Kontrolle und kann viele Effekte sicherer und überzeugender erzeugen und bei niedrigeren Kosten. Dadurch wurden viele Effekttechniken durch CGI ersetzt.

6.3.1 Anwendungsbereiche

Die Spezialeffekte sind eng verbunden mit der Stunttechnik und Maske. Der Übergang ist oft fließend.

Die gewünschten Ereignisse bei vielen Spezialeffekten werden durch ähnlich wirkende Effekte nachgeahmt, wie zum Beispiel zerbrechendes Glas (Filmglas), Blut (Filmblut) oder Schnee. Oft werden diese auch künstlich nachgestellt oder seltener wirklich durchgeführt, zum Beispiel Regen, Feuer, Explosionen, einstürzende Gebäude oder Brücken.

Bei Körperbemalungen (bodypainting) bezeichnet man die Kunst, bei der dem Körper außer Farbe durch Pinsel und/oder Schwamm aufgetragen zusätzliche „Anbauten“ wie Latex-Masken, Perücken oder Ähnliches als Erweiterung zum Gesamtkunstwerk dienen.

Weitere Beispiele:

- Wetter: Die künstliche Erzeugung vom Wetter gehört zu den häufigsten Effekten. Beispiele: Regen, Nebel, Schnee, Wind, Wolken
- Pyrotechnik: Alles, was mit Feuer zu tun hat: Pyrotechnische Effekte (Explosionen, Feuer, Rauch, Feuerwerk, Funkenflug usw.), haben ebenfalls mit Methoden der Sprengtechnik zu tun.
- Verletzungen: In enger Zusammenarbeit mit der Maske werden Verletzungen von Mensch oder Tier, wie zum Beispiel Wunden, Schussverletzungen, abgetrennte Körperteile mit Hilfe von Plastiken und Filmblut nachgestellt.
- Waffentechnik: Schüsse mit allen Arten von Schusswaffen, Messer, Schwerter

³⁸ Bühnendekoration, -bild einer Szene

³⁹ Animatronik sind mechanisch und elektronisch gesteuerte Figuren

⁴⁰ Die Pyrotechnik (griechisch „Feuer“) ist eine Technik die in Verbindung mit, meist explosiv ablaufender, Verbrennung steht.

- Effektglas: Glas aus Zucker (Zuckerglas)

6.4 Visueller Effekt

Als visuelle Effekte (VFX) werden heutzutage digitale Effekte in Filmen bezeichnet, die erst in der Postproduktion erstellt werden. Man muss darauf achten, dass man die visuellen Effekte nicht mit den verwandten Spezialeffekten (SFX) verwechselt, da diese während des Filmdrehs am Set umgesetzt werden und nicht in der Postproduktion.

Visuelle Effekte werden häufig als Dienstleistung von spezialisierten VFX-Firmen angeboten, sogenannten visual effects studios. Denn die Bedeutung der Visuellen Effekte wächst und mittlerweile wird bis zu einem Drittel der Budgets großer Kinoproduktionen in visuelle Effekte investiert. Wichtige Positionen sind VFX Supervisor und VFX Producer. Sie sind verantwortlich für die Planung und Realisierung visueller Effekte und leiten den Produktionsprozess. Die Umsetzung geschieht durch einen VFX Artists, der den kreativen Anteil an der Produktion liefern.

Jährlich wird ein Oscar der Academy of Motion Picture Arts and Sciences in der Kategorie Visuelle Effekte verliehen. Zusätzlich vergibt die Visual Effects Society jährlich VES Awards für die nützlichsten sichtbaren Effekte in Spielfilmen, Serien und zahlreichen anderen Kategorien.

6.4.1 Zweck

Visuelle Effekte werden eingesetzt, um Filmmaterial zu verbessern oder um spezielle Effekte zu erzielen, die mit einer unbearbeiteten Filmaufnahme nicht oder lediglich ausgesprochen umständlich zu erreichen wären. VFX im Film müssen glaubhaft erscheinen, damit der Zuschauer die Illusion der Handlung glaubt.

Am Computer erstellte Visuelle Effekte werden unterschieden in Visible VFX und Invisible VFX. Invisible VFX sind Effekte, die man im fertiggestellten Film nicht mehr wahrnimmt. Beispielsweise das Übermalen eines beim Dreh übersehenen Kabels oder das Ersetzen von Greenscreens. Visible VFX sind auffällige Effekte, wie sich transformierende Roboter im Film Transformers. Seit 1964 wird auch für die Visible VFX ein vergebene Oscar in der Kategorie Beste visuelle Effekte vergeben.

Invisible VFX werden häufig, um Kosten zu sparen eingesetzt. Visuelle Effekte können zwar teuer sein, jedoch wäre das Bauen eines Filmsets noch teurer. Die gleiche Stadt kann dafür digital am Computer für einen Bruchteil der Kosten „gebaut“ werden. Es werden oft Teile kombiniert wie zum Beispiel die Darsteller in einem teilweise gebauten Set und digital ergänzte Teilen. In Historienfilmen, Science-Fiction-Filmen, Katastrophenfilmen und Fantasyfilmen werden VFX am meisten eingesetzt.

Zu VFX werden folgende Bereiche gezählt werden:

- Computer Generated Imagery

- Modelle/Miniaturen
- Blue-/Greenscreen
- Filmtitel und Titel-Animationen

6.4.2 CGI

CGI (Computergenerierte Bilder) ist die Anwendung von Computergrafiken zur Erstellung oder Mitwirkung an Bildern in Medien, Videospielen, Filmen, Fernsehprogrammen, Kurzfilmen, Werbespots und Videos. Die visuellen Szenen können dynamisch, statisch und/oder zweidimensional (2D) sein, wobei CGI am häufigsten für 3D-Computergrafiken steht, die zur Erstellung von Szenen oder Spezialeffekten in Filmen und Fernsehen verwendet werden. Der Begriff "traditionelle Animation" bezeichnet oft fälschlicherweise die Verwendung von 2D-CGI, vor allem dann, wenn das CGI mit Hand gezeichnet wird.

Der Begriff 'CGI-Animation' bezieht sich auf dynamisches CGI, das als Film wiedergegeben wird. Der Begriff virtuelle Welt bezieht sich auf agentenbasierte, interaktive Umgebungen. Computergrafiksoftware wird verwendet, um computergenerierte Bilder für Filme usw. herzustellen. Die Verfügbarkeit von CGI-Software und erhöhte Computergeschwindigkeiten haben es einzelnen Künstlern und kleinen Unternehmen ermöglicht, professionelle Filme, Spiele und Kunstwerke von ihren Heimcomputern aus zu produzieren. Dies hat zu einer Internet-Subkultur mit einer eigenen Reihe von globalen Berühmtheiten, Klischees und technischem Vokabular geführt. Die Entwicklung des CGI führte in den 90er Jahren zur Entstehung der virtuellen Kinematographie, bei der der Betrieb der simulierten Kamera nicht durch die Gesetze der Physik eingeschränkt ist.

6.4.2.1 CGI – Schritt für Schritt

Alles beginnt mit Zeichnungen eines Künstlers, einer Fotografie oder eines Ton-Modells, das die Wünsche des Regisseurs widerspiegelt. Zum Beispiel Hulk, wie er ein Auto zerstört, ein Schauspieler, der unmögliche Kampfszenen absolviert, oder eben ein lebensechter Charakter, der von einem richtigen Schauspieler gespielt wird.

Von diesen Modellen und Zeichnungen ausgehend entwirft ein Modelleur mit dreidimensionalen Flächen am Computer, ein passendes Computermodell. Um dem Modelleur eine Hilfe zu geben, werden manchmal die Ton-Modelle oder die Gesichter von den entsprechenden Schauspielern mit speziellen Laserscannern abgescannt, damit dieser einen Anhaltspunkt hat.

Wenn die 3D-Modellierung abgeschlossen ist, gibt der Animator dem Computer die Anweisungen, wie sich das Modell bewegen soll. Beispielsweise wie ein Auto sich überschlägt, wie das Gesicht von Hulk sich bewegt, wenn er spricht oder wie ein Blatt auf den Boden fällt.

Öfter benutzt der Animator schon bestehende Bewegungen, die von echten Schauspielern analysiert wurden oder physikbasierte Simulationen, um beispielsweise die Delle eines Autos realistisch darstellen zu können.

Sobald Modellierung und Animation abgeschlossen sind, werden eine virtuelle Kamera und Belichtung im Computer eingesetzt und ein Programm läuft für eine längere Zeit über die Animation. So werden Bilder erzeugt, welche die realistischen Bewegungen des 3D-Modells aufzeigen. Das Perfektionieren wird vom Technischen Regisseur übernommen. Er passt Licht und Material an und wiederholt denselben Ablauf immer wieder.



7 Filmverwertung

Die Filmverwertung ist der Prozess der Veröffentlichung eines Films zur Öffentlichkeit. Diese Aufgabe wird normalerweise von einem professionellen Filmverleihs übernommen, der die Marketingstrategie für den Film, die Medien, auf denen ein Film zur Ansicht bereitgestellt werden soll (wie Netflix, Amazon Prime, Imbd, etc.), sowie den Veröffentlichungstermin und andere Angelegenheiten festlegen kann. Der Film kann entweder über das Kino oder Fernsehen oder durch persönliche Heimvorführungen (wie DVD, Video-on-Demand, Download, Fernsehprogramme durch Rundfunkübertragung) gezeigt werden.

7.1 Geschichte





Es ist sehr umstritten, welches das erste speziell für das Kino gebaute Theater war; sehr wahrscheinlich sind Tallys Electric Theatre, das 1902 in Los Angeles gegründet wurde, und Pittsburghs Nickelodeon, das 1905 gegründet wurde. Innerhalb weniger Jahre wurden Tausende solcher Theater gebaut oder aus bestehenden Gebäuden umgebaut. In den USA wurden diese Theater Nickelodeons genannt, da der Eintritt in der Regel einen Nickel (fünf Cent) kostete.

Alle großen Kinofilme wurden für die Vorführung in Kinos hergestellt. Durch die Evolution des Fernsehens, ist es nun möglich Filme an ein größeres Publikum zu senden, auch wenn der Film nicht mehr in den Kinos gezeigt wird. U-Matic wurde 1971 das erste Format, das außerhalb des Theaters gezeigt werden konnten. Im gleichen Jahre wurden ebenfalls die ersten Videokassetten von Filmen zur Verfügung gestellt, die man zu Hause anschauen konnten. Die Aufnahmetechnik ermöglichte es, Filme auf VHS⁴¹ oder DVD zu mieten oder zu kaufen, Internet-Downloads können verfügbar sein und sind Einnahmequellen für Filmproduktionsfirmen. Einige Filme werden gar nicht mehr im Kino gezeigt, sondern werden als "Fernsehfilm" oder "Direct-to-Video"-Film veröffentlicht. Die Qualität dieser Filme gilt oft als minderwertig im Vergleich zu Kinofilmen in ähnliches Genre. Einige Filme, können von ihren eigenen Filmstudios nach Fertigstellung abgelehnt werden, und werden dann über diese Märkte vermarktet.

Durchschnittlich etwa 50-55% des Einkommens eines Kinos geht an das entsprechende Filmstudio als Filmverleihgebühren. Der eigentliche Prozentsatz beginnt mit einer höheren Zahl und nimmt mit der Dauer der Filmvorführung ab, damit die Kinos, ihre Filme länger im Angebot zu halten. Durch die heutige hohe Anzahl an hoch vermarkteten Filmen steht es meistens sicher, dass die meisten Filme für nicht länger als 8 Wochen gezeigt werden. Laut einer Studie aus dem Jahr 2000 stammten etwa 26% des weltweiten Einkommens von Hollywood aus dem Verkauf von Eintrittskarten, 46% aus dem Verkauf von VHS und DVD und 28% aus dem Fernsehen (Broadcast, Kabel und Pay-per-View).

⁴¹ Videokassette

Durchschnittliche Anzahl der in den Kinos gesehenen Filme im Jahr 2013 pro Person und Jahr.

Rank	Country	Number of movies viewed
1	 South Korea	4.12
2	 United States	3.88
3	 Australia	3.75
4	 France	3.44

7.2 Filmveröffentlichung

7.2.1 Vorstudio-Ära

Vor dem Niedergang im Jahr 1915 der Motion Picture Patents Company (Edison Trust), gab es zwei Hauptformen des Filmverleihs: Staatsrechte und Roadshow.

Im staatlichen Rechtssystem wurden Filme auf in lokale Umgebung verkauft. Der Verkäufer spielte den Film dann so oft wie er wollte, um so viel Gewinn wie möglich zu erzielen. Die Film-Inhaber verkaufen dann die Rechte eines Films direkt an das Theater oder den Franchise-Verkäufer. Ohne große Studios oder nationale Theater-Franchise war durch dieses System normalerweise, die nationale Veröffentlichung und Unterstützung eines Films zu, insbesondere für kürzere Filme, gewährleistet. Die staatliche Lizenzsystem war jedoch nicht die effektivste Möglichkeit, Spielfilme zu zeigen, da die Produzenten des Films nur mit dem ersten Verkauf jeder Filmkopie Geld verdienten. Jedoch konnte man mit dieser Methode auch Filme verschiedener Genres zu zeigen, die in einem anderen Staat illegal, in einem anderen, aber legal sein können.

In dem Roadshow-System würde der Hersteller mit jedem einzelnen Theater eine Vereinbarung treffen, wobei die großen und berühmten Theatern Vorrang hätten. Das Geld würde dabei über den Ticketverkauf verdient werden. Diese Methode trägt zwar dazu bei, dass die Filmeinnahmen für den Produzenten steigern, aber die Veröffentlichung eines Films wäre nur auf regionaler Ebene möglich.

7.2.2 Standardfreigabe

Die Standard-Release-Routine für einen Film wird durch das Release Windows oder Zeitfenster geregelt. Die Zeitfenster zwischen dem Erscheinen eines Films im Kino, auf Bilddatenträger (DVD, Video) und im Pay- und im Free-TV spielt eine besonders wichtige Rolle. Die Rechteinhaber haben natürlich ein hohes Interesse daran, dass durch den Film die höchstmöglichen Einnahmen erzielt werden. Dazu darf das Zeitfenster weder zu kurz noch zu lang sein. Denn würde ein Film gleichzeitig mit dem Erscheinen im Kino auch auf DVD erscheinen, würden viele auf den Kinobesuch verzichten und den Film gleich auf DVD kaufen und dabei würden die Einnahmen durch den Ticketverkauf erheblich sinken. Wenn das Zeitfenster jedoch zu groß ist, kann es sein, dass das Interesse am Film schon wieder nachgelassen hat und weniger Personen die DVD kaufen würden.

Wie groß ein Zeitfenster schlussendlich ist, hängt vor allem vom Filmverleiher ab, kann aber bei geförderten Produktionen auch von gesetzlichen Bestimmungen abhängen.

Die von den Filmverleihern vereinbarte Verwertungskette für Kinofilme sieht folgendermaßen aus:

- Kino-Verwertungsfenster (Theatrical window): mindestens 6 Monate lang
- Blu-ray-/DVD-/Video-Verwertungsfenster (Video window): mindestens 12 Monate lang
- Pay-TV-Verwertungsfenster (Pay-Tv window): mindestens 12 Monate lang
- Free-TV-Verwertungsfenster (Broadcast TV window): frühestens 30 Monate nach Kinostart

Laut Filmförderungsgesetz (Sperrfristenregelungen § 53 FFG) gelten folgende Auswertungszeiträume/Verwertungsfenster:

- 6 Monate Bildträgerauswertung nach Beginn regulärer Filmtheaterauswertung im Inland (verkürzbar auf 5 bzw. 4 Monate)
- 9 Monate für Auswertung durch individuelle Zugriffs- und Abrufdienste (verkürzbar auf 6 bzw. 4 Monate)
- 12 Monate für Pay-TV (verkürzbar auf 9 bzw. 6 Monate)
- 18 Monate Free-TV nach regulärer Erstaufführung (verkürzbar auf 12 bzw. 6 Monate)

Die verkürzten Zeiträume sind nur auf Antrag zu bekommen. Diese Verwertungsfenster gelten eigentlich nur für geförderte Filme, da aber ein großer Teil der Kinofilme gefördert ist, kann man diese Zeiträume als allgemein gültig ansehen.

Durch die Verbreitung von CD- und DVD-Brennern und der Zunahmen von illegalen Film-Kopien wurden die Zeiten für die Verwertungskette durch die Verleiher kaum noch eingehalten. Da die Filme dadurch nach oder teilweise schon bereits vor dem Erscheinungstermin schnell illegal verbreitet wird, sind die Abstände zwischen dem Kinostart und der Video-Veröffentlichung deutlich verkürzt worden. So ist es heutzutage

nicht mehr ungewöhnlich, dass Kinofilme bereits drei oder vier Monate (statt ursprünglich sechs Monate) nach der Kinoerscheinung auf DVD erscheinen. Durch die zunehmende Verbreitung von Video-on-Demand-Diensten wie Netflix wird sich diese Entwicklung weiter beschleunigen. Der Branchenexperte Jeffrey Katzenberg sagte 2014, dass eine Verkürzung der Kinoauswertung in der Zukunft auf nur wenige Wochen gekürzt wird. Direkt danach würden die Filme per Video-on-Demand den Kunden angeboten.

7.2.3 Gleichzeitige Freigabe

Man spricht von einer gleichzeitigen Veröffentlichung, wenn ein Film auf vielen Medien (Kino, DVD, Internet...) gleichzeitig oder mit sehr geringem zeitlichem Unterschied zur Verfügung gestellt wird.

Gleichzeitige Veröffentlichungen sind sowohl für die Verbrauchern, die das Medium wählen können, das ihnen am besten gefällt, als auch Produktionsstudios, die nur eine Marketingkampagne für alle Veröffentlichungen durchführen müssen, sehr vorteilhaft. Jedoch bekommen diese Produktionen keine erheblichen Investitionen oder Fördermittel, da solche oft als experimentell angesehen werden.

Im Laufe der Jahre haben beide Systeme, die Standardfreigabe und die gleichzeitige Freigabe, Lobeshymnen erhalten. Zum Beispiel werden Mark Cuban Filme gleichzeitig auf allen Medien zur Verfügung gestellt, so dass die Zuschauer wählen können, ob sie sie zu Hause oder im Theater gesehen werden sollen, wobei Regisseur M. Night Shyamalan behauptet, dass sie dies die "Magie" des Filmgeschehens möglicherweise zerstören könnten.

Vor allem Kinobesitzer können durch dieses System getroffen werden, da diese automatisch eine größere Konkurrenz bekommen, insbesondere zu Beginn der Veröffentlichung, da laut Disney etwa 95% aller Kinokarten innerhalb der ersten sechs Wochen werden.

Die bekanntesten gleichzeitigen Veröffentlichungsversuchen sind Bubble (2006) vom Oscar-prämierten Regisseur Steven Soderbergh, EMR (2005) von James Erskine & Danny McCullough und The Road to Guantanamo (2006).

7.2.4 Direkt-zu-Video-Freigabe

Eine direkte Freisetzung auf Video (oder direkt auf DVD oder direkt auf Blu-ray, je nachdem, auf welchem Medium der Film zur Verfügung gestellt wird) erfolgt, wenn das Zeitfenster nicht berücksichtigt wird und ein Film direkt auf Heimvideoformaten veröffentlicht wird, ohne zuerst im Kino veröffentlicht zu werden.

Durch die starken DVD-Verkäufe erzielten auch die Direct-to-Video-Veröffentlichungen höhere Erfolge und sind in letzter Zeit zu einem profitablen Markt geworden, speziell für unabhängige Filmemacher und Unternehmen.

8 Schlusswort

Ich habe einen allgemeinen Leitfaden zur Filmproduktion geschrieben, indem von Anfang bis Ende fast jede Schritte erklärt werden. Ich erkläre wie Personen angestellt werden, jedoch auch wie die ganze Organisation geleitet wird.

Ich bin dieses Jahr besonders stolz auf meinen Travail Personnel. Ich habe sehr viel dazugelernt und auch die Länge und Qualität meines Travail Personnels ist meinem Wunsch entsprechend. Ich denke, dass sich im Laufe der Jahre dieser Travail Personnel als Bester von meinen vorherigen heraussticht und ich im nächsten jedoch wieder einige Sachen verbessern könnte.

Ich hatte mir dieses Jahr ein eher größeres Thema ausgewählt, da den Schülern zum Beenden des Travail Personnels ein ganzes Jahr zur Verfügung stand. Ich bin stolz darauf, dass ich mir diese Zeit sehr gut eingeteilt und schon im September angefangen hatte zu schreiben. Ich hatte hin und wieder Phasen, in denen ich tagelang hochproduktiv gearbeitet habe und dann wieder welche, in denen ich weniger gearbeitet habe. Ich bin froh, dass uns ein ganzes Jahr bereitgestellt wurde, denn dadurch konnte ich ohne größeren Stress meinen Travail Personnel frühzeitig fertigstellen und immer noch ein paar Tage zum Verbessern nutzen.

Auch die Länge meines Travail Personnels ist für mich zufriedenstellend. Natürlich steht Qualität vor Quantität und ich denke, dass ich dieses Jahr beide dieser Eigenschaften in meinen Travail Personnel verbinden konnte. Ich hatte gute und viele Quellen und konnte dadurch logischerweise leicht und viel produzieren.

Ich bin immer wieder überrascht, wie viel und wie gerne ich bei diesem Travail Personnel dazu gelernt habe. Ich kann mich an kein Kapitel erinnern, bei dem ich Schwierigkeiten hatte, es zu schreiben, da es mich nicht interessierte. Es waren vor allem Details und die Planung/Organisation, die mich am meisten faszinierten. Beispielweise hat mich das Kapitel Drehort sehr angetan, da mich persönlich die ganze Organisation hinter einem Ort, der vielleicht nur kurz in einem Film erscheinen wird, sehr fasziniert hat.

Ich habe in diesem Travail Personnel vieles richtig gemacht, wie beispielweise habe ich mich in der Zeitplanung und Qualität meines Travail sehr verbessert und ziemlich professionell geschrieben. Ich habe eine beachtliche Länge eines Travail Personnel erlangt und habe kein Übermaß an Fotos. Ich könnte nächstes Mal jedoch noch bessere Quellen nutzen und vielleicht einen praktischen Teil einbauen.

Im großen Ganzen finde ich, dass ich dieses Jahr einen guten Travail Personnel geschrieben habe und, dass ich so fortfahren sollte.

9 Quellenverzeichnis

9.1 Internetquellen

<https://de.wikipedia.org/wiki/Drehbuch>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Filmproduktion>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Pre-production>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Filmproduktionsgesellschaft>

<https://deacademic.com/dic.nsf/dewiki/869220>

mypage.netlive.ch/demandit/files/M.../dms/modul_03/Formatierungsregeln.pdf

<https://de.wikipedia.org/wiki/Filmkalkulation>

<https://www.urheberrecht.de/>

<https://www.movie-college.de/component/tags/tag/filmfinanzierung>

<https://www.filmseminare.de/filmfinanzierung>

<https://www.studycheck.de/berufe/regisseur>

<http://www.regie.de/berufsbilder/produzent/>

<https://www.medienwiki.org/index.php/Kameramann>

<http://www.regie.de/berufsbilder/filmeditor/>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3471>

<https://www.aspekteins.com/projektorganisation-filmproduktion-drehplan/>

<https://filmpuls.info/tagesdisposition-callsheet-erstellen/>

<http://electricegg.co.uk/what-is-an-animatic/>

<http://actorfactory.de/glossar/dispo-tagesdisposition/>

http://vision.wettintv.de/?page_id=1296

<https://www.enzyklo.de/Begriff/Tagesdisposition>

https://beruffer.anelo.lu/de/jobs/schauspieler_in

<https://de.wikipedia.org/wiki/Schauspieler>

<https://www.studycheck.de/berufe/schauspieler>

https://en.wikipedia.org/wiki/Film_crew

<https://www.karrieresprung.de/jobprofil/Schauspieler>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Kulisse>

<https://90seconds.tv/what-is/location-scout/>

<https://neueswort.de/requisite/>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Requisit>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Filmkamera>

<https://www.richtig-fotografiert.de/das-passende-objektiv/>

<https://www.foto-kurs.com/objektiv-digitalkamera.htm>

<https://www.otto.de/updated/ratgeber/kamera-filter-arten-im-ueberblick-was-koennen-uv-nd-polfilter-5584/>

<https://ratgeber-fotografie.de/fotografie-zubehoer/kamera-filter/>

<https://www.manfrotto.de/einkaufs-assistent/filter-richtig-anwenden>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Kost%C3%BCm_\(Darstellende_Kunst\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Kost%C3%BCm_(Darstellende_Kunst))

<https://www.filmecho.de/schlagwort/dreharbeiten/>

https://de.wikipedia.org/wiki/Second_Unit

<https://de.wikipedia.org/wiki/Filmmusik>

<https://ronaldkah.de/filmmusik/>

<https://www.movie-college.de/component/tags/tag/tonmischung>

<https://www.bet.de/lexikon/tonmischung/>

<https://www.boardofmusic.de/tonmischung>

<https://www.movie-college.de/filmschule/filmtrick/spezialeffekte>

<https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/spezialeffekt/>

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4579>

https://de.wikipedia.org/wiki/Visueller_Effekt

https://de.wikipedia.org/wiki/Computer_Generated_Imagery

<http://www.ideensindetwaswert.at/sites/default/files/uploads/workshop/9/kapitel/isewkapitel35.pdf>

<https://filmproduktion.de/filmverwertung>

9.2 Bilderquellen

<http://maxbergmedia.com/leistungen/test/>

http://www.paradisi.de/images_artikel/1/16396_1.jpg

<https://www.preproducer.com/tour/filmkalkulation-software.html>

<https://www.bbc.co.uk/wales/arts/sites/film/>

http://www.bpb.de/themen/NPV4SX,0,0,Regie_Kamera_ab!.html

https://www.crew-united.com/de/Tom-Bergsteiner_1002.html

https://www.google.lu/search?q=filmeditor&rlz=1C1CHBD_deLU848LU848&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjBwaul94jiAhUDYVAKHVFvCrQQ_AUIDigB&biw=1600&bih=789#imgsrc=rK9-fHoVdfHcNM:

<https://www.svz.de/regionales/brandenburg/verstaubt-und-begehrt-requisiten-aus-babelsberg-id16030296.html>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Filmset>

<https://www.land.nrw/de/land-und-leute/nrwerwiewas/hoechstes-filmstudio>

<https://www.fotospring.de/filmkamera-test/>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Objektiv_\(Optik\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Objektiv_(Optik))

<https://de.dhgate.com/discount/camera-filters-on-sale.html>

<http://www.cassaroscatering.com/film-catering.html>

<https://www.filmproduktion-werbefilm.de/lippensynchronisation-von-filmen/>

<https://filmpuls.info/film-schneiden-repetition-rhythmus/>

<https://mebucom.de/unternehmen-detail/items/telefactory-babelsberg.html>