

EINLEITUNG

Faszinierende Geschichten, tolle Bilder, schillernde Stars und glanzvolle Premieren ziehen viele von uns regelmäßig in ihren Bann. In den folgenden Kapiteln werden neben der Filmgeschichte und der Filmförderung bzw. –finanzierung vor allem die vielen Schritte von der Idee bis zur Filmproduktion und Filmverwertung beschrieben.

1. Was ist Film?

Was alles kann man unter dem Begriff „Film“ verstehen? Film ist das Medium der bewegten Bilder. Film kann **Kunst** sein oder **Unterhaltung** oder beides zugleich. Film kann erhellen, zerstreuen, entsetzen, begeistern, langweilen, beeindrucken. Film ist Geschäft, Industrie, Mainstream, eine Massware. Er kann aber auch sehr persönlich und individuell sein. Film ist lokal, regional, national, global.

Ist ein Musikvideo oder ein Werbespot ein Film? Ja, ein kurzer. Ist eine Fortsetzungsfernsehserie ein Film? Ja, ein sehr langer. Es gibt experimentelle, dokumentarische, fiktionale Filme. Film ist ein **audiovisuelles Medium**, das aus unterschiedlichen Gründen gemacht und zu vielen verschiedenen Zwecken eingesetzt wird: YouTube-Clip im Internet, Programmfüller der TV-Formatproduktion, flächendeckend beworbener Kino-„Blockbuster“, Ausdruck einer persönlichen, politischen, kulturellen, gesellschaftlichen Haltung. All das und noch viel mehr kann Film sein. Filmemacher erzeugen Emotionen und Reflexionen, beobachten und kommentieren die „Wirklichkeit“, erzählen Geschichten und erschaffen Illusionen.

FILM ALS MATERIAL

Zunächst einmal ist Film ein **Material**. Besser gesagt: Film war über lange Zeit seiner 120-jährigen Geschichte ein Produktionsmaterial. Filmgeschichte ist auch eine Geschichte der **technischen Innovationen**.

Bevor das analoge Filmmaterial weitgehend durch digitale Datenpakete ersetzt wurde, war es ein elastischer Streifen – in Einzelbildern ausbelichtet, in einem fotochemischen Prozess entwickelt und auf eine Bildwand projiziert. Noch heute wird häufig (und fälschlich) das Wort „Streifen“ für Filme verwendet, obwohl schon früher ein Filmstreifen ohne Projektion kein Film war, und obwohl die meisten gegenwärtig entstehenden Filme nur noch Ergebnisse von Rechenleistungen sind. Was früher (in der Regel) 24 fotografierte Einzelbilder pro Sekunde waren, hat sich in Millionen winziger Bildinformationen (Pixel) aufgelöst.

Vor allem anderen ist Film, analog oder digital, mit einer Kamera aufgenommen oder am Computer hergestellt, ein **Medium**. Ob in Form des Kinos oder des Fernsehens, im Rückblick betrachtet kann man sagen: In seiner massenhaften Verbreitung und seinem Einfluss auf die Populärkultur ist Film das entscheidende Medium des 20. Jahrhunderts. Zunächst als neuer „Schauwert“, als **Spektakel** ähnlich einer Zirkusattraktion. Bald darauf als leichte Alltagsunterhaltung für die breite Masse, später auch als Informations- oder Propagandamedium und schließlich als Werk eines „Autors“, der wie ein Maler oder Literat einen künstlerischen Anspruch damit verbindet. Es dauerte bis in die Vierzigerjahre, bis Film auch als Kunstgattung mit wesenseigenen Merkmalen und Strategien allgemein anerkannt wurde: als die „**siebente Kunst**“.

STUDIO- UND STARSYSTEM

Mit dem Aufkommen des **Studiosystems** in Europa und vor allem im Hollywood der 1910er-Jahre, wurde Film schon früh ein Geschäftsmodell und ein **Wirtschaftsfaktor**. Die großen Hollywood-Studios („Majors“) wie Paramount Pictures, 20th Century Fox, MGM, Warner Bros., Universal, Columbia und RKO Pictures teilten sich den US-amerikanischen Markt im Wesentlichen untereinander auf. Sie kontrollierten Filme „vertikal“ von der Herstellung bis zum Kinovertrieb, waren also oligopol organisiert. Die Grundprinzipien der damals rasch wachsenden Filmindustrie wirken bis in die Gegenwart fort. So wurde z.B. das **Starsystem**, welches sich später in veränderter Form in allen Bereichen der Gesellschaft niederschlagen sollte, bereits in dieser Zeit erfunden. Manche sehen die Dänin Asta Nielsen als den ersten Filmstar der Geschichte an, andere schon die aus Kanada stammende Florence Lawrence. „Entdeckt“ wurde Lawrence von dem später berühmten Stummfilmregisseur D.W. Griffith, bekannt gemacht vom späteren Begründer der Universal Studios, dem Produzenten Carl Laemmle, den manche überhaupt als Begründer der US-Filmindustrie betrachten. Erkannte das Publikum eine Darstellerin oder einen Darsteller auf der Leinwand wieder und mochte es sie oder ihn, dann interessierte es sich bereits früh für die private Person hinter der Figur – wenig anders als die Konsumenten von Klatschmedien sich heute gern regelmäßig mit Celebrity-News z.B. aus dem Hause „Brangelina“ füttern lassen. **Die Fan-Kultur** kam also früh auf und sollte sukzessive auf alle kulturellen Bereiche durchschlagen.

FORMEN DES FILMS

Die **Formen**, in denen Filme in Erscheinung treten, sind enorm vielfältig. Sie haben sich im Lauf der Filmgeschichte weiterentwickelt und zum Teil miteinander verzahnt. Oft sind sie nicht leicht zu trennen. Die populärste Form ist der **Spielfilm**, der in verschiedene **Genres** (und diverse Subgenres) eingeteilt werden kann: Drama, Komödie, Kriminalfilm, Western, Horror, Thriller, Science Fiction (Sci-Fi od. SF) etc.

Neben dem Spielfilm gibt es aber auch andere Grundformen:

Experimentalfilme (früher auch: „Avantgarde“-Filme) erforschen Ausdrucksformen abseits filmischer Konventionen. Sie fordern den Wahrnehmungsapparat und die Sehgewohnheiten des Publikums heraus. „Found Footage“-Filme z.B. fügen früher entstandene analoge Filmstreifen zu materialbewussten, eigenständigen Werken zusammen – später wurde die Idee des „gefundenen Films“ etwa für Zwecke des Horrorgenres ausgebeutet (The Blair Witch Project, 1999). Österreichische Filmemacher spielen seit den Fünfzigerjahren eine weltweit wichtige Rolle auf dem Gebiet des Experimentalfilms.

Animationsfilme, früher aus vielen einzelnen Zeichnungen und Einzelaufnahmen (Zeichentrick), heute zumeist gänzlich am Computer entstanden (CGI – Computer Generated Images), erwecken erdachte Figuren zum Leben. Sie können experimentell oder konventionell sein. Auch am Rechner ausgetüftelte Tricksequenzen für „Live Action“-Filme, – also Spielfilme mit realen Schauspielern – zählen zum Bereich Animationsfilm (z.B. Avatar, 2009). Und im weitesten Sinn zählt auch ein auf dem Handy-Display herumhüpfendes Werbefigürchen dazu.

Dokumentarfilme sind bestrebt, zumindest einen Teil der Wirklichkeit aufzuzeichnen oder deren Gehalt zu erfassen, historische oder aktuelle gesellschaftliche Phänomene zu ergründen, Milieus zu erforschen, Menschen zu porträtieren, die man vielleicht sonst nie kennen gelernt hätte. Nicht selten werden dokumentarische Filmaufnahmen später zu wichtigen historischen Zeitdokumenten (z.B.

Der Letzte der Ungerechten, 2013). Als „Mockumentary“ bezeichnet man einen aus satirischen oder medienkritischen Gründen vorgetäuschten Dokumentarfilm, der in Wahrheit fiktional ist.

Spielfilme erzählen in der Regel erfundene (fiktive) Geschichten. Sie beruhen auf literarischen Vorlagen (Adaption) oder werden nach Originaldrehbüchern inszeniert. Spielfilme können sehr phantasievoll sein, basieren mitunter aber auch „auf wahren Begebenheiten“ oder sind besonders nahe an der Realität gebaut. Gerade in Österreich gibt es eine Tradition der Vermischung von dokumentarischen und fiktiven Formen (z.B. Michael Glawogger, Ulrich Seidl), das heißt, Dokumentarfilme mit „starkem Inszenierungsgrad“ oder Spielfilme, die „wie aus dem Leben gegriffen“ wirken.

Eine experimentelle Form zwischen Spiel- und Dokumentarfilm ist der so genannte **Essayfilm**: eine künstlerisch freie Reflexion, die sich keiner Erzählkonvention verpflichtet fühlt und Ausdruck der subjektiven Weltsicht eines Filmautors ist (z.B. Chris Marker: Sans Soleil, 1983).

Egal in welcher Form: In gewisser Weise ist ein Film immer auch ein Spiegel der persönlichen, sozialen, ökonomischen und politischen Umstände, in denen er entsteht.

Eine weitere Unterscheidung betrifft die **Art der Herstellung** und Verbreitung von Filmen im weiteren Sinn. Ein z.B. mit Super-8-Schmalfilmkamera gedrehter und im Wohnzimmer geschnittener Amateurfilm, ein mit Camcorder aufgenommenes und sofort abspielbares Homevideo, ein spontan mit dem Smartphone gefertigter und gleich ins Internet hochgeladener Clip: All das sind Beispiele für Bewegtbilder, die nach dem so genannten **DIY-(Do-it-yourself)-Prinzip** entstehen. Natürlich ist heute jeder Digitalkamera- oder Smartphone-Besitzer theoretisch in der Lage, einen Beitrag zur Filmkultur zu leisten. Im Folgenden jedoch wird mit „Film“ zumeist das benannt, was in den meisten Zusammenhängen damit gemeint ist: ein zum Zweck der öffentlichen Vorführung bzw. Verbreitung **professionell** hergestellter Spiel- oder Dokumentarfilm.