

Big Ten

PRODUKTION

Die zehn größten Hollywood-Produktionsunternehmen — Disney, Warner Bros., Paramount, Universal, Sony, Apple, Amazon, Netflix, Peacock, Max. Kontrollieren 85% des Markts.

Auf einem Set fallen die Entscheidungen heute nicht mehr nur in den Bungalows von Hollywood. Zehn Konzerne — Disney, Warner Bros., Paramount, Universal, Sony, Apple, Amazon, Netflix, Peacock und Max — bestimmen, welche Projekte grünes Licht bekommen, welche Budgets fließen, welche Stoffe verfilmt werden. Sie kontrollieren zusammen etwa 85 Prozent des globalen Marktes für Film und Streaming-Content. Das ist das Phänomen der Big Ten . Die Konsequenzen für die tägliche Produktion sind enorm. Wo früher unabhängige Studios, kleinere Vertriebe und regionale Player echte Konkurrenz bedeuteten, entsteht jetzt ein monolithisches System. Das heißt praktisch: Drehbuchautoren passen ihre Stoffe an die Algorithmen dieser zehn an. Produktionsleiter müssen sich mit deren standardisierten Anforderungen, Compliance-Vorgaben und Datenrichtlinien arrangieren. DoPs kämpfen mit Vorgaben zur Farbgrading-Pipeline, die Apple oder Netflix vorschreiben. Die Budgets folgen immer denselben Mustern — Marvel-ähnliche Franchises, wahrscheinliche Hit-Quoten, internationale Verwertbarkeit. Der Druck auf Independent-Produktion und regionale Filmkultur ist immens. Ein europäischer Arthouse-Film, der früher über spezialisierte Distributoren lief, findet heute schwer einen Platz — außer er passt ins Nischen-Portfolio eines Streaming-Giganten, wird dann aber nach deren Verwertungslogik geschnitten und vermarktet. Auch die Karrierewege haben sich verschoben: War es früher möglich, über mittelständische Studios und Vertriebe ins Geschäft zu kommen, führen heute alle Wege zu einer dieser zehn. Bei Budget-Verhandlungen, bei Drehplan-Vorgaben, bei der Postproduktion zeigt sich das am deutlichsten. Die Big Ten haben ihre Prozesse standardisiert — das macht vieles effizienter, aber auch austauschbarer. Was verloren geht, ist Platz für echte Eigenständigkeit. Der Markt ist nicht kollabiert, aber er ist konzentriert worden — und wer heute Filme macht, macht sie in einem System, das von diesen zehn Spielern geprägt ist, ob gewollt oder nicht.