

Development Hell

PRODUKTION

Projekt steckt seit Jahren in Vorproduktion fest — ständig neue Drehbuchangaben, Regisseurwechsel, Finanzierungsprobleme. Kommt oft nie ins Kino.

Wenn ein Projekt Jahr um Jahr in der Vorproduktion verharrt, ohne dass es je vor die Kamera kommt, nennen Fachleute das schlicht Development Hell . Das ist nicht bloß Verzögerung — das ist Lähmung. Ein Film, der alle 18 Monate einen neuen Drehbuchautor bekommt, dessen Regisseur kündigt, weil sich die Finanzierung verschoben hat, dessen Studio-Chef ausgetauscht wird und die neuen Leute das Projekt gar nicht kennen. Das Drehbuch wird umgeschrieben. Dann nochmal. Die Besetzung fällt weg. Der Producer wechselt. Und irgendwann liegen drei verschiedene Versionen des Stoffs im Schrank, ohne dass klar ist, welche die aktuelle ist. Die Klassiker dieses Phänomens sind legendär: Projekte wie Superman Lives — das Tim Burton 10 Jahre lang entwickelt hat, für das Nicolas Cage bereits Kostüme anprobiert — oder Dark Universe von Universal, wo Studio-Ambitionen, fehlende Story-Klarheit und ständige Executive-Interventionen zusammenkamen. Auch Atari's Crusade oder diverse Marvel-Spin-offs haben Jahrzehnte in dieser Sackgasse verbracht. Manchmal entstehen daraus noch Filme — manchmal eben nicht. Manche Projekte werden aufgelöst, nachdem die Studios realisieren, dass die ursprüngliche Annahme, die sie finanziert haben, längst überholt ist. Am Set oder im Schnitt sind solche Projekte sofort erkennbar: Die Finanzierung ist nicht fest, der Regisseur hat das Drehbuch selbst erst zwei Wochen vorher gesehen, die Besetzung war ein Notfall-Casting. Das ist Chaos, das sich nicht produzieren lässt. Für Techniker bedeutet Development Hell vor allem eines — Unsicherheit . Wer sich an ein Projekt bindet, das morgen wieder storniert sein kann, wartet auf Signale, die nicht kommen, während die Crew bereits aufgebaut ist. Der Grund liegt fast immer in der Entwicklungs-Governance : Zu viele Entscheider, keine klare Vision, wechselnde Prioritäten bei Studios. Ein Produzent muss wissen, wann er Stop sagt — oder die Story so kuriert hat, dass die Finanzierung klar wird. Sonst wird aus Development Hell ein permanenter Zustand.