

# **PRESSEARCHIV 1999**

## NIGHT OF THE VAMPIRE HUNTER:

Seite 1	Pranke #13
Seite 2 (Interview)	Pranke #13



**Pranke #13  
Oktober 1999**

**Special: Vampire aus Erfstadt**

**The Making of  
NIGHT OF THE VAMPIRE HUNTER**

Wer kennt sie nicht, die erfolgreichen „Nacht-schatten“-Hefte? Keine andere Romanserie konnte bisher in so kurzer Zeit eine so beachtliche Auflage erreichen. Irgend etwas ist dran an den Vampirgeschichten, das die Menschen Woche für Woche zu den Kiosken pilgern läßt. Zugegeben, sie sind wirklich gut geschrieben, das muß man Henry Gloom lassen. Der Mann versteht sein Handwerk.

Den Erfolg seiner Romane kann sich Jens Feldner, wie der Autor mit bürgerlichem Namen heißt, selbst nicht erklären. Es interessiert ihn auch nicht, solange die Kasse stimmt. Die ganze Henry-Gloom-Masche mit all den Promotiontours, Autogrammstunden und Conventions ist so gar nicht sein Ding. Was Jens und seine Freundin Selin viel mehr beschäftigt, hat rein gar nichts mit Fantasy zu tun. Irgendwo da draußen lauert ein Killer. Und seine Opfer scheinen Vampire zu sein...

**Die Produktion**

Die Idee, einen modernen Vampirfilm zu drehen, hatten Ulli Bujard und Herwig Bartalszky schon Ende 1996 in der Postproduktionsphase von Bänderriß. Im Januar 1997 begannen Ulli und Nicole Müller, dritte Person bei Coffeebeans Entertainment (der Name beruht übrigens auf dem Lebenselixier aller engagierter Filmemacher: der Kaffeebohne), mit der Entwicklung der Geschichte und legten Ende August 1997 ein Drehbuch von immerhin 64 Seiten vor, das auch Herwig auf Anhieb gefiel. Der aufwendigen Produktion von Night of the Vampire Hunter stand also nichts mehr im Weg...

Anfangs liebäugelte man noch mit einer 16mm Produktion, ließ die Idee dann aber wegen der enormen Kosten fallen. Also besorgten sich die drei eine professionelle Super8 Filmausrüstung, komplett mit Scheinwerfern, Steadicam und

DAT-Recorder.

Aus terminlichen Gründen schien der Film aber nicht über die Vorproduktion hinaus zukommen. Es fehlte einfach an zuverlässigen Leuten, die bereit waren über, einen längeren Zeitraum jede freie Minute der Produktion zur Verfügung zu stellen.

Im November 1997 begannen dann doch noch die Dreharbeiten. Die Wohnung von Nicole und Ulli wurde zu Jens Feldners Bude umgebaut. Ein Stockwerk tiefer wohnte Cheesy, der sich sehr für das Hobby seiner Nachbarn interessierte und kurzerhand den Part des Horrorauteurs übernahm. Nicole spielte Selin, obwohl sie mit Produktion und Make-up eigentlich schon voll ausgelastet war. Mit Ausnahme des Showdowns wurden bis Weihnachten alle Wohnungsszenen abgedreht.

In der zweiten Februarhälfte 1998 konnte aufgrund der Karnevalstage wenigstens für kurze Zeit fulltime gedreht werden. So entstanden ein Großteil der Szenen im Haus des Vampirs Kai Wrings (Roland von Unruh) und dessen Gehilfen Arnold Zahn (Alex Kaese). Erstmals kamen hier Spezialeffekte und Stunts zum Einsatz, die die Crew vor völlig neue Probleme stellten. Glücklicherweise waren Licht- und Kamertechnik in der Zwischenzeit zur Routine geworden.

Aufgrund von Klausuren, Prüfungen und Ähnlichem lag Night of the Vampire Hunter eine Weile auf Eis. Für einen ersten Rohschnitt reichte die Zeit aber trotzdem. Mitte Juli konnten sich Herwig und Ulli dann wieder täglich dem Film widmen. Bis Mitte August, pünktlich zum Fantasy Filmfest, entstanden vor allem kleine, zeitraubende Szenen und Sequenzen.

Auf dem Fantasy Filmfest lernte man Peter Schrader, den Manager des Hürther UCI-Kinos, kennen, der trotz bevorstehender Latexmasken-Torturen die Rolle des Mastervampirs übernehmen wollte.

Im September wurde der zweite Rohschnitt fertiggestellt. Von Anfang Oktober bis Mitte November zog man wieder in die Wohnung von Ulli und Nicole, um in sechs extrem harten Wochen den Showdown zu drehen. Das Finale spielte gleichzeitig in allen Räumen der Wohnung. Platz- und Terminprobleme ließen aber immer nur einen Dreh mit wenigen Darstellern auf einmal zu. Präzise Vorausplanung und genaue Storyboards waren daher notwendig, um die Szenen später problemlos aneinanderfügen zu können. Neben diversen Spezialeffekten

enthält das Finale auch einige Stunts von Erich Amerkamp.

Im Dezember drehte das Team in der Kölner Klapsmühle, die als Steakhouse erhalten mußte, und in der Ice-Bar des UCI Kinos.

Anfang Januar 1999 zog die Crew für ein Wochenende ins Deuz-Kalker-Bad in Köln, das für die Residenz des Mastervampirs erhalten mußte. Das historische Schwimmbad aus den Zwanzigern bot genau den Flair, den man sich von Anfang an gewünscht, aber an keiner Location gefunden hatte. Zusätzliche 13 Kilowatt waren nötig, um das Schwimmbad für Super 8 auszuleuchten.

Bis Ende Januar wurde wieder auf Wochenendbasis gearbeitet. Unter anderem standen wieder Kai Wrings Haus und das Fotostudio Blende 8 auf dem Plan. Danach gab es die übliche Zwangspause wegen Klausuren und Prüfungen.

Die Dreharbeiten wurden im März fortgesetzt und dauerten wegen der vielen Spezialeffekte und Sets bis Mitte September. Eine der letzten Szenen spielte auf einem Heavy Metal Konzert, wofür die Band Aardvarks extra den Song „Meat“ komponierte. Um dem Drehbuch gerecht werden zu können, mußte die Sequenz an fünf unterschiedlichen Locations entstehen. In den nächsten Monaten wird das Filmmaterial auf Video überspielt und professionell geschnitten. Dann muß der Film synchronisiert und vertont werden. Im Sommer 2000 soll Night of the Vampire Hunter dann fertig sein.

## **Das Interview**

Daniel von Euw, Regisseur der beiden Filme Dämonenspiegel (1997) und Twisted Mind (1998), führte für PRANKE ein Interview mit den zwei Hauptverantwortlichen von Coffeebeans Entertainment: Ulli Bujard (Regie) und Nicole Müller (Produzentin). Man kann feststellen, daß die Herzen der beiden nicht nur für frischgeröstete Kaffeebohnen höher schlagen...

*Daniel:* Was ist Eure Motivation Filme im No-Budget Bereich zu drehen, und wie empfindet Ihr die Einschränkungen, die gerade bei dieser Produktionsart besonders drastisch sind?

*Ulli:* Wir drehen keine No-Budget-Filme, weil wir sie so toll finden, sondern weil wir keine andere Wahl haben. Entweder No-Budget oder gar keinen Film.

*Daniel:* Und was reizt Euch am Filme drehen an sich so, daß Ihr viel Geld und einen großen Teil Eurer Freizeit dafür opfert? Ist es wie in meinem Fall der Wunsch, eine Story zu erzählen (wobei ich mich halt für das Medium entschieden habe, das mich am meisten fasziniert) oder etwas anderes?

*Ulli:* Wir sind Kinofreaks, die sich pausenlos Filme reinziehen. Das ist fast schon so eine Art Krankheit, aber was will man machen? Da uns das auf Dauer aber zu einseitig wurde, haben wir eben selbst zur Kamera gegriffen. Und jetzt drehen wir Night of the Vampire Hunter, der uns noch ins Grab oder die geschlossene Anstalt bringen wird.

*Nicole:* Die Einschränkungen sind schon extrem. Mit einem richtigen Budget wäre vieles einfacher, weil du dann die Schauspieler und das Team besser binden kannst. So mußt du einfach hoffen, daß die Leute rechtzeitig am Set erscheinen und dich nicht im Stich lassen. Mit Locations ist das genau so, wir zahlen keine Mieten. Da passiert es schnell, daß du am Abend vor dem Dreh eine Absage bekommst.

*Ulli:* Der einzige Vorteil beim No-Budget liegt vielleicht in der künstlerischen Freiheit. Du bist niemandem verpflichtet außer dir selbst. Wir kümmern uns nicht um die FSK oder um die Wünsche eines Studios oder Senders.

*Daniel:* Das stimmt natürlich, aber man sollte doch nicht die technischen und organisatorische Zwänge vergessen. Man hat sich halt nicht immer den Drehplatz, den Schauspieler oder das Equipment zur Verfügung, um seine Visionen ohne Kompromisse so umzusetzen wie man eigentlich gerne wollte. Selbst eine Wunscheinstellung kann durch eine Wand, die im Weg ist, unmöglich zu realisieren sein. Hier ist im hohem Maße Improvisation von Nöten, die jedoch in einigen Fällen auch zu besonders interessanten Einstellungen führen kann. Trotzdem, völlig frei ist ein Filmemacher nie, wenngleich auch die Zwänge von unterschiedlicher Seite kommen.

*Nicole:* Dafür sammelst du im No-Budget-Bereich viel Erfahrung, weil du alles selbst machen mußt. Das ist wie die Ausbildung in einer kleinen Firma, wo man den gesamten Ablauf mitbekommt. Du kennst einfach die Schwierigkeiten und Probleme in allen Bereichen.

*Daniel:* Gab es einen Auslöser, der zu Night of the Vampire Hunter geführt hat, vielleicht eine Idee, eine Szene oder eine Anregung mit der alles begann?

*Ulli:* Ende 1996 war Bänderriss praktisch fertig, es fehlte nur noch eine Musik, auf die wir warten mußten. Herwig [Bartalsky] und ich waren auf der Suche nach einem neuen Projekt. Wir hatten einige Ideen, aber eine richtige Geschichte konnten wir daraus nicht entwickeln. Am besten gefiel mir ein abgedrehter Science Fiction Plot; daraus wäre aber eher ein Kurzfilm geworden. Wir wollten aber etwas langes machen. Ein Freund kam dann mit dieser Vampiridee an, bei der ein Mensch unbedingt Vampir werden will und nur noch in einen Sarg schläft. Letztendlich ist daraus die Figur des Arnold in Night of the Vampire Hunter geworden.

*Daniel:* Ein fast schon tragikomischer Charakter vor allem wenn man an den Showdown denkt. Aber wir wollen ja nicht zu viel verraten.

*Nicole:* Sylvester kamen wir dann irgendwie wieder auf die Vampirgeschichte. Wir haben uns gnadenlos die Kante gegeben und über die Geschichte geredet.

*Ulli:* Irgendwie hat Nicole aus all diesen Fragmenten, die Herwig und ich so im Kopf hatten,

eine Story gemacht. Als wir am Morgen verkattert aufgewacht sind, haben wir die Geschichte langsam rekapituliert. Und wieder Erwarten war unsere Suffstory gar nicht schlecht. Im Januar 1997 haben wir dann mit dem Drehbuch begonnen.

*Daniel:* Wie steht Ihr nach Abschluß der Dreharbeiten zu Eurem Entschluß, auf 8mm zu drehen - ein Entschluß, der Vorteile aber auch Nachteile birgt?

*Nicole:* Ich bin froh, daß wir auf Super8 gedreht haben, weil der Look einfach toll ist. Video wirkt doch irgendwie billig. Trotzdem würde ich es nicht noch einmal machen, schon allein der Kosten wegen.

*Ulli:* Da ist was dran. Nicht nur das Filmmaterial kostet Geld, sondern eben auch die Abtastung. Je mehr du drehst, desto teurer wird sie. Du mußt beim Dreh immer daran denken, daß du am Ende noch irgendwie die 10.000 DM oder 15.000 DM für einen guten Transfer zahlen mußt.

*Daniel:* Welches Drehverhältnis hattet Ihr bei Night of the Vampire Hunter eigentlich?

*Ulli:* Wir haben etwa 12 Stunden Material. Der fertige Film soll um die 90 Minuten lang werden. Das ergibt ein Drehverhältnis von 8:1. Armageddon hatte ein Drehverhältnis von 50:1, nur so zum Vergleich.

*Nicole:* Das ist halt Hollywood, aber immerhin drehen wir auch auf Film, obwohl das nicht ganz einfach ist. Mit Video hast du mehr Kontrolle am Set. Du kannst dir eine Szene sofort ansehen. Wir müssen immer zwei Wochen auf die Entwicklung warten. Wenn dann etwas nicht in Ordnung ist hast du ein Problem. Du mußt die Leute wieder bekommen. Du mußt wieder in die Location fahren.

*Ulli:* Was manchmal gar nicht möglich ist. Im Januar haben wir eine Szene im Deutz-Kalker-Bad in Köln gedreht. Das Gebäude ist geschlossen und steht unter Denkmalschutz. Als Homemade-Filmer kommt man da gar nicht rein, weil die Miete fast so hoch ist wie unser gesamtes Budget. Aber wir hatten Glück. Die Frau unseres Obervampirs kannte die richtigen Leute. Der Deal war, daß wir zwei Tage lang das

Schwimmbad auf den Kopf stellen konnten. Am dem Wochenende mußte einfach alles in den Kasten. Mitten im Dreh ist uns der Belichtungsmesser ausgefallen. Wir konnten auch keinen neuen besorgen, es war ja Samstag Abend. Es war die Katastrophe, weil du bei Super8 keinen Monitor hast. Wir wußten nicht, ob das Bild okay war oder nicht. Es hätte alles über- oder unterbelichtet sein können. Wir haben dann mit einer Spiegelreflexkamera eine provisorische Lichtmessung gemacht, aber die war alles andere als zuverlässig. Das war mein schlimmster Drehtag. Wir hatten 12.000 Watt an Licht aufgefahren, um in der Halle überhaupt mit Super8 drehen zu können. Wir haben tausend Mark an Filmmaterial verballert, ohne zu wissen, ob auch nur eine Einstellung brauchbar sein würde.

*Nicole:* Glücklicherweise hat alles geklappt. Das Material ist gut geworden, aber es hätte auch anders laufen können.

*Daniel:* Das ist bei Video natürlich anderes, aber auch hier gibt es einige Unwägbarkeiten. Was ist, wenn es zu einem Bandsalat kommt, natürlich gerade bei der Kassette, die wichtiges Material enthält? Oder was ist, wenn beim Schnitt eine Kassette beschädigt wird? Eigentlich müßte man ja vorher eine Sicherheitskopie ziehen, aber auch das Geld muß man erst mal haben. Toi, Toi, Toi, aber zum Glück bin ich bisher von solche Problemen verschont geblieben.

*Ulli:* Uns sind schon Filmrollen in der Kamera gerissen, so was kommt vor. Manchmal laufen die Kassetten auch nicht richtig durch und es kommt zu Wacklern im Bild. Super8 ist halt alles andere als High-End-Kinotechnik. Das Hauptproblem ist aber die Lichtunempfindlichkeit es Filmmaterials. Für den Standardfilm, den Kodachrome 40, brauchst du sehr viel Licht. Ohne 2.000 oder 3.000 Watt läuft da gar nichts. Das schränkt dich natürlich sehr ein. Wir können nicht einfach einen Dialog in der Kneipe drehen. Da wäre nichts auf dem Film. Wir müssen den Laden immer schließen und unser Licht aufbauen, wie man das beim richtigen Spielfilm auch macht. Abgesehen vom Aufwand hat das aber viele Vorteile. Man kann das Licht eben so gestalten, wie man es haben will, und nicht wie es zufällig in der Location ist. Die Einschränkung von Super8 zwingt uns zum genauen Arbeiten. Jede Szene ist genau ge-

plant, fast immer gibt es Storyboards.

*Daniel:* Ein Dreh auf Video und eine Kamera, die bei ein Lux noch arbeitet, darf meiner Ansicht nach kein Grund sein, ohne zusätzliches Licht zu arbeiten. Auch eine Videokamera braucht vernünftig Licht, damit die Farben brillant und sauber werden - von der Atmosphäre, die man mit gezieltem Lichteinsatz erzeugen kann, ganz zu schweigen. Leider ist gerade in diesem Bereich viel Erfahrung nötig, wenn es nicht zu unnatürlich wirkenden Lichtsituation kommt soll - trotzdem führt im ambitionierten No-Budget-Bereich kein Weg an zusätzlichem Licht vorbei, ob 8 Millimeter oder Video. Trotz allem ist es aber nett eine Kamera zu haben, mit der man in besonderen Situationen ohne zusätzliches Licht drehen kann. So kommt in meinem Film Twisted Mind eine Szene vor, in dem der Hauptdarsteller durch die nächtlich erleuchteten Straßen Kölns fährt - eine Szene die erstaunlich gut geworden ist und mit Film für einen No-Budget-Film so nicht zu realisieren gewesen wäre.

*Ulli:* Wir sind auch nachts durch die Stadt gefahren. Außer Lampengeschäfte und Leuchtreklamen ist für uns wirklich alles zu dunkel. Deshalb mußten wir viele Einstellungen zur Magic Hour, also kurz nach Sonnenuntergang, wenn es noch nicht richtig dunkel ist, filmen. Das ist aber immer ein Glücksspiel.

*Daniel:* Spielten bei dem Entschluß, einen Vampirfilm zu drehen, Überlegungen hinsichtlich der Vermarktbarkeit eine Rolle?

*Nicole:* Nein, von allen Geschichten, die zur Auswahl standen, schien es die beste zu sein. Das mit den Vampiren war eher Zufall.

*Ulli:* Die Vampire waren der Grund, warum ich das Drehbuch zuerst gar nicht schreiben wollte. Es kam mir einfach zu abgegriffen vor. 1996/97 waren Vampirfilme auch absolut out. Aus der Idee ließ sich aber eine gute Geschichte entwickeln, also haben wir es letztendlich doch geschrieben.

*Nicole:* Heute sind Vampirfilme wieder in. Night of the Vampire Hunter hat durchaus Ähnlichkeiten mit John Carpenters Vampire oder Blade, aber das ist reiner Zufall. Zu Beginn unserer Dreharbeiten gab es diese Filme noch nicht.

Jetzt wirken wir natürlich an einigen Stellen wie ein Plagiat. Unsere Geschichte ist aber immer noch eigenständig.

*Daniel:* Wie seid Ihr eigentlich auf den Namen Celin gekommen? Und habt Ihr schon gehört, daß die Vampirin in dem Film Kiss my Blood von David Jazay - wie es der Zufall will - Celina heißt?

*Nicole:* Das ist genau, was ich meine. Jeder wird jetzt denken, daß Selin ein Rip-off oder eine Anspielung auf Kiss my Blood ist. Es ist aber reiner Zufall. Bei der Premiere von Kiss my Blood auf dem Fantasy Filmfest '98 war Night of the Vampire Hunter schon lange in Produktion.

*Ulli:* Wir haben sogar kurzfristig überlegt, ob wir den Namen noch ändern, aber wozu der Aufwand. Kiss my Blood und Night of the Vampire Hunter sind ohnehin zwei sehr unterschiedliche Film.

*Nicole:* Den Namen Selin habe ich mir einfach ausgedacht. Ich fand ihn irgendwie passend für unseren Hauptcharakter.

*Ulli:* Um noch mal auf die Vermarktbarkeit zurückzukommen. Wir wollten auf jeden Fall einen Horrorfilm machen, egal welcher Art. Für No-Budget-Horror gab und gibt es ein Publikum. Der Markt war damals nicht so präsent, wie das heute der Fall ist. Bethmann drehte gerade am Tanz der Kürbisköpfe. Ittenbach und Schnaas waren aktiv, aber die letzten Veröffentlichungen lagen eine Weile zurück. Verglichen mit heute war die No-Budget-Szene 1996/97 eher mager, aber immerhin gab es ein gewisses Interesse an solchen Filmen.

*Daniel:* Welche Rolle spielen die Splatterszenen in Night of the Vampire Hunter?

*Ulli:* Splatterszenen sind natürlich wichtig, weil das Publikum sie einfach erwartet. Sie gehören zum Horrorfilm dazu. Gerade im Untergrundbereich machen sie natürlich Spaß, weil man keine Vorschriften oder Beschränkungen hat.

*Nicole:* Das Drehbuch verläßt sich aber nicht auf Splatter und Gore. In erster Linie erzählen wir eine Geschichte, die auch ohne tolle Effekte funktionieren muß. Night of the Vampire

Hunter ist unser erster Horrorfilm. Wir wußten also nicht, ob wir die Splatterszenen überhaupt hinkriegen würden. Deshalb haben wir sehr darauf geachtet, daß die Charaktere im Vordergrund stehen.

*Ulli:* Meiner Ansicht nach ist das auch der einzige Weg, an einen Horrorfilm heranzugehen. 90 Minuten sind eine verflucht lange Zeit. Selbst die besten Effekte nutzen sich recht schnell ab. Aber keine Sorge, der Horrorfan wird schon auf seine Kosten kommen.

*Daniel:* Hattet Ihr vor Night of the Vampire Hunter schon Erfahrungen im Make-Up-Effekt-Bereich?

*Nicole:* Nein, das entwickelte sich alles während der Produktion. Ich habe mir einige Make-up-Bücher besorgt und Ulli alle möglichen Wunden geschminkt. Das hat auch gut funktioniert.

*Ulli:* Wir haben zuerst reine Dialogszenen gedreht. Als Herwig und ich Licht und Kamera ganz gut im Griff hatten, wagten wir uns dann an die erste Splatterszene. Das war Karneval 1998. Da haben wir uns im Haus eines Freundes ausgetobt, der in der Zeit von einer Party zur nächsten gezogen ist; wir hatten also unsere Ruhe. Wir haben eine Kampfszene über zwei oder drei Tage gedreht. Da gab es eigentlich nur Make-up, einige Blutspritzeffekte und einen kleiner Stunt. Das war's auch schon.

*Nicole:* Wir hatten absolut keine Ahnung. Wir haben die ganze Wohnung mit Planen abgeklebt, aber trotzdem war nachher überall Blut. Oh Gott, wenn ich daran denke, was wir mit dem Haus gemacht haben.

*Ulli:* Besonders gut fand ich die Aktion, als du die Blutflecken auf der Tapete mit Schminke übermalt hast.

*Nicole:* Ich darf gar nicht daran denken. Mit Blut versaut du einfach jede Wohnung. Du bekommst das auch aus keiner Jeans mehr raus. Am besten dreht man so was draußen. Für den Showdown haben wir deshalb auch einen Teil der Küche im Keller nachgebaut. In dem Set konnten wir dann wenigstens gut rumsauen.

*Ulli:* Im Laufe der Dreharbeiten hat sich viel geändert. Wir haben die Effekte weiterentwickelt. Nachdem das Make-up kein Problem mehr

war, fingen wir mit Dummys an. Es ist schon unheimlich schwer einen Vampir sterben zu lassen. Nicole hat sich extra zwei Wochen frei genommen für die Dummytests.

*Nicole:* Mechanische Effekte sind eine Wissenschaft für sich. Sie sind teuer und extrem zeitintensiv. In Zukunft würden wir uns auch Dummys oder Prothesen von jemanden bauen lassen. In dem Punkt haben wir uns wirklich übernommen.

*Ulli:* Das neuste sind jetzt die Computer-Effekte. Ich war da erst sehr skeptisch und wollte mich auf gar keinen Fall darauf verlassen müssen. Wenn sie am Ende schlecht aussehen, hast du gar nichts. Herwig hat jetzt einige Test gemacht, die fand ich sehr beeindruckend. Wir haben da zum Beispiel eine kurze Sequenz mit Dartpfeilen. Herwigs CGI-Effekte sehen einfach viel besser aus als alles, was wir am Set "for real" probiert haben.

*Daniel:* Was war für Euch das größte Problem bei Realisation von Night of the Vampire Hunter?

*Ulli:* Letztendlich die Zeit. Wir machen das eben nur nebenher. Natürlich war uns klar, daß Night of the Vampire Hunter aufwendig werden würden, aber ich hätte nie gedacht, daß sich die Dreharbeiten über zwei Jahre hinziehen würden. Es geht nur langsam vorwärts, und darüber bekomme ich regelmäßig die Krise.

*Nicole:* Unsere Schauspieler hatten am Ende einfach keine Lust mehr. Wir haben einigen Leuten zwei Jahre lang systematisch die Freizeit gekürzt - ohne Gegenleistung. Letztendlich ist es erstaunlich, daß er Film überhaupt abgedreht wurde.

*Ulli:* Das Projekt ist eigentlich viel zu groß für uns. Es gibt viel zu viele Locations im Drehbuch. Wir haben unglaubliches Glück gehabt, daß wir das überhaupt alles umsetzen konnten. Das Deutz-Kalker-Bad, die Klapsmühle [Kölner Kneipe], das UCI-Kino, die Blende 8 [Fotoladen], das Pantheon [Bonner Bühne], der Bonn Bad Godesberger Bahnhof; das sind alles Sets, für die sich gute Freunde und Bekannte mächtig ins Zeug gelegt haben. Das ist wirklich nicht unser Verdienst, daß diese Locations alle im Film sind.

*Daniel:* Wie steht Ihr zu der im No-Budget Bereich unvermeidbaren Improvisation während der Dreharbeiten?

*Ulli:* Am Set wird praktisch gar nicht improvisiert. Dafür haben wir weder das Geld noch die Zeit. Es gibt ein Drehbuch und auch fast immer Storyboards. Einmal wurde ein Dialog am Set entwickelt und es war ein Desaster. Wir haben vier Stunden durch idiotische Diskussionen verloren und der fertige Dialog war alles andere als geistreich.

*Daniel:* Dialoge am Set entwerfen bringen wirklich nichts. Bei meinem ersten längeren Film Dämonenspiegel habe ich diese Vorgehensweise noch benutzt, da ich selbst kein guter Dialogschreiber bin. Und obwohl das Ergebnis in vielen Fällen recht natürlich klang, ist es viel zu Zeit intensive und birgt die Gefahr von Fehlern. Bei meinem aktuellen Film Twisted Mind wurde ein über 60-seitiges Drehbuch geschrieben, an dessen Dialoge wir uns bis auf einige kleinere Änderungen gehalten haben.

*Ulli:* Anders geht es auch nicht. Ohne Drehbuch verlierst du auch schnell den Überblick bei einer komplexen Geschichte. Am Set ist ein durchdachtes Skript einfach die Basis.

*Nicole:* Improvisiert wird in der Disposition. Im Showdown gab es ein Problem mit einem Darsteller, der uns abgesprungen ist. Da fehlte uns plötzlich ein Badguy, den wir auch so schnell nicht ersetzen konnten. Normalerweise hätten wir den Dreh einfach verschoben, aber das war in diesem Fall nicht möglich. Also mußten wir die Szene so planen, daß wir den fehlenden Badguy später einzeln filmen konnten. Das war auch kein Problem. Zwei Wochen später kam ein neuer Darsteller ans Set und spielte die Szene ohne Gegenparts. Da gibt es einige Dialoge, bei denen er keine Ahnung hat mit wem er eigentlich spricht. Im Schnitt wird dann alles zusammengefügt.

*Ulli:* Ein Wochenendreh sieht so aus, daß wir in der Woche vorbereiten. Es gab Phasen, vor allem während des Showdowns, da haben wir Wochenlang jeden Tag am Film gearbeitet. Es wird viel telefoniert und koordiniert. Sets werden besichtigt und auf Video gefilmt, Requisiten besorgt, Storyboards gemacht.

*Daniel:* Da ich bisher meine Filme in den Ferien Vollzeit drehe, da meine Hauptdarsteller für einen Wochenenddreh über so lange Zeit wie bei Euch keine Lust und keine Zeit haben, kommt es bei mir in stärkerem Maße zur Improvisation auch am Set. Der Drehbeginn steht schon Monate im voraus fest, da sich die Hauptdarsteller extra dafür Urlaub nehmen, und was bis dahin nicht klar ist muß improvisiert werden. So wurde bei Twisted Mind das Drehbuch erst eine Woche vor Drehbeginn fertig, es fehlten zu diesem Zeitpunkt noch ein Drittel der Locations und einige Nebendarsteller. Eine Location sah ich das erste Mal beim Dreh, die Schwester der einen Hauptdarstellerin habe ich kurzfristig gefragt, ob sie Lust auf eine Nebenrolle in meinem Film hätte. Auf ihre Frage wann denn, meinte ich, in etwa 2 Stunden würde ich drehen. Hätte sie nicht gekonnt, hätte der Besitzer der Kneipe dran glauben müssen. Das Hauptproblem ist, daß während einem Vollzeiddreh kaum Zeit ist, etwas zu planen, vor allem, wenn man Regisseur, Kameramann, Beleuchter und Kulissenschieber in einem ist.

*Ulli:* Vorbereitung ist alles, das ist uns im Laufe der Produktion auch immer mehr aufgefallen. Es ist auch die einzige Möglichkeit, unbezahlte Laiendarsteller für einen längeren Zeitraum bei der Stange zu halten. Diese Leute wollen Fun und Action am Set, schließlich sind wir ja beim Film. Ein schneller Dreh ist aber ohne genaue Planung nicht möglich.

*Daniel:* Was würdet Ihr beim nächsten Projekt nach den Erfahrungen mit Night of the Vampire Hunter ändern wollen?

*Ulli:* Wir würden nicht wieder auf Wochenendbasis drehen, weil das einfach zu lange dauert. Die Drehzeit müßte erheblich kürzer werden. Gegen eine lange Vor- und Postproduktion ist ja nichts einzuwenden, aber die eigentliche Produktion darf nie wieder zwei Jahre dauern. Möglich wäre das durch wenige, kontrollierbare Sets und weniger Darsteller.

*Nicole:* Wir brauchen ein größeres Team als bei Night of the Vampire Hunter. Manchmal bestand das Team nur aus Ulli und mir, das war einfach zu wenig.

*Daniel:* Ein Königreich für ein Team! Bei Twisted Mind ging es mir ja noch recht gut, da ich ein

Scriptgirl und einen Crewfahrer hatte, der während des Drehs die Tonangel gehalten hat - eine nicht zu verachtender Vorteil. Was ich jedoch vermißt habe, waren Kollegen, die sich im Filmmachen auskennen - ein Kameramann zum Beispiel, mit dem ich die Einstellung durchsprechen kann und der dann alles aufbaut, während ich mich um die Darsteller kümmern kann. Solch ein Team würde den ganzen Dreh doch um einiges effizienter ablaufen lassen.

*Nicole:* Auf jeden Fall. Wir würden aber auch die technische Seite vereinfachen.

*Ulli:* Den nächsten Film drehen wir wahrscheinlich auf Video. DV-Kameras produzieren ein Bild, das mit Betacam vergleichbar ist. Und es ist erheblich billiger als Film. Außerdem kann man den O-Ton verwenden. Ob wir allerdings das gleiche Flair wie bei Night of the Vampire Hunter hinbekommen, weiß ich nicht.

*Daniel:* Wie sieht der weitere Zeitplan für Night of the Vampire Hunter aus und existieren schon Überlegungen für weitere Projekte?

*Ulli:* Das Material geht demnächst in die Abtastung. Vorher muß aber noch ein letzter Rohschnitt her, der uns zeigen wird, ob noch etwas nachgedreht werden muß oder nicht. Dann kommt der eigentliche Feinschnitt und danach die Synchronisation, die mir ein wenig Sorgen macht, weil wir sowas in dem Stil noch nie gemacht haben. Wir veranschlagen für die Nachbearbeitung von Night of the Vampire Hunter ein halbes bis dreiviertel Jahr.

*Nicole:* Danach werden wir ein neues Drehbuch schreiben. Es gibt schon einige Ideen, aber das ist Schnee von morgen. Erst einmal muß Night of the Vampire Hunter fertig sein.