

Stefan Jonas und Hans-Peter Mack über die erste 24P-Produktion in Spielfilmlänge

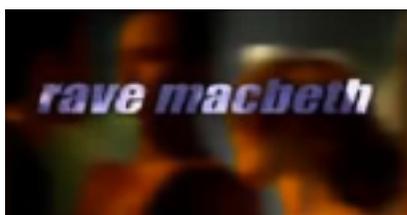


Rave Macbeth

Im Herbst 2001 läuft in den deutschen Kinos »Rave Macbeth« an - der erste Kinofilm in Spielfilmlänge, der mit 24P-Technologie gedreht wurde. www.film-tv-video.de sprach mit dem Produzenten Stefan Jonas und mit dem Co-Produzenten Hans-Peter Mack über das ehrgeizige Projekt.

TEXT: C. GEBHARD, G. VOIGT-MÜLLER • BILDER: RAVE MACBETH, MEDIA AG, FRAMEWERK.

Wilde Bilder, dazu Rave-Klänge und als Vorlage das Shakespeare-Drama Macbeth – und alles gedreht in 24P: Die Macher des Spielfilms Rave Macbeth haben sich keiner leichten Aufgabe gestellt. Was die technische Seite des Projekts betrifft, so ist Rave Macbeth jedoch schon vor seiner Premiere als Erfolg zu werten, denn die aufwändige 24P-Pionierproduktion ging weitgehend reibungslos und zur Zufriedenheit der Macher über die Bühne.



Was macht den Film aus? Da ist zunächst einmal der ehrgeizige Ansatz, das Shakespeare-Drama Macbeth in die Techno-Szene zu übertragen. Die Story in Kürze: Während einer Raveparty bekommen zwei Freunde die Möglichkeit, für den »King of Rave« zu arbeiten. Einer davon, Marcus (der neuzeitliche Macbeth) wird von seiner Freundin Lidia (Lady Macbeth) dazu angetrieben, seine neue Position zu nutzen und seinen Freund auszuschalten – was mit einem Drama für alle Beteiligten endet.

Da der sich die Handlung des Films zum Großteil während einer Rave-Party abspielt, war die technische Umsetzung des Projekts eine besonders große Herausforderung, denn die Macher wollten möglichst authentisch bleiben und während eines „realen“ Raves in einem

Club mit rund 3.500 Besuchern drehen. »Wenn wir das für Film ausgeleuchtet hätten, wäre die typische Raverstimmung zerstört worden. Das war für mich der ausschlaggebende Grund, in 24P zu drehen« so Produzent Stefan Jonas. Diese Entscheidung in die Tat umzusetzen, war zum geplanten Drehzeitpunkt im Herbst 2000 allerdings nicht ganz einfach, denn damals waren weltweit gerade Mal sechs Sony-HDCAM-Kameras verfügbar. Mit einem starken Partner ließ sich das Problem lösen: Hans-Peter Mack und Gerd Baier von der Media AG

sorgten dafür, dass während der rund vierwöchigen Drehzeit zwei Sony-Kameras zur Verfügung standen und unterstützen das Projekt auf allen Ebenen, so dass Regisseur Klaus Knoesel im Herbst 2000 loslegen konnte.

Was bei »Rave Macbeth« herauskam ist ein schneller, moderner Film mit beeindruckenden Bildern und mindestens ebenso beeindruckendem Soundtrack, für den unter anderem die Techno-Legenden DJ Tom Novy, Phil Fuldner und Tomcraft gesorgt haben.

Wie das Projekt insgesamt ablief und welche Erfahrungen das Produktionsteam mit 24P gemacht hat, berichten Stefan Jonas, Mitbegründer von Das Werk, und Hans-Peter Mack, Vorstand der Media AG, im Gespräch mit www.film-tv-video.de.

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst www.film-tv-video.de kopiert. Der Artikel und Ausdrücke davon sind nur für den persönlichen Gebrauch von registrierten Nutzern des Online-Dienstes www.film-tv-video.de bestimmt. Alle Nutzer haben bei der Registrierung den Nutzungsbedingungen von www.film-tv-video.de zugestimmt, die das Kopieren und Weiterverbreiten untersagen.

Produzent Stefan Jonas

Welche Gründe gaben für Sie letztlich den Ausschlag, Rave Macbeth in 24P zu drehen?

Stefan Jonas: Wir wollten einen authentischen Raverfilm machen. Die ganze Geschichte spielt nachts in einem



Stefan Jonas, Produzent Rave Macbeth

Raveclub, und es gab etliche Drehtage, an denen an die 3.500 Leute in dem Club waren. Wenn wir das für Film ausgeleuchtet hätten, wäre die typische Raverstimmung zerstört worden. Mit der HDCAM-Kamera war das anders, diese Kamera ist so lichtempfindlich, dass wir die vorhandene Lichanlage im Club nutzen konnten. Wir haben die Lichanlage lediglich noch mit ein paar Effektscheinwerfern verstärkt und eine Laseranlage dazugepackt. Damit konnten wir alles drehen und diese Authentizität auch im Film rüberbringen. Das war für mich der ausschlaggebende Grund, in 24P zu drehen.

Gibt es ein paar konkrete Beispiele aus dem Film, mit denen sich die Vorteile von 24P bei dieser Produktion besonders gut erläutern lassen?

Stefan Jonas: Im Prinzip kann man jede beliebige Szene des Films dazu heranziehen, denn das, was das Auge sieht, entspricht dem, was die Kamera einfing. Die HDCAM-Kamera hat uns ermöglicht, die gegebenen Lichtverhältnisse so zu treffen, wie sie sind, und das verleiht dem Film einen ungeheuren Look. Damit sind wir auch schon beim zweiten wichtigen Grund für die Entscheidung, in 24P zu drehen, dem ganz speziellen HDCAM-Look. Der entspricht weder 35mm noch 16mm noch Video. Was die Kamera an Bildern liefert, würde ich eher als 3D-Look bezeichnen, denn obwohl die Kamera die Tiefenschärfe bietet, die man von Video gewohnt ist, schafft sie es trotzdem, die Objekte im Vordergrund und die im Hintergrund voneinander zu trennen. Dadurch entsteht eine Art 3D-Wirkung. Ich bin der Meinung, dass man als Produzent mit dieser Kamera ein neues Werkzeug erhält, und die Entscheidung, ob man den Look dieser Kamera für eine Produktion will, sollte man meiner Meinung nach vom Inhalt abhängig machen. Bei uns hat das gut gepasst, denn Rave Macbeth ist ein moderner und extravaganter Film, und die Art, wie wir den Film gedreht haben, unterstützt die inhaltliche Ebene des Films. Ein Beispiel: Um den Vordergrund vom Hintergrund zu separieren, haben wir am Ende nur noch mit Neonleuchten und Glühbirnen gearbeitet und vorne aufs Kompendium eine 6-Watt-Taschenlampe geklebt. Das war unser Keylicht. Damit haben wir unsere Hauptdarsteller gegenüber dem Hintergrund um eine Blende überbelichtet, und das war im Grunde unsere Separation.

Ihrer Meinung sollte die Entscheidung, eine Produktion in 24P zu drehen, also vor allen Dingen vom Inhalt abhängig gemacht werden?

Stefan Jonas: Selbstverständlich. Sie müssen sich das so vorstellen: Wir haben

Stefan Jonas

Der gebürtige Kölner Stefan Jonas war nach dem Studium der Fotografie zunächst für den Hessischen Rundfunk (HR) als Trainee und Kamera-Assistent tätig, bevor er eine eigene Filmproduktionsfirma gründete und mit ihr Kurzfilme, Dokumentarfilme und Commercials produzierte. Weitere Produktionen mit Aufhalten in den USA und in Russland folgten. 1991 gründete Stefan Jonas zusammen mit drei Partnern das Postproduktionshaus Das Werk Frankfurt, das er drei Jahre lang als Manager leitete. 1995 folgte die Gründung von Das Werk München. Parallel zu seiner Tätigkeit bei Das Werk ist Stefan Jonas als Professor an der HFF München und an der SRT in Nürnberg aktiv, dreht Commercials, Kurz- und Spielfilme, produzierte »Rave Macbeth« und entwickelt derzeit eine Reihe neuer Spielfilmprojekte und TV-Serien.

heute als Produzenten, Kameraleute und als Regisseure mit 24P ein weiteres Werkzeug, das wunderbar funktioniert und das sich für bestimmte Anwendungen sehr gut eignet. Das heißt aber nicht, dass ich einen Film, der im Venedig des 18. Jahrhunderts spielt, auf HD drehen würde. Dafür brauche ich ganz klar Film mit seiner Unschärfe, eben den typischen Filmcharakter. Aber es gibt auch Filme, die sich weniger für den Dreh auf Film, sondern eher für HD eignen. Rave Macbeth gehört dazu. Aber deshalb kann man nicht pauschal sagen, dass HD respektive 24P besser als Film ist, das wäre falsch. 24P ist eine Ergänzung zum Film, kein Ersatz dafür.

Häufig werden die finanziellen Einsparmöglichkeiten als Hauptvorteil von 24P genannt. Gab es für Sie neben dem typischen Look noch weitere wichtige Vorteile?

Stefan Jonas: In unserem Fall war die finanzielle Seite eher zweitrangig. Meiner Meinung nach muss man sich bei so einem Projekt zuerst fragen, was man zeigen will, welche Geschichte man erzählen möchte und wie sie aussehen soll. Erst dann sollte die finanzielle Seite ins Spiel kommen. Aber klar, es ist natürlich sehr schön, wenn man dank HD jede Menge Technikkosten sparen kann. In unserem Fall haben wir ja weitgehend mit dem

vorhandenen Licht gearbeitet und konnten dadurch jede Menge Rental-Kosten fürs Licht sparen. Dadurch spart man natürlich auch Beleuchterstunden.

Aber es gibt natürlich noch weitere Vorteile: Am dritten Tag kamen die Schauspieler auf uns zu und waren ganz begeistert von dieser Produktionsweise, weil sie konzentriert durchspielen konnten. Wir haben fast alles mit zwei Kameras gedreht. In die HDCAM-Kameras passen 40-Minuten-Kassetten, und so lange konnten wir auch am Stück durchdrehen. Hätten wir mit Film gedreht, wäre es maximal möglich gewesen, mit 10-Minuten-Kassetten zu drehen. Es kommt dazu, dass diese Kassetten in der Regel irgendwann auseinander laufen, so dass de facto alle fünf bis sieben Minuten ein Kassettenwechsel ansteht. Was dann passiert: Der Wechsel dauert zwei, drei Minuten, dann muss alles wieder eingerichtet werden und den ersten Take können Sie in der Regel in die Mülltonne schmeißen, weil die Konzentration der Schauspieler weg ist. Das war bei unserer Produktion anders, wir konnten am Stück durchdrehen. Jetzt rechnen Sie zudem noch aus, was Sie beim Dreh mit Film bei etwa 20 Mal Kassettenwechseln pro Tag an Zeit und damit an Geld verlieren. Ein dritter Vorteil der 24P-Produktion, der für uns ebenfalls sehr wichtig war: Auf dem kleinen HD-Monitor am Set sieht man genau, was man dreht und was man im Kasten hat. Man weiß also schon am Abend, ob das Material in Ordnung ist und muss nicht auf den Lab-Report vom nächsten Tag warten. Auch das Set muss nicht bis zum nächsten Tag stehen bleiben sondern kann ab- oder umgebaut werden.

Gab es denn auch gravierende Nachteile beim Dreh?

Stefan Jonas: Nicht dass ich wüsste. Wir waren zum Zeitpunkt des Drehs ja noch Pioniere und weltweit die ersten, die 28 Tage am Stück gedreht haben. Dabei gab es keinen einzigen Kameraausfall, wir waren rundweg zufrieden mit den Kameras. Wir haben sie auch behandelt wie Filmkameras, obwohl es zu diesem

Zeitpunkt noch keine Festobjektive gab und wir mit zwei Fujinon-Zoom-Optiken drehen mussten. Die waren jedoch sehr hochwertig, denn sie atmen nicht, wenn man die Schärfe zieht, was ja bei Zoom-Optiken häufig der Fall ist. Außerdem zeichneten wir dann die Festbrennweiten von 35mm-Film auf den Zoom-Optiken ein und konnten dadurch wie gewohnt sehr filmisch arbeiten. Das einzige, was man berücksichtigen muss: Es gibt ein paar Effektszenen, bei denen wir mit Bluescreen und teilweise Greenscreen gearbeitet haben. Das war nötig, weil die Bildqualität der HDCAM-Kamera durch die Datenkompression nicht ausreicht für einen perfekten Key. Das Material, das wir dann auf 35mm gedreht haben, matcht übrigens hervorragend mit dem, was wir auf Video gedreht haben. Man kann wirklich nicht erkennen, was auf Film und was auf Video gedreht wurde.

Wie beurteilen Sie das Potenzial von 24P im Produktionsmarkt, wenn Sie die Entwicklung des vergangenen Jahres sehen?

Stefan Jonas: Ich bin User und kein Hersteller, deshalb sage ich vielleicht besser, was ich mir wünsche und nicht, was ich erwarte – wobei man ja sagen muss, dass im vergangenen Jahr viel passiert ist. Wichtig waren beispielsweise die Festoptiken, die es jetzt gibt. Ein anderes Beispiel: Wir mussten die Kamera noch programmieren, um die verschiedenen Licht-Setups zu speichern, das geht mittlerweile einfacher mit einem Extension-Set. Diese Funktion war für uns sehr hilfreich, denn wenn wir 14 Tage später am Set ein bestimmte Lichtstimmung reproduzieren mussten, war das einfach per Knopfdruck möglich. Für die Zukunft wünsche ich mir, dass die Datenkompression bei der Kamera deutlich geringer wird und in absehbarer Zeit möglichst ganz verschwindet. Das macht in der Endbearbeitung Sinn, weil man dann auch einen vernünftigen Key erstellen kann. Außerdem wäre es schön, wenn bald Highspeed-Aufnahmen möglich wären.

In welchen Bereichen wird sich 24P Ihrer Meinung besonders gut etablieren können, und welche Rolle wird 24P in der Werbung spielen?

Stefan Jonas: Den Werbemarkt halte ich für den Einsatz von 24P für kritisch. Aufgrund der Datenkompression der Kamera ist man in der Nachbearbeitung und der Farbkorrektur etwas eingeschränkt, und da gerade in der Werbung oft exzentrische Looks gewünscht werden, dürfte es 24P da eher schwer haben, solange die Datenkompression nicht gelöst ist. Im Moment wird sich 24P wohl eher in der Dokumentation durchsetzen, da halte ich es für sehr sinnvoll. Ob man jetzt mit einer Digi-Beta- oder mit einer 24P-Kamera dreht, dürfte keinen großen Unterschied in der Produktionsweise machen, im Prinzip ist es ja rein äußerlich dieselbe Kamera. Auch im Industriefilm ist der Einsatz von 24P sehr sinnvoll. Von Vorteil ist auch, dass bei 24P der Kino-Release automatisch mit vorgesehen ist. Ob man das nun nutzt oder nicht, steht auf einem anderen Blatt, aber man hat auf jeden Fall die Möglichkeit dazu. Das ist gerade im dokumentarischen Bereich sehr sinnvoll. Im Spielfilmbereich gibt es auch Produktionen, die für HD besonders geeignet sind. 24P wird da ganz sicher seinen Weg machen. Aber man wird nicht alles damit drehen und es ist nicht richtig, zu sagen, dass Film nun abgelöst wird. Meiner Meinung nach ist 24P ein junges Medium für junge Leute, die mit vergleichsweise geringem Budget hochwertig produzieren wollen.



**Co-Produzent Hans-Peter Mack,
Vorstandsvorsitzender Media AG!**

Media AG war eines der ersten Unternehmen, das 24P/HD-Equipment vermietet hat. Zudem hat sich Ihr Unternehmen einen Namen gemacht durch die ersten Pilotprojekte in diesem Format. Wie sieht Ihr Resümee nach dem ersten Jahr 24P-Produktion aus?



Hans-Peter Mack, Media AG!

HP Mack: Wir sind mit der Akzeptanz dieser Technologie sehr zufrieden und denken, dass 24P/HD in den kommenden Monaten und Jahren sicher zu einem Standard wird. Das System ist sicher und anwenderfreundlich, es erfüllt die Anforderungen einer Vielzahl von Anwendern an die Aufzeichnungsqualität und die digitalen Weiterverarbeitungsmöglichkeiten in der Postproduktion sind bei 24P optimal. Weitere Vorteile, die wir sehen: Man benötigt beim Dreh deutlich weniger Licht und kann dadurch Kosten und auch Zeit einsparen. Natürlich kann man trotzdem an speziellen Lichtstimmungen feilen, aber die hohe Lichtempfindlichkeit der Kameras erleichtert das Ausleuchten. Der größte Vorteil, den wir in der 24P-Produktion sehen, besteht jedoch darin, dass man

sofort am Monitor kontrollieren kann, was man eigentlich aufzeichnet. Das lange Warten auf die Lab-Reports und Muster entfällt, und das ist unserer Meinung nach ein Riesenvorteil, der viele Drehtage spart.

Das größte Einsparpotenzial beim Dreh mit 24P liegt Ihrer Meinung nach also in der Zeit?

HP Mack: Ganz klar, denn man spart mit den Drehtagen auch die Schauspielertage und all die Tage für das komplette Team usw. Aber ich würde es eigentlich gar nicht so herum formulieren, denn in der Regel hat man ein bestimmtes Budget, und dank 24P ist es möglich, dieses Budget besser zu nutzen: Da bestimmte Arbeiten nicht mehr so viel Zeit benötigen, kann man sich für andere Dinge in den einzelnen Einstellungen mehr Zeit nehmen und damit ein qualitativ hochwertigeres Produkt produzieren. Das Geld geht nicht mehr in die Filmentwicklung oder ins Labor, sondern in die Qualität der Bilder, die man erzeugt. Dennoch würde ich nicht für jede Produktion 24P empfehlen. Nur ein Beispiel: Bei Produktionen, bei denen man viel Band respektive viel Filmmaterial benötigen würde, kann man sehr viel Geld einsparen, wenn man mit 24P dreht. Wir sehen in der Aufzeichnung in 24P deshalb eindeutig ein ergänzendes Medium und kein ersetzendes.

Viele Anwender, die mit Film und mit Video arbeiten, stellen gerne die Verbindung zwischen der Technik und den Inhalten her. Sehen Sie das ähnlich, gibt es Themen oder bestimmte Produktionen, die für die Umsetzung mit einer bestimmten Technik prädestiniert sind, die sich also eher für Film oder eher für Video eignen?

HP Mack: Wir können einen HD-Film in der endgültigen Fassung so aussehen lassen, als ob er auf Super-16- oder auf 35mm-Film gedreht worden wäre, man kann also das Korn, das Rauschen, das Flimmern etc. mit einbauen. Ich kann aber mit 24P in HD auch einen völlig neuen, kristallklaren, fast dreidimensionalen Bildeindruck erzeugen, den man mit Film so nicht erreichen kann. Mit der neuen

Technik gibt es ergänzende Möglichkeiten und neue Looks, und meiner Meinung nach muss man sich einfach vorher überlegen, in welche Richtung man will. Das ist entscheidend bei der Frage, mit welcher Technik man arbeiten sollte, und nicht der Inhalt an sich.

Ein ganz wichtiger Punkt bei dieser Entscheidung ist außerdem auch die Frage, wie das Material später vorgeführt wird. Bei Media AG realisieren wir unter anderem Projektionen ab Flächen bis zu 800 Quadratmeter, und da hat sich ganz eindeutig gezeigt: Wenn man das digitale Material verwendet, dann ist die Qualität, die sich damit in der Projektion erzielen lässt, einfach sensationell besser als bei jedem anderen Format, und das sollte man auf jeden Fall berücksichtigen.

Digital Cinema ist derzeit ganz generell ein großes Thema. Wie sehen Sie die Entwicklung in diesem Bereich? Wie schnell wird sich Digital Cinema bei den Kinobetreibern durchsetzen oder anders gefragt, wird es sich überhaupt durchsetzen?

HP Mack: Ich denke, technisch ist dieses Thema gelöst. Die Bildqualität, die man heute mit digitaler Projektion erreichen kann, ist so gut, dass sie ohne weiteres mit dem Durchschnittskino mithalten kann. Damit kann man auch Kosten sparen. Diese Argumentationskette, die unter anderem von Werbeeinspielungen ausgeht, die via Satellit ins Kino übertragen werden, kennen wir ja, und sie ist teilweise auch zutreffend. Allerdings gibt es derzeit noch kein Businessmodell, mit dem sich Digital Cinema tatsächlich rechnet. Da müssten einfach mehrere Parteien mitspielen, und das funktioniert derzeit noch nicht richtig. Es gab im vergangenen Jahr etliche Anbieter, die ankündigten, digitales Kino flächendeckend einzuführen, aber ohne Partner kann man das derzeit schlichtweg nicht realisieren. Wir bei der Media AG haben uns bei dieser Diskussion sehr zurückgehalten und immer gesagt, dass sich digitales Kino zwar technisch aber noch nicht wirtschaftlich umsetzen lässt. Dennoch glaube ich, dass das Digitale Kino in den kommenden drei

bis fünf Jahren kommen wird. Ob es die Kinos oder die Verleiher oder die Werbezeitenvermarkter finanzieren oder eine Kombination aus allen, ist allerdings noch offen.

Sehen Sie auch die Möglichkeit anderer Distributionswege von HD wie etwa HD-Fernsehen, oder glauben Sie eher, dass HD noch eine ganze Weile ein sehr spezielles Nischen-Thema sein wird?

Was auf der Distributionsseite sicherlich sehr bald kommen wird, ist die HD-DVD, und zwar fürs Heimkino – und das in außergewöhnlich guter Qualität. Wir glauben auch, dass die HD-DVD schneller kommen wird, als mancher denkt, denn die kleinen Projektoren, die es jetzt gibt und auch die größeren Plasma-Displays sind in der Lage, HD-Bilder in einer Topqualität wiederzugeben. Ob das auch bald gesendet wird oder ob es hierfür Satellitenkanäle geben wird, steht auf einem anderen Blatt und bedarf sicher noch etlicher Diskussionen.

Was ist für die Media AG in der näheren Zukunft der 24P-Kernmarkt?

Hauptsächlich in der Werbung, aber auch bei Fernsehproduktionen, die jetzt zum Großteil noch auf 35 mm oder auf Super-16 gedreht werden, ist HD eine echte Alternative, hier sehen wir einen großen Markt. Beim *Tatort* wurde 24P ja schon eingesetzt. Auch im Bereich Dokumentar- und Naturfilm sehen wir großes Potenzial. Discovery veranstaltete vor einigen Wochen beispielsweise einen 24P-Workshop, an dem viele Kameraleute, Produzenten und Regisseure von Discovery-Projekten teilnahmen. Im Rahmen dieses Workshops konnten wir uns als HD- und 24P-Partner präsentieren und es gab ein starkes Interesse für diese Technologie.

Außerdem halten wir HD, also 24P/1080i für absolut geeignet als Archivformat. Das sieht ja die TaurusMedia Technik ganz ähnlich. Die Vorteile liegen auf der Hand: Man kann Beiträge in verschiedenen Formaten auswerten, und wenn man bei einer Produktion von Beginn an im selben

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst www.film-tv-video.de kopiert.

Format arbeitet, vereinfacht dies den ganzen Arbeitsprozess erheblich.

Klassische Filmkameraleute bemängeln bisweilen, dass die HDCAM-Kamera selber und auch das Zubehör noch nicht vollends ausgereift seien und die Anforderungen von Filmkameraleuten nicht in allen Belangen berücksichtigt. Wie stellt sich das aus Ihrer Sicht dar?

Es gibt da verschiedene Ansätze. Wir versuchen derzeit zusammen mit Das Werk Zubehör zu entwickeln. Auch Chrosziel, Arri und Panavision entwickeln laufend neues 24P-Zubehör. Alle arbeiten an diesem Thema, es geht ganz klar in diese Richtung. Dass wir derzeit noch nicht den Optimalzustand haben, ist offensichtlich, aber man wird letztlich nie das Optimum erreichen können. Es ist ja schon sehr fortschrittlich, dass sich jetzt überhaupt viele mit dem neuen Medium beschäftigen und darüber diskutieren. Meiner Meinung nach wird es immer Leute geben, für die Film das einzig Wahre ist. Es gibt ja auch Menschen, die immer noch Schallplatten hören.

Noch ein Frage zu einem aktuellen Projekt: Was war der Grund dafür, dass nun auch der Spielfilm Rave Macbeth, bei dem Sie Co-Executive Producer sind, in HD/24P gedreht wurde?

Zum einen sprach der erfolgreiche Abschluss des 24P-Pilotprojekts Gone Underground für den Einsatz dieser Technik, zum anderen bot sich diese Technologie bei Rave Macbeth inhaltlich an. Der Film handelt von der Raver-Szene, und weite Teile des Films finden während einer tatsächlichen Raverparty statt. Das ist natürlich im Film ein Riesenproblem, weil man das nicht ausleuchten kann und wenn man ausleuchten würde, ginge die Atmosphäre total verloren. Mit Video war es dagegen kein Problem: Mit dem HDCAM-Camcorder konnte teilweise wie mit einem Schulter-Camcorder gedreht werden, außerdem ist er auch von einer Person sehr einfach zu bedienen und lässt sich auch sehr schnell und unproblematisch auf einen Kran

montieren. Ein weiterer Vorteil beim Dreh: Mit der T-Rex-Optik von Das Werk sind 360°-Schwenks möglich, ohne dass hierzu die Kamera geschwenkt werden müsste. Das sind tolle Möglichkeiten, und die Ergebnisse bei Rave Macbeth sind unserer Meinung nach auch perfekt geworden. Aus unserer Sicht wäre dieser Film ohne HD-Technik in einer solchen Budgetgrößenordnung gar nicht möglich gewesen.

Aber ich möchte gerne noch etwas anderes zu Rave Macbeth sagen: Leute, die einen Rave-Musikfilm erwarten, werden sich vielleicht wundern, denn auch wenn Rave Macbeth in der Raver-Szene spielt, so bleibt das Thema dennoch ein Shakespeare-Drama. Ein Drama mit fantastischen Bildern und einem tollen Soundtrack.