

*Handbuch Medien*

# 18 Kalkulation





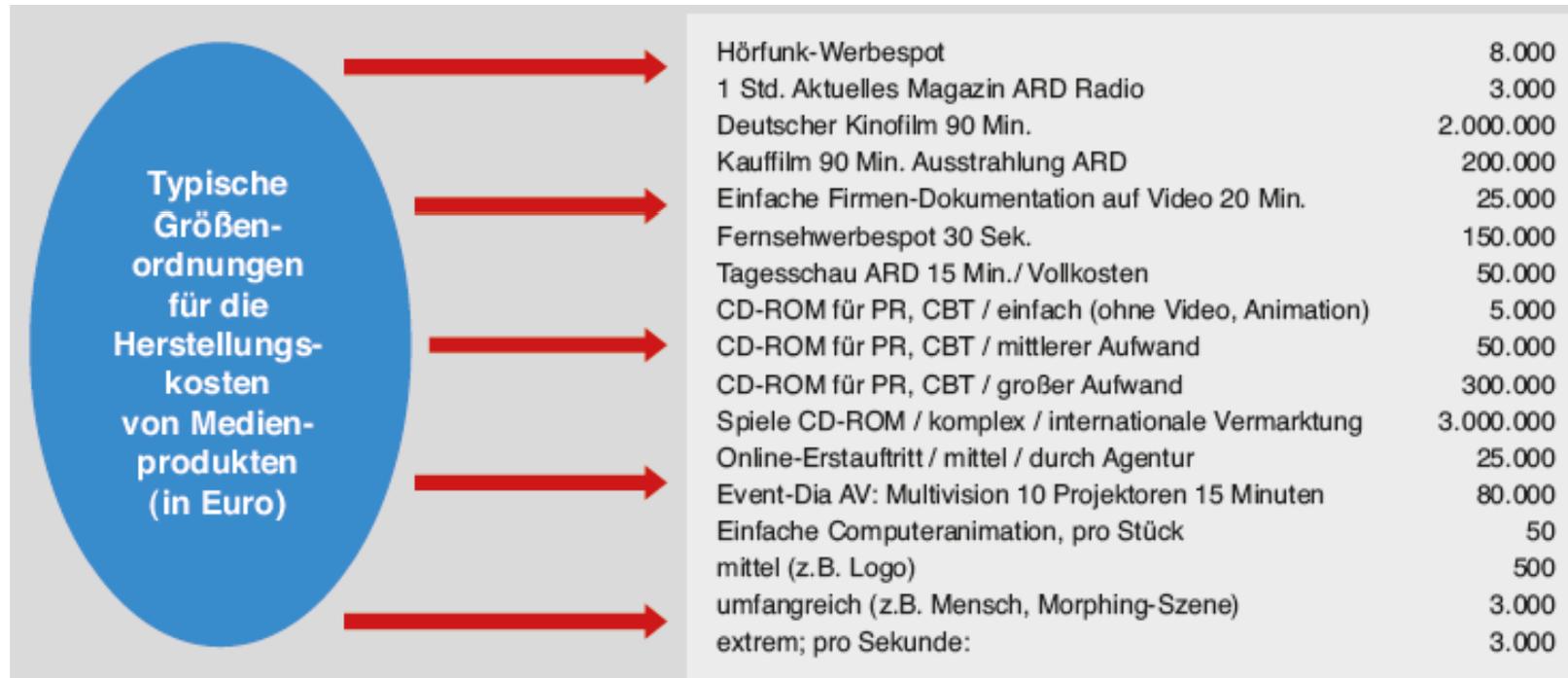
# 18 Kalkulation



- 18.1 Typische Kosten von Medienprodukten
- 18.2 Ein 5-Schritte-Konzept der Kalkulation
- 18.3 Kalkulationsbeispiele

## 18.1 Typische Kosten von Medienprodukten

## Herstellungskosten: Beispiele



Hörfunk-Werbespot	8.000
1 Std. Aktuelles Magazin ARD Radio	3.000
Deutscher Kinofilm 90 Min.	2.000.000
Kauffilm 90 Min. Ausstrahlung ARD	200.000
Einfache Firmen-Dokumentation auf Video 20 Min.	25.000
Fernsehwerbespot 30 Sek.	150.000
Tagesschau ARD 15 Min./Vollkosten	50.000
CD-ROM für PR, CBT / einfach (ohne Video, Animation)	5.000
CD-ROM für PR, CBT / mittlerer Aufwand	50.000
CD-ROM für PR, CBT / großer Aufwand	300.000
Spiele CD-ROM / komplex / internationale Vermarktung	3.000.000
Online-Erstauftritt / mittel / durch Agentur	25.000
Event-Dia AV: Multivision 10 Projektoren 15 Minuten	80.000
Einfache Computeranimation, pro Stück	50
mittel (z.B. Logo)	500
umfangreich (z.B. Mensch, Morphing-Szene)	3.000
extrem; pro Sekunde:	3.000

## 18.1 Typische Kosten von Medienprodukten

## Einsatzkosten: Beispiele

Typische Größenordnungen für ausgewählte Einsatzkosten von Medienprodukten (Schätzwerte in Euro)		
	Schaltung einer 4-Farben-Anzeige in "TV-Spielfilm"	11.000
	Ganzseitige Farbanzeige im "Focus"	40.000
	Schaltung eines einzigen TV-Werbespots, Prime Time RTL	7.000 bis 65.000
	Schaltung eines TV-Werbespots im Nachrichtenumfeld von n-tv	700 bis 3.000
	TKP für einen TV-Spot, Prime Time Pro7, je nach Zielgruppe (TKP, Tausend-Kontakt-Preis = Einschaltpreis im Verhältnis zur Zahl der Zuschauer = Relativer Preis)	15 bis 50
	TKP bei der ARD für Zuschauer ab 14 Jahren	6 bis 9
	Installation eines Kiosk-Terminals („Touch Screen“) auf einer Messe	8.000
	Vervielfältigung einer DVD, 5000 Exemplare	9.000
	Technische Herstellung eines Taschenbuches 10.000 Exemplare, z.B.	15.000
	Schaltung eines Banners auf der Homepage von Lycos, pro Tsd. Kontakte:	50
	Buchung eines City Light Posters in Berlin, pro Tag:	12
	Hallenmiete auf einer Messe, pro qm	50 bis 250



# 18 Kalkulation



- 18.1 Typische Kosten von Medienprodukten
- 18.2 Ein 5-Schritte-Konzept der Kalkulation
- 18.3 Kalkulationsbeispiele

## 18.2 Ein 5-Schritte-Konzept der Kalkulation

### Ablauf der Kalkulation



### Schritt 1: Die Rahmenbedingungen erfassen

① Relevant ist auch das 70 mm-Format, das dem IMAX-Kino zugrunde liegt.

#### Schritt 1: Die Rahmenbedingungen erfassen

- Festlegung der Art der Produktion: z. B. Kino-Spielfilm, TV-Spiel, TV-Serie, Daily Soap etc.
- Festlegung des Bildträgerformats: z. B. bei Film 16 mm oder 35 mm ①.
- Vorgaben des Auftraggebers: u. a. Termin, spezielle Normen im Hinblick auf Drehtage, Drehverhältnis, Höhe der Gagen, Person des Regisseurs.

### Schritt 2: Das Drehbuch entwickeln

Drehbuch entwickeln

Stoffidee

Exposé

Treatment

Drehbuch

Storyboard

#### Schritt 2: Das Drehbuch entwickeln

- Am Anfang steht die Idee zur Geschichte (Stoffidee).
- Aus ihr heraus wird das Exposé entwickelt. Anstatt von Exposé wird auch von Basisentwurf gesprochen.
- Es folgt das Treatment, das einen Grobentwurf des Inhalts darstellt.
- Schließlich wird das umsetzungsreife Drehbuch erarbeitet, das die Grundlage für die Produktion ist.
- Die Visualisierung erfolgt durch das Storyboard.

## Schritt 3: Die Auszüge erstellen

② „SFX“ = lautmalerische Nachbildung von **Special Effects**.  
 Musterbeispiel: Effekte in „Jurassic Park“

### Schritt 3: Die Auszüge erstellen

- Hierunter versteht man die Analyse des Drehbuchs Bild für Bild. Bei einem Spielfilm entstehen oft mehr als 120 Auszüge. Ein Beispiel für einen Drehbuch-Auszug findet sich auf der nächsten Seite.
- Die Analyse erfolgt im Hinblick auf die notwendige Produktionstechnik: z. B. erforderliche Studioteknik (Kamera, Licht, Aufbauten) oder Spezialausrüstung bei Außenaufnahmen,
- und im Hinblick auf die Faktoren, die für die Kosten verantwortlich sind: z. B. notwendiges Team, Spezialeffekte („SFX“ ②), Musik, besondere Drehbedingungen (Wüste, Urwald).

Drehbuch Auszug		Datum _____
Name der Filmproduktion _____	Titel _____	Nr. Auszug-Seite _____
Szenen-Nr. _____	Name der Szene _____	Innen / Außen _____
Beschreibung _____	Tag / Nacht _____	
Drehbuchseite _____		
Darsteller	Extras und Komparsee	Stunts
Ausstattung	Spezialeffekte	Requisiten
Autos / Tiere	Kostüm	Make-Up / Haare
Musik	Spezialausrüstung	Produktionsnotizen

### Schritt 4: Die Kostenfindung

❶ Das **Drehverhältnis** gibt das Verhältnis zwischen abgedrehtem Material und dem in der Produktion tatsächlich verwendeten Material an. Ein Verhältnis 1:10 besagt, dass von 10 Meter gedrehtem Film ein Meter in die Endversion eingeht.

❷ **Tarifverträge** werden zwischen Arbeitgebern und Arbeitnehmervertretungen (Gewerkschaften) für die einzelnen Branchen ausgehandelt.

#### Schritt 4: Die Kostenfindung

- Für jede Position, die Kosten verursacht, wird eine Schätzung vorgenommen. Hierzu ist viel Erfahrungswissen erforderlich, es müssen Recherchen vorgenommen werden, und Fachgespräche sind zu führen.
- Die Schätzung erfolgt in Form von Berechnungen (z. B. Filmmaterial),
- in Form von Näherungswerten (z. B. Drehort recherchieren),
- auf der Grundlage von Vergleichen (z. B. Drehverhältnis ❶)
- oder über Preislisten und Tarifverträge ❷.

### Schritt 5: Die Kalkulation zusammenstellen

#### Schritt 5: Die Kalkulation zusammenstellen

- Jede in der Kostenfindung ermittelte Kostenposition wird nach einem sinnvollen Schema zusammen gestellt und in eine übersichtliche Form gebracht.
- Dazu bietet sich z. B. für die Filmproduktion ein System von 10 Kostenblöcken an oder für Multimedia-Produktionen ein solches mit sechs (s. u.).

**Kalkulation**  
= die realistische  
Einschätzung der  
Kostenseite des Projekts



Sorgfalt!  
Transparenz!  
Übersichtlichkeit!

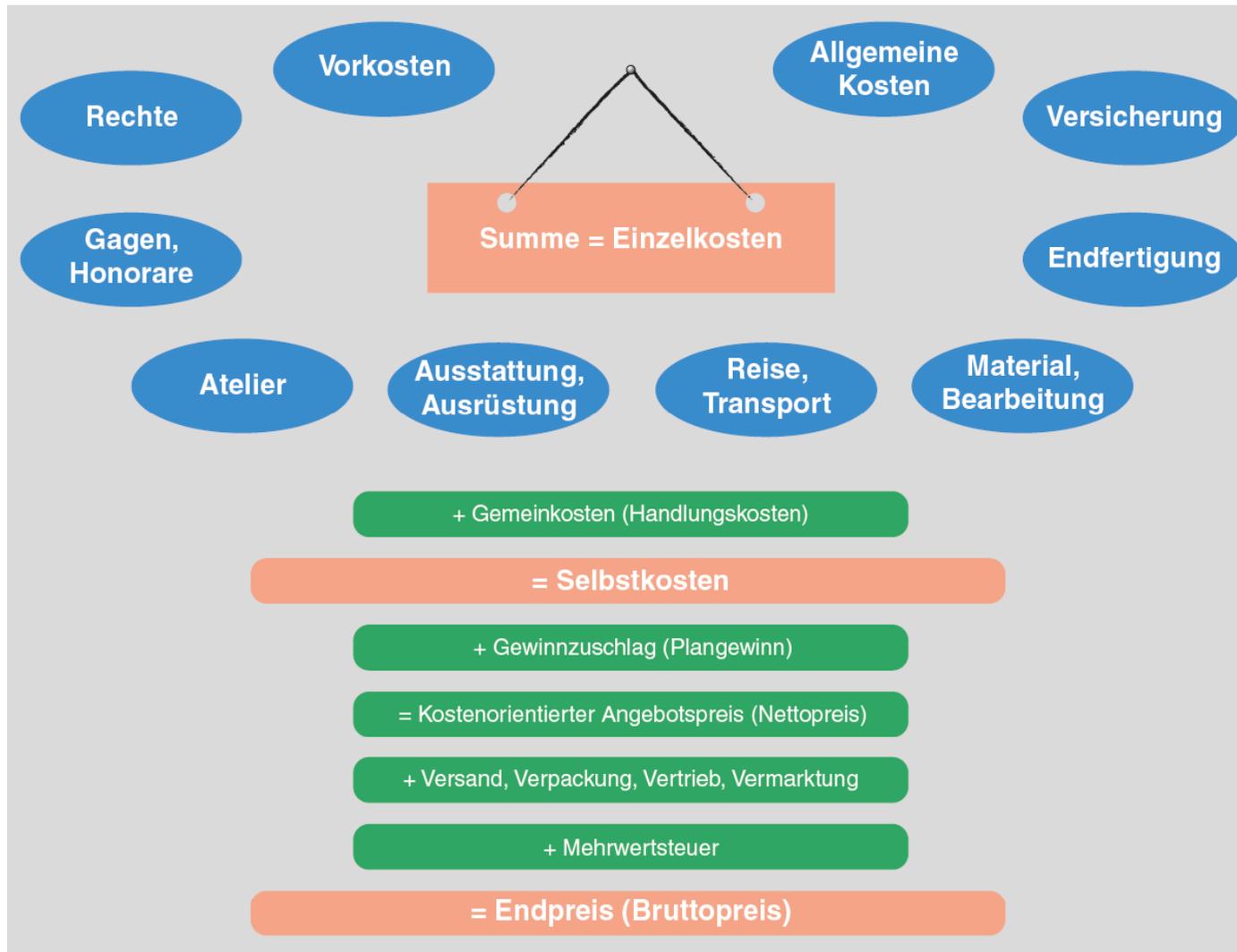


# 18 Kalkulation



- 18.1 Typische Kosten von Medienprodukten
- 18.2 Ein 5-Schritte-Konzept der Kalkulation
- 18.3 Kalkulationsbeispiele

## Film-Kalkulation



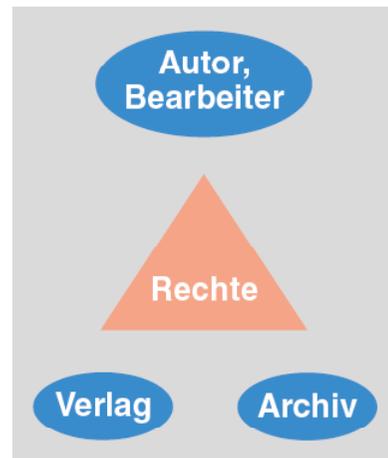
### Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

① Oft wird ein **Location Scout** eingesetzt, der dazu da ist, einen geeigneten Drehort ausfindig zu machen.

#### Kostenblock 1: Vorkosten

Zu Beginn eines Filmprojekts fallen aufwändige Vorarbeiten an. Bei einem Dokumentarfilm müssen z. B. Auslandsreisen zur Abklärung von Drehmöglichkeiten unternommen werden, es sind umfangreiche Recherchen notwendig ① oder es muss der Rat von Experten eingeholt werden. Das alles führt zu Reisekosten, Telefonkosten und Honorarkosten.

## Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

**Kostenblock 2: Rechte und Manuskript**

Vor Beginn der Spielfilmproduktion ist es wichtig, alle notwendigen Rechte lückenlos einzuholen. Keinesfalls darf in irgend einer Form fremdes geistiges Eigentum verwendet werden, wenn nicht die ausdrückliche Zustimmung des Rechteinhabers vorliegt. Rechte an fremden Werken, deren Nutzung man sich genehmigen lassen muss, können sein:

- Autorenrechte: z. B. für den **Drehbuchautor**, der das Original-Drehbuch schreibt, oder für den Komponisten der Filmmusik.
- Bearbeitungsrechte: z. B. für den Bearbeiter eines bereits vorliegenden Drehbuchs (das ist nicht selten der Regisseur oder ein anderer Autor). Das betrifft z. B. auch Übersetzungen oder das Synchrondrehbuch für Auslandsfassungen des Films.
- Verlagsrechte: wenn man eine literarische Vorlage verwendet, z. B. den Roman eines Erfolgsautors, aber auch bei Verwendung von Musik (Musikverlage). Viele (Wort- und Musik-)Autoren stehen bei Verlagen unter Vertrag, die dann die Verwertungsrechte besitzen.
- Nutzungsrechte von Film-, Ton-, Bildmaterial aus speziellen Archiven, z. B. bei Verwendung von historischem Material (z. B. Rede von Kennedy „Ich bin ein Berliner“ oder Alexanderplatz in Berlin um 1900) oder einzelner Szenen (z. B. Sonnenuntergang, Flug über den Grand Canyon).
- Nutzungsrechte von Mitschnitten aus Konzerten, Theater-, Opern- oder Kabarett-Aufführungen.

## Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

Personal-Ressourcen  
im Film**Cast**

Alle Darsteller vor  
Kamera und Mikrofon

**Staff**

Der Stab hinter Kamera  
und Mikrofon

**Kostenblock 3: Gagen und Honorare**

Dieser Kostenblock bezieht sich auf den Aufwand aller am Filmprojekt beteiligten Personen sowohl vor als auch hinter der Kamera und des Mikrofons. Das sind zum einen die Darsteller, zum anderen ist es der Stab:

- Darsteller (vor Kamera und Mikrofon, auch „Cast“ genannt): Hauptdarsteller, Kleine Rollen, Komparsen, Stuntmen, Doubles, Sprecher, Musiker.
- Stab (hinter Kamera und Mikrofon, auch „staff“ genannt): Produktionsstab (v. a. Produzent, Herstellungsleiter, Produktionsleiter, Aufnahmeleiter), Regiestab (Regisseur, Kameramann, Tonmeister, Cutter), Ausstattungsstab (Architekt, Requisiteur, Kostümbildner, Maskenbildner), Sonstiger Stab (Beleuchter, Bühnenmeister).

Die Gagen und Honorare pro geleistetem Arbeitstag bzw. pro Arbeitswoche richten sich in weiten Teilen nach den Tarifverträgen, die zwischen den Produktionsfirmen und den Gewerkschaften (vor allem ver.di) abgeschlossen werden. Bei besonders wichtigen Mitwirkenden (Hauptrollen, Regisseur, Chef-Kameramann u. a.) werden jedoch spezielle Vereinbarungen getroffen. Die Höhe der zu kalkulierenden Gagen hängt ferner von der Beschäftigungszeit ab, die sich aus Vorbereitungszeit, Drehzeit, Reise- und Ruhetagen, Urlaubstagen sowie der Zeit für die Endfertigung zusammensetzt. Die typischen Beschäftigungszeiten für ein größeres Filmprojekt sind in einer gesonderten Übersicht dargestellt (s. u.).

Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

Typische Beschäftigungszeiten in einem größeren Filmprojekt (in Wochen)

(in Anlehnung an Dress, Peter: Vor Drehbeginn, Berlin 1991, S. 179 f.)

Personal / Stab	Vorproduktion	Dreharbeiten	Nachbearbeitung
<b>Regiestab</b>	<b>Regiestab</b>	<b>Regiestab</b>	<b>Regiestab</b>
Regisseur	-----	---pauschal---	-----
Regie-Assistent	4	7	
Kameramann	-----	---pauschal---	
Kamera-Assistent	0,5	7	
Material-Assistent	0,5	7	
2. Kamera		0,5	
2. Kamera-Assistent		0,5	
Ton	0,5	7	0,5
Cutter		3	10
Cutter-Assistent		4	10
Cutter-Assistent		7	10
Standfotograf	-----	---pauschal---	-----
Script		7	
Trick		1	1
<b>Ausstattungsstab</b>	<b>Ausstattungsstab</b>	<b>Ausstattungsstab</b>	<b>Ausstattungsstab</b>
Architekt	-----	---pauschal---	-----
Ausstatter		3	
Kunstmaler	1		
Requisiteur Inland	2	4	
Requisiteur Inland	1	4	
Requisiteur Ausland	2	3	
Requisitenhilfe		3	
Kostümbildner	1,5	7	
Kostümbildner-Assistent	1,5	3	
Garderobier		7	
Maske	1	7	
Maske-Assistent			
<b>Sonstiger Stab</b>	<b>Sonstiger Stab</b>	<b>Sonstiger Stab</b>	<b>Sonstiger Stab</b>
Oberbeleuchter	1	7	1
Beleuchter 1		7	
Beleuchter 2		7	
Drehbühne Inland	1	4	
Drehbühne Ausland	1	4	
Baubühne	3	7	
Baubühnenhilfe	2	7	
Fahrer	3	7	1
Geräuschemacher			1
Geräuschemacher-Assistent			1
Pyrotechniker		1	
Hilfskräfte	2	7	1
<b>Produktionsstab</b>	<b>Produktionsstab</b>	<b>Produktionsstab</b>	<b>Produktionsstab</b>
Produktionsleiter	6	7	1
Produktionsleiter-Assistent	6	7	0,5
Aufnahmeleiter Inland	4	4	
Aufnahmeleiter Ausland	3	3	
Aufnahmeleiter Ausland	1	3	
Produktionssekretariat	6	7	2
Filmgeschäftsführung	-----	---pauschal---	-----

### Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

❶ Ein **Atelier** ist ein speziell ausgerüstetes Aufnahmestudio für Foto-, Film- und Videoaufnahmen. Ihre Größe reicht von kleinen Ateliers bis zu sehr großen TV-Studios mit z. B. 600 qm Grundfläche.

❷ Ein **Fundus** ist ein Lager für Requisiten.

#### Kostenblock 4: Atelier

Die Kosten für ein Atelier ❶ sind Mietkosten und werden üblicherweise in Form einer Pauschale abgegolten. Darin werden die Kosten für Personal, Apparaturen und Fundus ❷ verrechnet, aber auch Strom-, Wasser- und Heizungskosten. Bei der Anmietung muss man ausreichend viele Tage für den Auf- und Abbau berücksichtigen.

Atelierkosten sind Studiokosten und müssen von den Kosten, die bei Außenaufnahmen anfallen, unterschieden werden. Außenaufnahmen sind alle Aufnahmen, die nicht im Studio bzw. Atelier stattfinden.

Man darf sie nicht mit „Aufnahmen im Freien“ gleichsetzen. Ein Dreh in einer Bankfiliale in München ist eine Innenaufnahme in einem Gebäude, gilt aber als Außenaufnahme, weil sie nicht in einem eigens dafür geschaffenen Filmstudio durchgeführt wurde.

### Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

③ **Drehgenehmigungen** spielen beim Außendreh oft eine große Rolle, z. B. beim Dreh auf öffentlichen Plätzen, in öffentlichen und privaten Häusern oder auf Flugplätzen.

④ **Pyrotechnik** = Erzeugen von Feuereffekten in Filmszenen

⑤ **Kran**: Kamerawagen für vertikale Kamerabewegungen

⑥ **Dolly**: Kamerawagen für horizontale Kamerabewegungen

#### Kostenblock 5: Ausstattung und Technik

In dieser Rubrik werden alle Kosten für Ausstattung und Technik erfasst, unabhängig davon, ob sie für Studio- oder Außenproduktionen anfallen:

- Genehmigungen und Mieten: Drehgenehmigungen ③, Motivnebenkosten (z. B. Absperrungen, Umbauten, Entfernen von Straßenschildern), Polizei- und Feuerwehreinsätze, Mieten
- Bau: alle anfallenden Materialkosten, Kosten für Geräte, Maschinen, Transporte, Reinigung, Müllabfuhr
- Ausstattung: Requisiten, Kostüme, Fahrzeuge im Bild, Tiere, Pyrotechnik ④, SFX-Material (Special Effects)
- Technische Ausrüstung: Kamera und Zubehör, Tongeräte, Hubschrauber, Beleuchtung, Bewegungsgeräte für die Kamera (Kran ⑤, Dolly ⑥)

Alle diese Positionen sind unter Umständen äußerst kostenträchtig. Zum Beispiel kann eine Drehgenehmigung manchmal nur zu extrem hohen Kosten beschafft werden und ein großes Loch in das Budget reißen. Das kann sogar dazu führen, dass man aus Kostengründen auf preiswerteres Archivmaterial zurückgreift.

### Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

7 Technische Geräte wie Kameras, Stative, Einsatzfahrzeuge etc. werden mit dem Sammelbegriff **Equipment** bezeichnet.

#### Kostenblock 6: Reise- und Transportkosten

Die Reise- und Transportkosten werden nach Personen- und Sachkosten unterschieden. Bei den Personenkosten sind die Personentransporte zum und am Drehort (u. U. Ausland) zu verrechnen, ferner die Tage- und Übernachtungsgelder sowie das Kilometer-Geld.

Sachkosten werden auch als „Lasten“ bezeichnet und umfassen alle Transporte auf der Straße, der Bahn, zu Wasser und in der Luft. Um Transportkosten zu sparen, kann bei weit entfernten Drehorten die Anmietung von Equipment 7 notwendig sein.

### Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

#### Filmmaterial = Zelluloid-Streifen

- ➔ **16 mm**  
Low Budget Format;  
früher für aktuelle  
Berichterstattung
- ➔ **35 mm**  
Das Kinofilm-Format
- ➔ **70 mm**  
Panavision, IMAX

#### Kostenblock 7: Material und Bearbeitung

Welches Filmmaterial verwendet wird, hängt von der Entscheidung des Regisseurs, des Kameramanns und des Produzenten ab. Regisseur und Kameramann entscheiden diese Frage nach gestalterischen Kriterien, während letzterer den Preis im Auge hat. Filmmaterial ist prinzipiell sehr teuer, wobei der Löwenanteil auf die Entwicklungskosten im Kopierwerk entfällt.

Beispiel: Bei einem durchschnittlich teuren Kinofilm in der Größenordnung von zwei Millionen Euro Gesamtkosten können die Materialkosten 100 bis 150 Tausend Euro, also schon fast zehn bis fünfzehn Prozent des ganzen Budgets, ausmachen.

### Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

#### **Kostenblock 8: Endfertigung**

In der Endfertigung entsteht das „Gesicht“ des Films. Es handelt sich um eine Vielzahl unterschiedlicher Arbeitsschritte: Das Filmmaterial wird geschnitten (Rohschnitt und Feinschnitt), die Sprach-, Musik- und Geräuschaufnahmen werden hergestellt, der Ton wird bearbeitet, und es erfolgt die Synchronisation und Mischung aller Medien-elemente.

Je nach Drehbuchthema, Material und Finanzmitteln kann erheblicher Trickaufwand anfallen. Wie hoch der Aufwand für Titel, Grafik, Auslandsfassungen und Trailerherstellung ist, hängt vom späteren Einsatzzweck ab.

### Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

#### **Kostenblock 9: Versicherungen**

Eine Spielfilmproduktion ist ohne die Abdeckung von Risiken durch geeignete Versicherungen nicht denkbar, zu groß sind die Gefahren, dass unvorhergesehene Schwierigkeiten eintreten. In der Filmbranche gibt es eine Reihe von Spezial-Versicherungen:

- Ausfallversicherung für Personen: v. a. für Regisseur, Hauptdarsteller, gelegentlich auch für Produzent und Kameramann
- Ausfallversicherung Sach: betrifft v. a. Atelierbauten, wertvolle Requisiten, lebende Tiere und teure Spezialgeräte
- Negativversicherung: betrifft einen Schaden, den das abgedrehte Rohfilmmaterial erleidet (z. B. beim Transport in das Kopierwerk) und ein Nachdreh erforderlich wird
- Produktionshaftpflichtversicherung: Absicherung gegen Schadensersatzansprüche Dritter

Im Brennpunkt der Versicherungskosten, die bis zu drei Prozent der Gesamtkosten ausmachen, stehen üblicherweise die Ausfallversicherungen.

### Film-Kalkulation: Einzelkosten / 10 Kostenblöcke

#### **Kostenblock 10: Allgemeine Kosten**

In dieser Position finden sich alle Kosten wieder, die vom Produktionsbeginn bis zur Fertigstellung des Films für einen reibungslosen Arbeitsablauf sorgen, so z. B. Kosten für Telefon, Kopien, Bewirtungen, Bürogeräte, für Hilfsmittel wie Landkarten oder Bücher. Ein häufiger Wechsel des Drehortes und Dreharbeiten im Ausland können diese Position empfindlich nach oben schrauben.

## Film-Kalkulation: Gemeinkosten-Zuschlag

Einzelkosten  
= 10 Kostenblöcke

+ Gemeinkosten

= Selbstkosten

**Gemeinkostenzuschlag**

Die Kostenblöcke 1 bis 10 nennt man zusammen genommen die Einzelkosten. Manche Kosten können dem herzustellenden Produkt aber nicht direkt zugerechnet werden. Beispiele sind z. B. Kosten für Heizung, Strom, Gebäudemiete, allgemeine Versicherungen, Geschäftsfahrzeuge, Gehälter der Geschäftsleitung oder Beiträge zu Fachverbänden. Diese so genannten Gemeinkosten müssen pauschal auf die Kostenblöcke 1 bis 10 zugerechnet werden. Als Pauschale verwendet man normalerweise einen prozentualen Aufschlag. Solche Zuschläge bewegen sich in der Größenordnung von 10 bis 25 Prozent.

Filmkalkulationen arbeiten immer mit dieser Methodik. Es werden pauschal alle Kosten zugeschlagen, die dem Projekt nicht direkt zurechenbar sind. Solche Kalkulationen nennt man **Zuschlagskalkulationen**. Eine Zuschlagskalkulation verwendet man immer dann, wenn es sich um eine Einzelanfertigung oder „Maßanfertigung“ handelt, also wie im vorliegenden Fall einer Filmkalkulation. Die Zuschlagskalkulation beruht auf dem folgenden **Grundraster**:

$$\begin{array}{r}
 \text{Einzelkosten (direkt zurechenbare Kosten = Kostenblöcke 1 bis 10):} \\
 + \text{ Gemeinkosten (nicht direkt zurechenbare Kosten)} \\
 \hline
 = \text{Selbstkosten}
 \end{array}$$

### Film-Kalkulation: Gewinn

#### **Gewinn**

Ein angemessener Gewinnzuschlag ist erforderlich, damit die herstellende Produktionsfirma ihren Geschäftszweck erreicht, nämlich Gewinn zu erzielen. Als angemessen wird – je nach Projekt – ein Zuschlag von 7,5 bis 15 Prozent angesehen. Das Thema des Gewinnzuschlags verweist bereits auf die Frage, welcher Angebotspreis gesetzt werden soll. Eine Filmproduktion soll Gewinn abwerfen, was nur möglich ist, wenn in den Endpreis (= Bruttopreis) ein angemessener Gewinn einkalkuliert wird (Ausnahme: über die Filmförderungsanstalt FFA finanzierte Filme).

### Film-Kalkulation: Zusammenstellung der Kosten im Kalkulationsschema

#### Zusammenstellung der Kosten im Kalkulationsschema

Auf den folgenden Seiten wird auf der Grundlage des 10-Kostenblöcke-Konzepts das Fallbeispiel einer Kalkulation für einen deutschen Kino-Spielfilm mit durchschnittlichem Budget vorgestellt (in Anlehnung an Dress 1991, S. 39 ff. DM-Werte wurden auf Euro 2:1 umgerechnet. Beim verwendeten Formular handelt es sich um die Richtlinien der FFA). Die folgenden Annahmen sind dabei unterstellt:

- Länge des Films: 90 Minuten.
- Es handelt sich um eine reine Außenproduktion (also keine Studioproduktion).
- Es wird ein großer Darsteller- und Ausstattungsaufwand betrieben.

Dieses Beispiel unterscheidet sich wesentlich z. B. von einer Werbefilmproduktion, bei der die Produktionsbedingungen völlig anders sind. Ein Fernsehwerbespot hat ja nur eine durchschnittliche Länge von ca. 20 Sekunden (bei 25 Bildern pro Sekunde macht das nur 500 Einzelbilder aus!). Werbefilme werden in der Regel innerhalb einer Woche gedreht, in einer weiteren Woche geschnitten und fertiggestellt, basierend auf einer ausgedehnten Konzeptions- und Vorlaufphase.

Vgl. das Kalkulationsformular der Filmförderanstalt des Bundes (FFA)

## Film-Kalkulation: Beispiel Kino-Spielfilm

<b>1. Vorkosten</b>		<b>c) Ausstattungsstab</b>		<b>e) Darsteller</b>		<b>b) Außenbau durch Atelier</b>		<b>b) Bau und Ausstattung</b>		<b>6. Reise- und Transportkosten</b>							
001	Vorkosten	50.000	046	Szenenbildner	0	096	Hauptdarsteller	200.000	136	Löhne Baubühne	0	180	Material für Bau (Kauf)	30.000	770	Reisekosten zum Drehort Inl.	24.215
	Summe Vorkosten	50.000	047	Szenenbildner-Assistent	0	097	Kleine Rollen	212.500	137	Material für Bau (Kauf)	0	181	Baufundus (Miete)	2.500	231	Fahrtkosten am Drehort Inland	1.050
<b>2. Rechte und Manuskript</b>			048	Ausstatter	13.200	098	Komparsen	25.050	138	Baufundus (Miete)	0	182	Geräte und Maschinen	2.000	232	Reisekosten zum Drehort Ausl.	0
002	Verfilmungsrechte	0	049	Kunstmaler	0	099	Artisten/Stuntmen/Double	32.500	139	Geräte und Maschinen	0	183	An- und Abtransporte	6.000	233	Fahrtkosten am Drehort Ausl.	0
003	Treatment	0	050	Bildhauer	400	100	Choreograph	0	140	Lastentransporte	0	184	Sonstige Baukosten	0	234	Tage- und Übern.-Gelder Ausl.	0
004	Drehbuch	20.000	051	Außenrequisiteur	8.000	101	Ballett	0	141	Personentransporte	0	185	Reinigung, Müllabfuhr	4.000	234	Tage- und Übern.-Gelder Inl.	15.000
005	Synchronbuch	3.000	052	Außenrequisiteur	0	102	Synchronsprecher	0	142	Tage- und Übernachtungsgelder	0	186	Kostüm (Kauf)	15.000	235	Tage- und Übern.-Gelder Ausl.	0
006	Archivrechte	3.500	053	Innenrequisiteur	5.600	103	Kommentarsprecher	0	143	(offen)	0	187	Kostüm (Miete)	5.000	236	Reisekosten (Synchron)	1.750
007	Musikrechte	5.000	054	Innenrequisiteur	0	104	(offen)	0	144	(offen)	0	188	Kostümtransporte	1.250	237	Tage- und Übern.-Gelder Syn.	2.250
008	Textrechte	0	055	Requisitenhilfe	2.500	<b>Summe Darsteller</b>		<b>470.050</b>	<b>Summe Außenbau Atelier</b>		0	189	Schminkmaterial, Haarteile (Kauf)	3.500	238	Sonstige Personentransporte	1.750
009	Komponist	12.500	056	Kostümbildner	10.000	<b>f) Musiker</b>			<b>c) Atelier Dreh</b>		0	190	Schminkmaterial, Haarteile (Miete)	3.000	239	km-Geld und Benzin	4.744
010	Gema-Gebühren	0	057	Kostümbildner-Assistent	0	105	Musiker im Bild	0	145	Hallenmiete	0	191	Requisiten (Kauf)	16.500	240	(offen)	0
011	(Dolby-Stereo incl.Tonmeister)	5.000	058	Garderobier	4.000	106	Musiker im Aufnahmestudio	0	146	Hallenmiete	0	192	Requisiten (Miete)	7.500	241	(offen)	0
	<b>Summe Rechte und Manuskript</b>	<b>49.000</b>	059	Garderobier	0	107	Dirigent	0	147	Miete Nebenräume	0	193	Requisitentransporte	4.000	<b>Summe Reise-/Transport Pers.</b>		<b>50.759</b>
			060	Garderobiere	0	108	Sänger und Chor	0	148	Heizung	0	194	Fahrzeuge im Bild	21.000	<b>b) Lasten</b>		
<b>3. Gagen</b>			061	Garderobiere	0	109	Instrumentenmiete und Transport	0	149	Reinigung	0	195	Großrequisiten im Bild	0	242	Transport zum Drehort, Inland	4.900
<b>a) Produktionsstab</b>			062	Garderoben-Aushilfe	2.000	110	Notenschreiberarbeiten	0	150	Feuerwehr	0	196	Tiere und Nebenkosten	0	243	Transport am Drehort, Ausland	0
012	Produzent	27.500	063	Herrenmaskenbildner	6.400	111	(pauschal)	20.000	151	Telefon	0	197	Gärtnerarbeiten	0	244	Transport zum Drehort, Ausl.	0
013	Herstellungsleiter	0	064	Herrenmaskenbildner	0	<b>Summe Musiker</b>		<b>20.000</b>	152	Löhne Beleuchter	0	198	Pyrotechnik-Material	15.000	245	Transport am Drehort, Ausl.	0
014	Produktionsleiter	14.000	065	Damenmaskenbildner	3.200	<b>g) Zusatzkosten Gagen</b>			153	Löhne Drehbühne	0	199	Spezialeffekt-Material	5.000	246	Sonstige Lastentransporte	0
015	Produktionsleiter-Assistent	8.400	066	Damenmaskenbildner	0	112	Samstags- und Sonntagsarbeit	6.500	154	Beleuchtungsgeräte	0	200	Modellbau	5.000	247	Bahn- und Luftfracht	5.000
016	Aufnahmeleiter	9.600	067	Maskenbildner-Aushilfe	1.250	113	Überstunden	20.000	155	Bel.geräte Verbrauch, Schaden	0	201	(LKW versenken)	4.250	248	Zoll- und Grenzkosten	2.500
017	Aufnahmeleiter	6.000	068	(offen)	0	114	Urlaubsabgeltung	17.180	156	Kran, Elemack, Dolly usw.	0	202	(Bergung LKW)	3.400	249	(offen)	0
018	Aufnahmeleiter	3.000	069	(offen)	0	115	Zusatzverpflegung	24.000	157	Stromkosten	0	203	(Schiff 5 Tage je 500 )	2.500	<b>Summe Reise-/Transport Last.</b>		<b>12.400</b>
019	Aufnahmeleiter (Synchron)	0	070	(offen)	0	116	Berufsgenossenschaft	8.250	158	Transportfahrzeuge	0	204	(offen)	0	<b>7. Filmmaterial und Bearbeitung</b>		
020	Produktionssekretärin	6.300	<b>Summe Ausstattungsstab</b>		<b>56.550</b>	117	Sozialversicherung (Arbeitgeber)	35.870	159	Aufpro-, Rückpro-Anlage	0	<b>Summe Bau, Ausstattung</b>		<b>156.400</b>	250	Rohfilmmaterial	27.500
021	Produktionssekretärin	4.500	<b>d) Sonstiger Stab</b>			118	Künstlersozialversicherung (AN)	3.000	160	Blue-Screen-Anlage	0	<b>c) Technische Ausrüstung</b>			251	Tonbandmaterial	6.315
022	Kassierer	750	071	Oberbeleuchter	6.400	119	(offen)	0	161	(offen)	0	205	Kamera	35.145	252	Kopierwerksleistungen	73.206
023	Filmgeschäftsführer	22.500	072	Beleuchter	6.800	<b>Summe Zusatzkosten Gagen</b>		<b>114.800</b>	162	(offen)	0	206	Kamerazubehör und Verbrauch	0	253	Tönüberspielung	5.700
024	Buchhaltung	0	073	Beleuchter	5.950	<b>4. Atelier</b>			163	<b>Summe Atelier Dreh</b>	0	207	Zusätzliche Kameraausrüstung	6.750	254	Video- und MAZ-Bearbeitung	4.000
025	(offen)	0	074	Beleuchter	5.950	<b>a) Atelier-Bau</b>			164	Hallenmiete	0	208	Hubschrauber, Aufnahmewagen	0	255	Fotomaterial	2.250
	<b>Summe Produktionsstab</b>	<b>102.550</b>	075	Aggregatfahrer	0	120	Hallenmiete	0	165	Löhne Abbau	0	209	Tonapparatur	5.550	256	Fotobearbeitung	2.250
<b>b) Regiestab</b>			076	Drehbühnenmeister	6.400	121	Hallenmiete	0	166	Geräte und Maschinen	0	210	Tonzubehör und Verbrauch	0	257	Trailer	5.000
026	Regisseur	30.000	077	Drehbühnenmann	0	122	Miete Vorbauhalle	0	167	Reinigung, Müllabfuhr	0	211	Playbackanlage	0	258	(offen)	0
027	Regie-Assistent	8.000	078	Drehbühnenmann	0	123	Miete Nebenräume	0	168	Lastentransporte	0	212	Sprechfunkgeräte usw.	2.925	259	(offen)	0
028	Regie-Assistent (Coach)	7.800	079	Drehbühnenmann	0	124	Heizung	6.750	169	Personentransporte	0	213	Beleuchtungsgeräte	46.342	<b>Summe Filmmaterial, Bearb.</b>		<b>126.221</b>
029	Regisseur (Synchron)	0	080	Baubühnenmeister	6.750	125	Reinigung	0	170	(offen)	0	214	Beleuchtungsgeräte Verbrauch	5.500	<b>8. Endfertigung</b>		
030	1. Kameramann	20.000	081	Baubühnenmann	1.000	126	Feuerwehr	0	<b>5. Ausstattung und Technik</b>			215	Bühnengeräte	6.750	260	Vorführung	2.295
031	Kamera-Assistent	6.750	082	Baubühnenmann	1.000	127	Telefonkosten	0	<b>a) Genehmigungen und Mieten</b>			216	Bühnengeräte Verbrauch	3.825	261	Schneideraum	5.000
032	Kamera-Assistent	0	083	Baubühnenmann	0	128	Löhne Baubühne	0	171	Drehgenehmigungen	42.500	217	Kran, Elemack, Dolly usw.	5.800	262	Schneideraum	4.000
033	Material-Assistent	2.000	084	Baubühnenmann	0	129	Material für Bau (Kauf)	0	172	Drehgenehmigungen	0	218	Aggregat	3.500	263	Schneideraummaterial	1.500
034	2. Kameramann	4.000	085	Produktionsfahrer	4.800	130	Baufundus (Miete)	0	173	Motivnebenkosten	16.500	219	Stromkosten incl. Anschluss	3.500	264	Numeriermaschine usw.	300
035	2. Kamera-Assistent	1.500	086	Produktionsfahrer	4.000	131	Geräte und Maschinen	0	174	Polizei- und Feuerwehreinsätze	7.500	220	Lastwagen Beleuchtungsgeräte	2.573	265	Sprachaufnahmen	30.000
036	Tonmeister	8.000	087	Produktionsfahrer	0	132	Stromkosten	0	175	Mieten für Büroräume	5.000	221	Lastwagen für Bühnengeräte	0	266	Geräuschaufnahmen	3.559
037	Tonassistent	4.800	088	Wachmann/Sanitäter	3.000	133	An- und Abtransporte	0	176	Mieten für sonstige Räume	3.400	222	Kameratransportwagen	2.062	267	Musikaufnahmen	1.947
038	Cutter	17.600	089	Geräuschemacher	6.000	134	(offen)	0	177	Telefon, Telex	5.500	223	Tongerätewagen	0	268	Mischung	13.366
039	Cutter-Assistent	10.800	090	Pyrotechniker, SFX	1.750	135	(offen)	0	178	(Telefax)	1.250	224	Produktionfahrzeug	1.305	269	IT-Mischung	4.373
040	2. Cutter-Assistent	4.000	091	Pyrotechniker, SFX	0	<b>Summe Atelier-Bau</b>		<b>0</b>	179	(offen)	0	225	Produktionfahrzeug	2.475	<b>Summe Endfertigung</b>		<b>66.340</b>
041	Synchron-Cutter	0	092	Sonstiger Hilfskräfte	1.500	<b>5. Ausstattung und Technik</b>			<b>Summe Abbau At., Außenbau</b>		0	226	Produktionfahrzeug	2.232	<b>Summe Techn. Ausrüstung</b>		<b>142.834</b>
042	Synchron-Cutter-Assistent	0	093	(Kinderbetreuung)	900	<b>a) Genehmigungen und Mieten</b>			171	Drehgenehmigungen	42.500	227	Wohnwagen, Herrenmaske	1.800			
043	Standfotograf	3.500	094	(Dolmetscher, Übersetzer)	500	<b>a) Genehmigungen und Mieten</b>			172	Drehgenehmigungen	0	228	(Wohnwagen, Damenmaske)	1.800			
044	Script	4.000	095	(offen)	0	<b>a) Genehmigungen und Mieten</b>			173	Motivnebenkosten	16.500	229	(Regiewagen)	3.000			
045	Fachmännischer Beirat	0	<b>Summe Sonstiger Stab</b>		<b>62.700</b>	<b>a) Genehmigungen und Mieten</b>			174	Polizei- und Feuerwehreinsätze	7.500	<b>Summe Genehmigungen, Mieten</b>		<b>81.650</b>			
	<b>Summe Regiestab</b>	<b>132.750</b>				<b>a) Genehmigungen und Mieten</b>			175	Mieten für Büroräume	5.000						

## Film-Kalkulation: Beispiel Kino-Spielfilm

<b>9. Versicherungen</b>			<b>Kostenzusammenstellung</b>	
271 Unfallversicherung	27.500		<b>1. Vorkosten</b>	50.000
272 Negativversicherung	15.000		<b>2. Rechte und Manuskript</b>	49.000
273 Haftpflichtversicherung	2.500		<b>3. Gagen</b>	
274 Unfallversicherung	3.000		a) Produktionsstab	102.550
275 Feuerregressversicherung	0		b) Regiestab	132.750
276 Apparateversicherung	0		c) Ausstattungsstab	56.550
277 Kassenversicherung	0		d) Sonstiger Stab	62.700
278 Requisitenversicherung	0		e) Darsteller	470.050
279 Lampenversicherung	0		f) Musiker	20.000
280 Reisegepäckversicherung	0		g) Zusatzkosten Gagen	114.800
281 (offen)	0		Summe	959.400
282 (offen)	0		<b>4. Atelier</b>	
Summe Versicherungen	48.000		a) Atelier-Bau	0
			b) Außenbau durch Atelier	0
<b>10. Allgemeine Kosten</b>			c) Atelier-Dreh	0
283 Vervielfältigungen	3.250		d) Abbau Atelier und Außenbau	0
284 Büromaterial	3.000		Summe	0
285 Bürogeräte (Miete)	2.500		<b>5. Ausstattung und Technik</b>	
286 Telefon, Telex, Porto	3.500		a) Genehmigungen und Mieten	81.650
287 Übersetzungen	2.000		b) Bau und Ausstattung	156.400
288 Kleine Ausgaben	1.000		c) Technische Ausrüstung	142.834
289 Bewirtungen	7.500		Summe	380.884
290 FSK-, FBW-Gebühren	4.200		<b>6. Reise- und Transportkosten</b>	
291 Produzentenverband	0		a) Personen	50.759
292 Produktionspresse	7.500		b) Lasten	12.400
293 PR-Kosten	20.000		Summe	63.159
294 Rechts- und Steuerberatung	8.000		<b>7. Filmmaterial und Bearbeitung</b>	126.221
295 Projektberatung	0		<b>8. Endfertigung</b>	66.340
296 Projektüberwachung	0		<b>9. Versicherungen</b>	48.000
Summe Allgemeine Kosten	62.450		<b>10. Allgemeine Kosten</b>	62.450
			<b>11. Kostenmindernde Erträge</b>	0
<b>11. Kostenmindernde Erträge (abzüglich)</b>			<b>A. Summe = (Netto-) Fertigungskosten</b>	1.805.454
297 Löhne Abbau	0			
298 Geräte und Maschinen	0		<b>A. Netto-Fertigungskosten</b>	1.805.454
299 Reinigung, Müllabfuhr	0		<b>B. Handlungskosten (12 % von A.)</b>	108.327
300 Lastentransporte	0		<b>C. Zwischensumme</b>	1.913.781
Summe Kostenmind. Erträge	0		<b>D. Überschreitungsreserve</b>	100.000
			<b>E. Zwischensumme</b>	2.013.781
			<b>F. Finanzierungskosten</b>	60.000
			<b>G. Zwischensumme</b>	2.073.781
			<b>H. Treuhandgebühren</b>	45.000
			<b>I. Netto-Herstellungskosten</b>	2.118.781

### Multimedia-Kalkulation

Alle Einzelpositionen werden anschließend in eine übersichtliche Form, also in ein Kalkulationsschema, gebracht und ergeben die Kalkulation (Stufe 5). Bei Multimedia ist es zweckmäßig, mit einem **6-Kostenblöcke-Konzept** zu arbeiten:

- Kostenblock 1: Analyse und Basis-Konzeption
- Kostenblock 2: Feinkonzept, Storyboard, Rechte
- Kostenblock 3: Produktion der Einzelmedien - Text, Ton, Bild, Grafik, Video und Animation
- Kostenblock 4: Integration: Nachbearbeitung, Programmierung
- Kostenblock 5: Sonstiges - Allgemeine Kosten
- Kostenblock 6: Zuschläge

#### 6-Kostenblöcke-Konzept

- ➔ Analyse und Basiskonzeption
- ➔ Feinkonzept, Storyboard, Rechte
- ➔ Produktion der Einzelmedien
- ➔ Nachbearbeitung, Programmierung
- ➔ Allgemeine Kosten, Sonstiges
- ➔ Gemeinkosten-zuschlag

### Multimedia-Kalkulation: Beispiel

		Menge	Einzelpreis	Aufwand	Einzelpreis	Gesamtpreis			Menge	Einzelpreis	Aufwand	Einzelpreis	Gesamtpreis
<b>1</b>	<b>Konzeption</b>												
1.1	Briefing/Workshop			1 Tage	1.100 €	1.100 €							
1.2	Materialsichtung, Recherche			1 Tage	1.100 €	1.100 €							
1.3	Exposé			1 Tage	1.100 €	1.100 €							
1.4	Schnittstellendefinitionen			1 Tage	1.000 €	1.000 €							
1.5	Grobdesign (Nutzerführung, Themenbaum)			1 Tage	1.000 €	1.000 €							
	<i>Zwischensumme Konzeption</i>			5 Tage		5.300 €							
<b>2</b>	<b>Ausarbeitung</b>												
2.1	Feinkonzept			1 Tage	1.000 €	1.000 €							
2.2	Storyboard, Drehbuch, Screenbook, Flowchart	Seiten		5 Tage	700 €	3.500 €							
2.3	Textredaktion für Speicher und Screen (Autor)	Zellen		2 Tage	700 €	1.400 €							
2.4	Erwerb von Rechten (gesonderte Aufstellung)	GEMA etc.											
2.5	Projektplanung, Projektleitung, Freigabe			1 Tage	1.000 €	1.000 €							
	<i>Zwischensumme Ausarbeitung</i>			9 Tage		6.900 €							
<b>3</b>	<b>Produktion incl. Post-Produktion</b>												
	<b>Produktion Video</b>												
3.1.1	Aufnahme einfachst, z.B. Moderation	10 min	500 €	1 Tage		5.000 €							
3.1.2	Aufnahme einfach, z.B. Industrie, Sachvideo	10 min	800 €	1 Tage		8.000 €							
3.1.3	Aufnahme szenisch, mittlerer Aufwand	min	3.000 €	Tage									
3.1.4	Aufnahme szenisch, großer Aufwand	min	5.000 €	Tage									
3.1.5	Videostudio			1 Tage	1.100 €	1.100 €							
3.1.6	Digitalisierung (Einrichtung je Sequenz)	30 Sequ.	80 €	2 Tage		2.400 €							
3.1.7	Digitalisierung MPEG offline Band (min. 5 Min.)	min	130 €	Tage									
3.1.8	Digitalisierung MPEG offline E-Bild (min. 5 Min.)	min	650 €	Tage									
3.1.9	Digitalisierung MPEG online Band (min. 5 Min.)	min	35 €	Tage									
3.1.10	Digitalisierung AVI vom Band (min. 5 Min.)	20 min	30 €	Tage		600 €							
3.1.11	Konvertierung, Bearbeitung			1 Tage	1.100 €	1.100 €							
3.1.12	Videoabnahme, ggf. Korrektur Kundenwünsche			0,5 Tage	1.000 €	500 €							
	<i>Zwischensumme Produktion Video</i>			6,5 Tage		18.700 €							
	<b>Produktion Bild</b>												
3.2.1	Aufnahme (Fotograf)	Stück		Tage	500 €								
3.2.2	Aufnahme (Fotograf mit Studio)			1 Tage	800 €	800 €							
3.2.3	Assistent			Tage	200 €								
3.2.4	Maske, Make Up, Haare, etc.			Tage	250 €								
3.2.5	Nebenkosten (Kleines Licht, Material, Requisiten)			Tage	250 €								
3.2.6	Modelle Laien			Tage	150 €								
3.2.7	Modelle Profis			Tage	500 €								
3.2.8	Scannen, Nachbearbeiten	Stück		0,5 Tage	1.000 €	500 €							
3.2.9	Abnahme, ggf. Korrektur Kundenwünsche			0,5 Tage	1.100 €	550 €							
	<i>Zwischensumme Produktion Bild</i>			2 Tage		1.850 €							
	<b>Produktion Grafik</b>												
3.3.1	Screenesign	75 Objekte		7 Tage	700 €	4.900 €							
3.3.2	Texteingabe Screen			0,5 Tage	500 €	250 €							
3.3.3	2D-Grafik	Objekte		Tage	950 €								
3.3.4	3D-Grafik	Objekte		Tage	700 €								
3.3.5	2D-Animation	min		Tage	800 €								
3.3.6	3D-Animation	min		Tage	850 €								
3.3.7	Abnahme, ggf. Korrektur Kundenwünsche			0,5 Tage	1.000 €	500 €							
	<i>Zwischensumme Produktion Grafik</i>			8 Tage		5.650 €							
<b>3.4</b>	<b>Produktion Ton</b>												
3.4.1	Sprecher	min		1 Tage	800 €	800 €							
3.4.2	Sprachaufnahme Tonstudio	min		1 Tage	900 €	900 €							
3.4.3	El. Musik u. Klang (Komposition und Aufnahme)	min/St.		0,5 Tage	700 €	350 €							
3.4.4	Ton-Nachbearbeitung, Konvertierung, Schnitt	min		Tage	800 €								
3.4.5	Abnahme, ggf. Korrektur Kundenwünsche			0,5 Tage	1.000 €	500 €							
	<i>Zwischensumme Produktion Ton</i>			3 Tage		2.550 €							
<b>3.5</b>	<b>Programmierung</b>												
3.5.1	Programmierer A (C, Visual Basic etc.)			5 Tage	800 €	4.000 €							
3.5.2	Programmierer B (Autorensysteme)			5 Tage	650 €	3.250 €							
3.5.3	Programmierer C (HTML, PC-Grafik, Bilder)			Tage	500 €								
3.5.4	Komplettverschaltung			4 Tage	750 €	3.000 €							
3.5.5	Funktionaler Test			1 Tage	500 €	500 €							
3.5.6	Qualitätstest, Freigabe (Abnahme)			5 Tage	500 €	2.500 €							
	<i>Zwischensumme Programmierung</i>			20 Tage		13.250 €							
<b>4</b>	<b>Anteil Produktionsleitung</b>												
				10 %					4 Tage	1.200 €			8.690 €
<b>5</b>	<b>Herstellung</b>												
5.1	CD Einzelfertigung	1 Stück	100 €	0,2 Tage		100 €							
5.2	CD Kleinauflage	20 Stück	3 €	Tage		60 €							
5.3	CD-Mastering und Pressung	500 Stück	1 €	Tage		500 €							
5.4	Begleitmaterial (Booklet, Inlaycard)	20 Stück		Tage									
5.5	Projektdokumentation	1 psch		1 Tage									
5.6	Abnahme, Versand	1 psch		0,2 Tage									
	<i>Zwischensumme Herstellung</i>			1,4 Tage		660 €							
<b>6</b>	<b>Nebenkosten des Auftragnehmers</b>												
6.1	Reisekosten	500 km	0,80 €	Tage									400 €
6.2	Kommunikation (Telefon, Fax, Porto)	psch		Tage									
6.3	Übernahme bestehender Projekte	psch		Tage									
6.4	Laborkosten	psch		Tage									
6.5	Gerätekosten	psch		Tage									
6.6	Verbrauchsmaterial	psch		Tage									
	<i>Zwischensumme Nebenkosten Auftragnehmer</i>			0 Tage		400 €							
<b>7</b>	<b>Zusatzkosten des Auftraggebers (z.B. POI)</b>												
7.1	Geräte (Miete)	1 psch		Tage									
7.2	Transport, Installation, Abbau	psch		Tage									
7.3	Standmiete (z.B. Zelt 5x5 m, 5 Tage)	1 psch	250 €	Tage		250 €							
7.4	Betreuung	psch		5 Tage	500 €	2.500 €							
	<i>Zwischensumme Zusatzkosten Auftraggeber</i>			5 Tage		2.750 €							
	<b>Summe</b>												66.700 €
	Mehrwertsteuer							16 %					10.672 €
	<b>Summe brutto</b>												77.372 €

### Buch-Kalkulation

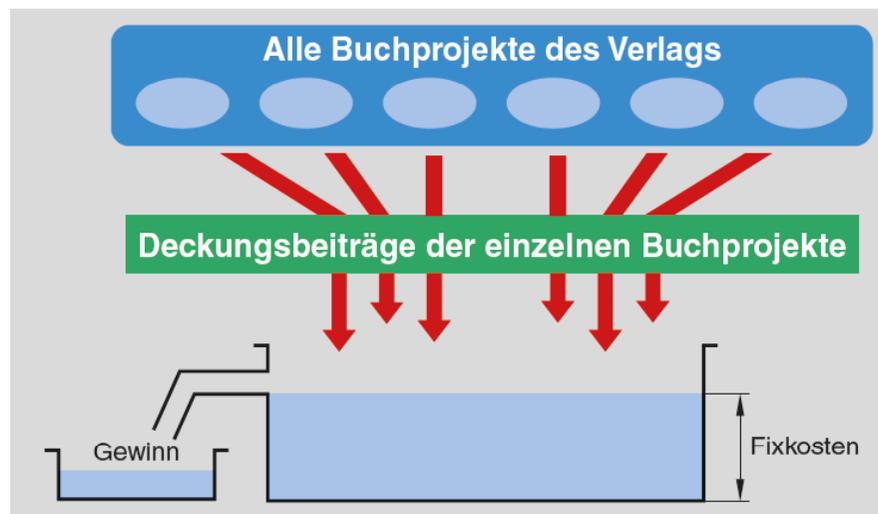
① Die von einem Projekt direkt verursachten Kosten nennt man **variable Kosten**. Typische variable Kosten im Medienbereich sind Kosten für Rechte, Honorare für freie Mitarbeiter, Materialverbrauch (Papier, Filmmaterial, CD-Rohlinge etc.), Reisekosten für Recherchen, Kommunikationskosten etc. Der Gegensatz zu den variablen Kosten sind die **Fixkosten**, die auch dann anfallen, wenn das Projekt nicht durchgeführt wird. Typische Fixkosten sind z. B. Gehälter für festangestellte Redakteure, Mieten, Versicherungen, „Flat Rates“ oder Steuern.

② Der **Deckungsbeitrag** ist definiert als Differenz zwischen dem Umsatzerlös und den variablen Kosten. Er gibt an, wie viel das Produkt zur Deckung der Fixkosten und zum Gewinn (Totalerfolg) beiträgt.

Die Kalkulation eines Buchprojekts verläuft etwas anders als die beim Film und im Multimediabereich vorrangig angewandte Zuschlagskalkulation. Im Buchverlag, der sich dadurch auszeichnet, dass er viele (kleine, mittlere und größere) Projekte gleichzeitig abwickelt, ist das vorherrschende Kalkulationsverfahren die sog. **Deckungsbeitragsrechnung**. Während man bei der Zuschlagskalkulation sämtliche Kosten ermittelt und diejenigen Kosten, die dem Produkt nicht unmittelbar zurechenbar sind, über Gemeinkostenzuschläge den direkten Kosten hinzufügt, verzichtet man bei der Deckungsbeitragsrechnung auf diesen Zuschlag. Man begnügt sich damit, die direkt von einem Produkt verursachten Kosten ① zu ermitteln und stellt diese Kosten – die also nur einen Teil der gesamten Kosten des Produkts darstellen – dem von diesem Produkt erwarteten Umsatzerlös gegenüber. Die Differenz, die sich dann ergibt, nennt man **Deckungsbeitrag** ②.

## Buch-Kalkulation: Deckungsbeitragsrechnung

Der Begriff „Deckungsbeitrag“ bringt zum Ausdruck, dass dieser Betrag dazu dient, einen Beitrag zur Abdeckung der gesamten fixen Kosten des Verlags zu leisten. Alle Deckungsbeiträge aller Projekte zusammengenommen decken dann (hoffentlich) den gesamten Fixkosten-Block des Verlages ab und führen darüber hinaus zu einem Gewinn. Die nachfolgende Abbildung bringt den Zusammenhang bildhaft zum Ausdruck.



### Buch-Kalkulation: Beispiel Taschenbuch-Kalkulation

Es geht um das folgende Projekt: Herstellung eines Taschenbuchs in der Auflage von 10.000 Stück. Als Brutto-Ladenpreis sind 10 Euro vorgesehen.

#### Angaben zu den Kosten:

- Mehrwertsteuer: 7 % vom Netto-Ladenpreis
- Herstellkosten („Technische Herstellkosten“, „th“): 2,00 Euro
- Honorar/Lizenz („Pauschal-Honorar“): 5 % vom Netto-Ladenpreis
- Rabatt an Buchhandel („Durchschnittsrabatt“, „Sortimenter-Rabatt“): 45 % vom Netto-Ladenpreis
- Spezielle Angaben für die Zuschlagskalkulation: Gemeinkosten: 46 % vom Netto-Preis; Geplanter Gewinn („Plangewinn“) 0,31 Euro
- Spezielle Angaben für die Deckungsbeitragsrechnung: Vertreterprovision 8 % vom Netto-Preis; Auslieferung 12 % vom Netto-Preis; Werbung 10 % vom Netto-Preis

#### Begriffe:

- Brutto-Ladenpreis (Lp)
- Netto-Ladenpreis („Warenwert“) = Brutto-Ladenpreis abzgl. Mehrwertsteuer
- Netto-Preis („Netto-Abgabepreis“) = Netto-Ladenpreis abzgl. Rabatt

## Buch-Kalkulation: Beispiel Taschenbuch-Kalkulation

## Kalkulation nach der Deckungsbeitragsrechnung

1.	Brutto-Ladenpreis (Lp)	10,00	Euro	
2.	./. Mehrwertsteuer	0,65	Euro	
3.	= Netto-Ladenpreis (Warenwert)	9,35	Euro	
4.	./. Rabatt an Buchhandel	4,20	Euro	
5.	= Netto-Preis („Netto-Abgabepreis“)	5,15	Euro	
6.	./. Vertreterprovision 8 % von 5.	0,41	Euro	$9,35 \times 45 \%$
7.	./. Auslieferung 12 % von 5.	0,62	Euro	
8.	Deckungsbeitrag I	4,12	Euro	
9.	./. Pauschalhonorar 5 % von 3.	0,47	Euro	
10.	./. Technische Herstellkosten (th)	2,00	Euro	
11.	Deckungsbeitrag II	1,65	Euro	$9,35 \times 5 \%$
12.	./. Werbung 10 % von 5.	0,52	Euro	
13.	Deckungsbeitrag III ( = eigentlicher Deckungsbeitrag pro Stück)	1,13	Euro	

### Kalkulation einer Drucksache: Beispiel

Nachfolgend wird die (Grob-)Kalkulation eines kleinen Reiseführers für einen Landkreis wiedergegeben, der 64 Seiten Innenteil plus 4 Seiten Umschlag mit zahlreichen Farbfotos umfasst und bei dem Anzeigen vorgesehen sind (Quelle: Hermanni 2007, S. 193 ff.).

#### Interne Kosten (Verlag)

1. Redaktion/Autor (Arbeitszeit 2 Wochen)	€	2.000,00
2. Lektorat (Arbeitszeit 3 Tage/24 Std. à € 25,-)	€	600,00
3. Fotograf (pauschal)	€	6.500,00
4. Grafik/Druckvorstufe (40 Std. à € 60,-)	€	2.400,00
5. Buchhaltung (pauschal)	€	500,00
Gesamtkosten intern (ohne MwSt)	€	12.000,00

#### Externe Kosten (Druckerei, Rechte, Distribution)

1. Druckkosten (Auflage 5.000 Stück)	€	4.500,00
2. Anzeigenverkauf (Basishonorar + Provision 20 %) Basishonorar für 3 Monate (freie Zeiteinteilung)	€	3.000,00
3. Allgemeine Kosten	€	300,00
4. Titelschutz-Anzeige (www.titelschutzanzeiger.de)	€	150,00
5. Einkauf Fremdkommentare (2 ×)	€	1.000,00
6. Einkauf Karten/Ortspläne (5 × € 400,-)	€	2.000,00
7. ISBN-Nummer	€	67,79
8. Distribution (als Beilage eines Anzeigenblattes) (pro 1.000 Stück = € 67,-; bei 5.000 Stück Auflage)	€	335,00
Gesamtkosten extern (ohne MwSt)	€	11.952,79
<b>Herstellungskosten gesamt (ohne MwSt)</b>	<b>€</b>	<b>23.952,79</b>

## Kalkulation eines Computerspiels

Dieses Fallbeispiel beruht auf der realen Kalkulation eines in Deutschland entwickelten, vergleichsweise einfachen Spielprojekts.

Es ist als C/B-Projekt eingestuft, das sich also unterhalb des Durchschnitts befindet.

Ein solches Produkt bewegt sich im mittleren Preissegment von ca. 30 Euro.

		Einzelkosten	Reales Projektbeispiel
<b>Personal (Gehalt)</b>		<b>Pro Kopf/Monat in Euro</b>	
	Management/ Executive Producer (2-3)	3.000 - 5.000 (Sek. 2.000 - 2.500)	2 : 144.000
	Grafiker (6-12)	2.500 - 4.000	6 : 342.000
	Programmierer (6-10)	3.000 - 6.000	6 : 432.000
	Gamedesign	3.000 - 5.000	1 : 72.000
	Leveldesigner (4-8)	2.500 - 3.000	4 : 180.000
	Musiker (1)	2.000 - 2.500	1 : 45.000
	Techniker (1)	2.000 - 3.000	1 : 36.000
	Personalenebenkosten	k.A.	350.000
<b>Personal gesamt</b>	<b>20-35 Personen</b>		<b>1.601.000</b>
<b>Engines</b>		<b>Preisspannen</b>	
	Grafik	100.000 - 500.000	250.000
	Physik	50.000 - 100.000	50.000
	Künstliche Intelligenz	25.000 - 50.000	25.000
	Sound & Musik	5.000 - 20.000	10.000
<b>Engines gesamt</b>		<b>180.000 - 670.000</b>	<b>335.000</b>
<b>Ausstattungskosten pro Arbeitsplatz</b>		<b>Einmalige Projektausstattung pro Arbeitsplatz</b>	
	Administration	2.500 - 3.000	5.000
	Grafiker/Designer	5.000 - 7.500	42.000
	Programmierer	3.000 - 5.000	24.000
	Leveldesigner	2.500 - 3.000	10.000
	Musiker	2.500 - 5.000	2.500
	Techniker	2.000 - 2.500	2.000
<b>Ausstattungskosten gesamt</b>		<b>85.500</b>	
<b>Sonstige Kosten</b>		<b>Monatsbasis</b>	
	Büroräume	2.000 - 3.000	45.000
	Laufende Kosten	10.000 - 20.000	270.000
	Reisekosten	4.000 - 6.000	90.000
	Kommunikationskosten	5.000	90.000
<b>Sonstige Kosten gesamt</b>		<b>21.000 - 34.000</b>	<b>495.000</b>
<b>Kalkulationsbasis Beispielprojekt</b>			<b>2.516.500</b>



*Handbuch Medien*  
*Präsentation Kapitel 18*  
*Kalkulation*

*Ende*