

Regisseur-Unit-System

Englisch: Director unit system

PRODUKTION

Organisationsmodell, bei dem jeder Regisseur seine eigene technische Unit (Kamera, Licht, Ton) kontrolliert — typisch bei großen Mehrregisseur-Produktionen oder Anthology-Serien. Maximale künstlerische Kohärenz pro Episode.

Beim Regisseur-Unit-System bekommt jeder Regisseur eine vollständig eigene technische Crew — Kameramann, Gaffer, Tonmeister, oft auch Schnitt-Vorbereitung. Das klingt luxuriös, ist aber in der Praxis ein durchdachtes Effizienz-Modell für Produktionen, bei denen künstlerische Konsistenz pro Episode wichtiger ist als Crew-Flexibilität. Die Idee: Ein Director und sein Team arbeiten sich ineinander ein, verstehen die visuelle Sprache des anderen, können schneller entscheiden. Das System funktioniert besonders bei Anthology-Serien oder in großen Studios, die mehrgleisig drehen. Jede Unit produziert ihre Episode(n) quasi parallel — dadurch entfällt der ständige Wechsel, die Abstimmungs-Reibungsverluste. Statt dass ständig neue Gaffer und Kameramänner die visuelle Intention eines Directors reinterpretieren müssen, bleibt die Crew stabil. Das erspart Diskussionen, die sonst täglich vorkommen: Wie hell ist diese Szene? Welcher Objektiv-Look? Wie hart das Gegenlicht? Ein etabliertes Team kennt die Antworten schon. In der Praxis heißt das: Der Regisseur sitzt bei Kamera-Tests dabei, bespricht die Licht-Architektur mit seinem Gaffer — nicht einem Pool-Gaffer, der gerade verfügbar ist. Der DP wird Teil der künstlerischen Entscheidung, nicht Ausführungsinstanz. Das spart Zeit im Schnitt auch, weil die visuelle Kohärenz bereits beim Drehen stimmt. Bei Streaming-Serien mit wechselnden Directors (Prestige-Modell) ist das entscheidend — jede Folge braucht ihren Look, ohne dass die Gesamtserie zerfasert. Nachteile sind organisatorisch: Man braucht mehr Crewmitglieder insgesamt, der Production-Manager muss mehrere parallele Crews koordinieren, und bei Ausfällen ist Flexibilität begrenzt. Auch entstehen Sub-Budgets pro Unit — das ist teurer als ein großes, zentrales Kamera-Department. Deshalb findet man das System selten bei Low-Budget-Produktionen, sondern bei HBO-Serien, Netflix-Prestige-Projekten oder großen internationalen Co-Productions. Beim Mehrschicht-Dreh oder bei Episodic Drama mit erfahrenen Directors ist es dagegen Standard — es maximiert kreative Autonomie bei gleichzeitiger Production-Sicherheit.