

Previs

REGIE

Animatische Vorvisualisierung komplexer Sequenzen mit Rohanimation, Schnitt und Sound — zeigt Kamerafahrten, Timing, Schnittrhythmus lange vor dem Dreh. Erspart am Set Zeit und Geld.

Bevor die erste Kamera läuft, entsteht am Rechner ein filmisches Skelett — rohes Material, das Timing, Schnitt und Kamerabewegung in groben Strichen vorwegnimmt. Previs nennt sich diese Animatik, und sie ist längst nicht nur bei Blockbustern Standard. Sie zeigt vor Ort, wie eine komplexe Sequenz atmen soll, wo die Schnitte sitzen, wie lange eine Fahrt dauert. Das erspart am Set Entscheidungsvakuum und Verschwendung. Das Material entsteht typischerweise aus Storyboards, die ein Animator in einfache 3D-Geometrie oder 2D-Animationen übersetzt. Kamerafahrten werden nachgebildet, Schnittübergänge platziert, und ein temporärer Soundtrack — oder nur Klick-Track für das Timing — wird unterlegt. Die Auflösung ist bewusst niedrig, die Qualität nebensächlich. Es geht um Rhythmus und Raumlogik. Eine Verfolgungsjagd durch eine Fabrik lässt sich vorab durchspielen: wo die Übergänge zwischen Innen- und Außenaufnahmen erfolgen, wie lang jeder Shot dauert, ob eine Fahrt drei oder zehn Sekunden braucht. Das Ganze ist iterativ — der Regisseur schaut, verändert, animiert neu, bis das Timing sitzt. Am Set selbst wird die Previs zur physischen Referenz. Der Kameramann filmt danach, aber nicht sklavisch — die Realität hat ihre Eigenheiten, Schauspieler spielen anders als in der Animation. Previs ist Kompass, nicht Kettenbrief. Sie spart aber massiv Zeit bei technisch anspruchsvollen Szenen: VFX-Sequenzen, bei denen Kameras exakt platziert sein müssen, oder Verfolgungsfahrten, die keinen Raum für Improvisation lassen. Der Editor arbeitet später mit völlig anderen Aufnahmen, aber das Tempo, das der Regisseur in Previs definiert hat, bleibt der innere Puls der Szene. Wichtig: Previs ist kein Storyboard-Ersatz, sondern dessen logische Fortsetzung ins Zeitliche. Sie beantwortet nicht die Frage «Was sehe ich?», sondern «Wie schnell sehe ich es, und in welcher Abfolge?». Bei Actionszenen oder komplexem VFX-Mapping ist sie unverzichtbar. Bei Character-Dramaturgie kann sie übertrieben wirken — hier erstickt sie eher, als dass sie hilft. Die beste Previs ist die unsichtbare: Der Regisseur hat sein Timing gefunden, das Set läuft wie geschmiert, und niemand merkt, dass es Stunden Vorarbeit am Rechner brauchte.