

# Probe

Englisch: Rehearsal

ART/BEGRIFFE

Die Probe ist die Vorbereitung einer Szene vor der Aufnahme – mit Darstellern, Kamera und allen technischen Abteilungen.

**Technische Details** Die Standard-Probenzeit beträgt 15-30 Minuten pro Szene bei Dialog-intensiven Sequenzen, bei komplexen Kamerafahrten oder Choreografien bis zu 90 Minuten. Blocking Rehearsals finden meist 2-3 Tage vor Drehbeginn statt, Technical Rehearsals direkt am Set 45-60 Minuten vor der ersten Aufnahme. Bei Fernsehproduktionen werden täglich 1-2 Stunden Probenzeit eingeplant, während Spielfilme 3-5 Probentage vor Drehstart vorsehen. Stunt- und Action-Sequenzen erfordern separate Safety Rehearsals mit bis zu 10 Wiederholungen unter Supervision des Stunt Coordinators.

**Geschichte & Entwicklung** Filmproben etablierten sich in den 1920er Jahren, als Regisseure wie F.W. Murnau systematische Bewegungsproben einführten. 1935 standardisierte RKO Studios die Table Read als verpflichtenden Produktionsschritt. Method Acting in den 1950er Jahren verlängerte Probenzeiten auf bis zu zwei Wochen, während die Nouvelle Vague ab 1960 Improvisation während der Probe popularisierte. Digitale Previsualization seit den 1990er Jahren ergänzt physische Proben durch virtuelle Kameraproben im 3D-Raum. Praxiseinsatz im Film Stanley Kubrick probte "Eyes Wide Shut" über 400 Stunden, wodurch die ursprünglich geplanten 65 Drehtage auf 46 reduziert wurden. Mike Leigh entwickelt in 6-monatigen Improvisationsproben komplette Drehbücher. Bei "1917" (2019) probten Roger Deakins und Sam Mendes jeden Kameraschwenk der One-Shot-Sequenzen drei Wochen lang. Marvel Studios setzt seit "Iron Man" (2008) auf intensive Stunt Rehearsals, die 40% der Nachdreh-Kosten einsparen. Fernsehserien wie "The West Wing" reduzierten durch tägliche Walk-and-Talk-Proben die Aufnahmezeit pro Szene von 45 auf 23 Minuten.

**Vergleich & Alternativen** Blocking unterscheidet sich von Choreografie durch die Integration technischer Abläufe statt reiner Bewegungskunst. Pre-Lighting (Licht-Setup vor Schauspielereintreffen) ersetzt teilweise Technical Rehearsals, verlängert aber die Drehzeit um 15-20%. Virtual Production mit LED-Walls eliminiert Location-Proben, erfordert jedoch zusätzliche Motion-Capture-Tests. Spontane Inszenierung ohne Probe (wie bei Dogme 95) reduziert Vorbereitungszeit, erhöht jedoch das Verhältnis von gedrehtem zu verwendetem Material von 8:1 auf 25:1.