

Drehverhältnis

Englisch: Shoot Ratio

PRODUKTION

Verhältnis zwischen gedrehtem Material und endgültigem Film — 10:1 bedeutet zehn Stunden Material für eine Stunde Schnitt. Niedrig beim dokumentarischen Arbeiten, hoch bei perfektionistischer Mehrfach-Auswahl.

Am Set entscheidet das Drehverhältnis über Budget, Schnittdauer und letztlich über die Qualität der Auswahl im Schneiderraum. Zehn Stunden Material für sechzig Minuten Film — das ist kein akademisches Zahlenspiel, sondern pure Produktionsrealität. Je höher die Ratio, desto mehr Sicherheit bei der Montage, desto teurer wird aber auch das Projekt. Das Drehverhältnis ist direkt gekoppelt an die Regie-Philosophie und die finanzielle Ausstattung. Beim dokumentarischen Arbeiten — etwa im Verite-Stil — liegen die Quoten oft zwischen 3:1 und 5:1. Die Kamera rollt, beobachtet, das Beste wird aus dem Kontinuum herausgeschnitten. Das ist lean, effizient, manchmal auch improvisativ notwendig. Beim narrativen Spielfilm hingegen, besonders bei perfektionistischen Mehrfach-Takes, Variation im Timing oder Überversicherung gegen Re-Shoots, landet die Ratio schnell bei 10:1, 15:1, manchmal sogar höher. Produktionen, die 20:1 gefahren sind, gibt es — pure Absicherung, aber auch pure Platzverschwendung im DIT-Truck. Was viele unterschätzen: Das Drehverhältnis beeinflusst nicht nur die Lagermenge, sondern auch die Schnitt-Arbeit. Bei 5:1 weiß der Editor sofort, welche Takes die besten sind — wenig Ausschuss, klare Entscheidungen. Bei 25:1 sitzt der Cutter im Schneiderraum und schaut sich blind durch Varianten, von denen viele funktional identisch sind. Das kostet Zeit, Geld und oft auch Intuition. Umgekehrt: Zu niedrig gelegte Ratios — 2:1 oder darunter — erzeugen Druck am Set. Kein Take darf verschwendet werden, keine Experiment-Chance genommen. Das hemmt Kreativität. Praktisch kalkuliert sich die Ratio so früh wie möglich: Mit Regie und Schnitt wird festgelegt, wie viel Varianz gebraucht wird. Spielfilm mit Dialogen? Mindestens 8:1. Actionsequenzen mit Stunts? Kann schneller gehen, 6:1 reicht oft. Werbe-Spot im Loop-Modus? 4:1, alles andere ist Luxus. Dann wird die Zielspieldauer mit der Quote multipliziert — das ergibt das Storage-Budget, die benötigte Generatoren-Leistung am Set und den Cutter-Zeitplan. Das Drehverhältnis ist kein abstraktes KPI. Es ist die Schnittstelle zwischen Regie-Ambition und Produktions-Realität.