Drehen

Englisch: Shooting

PRODUKTION

Die Produktionsphase, in der Kamera läuft und Szenen aufgezeichnet werden — vom ersten bis zum letzten Take am Set.

Wenn die Produktion ins Drehen kommt, beginnt die Phase, in der alles auf dem Papier endlich vor der Kamera Realität wird. Das Drehen ist nicht einfach das Aufzeichnen von Szenen — es ist die Synthese aus Planung, Improvisation und Problemlösung unter Druck. Am Set entscheidet sich, ob die Vorproduktion funktioniert hat oder ob man ad hoc nachdenken muss. Die Kamera läuft, der Ton zeichnet auf, und jeder Take kostet Zeit und Geld. Das prägt die Mentalität. Praktisch heißt Drehen: Der Regisseur oder die Regisseurin gibt die Richtung vor, der DoP (Cinematographer) stellt Licht und Kamera, die Schauspieler spielen. Dazwischen passiert das echte Handwerk — Fokus pullen, Lichtwechsel zwischen Takes, Boom-Positionierung. Ein Standard-Drehtag dauert 10–12 Stunden, bei Großproduktionen mit VFX-Anforderungen oder komplexen Stunts deutlich länger. Man plant in Szenen-Einheiten (Setups), nicht in Minuten. Ein Setup kann fünf Takes oder fünfzig Take brauchen. Drehpläne sind notwendig, wissen aber auch, dass sie zerfallen, sobald eine Scheinwerfer ausfällt oder der Lead krank wird. Die Qualität des Drehens hängt stark von Vorbereitung ab. Eine detaillierte Storyboard und ein durchdachter Drehplan — etwa nach Locations, Lichtsituationen oder Schauspieler-Verfügbarkeit optimiert — machen den Unterschied zwischen einem effizienten Drehtag und einem chaotischen. Gleichzeitig muss man flexibel sein. Eine Lokation sieht in der Realität anders aus als im Scout. Das Licht ändert sich. Schauspieler finden neue Takes, die besser sind als die geplanten. Der Schnitt denkt in Takes und Varianten — deswegen dreht man mehrere Takes desselben Setups, nicht nur einen. Technisch unterscheidet das Drehen zwischen analogem und digitalem Workflow heute kaum noch — aber die Mentalität ist unterschiedlich. Früher, mit Film, war jeder Take kostbar. Heute nimmt man gerne zehn Takes zu viel, weil Speicherplatz billig ist. Das ist auch eine Falle: Am Set zu viel Material generieren heißt später Chaos im Schnitt. Gute Dreharbeiten heißen nicht maximale Menge, sondern maximale Auswahl mit Absicht. Die beste Take ist oft die zweite oder dritte, nicht die zehnte. Aktuelles Die Turnaround Time bezeichnet den zeitlichen Abstand zwischen dem Ende eines Drehtags und dem Beginn des nächsten. Eine 12-stündige Pause gilt als Industriestandard und ist in vielen Gewerkschaftsverträgen festgeschrieben. Diese Regelung soll der Crew ausreichend Erholung zwischen den oft langen Drehtagen ermöglichen.