

Stunt

STUNTS

Gefährliche oder technisch komplexe körperliche Aktion vor der Kamera — Sprünge, Kämpfe, Fahrzeugmanöver. Immer mit zertifiziertem Stunt-Koordinator geplant und durchgeführt.

Stunts kommen ins Spiel, wenn eine Szene eine Explosion, einen Sturz aus fünf Metern oder eine Verfolgung mit Motorrädern erfordert. Ein Stunt ist nicht einfach eine "gefährliche Szene", sondern eine kalkuliert inszenierte, biomechanisch durchdachte Aktion, bei der ein trainierter Double oder spezialisierter Performer eine Bewegung ausführt, die entweder für den Hauptdarsteller zu riskant wäre oder technisch so komplex ist, dass nur ein Profi sie sicher bewältigt. Der Unterschied zu improvisierten Action-Szenen: alles ist geplant, versichert, zertifiziert. Am Set läuft das so ab: Der Stunt-Koordinator (oder Stunt Supervisor) sichtet bereits das Drehbuch, kalkuliert Risiken durch, entwarf Sicherungssysteme — Gurte, Airbags, Crash-Pads, Wasserboxen. In der Absprache mit dem DoP werden Kamerawinkel und Beleuchtung so festgelegt, dass die Illusion funktioniert: Der Zuschauer soll glauben, dass der Hauptdarsteller springt, aber in Wahrheit ist es der Stunt-Double in perfekter Übereinstimmung mit Kleidung, Frisur, Lichtsetzung. Die kritischsten Stunts — Feuer auf dem Körper, Auto-Crashes, große Höhenstürze — erfordern mehrere Tage Planung und Durchläufe mit dem Team vor Drehstart. Klassische Stunt-Kategorien sind: High Falls (Stürze aus großer Höhe in Airbags oder Wasserboxen), Pyrotechnische Stunts (kontrollierte Explosionen, Feuer-Effekte am Körper), Fahrzeug-Action (Autorollen, Motorrad-Transfers, Brems-Manöver), Kampf-Choreographie (wirkt brutal, ist aber durch Timing und Sichtlinie völlig kontrolliert) und Wasserstunts (Tauchgänge, Strömungs-Szenen). Bei jeder Single-Take-Aktion — besonders bei Feuer oder Höhe — hat der Koordinator einen Notfall-Plan, medizinisches Personal ist präsent, und mitunter sind drei oder vier Versuche nötig, bis die Bewegung bildlich sitzt. Für die Kamera bedeutet das: Die Auflösung muss hoch genug sein, um Schnittfehler zwischen Double und Star zu vermeiden. Close-ups machen Stunts anfällig — da wird oft der Hauptdarsteller eingesetzt oder der Double nur für Weitwinkel-Teile. Steady-Cam oder Dolly-Moves bei Stunts erfordern mehrfache Durchläufe, um sicher und konsistent zu sein. Ein echter Stunt kostet Zeit und Geld. Manchmal ist ein VFX-Stunt (digitale Ergänzung realer Grundbewegungen) effizienter — das entscheiden Regie, Budget und Effekts-Supervisor gemeinsam. Aktuelles In der Branche wird zunehmend zwischen 'Action Designer' und 'Stunt Coordinator' unterschieden: Während der Action Designer die choreografische Idee einer Stunt-Sequenz entwickelt, verantwortet der Stunt-Koordinator deren technische Planung und sichere Ausführung am Set. Diskussionen unter Fachleuten zeigen zudem, dass die Anerkennung dieser Arbeit institutionell noch hinterherhinkt — bis heute vergibt die Academy keinen eigenen Oscar für Stunt-Koordination, obwohl die Forderung danach seit Jahren erhoben wird. Der Einstieg in den Beruf erfolgt meist über spezialisierte Trainings in Kampfchoreografie, Fahrzeugtechnik oder Sturztechnik, oft kombiniert mit Erfahrung aus Sport oder Kampfsport.