

Stunt-Double

Englisch: Stunt Double

LICHT/EQUIPMENT

Spezialist führt gefährliche Aktionen anstelle des Hauptdarstellers aus — meist mit ähnlicher Statur und Bewegungstyp.

Technische Details Stunt-Doubles werden nach physischen Parametern ausgewählt: Körpergröße (± 2 cm Toleranz), Gewicht (± 5 kg), Haarfarbe und Körperbau müssen dem Hauptdarsteller entsprechen.

Spezialisierungen umfassen Fahrzeug-Stunts (Car Stunts), Kampf-Choreographie (Fight Doubles), Sprung- und Fall-Stunts (High Falls, typisch 8-15 Meter Höhe) sowie Feuer-Stunts (Burn Gags, maximale Brenndauer 15-30 Sekunden). Moderne Motion-Capture-Anzüge ermöglichen seit 2010 die digitale Gesichtsersetzung in der Post-Production mit 95%iger Genauigkeit.

Geschichte & Entwicklung Das erste dokumentierte Stunt-Double war Frank Hanaway 1903 in "The Great Train Robbery". Helen Gibson prägte 1914 als erste weibliche Stunt-Performerin die Branche. Der Durchbruch kam 1968 mit Hal Needhams Gründung von "Stunts Unlimited", der ersten professionellen Stunt-Agentur. Seit 2001 existiert die Academy Award-Kategorie für "Best Stunts" (bisher nicht umgesetzt), während die Screen Actors Guild seit 2001 eigene Stunt-Awards vergibt.

Praxiseinsatz im Film Bei "Mad Max: Fury Road" (2015) kamen 150 Stunt-Performer zum Einsatz, davon 80% praktische Stunts ohne CGI-Ersetzung. Typischer Workflow: Casting 4-6 Wochen vor Drehbeginn, 2-3 Wochen Probenzeit, tägliche Safety-Meetings 30 Minuten vor Stunt-Sequenzen. Kosten: 800-1.500€ täglich für Standard-Stunts, 3.000-8.000€ für High-Risk-Sequenzen. "John Wick" (2014) verwendete Keanu Reeves für 90% der Kampfszenen nach 4-monatigem Training, Doubles nur für Sprünge über 2 Meter Höhe.

Vergleich & Alternativen Body-Doubles ersetzen Darsteller aus ästhetischen Gründen ohne Gefahrenmoment, Photo-Doubles stehen für Beleuchtungs-Setups zur Verfügung. Digital-Doubles mittels Deepfake-Technologie erreichen 2024 einen Realitätsgrad von 90% bei 40% der Kosten traditioneller Stunt-Arbeit. Praktische Stunts bleiben bei Kontakt-Kämpfen und Fahrzeug-Sequenzen überlegen, da Physik und Materialeigenschaften digital schwer reproduzierbar sind. Hybrid-Ansätze kombinieren reale Stunts mit digitaler Gesichtsersetzung für eine günstige Kosten-Nutzen-Relation.