

Take

REGIE/BEGRIFFE

Ein Take ist ein einzelner, ununterbrochener Aufnahmedurchgang einer Einstellung – von "Action" bis "Cut".

Technische Details Die Länge eines Takes wird durch das verwendete Aufnahmemedium begrenzt: 16mm-Filmmagazine fassen 122 Meter (11 Minuten bei 24fps), 35mm-Magazine 305 Meter (ebenfalls 11 Minuten). Bei digitalen Kameras wie der ARRI Alexa liegt die maximale Take-Länge bei 64GB-Speicherkarten bei etwa 80 Minuten in ProRes 422. Jeder Take erhält eine eindeutige Slate-Nummer bestehend aus Szenen- und Take-Nummer (z.B. 47A/3 für den dritten Take von Szene 47A). Die Datenrate bestimmt dabei die praktische Obergrenze: ProRes 4444 XQ verbraucht etwa 500 MB pro Minute.

Geschichte & Entwicklung Der erste dokumentierte Extended Take stammt aus Alfred Hitchcocks "Cocktail für eine Leiche" (1948), bei dem jeder Take die komplette Länge einer 35mm-Filmrolle ausschöpfte. Andrei Tarkowski etablierte in den 1970ern den künstlerischen Einsatz langer Takes als Stilmittel. Mit der Einführung digitaler Kameras ab 2002 entfielen physische Magazin-Beschränkungen. Alejandro González Iñárritu nutzte 2014 für "Birdman" Takes von bis zu 15 Minuten Länge, digital zusammengesetzt zu scheinbar endlosen Sequenzen.

Praxiseinsatz im Film Stanley Kubricks berühmter Steadicam-Take durch das Overlook Hotel in "Shining" (1980) dauerte 4 Minuten 28 Sekunden und benötigte 27 Anläufe. Paul Thomas Anderson drehte für "Boogie Nights" (1997) die Poolparty-Sequenz in einem einzigen 8-Minuten-Take mit 16 Schauspielern. Der Workflow erfordert präzise Choreografie aller Beteiligten: Schauspieler, Kamerateam, Script Supervisor und Tonassistenten müssen synchronisiert agieren. Multiple Takes derselben Szene bieten dem Editor verschiedene Interpretationen und Performance-Nuancen.

Vergleich & Alternativen Der Take unterscheidet sich vom Shot durch seine ungecuttete Kontinuität – ein Shot kann aus mehreren Takes montiert werden. Sequence Shots umfassen komplette Szenen in einem Take, während Coverage aus multiplen Takes verschiedener Einstellungsgrößen besteht. Master Shots etablieren räumliche Orientierung, Close-ups fokussieren Emotionen. Moderne Motion-Capture-Systeme ermöglichen "Virtual Takes", bei denen Kamerabewegungen nachträglich definiert werden. Bei Low-Budget-Produktionen reduzieren wenige Takes pro Setup die Kosten, während High-End-Produktionen oft 20+ Takes für perfekte Performance akzeptieren.