

Filmschnitt – Begriffe, Tipps und Tricks

Rohschnitt (Makromontage)

Als Rohschnitt (auch: Grobschnitt) bezeichnet man die erste Auswahl und Anordnung des gedrehten Filmmaterials, d.h. also: die erste Schnittfassung eines Filmes. Diese Rohschnitte sind keinesfalls mit einem Director's Cut gleichzusetzen, da der Rohschnitt meist zuviel Material beinhaltet bzw. in mancherlei Hinsicht noch nicht fertiggestellt ist (Effect-Shots, Musik, Nachsynchronisation), jedoch als erster Anhaltspunkt für den noch zu findenden Rhythmus dient.

Feinschnitt (Mikromontage)

Als Feinschnitt wird die Fertigstellung des Schnitts eines Films bezeichnet. Der Feinschnitt folgt unmittelbar auf den Rohschnitt oder die Rohschnittabnahme. Im Rohschnitt werden die Reihenfolge der Szenen und Einstellungen sowie die Grundstruktur der Geschichte festgelegt. Im Feinschnitt muss der Editor jeden einzelnen Schnitt, jeden Übergang (siehe: Filmschnitt: Überblendung, etc.) genauestens prüfen und festlegen. Jedes Einzelbild mehr oder weniger kann eine Veränderung bedeuten.

Im Feinschnitt werden auch das Tempo und der Rhythmus sowohl der Einstellungen, der Szenen als auch des Films endgültig festgelegt. Die Arbeit am Feinschnitt erfordert vom Editor, dass er gleichzeitig minutiös jedes einzelne Bild betrachtet, jeden Schnitt immer und immer wieder durchleuchtet und dennoch genug Abstand bewahrt, um den Blick des Publikums – dem viele Dinge auch entgehen und dem es um einen runden Gesamteindruck geht – nicht aus den Augen verliert.

Pacing bezeichnet beim Filmschnitt und in der Montagetheorie das Tempo, das innerhalb von Einstellungen oder Einstellungsabfolgen vorliegt. Es wird durch visuelle Bewegungsimpulse oder auditive Pulse gebildet. Das Pacing kann, wenn in Einstellungen oder Einstellungsabfolgen ein regelmäßiger Bewegungs-Impuls vorliegt, metrisch sein. Meistens jedoch ist es unregelmäßig und erzeugt dadurch rhythmische Strukturen.

Timing bezeichnet beim Filmschnitt und in der Montagetheorie den Zeitpunkt des Ausstiegs aus einer Einstellung und den Zeitpunkt des Einstiegs in eine neue Einstellung an einer Schnittstelle und die dadurch entstehende Andauer der montierten Einstellung.

Der **Montagerhythmus** eines Films

- wird durch das Pacing und das Timing gebildet.
- Das Tempo im Wechsel der Einstellungsgrößen beeinflusst die Aussage und die Stimmung des Films.
- Das Weglassen einer Einstellung manipuliert die Aussage des Films ebenso wie die Dauer einer Kameraeinstellung.

- Schwenks sollten nicht aneinander gehängt werden, es sei denn, sie besitzen die gleiche Richtung und das Tempo.

Logische Handlungsabläufe

- Nur mit einem logischen Handlungsablauf kann der Zuschauer den Ereignissen folgen.
- Das Interesse bzw. die Orientierung der ZuseherInnen kann durch nicht logisch oder zeitlich falsche Aneinanderreihung von Szenen aber auch durch zu hektische oder kurze Einblendungen (unter 3 Sek.) verloren gehen.

Eine Schnittstelle (engl. Cut) bezeichnet die Verbindungs- bzw. Trennstelle von einer Einstellung zur nächsten.

Ein Großteil der Schnitte in modernen Filmen sind **Unsichtbare Schnitte**. Für solche Schnitte ist es notwendig, den perfekten Moment für das Umschneiden zu finden, damit der Schnitt dem Zuschauer nicht mehr auffällt.

Dort wo kein Unsichtbarer Schnitt stattfindet, wird im Feinschnitt festgelegt, welche Schnitte oder Überblendungen verwendet werden und wie mit ihnen die größtmögliche Wirkung erzielt werden kann.

"Harter Schnitt" bedeutet, dass zwischen zwei aufeinander folgenden Bildern keine direkte Verbindung besteht (örtlicher oder zeitlicher Wechsel), denn auch nicht überblendete Schnitte können beispielsweise durch Bewegungsanschluss oder Tonüberlappungen "weich" bzw. nicht bewusst wahrnehmbar werden.

Die **Überblende** (engl.: Lap Dissolve) ist eine Filmschnitttechnik. Sie steht im Gegensatz zum harten Schnitt, indem das alte Bild langsam ausgeblendet und das neue Bild gleichzeitig eingeblendet wird. Dadurch entsteht ein fließender Übergang zwischen beiden, was häufig verwendet wird, um zwei zeitlich oder räumlich weit voneinander entfernte Szenen zu suggerieren.

Die **Wischblende** (engl.: Wipe) ist eine Filmschnitttechnik, bei welcher das alte Bild vom neuen weggeschoben wird. Diese Schnitttechnik ist selten geworden und wird verwendet, um eine gleichzeitige Handlung an verschiedenen Orten darzustellen.

Kadergenaues Schneiden bedeutet so zu schneiden, dass der Schnitt nicht bewusst wahrgenommen wird.

Ein **Jump Cut** bezeichnet einen Filmschnitt, der die klassischen Continuity-Regeln bricht und die Aufmerksamkeit auf sich zieht, wodurch er für den Zuschauer irritierend sein kann. „Jump Cuts“ können auf unterschiedliche Weise entstehen,

haben aber alle zur Folge, dass die Bildübergänge als „Sprung“ wahrgenommen werden können:

- Unterschiede im Bildanschluss/Bewegungsanschluss am Schnittübergang (z. B. die Körperhaltung einer Figur variiert plötzlich)
- Missachtung der räumlichen Anschlüsse (die Figur „springt“ und befindet sich plötzlich an einer anderen Stelle im Raum). Hierbei kann es sich um eine beabsichtigte zeitliche Auslassung im Handlungsstrang handeln.
- Die Kombination von ähnlichen Einstellungsgrößen bei gleicher Kameraposition (Bruch der so genannten „30-Grad-Regel“.)

Ob die Bezeichnung Jump Cut nur für die intentionale Verletzung der Schnittkonventionen reserviert ist oder auch für versehentliche Anschlussfehler gilt, darüber gehen die Meinungen in der Literatur auseinander: In seinem Sachlexikon Film behauptet Rainer Rother, dass versehentliche Anschlussfehler damit nicht gemeint seien [S. 165], Ira Königsberg [in Complete Film Dictionary, S. 176] hingegen meint, der Begriff bezeichne sowohl gewollte als auch unbeabsichtigte Bildsprünge.

Der Jump Cut ist heute ein gängiges filmisches Mittel, das zum Beispiel Lars von Trier in den „Dogma 95“-Filmen einsetzt. Auch Gollums Selbstgespräch mit seiner Spiegelung auf dem Wasser in der Verfilmung von Der Herr der Ringe ist beispielsweise als Jump Cut inszeniert.

Im Continuity Editing des klassischen Hollywoodkino wurde diese Technik eher selten angewandt. Eine ähnliche Technik wie den „Jump Cut“ entwickelte in den 1960er Jahren der amerikanische Multimedia-Künstler Andy Warhol in seinen Experimentalfilmen mit dem **Strobe cut**.

Mit dem „Jump Cut“ verwandt ist der Zeitraffer, auch „**Stoptrick**“ genannt. Beispiel: Eine Person wird in einem Kaufhaus gezeigt, wie sie viele verschiedene Kleider anprobiert. Die Einstellung bleibt immer die gleiche, nur die Kleider der Person ändern sich von Schnitt zu Schnitt. Durch diese Methode merkt der Zuschauer, dass Zeit vergeht. Besonders beliebt ist diese Schnitttechnik in Musikvideos, um Bewegungen passend zum Takt der Musik zu schneiden.

Eine weitere Schnitt-Variante ist der **Match Cut**. Match Cut (to match (engl.) = 'zusammenpassen/-fügen', cut (engl.) = 'Schnitt') bezeichnet eine Technik der Filmmontage, bei dem in eine Bewegung hinein geschnitten und diese in einem anderen Bildmotiv fortgesetzt wird. Es ist die Verbindung zweier Einstellungen, die verschiedenen Handlungseinheiten entsprechen, also zeitlich und räumlich getrennt sind, durch die Inszenierung analoger, sich entsprechender Elemente innerhalb der Bildkader. Die parallele Verwendung von Formen, Bewegungen oder anderer Bestandteile erzeugt Kontinuität, da die menschliche Wahrnehmung gleichartige, auf einander folgende Eindrücke als zusammengehörig begreift. Beim Match Cut wird dem Zuseher oft dort ein Zusammenhang vorgegaukelt, wo eigentlich keiner ist. Zwei Gegenstände werden in aufeinanderfolgenden Szenen so im Bild positioniert, dass die Objekte vom Ende der letzten Szene und vom Anfang der folgenden Szene einer Transformation gleich nahtlos ineinander überzugehen scheinen oder der

Gegenstand der zweiten Szene die Bewegung der ersten fortsetzt. (Nicht zu verwechseln mit Morphing, bei dem ein Objekt in ein anderes verwandelt wird) –

Zusammenpassende Geräusche aus verschiedenen Szenen oder Geräusche in Szene 2 die zum Bildinhalt aus Szene 1 passen, ergeben ebenfalls einen Match Cut. (z.B.: Szene 1: Man sieht eine Kirche; Szene 2: Man hört am anderen Ende der Welt die Glocken einer anderen Kirche) Im weiteren Sinne können auch ähnliche Lichtstimmungen einen Match Cut erzeugen. Da der Zuschauer einen Zusammenhang zwischen zwei Einstellungen vermutet, glaubt er meist am Anfang, die Szene spiele weiterhin am selben Ort zur selben Zeit. Dass dies nicht der Fall ist erzeugt ein Aha-Erlebnis und Aufmerksamkeit. Deshalb folgen auf Match Cuts oft erklärende längere Einstellungen, in denen dem Zuseher klar wird, dass er sich an einem anderen Ort zu einer anderen Zeit befindet.

Den wohl berühmtesten Match Cut der Filmgeschichte findet man in Stanley Kubricks 2001: Odyssee im Weltraum aus dem Jahr 1968: Ein Menschenaffe wirft einen Knochen, mit dem er gerade einen Artgenossen erschlagen hat, in die Luft. Dieser wirbelt aus dem Bild in die Höhe. Die Bewegung wird durch den „Match Cut“ unterbrochen und eine gewaltige Zeitspanne von vier Millionen Jahren übersprungen, indem das nächste Bild einen Satelliten in der Erdumlaufbahn zeigt, der den Flug des Knochens scheinbar „fortsetzt“. So ist dieser Schnitt, der den Knochen (ein Mordwerkzeug) mit dem Satelliten identifiziert, ein äußerst lakonischer und wirksamer Kommentar zur gesamten Menschheitsgeschichte.

Form Cut: Ähnliche Objekte werden in verschiedenen Einstellungen an verschiedenen Orten gezeigt. (z.B.: Szene 1: Auto fährt weg; Szene 2: ein bremsender Reifen, zu einem anderen Auto gehörend)

Anschluss bezeichnet den stimmigen Übergang zwischen zwei Einstellungen. Der Anschluss muss sicherstellen, dass alle Details von einer Einstellung zur nächsten zueinander passen. Wenn dies nicht geschieht, spricht man von einem Anschlussfehler. Typische Anschlussfehler sind Änderungen der Stellung oder Körperhaltung der Schauspieler, Änderungen in der Kleidung oder Ausstattung und Sprünge in der angezeigten Uhrzeit von einer Einstellung zur nächsten. In Actionfilmen beobachtet man häufig, dass Beschädigungen von Fahrzeugen oder Gegenständen sich von Einstellung zu Einstellung verändern.

Das Problem des Anschlusses entsteht, weil Szenen von Spielfilmen aus Gründen der Effizienz nicht in derjenigen Reihenfolge gedreht werden, in der sie im fertigen Film erscheinen. Die Reihenfolge der Drehs ist meist durch die Verfügbarkeit von Schauspielern, Drehorten und anderen Ressourcen vorgegeben. Zwei im fertigen Film direkt aufeinander folgende Szenen können also mit großem zeitlichem Abstand gedreht worden sein.

Ein typisches Continuity-Problem ist z.B. der Schaum auf Biergläsern: Die Schaumkrone zerfällt mit der Zeit und kann - selbst bei höchster Aufmerksamkeit - nicht beliebig rekonstruiert werden. Solche Probleme resultieren - ähnlich wie das der Uhrzeiger - meist aus der Tatsache, dass (besonders bei Dialogen) eine Szene nacheinander aus zwei Kameraperspektiven gedreht wird oder dass bei

Versprechern "nachgedreht" werden muß. Bei Filmproduktionen ist in der Regel eine Person nur damit betraut, diese Fehler zu vermeiden. Dazu werden in der Regel Fotos von Szenen gemacht, nach denen beim Drehen der späteren Anschlusszene Requisiten u. ä. passend arrangiert werden. Oft wird der Anschluss auch mit dem englischen Fachausdruck Continuity bezeichnet. Zuständig während des Filmdrehs ist dafür das Script/Continuity.

Von Cut Out spricht man beim Film, wenn die Kamera nach einem Schnitt ihre Position nicht geändert hat, aber einen größeren Bildausschnitt zeigt, d. h. herausgezoomt hat.

Von **Cut In** spricht man, wenn die Kamera nach einem Schnitt ihre Position nicht geändert hat, aber einen kleineren Bildausschnitt zeigt, das heißt hineingezoomt hat. Diese Technik wird häufig verwendet, wenn man etwa von einer Halb-Nahen Einstellung auf einen Close-up einer Person springt. Hierbei darf die Achse, auf der die Kamera steht, nicht geändert werden. So wäre das beschriebene Beispiel zum Beispiel kein Cut In wenn die erste Einstellung von rechts und die Zweite (Nähere) von links gefilmt worden wäre.

Schuss-Gegenschuss (engl. Shot-Reverse-Shot) ist eine Technik der Filmmontage. Man bezeichnet damit eine Sequenz von Einstellungen, die insbesondere in Dialogsituationen gebräuchlich ist. Dabei werden die Darsteller während ihres Dialoges abwechselnd gezeigt. So spricht Darsteller A („Schuss“), daraufhin wird die Reaktion von Darsteller B gezeigt („Gegenschuss“). Dabei bewegt sich die Kamera nur auf einer Seite der Dialogachse.

Die **30-Grad-Regel** besagt, dass eine Einstellung in einem Film aus einem Winkel (bezogen auf die Achse Kamera-Bildinhalt) aufgenommen sein sollte, der mindestens um 30 Grad von der vorhergehenden Einstellung abweicht, um einen flüssigen, nicht als sprunghaft empfundenen Schnitt zu gewährleisten. Dabei muss die Einstellung so gewählt werden, dass sie der 180-Grad-Regel nicht widerspricht, da sonst ein Achsensprung entstehen würde.

Die **180-Grad-Regel** besagt, dass die Kamera bei einem Dialog zwischen zwei Personen immer von der gleichen Seite der gedachten Linie zwischen den beiden filmen muss. Und somit der Winkel zwischen „Schuss“ (Filmen des ersten Partners) und „Gegenschuss“ (Filmen des zweiten Partners, sozusagen in entgegengesetzter Richtung) nicht größer als 180 Grad wird. Hierbei muss man aber beachten, dass die 30-Grad-Regel nicht verletzt wird.

Ursprung dieser Regel ist, dass der Zuschauer im Theater immer von derselben Seite der Handlung zusah. Dieser Sachverhalt wurde dann auf die Filmproduktion übertragen.

Achsensprung: Die Illustration zeigt die Achse zwischen den beiden Personen und den 180°-Bogen, auf dem Kameras platziert werden können (grün). Wenn zwischen

dem grünen und dem roten Bogen geschnitten wird, tauschen die Personen auf dem Bildschirm scheinbar Position und Blickrichtung.

Ein Achsensprung ist ein Filmschnitt, mit dem die Handlungsachse (eine gedachte Linie zwischen zwei oder mehr Akteuren, bei Interviewszenen die Blickachse) übersprungen wird. Ein Achsensprung kann beim Zuschauer Desorientierung verursachen, da die Anordnung und Blickrichtung der Akteure im Frame sich relativ zum Zuschauer zu verändern scheint.

Bei Filmen aus bewegten Autos bedeutet das Filmen aus einem Fenster auf der gegenüberliegenden Autoseite einen Achsensprung (wenn man aus der Fahrerseite filmt, bewegt sich die Landschaft scheinbar von rechts nach links, filmt man aus der Beifahrerseite, bewegt sie sich scheinbar von links nach rechts. Diese Änderung der Bewegungsrichtung ist irritierend). Analog werden zwei Autos die bei einer Parallelmontage in die gleiche Richtung fahren (oft von links nach rechts, weil das unserer Leserichtung entspricht) als einander verfolgend wahrgenommen, wenn eines jedoch von links nach rechts und das andere von rechts nach links fährt, erwartet der Zuschauer einen Zusammenstoß. Im Continuity Editing des klassischen Hollywoodkinos wird der Achsensprung als Fehler betrachtet und dementsprechend vermieden. Die Vermeidung eines Achsensprung wird 180-Grad-Regel genannt.

In manchen Fällen kann ein **bewusster Achsensprung** auch Stilmittel sein, um beispielsweise Verwirrung oder einen Kippmoment zu symbolisieren (Stanley Kubrick wird in diesem Zusammenhang häufig genannt). In Werbespots werden Achsensprünge oft verwendet, um einen rasanten Effekt zu bewirken. Bekannt ist auch eine Szene im "Herr der Ringe", in welcher Sméagol mit sich selbst spricht. Da er mit den Schnitten wechselnd von der einen zur anderen Seite spricht (Achsensprung), entsteht der Eindruck zweier gleich aussehender Personen, womit der schizophrene Charakter der Figur unterstrichen wird.

Achsenwechsel: Im Gegensatz zum Achsensprung handelt es sich hierbei um eine Bewegung der Kamera (Steadicam oder einer Dollyfahrt) über die Achse, oder um eine Änderung der Bewegungsachse bzw. der Blickrichtung der Figuren, wodurch eine neue Achse definiert wird. Der Achsenwechsel wird vom Zuschauer nicht als störend wahrgenommen, weil sich die Bewegung fließend vollzieht. Diese Bewegung wird mitunter auch als Crab bezeichnet. Außerdem kann ein Zwischenschnitt in eine Totale eine Achsenüberschreitung möglich machen, da so die räumliche Anordnung der Protagonisten für den Zuschauer deutlich wird, oder der Zwischenschnitt auf einen Closeup, da sich der Betrachter danach wieder neu räumlich orientiert.

Zwischenschnitte: Der Umgang mit der Zeit im Film erfordert einige Übungen. Lange Vorgänge können nicht immer gefilmt werden und müssen im Film oft stark verkürzt dargestellt werden. Trotzdem soll die Handlung logisch bleiben und Schnitte nicht bemerkt werden. Hierzu werden Zwischenschnitte verwendet. Sie lenken den Betrachter von der eigentlichen Handlung ab und es können so z. B. Zeitsprünge eingeschoben werden, ohne dass dies dem Betrachter gleich bewusst wird.

Das Geheimnis eines erfolgreichen Schnittes liegt in einer für den Betrachter angegebenen Verknüpfung zweier Szenen. Dabei wird zwischen dem handlungsbezogenen und dem neutralen Zwischenschnitt unterschieden. Bei

handlungsbezogenen Schnitten werden Szenen so aneinandergereiht, bis das fertige Endprodukt entsteht. Z. B. könnte eine Aufnahme eines neuen Autos als Einleitung für eine Dokumentation dienen, in der die Entwurfs- und Produktionsschritte des Autos gezeigt werden.

Ein neutraler Zwischenschnitt steht nur mittelbar mit der Geschichte des Films oder einem Orts- bzw. Zeitenwechsel im Zusammenhang. Z. B. könnte während einer Podiumsdiskussion kurz ein interessanter Zuhörer gezeigt werden. Da der eigentliche Redner nur gehört aber nicht gesehen wird, kann an dieser Stelle gut zu einem späteren Zeitpunkt in der Diskussion verzweigt werden, wobei der Zwischenteil ausgelassen wird.

Im Folgenden einige **Regeln**, die für den Schnitt Ihres Films von Nutzen sein können. Bei experimentellen und anderen künstlerischen Videoclips sind diese Regeln natürlich nicht immer anwendbar.

- Keine Kamerabewegungen aneinander schneiden. Schwenks , Zooms und Kamerafahrten sollten immer durch stehende Einstellungen getrennt werden.
- Aufeinanderfolgende Einstellungen sollten aus unterschiedlichen Kamerapositionen aufgenommen sein, Aufnahmewinkel sollte mindestens um 45 Grad variieren.
- Bei Großaufnahmen von Gesichtern im Rahmen von Dialogen usw. sollte immer aus verschiedenen Kamerawinkeln gearbeitet werden.
- Perspektivenwechsel bei Gebäudeaufnahmen. Bei ähnlichen Aufnahmen der gleichen Art und Größe sollte die Bilddiagonale abwechselnd von vorne rechts nach hinten links und umgekehrt verlaufen.
- Schnitte auf die Bewegung der Akteure legen. Der Betrachter wird durch die laufende Bewegung abgelenkt und bemerkt den Schnitt fast nicht, d.h. in der Mitte der Bewegung kann auf eine Totale gewechselt werden.
- Harmonische Schnitte und keine Bildsprünge verwenden.
- Je weniger Bewegung in einer Einstellung, desto geringer sollte ihre Länge sein. Einstellungen mit rasanten Bewegungen können hingegen länger sein.
- Totale Einstellungen enthalten mehr Inhalte, sollten also auch länger gezeigt werden.