
Schnitt: Was funktioniert, was nicht

1. Einführung

1.1. Wozu Grundregeln?

Was sind Grundregeln überhaupt? Wenn wir von Grundregeln im Schnitt sprechen, geht es immer darum, ob der Zuschauer den Schnitt versteht oder nicht und ob er ihn bemerkt oder nicht.

Wenn wir einen Film machen, müssen wir uns auf den Zuschauer ausrichten und sonst nichts. Unser Zuschauer ist ein ganz normaler Mensch und hat als solcher von Mutter Natur einen eingebauten Schnittcomputer spendiert bekommen. Glaubt ihr nicht?

Versucht Folgendes: Schaut Euch im Clublokal gründlich um. Einmal links, einmal rechts, einmal an der Leinwand einmal hinter euch. Dann versucht zu fokussieren, versucht Details wahrzunehmen. Alles klar?

Habt ihr gemerkt, wo genau ihr geblinzelt habt, wo genau der sogenannte Lidschlag stattgefunden hat? Das war der eingebaute Schnittcomputer. Er trennt Sequenzen, die nicht unbedingt zusammengehören könnten. Er schont unser Hirn vor zu schnellen Schwenks. Mit einem simplen Lidschlag.

Und genauso ist es mit den Grundregeln: Grundregeln im Schnitt haben sich deshalb etabliert, weil sie gefällig sind und den Zuschauer nicht überfordern. Das heisst aber keinesfalls, dass Regeln absolut unumstösslich sind. Aber man kann nur dann mit Regeln experimentieren, wenn man sie kennt.

2. Der Rohschnitt

Der Rohschnitt umfasst das Sichten des Materials, Ausmustern unbrauchbarer Aufnahmen, Auswahl brauchbarer Bilder und die Ordnung der gewählten Aufnahmen in eine möglichst sinnvolle Reihenfolge.

2.1. Aussortieren

Hier werden technisch und handwerklich fehlerhafte Einstellungen ausgesondert. Ebenso sollten vom Thema ablenkende und verwirrende Aufnahmen aussortiert werden.

-> störende Motive im Bildhintergrund: Personen, Signete, Schriftzüge

Besonders schwierig fällt das, wenn es sich um eigenes Material handelt. Die kritische Distanz fehlt. So fällt es extrem schwer, gelungene Aufnahmen zu kippen, wenn sie einfach nicht zum Thema passen.

2.2. Ordnen

Das Ziel des Ordners besteht darin, einen folgerichtig erscheinenden Ablauf zu gestalten. Die Inhalte sollten logisch aufeinander bezogen sein und im Hinblick auf Raum und Zeit kontinuierlich ablaufen. Wenn wir den Zuschauer verwirren und er dem Film nicht mehr folgen kann, stellt er innerlich ab: Der Film ist dann für ihn uninteressant.

Es gibt Einstellungskombinationen, die verständlich sind und funktionieren und solche, die verwirrend auf den Zuschauer wirken und deshalb unbrauchbar sind.

Eine inhaltlich zusammenhängende Einstellungsfolge nennt man Sequenz. Eine typische einfache Sequenz besteht aus drei Schritten:

1. Totale etabliert Situation
2. Halbtotale führt zum Objekt des Interesses
3. Naheinstellung konzentriert sich auf des Objekt

Schnitt: Was funktioniert, was nicht

Man nennt dieses Prinzip „Vom Allgemeinen zum Besonderen“. Natürlich funktioniert das auch umgekehrt.

Der Schnitt gefällt in der Regel dann, wenn der Zuschauer nicht überfordert wird. Das geschieht am besten, wenn Einstellungen als inhaltlich und optisch zusammengehörig wahrgenommen werden.

2.3. Räumliche Orientierung: 180° Regel

Um den Zuschauer räumlich nicht zu verwirren, hat sich die 180° Regel bewährt: Achsensprung, Handlungsachse, Kameraachse

30° Regel

Einstellungen die in ihrem Verhältnis zur Handlungsachse weniger als 30° auseinanderliegen, sollten nicht aufeinander geschnitten werden. Sonst springt der Bildinhalt, d.h. Kopf oder Schulterpartie werden im Bildrahmen nur geringfügig versetzt. Das nennt man Konturensprung.

Also: Ähnliche Bilder, die man aneinander schneidet, irritieren den Zuschauer.

Wenn unterschiedliche Brennweiten benutzt werden, kann es die Situation entschärfen.

2.4. Zeitliche Orientierung

(JumpCut)

Wird innerhalb einer längeren Einstellung ein Stück herausgeschnitten, entsteht ein unschöner Bildsprung. Schneidet man aber 3 oder mehr solcher Bildsprünge nacheinander, dann ist das ein Stilmittel und wird auch als solches erkannt.

Kaschieren kann man das mit einem Zwischenschnitt.

2.5. Zwischenschnitte

Wenn eine lange Einstellung durch eine andere kurze Einstellung unterbrochen wird, nennt man das Zwischenschnitt. Aufgaben: Gezeigtes durch Details ergänzen, Kürzungen des Ausgangsmaterials kaschieren, Anschlussfehler kaschieren.

3. Der Feinschnitt

Erst jetzt, wenn alles sortiert ist, gehen wir an den Feinschnitt. Beim Feinschnitt werden die sortierten Einstellungen in die richtige Länge gebracht.

Ziel: Den Zuschauer ohne Bildsprünge von einer Einstellung zur nächsten zu führen.

3.1. Zentrierter Schnitt

Jetzt müssen wir uns um das Blickzentrum des Zuschauers kümmern: Wenn das BZ des Z am Ende der Einstellung mit dem BZ am Beginn der folgenden Einstellung übereinstimmt, sprechen wir von zentriertem Schnitt.

3.2. Lineare Verknüpfung von Einstellungen

Eine weitere Möglichkeit, einen springenden Schnitt zu vermeiden, ist das Verbinden von dominanten Linien im Bild. Die Linie von Bild A wird in Bild B wieder aufgenommen

Schnitt: Was funktioniert, was nicht

3.3. Diffuser Schnitt

Wenn wir aber das Blickzentrum weder über zentrierten Schnitt noch über Lineare Verknüpfung beruhigen können, gibt es eine weitere Möglichkeit: Der diffuse Schnitt. Bei einem diffusen Schnitt weist mindestens ein Anschluss kein deutliches Blickzentrum auf. Das Auge des Betrachters hat keinen Fixationspunkt mehr und wartet auf ein neues Blickzentrum.

Diffuse Schnitte werden auch natürliche Blende genannt. Weitere Möglichkeiten sind Reisschwenks, Unschärfen, Schärfeverlagerungen.

3.4. Bewegungen schneiden

Wird eine Bewegung in mehrere Einstellungen aufgelöst, müssen die Übergänge genau stimmen. Hier gilt: Möglichst in die Bewegung schneiden.

Die Bewegungsrichtung muss beibehalten werden. Wenn ein Läufer das Bild am rechten Bildrand verlässt, dann muss er in der nächsten Einstellung von links eintreten.

Bewegungsabläufe dürfen durch Schnitte nicht unterbrochen werden. Kontinuität der Bewegung entsteht nur dadurch, dass die Person oder das Objekt den Bildraum nicht ganz verlassen haben darf, bevor der Schnitt erfolgt. Spätestens wenn die Person den Bildrand berührt, muss der Umschnitt erfolgen)

3.5. Einstellungsdauer und Schnittfrequenz

Wie lange soll eine Einstellung stehen bleiben muss, damit der Zuschauer weder gelangweilt noch überfordert wird? Grundsätzlich gibt es die Regel, dass Totalen und Halbtotale länger stehen müssen als Detail und Nahaufnahmen. Das hängt mit der Fülle von Bildinformationen zusammen die im Bild gezeigt werden. Während grosse Einstellungen sich auf Details konzentrieren, bieten Totalen oft mehrere Objekte und Aktionen.

Aber auch der Bekanntheitsgrad eines Motives bestimmt die Einstellungsdauer.

Ein Eiffelturm ist weltbekannt, wie ein Stop- oder Einbahnschild. Solche Signalbilder werden innerhalb von Sekundenbruchteilen wahrgenommen. Ein komplexes und unübersichtliches Motiv aber braucht deutlich mehr Zeit.

Um den Zuschauer aber nicht mit übervorsichtigen Einstellungsdauern einzuschläfern, sind immer wieder Tempowechsel empfohlen. Eine Sequenz mit längeren Einstellungen signalisiert Ruhe und Erholung, eine Sequenz mit kurzen Einstellungen lässt auf Spannung und Action schliessen.

3.6. Blenden

Effektblenden findet man in jedem noch so billigen Schnittprogramm zu hunderten. Häufig aber verraten Effektblenden lediglich den ersten Einsatz des Schnittprogrammes vom Amateur. Man kann versuchen, von schlechtem Ausgangsmaterial abzulenken, aber gelingen wird das nicht.

Eine Blende, die uns regelmässig begegnet, ist die Überblendung. Sie ist ein Verbinder zwischen zwei Einstellungen. Mit ihr lassen sich verschiedene Effekte erreichen: Mit wenigen Frames lässt sich ein weicher Übergang herstellen. Mit einer langen Überblendung kann man einen Übergang gezielt betonen.

Auf und Abblenden: Im Gegensatz zur Überblendung sind die Auf- und Abblenden trennende Elemente. Normalerweise werden damit Erzählabschnitte gekennzeichnet.

Die natürliche Blende haben wir bereits kennengelernt: Diffuser Schnitt.

Bebilderte Quelle: AV-Mediengestaltung, Werner Kamp, ISBN 978-3-8085-3732-9
