

# **„Filmschnitt aus der Sicht der Wahrnehmungspsychologie“**

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades  
Dipl. Ing. (FH) für Telekommunikation und Medien  
am Fachhochschul-Diplomstudiengang  
Telekommunikation und Medien Sankt Pölten  
Vertiefungsrichtung Medientechnik

von

Raphael Klein

Begutachter:

Dr. Jakob Wassermann

Zweitbegutachter:

Dipl.-Ing.(FH) Thomas Zöchbauer

Krems an der Donau, Sommersemester 2005

Exemplar für

Diplomprüfung Videotechnik

## Vorwort



*Abb. 4.1 -- 25 Einzelbilder, 3 Farben, 25-50 MBit/s, 768 x 576 Pixel --*

Wenn man das alles in einen Topf zusammenmischt und dann auf „Play“ drückt, soll es ein Film sein. Unglaublich?

Bewegte Bilder haben unser aller Leben revolutioniert. Kinobesucher werden 90 Minuten lang in eine irrealere, nachgebaute Welt entführt - identifizieren sich mit Darstellern, träumen von Möglichkeiten, die nur im Film real sind. Wie schaffen es 25 Einzelbilder pro Sekunde eine solche Wirkung auf den Zuseher entstehen zu lassen? Wie schaffen es 25 Einzelbilder pro Sekunde Menschen zu beeinflussen, Menschen zu motivieren, Menschen sogar zu manipulieren? Denken Sie sich das nicht auch manchmal, wenn Sie im Kino sitzen, einen Horrorfilm anschauen, eine spannende Szene durch die dramatische Musik angekündigt wird. Warum erschrecke ich doch noch immer?

Und genau dieses Phänomen mit zwei-dimensionalen Bildern Spannung, Angst, Mitgefühl, Eifer aufzubauen, möchte ich untersuchen.

Mein Beweggrund dieses Thema zu wählen entstand während meines Praktikumssemesters beim ORF Landesstudio St.Pölten. Davor, in Videotechnikvorlesungen, praktischen Übungen und Videoschnittkursen, habe ich den technischen Hintergrund gelernt. Wie arbeitet man mit Software, wie bedient man Videomischer, Kameras etc. Diese Grundfähigkeiten sind notwendig um Film zu schneiden, jedoch machen sie nur einen kleinen Teil an Videoschnitt aus. Der größte Teil daran ist es zu erkennen wie man Schnitte richtig einsetzt.

*Ein Frame bezeichnet die kleinste messbare Einheit der Filmzeit. Es ist sozusagen ein Einzelbild, aus deren Masse sich der Eindruck eines bewegten Bildes ergibt. Eine Filmsekunde besteht aus 25 Frames (bei Kinofilmen 24). Ein Frame hat die Länge von 0,04 Sekunden.*

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	4
<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	5
<b>Ehrenwörtliche Erklärung</b> .....	8
<b>Zusammenfassung</b> .....	9
Extract .....	9
<b>Einleitung</b> .....	10
<b>Geschichtliches</b> .....	11
<b>Das Missverständnis</b> .....	12
<b>Definition und Charakteristik</b> .....	13
<b>Einheiten der Montage</b> .....	14
<b>Funktionen der Montage</b> .....	16
Physische Beschränkungen .....	16
Der Faktor Zeit .....	16
Der Zuschauer .....	17
<b>Theorie der Montage</b> .....	18
Millionen Möglichkeiten .....	18
„Die ideale Frau“ .....	21
Kuleschow-Effekt .....	21
Die Einstellungsgröße .....	24
Kamerabewegungen .....	27
Länge der Einstellungen .....	29
Establishing Shot .....	31
„Achsler“ .....	31
SRS - Das Schuss - Gegenschuss-Prinzip (shot-reverse-shot) .....	33
<b>Formen des Schnitts</b> .....	35
Der Anschlusschnitt (Continuity Cut) .....	35
Die Alternation, die Parallelmontage (Cross Cut oder Parallel Cut) .....	35
Ellipse .....	35
Der Cutaway .....	35
Der Jump Cut .....	36
Der thematische Schnitt (Thematic Cut, Montage Cut) .....	36
Der kompilative Schnitt (Compilation Cut) .....	36
cutting into action .....	36
intercut .....	37
<b>Dokumentationsschnitt</b> .....	42
<b>Der Action-Cut</b> .....	42
<b>Der lineare Schnitt</b> .....	46

<b>Der Sinn des Filmschnitts</b> .....	51
<b>Der erste Eindruck</b> .....	53
Synchron? .....	53
Der Rhythmus .....	54
Der Ton.....	55
Die Stille .....	56
Kontinuität .....	56
<b>Der digitale Schnitt</b> .....	58
Die Unterschiede und Vorteile zu früher.....	58
Video .....	61
Exkurs Dolby Surround, DTS, ... ..	62
<b>Wahrnehmung (theoretisch)</b> .....	67
Die Anatomie des menschlichen Auges.....	67
<b>Filmwahrnehmung (psychologisch)</b> .....	68
Peter Wuss.....	68
Nachbildwirkung.....	70
Phi-Phänomen .....	70
Die Perspektive .....	71
Die Blende .....	72
Die räumliche Tiefe.....	72
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	74
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	75
<b>Anhang I</b> .....	77

## Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Diplomarbeit selbstständig verfasst habe, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt habe und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- ich dieses Diplomarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter / einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter beurteilten Arbeit überein.

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum

\_\_\_\_\_  
Unterschrift

## Zusammenfassung

Semiprofessionelle Schnittprogramme, vereinfachte Schnitttools sind schon für einige hundert Euro in Elektronikgeschäften und im Computerhandel erhältlich. Damit wird den Konsumenten die Möglichkeit gegeben, mit einfachsten Mitteln mehr oder weniger qualitative Videoproduktionen zu erstellen. Nach nur wenigen Minuten kann jeder mit den schön und einfach gestalteten Funktionen dieser Schnittprogramme umgehen und auch mit komplizierten Effekten, Blenden und Übergängen arbeiten.

Doch wo ist der Unterschied zwischen einem gelernten Cutter und einem Homecutter, wenn ich das an dieser Stelle so betiteln darf.

Ich habe mich das auch gefragt! Dann habe ich mir einige Homevideos von Bekannten und Freunden angesehen. Ohne deren Leistung schmälern zu wollen, erkennt man schon nach den ersten Schnitten diesen großen Unterschied. Die Bedeutung des Schnittes zu verstehen, die richtige Position der Schnitte zu kennen und mit den vorhandenen Einstellungen sinnvoll jonglieren zu können, sind nur einige Eigenschaften die ein professioneller Cutter gelernt hat. Und genau diese machen den gewaltigen Unterschied aus.

In dieser Arbeit habe ich mir die Frage gestellt, nach welchen Regeln, bzw. nach welchem System schneiden heutige Cutter! Warum haben Filme aus Hollywood ein erkennbares System und welches? Auf welche Regeln stützt sich dieses System?

All diese Fragen möchte ich klären und beschreiben. Ich werde auch auf die technischen Hintergründe und Voraussetzungen eingehen und heutige professionelle Schnittsystem mit älteren linearen Systemen vergleichen.

### Extract

Now a days, it is really easy to edit a video on a simple PC. Editing software get cheap in the last years and is everywhere available. After just a couple of minutes everybody, who is a little bit interested in computers and video, is able to edit video, mix audio, use vipes or transitions.

But where is the difference between a professional cutter, coming from a university or coming with years of practical experience and the hobby-home-cutter.

The main question I want to answer is, do the hollywood movies from today follow rules, follow a system. Why are they so successful? Is this system based on rules? Further I compare the old cutting system linear-editing with the uptodate computercutting, the non-linear-editing and explain the pros and cons. How does music influence the audience? Does Dolby-Surround intensify the feelings. Does single cuts influence our view, if yes how?

Read and find out!

## Einleitung

Aufgrund dieser technischen Veränderungen, bzw. der technischen „Vereinfachung“ ist es natürlich leichter geworden professionelles Film- und Kinomaterial zu bearbeiten.

Abgesehen von den technischen Änderungen haben sich natürlich auch Schnittrends etabliert, auf die ich in meiner Diplomarbeit näher eingehen möchte. Es ist selbstverständlich dass man, um Video schneiden zu können die technischen Voraussetzungen, um das Gerät zu bedienen, beherrschen muss. Jedoch macht es keinen Unterschied, ob man das Projekt auf einem linearen Schnittsystem oder nonlinear in einem Software - Schnittsystem produziert. Das Spiel mit bewegten Bildern und der gezielte Einsatz von Schnitten und Übergängen vermitteln dem Zuseher das Gefühl, welches ihn in dieser Situation erfassen sollte. Zum Beispiel sollte die Schnittfolge in einer romantischen Situation eine andere sein als die in einer spannenden Actionszene. Und genau diese Kunst kann man mit bloßem technischem Wissen nicht verwirklichen, man muss dafür die Wirkungen von Schnitten verstehen.

Also ich gehe davon aus, dass dem Cutter fehlerfreies Material zur Verfügung steht! Was man natürlich nicht vergessen darf und was ich in meiner Arbeit voraussetze ist, dass beim Dreh des Materials natürlich schon vorher auf die Stimmungen und Situationen eingegangen werden muss und natürlich auch an den späteren Schnitt in der Postproduktion gedacht werden muss, um erstens keine Drehfehler zu begehen (Achsensprünge, Regiefehler, Unschärfe, ...) und zweitens den Cutter nicht in die aussichtslose Situation zu bringen, in der er mit dem gedrehten Material keine Möglichkeit mehr hat die Einstellung drehbuchgemäß zu verarbeiten.

## Geschichtliches

Bevor sich bei der angelsächsischen Filmherstellung Begriffe wie Take und Shot für die Einzeleinstellung durchsetzten, hießen die ersten Filme „scenes“, denn sie bestanden nur aus einer einzigen Szene einer Einstellung, in einem Raum. Die Anschauung der Filmemacher, wie die der Filmzuschauer, war zu Beginn des Films an die Vorstellung gebunden, Filmzeit müsse der Realzeit entsprechen. Für den gezeigten Filmraum bedeutete dies, dass er ein raum-zeitliches Kontinuum ohne Einschnitt und Veränderung darstellte. Die ersten Filme waren daher „single shot scenes“, die einen ununterbrochenen Raum, innerhalb einer „single space scene“, zeigten.

Die Befreiung von dieser Darstellungs- und Anschauungsweise folgte dem Bedürfnis nach Abwechslung im Ablauf bewegter Ereignisse und dem Wunsch von Filmemachern und Publikum nach komplexeren Handlungsverläufen. So genügte es schon in den ersten Jahren der „living pictures“ bald nicht mehr die Bewegung von Fahrzeugen oder Tieren und Menschen in nur einer einzigen Einstellung zu zeigen, denn die gezeigte Dynamik führte naturgemäß über den Frame der Einzeleinstellung und damit den Bildrand der Leinwand hinaus. So kam es einerseits zur Sukzession von in sich nicht geschnittenen Einzelszenen mit einer durchgehenden Handlung, die aneinandergelinkt bei der Projektion ein zeitliches Nacheinander und räumliches Aufeinander ergaben, also einen multiple scenefilm aus single shot scenes. Der französische Cinema-Pionier George Méliès filmte beispielsweise meist nach diesem Muster.

Gleichzeitig entwickelte sich andererseits die Sukzession verschiedener Einstellungsgrößen (z.B. Totale, Halbnah, Großaufnahme ... ) mit differenten Kamerawinkeln und -positionen innerhalb der Einzelszene, die multiple shot scene. Die Kombination beider Sukzessionen wurde die Regel, die Aufeinanderfolge von Szenen, die sich wiederum in eine Aufeinanderfolge von Einstellungen aufteilen.

Auf den verschiedenen Einstellungsgrößen werde ich im Abschnitt „Theorie der Montage“ noch näher eingehen.

## Das Missverständnis

An dieser Stelle ist es vielleicht angebracht auf einen oft missverständlich verwendeten Unterschied aufmerksam zu machen.

Nämlich der Unterschied zwischen Filmschnitt und Filmmontage. Der Filmschnitt ist primär eine Selektion des gedrehten Materials, eine Auswahl der einzelnen Einstellungen, die für den Film verwendet werden sollen.

Dazu steht im Gegensatz die Filmmontage. Sie ist ein Akt der Komposition. Hierbei werden die einzelnen Einstellungen sinnvoll zu einem Ganzen verknüpft. Dadurch hat man natürlich die Möglichkeit Bedeutungen zu imitieren, die vom Zuschauer erkannt und verstanden werden müssen. Dafür müssen die einzelnen Einstellungen zueinander in Beziehung gebracht werden. Grundvoraussetzung dabei ist, dass die Einstellungen einen Zusammenhang aufweisen, zum Beispiel einen Bewegungsablauf des Darstellers.



*Abb. 12.1: NÖ heute Beitrag (Golf Turnier): Bewegungsablauf*

In vielen Fernseh- und Videoproduktionen, die auf Aktualität Wert legen, hat der Cutter sehr wenig mit Filmmontage zu schaffen. Auch deshalb, weil zu wenig Zeit vorhanden ist um auf gestalterische Aspekte eingehen zu können. Das soll jetzt nicht heißen, dass die Qualität dieser Beiträge niedriger ist, viel mehr ist es gar nicht notwendig bei News-Berichterstattungen Montage zu betreiben. Oft wird das Material schon so gedreht, dass im Schnitt wirklich nur mehr Längen angepasst und Zwischenschnitte angelegt werden. Ziel dieser Berichte ist es die Nachrichten so schnell und effektiv wie möglich zu zeigen.

In meiner Arbeit möchte ich jedoch auf die Filmmontage eingehen, das heißt, immer wenn ich aus Formulierungsgründen das Wort Filmschnitt verwende, wissen Sie, dass ich damit die Montage meine.

## Definition und Charakteristik

Seit Griffith lautet der aus dem Angelsächsischen kommende Begriff für Montage cutting. Hierbei ist das Schneiden der fertigen Aufnahmen auf eine bestimmte, gewünschte Länge gemeint. Die Zerteilung, Strukturierung einer Szene in mehrere Teile, zum Beispiel mehrere Kamerastandpunkte, oder verschiedene Brennweiten, nennt man hingegen breakdown. Das Zusammenführen separater Einstellungen zu einem Ganzen, bildet eigentlich ein Gegenstück zum Wort *découpage*, welches im Französischen für die Montage vorgesehen ist und eigentlich als Auflösung oder Aufspaltung des Ganzen in Teilstücke verstanden wird.

Um nun eine einheitliche Definition des Wortes Montage zu schaffen, möchte ich in die Zeit nach der Oktoberrevolution in Russland zurück gehen. Damals verstanden sowjetrussische Regisseure unter Filmmontage die Kunst einzelne Einstellungen, Filmstücke zu einem dynamischen Ganzen zusammenzufügen. Auch im amerikanischen Raum bemerkte man bald, dass im Arbeitsschritt Montage sehr viel mehr, als das Zusammenhängen der fertigen Szenen, auch rushes genannt, steckt.

Ich definiere das Wort Montage als Kunst, einzelne Einstellungen so anzuordnen, dass dem Zuschauer die gewünschte Stimmungslage oder Botschaft vermittelt wird. Dadurch wird dem Cutter das Privileg gegeben zusammen mit dem Regisseur bzw. Redakteur den vielleicht wichtigsten Teil in einer Produktion über zu haben.

Mehr als andere filmische Mittel ist es die Montage, die dafür sorgt, dass das Sehen eines Filmes etwas Besonderes wird, etwas, das es außerhalb des Filmes überhaupt nicht gibt und das genau deshalb seine Faszination ausmacht.

## Einheiten der Montage

Die kleinste Einheit der Filmmontage ist das filmische Einzelbild auf dem belichteten Filmstreifen. Eastman hat 1888 den Rollfilm auf den Markt gebracht. Dieser war für die Kodakkamera gedacht und durch diesen war der kinematografische Film erst möglich. Hierbei werden die Filmbilder einzeln von der Kamera belichtet und erst bei der Vorführung zum „Laufen“ gebracht. In der Wahrnehmungspsychologie wurde dieser Bewegungseindruck als **Phi-Phänomen** (siehe Abschnitt Filmwahrnehmung - psychologisch) untersucht. Dieser stellt die Urform der Montage dar. „Aneinandergereihte Einzelbilder verschmelzen zu einem Gesamteindruck, der mehr ist als die Summe seiner Teile.



Abb. 14.1: NÖ heute Beitrag (Golf Turnier): Bewegungsablauf

Ein weiteres Phänomen aus der Wahrnehmungspsychologie ist das Nachbild. Aufgrund der Tatsache, dass unser Sehvorgang mit einer Trägheit verbunden ist und eine vorausgehende Reizung auf der Netzhaut eine Nachwirkung hat, werden wahrgenommene Bilder gespeichert.

Diese beiden Effekte machen es möglich, dass Einzelbilder zu einem Gesamteindruck verschmelzen. Im Abschnitt Filmwahrnehmung (psychologisch) werde ich auf dieses Phänomen aus der psychologischen Sicht näher eingehen.

Die nächstgrößere Einheit, die Summe der Einzelbilder wird Einstellung genannt. Allgemein versteht man unter einer Einstellung, die von einer Filmkamera ohne Unterbrechung gefilmte Aufnahme. Normalerweise entspricht die Filmzeit der Realzeit. Effekte wie Zeitlupe, Zeitraffer oder andere Trickeffekte gelten als Ausnahmen. Erst in den 50er Jahren setzte sich der heute übliche Begriff shot durch. Viel schwieriger ist es einen Begriff für die nächst größere Einheit zu finden. Es würde sich der Begriff Szene anbieten, als Summe der Einstellungen. Jedoch kommt der Begriff Szene vom Theater. Und beim Theater werden alle Szenen chronologisch abgespielt, was beim Dreh eines Filmes nur sehr selten der Fall ist. Deshalb spricht man bei einer durch Montage zusammengesetzte Szene filmterminologisch von einer Sequenz.



Abb.15.1: Grafik „Einheiten“

In der Grafik „Einheiten“, die mit einem Screenshot aus Final Cut Pro versehen worden ist, kann man leicht erkennen, wie die Einheiten der Montage definiert sind. Eine Sekunde setzt sich im Videobereich aus 24 Einzelbildern (Frames) zusammen. Ein Clip, also eine Einstellung, die eine beliebige Länge haben kann wird mit anderen zu einer Sequenz zusammengeschnitten.

# Funktionen der Montage

## Physische Beschränkungen

Zu Beginn war die Tatsache, dass nur eine bestimmte Länge an Material auf eine Filmrolle passte, der Hauptgrund warum man einzelnen Einstellungen geschnitten hat. Dazu kommt, dass man Einstellungen in denen die Schauspieler Fehler gemacht haben, nicht verwenden konnte und diese ersetzt werden mussten.

## Der Faktor Zeit

Wesentlich effizienter war und ist es, zeitlich nacheinander auftretende Abläufe als auch parallele Handlungen darstellen zu können. So ist es seither möglich, Simultanhandlungen, Parallelhandlungen sowie Rückblenden und Überblendungen darzustellen. Griffith verwendete genau diese Mittel und weiters die Möglichkeit mittels Montage nichtanschauliche-, nichtphysische Beziehungen, Reihenfolge, Gleichzeitigkeit, vergangene Zeit, subjektiv erlebte Zeit oder unbestimmte Zeit zu visualisieren. Durch diese Verwendung wurde die Montage zum Ausdrucksmittel.

Die Montage ist somit aber nicht nur zum Ausdrucksmittel sondern auch zum Verfremdungsmittel geworden. Sie stellt die Welt in das Licht, das man sich wünscht. Und verleiht dem Cutter eine manipulierende Funktion. Nicht selten bekommt man in amerikanischen Produktionen Statussymbole in Befreiungssituationen zu sehen. Wenn man sich darauf konzentriert, fällt es einem immer öfter auf. In dem Film „**The day after tomorrow**“, in dem die Zerstörung der Städte durch Naturgewalten abgehandelt wird, ist es die Freiheitsstatue, die als letzte der Zerstörung zum Opfer fällt. Der hohe Grad an Patriotismus der Amerikaner ist jedem bekannt, und trotzdem wird in Filmen aus Hollywood immer wieder darauf hingewiesen.

## Der Zuschauer

Eine weitere wichtige Funktion der Montage ist es den Zuschauer in die optimalste Sichtposition zu bringen. Das heißt, das Zwischenschneiden einer anderen, näheren oder aus einem besseren Blickwinkel aufgenommen Aufnahme geschieht, um dem Zuschauer die Szene aus dem besten Blickwinkel zu zeigen. In vielen Fällen ist dabei der „jump cut“ gemeint. Dabei schneidet man von einer Totalen zu einer Nahen des selben Objektes. Zu den einzelnen Begriffen der bestimmten Cuts komme ich später noch. Dabei bekommt der Zuseher den Protagonisten der Szene aus einer näheren Einstellung optimal zu sehen.

Pudowkin vergleicht die Wahrnehmung eines Streitgesprächs aus der Ferne mit der Wahrnehmung derselben Handlung aus der Sicht eines idealen Zuschauers, der aufmerksam das Streitgespräch beobachtet.

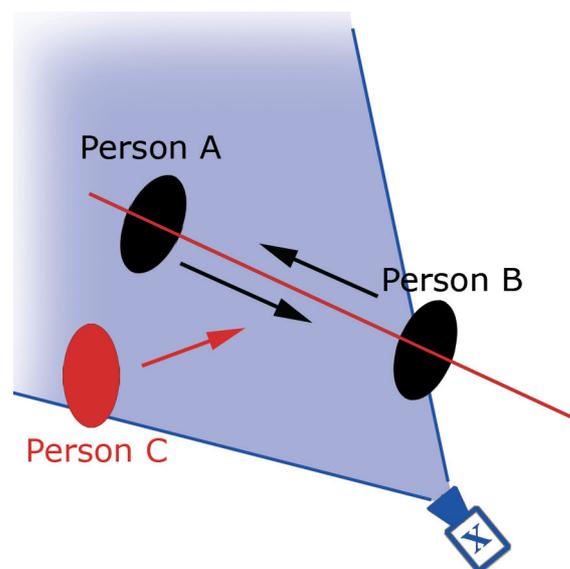


Abb. 17.1: Grafik „Zuschauer“

Das Kameraobjektiv vertritt das Auge des Betrachters, aber nicht durch eine subjektive Perspektive des Dritten (Person C) sondern einer vierten Person. Pudowkin unterscheidet diesen Kamerastandpunkt von dem der subjektiven Kamera. Bei der Subjektiven nimmt der Zuschauer das Geschehen aus der Sicht einer handelnden Person wahr. Unterschiedlich zu der subjektiven Kameraeinstellungen, läuft die Kamera in dieser Szene parallel mit dem wahrscheinlichen Sehakt eines Außenstehenden. Sinn des Ganzen ist es, die Reaktion des Dritten (Person C), des Beobachters auf das Benehmen der Agierenden zu visualisieren. Diese Nachahmung eines Wahrnehmungsprozesses ist jedoch objektiv. Um eine subjektive Darstellung zu erzielen, muss man die Geschichte aus der Sehweise, dem Blick einer Personen übernehmen.

## Theorie der Montage

Wie einzelne Elemente, Syntagmen zu einem Ganzen „zusammenmontiert“ sind, wird im Rahmen von Syntagmatiken untersucht. Montage wird leider sehr oft in einem reinen handwerklichen Sinne verstanden und üblicherweise als Schnitt bezeichnet. Diese mechanische Seite des „Zusammenführens“ ist vom kreativen Akt der Anordnung der Teile des Films zu unterscheiden. Im englischsprachigen Raum unterscheidet man auch das Cutting und das Editing. Und eben genau dieser Kreativprozess ist es, der die Filmmontage unterscheidet. Wie wirkt der folgende Schnitt auf den Zuseher? Wie verwende ich Kameraperspektiven? All diese Fragen werden in diesem Schritt der Postproduktion geklärt und analysiert.

Im theoretischen Sinn beschreibt die Montage die Leistung des Aneinanderfügens von Bildern. Karel Reisz (1969) definierte den Film so:

„The selection, timing and arrangement of given shots into a film continuity“.

### Millionen Möglichkeiten

Um einen Überblick der Komplexität der Montage zu geben, möchte ich auf die astronomische Anzahl der möglichen Kombinationen, Einstellungen aneinander zu schneiden, hinweisen. Ich möchte es anhand eines Beispiels zeigen. Angenommen wir haben zwei Einstellungen aus verschiedenen Kameraperspektiven. (Ich nenne diese I und II) . Es ist nun möglich eine davon oder eine Kombination aus beiden verwenden. Daraus ergeben sich vier Möglichkeiten, diese beiden Bilder zu verwenden.

1. Einstellung I alleine
2. Einstellung II alleine
3. Einstellung I + Einstellung II
4. Einstellung II + Einstellung I

Da bei den meisten Filmproduktionen eine Einstellung viel öfters als zweimal gedreht wird, wächst die Zahl der möglichen Kombinationen schnell.

Aufgrund meiner Vorbildung in Mathematik an der AHS und an der Fachhochschule, musste ich mir dieses Phänomen genauer anschauen.

Walter Murch hat in seinem Buch „Ein Lidschlag ein Schnitt“ folgende Formel erwähnt.

$$C = (e * n!) - 1$$

wobei:

- C ..... Mindestzahl der möglichen Kombinationen  
 n ..... Anzahl der gedrehten Einstellungen  
 e ..... Transzendente = 2,71828  
 ! ..... Fakultät

### Exkurs „Fakultät“:

Der Begriff Fakultät findet in der Wahrscheinlichkeitsrechnung seine Verwendung.

Bsp.:

$$3! = 1 * 2 * 3 = 24$$

$$9! = 1 * 2 * 3 * 4 * 5 * 6 * 7 * 8 * 9 = 362880$$

### Faktorielle

Ist n eine natürliche Zahl, so ist „n Faktorielle“ (geschrieben mit einem Rufzeichen als n! ) das Produkt aller natürlichen Zahlen, die kleiner-gleich n sind:

$$n! = n \times (n - 1) \times (n - 2) \times \dots \times 2 \times 1.$$

So ist beispielsweise  $1! = 1$     $2! = 2$     $3! = 6$  und    $4! = 24$ .

Die Berechnung kann dank der Identität

$$(n + 1)! = (n + 1) n!$$

schrittweise auf die jeweils vorhergehende Zahl zurückgeführt werden. Es ist,  $0! = 1$  zu definieren.

Eine andere Bezeichnung für Faktorielle ist „Fakultät“.

An den beiden Beispielen erkennt man recht schnell, dass das Ergebnis bei höheren Zahlen sehr schnell in die Höhe schießt.

Wir gehen nun von 25 gedrehten Einstellungen einer Szene aus. Und setzen in die Formel ein. 2,71828 multipliziert mit 25 Fakultät in Klammer subtrahiert um 1 ergibt  $4.216381203658575e+25$ .

Das entspricht einer 42 mit 24 Nullen hinten dran.

Um nun von der Mathematik wieder zur Filmmontage zu kommen, hat uns dieses Beispiel gezeigt, welche ungeheure Zahlen im Hintergrund basieren. Wir sind in diesem Beispiel von 25 Einstellungen ausgegangen, es kommt jedoch durchaus vor, dass sich die Zahl der gedrehten Einstellungen in den dreistelligen Bereich bewegt. Das auszurechnen überlasse ich Ihnen, aber man kann sich im Kopf locker vorstellen, um welche Zahl es sich dann handelte.

Ich möchte darauf hinweisen, dass dieses Beispiel die rein technisch möglichen Kombinationen errechnet hat. Die Mehrheit dieser wäre jedoch unmöglich zu montieren.

Doch wenn man sich diese riesige Zahl vorstellt;

42 000 000 000 000 000 000 000 ; versteht man sicherlich, dass auch die Anzahl der guten Kombinationen nicht gerade gering sein wird.

Wir sind auch nur von einer einzigen Szene ausgegangen und bekanntlich besteht ein Film aus vielen hunderten Szenen. Sinn dieser mathematischen Berechnung ist es, zu zeigen, wieviel Stellenwert das Sichten und die gedankliche Vorbereitung des Cutters hat, bevor man überhaupt zu schneiden beginnen kann.

*vgl. Ein Lidschlag ein Schnitt v. Walter Murch S.75f*

Doch das wirklich Interessante ist die praktische Wirkung von Schnitten.

Die Annahme, dass durch das In-Beziehung-Setzen zweier Einstellungen eine neue Bedeutung entsteht, die über das in den jeweiligen Einstellungen Abgebildete hinausreicht.

Schon am Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts haben russische Filmemacher in zahlreichen Montageexperimenten, die Kräfte, die nicht beim Einzelbild auftreten, sondern erst dann wenn Einzelbilder in Beziehung zueinander gesetzt werden, erkundigt. Das vielleicht bedeutendste Experiment führte Kuleschow durch. Er war der erste, der systematisch filmische Experimente zur Montage versuchte. Seine Experimente auf dem leicht entzündlichen Nitrofilm sind nicht mehr vorhanden, da sie wahrscheinlich während des Zweiten Weltkriegs verbrannt sind. Filmhistoriker und Memoirenschreiber haben die mündlich überlieferten Daten so vermischt, dass es manchmal einfach unmöglich ist, logische Schlüsse zu ziehen. Dennoch möchte ich zwei seiner Experimente vorstellen.

## „Die ideale Frau“

hieß eines seiner Experimente. In diesem Experiment hielt Kuleschow einen einzigen Hintergrund und auch eine einzige Handlung fest. Man sah ein Mädchen, welches vor einem Spiegel sitzt, Augen und Wimpern anmalt, sich die Lippen schminkt und die Schuhe bindet. Allein durch Montage zeigte er ein reales Mädchen, das es aber gar nicht gab, denn in Wirklichkeit nahm er die Lippen einer anderen Frau, die Beine einer zweiten und die Lippen einer dritten Frau. Kuleschow verband diese Einstellungen zu einem Gesamtbild, das der Zuschauer als eine Person wahrnahm, indem er ein bestimmtes Verhältnis zwischen den Einstellungen einhielt. Dieses Beispiel zeigt die Kraft der kinematographischen Wirkung in der Montage. Diese Technik beruht auf dem Phänomen des Nachbildes (siehe Abschnitt. Filmwahrnehmung - psychologisch) Das menschliche Auge braucht Zeit um die gebotenen Informationen verarbeiten zu können.

## Kuleschow-Effekt

Das bekannteste seiner Experimente der „Kuleschow-Effekt“ bekräftigt dies nochmal:

Er nahm eine Großaufnahme des Schauspielers Iwan Mosschuchin, in der er mit einem ausdruckslosen Gesichtsausdruck zu sehen war, und schnitt sie mit einer Aufnahme eines Tellers Suppe, der Aufnahme eines toten Mannes und der Aufnahme einer lasziven Frau aneinander. Die Propaganden, denen Kuleschow diese Bildsequenz vorführte, glaubten im Gesichtsausdruck des Schauspielers im einen Fall Hunger, im anderen Trauer, im dritten Begierde feststellen zu können. Der Kuleschow-Effekt zeigt uns, dass es also auf den Kontext ankommt, welche Bedeutung mit einem Bild assoziiert wird. Kuleschow erforschte weiters, dass heterogenes d.h. an verschiedenen Orten aufgezeichnetes Material dennoch den Eindruck einer einheitlichen Raumvorstellung erzeugen kann. Kuleschow sprach von „künstlichen Landschaften“.

Basierend auf den Ergebnissen von Kuleschow hat sich das **Continuity-System** im heutigen Einsatz durchgesetzt. Bei dem Kuleschow-Effekt handelt es sich um die **Assoziationsmontage**. Wobei die Kunst des Cutters darin liegt Einstellungen so zu montieren um beabsichtigte Assoziationen zu bewirken.

Der Assoziationsschnitt ermöglicht es dem Gestalter mit einfachem Material, Gefühle auszudrücken, die sonst nur mit hohem Drehaufwand zu bewerkstelligen wären. So lässt sich zum Beispiel, ohne größere Probleme, der Dachstein zu den vier Jahreszeiten darstellen, ohne dass man zu Beginn der jeweiligen Jahreszeit drehen muss. Nur mit Hilfe des geschickten Schnittes, beispielsweise einer Flugaufnahme des Dachsteins und einer Einstellung eines schneebedeckten

Daches einer Almhütte. Das gleiche funktioniert, wenn man als zweite Einstellung eine Metapher verwendet. Es ändert sich lediglich der Name des Schnittes, der Assoziationsschnitt wird zum metaphorischen- oder symbolischen Schnitt. Derartige Einstellungen sparen Filmzeit- und material.

Als am stärksten wirkende Montageform möchte ich an dieser Stelle noch den Kontrastschnitt nennen. Hierbei werden zwei Einstellungen, die in starkem Kontrast zueinander stehen, aufeinander geschnitten. Beispielsweise, Aufnahmen eines Armenviertels und Aufnahmen von der „High Society“. Dieser Vorgang wird oft auch mehrmals wiederholt.

Balázs hat all diese Montageformen bzw. alles was den Schnitt betrifft in einem einzigen Satz zusammengefasst. Leicht zu lesen und verstehen ist er nicht, aber bei öfterem Lesen versteht man immer mehr den Sinn darin.

*„Die Sinnggebung ist eine Urfunktion des menschlichen Bewusstseins. Nichts ist schwieriger, als an sich sinnlose Zufallerscheinungen passiv zur Kenntnis zu nehmen, ohne dass unser Assoziationsbedürfnis, unsere Phantasie, wenn auch spielerisch, irgend einen Sinn in jede Erscheinung hineintragen dürfte. Aus diesem Grund kann man mit Hilfe des Schnittes nicht nur dichten, sondern auch umdichten und viel besser fälschen, als mittels jedes anderen Ausdrucksmittels.“*

Von Balázs und Kuleschow, der wichtige Forschungsarbeit in der Filmproduktion leistete, möchte ich zu einem Pionier in der Geschichte der Montage kommen. Der Amerikaner Edwin S. Porter produzierte 1903 seinen frühen Western „Der große Eisenbahnraub“. Er war der erste der in diesem Film erstmals zwei Handlungsstränge verwendet, die am Schluss im klassischen und heutzutage oft verwendeten Showdown zusammengeführt werden. Einige Jahre später entstanden erste Montagerregeln. David Wark Griffith gelang es immer feinere Unterteilungen der Spielhandlung in Einzeleinstellungen zu erreichen. Dabei stellte er aber fest, dass bei der Montage der einzelnen Groß-, Nah- und Totalaufnahmen darauf zu achten war, dass die Anordnung der Teile zu keinen Fehlinterpretationen des Raum- und Zeitgefüges führen durften. Aus seinen Erkenntnissen bildeten sich die Basisregeln des etablierten Continuity System.

Das Continuity-System Hollywoods umfasst spezifische Montagerregeln. Der Sinn dieser Regeln ist es, dass der Schnitt tendenziell unsichtbar wird.

*„Ein guter Schnitt ist ein Schnitt, den man nicht sieht“*

Im folgenden Teil möchte ich auf die Gebote, die im Continuity-System geregelt sind, eingehen.

## Die Einstellungsgröße

Mit Hilfe der Größe des Bildausschnittes kann man die Aufmerksamkeit des Betrachters auf gewünschte Dinge lenken oder ihn von anderen ablenken. Sie hat auch eine erklärende Funktion. Großaufnahmen von Gegenständen oder Personen erklären dem Zuschauer um was es sich handelt. Auch die Priorität der gezeigten Dinge wird durch die Einstellungsgröße festgelegt. Für die Dramaturgie wichtige, entscheidende Aspekte werden größer als weniger Wichtige dargestellt. Jedoch gibt es keine verbindlichen Erkenntnisse, wie welche Einstellungsgröße wirkt, das hängt immer vom Zusammenhang ab.



Abb. 24.1: Land und Leute (ORF NÖ) : Einstellungsgrößen

**Die Totale**, gibt einen Überblick über den Ort der Handlung. Aufgrund des großen Abstandes zu den Protagonisten lässt sie keine persönliche Anteilnahme zu. Die Totale wird meistens für einen zusammenfassenden Überblick des Geschehens verwendet. In Interview Situationen wird sie auch oft als Möglichkeit der späteren Kürzung zwischen geschnitten. Eine Totale in der man beide Gesprächspartner sieht dient dann als Schnittpunkt an dem man eine spätere Frage anschneiden kann.



*Abb. 25.1 : NÖ heute Studio: Totale mit Studiogast*

**Die Halbtotale** ist auch noch eine Größe in der kein Verhältnis Zuschauer - Schauspieler entstehen kann. Sie bildet alle Agierenden ganz ab. **Zufahrten** werden meist aus einer Halbtotalen gestartet und bis zur Großen gezoomt. Die Arten der Kamerabewegungen werde ich im nächsten gleichnamigen Kapitel beschreiben.



*Abb. 25.2 : NÖ heute Studio: Halbtotale*

**Die Halbnah-Einstellung**, ist jetzt auf einen menschlichen Darsteller bezogen und mit einem Passbild-Ausschnitt vergleichbar. Sie gibt dem Zuschauer in genaues Bild der Mimik und der Gefühlslage des Schauspielers.

**Die Groß-Einstellung** zeigt bildfüllend den Gegenstand oder die Person auf den/die die Aufmerksamkeit gelenkt werden soll. Diese Einstellung entdeckt bisher verborgene Gegenstände. Bei Personen sollte man immer auf den Kopfabstand, also auf den Abstand zwischen oberem Bildschirmrand und Kopfoberkante achten. Wenn dieser zu groß ist, kommt einem der Protagonist sehr klein vor. Bei einem zu kleinen Kopfabstand ist der Sprecher oder Schauspieler nicht mehr ganz im Bild und sein Kopf wird abgeschnitten.



*Abb. 26.1: NÖ heute Studio: Großeinstellung*

**Die Ganzgroß-Einstellung** wird für die Darstellung des kleinsten Details verwendet. Bei ihrer Verwendung wird dem gezeigten Gegenstand ein besonderes dramaturgisches Gewicht verliehen.

Von den Einstellungsgrößen möchte ich zu den Perspektiven, also Standpunkten der Kamera eingehen. Die Position der Kamera hat eine enorme Wirkung auf den Betrachter. Mit dem Sichtwinkel der Kamera bestimmt man die Position des Zuschauers.

Bei **Vogel- und Froschperspektive** sagen schon die Namen um welche Art es sich handelt. Beim Ersteren zeigt die Kameraachse bzw. Bildachse stark nach unten. Damit wird das Abgebildete dem Zuschauer unter geordnet. Meistens verwendet man diese, um eine Landschaft (Gebirge, Wiesen, Flüsse, ...) darzustellen. Es wird aber keine Gefühlsbindung aufgebaut, da sich die Landschaft zu weit weg befindet.

Das exakte Gegenteil dazu ist die **Froschperspektive**, wo der Zuschauer von der Handlung regelrecht erdrückt wird und der Darsteller zur herrschenden Figur mutiert. Oft wünscht man sich als Cutter dieses Gefühl beim Zuschauer und schneidet Aufnahmen von Statuen, etc. aus dieser Perspektive, um die Macht dieser darzustellen.

**Die Sicht aus der Augenhöhe** wirkt eintönig, wenn sie nicht mit anderen Perspektiven kombi-

niert wird. Ein Tierfilm, der aus der Sicht eines Erwachsenen gedreht wird kann nie eine derart starke Wirkung aufbauen, wie wenn er aus der Sicht der Tiere, d.h. mit tieferer, aber waagerechter Kameraachse produziert wurde. Das Selbe wird auch häufig bei Kinderfilmen gemacht um eben auf das Zielpublikum, in dem Fall die Kinder, wirken zu lassen.

*vgl. Video Filmschnitt von Günther Walther S.40ff*

## **Kamerabewegungen**

Wirkungsvolle Gestaltungsmittel können Kamerabewegungen sein. Schwenk, Zoom und Kamerafahrt sind die beliebtesten. Jedoch muss man auf eine begründete und vorallem sparsame Verwendung achten, da sie eine Montage auch in eine vollkommend andere und ungewünschte Richtung lenken und somit eine ungewollte Wirkung erzielen können.

Gründe für einen **Schwenk** gibt es verschiedenen. Dem Zuschauer einen Überblick über den Handlungsort zu geben, wäre der Erste. Ein langsam ausgeführter Schwenk erweitert das Blickfeld der Totalen und übermittelt mehr Informationen. Der Schwenk auf einen bestimmten Gegenstand eines Raumes lenkt den Blick des Zuschauers auf dieses Objekt. Der Schwenk gibt dem Bild eine Dynamik und findet in Werbungen oder Trailer die häufigste Anwendung.

Der schnelle Schwenk bis hin zum Risssschwenk erzeugt einen Überraschungseffekt und kann verwendet werden um zu einer anderen Szene über zu leiten. Die dramaturgische Wirkung dieses muss jedoch dem Cutter bewusst sein. Nach einem Risssschwenk sollte man das nächste Bild hart daran schneiden, da während des Schwenks keine Details mehr erkennbar sind. Folgt keine erklärende Einstellung nach dem Risssschwenk kann es passieren, dass der Zuschauer gar nicht mehr erkennt was eigentlich Thema der Bilder ist.

Eine weitere Möglichkeit einen Schwenk einzusetzen ist die **Verfolgung**. Er schildert die Situation und die Beobachtung der Handlung. Bei dem Verfolgungsschwenk wird der Agierende oder das, zum Beispiel, fahrende Fahrzeug mit der Kamera verfolgt. Je nach Geschwindigkeit der Bewegung des Schauspielers wird der Schwenk ausgeführt. Bei Formel 1 Rennen kann man diesen an der Ziellinie beobachten. Hier wird meistens der über die Ziellinie fahrende Rennwagen verfolgt. Aufgrund der hohen Geschwindigkeit der Fahrzeuge handelt es sich hier eigentlich um einen Risssschwenk. Das Kamerabild, das durch den Schwenk entsteht, kommt aber dem Zuschauer nicht so schnell vor wie ein Risssschwenk. Das Fahrzeug ist die ganze Zeit voll im Bild. Die Geschwindigkeit des Rennautos und die des Schwenks gleichen sich hier sozusagen aus. Es ist faszinierend wenn man einem dieser Kameramänner zuschauen kann, wie schnell sie wirklich diesen Schwenk ausführen und trotzdem noch das Fahrzeug im Bild haben.

Bei einer **Kamerafahrt** bekommt der Zuschauer das Gefühl, sich auf das Geschehen zu- oder wegzubewegen. Die Kamera verlässt ihren Standpunkt und wird meist mit Hilfe eines Dolly auf einer Kameraschiene geschoben. Bei Hollywood-Produktionen gibt es sogar den Beruf des Dollyfahrers. Seine Aufgabe ist es den Dolly möglichst gleichmäßig und ohne ruckartige Bewegungen zu bewegen und die Zu- oder Auffahrt zu starten.



Abb.28.1: Dolly, Kamerawagen



Abb. 28.2: U2 DVD Kameradolly

„Dolly“ heißt der Kamerawagen, der je nach Größe und Situation dem Kameramann und weiteren Personen Platz bietet. Der Dolly rollt entweder auf Gummirädern oder über Schienen, die der Dolly Grip verlegt hat. Dieser schiebt manchmal auch die Plattform, auf der der Tonassistent mit seinem Galgen (Angel) und dem Mikrofon die Kamera verfolgt. Dollyfahrer bewegen den Kamerakran auf Schienen.

Die wichtigsten Aufgaben des Dollyfahrers sind anfangs die Zusammenstellung der Ausrüstung in Absprache mit dem Kameramann und der Produktionsfirma, auch im Hinblick auf das Drehbuch, Motive und Drehfolge. Und natürlich die Planung und Durchführung von Kamerafahrten, die vorher mit dem Kameramann und dem Regisseur abgesprochen werden müssen. Man kann sich vorstellen, dass die Zusammenarbeit des Kameramannes und des Dollyfahrers sehr gut sein muss und meistens eine perfekt eingespieltes Team diese Funktionen übernimmt.

Während einer Kamerafahrt wechselt die Perspektive der Einstellung ständig, sie gewinnt an räumlicher Tiefe. Nun kann man auf den Gedanken kommen, dass man sich die Kamerafahrten ja eigentlich sparen könnte und die perspektivische Änderung mit Hilfe des Objektivs erstellen kann. (sprich Zoomen) Doch stimmt das nicht. Die Simulation einer Zufahrt als Zoom würde mit einer Kamerafahrt auf ein zweidimensionales Objekt gleichkommen. Die Perspektive verschiebt sich nicht, es ändert sich nur die Größen des Objektes. Dadurch ist es nicht möglich ein derartiges Raumgefühl zu übermitteln.

Die dramaturgische Berechtigung der Zoomfahrt entsteht, wenn man von einer Totalen auf ein Motiv oder Geschehen leiten möchte, ohne die Beziehung zum Ort verlieren zu wollen.

Kombinationen von Kamerafahrten und Zooms sind natürlich auch möglich. Verblüffend ist die Wirkung einer Kamerazufahrt und eines Wegzooms. Es entsteht ein fast nicht beschreibbares Phänomen, die Größe des Hauptobjektes ändert sich nicht, wohl aber die der Umgebung. Richtig eingesetzt kann dieser Effekt Wunder wirken.

## **Länge der Einstellungen**

Unter der Länge der einzelnen Einstellungen verstehen wir die Zeit zwischen dem ersten Bild der Einstellung und des letzten Bildes dieser. Aus dramaturgischer Sicht, sollte jede Einstellung so lange sein, dass der Betrachter den Inhalt und das Wesentliche erkennen kann. Jedoch muss sich der Cutter überlegen, ob er dem Zuschauer so viel Zeit lassen möchte, damit er sich seine eigenen Überlegungen und Gedanken zu der Szene machen kann. Wesentlich ist, dass Totaleinstellungen, die viel Informationen beinhalten, länger zu sehen sein sollen. Im Gegensatz dazu kann man Groß- bzw. Naheinstellungen kürzer aneinander schneiden. Da es für den Betrachter leichter ist die gebotenen Informationen schnell wahrzunehmen und zu verstehen. Der Film als Informationsträger, funktioniert nur dann, wenn es dem Cutter (gemeinsam mit dem Regisseur) gelingt, die einzelnen Sequenzen der Geschichte so aneinander zu montieren, dass sie als Ganzes die Geschichte verständlich ausdrücken.

Die Länge der Einstellungen verleiht dem Film erst das Temperament. In den letzten Jahre haben sich einige Trends entwickelt. Vor allem in der Musikvideo-Produktion greift man immer mehr zu Einstellungslängen die sich innerhalb einer Sekunde befinden. Die durchschnittliche Länge (kommt aus dem Continuity-System) beträgt fünf bis acht Sekunden. Doch gerade in dieser Branche, haben diese Frameschnitte eine ungeheure Wirkung. Der Sinn eines Musikvideos besteht ja darin, dass der Musiktitel, die Dramaturgie, die Geschichte des Liedes in Bildern dar-

gestellt wird und vor allem die Wirkung der Musik unterstützt werden soll. Und dieses Ziel wird mit einem schnellen, hektischen Schnitt natürlich erfüllt. Klar ist, dass es die Art, das Genre der Musik, den Schnittstil von Musikvideos bestimmt. Ein R&B Titel wird anders geschnitten als eine romantische Ballade.

Von der Länge der Einstellungen möchte ich nun auf die Gesamtlängelänge kommen. Aufgrund der Tatsache, dass sich wir Menschen nur für eine bestimmte Zeitspanne lang konzentrieren können und unsere Aufmerksamkeit nach ca. 20 Minuten erheblich nachlässt, muss man auch auf die Gesamtlänge der Produktion Rücksicht nehmen. In vielen aktuellen Produktionen, im Kino bemerkt man bei genauer Beobachtung, dass sich vor allem Hollywood Regisseure mit einem einfachen Trick über diese Wahrnehmungsgrenze helfen.

Deren Filme sind dramaturgisch folgend aufgebaut, gegliedert:

Auf Actionszenen folgen, ich nenne es einfach einmal so, Gedankenszenen, die dem Zuschauer die Möglichkeit geben, sich über die gerade gesehenen Einstellungen Gedanken machen zu können. Danach folgen die nächsten für die Geschichte wichtigen Szenen. Dieses Wechselspiel, mit den gekonnt eingesetzten Denkpausen, schafft es dass sich die Zuschauer 90 Minuten lang konzentrieren können.

Nur die Pausen zwischen den dramaturgisch wichtigen Szenen machen es möglich, dass das Gehirn die gebotenen Informationen verarbeiten kann und somit wird auch die Identifikation mit den Geschehnissen im Film bzw. mit den Schauspielern erst möglich.

## Establishing Shot

nennt man die einleitende Szenentotale. Ist diese Eröffnungsszene zu lang wird zur räumlichen Orientierung des Zuschauers gelegentlich ein Reestablishing Shot verwendet. Um ruckartige Bildbewegungen zu vermeiden, muss die folgende Einstellung aus einer anderen Kameraposition und möglichst in einem anderen Ausschnitt erfolgen. Eine weitere Daumenregel lautet, dass beim Einstellungswechsel mindestens ein Winkel von 30° einzuhalten ist. Andererseits würde der Zuschauer den Schnitt als Anschlussfehler verstehen.



Abb 31.1 : NÖ heute Studio (Innentotale) - Establishing Shot

## „Achslers“

In Dialogszenen bleibt nur wenig Zeit um Rede und Antwort in der vorgesehenen Dynamik zu zeigen. Im Schnitt wird entschieden, ob der Darsteller im Off (off the screen, also außerhalb des Bildes) oder On (im Bild sichtbar) spricht. Hierbei versucht man möglichst viele Reaktionen, Handbewegungen, die den Gemütszustand des Protagonisten beschreiben, einzufangen. Bei einer Interview Situation gilt es auf nachfolgendes aufzupassen.

Das 180-Grad-Prinzip auch (Handlungs-) Achsenschema genannt sagt, dass der Zuschauer auf einer Seite der Handlung bleibt. Die Handlungsachse auch center line genannt wird zum virtuellen Vektor der Handlungsbewegung, der Anordnung der Darsteller und der Blickrichtung der Szene.

Beim Wechsel der Kameraposition von einem Bild zu einem anderen, darf diese Linie (Achse) nicht übersprungen werden. (180° Regel). Beim Überspringen dieser würde es scheinen als ob die Personen ihre relative Position zu wechseln scheinen. Der Zuseher bekommt den Eindruck als würden die beiden Personen aneinander vorbei schauen. Diesen Schnittfehler nennt man Achsensprung.





Abb. 33.1 : NÖ heute Studio:.. over shoulder shot



Abb. 33.2: NÖ heute Studio: Gast groß

In der Abbildung 33.1 sehen Sie die overshoulder Einstellung. In dieser wird beispielsweise die Frage der Moderatorin an den Studiogast gestellt. In der Abbildung **33.2**, wird dann die Antwort des Gastes dargestellt. Bei diesen beiden Einstellungen besteht keine Gefahr die Handlungsachse zu überspringen. Daher können diese auch mehrmals aneinander geschnitten werden.

Diese Art der aus Mehrfacheinstellungen montierten Sequenz bezeichnet man als multiple-shot scene.

Die Kamera A2 ist eine Annäherung an das Geschehen. Der Schnitt von A1 auf A2 entspricht einem cut-in. Natürlich ist es möglich am Ende oder als Zwischenschnitt wieder den Weg zurück, also von A2 auf A1 zu schneiden.

### **SRS - Das Schuss - Gegenschuss-Prinzip (shot-reverse-shot)**

stellt sich in der Grafik als Wechsel zwischen Kamera B1 und C1 dar. Bei diesen Kameraeinstellungen kommt es natürlich auch wieder darauf an auf den Achsensprung zu achten. Untersucht man das Schuss-Gegenschussprinzip genauer, so fällt auf, dass es sich eigentlich um eine weggelassene Schwenkbewegung zwischen den beiden agierenden Personen handelt. Dabei wird der Zuschauer zu einem unsichtbaren Beobachter, der immer von einem zum anderen blickt. Je näher der Darsteller an der Kamera vorbeischaute, desto näher rückt der Beobachter in das Geschehen und desto intensiver wirkt die Perspektive auf ihn. Der direkte Blick in die Kamera, ist im Gegensatz zum Fernsehen im Film eher selten. Das hat aber auch einen bestimmten Grund. Würde ein Filmschauspieler direkt in die Kamera schauen, dann würde der Beobachter seinen Status als unsichtbarer Zeuge verlieren d.h. derjenige, der in die Kamera blicken würde. Könnte nicht gleichzeitig seinen Gesprächspartner anschauen und somit würde die ganze Szene an Glaubwürdigkeit verlieren.

Dazu kommt jedoch, dass die Einhaltung der Blickachse (eyeline-match) hier berücksichtigt werden muss. Beim Sprung über die Blickachse stimmen die Kamerapositionen im ABC-Bereich, jedoch schauen die Protagonisten aneinander vorbei. Oft helfen sich Cutter mit Zwischenschnitten in der Postproduktion weiter, um nachträglich Fehlerkorrektur zu betreiben. Auch ein seitenverkehrter Gegenschuss kann dann weiterhelfen. Diese nachträglichen Tricks, Aufnahmefehler auszubessern, werden cheat-cuts genannt. Doch vorzugsweise sollte man bei einer Aufnahme vermeiden Achsensprünge oder Blickfehler auf Band zu bannen, dann kann man sich in der Postproduktion um wichtiger Dinge kümmern.

Oft entwickelt sich ein Interview zu einem Streitgespräch oder einer Diskussion, Um die Aktionen und Reaktionen der Streitparteien besser zeigen zu können, kann man sich auch des SRS - Schemas bedienen. shot-reaction-shot, d.h. in unserem Beispiel der Schnitt von Kamera B auf C und zurück.

Von dem point of view-shot (POV) spricht man, wenn eine Kamera genau die Position eines Protagonisten zeigt. Wir sehen dann sozusagen aus dessen Blick das Geschehen.

Ab 1930, mit dem Entstehen des Tonfilms, etablierte sich der over-shoulder-shot, da man jetzt auch denjenigen zeigen konnte, der nicht gerade spricht, da man ihn ja im Off hören konnte.

In einem bestimmten Fall ist es möglich außerhalb des 180-Grad-Schema zu schneiden. Bei einem reverse-cut, der durch einen Blick eines Protagonisten (er hört ein Geräusch und dreht sich in die Richtung der Herkunft) eingeleitet wird, ist es möglich und erlaubt mit einem Gegenschuss die Ursache des Blickwechsels abzubilden.

Der Einstellungswechsel ist in vielen Fällen aus der Handlung motiviert. Oft folgt die Bildfolge den Blicken der Darsteller und kann so zur Subjektivierung des Geschehens beitragen. Damit kann das Geschehen dramatisiert werden und Spannung erzeugt werden. Die Verwendung von verschiedenen Kameraperspektiven hilft dabei Details hervorzuheben bzw. anderes zu unterdrücken.

Nun möchte ich auf die Formen des Schnitts eingehen.

In der amerikanischen Literatur werden sieben Arten des Schnitts unterschieden. Im folgenden möchte ich diese kurz beschreiben.

*vgl. „Das Handbuch der Filmmontage“ von Hans Beller*

## Formen des Schnitts

### Der Anschlussschnitt (Continuity Cut)

folgt in der Linie der Bewegung und der Handlung so, dass der Eindruck der Kontinuität zwischen beiden Bildern entsteht.

### Die Alternation, die Parallelmontage (Cross Cut oder Parallel Cut)

synthetisiert zwei verschiedenen Handlungen, zwischen denen hin- und hergeschnitten wird. Durch das cross-cutting wird dem Bedürfnis nach Abwechslung und Wiederholung entsprochen. Parallelmontage wird das alternierende Schneiden zwischen vergleichbaren Ereignissen genannt, die nicht chronologisch sein müssen. Rein technisch betrachtet handelt es sich dann eigentlich auch um cross-cutting, jedoch wird die Parallelmontage aufgrund ihrer Bedeutung jedoch nicht als Untergattung des cross-cuttings, sondern als eigenes Montagemuster gesehen. Die direkte Verbindung der beiden Handlungsstränge muss im Kopf des Zuschauers durch Ähnlichkeit und Symbolik hergestellt werden. Das cross-cutting ermöglicht „Sprünge“ durch den Raum und die Zeit. Auffällig ist, dass diese Form der Montage häufig in Szenen mit Sex und Gewalt verwendet wird, wobei die darzustellenden starken Reize und Gewalttätigkeiten durch die Schnitte des Films methodisch verstärkt werden.

### Ellipse

Der Begriff „Ellipse“ kommt aus der Sprache der Rhetorik und bezieht sich auf die nicht ganz vollkommene Figur des Kreises und meint Auslassung der für das Verständnis einer Aussage nicht unbedingt nötigen Teile. In der Montage versteht man darunter, alles wegzulassen, heraus zu schneiden, was nicht unbedingt nötig ist.

Der Match Cut verbindet zwei verschiedene Handlungsstränge so, dass die beiden Bilder grafische Übereinstimmungen haben und der Eindruck einer grafischen verursachten Kontinuität entsteht.

### Der Cutaway

ist der Umschnitt auf ein Bild, das nicht zum inneren Kontext einer Szene gehört. In der Regel dienen Cutaways dazu, Zeitsprünge zwischen Szenen vollziehen zu können. Manchmal wird der Cutaway zu den Mitteln der insertiven Montage gerechnet. Darunter versteht man das „Dazwischen- oder Unterschneiden“ einer Bildfolge mit Bildern anderer Art. Verwendung finden Cutaways oft in Traumsequenzen.

## **Der Jump Cut**

verbindet zwei Bilder, die auf gleicher Kameraachse in verschiedener Kameradistanz ein gleiches Objekt zeigen. Es entsteht der Eindruck des Bildsprungs und einer visuell-technischen Diskontinuität. Der Jump Cut war im Hollywood-System strikt untersagt und wurde erst in den Neuen Wellen des Kinos der sechziger Jahre üblicher.

## **Der thematische Schnitt (Thematic Cut, Montage Cut)**

verbindet Bilder verschiedener Personen oder Objekte, die nicht durch die Einheit der Szene verbunden sind. Das Ziel dieser Montage ist es, ein Thema zu entfalten oder visuell ein Argument zu formulieren.

## **Der kompilative Schnitt (Compilation Cut)**

ist ein Sonderfall des thematischen Schnitts und reiht eine Reihe von Ansichten des gleichen Gegenstandes in oft schneller Folge aneinander. Oft dienen derartige Sequenzen dazu, einen Ort, ein Gebäude oder ähnliches vorzustellen oder die Zeit anzuzeigen, in der eine Geschichte spielt.

## **cutting into action**

Ein weiterer Aspekt der den Amateurschnitt von dem eines Profis unterscheidet, ist der des „In-Handlung-Schneidens“ (cutting into action). Oft merkt man das, wenn darauf nicht Rücksicht genommen wurde, an einem stotterndem Tempo. Dieses Phänomen kann auftreten, wenn man Einstellungen bis an ihr Ende oder jede Handlung bis zur Vollendung zeigt, wodurch man schlicht übersättigt wird.

Um den cutting into cut zu erläutern bedarf es eines Beispiels: Stellen wir uns vor, eine Person, ein Angestellter betritt ein Büro und geht auf den Schreibtisch des Chefs zu. Ich gehe davon aus, dass wir diese Szene „normal“ darstellen wollen. Üblicherweise beginnt man diese Einstellung mit einer Totalen, die den Hereinkommenden zeigt, wie er sich dem Cheftisch nähert. Die Versuchung liegt nahe, in der entstehenden Pause - im Hinsetzen - einen Schnitt auf eine Großaufnahme des Angestellten zu machen.

Um aber ein stärkeres Interesse, Spannung und eine viel stärkere Kontinuität zu erreichen, sollte man jedoch die Totale genau dann unterbrechen, wenn die hereinkommende Person stoppt und der Vorgang des Hinsetzens in der Nahaufnahme gezeigt wird. D.h. Der Schnitt wird in die Bewegung gesetzt

vgl. Maya Deren „Der schöpferische Schnitt“

## **intercut**

Es gibt jedoch eine Möglichkeit die Kontinuität durch gezielte Unterbrechung zu behalten. Diese Methode nennt man Kreuzschnitt (**intercut**). Das funktioniert aber nur unter der Voraussetzung, dass die unterbrochene Handlung in der Zeit in der sie nicht zu sehen ist, als weiterführend, kontinuierlich verstanden wird. Am häufigsten findet man den intercut bei Szenen mit zwei miteinander agierenden Personen. Aktion - Reaktion - Aktion. Bei diesem Spezialfall wird die von der ersten Person begonnene Handlung von der anderen Person weitergeführt und beim anschließenden Schnitt zurück von der ersten Person vollendet oder sie führt diese Aktion weiter. Um die Kontinuität aufrecht zu halten muss die Handlung unterbrochen werden. Der Cutter muss die Schnittpunkte so wählen, dass die gerade im Bild befindliche Person in die Handlung verwickelt ist und tätig ist, d.h. es sollen keine Pausen entstehen. Wenn man das Wechselspiel der beiden Handlungen schnell genug und vor allem gut getimt schneidet, dann kann man sogar eine Illusion von parallel, an verschiedenen Orten stattfindenden Handlungen erzeugen. Zum Beispiel: Der Zuschauer bekommt abwechselnd die Actionszenen des Helden, der sich durch den Nachmittagsverkehr kämpft und die ertrinkende, zu rettende Frau zu sehen.

Das gleiche Phänomen funktioniert auch bei räumlichen Beziehungen. Bei einem Schnittwechsel zwischen einer Einstellung, in der eine Person deutlich nach links schaut und einer in der eine andere Person deutlich nach rechts blickt, so entsteht dadurch der Eindruck als würden sie miteinander agieren. Eine der beiden Einstellungen muss jedoch eine Großaufnahme sein, da man sonst sehen würde, dass ja eigentlich gar keine zweite Person da steht.

Bei low-budget Produktionen, oder wenn es aus zeitlich-organisatorischen Gründen nicht möglich ist, verwendet man dieses Phänomen auch. Es kann durchaus passieren, dass an einem Drehtag nicht beide, für die Szene notwendigen, Schauspieler zur Verfügung stehen. Um trotzdem die Einstellungen mit dem einen Akteur drehen zu können, lässt man ihn einfach alleine drehen. Und die eigentliche Raumempfindung, bzw. das Gefühl der Nähe der beiden Akteure entsteht dann erst im Schnitt.

Nachdem wir jetzt die wichtigsten Schnitte und Grundmontagen kennen haben wir die Sprache des Filmes intus.

Doch auch wie im Deutschen, gibt es in der Filmsprache „**Satzzeichen**“, die trennen, verbinden, betonen oder fragen, erläutern oder ergänzen. Die Satzzeichen im Film haben die gleiche Bedeutung wie in der Sprache. Sie sind ein wesentlicher Bestandteil für das Verständnis des Filmes.

In den bisherigen Erklärungen habe ich eigentlich nur über den harten Schnitt gesprochen. Er ermöglicht es uns zeitlichen Veränderungen oder räumliche Wechsel zu übergehen. Jedoch ist es erforderlich auch auf den weichen Übergang „**die Blende**“ einzugehen. Sie hat jedoch nichts mit dem Kameraobjektiv zu tun. Blenden sind Mittel der Filmgestaltung, wenn man Übergänge mit bestimmter geschichtlicher Absicht schneiden bzw. blenden möchte. Aufgrund der Tatsache, dass die Wirkung von Blenden sehr schwer einschätzbar ist, ist es ratsam sehr sparsam damit umzugehen. Um den Einsatzbereich der Blende zu beschreiben möchte ich ein Beispiel bringen.

Einstellung 1: Der Rohbau eines Hauses

Einstellung 2: Das fertige, beziehbare Haus

Um diese beiden Einstellungen aneinander hängen zu können, gilt es einen größeren Zeitraum zu überbrücken. Hier bietet es sich an eine weiche Blende zu verwenden.

Doch auch ein harter Schnitt kann eine Blende sein. Sie werden sich jetzt denken, wie denn das sein kann. Dieser nennt sich dann **Naturblende**. Doch wie unterscheidet sich der Schnitt bei einer Naturblende von einem „normalen“ harten Schnitt. Angenommen ich möchte einen Ortswechsel durchführen. Zwei Frauen unterhalten sich in einer Bar und stoßen mit einem Glas Sekt an. Wenn man nun eine Zufahrt auf die Sektgläser bis zur Ganz-groß Einstellung durchführt, dann einen Schnitt auf ebenfalls eine Ganz-groß Einstellung, beispielsweise zweier Weingläser, eine Auffahrt, in der zwei Männer erscheinen, die sich bei einem Heurigen zuprosten hat man einen Ortswechsel erreicht. Diese Vorgehensweise nennt sich Naturblende, obwohl es sich um einen harten Schnitt gehandelt hat.

Die für die meisten Cutter unter Blende verstandene Montageart ist eine **künstliche Blende**. Diese wird am Computer oder mit Hilfe einer Blendeinheit beim linearen Schnitt erzeugt.

Auch die künstlichen Blenden haben die gleiche Verwendungszwecke wie die natürlichen. Ortswechsel, Zeitüberbrückungen, usw.

Alle Blenden vermischen in einem bestimmten Verhältnis und einer bestimmten Art zwei Videosignale miteinander. Auf- und Abblenden sind Blenden die entweder aus dem Schwarz ein Bild erscheinen lassen oder eben umgekehrt das letzte Bild verschwindet im Schwarzen.



Abb. 39.1: NÖ heute Trailer: Überblendung zweier Videosignale

In der obigen Abbildung sieht man wie das eine Bild (Audio Mischpult) mit dem zweiten, darauffolgenden Bild einer Milchproduktionshalle verblendet wird.

Wichtig hierbei ist es, dass die Geschwindigkeit der Blende bzw. die Blenddauer von den Bildern, mit denen geblendet wird, beeinflusst wird. Weiße Flächen erscheinen schneller bzw. bleiben länger im Bild als Dunkle. So muss man bei jeder Blende auf die Bildinhalte achten. Eine Sonderart der Überblendung ist die **Insichblende**. Anders als bei der Überblendung, bei der die erste durch die folgende Einstellung ersetzt wird, bleiben bei der Insichblende beide Einstellungen vorhanden und überlagern sich. Dabei ist darauf zu achten, dass beide verwendeten Einstellungen für den Betrachter erkennbar sind. Die Insichblende hat visionäre Eigenschaften, mit der sich unwirkliche oder irrealer Objekte bzw. Handlungen darstellen lassen. Verwendet wird diese Technik meistens bei Träumen oder Rückblicken. Um diese Blendart deutlich machen zu können, bringe ich wieder ein Beispiel:

Der letzte Abend des Schiurlaubs ist herangebrochen, die ganze Familie sitzt vor dem Kamin und schweift in Erinnerungen. Um die erlebten Ereignisse in der Schlusssequenz noch einmal revue passieren zu lassen, blendet man das Bild des Feuers (Großaufnahme) mit einer Sequenz, bestehend aus überblendeten Ereignissen der vergangenen Woche, in sich, man erreicht dadurch dass sich der Zuschauer sich wehmütig in die Rolle der Beteiligten versetzt und auf die schöne Urlaubswoche zurückblickt. Die Insichblende wird auch oft bei Sterbeszenen verwendet: Die Person, die im Sterben liegt wird abgebildet und mit einer Sequenz von Szenen aus seinem Leben überblendet.

Es gibt noch zahlreiche Trickblenden, die durch die heutige Technik der Schnittcomputer, ohne weitere Probleme verwendet werden können. Man wird als Zuschauer mit einer dieser Blenden (auch **Wipes** genannt) konfrontiert und weiß aber nicht so recht, was man jetzt damit anfangen soll. Auch im News-Fernsehbereich hat es meiner Meinung nach keine Notwendigkeit solche Blenden (mit Vollbildern) zu verwenden. Es ist jedoch üblich Inserts, Paneele (Hintersetzer),

Schriften und sonstige Grafikelemente mit Hilfe einer dieser Trickblenden ein- und auszublen- den. Meistens wird hierbei ein horizontaler Wipe verwendet.



Abb. 40.1: NÖ heute Studio: Paneel (Hintersetzer)

Diese Art der Insertierung hat durchaus eine Berechtigung, vor allem ist das bei News Sendun- gen meist ein Teil des Corporate Designs der Sendung.

vgl. Video Filmschnitt von Günther Walther S. 74ff

Eine im Dokumentationsschnitt sehr beliebte Blende ist die **Luminanzblende** (kurz Lumablende). Vor allem bei der Dokumentation mit historischem, oft schwarz/weiß, und aktuell gedrehtem Material bietet sie die Möglichkeit eines möglichst weichen Übergangs. Lumablende heißt, dass angenommen die erste Einstellung schwarz/weiß ist und die darauffolgende in Farbe. Während der Blende lässt man die Farben dazukommen, d.h. die farbige zweite Einstellung wird in den ersten paar Frames in schwarz/weiß abgespielt und erst danach kommen die Farben langsam hinzu. Man kann sich sicherlich vorstellen, dass diese Blende eine sehr harmonische Wirkung auf den Zuschauer hat. Natürlich ist dies auch umgekehrt möglich.



Abb. 40.2: NÖ heute, Lumablende

Zu beachten ist, dass egal um welche Spezial Effekte es sich beim Schnitt und bei der Blende handelt, diese immer sparsam eingesetzt werden sollten.

Über die psychologische Wirkung der Blenden finden Sie im Kapitel „Filmwahrnehmung (psychologisch)“ einen Abschnitt der sich damit beschäftigt.

## Dokumentationsschnitt

Dokumentationen entstehen meist erst am Schneidetisch. Es ist äußerst selten, dass bei dieser Form von Film eine chronologische Reihenfolge der Szenen geplant wird. Dazu kommt noch, dass bei Dokumentarfilmen, meistens sehr viel Material gedreht wird und es dadurch noch schwieriger wird eine Geschichte darzustellen. Gerade bei dieser Art von Film, ist der Cutter wieder als Editor (Herausgeber) gefragt, mit der Aufgabe durch Umschneiden eine neuarrangierte Dramaturgie entstehen zu lassen. Gegen Ende der 80er Jahre haben sich die Streitigkeiten der Filmfilmer und der Videofilmer immer mehr zu einem Miteinander entwickelt. Man lernte sich gegenseitig Tipps zu geben und Tricks abzuschauen, was natürlich zu einer produktiven Zusammenarbeit führte. Dazu kam, dass der technische Fortschritt in der Videobranche, ein schnelles hochqualitatives Produzieren von Dokumentarfilmen möglich machte. Jedoch muss man an dieser Stelle auf die unterschiedliche Wahrnehmung von Fernseh- und Kinofilm eingehen. Rein technisch gesehen, muss das Auge bei einem Fernsehfilm Zeilen andauernd lesen. Hierbei handelt es sich nicht um Wahrnehmung sondern um eine Reizung der Sinnesbahnen der Großhirnrinde. Diese permanenten Reizungen lassen kein „Schweifen“ zu, denn sie beschäftigen mich andauernd. Im Gegensatz dazu wird das Kinobild eine 48stel Sekunde lang belichtet. Auf diese folgt die sogenannte Transportphase, die einer 48stel Sekunde Dunkelphase entspricht. Durch diese Dunkelphase hat das Gehirn die Hälfte der Filmlänge im Kino Zeit Gedanken zu fassen. Genau dieser Punkt macht das Kinofeeling aus. Der Zuschauer braucht die „Totzeiten“, um das was er gerade gesehen hat, verarbeiten zu können. Dieser Effekt verursacht auch das Gefühl der Reizüberflutung, wenn man eine längere Zeit vor dem Fernseher sitzt. In der heutigen Zeit wird man 24 Stunden am Tag mit Informationen beliefert. Manchmal ertappt man sich selbst dabei, unaufmerksam fernzuschauen. Man verarbeitet die gebotenen Informationen nicht mehr und lernt die Unaufmerksamkeit einzusetzen.

*vgl. Alexander Kluge BUCH „Sprung im Spiegel“ S.172f*

## Der Action-Cut

Die Actionszenen eines Films machen ihn erst richtig spannend. Der ungeheure Aufwand, der bei der Produktion von spannenden Einstellungen betrieben wird, eine Vielzahl von Kameras, Special Effects (auf die ich im Anhang II eingehen werde) stellt den Cutter vor eine große Aufgabe. Er muss den Überblick über alle Einstellungen bewahren und eine große Gedächtnisarbeit leisten, um die besten Szenen, in denen die größte Spannung aufkommt, herausfiltern zu können.

Actionszenen leben von der Spannung zwischen Großaufnahmen und Totalen und vor allem von der Bewegung der Kamera und der Protagonisten. Es reicht den Teil des Bildes zu zeigen, in dem sich die Action am deutlichsten ausdrückt.

Wie gelingt es, alleine mit den einem Cutter zur Verfügung stehenden Mittel, Spannung zu erzeugen?

Das möchte ich anhand einer kleinen Geschichte zeigen.

Die Überlandstraße kreuzt eine eingleisige Eisenbahntrasse. Der Bahnübergang ist nur durch Lichtzeichen geregelt. Auf der Landstraße fährt ein PKW und nähert sich dem Übergang. Auf den Schienen fährt ein Zug. Sie drohen zusammen zu fahren. Für die Darstellung dieses Geschehens benötigt man folgende Einstellungen:

*vgl. Video Filmschnitt von Günther Walther S. 94ff*

- Totale, des herannahenden Zuges mit einer Auffahrt bis der Zug an uns vorbei fährt.
- Totale, des zum Bahnübergang fahrenden Fahrzeugs, mit Auffahrt, es fährt auf uns zu
- Großaufnahme des stehenden Autos von vorne
- Groß, Froschperspektive, des Warnschildes „Achtung Bahnübergang“

**Schnittplan:**

Nr.	Einstellungsbeschreibung	Länge d. Einstellung
1	Totale, Zug ist ganz klein in der Ferne zu sehen	6 sek.
2	Totale, der PKW ist ganz klein in der Ferne zu sehen	6 sek.
3	Totale / Halbtotale, Zug kommt näher, die Einstellung wird etwas später dort fortgesetzt, wo bei der ersten Einstellung geschnitten worden ist.	3 sek.
4	Totale / Halbtotale, Auto kommt näher, genau wie beim Zug, erst später fortsetzen, wo vorher weggeschnitten wurde	3 sek.
5	Ganz Groß, das Verkehrsschild	2 sek.
6	Halbtotale / Groß, der Zug kommt schneller näher	2 sek.
7	Halbtotale / Groß, das Auto kommt schnell näher	2 sek.
8	Ganz groß, das Verkehrsschild	1 sek.
9	Groß, das Auto ganz nah	1 sek.
10	Groß, der Zug ist ganz nahe	1 sek.
11	Groß, das Auto ist noch näher gekommen	1 sek.
12	Groß, der Zug fährt an uns vorbei	6 sek.
13	Ganz groß, Auto von vorne, der Fahrer ist erkennbar, er wartet, dass er weiterfahren kann	3 sek.
14	Totale, der wegführende Zug von hinten, verschwindet in der Ferne	so lange bis der Zug nicht mehr sichtbar ist

vgl. Film Videoschnitt von Günther Walther S. 96

In diesem Beispiel hat Günther Walther eine alltägliche Situation in einer Schnittliste dargestellt. Er hat die Form der Parallelmontage gewählt. Dieser kleine Testfilm beginnt mit relativ langen Einstellungen, die die Umgebung, die Straße, die Eisenbahnschienen beschreiben. Ab der Szene 3 wird jedoch darauf hingewiesen dass sich eine Gefahrensituation anbahnt. Diesen Eindruck erhalten wir, aufgrund der kurzen Dauer der Einstellungen. Auch die Wiederholung der Szenen des näherkommenden Zuges und des auf den Bahnübergang zukommenden PKWs, verstärken diese Gefühl nochmals. Der ganz kurze Zwischenschnitt des Verkehrsschildes bringen eine Anspannung in die Situation. Die darauffolgende Montage (Zug - Auto - Verkehrsschild - Auto - Zug - Auto - Zug) kann der Betrachter nicht mehr wahrnehmen, aber im Unterbewusstsein wird die kritische Situation verstärkt. Das Ergebnis ist das Angstgefühl des Zuschauers.

Die Länge der Einstellungen erschien dem Regisseur Jean Luc Godard so wichtig, dass er sagte: „... zu wissen, wie lange eine Einstellung dauern muss oder dauern darf, ist bereits Filmmontage“.

Doch wie soll man wissen, wie lange kurze Einstellungen sein sollen? Das kann man aber nicht wissen, es kann nur im Kontext gesehen werden.

In dem Schnittplan von vorher hat sich auch noch eine andere Schnittart verborgen, die ihnen wahrscheinlich gar nicht aufgefallen ist und welche wir als solche auch nicht wahrgenommen haben.

### Die **Wirbelmontage**.

Mit Hilfe der Wirbelmontage wird das Tempo des Filmes sehr angehoben. Sie besteht aus sehr kurzen Einstellungen, die wir einzeln nicht wahrnehmen können. Die Summe dieser Einstellungen jedoch erzeugt in unserem Gehirn Reize. Die Ereignisse überstürzen sich und die Sequenz kommt uns hektisch vor. Die Wahl der Szenen, die in einer Wirbelmontage verwendet werden sollen, muss sorgfältig getroffen werden. Und vor allem gilt das Gebot der Sparsamkeit, wenn man derartig stark wirkende Montageformen verwendet.

Die Hauptaufgabe des Schnittes ist es, dass er es dem Zuschauer ermöglicht eine raum-zeitliche Orientierung zu empfinden. Der Schnitt macht es eigentlich überhaupt erst möglich, dass sich der Zuseher in das Geschehen einfühlen, Empfindungen wahrnehmen und sich in die Rolle eines der Schauspieler hinein denken kann. Wobei es egal ist um welche Figur es sich handelt. Der Schnitt lenkt gezielt die Aufmerksamkeit, sodass sich der Zuschauer auch in Rollen von Bösewichten versetzen kann und emotional mitfiebert.

Gerade bei Action Filmen ist immer viel Bewegung im Bild. Bewegung ist wichtig, da sie hilft Spannung aufzubauen.

Bei einem meiner ersten Projekte handelte es sich um einen Werbespot. Gerade bei diesen Spots wird mit vielen kurzen Einstellungen und viel Bewegung in den Szenen gearbeitet. Als unerfahrener Cutter, kommt es einem so wahnsinnig leicht vor, Actionszenen mit starker Musik aneinander zu schneiden und man fragt sich, was die Kunst des Cuttens eigentlich ist, da es ja eigentlich einfach ist Musikschnitt zu betreiben.

Aber gerade beim Schnitt von Einstellungen in denen Bewegung herrscht und die von der Bewegung leben gibt es wieder eine Regel die man unbedingt beachten sollte. Schneidet man beispielsweise Szenen aufeinander, die allesamt Bewegungen in gleicher Richtung zeigen: Ein roter Mercedes, der in eine Richtung fährt, eine Kleinfamilie, die ihren Kinderwagen in die gleiche Richtung schiebt und einen Parkwächter, der die parkenden Autos in die gleiche Richtung kontrolliert. Das Ergebnis beim Zuschauer ist, dass er das gesamte Geschehen als einheitlich empfindet, so als würden alle, der Mercedes, die Kleinfamilie und der Parkwächter zusammen gehören und miteinander am selben Ort an einem Geschehen teilnehmen.

Einerseits sollte man das gezeigt unbedingt verhindern, wenn man keine Beziehungen der betreffenden Personen in den Szenen herstellen möchte, andererseits kann man die menschliche

Wahrnehmung und Interpretation wiederum ausnützen. Will man eine Verfolgung montieren, braucht man nur den Verfolgten in eine Richtung aus dem Bild gehen lassen und anschließend den Verfolger in die selbe Richtung laufen lassen. Oft wird diese Montageart bei Filmen mit Tieren verwendet. Beispielsweise will man ein Kind von einem Tiger verfolgen lassen, kann man dies mit Hilfe der Schnitt realisieren.

## Der lineare Schnitt

So, jetzt haben wir die wichtigsten theoretischen Fakten und „Gesetze“ des Schnittes gehört, nun möchte ich zur Realität im Schneiderraum kommen.

Die Grund- bzw. Mindestausstattung jedes Schnittplatzes ist: das Zuspieldgerät (Player), das Aufnahmegerät (Recorder) und mindestens ein Monitor. Mit dieser verkabelten Anordnung ist es möglich unsere Bilder auf ein neues Band zu spielen ohne, dass die Originalaufnahmen verloren gehen.



Abb. 46.1. Player und Recorder eines linearen Schnittsystems (Drilling ORF NÖ)

Weiters ist es natürlich möglich, die Szenenfolge auf dem Band im Recorder (dem neuen Band) zu verändern und ohne Nahtstellen darzustellen. In diesem Zusammenhang ist es der Assembleschnitt der erwähnt werden muss. Assemble heißt anfügen. Diese Technik macht es möglich nahtlos, in die kleinste Einheit des Videobildes zu gehen, d.h. framegenau zu arbeiten.



Abb. 47.1.: Lineares Schnittsystem (Drilling), ORF NÖ

Wenn man nie zuvor Schmalfilme geschnitten hat, wird man auch nicht verstehen können, welche technischen Abläufe im Hintergrund passieren. Ich hatte bis jetzt auch noch nicht das Vergnügen!

Die heutigen Schnittplätze bestehen jedoch keineswegs nur mehr aus Player und Recorder. Der „Drilling“ wie der Schnittplatz beim ORF Niederösterreich genannt wird, besteht aus einer Recorder MAZ und drei Player MAZen. Dadurch verschnellert sich der Schnittprozess, da man nicht immer das Band wechseln muss, wenn man mehr als eine Kassette mit Rohmaterial hat. Mit einer Software, die die Mazen synchronisiert und über einen eigene Tastatur bedienbar ist, bieten sich noch einige Möglichkeiten an.

Die Bedeutenste möchte ich kurz erwähnen. Mit Hilfe einer Blendeinheit, ein Videomischer der von der Software gesteuert wird, kann man nicht mehr nur hart schneiden, sondern auch blenden, vipen, ...

Wenn Sie in der Abbildung 47.1. genau schauen sehen sie am rechten Computermonitor die Schnittsoftware. Rechts davon sehen Sie das digitale Mischpult für die Tonmischung. In der linken Ecke des Raumes befindet sich die Sprecherkammer, in der der Text für die Beiträge sofort auf Band aufgenommen werden kann. Auf der rechten Seite des Raumes befindet sich die MAZ Einheit mit den Abspiel- und Recordergeräten.

Das Prinzip des linearen Schnitts, wie oben beschrieben, ist eigentlich ein einfaches, jedoch sollte man einige Tricks beachten. Das „neue“ im Recorder eingelegte Band sollte **vorbepur**t sein. Üblicherweise gibt es ein Bepurband auf dem ein **Vorlauf** aufgezeichnet worden ist. Von diesem werden dann die Beitragskassetten bespielt. Das Endergebnis ist dann ein Band mit einem Countdown und einem durchgehenden **Timecode**. Damit verhindert man Timecodesprünge und ander Fehler.

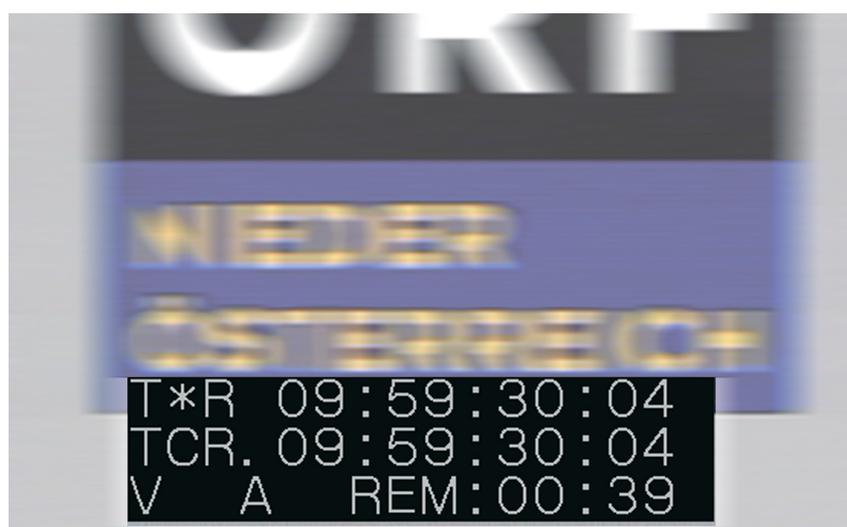


Abb. 48.1: Timecodes des SDI - Videosignals

In der Abbildung, oben auf der Seite, sieht man ein Standbild eines SDI - Videosignales. Mit jedem Einzelbild wird bei SDI Signalen ein exakter Timecode mitgeschickt. Der erste Timecode in dem schwarzen Feld wird TC genannt. (T\*R)

Der Timecode darunter ist der VITC. Üblicherweise wird beim Schnitt der TC als Haupttimecode verwendet. D.h. Lineare Schnittsysteme verwenden diesen um die Schnitte von den Playern mit dem Recorder zu synchronisieren. (Die genaue Beschreibung des linearen Schnitts finden Sie in dem Kapitel „Der lineare - Schnitt“.) Der zweite Timecode, der VITC bietet im Prinzip eine zweite Möglichkeit einen Timecode zu verwenden. Üblicherweise wird der VITC bei Großproduktionen dem Haupttimecode, dem TC gleichgesetzt.

Zusätzlich zu den Synchronisationsmöglichkeiten kann der TC umgeschaltet werden. Eine Möglichkeit ist es den TC auf CTL umzuschalten. Der CTL ist mit dem Timecode einer Videokassette (VHS Kassette) vergleichbar. Er kann an jeder beliebigen Stelle auf Null gesetzt werden und dient meistens als Zeitstoppmöglichkeit.

Beim österreichischen und auch deutschen Fernsehen werden die meisten Beiträge in Sendungen noch von MAZen gespielt. Damit der abwickelnde Bildmeister weiß, wann der Beitrag zu Ende sein wird und er die nächste MAZ oder eine Kamera (mit dem Moderator) mischen soll, wird eine CUE auf das Beitragsband gesprochen. Eine Cue ist ein Countdown, der auf eine Audiospur (z.B.: Spur 6), aufgenommen wird. Diese Spur ist am Regieplatz speziell mit Lautsprechern verbunden, die der Bildmeister dann hören kann.

Um nun eine Cue auf die letzten Sekunden aufnehmen zu können und um diese framegenau sprechen zu können setzt man beim letzten Bild des Beitrags den CTL auf Null, fährt dann zurück und nimmt dann die Cue auf.

Wie man in der Abbildung 48.1. sehen kann, beginnen **vorbespurte** Bänder bei 10:00:00:00 , also bei zehn Stunden. Vorbespurt heißt, dass auf eine neue Kassette ein Vorlauf gespielt wird.

Die weiteren Angaben in dem Timecode Balken (Abb.: 48.1.) : **V A** bedeuten dass eine Video- spur und mindestens eine Audiospur auf dem Band aufgenommen wurden. **REM** zeigt die noch freie Aufnahmedauer auf diesen Band. Somit kann man sich vor der Aufnahme schon erkennen, wieviel Material noch aufgenommen werden kann.



Abb. 49.1. Farbbalken mit Timecode (DV)

Dieser besteht aus einem Farbbalken mit Kennung (Landesstudio Niederösterreich), der mit einem Messton versehen wurde. (Auf dem linken und auf dem rechten Kanal -9dB Messton). Nach dem Vorlauf wird der fortlaufende Timecode solange ihn man brauchen wird ohne Bild auf das Band gespielt. Mit Hilfe dieser Methode kann es während dem Schnitt nie zu einem Timecodesprung kommen und außerdem kann man so jedem Kader eines Videobandes einen exakten Timecode zuordnen.

Man kennt das vielleicht von DV Kassetten. Wenn die Aufnahme mit der Videokamera öfters gestoppt wurde um sich die soeben gedrehte Szene anzuschauen. Ohne danach genau (framegenau) auf das Ende der letzten Einstellung zu spulen um die Aufnahme fortzusetzen (es gibt bei DV Kameras die Funktion **end search**, die das durchführt) hat man später beim Capturen (einspielen in den Schnittcomputer) einen Timecodesprung. Nonlineate Schnittsysteme bieten die Möglichkeit mehrere Clips mit Hilfe von gesetzten IN- und OUT-Punkten zu loggen. D.h. man definiert die Beginn und Endzeiten der Clips und speichert diese. Danach werden automatisch alle Clips in den Computer eingespielt.

Das funktioniert aber nur, wenn das gesamte Band einen eindeutigen Timecode vorweist, ohne Timecodesprünge.

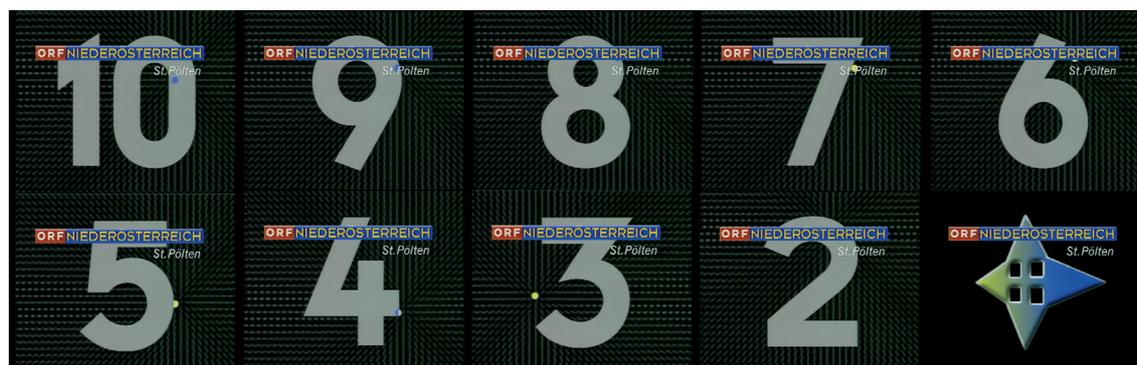


Abb. 50.1: Startvorlauf Landesstudio NÖ

Nach dem Stern, der der letzten Sekunde entspricht, folgt das erste Bild des Beitrags, bzw. des Filmes. Dieser Startvorlauf hat einige positive Eigenschaften bzw. verhindert dieser häufige Fehler. Jedes lineare Schnittsystem braucht drei bis sechs Sekunden Vorlauf vor dem ersten In-Punkt des Schnittes. Ohne diesen könnte das System die MAZen nicht synchronisieren. Würde man das erste Bild gleich zu Beginn einer Kassette ohne Startvorlauf aufnehmen, könnte man die ersten Sekunden des Materials nicht mehr schneiden. Die zweite wichtige Eigenschaft des Vorlaufes ist die eindeutige Identifizierung, von wem das Material stammt.

Zwischen der Drei und der Zwei befindet sich das sogenannte „Typische Bild“. Während dieser paar Frames schneidet der Cutter ein für den Beitrag aussagekräftiges Bild zwischen. Dies hilft dem Maz-Techniker (demjenige, der während Live-Sendungen die Kassetten in der richtigen Reihenfolge einlegt) den Beitrag der Kassette zu erkennen.

## Der Sinn des Filmschnitts

Orientiert man sich an Hand der Literatur über Filmmontage, liest man, dass Filmschnitt die Sprache, die Grammatik und sogar die Syntax des Filmes sei. Schon in diesen ersten Sätzen der meisten Bücher erkennt man, dass man als Cutter eigentlich sehr viel Macht hat, den Film betreffend.

Die Aufgabe ist also, unsere Einstellungen zu einem runden, in sich abgeschlossenen Film zu erstellen.

Ich habe schon oft den Satz gehört: „Da ist eh nimma viel zu schneiden, ich habe eh auf Schnitt gedreht!“

Die Meinung der Urheber dieses Satzes änderte sich jedoch schnell, wenn man ihnen den Rohschnitt präsentierte. Dieser besteht ja wirklich aus den Einstellungen die zurecht geschnitten worden sind, und chronologisch aneinander gereiht wurden. Abgesehen von der unpassenden Meldung, ist aber genau das der erste Schritt des Cutters. Im Rohschnitt merkt man dann nämlich erst, wie wichtig die Montage für einen Film ist. Der Rohschnitt selbst erinnert mich meistens an Familienvideos. Lange Einstellungen des Geschehens, ohne stilistische Mittel. Ich möchte jetzt im Folgenden in die Rolle des Cutters schlüpfen und die wichtigsten Aspekte erläutern.

Als erstes möchte ich die „**Regel der Sechs**“ vorstellen.

1. Gefühl .....	51 %
2. Handlung .....	23 %
3. Rhythmus .....	10 %
4. Augenspur .....	7 %
5. Zweidimensionale Fläche der Leinwand.....	5 %
6. Dreidimensionaler Handlungsraum.....	4 %

Das Gefühl. Über das Gefühl beim Schneiden lernt man in diversen Bildungseinrichtungen am wenigsten. Das liegt wahrscheinlich daran, dass man es nicht definieren kann. Doch die entscheidende Frage, die sich jeder Cutter stellen sollte ist: Was fühlt der Zuschauer? Fühlt er das was ich ihn fühlen lassen will? Diese Fragen sind so wichtig, da es die Gefühle sind, an die sich die Zuschauer nach dem Film erinnern, nicht der Schnitt, nicht die Leistung der Schauspieler, sondern nur die Spannung, die Angst, das Mitgefühl, der Hass, den sie während des Filmes empfunden haben.

Es müsste faszinierend sein, Infrarotaufnahmen eines vollen Kinosaales zu machen, und herauszufinden, wann und nach welchen Mustern die Leute blinzeln. Walter Murch vermutet in seinem Buch „Ein Lidschlag ein Schnitt“, vorausgesetzt, dass der Film die Zuschauer gepackt hat, diese nach dem Rhythmus des Films denken und auch blinzeln werden. Würde man diese Verhaltensweise untersuchen und die Augenbewegungen der Zuschauer mit dem Film synchron analysieren, könnte man die Wirkung dieses Filmes erkennen. Und das kennt man ja auch aus dem Alltag. Ein Mensch, der sich in einer bestimmten, unangenehmen Situation nervös verhält, blinzelt öfters als in einer für ihn angenehmen.

Murch behauptet weiter, dass erkältete Zuschauer, während spannenden Szenen ihre Erkrankung unterdrücken. Weit gedacht, könnte man dem gut gemachten Film eine heilende Wirkung nachsagen?!?

An diesen Behauptungen erkennt man die Verantwortlichkeit des Cutters, die interessanten, spannenden Szenen in einen Rhythmus zu bringen, der es dem Zuschauer erlaubt, dem Film zu vertrauen und sich packen zu lassen.

Wenn mir ein Film nicht gefallen hat, liegt das daran, dass ich keine Lust hatte mich in die Rolle des Protagonisten zu versetzen und die Gefühle zu empfinden. Ziel muss es sein, so zu schneiden, dass sich der Zuschauer dem Film genauso hingeben kann, wie der Film sich ihnen hingibt.

Die von Walter Murch angegebenen Prozentzahlen sind ein bißchen ironisch gemeint, sagen aber meiner Meinung nach aus, für welchen möglichen Schnitt man sich als Cutter entscheiden soll. Habe ich mehrer Cuts zur Verfügung und einen dabei der das Gefühl und den Rhythmus der Szene bestmöglich „rüberkommen“ lässt, dann werde ich den natürlich verwenden. Auch wenn er beispielsweise die räumliche Kontinuität nicht unterstützt. Das geschieht deshalb, weil die Zuschauer, wenn der Rhythmus und das Gefühl - sei es Komik - weitergeführt werden, dazu tendiert die „Schnittfehler“ oder besser gesagt Schnittschwierigkeiten in den unteren Kategorien wie Augenspur oder Bildachse, nicht zu entdecken. Das zeigt, dass die ersten drei Punkte in der Liste für die Flüssigkeit eines Filmes entscheidend sind, da sie stark miteinander verbunden sind.

Ziel eines Cutters ist es aber auf jeden Fall, dass der Schnitt den man setzt, alle Kriterien positiv erfüllt.

Der ideale Schnitt, ist der der all diese sechs Punkte erfüllt. Dieser trifft das Gefühl des Moments genau, treibt die Handlung voran ohne ein Stocken, lässt den Rhythmus nicht unterbrechen, berücksichtigt die „Augenspur“, das worauf sich das Interesse des Zuschauers konzentriert, er respektiert die Probleme der Bildachse und berücksichtigt den räumlichen Bezug der Menschen die sich im Bild befinden.

*vgl. „Ein Lidschlag ein Schnitt“ von Walter Murch*

## Der erste Eindruck

Ich gehe einmal davon aus, auf einem nonlinearen Schnittsystem (NLE) diesen Film zu schneiden. Schon beim Einspielen des Materials ist es sehr wichtig als Cutter anwesend zu sein. In Zeiten der Schnittcomputer und Log-Listen ist es natürlich einfach eine Schnittliste mit In- und Out-Points Beschreibung, Länge, Spurinformatoren, etc. für jeden Take zu erstellen, welche dann automatisiert in das Schnittsystem gecaptured (das Captured) wird. Trotz dieser Tatsache sollte man während des „Einspielens“ vor dem Monitor sitzen, um eben das Material sichten zu können. Ich habe es mir auch angewöhnt, schon während dieses Schnittes Notizen zu machen, die mir beim späteren Feinschnitt helfen werden. Der Cutter ist ja auch der erste objektive Zuschauer, der unvorbelastet durch eventuelle Probleme bei den Dreharbeiten, an das Material herangehen kann. Am Set Beteiligte erinnern sich an Einstellungen mit dem Gefühl, das sie beim Dreh hatten. Zum Beispiel: Hat der Dreh einer Szene sehr lang gedauert, musste das Licht immer und immer wieder neu justiert werden und war die Stimmung der Schauspieler und des Teams am Boden, dann wird sich der Regisseur beim Schnitt nur schlecht an diese Szene erinnern und sie vielleicht aus diesem Grund nicht verwenden möchte, obwohl diese eigentlich hervorragend an diese Stelle passen würde. In diesen Fällen ist dann der Cutter gefragt, der sich unvorbelastet das Material auf Verwendbarkeit anschauen kann.

Seine Hauptaufgabe sollte es jedoch sein, sich in die Rolle des Zuschauers zu versetzen und zu überlegen, was das Publikum in diesem Moment wohl denken könnte, wo sich sein Blick hinrichten wird oder soll, welches Gefühl es bekommen sollte. Bei jedem Schnitt sollte man diese Dinge berücksichtigen, nur dann bekommt man das gewünschte Produkt.

## Synchron?

Bis jetzt bin ich noch nicht auf den Ton, der ja zweifelsohne im Film eine ebenso große Rolle wie das Bild spielt, eingegangen. Der nächste Schritt, nach dem Materialeinspielen ist, den Originalton (OT) synchron mit dem Bild anzulegen. Beim Fernseh, bzw. Digitalmaterial ist es üblicherweise so, dass der aufgenommene Ton, auf mehreren Tonspuren zur Verfügung steht. Zum Beispiel werden auf einer Sony IMX Kassette eine Video- und 6 Tonspuren aufgezeichnet. Hier würde man sich dann das Zusammenlegen des Bildes mit dem synchronen Ton ersparen, da jeder Clip, die aufgenommenen Tonspuren mitliefert.

Beim händischen Auflegen von Bild und Ton, hat man ein sehr wichtiges Hilfsmittel, die Klappe. Durch das kurze und laute Geräusch beim Schließen der Klappe, kann man die Clips dann framegenau synchronisieren.

## Der Rhythmus

Als nächsten, und sehr wichtigen Schritt gilt es den Rhythmus des Drehbuches zu erforschen. Alle Gesetze bzw. Richtlinien, die durch das Continuity-System definiert worden sind, haben ihre Berechtigung und müssen befolgt werden, doch ist es immer noch am wichtigsten, dass der Schnitt, den ich setze durch die Handlung motiviert ist. Ob man einen Schwenk, der eigentlich für eine ON Szene geplant war, planmäßig einsetzt, oder als Risschwenk oder schnellen Zoom auf eine Person zum Spannungsaufbau verwendet, hängt von dem geplanten Rhythmus ab.

Durch diesen Rhythmus kann man Gefühle erzeugen. Während dieses Schrittes legt man die gewünschte Gefühlslage fest. Durch schnelle, bewegungsintensive Schnitte kann man eine Actionszene viel spannender wirken lassen. Auch der Faktor Zeit kommt hier wieder dazu. Eine Mordszene, die der Cutter lang stehen lässt, mit langen Aufzügen, langsamen Blenden, bis hin zum Höhepunkt „dem Mord“ baut viel mehr Spannung auf als schnell geschnittene Einstellungen.

Was bedeutet Rhythmus eigentlich genau, und vor allem, was bedeutet er für den Filmschnitt?

Im Lexikon findet man unter Rhythmus die Gliederung eines zeitlichen Vorgangs oder einer räumlichen Ausdehnung in sinnlich wahrnehmbare Einheiten, in der Form, dass sich die kurzen und langen, die betonten und unbetonten Teile der Bewegung für den Betrachter zu regelmäßig wiederkehrenden oder als ähnlich empfundenen Gruppen zusammenfügen. Bekanntlich findet man den Begriff am häufigsten in der Musik. Dort gilt er als das Element, das den ansonsten starren und mechanischen Noten in ihrer Unregelmäßigkeit eine vom Verstand nachvollziehbare Form gibt und ihnen damit Leben einhaucht.

Auch im Film ist das ähnlich. Die starren und mechanischen Bilder erfahren durch die Ordnung ihrer zeitlich individuellen Abfolge ein lebendiges Schema, das den fertigen Film ausmacht.

Der Rhythmus im Film ist mit dem Ein- und Ausatmen vergleichbar. Erzeugung von Spannung und dem anschließenden Wiederauflösen von Spannung, was wieder neue Spannung erzeugt. Der Rhythmus verleiht allen Bereichen des Filmschnittes eine eigene Qualität. Laien verstehen unter Rhythmus die Anpassung der Einstellungslängen, vielmehr ergibt er sich wiederum aus den Einstellungen selbst, aus dem grafischen Aufbau, aus den Farben des Lichts und der Art der Übergänge. Der Rhythmus kann innerhalb eines Filmes aber auch zum Ausdrucksmittel werden. Neben seiner Funktion, den Teilen eines Filmes durch ein Auf- und Abschwellen eine Spannungskurve zu geben, kann er auch Ausdruck der subjektiven Verfassung eines Protagonisten des Filmes sein und sich so von der objektiv erzählten Filmhandlung absetzen.

## Der Ton

Was die wenigsten wissen, in den meisten österreichischen und deutschen Produktionen ist es auch der Cutter, der für die Vertonung und das Sound Design verantwortlich ist. Die Tontechniker arbeiten nur selten nach den Dreharbeiten weiter an dem Projekt. Der Ton ist aber eben so wichtig wie das Bild, und vor allem auch beim Rhythmus des Projektes nicht wegzudenken. Der Ton bzw. die Musik verstärkt die Empfindung des Zuschauers noch mehr. Eine romantische Szene wird durch eine leichte Musikuntermalung noch romantischer. Eine Action Szene die mit einer dramatischen, schnellen, lauten Musik unterlegt ist, wirkt viel intensiver als stumm. Betrachten wir das Bild- bzw. Tonangebot kritisch, bemerken wir, dass das Bild stets nur einen eng begrenzten Ausschnitt der Wirklichkeit zeigt, während der Ton hinter dem Bild wie ein Panorama wirkt, dessen Grenzen kaum abzutasten sind. Dass ein Film ohne Ton nie eine derartige Wirkung verbreiten kann, ist wahrscheinlich jedem klar. Mit jedem Geräusch assoziiert der Hörer und Betrachter ein wirkliches Geschehen. und das ist das, was man als Cutter erreichen will.

Wenn man sich eine amerikanische Filmproduktion im Bereich Sound-Design näher anschaut, merkt man, dass viel mehr Aufwand betrieben wird. Eigene Tontechniker mischen das fertige Filmmaterial mit Hintergrundgeräuschen, Effekten, Musikbetten und dem Originalton ab.

Musik bietet erst die Möglichkeit, eine Struktur in einen Film zu bringen. Sie ermöglicht es Prioritäten zu setzen. Angenommen eine Szene endet mit einer Morddrohung, so ist es einfach, mithilfe einer passenden dramatischen Musik die Spannung in die nächste Szene mitnehmen. Jede Szene wird mit Musik, egal mit welcher, anders auf den Zuschauer wirken, als ohne. Wenn man sich die aktuellen Kinofilme ansieht und auf die Szenen, in denen Musik verwendet wird achtet, dann kommt man auf eine bestimmtes Muster. Natürlich wird bei spannenden-, Action- oder romantischen Szenen die dementsprechende Musik verwendet. Jedoch muss man sobald man sich für einen bestimmten Musikstil entschieden hat und diesen zum ersten Mal, meistens bei der Titelmusik, eingesetzt hat diesen Stil auch beibehalten. Unterschiedliche Musikrichtungen zu verwenden, würde den Zuschauer unnötig verwirren, da er immer noch die erst verwendete Musik im Kopf hat und sehr lange für den geistigen Umstieg benötigen würde.

Die Komplexität einer Szene ist auch ein wichtiges Kriterium für den Einsatz von Musik. Komplexe oder in sich widersprüchliche Szenen, die zuzüglich mit Musik unterlegt werden, können eine ganz andere Wirkung ausstrahlen.

## Die Stille

Stille zählt im Film auch zum Sound Design. Haben Sie schon einmal im Zirkus gesessen. Die Artisten turnen auf den Seilen herum. Plötzlich wird die Musik leise, das Raunen der Zuschauer erlischt und der übrig gebliebene Trommelwirbel wird immer leiser und dann ist der Moment der Stille da. Der Starartist bereitet sich vor. Und in wenigen Sekunden wagt er seinen Salto mortale. Erst wenn die Gefahrensituation vergangen ist, setzt die Musik wieder ein und der Jubel und die Erleichterung der Zuschauer erfüllt das Zirkuszelt. Im Film hat dieser Moment der Stille eine fast hypnotische Wirkung auf den Zuschauer. Natürlich unter der Voraussetzung, dass dieser Augenblick bildlich und akustisch vorbereitet worden ist. Diese wenigen Sekunden, schafft er es oder wird ihm was passieren, lassen die Spannung auf den Höhepunkt steigen.

Am Ende des Kapitels über den Tonschnitt, möchte ich auf die von Günther Walther erwähnten Regeln, den Stil der Anwendung von Filmtönen betreffend, eingehen.

Eine der wichtigsten unumstrittenen Regeln ist, dass der Ton das Bild auf keinen Fall übertrumpfen darf. Zu laute Hintergrundmusik oder zu laute Nebengeräusche stören die Aufmerksamkeit des Zuschauers und somit seine Wahrnehmung.

Weitere Regeln findet man in der Sprache wieder. Sprache im Dokumentarfilm, hat eine ebenso große Wirkung auf die Zuschauer. Gerade in diesem Genre dient sie erklärend und erzählend. Das gesprochene Wort ist ja nicht nur eine mechanische Umsetzung des geschriebenen oder gedachten Wortes in seine klangliche, hörbare Fassung. Gerade die stimmlichen Unterschiede der Sprecher bieten ein großes Spektrum an unterschiedlichen Klangfarben.

*vgl. Video Filmschnitt v. Günther Walther S.139f*

## Kontinuität

In erster Linie dient die Kontinuität zur Orientierung des Zuschauers. Sie folgt einem einfachen Prinzip. Wenn eine Person beispielsweise in der ersten Einstellung von links nach rechts läuft und rechts aus dem Bild läuft, dann will man als Zuschauer, dass der Läufer in der nächsten Einstellung links ins Bild kommt. Ein zweiter wichtiger Aspekt, der für die Kontinuität spricht, findet sich in der Produktion eines Filmes. Einen Film chronologisch zu drehen ist einfach unmöglich. Man denke an einen Actionfilm mit häufigen Wechseln zwischen Innen- und Außendrehen. Daher versuchen Filmemacher eine möglichst ökonomische und effiziente Reihenfolge der zu drehenden Szenen zu entwerfen. Dieser Plan bezeichnet man als continuity-script. Es ist von größter Bedeutung die Achsenproblematik und das Kontinuitätskonzept zu berücksichtigen.

Ziel des Ganzen ist es, dass der Zuschauer in das Geschehen eintauchen soll und nicht durch harte Schnitte herausgerissen wird. Der amerikanische Trend hat ein harmonisches Ganzes der Filmerzählung als Ziel, das man durch den sanft geführten Blick des Zuschauers über Schnitte hinweg erreicht.

Ganz gleich um welche Szenen es sich handelt, welche Filmform verwendet wird, auf die Kontinuität muss immer Rücksicht genommen werden.

## Der digitale Schnitt

### Die Unterschiede und Vorteile zu früher

Die unter dem Punkt „Der Schnitt“ beschriebenen Techniken waren allgemein dem Schnitt gewidmet. Jedoch haben die Geräte mit denen man schneidet eine große Auswirkung auf die Arbeit eines Cutters. Genau aus diesem Grund möchte ich an dieser Stelle auf die Änderungen, die der digitale Schnitt mit sich gebracht hat, eingehen.

Mit dem Aufkommen des digitalen Schnitts ist mit einem Mal Schluss mit dem Bild des nervösen, ordnungsliebenden Cutters. Clips, die gerade nicht verwendet werden, werden einfach an das Ende der Timeline geschoben. Viele haben es sich sogar angewöhnt eine „Müllspur“ anzulegen, auf die gerade nicht verwendete oder zugeschnittene Clips abgestellt werden.

Doch auch im digitalen Schnitt muss man den Überblick bewahren. Der Computer erweist sich als geduldiger Assistent und erleichtert einem das Arbeiten enorm.

Der wohl gravierendste Vorteil der digitalen Schnittsysteme kommt gleich zu Beginn einer Postproduktion zu tragen. Jeder Cutter wünscht es sich, das Material, ohne aufwendige Suche, frei zur Verfügung zu haben. Bei linearen Schnittsysteme war dieser Vorgang immer mit dem Vor- und Zurückspulen der Bänder und dem Suchen der gewünschten Szene in den Schnittlisten verbunden.

Log- bzw. Schnittlisten erleichtern diesen Vorgang ungemein. Schon beim Sichten des Materials bekommt jede Einstellung, jeder Clip einen eindeutigen Namen (bei Filmproduktionen meist die Szenen & Einstellungs & Take Nummer sowie die Bezeichnung K für Kopierer, also die Einstellung ist verwendbar, oder NK für Nichtkopierer, als Zeichen das diese Einstellung nicht verwendet werden sollte. (12/4/34 K oder NK).

Weiters hat man die Möglichkeit noch zusätzliche Bemerkungen für jeden Clip individuell einzufügen, nachdenen dann später im Schnittsystem, wie in einer Datenbank gesucht werden kann. Somit kann sich der Cutter, wie in einer großen Bildbibliothek, die gewünschten Filmbilder suchen.

Die Schnittlisten haben noch einen anderen Vorteil, wenn man sich einmal die In- und Out-Punkte der Einstellungen gespeichert hat, kann man den Computer das Einspielen in den Nächten arbeiten lassen und beim nächsten Schnitttermin schon mit dem Rohschnitt beginnen. Die fertig eingespielten Clips bewegt man einfach in der gewünschten Länge auf die Timeline und kann

sie dort verändern ohne, dass die Original Clips editiert werden. Somit kann der Cutter immer wieder auf das Rohmaterial zurückgreifen.



Abb. 59.1: Final Cut Pro Screenshot: Semiprofessionelles Schnittprogramm

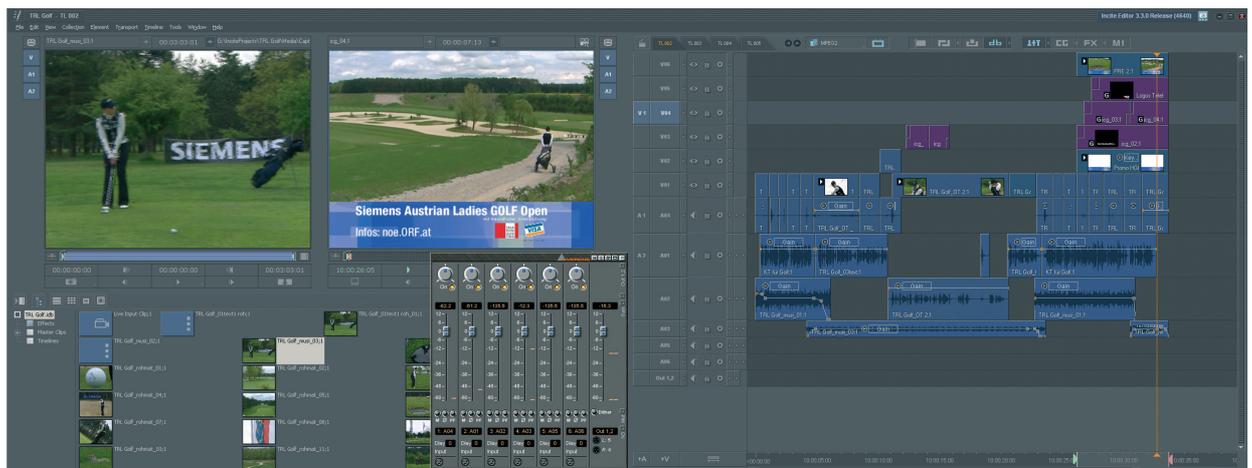


Abb. 59.2: Incite E3 Editor, High Quality Editing System

Ein Cutter erzählte mir einmal, an einem Spielfilm arbeitend, dass ihm die Pausen auf die Nerven gingen. Pausen, die der Computer für Kodierung, Rendern oder Sonstiges braucht, nützt man komischer Weise nicht für Kreativität oder Gedanken an das Projekt. Diese werden meist als angespannte Totzeiten, in denen man nichts bewegen kann, empfunden. Dabei ist es meiner Meinung nach wichtig sich auf Zettel und Papier zurück zu besinnen und sich Zeitpunkte zu schaffen den Computerbildschirm aus dem Blick zu nehmen oder sogar einmal aufzustehen. Man muss sich selbst dazu bringen die Arbeit am Computer für den kreativen Denkprozess pausieren zu lassen, auch dann wenn die Schnittarbeit gerade fabelhaft weiter laufen könnte.

Ein weiterer Vorteil der digitalen, nonlinearen Schnittweise, ist die Möglichkeit, jeder Zeit einen vorhergehenden Schnitt rückgängig machen zu können, oder ganze Sequenzen verschieben und

umstrukturieren zu können.

Der digitale Schnitt führt zu einer offeneren, weicheren und arbeitsprozessbetonterem Arbeitsmethoden.

Die ungeheure Vielzahl an Funktionen, die heutige Schnittprogramme mitliefern, ermöglicht jedem Cutter verschiedenste Gestaltungsvarianten. Egal auf welchem System man arbeitet, jeder Cutter eignet sich einen eigenen unikaten Arbeitsablauf an, von dem er glaubt am schnellsten bzw. am effektivsten zu sein. Das Arbeiten mit Tastaturkürzeln und eigenen Schnitttastaturen ermöglicht es dem Cutter sich auf das Material zu konzentrieren. Das Entscheidende ist es jedoch, sich nicht auf die technischen Schritte der Software kümmern zu müssen sondern sich ganz dem Previewmonitor und der Montage widmen zu können. Bei der klassischen Filmmontage war die Klebelade, in der sich das Klebematerial, mit dem man die Filmstreifen aneinander geklebt hat, nahe bei der Hand. Wobei der Monitor in einer größeren Entfernung platziert war. Entsprechend musste der Cutter immer zwischen Werkzeug und Bild hin und her schauen. Diese Bewegung fördert den Zyklus zwischen Distanzierung und Aneignung im Blick. Beim Computerschnitt hingegen befinden sich alle Werkzeuge, üblicherweise als Tools bezeichnet, auf der gleichen Ebene wie das Filmbild. Um ein Tool anzuwählen zu können muss man es mit der Maus anklicken, wodurch die Konzentration natürlich auch vom eigentlichen Blickpunkt, dem Bild, abgelenkt wird. Deshalb ist es auch so wichtig als Cutter, die Tastatur verwenden zu können, um mit unterbewusster Tastenkürzelverwendung den Blick immer am Filmbild lassen zu können. Wenn ich einem wirklich eingespielten Cutter, der mit seinem Werkzeug (dem Schnittprogramm) hantiert, ist es eine gewisse Faszination, die meine Aufmerksamkeit auf die Schnelligkeit seiner motorischen Abläufe zieht. Doch genau das ist die Gefahr, dass sich der Regisseur vom Arbeitsablauf des Cutters ablenken und auch faszinieren lässt und nicht mehr auf den Monitor sondern auf die technische Seite der Montage achtet. Am Schluss dieses Exkurs möchte ich aber doch noch kurz auf den linearen Schnitt eingehen. Dieser hatte nämlich im Arbeitsschritt „Feinschnitt“ einen entscheidenden Vorteil. Angenommen ich suche nach einer bestimmten Szene. In den Regienotizen finde ich sie mit der Bezeichnung 12-5: G. also suche ich den Take 5 von der Klappe 12. Beim linearen System würde ich das entsprechende Band einlegen und auf diese Stelle hin-spulen. Und genau während dieses, für manche als zeitstehlenden Prozess empfunden, Spulens sehe ich aber andere, zuvor gedrehte Einstellungen durchflitzen. Ich könnte auf diese Weise eine noch besser passende Einstellung entdecken als die, die ich in diesem Moment im Gedächtnis hatte und gesucht hätte.

## Video

An dieser Stelle möchte ich vielleicht einmal auf die Möglichkeiten eingehen, die das Video, im Gegensatz zum Film, schafft. Die zwei wichtigsten Eigenschaften von Videobearbeitungen sind einerseits die Gleichzeitigkeit von Aufnahme und Wiedergabe. D.h. es ermöglicht dem Cutter und dem Regisseur gleich beim Capture-Prozess das gedrehte Material zu sichten. Die zweite einschneidende Eigenschaft ist die Synchronität von Bild und Ton. Sobald man den Videoclip im Schnittsystem importiert hat, hat man den aufgenommenen Ton, sei es nur der Kameraton, als Referenz, oder der mit externen Mikrofonen auf das Band gespeicherte Aufnahmeton, framegenau mit dem Bild. Heutige Aufnahmetechniken oder -formate ermöglichen die gleichzeitige Aufzeichnung auf mehrere Spuren. Im Schnittsystem besteht dann ein Clip aus einer Videospur und mehreren Tonspuren. Das ermöglicht es auch mehrere Mikrofone zu verwenden. (**MS-Anordnung**) Auch die Produktion von Filmen in **Dolby Surround 5.1** ist damit kein Problem mehr. (mehr dazu im Exkurs Dolby Surround, DTS, ...)

Eine weitere Eigenschaft von Videomaterial ist die Editierbarkeit jedes Frames (Einzelbildes). Dadurch kann man wirklich in die kleinste Einheit der Montage sozusagen zoomen und diese bearbeiten.

Bei vielen Produktionen von Dokumentarfilmen spielt der Faktor Zeit und natürlich auch die finanzielle Komponente eine wichtige Rolle. Bei längeren Beobachtungsdrehs z.B. beim Erblühen einer Rose, benötigt man natürlich sehr viel Aufzeichnungsmöglichkeit. Da kommt der Aufzeichnungsträger die Videokassette, sei es DV, DVCAM, IMX, etc. ins Spiel, die preisgünstige Materialspeicherung ermöglicht.

*vgl. BUCH „Sprung im Spiegel“ S.173f*

## **Exkurs Dolby Surround, DTS, ...**

Im Laufe der Filmgeschichte haben sich, in klarer Abhängigkeit von den technischen Möglichkeiten, unterschiedliche Theorien für den Einsatz des Tons im Film entwickelt.

Gerade weil in der Anfangszeit des Tonfilms dieser vor allem aus Stimme und Musik bestand und eine überdeutliche Aussprache die Verständlichkeit sichern sollte, bildete sich rasch der Gegenpol Parallelismus (Ton folgt sklavisch dem Bild - audio follows video).

### **Forschung**

Geräusche haben Qualitäten, die ihren subtilen Einsatz geradezu aufdrängen. Die Medizin hat die Wirkung von Geräuschen bisher nur in geringem Umfang untersucht, ist aber zu der Erkenntnis gekommen, dass sie den sinnesphysiologischen Bereich des Menschen stark beeinflussen.

Die Wirkung auf das vegetative Nervensystem ist abhängig von der Lautstärke und der klanglichen Zusammensetzung der Geräusche. Die Stressforschung untersucht seit Jahrzehnten diese Zusammenhänge.

So wie man das einzelne Geräusch im Tonfilm immer in Verbindung mit den betreffenden Bildern beurteilen muss, so ist auch seine Wirkung im Zusammenklang mit anderen Tonelementen (andere Geräusche, Atmos, Musik) von Bedeutung. Dennoch wollen wir das Geräusch einmal allein betrachten und seine Wirkung untersuchen.

### **Zwei Ebenen der Wahrnehmung von Geräuschen**

Der Wahrnehmungsapparat des Menschen kann gleichzeitig eingehende Sinneseindrücke hierarchisch ordnen.

Bei der bewussten Wahrnehmung eines Filmes stehen die Bilder an erster, Dialoge oder Texte an zweiter, Geräusche und Musik an dritter Stelle. Die Dominanz des Bildes wird immer dann deutlich, wenn man sich an Filme zurück erinnert. Was geschah auf der Tonebene in dem Film, den Sie zuletzt im Kino (oder Fernsehen) gesehen haben? An die akustische Erzählebene des gesehenen Filmes erinnert man sich am wenigsten.

Die größere Macht hat das Geräusch eindeutig bei der gleichzeitig stattfindenden unbewussten Wahrnehmung. Ohne dass wir eine Möglichkeit hätten, uns dagegen zu wehren, steuern Geräusche unser vegetatives Nervensystem und nehmen so Einfluss auf Atmung, Blutdruck und Blutzuckerspiegel. Außerdem können Geräusche Emotionen verstärken. Wir kennen das von dem tiefen Donnerrollen der Subwoofer, wenn Erdbeben, Vulkanausbrüche oder simple Lkw in Dolby-Surround durchs Kino brummen. Aber auch subtilere, feinsinnigere Geräusche wie Mö-

wenkreischen, Bienensummen, leise Meeresbrandung können dramaturgisch den Gehalt einer Szene mitgestalten.

### **Assoziative Verarbeitung von Geräuschen**

Geräusche sind stets ambivalent. Das bedeutet, sie können im jeweiligen spezifischen Kontext zu anderer Bedeutung gelangen. Das Geräusch spielender Kinder kann in einem Liebesfilm eine duftige, heitere Stimmung verbreiten. In einem Thriller über einen Kindesentführer kann das gleiche Geräusch das Gefühl von Bedrohung und Gefahr erzeugen.

Geräusche, deren Quelle wir aufgrund von Erfahrung kennen, weisen bei der Wahrnehmung auf ihren Ursprung hin. Wenn wir entferntes Hundegebell hören, wird eine ländliche Umgebung oder eine Nachtstimmung in der Großstadt assoziiert, ohne dass diese im Bild gezeigt würde. Dabei hängt es von dem Zusammenhang ab, in dem sich das betreffende Geräusch befindet, welche im Bild nicht vorhandene Realität es herstellt.

Jedes vertraute Geräusch steht stellvertretend für seine Quelle. Mit Geräuschen kann man Dinge herbeizitiert, die im Bild nicht zu sehen sind, und trotzdem eine ähnliche Realität setzen wie die im Bild vorhandenen Phänomene. Man muss die Bomber im Kriegsfilm gar nicht zeigen, es genügt das Motorengeräusch und das Heulen der Sirenen, um zu erklären, warum die Filmfiguren flüchten.

### **Geräusche als Träger symbolischer Bedeutungen**

In zahlreichen Filmen spiegelt der Zustand der Natur die seelische Verfassung der Filmfiguren wieder. Auch ohne die Natur im Bild zu zeigen kann das Geräusch z. B. eines tobenden Sturmes als symbolischer Parallelismus die Korrespondenz von Natur und dem Schicksal der Menschen ausdrücken.

Grundsätzlich besteht leicht die Gefahr, dass Fantasie und Erlebnisse der Zuschauer auf Grund der Ambivalenz von Geräuschen zu Fehlinterpretationen des Symbolgehalts von Geräuschen führen können. Jemand, der in der Nähe von Bahngleisen aufgewachsen ist, wird das Quietschen der Güterwagen anders empfinden, als jemand, dem diese Geräusche fremd sind. Daher sollte man sich beim Einsatz der symbolischen Bedeutungen der Geräusche möglichst eindeutig verhalten und sich nicht allzu weit vom Bild entfernen.

## **Geräusche und ihre innere Bewegung**

Geräusche können, etwa bei Szenen aus der Arbeitswelt, der Industrie oder aber auch der Natur eine innige Verbindung mit der im Bild gezeigten Bewegung eingehen. Dabei kommt es gar nicht auf die Synchronität der Geräusche mit dem Bild an; es genügt, wenn die innere Bewegung im Geräusch mit der Bewegung im Bild ungefähr übereinstimmt. Die exakte Koordination von Bild und Geräusch übernimmt unser Gehirn.

Die Geräuschgags in Slapstick- oder Animations-Filmen (z. B. Bugs Bunny) zeigen, wie man bei entsprechender Verfremdung unter Beibehaltung der Übereinstimmung von Bewegungsmustern auf der Bild- und Geräuschebene humoristische Effekte erzielen kann. Das Bremsenquietschen eines Wagens, die Geräusche beim Zersägen von Holz, grollender Donner sind Geräusche, die ihre Entsprechung im Verhalten, dem Seelenzustand oder der Bewegung von Darstellern haben können.

Wegen der vielfältigen Möglichkeiten, einen Film durch Geräusche aufzuwerten, gehört neben den technischen Einrichtungen und dem Know-how der Tonmeister vor allem ein vielseitiges Tonarchiv zu den wirklichen Schätzen eines Tonstudios.

## **Tontechnik**

Mikrofon und Lautsprecher basieren auf dem Prinzip von schwingender Membran, Signalverstärkung, Signalumwandlung und Signalausgabe.

Die Stereophonie erzielt eine räumliche Wirkung durch zwei räumlich getrennte Signale in den beiden Lautsprechern oder Kopfhörern. Je nach Stärke des Signals trifft es früher am linken oder rechten Ohr an. Daraus errechnet das Gehirn die räumliche Lage der Schallquelle.

**Dolby-Surround** erzielt seine Wirkung durch zusätzliche im Hörraum verteilte Lautsprecher-Boxen, die das durch Absorption und Reflexion entstehende diffuse räumliche Klangspektrum nachahmen.

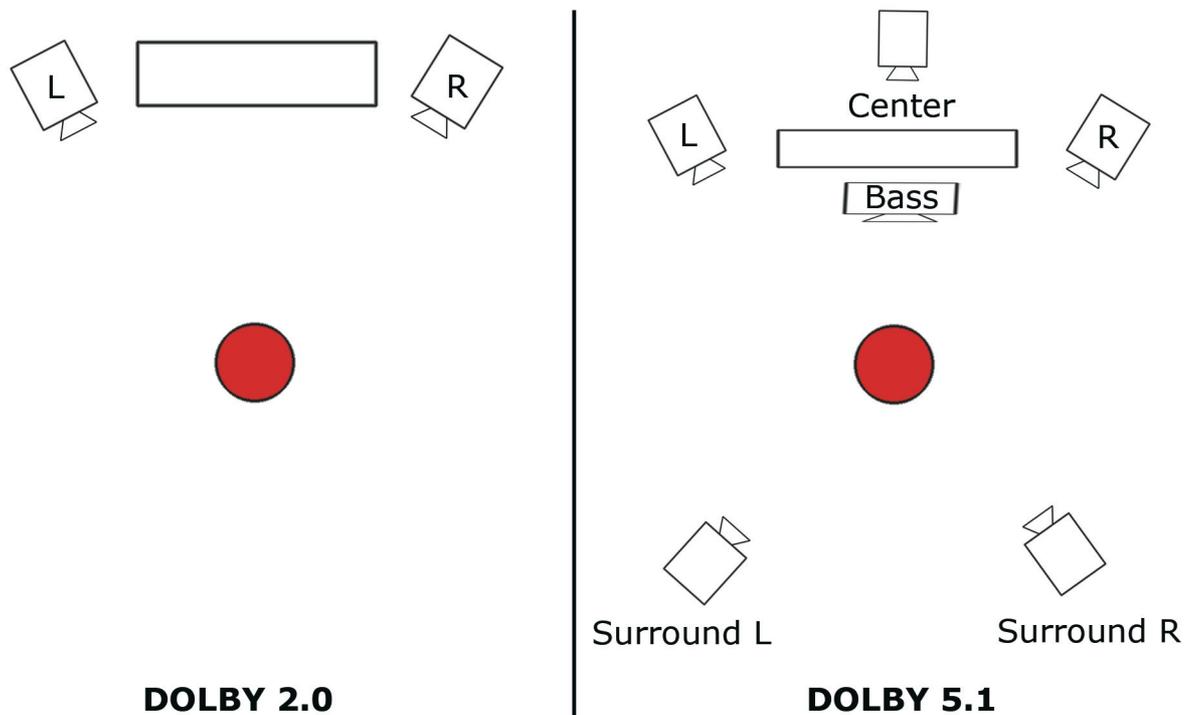


Abb.64.1: Grafik Dolby 2.0 und Dolby Surround 5.1.

Wie man in der Grafik erkennen kann: Die üblich Stereoanordnung der Boxen (Dolby 2.0) bestehend aus zwei Boxen eine links und eine rechts, ist ja bekannt.

Die Neuerung, wenn man sie noch als solche bezeichnen darf, ist das sechs Boxen System. Bei Dolby Surround 5.1. befinden sich zusätzlich zu den zwei Boxen vorne links und rechts noch eine in der Mitte, eine Center Box. Unter dieser steht der Subwoofer. Auf der Rückseite des Zuschauers stehen die beiden Surround Boxen, eine links und eine rechts.

Produktionen die in Dolby Surround 5.1. produziert worden sind, üblicherweise DVDs bzw. das Digitale Fernsehen (D-Box, Premiere, ...) bestehen also aus sechs Audio Spuren. Während der Postproduktion, dem Sound Design, muss der Tontechniker die Geräusche, Musik und alle anderen Töne auf diese sechs Spuren aufteilen. Softwareseitig ist das schon mit einigen professionellen Sound Programmen möglich.

In einem Mischfenster kann der Tontechniker dann jedem Geräusch die gewünschte Herkunftsrichtung zuweisen und somit das Raumgefühl erzeugen.

Der Großteil der musischen Stilmittel in Filmen und im Fernsehen wird auf die Center Box gelegt. Alle anderen richtungsabhängigen Geräusche kommen dann aus der entsprechenden Richtung.

Wenn man sich beispielsweise eine spannende Mordszene, kurz vor der Tat vorstellt: der Mörder kommt von hinten an das Opfer heran. Die Schritte des Mörders werden dann aus den Surround Boxen, vielleicht etwas von links und dann von rechts her kommen.

## Wahrnehmung (theoretisch)

Um später auf die filmische Wahrnehmung eingehen zu können werde ich an dieser Stelle die Grundbegriffe der menschlichen Informationsaufnahme erläutern.

Jedes Kind lernt, dass der Mensch fünf Sinne hat. Doch für welche Informationen sind wir eigentlich eingerichtet? Der Mensch bevorzugt grundsätzlich Informationen, die eine Änderung gegenüber einem bestehenden Zustand versprechen. Um die Leistungsfähigkeit der menschlichen Wahrnehmung zu verdeutlichen; unsere Augen sind gegenüber einem weiten Energiebereich (umfasst 10 Zehnerpotenzen physikalischer Lichtdichte-Einheiten) empfindlich. Unsere Wahrnehmungssysteme sind besonders sensibel auf Bewegungen. Wenn genügend Helligkeit in unserem Gesichtsfeld vorhanden ist, nehmen wir auch Veränderungen innerhalb von wenigen Tausendstelsekunden wahr. Auch sehr langsame Bewegungen, vorallem wenn sie sich auf uns zubewegen.

*vgl. BUCH „Wahrnehmung“ von Rainer Guski*

### Die Anatomie des menschlichen Auges

Unser nahezu runde Augapfel hat in der Regel einen Durchmesser von 24 bis 26 mm. Durch die Hornhaut und die Pupille fallen Lichtstrahlen auf die Linse, in der das Licht gebrochen wird. Dadurch wird eine umgekehrtes Bild auf die Netzhaut projiziert. Durch die auf der Netzhaut befindlichen Photorezeptoren wird das Bild in elektrische Impulse umgewandelt und an das Gehirn weitergeleitet.

Die Fovea Centralis ist der Ort des schärfsten Sehens auf der Netzhaut. Dieser Bereich deckt nur 1° um die Sehachse ab, die restlichen 160° des Gesichtsfeldes liefern nur sehr unscharfe Wahrnehmungseindrücke. Dieser Rest dient nur der allgemeinen Orientierung. Daher können wir große Flächen nicht mit einem Bild scharf erfassen und sind gezwungen, das Blickzentrum (1°) des scharfen Sehens andauernd zu bewegen.

Da nun in einer Sekunde höchstens fünf Fixationen (also Punkte auf die sich das Auge scharf stellt) ausgeführt werden können, dauert die Erkundung eines kompletten Bildes zu lange. Daher finden im Gehirn kognitiv gesteuerte Selektionsprozesse statt, die eine Zentrierung auf spezifische Reizdetails bewirken.

## Filmwahrnehmung (psychologisch)

### Peter Wuss

Peter Wuss, Filmwissenschaftler, forscht und arbeitet an der Akademie der Künste in Berlin. Wie allgemein bekannt ist, schaffen Filme Erlebnispotentiale. Um dieses Erlebnispotential zu untersuchen, genügt es nicht, nur das Laufbild auf der Leinwand mit dem, was es darstellt, isoliert zu untersuchen, sondern es muss ebenso der Prozess des Erlebens beim Zuschauer berücksichtigt werden. D.h. es geht um die Frage: Was für eine Wirkung haben die einzelnen Szenen, respektive filmischen Kompositionen auf den Zuschauer? Es wird somit sowohl die künstlerische Formgestalt der filmischen Komposition als auch deren ästhetischen Wirkungen erfasst.

Das menschliche Bewusstsein wird als informationstheoretisches Phänomen dargestellt. Die Aufgabe des Erkenntnisapparates sei es, Invarianten der Wahrnehmung und des Denkens zu bilden. Auf jeder Ebene des Erkenntnisvorgangs treten spezifische Invarianten auf. Im Verlauf des Erkenntnisprozesses können nicht alle physikalischen Signale aus der Umwelt verarbeitet werden. Vielmehr wird durch den Erkenntnisapparat „das Wesen der Dinge“ erfasst. Aus den aufgenommenen Signalen wird Unwichtiges herausgefiltert. Was übrig bleibt, wird als Invariante bezeichnet. Diese Invarianten tragen die eigentliche Information, die vom Individuum genutzt wird, und den Zugang zur Erfassung „des Wesens der Dinge“ verschafft. Invarianten werden in Stufen eingeteilt. Auf einer ersten Stufe kann die Wahrnehmung, auf einer zweiten das Denken und auf einer dritten die Invariante der Motive angesiedelt werden. Je höher die Stufe der Invariante ist, um so höher ist auch deren Informationsgehalt. Wenn ein physikalisches Signal bereits zu einem früheren Zeitpunkt vom Individuum verarbeitet worden ist, hat dieses Signal bei erneutem Auftreten den höheren Informationsgehalt gegenüber einem neuen Signal.

Demnach teilt **Wuss** Strukturtypen ein:

- perzeptionsgeleitete Struktur (Invariante der Wahrnehmung)
- konzeptgeleitete Struktur (Invariante des Denkens)
- stereotypgeleitete Struktur (Invariante des Motivs)

Die erste der Strukturen beschreibt, dass eine Szene für sich alleine betrachtet noch keinen Sinn ergibt, da nur die Wahrnehmung aktiviert wird. Beim mehrmaligen Vorspielen einer Szene wird ein Lernprozess eingeleitet der der Szene zu einem Sinn verhilft.

Als konzeptgeleitete Struktur bezeichnet man alle Szenen die auffällig sind, oder über die der

Seher schon ein Vorwissen besitzt. Diese Struktur wird im Film durch Kausalbeziehungen realisiert.

Die dritten Form der Strukturen, die stereotypengeleitete Struktur, wird durch Gestaltungsmerkmale bestimmt. Im Film handelt es sich hierbei um Genre-Stereotypen, die die Invariante bilden. Wuss zeigte, dass die Wahrnehmung im Film nicht nur nach der perzeptionsgeleiteten Struktur folgt, sondern auch der stereotypengeleiteten. Besonders bei konfliktgeladenen Handlungen, wenn man den Handlungsverlauf erwartet, scheint die Wahrnehmung sehr stark stereotypgeleitet zu sein.

Auch die Bedeutung des Dargestellten (Situationen, Personen, Objekte) wird stark nach Stereotypen konstruiert. Wahrscheinlich werden nicht nur alltagspsychologische Stereotypen nachgebildet, d.h. uns aus unserem Leben bekannte Genres.

Die Stereotypenbildung kann auch durch die Erfahrung mit bestimmten Genres erfolgen. So laufen Western nach einem bestimmten „Western-Schema“ ab oder in Krimis erwartet das Publikum einen Mord und dessen Aufklärung. Genauso entwickelt sich die Handlung auch in allen anderen Genres nach ihrem spezifischen Schema. Wuss zufolge rufen Stereotype eines bestimmten Genres ein „emotionales Grundverhalten hervor“, wodurch Spannung erzeugt wird. Durch diese Musterkonformität wird auch die Spannung für die Filmemacher leichter operationalisierbar.

vgl. Wuss, 1993, 328

vgl.: Wuss (*Erkenntnistheorie und Filmwahrnehmung*)

Der Realismus der perspektivischen Abbildung entspricht der Realität des Systems der Wahrnehmung, in dem das Wahrgenommene konstruiert wird. *Was wir sehen ist bestimmt durch die Art und Weise, wie wir sehen; das Subjekt des Sehens ist immer zugleich Objekt des Systems, in dem es gesehen wird.*

Die Kinoprojektion entspricht der Konstruktion eines Sehraumes, der dem Betrachter dem bewegten Bild gegenüber einen festen Platz zuteilt. Dadurch wird sein Blick fixiert, wobei zugleich auf der Leinwand die Rekonstruktion des aktiven Sehens stattfindet.

Vgl. William C. Wees: *The Cinematic Image. As a Visualization of Sight. In: Wide Angle Vol 4, 1980, No 3, S.28-37.*

## **Nachbildwirkung**

Auch Persistenz genannt. Flüchtiges Phänomen, das bei der visuellen Wahrnehmung auftritt, wenn der optische Reiz plötzlich wegfällt.

Um die Nachbildwirkung zu verstehen, wird immer wieder das Beispiel eines Stücks glühender Kohle, die, an einer Schnur befestigt, im Dunkeln im Kreise bewegt wird, angeführt: In Ruhestellung erscheint sie als leuchtender Punkt, in Bewegung wird sie zur Linie. Der Kreisbogen wird immer länger, je schneller die Bewegung erfolgt. Dieser Versuch wurde bereits 1750 von D'Arcy angestellt und zeigt, dass das Nachbild des Objekts so lange dauert, wie die Kohle zu einer Umdrehung braucht. Die Entdeckung des Nachbildes, die Beobachtung, dass der visuelle Eindruck für Sekundenbruchteile im Gehirn „stehenbleibt“, wenn man das stimulierende Bild oder Objekt aus dem Gesichtsfeld entfernt, führte zu einer bedeutenden Entwicklung der Darstellung und des Sehens von Bewegung.

## **Phi-Phänomen**

Eine Art der Wahrnehmungstäuschung, die auch als stroboskopische Bewegung bezeichnet wird und auf dem Nachbildeffekt beruht.

Gemeint ist z.B. ein Aufleuchten zweier aufeinanderfolgender Lichter oder Bilder, die je nach Kontrast, Abstand und Zeitdifferenz als eine Bewegung gesehen werden. Nicht das getrennte Aufblitzen der Lichter wird bemerkt, sondern ein zwischen den beiden Lichtquellen wanderndes und damit diskontinuierliches Licht. Der Effekt ist dem bewegten Rauschen eines Fernsehbildschirms vergleichbar: Das Wahrnehmungssystem bringt die unregelmäßig auftretenden Lichtpunkte in einen Zusammenhang und setzt sie in Bewegung um. Wird der Rhythmus der beiden Lichtquellen so inszeniert, dass die Zeitspanne zwischen ihrem Ein- und Ausschalten zu groß ist, entsteht der übliche Eindruck von zwei an verschiedenen Orten aufleuchtenden Lichtern. Folgen die Schaltvorgänge hingegen kurz aufeinander, dann scheint sich der früher aufleuchtende Punkt in Richtung des später aufleuchtenden Punktes zu bewegen.

## Die Perspektive

Die Position der Kamera spielt in der Wahrnehmung eine wichtige Rolle. Sie bestimmt den Bildausschnitt, den der Zuschauer dann später auf der Leinwand wahrnehmen wird. Verschiedenste Faktoren und Kameraeinstellungen verändern das Bild und somit die Wahrnehmung. Zoom, Bewegungen (Kamerafahrten, Drehungen der Kamera (drei Möglichkeiten: Rollen, Schwenken, Neigen))

Die subjektive Kamera habe ich schon unter dem Punkt Funktionen der Montage näher beschrieben. Ihre Aufgabe, psychologisch gesehen, ist es den Zuschauer in das Geschehen einzubinden, dem Geschehen näher zu bringen. Dadurch wird Spannung erzeugt.

Die Nachahmung der Augenbewegungen eines Schauspielers ist ein Punkt, an dem man deutlich sieht, dass Gesetze aus der Wahrnehmungspsychologie im Film nicht eins zu eins umsetzbar sind.

Würde man die Augenbewegung eines Menschen naturgetreu nachahmen, müsste man eine ungeheure Vielzahl unerkennbarer, für das menschliche Auge nicht wahrnehmbarer Kamerabewegungen montieren, die durch kurze Pausen im Millisekunden Bereich unterbrochen werden.

Hier behilft man sich mit langsamen Schwenks, die die Augenbewegung nachahmen und kehrt dann zum Hauptgeschehen zurück.

Eine weitere Eigenschaft, ist die Größe der Gegenstände und Personen im Bild. Sie vermittelt dem Zuschauer die Wichtigkeit dieser. Objekte in Großaufnahmen haben große Priorität und lenken die Aufmerksamkeit auf sich.

Dazu kommt, dass eine Großaufnahme des Protagonisten, seine Gesichtszüge und Mimiken besser erkennen lässt.

Der Reiz des Authentischen, im Geschehen dabei zu sein, ist es das was Film ausmacht. Jeder der mehr über das Bild nachdenkt, erkennt jedoch, dass es sich um Fiktion handelt und erkennt eine Menge Eigenschaften die dieses von der Realität unterscheidet. Im Bereich des dokumentarischen- und wissenschaftlichen Film gibt es immer noch sehr klare Regeln, nach denen die Autoren arbeiten sollten um die Wirklichkeit möglichst naturgetreu darstellen zu können.

*vgl. BUCH Sprung im Spiegel S.215*

## **Die Blende**

Blendens sind eine Ansprache an das Unterbewusstsein. Beim harten Schnitt nehmen wir, ohne dass wir darüber nachdenken, einen Zeit- und /oder einen Ortswechsel zur Kenntnis. Jedoch nehmen wir den Zeitwechsel, bzw. die verstrichene Zeit bei einem harten Schnitt nur als kurz wahr oder überhaupt als gleichzeitig passierende Handlungen wahr. Anders ist es bei der Überblendung, also beim Blenden von zwei Bildern übereinander. Für den kurzen Moment der Überblendung verbindet der Betrachter im Unterbewusstsein die gerade erlebte Szene mit der folgenden. Der Unterschied zum Schnitt ist, dass die Zeitverschiebung viel länger und die Ortsverschiebung viel weiter wahrgenommen wird.

## **Die räumliche Tiefe**

Die Tatsache, dass wir räumliche Gegenstände wahrnehmen können, beruht auf der Tatsache, dass unsere Augen einige Zentimeter von einander entfernt sind. Dadurch sieht jedes Auge ein anderes Bild. Durch die Verarbeitung der beiden Bilder entsteht der räumliche Eindruck. Das sich dieses Prinzip nicht auf den Film übertragen lässt, scheint logisch, dennoch gibt es eine Möglichkeit den Raumfilm für eine einzige Person verwirklichen.

Wenn eine bestimmte Handlung aus verschiedenen Perspektiven (mit nur wenig Unterschied) aufgenommen würde und dem Betrachter das eine Bild auf das linke- und das andere auf das rechte Auge projiziert würde, dann würde er eine Dreidimensionalität empfinden.

*vgl. „Film als Kunst“ von Rudolf Arnheim S.27*



## Literaturverzeichnis

vgl. Ein Lidschlag ein Schnitt v. Walter Murch S.75f .....	20
vgl. Video Filmschnitt von Günther Walther S.40ff .....	27
vgl. „Das Handbuch der Filmmontage“ von Hans Beller.....	34
vgl. Maya Deren „Der schöpferische Schnitt“ .....	37
vgl. Video Filmschnitt von Günther Walther S. 74ff .....	40
vgl. Alexander Kluge BUCH „Sprung im Spiegel“ S.172f .....	42
vgl. Video Filmschnitt von Günther Walther S. 94ff .....	43
vgl. Film Videoschnitt von Günther Walther S. 96.....	44
vgl. „Ein Lidschlag ein Schnitt“ von Walter Murch .....	52
vgl. Video Filmschnitt v. Günther Walther S.139f.....	56
vgl. BUCH „Sprung im Spiegel“ S.173f .....	61
vgl. BUCH „Wahrnehmung“ von Rainer Guski .....	67
vgl. Wuss, 1993, 328.....	69
vgl.: Wuss (Erkenntnistheorie und Filmwahrnehmung) .....	69
Vgl. William C.Wees: The Cinematic Image. As a Visualization of Sight. In: Wide Angle Vol 4, 1980, No 3, S.28-37.....	69
vgl. BUCH Sprung im Spiegel S.215 .....	71
vgl. „Film als Kunst“ von Rudolf Arnheim S.27 .....	72

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 4.1 -- 25 Einzelbilder, 3 Farben, 25-50 MBit/s, 768 x 576 Pixel -- .....	4
Abb. 12.1: NÖ heute Beitrag (Golf Turnier): Bewegungsablauf.....	12
Abb. 14.1: NÖ heute Beitrag (Golf Turnier): Bewegungsablauf.....	14
Abb.15.1: Grafik „Einheiten“ .....	15
Abb. 17.1: Grafik „Zuschauer“ .....	17
Abb. 24.1: Land und Leute (ORF NÖ) : Einstellungsgrößen.....	24
Abb. 25.1 : NÖ heute Studio: Totale mit Studiogast .....	25
Abb. 25.2 : NÖ heute Studio: Halbtotale.....	25
Abb. 26.1: NÖ heute Studio: Großeinstellung.....	26
Abb.28.1: Dolly, Kamerawagen.....	28
Abb. 28.2: U2 DVD Kameradolly .....	28
Abb 31.1 : NÖ heute Studio (Innentotale) - Establishing Shot.....	31
Abb. 32.1: Achsensprung Erklärung.....	32
Abb. 33.1 : NÖ heute Studio:.. over shoulder shot.....	33
Abb. 33.2: NÖ heute Studio: Gast groß.....	33
Abb. 39.1: NÖ heute Trailer: Überblendung zweier Videosignale.....	39
Abb. 40.1: NÖ heute Studio: Paneel (Hintersetzer).....	40
Abb. 40.2: NÖ heute, Lumablende .....	40
Abb. 46.1. Player und Recorder eines linearen Schnittsystems (Drilling ORF NÖ).....	46
Abb. 47.1.: Lineares Schnittsystem (Drilling), ORF NÖ .....	47
Abb. 48.1: Timecodes des SDI - Videosignals .....	48
Abb. 49.1. Farbbalken mit Timecode (DV) .....	49
Abb. 50.1: Startvorlauf Landesstudio NÖ .....	50

Abb. 59.1: Final Cut Pro Screenshot: Semiprofessionelles Schnittprogramm .....	59
Abb. 59.2: Incite E3 Editor, High Quality Editing System.....	59
Abb.64.1: Grafik Dolby 2.0 und Dolby Surround 5.1. ....	65

---

## Anhang I

### **Martin Brunner, Cutter beim ORF Landesstudio NÖ, seit 1994**

Lange Zeit gab es für mich hauptsächlich den aktuellen Schnitt, also die Fertigstellung von Beiträgen für „Niederösterreich Heute“. Die Länge dieser Beiträge variiert – zwischen 30 sec. und 3 min. Als Sonderaufgaben gab es Schnitte für die Sendung „Land und Leute“, das „Alpen-Donau-Adria-Magazin“ und „Bilder aus Österreich“ auf 3-Sat, Länge zwischen 4 und 10 min.

An der Länge bemisst sich auch ein wenig die Wichtigkeit der Beiträge (auch aktuelle Beiträge können sehr wichtig sein, aber in anderer Hinsicht – weniger in kreativer, gestalterischer) zumindest für Kameramann, Cutter und wohl auch Redakteur. Bei diesen Beiträgen, bleibt die aufgewendete Schnittzeit ähnlich: eine Sendeminute pro Stunde sollte geschafft werden.

Seit drei Jahren schneide ich auch „Erlebnis Österreich“ und „Österreich-Bild“. Bei diesen aufwändigeren, rund 30 min. langen Sendungen schneide ich etwas weniger: 5 – 6 min. kommen da pro Tag zustande. Viel hängt da vom Redakteur, also dem Gestalter, der auch bei den Drehs dabei war, ab. Die Vorauswahl der Takes, eine grobe Auswahl der Musik obliegt ihr oder ihm, wie auch das Schreiben des Textes.

Zwischen diesen, schon vor dem Schnitt festgelegten Eckpunkten befindet sich dann mein „Spielfeld“.

Auswahl der Bildabfolge, der Musik, der verwendeten Geräusche, Rhythmus des Bildschnitts – all das geschieht fortlaufend während des Schnitts. Lauter kleine und größere Entscheidungen, die man am Ende der Produktion auf der Timeline ablesen kann. Jedes einzelne Bild in der Länge angepasst, vorne und hinten getrimmt, mit dem zugehörigen Ton versehen, der wiederum in der Lautstärke angepasst ist. Der Mühe des Kameramanns zu genügen, zu verwenden, was man benötigt um die Geschichte zu erzählen, alle technischen Anforderungen zu erfüllen, all das schränkt

das unbelastete „aus-dem-Bauch-heraus“-Arbeiten ein. Es bleibt aber noch immer der Raum für unzählige Varianten, die man ausprobiert, verwirft, abwandelt, bis man schließlich ein fertiges Produkt vor sich hat – mit dem ich - nicht immer ganz - zufrieden bin, unter das ich aber auf jeden Fall meinen Namen setzen können muss.