

Walter Murch, *Ein Lidschlag, ein Schnitt*





Walter Murch

# EIN LIDSCHLAG, EIN SCHNITT

Die Kunst der Filmmontage

Mit einem Vorwort von  
Francis Ford Coppola

Deutsch von Ulrich von Berg



Alexander Verlag Berlin

Dank gilt Katharina Broich, Wolfgang Krenz und Josef Zobel für die Bearbeitung der Übersetzung.

Und Christian Lang für seinen unkomplizierten Einsatz! [www.langfilms.de](http://www.langfilms.de)

Die Übersetzung folgt der Ausgabe *In the Blink of an Eye. A Perspective on Film Editing*. 2. Auflage, erschienen 2001 bei Silman-James Press, Beverly Hills, USA.

© 1995, 2001 by Walter Murch

Vierte Auflage

© by Alexander Verlag Berlin 2004

Alexander Wewerka, Fredericiastr. 8, D-14050 Berlin

[www.alexander-verlag.com](http://www.alexander-verlag.com)

[info@alexander-verlag.com](mailto:info@alexander-verlag.com)

Alle Rechte vorbehalten. Jede Form der Vervielfältigung und des Nachdrucks, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags.

Umschlaggestaltung Antje Wewerka

Druck und Bindung Interpress, Budapest

Printed in Hungary (September) 2014

ISBN 978-3-89581-109-8

Das vorliegende Buch ist die bearbeitete Transkription eines Vortrags über Filmschnitt, den Walter Murch innerhalb einer von der Australian Film Commission gesponserten Reihe im Oktober 1988 im Studio von Spectrum Film in Sydney, Australien, hielt.

Teile des Vortrags wurden in ein Referat integriert, das Barbara und Richard Marks vor der Fortgeschrittenenklasse für Filmschnitt an der UCLA Graduate School of Theatre, Film and Television gaben.

1995 wurde der Haupttext des Buchs überarbeitet und Teil 2 angefügt. 2001 wurde Teil 2 neu geschrieben, um aktuellen Entwicklungen im digitalen Filmschnitt gerecht zu werden.

Das letzte Kapitel, »Gesamtkunst kino«, erschien zuerst im Feuilleton der *New York Times* im Mai 1999.



## INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort von Francis Ford Coppola	9
Einleitung zur zweiten Auflage	11
Einleitung	13
Schnitte und Schattenschnitte	15
Warum funktionieren Schnitte?	19
»Schneide die mißlungenen Stellen raus«	22
Weniger ist mehr	26
Die Regel der sechs	28
In die Irre leiten	31
Über den Bildrand hinaussehen	32
Paarweise träumen	35
Teamarbeit: Wenn mehrere Cutter zusammenarbeiten	37
Der entscheidende Moment	39
Methoden und Maschinen: Marmor und Lehm	46
Testvorführungen: die Verlagerung des Schmerzes	53
Keine Angst, es ist nur ein Film	57
Stahlnetz	63
Eine Galaxie blinkender Pünktchen	68

### TEIL 2

Digitaler Filmschnitt: Vergangenheit, Gegenwart und vorstellbare Zukunft	73
Astronomische Zahlen	76
Die Vorzüge der Elektronik	78
Digital: Zurück in die Zukunft	82
Übergang von analog zu digital	86
Entwicklungsprobleme	88
Eineinhalb »Englische Patienten«	93
Mensch trifft Maschine	97
Wahlfreier Zugriff und Geschwindigkeit	102
Digitales Schneiden – schneller, schneller, schneller?	112
Grundsätzliche Beobachtungen: der Zelluloid-Dschungel	116
Die digitale Gegenwart	118
Die digitale Zukunft	121
Total Art Cinema – Gesamtkunst kino	126
Anmerkungen	137
Filmtitelregister	141
Personenregister	145
Über den Autor	147





## VORWORT

Beim Gedanken an Walter Murch muß ich schmunzeln. Ich bin mir nicht ganz sicher, warum. Es muß an seiner einzigartigen Persönlichkeit liegen, die sich durch aus Tüchtigkeit gespeister Selbstsicherheit, Sanftmütigkeit und Klugheit auszeichnet. Ein erwachsen gewordener Gerald MacBoingBoing, noch immer verspielt und enigmatisch, dabei dank seiner Intelligenz auf dem Boden der Tatsachen stehend.

Vielleicht liegt es auch daran, daß er bei meinen beiden wahrscheinlich besten Filmen, *THE CONVERSATION* (*DER DIALOG*) und *THE GODFATHER, PART II* (*DER PATE – TEIL II*) der Mitarbeiter war, den ich am wenigsten entbehren konnte. Genau wie *THE RAIN PEOPLE* (*LIEBE NIEMALS EINEN FREMDEN*) liegen mir diese Filme noch immer sehr am Herzen, denn nur bei ihnen bin ich dem Ziel nahe gekommen, das ich mir als junger Mann gesetzt habe: nur Originalstorys und -drehbücher zu schreiben. Walter hat mich dazu stets ermutigt, und in der Zusammenarbeit mit ihm gelang es mir am besten. Doch Walter ist jemand aus eigenem Recht: Filmphilosoph, Filmtheoretiker und, wie sein wunderbarer Debütfilm *RETURN TO OZ* (*OZ – EINE FANTASTISCHE WELT*) beweist, auch ein begabter Regisseur. Ich könnte stundenlang fasziniert zuhören, wenn Walter seine Theorien über das Leben und über das Kino ausbreitet und dabei eine Spur zahlloser Leckerbissen an Weisheit streut, wie Hänsel und Gretels Spur aus Brotkrumen: Orientierung und geistige Nahrung zugleich.

Ich muß auch lächeln, weil wir beide so grundverschieden sind: Während ich ausschließlich spontane Entscheidungen nach Gefühl und Intuition treffe, geht Walter bei jedem seiner Schritte *zudem* nachdenklich, sorgfältig und methodisch vor. Während ich wie Teslas hochfrequente Wechselströme zwischen Ekstase und Verzagtheit hin und her schwanke, ist Walter ein ausgeglichener, warmherziger und ruhiger Mensch. Er ist ganz genauso erfinderisch und intuitiv wie ich, dabei aber ausgeglichen.

Walter ist ein Pionier, wie ich gern einer wäre, und einer jener Menschen, deren Gesellschaft man genießen und denen man aufmerksam zuhören sollte. Sie denken jetzt sicher, daß ich Walter aus all diesen Gründen liebe und schätze – und das tue ich in der Tat.

Francis Ford Coppola  
Napa, 1995

## EINLEITUNG ZUR ZWEITEN AUFLAGE

Das Jahr 1995 stellt für den Filmschnitt eine einschneidende Zäsur dar – ein letztes Mal entsprach die Zahl mechanisch geschnittener Filme der Zahl digital geschnittener Filme. In jedem der darauffolgenden Jahre wuchs der digitale Anteil; der Anteil mechanisch geschnittener Filme verringerte sich entsprechend. 1995 hatte noch kein digital geschnittener Film den Oscar für den besten Schnitt gewonnen. Seit 1996 aber ist jeder Gewinner dieser Kategorie digital geschnitten worden – mit der bemerkenswerten Ausnahme von *SAVING PRIVATE RYAN* (*DER SOLDAT JAMES RYAN*) im Jahr 1998.

1995 war auch das Jahr, in dem die erste Auflage von *In the Blink of an Eye* in den USA veröffentlicht wurde. Diese Ausgabe enthielt einen Abschnitt über den damaligen Entwicklungsstand des digitalen Schnitts. Es war mir schon damals klar, daß die vollständige Digitalisierung des bewegten Bildes unvermeidlich war, aber der Zeitrahmen für diese Umwandlung war noch nicht abzusehen, und ich betrachtete die Situation mit gemischten Gefühlen. Zu der damaligen Zeit fehlte es mir zudem an Erfahrung mit dem Digitalschnitt (ich hatte zwar einige Kurzfilme auf dem Avid geschnitten, aber noch keinen vollständigen Spielfilm).

Dies änderte sich im darauffolgenden Jahr: Ich begann *THE ENGLISH PATIENT* (*DER ENGLISCHE PATIENT*) mechanisch zu schneiden, aber aus Gründen, die in dieser Neuauflage erklärt werden, wechselten wir noch während der Produktion zum digitalen Verfahren. Und jeder Film, an dem ich seitdem gearbeitet habe, einschließlich der Restauration von *TOUCH OF EVIL* (*IM ZEICHEN DES BÖSEN*) und *APOCALYPSE NOW*, wurde unter Verwendung des Avid Film Composer Systems digital geschnitten.

Ungefähr alle zwei Jahre gibt es eine neue Generation von Computern. Seit 1995 sind schon mehr als zwei dieser elektronischen Generationen vergangen, daher hielt ich die Zeit für gekommen, die kinematographische digitale Landschaft im allgemeinen und den digitalen Schnitt im besonderen neu zu bewerten. Das führte dazu,

daß ich für diese neue Ausgabe den Abschnitt über den digitalen Schnitt vollständig neu geschrieben und erheblich erweitert habe. Dieser Abschnitt enthält sowohl meine persönlichen Erfahrungen beim Übergang vom mechanischen zum digitalen Schneiden als auch – jetzt, da das Kino in sein zweites Jahrhundert geht – einige Vorausblicke technischer und künstlerischer Art.

Walter Murch  
Toronto, Juni 2001

## EINLEITUNG

*Igor Strawinsky liebte es zu formulieren. Er schrieb einiges über Interpretation. Da er einen Vulkan in sich trug, mahnte er zur Zurückhaltung. Die Mittelmäßigen lasen ihn und nickten mit dem Kopf, sie waren einverstanden. Sie, in denen sich nicht einmal der Anflug eines Vulkans befand, hoben ihre Taktstöcke und übten Zurückhaltung, während Strawinsky [...] sein eigenes Apollon musagète dirigierte, als wäre es von Tschaikowsky gewesen. Wir, die wir uns alles angeeignet hatten, hörten und staunten.<sup>1</sup>*

Die meisten von uns streben, bewußt oder unbewußt, nach einem bestimmten Maß innerer Ausgeglichenheit und Harmonie zwischen uns und der Welt, und sollten wir uns – wie Strawinsky – darüber klarwerden, daß wir einen Vulkan in uns tragen, kompensieren wir das, indem wir zur Zurückhaltung mahnen. Umgekehrt gilt, daß jemand, der einen Gletscher in sich hat, zu hemmungsloser Leidenschaft mahnt. Wie Bergman hervorhebt, liegt die Gefahr darin, daß jemand mit einem Gletscher im Innern, der hemmungslose Leidenschaft nötig hätte, Strawinsky liest und sich in Zurückhaltung übt.

Viele der folgenden Gedanken, obwohl im Rahmen einer Vorlesung öffentlich vorgestellt, sind in Wahrheit eher an mich selbst gerichtete Ermahnungen und von mir entwickelte Arbeitsmethoden, mit meinen eigenen Vulkanen und Gletschern umzugehen. Als solche geben sie Einblick in die Suche eines Menschen nach Ausgeglichenheit, wobei es für einige vielleicht interessanter ist, Einblicke in die Suche selbst zu erhalten, als etwas über die spezifischen Methoden zu erfahren, die Resultat dieser Suche waren.

Ich möchte mich bei Ken Sallows dafür bedanken, daß er mir die Abschrift jener Vorlesung hat zukommen lassen und mir damit Gelegenheit gab, meine Gedanken einem größeren Publikum vorzustellen. Um die Lesbarkeit zu verbessern, habe ich den Text, der überwiegend aus einem sich in der Situation entwickelnden Dialog zwischen mir und den Zuhörern – denen ich für ihr Interesse und

ihre rege Beteiligung danke – bestand, in Passagen überarbeitet und durch Fußnoten ergänzt. Außerdem habe ich einige technische Erklärungen aktualisiert und ein Nachwort angefügt, in dem ich mir Gedanken über die Auswirkungen mache, die der nonlineare digitale Schnitt auf den Prozeß des Filmemachens bisher gehabt hat.

Mein spezieller Dank gilt Hilary Furlong, die damals bei der Australian Film Commission tätig war und mich nach Australien, wo die Vorlesung erstmals gehalten wurde, eingeladen hatte.

Walter Murch  
Rom, August 1995

## SCHNITTE UND SCHATTENSCHNITTE

Oft ist es so, daß man am Rand der Dinge am meisten über ihre Mitte lernen kann: Eis und Dampf offenbaren mehr über die Natur des Wassers, als es das Wasser selbst jemals könnte. Obwohl es stimmt, daß jeder Film, der es wert ist, gedreht zu werden, einzigartig sein wird und die Bedingungen, unter denen Filme entstehen, derart unterschiedlich sind, daß es irreführend ist, »Normalität« definieren zu wollen, läßt sich APOCALYPSE NOW doch nach ziemlich jedem Kriterium – Drehzeit, Budget, künstlerischer Anspruch, technische Innovation – als cineastisches Äquivalent von Eis und Dampf bezeichnen. Bedenkt man allein die Zeit, die es dauerte, um den Film fertigzustellen (ich war ein Jahr mit dem Schnitt beschäftigt und brauchte ein weiteres Jahr für die Vertonung und Mischung), dann war es eindeutig der Film mit der längsten Endbearbeitung, an dem ich jemals mitgearbeitet habe, wodurch die Frage nach dem, was »normal« ist oder sein sollte, in ein neues Licht gerückt wird.<sup>2</sup>

Ein Grund für diese Länge lag schlicht und einfach in der enormen Menge des kopierten Filmmaterials: 380.000 Filmmeter, was einer Spielzeit von mehr als 230 Stunden entspricht. Da der Film am Ende nur 145 Minuten lang wurde, entspricht das einem Verhältnis von 95:1. Mit anderen Worten: Auf jede Minute, die Eingang in den fertigen Film gefunden hatte, kamen 95 »ungesehene« Minuten. Im Vergleich dazu: Das durchschnittliche Verhältnis bei Spielfilmen beträgt ungefähr 20:1.

Sich durch diese 95:1-Landschaft zu bewegen war ein wenig so, als kämpfte man sich durch einen Wald, in dem sich dichtes Unterholz mit grasbewachsenen Lichtungen abwechselt. Auch in unserem Zelloiddschungel gab es Abschnitte, etwa die Helicopter-Sequenzen, bei denen das gedrehte Material äußerst umfangreich war, aber eben auch Szenen, für die nur sehr wenig Material gedreht worden war. Ich glaube, für die Szenen mit Colonel Kilgore waren allein gute 67.000 Meter kopiert worden, was einem Verhältnis von etwa 100:1 entspricht, da nur fünfundzwanzig Minuten davon im fertigen Film

auftauchen. Andererseits gab es für etliche Verbindungsszenen nur eine durchgedrehte Einstellung (Master Shot): Francis hatte enorm viel Material und Zeit für die Großereignisse verbraucht, was er mit minimalem Aufwand bei den Verbindungsszenen zu kompensieren versuchte.

Nehmen wir eine der aufwendigen Szenen als Beispiel: Der Angriff der Hubschrauber auf »Charlie's Point«, bei dem Wagners *Walkürenritt* erklingt, wurde wie ein tatsächliches Ereignis in Szene gesetzt und konsequenterweise wie ein Dokumentarfilm gedreht und weniger als Abfolge speziell komponierter Einstellungen. Es war eine Choreographie mit einem Großaufgebot an Menschen, Maschinen, Kameras und gestalteter Landschaft – einem teuflischen Spielzeug vergleichbar, das man aufziehen und dann loslassen konnte. Nachdem Francis »Action« gerufen hatte, glich die Filmarbeit einem echten Gefecht: Acht Kameras (einige auf dem Boden, einige in den Hubschraubern) liefen simultan, jede mit einer 300-Meter-Kassette (Laufzeit elf Minuten) bestückt.

Nach Beendigung jeder dieser Einstellungen wurden, sofern kein augenscheinliches Problem aufgetreten war, die Kamerapositionen verändert und das Ganze wiederholt. Dann wieder. Und wieder. Und noch einmal. Sie machten einfach weiter, bis sie, vermute ich, einfach das Gefühl hatten, genug Material zu haben, und jede Einstellung warf dabei weitere rund 2.450 Filmmeter (Laufzeit eineinhalb Stunden) ab. Und, keine Einstellung glich der anderen – ganz ähnlich wie bei einem Dokumentarfilm.

Wie dem auch sei, ganz am Schluß, als der Film schließlich in den Kinos lief, setzte ich mich einmal hin und rechnete die Gesamtzahl der Tage aus, die wir, die Cutter, gearbeitet hatten. Das Ergebnis teilte ich durch die Anzahl der Schnitte, die es im fertigen Film gab, und kam so auf die Zahl der Schnitte pro Mann und Tag – heraus kamen exakt ... 1,47 Schnitte!

Das bedeutet: Hätten wir am Anfang auf irgendeine Weise *genau* gewußt, wohin die Reise geht, hätten wir unser Ziel innerhalb derselben Anzahl von Monaten erreicht, wenn jeder von uns jeden Tag



nur knapp weniger als eineinhalb Klebestellen gemacht hätte. Mit anderen Worten: Wenn ich mich jeden Morgen an meinen Schneidetisch gesetzt, einen Schnitt ausgeführt und mir über den nächsten Schnitt Gedanken gemacht hätte, dann nach Hause gegangen, am nächsten Tag wieder zur Arbeit gekommen wäre, den Schnitt ausgeführt hätte, über den ich am Vortag nachgedacht hatte, noch einen weiteren Schnitt ausgeführt hätte und danach wieder nach Hause gegangen wäre, dann hätte ich genau das Jahr benötigt, das ich tatsächlich brauchte, um meinen Teil des Films zu schneiden.

Da es weniger als zehn Sekunden dauert, diese eineinhalb Schnitte auszuführen, läßt sich am Beispiel von *APOCALYPSE NOW*, zugegebenermaßen einem Sonderfall, sehr deutlich vor Augen führen, daß Filmschnitt – auch bei »normalen« Filmen<sup>3</sup> – kaum etwas mit *Zusammenfügen* zu tun hat, vielmehr mit dem *Erkunden eines Pfades*, und daß ein Cutter den absolut größten Teil seiner Zeit nicht mit dem Zusammenkleben von Filmstückchen verbringt. Je mehr Filmmaterial zu bearbeiten ist, um so größer ist die Anzahl der zu erkundenden Pfade; die Möglichkeiten potenzieren sich und fordern folglich noch mehr Zeit, sie richtig einzuschätzen. Das gilt für alle Filme, bei denen sehr viel Material gedreht wurde; im besonderen Fall von *APOCALYPSE NOW* wurde dieser Effekt verstärkt durch das heikle Thema, durch die mutige und ungewöhnliche Struktur, durch die auf allen Ebenen zur Anwendung gebrachten technischen Neuerungen sowie durch die von allen Beteiligten empfundene Verpflichtung, die beste Arbeit zu machen, zu der sie fähig waren. Dazu kommt der Umstand, daß der Film für Francis trotz des hohen Budgets und der vielschichtigen Behandlung des Themas ein sehr persönliches Anliegen war. Bedauerlicherweise vereinigen nur wenige Filme in sich vergleichbare Qualitäten und Ansprüche.

Für jeden Schnitt in einem fertiggestellten Film gibt es wahrscheinlich fünfzehn »Schattenschnitte«: Schnitte, die ausgeführt und dann, nachdem man sie noch einmal überdacht hat, wieder rückgängig gemacht oder aus dem Film entfernt wurden. Doch auch unter Berücksichtigung der Schattenschnitte bleiben von je-

dem Arbeitstag elf Stunden und achtundfünfzig Minuten übrig, die mit Aktivitäten gefüllt werden, die alle auf unterschiedliche Weise dazu dienen, den vor einem liegenden Pfad zu roden und zu erhel- len: Vorführungen, Diskussionen, Rückspulen, erneute Vorführun- gen, Arbeitstreffen, Zeitpläne erstellen, Ausschnitte ablegen, Noti- zen machen, über alles Buch führen und jede Menge zielgerichtetes Nachdenken. Eine aufwendige Vorbereitung, in der Tat, um zu dem undramatisch kurzen Moment der entscheidenden Handlung zu ge- langen: dem Schnitt – jenem Moment des Übergangs von einer Ein- stellung zur nächsten –, etwas, was dann idealerweise so einfach und mühelos, beinahe selbstverständlich wirkt, falls es überhaupt wahr- genommen wird.

## WARUM FUNKTIONIEREN SCHNITTE?

Tatsache ist, daß APOCALYPSE NOW genau wie jeder andere Kinofilm – lediglich Hitchcocks ROPE (COCKTAIL FÜR EINE LEICHE)<sup>4</sup> stellt eine Ausnahme dar – aus vielen verschiedenen Filmstücken besteht, die zu einem Bildermosaik zusammengefügt werden. Das Geheimnis dabei aber ist, daß das Zusammenfügen dieser Einzelteile<sup>5</sup> tatsächlich zu funktionieren scheint, obwohl es bedeutet, ein Blickfeld augenblicklich und vollständig durch ein anderes zu ersetzen, wobei Ersetzen manchmal auch Sprünge vor und zurück in Zeit und Raum bedeuten kann.

Das alles funktioniert; aber es hätte leicht auch anders sein können, denn nichts in unserer Alltagserfahrung scheint uns darauf vorzubereiten. Vielmehr nehmen wir die visuelle Realität von dem Moment an, an dem wir morgens aufwachen, bis zu dem Augenblick, an dem wir abends die Augen schließen, als ununterbrochenen Strom miteinander verknüpfter Bilder wahr. Es ist eine Tatsache, daß seit Millionen von Jahren – Zehn-, Hundertmillionen von Jahren – alle Lebensformen auf der Erde die Welt auf diese Weise erfahren haben. Dann plötzlich, zu Beginn des 20. Jahrhunderts, wurden die Menschen mit etwas anderem konfrontiert – dem geschnittenen Film.

Unter diesen Umständen wäre es ganz und gar nicht überraschend gewesen, wenn sich herausgestellt hätte, daß unser Gehirn durch Evolution und Erfahrung so »verdrahtet« ist, daß es sich dem Filmschnitt widersetzt.

In diesem Falle hätten die Filme der Brüder Lumière, die nur aus einer einzigen Einstellung bestehen (oder eben Hitchcocks ROPE), einen für alle Zeiten gültigen Standard gesetzt. Aus einer ganzen Reihe von praktischen Gründen, wie auch einigen künstlerischen, ist es gut, daß es nicht so kam.

Der Kern der Sache ist, daß jeder Film tatsächlich vierundzwanzigmal in der Sekunde »geschnitten« ist. Jedes Einzelbild ersetzt das vorige, allerdings ist innerhalb einer durchgedrehten Einstellung die Verschiebung in Raum und Zeit von einem Einzelbild zum näch-

sten so geringfügig (zwanzig Millisekunden), daß der Zuschauer sie als *Bewegung innerhalb eines Kontextes* wahrnimmt und nicht als vierundzwanzig verschiedene Kontexte, die er innerhalb einer Sekunde erfassen muß. Wenn die visuelle Verschiebung groß genug ist – im Moment des Schnitts –, sind wir andererseits gezwungen, das neue Bild einem *anderen Kontext* zuzuordnen, was uns wunderbarerweise in den meisten Fällen keine Probleme bereitet.

Was wir dagegen tatsächlich schwer akzeptieren können, sind solche Verschiebungen, die weder subtil noch vollständig sind: wenn beispielsweise von einem Master Shot in der Totale auf eine etwas engere Einstellung geschnitten wird, die die Schauspieler von den Knöcheln aufwärts zeigt. Die neue Einstellung ist zwar unterschiedlich genug, um zu signalisieren, daß sich *etwas* verändert hat, aber nicht unterschiedlich genug, um sie einem anderen Kontext zuzuordnen. Die Verschiebung des Bildes erzeugt weder Bewegung noch Veränderung im Kontext, und die Kollision dieser beiden Ideen erzeugt eine mentale Dissonanz – einen Sprung –, die sehr störend ist.<sup>6</sup>

Auf jeden Fall führte die frühzeitig im vorigen Jahrhundert gemachte Entdeckung, daß bestimmte Arten von Schnitten »funktionieren«, fast unmittelbar zu der weiteren Entdeckung, daß man Filme diskontinuierlich drehen kann, was für das Kino so etwas war wie die Entdeckung des Fliegens. In praktischer Hinsicht waren Filme nicht länger »erdgebunden« in Zeit und Raum. Könnten Filme nur so hergestellt werden, indem alle Elemente wie beim Theater gleichzeitig zusammengefügt werden, dann wäre die Spannbreite der möglichen Themen vergleichsweise gering. Statt dessen regiert die Diskontinuität: Sie ist das bestimmende Moment während der Produktionsphase jedes Films, und fast alle Entscheidungen werden auf die eine oder andere Weise von ihr geprägt – wie man die von ihr aufgeworfenen Schwierigkeiten überwindet und/ oder ihre Stärken optimal ausnutzt.<sup>7</sup>

Eine andere Überlegung: Angenommen, alles *ist* gleichzeitig verfügbar – es wäre überaus schwierig, lange, zusammenhängende Ein-

stellungen so zu drehen, daß alle notwendigen Elemente auch funktionieren. Europäische Filmregisseure neigen dazu, kompliziertere Master Shots zu drehen als die Amerikaner, aber auch wenn man Ingmar Bergman heißt, stößt man an die Grenzen des Machbaren: Ganz am Schluß funktioniert ein Spezialeffekt nicht, jemand vergißt seinen Dialog, oder bei einem Scheinwerfer fliegt die Sicherung heraus, und das Ganze muß noch einmal gedreht werden. Je länger die Einstellung, desto größer natürlich die Gefahr, daß ein solcher Fehler passiert.

Es gibt also das beträchtliche logistische Problem, alles zur richtigen Zeit zusammenzubringen; ferner das ebenfalls nicht unerhebliche Problem, dafür zu sorgen, daß alles jedesmal »funktioniert«. Das Ergebnis ist, daß wir allein aus Gründen der Praktikabilität nicht dem Vorbild der Brüder Lumière oder dem von ROPE folgen.

Von Fragen der Bequemlichkeit einmal abgesehen, erlaubt die Diskontinuität darüber hinaus die Wahl des besten Kamerawinkels für jedes Gefühl und Handlungsdetail, die wir zusammenschneiden können, um ihre Wirkung zu steigern. Müßten wir uns auf den Strom kontinuierlicher Bilder beschränken, wäre diese Arbeit viel schwieriger und die Filme nicht so intelligent und pointiert, wie es der Fall ist.<sup>8</sup>

Aber auch jenseits dieser Erwägungen ist der Filmschnitt mehr als nur ein bequemes Hilfsmittel, mit dem Diskontinuität in Kontinuität verwandelt wird. Er hat in sich *und für sich selbst* – durch die schiere Kraft seiner paradoxen Plötzlichkeit – einen positiven Einfluß beim Entstehen eines Films. Wir würden Filme auch schneiden wollen, wenn die Diskontinuität nicht von so hohem praktischem Nutzen wäre.

Die zentrale Tatsache von all dem ist, daß Schnitte *funktionieren*. Aber es bleibt die Frage: *Warum?* Es ist so ähnlich wie mit der Hummel, die eigentlich nicht fliegen können dürfte, es aber trotzdem tut.

Auf dieses Geheimnis werden wir in Kürze zurückkommen.

## »SCHNEIDE DIE MIßLUNGENEN STELLEN RAUS«

Vor vielen Jahren reisten meine Frau Aggie und ich anlässlich unseres ersten Hochzeitstages nach England (wir haben in den USA geheiratet, sie ist aber Engländerin), und ich traf einige ihrer Kindheitsfreunde zum ersten Mal.

»Was machen Sie noch einmal?« fragte einer von ihnen, worauf ich erwiderte, daß ich Filmschnitt studierte. »Ach ja, schneiden«, sagte er, »da werden die mißlungenen Stellen rausgeschnitten.« Natürlich erboste mich diese Aussage, aber ich blieb höflich. »Dabei geht es um einiges mehr. Schneiden bedeutet Struktur, Farbe, Dynamik, Manipulation der Zeit und noch vieles mehr.« An was er gedacht hatte, waren Amateurfilme: »Hoppla, da ist eine mißlungene Stelle. Die schneiden wir raus, und den Rest kleben wir wieder zusammen.« Jetzt, fünfundzwanzig Jahre später, habe ich große Hochachtung vor der unwissentlichen Weisheit seiner Bemerkung.

Der Grund dafür ist, daß beim Schneiden in gewisser Weise *tatsächlich* die mißlungenen Stellen *raus*geschnitten werden, die entscheidende Frage dabei ist nur: *Woran erkennt man die mißlungenen Stellen?* Wenn man einen Amateurfilm dreht und die Kamera abschweift, so ist das offenkundig eine mißlungene Stelle, die man herauschneiden möchte. Normalerweise ist das Ziel eines Amateurfilms ganz einfach: die nicht restrukturierte Aufzeichnung von Ereignissen in fortlaufender Zeit. Bei einem Spielfilm, der eine Geschichte erzählt, ist die Vorgabe ungleich komplizierter: wegen der zerstückelten Zeitstruktur und der Notwendigkeit, Seelenzustände auszudrücken, ist es entsprechend schwieriger, eine mißlungene Stelle zu erkennen. Und was in einem Film schlecht ist, kann in einem anderen gut sein. In der Tat kann man den Entstehungsprozeß eines Films als Suche nach seinen spezifischen »mißlungenen Stellen« auffassen. Folglich begibt sich der Cutter auf die Suche, um diese »mißlungenen Stellen« zu erkennen und herauszuschneiden, vorausgesetzt, er beschädigt dabei nicht die Struktur der übrigbleibenden »gelungenen Stellen«.

Was uns zu den Schimpansen führt.

Als vor etwa vierzig Jahren die Doppelhelixstruktur der DNA entdeckt wurde, hofften die Biologen, damit eine Art Landkarte mit der genetischen Architektur aller Organismen in der Hand zu haben. Natürlich erwarteten sie nicht, daß die Struktur der DNA so *aussah* wie die Organismen, die sie untersuchten (so wie eine Landkarte von England nicht wie England *aussieht*), vielmehr hofften sie, daß jede Stelle in Organismen irgendwie mit einer entsprechenden Stelle in der DNA übereinstimmen würde.

Doch das ist nicht, was sie fanden. Vielmehr entdeckten sie zu ihrer Überraschung bei ihren aufmerksamen Vergleichen beispielsweise, daß die DNA des Menschen der des Schimpansen auffallend ähnelt. Ein so hohes Maß an Übereinstimmung – neunundneunzig Prozent – ist ungeeignet, um all die offensichtlichen Unterschiede zwischen uns zu erklären.

Was also ist der Grund für die Unterschiede?

Die Biologen wurden schließlich zu der Einsicht gezwungen, daß es etwas anderes geben müßte, etwas, worüber noch immer kontrovers diskutiert wird, was sowohl die *Anordnung* kontrolliert, mit der die unterschiedlichen, in der DNA gelagerten Informationspartikel aktiviert werden, als auch das *Ausmaß*, mit dem die Information aktiviert wird, während der Organismus wächst.

Am Anfang der fetalen Entwicklungsphase ist es schwierig, zwischen einem menschlichen Embryo und dem eines Schimpansen zu unterscheiden. Im Fortgang ihrer jeweiligen Entwicklung erreichen sie einen Punkt, an dem Unterschiede erkennbar werden, und von diesem Punkt an treten die Unterschiede immer deutlicher hervor. Das betrifft zum Beispiel die Frage nach dem, was zuerst kommt, das Gehirn oder die Hirnschale. Bei Menschen gilt: erst das Gehirn, *danach* die Hirnschale, denn das Gehirn soll den größtmöglichen Umfang annehmen können. Schaut man sich ein neugeborenes Baby an, kann man sehen, daß sich die Hirnschale über dem immer noch im Wachstum befindlichen Gehirn noch nicht vollständig geschlossen hat.

Bei den Schimpansen gilt die umgekehrte Priorität: erst die Hirnschale, *danach* das Gehirn, – was wahrscheinlich an Gründen liegt, die mit der rauheren Umgebung zu tun haben, in die Schimpansen hineingeboren werden. Die DNA des Schimpansen befiehlt: »Fülle diesen leeren Raum mit soviel Gehirn, wie du kannst.« Aber dem Gehirn steht nur ein begrenzter Raum zu Verfügung, und auf jeden Fall ist für den Schimpansen ein harter Schädel wichtiger als ein großes Gehirn. Eine ähnliche Wechselbeziehung besteht zwischen zahllosen anderen Dingen: Daumen und übrige Finger, Haltung des Skeletts, bestimmte Knochen, die gänzlich ausgeformt sind, bevor sich bestimmte Muskeln entwickeln, usw.

Was ich sagen will, ist, daß man die in der DNA enthaltenen Informationen auch als einen ungeschnittenen Film sehen kann und den geheimnisvollen Code ihrer Wirkungsfolge als den Cutter. Ein Cutter sitzt mit einem Haufen Muster in einem Schneiderraum, und ein zweiter sitzt nebenan mit genau demselben Material, und beide werden daraus völlig unterschiedliche Filme schneiden. Beide werden eine unterschiedliche Entscheidung treffen, wie das Material zu strukturieren ist, was bedeutet, *wann* und in *welcher Reihenfolge* die verschiedenen Informationen mitgeteilt werden.

Wissen wir beispielsweise, ob die Pistole geladen ist, *bevor* Madame X damit ins Auto steigt, oder erfahren wir das erst, *nachdem* sie im Wagen sitzt? Der Sinn der Szene unterscheidet sich, je nachdem, welche Wahl getroffen wird. Und so fährt man fort, einen Unterschied auf den anderen zu türmen. Kehrt man den Vergleich um, dann kann man den Menschen und den Schimpansen auch als unterschiedliche Filme ansehen, die aus denselben Mustern geschnitten wurden.<sup>9</sup>

Ich will hier keine relativierenden Werte dem Schimpansen oder dem Menschen zuweisen. Begnügen wir uns mit der Feststellung, daß beide der ihnen eigenen Umgebung adäquat sind: Für mich wäre es falsch, mich mitten im Urwald von Ast zu Ast zu schwingen, und für einen Schimpansen wäre es falsch, dieses Buch zu schreiben. Es geht also nicht um ihre inneren Werte, vielmehr darum, daß es



nicht ratsam ist, während ihres jeweiligen Entstehungsprozesses die Meinung darüber zu ändern, wer oder was sie sind. Man sollte nicht anfangen, einen Schimpansen in die Welt zu setzen, und dann beschließen, ihn in einen Menschen zu verwandeln. Daraus würde ein zusammengeflacktes Frankensteinisches Monster entstehen, dessen Entsprechung wir alle im Kino gesehen haben: Film »X« hätte ein netter kleiner Streifen werden können, der perfekt zu seiner »Umgebung« gepaßt hätte, doch mitten in der Produktion fing jemand an, die Möglichkeiten des Films völlig zu überschätzen, weshalb er schließlich langweilig und präventiös wurde. Es war ein Schimpansenfilm, den jemand zu einem Menschenfilm machen wollte, und herauskam weder das eine noch das andere.

Oder Film »Y«, ein ambitioniertes Projekt, das auf subtile Weise komplexe Themen zu behandeln suchte, bis das Studio zusätzliches Material mit viel Action und Sex drehen ließ und, im Ergebnis, ein großes Potential auf etwas Bedeutungsloses herabgemindert wurde, weder Mensch noch Schimpanse.

## WENIGER IST MEHR

Man kann die Qualität einer Tonmischung nicht einfach nach der Anzahl der dafür benutzten Tonspuren bewerten. Furchtbare Mischungen sind aus hundert Tonspuren zusammengefahren worden. Umgekehrt gilt, daß wunderbare Mischungen aus nur drei Tonspuren erstellt wurden. Alles hängt von den zu Beginn getroffenen Entscheidungen ab, von der Qualität der Töne und davon, ob die Mixtur dieser Töne geeignet ist, die in den Herzen der Zuschauer versteckten Gefühle zu wecken. Das zugrundeliegende Prinzip lautet: Versuche – und auf diesem Wort liegt die Betonung – immer, mit weniger mehr zu erreichen. Damit mag man nicht immer Erfolg haben, trotzdem sollte man *versuchen*, mit der kleinstmöglichen Anzahl von Dingen auf der Leinwand im Gemüt des Zuschauers die größtmögliche Wirkung zu erzielen. Warum? Weil man nur das tun sollte, was notwendig ist, um die Vorstellungskraft des Publikums anzuregen – Suggestion ist immer effektiver als Exposition. Ab einem gewissen Punkt führt das Bemühen um Detailreichtum dazu, aus dem Publikum bloße Zuschauer und nicht mehr Teilnehmer zu machen. Dieses Prinzip läßt sich auf alle Teilbereiche der Filmherstellung anwenden: Darstellung, Filmarchitektur, Kamera, Musik, Kostüm usw.

Und selbstverständlich gilt dies auch für den Schnitt. Man sagt nicht, ein bestimmter Film sei gut geschnitten, nur weil er mehr Schnitte aufweist als andere. Oft verlangt die Entscheidung, *nicht* zu schneiden, mehr Arbeit und Urteilsvermögen – man sollte nie das Gefühl haben, schneiden zu müssen, nur weil man dafür bezahlt wird. Man wird dafür bezahlt, daß man Entscheidungen fällt, und was die Frage: Schneiden oder nicht schneiden? betrifft, fällt der Cutter vierundzwanzig Entscheidungen pro Sekunde: »Nein. Nein. Nein. Nein. Nein. Nein. Nein. Nein. Ja!«

Ein übereifriger Cutter, der zu oft Einstellungen wechselt, erinnert an einen Fremdenführer, der ununterbrochen auf etwas hinweist: »Und hier oben haben wir die Deckenmalerei der Sixtinischen Ka-

pelle, da drüben hängt die Mona Lisa, und übrigens sollten Sie auch noch einen Blick auf die Bodenfliesen werfen ...« Wenn man an einer Führung teilnimmt, erwartet man natürlich, daß der Fremdenführer einen auf bestimmte Dinge aufmerksam macht, aber manchmal will man nur herumschlendern und sich mit *eigenen* Augen umsehen. Wenn der Fremdenführer – und das gleiche gilt für den Cutter – nicht gelegentlich darauf vertraut, daß sich die Leute selbst aussuchen, was sie sich ansehen wollen, wenn er nichts ihrer Phantasie überläßt, dann verfolgt er ein Ziel (totale Kontrolle), das sich am Ende in sein Gegenteil verkehrt. Über kurz oder lang fühlen sich die Leute von dem ständigen Druck seiner Hand im Nacken genötigt und reagieren gereizt.

Wenn ich nun also sage, mit weniger ist mehr zu erreichen, läßt sich dann auch bestimmen, mit wieviel weniger? Läßt sich aus dieser Devise die absurde Schlußfolgerung ziehen, überhaupt nicht zu schneiden? Damit kehren wir zu unserem ersten Problem zurück: Filme werden aus praktischen Gründen geschnitten, und Filme werden geschnitten, weil der Schnitt – dieser Riß in der Realität – als solcher ein wirkungsvolles Mittel ist. Wenn also das Ziel ist, so wenige Schnitte wie möglich auszuführen, was macht dann, wenn man schneiden *muß*, einen guten Schnitt aus?

## DIE REGEL DER SECHS

Das erste, worüber auf Filmschulen in den Kursen, die sich mit Schnitt beschäftigen, diskutiert wird, ist das, was ich dreidimensionale Kontinuität nennen werde: In Einstellung A kommt ein Mann zur Tür herein, durchquert die Hälfte des Zimmers, und in diesem Moment erfolgt der Schnitt zu Einstellung B, die ihn von der Mitte des Zimmers aufnimmt und auf seinem Weg zum Schreibtisch begleitet, hinter dem er sich niederläßt.

Lange Zeit, vor allem in den frühen Tonfilmjahren, war dieses Verfahren die Regel. Man unternahm alles, um die Kontinuität des dreidimensionalen Raums zu wahren; sie zu verletzen wurde als mangelnde Strenge oder mangelndes Können angesehen.<sup>10</sup> Daß die Leinwandfiguren im Raum herumsprangen, gab es einfach nicht, allenfalls in Extremsituationen, wie Kämpfen oder Erdbeben, bei denen jede Menge wilde Action zu sehen war.

Diese Kontinuität des dreidimensionalen Raums möchte ich ans Ende meiner Liste der sechs *Kriterien*, die bei einem guten Schnitt erfüllt sein müssen, stellen. Ganz oben steht das Gefühl, der Bereich, mit dem man sich an Filmschulen am allerwenigsten, wenn überhaupt, beschäftigt, in erster Linie aus dem Grund, weil es äußerst schwer ist, Gefühle zu definieren und mit ihnen umzugehen. *Welche Gefühle will man bei den Zuschauern auslösen?* Fühlen die Zuschauer während des gesamten Films das, was man ihnen als Gefühl zu vermitteln versuchte, dann hat man alles richtig gemacht. An was sich die Zuschauer nach dem Film erinnern, ist nicht der Schnitt, nicht die Kameraarbeit, nicht die Qualität der Schauspieler und nicht einmal die Handlung – sondern was sie fühlten.

Ein idealer Schnitt ist meiner Meinung nach einer, der alle der folgenden sechs Kriterien gleichzeitig erfüllt: 1. er trifft das Gefühl des jeweiligen Moments; 2. er treibt die Handlung voran; 3. er erfolgt an einer Stelle, die vom Rhythmus her interessant und »richtig« ist; 4. er berücksichtigt das, was man »Augenspur« nennen könnte – worauf sich das Zuschauerinteresse konzentriert und wohin es sich

innerhalb des Bildes bewegt; 5. er respektiert die »Planarität« – wie die Gesetzmäßigkeiten der Dreidimensionalität durch die fotografische Aufnahme in zwei Dimensionen übertragen werden (die Probleme der Bildachse usw.) 6. er respektiert die dreidimensionale Kontinuität des Raums (mehrere Leute befinden sich in einem Zimmer und haben einen räumlichen Bezug zueinander).

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

Gefühl, das die Liste anführt, ist das Kriterium, das man unter allen Umständen erfüllen sollte. Stellt man fest, daß man bei einem Schnitt eines oder mehrere dieser sechs Kriterien opfern muß, sollte man sich Punkt für Punkt von unten nach oben hocharbeiten.

Um ein Beispiel zu nennen: Hat man als Cutter an einer bestimmten Stelle eines Films eine ganze Reihe von möglichen Schnitten zur Auswahl und stellt fest, daß sich einer darunter befindet, der für das richtige Gefühl sorgt *und* die Handlung vorantreibt *und* rhythmisch zufriedenstellend ist *und* Augenspur und Planarität respektiert, *aber* die dreidimensionale Kontinuität des Raums nicht wahrt, dann ist das unbedingt der Schnitt, den man ausführen sollte. Erzeugt keiner der anderen möglichen Schnitte das richtige Gefühl, so lohnt es sich, die räumliche Kontinuität zu opfern.

Die Prozentzahlen, die ich für jede der sechs Kategorien angegeben habe, sind ein bißchen, aber nicht völlig ironisch gemeint: zu beachten ist, daß die beiden oberen Kategorien (Gefühl und Handlung) viel wichtiger sind als die vier unteren zusammen (Rhythmus, Augenspur, Planarität, räumliche Kontinuität) und daß unter allen Umständen fast immer gilt: die oberste Kategorie – Gefühl – ist mehr wert als alle folgenden fünf Kategorien zusammen.

Das hat auch eine praktische Seite: Werden Gefühle geweckt, wird die Handlung auf originelle Weise und im richtigen Rhythmus vorangebracht, tendieren die Zuschauer dazu, Schnittprobleme, die mit untergeordneten Kategorien wie Augenspur, Bildachse oder räumlicher Kontinuität zu tun haben, gar nicht zu bemerken (oder sie einfach zu ignorieren). Grundsätzlich scheint zu gelten: Die Erfüllung eines der Kriterien oben auf der Liste mindert die Probleme, die von den Kriterien unten auf der Liste aufgeworfen werden – umgekehrt funktioniert das aber nicht: Wenn zum Beispiel Position 4 (Augenspur) stimmt, spielt ein Problem mit Position 5 (Bildachse) eine geringere Rolle; ist Position 5 (Bildachse) hingegen korrekt, aber Position 4 (Augenspur) wird außer acht gelassen, mißlingt der Schnitt.

In der Praxis zeigt sich, daß die drei Dinge, die ganz oben auf der Liste stehen – Gefühl, Handlung, Rhythmus – äußerst eng miteinander verknüpft sind. Die Kräfte, die sie zusammenbinden, ähneln den Protonen und Neutronen im Kern des Atoms. Dies sind die mit Abstand engsten Verbindungen, und die Kräfte, die die drei unteren Kategorien miteinander verknüpfen, werden um so schwächer, je tiefer sie auf der Liste stehen.

Meistens aber wird es gelingen, alle sechs Kriterien zufriedenstellend zu erfüllen: dreidimensionaler Raum, Planarität, Augenspur, Rhythmus, Handlung und Gefühl, alles findet seinen richtigen Platz. Und genau dieses Ziel sollte man natürlich, sofern möglich, immer anstreben – und sich niemals mit weniger zufriedengeben, wenn mehr zur Verfügung steht.

Wofür ich plädiere, ist eine Liste von Prioritäten. Wenn etwas aufgegeben werden muß: niemals Gefühl vor Story. Niemals Handlung vor Rhythmus. Niemals Rhythmus vor Augenspur. Niemals Augenspur vor Planarität und niemals Planarität vor räumlicher Kontinuität.

## IN DIE IRRE LEITEN

Die zugrundeliegende Überlegung dabei ist, daß die Hauptbeschäftigung des Cutters die sein sollte, sich in die Rolle des Publikums zu versetzen. Was werden die Zuschauer in einem bestimmten Moment denken? Worauf werden sie ihren Blick richten? Worüber sollen sie nachdenken? Worüber müssen sie nachdenken? Und natürlich: Was sollen sie fühlen? Wenn man das immer bedenkt (und jeder Zauberer tut es), ist man eine Art Zauberer. Nicht im übernatürlichen Sinne, sondern ein gewöhnlich arbeitender Zauberer.

Die Aufgabe des Magiers Houdini war es, das Gefühl für ein Wunder zu erzeugen, weshalb er dafür sorgen mußte, daß die Zuschauer nicht nach *rechts* sehen (weil er dort seine Ketten öffnete), sondern nach *links*. Er leitete sein Publikum in die Irre. Er tat etwas, wodurch neunundneunzig Prozent seines Publikums in eine bestimmte Richtung blickten, wenn er das wollte. Und auch ein Cutter kann es tun und tut es – und *sollte* es tun.

Manchmal aber kann es geschehen, daß man sich in Einzelheiten verfangt und den Überblick verliert. Wenn mir das passiert, liegt es gewöhnlich daran, daß ich im Schneiderraum das Bild im Kleinformat betrachtet habe und nicht als das Wandgemälde, das es im Kinosaal sein wird. Um die richtige Perspektive rasch wiederzugewinnen, kann man sich vorstellen, man sei ganz klein und sitze vor einer riesigen Leinwand, und so tun, als sehe man sich in einem vollbesetzten Kino mit tausend Plätzen den fertigen Film an, an dem jetzt nichts mehr zu ändern ist. Gefällt einem immer noch, was man sieht, ist wahrscheinlich alles okay. Falls nicht, wird man mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Idee haben, auf welche Weise sich das wie auch immer geartete Problem lösen läßt. Einer der Tricks, die ich anwende, um diese Perspektive herzustellen, ist, daß ich mir kleine Papierfiguren – einen Mann und eine Frau – ausschneide und sie auf beiden Seiten des kleinen Schneidetischbildschirms aufstelle. Die Figuren sind nur ein paar Zentimeter groß und haben daher genau die richtige Proportion, um den Bildschirm wie eine zehn Meter breite Kinoleinwand wirken zu lassen.

## ÜBER DEN BILDRAND HINAUSSEHEN

Der Cutter gehört zu den wenigen Leuten bei der Produktion eines Films, die die genauen Bedingungen, unter denen dieser gedreht wurde, nicht kennen (oder die Fähigkeit haben, sie zu ignorieren) *und dennoch* einen enorm großen Einfluß auf den Film ausüben.

Schauspieler, Produzent, Regisseur, Kameramann, Szenenbildner und andere halten sich die meiste Zeit auf oder nahe dem Set auf; so besteht die Gefahr, daß sie sich in den zuweilen blutigen Einzelheiten von Zeugung und Geburt verlieren. Sehen sie sich dann die Muster an, blicken sie mit dem inneren Auge unweigerlich über den Bildrand hinaus – und stellen sich all das vor, was sich unmittelbar jenseits des eigentlich Gefilmten physisch und emotional abspielte.

»Wir haben wie die Wahnsinnigen geschuftet, um diese Einstellung zu bekommen – sie muß einfach in den Film.« Jemand (in diesem Fall der Regisseur) ist davon überzeugt, daß das, was er bekommen hat, das ist, was er wollte, aber es besteht die Möglichkeit, daß er sich zu dieser Überzeugung zwingt, weil diese Einstellung soviel – Geld, Zeit und Angst – gekostet hat.

Aus dem gleichen Grund dreht ein Regisseur gelegentlich etwas, was ihm nicht gefällt, wenn jeder am Set schlechte Laune hat, und er sagt unter Protest: »Na gut, ich mache es. Diese eine Großaufnahme noch, und damit hat sich die Sache.« Später dann, wenn er sich die Einstellung anschaut, erinnert er sich einzig und allein an den abscheulichen Moment, in dem sie gedreht wurde, und ist blind gegenüber den Möglichkeiten, die sie in einem anderen Zusammenhang haben könnte.

Der Cutter wiederum sollte versuchen, genau wie der spätere Zuschauer nur das zu sehen, was auch auf der Leinwand ist. Nur so können die Bilder aus dem Kontext ihrer Entstehung gelöst werden. Indem er sich ganz auf die Leinwand konzentriert, wird der Cutter hoffentlich die Szenen verwenden, die verwendet werden sollten,