

Nils Borstnar, Eckhard Pabst, Hans Jürgen Wulff. *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. Weinheim et.al: UTB, 2002

3.4.3 Formen und Funktionen der Montage

Die Vorgänge der Montage sind mehrfach perspektiviert. Sie sind angebunden an die Inhaltsstrukturen, sie geben dem Inhaltlichen anschauliche Form, sie liefern das Material für alle Prozesse der verstehenden Aneignung des Films durch den Zuschauer. Wuss (1993) unterscheidet in diesem Sinne drei große Funktionskreise, die der Montage zugeordnet sind:

- Organisation der Handlung,
- Aufbau von Sinnbeziehungen,
- Steuerung der Aufmerksamkeit.

Die Montage eines Films ist damit thematisierbar unter den drei Aspekten: Handlung, semantischer Prozess und Aufmerksamkeit.

Das *Continuity-System* Hollywoods umfasst spezifische *Montageregeln*, die darauf abzielen, die Kontinuität der Szene so visuell zu inszenieren, dass der Schnitt tendenziell unsichtbar wird. Dabei gelten die folgenden Gebote:

Eine Szene wird mit einem *Establishing Shot* (einer eröffnenden Szenentotale) eingeleitet; ist die Szene lang, wird zur räumlichen Orientierung des Zuschauers gelegentlich ein *Re-establishing Shot* eingesetzt. Zur Vermeidung der ruckartigen Bildbewegung des *lump Cut* muss die folgende Einstellung aus einer anderen Kameraposition und möglichst in einem anderen Ausschnitt erfolgen. Ein Wechsel des Kamerawinkels hat nach einer Daumenregel mindestens 30° zu betragen, weil sonst die Veränderung des Winkels erfahrungsgemäß als Anschlussfehler verstanden wird. Eine Handlung zwischen zwei Personen etabliert eine *Handlungslinie*, die beim Wechsel der Kameraposition von einem Bild zu einem anderen nicht übersprungen werden darf (*180°-Regel*), weil sonst die Personen ihre relative Position zu wechseln scheinen. Das *Continuity System* ist als Konventionalisierung der Produktionsprozesse in einem industrialisierten Studiosystem anzusehen, das auf die Arbeitsteiligkeit der Filmherstellung antwortet. Das Reglement des *Continuity Style* lässt sich zudem in vier Regeln zusammenfassen (Kersting 1989):

- Längere Szenen (insbesondere mit vielen Darstellungen) sind mit *Master Shot* (gesamte Szene in der Totalen oder Halbtotale gefilmt) und *Inserts* aus kleineren Ausschnitten zu schneiden.

Zur Vermeidung des *Jump Cut* (Einstellungswechsel mit zu geringer Veränderung von Position und Distanz, so dass der Eindruck eines »Bildsprungs« entsteht) muss die folgende Einstellung aus einer anderen Kameraposition und möglichst in einem anderen Ausschnitt erfolgen.

Ein Wechsel des Kamerastandortes hat nach einer Daumenregel mindestens 30° zu betragen, weil sonst die Veränderung erfahrungsgemäß nicht ausreicht, um den Sprung innerhalb des Kaders zu motivieren.

Verbot des Achsensprungs: Bei Veränderung der Kameraposition zwischen zwei aufeinander folgenden Einstellungen darf die Aktionslinie, auf der sich die Personen bewegen, nicht überschritten werden, anderenfalls tritt Desorientierung durch Seitenverkehrung innerhalb der Bildfläche auf.

Montage ist gleich mehrfach mit der Erzählung verwoben, der Einstellungswechsel ist in vielen Fällen motiviert aus der Handlung: So folgt die Bilderfolge oft den Blicken von Filmfiguren und kann so zur Subjektivierung (und Psychologisierung) des Geschehens (und der Erzählung) beitragen. Sie dient dazu, das Geschehen zu dramatisieren und Spannung zu erzeugen. Sie hilft dabei, Details hervorzuheben und anderes zu unterdrücken. Gemeinhin versteht man unter *filmischer Auflösung* (oft als *Scene Dissection*, gelegentlich *Breakdown*; frz. *Decoupage*) die Art und Weise, wie eine vorfilmische Situation mittels der Kamera (Standorte, Distanzen etc.) analysiert und in der Montage synthetisiert wird.

Die meisten Montageformen wie die Sequenz und die Szene sind ausgerichtet auf eine über die Handlung noch hinausgehende suprasegmentale Ganzheit des Films. Unter einer *Sequenz* versteht man ein Stück Film bzw. eine Episode, die grafisch, räumlich, zeitlich, thematisch und/oder szenisch zusammenhängt und eine relativ autonome, in sich abgeschlossene Einheit des filmischen Aussagens bildet. Sequenzen sind oft mit Kapiteln in Büchern oder mit Absätzen in Texten verglichen worden. Traditionellerweise ist die Sequenz gegen ihre (ko-textuelle) Umgebung recht scharf abgegrenzt (dazu werden *Textgliederungssignale* wie Auf- und Abblenden, *Establishing Shots*, musikalische Markierungen und dergleichen mehr verwendet). Traditionellerweise wird die *Szene* in den Aristotelischen Bestimmungen als Einheit von Raum, Zeit, Handlung und Personen bestimmt - sie ist eine ebenso einfache wie elementare Einheit. Gehört die Szene eher dem Inhaltlichen zu, ist Teil des vorfilmischen Spiels, ist die Sequenz wegen ihrer prägnanten visuellen Form oft als eine Einheit der kinematografischen Darstellung angesehen worden.

Eine spezielle und die Bedeutungsweite einschränkende Verwendung findet der Terminus Montage gelegentlich im Begriff *Montagesequenz*: Darunter versteht man einen schnell geschnittenen Sequenztypus, den Hollywood in den dreißiger und vierziger Jahren entwickelt hat, um Zeit und Raum zu kondensieren und in kürzester Zeit viele Informationen zu vermitteln. Erzählerisch sind Montagesequenzen entweder motiviert als Träume, Halluzinationen, Erinnerungen oder als überleitende Szenen, in denen Zeit vergeht; die Einzelbilder sind verbunden mit Überblendungen, Doppelbelichtungen und Jump Cuts. Fliegende Kalenderblätter, Aufnahmen von Uhren, Zeitungsschlagzeilen, sich drehende Räder und dergleichen Bilder mehr bilden ein Standardrepertoire für Montagesequenzen, die auch »amerikanische Montage« genannt werden.

Unter Umständen manifestiert sich mit den Mitteln der Montage auch eine narrative Instanz (vgl. Kap. 3.5.2.5). Es sei betont, dass die Frage, wie sich der besondere Film zur Rolle der textuellen Autorität verhält, unmittelbare Konsequenzen für die Montage hat.

»Speziell die schon fast von Anfang an angewendeten Kontrast-, Parallel-, Simultan- und Leitmotiv-Montagen enthielten eine deutliche Interpretation der erzählten Geschichte. Filmregisseure, die einer solchen interpretierenden, erläuternden und bisweilen auch moralisierenden Erzähltechnik abgeneigt waren, lehnten solche Montageverfahren ab.«
(Peters 1993, 42)

Eine andere Frage ist, ob das Material in einen kontinuierlichen Zusammenhang gebracht wird oder ob es die Brüche und Kontraste sind, die Bedeutungen hervorrufen: Pudowkins Auffassung war eher an Kontinuität orientiert, die einzelnen Einstellungen greifen ineinander wie die Glieder einer Kette. Die Montage ordnet sich dabei der Erzählung unter. Die Bilder der Folge sind wie Frage-Antwort-Ketten zu denken - das erste Bild wirft eine Frage auf, die vom zweiten beantwortet und in eine zweite Frage übergeleitet wird. Dagegen steht das Konzept der *Kollision* der einzelnen Einstellungen bei Eisenstein, die er als »Zellen« ansieht, die in der Montage zu höheren organischen Ganzheiten zusammengefügt werden: Hier hat man es mit einem dynamischen Neben- und Gegeneinander verschiedener Einstellungen zu tun, das die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sich selbst lenkt und ihn dazu anregt, bewusste Schlussfolgerungen zu ziehen. Der Aufbau von Konflikten und Kontrasten wird in ein *dialektisches Verhältnis* der einzelnen Einstellungen umgesetzt.

3.4.4 Konventionalisierte Formen des Schneidens

Es liegt eine ganze Reihe von handwerklich angeregten Typologien des Schnitts vor. Vor allem in der amerikanischen Literatur werden sieben Arten des Schnitts unterschieden:

- Der *Anschlussschnitt* (*Continuity Cut*) folgt der Linie der Bewegung und der Handlung so, dass der Eindruck der Kontinuität zwischen beiden Bildern entsteht.
- Die *Alternation* (*Cross Cut* oder *Parallel Cut*) synthetisiert zwei verschiedene Handlungen, zwischen denen hin- und hergeschnitten wird.

- Der *Match Cut* verbindet zwei verschiedene Handlungsstränge so, dass die beiden Bilder grafische Übereinstimmungen haben und der Eindruck einer grafisch 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 - Zeitungsüberschriften, Briefen, Landkarten, Dokumenten, Uhren, abwesenden Figuren und dergleichen mehr. Ein *Insert* ist meistens eine einzelne Einstellung, die in eine Szene eingeschnitten wird. Es gibt aber auch komplexe Formen der *Insertition* (Einfügung), in der ganze Sequenzen in andere Sequenzen eingebettet werden. Das wohl bekannteste Beispiel sind 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 gebunden sind. Das Ziel dieser Montagen 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; andere resümieren die Geschichte, die der Film erzählt.

Die *komparative Montage* ist eine der elementarsten Formen der Alternation, eine Grundform und eine der produktivsten Montageformen zugleich. Auch sie ist nicht denkbar ohne die Bedeutung der Bilder. »Das Gleiche« und »das Verschiedene« bilden gleichzeitig die Elemente des Vergleichs. »Armut« und »Reichtum« ist eine erste Tatsache der gesellschaftlichen Differenzierung, sie

sind ein erster Gegenstand der Erfahrung des Wirklichen. Die Differenz von »arm« und »reich« bildet zugleich eines der ersten Motive der filmischen Komparation (Möller 1985). Bilder der Armen stehen Bildern der Reichen gegenüber, aber sie haben ein gemeinsames thematisches Moment. Das Essen, das Schlafen, das Feiern, die Freizeit: Der Unterschied von »Arm-Sein« und »Reich-Sein« manifestiert sich konkret, in Handlungen, in Räumen und ihrer Ausstattung, in den Begleitumständen. Man kann »das Reiche« und »das Arme« im Film nicht als Begriffe gegeneinander stellen, sondern bedarf der sinnlichen und praktischen Konkretion der beiden Qualitäten gesellschaftlichen Lebens.

Einen ganz eigenen Zugang zur Montage bildet Bazins Programmatik der Vertikalmontage, auch Innere Montage (vgl. Kap. 3.1.3) genannt. Die normale Montage von Bildfolgen fußt auf den Möglichkeiten normaler Strategien der Szenenauflösung. Dagegen fordert Bazin lange anhaltende Einstellungen, die dank der bewegten Kamera und tiefenscharfer Objektive eine Montage im *Bild* ermöglichen. Die lange Einstellung habe zum einen einen höheren realistischen Anspruch und eröffne zum anderen dem Zuschauer ein eigenes Feld konzentrierter Wahrnehmung. Der Zuschauer sei beim Sehen von Einstellungssequenzen sehr viel weniger manipulierbar, sein Blick könne jetzt freier schweifen, und er müsse jetzt selbständig Beziehungen zwischen den Bildobjekten herstellen. Im Idealfall spannt die Komposition des einzelnen Bildes die dramatische Konfiguration auf. Ein Beispiel aus Orson Welles' *CITIZEN KANE* (USA 1941): im Vordergrund das Glas mit dem Gift/im Mittelgrund die Frau, die Selbstmord verübt hat/im Hintergrund die Tür, durch die der Mann kommt, der die Tote findet.