Durchschnittliche Einstellungslänge

Englisch: Average Shot Length

KAMERA/BEGRIFFE

Statistische Kennzahl aus Gesamtfilmlänge dividiert durch Anzahl der Schnitte. Misst das Schnittempo und den Rhythmus eines Films.

Technische Details Moderne Schnittsoftware wie Avid Media Composer oder DaVinci Resolve berechnet die ASL automatisch über die Timeline-Analyse. Typische Werte liegen zwischen 2,5 Sekunden (Action-Filme) und 45 Sekunden (kontemplative Arthouse-Produktionen). Hollywoodfilme der 2020er Jahre weisen durchschnittlich 3,8 Sekunden auf, während Filme der 1940er Jahre bei 9,2 Sekunden lagen. Die Messung erfolgt frame-genau bei 24fps, wobei Überblendungen als harte Schnitte gezählt werden. Statistische Ausreißer werden durch den Median-Wert korrigiert, da einzelne Plansequenzen den Durchschnitt stark verzerren können. Geschichte & Entwicklung Der Filmeditor Hal Ashby führte 1973 erstmals systematische ASL-Messungen durch, um Schnittrhythmen verschiedener Genres zu kategorisieren. Barry Salt etablierte 1974 die wissenschaftliche Methodik in seinem Werk "Statistical Style Analysis of Motion Pictures". In den 1980er Jahren sank die ASL durch MTV-Ästhetik und Musikvideo-Einflüsse dramatisch ab. Der Tiefpunkt wurde 2006 mit "Crank" erreicht (1,9 Sekunden ASL). Seit 2015 stabilisiert sich die ASL wieder bei durchschnittlich 4,2 Sekunden, da übermäßig schnelle Schnittfolgen als ermüdend erkannt wurden. Praxiseinsatz im Film Paul Thomas Anderson nutzt bewusst hohe ASL-Werte: "There Will Be Blood" erreicht 11,4 Sekunden durch lange Plansequenzen. Gegensätzlich arbeitet Michael Bay mit 2,1 Sekunden ASL in den "Transformers"-Filmen. Christopher Nolan variiert die ASL dramaturgisch: In "Dunkirk" steigt sie von 2,8 Sekunden (Strand-Sequenzen) auf 8,2 Sekunden (Luft-Sequenzen). Dokumentarfilmer wie Frederick Wiseman erreichen 23,7 Sekunden ASL durch observierende Kameraführung. Die ASL beeinflusst nachweislich die Herzfrequenz der Zuschauer: Unter 3 Sekunden steigt sie um 15-20%. Vergleich & Alternativen Die ASL unterscheidet sich vom Cutting Rate durch die inverse Berechnung (Schnitte pro Minute vs. Sekunden pro Einstellung). Shot Density Mapping analysiert zusätzlich die Verteilung der Schnittfrequenz über die Filmlänge. Moderne Analysemethoden wie Motion Vector Analysis berücksichtigen auch kamerainterne Bewegungen ohne Schnitte. Bei Virtual Reality und 360°-Content verliert die ASL an Relevanz, da der Zuschauer den Bildausschnitt selbst kontrolliert. Algorithmic Editing Tools wie Adobe Sensei verwenden ASL-Pattern für automatisierte Rohschnitte.