

Übergangseinstellung

Englisch: Bridging Shot

SCHNITT

Kurze neutrale Einstellung zwischen zwei Szenen — überbrückt Ortswechsel oder Zeitsprünge ohne störende Schnitte. Klassisch: Außenansicht, Flur, Auto in Fahrt.

Zwei Szenen, völlig unterschiedliche Orte, dazwischen ein harter Schnitt, der den Zuschauer herausreißt — genau dort wird eine Übergangseinstellung eingesetzt: eine kurze, meist neutrale Aufnahme, die Zeit und Raum überbrückt, ohne dass es nach Montage-Gewalt aussieht. Das kann eine Außenansicht des Hauses sein, durch das die Figur gerade geht, ein fahrender PKW, eine Treppen-Ansicht, ein leerer Flur. Drei bis fünf Sekunden reichen meist. Am Set entsteht sie oft nebenher, weil sie natürlich zur Umgebung gehört. Im Schnitt wird sie zum Werkzeug der Atmung . Eine gute Übergangseinstellung schafft psychologischen Raum zwischen zwei Szenen-Energien und signalisiert dem Gehirn den Ortswechsel. Ohne sie wirken Schnitte manchmal gehetzt oder unvermittelt. Die klassische Herangehensweise setzt mindestens eine orts-spezifische Aufnahme voraus — nicht eine beliebige. Der Zuschauer soll unbewusst verstehen, wo er ist. Das kann eine Straßenbahn sein, die Fahrt durchs Treppenhaus oder die Hand auf der Klinke vor der neuen Szene. Manche Cutter bauen Übergangseinstellung mit Sound-Overlap ein — die neue Szenen-Akustik setzt schon an, während das Bild noch die alte Umgebung zeigt. Das schafft Kontinuität statt Schnitt-Schock. Eine Übergangseinstellung ist nicht dasselbe wie ein etablierender Shot (Establishing Shot). Der Establishing Shot eröffnet eine Szene und etabliert räumliche Logik. Die Übergangseinstellung arbeitet zwischen Szenen, oft schneller und weniger erklärend. Sie ist funktional, nicht dekorativ. Zu viele davon signalisieren handwerkliche Unsicherheit — eine durchdachte Übergangseinstellung hingegen kann eine Schnittstelle unsichtbar machen und den Flow des Films verfeinern. Aktuelles Der Begriff wird in Online-Foren und Tutorial-Videos weiterhin diskutiert, etwa in einem Reddit-Thread von r/Filmmakers, in dem Nachwuchsfilmer nach Anwendungsbeispielen fragen. Als Referenzbeispiele werden häufig die Kartenflug-Sequenz in 'Raiders of the Lost Ark' und Zeitraffer-Übergänge in 'Lucy' genannt, die den Einsatz der Übergangseinstellung zur Überbrückung von Ort und Zeit illustrieren.