

Pufferschuss

Englisch: Buffer shot

REGIE

Zusätzliche neutrale Einstellung (meist Totale oder Detailaufnahme) ohne Dialogbezug — Rettungsanker im Schnitt, wenn Schnittmuster nicht aufgehen. Immer drehen, niemals sparen.

Eine Szene ist abgedreht, das Schnittmuster sitzt im Kopf — und im Schnitt fehlen zwei Frames, um den Dialog sauber zu trennen, oder die Übergänge zwischen Schuss-Gegenschüssen wirken abgehackt. Genau hier rettet der Pufferschuss den Tag. Es ist die neutrale Einstellung ohne direkte dramaturgische Funktion, die rein technisch im Schnitt arbeitet: eine Totale des Raums, eine Detailaufnahme eines Objekts, ein Kameraschwenk durchs Set — Material, das sich problemlos montieren lässt, ohne die Narration zu beschädigen. Am Set unterscheidet sich der Pufferschuss vom bewusst geplanten Establishing Shot dadurch, dass er nicht für die Geschichte gebraucht wird, sondern als Timing-Puffer entsteht. Nach einer schwierigen Dialog-Szene mit vielen schnellen Schuss-Gegenschüssen ist eine zusätzliche 8–10 Sekunden lange Totale Gold wert. Im Schnitt lässt sich damit arbeiten: einen Schnittersprung überbrücken, einen Atemrhythmus finden, der Szene Luft geben, ohne den Fluss zu unterbrechen. Manche Cutter nennen das auch Übergangsmaterial — es dient nicht der Exposition, sondern der handwerklichen Flüssigkeit. Das entscheidende Prinzip lautet: Immer drehen, niemals sparen. Erfahrene Regisseure und ADs planen bewusst am Ende des Drehtags einer Szene noch 20–30 Minuten Pufferzeit ein. Zwei, drei zusätzliche Takes von neutralem Material — Kameraschwenks durch den Raum, Close-ups von Gegenständen, Reaktionen ohne Dialog, Außenaufnahmen des Hauses. Diese Takes kosten minimal Zeit und Ressourcen, sparen im Schnitt aber Stunden Frustration und retten den Rhythmus einer sonst technisch sauberen Szene. Praktisch: Pufferschüsse funktionieren besonders bei Dialogen und Konfrontationsszenen, wo starre Schnittmuster den Spielraum einengen. Bei actiongeladenen Sequenzen werden sie seltener gebraucht — dort lenkt Bewegung selbst ab. Für Kammer-Dialoge hingegen sind sie essentiell. Die Zusammenarbeit mit dem Editor zahlt sich aus: Fehlt im Schnitt Material, wurden beim Drehen keine Pufferschüsse gezogen. Das sollte nicht zweimal vorkommen.