

Editor

Englisch: Film Editor

SCHNITT/ROLLEN

Cutter oder Editor: fügt das gedrehte Material zur Erzählung — bestimmt Rhythmus, Anschluss und Timing, und damit, wie eine Szene wirkt.

Technische Details Moderne Editoren arbeiten primär mit Non-Linear-Editing-Systemen (NLE) wie Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro oder DaVinci Resolve. Typische Workstations verfügen über 64-128 GB RAM, mehrere 4K-Monitore und Speicherkapazitäten von 50-500 TB für Rohmaterial. Der Schnittplatz umfasst spezialisierte Hardware wie Jog-Shuttle-Controller, Audio-Monitoring über Genelec- oder Focal-Lautsprecher sowie kalibrierte Referenzmonitore für Farbkontrolle.

Unterschieden wird zwischen Assembly Editor (Rohschnitt), Picture Editor (Feinschnitt) und Supervising Editor (Gesamtverantwortung). Geschichte & Entwicklung 1895 schnitt Georges Méliès erste Filmsequenzen manuell mit Schere und Klebstoff. D.W. Griffith etablierte 1915 mit "Birth of a Nation" grundlegende Montage-Prinzipien. 1924 entwickelte Sergei Eisenstein die Montage-Theorie weiter. Der Übergang zu elektronischen Systemen begann 1971 mit CMX 600, das erste digitale NLE-System Lightworks folgte 1989. Avid veränderte 1989 den digitalen Schnitt für Spielfilme grundlegend, erstmals eingesetzt bei "Let's Kill All the Lawyers" (1992). Praxiseinsatz im Film Thelma Schoonmaker schnitt Scorseses "Goodfellas" (1990) in 14 Monaten, wobei sie 40 Stunden Material auf 146 Minuten reduzierte. Der durchschnittliche Schnittrhythmus liegt bei 2,5 Sekunden pro Einstellung in Action-Filmen, 4-6 Sekunden in Dramen. Lee Smith verwendete für "Dunkirk" (2017) drei verschiedene Zeitebenen mit unterschiedlichen Schnittfrequenzen: Land (eine Woche), See (ein Tag), Luft (eine Stunde). Rough Cut dauert typischerweise 8-12 Wochen, Fine Cut weitere 4-8 Wochen. Vergleich & Alternativen Der Editor unterscheidet sich vom Cutter durch die narrative Verantwortung - während Cutter mechanisch schneiden, gestalten Editoren dramaturgisch. Assistant Editor organisieren Material und erstellen Sync-Rushes, übernehmen aber keine kreativen Entscheidungen. Online-Editor führen den technischen Finish durch, während Offline-Editor die kreative Montage verantworten. Moderne KI-Tools wie Adobe Sensei oder Blackmagic Neural Engine automatisieren Synchronisation und Materialauswahl, ersetzen aber nicht die narrative Gestaltung des Editors. Aktuelles In Editor-Communities wie r/editors wird diskutiert, wann eine Einstellung überblendet und wann hart geschnitten werden sollte. Die Wahl zwischen Fade und harter Schnittkante gilt vielen Cuttern als stilistische Signatur: Ein abrupter Cut kann Energie erzeugen, wirkt in bestimmten Kontexten aber auch günstig oder unmotiviert, während Fades oft als aufwendiger und erzählerisch gewichteter wahrgenommen werden. Solche Detailentscheidungen fallen in den Verantwortungsbereich des Editors und prägen den Gesamteindruck eines Films ebenso wie die grundsätzliche Szenenfolge. Aktuelles In der Praxis gehört das Reframing für unterschiedliche Seitenverhältnisse längst zum Arbeitsalltag: Ein und dasselbe Material muss oft für 16:9 (Web/TV), 1:1 (Feed) und 9:16 (Stories, Reels, TikTok) neu zugeschnitten werden. Diskussionen unter Editoren zeigen, dass dies zeitaufwendig ist und Kompositionsentscheidungen aus dem Dreh nachträglich in Frage stellt. Tools zur automatisierten oder KI-gestützten Neuausrichtung kommen deshalb häufiger zum Einsatz, ersetzen aber selten den gestalterischen Blick des Editors auf Bildausschnitt und Framing. Aktuelles In Editoren-Communities wird der klassische Workflow diskutiert: Durch

KI-gestützte Schnittwerkzeuge und schnellere Freigabeprozesse verschwimmt die traditionelle Stufe des 'Rough Cut' vielfach, da Regie und Produktion oft schon früher auf das Material zugreifen. Parallel dazu bleibt die Unterscheidung zwischen 'Editor's Cut' und 'Final Cut' ein wiederkehrendes Diskussionsthema, da sie die kreative Eigenständigkeit des Editors gegenüber dem endgültigen Entscheidungsrecht der Produktion markiert. In beiden Fällen geht es um dieselbe Frage: die Rolle des Editors im Produktionsprozess, technisch wie machtpolitisch.

FilmFarm - filmfarm.de/c/editor