

Jump Cut (Sprungschnitt)

Englisch: Jump Cut

REGIE/BEGRIFFE

Schnitt innerhalb derselben Einstellung mit fehlender Aktionsdauer – erzeugt absichtliche visuelle Diskontinuität.

Definition Der Jump Cut (auch Sprungschnitt oder Bildsprung) ist ein Schnitt innerhalb derselben Einstellung oder Camera-Angulation, bei dem ein zeitlicher Abschnitt der Aktion entfernt wird. Im Gegensatz zu kontinuieritäts-fokussierten Schnitten ist der Jump Cut bewusst sichtbar und erzeugt einen visuellen "Sprung" – Charakter oder Objekt springt plötzlich von Position A zu Position B.

Technische Details Grundlagen Jump Cuts entstehen durch das Entfernen von Bildmaterial (typisch 0,5-3 Sekunden oder 15-85% einer Einstellung), wobei die verbleibenden Schnittränder direkt aneinandergefügt werden: Kamera-Position : Maximal 10-15° Varianz (ansonsten als Achsensprung erkannt) Zeit-Sprung : Typischerweise 0,5-3 Sekunden Bewegungsrichtung : Sollte konstant bleiben für Konsistenz Beleuchtung : Muss exakt gleich sein (größte Fehlerquelle) NLE-Workflow Adobe Premiere Pro: Clip auf Timeline legen Schneidetool (Razor) an gewünschter Stelle ansetzen Segment zwischen den Schnitten löschen Verbleibende Clips direkt aneinanderfügen (Ripple Delete) Optional: Audio-Bridge mit L/J-Cuts verwenden Final Cut Pro X: 1. Cmd+U: Clip ins Projekt importieren 2. Connected Story für Übersicht nutzen 3. Range Select für zu löschenden Bereich 4. Delete-Taste drücken 5. Ripple Edit für Schließung des Gaps DaVinci Resolve: Edit Page: Clip splitten mit Cmd+X Mittleres Segment auswählen und Delete drücken Automatisch Ripple-Schließung Avid Media Composer: Splice-In Funktion nutzen Extract auf mittleres Segment Splice automatisch schließt Lücke Visuelle Qualitätskontrolle Lighting Continuity : Beleuchtung muss absolut identisch sein Motion Continuity : Bewegung sollte linear weitergehen Perspective Shift : Zu große Positionssprünge wirken unrealistisch Action Clarity : Zuschauer sollte verstehen, was "übersprungen" wurde Geschichte & Entwicklung Jean-Luc Godard verwendete 1960 in "À bout de souffle" erstmals systematisch Jump Cuts als Stilmittel, nachdem Cutter Cécile Decugis den ursprünglich 150-minütigen Rohschnitt auf 90 Minuten kürzen musste. Die Technik breitete sich ab 1965 international aus und fand in den 1990er Jahren durch MTV-Ästhetik und Musikvideos Eingang in den Mainstream. Digitale Schnittsysteme wie Avid Media Composer integrierten ab 1995 spezielle Jump-Cut-Tools, moderne Software wie DaVinci Resolve erkennt seit 2018 potenzielle Jump-Cut-Stellen automatisch. Praxiseinsatz im Film Jump Cuts komprimieren Dialogszenen effektiv – eine 8-minütige Unterhaltung lässt sich auf 3 Minuten reduzieren, ohne narrative Informationen zu verlieren. Lars von Trier verwendete in "Dogville" (2003) über 400 Jump Cuts zur Intensivierung der Schauspielleistungen. In Interviews und Dokumentationen ermöglichen Jump Cuts das nahtlose Entfernen von Füllwörtern und Pausen. Die Technik erzeugt bewusst sichtbare Sprünge in Bewegungsabläufen und verstärkt die subjektive Wahrnehmung des Zuschauers. Vergleich & Alternativen Jump Cuts unterscheiden sich von Match Cuts durch die identische statt komplementäre Bildkomposition und von Cross Cuts durch den fehlenden Ortswechsel. L-Cuts und J-Cuts kaschieren Schnitte durch überlappende Tonspur, während Jump Cuts die Montage betonen. Cutaways bieten eine elegantere Alternative zur Zeitkompression, erfordern jedoch zusätzliches Drehmaterial. Bei Budgetbeschränkungen oder nachträglichen Kürzungen bleiben Jump Cuts oft die einzige praktikable Lösung zur Laufzeitreduzierung ohne kostenintensive

Nachdrehs.

FilmFarm - filmfarm.de/c/jump-cut