

Pied

SCHNITT

Schnittübergang, bei dem zwei Einstellungen ohne Überblendung direkt aufeinander folgen — sofort sichtbar, keine Übergangseffekte. Standard im narrativen Film.

Der direkte Schnitt — zwei Einstellungen treffen aufeinander, ohne dass dazwischen etwas passiert. Kein Überblenden, kein Fade, keine Wischeffekte. Bild eins endet, Bild zwei beginnt. Im Minutentakt entsteht so eine Montage, ohne großes Nachdenken — und genau das ist der Punkt. Der Pied ist so unsichtbar geworden, dass er nur auffällt, wenn er schlecht sitzt. Im Schnittbereich funktioniert das so: Zwei Shots werden hintereinandergestellt, der Cut an die richtige Stelle gesetzt, und die Montage fließt. Keine Kunsteffekte nötig. Das macht den Pied zum Nervensystem des klassischen Erzählkinos — die Schnittfrequenz, der Rhythmus der Story. Schnelle Schnitte erzeugen Spannung (Actionszene, schnelle Dialoge), lange Einstellungen Ruhe und Melancholie. Der Pied selbst ist neutral; es kommt auf die Platzierung an. Timing ist alles. Ein Schnitt einen Frame zu früh oder zu spät fühlt sich falsch an — nicht weil der Schnitt das Problem ist, sondern weil er an der falschen emotionalen Stelle sitzt. In der Praxis unterscheidet man zwischen Match Cuts (zwei Einstellungen, die visuell oder soundtechnisch zusammenpassen — eine greift eine Aktion auf, die die andere beginnt) und rohen Schnitten, die Gegensätze schaffen (Nähe zu Totale, Farbe zu Schwarz-Weiß). Der Pied ist das Werkzeug für beide. Er dient der Continuity — um eine Szene flüssig zu erzählen — aber auch für Jump Cuts, wo die Diskontinuität beabsichtigt ist und Spannung schafft. Godard und die Nouvelle Vague haben das in den 1960er-Jahren radikal ausgenutzt: Schnitte, die absichtlich sichtbar sind, die den Zuschauer schocken, statt ihn unbewusst mitzunehmen. Am Set spielt der Pied kaum eine bewusste Rolle — das ist die Aufgabe des Schnittraums. Dort wird deutlich: Fehlen Übergänge im Material (keine Match-on-Action, keine Blicke zum nächsten Shot), hat der Cutter wenig Spielraum. Ein guter Schnitt braucht Luft zwischen den Einstellungen — einen Frame Raum, um zu atmen. Und der Pied ist nicht nur eine technische Funktion, sondern ein emotionales Statement: Hier endet etwas, dort beginnt etwas. Der Zuschauer folgt, ohne zu wissen warum.