

Zeitdeckung

Englisch: Real-time continuity

SCHNITT

Erzählzeit entspricht Spielzeit — die Filmhandlung dauert genauso lange wie ihre Projektion. Hitchcocks "Rope" oder "127 Hours" funktionieren nach diesem Prinzip.

Im Schnitt entsteht Zeitdeckung, wenn die tatsächliche Dauer der erzählten Handlung mit der Projektion synchron läuft. Keine Zeitsprünge, keine Raffung — was auf der Leinwand neunzig Minuten dauert, dauert in der Geschichte auch neunzig Minuten. Das klingt simpel, erfordert aber im Schnitt eine vollkommen andere Logik als normales Erzählen. Tageszeitsprünge lassen sich nicht mit Schnitten kaschieren, Übergangsmontagen sind nicht einzubauen. Jede Schnitt-Entscheidung muss narrativ transparent sein, ohne Zeit zu stehlen. Hitchcock hat mit Rope (1948) gezeigt, wie rigoros das funktioniert: Der Film wurde in einer Einstellung mit versteckten Schnitten gedreht — die Illusion sollte sein, dass die gesamte Handlung in Echtzeit abläuft. Im Schnitt musste jeder Übergang unsichtbar sein, weil jede Lücke die Zeitdeckung brechen würde. Das macht Schnitte extrem sensibel: Kein Schnitt ist «nur» ein Schnitt, sondern immer auch eine zeitliche Aussage. Bei einem klassischen Anschluss muss die physikalische Zeit stimmig sein — wenn eine Figur über den Flur geht, ist ihre Laufzeit zu respektieren, oder das Loch wird spürbar. 127 Hours nutzt Zeitdeckung anders: Die Handlung folgt den tatsächlichen acht Tagen, die der Protagonist eingeklemmt ist. Im Schnitt bedeutet das, dass Übergänge zwischen Tag und Nacht explizit sein müssen — die Arbeit geschieht mit sichtbaren Lichtwechseln, nicht mit versteckten Montagen. Die Schnittrhythmen passen sich nicht dem dramatischen Tempo an, sondern der echten Dauer: Langsame, dehnbare Schnittfolgen in Wartezeiten, keine kompressive Schnell-Montage während statischer Pausen. In der Praxis erfordert Zeitdeckung vom Editor eine andere Geduld. Die Wirkung entsteht nicht über klassische Spannungsmittel wie Schnittfrequenz oder Rhythmus-Beschleunigung, sondern über Sichtentwicklung und räumliche Spannung. Atmen ist wichtiger als Rhythmus. Cross-References zur Plansequenz sind unvermeidlich — viele Zeitdeckungs-Projekte nutzen lange Szenen mit minimalen Schnitten. Die Herausforderung liegt darin, das Publikum zu halten, ohne Zeit zu manipulieren.