

Bildraumrecht

Englisch: Screen Right

REGIE

Räumliche Orientierung einer Person/Objekts im Bild aus Zuschauerperspektive — nicht zu verwechseln mit Kamera-/Spielerrecht. Bestimmt Blickführung und Schnittfluss.

Auf dem Monitor steht eine Figur links im Bild. Das ist nicht ihr Rechts — das ist das Rechts der Zuschauenden. Bildraumrecht meint exakt diese Perspektive: die räumliche Orientierung von Personen und Objekten, gemessen von der Leinwand aus, nicht vom Spieler oder der Kamera. Ein häufiger Fehler bei Anfängern ist die Verwechslung von Bildraumrecht mit Spielerrecht (wo der Darsteller selbst steht) oder Kamerarecht (wo die Kameraposition ist). Das führt zu Jump Cuts und verworrenen Schnitten beim Wechsel zwischen Einstellungen. Praktisches Beispiel: In einer Gesprächsszene zwischen zwei Schauspielern sitzt der Mann Bildraumlinks, die Frau Bildraumrechts. In der Over-Shoulder-Gegenschuss-Serie muss diese Orientierung gehalten werden — sonst springt der Mann plötzlich auf die andere Seite, und der Zuschauer verliert die räumliche Logik. Das Auge orientiert sich daran, wer wo im Frame sitzt. Rückt die Kamera in der nächsten Einstellung näher heran, bleibt die Bildraumposition dieselbe. Der Mann ist aus Zuschauerperspektive weiterhin links, die Frau rechts. Das wird kritisch beim sogenannten Achsen-Crossing oder 180°-Regel-Verstoß (siehe auch: Continuity-Schnitt, Eyeline-Match). Wird die unsichtbare Linie zwischen beiden Figuren überschritten und die Kamera auf die falsche Seite gestellt, flippt die räumliche Orientierung. Plötzlich steht der Mann rechts. Das erzeugt bewusste oder unbewusste Desorientierung — manchmal gewünscht für Spannung oder psychologisches Unbehagen, meistens jedoch ein Fehler. Ein praktischer Hinweis: Wer links und rechts sitzt, lässt sich am Monitor oder in der mentalen Raumaufteilung festhalten — immer aus der Zuschauersicht. Ein L/R-Diagramm im Regiebuch schafft eine gemeinsame Sprache für die Planung von Reverse Shots und die Abstimmung des Schnittflusses mit der Schnittmeisterin. Im Schnitt selbst wird das entscheidend: Eine Sequenz mit konsistentem Bildraumrecht fließt und wirkt logisch. Ein Orientierungsbruch zerstört die Immersion — es sei denn, das ist die Absicht.