

Sequenz

Englisch: Sequence

SCHNITT/TECHNIK

Zusammenhängende Gruppe von Szenen mit einheitlichem Ort, Zeit oder Thema — größere dramaturgische Einheit als eine einzelne Szene.

Technische Details Sequenzen umfassen durchschnittlich 3-8 Szenen und haben eine Standardlänge von 8-15 Minuten im Spielfilm. Master-Sequenzen (durchgehende Handlungsbögen) können bis zu 25 Minuten dauern, während Montage-Sequenzen bereits nach 2-3 Minuten abgeschlossen sein können. Technisch werden Sequenzen durch Sequence Markers in Avid Media Composer, Adobe Premiere oder DaVinci Resolve gekennzeichnet. Unterschieden werden narrative Sequenzen (handlungsvorantreibend), expository Sequenzen (informationsvermittelnd) und transitionale Sequenzen (überbrückend). Action-Sequenzen folgen meist dem 5-Akt-Schema mit Setup, Inciting Incident, Escalation, Climax und Resolution. Geschichte & Entwicklung D.W. Griffith entwickelte 1915 mit "The Birth of a Nation" erstmals bewusst konstruierte Sequenzen als dramaturgische Einheiten. Sergei Eisenstein codifizierte 1925 in "Panzerkreuzer Potemkin" die Odessa-Treppe-Sequenz als Musterbeispiel für Montage-Sequenzen. Die französische Nouvelle Vague führte in den 1960er Jahren Sequence Shots als Gegenbewegung zur klassischen Montage ein. Digitale Schnittsysteme seit den 1990er Jahren ermöglichen präzisere Sequenz-Planung durch Timeline-Visualisierung und Metadata-Verwaltung. Praxiseinsatz im Film Hitchcocks Duschszene in "Psycho" (1960) besteht aus 78 Einstellungen in 45 Sekunden und definierte die moderne Schock-Sequenz. Kubricks "2001" verwendet 15-minütige Sequence Shots für das Andocken an die Raumstation. Marvel-Blockbuster strukturieren Action-Sequenzen in 12-15 Minuten-Blöcken mit integrierten Character-Beats alle 90 Sekunden. Editor Hal Ashby etablierte in den 1970er Jahren Musik-Montage-Sequenzen als narrative Zeitraffer-Technik. Vergleich & Alternativen Sequenzen unterscheiden sich von Szenen durch ihren übergeordneten dramaturgischen Zusammenhang und von Akten durch ihre thematische Fokussierung. One-Shot-Sequenzen (wie in "1917") ersetzen klassische Montage durch choreografierte Kameraführung. Moderne Streaming-Formate entwickeln 6-8 Minuten-Sequenzen für mobile Konsumgewohnheiten. VR-Filme experimentieren mit 360°-Sequenzen, die räumliche statt zeitliche Kontinuität betonen. Aktuelles Text-to-Video-KI-Modelle wie Sora 2 und Veo 2 ermöglichen mittlerweile die automatische Generierung kompletter Sequenzen aus Textbeschreibungen. Diese Tools können längere zusammenhängende Bewegungsabläufe mit realistischer Physik und hoher Auflösung erzeugen. Die Kosten liegen bei etwa 0,50 bis 2,00 Dollar pro generiertem Clip, was die Produktion von Sequenzen für kleinere Produktionen demokratisiert.