

Smash Cut

REGIE/BEGRIFFE

Abrupter Schnitt zwischen kontrastierenden Szenen ohne Übergang — verstärkt Schockeffekt oder Ironie durch den harten Bruch.

Technische Details Technisch wird der Smash Cut durch direktes Aneinanderfügen zweier Bildsequenzen ohne Zwischenframes realisiert. In digitalen Schnittsystemen erfolgt dies durch harten Schnitt (Hard Cut) bei Frame-Position ohne Transition-Effekte. Der Audibereich kann dabei synchron geschnitten oder bewusst asynchron geführt werden (Split Edit). Häufige Varianten sind der Contrast Smash Cut (extreme Helligkeits- oder Farbunterschiede) und der Temporal Smash Cut (Zeitsprünge). **Geschichte & Entwicklung** Sergei Eisenstein experimentierte bereits 1925 in "Panzerkreuzer Potemkin" mit abrupten Schnitten zwischen kontrastierenden Bildmotiven. Der Begriff "Smash Cut" etablierte sich in den 1960er Jahren durch französische Nouvelle-Vague-Regisseure wie Jean-Luc Godard, der in "Außer Atem" (1960) systematisch Jump Cuts und Smash Cuts einsetzte. Mit der digitalen Postproduktion ab den 1990er Jahren wurde die Technik präziser kontrollierbar und häufiger verwendet. **Praxiseinsatz** im Film Stanley Kubrick nutzte Smash Cuts in "2001: Odyssee im Weltraum" (1968) für den berühmten Knochen-zu-Raumschiff-Übergang über 4 Millionen Jahre. David Lynch setzt in "Mulholland Drive" (2001) Smash Cuts für Traumsequenz-Übergänge ein. Edgar Wright verwendet in der "Cornetto-Trilogie" rhythmische Smash Cuts im 4/4-Takt zur Musiksynchronisation. Die Technik verstärkt Schockmomente, komprimiert Erzählzeit oder erzeugt surreale Atmosphäre. **Vergleich & Alternativen** Anders als der weiche Jump Cut behält der Smash Cut die räumliche Kontinuität bei, verändert jedoch drastisch Kontext oder Zeit. Der Match Cut verbindet ähnliche Motive, während der Smash Cut bewusst kontrastierende Elemente kombiniert. Cross Cutting wechselt zwischen parallelen Handlungssträngen, der Smash Cut springt in völlig neue narrative Bereiche. In der TV-Serie "Breaking Bad" ersetzen Smash Cuts traditionelle Establishing Shots und reduzieren die durchschnittliche Einstellungslänge von 8 auf 4 Sekunden.