

Martin Jehle

Ungeschnitten

Zu Geschichte, Ästhetik und Theorie
der Sequenzeinstellung im narrativen Kino

SCHÜREN

Inhalt

Danksagung	9
A Einleitung	11
1 Aus der Tiefe des Raums – Die Eröffnung von GRAVITY	11
2 Real Time’s Time – Das Paradigma der ungeschnittenen Einstellung	14
3 Produktion, Parameter und Pseudo-Plansequenz – Die Struktur der Arbeit	16
4 Take, Shot, Sequence – Begriffsdefinitionen	18
5 How long is long? – Sequenzeinstellungen und Maskulinität	20
6 Looking for Trouble – Wettstreit und Prestigegewinn	22
7 One Single Movement – Mythenbildung der ungeschnittenen Einstellung	25
8 Masterpieces – Virtuosität als Werbemaßnahme	26
9 A Crazy Idea – Zwischen Stunt und Funktionalität	29
10 Navigable Space – Zu den Implikationen raumzeitlicher Kontinuität	31
B Bildproduktion und Bildkomposition – Zu den Formen der Sequenzeinstellung	33
1. Mise en Images und innere Montagen	33
1.1 Erweiterungen des filmischen Raums – Raumtiefe und Tiefenschärfe	35
1.1.1 Wegstrecken – Raumstaffelungen und narrative Strukturierung	40
1.1.2 Technische Voraussetzungen für den Einsatz der Tiefenschärfe zwischen 1895 und 1941	43

1.1.3	Es ist kein Geheimnis dabei – Doppelbelichtungen in <i>CITIZEN KANE</i>	46
1.2	Kadrierungen – Zu den Mitteln der Raumlagerung	50
1.2.1	Dekadrierungen – Die Aufteilung des Bildfensters in mehrere Felder	50
1.2.2	Rekadrierungen – Erweiterungen des filmischen Raums durch Kamerabewegungen	56
1.2.3	Blocking the View – Das Off innerhalb des Bildfeldes	64
1.3	CinemaScope – Erweiterung des filmischen Raums in die Breite	67
1.3.1	Technische und ökonomische Voraussetzungen für den Einsatz von CinemaScope	70
1.3.2	Von der Tiefe in die Breite – Eine Umverteilung der Bildelemente	72
1.4	A Processional Film – Erweiterungen des filmischen Raums durch die mobile Kamera	74
1.5	Rekapitulation – Zu den Raumkoordinaten der inneren Montage	76
2	Kamerabewegungen und Raumwiedergabe	76
2.1	Verfolgende Bewegungen – fixierter Standpunkt und Verlagerungen der Kamera im Raum	83
2.1.1	Technische Voraussetzungen für die Bewegung der Kamera	85
2.2	Autonome Kamerabewegungen – Frühe Erkundungen des Raums	87
2.2.1	Kasch und Off – An den Grenzen des Bildfeldes	88
2.3	Axiale Kamerabewegung – Zur dreidimensionalen Raumwiedergabe	90
2.3.1	Technische Provisorien in den ersten Jahrzehnten der Filmherstellung	93
2.3.2	Moduswechsel – Zur Kombination von Schwenk- und Fahrtbewegungen	95
2.4	Suspense – Spannungserzeugung durch die Bewegung der Kamera	100
2.5	Kranfahrten – Zu den vertikalen Bewegungen der Kamera	107
2.5.1	Technische Standardisierung von Kamerasupport in der Frühzeit des Tonfilms	107
2.6	Kreisfahrten – Die maximale Erkundung des Raums	110
2.7	Rekapitulation – Zur Auffälligkeit der (autonomen) Kamerabewegung	114
3	Setbauten und Szenenbild	116
3.1	Verortungen – Zur Ko-Präsenz von Räumen, Figuren und Gegenständen	117
3.2	Bauform und Größe – Zu den Interdependenzen von Setkonstruktion und Kamerablick	122
3.3	Wirklich ein Schauspiel – Zu den Manövern der Innenrequisite	125

4	Lichtsetzung – Zur Interaktion von Drehorten und Beleuchtung	129
4.1	Technische Optimierung der Lichtempfindlichkeit der Objektive zwischen 1930 und 1960	131
4.2	Während der Aufnahme – Interaktion von Ton, Kamera und Licht	132
5	Teamwork und Ökonomie – Filmtechnische und gestalterische Kollaborationen	134
5.1	Like a stage play – Schauspieler, Regisseure und die filmische Probenarbeit	134
5.2	Innerhalb des Kamerateams – Schwenker, Assistenten und Mitglieder der Baubühne	138
5.3	Zwischen Exzess und Kostenkontrolle – Aus der Perspektive der Herstellungsleitung	140
6	Découpage und Montage – Bildschnitt in der Vorbereitungsphase und der Postproduktion	147
6.1	Against Editing – Sequenzeinstellungen als Substitut für den Bildschnitt?	149
C	Konstruktion von Raum- und Zeitbezügen – Zu den Parametern der klassischen Sequenzeinstellung	157
1	Raumzeitliche Kontinuitäten	157
1.1	Bewahrung oder Rekonstruktion – Zur räumlichen Kontinuität	162
1.2	Right in the Moment – Zur temporalen Kontinuität	165
2	Simultaneität und Kopräsenz	167
2.1	Parallele Handlungen – Zum Spannungsfeld von Simultaneität und Sukzession	168
3	Zusammenhang und Gegensatz – Die Inszenierung der Zuschauerblicke	170
3.1	Visuelle Zentren im Bild – Zur Lenkung der Zuschauerblicke durch den Feinschnitt	178
3.2	Commanding Viewer Attention – Zuschauerblicke zwischen Freiheit und Führung	180
3.3	It simply watches – Zur Diskussion um filmischen Realismus	186
4	Doppelstruktur der Attraktionen – Zur Akzentuierung profilmischer Handlungen	190
4.1	Almost a Ballet – Tanzszenen und Martial-Arts als körperliche Darbietungen	190
4.2	A sort of Documentary – Interaktionen im Filmbild und am Ort der Aufnahme	197
4.3	Der Lauf der Dinge – Zum Verhältnis von Schauspiel und Performances	202
4.4	It is about showing – Die Präsentation der Ereignisse als Attraktion	204

5	Dauer – Zur ungeteilten Präsentation von Zeit	207
5.1	Situationen ohne Ausweg – Zur Hierarchisierung von Bewegungen und Zeitabläufen	212
5.2	Innere Räume – Zur subjektiven Erfahrung einer Zeitspanne	219
6	Prozessualität – Zur Präsentation von Zusammenhang und Different-Werden	221
D Eine neue Situation? –		
	Zu den unmöglichen Bildern der Pseudo-Plansequenz	231
1	«Unsichtbare» Bildmontagen	231
1.1	Der Stopptrick – Zur Konstruktion raumzeitlicher Kontinuität als Spezialeffekt	237
1.2	(Un-)sichtbar – Zu den unterschiedlichen Formen visueller Nahtlosigkeit	245
1.3	Zwischen Stopptrick und Compositing – Vertikale und horizontale Bildmontagen	246
1.4	Compositing und Rückprojektion – Raummontagen aus unterschiedlichen Bildquellen	248
1.5	Wo sind wir? – Raum- und Zeitsprünge ohne Bildmontage	255
1.6	Aufdecken und Verbergen – Zum Kontinuitätsversprechen der Sequenzeinstellung	265
2	Die digitale Konstruktion ungeschnittener Sequenzen	270
2.1	Technischer Wandel von analogen zu digitalen Produktionsverfahren	270
2.2	Prävisualisierung und Playback – Mittel der digitalen Bildkontrolle	274
2.3	Stitching Takes and Performances – Zum Einsatz von digitalem Compositing	286
2.4	Between Realism and Fantasy – Zur Interaktion digital generierter Bildelemente	288
3	Gegenwärtige Tendenzen der Sequenzeinstellung im narrativen Film	291
3.1	Technische Voraussetzungen für Aufnahmen in Spielfilmlänge	294
3.2	Reisen durch den Raum – Abendfüllende Filme ohne Montage	297
E	Ausblick	299
F	Anhang	307
1	Literaturverzeichnis	307
2	Filmverzeichnis	320

A Einleitung

1 Aus der Tiefe des Raums – Die Eröffnung von GRAVITY

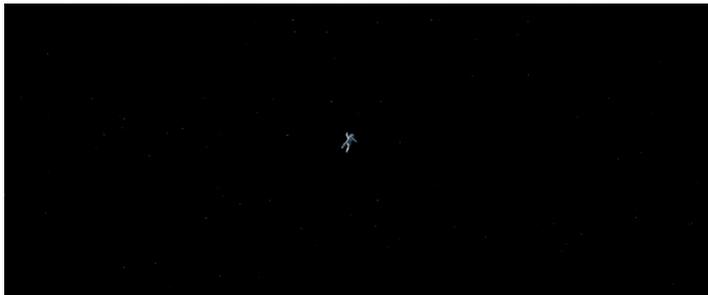
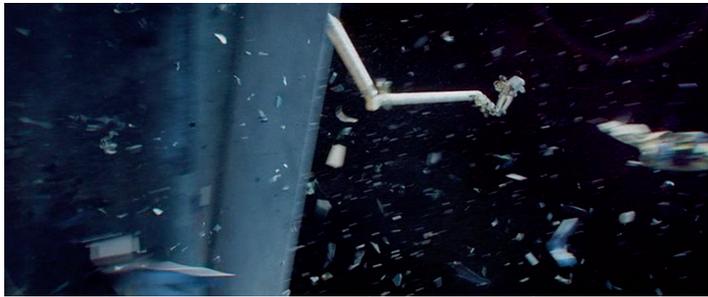
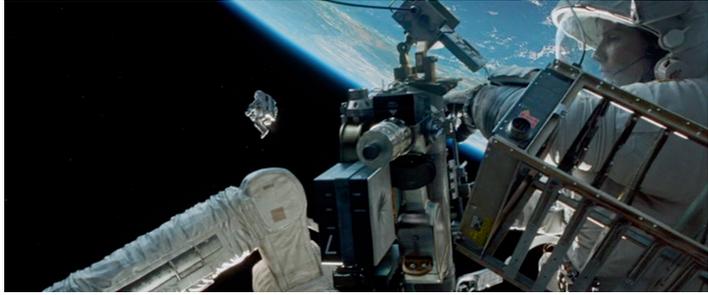


Aus der Tiefe des Raums gleitet ein Spaceshuttle langsam auf die Kamera zu (1) und zitiert damit jene raumverdichtende Bewegung des einfahrenden Zugs in *L'ARRIVÉE D'UN TRAIN À LA CIOTAT* (1896) der Brüder Lumière, die seither unzählige Male als ein zentrales gestalterisches Prinzip ungeschnittener Einstellungen variiert wurde. Als das Shuttle im Mittelgrund ankommt, füllt es das Bild etwa zur Hälfte aus. Die andere Hälfte wird durch den Astronauten Matt Kowalski besetzt, der sich mit Hilfe seines Jet-Packs um das Vehikel herum und dann in Richtung des Bildvordergrunds bewegt (2). Während die Inszenierung zunächst die räumliche Tiefendimension des Filmbilds betont hat, akzentuiert sie nun seine Breite: Mit einem Seitenverhältnis von 2,39:1 übertrifft diese sogar das gängige Format CinemaScope (2,35:1). Die Verlagerung von der Tiefe in die Fläche des Bildes, besonders eindrücklich sichtbar in einer dreidimensionalen Vorführung des Films, markiert beiläufig die Koordinaten, an denen ohne den Einsatz von Bildschnitten, sondern allein mit den Mitteln der inneren Montage, einzelne Figuren und Objekte getrennt und miteinander verbunden werden.

Die Bewegung des Astronauten induziert eine Bewegung der Kamera, die langsam seiner Bahn zurück zum Shuttle folgt (3), um den Schauplatz näher zu erkunden. Eine weitere Bewegung der Kamera, die erneut durch das Vorbeischieben des Astronauten eingeleitet wird, rückt nun Dr. Ryan Stone in den Blick, die mit Wartungsarbeiten an den Außeninstrumenten eines Weltraumteleskops beschäftigt ist (4). Die Kamera nähert sich Stone, bis diese bildfüllend bei ihrer Arbeit zu sehen ist, folgt dann jedoch Kowalskis Bewegung durch den Raum, der in

A Einleitung





1–8 GRAVITY (USA 2013): Aus der Tiefe des Raums (11'58"). R(egie): Alfonso Cuarón; K(amera): Emmanuel Lubezki; A(usstattung): Andy Nicholson.

der Ferne hinter Stone erscheint und so die Blicke der Zuschauer von Stones Arbeit ablenkt (5).

Dieser Schwenk rückt das andere Ende des Shuttles in den Blick und führt zu einem Wechsel der Perspektive (6), der mit dem Gegenschuss einer klassischen Montagesequenz vergleichbar ist. Auch im weiteren Verlauf der Einstellung werden durch die Interaktion der beiden Figuren und der Kamera eine Vielzahl von Figurenarrangements durchgespielt, die durchaus in separat gefilmten Einstellungen zu realisieren gewesen wären, hier jedoch von einer höchst mobilen Kamera verbunden werden, die sich überall hinbewegen und alle Figuren und Raumteile aus potenziell allen Perspektiven in den Blick nehmen kann.

Nach einer Dauer von über elf Filmminuten und einigen weiteren, immer schneller ausgeführten Kamerabewegungen werden das Teleskop und das Shuttle von Weltraumschrott getroffen und zerstört (7). Das Zersplittern der Bauteile wird durch den Film weiterhin ungeschnitten und dadurch als ein kontinuierlicher Prozess abgebildet, in dem sich der Übergang von einem Zustand der Unversehrtheit zu einem Zustand maximaler Desintegration vollzieht. Am Ende der Einstellung ist Dr. Stone nur noch als weißer Punkt innerhalb des schwarzen Weltalls zu sehen, weggerissen von ihrem Kollegen und von den Resten des Shuttles (8). Ihre Bewegung droht sich in jener Tiefe des Alls zu verlieren, aus der das Shuttle zu Beginn der Einstellung auf die Kamera zugekommen war.

2 Real Time's Time – Das Paradigma der ungeschnittenen Einstellung

Diese knappe Beschreibung der Eröffnung von *GRAVITY* (2013) macht deutlich, dass eine einzige Einstellung ohne sichtbaren Bildschnitt eine sehr große Bandbreite unterschiedlicher ästhetischer Parameter aufweisen kann, auf deren je spezifisches Zusammenspiel es bei der Herstellung ebenso ankommt wie später bei ihrer Rezeption und ihrer Analyse. Während die klassischen Filmtheorien seit den 1920er-Jahren immer wieder vor allem die Verfahren der Bildmontage in den Fokus gerückt haben, wurden viele Aspekte der ungeschnittenen Einstellung bis heute wenig erforscht und noch weniger theoretisiert. Die folgenden Analysen widmen sich diesem oft vernachlässigten Forschungsbereich.

Zu den wenigen filmtheoretischen Reflexionen, in denen die Besonderheiten ungeschnittener audiovisueller Bewegtbilder thematisiert worden sind, gehören die Ausführungen des französischen Filmkritikers André Bazin zu den tiefenscharfen Einstellungen in einigen Filmen der 1940er-Jahre (vor allem bei William Wyler und Orson Welles) sowie die neuen Perspektiven auf die Frühzeit des Kinos und die dort bereits etablierten Inszenierungspraktiken innerhalb einzelner Einstellungen, die in den letzten zwanzig Jahren von Filmwissenschaftlern wie

Tom Gunning, Barry Salt und David Bordwell eröffnet wurden. Ebenso sind die Kino-Bücher des französischen Philosophen Gilles Deleuze zu den von ihm so genannten «Bewegungs-Bildern» und «Zeit-Bildern» für eine Untersuchung der temporalen Aspekte ungeschnittener Einstellung von Bedeutung.

Mithilfe dieser Theorien lässt sich jedoch nur zu einem Teil beschreiben, auf welche Weise eine ungeschnittene Einstellung wie die eingangs beschriebene Eröffnung von *GRAVITY* Blicke eröffnet und verlagert, den Raum durch Kamerabewegungen erkundet und ihn in jede beliebige Richtung erweitert, während sie dabei eine Vielzahl simultan in das Bild integrierter, kontinuierlicher Abläufe zu präsentieren vermag. Auch werden von den etablierten Filmtheorien nur unzureichend jene Effekte adressiert, die seit Beginn der Filmgeschichte dort entstehen, wo Sequenzen durch optische Verfahren aus mehreren Bildquellen scheinbar nahtlos zusammengesetzt werden (S. 231). Indem solche Sequenzen ein Komposit unterschiedlicher Raumteile und Zeitabläufe präsentieren, diese Montage jedoch zugleich kaschieren, statt sie durch einen Bildschnitt zu markieren, legen sie es nahe, den Begriff des Ungeschnittenen als weitaus komplexer wahrzunehmen, als er von der Filmwissenschaft bisher behandelt wurde.

Die vorliegende Arbeit ist die erste umfassende und systematische Untersuchung des ästhetischen und konzeptionellen Potenzials der ungeschnittenen Einstellung im deutschen und englischen Sprachraum seit über vierzig Jahren¹. Was nicht nur angesichts der Tatsache erstaunlich ist, dass sich in den vergangenen zwanzig Jahren eine «Renaissance» der Sequenzeinstellung im US-amerikanischen und europäischen Kinofilm beobachten lässt (Pinkert 2011: 48). Das Ausbleiben entsprechender Monografien ist auch deswegen verblüffend, weil in derselben Zeitspanne durch die Weiterentwicklung des computerbasierten Compositings zahlreiche neue Verfahren entwickelt wurden, um Bildelemente aus unterschiedlichen Quellen ohne sichtbaren Bildschnitt miteinander zu verbinden.

Eine Beschäftigung mit dem Erzählkino der Gegenwart und erst recht mit der Ästhetik von Computerspielen und Virtual Reality legen es nahe, die ungeschnittene Einstellung als eines der Paradigmen in der gegenwärtigen Kultur des Bewegtbildes zu bezeichnen. Computerspiel-Frameworks wie die «Unreal-Engine»

1 Referenzpunkt ist die US-amerikanische Dissertationsschrift *The Mobile Mise en Scene* (Bacher 1978). Andere teils erst kürzlich erschienene Arbeiten fokussieren jeweils nur einzelne Aspekte oder Schauplätze der Sequenzeinstellung. Hierzu zählt der Sammelband *The Long Take. Critical Approaches* (Gibbs/Pye 2017) sowie die Monografien *Die lange Einstellung. Dauer, Kontinuität und Mystik* (Kaiser 2020), *The Long Take. Art Cinema and the Wondrous* (Koeppnick 2017), *The Long Take in Contemporary European Cinema* (Robson 2017), *The Long Take in Modern European Cinema* (Marnoch 2014) und *Time and the Long Take in The Magnificent Ambersons, Ugetsu, and Stalker* (Totaro 2001). Besondere Erwähnung verdient die Publikation *Stop Editing!* (Pinkert 2011), die der vorliegenden Arbeit ebenfalls einige Impulse geben konnte, die jedoch nicht ausreichend in die Tiefe des für eine Magisterarbeit äußerst ambitioniert gewählten Gegenstands vorgedrungen ist.

des Herstellers Epic Games werden aktuell unter anderem dafür genutzt, vorab digital erzeugte und in Echtzeit modifizierbare Räume und Raumelemente in einem Filmstudio derart mit einer Kamera und den Scheinwerfern zu verbinden, dass jene im Hintergrund projizierten virtuellen Räume *live* mit realen Gegenständen und Personen innerhalb einer Aufnahme interagieren können (vgl. «virtual production», Unreal Engine 2019: 19'17").

Das Jahr 2019 sei «real time's time» – das ließ Miles Perkins, Business Development Manager von Epic Games, auf der weltweit größten Konferenz für Computergrafik SIGGRAPH im August 2019 verlauten (Unreal Engine 2019: 68'35"). Durch die vielen Anwendungen des von seiner Firma unterstützten Echtzeit-Compositing verändern sich gegenwärtig nicht nur die Praktiken der filmischen Rauminszenierung, es ergeben sich auch drängende Fragen an die Kontinuität und die Dauer des audiovisuellen Bewegtbildes. So evoziert Perkins Aussage die Anschlussüberlegung, ob mit der Kombination von vorproduziertem Material und Live-Aufnahmen in Echtzeit statt einer Apotheose nicht vielmehr ein Entzug der «real time» in den dadurch hergestellten Sequenzen korreliert (S. 226). Schließlich kommt es durch das Echtzeit-Compositing ebenfalls zu Formen raumzeitlicher Montage, auch wenn diese Räume innerhalb einer «Aufnahme» zusammenfinden.

Bereits sechs Jahre vor der Etablierung des beschriebenen Verfahrens wurden in *GRAVITY* die Gesichter von Sandra Bullock und George Clooney als beinahe einzig real existierendes Element in einen virtuellen, vor Beginn der Dreharbeiten mit Computern erzeugten Filmraum integriert (S. 281). Die Inszenierung des Films war aufgrund dieses Verfahrens wenig von der Topografie eines Drehorts oder den konventionellen Problemen der Drehlogistik abhängig. Gerade wegen der damit verknüpften Freiheiten, die sich hinsichtlich der Positionierung und Verlagerung von Figuren, Gegenständen und Bildausschnitten eröffneten, sind die Rauminszenierung und *Mise en Images* (S. 33) in *GRAVITY* von ebenso großem Interesse wie die Entscheidungen für und gegen die tradierten Verfahren der Bildmontage an unterschiedlichen Stellen des Films. Ähnlich wie für einen Zeichentrick- und Animationsfilm stellt sich anhand solcher Sequenzen die Frage, warum überhaupt Bildschnitte in die Gestaltung integriert wurden, obwohl drehlogistische Notwendigkeiten kaum mehr eine Unterbrechung der Einstellungen erforderten.

3 Produktion, Parameter und Pseudo-Plansequenz – Die Struktur der Arbeit

Fragen nach den ästhetischen Verfahren der ungeschnittenen Einstellung können nur dann beantwortet werden, wenn neben ihrer Form und ihrer Diskursivierung auch ihre Herstellung historisch perspektiviert wird. Die folgenden drei Kapitel dieser Arbeit stellen anhand einzelner Fallbeispiele jeweils einen Aspekt der un-

geschnittenen Einstellung und dessen Geschichte in den Vordergrund, ohne jedoch das Zusammenspiel der unterschiedlichen Parameter aus dem Blick zu verlieren.

Das erste Kapitel fokussiert die Themen Bildkomposition und Bildproduktion. Es erörtert, auf welche Weise Sequenzeinstellungen den Raum strukturieren, wie sie unterschiedliche Formen des Raum- und Bildarrangements etablieren, und wie diverse Bildformate und Kamerabewegungen eingesetzt werden, um den Herstellungsraum unter Verzicht auf etablierte Montageverfahren in Filmbilder zu übersetzen. Das Zusammenspiel der verschiedenen Parameter innerhalb der Sequenzen korrespondiert dabei der Zusammenarbeit der einzelnen Abteilungen eines Filmteams während der Produktion. Anhand der Gestaltung der Setbauten, der Arbeit der Innenrequisiteure sowie der Abstimmung zwischen Regie, Schauspiel, Licht, Ton und Kamera wird die zentrale Bedeutung von Teamwork für die Umsetzung einer Sequenzeinstellung ebenso untersucht wie die ökonomischen Faktoren, die bei der Herstellung einer langen, ungeschnittenen Sequenz von Bedeutung sind.

Das zweite Kapitel stellt diesem zu großen Teilen auf die Produktion fokussierten Blick eine Analyse der filmtheoretischen Diskurse gegenüber, die sich aus den spezifisch konstruierten Raum- und Zeitbezügen der Sequenzeinstellungen ergeben. Dabei spielt die Kontinuität von Sequenzen ebenso eine Rolle wie die damit verbundene Simultaneität der inszenierten Handlungen und die Kopräsenz von Figuren und Gegenständen im Filmbild. Das Kapitel untersucht, in welcher Weise ungeschnittene Einstellungen daran arbeiten, die Blicke der Zuschauenden zu lenken und auszurichten; diese Untersuchung führt zu einer Betrachtung der für die Herstellung erfolgten Performances vor und hinter der Kamera und ihrer Präsentation als «Attraktionen».

Eine Untersuchung von Dauer und Prozessualität der ungeschnittenen Einstellung leitet zum dritten Kapitel über. Dieses beschäftigt sich mit unterschiedlichen Verfahren, die dafür eingesetzt werden, Filmsequenzen ungeschnitten erscheinen zu lassen, obwohl diese de facto aus mehreren, separat aufgenommenen Bildquellen hergestellt wurden. Dabei werden Tricktechniken wie der Stopptrick und das Compositing beschrieben, und es werden einige technische Verfahren der Bildkontrolle untersucht, die für das Zusammenfügen der Einstellungen eine wesentliche Voraussetzung darstellen. Vergleichend werden zudem Sequenzen in den Blick genommen, die tatsächlich ungeschnitten sind und durch inszenierte Raum- und Zeitsprünge ein Spannungsfeld zwischen der Kontinuität ihrer Aufzeichnung und den sorgfältig verborgenen Modifikationen erzeugen, die außerhalb des Bildfeldes für die Unterwanderung der narrativen Kontinuität notwendig waren. Das Kapitel endet mit einer Beschreibung jener technischer Verfahren des digitalen Kinos, die es erstmals ermöglicht haben, abendfüllende Spielfilme tatsächlich ohne Schnitt aufzuzeichnen, und stellt anhand ausgewählter Sequenzen den Bezug zu den vorangegangenen Untersuchungen her.

Die Arbeit schließt mit einem Ausblick, der einige Gemeinsamkeiten zwischen den technisch, ästhetisch und theoretisch komplexen Sequenzen gegenwärtiger Hollywoodfilme wie der Eröffnung von *GRAVITY* sowie den ungeschnittenen audiovisuellen Bewegtbildern in Computerspielen und in anderen Virtual-Reality-Anwendungen thematisiert. Von dem Fundament aus, das die ersten drei Kapitel der Arbeit gelegt haben, kann die Agenda einer aktuellen «Raumpolitik» des Bewegtbildes (Distelmeyer 2016: 197) in den Blick genommen werden, und damit auch jene filmtechnischen Verfahren, durch die das Kino gemeinsam mit jenen anderen Anwendungen einen neuen «Standard des digitalen Sehens» etabliert (Elsaesser 2014: 53).

4 Take, Shot, Sequence – Begriffsdefinitionen

Auf den ersten Seiten dieses Textes wurden die Begriffe Sequenzeinstellung und ungeschnittene Einstellung weitgehend synonym verwendet; eine eindeutige und abgrenzende Definition ist für beide Begriffe tatsächlich nicht ohne Weiteres möglich. Der Begriff Sequenzeinstellung ist eine Übersetzung des französischen Begriffs *plan séquence*, der von André Bazin eingeführt wurde, um eine ungeschnittene Filmaufnahme zu bezeichnen, die eine ganze Szene enthält (Bazin 2004: 80 u. 89). Die Begriffe Szene und Sequenz wurden jedoch in der Filmwissenschaft weder einheitlich definiert noch je vollständig voneinander abgegrenzt, so dass sie im filmpraktischen und wissenschaftlichen Sprachgebrauch mitunter synonym, mitunter aber auch kontrastierend oder sogar widersprüchlich auftreten (Metz 1972: 177–182; Möller-Nass 1988: 169–175, 198, 207–208).

Der Begriff *plan* bezeichnet im Französischen die Einstellungsgröße; *gros plan* ist zum Beispiel eine Großaufnahme. Der Begriff *Plansequenz*, der sich im deutschen Sprachraum als populäre Bezeichnung für die Sequenzeinstellung etabliert hat (Kreutzner 2007), ist daher eine irreführende Übersetzung. Bazin wollte nicht die Vorbereitungsarbeit der Filmschaffenden herausstellen, auch wenn das Wort *Plan/plan* in beiden Sprachen ein ausgearbeitetes Vorhaben bezeichnen kann. Vielmehr wollte er die durchgehende, ungeschnittene Einstellung als ästhetisches Gegenmodell zu einer Auflösung in mehrere einzelne Einstellungsgrößen profilieren; anstatt Großaufnahmen, Totalen und andere Einstellungen im Wechsel zu verwenden, kommt bei einer durchgehenden Aufnahme die ungeschnittene Sequenz als einzige «Einstellung» zum Einsatz.

Im Englischen ist der Begriff *Sequence Shot* in Gebrauch, der ebenso wie das deutsche Wort Sequenzeinstellung versucht, Bazins Terminologie adäquat zu übersetzen. Allerdings hat sich auch hier ein anderer Begriff etabliert. Lange, ungeschnittene Einstellungen werden seit den 1940er-Jahren vor allem als «long take» bezeichnet (Gibbs/Pye 2017: 3), also schlicht als lange Aufnahme (Hender-

son 1971; Bacher 1978). Weil mit dem Begriff aber meist keine Längenangaben verbunden werden², die eine messbare Definition ermöglichen würden (Scheible 2015: 273), stellt sich die Frage: «how long is long?» (Gibbs/Pye 2017: 6).

Diese Frage wird meist mit dem Verweis beantwortet, dass es sich bei dem Long Take um ein nicht eindeutig definierbares Phänomen handle (Koepnick 2017: 40), dessen Klassifizierung weniger von einer bestimmten Dauer der Einstellung selbst abhängt als vielmehr von dem Verhältnis zu der Länge der anschließenden Einstellungen (Gibbs/Pye 2017: 22), von der Überschreitung einer dramaturgisch und narrativ als funktional aufgefassten Maximallänge (Keathley 2017: 60), und damit auch von der Rezeption der Zuschauenden (MacDowell 2017: 152). Der Begriff Long Take wird mitunter synonym zu Sequence Shot verwendet (Königsberg 1997: 353), oft aber auch in Rekurs auf Bazins Definition von diesem Begriff abgegrenzt. Der Long Take wird dann zwar als relativ lang beschrieben, der Sequence Shot hingegen nicht nur durch den Verweis auf seine lange Dauer definiert, sondern zusätzlich dadurch, dass er eine vollständige Szene ohne Schnitt präsentiert (Udden 2009: 42).

Das Verständnis dessen, was im Film als eine Szene und was als eine Sequenz zu betrachten sei, hat sich im Lauf der letzten 125 Jahre ebenso verändert wie die Definition der Begriffe Aufnahme (Take) und Einstellung (Shot), die bereits im frühen Kino etabliert wurden, als ein ganzer Film nur aus einer Aufnahme (Take) bestand und daher Szene (Scene), Einstellung (Shot) und Aufnahme synonym verwendet wurden (Wulff 2007b: 638). Trotz einer Ausdifferenzierung der filmischen Praxis blieb eine sprachliche Unschärfe in der als klassisch bezeichneten Phase Hollywoods von den 1930er- bis zu den 1950er-Jahren bestehen (Keating 2019: 185) und führte auch darüber hinaus zu kuriosen Widersprüchlichkeiten. Während zum Beispiel Regisseur George Cukor in einem Interview eine Abfolge von zehn Einstellungen, die in separaten Räumen aufgezeichnet worden waren, als einen einzelnen «shot» beschrieb (Bogdanovich/Aldrich 1997: 450), definierte der französische Filmtheoretiker Jean Mitry in einer Analyse des Hollywoodkinos jener Jahre den Begriff Shot noch wie im Stummfilm als eine Aufnahme aus einer unveränderlichen Perspektive (Mitry 1997: 29). Er ging folglich davon aus, dass die vielen unterschiedlichen, in Sukzession präsentierten Ansichten einer ungeschnittenen Kamerafahrt jeweils als Shot zu bezeichnen seien (ebd. 64).

Ein weiteres Definitionsproblem wird mit Blick auf jene Sequenzen deutlich, die zwar ungeschnitten erscheinen, für deren Entstehung jedoch Bildmaterial aus unterschiedlichen Quellen genutzt wurde, so dass in der Wiedergabe

2 Eine Ausnahme bildet die Dissertation des britischen Filmwissenschaftlers Donato Totaro, der die Untergrenze von Sequenzeinstellungen nach einer empirischen Auswertung von Filmrezensionen bei 25–40 Sekunden ansetzt. Diese ohnehin nicht allzu präzise Bestimmung wird allerdings direkt im Anschluss um unscharf konturierte Eigenschaften wie «durational complexity» und den Eindruck von «completeness or wholeness» erweitert (Totaro 2001: 8).

kein Bildschnitt sichtbar wird, de facto jedoch mehrere Aufnahmen (Takes) oder Einstellungen (Shots) bei der Herstellung der Sequenz verwendet wurden. Solche Sequenzen können nicht ohne Weiteres als ungeschnitten bezeichnet werden, weil ihre Herstellung ebenso wie bei klassisch geschnittenen Filmszenen auf den Operationen der Bildmontage basieren. Alle Versuche, Sequenzen wie die eingangs beschriebene Eröffnung des Films GRAVITY (S. 11) als Einheit raumzeitlicher Kontinuität und ununterbrochener Dauer zu definieren (Gibbs, Pye 2017: 6), werden durch diese filmischen Praktiken spätestens dann unterlaufen, wenn es auch ohne sichtbare Bildschnitte zu Raum- und Zeitsprüngen innerhalb dessen kommt, was als einzelne Einstellung beschrieben wird (S. 231).

Um den vielfältigen Definitionsproblemen zu entgehen, hat sich der Schwerpunkt der vorliegenden Arbeit während der Recherche von einer pragmatischen Bestimmung der Sequenzeinstellung – etwa als Aufnahme mit bewegter Kamera, die länger als eine bestimmte Zeitspanne ohne Bildschnitt auskommt – zu einer Beschreibung *ungeschnittener* oder *ungeschnitten erscheinender* Einstellungen verschoben. Dabei folgt die Arbeit den Definitionen des britischen Filmwissenschaftlers Douglas Pye und des US-amerikanischen Filmprofessors Christian Keathley, in deren Schriften Sequenzeinstellungen nicht per se als ungeschnitten beschrieben werden, sondern als Einstellungen, die ungeschnitten *präsentiert* («scenes played without cutting», Pye 2017: 45) sowie als ungeschnitten *auffällig* werden (Keathley 2017: 60).

Diskutiert werden im Folgenden also sowohl Sequenzen, in denen das Ausbleiben klassischer Montageverfahren auffällig wird, als auch Sequenzen, die in filmtheoretischen, filmjournalistischen oder fanbasierten Kontexten (wie zum Beispiel Onlinerankings) als ungeschnitten bezeichnet werden. Dabei bleibt der Text weitgehend auf das narrative Kino konzentriert. Beobachtungen zu Tanzfilmen, experimentelleren Formaten und Dokumentarfilmen sind jedoch an einigen Stellen in die Argumentation eingeflossen.

5 How long is long? – Sequenzeinstellungen und Maskulinität

Die Recherche und Zusammenstellung des Filmkorpus haben gezeigt, dass die ohnehin starke Benachteiligung von Frauen in der Filmindustrie, die zuallererst in der geringen Anzahl von kontinuierlich tätigen Regisseurinnen³ und Kamerafrauen deutlich wird, durch eine Fokussierung auf die ungeschnittene Einstellung

3 Für die Textarbeit wurde das generische Maskulinum bei gleichzeitiger Priorisierung genderneutraler Formulierungen genutzt. Wenn bei personenbezogenen Substantiven und Pronomen die männliche Form benutzt wird, soll dies die anderen Geschlechter nicht exkludieren; vielmehr sind diese in die Diskussion eingeschlossen. Andere Formen werden eingesetzt, um, wie hier, bewusst zwischen unterschiedlichen Geschlechtern zu differenzieren.