



Bundesverband Filmschnitt Editor e.V.

Arbeitsstandards im Filmschnitt



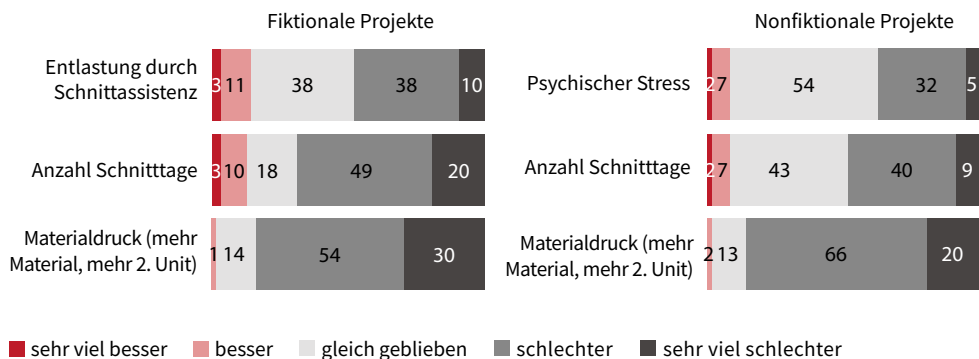
In Zusammenarbeit mit dem Monheimer Institut hat der BFS 2022 eine Umfrage zu den Arbeitsbedingungen von Editor*innen und Schnittassistent*innen durchgeführt.

Die Ergebnisse zeigten unter anderem, dass Editor*innen über die verschiedenen Sparten und Formate hinweg häufig überdurchschnittlich hohe Material- und Mustermengen bewälti-

gen müssen, und dass die vereinbarte Schnittzeit dafür oft nicht ausreicht. In der Folge müssen Vertragszeiten verlängert werden und/oder es fallen Mehrarbeit/Überstunden an.

Eine deutliche Mehrheit der Editor*innen gab an, dass sich die Situation in Bezug auf Material- und Zeitdruck in den 3 Jahren vor der Befragung verschlechtert hatte.

Wie hat sich Ihre Branche in den letzten 5 Jahren im Hinblick auf die folgenden Themen entwickelt?



%-Werte / Basis: Editor*innen, die ausschließlich fiktionale/nonfiktionale Projekte hatten

Die **AG Standards** hat sich zur Aufgabe gemacht herauszufinden, wie man den Arbeits- und Zeitaufwand für den Schnitt schon vor Beginn der Dreharbeiten besser einschätzen und damit realistischer und zuverlässiger planen kann. Eine vorausschauende Planung ist im Sinne der gesamten Produktion, denn sie gewährleistet qualitativolle kreative Leistung im Schnitt und dauerhaft zufriedene Mitarbeitende.

Bei fiktionalen Formaten wird der Zeitaufwand oft immer noch nach der Formel „1 Drehtag = 1 Rohschnitt-Tag“ berechnet. Diese stammt jedoch aus einer Zeit, als für ein Fernsehspiel i.d.R. ein Drehverhältnis von 1:10 angenommen

wurde. Das heißt, für einen 90-Minüter wurden ca. 900 Minuten Rohmaterial gedreht und bei 22-23 Drehtagen waren es 40 Minuten Muster, die pro Drehtag in den Schneiderraum kamen.

Mustermengen von 40 Minuten/Tag sind heute aber längst nicht mehr die Regel, sondern die absolute Ausnahme. Verschiedene Faktoren wie der häufigere Einsatz mehrerer Kameras, aber auch höhere Tagespensen am Set (weniger Drehtage und damit mehr Filmminuten, die an einem Tag gedreht werden müssen) haben dazu beigetragen, dass die Drehverhältnisse und damit auch die täglichen Mustermengen oft mindestens doppelt so hoch sind.

Wie viele Minuten Muster/Rohmaterial gab es durchschnittlich pro Drehtag?

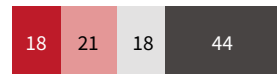
Fiktionale Formate



- Normal (bis 60 min/Tag)
- Hoch (61–90 min/Tag)
- Sehr hoch (über 90 min/Tag)

Wie viele Minuten Rohmaterial gab es insgesamt?

Nonfiktionale Formate



- Niedrig (bis 15 h)
- Normal (15–29 h)
- Hoch (30–59 h)
- Sehr hoch (über 60 h)

%-Werte / Basis: Fiktionales Format: 112 Editor*innen, Nonfiktionales Format: 63 Editor*innen

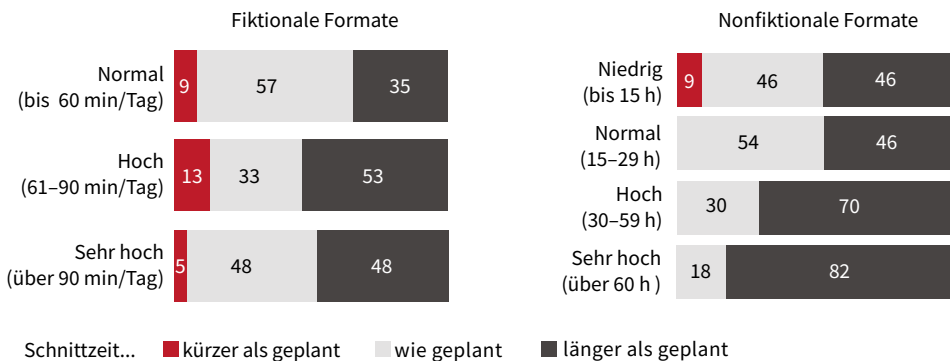
Dass unter diesen veränderten Bedingungen die alte Formel nicht mehr funktioniert und der Aufwand für Materialvorbereitung, für Sichtung, Bewertung, Auswahl und Montage des Materials anders kalkuliert werden muss, liegt auf der Hand.

Auch bei non-fiktionalen Produktionen werden die geplanten Schnittzeiten häufig pauschal nach Format und Sendervorgaben angesetzt, ohne die tatsächlichen Materialmengen und die inhaltlichen oder drehspezifischen Bedingungen zu berücksichtigen.

Die bei der Umfrage festgestellten 70% (s. Grafik u.) überzogener non-fiktionaler Produktionen mit hohem Materialaufkommen sprechen eine deutliche Sprache.

Systematisch zu kurz geplante Schnittzeiten erhöhen nicht nur den Arbeitsdruck und erschweren die individuelle Job-Planung, sie wirken sich darüber hinaus auch negativ auf das kreative Arbeiten und damit auf das Ergebnis aus.

Wie häufig wurde die geplante Schnittzeit überschritten?



Achtung: teilweise geringe Befragtenanzahl!

%-Werte / Basis: Fiktionales Format: 81 Editor*innen, nonfiktionales Format: 56 Editor*innen

Realistische Zeitkalkulation für mehr Planungssicherheit

Für eine zuverlässige Produktionsplanung, bei der der Schnitt innerhalb der Vertragszeit auf der Basis von 40 Wochenstunden fertiggestellt und dabei ein qualitativvolles Ergebnis gewährleistet werden kann, muss zunächst der Arbeitsaufwand für Schnittassistent*innen und Editor*innen realistisch eingeschätzt werden.

Dazu müssen Editor*innen als Head-of-Departement mit ihrem Erfahrungshintergrund frühzeitig in die Planungen eingebunden werden.

Rechtzeitig vor Drehbeginn sollte eine Vorbesprechung (Kick-off) zu den wichtigsten planerischen Aspekten wie Workflow, Technik/Schneideraum, Zeitplanung, Aufgaben- und Arbeitsteilung stattfinden.

Für die Einschätzung, wie viel Zeit im Rohschnitt benötigt wird, sind die täglichen Mustermengen (bzw. das Drehverhältnis) entscheidend.

Drehbuch und Drehplan sollten auf die folgenden Faktoren hin überprüft werden, die darauf einen direkten Einfluss haben:

- Drehpensum / Vorstopp pro Drehtag (im Zusammenhang mit Drehverhältnis)
- Drehtage mit mehreren Kameras
- 2nd Unit (und 3rd Unit) Drehtage, Drohnen-Einsätze
- Improvisierte und/oder dokumentarische Elemente, Aufnahmen mit Tieren/Kindern
- Verwendung von Archivmaterial und Stockfootage

Außerdem zu berücksichtigen (in Bezug auf benötigte Schnittzeit):

- Aufwändige oder actionreiche Szenen mit hoher Schnittfrequenz
- Szenen, die eine umfangreiche Vertonung oder Tonbearbeitung erfordern
- Zusatzaufwand wie der Schnitt von Einspielern, Teasern, Trailern, Promo-Reels
- Zusatzaufwand bei fremdsprachigen Produktionen (z.B. Übersetzungen, Untertitel)
- Geplante VFX Shots, VFX-Aufwand und Budget
- Geplante Abnahmeschleifen

Schnittzeit-Formel für den Rohschnitt

Erfahrungen aus verschiedenen fiktionalen Projekten zeigen, dass an einem Rohschnitt-Tag bis zu 60 min. Material bewältigt werden können (entspr. 4 Min Vorstopp + Drehverhältnis 1:15). Bewältigen heißt: Alles Material wird gesichtet, bewertet, ausgewählt und zu einer ersten Schnittfassung montiert.

60 min. Material → 1 Rohschnitt-Tag

Für den drehbegleitenden Schnitt bedeutet das u.a.: Bis ungefähr zu dieser täglichen Mustermenge ist gewährleistet, dass der Schnitt mit dem Dreh „Schritt halten“ kann. Dies ist Voraussetzung, damit zeitnah ein Feedback an den Set gegeben werden kann,

sowie Schnittzeiten mit Vorstoppzeiten abgeglichen werden können.

Einzelne Tage mit höheren Materialaufkommen können oft im Laufe eines drehbegleitenden Schnitts noch aufgefangen werden, kontinuierlich höhere Mengen eher nicht. Jedes Filmprojekt ist unterschiedlich, nicht alles kann minutiös vorausberechnet werden. Umso wichtiger ist es, so zu planen, dass auch auf Unvorhergesehenes flexibel reagiert werden kann – z.B. wenn sich erst im Verlauf der Dreharbeiten zeigt, dass die Schnittzeit nicht ausreicht. Dabei spielt auch eine entscheidende Rolle, wie und in welchem Umfang die Schnittassistenten eingesetzt wird.

Effektiver Einsatz von Schnittassistentenz

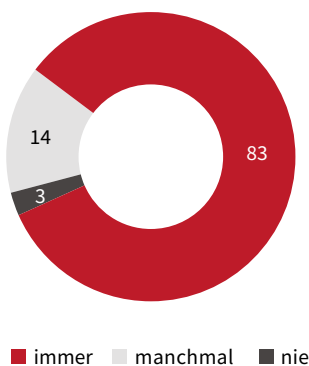
Eine effiziente Entlastung von Editor*innen durch Schnittassistent*innen beinhaltet nicht nur Aufgaben wie die Synchronisierung von Bild und Ton und generelles Datenmanagement, sondern auch eine inhaltliche Materialvorbereitung (beispielsweise durch Line-by-Lines) und die Begleitung des Montage-Prozesses durch Übernahme von diversen anderen Aufgaben. Sowohl die dafür notwendige Kommunikation, als auch der zeitliche Aufwand können nur von einer Vollzeit-Assistenz geleistet werden.

Die Umfrage hat allerdings gezeigt, dass Schnittassistent*innen nur selten in Vollzeit eingesetzt werden und deshalb Editor*innen bei hohen Materialmengen nicht effektiv entlastet werden.

Eine Konsequenz davon ist auch, dass höhere Kosten entstehen, weil Editor*innen Arbeit machen müssen, die auch Assistent*innen machen könnten.

Der Umfang, in dem Schnittassistent*innen eingesetzt werden, muss sich nach den Anforderungen des Projekts richten.

Werden bei Ihren Produktionen eine oder mehrere Schnittassistent*innen eingesetzt?



Schnittassistent*innen...



%-Werte / Basis: 77 Editor*innen, die ausschließlich fiktionale Projekte hatten

Auch hier muss u.a. das voraussichtliche Material-/Musteraufkommen berücksichtigt werden.

Mehr als 60 min. Muster/Drehtag

→ Vollzeit-Assistenz

Mehr als 120 min. Muster/Drehtag

→ zusätzliche Assistenz

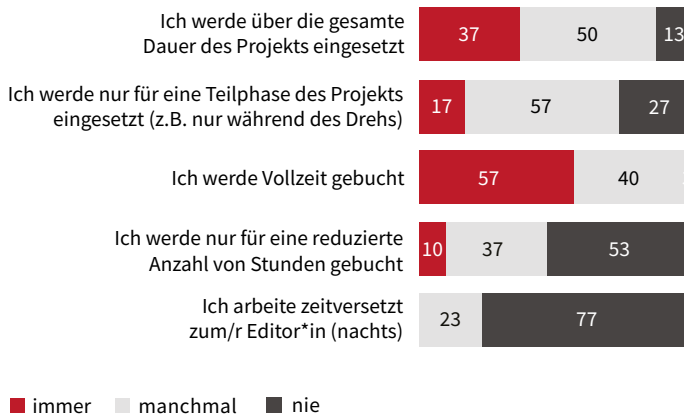
Bei Projekten mit speziellen Anforderungen (aufwändige Kinoproduktionen, Serienproduktionen) sollten generell mehrere Schnittassistent*innen eingesetzt werden. Projekte mit hohem VFX-

Aufwand fordern außerdem den Einsatz eine*r VFX-Editor*in.

Der verstärkte Einsatz von Assistent*innen ist Mehrarbeit oder einer Verlängerung der Schnittzeit vorzuziehen.

Unsere Umfrage hat gezeigt, dass Assistent*innen auch nachts arbeiten müssen. Als Gründe hierfür wurden schlechte Planung und fehlende Ressourcen genannt. Nachtarbeit ist belastend und ungesund und sollte nur in Ausnahmefällen disponiert werden.

Wenn Sie als Schnittassistent*in oder als VFX-Editor*in eingesetzt werden, welche der folgenden Aussagen trifft zu?



Achtung: geringe Befragtenanzahl!

%-Werte / Basis: 30 VFX-Editor*innen/Schnittassistent*innen

Zeitplanung bei non-fiktionalen Projekten

Im non-fiktionalen Bereich ist eine vergleichbare Formel nur unter Berücksichtigung der verschiedenen Genres zu finden.

Hier gibt es Erfahrungswerte, wie viele Minuten fertiger Film bei einem normalem Materialaufkommen (bis zu 90 Min / Drehtag) bis zur ersten Abnahme geschnitten werden können.

Reportage, Factual Entertainment, Magazin → 4 Minuten Film / Schnitttag

Dokumentation

→ 3 Minuten Film / Schnitttag

Doku-Drama, archiv-lastige Doku

→ 2 Minuten Film / Schnitttag

Für Produktionen, die absehbar über 90 min Material / Drehtag haben werden

(mehrere Kameras, Drohneneinsatz etc.), muss proportional zur gestiegenen Materialmenge mehr Schnittzeit eingeplant werden.

Voraussetzung für diese Schnittzeiten ist immer, dass sie ganz auf den Schnitt verwendet werden können, d.h. alle Randtätigkeiten wie Ingest, Transkript, Archivrecherche, Vertonung, Grafik etc. müssen extra berechnet und im Regelfall von Assistent*innen oder Fachkräften anderer Gewerke übernommen werden.

Eine Sonderrolle kommt hier noch dem unformatierten Dokumentarfilm zu, dessen Arbeitsbedingungen in dem Projekt [Dok:Schnitt:Zukunft](#) dargestellt sind.

Nach Picture Lock

Die Beendigung des Schnitts bedeutet nicht das Ende der Arbeit. Editor*innen sind weiterhin Ansprechpartner*innen, z.B. bei speziellen Fragen zu VFX und Grading, vor allem aber im Sounddesign. Eine Mischungsteilnahme (oder

entsprechende Beteiligung an der Vormischung) ist obligatorisch. Bei Langfilmen ist es empfehlenswert, für alle anfallenden Nacharbeiten mindestens 2 Arbeitstage zu berechnen.

Zusammenfassung

- Die Regelarbeitszeit für Editor*innen und Schnittassistent*innen beträgt 40h/Woche.
- Bei der Kalkulation der Schnittzeit ist insbesondere die voraussichtliche Material-/Mustermenge zu berücksichtigen.
- Bei Mustermengen von mehr als 60min./Drehtag muss eine Vollzeit-Schnittassistent*in eingesetzt werden.
- Der Einsatz von Schnittassistent*innen richtet sich nach den spezifischen Anforderungen des Projekts und wird rechtzeitig mit den Editor*innen vereinbart.
- VFX-lastige Projekte müssen zudem mit eine*r VFX Editor*in besetzt werden.

Insgesamt sind wir der Überzeugung, dass realistische Zeit- und Personalplanungen und entsprechende Ausstattung der Projekte auch im Sinne der Produktionsfirmen ist.

Sie dienen der Planungssicherheit, der Qualitätssicherung und nicht zuletzt der Verhinderung von teuren Überstunden oder sonstiger „Notfallmaßnahmen“