

Clip

SCHNITT

Rohes Video- oder Audiomaterial einer einzelnen Kameraposition oder eines Takes — in der Schnittbearbeitung das Basis-Element. Nicht zu verwechseln mit Sequence oder Projekt.

Auf dem Schneidetisch beginnt alles mit dem Clip — dem rohen Material einer einzelnen Kamerafahrt, eines Takes oder einer Audioaufnahme. Aus der Kamera kommen die Rushes, werden im Editor organisiert, und jedes dieser diskreten Stücke ist ein Clip. Es ist die kleinste sinnvolle Einheit, die sich greifen, verschieben, trimmen und mit anderen kombinieren lässt. Im Schnitt funktioniert der Clip wie ein Lego-Stein — eigenständig genug, um isoliert zu arbeiten, aber erst in der Kombination mit anderen entsteht die Geschichte. Eine Festplatte mit zehn Takes einer Dialogszene importiert: Jeder Take wird zu einem Clip im Bin. Manche Editoren unterscheiden zwischen Master Clip (das Original-Datei-Referenzobjekt) und Subclip (ein zugeschnittener Ausschnitt davon), aber praktisch am Set und in der Post-Produktion wird von Clips gesprochen, wenn Material ausgetauscht oder neu arrangiert wird. Ein Clip kann drei Sekunden Musik sein oder zwei Minuten B-Roll — die Länge ist nebensächlich, die Abgrenzung ist es. Die kritische Unterscheidung: Ein Clip ist nicht die Sequence (die fertige Timeline mit allen übereinander gestapelten Spuren) und nicht das ganze Projekt (die Meta-Ebene, die alle Bins, Einstellungen und Renders verwaltet). Ein Clip ist Material. Clips werden gesammelt, ausgewählt, arrangiert und zugeschnitten — daraus entstehen Sequences. Viele Anfänger verwechseln das und versuchen, einen einzelnen Clip als Projekt zu exportieren, was in den meisten modernen NLEs zu Verwirrung führt. In der Praxis: Beim Import werden Clips mit Metadaten getaggt (Scene, Take, Kamera, Länge), um sie später zu finden. Color Correction oder Audio Normalization auf einen Clip angewendet betrifft jeden Verweis auf ihn in allen Sequences — das ist der Vorteil des referenziellen Systems. Gleichzeitig lässt sich derselbe Clip mehrfach in verschiedene Sequences legen oder mehrfach in derselben Sequence verwenden, ohne dass Speicher verschwendet wird. Das ist die Kraft der digitalen Schnitt-Architektur: Clips sind Fenster zu Daten, nicht die Daten selbst.