

Zurückspulen (Digitales Footage)

Englisch: Scrubbing

SCHNITT

Digital durch Footage navigieren — Playhead vor/zurück über Timeline ziehen. Im Editing das was Rewind beim Analogfilm war.

Im Schnittplatz läuft die Timeline, und es braucht sofort einen Rücksprung zu einer bestimmten Stelle — drei Frames früher war noch etwas nicht zu sehen. Das Zurückspulen ist die tägliche Grundbewegung: Der Playhead (der vertikale Strich auf der Timeline) wird vor- oder zurückgezogen. Das ist Scrubbing. Während der Playhead sich bewegt, ist live zu sehen, was vorbeifährt — ein kontinuierliches Durchstöbern des Materials ohne Wartezeit. Beim Analogfilm war das eine mechanische Qual: Spulen drehen, Stop, nächste Spule, wieder drehen. Digital läuft es flüssig, und die Geschwindigkeit hängt davon ab, wie schnell der Playhead geschoben wird. Die Praxis ist differenzierter, als es klingt. Im NLE (Avid, Premiere, Final Cut) gibt es Scrubbing-Modi:

Normales Scrubbing zeigt Every Frame, kann aber bei hochauflösendem Material langsam werden. Dann bietet sich Fast Scrubbing an — der Editor zeigt nur jedes zweite, dritte oder zehnte Frame, je nach Einstellung. Bei Speed Ramps oder komplexen Effekten ist das essentiell, sonst friert das System ein. Für präzise Frame-für-Frame-Navigation sind die Pfeiltasten der Tastatur dem Draggen vorzuziehen — das ist Micro-Scrubbing, pixelgenau. Eine häufige Frustration: Beim Scrubben über langsame oder proxy-basierte Sequenzen läuft der Audio-Scrub mit. Das kann störend sein — deshalb bieten moderne Systeme einen Audio-Scrub-Toggle. Manche Editoren schalten ihn ab, um konzentriert durch Material zu navigieren; andere lassen ihn an, weil das Pitch-Shifting des Audio-Scrubbings hilft, den Rhythmus der Schnitte zu spüren. Bei musikgetriebenen Projekten ist das ein erheblicher Vorteil. Empfehlenswert ist, mit der rechten Hand zu scrubben, während die linke bereits über den Schnitt-Shortcuts liegt. Ruckeln beim Scrubbing über 4K-Material ist das erste Symptom eines Proxy-Problems — kein Anzeichen für einen defekten Rechner. Zurückspulen muss die flüssigste Bewegung im Workflow sein, weil es hundertmal pro Stunde vorkommt.