

Digital Intermediate

SCHNITT

DI — das Negativ wird gescannt, farbkorrigiert und als digitale Datei gemastert, bevor final gedruckt wird. Seit 2000 Standard — ermöglicht Farbkontrolle ohne Testdrucke.

Nach dem Picture Lock liegt die Arbeit nicht mehr in der Timing-Suite mit Filmstreifen — geöffnet wird die Quelldatei im DI-Raum. Der Digital Intermediate ist die zentrale Farb- und Bildkorrekturstufe zwischen dem finalen Schnitt und dem Master-DCP. Hier entsteht der Look eines Films, jeder Grade, jeder LUT, jede Farbkorrektur. Das ist kein rein technisches Finishing, sondern Bildgestaltung auf Profi-Niveau, die die richtige Infrastruktur voraussetzt. Der klassische Workflow sieht so aus: Der Editor liefert die TurboJPEGs oder DNXHDs vom Schnittplatz, parallel geht die Conform-List zum VFX- oder DI-Supervisor. Dieser erstellt im Post-House eine exakte Rekonstruktion der Schnitt-Timeline, nun aber mit den Original-Kamera-Raw-Dateien oder unkomprimierten Intermediates — typischerweise ProRes oder DNxHD in höherer Auflösung als im Schnitt. Gearbeitet wird in Farbraum-Linear oder Log mit entsprechendem Spielraum. Ein typischer DI-Arbeitsplatz nutzt Kodak Lustre, FilmLight Baselight oder DaVinci Resolve in der High-End-Variante; jedes Tool hat seine Eigenheiten, aber die Logik ist ähnlich: Node-basierte Grade, Vektorscopen, 10-Bit- oder 16-Bit-Tiefe. Was viele unterschätzen: Der DI ist auch die Qualitätskontrolle-Schwelle. Hier zeigt sich erst, ob Schnittentscheidungen in 4K haltbar sind, ob Übergänge flackern, ob Kamera-Mismatches zwischen Shots störend wirken. Ein durchdachter DI-Prozess kostet Zeit und Geld — zu rechnen ist mit zwei bis vier Wochen für einen 90-Minuten-Spielfilm, je nach Komplexität und VFX-Umfang. Dafür liefert er Konsistenz: Farb-Grading über Szenen hinweg, LUT-Umsetzung für verschiedene Aussteuerungen (DCI, Broadcast, Streaming) und einen Master-File, von dem alle Ausgabeformate abgeleitet werden. Das reduziert Fehlerquellen beim Mastering und sichert eine homogene visuelle Sprache über alle Plattformen. Frühe DI-Gespräche mit dem Colorist und der Post-Production sind kein Luxus, sondern Arbeitsschutz. Zu klären ist, welche Kamera-Native vorliegt, ob die Grading-Suite das Format kennt und ob Proxies für den Offline-Schnitt nötig sind. Ein guter Colorist übersetzt die Schnitt-Ästhetik in den Color-Space, ohne Looks gegen die gestalterische Absicht zu erzwingen. Aktuelles Ein paradoxer Nebeneffekt der frühen digitalen Ära: Filme aus den 2000er und 2010er Jahren, die mit 2K Digital Intermediate erstellt wurden, sind heute technisch limitiert, während deutlich ältere, auf Film gedrehte Werke problemlos in 4K oder 8K gescannt werden können. Diese Auflösungsgrenze betrifft auch modern digital gedrehte Produktionen, wenn sie durch einen 2K-DI-Workflow liefen. Die damalige Standardauflösung erweist sich heute als Flaschenhals für Remaster-Projekte. Aktuelles Eine Diskussion im Subreddit r/Filmmakers zeigt, dass der genaue Ablauf nach dem DI oft unklar ist: Aus der fertig korrigierten digitalen Datei wurde früher meist ein einziges Filmnegativ zurückbelichtet (Filmout), von dem dann sämtliche Kinokopien gezogen wurden. Seit der Umstellung auf digitale Projektion entfällt dieser Schritt in der Regel — stattdessen wird direkt ein DCP (Digital Cinema Package) aus dem DI-Master erzeugt und an die Kinos verteilt. Der DI selbst bleibt damit die zentrale Schnittstelle zwischen Bildbearbeitung und Auslieferung, unabhängig vom finalen Trägermedium.

