

# Nullkopie

Englisch: First Copy

PRODUKTION

Erste projizierbare Fassung nach der Rohschnitt-Phase — noch ohne finale Farbkorrektur, Sound-Mix oder VFX. Dient der internen Begutachtung durch Regie und Produktion.

Nach dem Rohschnitt wird eine erste vollständige Fassung zum Ansehen benötigt — das ist die Nullkopie. Sie ist projizierbar, in sich geschlossen, folgt der geplanten Dramaturgie, aber noch unverfeinert. Kein Farbgrading, kein finaler Sound-Mix, kein VFX-Polish. Die Schnittentscheidungen sind getroffen, die Übergänge liegen, die Musik ist als Platzhalter eingelegt. Das reicht für die erste kritische Diskussion. Der praktische Wert liegt in der Kommunikation. Regie kann sehen, ob ihr Instinkt beim Drehen richtig war. Producer prüft, ob die Geschichte funktioniert oder ob drei Minuten raus müssen. Der Schnitt zeigt, wo Übergänge haken, wo Längen entstehen, wo eine Szene tatsächlich zu früh endet. Das ist der Moment, bevor Farblabor und Soundstudio aufwändige technische Arbeiten beginnen — was geändert werden muss, gehört hier geändert. Eine Szene umsortieren, eine Einstellung streichen, eine Musik-Stelle verschieben: in der Nullkopie-Phase ist das noch unkompliziert möglich. Liegt das Material erst beim Colorist, wird jede Änderung zum Rückwärtsgang. Die technische Qualität ist bewusst niedrig. Gearbeitet wird mit Proxy-Material, MP3-Musik statt Stimmen, den Kamera-Logs ohne Grading-LUT. Manche Schnittplätze exportieren das sogar in niedriger Auflösung — H.264, 2K statt 4K — nur damit die Datei schnell lädt und die Diskussion nicht von technischen Rucklern gebremst wird. Das Auge soll auf die Schnittentscheidungen fokussieren, nicht von Color-Grades oder Sounddesign abgelenkt werden, die ohnehin noch folgen. Nach der Nullkopie-Sichtung entsteht ein Protokoll: Welche Szenen kürzen, welche erweitern, welche Schnittfehler korrigieren? Dann folgt die Feinschnitt-Phase — vergleichbar mit dem Rohschnitt, aber basierend auf echten Entscheidungen, nicht auf Improvisation. Erst wenn die Nullkopie-Diskussion abgehakt ist, geht das Bild zum Farblabor und der Sound zum Mix-Engineer. So lässt sich teure Umarbeit in den kostspieligsten Phasen der Postproduktion vermeiden.