

Slop Comp

SCHNITT

Schneller, lockerer Rohschnitt ohne Feinabstimmung — dient als Arbeitsversion zum Timing-Check und für die erste Ton-Synchronisation. Placeholder für den finalen Cut.

Im Schneiderraum wird schnell eine Version des Materials benötigt, die zeitlich funktioniert — ohne dass jeder Schnitt perfekt sitzt. Das ist der Slop Comp. Die Takes kommen in die Timeline, grobe In- und Out-Points werden gesetzt, Übergangsunschärfen werden zugelassen, auf Color-Grading, Sound-Design oder saubere Übergänge wird verzichtet. Die Aufnahmen liegen noch "nass" nebeneinander. Ziel ist Tempo: Eine spielbare Version zeigt, ob die Story funktioniert, ob Schnittrhythmus und Pacing stimmen, bevor Ton-Editor und Visual-Effects-Supervisor dran gehen. In der Praxis entsteht der Slop Comp direkt nach der Rushes-Sichtung. Der Editor — oder im kleineren Setup der Director selbst — arbeitet mit Jump-Cuts, Überlappungen, sogar Audiolücken. Das ist ausdrücklich erlaubt. Die Rohheit ist gewollt: Sie zeigt, wo wirklich geschnitten werden muss und wo bloß Placeholder-Material steht. Oft nutzt man hier noch Original-Sound oder Scratch-Dialogue, manchmal sogar Meeting-Aufnahmen. Der Grund: Kosten sparen, Zeit nutzen. Während der Editor den Slop Comp macht, können Ton und VFX schon parallel planen. Die Kommunikation über den Slop Comp ist entscheidend — Director, Producer und DP schauen gemeinsam hin, geben Feedback zu Längen, fehlenden Takes oder Schnittmomenten. Das ist iterativ und schnell. Kein Perfektionismus. Nach 2–3 Runden liegen genug Informationen vor, um zum Rough Cut überzugehen, wo dann tatsächlich geschliffen wird. Der Slop Comp ist also Kompass, nicht das Ziel. Viele Editoren unterschätzen diesen Step — wer ihn aber bewusst nutzt, spart später Endlosschleifen beim Fine-Cut ein. Es wird schneller sichtbar, was funktioniert und was raus muss.