

WIP-Film

Englisch: Work in Progress film

PRODUKTION

Rohschnitt oder Rohfassung zur internen Kontrolle — zeigt Schnitt, Timing, VFX-Platzhalter. Nie für externe Screenings gedacht.

Der WIP-Film ist das Arbeitsinstrument während der Post-Production — nicht das Endprodukt. Material wird zusammengeschnitten, Platzhalter für VFX eingelegt, Ton provisorisch synchronisiert, um dem Regisseur oder Produzenten zu zeigen, wie die Geschichte zeitlich und narrativ funktioniert. Das ist der Moment, wo noch alles fließend ist: Schnitte werden umgelegt, Szenen gekürzt oder erweitert, Musik austauschbar. Ein WIP kann aussehen wie ein halb-gerendeter Rohling — grüne Boxen statt finaler CGI, Placeholder-Audio, Farb-Flags für unfertige Grading-Arbeit. Im Arbeitsalltag entstehen mehrere WIP-Versionen hintereinander. Eine Fassung wird abgelockt, der Regisseur sieht sie, gibt Feedback, die nächste Runde bringt Version 2.0. Das läuft oft über Wochen. Der Unterschied zum echten Director's Cut oder Final Cut: Der WIP erhebt keinen Anspruch auf Qualität, hat keine klare Freigabe-Geschichte, ist flüchtig. Manche Produktionen führen Schnittlisten parallel mit — damit der VFX-Supervisor oder der Sounddesigner bereits weiß, welche Shots final bleiben und welche noch wackeln. Häufiger Fehler: Einen WIP extern zu zeigen — auf Festivals, an Investoren, an den Sender — und dann überrascht zu sein, wenn Kritik auf fehlende Effekte oder raue Schnitte kommt. Ein WIP ist interne Arbeitssprache, nicht Kommunikationsmittel nach außen. Wenn der Producer oder der Financier eine Fassung sehen soll, handelt es sich bereits um einen locked cut oder zumindest einen picture lock — das bedeutet, der Schnitt steht, der Ton läuft parallel auf, und die VFX-Shots sind zu mindestens 80 % definiert. Ein WIP dagegen kann morgen völlig anders aussehen. In der digitalen Workflow-Praxis wird oft mit Proxy-Material und low-res Previews gearbeitet, um schnell zu schneiden. Der WIP nutzt das aus — er muss nicht hochauflösend sein, nicht farbkalibriert. Der Export läuft als H.264, auf einen Stick oder ins Projekt-Portal. Der Sinn: den Feedback-Loop beschleunigen, ohne Zeit in finale Rendering zu verschwenden. Erst wenn die Story-Edit steht, beginnt die echte technische Finalisierung.