

Postmove

VFX

Kamerabewegung, die erst in der Post hinzugefügt wird — digitales Pannen, Zoomen oder Tracking über statisch gedrehtes Material. Spart Drehtage, braucht aber präzise Motion-Tracking.

Statisch gedreht, die Kamerabewegung erst im Schnitt eingefügt — das ist Postmove. Der Schein einer schwenkenden oder zoomenden Kamera entsteht komplett digital über Motion-Tracking und Keyframe-Animation. Klingt nach Faulheit, ist aber eine bewusste Produktionsstrategie: Sie spart teure Kamerakräne, Dolly-Fahrten und wiederholte Takes. Nötig sind dafür präzises, stabiles Material und ein VFX-Supervisor, der bereits beim Dreh an die späteren Moves denkt. Die Praxis am Set läuft anders ab als beim klassischen Dreh. Die Kamera wird nicht mehr versetzt — sie wird stattdessen so zentriert, dass alles, was später bewegt werden soll, im Rahmen liegt. Das bedeutet: breiter, offener komponieren als üblich. Die Brennweite bleibt während der Aufnahme konstant; jede Änderung würde nachträglich zu Verzerrungen oder Tracking-Fehlern führen. Ein Markersetz im Raum — Gaffer-Tape auf Wänden, kleine Targets — hilft der Motion-Analyse später enorm. Statt klassischer Boom-Ops braucht es einen VFX-PA, der dokumentiert, wo genau die Objektive lagen und welche räumlichen Ankerpunkte später matchbar sind. In der Post kommt Tracking-Software zum Einsatz — Mocha, Blender, oder proprietäre Tools in DaVinci. Das System analysiert die Pixelbewegung, errechnet die 3D-Tiefenposition und baut eine virtuelle Kamerabahn. Die gewünschten Moves werden dann wie in jeder anderen VFX-Komposition gekeyframed. Der Vorteil: unbegrenzte Kontrolle. Der Nachteil: Fehler im Tracking führen zu Ghosting, zu Verzerrungen in den Ecken — und eine misslungene Postmove zeigt sich erst im Final-Cut, wenn Geld und Zeit knapp werden. Postmove funktioniert brilliant für Establishing-Shots, Intro-Sequenzen, oder wenn zum Zeitpunkt des Drehs noch nicht feststeht, welche Bewegung passt. Horror-Szenen profitieren oft davon — im Schnitt lässt sich etwa noch entscheiden, ob die Kamera sich langsam nähert oder eher seitlich driftet. Für Aktion mit Parallaxe oder extremen Nahaufnahmen ist dagegen echte Kamerabewegung nötig; eine reine Postmove wirkt dort flach und synthetisch. Der Trick: hybrid denken. Echte Kamera für emotionale, enge Momente — Postmove für die großen, kontrollierten, durchdachten Moves. Die Zeitersparnis beim Drehen zahlt sich im VFX-Etat der Post oft nicht aus; das sollte realistisch kalkuliert werden.