

SFX-Koordinator

Englisch: Special Effects Coordinator

PRODUKTION/BEGRIFFE

Leitet die mechanischen Spezialeffekte am Set — von Explosionen über Regen bis hin zu beweglichen Kulissenteilen.

Technische Details Der SFX-Koordinator verwaltet Equipment-Kategorien von Nebelmaschinen (Ausstoß 1.000-20.000 Kubikfuß/Minute) über hydraulische Rigs (bis 50 Tonnen Hubkraft) bis hin zu Sprengladungen (0,1-25 Gramm Schwarzpulver pro Squib). Zu seinem Verantwortungsbereich gehören mechanische Puppen, Animatronics mit bis zu 32 Servomotoren, Wind-Maschinen (30.000-100.000 CFM), Regenrigs mit 500-2.000 Gallonen/Minute sowie Crash-Simulationen mit pneumatischen Kolben (Beschleunigung bis 8G). Er koordiniert außerdem Miniatur-Sets im Maßstab 1:12 bis 1:48 für Zerstörungssequenzen.

Geschichte & Entwicklung Die Position etablierte sich 1975 mit der Gründung der MPAA-Sicherheitsrichtlinien nach mehreren Set-Unfällen in den 1960ern. Pionier Cliff Wenger standardisierte 1977 bei "Superman" erstmals detaillierte Sicherheitsprotokolle für Flying-Rigs. 1982 führte "Blade Runner" komplexe Multi-Department-Koordination ein. Mit "Terminator 2" (1991) entstanden hybride Workflows zwischen praktischen und digitalen Effekten. Seit 2010 fokussiert sich die Position verstärkt auf In-Camera-Effekte als Referenz für digitale Nachbearbeitung.

Praxiseinsatz im Film Bei "Mad Max: Fury Road" koordinierte Dan Oliver 150 praktische Stunts mit 80% realen Fahrzeugen. "Dunkirk" nutzte maßstabsgetreue Schiffsmodelle (12 Meter) in 40-cm-tiefen Wassertanks. "The Dark Knight" realisierte den LKW-Flip mit 18.000 PSI-Pneumatikzylindern ohne CGI. Der Koordinator erstellt Shotlists mit Timing-Charts (Frame-genaue Synchronisation), Safety-Perimeter (mindestens 150% der Effekt-Reichweite) und Backup-Systeme für jede Sequenz. Pre-Visualization erfolgt in 3D-Software mit physikalisch korrekten Simulationen. Vergleich & Alternativen Während der VFX-Supervisor digitale Effekte in der Postproduktion verantwortet, arbeitet der SFX-Koordinator ausschließlich Set-basiert. Der Stunt-Koordinator fokussiert auf Personenaktionen, der SFX-Koordinator auf Umgebungseffekte und Mechanik. Bei reinen CGI-Produktionen entfällt die Position, bei Hybrid-Projekten arbeitet er eng mit VFX-Supervisors zusammen. Moderne LED-Volumes (Virtual Production) reduzieren traditionelle SFX-Anforderungen, erhöhen aber die Koordination mit der DIT und Lighting-Departments um den Faktor drei.