

# Effets spéciaux

Englisch: Special Effects (SFX)

VFX

Praktische, physische Effekte am Set — Explosionen, Pyrotechnik, mechanische Rigging, Wasser, Rauch, Feuer. Im Gegensatz zu digitalen VFX in der Post.

Am Set passiert die echte Magie — und das meint wörtlich. Während der VFX-Supervisor später im Schnitt digital nachbessert, fährt der Special Effects Supervisor mit seinem Team physische Effekte auf, die die Kamera live aufzeichnet. Das ist das Handwerk: Explosionen, die tatsächlich detonieren. Wasser, das wirklich fließt. Rauch, der sich vor der Linse bewegt — nicht als Partikel-Simulation, sondern als Materie im Raum. Der Grund, warum das immer noch Gold ist: Die Kamera sieht Licht, das von echten Oberflächen reflektiert wird. Schatten fallen richtig. Schauspieler reagieren auf echte Hitze, echte Vibrationen, echten Lärm — ihre Performance ist authentisch, weil die Gefahr und die Umgebung real sind. Wenn eine Fassade kollabiert, wenn Trümmer fliegen, wenn Feuer lodern — das kostet keine Rendering-Zeit, es kostet Film-Meter und die Versicherung des Produktionsdesigners. In der Praxis bedeutet das: Der SFX-Supervisor plant jede Sekunde mit Pyrotechnikern, Stunt-Koordinatoren und Bühnenmeistern. Sprengstoff-Mengen werden kalkuliert, Sicherheitsperimeter gezogen. Eine pyrotechnische Explosion am Set dauert manchmal Wochen Vorbereitung und läuft in Sekunden ab — und wenn die Kamera läuft, muss die Performance in einer oder zwei Takes sitzen. Nachbesserung im digitalen Sinne ist möglich, aber teuer. Die moderne Grauzone: Hybrid-Arbeit ist Standard. 70% der Explosion werden praktisch gezündet, weil das Licht authentisch ist und auf den Schauspielern und der Umgebung realistisch sitzt. Die restlichen 30% — perfekte Geometrie, volumetrische Ausbreitung, digitale Verstärkung — kommen aus der Post. Das nennt sich Plate-Arbeit : Saubere, beleuchtete Grundaufnahmen werden gedreht, die das VFX-Haus später enhance kann. Aufgabe des DoP bei SFX-Aufnahmen ist es, so zu belichten und zu rahmen, dass die praktischen Effekte funktionieren. Keine überbelichteten Explosionen, die im Schnitt unbrauchbar sind. Klare Linienführung, damit die Feuerwerkerei im Bildraum Sinn macht. Und vor allem: Kommunikation mit dem SFX-Lead — denn wenn die Kamera 3 Stops dunkler belichten muss, sieht das Feuer nicht mehr wie Feuer aus.