

VFX Supervisor

VFX/BEGRIFFE

Der VFX Supervisor ist verantwortlich für alle visuellen Effekte eines Films – von der Planung über den Dreh bis zur finalen Umsetzung.

Technische Details Ein VFX Supervisor beherrscht Pipeline-Software wie ShotGrid, Ftrack oder Asana für das Shot-Management von typischerweise 500–2000 VFX-Shots pro Blockbuster. Er definiert technische Spezifikationen für Render-Farmen mit 10.000–50.000 CPU-Kernen und überwacht Datenvolumen von 500 Terabyte bis 2 Petabyte pro Projekt. Seine Expertise umfasst Compositing-Software (Nuke, Flame), 3D-Pakete (Maya, Houdini, Blender) und Render-Engines (Arnold, V-Ray, RenderMan). Spezialisierungen existieren für verschiedene Effekt-Kategorien: Creature Supervisor für digitale Charaktere, Environment Supervisor für Landschaften oder FX Supervisor für Simulationen. **Geschichte & Entwicklung** Douglas Trumbull prägte 1977 bei "Unheimliche Begegnung der dritten Art" erstmals den Titel "Visual Effects Supervisor". Dennis Muren von Industrial Light & Magic professionalisierte die Position 1982 mit "E.T." durch systematische Shot-Planung und Team-Koordination. Der Durchbruch kam 1993 mit "Jurassic Park", als Phil Tippet die Integration von CGI und praktischen Effekten neu definierte. Seit 2010 erweiterte sich das Aufgabenfeld durch Virtual Production und LED-Volumes, wodurch VFX Supervisors bereits am Set Real-Time-Engines wie Unreal Engine 4/5 überwachen. **Praxiseinsatz im Film** Bei "Avatar: The Way of Water" koordinierte Joe Letteri vier Jahre lang 3200 VFX-Shots mit sieben Studios weltweit. Roger Guyett entwickelte für "Star Wars: The Force Awakens" ein Hybrid-System aus praktischen Modellen und digitalen Extensions, wodurch 40% der Produktionskosten eingespart wurden. Moderne Workflows umfassen Daily Reviews über cineSync, Stereo-Compositing für IMAX-Formate und HDR-Mastering für Streaming-Plattformen. Der VFX Supervisor erstellt Bid-Packages mit shot-spezifischen Referenzen und überwacht Farbkalibrierung zwischen verschiedenen Standorten mittels ACES-Workflow. **Vergleich & Alternativen** Der VFX Supervisor unterscheidet sich vom VFX Producer durch die kreative statt administrative Verantwortung und vom CG Supervisor durch die abteilungsübergreifende Koordination. **Second Unit** VFX Supervisors übernehmen bei Großproduktionen parallel laufende Action-Sequenzen. **Virtual Production** Supervisors etablieren sich als neue Spezialisierung für LED-Wall-basierte Produktionen wie "The Mandalorian". Bei Low-Budget-Produktionen unter 5 Millionen Dollar übernimmt oft der Lead Compositor diese Funktion zusätzlich.