

VFX-Produzent

Englisch: Visual Effects Producer

PRODUKTION

Schnittstelle zwischen Produktion und VFX-Studio — verhandelt Budget, Schedules, technische Anforderungen. Muss on-set präsent sein und jedes Asset dokumentieren, das später in die Post geht.

Der VFX-Produzent sitzt buchstäblich zwischen zwei Welten: Auf der einen Seite die laufende Produktion mit Drehplan, Regie und sich ständig ändernden Anforderungen — auf der anderen ein oder mehrere VFX-Studios, die mit festen Kapazitäten und Lead-Zeiten arbeiten. Seine zentrale Aufgabe ist es, diese beiden Systeme synchron zu halten, bevor die Kosten explodieren oder der Postproduktions-Termin scheitert. Am Set bedeutet das konkret: Der VFX-Produzent muss jedes Take dokumentieren, das später in die VFX-Pipeline geht — Positionen von Markern, Tracking-Referenzen, Licht-Setups, Bewegungsabläufe von Schauspielern. Er sitzt mit dem VFX-Supervisor zusammen (oder hat diese Rolle selbst inne), überprüft, ob die Kamera-Einstellungen zum gesteckten VFX-Budget passen, und gibt dem Kameramann Bescheid, wenn eine bestimmte Brennweite oder eine Ramp für Motion Blur nötig sind. Ein Beispiel aus der Praxis: Wenn die Regie spontan entscheidet, dass eine Explosion jetzt doppelt so groß sein soll, muss der VFX-Produzent sofort kalkulieren, ob das noch im Budget liegt oder ob das Studio neu verhandelt werden muss — und ob die verbleibende Produktionszeit überhaupt ausreicht, um das umzusetzen. Im Schnitt und in der Post wird sein Job noch kritischer. Er fungiert als Project Manager zwischen dem Schnittteam, dem Sound-Studio und den Visual-Effects-Houses. Er verwaltet den sogenannten VFX-Breakdown — eine detaillierte Liste aller Shots, die VFX brauchen, sortiert nach Komplexität und Studio-Kapazität. Budget-Oversights entstehen oft erst dort, wenn Nacharbeiten oder neuerliche Reworks nötig werden. Der VFX-Produzent muss also auch die technischen Anforderungen verstehen — weiß, dass rotoscoping teuer ist, dass ein Matchmove von einem fahrenden Auto mehr Zeit braucht als eine statische Kamera, dass alle Assets früh exportiert sein müssen, damit Rendering nicht im Kino-Termin explodiert. Parallelen gibt es zum Production Designer oder Line Producer — auch die sind Schnittstellen zwischen künstlerischem Anspruch und kaufmännischer Realität. Der VFX-Produzent unterscheidet sich aber dadurch, dass seine Entscheidungen oft unsichtbar sind: Niemand sieht später im Film, dass er smart verhandelt hat, eine Greenscreen-Szene eleganter zu drehen oder Assets wiederverwendbar zu machen. Man sieht nur das Ergebnis — und ob es sich nahtlos ins Bild fügt.