

## REPORT



In einem Mini-Spot, an dem Björn Kowalski mitarbeitete, entledigt sich der real gefilmte Wagen seines Blechkleids, um den Rahmen und die Radaufhängung zu zeigen. Die reale Szenerie geht nahtlos in eine komplett digitale über

# VFX Supervisor – Arbeitsfeld für Multitalente

Wer im komplexen Aufgabenbereich des VFX Supervisors bestehen will, muss eine Menge mitbringen: Neben ausgeprägtem Technik-Know-how sind Organisationstalent und Führungsqualitäten wichtig, und auch das künstlerische Verständnis darf nicht fehlen. Wir beschreiben das Arbeitsgebiet, zeigen Zugänge und Chancen.

Im vorangegangenen Teil der Serie zu Berufsbildern im DCC-Bereich ging es um den Job-Einstieg als 3D Artist (DP 05:05, Seite 114 ff). Diesmal steht ein Beruf im Mittelpunkt, der sich nicht für Einsteiger eignet, denn er setzt neben umfangreichem technischem Wissen auch eine Menge Erfahrung, Koordinationsvermögen und Organisationstalent sowie „Soft Skills“ voraus: der VFX Supervisor.

Dass die Postproduktion nicht erst nach dem Dreh beginnt, ist eine Binsenweisheit. Das gilt in noch stärkerem Maße für die Visual Effects: Sie müssen schon während der Preproduction exakt definiert werden – und das ist nur eine der Aufgaben des VFX Supervisors.

In der Präproduktionsphase prüft er die im Drehbuch beziehungsweise dem Storyboard vorgesehenen Effekte und erarbeitet in enger Zusammenarbeit mit dem Regisseur und der Produktionsfirma Möglichkeiten, um die geplanten Shots zu realisieren. Ob Motion Control oder 3D-Tracking, Motioncapture, Dynamiksimulationen oder Keyframe-Animation, digitales Harddiskrecording oder Film, Miniaturmodelle oder 3D: Die Vor- und Nachteile aller Techniken für die jeweilige Produktion werden abgewogen, Tests durchgeführt und oftmals verschiedene Verfahren miteinander kombiniert. Ohne ein fundiertes Verständnis technischer Zusammenhänge geht dabei nichts.

Aber nicht immer ist allein die technische Machbarkeit ausschlaggebend. Oft genug gilt es, mit Blick auf das Produktionsbudget Alternativlösungen zum „Best Way“ zu finden. Dann sind Kreativität, Fachwissen und lösungsorientiertes Denken gefragt. Allgemein

übernimmt der VFX Supervisor in der Präproduktionsphase eine stark beratende Funktion.

Während der Produktion selbst ist er auf dem Set und achtet darauf, dass aus posttechnischer Sicht optimale Bedingungen herrschen. So kümmert er sich zum Beispiel um Trackingpunkte für späteres 2D- oder 3D-Tracking, beurteilt die Ausleuchtung von Green- oder Bluescreen und achtet darauf, dass alle Teilelemente einer Szene gedreht werden (Cleanplates et cetera). Zudem gleicht er die Kameraposition mit der Prävisualisierung, bereits digital geschaffenen Szenerien oder Teilelementen aus anderen Locations ab und trifft alle Postproduktions-relevanten Entscheidungen.

Nach dem Dreh, in der eigentlichen Postproduktionphase, organisiert er das Team der Digital Artists. Er erstellt Arbeitspläne, gibt Arbeitsziele vor und ist für die Qualitätskontrolle zuständig. In Zusammenarbeit mit den Digital Artists erarbeitet er Lösungswege, um die gewünschten visuellen Effekte zu erzeugen. Dabei ist es wichtig, dass der VFX Supervisor immer über Programm-Updates, Plug-Ins und neue technische Möglichkeiten im Bilde ist. Dieses Wissen ist mit der wichtigste Teil seines Handwerkszeugs – nur mit ihm kann er einen optimalen und effektiven Workflow gewährleisten.

Fast alle der genannten Aufgaben lassen sich nur in Teamwork bewältigen. Während des Arbeitens an einer Produktion sind Organisationstalent und Teamführungsqualität von großer Bedeutung. Ein VFX Supervisor sollte daher neben allen technischen Qualifikationen unbedingt auch eine ausgeprägte emotionale Intelligenz und gute Kommunikationsfähigkeit mitbringen. →

## REPORT



**Björn Kowalski, VFX Supervisor bei der Effekt-Etage, Berlin**

### „WICHTIG IST, DEN ÜBERBLICK ZU HABEN“

Über das Berufsbild VFX Supervisor sprachen wir mit Björn Kowalski ([www.bjoernkowalski.de](http://www.bjoernkowalski.de)). Der heute 30-Jährige studierte an der Fachhochschule Brandenburg „Digitale Medien“ und schloss das Studium 2001 als Diplom-Ingenieur ab. Nach Arbeiten als Digital Artist in Deutschland und Südafrika kam er 2002 zur Berliner Effekt-Etage ([www.effekt-etage.de](http://www.effekt-etage.de)). Dort betreut er als VFX Supervisor Commercials, Musikvideos, Image- und Corporate-Filme.

**DP: Sie haben „Digitale Medien“ an der FH Brandenburg studiert. Wie sind Sie darauf gekommen?**

**Björn Kowalski:** Eigentlich wollte ich Medienwissenschaft studieren. Davon hatte mir ein deutscher Nachbar in den USA erzählt, als ich nach dem Zivildienst bei Walt Disney World in Florida arbeitete. Als ich dann wieder nach Deutschland kam, stellte ich fest, dass der Studiengang einen Numerus Clausus von 1,1 hatte. Also habe ich nach Alternativen gesucht. Dabei stieß ich auf die FH Brandenburg, die den neuen Studiengang „Digitale Medien“ anbot. Das klang irgendwie interessant, und es gab keinen NC.

**DP: Was waren die Studieninhalte?**

**Björn Kowalski:** Zu 60 Prozent war es ein Informatikstudiengang, zu 20 Prozent Gestaltung und zu 20 Prozent BWL und Recht. Ich hatte manchmal beim Programmieren oder bei Fächern wie Formalen Sprachen nur sehr bedingt Spaß. Aber heute ist es sehr hilfreich, zu wissen, wie ein Algorithmus bei einer Renderengine oder einem Kompressionsverfahren wie MPEG, DV oder JPEG funktioniert. Es ist wichtig, nachvollziehen zu können, warum manche Probleme nur mit Algorithmen gelöst werden können, die nun mal leider exponentiell verlaufen, und warum es dann nicht doppelt so schnell geht, wenn ein Rechner doppelt so viel Power hat. Oder warum ein MPEG eigentlich gut aussieht, bei einem schnellen Schwenk aber doch Fraktale zu sehen sind. All das hat seine Gründe und Auswirkungen, und es ist wichtig, die Zusammenhänge zu verstehen.

**DP: Wie haben Sie dann den Einstieg als Digital Artist gefunden?**

**Björn Kowalski:** Im Grundstudium habe ich mich in meiner Freizeit viel mit 3D, aber auch mit Kameraführung und Dramaturgie beschäftigt. Das Praxissemester wollte ich in einer richtigen Post-

produktionsfirma absolvieren. In den USA fand ich nichts Passendes, wollte aber unbedingt ins Ausland zu einer großen Firma. Über Umwege und durch ein paar glückliche Zufälle habe ich dann eine Firma in Südafrika gefunden, in Kapstadt. Der Job machte Spaß, Land und Leute waren super. Ich hatte auch die Möglichkeit, mir Geräte wie Flame und Henry anzuschauen und nach Feierabend Tutorials durchzugehen. Dann bin ich nach Deutschland zurückgekehrt, um mein Studium zu beenden, und habe kleinere Projekte als Freier übernommen – teils für die FH, teils für Firmen. Da war es hilfreich, dass ich schon ein paar Arbeiten zu einem Showreel zusammenschneiden konnte. Ohne Showreel geht nicht viel.

**DP: Was macht für Sie ein gutes Showreel aus?**

**Björn Kowalski:** Wenn ich ein Showreel sehe, möchte ich mir in relativ kurzer Zeit einen Eindruck verschaffen und begeistert werden. Das heißt: Nur die wirklich besten Arbeiten und die besten Sequenzen zusammenstellen. Lieber ein kurzes Reel mit ausschließlich coolen Arbeiten als ein längeres, das auch nicht wirklich coole Arbeiten zeigt. Das Reel sollte immer das Gefühl hinterlassen: „Schade, dass es vorbei ist – ich hätte gerne mehr gesehen.“ Nur dann ruft man den Operator an.

**DP: Wie ging es nach dem Studium weiter?**

**Björn Kowalski:** Ich habe dann richtig angefangen als Freier zu arbeiten. Es ging schleppend los, wurde aber stetig mehr. Es dauert immer ein, zwei Jahre, bis man sich die nötigen Kontakte aufgebaut hat. Da hilft nur der Wille, es wirklich tun zu wollen, und in meinem Fall ein Job als Barkeeper, um die Miete zahlen zu können.

**DP: Ist ein abgeschlossenes Studium wichtig, um einen Job zu bekommen, oder zählt allein die Erfahrung in der Praxis?**

**Björn Kowalski:** Ein Studium ist auf keinem Fall schlecht, da man eine Menge in der Theorie lernt. Auch wenn die Praxis meistens anders aussieht, ist es gut, ein theoretisches Fundament zu haben. In meinem Fall hat das Studium sehr geholfen. Hätte ich dort nicht so viel technischen Hintergrund vermittelt bekommen, könnte ich heute nicht das machen, was ich mache.

**DP: Sie arbeiten oft im Ausland – sind internationale Erfahrungen eine Voraussetzung, um Jobs als VFX Supervisor zu bekommen?**

**Björn Kowalski:** Ich denke schon. Die Branche und somit Produktionen sind sehr häufig international. Schon wegen der Location wird häufig im Ausland gedreht, und dann sind die Crews international zusammengestellt. Artists sind oft Weltnomaden. Daher ist Englisch eine Selbstverständlichkeit.

**DP: Sind deutsche Artists international konkurrenzfähig, oder sehen Sie Nachholbedarf bei Ausbildung und Qualifikationen?**

**Björn Kowalski:** Deutsche Artists sind auf jeden Fall konkurrenzfähig. Man trifft sie ja in aller Herren Länder.

**DP: Sie verwenden unter anderem Maya, 3ds max, Cinema 4D, Avid und Combustion. Muss ein VFX Supervisor Generalist sein?**

**Björn Kowalski:** Ja und nein. Wichtig ist, den Überblick zu haben. Natürlich unterscheiden sich die Software-Lösungen im Detail,

## ARBEITEN ALS VFX SUPERVISOR



**Arbeitsplatz am Set:** Mit einem mobilen Schnittplatz wird unkomprimiert direkt auf Festplatte aufgezeichnet, an einer zusätzlichen Workstation lassen sich Kontroll-Compositings anlegen



**Kontrolle beim Nachtdreh:** Vergleich der 3D-Prävisualisierung der Kameraeinstellungen von drei parallel aufzeichnenden HD-Kameras (oben auf den Notebooks) mit den aktuellen Videosignalen (Monitore unten)

aber letztlich geht es ums Prinzip. Ich habe meine Lieblingsprogramme, bei denen ich mich auch im Detail sehr gut auskenne. Wenn ein Operator bei einer Produktion mit einem anderen Tool arbeitet, sage ich manchmal „Ich würde das so und so machen“ und beschreibe die Vorgehensweise. Dann sagt er „Ok, die Funktion heißt hier anders, aber es gibt sie auch.“ Entscheidend ist, abschätzen zu können, wie lange eine Aufgabe dauert, ob und wie sie zu erledigen ist, und welche Probleme insgesamt auftreten können. Die Software ist dann zweitrangig.

**DP:** Mit welcher Software arbeiten Sie selbst am meisten?

**Björn Kowalski:** Als 3D Software nutze ich meist Cinema 4D. Es ist ein effektives, zuverlässiges Tool mit tollem Netzwerkrenderer. Beim Compositing arbeite ich größtenteils mit Combustion, denn es hat eine klare, durchdachte Benutzerführung. Zudem sind die aus Flame stammenden Keying- und Tracker-Algorithmen sehr gut.

**DP:** Die technische Weiterentwicklung, vor allem im Software-Bereich, beeinflusst Ihre Arbeitsmöglichkeiten sehr direkt. Wie halten Sie sich auf dem Laufenden?

**Björn Kowalski:** Ich lese natürlich Fachzeitschriften und informiere mich im Internet. Das Wichtigste ist aber, mit den Operatoren zu sprechen. Sie arbeiten täglich viele Stunden mit einer Software, kennen jeden Bug, jeden Workaround und viele Plug-Ins. Sie tauschen sich in Foren über Probleme aus – ich sammle diese Informationen, bin Kommunikationsschnittstelle.

**DP:** Wie viel Spezialwissen in einem Bereich oder einer Anwendung ist für einen VFX Supervisor erforderlich?

**Björn Kowalski:** Es geht meist um grundsätzliche Herangehensweisen und Lösungswege. Als VFX Supervisor steht man weiter vom Problem weg als der Artist. In der Preproduction muss man abschätzen, was wie viel Aufwand verursacht, ob und wie es sich realisieren lässt, und was das Budget erlaubt. Gerade die Preproduction ist wichtig, weil hier die Weichen gestellt werden.

**DP:** Was ist der wichtigste Skill, den ein VFX Supervisor benötigt?

**Björn Kowalski:** Ruhe im Sturm zu bewahren. Egal ob auf dem Set oder in der Postproduktion, ob ein Rendering abgebrochen hat

oder die Zeit drängt. Ruhe zu bewahren und zu kommunizieren, den Teamgeist aufrechterhalten, zu motivieren, aber auch Grenzen aufzuzeigen, ist essenziell. Nicht jeder Wunsch eines Kunden oder jedes Missgeschick vom Dreh lässt sich schnell und leicht in der Post korrigieren. Da ist es wichtig, die Dinge in Ruhe anzusprechen und zu erklären. Man sollte deshalb gut mit Menschen umgehen und Druck – zeitlichen und emotionalen – aushalten können.

**DP:** Was raten Sie Einsteigern, die später einmal als VFX Supervisor arbeiten wollen?

**Björn Kowalski:** Viel Erfahrung in Projekten zu sammeln. Erst als Praktikant, dann als Artist. Vor allem nicht nur auf einem Gebiet, es hängt ja alles zusammen: Kamerasysteme, 3D, Compositing, Kompressionsverfahren, Serversysteme. Und immer die Augen und Ohren offen halten. Der Rest kommt dann von allein.

**DP:** Und was empfehlen Sie bereits gestandenen Artists?

**Björn Kowalski:** Ich bin mehr und mehr in diese Position hineingewachsen, und das ist wohl der normale Weg. Es ist gut, ein Ziel zu haben und jede Aufgabe, die man gerade hat, so gut wie möglich zu erledigen. Dann kommt man seinem Ziel Stück für Stück näher.

**DP:** Aus Kostengründen werden die Aufgaben des Prostproduction Supervisors und VFX Supervisors oft in einer Person vereint. Sehen Sie das als Doppelbelastung oder Erleichterung?

**Björn Kowalski:** Bei einem Blockbuster Movie sollten dies natürlich getrennte Jobs sein. Bei kleineren Produktionen wie TV-Commercials empfinde ich es nicht als Belastung, da sich die Jobs überschneiden und durchaus in einer Person vereinen lassen.

**DP:** Wenn man den Status des VFX Supervisors erreicht hat, welche Weiterentwicklungsmöglichkeiten sehen Sie dann noch?

**Björn Kowalski:** Das klingt wie angekommen und weiter geht es nicht mehr. So ist es ja zum Glück nicht, und ich habe noch viele Ziele. Vor allem finde ich schön, dass digitale Post mittlerweile als Stilmittel eingesetzt wird, um ganz eigene Welten zu erschaffen wie in „Sin City“ und „Sky Captain“. Das finde ich sehr spannend – man muss nur die Technik beherrschen, gute Ideen haben und ab und zu etwas quer denken.

► DP