



SEMINAR/WORKSHOP mit DoP & Coach Matthias Bolliger

Virtual Production (ICVFX)

Kamera, Licht und Raum als gemeinsamer, reaktiver Bildraum

Virtual Production ist eine erweiterte Form filmischen Denkens. Reales Szenenbild, digitale Welt, Kamera, Licht, Performance, Tracking und Echtzeit-Visualisierung verschmelzen zu einem gemeinsamen Raum und können miteinander interagieren. Die Kamera wird dabei zur Schnittstelle zwischen physischem und virtuellem Raum; der Hintergrund ist nicht mehr nur Kulisse, sondern ein veränderbarer, live reagierender Teil des Bildes. Damit verändert Virtual Production nicht nur, wie wir produzieren, sondern auch, wie wir Bilder denken.

Der Workshop – wofür?

Für mich gilt: Inhalt sucht und definiert seine Form. Das Seminar untersucht deshalb zuerst, wann reales Motiv, gebautes Set, Chroma Key, Plate, LED-Volume oder eine hybride Lösung die Geschichte am glaubwürdigsten trägt. Im Zentrum steht die Leitfrage: Was passiert mit Kameraarbeit, wenn der Raum selbst live ist? Kamera, Raum, Licht und Performance werden nicht getrennt, sondern als eine visuelle Wirklichkeit entwickelt. Production Design, Kamera und VFX arbeiten von Beginn an gemeinsam - als kollaborative Cinematography.

„Entscheidend ist nicht, ob ein Bild real oder virtuell ist, sondern ob es visuell und räumlich glaubwürdig ist.“

Lernziele und Arbeitsweisen

Die Teilnehmenden entwickeln aus einer kurzen Szene eine belastbare Virtual-Production-Strategie. Sie lernen, künstlerische Absicht, räumliche Planung und technische Machbarkeit früh zusammenzuführen. Previs visualisiert Inszenierung und Atmosphäre. Der Grundsatz lautet: Analog first - digital follows. Nur was im realen Vorder- und Mittelgrund an Materialität, Textur, Licht und räumlicher Staffelung funktioniert, lässt sich überzeugend in die digitale Welt weiterführen.

Was die Teilnehmenden lernen

- reale Location, Set, Chroma Key, Plate, LED-Volume und hybride Lösung erzählerisch, gestalterisch und wirtschaftlich abzuwägen
- Kamera als Schnittstelle beider Welten zu verstehen: Perspektive, Parallaxe, Blickführung, Optik und Bewegung definieren den gemeinsamen Bildraum
- Licht als Verbindungsschicht zu gestalten: Farbe, Richtung, Kontrast und Reflexionen müssen in realer und digitaler Welt demselben Ursprung folgen
- visuelle Kontinuität durch Blocking, Staging, Vorder-/Mittelgrund, Raumtiefe, Materialien und Übergabepunkte zu entwickeln
- Previs und Techvis zu unterscheiden sowie Stage-Größe, Kameraachsen, Rigging, Tracking und Licht früh realistisch abzugleichen
- reaktive Räume und Performance so einzusetzen, dass digitale Umgebung, Darstellende und virtuelle Figuren glaubwürdig aufeinander reagieren.

Arbeitsweise

- Fallstudien aus dem seit 2006 bestehenden Set Extension Workshop und aus 4 Blocks ZERO verbinden filmische Konzeption mit Real-World-Erfahrungen.
- Teams entwickeln eine Szene gemeinsam aus Sicht von Kamera, Production Design und VFX und formulieren eine begründete Methodenentscheidung.
- Concept Frames, Raumtopografie, Asset-Brief, Floorplan, Previs und Techvis werden zu einem abgestimmten hybriden Bildkonzept verdichtet.
- Kamera-, Optik-, Licht- und Trackingtests prüfen Parallaxe, Abstand zur Wall, Schärfentiefe, Schwarzwert, Hauttöne, Moiré und Bewegungsartefakte.
- Practicals, Glanz, Reflexionen, Haze, Wind sowie reale Vorder- und Mittelgründe verbinden beide Ebenen physisch und vermeiden den Backdrop-Effekt.
- Ist der Raum visuell, räumlich und emotional glaubwürdig?



Themenfelder

- kollaborative Cinematography: Kamera, Production Design, VFX, Licht und Performance als gemeinsamer Gestaltungsprozess
- analog first: Vorder-/Mittelgrund, Materialität, Oberflächen, Texturen, Practicals, Reflexionen, Haze und Wind
- Regie im Raum: visuelle Kontinuität, Blocking, Staging, Tiefenstaffelung, Parallaxe, Blickführung und reaktive Spielräume
- Visual Development, Virtual Scouting, Previs, Techvis, VAD, Asset-Workflow und KI-Concepts mit geklärten Bildrechten
- Tracking, Lens Metadata/Calibration, Inner/Outer Frustum, Off-Axis Projection, Genlock, Timecode, Latenz und Rendering
- LED als Bild- und Lichtquelle: Spektrum, Hauttöne, Reflexionen, Schwarzwert, Kontrast, Moiré, Scan/Refresh und Final Pixel

Ergebnisse

- VP-Eignungsanalyse und begründete Wahl der Produktionsmethode
- gemeinsames Bild- und Raumkonzept für analoge und digitale Ebenen
- Previs-/Techvis-Paket mit Floorplan, Auflösung und Lichtkonzeption
- ICVFX-Testclip mit technischer und gestalterischer Auswertung sowie Lessons Learned

Voraussetzungen

- LED-Stage oder geeignete ICVFX-Simulation mit Echtzeit-Engine, Rendering und Tracking
- Cinema-Kamera, Optiken, Lens Calibration/Metadata, Genlock, Timecode und kalibriertes Monitoring
- realer Vorder-/Mittelgrund, Licht/Grip sowie ausreichend Vorbereitung, Testtag und Department-Abstimmung

Empfohlenes Format: Drei Präsenztage für 6 bis 12 Teilnehmende; vertiefend als ICVFX-Lab fünf Seminartage

Der Dozent

Matthias Bolliger (1975, Schweiz) ist Director of Photography (DoP), Kameramann, Dozent und Coach. Nach seinem Studium der Kamera/Bildgestaltung in Zürich, Berlin und Hamburg arbeitet er seit vielen Jahren für Kino-, TV- und Serienproduktionen im fiktionalen und dokumentarischen Bereich. Er lebt in Hamburg und Luzern.

Neben seiner praktischen Arbeit unterrichtet Matthias Bolliger an der Hamburg Media School (HMS) und der Filmakademie Baden-Württemberg. Er schreibt für die Fachzeitschrift Film- & TV Kamera und ist Mitglied der Deutschen Filmakademie (DFA) sowie der Swiss Cinematographers Society (SCS).

Matthias ist Host des jährlich erscheinenden EXPOSURE – Videocasts zu Visual Storytelling.

