Anamorphotischer Flare

Englisch: Anamorphic Flare

KAMERA/TECHNIK

Horizontale blaue Lichtstreifen bei Anamorphoten — typischer Lens Flare-Effekt durch zylindrische Linsenelemente.

Technische Details Anamorphotische Flares entstehen durch die zylindrischen Frontlinsen mit Komprimierungsfaktoren von 1,33x bis 2x, die Licht horizontal anders brechen als vertikal. Standard-Anamorphobjektive wie die Panavision C-Series oder ARRI Master Anamorphics erzeugen Flares bei Lichteinfallswinkeln von 15-45° zur optischen Achse. Die charakteristischen blauen Streifen messen typischerweise 200-800 Pixel in der Höhe bei 2,39:1 Cinemascope-Format. Moderne Objektive wie die ARRI Signature Primes bieten kontrollierte Flare-Charakteristika durch Multi-Coating-Verfahren mit bis zu 12 Beschichtungsschichten. Geschichte & Entwicklung Henri Chrétien entwickelte 1926 das erste anamorphe System "Hypergonar" für das französische Militär. 20th Century Fox adaptierte die Technologie 1952 als CinemaScope mit "The Robe" als ersten anamorphen Kinofilm. Die markanten Flare-Effekte gewannen erst in den 1970er Jahren durch Filme wie "American Graffiti" (1973) und "Star Wars" (1977) bewusste ästhetische Bedeutung. Kameramann Haskell Wexler nutzte sie gezielt für nostalgische Stimmungen, während Douglas Trumbull sie für Science-Fiction-Atmosphäre einsetzte. Heute bieten Hersteller wie Cooke mit den Anamorphic/i-Serien gezielt verschiedene Flare-Intensitäten an. Praxiseinsatz im Film Denis Villeneuve und Roger Deakins verwendeten in "Blade Runner 2049" (2017) anamorphe Flares systematisch zur Verstärkung der futuristischen Atmosphäre, kombiniert mit praktischen Lichtquellen. J.J. Abrams popularisierte intensive Lens-Flares in "Star Trek" (2009) durch gezielte LED-Bestrahlung der Objektive während der Aufnahme. Der typische Workflow erfordert präzise Lichtpositionierung mit HMI- oder LED-Panels im 30-60° Winkel zum Objektiv. Nachteile: Flares können Details überdecken und erfordern zusätzliche Takes ohne Flare-Effekte für die Post-Produktion. Vergleich & Alternativen Sphärische Objektive erzeugen runde, konzentrische Flares ohne horizontale Streifen. Digitale Flare-Simulation durch Software wie Optical Flares erreicht 80% der visuellen Authentizität bei deutlich niedrigeren Kosten. Moderne Full-Frame-Objektive wie die Panavision DXL-System ermöglichen anamorphe Looks ohne traditionelle Nachteile. Vintage-Objektive wie die Kowa Anamorphics aus den 1960ern bieten intensivere, unvorhersagbare Flares, während moderne Designs wie Atlas Orion kontrollierbare Effekte liefern.