

Klammerteilauswertung

Englisch: Bracketing Exposure

KAMERA

Dieselbe Einstellung dreimal mit verschiedenen Belichtungen — eine über, eine unter, eine korrekt. Absicherung bei schwierigem Licht und Grundlage für HDR.

Bei schwierigem Kontrastumfang am Set — Gegenlicht, Mix aus Kunstlicht und Tageslicht, oder eine Szene mit schwer einschätzbarer Tonwertverteilung — kommt die Klammerteilauswertung zum Einsatz. Dabei entstehen drei Aufnahmen hintereinander: eine unterbelichtet (meist -1 oder -2 LW), eine korrekt nach Belichtungsmesser, eine überbelichtet ($+1$ bis $+2$ LW). Im Schnitt wird dann die beste Variante gewählt oder die Aufnahmen werden später zusammengeblendet. Das ist Versicherung gegen Highlights, die ausbrennen, oder Schatten, die absaufen. Die Praxis unterscheidet sich je nach Medium. Mit digitalen Kameras — insbesondere bei Log-Aufzeichnung — arbeitet man oft mit Auto-Exposure-Bracketing (AEB), das die Kamera automatisch in einer Serie schießt. Bei Arri, Sony oder RED ist das Standard. Die Bracketing-Range wird eingestellt (meist ± 1 bis ± 2 Blenden), ein Auslöser genügt, und die Kamera liefert die drei oder fünf Frames. Wichtig: Der Abstand zwischen den Bildern muss stabil genug sein, dass Bewegung (Wind, bewegte Bäume, Figurenarbeit) das Ergebnis nicht stört. Bei Dokumentation und schnellen Reaktionen ist das ein Risiko. Bei kontrollierten Außenaufnahmen oder Still-Setups (Architektur, Landschaft, Tiere in wartender Position) ist Bracketing die zuverlässigste Methode. Im modernen Workflow — besonders mit nativer HDR- oder Grading-Pipeline — dient Bracketing auch der erweiterten Dynamik-Recovery. Absichtlich überbelichtet aufgenommen wird für die Highlights (um mehr Information zu retten), dann unterbelichtet für die Schatten, und beide Layer werden später zusammengesetzt. Das ist nicht HDR im klassischen Sinne, sondern ein Hybrid-Ansatz für maximale Flexibilität. Besonders bei Sunset-, Sunrise- oder High-Key-Szenen zahlt sich das aus. Der Nachteil: Es braucht mehr Speicherplatz und Schnitt-Zeit. Statt einer Einstellung sind es drei — das multipliziert sich über 50+ Takes schnell. Und in der Grading-Phase muss klar sein, welche Version verwendet wird oder wie geblendet wird, sonst wirkt das Ergebnis künstlich oder flickernd. Am Set braucht der Script-Supervisor eine klare Ansage, welche Version primär ist. Im Schnitt werden die Favorit-Takes deutlich markiert — Color Flags, Ratings, oder einfach die korrekt belichtete Version als Hauptspur und die anderen als Layered Handles. Klammerteilauswertung ist kein Zeichen von Unsicherheit — es ist Handwerk. Erfahrene Kameralleute arbeiten damit systematisch bei allen Außenaufnahmen und bei Szenen mit kritischem Kontrast. Es liefert Varianten, und Varianten geben dem Coloristen und Regisseur Wahlmöglichkeiten.