

Désanamorphoser

Englisch: De-anamorphose

KAMERA

Optische Korrektur anamorphotischer Verzerrung — seitliches Dehnen der anamorphen Optik zurück in 1:1-Verhältnis. Erfolgt in Post oder mit Desqueeze-Linsen am Set.

Wer mit anamorphem Glas dreht, muss das seitlich gedehnte Bildformat irgendwann wieder zurück in die natürlichen Proportionen bringen — das ist der Kern des Désanamorphosierens. Die anamorph-Optik quetscht beim Aufnehmen horizontal, erzeugt diesen charakteristischen ovalen Bokeh und die breiten Flares. Im Schnitt oder schon am Set wird diese Dehnung rückgängig gemacht, indem das Bild horizontal gestaucht wird, bis es wieder 1:1-Pixelverhältnisse hat. Ohne diesen Schritt wirken Gesichter oval und Bewegungen verzerrt — das Bild erinnert an eine Funhouse-Spiegeltür. In der Praxis passiert das fast immer in der Post. DIT oder Colorist laden die RAW-Dateien in DaVinci Resolve oder ein anderes System und wenden einen Desqueeze-Node an — eine horizontale Stauchung um den Faktor 2,0 (beim Standard-Anamorphot) oder 1,3 (je nach Glas und Hersteller). Die Rechnung ist simpel: Bei Aufnahme mit 4:1-anamorphem Glas auf einem 4K-Sensor steckt faktisch 8K-Bildinformation im File, ausgegeben werden aber nur 4K. Das Desqueeze komprimiert die horizontale Achse und liefert das korrekte, kinogerechte Breitbildformat. Es gibt auch physische Lösungen für den Set-Workflow: sogenannte Desqueeze-Linsen oder Korrekturvorsätze, die vor Monitor oder Kamera gestackt werden. Damit zeigt der Sucher das Bild bereits desqueezed — praktisch, um den Fokus zu ziehen, ohne mental umrechnen zu müssen. Digitale Monitore wie Atomos Ninja oder SmallHD können das auch in Echtzeit berechnen, sobald im Menü der Anamorphot-Typ eingestellt ist. Der kritische Punkt: Qualitätsverlust ist minimal, wenn mit ausreichend Auflösung gedreht und saubere Interpolation genutzt wird. 6K anamorphe Aufnahmen desqueezed zu 4K sind völlig Standard. Bei bereits im Codec komprimierten Dateien (ProRes etc.) muss das Desqueeze vorher erfolgen — sonst akkumulieren sich Fehler. Manche Crews desqueezen bewusst erst im Grading, um maximale Kontrolle über Scharfzeichnung und Farbanpassung zu behalten. Das erfordert ein 32-Bit- oder Float-Projekt und entsprechend sorgfältiges Rendering.