

Zerstörung

Englisch: Destruction

KAMERA/TECHNIK

VFX-Disziplin zur Simulation von Zerschlagen, Zersplittern, Einstürzen oder Explodieren von Objekten und Strukturen.

Überblick „Destruction“ bezeichnet im kameratechnischen Sinn das Filmen eines Ereignisses, das physisch nur ein einziges Mal stattfinden kann, weil dabei ein Objekt, ein Set oder ein Fahrzeug tatsächlich zerstört wird – etwa eine Explosion, ein einstürzendes Gebäude, ein Auto-Crash oder ein zerberstender Breakaway-Aufbau. Anders als bei normalen Einstellungen gibt es hier keine Möglichkeit für einen zweiten Take: Ist der Effekt einmal ausgelöst, ist die Vorlage verbraucht. Daraus folgt die zentrale kameratechnische Konsequenz: Solche Momente werden in der Regel nicht nacheinander aus verschiedenen Winkeln, sondern gleichzeitig mit mehreren Kameras abgedeckt. Das Team bezieht möglichst viele Positionen und Brennweiten zugleich, um den nicht wiederholbaren Augenblick aus mehreren Perspektiven festzuhalten. Abgrenzung Der Begriff ist von der gleichnamigen VFX-Disziplin zu unterscheiden: In der digitalen Effekt-Arbeit meint „Destruction“ das simulierte Zerschlagen und Zerschmettern von Objekten (Rigid-Body-Simulation, Voronoi-Fracture, Debris- und Partikel-Systeme, etwa in Houdini) und gehört dort in den Bereich der FX-Artists. Im kameratechnischen Kontext geht es dagegen um die Aufnahme eines real ausgeführten, einmaligen Zerstörungs-Ereignisses am Set. Verwandt ist die in der Kameralehre beschriebene „Overlapping Method“ (Coverage ohne klassische Master-Einstellung), die laut Wikipedia gerade dann genutzt wird, wenn eine Aktion nicht wiederholt werden kann, „such as when an item is destroyed at the end of the scene“. Einsatz am Set Die Vorbereitung solcher Aufnahmen ist eng mit SFX/Pyrotechnik, Stunt und Sicherheit verzahnt. Kameras nahe am Geschehen werden häufig ferngesteuert oder geschützt betrieben, weil ein Verlust einkalkuliert wird. Terminator 2 (Cyberdyne-Gebäudesprengung/Feuerball): Da der Effekt der real ausgeführten Gebäudesprengung nur einmal auslösbar war, deckte das Team ihn mit einer Vielzahl von Kameras aus allen erreichbaren Winkeln und Distanzen ab – darunter eine Helikopter-Kamera sowie ferngesteuerte Kameras, die nah am Geschehen platziert wurden, da ein Verlust einkalkuliert war. Apocalypse Now (Napalm-Explosion): Der nicht wiederholbare Feuerball wurde mit mehreren gleichzeitig laufenden Kameras (unterschiedliche Filmmaterialien, Objektive und Geschwindigkeiten) aus verschiedenen Blickwinkeln festgehalten. Wegen dieser Einmaligkeit zählen Destruction-Aufnahmen zu den klassischen Fällen des „One-Take“: Die Einstellung muss beim ersten Mal sitzen – aus Notwendigkeit, nicht aus Stil.