

Schnelllauf

Englisch: Fast Motion

KAMERA

Aufnahme mit niedrigerer Bildrate als der Wiedergabe — statt 24 Bildern pro Sekunde vier, acht oder zwölf. Bewegung wird zur Beschleunigung: Wolken, Verkehr, Baustellen.

Gedreht wird mit niedrigerer Bildrate, abgespielt mit normaler Geschwindigkeit — das ist der Kern. Statt 24 fps werden 4, 8 oder 12 fps aufgenommen, das Material läuft später im normalen Schnittrhythmus ab. Resultat: Bewegung wird zur Beschleunigung. Wolken rasen über den Himmel, eine Baustelle wächst in Sekunden, Menschen wirken wie Ameisen auf Amphetaminen. Am Set funktioniert das so: Absolute Kamerastabilität ist Pflicht — jedes Wackeln wird um den Faktor verstärkt, um den gerafft wird. Bei 8 fps aufnehmen und mit 24 fps abspielen ergibt einen Beschleunigungsfaktor von 1:3. Das bedeutet auch: das Licht muss konstant bleiben, sonst flimmert das gesamte Material. Kein Wolkenflug ohne ND-Filter und perfekte Belichtungskontrolle. Die klassische Sonnenuhr-Methode — eine lange Aufnahmezeit über Stunden oder Tage mit fest montierter Kamera — nutzt Zeitraffung als reines Langzeitverfahren. Praktisch wird es knifflig beim Schnitt mit echten Schauspielern. Geht eine Protagonistin eine Treppe hoch und die Zeit wird gerafft, wirkt sie übernatürlich gehetzt — manchmal gewünscht, oft störend. Die meisten Profis setzen Zeitraffung darum für reine Establishing Shots ein: Verkehr, Himmel, Natur, Menschenmassen im Überblick. Dort funktioniert der Effekt ohne psychologische Irritation. Verwandt sind Zeitlupe (umgekehrte Logik — höhere fps-Rate) und Echtzeit-Schnitt, aber Zeitraffung bleibt das beste Werkzeug für Prozessablauf — wenn gezeigt werden soll, wie Zeit verstreicht, ohne dass Dialoge oder Character-Bewegungen zur Farce werden. Moderne digitale Kameras machen das elegant; früher war mit Handkurbel-Kameras oder mechanischen Intervallschaltern zu arbeiten. Die Technik ist zugänglicher geworden, die Anforderung an Stabilität und Belichtung ist geblieben.