

Drei-Kamera-Verfahren

Englisch: Multi-Camera Setup

KAMERA

Drei oder mehr Kameras gleichzeitig auf eine Szene — typisch für Sitcoms, Live-Fernsehen und Dialog-lastige Szenen. Jede Kamera fängt andere Winkel ein; Schnitt entsteht im Kontrolltruck oder später.

Drei oder mehr Kameras laufen gleichzeitig auf einer Szene — eine Arbeitsweise, die am Set völlig andere Rhythmen schafft als das klassische Single-Camera-Verfahren. Die Kameras werden auf feste Positionen gestellt: eine auf die Totale, eine auf Close-up Figur A, eine auf Close-up Figur B. Die Schauspieler spielen durch, als würde eine Inszenierung stattfinden — kein Stop-and-Go, kein "noch mal von vorne für die andere Kamera". Der Schnitt passiert entweder live im Kontrolltruck (wie bei Sitcoms und Sportübertragungen) oder später im Schnitt, wenn das Material gesichtet und die beste Kamera pro Moment gewählt wird. Die praktischen Vorteile liegen auf der Hand: Tempo — eine Szene einmal durchgedreht ergibt die volle Coverage. Schauspieler-Performance — wer durchgehend spielen kann statt nach jedem Take neu zu starten, findet leichter in den Flow. Besonders bei Dialog-lastigen Szenen bleibt die Energie konstant. Dafür sind präzise Kamera-Positionen im Voraus erforderlich — Improvisation während des Drehs ist aufwendig, wenn drei fokussierte Operatoren koordiniert werden müssen. Beleuchtung wird zur Kunstform: alle drei Kameras müssen gleichzeitig gut aussehen, keine versteckten Kanten für "die nächste Kamera". Das erfordert durchdachte Key-Fill-Arrangements und oft mehr Licht insgesamt. Im Fernsehen — klassische Multi-Cam-Domain — sitzt ein Director im Truck und wählt während der Aufzeichnung, welche Kamera ins Bild geht. Das ist Live-Schnitt unter Druck. Im Spielfilm-Kontext (seltener, aber es passiert) laufen alle drei Kameras mit, geschnitten wird aber später. Vorteil: mehr Wahlfreiheit im Schnitt, als wenn live entschieden wurde. Nachteil: deutlich mehr Material, das gesichtet werden muss. Typische Setup-Fehler: Kameras, die sich gegenseitig ins Bild laufen — ein Produktions-Design-Alptraum. Schauspieler, die nicht wissen, wohin sie schauen sollen, wenn drei Kameras gleichzeitig aktiv sind. Zu wenig Licht, weil gehofft wurde, es reiche für alle drei Winkel — es reicht nie. Positionen sollten früh geplant, mit DP und Fokus-Puller kommuniziert werden, und ein Run-Through ohne Kameras gibt den Schauspielern Orientierung über die Standorte der aktiven Kameras. Das spart Verwirrung beim eigentlichen Take.