

Multicam-Schnitt

Englisch: Multicam Editing

SCHNITT/BEGRIFFE

Synchroner Schnitt von mehreren Kameras derselben Szene — ermöglicht freie Perspektivenwahl ohne Kontinuitätsprobleme.

Technische Details Moderne NLE-Systeme (Non-Linear Editing) wie Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro oder DaVinci Resolve unterstützen Multicam-Sequenzen mit bis zu 64 parallelen Videostreams. Die Synchronisation erfolgt mit einer Genauigkeit von ± 1 Frame bei 24p/25p/30p oder $\pm 0,5$ Frames bei 50p/60p. Standard-Workflows verwenden gemeinsame Timecode-Generatoren oder Sync-Boxen wie die Tentacle Sync E, die eine Drift-Abweichung von maximal 0,2ppm über 24 Stunden gewährleisten. Bei der Audiowellenform-Synchronisation analysieren die Systeme identische Audiofrequenzen mit einer Toleranz von 0,1 dB Abweichung. Drei Hauptvarianten dominieren: Studio-Multicam für Talkshows mit fest installierten Kameras, Event-Multicam für Konzerte und Theateraufzeichnungen sowie Narrative-Multicam für Spielfilme mit beweglichen Kamerasetups.

Geschichte & Entwicklung Die ersten Multicam-Produktionen entstanden 1949 bei CBS für Live-Fernsehübertragungen mit zwei synchronen 35mm-Kameras. 1954 führte Desi Arnaz für "I Love Lucy" das Drei-Kamera-System mit 35mm-Film ein, um Nachdreh-Kosten zu vermeiden. Der digitale Multicam-Schnitt etablierte sich 1989 mit dem Avid Media Composer 1000, der erstmals vier digitale Videostreams synchron bearbeiten konnte. Final Cut Pro 4 setzte 2003 mit automatischer Audiowellenform-Synchronisation einen neuen Standard im Workflow. Seit 2015 ermöglichen Cloud-basierte Systeme wie Frame.io die Echtzeit-Kollaboration mehrerer Editoren an derselben Multicam-Sequenz. Praxiseinsatz im Film Brian De Palma verwendete für "Carrie" (1976) sechs 35mm-Kameras für die Ballszene, um die 360°-Kamerabewegung ohne Unterbrechung zu erfassen. "Birdman" (2014) kombinierte bis zu drei RED Epic-Kameras für die scheinbar endlosen Plansequenzen. Marvel-Produktionen setzen standardmäßig 6-8 Kameras für Actionsequenzen ein, um CGI-intensive Szenen in einem Take abzdrehen. Der Workflow reduziert Drehzeit um 30-50%, da weniger Wiederholungen benötigt werden. Nachteile: erhöhter Speicherbedarf (4K-Material: ca. 1,2 GB/Minute pro Kamera), komplexere Beleuchtung für mehrere Blickwinkel und eingeschränkte Kamerabewegungen.

Vergleich & Alternativen Multicam-Schnitt unterscheidet sich vom traditionellen Single-Cam-Verfahren durch simultane statt sequentielle Aufnahme. Master-Shot-Coverage verwendet eine Hauptkamera plus B-Roll-Material aus verschiedenen Zeitpunkten. Virtual Production mit LED-Walls ersetzt zunehmend klassische Multicam-Setups für kontrollierte Umgebungen. Für dokumentarische Arbeiten bieten 360°-Kameras wie die Insta360 Pro 2 acht parallele Videostreams aus einer einzigen Einheit. Multicam eignet sich für zeitkritische Events, Dialogszenen mit mehreren Akteuren und unrepeatable Actions. Single-Cam bleibt überlegen für präzise Lichtgestaltung und cinematographische Kontrolle. Aktuelles Moderne Schnittsoftware wie Premiere Pro bietet spezielle Multicam-Funktionen, die den Workflow beschleunigen. Diese automatisieren die Synchronisation mehrerer Kameraspuren über Timecode oder Audiowellenformen und ermöglichen das direkte Umschalten zwischen Kameraperspektiven während der Wiedergabe. KI-basierte Editoren beginnen ebenfalls, Multicam-Unterstützung zu integrieren, was den Schnitt komplexer Produktionen weiter vereinfacht.

