

Omnivision

KAMERA

360°-Kameraformat, das die komplette Umgebung simultan erfasst — meist Fisheye-Optiken oder Multi-Kamera-Anordnungen. VR und immersive Installationen.

Omnivision erfasst die komplette räumliche Umgebung in einer Einstellung — nicht nur den üblichen Ausschnitt vor der Kamera, sondern den vollen 360-Grad-Bereich. Realisiert wird das entweder durch extreme Weitwinkel-Optiken oder durch mehrere Kameras in synchronisierter Anordnung. Am Set bedeutet das eine fundamental andere Arbeitsweise als bei konventionellen Drehs: Lichtsetzung wird zum Tanz um die Kamera herum, Stative müssen mobil bleiben oder komplett wegfallen, und dem Gaffer bleibt nirgendwo ein „Rücken“, hinter dem sich Equipment verstecken ließe. Praktisch am Set funktioniert das meist über zwei Wege: Entweder wird eine Fisheye-Optik (typisch 180° oder mehr) auf ein kugelförmiges Rig montiert — eine Single-Lens-Lösung, die schnell aufgebaut ist und Synchronisationsprobleme spart, jedoch optische Verzerrungen erzeugt, die im Schnitt korrigiert werden müssen. Oder die Produktion arbeitet mit einer Multi-Kamera-Anordnung — sechs bis neun Kameras um einen zentralen Punkt gruppiert, jede mit Normaloptik, alle zeitsynchron laufend. Das liefert native 4K-Auflösung in jeder Richtung, erfordert aber eine Crew, die bereit ist für extrem präzises Matching von Belichtung, Weißabgleich und Follow-Focus über mehrere Geräte. Im Schnitt wird aus den rohen 360-Grad-Takes das immersive Erlebnis erzeugt: Multi-Kamera-Feeds werden zusammengestitcht oder Fisheye-Aufnahmen zu konformen Projektionen entzerrt. VR-Anwendungen brauchen dabei präzise Geometrien — jeder Fehler bei der Stitching-Qualität führt zu Flicker oder Sehstörungen im Headset. Installationen im Museum oder immersive Theaterformate nutzen Omnivision oft, um Zuschauer komplett zu umhüllen. Das erzeugt eine andere emotionale Qualität als klassisches Kino — der Raum wird selbst zum Akteur, nicht nur zum Hintergrund. Die größte Herausforderung: narrative Komposition. Der Zuschauer lässt sich nicht lenken wie in konventionellen Bildern. Ein unruhiger Hintergrund, ein zweiter Schauspieler im falschen Quadrant — das zerreißt die Aufmerksamkeit. Omnivision erfordert entweder absolut striktes Staging oder Drehs mit so wenig Requisite wie möglich. Kamerabewegungen um die omnidirektionale Achse funktionieren elegant; lateral sind die Möglichkeiten schnell erschöpft, da die Kamera im Zentrum sitzt, nicht daneben.