

Photogramm

Englisch: Photogram

THEORIE

Einzelnes Filmbild — die kleinste zeitliche Einheit im Zelluloid oder Digital. Beim 24fps-Standard 41,67 Millisekunden Dauer.

Das einzelne Filmbild — ob auf Zelluloid belichtet oder digital erfasst — bestimmt die gesamte Bildsprache. Bei 24 Bildern pro Sekunde (Standard seit Jahrzehnten) stehen pro Photogramm exakt 41,67 Millisekunden zur Verfügung. In dieser winzigen Zeitspanne entscheidet sich, ob eine Bewegung flüssig aussieht oder ruckelig wirkt, ob die Fokus-Ramen funktioniert oder ob die Belichtung einen Fehler verzeiht. In der Praxis ist jedes Photogramm eine eigenständige Einheit mit eigenem Licht, eigener Schärfentiefe, eigener Komposition. Wenn am Set der DP erklärt, warum die Blende nicht zu öffnen ist, liegen die Grundlagen der Photogramm-Geschwindigkeit dahinter — mehr Film (oder Sensor-Empfindlichkeit) verlangt dunklere Bilder oder eine schnellere Verschlusszeit. Das Photogramm ist nicht verhandelbar; es ist die atomare Einheit des Mediums. Beim digitalen Dreh gelten ähnliche Constraints: die Framerate definiert den Shutter-Angle, die Belichtung, die Motion-Charakteristik. 24fps fühlt sich filmisch an, 30fps wirkt dokumentarisch, 60fps glatt wie TV. Das liegt direkt an der Dauer jedes einzelnen Photogramms. Beim Schnitt wird es praktisch: Für einen Jump Cut wird mit Photogramm-Genauigkeit gearbeitet. Ein Frame Unterschied kann bedeuten, dass der Schnitt hart sitzt oder weich wirkt. Im Color Grading werden oft einzelne Photogramme unter der Lupe betrachtet — besonders bei Flicker oder Belichtungsfehlern. Motion Graphics und VFX rechnen immer in Photogrammen; ein Frame falsch gerendert und der Shot ist Ausschuss. Wer mit Slow Motion gedreht hat, kennt das Problem: Bei 120fps oder 240fps werden Photogramme zur kostbaren Ressource. Mehr Frames pro Sekunde bedeutet mehr Daten, mehr Speicher, mehr Render-Zeit. Das Photogramm ist die Basis der gesamten Film-Ästhetik. Lichtsetzung, Fokus, Bewegung, Schnitt: alles läuft über das einzelne Bild. Wer das Photogramm versteht, versteht, warum bestimmte Frameraten für bestimmte Projekte unverzichtbar sind.