

Stereograph

Englisch: Stereographer

KAMERA

3D-Spezialist, der interaxiale Distanz, Konvergenz und Stereo-Window vor Drehbeginn kalibriert — verhindert Augenstrain und Komfort-Probleme im Kino. Bewegt sich zwischen technischer Vorbereitung und kreativem Design.

Der Stereograph arbeitet vor der Kamera — nicht dahinter. Während der Kameramann die Komposition im 2D-Raum denkt, kalkuliert der Stereograph die räumliche Tiefe für beide Augen des Zuschauers. Das ist eine technische Spezialität, die unmittelbar kreativ wird, sobald falsche 3D-Parameter eine ganze Szene unerträglich machen. Die Kernaufgabe: Interaxiale Distanz — der Abstand zwischen linkem und rechtem Objektiv — kalibrieren. Zu nah beieinander fällt der 3D-Effekt flach. Zu weit auseinander protestiert das Auge nach zwanzig Minuten. Der Stereograph misst das vor Drehbeginn, dokumentiert es für jede Einstellung, und arbeitet mit dem DoP zusammen, um sicherzustellen, dass die Tiefenstafflung die Geschichte unterstützt, nicht ablenkt. Bei extremen Weitwinkel-Aufnahmen oder Nahaufnahmen wird das kritisch — hier entscheidet der Stereograph zusammen mit dem Director über das Stereo-Window, also die Ebene, auf der die Augen entspannt konvergieren. Konvergenz ist das zweite große Feld: Wo schneiden sich die optischen Achsen der beiden Kameras? Liegt dieser Punkt vor der Action, wirkt sie zum Zuschauer hin herausgehoben — kann erdrückend wirken. Liegt er dahinter, zieht die Szene ins Bild hinein. Der Stereograph rechnet das durch, setzt Markierungen für Fokusgruppe und VFX-Team, und kommuniziert mit dem Schnitt, wo kritische 3D-Übergänge sein werden. In der Praxis heißt das oft: lange vor dem Dreh sitzen, Excel-Tabellen füllen, Test-Takes analysieren. Die Rolle erfordert gleichermaßen technisches Detailwissen und kreatives Gespür. Ein Stereograph, der nur Spec-Sheets kennt, wird zum Hindernis. Einer, der vergisst, dass 3D nicht sichtbar sein darf, wenn es richtig funktioniert, ebenfalls. Gute Stereographen arbeiten eng mit dem DoP und dem Color-Grader zusammen — weil Kontrast, Schärfentiefe und Farbdynamik alle die 3D-Wahrnehmung beeinflussen. Auf dem Set selbst monitort der Stereograph die Aufnahmen auf speziellen 3D-Displays, prüft auf Ghosting (Doppelbilder durch fehlerhafte Parallaxe) und auf Divergence-Fehler, wo das Auge aktiv auseinanderweichen muss statt einfach zu fokussieren. Das ist ermüdend, schmerzhaft, und zerstört das Immersions-Erlebnis. Der Stereograph ist die erste Verteidigungslinie gegen diese Fehler.