

Stop-and-Go

Englisch: Stop and Go

KAMERA

Pixilation-Technik: Kamera stoppt zwischen einzelnen Bildern, Objekt/Talent bewegt sich, nächstes Bild. Erzeugt ruckelnde oder beschleunigte Bewegungen — Musikvideos, Werbung, Titelsequenzen.

Die Kamera läuft nicht durchgehend — sie stoppt nach jedem Frame, das Talent oder das Set bewegt sich um eine definierte Distanz, dann folgt der nächste Frame. Das ist Stop-and-Go: stupide, präzise und effektiv, wenn die Bewegung genau kalkuliert ist. Praktisch funktioniert es so: Die Belichtungszeit pro Frame wird gewählt (üblicherweise 1 oder 2 Sekunden, je nach Licht und gewünschter Bewegungsgeschwindigkeit), ein Standbild wird aufgenommen, die Kamera stoppt, der Actor oder Requisiteur bewegt sich physisch um — etwa 5 bis 15 Zentimeter — dann folgen nächstes Bild, nächste Pause, nächste Bewegung. Im Schnitt oder in der Kamera zu Video kompiliert, entsteht aus diesem Fotogramm-Reigen eine fließende, aber merklich ruckelige Bewegung — nicht flüssig wie normale 24fps, sondern als würde die Zeit in winzigen Sprüngen vorwärtshüpfen. Je größer die physische Versatzweite, desto schneller erscheint die resultierende Bewegung im Playback. Der Einsatzbereich ist begrenzt, aber prägnant: Musikvideos leben davon, wenn die Künstler in Fragmenten über den Raum zu tanzen scheinen; Werbefilme nutzen es, um Produkte fast magisch zusammenzusetzen oder zu transformieren; Titelsequenzen (siehe auch Titelmotiv) setzen darauf, um grafische oder räumliche Bewegungen surreal zu machen. Der Effekt funktioniert emotional — er zieht Aufmerksamkeit, weil das Gehirn registriert: das ist nicht normal. Auch Low-Budget-Produktionen greifen gern zu Stop-and-Go, weil keine teuren Rigs oder Motordollys nötig sind, nur Zeit und ein Stativ. Konsistenz ist alles. Jede Bewegung muss gleich groß sein, die Belichtung muss über alle Frames konstant bleiben (automatische Belichtung ist hier kontraproduktiv), und die Framerate bei Playback muss stimmen — normalerweise 24fps oder 25fps. Ein wackeliges Stativ zerstört den Look sofort. Auch die Lichtsituation darf nicht driften; ideal ist Kunstlicht auf fester Einstellung, ohne Fenster mit veränderlichem Tageslicht. Der Spielraum beim Dreh ist gering — dafür muss jeder Parameter von Anfang an sitzen.