

Mehrfachbelichtungen simulieren

Die konventionelle Mehrfachbelichtung 1	Die Simulation mit Photoshop 4
Die konventionelle Sandwich-Methode 3	Komplexe Mehrfachbelichtung 7



Die konventionelle Mehrfachbelichtung

Mehrfachbelichtungen waren schon in der klassischen Fotografie ein beliebtes, wenn auch recht selten genutztes Gestaltungsmittel. Die meisten Systemkameras besaßen einen kleinen Knopf oder Hebel, mit dem der Filmtransport vom Spannen des Verschlusses entkoppelt werden konnte. Damit konnte man die nächste Aufnahme auf dasselbe Stück Film vornehmen und dieses somit doppelt belichten.

Auch manche (nicht alle) Digitalkameras besitzen diese Möglichkeit. Hiermit wird die nächste Aufnahme digital der vorhergehenden überlagert. Dass dies aber nicht besonders weit verbreitet ist, hat gute Gründe. Mit dieser Einrichtung kann man (analog wie digital) immer nur zwei (oder mehr) *unmittelbar aufeinander folgende* Belichtungen übereinander legen. Auch bei Digitalkameras sieht man dabei in der Regel nicht, was man eigentlich genau tut (bei analogen schon gar nicht).

Die Doppelbelichtung per Kamera ist immer ein „Blindflug“ – man weiß bestenfalls ungefähr, was dabei herauskommt. Manchmal macht allerdings gerade diese Zufälligkeit den besonderen Reiz dieser Aufnahmetechnik aus. Die schönsten Doppelbelichtungen entstanden häufig dann, wenn sie das Ergebnis eines absolut ungewollten technischen Defekts waren ...

1 Auch Vielfachbelichtungen haben ihren eigenen Reiz – hier die Montage von acht Digitalfotos, die alle in Padua in der Umgebung der berühmten Kathedrale „San Antonio“ entstanden. Durch nachträgliche „Mehrfachbelichtung“ mit Photoshop hat man gegenüber derjenigen bei der Aufnahme viele Vorteile: flexible Bildauswahl und -zusammenstellung, visuelle Steuerung der Belichtung und vieles mehr.

TOP



CD: PA3_Vol_04

Mehrfachbelichtung bei Digitalkameras

„Blindflug“ zum Ergebnis