



STEAMPUNK-JAHRMARKT

Wenn der Wuppertaler Fotograf Frank Altmann zu einem Porträt-Shoot fährt, lässt er immer öfter die Voll- oder Mittelformat-DSLRs im Studio und packt stattdessen eine spiegellose Systemkamera ein. So war es auch beim Steampunk-Jahrmarkt in Bochum, dessen Besucher Altmann mit seiner Kamera in Szene setzte. | **Michael J. Hußmann**

Der Steampunk-Jahrmarkt ist schon seit drei Jahren ein fester Bestandteil des Historischen Jahrmarkts in der Jahrhunderthalle Bochum. Bei diesem Event trifft sich die regionale Steampunk-Szene, auch weil dort Marktstände die Genre-typischen Accessoires und Gadgets aus dem Dampfmaschinenzeitalter feilbieten.

Frank Altmann (www.frankaltmann.com) hatte in der Halle ein kleines Lichtset aus einer Grand 120 Softbox und einem Striplight von Hensel aufgebaut. Um die kostümierten Teilnehmer zu porträtieren, griff Altmann auf seine Fujifilm X-T2 mit einem leichten Tele zurück, dem XF 56mm F1.2 R, dessen hohe Lichtstärke es ebenso wie die Brennweite (umgerechnet 85 mm) für diese Aufgabe prädestinierten.

Frank Altmann möchte sich auf keine Kameramarke festlegen. Für Pressefotos wählt er eine Nikon D810 oder die Canon EOS 5D Mark IV; im Studio arbeitet er mit Mittelformatkameras von Phase One und Leica. Er reist aber lieber mit leichtem Gepäck, einer Fujifilm X-T2 und ihrem Schwestermodell X-Pro2. Diese spiegellosen Systemkameras sind vergleichsweise leicht – eine X-T2 wiegt inklusive Akku 507 g, nur gut die Hälfte einer Vollformat-DSLR. Auch die Objektive können aufgrund des kleineren APS-C-Bildformats kompakter und leichter ausfallen. Für Altmann ist das ein entschei-

dender Vorteil: „Ich habe am 11. Februar in der Jahrhunderthalle etwa acht Stunden lang fotografiert; da macht das Gewicht schon einen Unterschied.“

Die Vorteile einer relativ zierlichen Kamera statt eines wuchtigen Boliden haben aber auch eine psychologische Komponente: „Ich bin im People-Bereich zu Hause und fotografiere bevorzugt Porträts. Der Kontakt zu meinem Gegenüber ist für mich sehr wichtig, und ich möchte mich nicht hinter einem dicken Kamerabody wie zum Beispiel der Nikon D810 verstecken. Ich merke immer wieder, dass die Leute ganz anders reagieren, wenn man die kleine X-T2 oder aber eine fette Profikamera in der Hand hat.“

Der Unterschied zeigt sich insbesondere dann, wenn man es wie beim Steampunk-Jahrmarkt mit Amateuren statt mit professionellen Models zu tun hat: „Ich musste sie ganz schön pushen, um sie vernünftig in Szene zu setzen, und schnell das dafür nötige Vertrauensverhältnis aufbauen.“ Eine einschüchternde Kameraausrüstung wäre in dieser Situation hinderlich.

Auch in der Available-Light-Fotografie hat sich die X-T2 bewährt: „In der Jahrhunderthalle war es ziemlich dunkel und ich hatte immer nur sehr wenig Zeit zum Fotografieren. Es musste alles sehr rasch gehen, und dabei war mir der schnelle und trotz der schlechten Lichtverhältnissen sehr treffsichere Autofokus eine große Hilfe.“

Photoshop oder „out of camera“

Dem Fotoshoot schließt sich die Bildbearbeitung an, um die sich Altmanns Kollege Dirk Sengotta kümmert. Welche Retusche- und Montage-Schritte für das Aufmacherbild nötig waren, beschreibt dieser auf den folgenden Seiten. Frank Altmann gefallen aber auch die Filmsimulationen, die sich bei Fujis Kameras auswählen lassen – selbst noch im Nachhinein, wenn man Raw-Dateien mit dem integrierten Raw-Konverter der Kamera zu einem JPEG entwickelt. Hier stehen die Looks von Farbfilmen wie Provia, Astia und Velvia zur Wahl, aber auch der Schwarzweißlook einer Acros-Filmemulsion, einschließlich der Simulation des Korns. Altmann arbeitet auch mit diesen Looks, die in der Kamera produziert werden: „Ich bin über die Qualität der Bilder begeistert, die Struktur der Stoffe und Materialien, die Schärfe und Auflösung.“ Zur Gegenüberstellung zeigen wir hier auf den nächsten Seiten auch Ergebnisse, die ohne weitere Bearbeitung mit der Acros-Filmsimulation entstanden sind. ►



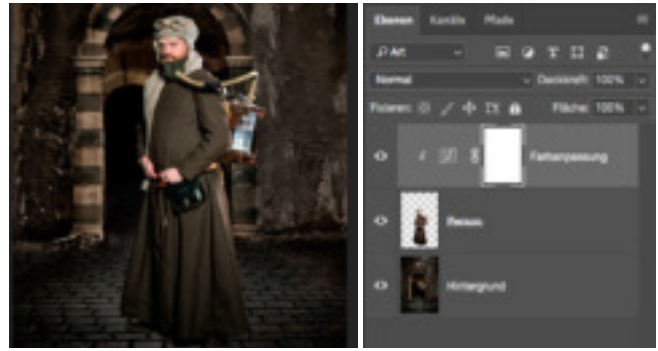
Foto: Fujifilm

Das kleine Besteck: Die Fujifilm X-T2 mit dem XF 56mm F1.2 R



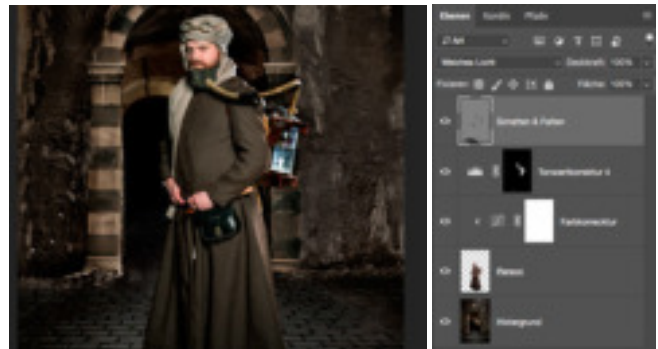
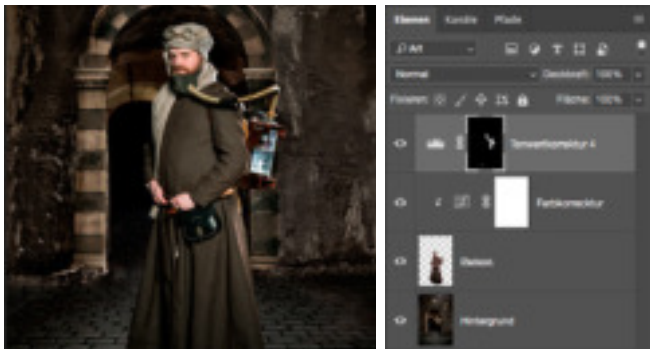
1 Vorder- und Hintergrund

Das Model stelle ich frei, um es vor einen vorgefertigten Hintergrund zu montieren.



2 Tonwerte anpassen

Eine Gradationskurve dient dazu, das Vordergrundmotiv an den Hintergrund anzupassen.



3 Abdunkeln

Allzu helle Stellen dunkle ich mit Hilfe einer Einstellungsebene »Tonwertkorrektur« mit Maske gezielt ab.

4 Dodge & Burn

Mit Hilfe von Abwedler und Nachbelichter male ich Schatten und Falten in das Bild.

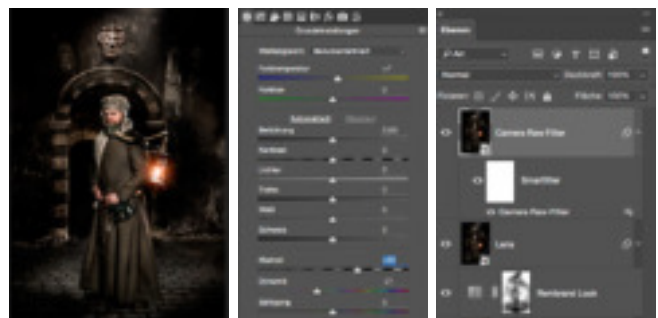
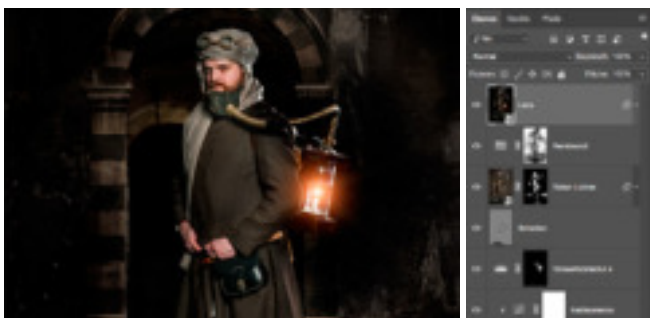


5 Tiefen / Lichter

Ich fasse alle Ebenen zu einer neuen Ebene darüber zusammen und wende »Tiefen / Lichter« darauf an. Ich lege eine schwarze Maske für diese Ebene an und male mit einem weißen Pinsel das Gesicht und andere Stellen hinein.

6 Lookup Table

Nun füge ich eine Einstellungsebene »Color Lookup« mit »FoggyNight« ein und setze die Füllmethode auf »Multiplizieren«. In einer weißen Maske male ich mit einem schwarzen Pinsel die Highlights wieder hinein.

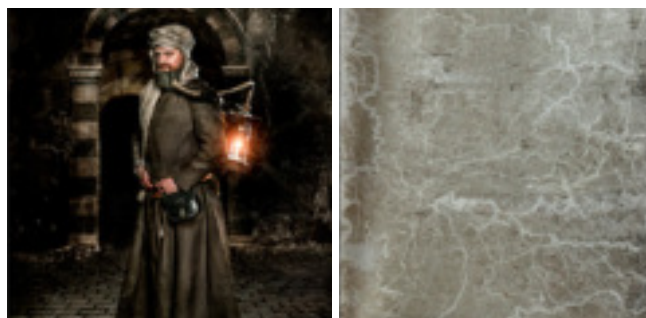
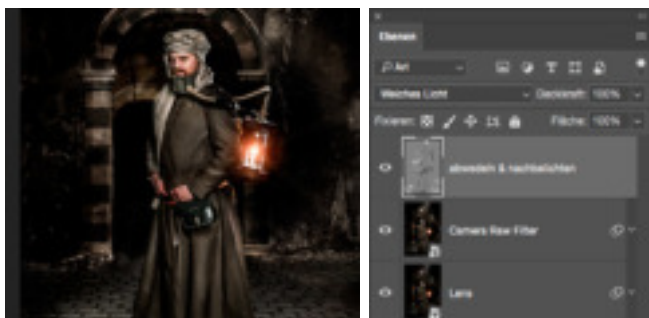


7 Lens-Effekte

Danach kopiere ich alles auf eine Ebene und wandle das Ergebnis in ein Smartobjekt um. Auf dieser Ebene setze ich mit dem Plug-in mFlare (www.motionvfx.com) das Licht in dem Glas.

8 Camera Raw

Erneut wandle ich alles in ein Smartobjekt um. Darauf wende ich den Camera-Raw-Filter an, erzeuge damit einen harten Kontrast und reduziere die Dynamik.

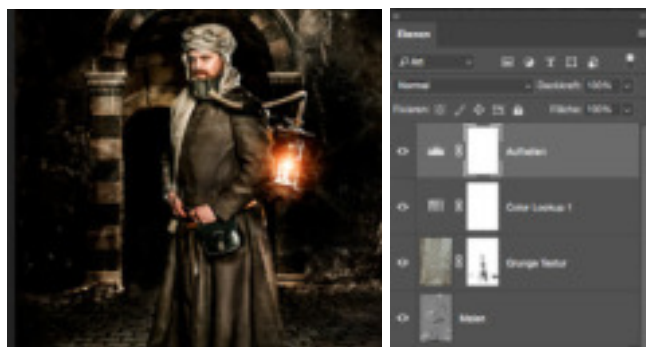
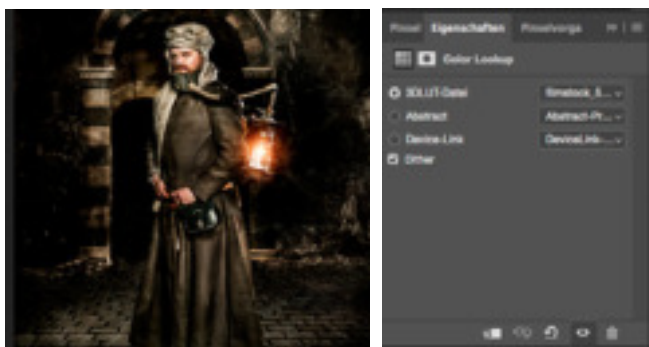


9 Noch einmal Dodge & Burn

Für Feinkorrekturen lege ich eine Ebene mit 50% Grau an und stelle die Füllmethode auf »Weiches Licht«. Mit dem Abwedler und dem Nachbelichter arbeite ich Falten und Konturen heraus.

10 Textur

Ich setze eine Textur über das Bild und wähle als Füllmethode »Weiches Licht«. Mit einer Maske nehme ich die Textur an Stellen wie dem Gesicht wieder sanft zurück.



11 Filmstock-50-Look

Für diesen Look dient eine »Color Lookup«-Einstellungsebene mit der LUT »Filmstock 50« und 45% Deckkraft.

12 Aufhellen

Zum Schluss helle ich das Bild mit einer Einstellungsebene »Tonwertkorrektur« leicht auf. ■





