

»Liquid Flows« und tanzende Tropfen

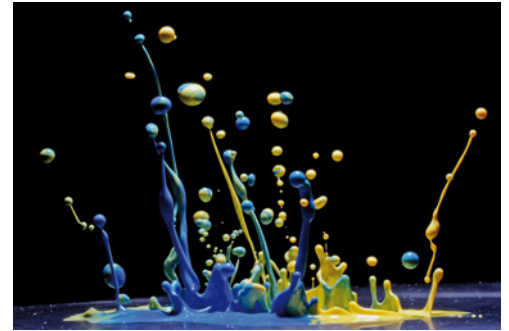
Für die im Foto »Water World« auf Seite 186 zu bewundernde Kombination aus aufsteigender Wasserskulptur und farbenprächtiger Strömungsfigur unter der Oberfläche benutzte Corrie White ein kleines wassergefülltes Plasticaquarium mit schwarzem Hintergrund. Nachdem die Innenseite der Frontscheibe von allen Bläschen befreit worden war und sich das Wasser beruhigt hatte, wurden einige Spritzer Kaffeesahne, die mit Lebensmittelfarbe eingefärbt war, in das Wasser gegeben. Unmittelbar darauf startete die Tropfensequenz. Der aufsteigende Schirm wurde mit zwei automatischen Blitzen fotografiert, ein dritter beleuchtete die Unterswasserskulptur. Das Timing, das schon für jeden Einzelschritt kompliziert genug ist, wird von einer Mumford Time Machine in der notwendigen Präzision sichergestellt.

Eine weitere und ganz besonders attraktive Spielart der Tropfenfotografie befasst sich mit jenen Figuren, die nicht durch von oben herunterfallende Tropfen hervorgerufen werden, sondern durch solche, die von unten aufsteigen.

Dazu wird die Flüssigkeit auf eine Lautsprechermembran gegeben, die zum Schwingen gebracht wird. Je nach Lautstärke, Frequenz und Konsistenz der Flüssigkeit entstehen die eigentümlichsten Skulpturen, die einige Sekunden lang bis zu einer Größe von einigen Zentimetern aufsteigen können.

Für das auf dem Buchumschlag verwendete Foto »Dancing Colors« (siehe auch rechte Spalte) gab der Bildautor Michael Schmutz einige Tropfen Farbe auf die Membran seines Lautsprechers und startete die Stereoanlage mit einem Musikstück, das einen sauberen Bass besitzt. Kurz vor dem Basseinsatz löste er die Kamera Canon 450D mit vier Sekunden Belichtungszeit aus und zündete danach manuell den Blitz. Bestückt war die Kamera mit einem 50-mm-Makroobjektiv, als Blitzgerät diente ein Yongnuo YN460 bei halber Leistung – trotz des überschaubaren Aufwands ein bemerkenswertes Ergebnis.

Water World
Foto: Corrie White

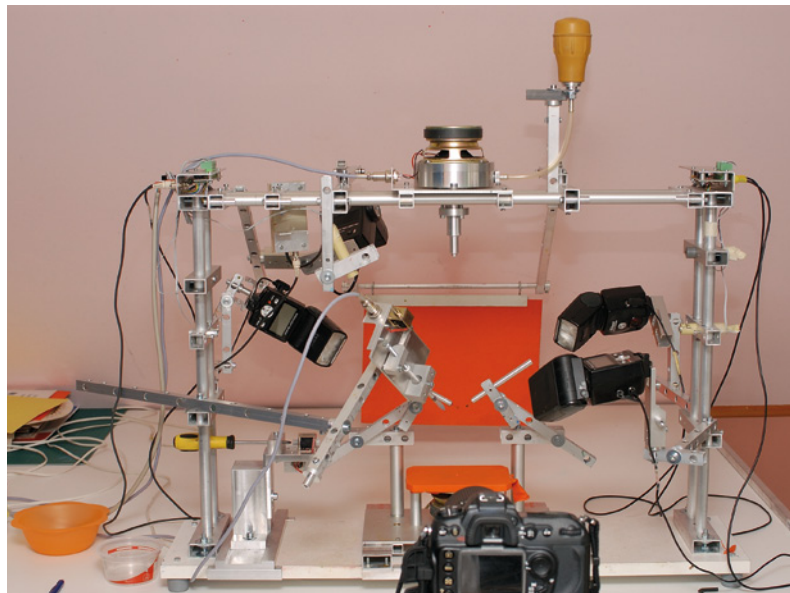


Dancing Colors – Tropfentanz zu den Bassrhythmen aus einem Lautsprecher
Foto: Michael Schmutz



Der für das Umschlagbild eingesetzte Lautsprecher mit Gummimembran
Foto: Michael Schmutz

*Aufbau für Wasserfiguren, kombiniert mit fallenden Tropfen. Oben der Tropfenspender, darunter eine Laserlichtschranke. Ganz unten die Membran für die Wasserfiguren. Mehrere Kurzzeitblitze dienen der Ausleuchtung.
Foto: fotoopa*



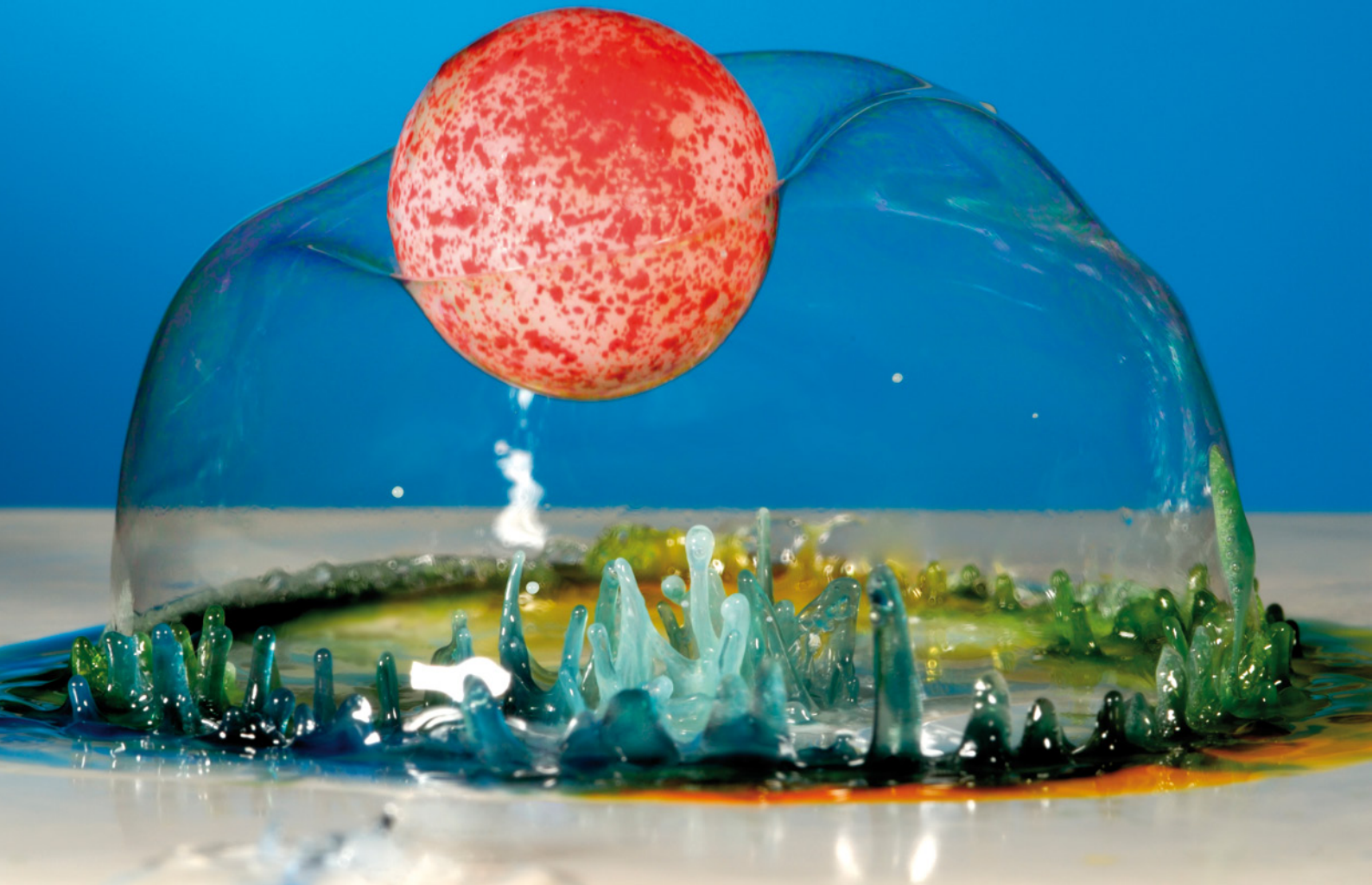
Wer mehr Automatik wünscht, kann ein Mikrofon an die Steuereinheit anschließen, das auf den entsprechenden Toneinsatz reagiert. Die Elektronik erledigt dann alle notwendigen Aktionen, bevor die Figur wieder in sich zusammenfällt. Neben den Tönen von realen Instrumenten eignen sich auch »synthetische« Klänge, deren Frequenzspektrum auf die Erfordernisse abgestimmt werden kann. Ein PC mit einem Software-Synthesizer, einer Soundkarte und angeschlossenem Aktivlautsprecher bietet alle Voraussetzungen. Natürlich – wie könnte es anders sein – steht auch hier eifriges Probieren und Testen an erster Stelle.

Schließlich und endlich können auch die von unten aufsteigenden Figuren mit fallenden Tropfen oder anderen Gegenständen kombiniert werden. Hier sind der Fantasie keine Grenzen mehr gesetzt.

Rechts oben: Waterfigure, Object and extra Splash

*Rechts unten: Waterfigure and Splash
Fotos: fotoopa*





*Bei dieser Figur, die an den Einschlag eines riesigen Asteroiden auf die Erde erinnert, war ein Mikrocontroller notwendig, der zwei Laserlichtschranken, den Lautsprecher, die Kamera und mehrere Blitzgeräte steuerte.
Foto: fotoopa*