Objektiv

Englisch: Lens

KAMERA

Optisches System aus Glaselementen — bestimmt Bildwinkel, Schärfentiefe und Bildcharakter komplett. 35mm, 50mm, 85mm: jede Brennweite ändert die Story.

Am Set entscheidet das Objektiv über die gesamte visuelle Sprache einer Szene — mehr noch als die Kamera selbst. Die Brennweite bestimmt nicht nur, was ins Bild passt, sondern auch wie die Zuschauer die Szene emotional wahrnehmen . Ein 35mm wirkt unmittelbar, räumlich, dokumentarisch. Ein 85mm holt das Gesicht aus Gesprächsabstand heran, schmeichelt ihm und schafft Nähe ohne physische Nähe. Ein 24mm verzerrt, dramatisiert, macht nervös. Das ist kein Zufall — das ist Optik, die Psychologie wird. In der Praxis bedeutet das: Objektive sind nicht austauschbar. Wird eine Szene mit einem 50er gedreht und zur Not auf einen 35er gewechselt, ändert sich die gesamte Dynamik des Takes. Der Schauspieler wirkt anders, der Raum atmet anders, die Spannung liegt woanders. Deshalb planen gute DPs die Objektivauswahl wie die Farbpalette — voraus, bewusst, mit dramaturgischem Hintergrund. Langbrennweiten (85mm, 135mm) für Porträts und emotionale Momente, Weitwinkel (24mm, 35mm) für Action und Raumgefühl, Normalbrennweiten (50mm) für neutrale, alltägliche Szenen. Die Schärfentiefe hängt direkt mit der Brennweite zusammen. Ein 85mm auf Blende 2,8 liefert eine butterweiche, dünne Schärfentiefe — ideal, um Protagonisten freizustellen und ablenkende Hintergründe weichzuzeichnen. Ein 35mm auf derselben Blende hält deutlich mehr Tiefenschärfe, lässt Kontext ins Bild. Das ist nicht besser oder schlechter — das ist eine Entscheidung, die den visuellen Ton setzt. Prime-Objektive (Festbrennweiten) liefern schärfere Bilder und bessere Lichtstärken als Zooms, erzwingen dabei aber Bewegung oder Schnitt — Zooms sind flexibel, aber optisch immer ein Kompromiss. Wichtig: Objektivverzerrung ist real und unterscheidet sich zwischen Herstellern. Manche Weitwinkel verursachen Fassverzerrung, die Kanten wölben sich nach außen — dramatisch, manchmal störend. Teleobjektive haben praktisch keine Verzerrung; aus der Distanz, aus der man mit ihnen dreht, wirkt das Bild aber optisch «platt». Brennweite und Sensorgröße (Vollformat vs. APS-C) multiplizieren diese Effekte. Eine 50mm auf Vollformat ist eine Standard-Normalbrennweite. Dieselbe 50mm auf APS-C wirkt wie ein 75mm — völlig anderes Bildgefühl. Das vergessen viele. Aktuelles Ein wachsender Markt widmet sich dem 'Rehousing' älterer Fotoobjektive: Legacy-Optiken von Herstellern wie Zeiss oder Kowa werden mit neuen Gehäusen, Zahnkränzen und PL- oder LPL-Mounts für den professionellen Kameraeinsatz ausgestattet. So lassen sich charakteristische, oft nicht mehr produzierte Bildcharaktere zu einem Bruchteil des Preises neuer Cine-Objektive nutzen. Firmen wie TLS oder IB/E Optics haben sich auf diese Praxis spezialisiert und bieten damit eine Alternative zu Neuentwicklungen etablierter Hersteller wie Arri. Aktuelles In der Cinematography-Community wird immer wieder diskutiert, wie nah man mit realen Objektiven an eine perspektivlose, quasi-orthografische Bildwirkung herankommt. Erreicht wird das durch extreme Telebrennweiten (400mm und mehr) in großer Distanz zum Motiv, wodurch Größenverhältnisse zwischen Vorder- und Hintergrund kaum noch verzerrt werden. Praktische Grenzen setzen dabei Lichtstärke, Naheinstellgrenze und schlicht der verfügbare Abstand am Set. Das Thema zeigt exemplarisch, wie stark die Brennweite nicht nur den Bildausschnitt, sondern die räumliche Lesbarkeit einer Einstellung prägt. Aktuelles In Foren wird zunehmend diskutiert, wie

sich mit realen Objektiven eine nahezu orthografische Anmutung erzeugen lässt – also Bilder ohne wahrnehmbare Tiefenstaffelung, wie sie sonst nur bei paralleler Projektion in CGI entstehen. Praktisch erreicht man diesen Effekt durch extreme Telebrennweiten (400mm und mehr) in großer Distanz zum Motiv, wodurch der große Abstand Vorder- und Hintergrund optisch verflacht. Die Diskussion zeigt, dass Kameraleute die physikalischen Grenzen der Optik gezielt ausreizen, um Bildsprachen zu imitieren, die eigentlich der computergenerierten Bildwelt vorbehalten sind.