

Negativ/Positiv-System

Englisch: Negative/Positive System

KAMERA

Belichtungsmessung in zwei Richtungen: Schatten und Lichter werden getrennt bewertet. Daraus ergibt sich der nutzbare Umfang und der Spielraum im Grading.

Schatten und Lichter werden nicht zu einem Gesamtwert zusammengefasst, sondern getrennt bewertet. Das Negativ/Positiv-System zerlegt die Belichtungsaufgabe in zwei konkurrierende Anforderungen: Wie viel Detail ist in den dunklen Stellen nötig (Negativ), und wie viel Spielraum bleibt bei den hellen (Positiv)? Beide Seiten gleichzeitig zu befriedigen ist unmöglich — stattdessen werden bewusst Kompromisse gesetzt. In der Praxis funktioniert das so: Das Spotmeter wird in die Schattenbereiche gerichtet — typisch -2 bis -1 Blende unter der Mittengrau-Referenz — und der Wert notiert. Dann folgen die hellsten, noch relevanten Lichter — oft +1 bis +2. Die Differenz zwischen beiden ist die Exposurerange, der verfügbare Spielraum. Liegt dieser über 5 Blenden, wird es eng im Sensor oder später in der Gradeumgebung. Es ist eine Entscheidung nötig: Welche Region wird geopfert? Meistens die Lichter — sie fallen schneller aus als Schatten, die sich liften lassen. Der Clou liegt im Grading. Wer beim Dreh bewusst für die Negativseite optimiert hat — also leicht überbelichtet, damit Schatten noch Textur zeigen — verfügt bei der Farbkorrektur über Kopfraum. Die Highlights lassen sich abbremesen, ohne sofort in Clipping zu laufen. Umgekehrt: Bei Optimierung nur auf die Lichter stehen Schattenpixel später als flache, rauschige Masse zur Verfügung. Das ist besonders im digitalen Kino kritisch, wo der Sensor bei Unterbelichtung schnell zur Granulose neigt. Klassische DoPs arbeiten nach diesem System intuitiv — sie sehen eine Szene, visualisieren beide Extreme gleichzeitig und stellen ihre Belichtung so ein, dass die Prioritäten klar sind. Mit moderner Sensorentechnik und Log-Recording besteht etwas mehr Puffer, aber das Prinzip bleibt. Eine Belichtungssicherung nach dem Negativ/Positiv-Gedanken bedeutet auch: Das Licht-Design ist vom ersten Moment an nicht neutral, sondern dramaturgisch. Es wird entschieden, welche Welt der Zuschauer sieht — und welche Details er nicht sehen darf.