

Target

LICHT/BEGRIFFE

Weißer Referenzkörper zur Kalibrierung von Belichtung und Weißabgleich während der Licht- und Kamera-Einrichtung.

Der Ziel ist nicht einfach das, worauf die Kamera scharf stellt — es ist das Versprechen an den Zuschauer, wo seine Aufmerksamkeit hingehört. Im Set sprechen wir vom Ziel, wenn wir festlegen, welcher Punkt im Bild die Hierarchie trägt. Das kann der Blick eines Schauspielers sein, die Hand, die eine Waffe hebt, oder tatsächlich auch die leere Stelle neben ihm, die durch Abwesenheit spricht. Das Ziel dirigiert; es ist aktive Komposition, nicht passives Fokussieren. Praktisch arbeitet man mit mehreren Ebenen: Das optische Ziel — wo die Linse tatsächlich scharf ist — muss nicht identisch sein mit dem dramatischen Ziel, wohin wir den Blick führen wollen. Ein Klassiker: Schauspieler spricht aus dem Off, während wir knackscharf auf dessen leeren Stuhl fokussieren. Das Ziel liegt hier in der Abwesenheit. Umgekehrt kann man auch bewusst unscharf arbeiten und trotzdem ein klares Ziel setzen — durch Licht, Farbe oder Position im Frame. Der Zuschauer folgt nicht automatisch der Schärfe, sondern der visuellen Gewichtung, die das Ziel schafft. Am Set bedeutet das: Vor der erste Einstellung klären, wo der Ziel liegt. Mit der Regie absprechen, ob es beim Schauspieler bleibt oder wandert. Bei Dialogszenen oft strategisch: Liegt der Ziel beim Sprechenden oder beim Zuhörenden? Diese Entscheidung beeinflusst die ganze emotionale Wahrnehmung. Kamerabewegungen, die dem Ziel folgen — etwa ein Schwenk oder eine Fahrt — erzeugen völlig andere Effekte als starre Komposition. Ein stationäres Ziel wirkt dokumentarisch, ein wanderndes Ziel erzeugt Spannung und Unruhe. Im Schnitt wird die Ziel-Hierarchie noch deutlicher: Man sieht sofort, wenn in zwei aufeinanderfolgenden Shots die Ziele nicht kohärent sind. Der Schnittrhythmus stockt, wenn der Zuschauer erst neu orientieren muss, weil das Ziel sprang. Professionelle Schnitte arbeiten mit konsistenten oder bewusst provokativ versetzten Zielen. Das ist kein Zufall — das ist Kontrolle über Aufmerksamkeit, Frame für Frame.