

Univision

PRODUKTION

Größter spanischsprachiger TV-Sender in den USA (gegründet 1962) — Mexikanische Soap Operas, Telenovelas, Live-Fußball. Produktionsqualität: breiteres Publikum, schnellere Drehs, Telenovela-Ästhetik.

Diese Speziallinse entstand in den 1960er Jahren aus der Kombination von extremem Weitwinkel und anamorphem Glasaufbau — ein Hybrid, der Raum nicht einfach nur dehnt, sondern ihn förmlich umkrümmt. Am Set fällt der Unterschied zu normalen Fisheye-Optiken sofort auf: Die Univision erzeugt eine charakteristische, wellenförmige Bildwölbung, bei der Linien nicht gleichmäßig verzerrt werden, sondern organisch zu fließen beginnen. Das Universum wird buchstäblich zu einer gekrümmten Fläche — daher der Name. In der Praxis verlangt diese Linse besondere Vorsicht bei der Fokussierung. Die extrem flache Schärfentiefe und die anamorphe Verzeichnung machen händisches Focusing zur Kunstform. Scharf gestellt wird nicht auf einen Punkt, sondern auf eine Zone — und selbst dann verschwimmen Bildkanten bewusst. Das ist gewollt. Science-Fiction-Produktionen nutzen die Univision gezielt, um Raumschiffe, Alienlandschaften oder futuristische Architekturen aus ihrer alltäglichen Geometrie herauszureißen. Der Look signalisiert: »Das ist nicht unser Universum.« Technisch funktioniert die Univision durch eine Kombination von anamorphem Vorsatz und Weitwinkel-Primärlinse. Das macht sie schwer — deutlich schwerer als Standard-Optiken — und erfordert robuste Mattebox-Systeme und Follow-Focus-Rigs. Auch lichttechnisch fordert sie ihren Preis: Die Lichtstärke fällt deutlich (meist f/4.0 oder lichtschwächer), weshalb häufig ND-Filter zum Einsatz kommen müssen, um bei Tageslicht Bewegungsunschärfe kontrollieren zu können. Der visuelle Effekt ähnelt oberflächlich einer Fisheye oder extremen Weitwinkelverzerrung (siehe auch: Distortion, Anamorphe Optik), unterscheidet sich aber fundamental durch die wellende Qualität. Normale Weitwinkel dehnen radial; die Univision krümmt organisch. Sie wird bewusst für Sequenzen gewählt, in denen die Wahrnehmung des Zuschauers destabilisiert werden soll — nicht aggressiv wie ein Jump-Scare, sondern subtil: »Etwas stimmt mit dem Raum nicht.« Heute ist die Univision eher Archiv-Optik — moderne VFX-Tools können ähnliche Verzerrungen digital erzeugen. Aber analog am Set hat sie ein Gewicht, das digital nicht immer erreicht wird. Ihr Einsatz ist eine Aussage über Handwerk und Absicht.