Grundlagen der Beleuchtung

Einführung

Ein gute Ausleuchtung ist die Grundlage für jede Filmproduktion. Nur wer sie beherrscht, kann auch wirklich gute Filmbeiträge und Filme produzieren.
In diesem Kapitel kannst du lernen, wie man eine Person oder ein Objekt richtig ausleuchten kann. Egal ob in einem Studio oder in einer anderen Räumlichkeit, auf einer Bühne oder auch bei einer Umfrage auf der Straße. Die Art der Beleuchtung hängt dabei auch von dem Format der Produktion ab. In Formaten für die Berichterstattung oder die Dokumentation kommt es vorwiegend darauf an, dass Personen und Objekte gut ausgeleuchtet und sichtbar sind.
In künstlerischen Formaten, wie einem Spielfilm, einem Musikvideo oder einem Trickfilm, wird Licht auch eingesetzt, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Eine gute Ausleuchtung kommt hier deshalb schon einer künstlerischen Tätigkeit gleich, die schon bei der Entwicklung des Drehbuchs und des Storyboards mitgedacht werden muss.

Vision *in action*

1. Kennst du die Umstände, die dich am Drehort erwarten?
    - vorhandene Lichtquellen (Tageslicht und künstliches Licht am Drehort) und wie sich das Licht im Laufe des Tages verändern könnte?
    - verfügbarer Platz, um Lampen bzw. Reflektoren aufzustellen und vorhandene Stromanschlüsse (hier kann eine Vorabbesichtigung der Räumlichkeit oder ein Raumplan sehr nützlich sein)
    - hast du den Kontakt zu Personen vor Ort (z.B. Hausmeister), die die bereits vorhandene Beleuchtung steuern und dir Zugang zu Stromanschlüssen verschaffen können?
    - Wie sieht der Hintergrund aus? Soll der Hintergrund in irgendeiner Form gestaltet werden (z.B. großes Tuch o. Ä.)
2. Bist du dir über die Art der Beleuchtung, die du erzielen willst, im Klaren?
    - welches Format soll produziert werden?
    - bei künstlerischen Formaten wie Spielfilm oder Trickfilm: Gibt es ein Drehbuch und/oder Storyboard, das Angaben zur Beleuchtung enthält?
3. Hast du alles nötige Lichtequipment eingepackt?
    - Lampen und/oder Reflektoren (weiße Pappe, weißes Styropor oder Alufolie, die auf Pappe aufgeklebt wurde)
    - Kabeltrommel
    - Lichtfilter bzw. Butterbrotpapier, das mit Wäscheklammern o.Ä. befestigt wird, um Licht zu streuen (Achtung bei Lampen, die sehr heiß werden, Brandgefahr!)

Equipment und Hilfsmittel

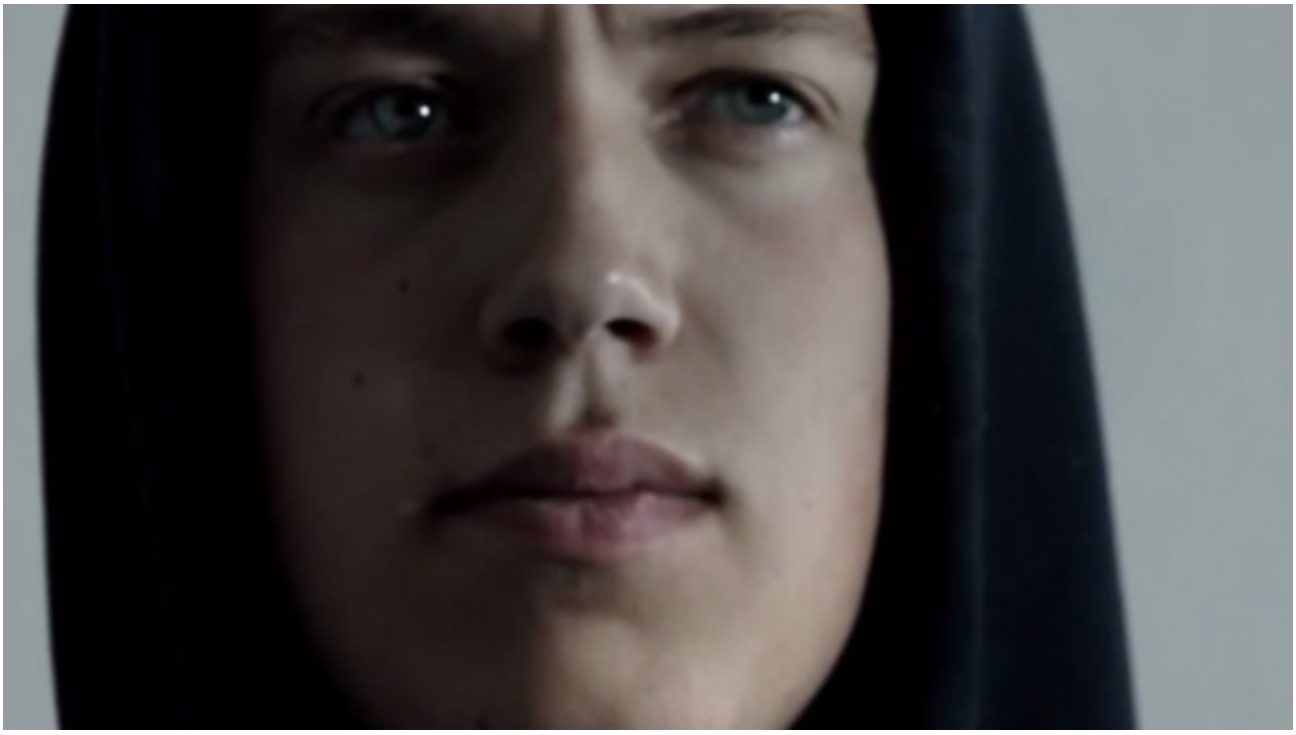
- Je nach Vorhaben eine oder mehrere Lampen (Schreibtischlampen, Stehlampen, Klemmleuchten etc. oder auch professionelle Filmleuchten, sofern vorhanden). Bei ausreichend schon vorhandenem künstlichem Licht oder Tageslicht kann aber auch ohne zusätzliche Lampen oder nur mit Reflektoren gerarbeitet werden.
- Butterbrotpapier oder “milchige” Folien und Wäscheklammern oder Klebeband, um das Licht von Lampen ggf. zu streuen (bei herkömmlichen Lampen) bzw. die dazu passenden Diffusoren für professionelle Lampen
- Reflektoren aus weißem Styropor oder Pappe, um entweder künstliches Licht (so kann man sich Lampen bei Innenaufnahmen sparen) oder Sonnenlicht (vor allem bei Außenaufnahmen) zu reflektieren
- Ein großes Tuch o. Ä. und Befestigungsmaterialien (Schnur / Stange oder auch professionelles Gerüst), um ggf den Hintergrund zu gestalten.
- Für die Green- oder Bluebox ein grüner bzw. blauer Hintergrund.
- Puder / Make-Up und Wattepads, um glänzende Gesichtspartien zu mattieren.

Hauptteil

Die Notwendigkeit einer guten Beleuchtung und auch die Wirkung der Beleuchtung auf das filmische Produkt wird häufig viel zu wenig berücksichtigt. Um so wichtiger ist es, dass wir lernen die richtige Beleuchtung in Abhängigkeit vom Filmformat und der gewünschten Wirkung zu schulen.

Vorhandenen Lichteinfall beachten und einsetzen

Am Tag kommt man im draußen oder auch in Räumen mit ausreichend großen Fenstern meist ohne zusätzliche Beleuchtung aus. Wichtig ist es, darauf zu achten, wo die Sonne steht bzw. durch welches Fenster Licht einfällt. Fällt Licht seitlich zum Schauspieler oder Interviewpartner oder einem Objekt ein, so wird eine Gesichtshälfte hell ausgeleuchtet und das Gesicht erscheint plastischer.



Standbild aus KOMA: die Beleuchtung von rechts lässt das Gesicht plastischer erscheinen.

Befindet sich die Lichtquelle gegenüber der Kamera, so entsteht oft das sog. Gegenlicht. Dies hat den Nachteil, dass die Person oder das Objekt, das zur Kamera hin steht, abgedunkelt wird und auf dem Film nicht mehr klar zu erkennen ist. Man kann dieses Phänomen aber auch nutzen, um bewusst nur die Silhouette einer Person oder eines Objekts darzustellen.

[picture: Silhouette im Gegenlicht / Positiv und Negativbeispiel]

> *Befindet sich die Kamera und das Kamerateam zwischen Lichtquelle und demrauszuleuchtenden Person oder dem Objekt, so müssen wir darauf achten, dass Kamerateam und Kameratechnik keinen Schatten ins Bild werfen – weder auf den Boden noch auf die Person oder sonstige Objekte.*

[picture: Negativbeispiel: Schatten der Kamera fällt ins Bild]

> *Die Goldene Stunde ist die Stunde nach dem Sonnenaufgang oder vor dem Sonnenuntergang, in der das Licht der Sonne sehr sanft und weich ist und eine ganz spezielle Atmosphäre erzeugt. Es wird von Filmemachern oft benutzt,um schöne Landschaftsaufnahmen oder romantische Aufnahmen zu machen.*

Zu anderen Tageszeiten, insbesondere zur Mittagszeit, können durch das starke Sonnenlicht die hellen Bildanteile überbelichtet werden, und die Schatten sind sehr dunkel.

> *Wir richten die Kamera nie direkt in die Sonne, weil sie dadurch beschädigt werden kann und ihr beim Blick durch den Sucher auch eure eigenen Augen schädigen könnt.*

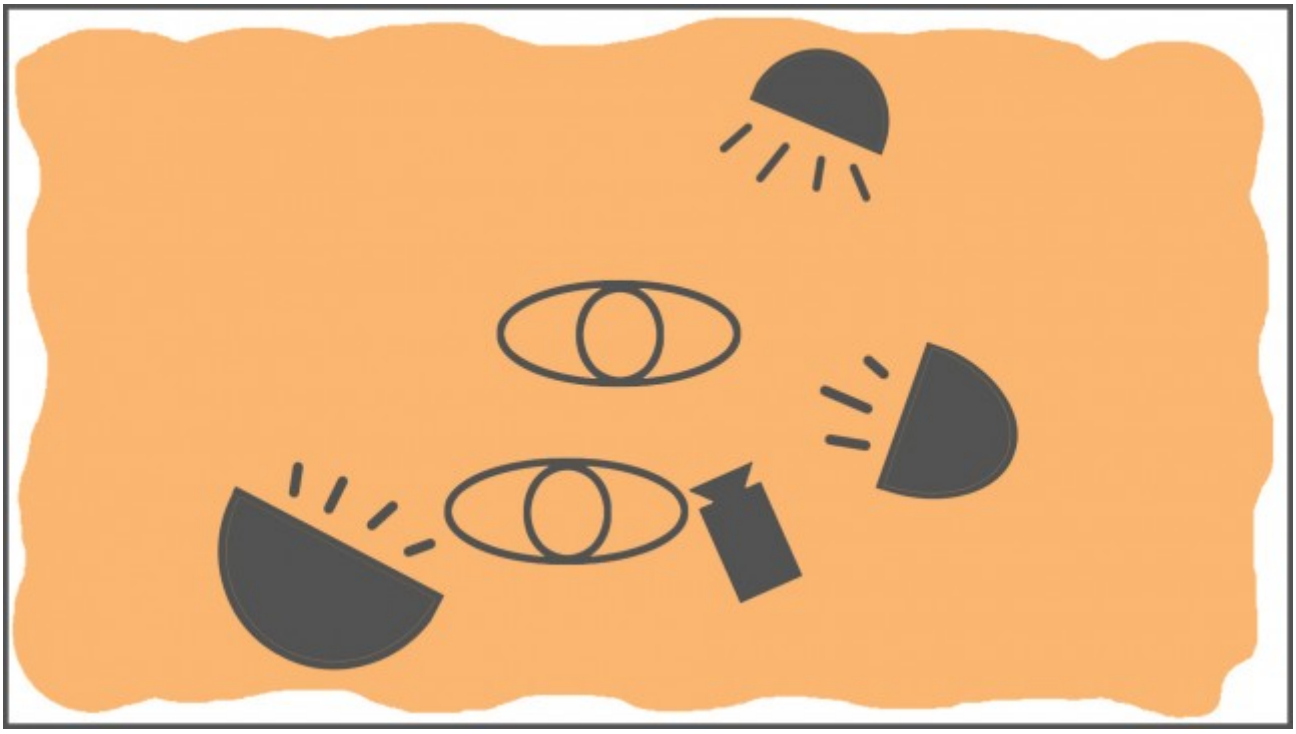
Ausleuchtung für Interviews oder Moderation mit künstlicher Beleuchtung

Als Ausgangsbasis für eine gute Ausleuchtung für Aufnahmen z.B. bei Interviews und Studiosendungen (Moderation oder Talkshow) bietet sich die sog. 3-Punkt-Ausleuchtung an.



Diese kann auch zu einer 4-Punkt-Ausleuchtung erweitert werden, wenn ein Hintergrund in einem Studio gut ausgeleuchtet werden soll. Auf diese Weise kann man den Hintergrund deutlich von der beleuchteten Person absetzen, was auch die Bedingung für den Einsatz einer Green- oder Bluebox ist.

Ausgehend von der 3- bzw. 4-Punkt-Ausleuchtung kann man auch durch Modifikationen einzelner Lampen oder Reflektoren gezielt Lichtstimmungen erzeugen.



Ein typischer Aufbau für eine 3 Punkt-Ausleuchtung mit der Kamera auf der rechten und dem Interviewer auf der linken Seite.

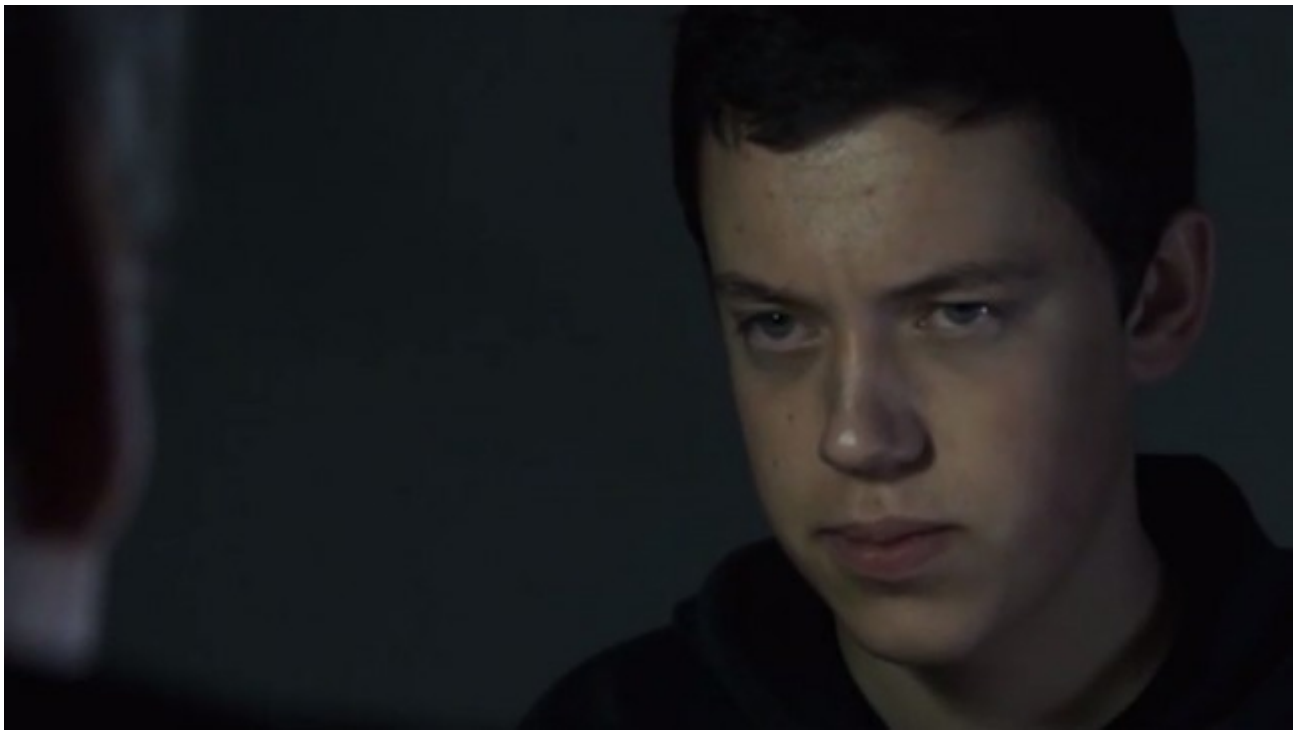
Aufbau einer 3- bzw. 4-Punkt-Ausleuchtung:

1. Zunächst wird die Person im Raum positioniert. Sie kann stehen oder auch sitzen.
2. Danach überlegt man sich, wo die Kamera aufgestellt werden soll:
    - bei einem klassischen Interviewsetting muss zunächst entschieden werden, wo der Interviewpartner im Bild zu sehen sein soll – in der rechten oder in der linken Bildhälfte – und davon abhängig, wo der Interviewer stehen soll – links oder rechts von der Kamera. Dies ist von verschieden Faktoren abhängig: Vorgaben im Drehbuch (z.B. Pro und Contra-Positionen bei mehreren Interviews werden durch linke oder rechte Position des Interviewpartners verdeutlicht), der Gestaltung des Hintergrund (z.B. Position eines markanten Objekts oder Gebäudes) oder auch einer "Schokoladenseite" des Interviewpartners. Unabhängig davon ist der Interviewer ist bei dieser Art des Aufbaus nie oder nur kaum im Bild sichtbar.
    - Bei einer Moderation blickt die Person direkt in die Kamera – sie befindet sich entweder in der Bildmitte oder links oder rechts im Goldenen Schnitt.
3. Dann beginnt die Ausleuchtung. Zunächst richtet man das Führungslicht aus, das von leicht schräg vorne und schräg von oben (vergleichbar mit Sonnenlicht) auf die auszuleuchtende Person (oder eine Testperson) trifft. Bei Interviews steht das Führungslicht auf der Seite des Interviewenden. Nachdem man das Licht eingerichtet hat, kann man dessen Wirkung noch über den Einsatz von professionellen Diffusoren oder Papier oder Folien, die das Licht streuen, beeinflussen.
4. Durch das Führungslicht wird nun ein Schatten auf die dem Führungslicht abgewandte Seite des Gesichts des Auszuleuchtenden geworfen. Dieser wird nun durch das Aufhellungslicht oder auch einen Reflektor auf der anderen Seite der Kamera aufgehellt. Das Aufhellungslicht oder der Reflektor stehen in einem 70° Winkel zum Führungslicht. Die Quelle für die Aufhellung befindet sich ungefähr auf Augenhöhe mit dem Auszuleuchtenden und hat etwa 50% der Helligkeit des Führungslichts. Benutzt man einen Reflektor, so ist die Intensität des vom Führungslicht reflektierten Lichts natürlich automatisch geringer.
   Das Gesicht des Interviewpartners oder Moderators ist nun also komplett ausgeleuchtet.
5. Dann folgt das sogenannte Spitzlicht, das sich ungefähr auf einer Achse mit dem Führungslicht befindet. Das Spitzlicht trifft schräg von hinten auf den Hinterkopf des Auszuleuchtenden und sorgt dafür, dass aus Sicht der Kamera ein leichter Schein um die Silhouette des Kopfes des Auszuleuchtenden entsteht, wodurch sich dieser besser vom Hintergrund abhebt und die Aufnahme an räumlicher Tiefe gewinnt.
6. Als vierte Lichtquelle kann man eine Lampe auf den Hintergrund richten. Dies sorgt für eine ausgewogene Ausleuchtung der gesamten Situation, wenn diese gewünscht ist (z.B. in einem Studio, wo es merkwürdig wäre, wenn der Auszu- leuchtende gut ausgeleuchtet ist, der Hintergrund aber dunkel bleibt). Beim Einsatz einer Blue- oder Greenbox bzw. eines gleichmäßigen blauen oder grünen Hintergrunds ist das Ausleuchten ebenfalls wichtig, damit man in den Hintergrund durch sog. "Keyen" einen virtuellen Hintergrund einblenden kann.

Ausleuchtung in künstlerischen Filmformaten (Spielfilm, Musikvideo, Trickfilm)

In einem künstlerischen Filmformat, wie z.B. einem Spielfilm, versucht man meist, eine möglichst natürliche Ausleuchtung zu erreichen, also eine Ausleuchtung, bei der der Zuschauer später kaum wahrnimmt, dass am Drehort überhaupt ausgeleuchtet wurde. Daher gilt es auch, doppelte Schatten, wie sie bei der 3- bzw. 4-Punktausleuchtung entstehen können, zu vermeiden. Das kann man erreichen, indem man mehrere Lampen und / oder Reflektoren einsetzt.

In künstlerischen Formaten wird das Licht meist auch gezielt eingesetzt, um eine bestimmte Wirkung bzw. Lichtstimmung zu erzielen. Wenn man den Drehort eher wenig ausleuchtet, kann z.B. eine dramatische oder düstere Stimmung entstehen. Dann spricht man auch von dem sog. Low-Key, das z.B. auch für das Genre des “Film noir” oder den zeitgenössischen “Neo-noir” typisch ist.



Standbild aus KOMA: low-key erzeugt eine düstere Stimmung.

Beim sog. High-Key-Stil wird das Bild sehr hell ausgeleuchtet. Dadurch entsteht eine aufmunternde Lichtstimmung.

[example: high-key]

Normalerweise liegt bei einem künstlerischen Filmformat der Fokus der Kamera auf einem Schauspieler / einer Schauspielerin, wobei dabei das Gesicht des Schauspielers / der Schauspielerin eine sehr bedeutende Rolle spielt und vom Zuschauer besonders fokussiert wird. Daher gilt es insbesondere auf die Ausleuchtung der Gesichter zu achten. Analog zur gesamten Lichtstimmung am Drehort können auch die Gesichter der Schauspieler eher dunkel bzw. nur teilweise oder hell ausgeleuchtet werden, um verschiedene Stimmungen zu erzeugen oder zu unterstreichen.



Standbild aus KOMA: ein dunkles Gesicht erzeugt eine angsteinjagende Stimmung.



Standbild aus KOMA: gut ausgeleuchtete Gesichter betonen die fröhliche Stimmung.

Wie bei der Nutzung verfügbaren Lichts gilt auch hier, dass die Beleuchtung eines Gesichts von nur einer Seite, ein Gesicht plastischer erscheinen lässt.

[picture: effect on film still, face light from one side from featured movie]

Auch farbiges Licht kann eingesetzt werden, um eine bestimmte Stimmung zu erzeugen.



Standbild aus KOMA: das Gesicht, das in der Postproduktion leicht in magenta eingefärbt wurde unterstreicht den dramatischen Moment.

Auch Silhouetten von Schauspielern und Requisiten, die durch Gegenlicht entstehen, können künstlerisch eingesetzt werden (siehe oben).

Übungen

Zu: Vorhandenen Lichteinfall beachten und einsetzen

1. Begebt euch an verschiedene Orte drinnen und draußen und versucht, das vorhandene Licht wirkungsgerecht mit einem Schauspieler oder einer Requisite zu nutzen.
2. Macht Fotos von den verschiedenen Lichtsituationen und wertet diese anhand der Kriterien ausreichende Helligkeit, Plastizität von Personen und Requisiten und Wirkung des Lichtstimmung aus.

Zu: Ausleuchtung für Interviews oder Moderation mit künstlicher Beleuchtung

1. Sucht euch einen Raum, der für für ein Interview oder eine Moderation geeignet ist, und leuchtet diesen mithilfe der 3- bzw. 4-Punkt Beleuchtung aus. Versucht möglichst, den Schattenwurf der verschiedenen Lichtquellen bzw. Reflektoren auf Boden und Hintergrund zu unterbinden. Achtet auf eine plastische Ausleuchtung von Personen im Bild. (Falls ihr nicht die räumlichen Möglichkeiten habt, könnt ihr auch ein

Miniaturstudio bauen und dort verschiedene Lichtsituationen mit Puppen und kleinen Lampen aufbauen.)
2. Macht Fotos von dem ausgeleuchteten Studio oder Modellstudio und wertet diese anhand der Kriterien ausreichende Helligkeit, Plastizität von Personen bzw. Puppen und vorhandener Schattenwurf aus.

Zu: Ausleuchtung in künstlerischen Filmformaten (Spielfilm, Musikvideo, Trickfilm)

1. Erzeugt verschiedene Lichtstimmungen an verschiedenen Drehorten bzw. Miniaturdrehorten zum Testen von Lichtstimmungen oder für Trickfilme. Achtet auf die Lichtstimmung sowohl durch die Ausleuchtung der Drehorte als auch der Schauspieler / Modellfiguren. Spielt mit denen in diesem Kapitel dargestellten Möglichkeiten, um Einfluss auf die Lichtstimmung zu nehmen.
2. Macht Fotos von den verschiedenen Lichtsituationen und wertet diese anhand der Kriterien Helligkeit, Anteil heller und dunkler Bildanteile und Wirkung der verschiedenen Lichtstimmungen aus.

Häufige Fehler

1. Es wird nicht daran gedacht, dass es am Drehort Probleme mit der Ausleuchtung geben könnte und daher auch kein Lichtequipment mitgenommen.
2. Eine schlechte Beleuchtung wird einfach in Kauf genommen, da man ja alles erkennen kann.
3. Im Drehbuch und im Storyboard wird die Beleuchtung kaum oder gar nicht berücksichtigt.
4. Personen und Objekte werden zu dunkel oder zu hell ausgeleuchtet.
5. Es wird zu sehr auf die Automatikfunktion der Kamera in Bezug auf die Helligkeit vertraut und das Bild wird zu hell oder zu dunkel.
6. Reflexionen, z.B. auf Brillengläsern werden nicht berücksichtigt.
7. Die ausgeleuchtete Person wird durch die Ausleuchtung geblendet, sagt aber nicht, dass sie dies stört, und das Gesicht wirkt verkrampft.
8. Die auszuleuchtende Person beginnt zu schwitzen, weil der Raum zu warm wird. Die Stirn beginnt zu glänzen.
9. Der Schattenwurf durch die beleuchtete Person oder das beleuchtete Objekt oder auch das Filmteam oder andere Objek werden im Bild nicht berücksichtigt.
10. Beim Einsatz mehrerer Kameras wird oft vergessen, bei allen Kameras dieselben Einstellungen (ISO, Iris, Shutter) vorzunehmen, um nach der Montage eine einheitliche Bildästhetik zu erhalten.

Verwandte Themen und Links zu externen Quellen

Kapitel: Bildkomposition und Farbgebung / Produktion von Fernsehnachrichten oder einer Reportage / Aufnahme und Montage einer Veranstaltung

Kurzfilm KOMA aus Deutschland. Produziert u.a. von und mit Schülern eines Gymnasiums

Arbeitsweise mit Jugendlichen

Zum Erlernen der wichtigsten Grundlagen können am Anfang reine Übungen zur Ausleuchtung ohne die Absicht

schon ein filmisches Produkt anzustreben sinnvoll sein.
Machen Sie aber nicht zu viele Trockenübungen. Diese können schnell langweilig werden und Kinder und Jugendliche demotivieren. Beginnen Sie so bald wie möglich einen richtigen Dreh zu planen und durchzuführen, während dessen die Kompetenzen für eine gute Ausleuchtung weiter vertieft werden können.

Fachausdrücke

Studio, Format, Reflektor, Lichtquelle, Lichtfilter, Diffusor, Gegenlicht, Goldene Stunde, Greenbox, Bluebox, Hintergrund, 3- bzw. 4-Punkt-Ausleuchtung, Führungslicht, Aufhellungslicht, Spitzlicht, Film noir, neo noir