

Gestalten mit Licht und Schatten

Oliver Rausch, Fotoschule Köln

Themen nur anreißen. Umfangreiche Info sprengt den Rahmen. Ausschnitte bis ca. Seite 70 von über 300.

Es sind nur die Buchinhalte relevant, Themen wie Portraits „spontan auf der Straße“ und andere künstlerische Arten, sind hier erst mal nicht behandelt, wir wollen das Licht ja bewusst führen.

Wir beschäftigen uns im Wesentlichen mit einer der Grundlichtarten, dem Seitenlicht.

Aktuell arbeiten wir mit einer Lichtquelle. Weitere Lichtquellen oder Aufheller – später.

Tipp: Ochsenchnur

Vorstellung straff gespannte Schnur zwischen Nase und Kameramitte. Zunächst gelten die hier vorgestellten Effekte nur, wenn die Lichtquelle (nur eine) auf einer Seite der Ochsenchnur steht.

Einleitung

Frontlicht lässt das Gesicht flächiger bzw. breiter erscheinen. Ein hell-dunkel-Verlauf durch seitliches Licht gibt Plastizität. Gesichter werden besonders plastisch, wenn das Licht auf die kurze Seite des Modells fällt. Das Licht auf der langen Seite wirkt nicht spannend. Dazu sollte man möglichst die „Schokoladenseite“ des Modells herausfinden.

Bild Seite 5 (Linien für Gesichtshälften)

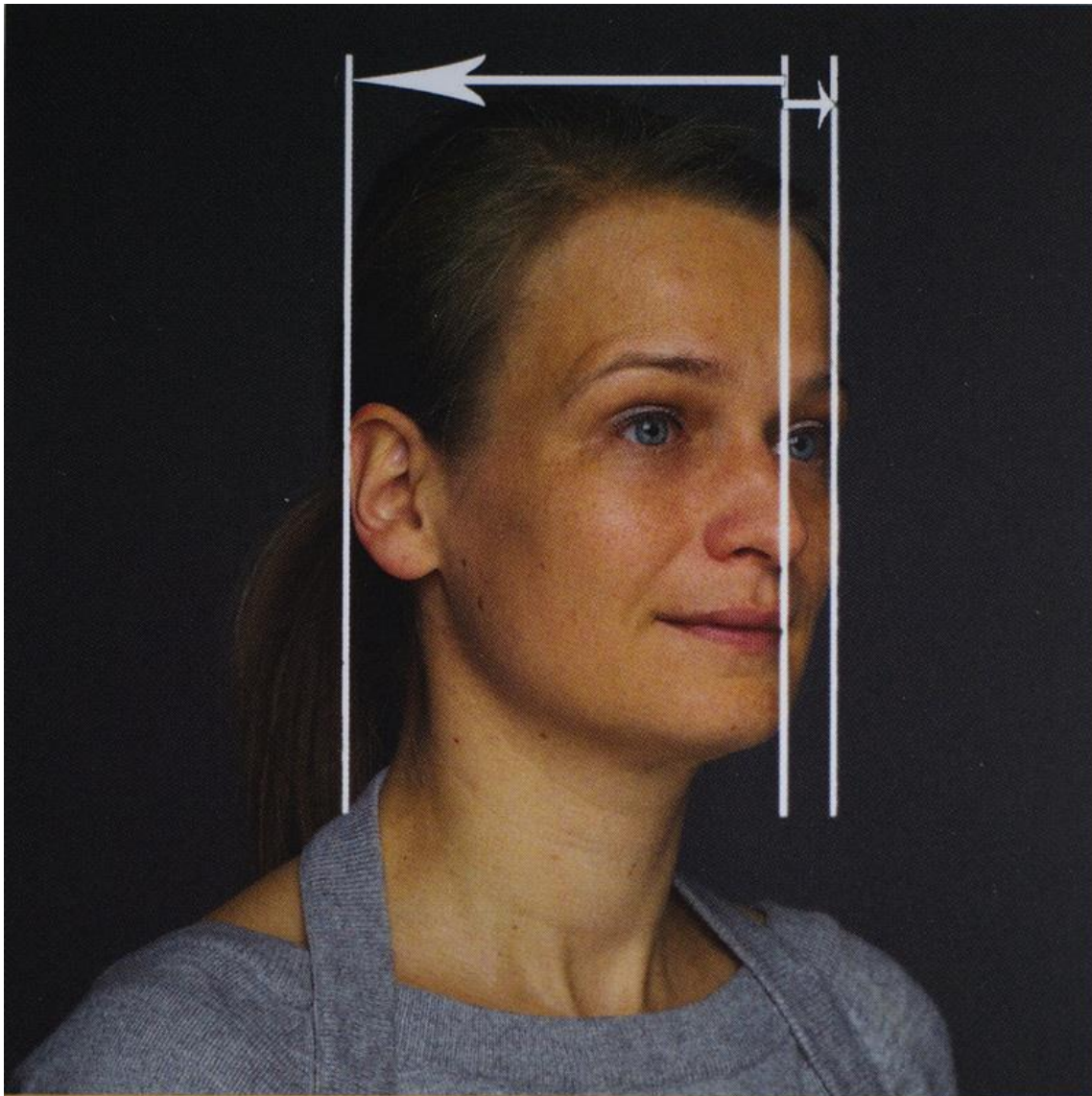


Abbildung 1-4





Lichtrichtungen

Die Obere Gesichtshälfte beleuchtet, wirkt eher fröhlich, leicht, es ist das Gute..... Von unten. Das Theaterlicht, das diabolische, unheimliche (Edgar Wallace). Helle bzw. dunkle Bildhintergründe

2 Bilder Seite 9 (Lichtrichtung oben, unten)





Blickrichtung und Lichtrichtung

Lichtrichtung und Bildwirkung: Licht von links kommt aus der Vergangenheit, von rechts aus der Zukunft. Von oben = positiv, Himmel. Das Model schaut nach von uns aus gesehen nach links: Zukunft! Abenteuer – Hollywood-Filme nutzen das

Bild Seite 7

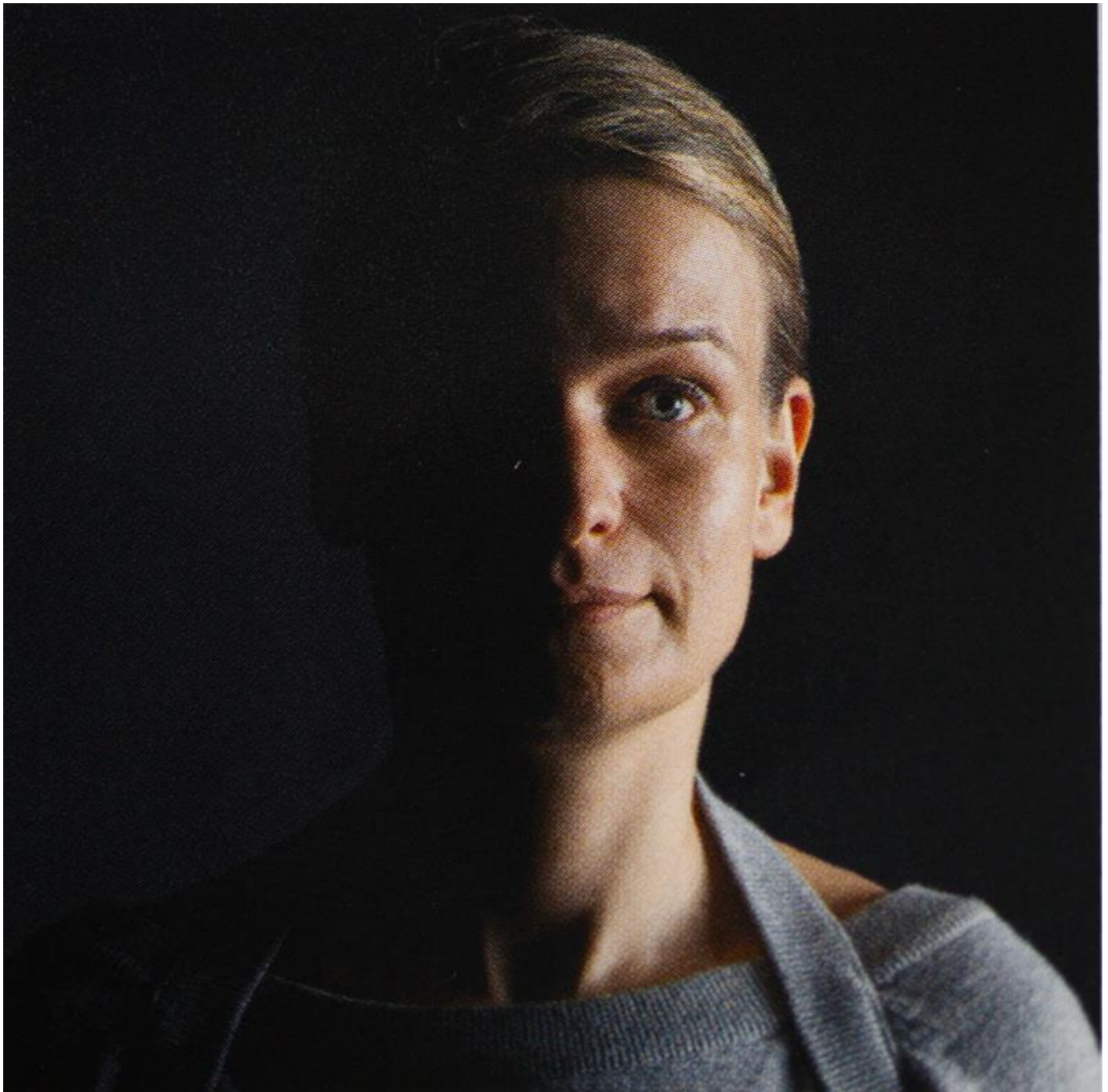


Seitenlicht Schritt für Schritt:

Seitenlicht ist relativ krisensicher.

Licht direkt von der Seite ins Ohr zerreit das Gesicht durch eine Schattenlinie. Die Schattenlinie hat keinen S-Kurvenverlauf mehr- der sonst durch die Nase entsteht.

Bild Seite 30



Aufbau einer Seitenlichtaufnahme

4 Bilder Seite 27

1. Licht ins Ohr und aus dem anderen wieder heraus... symbolisch.



Abbildung 2-1

Seitenlicht – erster Schritt

2. Licht nach vorne bewegen, bis auf dem Augenlid der Schattenseite ein kleiner Lichtfleck erscheint.



Abbildung 2-2

Seitenlicht – zweiter Schritt

3. Licht nach oben schieben, bis Oberlid und Unterlid beleuchtet sind.

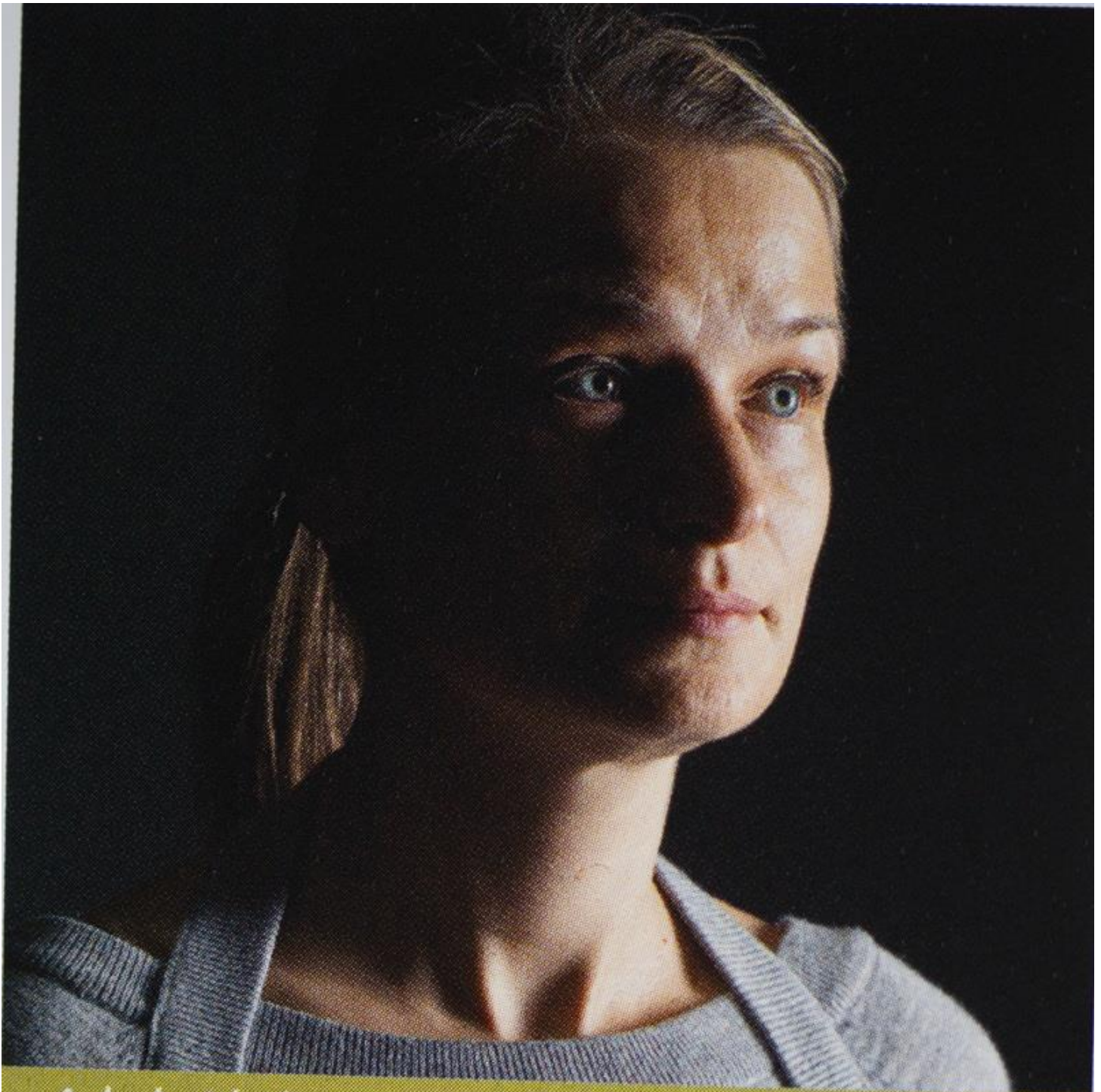


Abbildung 2–3

Seitenlicht – dritter Schritt

4. Sollte das nicht reichen, Lichtquelle noch etwas weiter nach vorn, bis das Auge bzw. die Iris Licht erhalten. Das Auge erhält noch etwas Leuchtkraft. Das Auge der Schattenseite hat nun einen Akzent und man schaut darauf.

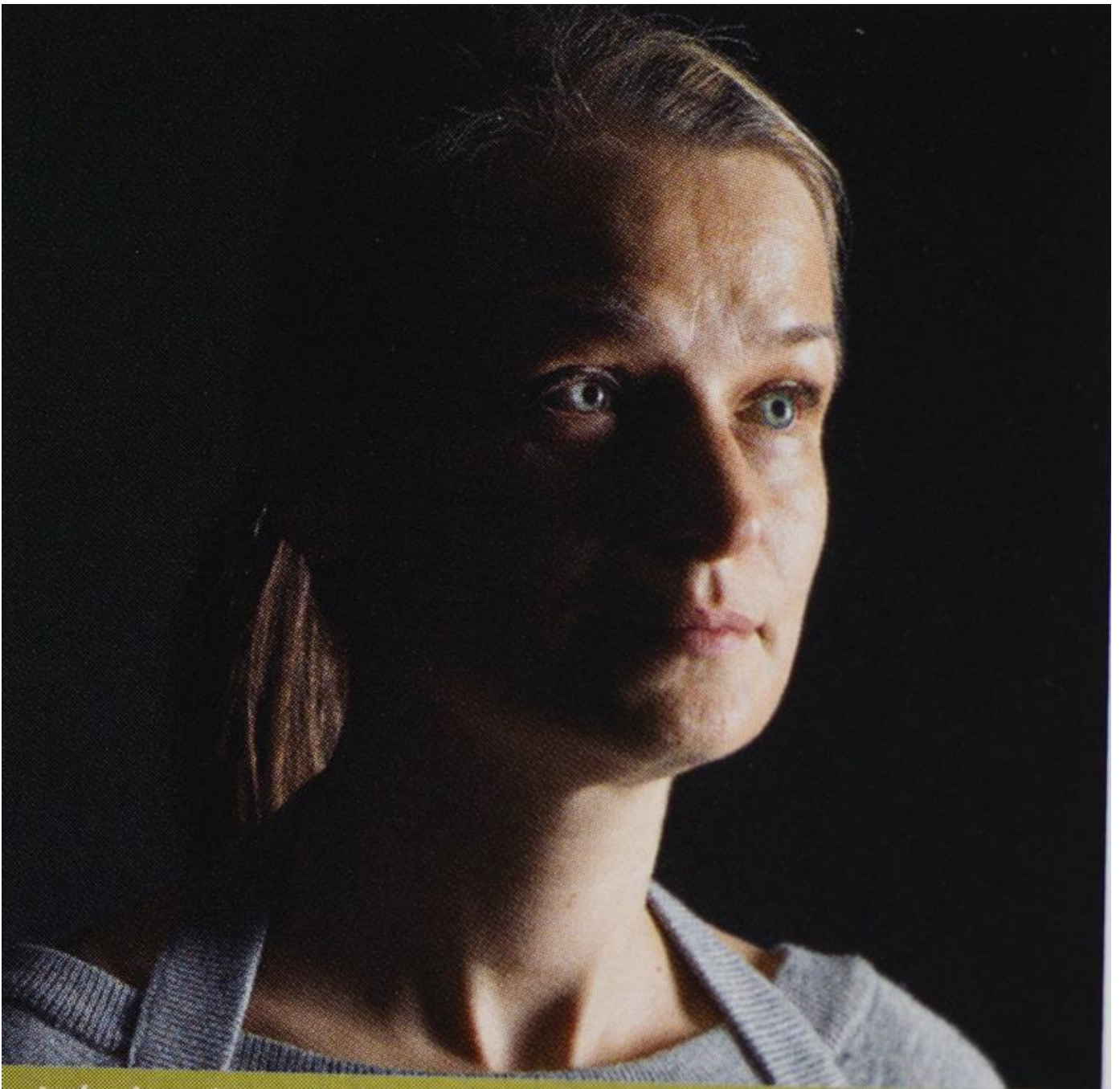


Abbildung 2-4

Seitenlicht – optionaler vierter Schritt

Ist das Licht zu weit vorne, entstehen Lichtflecken auf der Schattenseite.

Bild Seite 31 (Bild Seitenlicht mit Lichtflecken)



Abbildung 2–8

Zu weit vorne platziertes Seitenlicht

Die Kameraposition bei Seitenlicht

4 Bilder S.28 und S.29 (Bilder Kamerapositionen bei gleichem Licht)

Mit der Kamera kann man um das Model herumlaufen. Die Kamera immer auf der Schattenseite lassen.
(Ochsenschnur)





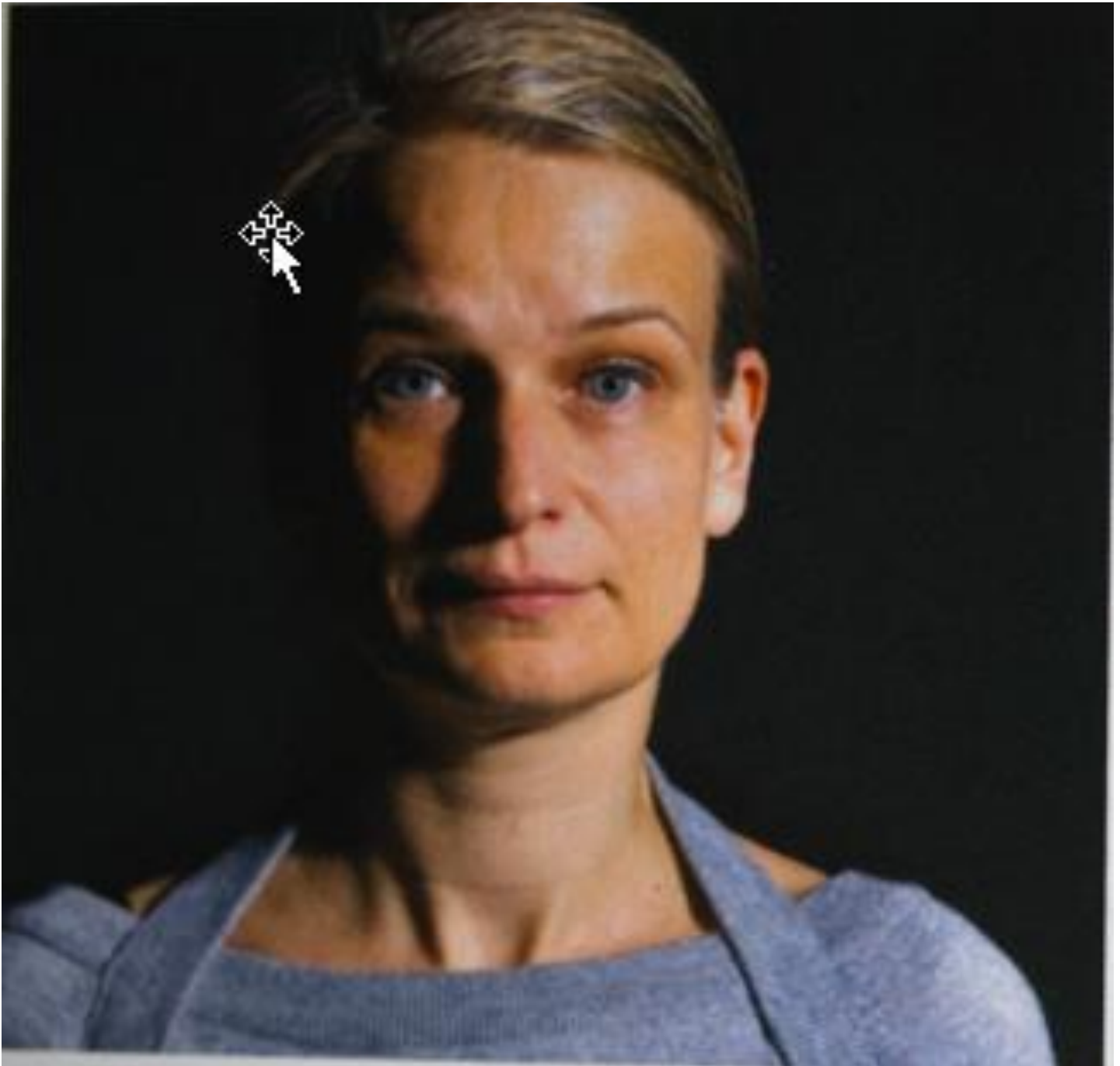


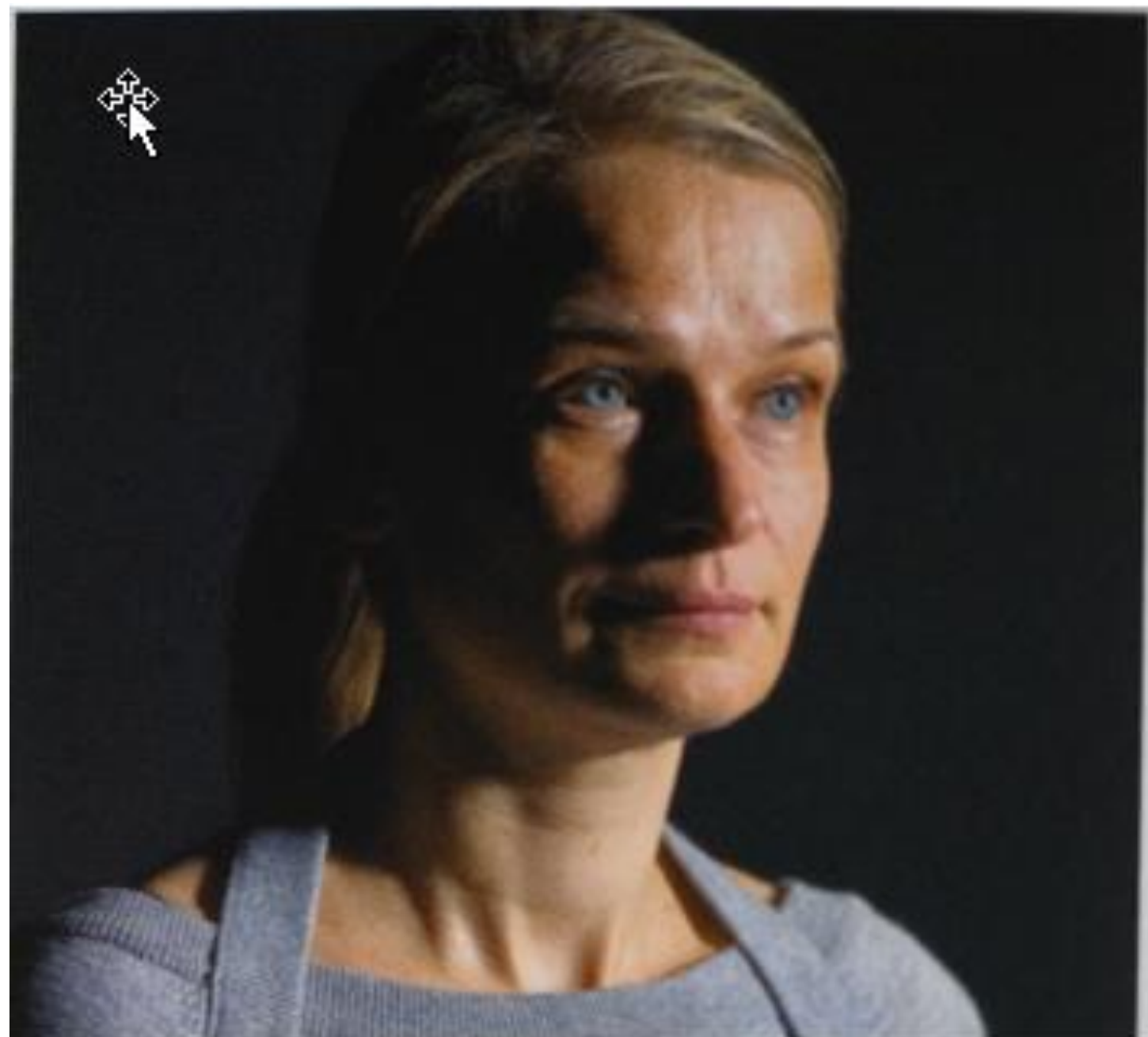
Lichtsetzung für Rembrandtlicht

Bilder S. 38, 4 Bilder Rembrandtlicht, Kamerapositionen

Rembrandtlicht ist spannend. Man kann das Rembrandtlicht einer gesetzten Szene mit verschiedenen Kamerapositionen aufnehmen. Wesentliche Bereiche also die Charakteristik – Mund, Augen werden noch erfasst. Licht gibt viel Spielraum durch weitere Aufhellmethoden.

Lichtquelle von rechts oben, leicht zur kurzen Seite, dann so weit nach hinten verschieben, bis der Nasenschatten den Gesichtsschatten berührt. Nicht weiter! Dann Kameraposition wählen.









Kontraste Tipp:

Kontraste werden vom Auge besser gesehen, als von der Kamera. Man befindet ein Modell gut beleuchtet mit dem Auge und die Kamera stellt es schwarz dar. Empfehlung: Augen zusammen kneifen im Studio: Bild S. 82.

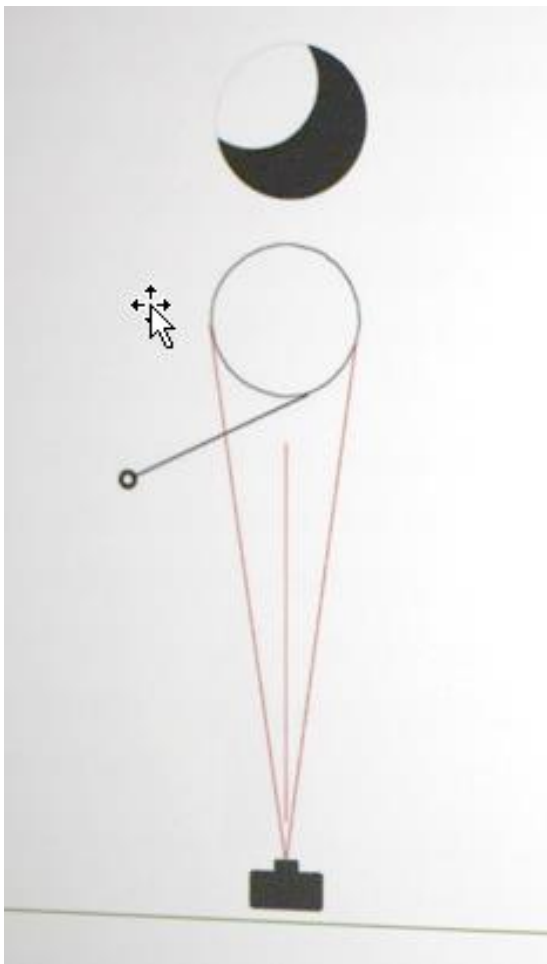
Die Größe der Lichtquelle

Entscheidend für die fotografische Maßnahmen ist die Größe der LQ. Davon hängt ab – die Plastizität, Struktur- und Farbwiedergabe sowie Glanzlichter. Man spricht von der Winkelgröße der Lichtquelle.

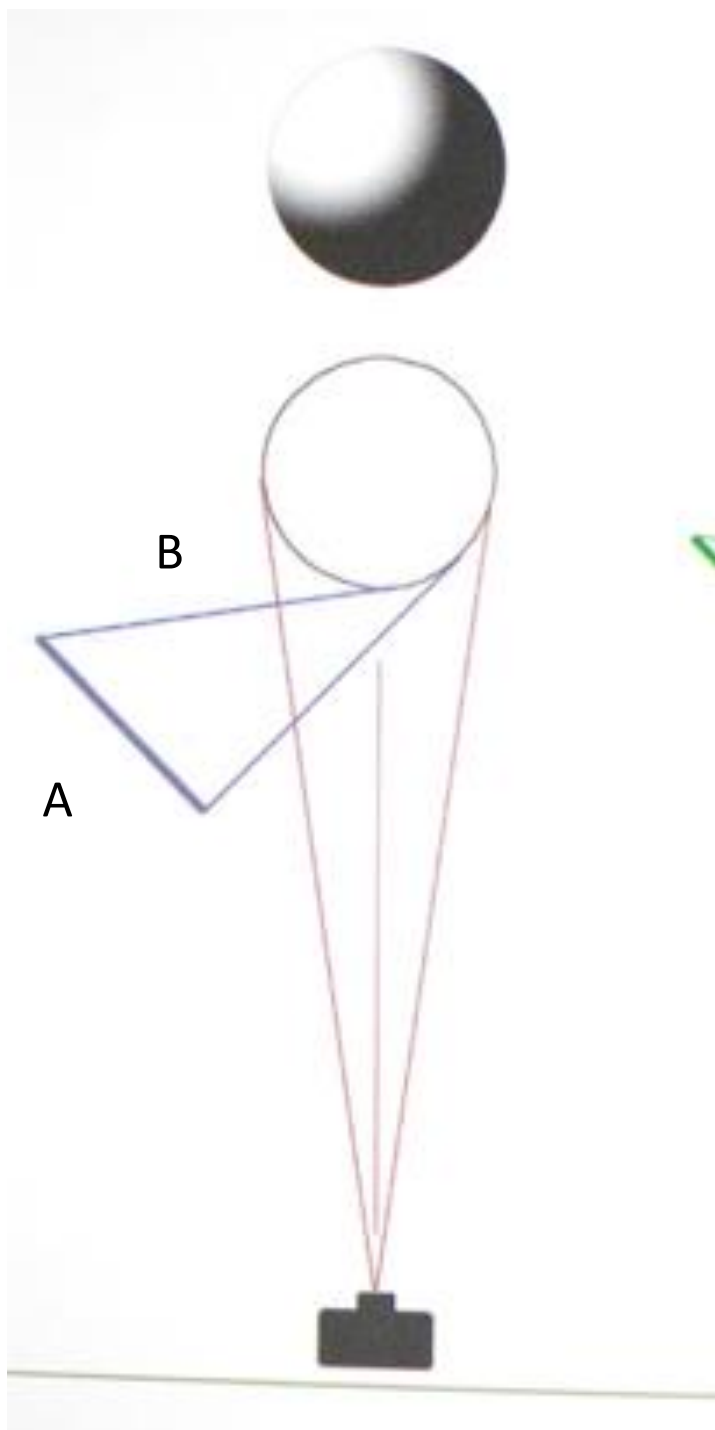
Bilder Seite 68, 3 Grafische Darstellungen

Die Winkelgröße der Lichtquelle und die Plastizität

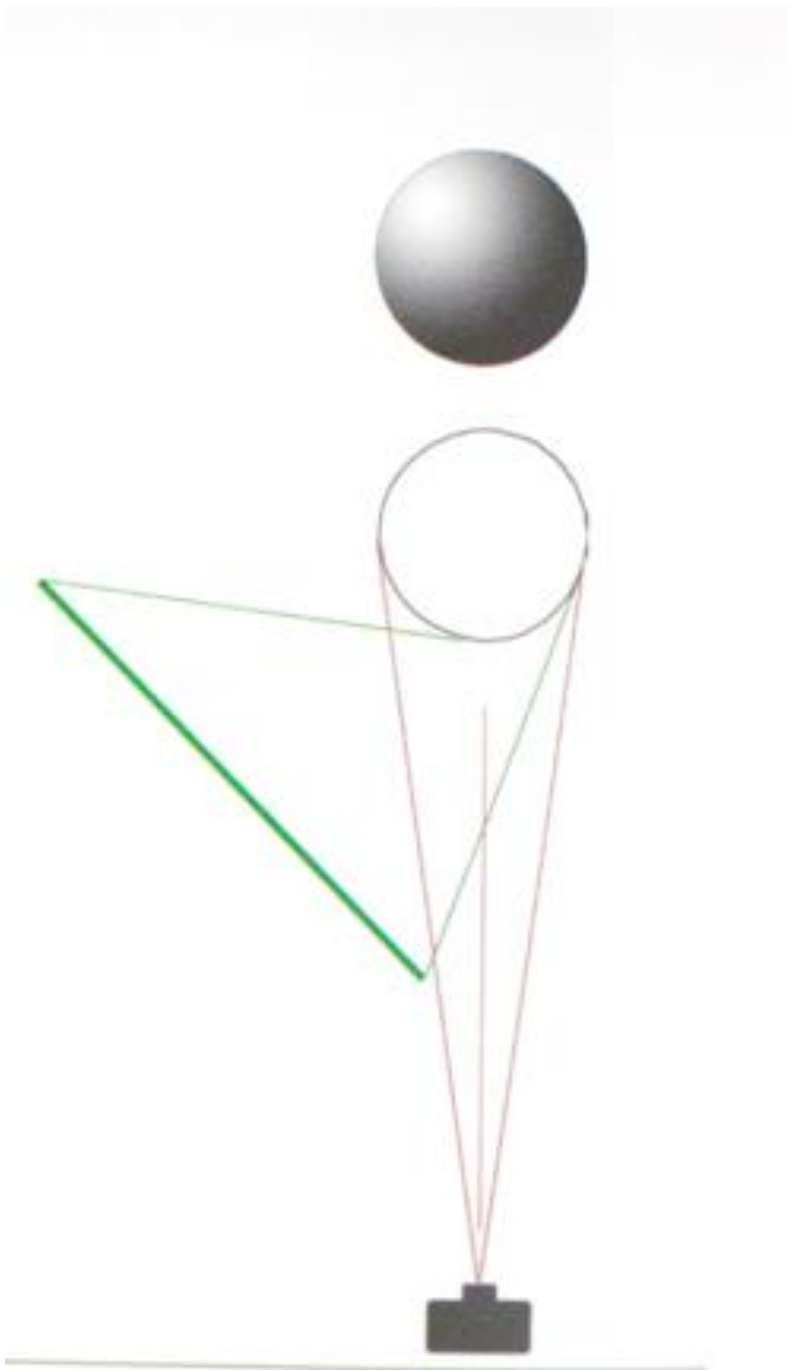
Die Darstellung im nächsten Bild zeigt eine Punktlichtquelle. Diese kann über den Punkt am Ball, wo das Licht auftrifft, nicht weiter nach rechts beleuchten, weil die Krümmung des Balles es nicht zulässt. Es wird ein harter Schnitt zwischen schwarz und weiß entstehen. Links neben dem Punkt, wo die Linie auf den Ball trifft, ist volles Licht. Rechts, ab diesem Punkt keines mehr.



Im zweiten, folgenden Bild ist die Lichtquelle etwas breiter. Z.B. eine Softbox mit 90 cm Durchmesser. Das ist die Linie A, z.B. 90 cm lang. Die Breite der Lichtquelle sorgt dafür, dass das Licht, welches vom rechten Rand der Softbox weiter rechts auf der Kugel auftrifft. Das Licht, welches von der linken Seite Softbox kommt nicht so weit um die Kugel herum jedoch ist jetzt ein Stück des Umfangs im nach rechts weniger werdenden Licht noch angeleuchtet. Diese kleine Stück wird auf der schwarz-weißen Kugel im Gaubereich gezeigt. Links neben der Linie B ist alles voll ausgeleuchtet.



Wir die Lichtquelle noch größer, z.B. durch ein Bettlaken als Diffusor, wird der Übergangsbereich zwischen weiß und schwarz noch größer.

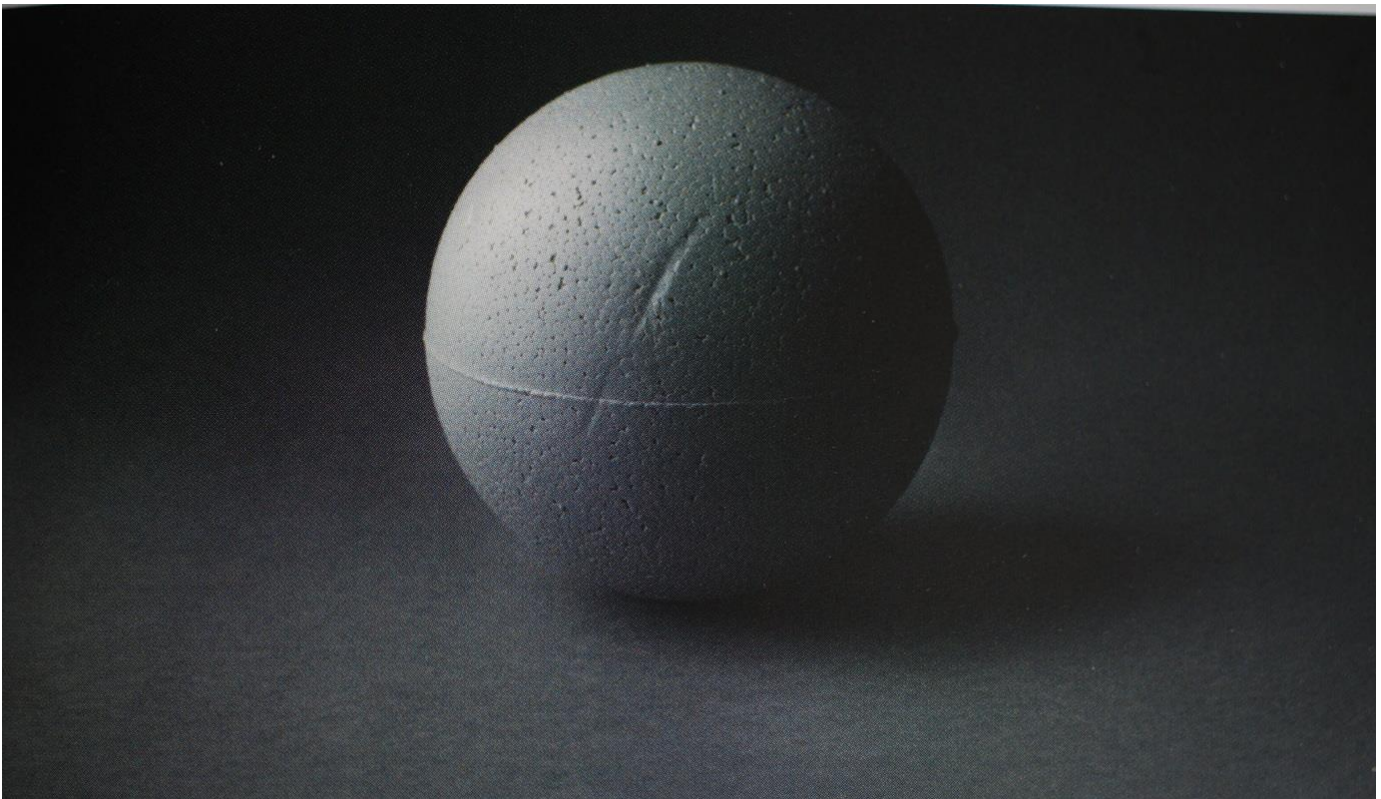
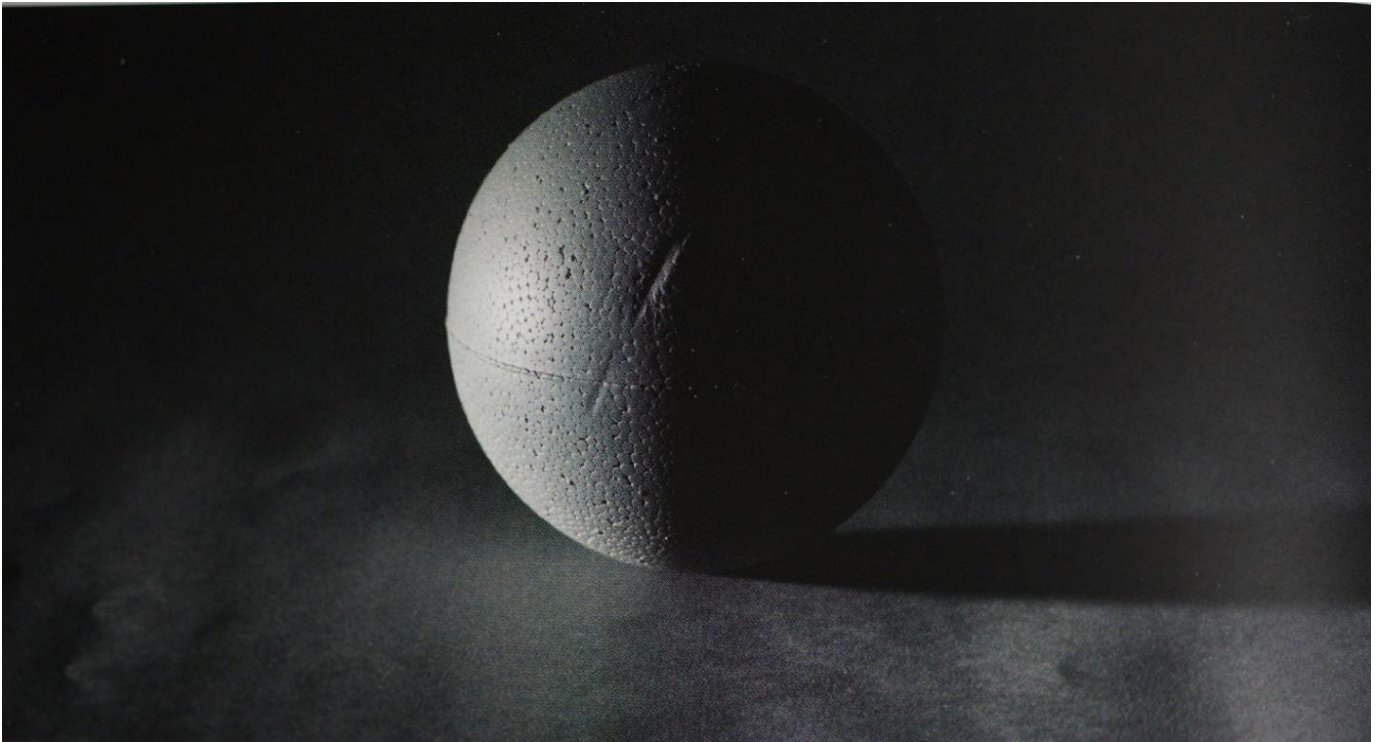


Die Sonne ist eine sehr kleine Lichtquelle, man kann sie mit dem Daumen abdecken. Ein diffuser Himmel ist eine riesige Lichtquelle. Eine große Softbox nahe am Modell ist eine viel größere Lichtquelle als die Sonne. Eine Kerze oder ein Blitz sind beides Punktlichtquellen.

Winkelgroße Lichtquellen haben eine starke Plastizität, die Anzahl der unterscheidbaren Grauwerte nimmt zu.

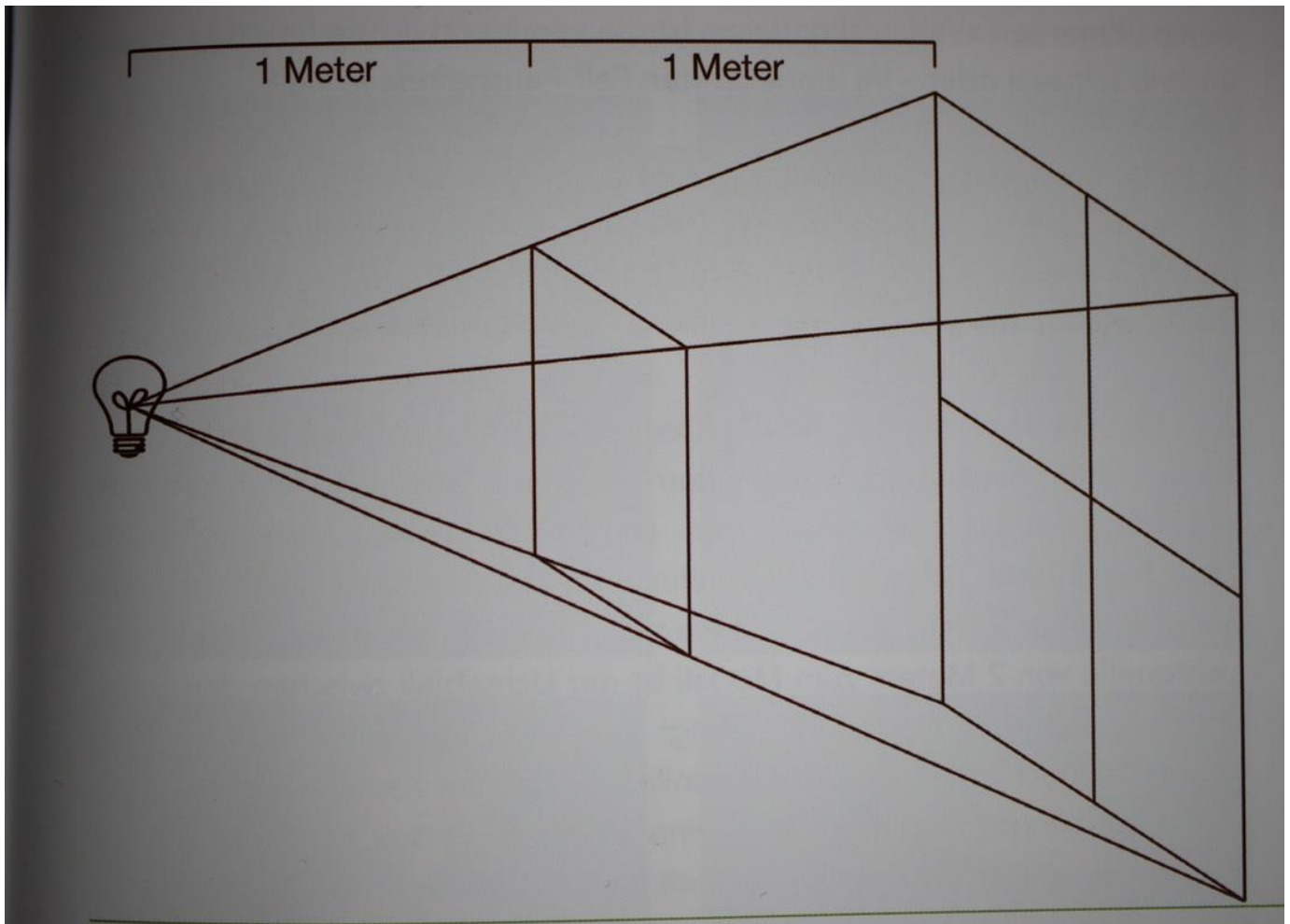
Mit steigender Plastizität sinkt aber auch die die Formenbetonung

Bilder Seite 72 und 73 (Kugeln). Im ersten Bild ist hat die Lichtquelle eine kleinere Winkelgröße.



Abstand der Lichtquelle **Bild Seite 77**

Verdoppelung des Abstandes-Licht nimmt auf $\frac{1}{4}$ ab, also die Helligkeit nimmt mit dem Quadrat der Entfernung ab.



Person steht mit ausgestreckten Armen. Bei einer Tischlampe, 10 cm von der einen Hand entfernt, wäre das Licht am anderen Ende nur noch $\frac{1}{400}$. Keine Kamera kann den Dynamikumfang.

Will man einen zu starken Kontrast im Verlauf vermeiden: Abstand der Lichtquelle doppelt so groß, wie die Ausdehnung des Objektes. Beim Schulter/Kopf-Portrait: Von Schulter zu Schulter = 1m, dann Lichtquelle auf 2m setzen. Das macht einen Dynamikumfang von 2 Blendenstufen aus.

Bei Licht von oben, bei einer 2m großen Person müsste für einen passablen Kontrastverlauf die Lichtquelle 4m über dem Kopf sein.

Weitere Themen sind:

Lichtformer + Abstrahlcharakteristiken

Direktreflektoren (verschiedene Abstrahlwinkel (eng, weit, Hammerschlag Oberflächen.... - Wirkungsweisen, Wirkung von verschiedenen Diffusoren, also indirekte Lichtformer wie Schirmreflektoren, Softbox, Beauty Dish und weiße Tücher - z.B. Kaum ein Unterschied zwischen Softbox und einem Schirmreflektor.

Fresnellspots (Dauerlichtspots) , Snoots

Manipulation von Spiegelreflexen durch unterschiedlich große Lichtquellen

Auswirkung der Lichtquellengröße auf Glanzlichter und damit auf die Farbsättigung

Hintergrundgestaltung und Lichtverläufe auf dem Hintergrund

Die Aufhellung

Zangenaufhellung nicht unbedingt ideal (wirkt oft unnatürlich. In der Natur gibt es auch nur eine Lichtquelle (Sonne). Zangenlicht darf das Gesicht nicht in zwei Teile zerhacken (Dunkler in der Mitte, links und rechts hell). Stattdessen Lichtquelle verlängern, über die Ochsenchnur hinaus. Also Von der gleichen Seite, im anderen Winkel.

Beschrieben werden verschiedenste Aufhellmethoden bei unterschiedlichen Lichtquellen.

Gegenlicht und Shilouetten

Gegenlicht in Verbindung mit Hauptlicht

Lichttheorie bei mehreren Models (Gruppe, Gruppenarten)

Hauptlichtarten bei Sonnenlicht

Plastizität und Strukturwiedergabe bei Tageslicht

Verwendung von Reflektoren draußen

Winkelgrößen bei Bewölkung senken

Die ganze Welt ist ein Studio

Schritt für Schritt zu geblitzten Bildern

Direkt, indirekt, entfesselt

Blitze in Kombination zum Tageslicht

Die Lichtarten bei Stills, Landschaften und Architektur am Beispiel von weißen Buchseiten erklärt (aufgeklapptes Buch als Landschaftsmodell). Es wird sogar Rembrandtlicht erzeugt.

Wie man Landschaften herausmodelliert, Rembrandtlicht bei Landschaften.

Wenn man die Dinge im Studio erlernt, kann man das auch draußen anwenden.

