

Lichteinfallswinkel

Englisch: Angle of Light

LICHT

Einfallswinkel der Lichtquelle zur Gesichtsebene oder Objektoberfläche — bestimmt Schattenmodellierung und Plastizität. 45° seitlich: klassisch; 90° seitlich: Rembrandt-Beleuchtung; frontal flach.

Der Lichteinfallswinkel entscheidet darüber, wie ein Gesicht oder eine Oberfläche modelliert wird — und damit, welche emotionale Wirkung eine Szene transportiert. Am Set wird ständig damit gearbeitet, ohne es immer beim Namen zu nennen. Es geht um die Raumwinkel zwischen Lichtquelle, Objektoberfläche und Kamera. Klassisch wird das Key Light im 45-Grad-Winkel von oben-seitlich angesteuert. Das ist der Goldstandard für Porträts und Dialogszenen: Die Modellierung durch Schattenwurf ist ausreichend, ohne dass das Gesicht zu dramatisch wirkt. Die Nase wirft einen kleinen Schatten, die Wangenknochen treten plastisch hervor, das Auge behält seinen Glanz. Bei Spielfilmen mit klassischem Erzählton ist das die Baseline. Dreht man die Quelle stärker zur Seite — gegen 90 Grad — entsteht die sogenannte Rembrandt-Beleuchtung: Eine Seite des Gesichts liegt im Schatten, nur ein dreieckiger Lichtfleck unter dem Auge illuminiert die dunkle Wange. Das schafft Spannung, Geheimnis, manchmal auch Bedrohlichkeit. In Film Noir und psychologischen Thrillern ist das das entsprechende Werkzeug. Zu dramatisch gesetzt wird es schnell kitschig, wenn die Spitzlichter nicht stimmen. Frontal-flaches Licht — von der Kamera aus direkt auf die Gesichtsebene — macht alles zweidimensional. Keine Schatten, keine Tiefe. Das wirkt künstlich, kann aber genau dafür eingesetzt werden: Science-Fiction-Szenen, künstliche Welten, oder um eine Figur bewusst zu enthumanisieren. Nachrichtenformate nutzen die Flachheit, um Nähe und Neutralität zu erzeugen. In der Praxis wird das über den Positionierungswinkel relativ zur Sehachse Kamera-Darsteller gemessen. Ein Licht von hinten-oben (Backlighting) im Winkel von etwa 120–150 Grad trennt die Figur vom Hintergrund ab — das ist nicht Modellierung des Gesichts, sondern Tiefenaufbau. Kombiniert mit dem Key Light im 45-Grad-Winkel entsteht räumliche Präsenz. Der Einfallswinkel arbeitet eng mit Lichthärte zusammen — ein hartes Spot mit kleiner Oberfläche wirft scharfe Schatten und verstärkt die Modellierung, während ein weiches, breites Licht dieselben Winkel viel subtiler umsetzt. Auch die Intensität spielt rein: Ein schwaches Seitenlicht im 90-Grad-Winkel kann zart wirken, ein starkes dagegen dramatisch. Der Winkel definiert die Architektur der Ausleuchtung, alles andere sind Parameter im Rahmen dieser Geometrie.