

Spiegelung im Auge

Englisch: Catch Light

LICHT/BEGRIFFE

Kleine Lichtreflexion in den Augen des Darstellers — macht Augen lebendiger und verhindert toten Blick.

Technische Details Für filmische Anwendungen werden Catch Lights typischerweise mit fokussierten Lichtquellen von 100-650 Watt erzeugt, positioniert in einem Winkel von 30-60 Grad zur Kamera-Subjekt-Achse. LED-Panels mit 3200K-5600K Farbtemperatur haben Tungsten-Spots weitgehend ersetzt, da sie präzisere Kontrolle über Intensität und Form ermöglichen. Ring Lights (Durchmesser 12-18 Zoll) erzeugen kreisförmige Catch Lights, während Softboxen rechteckige Reflexionen produzieren. Bei Makroobjektiven ab 85mm Brennweite sind bereits 50-Watt-LEDs ausreichend, um deutliche Spiegelungen zu generieren. Geschichte & Entwicklung George Hurrell perfektionierte 1930 die systematische Nutzung von Catch Lights in seinen MGM-Portraits, zunächst mit 2000-Watt-Fresnel-Spots. Cinematographer Gregg Toland setzte 1941 in "Citizen Kane" erstmals bewusst asymmetrische Augenreflexionen zur Charakterisierung ein. Die Einführung von HMI-Lampen 1969 durch Osram ermöglichte präzisere Kontrolle bei Tageslichtaufnahmen. Seit 2010 dominieren programmierbare LED-Arrays, die multiple Catch Light-Patterns in einer Einstellung variieren können. Praxiseinsatz im Film In "Blade Runner" (1982) nutzte Jordan Cronenweth rote Catch Lights zur Identifizierung von Replikanten. Emmanuel Lubezki positionierte in "The Revenant" (2015) natürliche Lichtquellen so, dass DiCaprios Augenreflexionen die emotionale Intensität verstärkten. Standard-Workflow: Hauptlicht setzen, dann dedizierte 150-Watt-LED 45 Grad camera left/right für Catch Light, Intensität auf 30-40% der Gesichtsbeleuchtung. Bei Brillenträgern erfordern Anti-Reflex-Beschichtungen 20% höhere Lichtintensität. Vergleich & Alternativen Catch Lights unterscheiden sich von allgemeiner Augenbeleuchtung durch ihre punktuelle Konzentration auf die Hornhaut. Eye Light beleuchtet das gesamte Auge diffus, während Catch Light gezielt reflektiert. In der Post-Produktion können CGI-Catch Lights hinzugefügt werden, wirken jedoch oft unnatürlich bei Augenbewegungen. Praktische Alternativen: Reflektoren mit Silberfolie (bei Außenaufnahmen), LED-Strips an der Kamera (für Run-and-Gun), oder spezielle Catch Light-Rigs mit variabler Geometrie für Studioproduktionen.