

Disney

Englisch: Disney Lighting

LICHT

Flächige, diffuse Dreipunkt-Ausleuchtung mit weicher Füllung und Gegenlicht — charakteristisch für Animation und Studioproduktion. Keine harten Schatten, maximale Gesichtsausleuchtung.

Die Dreipunkt-Ausleuchtung mit weicher, diffuser Charakteristik hat sich seit den frühen Disney-Animationsstudios als Standard für Gesichter etabliert — ein pragmatischer Ansatz, der maximale Erkennbarkeit von Mimik mit minimalen Schatten verbindet. Das Prinzip: Key-Light von vorn-oben in mittlerer Intensität, breite Füllung von der Gegenseite (oft 70–80% der Key-Stärke), dazu starkes Gegenlicht zur Trennung von Hintergrund. Keine harten Schlagschatten unterm Kinn oder in den Augenhöhlen — alles bleibt lesbar, emotional unverstellt. In der Praxis funktioniert das, weil Animation und klassisches Studiokino beide dasselbe Problem haben: Die Zuschauer müssen jede Regung im Gesicht erfassen, sonst verlieren sie Sinn und Emotion der Szene. Große Softboxen oder gelaterte Fresnels leisten das — je größer die Lichtquelle im Verhältnis zum Objekt, desto weicher die Übergänge. Die Füllung läuft oft über Reflektoren oder diffuse Flächenstrahler; das Gegenlicht (Haarlicht, Rim-Light) wird dann speziell angewinkelt, um die Silhouette zu modellieren. Die Farbtemperatur bleibt neutral oder leicht warm, um die Haut authentisch wirken zu lassen. Das Disney-Verfahren ist kein künstlerisches Statement — es ist Handwerk. Es findet sich überall dort, wo narrative Klarheit vor atmosphärischer Ambivalenz geht: in Sitcoms, in TV-Interviews, in Werbefilmen, in animierten Serien. Der Nachteil: Bei falsch proportionierter Füllung wirkt das Ergebnis flach und leblos; deshalb muss das Gegenlicht dezent dosiert sein, um noch Form zu geben. Manche DoPs kritisieren diese Ästhetik als zu glatt, zu sicher — aber das ist eine Geschmacksfrage. Wer schnell drehen muss und sicherstellen will, dass jeder Schnitt verwertbar ist, hat mit Disney-Lighting ein bewährtes Rezept. Im Spielfilm findet diese Technik oft Verwendung in emotionalen Close-ups oder wenn Charaktere besonders sympathisch wirken sollen. In der digitalen Postproduktion — Farbkorrektur, Grading — lässt sich dieses flache Licht auch relativ gut aus einer härter gedienten Ausleuchtung simulieren, aber am Set ist es billiger und schneller, es direkt richtig zu machen. Das spart Korrektur-Stunden im DI-Suite.