

Dot

LICHT/BEGRIFFE

Dot: Kleine runde Fahne oder Reflektor (meist 6-12 Zoll) — präzise Lichtabschattung oder Aufhellung für Gesichtsdetails.

Technische Details Dots bestehen aus einem kreisrunden Rahmen aus Aluminium oder Stahl mit bespanntem schwarzem Molton, Duvetyne oder speziellem Flagging-Material. Der Rahmen verfügt über einen 5/8"-Zapfen (Baby Pin) oder 1 1/8"-Zapfen (Junior Pin) zur Montage auf C-Stands oder Grip Arms. Hochwertige Dots verwenden doppelagiges Molton mit einer Lichtdurchlässigkeit von unter 2%. Spezialvarianten wie Open-End Dots besitzen nur einen halbseitigen Rahmen für flexiblere Positionierung in engen Räumen. Geschichte & Entwicklung Dots entwickelten sich in den 1930er Jahren parallel zu den ersten professionellen Studioleuchten in Hollywood. Mole-Richardson führte 1947 die erste standardisierte Dot-Serie ein, die bis heute als Industriestandard gilt. In den 1980er Jahren kamen faltbare Varianten auf den Markt, die den Transport vereinfachten. Moderne LED-Sets erfordern oft kleinere 4"- und 6"-Dots aufgrund der präziseren, aber weniger flächigen Lichtverteilung. Praxiseinsatz im Film Dots dunkeln gezielt Gesichtspartien ab, ohne das gesamte Setup zu verändern. Bei Dialogszenen schatten sie überbelichtete Stirnbereiche oder glänzende Nasenspitzen ab. In "Blade Runner 2049" (2017) verwendete Roger Deakins systematisch 10"-Dots, um in den Nahaufnahmen von Ryan Gosling die obere Gesichtshälfte zu beschatten und den neo-noir Look zu verstärken. Bei Produktaufnahmen eliminieren sie unerwünschte Reflexe auf glänzenden Oberflächen. Der Workflow erfordert präzise Positionierung meist 0,5 bis 2 Meter vor dem Motiv. Vergleich & Alternativen Flags erzeugen harte, gerade Schattenkanten, während Dots weiche, kreisrunde Schattenverläufe produzieren. Cutters kombinieren beide Eigenschaften durch rechteckige Formen mit abgerundeten Ecken. Moderne LED-Panels mit Barndoors ersetzen teilweise kleinere Dots, bieten aber weniger Präzision. Digitale Nachbearbeitung kann Dots simulieren, erfordert jedoch aufwendiges Rotoscoping bei Kamerabewegungen. Scrims reduzieren die Lichtintensität flächig, während Dots lokale Schatten ohne Intensitätsverlust im restlichen Bild erzeugen.