

Kantenlicht

Englisch: Edge Lighting

LICHT/BEGRIFFE

Licht von der Seite oder hinten, das nur die Konturen des Motivs beleuchtet — trennt Objekt vom Hintergrund ab.

Technische Details Kantenlicht wird meist mit Fresnel-Scheinwerfern von 650W bis 2000W oder LED-Panels mit 200-400W Leistung realisiert. Die Farbtemperatur liegt standardmäßig bei 5600K (Tageslicht) oder 3200K (Kunstlicht), wobei moderne LED-Systeme stufenlose Anpassungen zwischen 2700K-6500K ermöglichen. Barn Doors, Snoots oder Honeycomb-Gitter begrenzen die Lichtstreuung auf 10-40° Abstrahlwinkel. Bei Personenaufnahmen wird das Licht 1-2 Meter hinter dem Motiv in 2-3 Meter Höhe positioniert. Spezialvarianten umfassen das "Hair Light" (gezielt auf Haare gerichtet) und "Shoulder Light" (betont Schulterpartie). Geschichte & Entwicklung Cecil B. DeMille und Kameramann Alvin Wyckoff entwickelten 1915 erste Kantenlichttechniken für "The Cheat", um Protagonistin Fannie Ward vom Hintergrund zu separieren. In den 1940er Jahren perfektionierte Gregg Toland die Technik für "Citizen Kane" (1941) mittels 10kW-Kohlebogenlampen. Hollywood-Studios der 1950er Jahre etablierten das Drei-Punkt-System mit obligatorischem Kantenlicht. Moderne LED-Technologie seit 2010 ermöglicht fernsteuerbare Kantenlicht-Setups mit DMX-Protokoll und Real-Time-Anpassung der Lichtparameter. Praxiseinsatz im Film Roger Deakins nutzte Kantenlicht in "Blade Runner 2049" (2017) systematisch zur Figurenisolierung in düsteren Industriekulissen. Emmanuel Lubezki setzte in "The Revenant" (2015) natürliches Kantenlicht durch tiefstehende Sonne ein, verstärkt durch 4x4-Meter-Reflektoren. Der Workflow erfordert präzise Lichtmessung mit Spotbelichtungsmesser und kontinuierliche Kontrolle via Monitor-Scopes. Kantenlicht reduziert Nachbearbeitung bei Green-Screen-Aufnahmen um 20-30%, da saubere Motivkanten entstehen. Problematisch wird die Technik bei schnellen Kamerabewegungen oder windigen Außendrehen. Vergleich & Alternativen Kantenlicht unterscheidet sich von Hintergrundbeleuchtung durch direkte Motivanstrahlung statt Kulissenausleuchtung. Im Gegensatz zum Aufhelllicht (Fill Light) erhöht es den Kontrast statt ihn zu reduzieren. Moderne Alternativen umfassen programmierbare LED-Tubes wie Astera Titan oder Quasar Q-LED, die ferngesteuerte Kantenlichtsimulation ermöglichen. Bei Low-Budget-Produktionen ersetzen 200W-LED-Panels mit Diffusionsfolien kostspielige Fresnel-Setups. Digital Intermediate (DI) kann nachträglich Kantenlichtsimulation erzeugen, erreicht jedoch nicht die natürliche Plastizität echter Lichtführung.