

Belichtungsspielraum

Englisch: Exposure Latitude

KAMERA

Der Belichtungsspielraum eines Sensors oder Films nach oben und unten — und damit der Spielraum, der in der Postproduktion noch bleibt. Digital größer als Zelluloid, aber begrenzt.

Die Sonne verschwindet hinter einer Wolke, zwei Blendenstufen Licht sind weg. Der Gaffer wartet — braucht es einen zusätzlichen HMI, oder reicht der Sensor aus? Hier kommt der Belichtungsspielraum ins Spiel. Er ist nicht einfach die Fähigkeit, eine Szene abzubilden, sondern die technische und zeitliche Reserve in der Postproduktion. Der Belichtungsspielraum beschreibt, wie tolerant das Aufnahmematerial gegenüber fehlerhafter Belichtung ist. Über- oder unterbelichtet gedrehtes Material lässt sich im Schnitt noch retten. Bei modernen digitalen Kameras (Red, Alexa, Sony FX30) liegt dieser Spielraum bei etwa 12 bis 17 Blendenstufen, je nach Sensor und ISO-Einstellung. Zelluloidfilm — besonders klassisches Negativ — schafft dagegen vielleicht 7 bis 9 Stufen. Klassisches Schwarzweiß-Material liegt noch darunter. Das klingt nach viel Freiheit, ist aber tückisch. Belichtungsspielraum mit Qualität gleichzusetzen ist ein verbreiteter Fehler — das Ergebnis sind flache, desaturierte Bilder, weil zu aggressiv gradiert wurde. In der Praxis bedeutet das: 0,7 Blendenstufen Unterbelichtung schützen die Highlights, die Shadow-Details lassen sich später in DaVinci zurückholen. Das ist Standard bei allen modernen TV-Produktionen. Bei einer Dokumentation im Freien, wo schnell bewegt werden muss, zählt jeder Extra-Stop. Aber je weiter ins Schatten- oder Lichtbereich hinein gradiert wird, desto mehr Rauschen oder Artefakte erscheinen im Bild. Das gesamte Belichtungskonzept funktioniert nur, wenn die Exposition mit Absicht gewählt wird, nicht aus Gedankenlosigkeit. Empfehlenswert ist, nicht am äußersten Rand des Spielraums zu belichten. Die mittleren 80 Prozent zu nutzen ist die sichere Wahl. Wenn bei extremem Gegenlicht selbst unter voller Ausnutzung der Sensor-Kapazität die Haare abfackeln, ist der Belichtungsspielraum irrelevant — es handelt sich um ein Lichtsetzungs-Problem, kein Sensor-Problem. Das Rig hätte anders aussehen müssen. Der Spielraum gibt Zeit, kleine Fehler zu korrigieren, nicht Designfehler zu kaschieren.