

Nebel

Englisch: Fog/Mist

LICHT

Künstliches oder natürliches Nebelmedium im Bild — bricht Licht, reduziert Kontrastumfang, erzeugt Tiefenwirkung und Geheimnis. Unterschied: dichter Nebel (Stimmung), Dunst (feuchte Atmosphäre).

Nebel funktioniert am Set wie ein unsichtbarer Schleier zwischen Kamera und Motiv — er absorbiert Licht, zerstreut es diffus in alle Richtungen und zerstört damit die Klarheit von Kanten und Konturen. Das macht ihn zu einem der wirkungsvollsten Werkzeuge für emotionale Bildgestaltung, sofern klar ist, was er technisch anrichtet. Ein dichter Nebel reduziert den Kontrastumfang um 2–4 Blendenstufen, je nachdem wie nah die Nebelmaschine am Set stand und wie lange sie gelaufen ist. Das erfordert entweder deutlich höhere Lichtintensitäten oder die Akzeptanz eines flacheren, weichen Bildes — beides kann dramaturgisch gewollt sein. Praktisch lassen sich drei Szenarien unterscheiden: Erstens den künstlich erzeugten Bühnen- oder Bühnennebel (Theater-Effekt, sofort steuerbar), zweitens den Hazerack-Nebel (feiner, längerfristig hängend, für subtile Volumenlicht-Effekte), und drittens natürlicher Nebel vor Ort — der ist unberechenbar, aber authentisch. Im Innenraum kommen meist Maschinen zum Einsatz; draußen sind Geduld, Wetterkunde oder notfalls Reiseaufnahmen in Gegenden mit morgendlichem Naturalnebel gefragt. Nebel sitzt nicht gleichmäßig verteilt — er schichtet sich, sackt ab, wird von Lüftungsanlagen und Türen zerstört. Mit konstanter Re-Aktivierung ist zu rechnen. Lichttechnisch gilt: Nebel braucht Volumenlicht um sichtbar zu werden — ohne gerichtete Strahlung (HMI, Fresnel) bleibt er unsichtbar oder wirkt flau. Seitenlicht offenbart die Nebelschichten am dramatischsten, Gegenlicht schafft mystische Halos. Mit Farbtemperatur spielen: Warmer Nebel wirkt intim-gefährlich, kalter Nebel eher unheimlich oder sci-fi. Zu beachten ist auch die Sensitivität der Kamera — digitale Chips rauschen schneller in dunklen, nebelgeschwängerten Szenen, celluloid-Negativ verzeiht das eher. Schnitt- und Grading-Hinweis: Nebel lässt sich später kaum authentisch hinzufügen (nur mit extremem Aufwand in VFX glaubwürdig), aber deutlich abmildern im DI. Etwas zu viel Nebel beim Dreh ist die sicherere Wahl — die Post kann das regulieren. Wichtige Detail-Informationen (Augen, Gestik) sollten nicht völlig im Nebel ersticken, es sei denn, das ist dramaturgisch gewünscht. Ein Hauch Nebel pro Szene reicht oft für Stimmung, ohne die Lesbarkeit zu zerstören.