

Hash-Filterung

Englisch: Hash Filter

LICHT

Feines Metallgittergewebe vor Scheinwerfer oder Softbox — bricht hartes Licht und erzeugt strukturierte Schatten. Standard für Texturen und dramatische Beleuchtung.

Ein feines Metallgittergewebe vor der Lichtquelle bricht hartes Licht und erzeugt gleichzeitig eine strukturierte Schatten-Zeichnung. Die Hash-Filterung arbeitet anders als diffuse Materialien: sie zerstreut den Lichtstrahl nicht gleichmäßig, sondern erzeugt ein regelmäßiges Muster aus Licht und Schatten. Je nach Gitterdicke entsteht eine feine oder grobe Texturierung — ideal für Gesichter, Architektur oder um schlichte weiße Wände aus der Flachheit zu holen. Am Set wird das Hash-Gitter einfach vor einen 2K oder 5K HMI gesetzt, und sofort bekommt das Key-Light eine innere Spannung. Der Unterschied zur reinen Soft-Beleuchtung liegt in der Präzision: während eine Silk alles weich macht, strukturiert die Hash das Licht — es bleibt fokussiert und dramatisch, wird aber nicht schneidig. Bei Porträts wird sie gerne genutzt, um Gesichtszüge zu akzentuieren, ohne in harte Schlagschatten zu verfallen. Bei Architektur-Aufnahmen bricht sie die Monotonie von großflächigen Flächen auf, ohne diese komplett zu verändern. Die Dichte des Gitters bestimmt die Feinheit der Struktur — ein dichtes Mesh erzeugt feine Linien, ein offeneres Muster wirkt deutlich sichtbar. Farbstiche entstehen nicht, da Metall neutral ist. Die Hash lässt sich auch mit anderen Diffusoren kombinieren: Hash und Silk hintereinander geben getrennte Kontrolle über Struktur und Weichheit. Im Studio ist sie auf Softboxen auch vorab montierbar, auf großen Scheinwerfern einfach vor die Linse gesetzt — immer mit ausreichend Abstand zur Wärmequelle, sonst verbiegt sich das Gitter oder die Farbbeschichtung leidet. Ein praktischer Hinweis: Die Hash-Filterung funktioniert besonders effektiv bei mittlerer bis großer Distanz zur Quelle (ab 3–4 Metern). Zu nah am Objekt verliert sie ihre Wirkung, die Struktur wird zu grobkörnig. Auch für Effektlicht — etwa um Bäume oder Gitterstäbe an einer Wand zu simulieren — ist sie unverzichtbar. Eine schnelle Korrektur in der Nachbearbeitung ist dabei nicht möglich. Das ist analoge Lichtgestaltung, die im Moment der Aufnahme entsteht — nicht im Schnitt zu reparieren.