Indirektes Licht

Englisch: Indirect Light

LICHT/BEGRIFFE

Licht trifft über Reflektor oder Decke aufs Motiv — weiches, schattenarmes Ergebnis ohne harte Kanten.

Technische Details Typische Bounce-Materialien reflektieren zwischen 60-95% des einfallenden Lichts: Weißes Styropor erreicht 85%, Silberfolie bis 95%, während weiße Wände etwa 70-80% reflektieren. Silk-Diffusoren transmittieren 50-70% des Lichts bei gleichzeitiger Streuung. Die Farbtemperatur bleibt bei neutralen Reflektoren konstant, goldene Bounce-Boards erwärmen das Licht um 200-500 Kelvin. Professionelle Setups verwenden 12x12 Feet Frames mit austauschbaren Materialien oder motorisierte Poly-Boards für kontinuierliche Anpassungen. Geschichte & Entwicklung Cinematographer Gregg Toland popularisierte indirektes Licht ab 1935 systematisch für naturalistischere Beleuchtung in Filmen wie "The Best Years of Our Lives" (1946). Die Technik gewann durch Eastmancolor-Filme der 1950er Jahre an Bedeutung, da direktes Licht oft zu harte Schatten und Überbelichtung verursachte. Moderne LED-Panels seit 2010 ermöglichen präzisere Steuerung indirekter Beleuchtung durch dimmbare Arrays und App-Control. Praxiseinsatz im Film Roger Deakins nutzte für "Blade Runner 2049" (2017) großflächige LED-Panels mit indirekter Reflexion für die Apartment-Szenen, um natürliches Tageslicht zu simulieren. Emmanuel Lubezki erreichte in "The Revenant" (2015) durch ausschließlich indirektes Available Light die charakteristische weiche Beleuchtung. Standard-Workflows umfassen Key Light Bounce für Hautschattierung, Silk-Diffusion für Beauty-Shots und Ceiling Bounce für gleichmäßige Raumausleuchtung. Nachteile: 2-3x längere Setup-Zeit und höherer Strombedarf durch Lichtverluste. Vergleich & Alternativen Anders als direktes Licht (Hard Light) erzeugt indirektes Licht weiche Schattenübergänge ohne sichtbare Schattenkanten. Soft Boxes kombinieren direkte und indirekte Eigenschaften durch interne Reflexion. China Balls bieten 360°-Streuung, während Bounce-Light gerichtet bleibt. LED-Volumes (Virtual Production) ersetzen zunehmend traditionelle Bounce-Setups durch digitally gesteuerte Umgebungsbeleuchtung bei Produktionen wie "The Mandalorian" (2019).