

Lampe

Englisch: Light / Lamp

LICHT

Jede Leuchtquelle am Set — von der 1K-Fresnel bis zur LED-Panel. Der Oberbegriff, den jeder nutzt, wenn's schnell gehen muss.

Am Set steht «Lampe» für jede Leuchtquelle — egal ob Fresnel, Softbox, LED-Panel oder Reflector. Der Begriff funktioniert als Universalschlüssel: Der Gaffer fragt «Wo stellen wir die Lampe hin?», der Grip antwortet mit dem Namen des tatsächlichen Geräts. Lampe ist das schnelle Wort, das greift, wenn keine Zeit für Präzision bleibt. Auch Produzenten nutzen es, wenn ihnen der Begriff Par64 nichts sagt — korrigiert wird niemand, weil alle verstehen, was gemeint ist. In der Praxis werden Lampen nach ihrer Funktion unterschieden: die Key-Lampe setzt das Gesicht, die Fill-Lampe öffnet die Schatten, die Back-Lampe separiert die Figur vom Hintergrund. Eine «harte Lampe» wirft scharfe Schatten — Fresnel, Par, Spot. Eine «weiche Lampe» diffundiert das Licht flächig — Softbox, Chineball, LED-Paneele. Der Unterschied bestimmt die gesamte Stimmung einer Szene. Eine 1K-Fresnel schafft Drama, eine LED-Fläche schafft Sachlichkeit. Beide sind «Lampen», aber ihre Qualität ist völlig verschieden. Bei modernen Produktionen haben LED-Lampen den Set dominiert — sie sparen Strom, Wärme, Batterien. Früher lautete die Frage: «Wie viel Watt Lampe wird gebraucht?» Heute eher: «Welche Farbtemperatur?» und «Wie schnell dimmt sie?» Die alte Tungsten-Lampe war konstant, hart zu dimmen, aber ihr Licht war unvergleichlich warm. LED-Lampen sind flexibel und präzise, aber erst in den letzten zehn Jahren wirklich filmisch ausgereift. Eine gute LED-Lampe kostet heute mehr als eine alte 5K-HMI. Wenn der DP sagt «Setz eine Lampe links oben», bedeutet das: eine geeignete Leuchtquelle finden und dort platzieren, wo sie funktioniert. Das kann eine 300W-LED sein, eine Softbox mit Par-Leuchten oder ein Fenster mit Bounce-Board. Die Lampe ist das Werkzeug, nicht die Lösung. Die Lösung ist Licht — und dafür sind oft mehrere Lampen zusammen nötig.