

Punktlicht

Englisch: Point Light

LICHT

Kleine, konzentrierte Lichtquelle mit hartem Schattenwurf — typisch Spotlight oder nackte Glühbirne. Erzeugt dramatische Kontraste und definierte Schlagschatten.

Am Set kommen Punktlichter zum Einsatz, wenn Dramatik durch Kontrast gefragt ist. Eine nackte Glühbirne, ein Spotlight, ein Par64 ohne Diffusor — alle erzeugen das gleiche Phänomen: hartes, gerichtetes Licht mit scharfen Schattenkanten. Das Licht kommt aus einer Stelle, nicht aus einer Fläche, und wirft deshalb definierte Schlagschatten, die das Gesicht modellieren oder Objekte plastisch vom Hintergrund trennen. Die praktische Stärke liegt in der Kontrolle. Während flächige Quellen (Softboxen, Skyp-Panels) diffus wirken und weiche Übergänge erzeugen, erlaubt ein Punktlicht präzise Kontrolle über die Schattengeometrie. Im Noir-Stil sitzt eine nackte 1K oder 2K seitlich und oben neben der Kamera — der Schlagschatten des Gesichts schneidet hart in den Hintergrund. Bei Detailaufnahmen (Hände, Gegenstände) entstehen damit Volumen und Textur, die sonst flach wirken würden. Das Licht fällt hart ab — je weiter weg vom Lichtkegel, desto dunkler — und fordert vom DoP präzise Positionierung. Technisch wichtig: Die Abstrahlcharakteristik hängt von Reflektor und Brennweite ab. Ein Fresnellicht (Theater-Standard) konzentriert Licht stärker als ein offener Par, erzeugt aber auch mehr Wärmeeintrag. Für Punktlicht ohne die extreme Hitze bieten sich LED-Spots an — gleiches optisches Prinzip, geringerer Wärmeeintrag. Im Schnitt zeigt sich Punktlicht darin, wie Charaktere aus dunklen Räumen leuchten, wie ihre Augen funkeln oder wie der Kontrast zwischen Gesicht und Umgebung dramatisch wirkt. Achtung: Zu hartes Licht wird schnell unangenehm. Es zeigt jede Pore, jede Unebenheit der Haut. Profis setzen deshalb oft einen Aufheller (Reflektor, Bounce-Board) auf der Schattenseite ein — nicht um das Licht zu erweichen, sondern um den Kontrastumfang zu kontrollieren. Alternativ lässt sich das Punktlicht durch einen leichten Diffusor schießen, um die Kante zu brechen, ohne die Modellierung zu verlieren. Diese Balance zwischen Grafik und Ästhetik entscheidet zwischen B-Movie und Premium-Produktion.