

Push-Entwicklung

Englisch: Push Processing

POST/LABOR

Verlaengerte Entwicklung im Labor, in Blendenstufen gerechnet: kompensiert Unterbelichtung und hebt dabei Korn und Kontrast an — oft bewusst als Textur-Stilmittel eingesetzt.

Push-Processing heißt: Der Film wird im Labor länger entwickelt als der Standard vorsieht, gerechnet in Blendenstufen. Ein One-Stop-Push kompensiert eine Blende Unterbelichtung — aus einer 500T wird praktisch eine 1000. Der Preis: mehr Korn, mehr Kontrast, leicht verschobene Farben. Genau dieser Preis ist inzwischen häufig der Grund für den Push. Zwei Motive Das klassische Motiv ist Not — zu wenig Licht, zu langsamer Stock. Das gestalterische Motiv dominiert heute: ein bewusst angerautes Bild. Das Gegenstück ist Pull-Processing (kürzer entwickeln): weniger Kontrast, feineres Korn, Rettung bei Überbelichtung. Was eine Stufe kostet Gerechnet am Beispiel eines 250D-Materials, nominell EI 250: Push Effektiver EI Korn Kontrast und Farbe normal 250 Normalkorn volle Latitude +1 500 sichtbar, unkritisch angehoben, kaum Farbdrift +2 1000 deutlich im Bild hart, spürbare Warm-/Magentadrift +3 2000 grobes Korn als Stilmittel flau in der Farbe, Lichter laufen zu Die Entwicklungszeit verlängert sich dafür je nach Labor und Material um etwa 25 bis 50 Prozent. Ab zwei Stufen laufen die Schatten dicht zu und Hauttöne werden hart; jenseits von drei Stufen ist das Ergebnis bei keinem gängigen Material mehr kontrollierbar. Einsatz in der Praxis Gepusht wird pro Rolle, nicht pro Szene — die Entscheidung steht beim Drehen fest und geht über den Kamerabericht ans Labor. Übliche Spanne: +1/2 bis +2 Blenden. Labore berechnen Push mit Zuschlag pro Rolle. Tipps aus der Praxis Vorher testen: gleiche Szene normal und gepusht entwickeln lassen — Korn und Kontrast reagieren je nach Stock deutlich verschieden (500T verträgt Push gutmütiger als 50D). Belichten für die Schatten, pushen für die Textur — Push ersetzt keine Grundbelichtung, er verstärkt, was da ist. Früh mit dem Coloristen sprechen: gepushtes Material graded sich anders (dichtere Schwärzen, früher zulaufende Lichter). Push-Rollen auf dem Kamerabericht unmissverständlich markieren — eine versehentlich normal entwickelte Push-Rolle ist eine Blende zu dunkel.