

Soften

LICHT

Hartes Licht durch Diffusion weicher machen — Seide, Frost, opalweißes Material vor der Leuchte. Schatten werden breiter, Übergänge fließender, weniger Modellierung.

Eine harte Punktleuchte wirkt wie ein Scheinwerfer — scharfe Schatten, extreme Kontrastverhältnisse, jede Pore modelliert. Manchmal ist das genau richtig. Manchmal nicht. Dann wird gesoftet. Soften heißt: diffuses Material kommt zwischen Licht und Objekt. Seide, Frost, opaler Kunststoff, Luftpolsterfolie, feines Gaze — egal was, die Lichtwelle wird gebrochen. Das Licht streut. Was vorher von einem Punkt kam, kommt jetzt von einer Fläche. Die Schatten werden breiter, ihre Kanten weniger dramatisch. Die Übergänge vom Licht zur Schattenseite fließen sanfter — weniger Modellierung, weniger Körnigkeit im Gesicht. Am Set ist das eine der schnellsten und wirksamsten Entscheidungen. Zu viel Struktur auf der Hautoberfläche? Soften. Die Leuchte sitzt zu nah und wirkt wie ein mobiles Vernehmungszimmer? Soften — sofort weicher, humaner, weniger bedrohlich. Technisch ist zu beachten: Soften kostet Licht. Eine halbe Stunde Seide schluckt locker eine Blendenstufe oder mehr, je nach Material und Gewebe. Das erfordert entweder mehr Wattzahl dahinter oder einen niedrigeren Lux-Pegel. Gängige Lösung auf dem Set: Silk oder Diffusion Frost direkt an der Leuchte klammern, manchmal mit Overhead-Frame arbeiten — ein Rahmen auf Stativ mit Material, der zwischen Quelle und Objekt schwebt. Das gibt mehr Kontrolle über die Lichtstärke und erlaubt, den Softness-Grad durch Variation des Abstands zu steuern. Ein klassischer Fehler: zu viel soften. Statt sanfter Übergänge entsteht plötzlich ein charakterloses Flutlicht. Das Gesicht verliert Form. Deshalb: immer mit Gegenlicht arbeiten, mit Fill oder Reflektoren ausgleichen — Soften ist kein Ersatz für Modellierung, sondern eine Kontrolle über deren Härte. Im Schnitt lässt sich Soften nicht mehr korrigieren. Am Set kostet es drei Sekunden.