Keil

Englisch: Wedge

LICHT/BEGRIFFE

Dreieckiger Holz- oder Kunststoffkeil — unterfüttert Stative und Equipment für sicheren Stand auf unebenen Böden.

Technische Details Standardkeile messen zwischen 30-60 cm in der Breite und weisen Keilwinkel von 15°, 30° oder 45° auf. Die Materialstärke variiert von 2-8 mm, wobei dünnere Versionen einen subtileren Verlauf erzeugen. Hergestellt werden sie aus mattschwarzem Acryl, Aluminium oder speziellen Textilmaterialien (Cinefoil). Magnetische Varianten lassen sich direkt an metallischen Lichtgehäusen befestigen, während Universalversionen über Standard-Grip-Arms montiert werden. Doppelkeile kombinieren zwei gegenläufige Keilformen für komplexere Abschattungsmuster. Geschichte & Entwicklung Die ersten Lichtkeile entstanden in den 1940er Jahren in Hollywood-Studios als Weiterentwicklung der starren Flaggen (Flags). Kameramann Gregg Toland experimentierte bei "Citizen Kane" (1941) mit selbstgebauten Keilformen aus Karton. Mole-Richardson führte 1952 die ersten industriell gefertigten Metallkeile ein. In den 1970er Jahren etablierten sich flexible Textilkeile, die Lee Filters entwickelte. Moderne LED-Panels integrierten ab 2010 digitale Keil-Simulationen über App-Steuerung. Praxiseinsatz im Film Bei "Blade Runner 2049" (2017) nutzte Roger Deakins Keile systematisch zur Gesichtsmodellierung in den Verhörszenen. Der graduelle Lichtabfall verstärkt die psychologische Spannung ohne harte Schattenkanten. Standardeinsatz erfolgt bei Porträts zur Reduktion von Stirnglanz oder bei Produktaufnahmen für natürlich wirkende Verlaufschatten. Keile eliminieren unerwünschte Lens Flares gezielter als vollständige Abschattung durch Flaggen. Der weiche Übergang verhindert sichtbare Schattenkanten im Motiv bei gleichzeitiger präziser Lichtkontrolle. Vergleich & Alternativen Im Gegensatz zu Flaggen erzeugen Keile keine harten Schnittkanten, während Scrims das gesamte Licht gleichmäßig reduzieren. Moderne LED-Panels mit Pixel-Mapping können Keil-Effekte digital simulieren, erreichen jedoch nicht die physikalische Präzision analoger Keile bei reflektierten Oberflächen. Gobos erzeugen spezifische Muster, Keile hingegen ausschließlich Verlaufschatten. Bei extremen Weitwinkeln sind physische Keile durch ihre Dimensionen limitiert, hier bieten digitale Lösungen oder nachträgliche Korrekturen im DI-Prozess mehr Flexibilität.