

Weißmachen / Aufhellen

Englisch: whitewashing

VFX

Überbelichtung oder digitale Aufhellung von Bereichen im Bild — Haut, Augen, Schatten aufgehellt. Kosmetisch, aber manchmal notwendig im Color Grade oder im Licht selbst.

Nach einer 14-Stunden-Schicht liegen die Augen im Schatten, die Haut wirkt grau — im Rohschnitt ist klar, dass hier eingegriffen werden muss. Das nennt sich Weißmachen oder Aufhellen und gehört zu den häufigsten wie kritischsten Werkzeugen im Color Grading. Es geht nicht um Beautyfication im Sinne von Instagram-Filtern, sondern um handwerkliche Notwendigkeit: Augen werden zurück ins Licht gebracht, Hauttöne geöffnet, die unter schlechten Drehtagen verloren gegangen sind. Die praktische Anwendung spaltet sich in zwei Lager. Am Set wird präventiv gearbeitet: Das Key-Light wird bewusst so gesetzt, dass Augen nicht in Schatten fallen, oder Reflektoren öffnen die Schattenseiten auf. Das ist echtes Weißmachen durch physikalisches Licht — sauberer, weil unkomprimiert. Im Schnitt passiert das Meiste: Kurven-Adjustments, Luminosity-Masken oder lokale HSL-Korrekturen in DaVinci Resolve oder Adobe Premiere. Die Augenbereiche werden isoliert, die Highlights herausgehoben, Hauttönen-Vektoren bearbeitet. Der Trick: nicht einfach überall aufhellen — das wirkt flach und künstlich. Die Anatomie muss respektiert werden. Die Unterseite der Augen bleibt subtil dunkler, die Wangen bekommen einen natürlichen Glanz, keinen Plastik-Glanz. Wo es kritisch wird: Überbelichtung zerstört Struktur und wirkt sofort billig. Wird ein Close-up um 2–3 Stops hochgezogen, sind Poren und Falten weg — aber auch alle Charakterisierung. Gutes Weißmachen ist unmerklich. Die Haut sollte atmen, die Augen präsent sein, ohne dass der Look den Darsteller unnatürlich macht. Selektives Aufhellen ist das Stichwort: nur die Augenhlights, nur unter den Augen als Reflektor-Catch, die Nasenspitze für Glanz — das sind chirurgische Eingriffe, keine Flutlichtanlagen. Ein praktischer Workflow: Eine neue Color-Layer nur für Augen und Haut anlegen. Qualifier-Tools isolieren die Hauttöne. Dann wird mit einem Weich-Radius von 25 gearbeitet — keine harten Masken. Die Mids werden angehoben, nicht die Highlights — die Highlights sind die Grenze. Wirkt der Schauspieler gebleicht oder wie unter OP-Licht, wird zurückgerollt. Die beste Korrektur ist die unsichtbare.