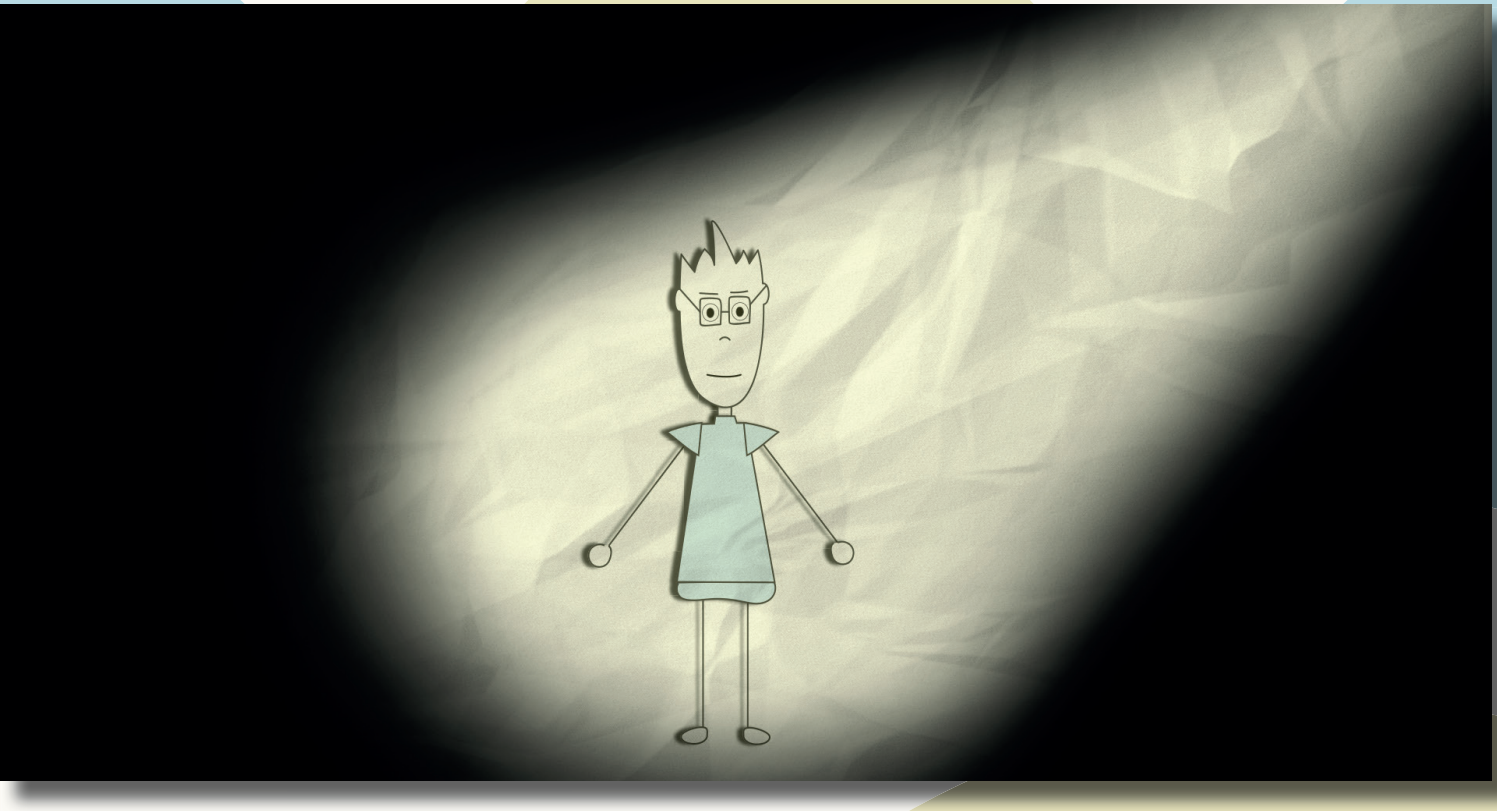
Trickfilmnetzwerk
Baden-Württemberg

TRICK 17 – Pimp your Trickfilm

Licht und Schatten

Gutes Licht verbessert die Qualität des Trickfilms, egal ob mit der 2- oder 3D-Technik gearbeitet wird. Gutes Licht muss dabei nicht unbedingt einfach helles Licht sein. Zum Licht gehört auch Schatten, in diesem Spannungsfeld entstehen räumlich interessante und atmosphärisch dichte Bilder.

Immer ist es ratsam, das Set gut auszuleuchten, am besten mit mehreren Lichtquellen. Wichtig ist dabei, dass sich die Lichtqualität während der Aufnahmen nicht ändert (außer, das ist gewollt). Dreht man im Raum, sollte man möglichst kein Tageslicht verwenden, denn das ändert sich ständig und erzeugt im fertigen Film ein ungewolltes Flackern. Am besten arbeitet man in einem abgedunkelten Raum, einzige Lichtquelle ist die Beleuchtung der Szene.



EIN PROJEKT VON:

KINOMOBIL
LFK Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg
KINDER MEDIEN LAND Baden-Württemberg

2D-Animation

Bei 2D-Animationen ist es sinnvoll, die Szene möglichst flächig und gleichmäßig von oben mit mehreren diffusen Lichtquellen auszuleuchten.

Tipp:
Am besten LED-Leuchmittel verwenden, sie ergeben ein verlässliches Licht und erwärmen sich nur unwesentlich. Geeignet sind für den Legetrick beispielsweise zwei bis drei LED-Leuchtstäbe mit folgenden Eigenschaften: Matt, kaltweiss oder Tageslicht, ca. 800 Lumen (neun bis 14 Watt). Man kann auch mit entsprechenden LED-Klemmleuchten arbeiten, auch sie sollen so angebracht sein, dass eine gleichmäßige Ausleuchtung der Szene gewährleistet ist.

Ist nicht nur das Set sondern auch der Raum beleuchtet, sollte darauf geachtet werden, dass der Schatten des Trickfilmers nicht auf das Set fällt, das führt im Film zu Flackern. Vor jeder Aufnahme also vom Tricktisch zurücktreten.

Schattenwurf ist bei der Ausleuchtung von 2D-Animationen meist nicht erwünscht. Will man den Eindruck von Licht und Schatten erwecken, so kann man bei zweidimensionalen Bildern die Beleuchtung nur durch bewusst gestaltete Bilder mit Hell-Dunkel-Kontraste imitieren und so Beleuchtungsatmosphäre erzeugen.

Tipp:
Mit einem zusätzlichen gerichteten Spot kann bei 2D-Animationen eine sonst eher schwach oder gar nicht beleuchtete Szene punktuell angestrahlt und so Elemente hervorgehoben werden. Dabei kann der Spot fixiert sein oder auch über die Arbeitsfläche streifen. Das kann besonders bei geheimnisvollen Szenen oder der Verwendung von Materialien mit interessanter Oberflächenstruktur die Wirkung des Bildes auf verblüffende Weise verstärken.

3D-Animationen

Bei 3D-Animationen bietet sich eine räumliche und gestaltende Lichtsetzung an. Die Beleuchtung ist hier ein Teil der kreativen Arbeit. Sie kann schon beim Storyboard mit geplant werden. Überlegen Sie, welche Wirkung Sie mit Licht und Schatten erzeugen wollen und welche Lichtatmosphäre zu Ihrer Szene passt. Bereits eine einfache Animation mit Playmobilfiguren gewinnt stark durch eine geschickte Ausleuchtung.

Verzichten Sie auf Tageslicht und experimentieren Sie in Ihrem Set mit mehreren künstlichen Lichtquellen. Besonders geeignet sind LED-Klemmleuchten mit langem biegsamem Schwanenhals und den bereits oben genannten Eigenschaften - matt, kaltweiss oder Tageslicht, ca. 800 Lumen (9 bis 14 Watt).
Achten Sie darauf, dass im ersten Schritt die komplette Szene mit mindestens zwei oder drei unterschiedlich positionierten Lichtquellen diffus und möglichst ohne scharfe Schattenwürfe ausgeleuchtet ist. Mit einer weiteren Lichtquelle, die etwas stärker als die anderen Leuchtmittel ist und gerichtet strahlt, kann man dann gestaltende Akzente setzen und durch helle Bereiche und Schattenwurf Tiefe erzeugen.
Mit Licht von oben imitieren Sie das Sonnenlicht. Mit Licht hinter Ihren Protagonisten schaffen Sie Raum zwischen Hintergrund und Figur. Soll die Beleuchtung natürliches Tageslicht imitieren, so ist darauf zu achten, dass nicht doppelte Schatten entstehen. Bei Nachtszenen oder anderen düsteren oder dramatischen Szenen kann das Set auch nur wenig oder punktuell ausgeleuchtet werden.

Tipps:
Planen Sie für Nachtszenen zusätzlich Lichter, die zur Szene gehören und im Bild zu sehen sind (wie Straßenlaternen, Schreibtischlampe, Autoscheinwerfer). Sie können damit nochmals eine ganz eigene Stimmung erzeugen. Schön ist, wenn diese Lichter dann eine andere Farbtemperatur haben, also z.B. gelblich strahlen.
Experimentieren Sie mit ihren Leuchten. Um Licht diffus zu zerstreuen, kann es sinnvoll sein, vor der Lampe ein Butterbrotpapier anzubringen. Eine weitere Möglichkeit ist, die Lampe nicht direkt auf die Szene zu richten, sondern auf eine weiße oder silberne Fläche, die dann reflektierend das Set ausleuchtet.
Bunte Folien vor den Lampen (oder bunte Birnen) können ebenfalls interessante Effekte erzielen.

Übung:
Machen Sie Fotos von verschiedenen Beleuchtungssituationen. Werten Sie diese Bilder mit Ihrer Gruppe aus. Folgende Fragen sind dabei hilfreich:

- Ist die Helligkeit ausreichend?
- Wirken Figuren und Gegenstände plastisch / räumlich?
- Wurde die beabsichtigte Lichtstimmung erreicht?
- Sind wichtige Figuren und Gegenstände ins Licht gerückt?

Pixilation

Bei Pixilation im Raum können Sie ebenfalls statt dem reinen Raumlicht mit einer gezielten Beleuchtung arbeiten. Hier gelten im Prinzip die gleichen Regeln wie oben genannt. Statt LED-Spots können Stehlampen, Klemmlampen, Baustrahler oder, falls vorhanden, auch Filmleuchten verwendet werden. Achtung: Halogenlampen können flackern!
Auch hier kann man mit Diffusoren (bzw. milchigem Butterbrotpapier) vor den Lampen und auch mit entsprechend großen Reflektoren arbeiten (oder einfach das Licht über eine weiße Wand reflektieren).
Achtung: Manche Lampen, wie z.B. Baustrahler, werden sehr heiß. Hiervor sind explizit die Teilnehmenden zu warnen und auch kein Papier oder ähnliches davor zu spannen.

Bei Pixilation oder anderen Trickaufnahmen im Freien wird meist mit Tageslicht gearbeitet. Zusammenhängende Szenen sollten möglichst zügig gedreht werden, um zumindest ähnliche Lichtverhältnisse beizubehalten.

Wichtige Hinweise:
Zur Mittagszeit können durch starkes Sonnenlicht tiefe Schatten entstehen und anderseits Bilder schnell überbelichtet sein. Geeigneter sind die Zeiten am frühen Vormittag oder späten Nachmittag, hier wirkt das Licht deutlich weicher.
Sorgen Sie dafür, dass auch im Freien Kamera oder Team keine Schatten auf die Szene oder gar Akteure werfen!

Impressum

Herausgeber

Kinomobil Baden-Württemberg e.V.
Lange Str. 51
70174 Stuttgart
Telefon: 0711 / 2579208
Fax: 0711 / 2568996
E-mail: auskunft@kinomobil-bw.de
Web: www.kinomobil-bw.de

Text

Doro Fumy

Bilder

Daniel Piechocki
Julia Ehrhardt
Mareike Baumeister
Jörg Eckstein
Michael Denzel

Gestaltung und Satz

Daniel Piechocki

Hinweis:
Zu dieser Broschüre gibt es begleitende Video-Tutorials. Diese finden Sie unter **http://www.trickfilmnetzwerk-bw.de**