



Oliver Rausch  
OliverRausch@Fotoschule-Koeln.de

Lektorat: Barbara Lauer  
Copy-Editing: Alexander Reischert (Redaktion Aluan, Köln)  
Layout und Herstellung: Friederike Diefenbacher-Keita  
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, [www.exclam.de](http://www.exclam.de)  
Druck und Bindung: Druckerei Stürtz GmbH, Würzburg

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86490-135-5  
2. Auflage 2014  
Copyright © 2014 dpunkt.verlag GmbH  
Wieblinger Weg 17, 69123 Heidelberg

Dieses Buch erschien in der ersten Auflage unter dem gleichen Titel im Verlag Pearson Deutschland GmbH, München.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.  
Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden von den Autoren mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Herausgeber noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buchs stehen.

In diesem Buch werden eingetragene Warenzeichen, Handelsnamen und Gebrauchsnamen verwendet. Auch wenn diese nicht als solche gekennzeichnet sind, gelten die entsprechenden Schutzbestimmungen.

5 4 3 2 1 0

Oliver Rausch

# Gestalten mit Licht und Schatten

Licht sehen und verstehen

2., überarbeitete Auflage



dpunkt.verlag

## 7. Kapitel

### Die Lichttheorie mit Tageslicht

In diesem Kapitel werde ich die »Nasentheorie« aus dem (Übungs-)Studio heraus ins Freie holen. Dabei lässt sich das Gelernte in den vorangegangenen Kapiteln zur Wahl der Hauptlichtart, Winkelgröße und ihrem gestalterischen Einfluss sowie zu den verschiedenen Aufhellmethoden bis auf kleine Anpassungen eins zu eins übertragen.

Ich halte mich der Übersichtlichkeit halber an die Reihenfolge der bisherigen Kapitel und stelle Ihnen zunächst die Hauptlichtarten und das Gegenlicht im Freien mit direkter Sonne vor. Zwar können Sie diese nicht frei bewegen, stattdessen aber einfach ihr Modell je nach Sonnenstand passend positionieren.

Die direkte Sonne ist dabei eine sehr kleine Lichtquelle, ein bewölkter Himmel dagegen eine sehr große und der daraus resultierende Unterschied ist Ihnen auch schon bekannt, eine die Struktur beziehungsweise die Plastizität betonende Beleuchtung. Ich zeige Ihnen auch verschiedene Möglichkeiten, die Winkelgröße des jeweils vorherrschenden Tageslichtes Ihren Wünschen entsprechend mit und ohne weitere Hilfsmittel umzugestalten.

Der Vorteil und gleichzeitige Nachteil beim Arbeiten mit Tageslicht ist oft die Lichtreflexion der Umgebung, die sich für die Aufhellung nutzen lässt. Fehlt dieses natürliche Aufhelllicht, können Sie auch auf die bereits bekannten Aufhelltechniken mit Reflektoren oder Lampen, zum Beispiel einem kleinen Systemblitz oder dem eingebauten Blitz Ihrer Kamera, zurückgreifen, um den Kontrast in den Griff zu bekommen. Manchmal ist aber gerade das von der Umgebung zurückgeworfene Licht für Ihr Bild unerwünscht, weil es das Modell in die Lichtzange nimmt. Darum stelle ich Ihnen einige neue Denkweisen und Hilfsmittel vor, die Sie in die Lage versetzen, Ordnung ins Lichtdurcheinander zu bringen, wie es an einigen Orten entstehen kann.

## 7.1 Die Hauptlichtarten bei direktem Tageslicht

Die Sonne ist eine sehr kleine Lichtquelle. Sie können sie bei ausgestrecktem Arm hinter Ihrem Daumen verstecken. Nutzen Sie die Sonne für ein Foto, erhalten Sie die gleiche Plastizität und Strukturwiedergabe wie im Studio mit einer Schreibtischlampe, Baulampe oder einem Normalreflektor einer Studiolichtanlage aus ca. zwei oder drei Meter Abstand. Die entstehenden Bilder entsprechen in Hinblick auf diese Eigenschaften den Beispielbildern aus Kapitel 2. Die Schatten sind genauso scharf geschnitten, also wenig plastisch, was in vielen Fällen eher unerwünscht ist, wie Sie an den Beispielbildern in Abbildung 7–1 sehen. Diese Aufnahmen sind an einem frostigen Wintertag zur Mittagszeit entstanden. Zudem lässt die direkte Sonne das Modell oft unschön blinzeln oder sorgt sogar für tränende Augen.

Die Sonne strahlt im Freien aber nicht nur Ihr Modell, sondern auch die Umgebung an, die ihrerseits zusätzliches Licht auf Ihr Modell reflektiert und die entstehenden Schatten dementsprechend unterschiedlich aufhellt. Doch folgen Sie auch hier wieder der goldenen Regel und betrachten zunächst die Richtung des Hauptlichtes und erst anschließend, im nächsten Arbeitsschritt, die Anpassung der Plastizität sowie die Aufhellung zur bewussten Ausgestaltung der Aufnahme und stören Sie sich noch nicht an den heftigen Schlagschatten und Kontrasten.

Die direkte Sonne ist für sanfte Porträts meist zu klein. Sie erzeugt wenig Plastizität und betont die Strukturwiedergabe der Haut sehr stark.

Sie wissen, dass Seitenlicht sehr niedrig steht, genau wie die Sonne früh morgens oder spät abends. Stellen Sie Ihr Modell dann einfach so hin, dass die Sonne in eines der Ohren des Modells fällt. Drehen Sie anschließend dessen Kopf etwas zur Sonne, bis das Auge der Schattenseite gerade noch Licht erhält. Wenn Ihr Modell den Kopf noch ein kleines bisschen neigt, können Sie den Lichtfleck direkt auf das Auge der Schattenseite bugsieren. Vormittags und nachmittags ist, mit höherem Sonnenstand, das Rembrandtlicht möglich. Zur Mittagszeit können Sie schließlich hochfrontales Licht realisieren. Dabei kommt es natürlich auch auf die Jahreszeit und die geografische Breite an. In südlichen Ländern steigt die Sonne im Sommer so hoch, dass Sie eine fotografische Pause einlegen sollten. Die Sonne steht dann selbst für hochfrontales Licht zu steil und Sie erhalten einen Nasenschatten auf Ihrem Modell, der über den Mund hinausläuft, und die Augenhöhlen liegen in tiefen Schatten. Im Winter steigt die Sonne in den nördlicheren Gegenden meist nicht hoch genug, um ein Modell hochfrontal zu beleuchten. Das ist wohl auch der Grund dafür, warum in der italienischen Malerei der Renaissance eher das hochfrontale Licht und in der niederländischen das Rembrandtlicht genutzt wurde.

Aber nicht nur die Sonne, auch eine Straßenlaterne oder jede andere Lichtquelle können Sie so, je nach der vorgefundenen Höhe, für eine der Hauptlichtarten nutzen. Positionieren Sie Ihr Modell einfach an entsprechender Stelle in Relation zur Lichtquelle.

Anschließend können Sie mit Ihrer Kamera mehr oder weniger frei um Ihr Modell herumlaufen und sich so einen passenden Hintergrund suchen, wie in Abbildung 7–1 auf der nächsten Seite dargestellt. Sie haben zum Beispiel die Wahl zwischen einem Profil (im oberen Bereich mit dem grünen Standpunkt markiert), einer Halbseitenansicht (rot gekennzeichnet) oder einer Frontalen (blau dargestellt). Sie erhalten somit einen Spielraum für den Kamerastandpunkt, der etwa 90° umfasst, wie Ihnen bereits aus Abbildung 2–15 bekannt ist. Achten Sie nur darauf, dass Sie Ihren Kamerastandpunkt so wählen, dass sich die Sonne auf der kurzen Seite des Modells befindet und die Schattenseite die längere Seite des Gesichts ist. Überschreiten Sie also nicht unabsichtlich die blau dargestellte Nasenlinie des Modells.

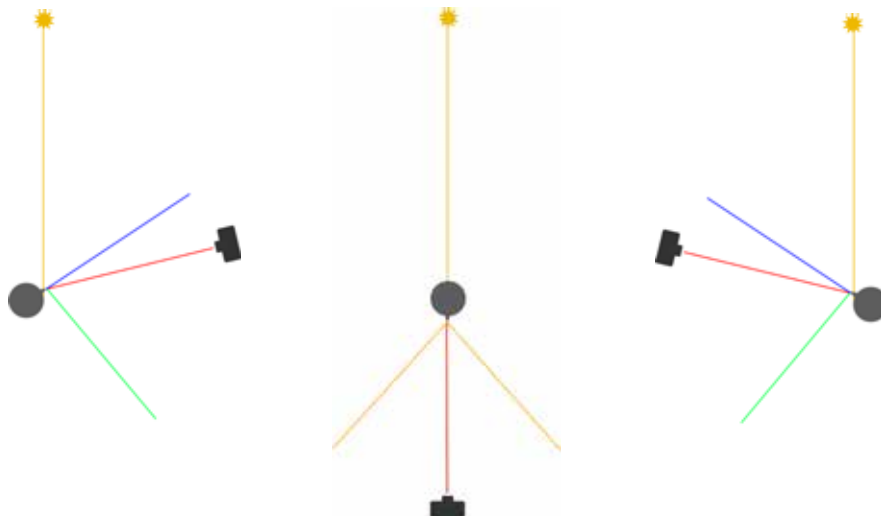


Abbildung 7-1

Die passende Ausrichtung des Modells zur Sonne führt Sie zu einer der Hauptlichtarten. Gleichzeitig erhalten Sie einen großen Spielraum für den Kamerastandpunkt und somit die Hintergrundwahl. Nur sollten Sie die direkte Sonne und die damit verbundenen negativen Effekte der wenig schmeichelnden Schatten und die hohen Kontraste vermeiden oder beherrschen lernen. Das gilt vor allem bei Gegenlicht.

Falls in diesen Blickrichtungen kein passender Hintergrund zu finden ist, können Sie Ihr Modell um ca. 180° drehen und die Sonne auf die andere Gesichtshälfte scheinen lassen, wie im rechten Beispiel von Abbildung 7-1 dargestellt. Jetzt haben Sie weitere 90° Bewegungsspielraum für den Kamerastandpunkt.

So stehen Ihnen bei einer der Hauptlichtarten trotz festem Standpunkt der Sonne auf diese Weise immer etwa 180° Bewegungsspielraum für den Kamerastandpunkt um Ihr Modell herum zur Verfügung. Zusätzlich können Sie die niedrig stehende Sonne als direktes Gegenlicht, die höher stehende Sonne als Haarlicht und zu jederzeit Tageszeit auch als leicht seitlich versetztes Gegenlicht nutzen. So erhalten Sie zusätzliche Freiheitsgrade für die Richtung, in die Sie fotografieren können, um einen passenden Hintergrund zu finden. Diese Standpunkte sind in der Abbildung 7-1 im mittleren Beispiel gelb dargestellt. Beachten Sie auch, dass Sie bei niedrig stehender Sonne in der Gegenlichtvariante starken Lichteinfall im Objektiv erhalten werden, der ohne weitere Gegenmaßnahmen den Bildkontrast stark mindert, wie das entsprechende Porträt zeigt.

Wenn Sie als Fotograf einen Standpunkt einnehmen, bei dem Sie die Sonne in etwa im Rücken haben, gehen Sie diesem technischen Problem zwar aus dem Weg, aber Ihr Modell wird zwangsläufig auf der langen Seite angestrahlt. Das führt wiederum zu der aus Kapitel 2 bekannten flächigen Darstellung des Modells, wovon ich Ihnen eher abräte, wie Sie im Beispiel der Abbildung 2–16 bereits gesehen haben.

Trotz gegebener Lichtrichtung, aus der die Sonne Ihr Modell anstrahlt, können Sie durch geschicktes Positionieren des Modells Ihre Fotografierichtung in einem Winkel von ca. 220° frei wählen und somit Ihren Hintergrund nach Belieben gestalten.

Auf einen wolkigen oder bedeckten Himmel zu warten, um dem direkten Sonnenlicht und seinen scharfen Schatten oder dem Gegenlicht und seinen technischen Herausforderungen des hohen Kontrastes und des Lichteinfalls im Objektiv zu entgehen, ist aber oft nicht möglich oder auch nicht gewünscht ... und meist auch gar nicht nötig. Sie müssen sich nur auf Techniken besinnen, die Ihnen aus dem (Übungs-)Studio bereits bekannt sind.

Ein herbstlich nebliger Tag kann Sie vor genau das gegenteilige Problem stellen, wenn derart diffuses Licht herrscht, dass kaum ein Schatten auszumachen ist. Der gesamte Himmel bildet jetzt eine enorm winkelgroße Lichtquelle. Das hat zwar seinen besonderen Reiz, wie Abbildung 7–2 zeigt, aber auch hier müssen Sie nicht auf anderes Wetter warten, sondern können Ihr Wissen über Winkelgrößen nutzen, um eine markantere Ausleuchtung zu erreichen.

## 7.2 Plastizität und Strukturwiedergabe bei Tageslicht frei gestalten

Wenn Sie Ihre Umgebung und eventuell weitere Hilfsmittel geschickt nutzen, können Sie die Winkelgröße der Beleuchtung bei Tageslicht jederzeit gezielt verringern oder vergrößern und Ihrer Bildidee anpassen.

### Die Winkelgröße bei Sonnenschein steigern

Durch Diffusoren und Reflektoren – auch solche, die Ihnen die Umgebung frei Haus bereitstellt – können Sie die Winkelgröße einer jeden Lichtquelle steigern, auch die der Sonne. Die Arbeitsweise und die realisierbaren Lichtarten unterscheiden sich aber deutlich wenn Sie entweder Diffusoren oder Reflektoren im Freien verwenden. Ich stelle Ihnen beides vor.



Abbildung 7–2

Ein dunstiger Winterhimmel erzeugt als riesige Lichtquelle kaum Plastizität.



## Verwendung von Diffusoren

Der einfachste Weg, die Winkelgröße der direkten Sonne zu steigern, ist der, einen größeren Diffusor zwischen Sonne und Modell zu halten, der dann als winkelgroße Lichtquelle für das Modell angesehen werden kann. Hierdurch wird die Plastizität gesteigert und die Strukturwiedergabe gesenkt. Die Ausleuchtung entspricht jetzt der mit einem Reflektorschirm oder einer Softbox gleicher Größe. Je nach Sonnenstand und Ausrichtung des Modells ist wieder eine der Hauptlichtarten möglich und Sie können die oben beschriebenen Standpunkte um ca. 180° variieren.

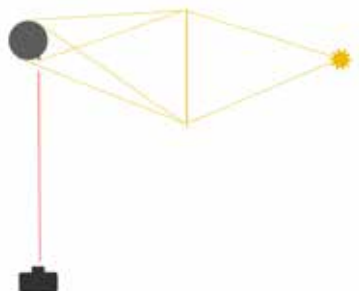


Abbildung 7-3

Die Winkelgröße der direkten Sonne lässt sich durch einen Diffusor, ein Moltontuch oder Pergamentpapier nach Belieben vergrößern.

Bei Verwendung von Diffusoren gibt der Sonnenstand die mögliche Hauptlichtart vor, da der Diffusor zwar die Winkelgröße der Sonne steigert, aber die Lichtrichtung nicht ändert.



Abbildung 7-4

5-in-1-Reflektoren  
(Abbildung: Delamax)

Als Diffusor kann einfach wieder eine Bahn nicht zu dickes Molton oder jeder andere, gut lichtdurchlässige weiße Stoff dienen. Pergamentpapier oder matte Kunststoffolie, in einem Holzrahmen aufgespannt, ist ebenfalls geeignet. Praktisch für unterwegs sind die 5-in-1-Faltreflektoren, die auch einen Diffusor beinhalten. Sie sind in unterschiedlichen Größen erhältlich.

Ich selbst bevorzuge die großen Varianten. Ein wenig weiter vom Modell entfernt eingesetzt, erhalten Sie damit eine winkelkleine, in der Nähe des Modells eine winkelgroße Lichtquelle. Für Abbildung 7-3 habe ich einen Diffusor von ca. eineinhalb Meter Durchmesser zwischen Sonne und Modell gehalten. Der Abstand betrug etwa einen Meter zum Modell. Im Vergleich zu Abbildung 7-1 (links und rechts) ist der enorme Unterschied zu erkennen.

Leider erweisen sich die großen Reflektoren als etwas unhandlich im Reisegepäck und aufgespannt sind es reine Segel, in die gerne der Wind fährt. Aber für ein gutes Foto müssen Sie selbst einschätzen, auf welcher Seite der Waag-

schale Sie Ihren persönlichen Kompromiss eingehen. Kleine Reflektoren sind handlicher, bieten Ihnen aber nun mal keine wirklich winkelgroße Ausleuchtung. Da der Diffusor einen Teil des Sonnenlichtes schluckt, muss die Belichtung etwas angehoben werden, damit das Modell wieder in korrekter Helligkeit erscheint. Durch die angehobene Belichtung wird der von der Sonne beschienene Hintergrund dann heller wiedergegeben, was dem Hintergrund meist ein strahlendes Aussehen verleiht. Der verwendete Diffusorstoff sollte daher auch nicht zu viel Licht schlucken, da Ihr Hintergrund aufgrund der angepassten Belichtung stark überbelichtet werden kann.

Je mehr Licht der verwendete Diffusor schluckt, desto heller wird der Hintergrund im Bild wiedergegeben.

Sie können aber auch künstlich nachhelfen, wenn der Diffusor zu viel Licht schluckt. Nehmen Sie einen entfesselten Kompaktblitz und beleuchten den Diffusor zusätzlich zum Sonnenlicht mit Blitzlicht, ebenfalls von hinten, erhält Ihr Modell sogar mehr Licht als die Umgebung. Bei entsprechend angepasster Belichtung, durch Verkürzen der Belichtungszeit, erscheint der Hintergrund jetzt dunkler als Ihr Modell, wie Sie in Abbildung 7-5 im Vergleich zu Abbildung 7-3 (rechts) sehen können.

### Verwendung von Reflektoren



Abbildung 7-5

Mit zusätzlich zum Sonnenlicht eingesetztem Blitzlicht, das durch den Diffusor auf Ihr Modell fällt, und einer verkürzten Belichtungszeit können Sie den Hintergrund nach Belieben dunkler gestalten.

Abbildung 7-6

Die Sonne als Gegenlicht, kombiniert mit einem Hauptlicht, das von einem Reflektor stammt.

Nutzen Sie die nicht zu hoch stehende Sonne als Gegenlicht – entweder direkt hinter oder knapp seitlich oder oberhalb des Modells, sodass die Sonne nicht mehr im Bild zu sehen ist –, erhält Ihr Modell vorwiegend einen Lichtsaum als Beleuchtung, wie in Abbildung 7-1 Mitte. In dieser Gegenlichtsituation verwenden Sie einen Reflektor, um Sonnenlicht auf das Modell zu reflektieren. Den Reflektor können Sie wie eine Hauptlichtquelle im Studio verwenden: als plastisches hochfrontales Licht, Rembrandtlicht oder Seitenlicht. In Abbildung 7-6 ist die Sonne als Gegenlicht eingesetzt und ein großer

silberner Reflektor mit ca. eineinhalb Meter Durchmesser reflektiert Sonnenlicht diffus als Rembrandtlicht auf das Modell. Sie können den Reflektor von einem Assistenten oder einem Stativ halten lassen oder es an den Ast eines Baumes hängen. Zudem hat in Abbildung 7–6 der Assistent, um das störende Streulicht zu eliminieren, noch eine Hand so zwischen Sonne und Objektiv gehalten, dass kein Sonnenlicht mehr in das Objektiv fallen konnte. Im Vergleich zu Abbildung 7–1 Mitte sehen Sie den gewaltigen Unterschied, den diese beiden Maßnahmen bewirken.



Abbildung 7–7

Goldreflektoren ergeben einen wärmeren Bildvordergrund und je nach RAW-Entwicklung auch einen kühleren Bildhintergrund.

Bei Verwendung von Reflektoren können Sie die Sonne als Gegenlicht einsetzen. Je nach Position lässt sich der Reflektor für ein plastisches hochfrontales Licht, für Rembrandt- oder Seitenlicht verwenden.

Plastizität, Glanzlicht- und Strukturwiedergabe richten sich nach der Winkelgröße des verwendeten Reflektors.

Sie können die Reflexionseigenschaften des 5-in-1-Reflektors einfach variieren. Der weiße Stoff erzeugt ein eher schwaches Hauptlicht, der silberne lässt das Modell viel heller erstrahlen. Verwenden Sie eine Styroporplatte und umwickeln Sie diese mit zerknitterter Aluminiumfolie, steigern Sie die Lichtausbeute nochmals deutlich und erhalten dennoch ein diffuses Licht. Bei Verwendung von Goldfolien verändern Sie zudem die Farbtemperatur, wodurch je nach Weißabgleich der Kamera entweder das Modell einen wärmeren oder der Hintergrund einen kühleren Bildton erhält, wie Sie in Abbildung 7–7 im Vergleich zu Abbildung 7–6 anhand des hochfrontalen Lichtes sehen.



Abbildung 7–8

Blitzlicht für das Modell und gedämpftes Tageslicht in Kombination ergeben einen dunkleren Hintergrund.

Statt des Reflektors alleine können Sie auch hier wieder mit einem entfesselten Blitz das Tagesgegenlicht unterstützen. Jetzt ist die Lichtleistung von den Reflektoreigenschaften unabhängig und Sie können über eine entsprechende Zeit-Blenden-Kombination das Tageslicht sowie über die Blitzleistung die Helligkeit Ihres Modells nach Belieben gestalten. In Abbildung 7–8 ist das Tageslicht um zwei Blendenstufen knapper belichtet als in Abbildung 7–7, wodurch der Hintergrund und das Gegenlicht der Sonne auf dem Modell deutlich dunkler ausfallen. Ich habe einen silbernen Schirmreflektor der dunkleren Stimmung entsprechend als Rembrandtlicht eingesetzt, mit einem entfesselten Blitz zusätzlich zum Tageslicht angestrahlt und so auf das Modell reflektieren lassen. Die jetzt sehr dunklen Schatten können Ihnen etwas zu heftig erscheinen. Doch auch hier gilt dieselbe Regel wie im Studio: Setzen Sie zunächst Ihr Hauptlicht möglichst optimal und passen die Belichtung an die bildwichtigen hellen Bereiche an. Die Schatten können Sie im nächsten Schritt aufhellen, wie Sie gleich in Kapitel 7.3 erfahren werden.

## Verwendung der Umgebung als Reflektor

Schauen Sie sich in Ihrer Szenerie ein wenig um, vorzugsweise mit leicht zusammengekniffenen Augen, sodass Sie leicht unscharf sehen. Suchen Sie eine von der Sonne hell angestrahlte größere Fläche, wie etwa ein hohes Haus, eine Plakatwand, einen Sonnenschirm, einen Lastwagen oder Ähnliches.

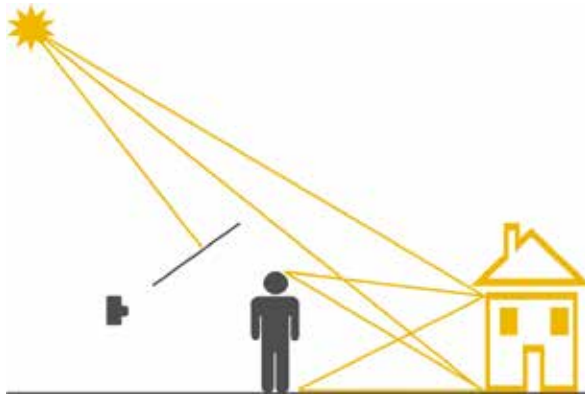


Abbildung 7–9

Nutzen Sie sonnenbeschienene Objekte als indirekte winkelgroße Lichtquellen und schatten Sie die direkte Sonne durch schwarzen Karton ab, so erhalten Sie eine viel plastischere Ausleuchtung (rechtes Bild) als mit der direkten Sonne (linkes Bild).

Eine hohe angestrahlte Hausfassade kann, vergleichbar einer riesigen Soft-box, Ihrem Modell hochfrontales Licht beschern, wenn Sie es entsprechend dieser riesigen »Lichtquelle« ausrichten. Ein Lastwagen zum Beispiel ist von sich aus eher niedrig, aber aus direkter Nähe betrachtet recht groß. Wird er von der Sonne beschienen, lässt er sich eventuell als winkelgroße Lichtquelle für plastisches Seitenlicht oder Rembrandtlicht nutzen.

In Abbildung 7–9 links kam das direkte Sonnenlicht von der linken Seite und rechts stand der besagte große weiße und von der Sonne angestrahlte Lastwagen in ca. zwei Meter Entfernung, der die Schattenseite des Modells mit einer Lichtzange aufhellte.

Die Sonne, die direkt auf Ihr Modell fällt, können Sie mit einem schwarzen Stück Papier, Pappe, Stoff oder dem schwarz bespannten 5-in-1-Faltreflektor

abschatten, sodass das Licht nur noch vom angestrahlten Objekt auf Ihr Modell fällt, wie Abbildung 7–9 rechts zeigt. Das Modell steht jetzt im Schatten, erhält sein Hauptlicht von der großen angestrahlten Fläche – in diesem Fall dem LKW – und erstrahlt in herrlich plastischem Rembrandtlicht. Dieses Licht ist schwächer als das der direkten Sonne und Sie müssen die Belichtung anheben, wodurch der Hintergrund heller wiedergegeben wird.

Und auch hier gilt wieder dasselbe wie im Studio. Stellen Sie Ihr Modell sehr nah an die beleuchtete Fläche, erscheint diese winkelgroß und lässt Ihr Modell eher sanft und plastisch erstrahlen, während ein größerer Abstand eine markantere, weniger plastische, aber dafür die Strukturen betonende Ausleuchtung ergibt.

Wenn Sie gerade keinen Abschatter zur Hand haben, können Sie Ihr Modell auch im Schatten eines Sonnenschirmes, eines Baumes oder eines Gebäudes platzieren. Manchmal reicht auch einfach eine hoch gehaltene Jacke als Schattenspender.

Lassen Sie Ihr Modell durch größere angestrahlte Objekte der Umgebung plastisch ausleuchten und schatten Sie die direkte Sonne mit einem schwarzen Karton oder Stoff ab oder platzieren Sie das Modell unter einem Sonnenschirm, Baum oder anderen Schattenspender in der Umgebung.

So können Sie ganz ohne Hilfsmittel und nur durch geschicktes Ausnutzen Ihrer Umgebung auch bei Sonne eine sehr schöne plastische Ausleuchtung erhalten. Es ist allerdings nicht einfach, diese großen Lichtquellen, angestrahlte Wände und andere Objekte zielsicher auszumachen. Sie werden wahrscheinlich den Himmel als riesige Lichtquelle zunächst übersehen.



Abbildung 7–10

Nutzen Sie die Umgebung, um bei stark bewölktem Himmel einen Teil des Himmels abzuschatten, und Sie erhalten eine markante Ausleuchtung. Hier steht links vom Modell ein großer Baum, wodurch das Modell nur noch auf der rechten Seite vom Himmel beleuchtet wird.

## Die Winkelgröße bei Bewölkung senken

Wenn Ihr Modell bei voller Sonne im Schatten eines Baumes steht, wird es immer noch vom Himmel beleuchtet, der eventuell mehr Licht reflektiert als umstehende Gebäude. Auch wenn es stark bewölkt ist, eine geschlossene Wolkendecke oder gar Nebel herrscht, haben Sie es in freier Natur mit dem Himmel als einer sehr winkelgroßen Lichtquelle zu tun. Bei einer Lichtquelle dieser Größe erhalten Sie aber kaum noch Plastizität, denn beide Seiten des Gesichts sind dann gleich hell und es lassen sich kaum mehr Helligkeitsverläufe ausmachen. Die Strukturwiedergabe und die Farbsättigung sind dann meist auch eher bescheiden zu nennen, wie Sie schon in Aufnahme 7–2 gesehen haben. Wünschen Sie eine markantere Ausleuchtung, ist es jetzt die Aufgabe des Fotografen, die Winkelgröße der Lichtquelle, hier also die des Himmels, zu verringern. Für die Aufnahme 7–10 habe ich das Modell einfach einige Meter weiter nach links positioniert, in die Nähe eines großen dunklen

Baumes, der den Himmel zur Linken abschattete, sodass der verbleibende Himmel ein sanftes Rembrandtlicht ergab, das zudem durch die Umgebung automatisch aufgehellt wurde.

Eine weitere Lösung ist, sich in einen abgedunkelten Innenraum zu begeben und ein Fenster als Lichtquelle zu nutzen, das nur noch einen Ausschnitt des Himmels zeigt. Als Lichtquelle können Sie das Fenster ansehen. Es erzeugt bei bedecktem Himmel genau dasselbe Licht wie ein gleich winkelgroßer Schirmreflektor oder eine entsprechend große Softbox, auch wenn der dadurch sichtbare Himmel viel weiter entfernt ist. Der Rahmen des Fensters ist aus fotografischer Sicht Ihre tatsächliche Lichtquelle. Bei der normalen Höhe von Zimmerfenstern können Sie in der Regel Seitenlicht und Rembrandtlicht realisieren.

Dieser Logik folgend können Sie auch Toreinfahrten oder einen umbauten Innenhof als natürliche »Softboxen« für hochfrontales Licht verwenden. Für die Aufnahme 7–11 habe ich einen umbauten Innenhof gewählt, der einen Großteil des bedeckten Winterhimmels verdeckte und nur noch einen Teil des Himmelslichtes als Rembrandtausleuchtung auf das Modell fallen ließ.

Bei bedecktem Himmel können Sie durch Fenster, Toreinfahrten oder auch ganze Häuser einen Teil des Himmels abschatten und so die Winkelgröße verringern. Dadurch steuern Sie die Plastizität und Strukturwiedergabe nach Belieben.



Abbildung 7–11

Ein umbauter Innenhof schattet hier einen Großteil des bedeckten Himmels ab, der das Modell mit Rembrandtlicht ausleuchtet.

Entscheidend ist, dass Sie Ihre Umgebung so nutzen, dass nur noch ein Teil des Himmels vom Modell aus zu sehen ist und damit die Winkelgröße verringert wird. Es bedarf ein klein wenig räumlicher Vorstellungskraft, sich in der Umgebung einen geeigneten Standort auszusuchen, an dem sich tatsächlich die gewünschte Lichtstimmung einstellt. Versuchen Sie es anhand des folgenden einfachen Gedankenexperimentes.



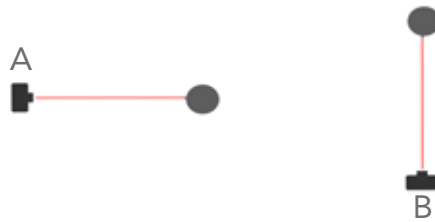


Abbildung 7-12

Straßenschlucht

In Abbildung 7-12 habe ich zwei Fotografen in einer engen, aber hohen Straßenschlucht (wie sie zum Beispiel in New York zu finden ist) positioniert. Der Himmel ist bedeckt. Die Fotografen A und B unterscheiden sich in ihrer Blickrichtung, ihre Modelle schauen in Richtung der jeweiligen Kamera. Die dunklen Balken in der Grafik stellen die Hausfassaden dar. Wer erhält, von der Ausleuchtung her betrachtet, ein ansprechenderes Foto, das dem Modell schmeichelt?

Richtig, es ist Fotograf A! Der Himmel wirkt wie eine sehr lang gezogene Softbox zwischen den Häuserreihen. Für den Fotografen A ist am Horizont ein schmaler Streifen des Himmels zu sehen, der für das Modell ein Gegenlicht darstellt. Der Himmel erstreckt sich von dort durch die Schlucht bis direkt über die Szene und erzeugt zusätzlich ein sehr plastisches hochfrontales Licht; jener Bereich des Himmels, der hinter der Kamera liegt, wirkt wie eine Aufhellung durch Verlängerung. Sie finden das zugehörige Praxisbeispiel auf Seite 254 oben. Für Fotograf B ist die Straßenschlucht nur nach links und rechts geöffnet, was auf dem Modell zu einer Zangenbeleuchtung führt.

Stellen Sie sich jetzt aber vor, es ist ein herrlicher Tag mit tiefblauem Himmel. Die Sonne scheint in der oben dargestellten Situation die weiß gestrichene Fassade an, die in der Grafik 7-12 an der Unterseite dargestellt ist, die obere Fassade liegt im Schatten, ebenso wie auch die Modelle. Welcher der beiden Fotografen hat jetzt ein schönes plastisches Licht zur Verfügung?

Richtig, beide. Fotograf A erhält jetzt für sein Modell von der angestrahlten Wand ein Seitenlicht, Fotograf B von der angestrahlten Wand in seinem Rücken hochfrontales Licht für sein Modell, zumindest wenn die Fassade hoch genug ist. Konnten Sie sich diese Beispiele gut vorstellen? Wenn nicht, so probieren Sie es aus! Es braucht ein wenig Erfahrung, um Licht sehen zu können, und ein wenig mehr Erfahrung, um es sich auch vorstellen zu können.