

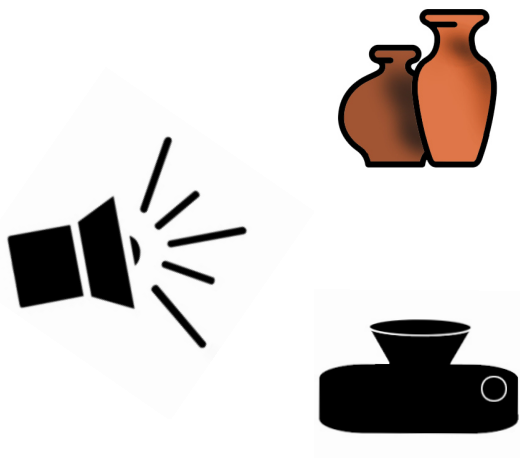
Digitales Museum: Objektfotografie III. „Material, Form und Oberfläche“ Filmscript von kienzle | oberhammer

In unserem dritten Filmmodul veranschaulichen wir das Zusammenspiel von Material, Form und Oberfläche eines zu fotografierenden Museumsobjektes und dem verwendeten Licht.

In unserem Video verwenden wir drei verschiedenen Lichtsituationen mit unterschiedlichen Objekten.

1. Direktes Licht von der Seite:

Der Aufbau ist wie folgt:



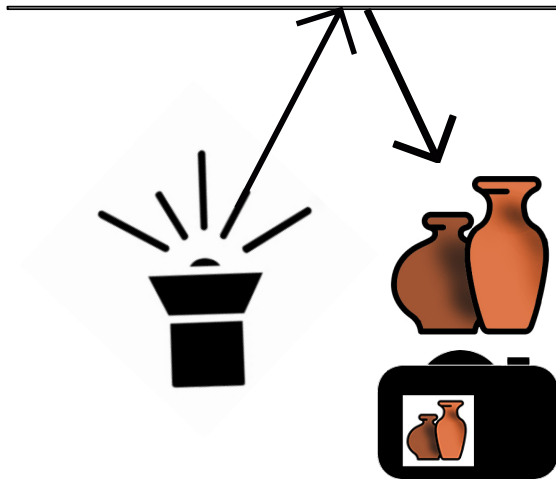
Wir sehen hier den schematischen Aufbau von oben. Die Lichtquelle steht rechts oder links seitlich des Objektes. Das Objekt wird von der Seite direkt angestrahlt. Der Diffusor streut das Licht.

Charakteristika von direktem seitlichem Licht sind hohe Kontraste und relativ scharfe Schatten. In unserem Fall wurde das Licht durch einen Diffusor, welcher sich vor der Blitzröhre befindet, weicher gemacht. Dies kann ein dünner weißer Stoff vor der Lampe sein, ebensogut aber auch Architektenpapier. Je größer die Lichtquelle ist, desto geringer ist der Kontrast und desto weicher wird das Licht. Das einzelne Licht erzeugt nur einen Schatten, welcher durch Aufheller, die die Lichtquelle reflektieren, abgemildert werden kann. Eine zweite Lampe als Aufheller würde einen zweiten Schatten erzeugen. Dieser kann, muss aber nicht störend sein.

Das direkte Licht von der Seite ist für viele verschiedene Objekte und Materialien geeignet: Holz, Ton, Stoffe, bunte Objekte (da die Farben durch den hohen Kontrast verstärkt werden). Gebogene Formen werden besonders betont, da Schatten die Objekte räumlicher wirken lassen.

2. Indirektes Licht von oben:

Der Aufbau ist wie folgt:



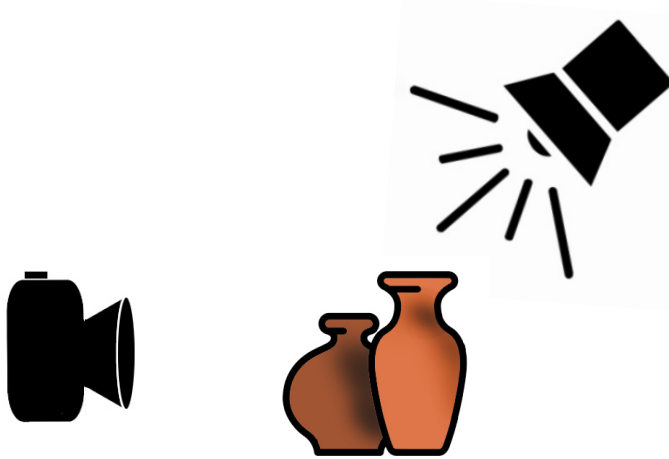
Wir sehen hier den schematischen Aufbau aus der Richtung der Kamera. Die Lichtquelle strahlt an die Wand oder Decke und wird dort reflektiert. Das Objekt wird indirekt beleuchtet.

Charakteristika von indirektem Licht sind niedrigere Kontraste, weiche Schatten und diffuses Licht. Je größer der Raum ist, desto diffuser wird das Licht, es verliert aber dadurch auch drastisch an Leistung. Das Licht erzeugt dann kaum Schatten, besonders bei kleinen Objekten ist dies deutlich zu sehen.

Indirektes Licht ist für viele verschiedene Objekte und Materialien geeignet: Holz, Ton, Stoffe. Durch die Weichheit kann es aber auch bald flach und langweilig werden. Reliefs werden schlechter erkennbar, Farben können matt und stumpf wirken. Für reflektierende Oberflächen kann indirektes Licht die Lösung sein. Manchmal spiegelt sich dann aber der gesamte Raum in der Oberfläche.

3. Direktes Licht von oben bzw. hinten:

Der Aufbau ist wie folgt:



Wir sehen hier den schematischen Aufbau von der Seite. Die Lichtquelle sitzt hinter dem Objekt und strahlt von oben und hinten auf das Objekt.

Charakteristika des Lichtes von oben bzw. hinten sind eine schöne Stimmung aber auch hoher Kontrast. Die Vorderseite kann leicht zu dunkel werden, Glas wirkt aber schön klar. Der Umriss des Gegenstandes wird stark betont, die Struktur der Oberfläche weniger.

Material: Glänzende Materialien wie Glas oder Metall sind schwieriger zu beleuchten als stumpfe Materialien wie Holz oder Ton. Meist spiegelt sich dann etwas in der Oberfläche, dies wiederum lenkt vom eigentlichen Objekt ab. Farbige Material sollte so beleuchtet werden, dass die Farben richtig zur Geltung kommen.

Form: Insbesondere bei Geschirr oder Alltagsgegenständen kann die Form wichtig sein, da sie die Besonderheit des Objektes unterstreicht. Die Form kann durch das Licht, aber auch durch einen entsprechenden Hintergrund betont werden.

Oberfläche: Es gibt glatte Oberflächen, aber auch runde oder reliefartige, die besonders betont werden sollten.

Vergleich bei unterschiedlichen Objekten:

Ein einfaches Objekt aus Holz bei
Lichtsituation 1:

Das Objekt ist gut
durchgezeichnet, die Farbigkeit
stimmt und man kann die Struktur
gut erkennen.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 2:

Das Objekt ist gut
durchgezeichnet, die Farbigkeit ist
etwas sanfter und man kann die
Struktur gut erkennen.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 3:

Das Objekt ist nicht ideal
durchgezeichnet, der
Helligkeitsabfall recht stark. Trotz
Aufhellung von vorne wirkt der
Hocker auf der Vorderseite zu
dunkel. Die Oberfläche des
Hockers wirkt dagegen hellgrau,
beinahe weiss.

Unpassendes Licht für dieses
Objekt.



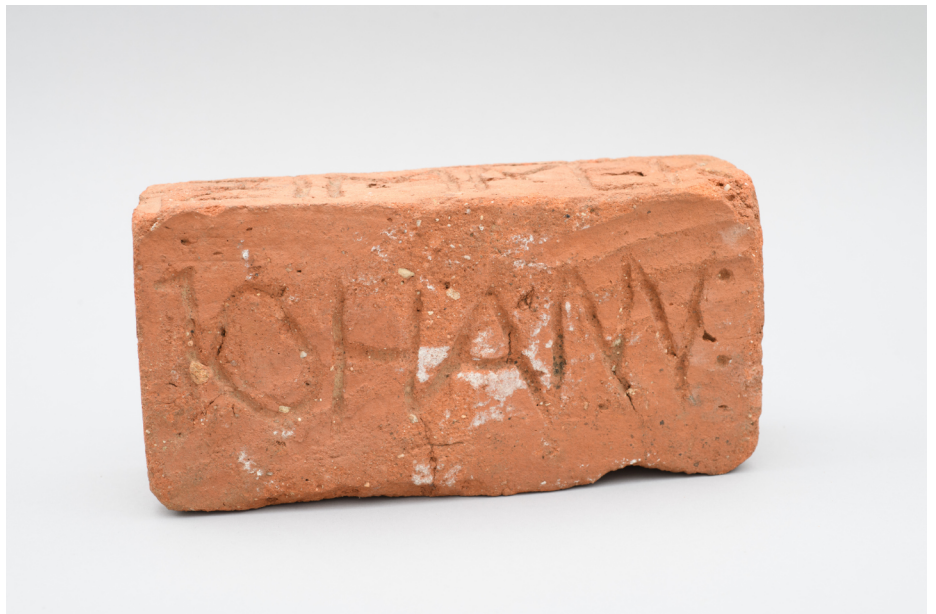
Ein Objekt mit grober Oberfläche und Vertiefungen bei Lichtsituation 1:
Das Objekt ist gut durchgezeichnet, die reliefartige Oberfläche ist klar erkennbar und die rauhe Oberfläche wird durch den hohen Kontrast schön wiedergegeben.

Sehr passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 2:
Das Objekt wirkt durch das diffuse, weiche Licht flach und langweilig. Das Relief ist zwar erkennbar, jedoch nicht gut. Die Haptik der groben Oberfläche geht verloren.

Unpassendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 3:
Der Helligkeitsabfall ist recht stark. Die Oberfläche wirkt zu hell, beinahe weiss.

Unpassendes Licht für dieses Objekt.



Ein farbiges textiles Objekt bei
Lichtsituation 1:

Das Objekt ist gut durchgezeichnet,
die Farbigkeit ist sehr schön
sichtbar und man kann die Struktur
gut erkennen.

Sehr passendes Licht für dieses
Objekt.



Lichtsituation 2: Das Objekt ist
zwar gut durchgezeichnet und
sieht von weitem nicht viel anders
aus als bei Lichtsituation 1, der
Farbkontrast ist aber geringer und
beim Detail (nächste Seite) ist gut
sichtbar, dass viel Farbe verloren
geht.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 3:

Die Lage der Federn und ihre
Fluffigkeit ist zwar gut erkennbar,
der Helligkeitsabfall ist jedoch
trotz Aufhellung recht stark.
Insgesamt wirkt das Licht zu
dramatisch. Das Licht betont sehr
stark die Umrisse der Ente.

Unpassendes Licht für dieses
Objekt.



Ein farbiges textiles Objekt bei Lichtsituation 1 hier im Detail: Die Farbigkeit ist sehr schön sichtbar und man kann die Struktur gut erkennen.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 2:

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 3:

Unpassendes Licht für dieses Objekt. Die grünliche Federzeichnung ist komplett verloren gegangen.



Ein glänzendes Objekt aus Kunststoff bei Lichtsituation 1:
Das Objekt ist gut durchgezeichnet und man kann die Struktur gut erkennen. An einigen Stellen glänzt die Oberfläche vielleicht etwas zu stark.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 2: Das Objekt ist zwar gut durchgezeichnet, die Oberfläche wirkt aber durch fehlende Glanzstellen insgesamt sehr stumpf und langweilig. Durch eine schwarze Fläche auf der rechten Seite kommt etwas Kontrast in die Aufnahme.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 3:
Die Glanzlichter betonen nun die Form des Hörers sowie die Oberkante des Telefons. Insgesamt ist dieses Licht interessanter als Lichtsituation 1.

Sehr passendes Licht für dieses Objekt.



Ein glänzendes weißes Objekt aus Porzellan bei Lichtsituation 1:
Das Objekt ist gut durchgezeichnet und man kann die Struktur erkennen. An einigen Stellen glänzt die Oberfläche extrem, was insbesondere an den Rändern beim Druck schwierig werden kann. Eine genaue Belichtung ist hierbei notwendig.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 2:
Das Objekt ist zwar gut durchgezeichnet, die Lichtstellen sind jedoch irgendwie am Teller verteilt und betonen weder die Form noch das Material. Meist spiegelt sich dann aber noch anderes, was im Raum glänzt. Dafür glänzt der Goldrand schön.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 3:
Die Glanzlichter betonen nun Rundung des Tellers sowie seine Tiefe.

Sehr passendes Licht für dieses Objekt.



Ein glänzendes Objekt aus Metall
bei Lichtsituation 1:

Die Oberfläche spiegelt die
gesamte Umgebung, das direkte
Licht überstrahlt an der vorderen
linken Ecke. Die Schrift ist zwar
gut lesbar, insgesamt sind aber zu
viele störende Reflexe vorhanden.

Unpassendes Licht für dieses
Objekt.



Lichtsituation 2:

Das Objekt ist zwar gut
durchgezeichnet, die Schrift jedoch
schlecht lesbar.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 3 bzw. spezielles
Lichtzelt:

Das Licht zeichnet nun die Form
des Objektes nach, betont die
Rundung im hinteren Teil. Die
Schrift ist gut lesbar. Das Objekt
wirkt edler als bei Lichtsituation 2.

Sehr passendes Licht für dieses
Objekt.



Besondere Herausforderung: Glasobjekt:

Glas mit Gravur ist eine besondere Herausforderung. Glas ist durchsichtig und somit eigentlich nicht sichtbar. Sichtbar sind nur helle und dunkle Spiegelungen auf der Oberfläche. Helle Spiegelungen sind meist die Lichtquelle oder zusätzlich der Hintergrund, dunkle können mittels dunklen Flächen neben dem Glas erzeugt werden. Das Glas soll schön transparent wirken, gleichzeitig sollen die Konturen und Umrisse klar erkennbar sein.

Ein Glasobjekt bei Lichtsituation 1:

Das Glas ist zwar gut sichtbar, die Gravur geht jedoch komplett verloren. Zugleich wirkt das Glas stumpf und wenig durchsichtig. Unpassendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 2:

Das Objekt ist zwar gut durchgezeichnet, die Schrift immer noch kaum lesbar.

Passendes Licht für Glas, wenn es keine Gravur hätte.



Lichtsituation 3 mit rechts und links dunklen Flächen:

Das Licht zeichnet nun die Form des Objektes nach. Die schwarzen Flächen (schwarz angemaltes Styropor) erzeugen die schwarzen Konturenstreifen besonders oben an der Rundung des Deckels, aber auch rechts und links an den Seiten. Die Schrift ist besser lesbar. Das Objekt wirkt edler als bei Lichtsituation 2.

Passendes Licht für dieses Objekt.



Lichtsituation 3 mit schwarzem Hintergrund:

Das Licht zeichnet die Form des Objektes nach.

Die Schrift ist am besten lesbar.

Passendes Licht für dieses Objekt.

