





Kapitel 6

Geometrische Formen

Im Lightpainting gibt es nicht nur freie Spuren, sondern auch viele sehr exakte geometrische Lichtobjekte. Diese werden durch etwas mehr oder weniger aufwendige Konstruktionen mit Licht realisiert. Aber oft ist auch eine genaue Bewegung entscheidend für eine schöne Geometrie.

6.1 Der Dome und das Dome-Rad

Das Dome-Rad zählt zu den beliebtesten Tools bei Lightpainting-Einsteigern, und es ist in der Tat auch extrem vielseitig einsetzbar. Es ist sozusagen die Grundausrüstung eines jeden Lichtmalers.

Der Grundbaustein dieses Licht-Tools ist das Vorderrad eines Fahrrades. Die Größe ist frei wählbar. Sie hat allerdings einen Einfluss auf die Größe des Lichtobjektes, das damit erzeugt werden kann.

An einer Seite dieses Rades sollten Sie eine verlängerte Achse so an der Radnabe anbringen, dass das Rad in einem Winkel von 45 Grad auf dem Boden steht. Diese Verlängerung kann verschieden umgesetzt werden. Hierzu eignen sich BMX-Rad-Fußstützen, die an die Nabe geschraubt werden, oder Sie schrauben eine längere Mutter auf die Achse. An dieser bringen Sie eine Gewindestange an, mit deren Hilfe das Rad schräg



Das Tool für ein Dome-Rad besteht aus dem Vorderrad eines Fahrrades mit einem Lichtband oder einer Lichterkette daran. Zusätzlich ist eine der Achsen so verlängert, dass das Rad fast im 45°-Winkel steht.



Gerade mit einem mehrfarbigen LED-Band schauen die Domes interessant aus. Sie können so ganz verschiedene Farben und Effekte auswählen. Blende 7,1, ISO 250, 59 s

auf dem Boden steht. Geben Sie nun diesem Rad einen Schubs, dreht es sich im Kreis um die Auflage der verlängerten Achse.

Am Radmantel bringen Sie nun ein RGB-Lichtband an. Achten Sie dabei darauf, dass das Band etwas nach außen zeigt und nicht mittig auf den Fahrradmantel geklebt wird. Zur Sicherheit können Sie einzelne Klebestreifen um LED-Band und Mantel kleben. Den Controller und den Batterieträger des LED-Bandes können Sie mit Klebeband oder auch mit wiederverwendbaren Kabelbindern an den Speichen in der Nähe der Radnabe anbringen. Weil das Lichtband per Infrarot-Sender gesteuert wird, können Sie das Licht ein- und ausschalten, während das Rad rotiert.

Um einen sauberen Dome erstellen zu können, müssen Sie lediglich zwei grundsätzliche Regeln beachten: Das Rad sollte zu Beginn immer mit dem Licht weg von der Kamera ausgerichtet werden. Sprich, die verlängerte Mittelachse zeigt zur Kamera und das Licht ist von der Kamera abgewandt. Genauso wird das Licht auch wieder ausgeschaltet, denn dadurch kann der Start- bzw. Endpunkt verdeckt werden und Sie erhalten vollständige Linien im Bild. Es reicht auch vollkommen aus, das Rad nur ein einziges Mal zu drehen, denn dann überlagern sich die gezeichneten Linien vom Lichtband nicht und Sie erhalten einen sauberen Dome mit einer ordentlich gezeichneten Lichtspur auf dem Bild.



In Kombination mit weiteren Lightpainting-Elementen fügen sich die Domes gleich noch viel harmonischer in das Bild ein. Durch das LED-Band können Sie passende Farben und Effekte wählen. Blende 7,1, ISO 100, 99 s

Weil es so vielfältige Lichtbänder gibt, die auch Effekte mitbringen, wie zum Beispiel ein digitales Lichtband, lassen sich die unterschiedlichsten Domes mit Farbwechsel oder Farbaussetzern erstellen. Hier gibt es unzählige Möglichkeiten. Um den Dome noch etwas aufzufrischen, können Sie eine Lichtquelle in der Mitte der Felge anbringen. Dadurch erhalten Sie eine kleinere Lichtspur, die im Dome schwebt.

Eine weitere Einsatzmöglichkeit des Dome-Rads ist die Erstellung einer Raupe, eines Tunnels oder auch von Drachen. Dazu halten Sie das Rad an der Achse in der Hand und bewegen es entweder drehend oder fest durch den Raum vor der Kamera. Hier können Sie ruhig ausladende Bewegungen machen und viel Raum einnehmen, denn erst durch viele Schritte mit dem Rad kommt der Effekt schön zur Geltung: Lassen Sie eine magische Lichtraupe sich durch die Landschaft schlängeln.

Der andere Effekt ist auch vielseitig und mit etwas Bewegung verbunden: Halten Sie das Rad mittig genau vor dem Objektiv. Schalten Sie die Kamera ein und dann das Licht am Rad. Nun gehen Sie etwa 10 Schritte gerade nach hinten weg. Dabei steht es Ihnen frei, ob Sie das Rad drehen oder festhalten. Sie werden verblüfft sein, was für ein Effekt dadurch möglich ist. Und auch hier gibt es kaum Grenzen, denn jede Farbe, jeder Farbeffekt und jede Bewegung führen zu ganz unterschiedlichen Resultaten.

6.2 Die Scheibe (Disc)



Durch die Verbindung von Leuchtstab und Teleskopmalerrolle haben Sie eine perfekte Drehvorrichtung für Scheiben, Tunnel und Lichtkugeln.

Ein weiteres attraktives Lichtobjekt ist eine Scheibe aus Licht. Diese kann auf verschiedene Arten erstellt werden, und das ist gar nicht so schwierig. Sie brauchen dazu eine Vorrichtung, die im Kreis gedreht wird. Das geht mit einer Kette oder Schnur, an der Lichter befestigt sind. So können Sie zum Beispiel eine Lichterkette an der Schnur anbringen und diese dann einfach um einen Punkt rotieren. Es empfiehlt sich, an einem Ende der Schnur Fingerschlaufen für den Zeige- und den Mittelfinger mit einem Drehgelenk anzubringen. Dadurch können Sie das Ganze sauberer und fester halten und führen.

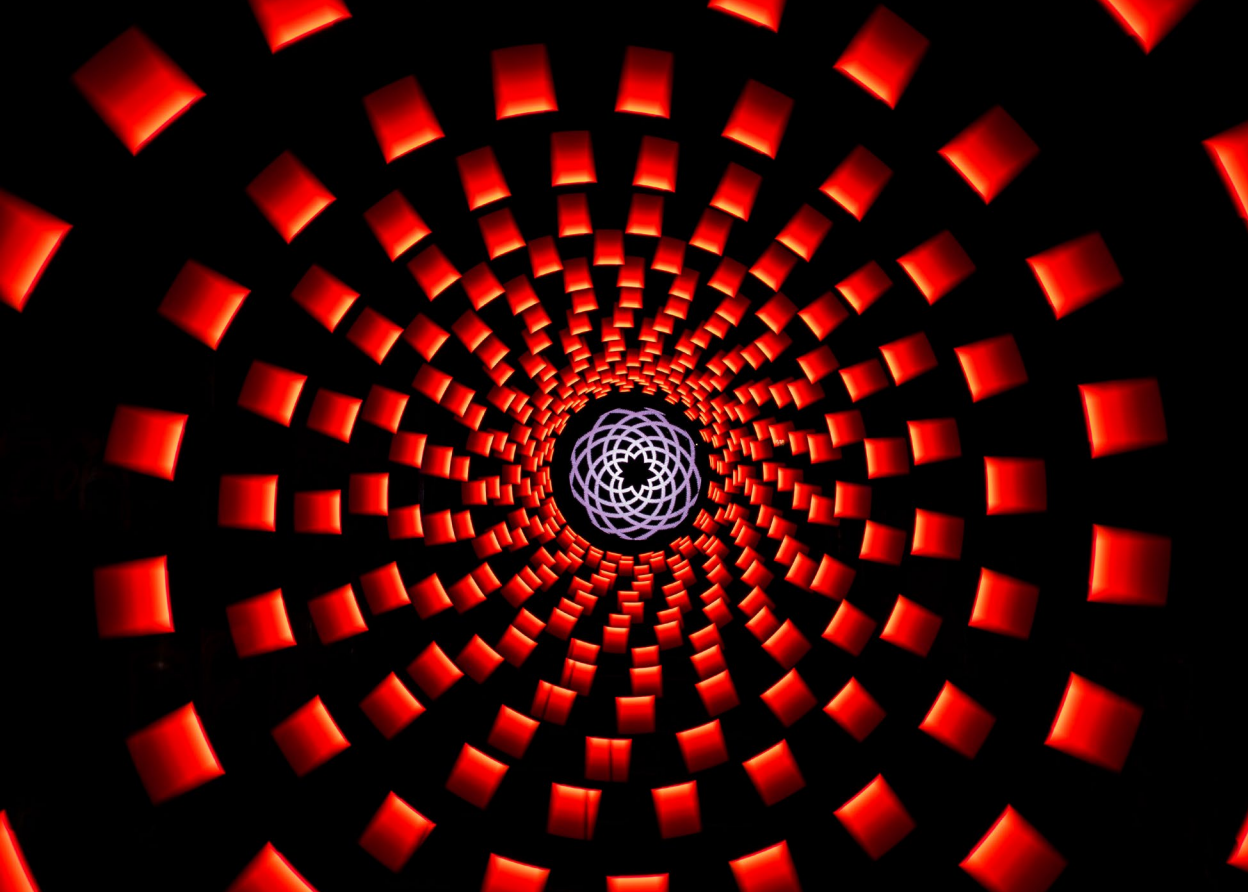


*Scheiben aus Licht ergeben alleinstehend im Bild oft auch einen schönen Effekt. Hier kam zusätzlich noch ein Pyro-Effekt am Rand der Scheibe zum Einsatz. Ist das Tool noch mit einem Lichtband versehen, kann die Scheibe auch verschiedene Effekte erzeugen.
Blende 10, ISO 100, 56 s*



Besonders in Verbindung mit einem Funkeneffekt wirken die Lichtscheiben sehr interessant und füllen ein ganzes Motiv aus. Blende 11, ISO 100, 80 s

Eine weitere Möglichkeit ist ein fester Stab, an dem sich auch viele Lichter anbringen lassen. Markieren Sie den Stab in der Mitte, sodass Sie ihn in der Mitte halten und mit beiden Händen sauber drehen können. Dies erscheint beim ersten Versuch sicherlich nicht leicht. Daher können Sie sich auch ein einfaches Hilfsmittel konstruieren, zu dem ich immer rate. Bringen Sie eine Art Kurbel an der Stangenmitte an. Die einfachste Lösung hierfür ist eine Malerteleskoprolle. Gemeint sind die kurzen Malerrollen, bei denen der Stiel ein Stück weit ausfahrbar ist. Die eigentliche Farbrolle kann entfernt werden. Befestigen Sie nun Ihren Leuchtstab an der Metallstange, an der eigentlich die Farbrolle sitzt. Dies geht am einfachsten mit Gewebeklebeband und oder Kabelbindern. Nun haben Sie eine perfekte Drehvorrichtung, um Scheiben zu drehen. An der Vorrichtung kann auch wieder das beliebte LED-Lichtband angebracht werden, denn dadurch erhalten Sie eine geschlossene Scheibe und je nach eingestelltem Effekt ganz verschiedene Muster in der Scheibe.



Hier wurde ein Tunnel mit blinkendem Licht erstellt, das auf die Kamera zu bewegt wurde. Am Ende des Tunnels ist eine Scheibe mithilfe eines Pixelsticks entstanden. Durch die Drehung des Pixelsticks hat sich der Blumeneffekt gebildet. Blende 7,1, ISO 100, 72 s

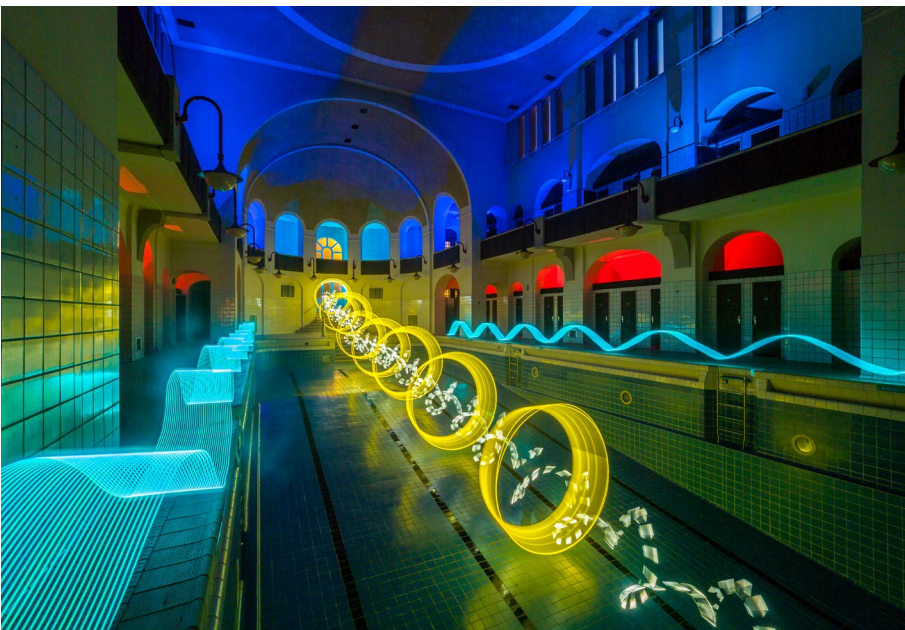
6.3 Der Tunnel

Wenn Sie das Erstellen von Lichtscheiben gemeistert haben, können Sie als Nächstes den Tunnel ausprobieren. Dies ist ein schönes Element, um große Flächen in einem Raum zu füllen. Ein Tunnel kann ganz verschiedene Wirkungen erzielen und wird direkt vor der Kamera oder auch im Raum schräg, gerade oder auch quer platziert.

Nutzen Sie hierfür Ihr Scheiben-Tool. Das kann entweder eine Schnur mit Lichtern sein oder auch eine Drehstange mit einer oder mehreren Lichtquellen. Bewegen Sie das Werkzeug im Kreis, als würden Sie damit eine Scheibe erstellen wollen. Nun bewegen Sie sich zusätzlich damit im Raum. Gehen Sie dabei in kleinen Schritten entweder nach vorn oder nach hinten. Je nach Schrittlänge und Geschwindigkeit können Sie die Dichte des Tunnels beeinflussen. Versuchen Sie einmal, damit direkt auf die Kamera zuzugehen. Dadurch entsteht eine Art Tunnel, der sehr beeindruckend erscheint. Er wird den Betrachter in das Bild hineinziehen, und je nach Farbwahl – oder auch mit blinkenden Lichtern – können Sie Ihren Tunnel noch weiter verzieren. Aber auch quer



Auch mittig in einem Raum erstellt, wirkt ein zentraler Tunnel mit Blinkereffekt füllend und bildet einen Mittelpunkt. Blende 7,1, ISO 100, 245 s



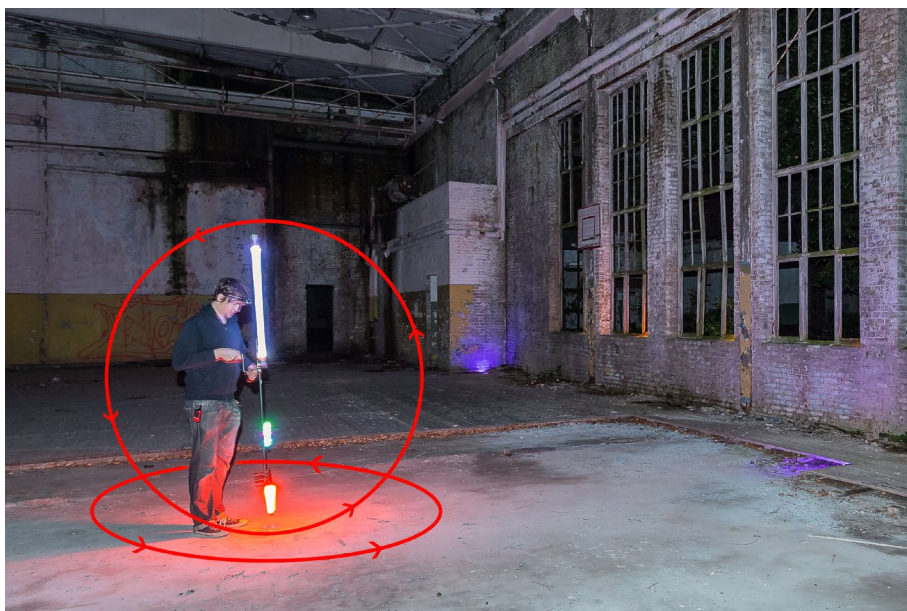
Nicht nur eng verbunden wirken Tunnel interessant. Auch einzelne kurze Tunnелеlemente haben eine interessante Wirkung und können gut als festes Objekt im Bild platziert werden. Blende 8, ISO 200, 213 s

im Raum ist der Tunnel ein faszinierendes Element. Vor allem mit blinkenden Lichtquellen schaut er sehr eindrucksvoll aus. Sie können auch versuchen, einzelne Tunnelsegmente zu erstellen, indem Sie die Lichtquelle zwischendurch aus- und einschalten.

6.4 Die Kugel (Orb)

Die beliebteste Form ist und bleibt aber die Kugel oder der Orb – wie die Kugel in der Lightpainting-Szene meist genannt wird. Wer im Internet nach »Lightpainting« sucht, wird immer wieder auf dieses Objekt stoßen. Es ist aus der Lightpainting-Szene nicht wegzudenken, passt als Objekt in viele Szenen und ist sehr vielseitig.

Um den Orb zu erstellen, können Sie wie für die Scheibe ein Tool mit Kette oder Stange nutzen. Die Handhabung ist bei beiden ähnlich. Grundvoraussetzung eines Orbs ist ein normaler Kreis. Dessen Erstellung sollten Sie zuerst üben, bevor Sie sich an die Kugel wagen. Wenn das Malen des Kreises sicher klappt, kann die Kugel probiert werden. Diese ist zu vergleichen mit der Erde und ihren Längengraden. Der Kreis muss schrittweise um einen fixen Punkt am Boden versetzt werden. Denn nicht Sie drehen sich im Kreis, sondern Sie drehen das Tool im Kreis um einen festen Punkt am Boden, den Sie sich am besten markieren. Achten Sie dabei darauf, dass Sie mit der Lichtquelle immer über diesen Kreis schwingen. Nun bewegen Sie sich in kleinen Schritten um den Punkt am Boden. Dabei sollten Sie immer darauf achten, möglichst gleichmäßig zu laufen und das Licht wirklich gerade über diesen Punkt zu schwingen. Nach etwa 360 Grad



Ein Orb basiert auf zwei Bewegungen. Drehen Sie das Licht im Kreis über einem festen Punkt und drehen Sie sich selber dabei ebenfalls um diesen Punkt herum, wie auf diesem Bild mit den Pfeilen dargestellt. Blende 7,1, ISO 100, 265 s



Eine einfache Kugel, aber in einer wunderschönen Naturkulisse. Diese Kugel wurde mit einer warmweißen Lichterkette erstellt. Besonders einfach gestaltete Kugeln passen oft harmonisch in Landschaften. Blende 3,2, ISO 500, 127 s

– oder besser gesagt, wenn Sie einmal ringsum sind – können Sie die Aufnahme stoppen und sich das Ergebnis anschauen. Die ersten Versuche werden meist noch nicht gut aussehen, aber es bedarf einfach der Übung und vor allem einer guten Hand- und Fußkoordination.

Das Tool mit der Kette ist relativ wackelig und muss sehr schnell gedreht werden. Es unterscheidet sich von der Stange durch viel dichtere Linien und dadurch, dass die Linien etwas lebendiger aussehen. Die Stange lässt sich deutlich sauberer führen und kann auch langsamer gedreht werden, wodurch exaktere Spuren möglich sind. Zudem können Sie an der Stange mehrere Lichter anbringen. Dadurch können Sie zum Beispiel mit einer Bewegung Kugeln innerhalb von Kugeln erschaffen. Als Lichtquelle eignen sich besonders gut Lichterketten, die gebündelt am Tool angebracht werden. Aber auch alle anderen Licht-Tools und auch Taschenlampen mit Aufsätzen können Sie hier anbringen. Es gibt keine Grenzen in der Erstellung. Den Griff der Stange sollten Sie fest an den Körper drücken und mit der linken Hand das Tool führen. Es empfiehlt sich, mit Daumen und Zeigefinger den Griff zu berühren und festzuhalten. Dadurch können Sie das Tool ganz sauber führen und eine exakt aussehende Kugel erstellen.



Besonders gut wirkt der Orb auch, wenn Sie als äußere Lichtquelle ein blinkendes Licht verwenden. Hier kam eine Taschenlampe im Blinkmodus und mit einer Signalkappe zum Einsatz. Blende 10, ISO 100, 142 s



Der Vorteil beim Arbeiten mit der Orbstange ist, mehrere Leuchtquellen daran anbringen zu können. Hier kamen gleich drei verschiedene Lichtquellen zum Einsatz. Sie verleihen der Kugel ein Zentrum aus Licht. Blende 6,3, ISO 100, 298 s