

Konturmodellierung

Englisch: Contouring

LICHT

Gezieltes Modellieren von Gesichtszügen durch Licht und Schatten — hartes Seitenlicht betont Wangenknochen, weiches Frontlicht glättet. Standard bei Beauty- und Porträtaufnahmen.

Konturmodellierung zielt auf Gesichter mit Struktur — nicht einfach ausgeleuchtet, sondern modelliert. Licht und Schatten werden so gesetzt, dass die natürlichen Linien eines Gesichts betont oder kaschiert werden. Hartes Seitenlicht schärft die Wangenknochen, tiefe Augenhöhlen bekommen Gewicht. Breites, weiches Frontlicht glättet, weicht auf, verzeiht. Am Set funktioniert das nur mit Kontrolle — Hauptlicht (Key) hart oder weich, Fülllicht (Fill) präzise dosiert, Formvolumen (Modeling Light) gezielt platziert. In der Praxis steht das Key-Light nicht frontal, sondern 45 bis 90 Grad zur Seite. Je härter die Lichtquelle (kleine Leuchte, lange Distanz), desto kantenschärfer der Schatten. Das betont Knochenstruktur — ideal für markante Gesichter, für Drama, für Charakter-Shots. Die Schattenseite des Gesichts bleibt nicht schwarz; ein Fill-Light (diffus, von vorne oder leicht zur Schattenseite) hält die Details. Der Abstand zwischen Key und Fill bestimmt den Kontrastumfang: Nahes Fill macht alles weich, weites Fill in großem Abstand behält Modellierung. Klassisch arbeitet man hier mit Richtlinien wie dem Rembrandt-Licht (Dreieck-Highlight auf der Schattenseite) oder Loop-Licht (subtilerer Schatten unter der Nase, asymmetrisch). Beauty-Shots verlangen oft das Gegenteil: Die Kontur wird aufgeweicht, großflächige Diffusion genutzt, das Gesicht mit breitem, weichem Licht umhüllt. Das Fill ist dann manchmal stärker als das Key — keine Schatten, maximale Ebenmäßigkeit. Das ist Konturmodellierung im Dienst der Glättung, nicht der Betonung. Auch hier bleibt Kontrolle notwendig: Ein winziges hartes Akzentlicht auf der Stirn, ein Kantenlicht hinten für Separation vom Hintergrund. Der häufige Fehler am Set ist, das Licht zu flach zu setzen oder zu viel zu füllen. Dann verliert das Gesicht Tiefe — es wird pancake-artig. Zu hartes Licht hingegen macht jede Unebenheit zur Kraterlandschaft. Konturmodellierung ist Handwerk: Monitor-Kontrolle, Nachregeln, Verstehen, wie Abstand, Winkel und Diffusion zusammenspielen. Mit Vorsatz lässt sich Charakter ins Gesicht modellieren — oder subtil herausnehmen.