

Desmet-Methode

Englisch: Desmet Method

LICHT

Klassische Three-Point-Beleuchtung, entwickelt von Gunther Desmet — Schlüssellicht, Aufhelllicht, Hintergrundlicht in exaktem geometrischen Verhältnis. Standard für Studio-Porträt.

Gunther Desmet hat in den 1970er Jahren ein Beleuchtungsschema systematisiert, das heute unter seinem Namen firmiert — obwohl die Grundstruktur älter ist. Die Desmet-Methode arbeitet mit drei Positionen: Schlüssellicht (Key), Aufhelllicht (Fill) und Hintergrundlicht (Back). Der Clou liegt in den exakten Winkeln und Intensitätsverhältnissen. Das Key-Light steht typischerweise in einem 45-Grad-Winkel zur Kamera, etwa 1,2 Meter vom Talent entfernt. Das Fill-Light sitzt auf der Gegenseite, meist schwächer (oft 1:2 oder 1:3 zur Key-Intensität), um Schatten aufzuweichen, ohne sie zu eliminieren. Das Back-Light kommt von hinten oben und trennt den Kopf vom Hintergrund — die klassische Haarlicht-Funktion. Im Studio ist das eine verlässliche Arbeitsroutine. Die Verhältnisse sind reproduzierbar: Gleicher Abstand, gleiche Winkel, gleiches Ergebnis. Das erspart Fummelei beim Re-Lighting zwischen Takes oder über mehrere Drehtage. Die Methode funktioniert auch bei unterschiedlichen Skin-Tones und Gesichtsgeometrien — die Balance bleibt stabil. Ein häufiger Fehler: Ein zu dominant gesetztes Fill-Light wirkt flach und leblos. Desmet brauchte starke Schatten, um Plastizität zu bewahren. Die Helligkeit der Füllseite sollte spürbar dunkler sein als die Keyseite. Für Porträts und Talking-Head-Situationen (Interviews, News-Formate, Testimonials) ist sie Standard geblieben. Manche DoPs halten sie für zu starr, zu akademisch. Aber sie ist ein Anker: Unter Zeitdruck — etwa bei schneller episodischer Produktion — ist mit Desmet eine Person zuverlässig ausgeleuchtet. Variationen entstehen durch Bewegung der Positionen (engere oder weitere Winkel), durch Farbtemperaturen der einzellichen Lichter oder durch zusätzliche Aufheller (Reflektoren statt eigenständigem Fill-Light). Im Vergleich zur Rembrandt-Beleuchtung (asymmetrischer, dramatischer) bleibt Desmet handwerklich sauberer und weniger interpretativ. Praktisch empfiehlt sich, Winkel, Abstände sowie Blenden und Intensitäten der einzelnen Scheinwerfer zu notieren. Das spart Zeit beim Nachjustieren oder beim Ausleuchten eines weiteren Talents.