

Artifact

VFX

Unerwünschte digitale Nebeneffekte durch Komprimierung, Rendering oder Bewegungsunschärfe — Banding, Aliasing, Ghosting. Killt Glaubwürdigkeit im Finale.

Auf dem Monitor sieht alles sauber aus — dann kommt der erste DCP-Test und plötzlich zeigen sich Streifen im Himmel, merkwürdige Kanten um bewegte Objekte, oder Doppelkonturen, die vorher nicht da waren. Das sind Artifacts, und sie entstehen nicht durch kreatives Versagen, sondern durch die Art, wie digitale Systeme Bilder berechnen, speichern und komprimieren. Artifacts sind unerwünschte visuelle Nebeneffekte, die während Rendering, Encoding oder Bewegungsverarbeitung entstehen. Die häufigsten Kandidaten: Banding (sichtbare Farbstreifen statt Farbverlauf, besonders in Grads), Aliasing (gezackte Kanten bei schrägen Linien oder feiner Geometrie), Ghosting (Doppelbilder bei Motion Blur oder Temporal Upsampling) und Compression Artifacts (blockige Strukturen, Ringing um Kanten). Im DI-Prozess werden sie zur Obsession — weil sie im Kino auf 15 Metern Leinwand grotesk wirken, auf dem Schnitt-Monitor aber kaum auffallen. Praktisch entsteht das Problem oft in der Rendering-Pipeline: Zu aggressive Komprimierung (H.265, ProRes), falsche Farbtiefe (8-bit statt 10-bit bei Grads), oder schlampig konfigurierte Motion Blur in 3D-Software. Beim Upsampling von niedriger auf höhere Auflösung entstehen Ghosting-Effekte, wenn die Interpolation nicht temporal konsistent läuft. Auch fehlerhafte Keying-Operationen (besonders bei feinen Details wie Haare) produzieren Halos und Fringes — technisch Artifacts, aber mit anderer Ursache als Rendering-Fehler. Die Gegenmaßnahmen sind simpel, wenn man sie kennt: Immer in 10-bit oder höher arbeiten, besonders bei Farbgrads und VFX-Plates. Motion Blur und Temporal Anti-Aliasing in der Render-Engine korrekt einstellen (nicht schlecht sparen, nicht überdrehen). Beim Export: Conservative Codec-Settings wählen — lieber ProRes HQ als aggressive H.265, wenn noch Compositing ansteht. In der Color-Grade problematische Bereiche mit Dithering subtil glätten (nicht sichtbar, aber wirksam). Und vor dem Final-DCP immer einen kritischen QC-Pass machen — Artifacts sind korrigierbar, aber erst nach dem Spotted. Wer Artifacts ignoriert, riskiert, dass sie in der Vorführung zum Zentrum der Aufmerksamkeit werden. Sie lenken ab, wirken cheap, und zerstören gerade bei aufwendigen VFX-Shots die Glaubwürdigkeit. Sauberer Output ist keine kreative Kompromisse, sondern technische Sorgfalt. Aktuelles Eine Diskussion im r/videography-Subreddit zeigt eine paradoxe Kehrseite des Artifact-Begriffs: Nutzer suchen gezielt nach Wegen, klassische Interlacing-Artefakte nachzubilden, etwa durch Encoding in MPEG-2 mit ATSC-Spezifikation. Was im VFX-Kontext als Qualitätsmangel gilt, wird hier als authentischer Look für Broadcast- oder Found-Footage-Ästhetik reproduziert. Artefakte sind also nicht per se unerwünscht, sondern werden je nach kreativem Kontext auch bewusst erzeugt.