

Vergrößerung

Englisch: Blow-Up

VFX

Digitale oder optische Vergrößerung eines Bildausschnitts — meist aus archivalischem oder minderwertigem Material. Erzeugt Körnigkeit, Pixelation oder Details-Auflösung je nach Kontext.

Wenn eine Archiv-Aufnahme zu klein im Rahmen sitzt oder der Regisseur eine bestimmte Person näher sehen will, das Original aber auf Super-8 oder in 720p vorliegt, ist eine Vergrößerung erforderlich — und hier beginnt das Handwerk. Vergrößerung funktioniert in zwei grundlegend verschiedenen Modi. Optisch — klassisch im Kino — wird der Film durch eine weitere Linse gelegt. Das Korn wird sichtbar, der Verlust ist akzeptabel, sogar gewünscht, wenn Authentizität gefragt ist. Digital dagegen: Pixel werden skaliert. Und hier trennt sich schnell Handwerk von Pfusch. Einfaches Upscaling (Nearest Neighbour, Bilinear) erzeugt Treppen und Matsch. Bessere Interpolation (Lanczos, Cubic) bewahrt Kanten besser — aber Detail, das nicht vorhanden ist, lässt sich nicht erfinden. In der Praxis: Eine VHS-Aufnahme, 2,5× vergrößert, zeigt Pixel wie Ziegel. Das kann beabsichtigt sein — Mockumentary, Horror-Found-Footage, Fake-News-Effekt. Soll das Ergebnis dagegen unsichtbar bleiben, braucht es einen anderen Ansatz. AI-basierte Upscaling-Tools (ESRGAN, Topaz, ähnliche) halluzinieren Details herbei — das ersetzt keine Originalauflösung, interpoliert aber intelligenter. Für archivalisches Material oft ein Goldgriff, für Live-Action manchmal zu glatt und unnatürlich. Der praktische Trick: Nicht die ganze Timeline vergrößern. Den Shot isolieren, nur den relevanten Frame-Ausschnitt vergrößern, mit Bewegungsunschärfe oder Farbgrading kombinieren — das lenkt das Auge ab von Artefakten. Bei schwachem Quellmaterial ist die Vergrößerung kein Fehler, sondern Realität des Schnitts. Grundsatz bleibt: Eine echte Vergrößerung ohne Qualitätsverlust existiert nicht. Nur Kompromisse, die besser oder schlechter aussehen.