

Bluescreen

Englisch: Blue Screen

VFX

Einfarbiger Hintergrund für Chroma-Keying — modernes Standard-Setup statt Greenscreen, weil blaue Wellenlänge weniger mit Hautfarben interferiert. Gleichmäßige Beleuchtung und Abstand zur Talent sind kritisch.

Der blaue Hintergrund löst grün ab, weil die Wellenlänge aus dem menschlichen Hutton rausfällt. Das klingt simpel, ist aber auf Set entscheidend: Blau kommt natürlicherweise seltener in Kostümen, Requisiten oder Schminke vor. Greenscreen war lange Standard — billig, hell, effizient. Aber jeder Schauspieler mit grünem Pullover oder blondem Haar (das gelblich-grün reflektiert) bedeutet Masking-Ärger im Schnitt. Bluescreen umgeht das elegant. In der Praxis wird ein blauer Stoff oder eine lackierte Wand aufgespannt, völlig gleichmäßig beleuchtet — das ist der kritische Punkt — und das Talent mindestens 1,5 bis 2 Meter davor platziert. Ohne diesen Abstand fängt die Kamera Spill ein: das reflektierte Blau, das vom Hintergrund auf Gesicht und Kostüm zurückprallt. Spill bedeutet Ärger beim Keying. Die Beleuchtung des Screens muss flächig sein, keine Hot Spots, keine Gradienten. Eine Helligkeitsvariation von nur 5–10% wird zum Problem, sobald der Keyer — ob VFX-Supervisor oder Software — anfängt zu kompensieren. Technik am Set: LED-Panels oder Softboxen sind geeignet, keine Spots. RGB-LEDs können gezielt auf die richtige Blau-Wellenlänge (zwischen 450 und 500 nm) abgestimmt werden — manche Studios schwören darauf. Die Kamera ist sekundär: Bluescreen funktioniert mit Red, Alexa, sogar mit gutem Consumer-Material. Wichtiger ist der Codec — ProRes oder DNxHD geben im Schnitt mehr Freiheit als komprimiertes H.264. In der Postproduction übernimmt dann der Keyer — ob Nuke, After Effects oder DaVinci. Bluescreen liefert dem Algorithmus mehr ?????????? als Greenscreen, weil die Chroma-Channel weniger mit Luma interferieren. Das Ergebnis sind saubere Edges, besonders an Haaren. Manche Projekte kombinieren beide Verfahren: Bluescreen für Closeups und Talent, Greenscreen für größere Sets oder Hintergründe — weil Grün heller ist und weniger Licht benötigt. Billig-Blauschirme aus dem Online-Handel sind problematisch: Die Farbe ist oft nicht satt genug oder zu dunkelblau, was den Schnitt zur Sisypusarbeit macht. Ein professioneller Screen oder selbst lackierter Untergrund rechnet sich unmittelbar. Aktuelles Vor der digitalen Compositing-Software wurde das Blau optisch entfernt: Optical Printer belichteten Vorder- und Hintergrund über mehrere Durchgänge mit Masken (Mattes), die aus dem Bluescreen-Footage fotochemisch erzeugt wurden. Dieses Verfahren war aufwendig und fehleranfällig — sichtbare blaue Ränder oder Halos waren häufige Probleme. Erst mit digitalem Chroma-Keying in den 1990ern wurde der Prozess zuverlässiger und für kleinere Produktionen zugänglich. Aktuelles Eine aktuell kursierende YouTube-Reihe zur VFX-Geschichte rekonstruiert, wie Bluescreen-Verfahren schon in der analogen Ära von Farbfilm und Farb-TV funktionierten — lange vor digitalem Compositing. Parallel diskutiert die Reddit-Community anhand von Behind-the-Scenes-Material zum Minecraft-Film das sogenannte Despilling: das nachträgliche Entfernen blauer Reflexionen (Spill), die sich auf Haut, Haare oder reflektierende Oberflächen der Talent legen. Despilling bleibt auch im digitalen Workflow ein kritischer Nachbearbeitungsschritt, der über die reine Keying-Qualität hinausgeht.

