

Akustische Aufblende

Englisch: Audio Fade-In / Sound Dissolve

TON

Tonebene steigt von Stille auf Normalpegel — oft ohne Bildschnitt, um Szenenwechsel anzukündigen. Gegenpol zur visuellen Aufblende.

Die Bildaufblende beginnt, aber der Ton kommt erst Millisekunden später. Oder umgekehrt — der Sound schwillt an, während das Bild noch dunkel ist. Diese Asymmetrie lässt sich nutzen, um Spannung aufzubauen oder einen neuen Schauplatz akustisch anzudeuten, bevor er zu sehen ist. Die akustische Aufblende funktioniert wie eine Türöffnung für das Ohr: Stille wird graduell durchbrochen, bis der neue Tonraum vollständig präsent ist. Im Schnitt arbeitet man dabei mit exponentiellen oder linearen Kurven — meist 2 bis 5 Sekunden lang, je nach emotionalem Tempo der Szene. Eine schnelle Aufblende wirkt abrupt, fast überraschend; eine langsame Aufblende zieht den Zuschauerraum hinein, als bewege sich die Wahrnehmung selbst. Die Technik lässt sich auch inversiert einsetzen: Eine akustische Abblende leitet den Schnitt ein, während das Bild noch läuft. Besonders wertvoll ist sie beim Übergang zwischen räumlich völlig unterschiedlichen Locations — beispielsweise von einem stillen Büro in ein lautes Bahnhofsgewimmel. Der Ton bereitet mental vor, bevor das Auge die neue Umgebung registriert. Praktische Anwendungen zeigen sich in TV-Dokumentationen ständig: Eine Stimme oder Ambience schwillt auf, während die Kamera noch in der alten Szene verweilt. Das schafft Kontinuität, ohne das Bild «abzureißen». Dazu braucht es entweder eine separate Audiospur für die neue Location oder einen parallelen Mix der Ambience-Tracks bereits bei der Aufnahme. Besonders elegant wirkt die Akustische Aufblende, wenn sie mit Crossfade (Bild) kombiniert wird — also Ton und Bild überlagern sich zeitlich versetzt, erzeugen einen Übergangston statt Schnitt. Entscheidend ist die Frequenz-Charakteristik der Aufblende: Setzt sie tief an (sub-bass oder Raumton), wirkt das organischer als eine Aufblende, die bei 2 kHz anfängt und dünn klingt. Im Kino nutzen Sound Designer das bewusst, um räumliche Tiefe zu simulieren — erst der Raum ist hörbar, dann die Handlung.