

Wischübergang

Englisch: Clock Wipe

SCHNITT

Übergang wie eine Uhr — eine Linie feegt kreisförmig übers Bild und enthüllt den neuen Shot. Star Wars, klassischer Stil, heute eher ironisch oder retro.

Der Wischübergang funktioniert wie ein rotierender Zeiger auf einer Uhr — eine Linie feegt in kreisförmiger Bewegung übers Bild und enthüllt dabei den nächsten Shot. Die alte Linie verschwindet, die neue Szene wird sichtbar. Im klassischen Hollywoodkino der 70er und 80er Jahre war das ein Standardeffekt, besonders in Science-Fiction und Action. George Lucas hat ihn mit Star Wars zur Kultmarke gemacht, wo jede Szenenfolge diese grafische Eleganz erhielt — es wirkte damals hochmodern, präzise, kinoreif. Handwerklich passiert das im Schnitt oder in der VFX-Suite: Man definiert einen Rotationspunkt (meist mittig), setzt eine Maskierungs-Animation an, die wie ein Uhrzeiger rotiert, und legt den neuen Shot darunter. Die Geschwindigkeit bestimmt, ob es dramatisch, elegant oder gehetzt wirkt. Schnelle Wischer fühlen sich energisch an, langsame wirken bedächtiger — Pacing ist alles. Der Wischer muss die Bildkomposition respektieren. Ein Zeiger, der wichtige Gesichter oder Details überdeckt, lenkt ab statt zu verbinden. Heute nutzt man Wischübergänge fast ausschließlich mit voller Absicht — entweder weil man bewusst retro gehen will, oder um Ironie zu schaffen. Im modernen Drama würde das wie ein billiger Gimmick wirken. Aber in einer Komödie, die 80er-Kitsch zitiert, oder in einem Abenteuerfilm, der nostalgischen Glanz sucht, funktioniert der Wischer immer noch. Final Cut und Premiere haben ihn als Standard-Transition eingebaut. In DaVinci Resolve lässt sich das Prinzip über Shape-Masken eigenständig bauen — mehr Kontrolle, aber auch mehr Handarbeit. Solche Übergänge gehören in die Storyboard-Phase geplant. Ein unerwarteter Wischer wirkt dilettantisch; als gestalterische Entscheidung eingesetzt, nicht als Notlösung, trägt er. Der Wischer lebt von Timing — zu schnell wirkt er gehetzt, zu langsam nervt er. Zwischen 12 und 24 Frames pro Wischer-Zyklus ist meist ein guter Arbeitsbereich. Nicht jeden Shot damit verbinden: ein Wischer pro Szene, maximal zwei — dann bleibt die Wirkung.