

Aufblende

Englisch: Fade In

SCHNITT/BEGRIFFE

Übergang vom schwarzen Bild zum sichtbaren Motiv — das Bild wird langsam eingeblendet, oft zu Sequenzbeginn.

Definition Übergang von einem schwarzen Bild oder vollständiger Dunkelheit zu einem sichtbaren Bild durch kontinuierliche Erhöhung der Helligkeit. Die Aufblende erfolgt typischerweise über eine Dauer von 12-48 Einzelbildern (0,5-2 Sekunden bei 24fps) und beginnt bei 0% Bildhelligkeit, um linear oder exponentiell auf 100% anzusteigen. Der Begriff entstand in der analogen Filmtechnik durch das mechanische Öffnen einer variablen Blende vor dem Kameraobjektiv. Technische Details Bei digitalen Systemen wird die Aufblende durch mathematische Interpolation der RGB-Werte realisiert, wobei Gamma-korrigierte Kurven (meist Gamma 2.2 oder 2.4) für natürlichere Übergänge sorgen. Standard-Aufblendzeiten betragen 24 Frames (1 Sekunde), 36 Frames (1,5 Sekunden) oder 48 Frames (2 Sekunden) bei 24fps-Material. In Avid Media Composer erfolgt die Berechnung über Dissolve-Effekte mit schwarzen Slugs, während DaVinci Resolve dedizierte Fade-Tools mit präzisen Frame-Angaben bietet. HDR-Material erfordert angepasste Kurven für Rec.2020/PQ-Farbraum. Geschichte & Entwicklung Die erste dokumentierte Aufblende erschien 1896 in Georges Méliès' "Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin" durch manuelle Objektivabdeckung. D.W. Griffith etablierte ab 1909 mechanische Irisblenden als Standard-Übergangstechnik. 1920 entwickelte die Bell & Howell Company die erste motorisierte Fade-Mechanik für Kameras. Optische Printer der 1930er Jahre ermöglichten präzise Aufblenden in der Postproduktion. Elektronische Video-Mischer führten ab 1965 stufenlose Fader ein. Digitale Schnittsysteme wie Lightworks integrierten ab 1989 mathematisch exakte Fade-Algorithmen. Praxiseinsatz im Film Stanley Kubricks "2001: A Space Odyssey" (1968) nutzt 3-Sekunden-Aufblenden zwischen Sequenzen für epische Dimensionalität. Terrence Malicks "Days of Heaven" (1978) arbeitet mit 96-Frame-Aufblenden aus Schwarzblenden für poetische Übergänge. Moderne Blockbuster verwenden 12-Frame-Aufblenden nach Studiologos (Marvel: exakt 0,5 Sekunden). Dokumentarfilme setzen oft 60-Frame-Aufblenden für sanfte Kapitelübergänge ein. Bei HDR-Material erfordern Aufblenden spezielle Luma-Kurven, da lineare RGB-Interpolation sichtbare Farbverschiebungen verursacht. Vergleich & Alternativen Abblende (Fade Out) funktioniert umgekehrt von 100% zu 0% Helligkeit. Überblende (Cross Dissolve) kombiniert Auf- und Abblende zweier Clips mit überlappenden Alpha-Werten. Harte Schnitte (Cut) erfolgen ohne Übergang in einem Frame. Weiche Schnitte (Soft Cut) nutzen 1-3 Frame Dissolves für unmerkliche Übergänge. Push/Wipe-Effekte ersetzen Aufblenden bei dynamischen Übergängen. Moderne Colorgrading-Software bietet Power-Window-basierte selektive Aufblenden für Bildteile statt kompletter Frames.