

Abblende

Englisch: Fade Out

SCHNITT/BEGRIFFE

Übergang vom sichtbaren Bild zu Schwarz — das Motiv verschwindet allmählich, markiert meist das Ende einer Szene.

Technische Details In digitalen Schnittsystemen wird die Abblende durch Multiplikation der RGB-Werte mit einem Faktor zwischen 1,0 und 0,0 realisiert. Avid Media Composer verwendet hierfür standardmäßig 24-Frame-Abblenden (1 Sekunde bei 24fps), während Adobe Premiere Pro 30-Frame-Standards (1,25 Sekunden) bevorzugt. Die mathematische Kurve folgt meist einer Ease-Out-Funktion mit der Formel $f(t) = 1 - (t/d)^2$, wobei t die verstrichene Zeit und d die Gesamtdauer darstellt. Varianten umfassen Fade to White (Aufblende zu Weiß) und Fade to Color (Übergang zu definierten Farbwerten). **Geschichte & Entwicklung** Georges Méliès verwendete 1896 erstmals manuelle Blendeneffekte durch Abdeckung des Kameraobjektivs. D.W. Griffith etablierte 1908 in "The Adventures of Dollie" die Abblende als narrative Übergangsform. Mitchell Camera Corporation entwickelte 1917 die erste mechanische Fade-Vorrichtung für Filmkameras. In den 1920ern entstanden optische Printer mit präzisen Fade-Mechanismen, die bis in die 1990er Standard blieben, bevor digitale Nachbearbeitung diese ablöste. **Praxiseinsatz** im Film Akira Kurosawa nutzte in "Ikiru" (1952) 3-sekündige Abblenden zwischen Lebensphasen. Stanley Kubrick verwendete in "2001: Odyssey" ausschließlich harte Schnitte und vermied Abblenden bewusst zur Verstärkung der kühlen Ästhetik. Moderne Blockbuster wie Marvel-Produktionen setzen 0,5-Sekunden-Micro-Fades zwischen Actionsequenzen ein. In der Postproduktion werden Abblenden typischerweise als letzte Korrekturebene appliziert, um Farbkorrekturen nicht zu beeinträchtigen. **Vergleich & Alternativen** Die Aufblende (Fade In) bildet das technische Gegenstück mit umgekehrter Luminanz-Progression. Überblendungen (Cross Fade) kombinieren simultane Ab- und Aufblende zweier Bildquellen. Harte Schnitte ersetzen zunehmend klassische Abblenden in zeitgenössischen Produktionen – Christopher Nolan verwendet in "Dunkirk" ausschließlich Direct Cuts. Digitale Alternativen umfassen Iris-Wipes und morphende Masken, die komplexere Übergangsgeometrien ermöglichen.