

Weißblende

Englisch: Fade to White

SCHNITT/BEGRIFFE

Abblende ins Weiße — suggeriert oft Träume, Erinnerungen oder spirituelle Momente durch die helle Überblendung.

Technische Details Die Weißblende wird digital durch additive Überblendung (Add Blend Mode) oder durch lineare Interpolation der Luminanzwerte erstellt. In der Farbkorrektur erfolgt dies durch kontinuierliche Anhebung des Lift-Wertes auf +1.0 oder des Gain-Wertes auf Maximum bei gleichzeitiger Reduktion des Kontrasts auf null. Bei der analogen Filmproduktion entstand der Effekt durch doppelte Belichtung mit einem reinen Weißfeld oder durch Überbelichtung während der Kopierung um 3-5 Blendenstufen. Moderne Schnittsysteme bieten drei Varianten: Linear Fade (gleichmäßige Progression), Exponential Fade (beschleunigte Aufhellung) und S-Curve Fade (sanfter Beginn und Ausklang). **Geschichte & Entwicklung** Die erste dokumentierte Weißblende erschien 1903 in Edwin S. Porters "The Great Train Robbery" als technische Notlösung für überbelichtetes Filmmaterial. Fritz Lang etablierte 1927 in "Metropolis" die bewusste dramaturgische Verwendung für Visionssequenzen. Mit der Einführung der Technicolor-Verfahren 1932 gewann die Weißblende an Popularität, da sie spektrale Reinheit ohne Farbstiche ermöglichte. Die digitale Revolution seit 1990 vereinfachte die präzise Kontrolle der Überblendung erheblich – moderne Colorgrading-Systeme erlauben millisekundengenaue Timing-Anpassungen. **Praxiseinsatz im Film** Kubricks "2001: A Space Odyssey" (1968) nutzt 47 Weißblenden für die Monolith-Sequenzen, jeweils exakt 72 Frames lang. Malick setzt in "The Tree of Life" (2011) über 200 Weißblenden für spirituelle Übergänge ein. Christopher Nolan verwendete in "Interstellar" (2014) Weißblenden mit 5000K-Farbtemperatur für die Tesseract-Sequenz. Der Workflow erfordert präzise Abstimmung zwischen Kamera-Department und Post-Production: Bereits am Set werden Log-Aufnahmen mit +2 EV Headroom für saubere Weißübergänge eingeplant. Nachteile entstehen bei HDR-Mastering, da Spitzenwerte über 1000 Nits Clipping in der Darstellung verursachen können. **Vergleich & Alternativen** Die Weißblende unterscheidet sich fundamental von der Schwarzblende durch additive statt subtraktive Lichtführung. Flash Cuts (1-3 Frames reines Weiß) erzeugen Schockeffekte, während Weißblenden kontemplative Übergänge schaffen. Cross-Dissolves über Weißzwischenbild erfordern doppelte Renderzeit, bieten aber präzisere Kontrolle über Timing. Moderne Alternativen umfassen Bokeh-Überblendungen oder Lens-Flare-Transitions, die jedoch spezielle Plug-ins wie Sapphire oder Red Giant benötigen. Bei 4K-Workflows bevorzugen Coloristen zunehmend Lift-basierte Weißblenden gegenüber additiven Methoden, da diese weniger Banding-Artefakte produzieren.