

Bewegungsblende

Englisch: Motion Wipe

SCHNITT

Übergangstechnik, bei der eine bewegte Form oder Linie das alte Bild progressiv abdeckt und das neue offenbart. Funktioniert nur, wenn die Bewegung selbst motiviert ist — nicht bloß dekorativ einsetzen.

Eine bewegte Form fährt durchs Bild, deckt das alte Motiv ab und enthüllt gleichzeitig das neue. Das funktioniert nur, wenn diese Bewegung dramaturgisch oder räumlich begründet ist — ein Auto, das die Kamera passiert, eine Tür, die aufschwingt, eine Figur, die vor die Linse tritt. Wer eine willkürliche geometrische Form über den Schnitt setzen will, arbeitet mit einem Wipe, nicht mit einer Bewegungsblende. Der Unterschied liegt in der Motivation. Am Set entsteht die Bewegungsblende durch Timing: Die Bewegung geschieht während des Übergangs zwischen zwei Einstellungen. Im Schnitt ist Überlappung nötig — die letzte halbe Sekunde der alten Einstellung muss noch laufen, während die neue bereits unter der bewegten Form anschwillt. Praktisch heißt das: Beide Clips enden nicht sauber Schnitt-an-Schnitt; sie liegen übereinander, die bewegte Form trennt sie optisch. Als Cutter wird mit Masken gearbeitet oder die Bewegung nachgetrackt, um den Übergang sauberzuschneiden. Bei modernen Kameras mit 4K-Daten bleibt Spielraum — zoomen, reframe, die Bewegung glätten. Der praktische Nutzen: Übergänge werden räumlich motiviert, statt sich als technischer Schnitt zu outen. Wenn die Hauptfigur aus einer Totalaufnahme in die Kamera geht und in der nächsten Einstellung groß ins Bild tritt, dient die Figur selbst als Blende — das ist organisch, unsichtbar, narrativ. Umgekehrt wirkt eine geometrisch perfekte Bewegungsblende (Achteck, Stern, Pfeil) schnell künstlich, wenn sie nicht vom Drehbuch gefordert ist. Manche Schneitprogramme bieten vorgeformte Bewegungsmuster an; für ernsthafte Arbeit sind sie ungeeignet. Cutter sind keine Motion-Graphics-Operatoren. Klassisch findet man das Verfahren in Actionszenen — ein Schuss, der vorbeifährt, trennt zwei Perspektiven. Auch bei Ortswechseln funktioniert es: eine Türklinke schließt die alte Szene, öffnet die neue. Entscheidend ist das Timing. Die Bewegung muss natürliche Geschwindigkeit haben, nicht überakzentuiert wirken. Und das Bildmaterial muss es hergeben — verschwommene oder unscharf geführte Bewegung führt zu unsauberen Übergängen. Scharf, mit Absicht gefilmt, mit guter Auflösung — dann sitzt die Bewegungsblende wie ein klassischer Schnitt, nur unsichtbar.