



48 Bilder pro Sekunde sind 24 zu viel

Von allerhand Neuerungen wurden wir in den letzten zwei Jahren überschüttet, was den optischen Genuss von Filmen angeht: High Definition Filme und Fernseher, Blu-ray und nicht zuletzt mit der 3D-Technologie, die sogar schon fast Wohnzimmer-tauglich ist (wenn man genug Geld dafür hat). Alle diese

Entwicklungen sollten dazu beitragen, noch SCHÄRFER und noch BESSER alle DETAILS zu erkennen. Und nun das.

Exklusive Zusatzbilder

J. R. R. Tolkiens Roman „Der kleine Hobbit“ wurde verfilmt und erzählt die Vorgeschichte der „Herr der Ringe“-Trilogie. Der neue Streifen kam sowohl als 3D-Film, als auch als – Achtung, ganz neu! – 2D Variante mit 48 fps (Bilder pro Sekunde) in ausgewählte Kinos.

Voller Vorfreude auf den Film begab ich mich in die Welt des Hobbits. 2D mit zusätzlichen 24 fps sollten es sein. Zunächst schienen die Werbung und die üblichen Trailer ganz normal, dann begann das Filmspektakel (bzw. eher -debakel). In 48 frames per second.

Die Theorie...

Sehen wir uns den Film zunächst aus theoretischer Perspektive an: Das menschliche Auge nimmt eine Abfolge von Bildern als Film wahr, wenn die Bilder in einer Rate von mindestens 24 Bildern pro Sekunde erscheinen. Dementsprechend nennt man diese Einheit im Film auch ‚frames per second‘. In Folge dessen waren die meisten bisher gezeigten Filme auch in 24 fps gedreht.

An die damit verbundene Bewegungsunschärfe haben sich unsere Augen lange gewöhnt. Mit der doppelten Bilderrate sollte die Bewegungsunschärfe mehr oder weniger behoben werden und einen Film optisch schärfer erscheinen lassen.

... und die Praxis während der Vorstellung

Wie sieht das Ganze nun in der Praxis aus? Wenn ich einen Kinofilm ansehe, begeben mich in einen abgedunkelten Raum zusammen mit vielen anderen Menschen. Wenn der Film beginnt, verstummen plötzlich alle, man hört das Rascheln des Popcorns, das ein oder andere Husten und Niesen (hoffentlich kein Handy!). Und irgendwann verliert man sich in dem Film, taucht völlig in dessen Welt ein und erwacht an dessen Ende wieder.



Diese Konzentration ist mir beim ersten Kontakt mit dem 48 fps-Film schlichtweg nicht möglich gewesen. Der Film ist scharf. Schärfere als alles, was man sich vorstellen kann. Aber gleichzeitig so unscharf, dass man in bewegungsreichen Szenen nichts erkennen kann. Es scheint paradox.

Solange die Kamera still hält, sieht alles wunderbar aus und man erkennt jedes Pickelchen des Hobbits. Doch in den Action-Szenen waren die Details nur noch verschwommene Objekte. In den Film einzutauchen war somit unmöglich. Leider. Immer wieder fand ich mich im Kinosaal darüber nachdenkend, ob das mit der Unschärfe an meiner fehlenden Brille oder an dem Film liegt.

... genug Geld dabei?

Ganz nebenbei saugen diese zusätzlichen 24 Bilder pro Sekunde dem Zuschauer einige Münzen mehr aus der Tasche, als das sonst der Fall war. Denn für einen 48 fps-Film werden auch andere Protektoren benötigt bzw. müssen diese aufgerüstet werden.

Und wer darf das zahlen? Erraten – der Zuschauer. Wem diese Technik nichts wert ist, der hat entweder Glück und das Kino verwendet weiterhin 24 fps, oder man muss in den sauren Apfel beißen und den (HFR) 3D Aufschlag zahlen und 48 fps aushalten.

Mehr recht als schlecht

Bei den ersten Vorführungen erhielt „der Hobbit“ mehr vernichtende als positive Kritiken. Zu realistisch seien die Darstellungen, der Zuschauer hätte das Gefühl, direkt bei den Dreharbeiten dabei zu sein. Der typische Kinoeffekt würde fehlen. Ein User schrieb sogar, der Film sei „wie GZSZ im Kino“.

Für mich bleibt nur zu hoffen, dass sich die 48 fps nicht auf Dauer durchsetzen. Lieber verzichte ich auf zusätzliche Schärfe, als dass mich ein einziger Kinobesuch fast 15 Euro kostet und ich mich während der Vorstellung kaum konzentrieren kann. Denn damit geht das gute, alte Kinofeeling leider verloren.

(Text: Sarah-Janine Fischer)

