

4D-Film

Englisch: 4D Film

THEORIE

Kinoerlebnis mit zusätzlichen physischen Effekten — Wind, Vibration, Wasser, Duft, Bewegliche Sitze — synchron zur Bildfolge. Gimmick-Format für Blockbuster und Freizeitparks.

Im Freizeitpark-Kino vibrieren die Sitze, während Wasser ins Gesicht spritzt und ein Wind über die Reihen fegt — das ist 4D. Das Format geht über die dritte Dimension hinaus: Der Raum selbst wird zur Spielfläche. Nicht die Leinwand allein erzählt, sondern der ganze Körper des Zuschauers wird einbezogen. Im Set-Jargon heißt das immersive gimmickry — richtig eingesetzt, macht es aus einem mittelmäßigen Action-Film ein Event. Praktisch funktioniert es so: Der Editor schneidet nicht nur die Bilder, sondern erstellt parallel eine Effekt-Timeline. Jeder Stoß, jede Wasserdüse, jede Drehung der Sitzmechanik wird frame-genau zur Bildfolge getriggert. Ein Auto-Crash? Der Sitz ruckt. Eine Explosion? Basshammer im Sitz plus Licht-Flare. Eine Unterwasser-Szene? Nebel, kühle Luft, gelegentlich Wassertropfen. Jede Effekt-Spur muss mit Timecode synchronisiert sein. Im Schnitt wird mit dedizierten 4D-Authoring-Tools gearbeitet, die parallel zur DCP (oder dem Kinoformat) exportiert werden. Die Hardware sitzt im Rücken des Stuhls und unter dem Boden — hydraulische oder pneumatische Systeme, die Vibrationen und Bewegungen in Echtzeit auslösen. Eingesetzt wird das Format hauptsächlich in Theme Parks und spezialisierten IMAX-Sälen mit dem entsprechenden Setup. Hollywood nutzt es eher zurückhaltend — ein 4D-Cut ist teuer, und nicht jeder Multiplex hat die Hardware. Bei großen Franchise-Filmen (Action, Horror, Fantasy) sind 4D-Versionen in Premium-Kinos jedoch zunehmend verbreitet, besonders in Asien und im deutschsprachigen Raum. Das Format funktioniert am besten bei sensorisch lauten Szenen: Verfolgungsjagden, Flugszenen, Naturkatastrophen. Bei subtilen Dramen wirkt 4D störend und ist Overkill. Der Eintrag «Bewegte Bilder» unterscheidet sich grundlegend: Dort geht es um Kamerabewegung und Schnitt-Dynamik. 4D spielt sich außerhalb der Leinwand ab. Zu verwechseln ist es weder mit VR noch mit 3D-Kino — bei 4D wird der Zuschauer passiv bewegt, nicht umgekehrt. Für Kameramann oder DoP ist 4D eine indirekte Größe: Gedreht wird weiterhin für 2D oder 3D, und das Mastering danach entscheidet, ob eine 4D-Fassung entsteht. Dennoch lohnt es sich, beim Dreh zu wissen, welche Szenen später eine 4D-Timeline erhalten — dann lassen sich Schnitte und Sound-Design entsprechend vorbereiten.