Filmkrankheit

Englisch: Film sickness

THEORIE

Reiz durch schnelle, unkontrollierte Kamerabewegungen oder Schnittfrequenz — ähnlich Reiseübelkeit. Zuschauer erleben Desorientierung, Kopfschmerzen oder Übelkeit.

Schnelle, unkontrollierte Kamerabewegungen oder eine Schnittfrequenz, die das Auge nicht folgen kann, erzeugen beim Zuschauer physische Symptome — Kopfschmerzen, Schwindel, in schweren Fällen Übelkeit. Das Phänomen entsteht, wenn die visuelle Information auf der Leinwand das vestibulare System des Zuschauers verwirrt — der Körper empfängt Bewegungssignale, die der tatsächlichen physischen Ruhe widersprechen. Anders als bei intentionalen Effekten (Handheld-Ästhetik, Jump-Cuts für narrative Spannung) geschieht Filmkrankheit unbeabsichtigt und unbarmherzig. Am Set und im Schnitt ist das Risiko real. Ich habe Vorführungen erlebt, bei denen Zuschauer nach 15 Minuten den Saal verlassen mussten — nicht wegen schlechter Geschichte, sondern wegen schlecht ausgeglichener Gimbal-Bewegungen oder einer Schnittfrequenz, die der Bildfrequenz zu nah kam. Der Fehler liegt oft in der fehlenden Unterscheidung zwischen kontrollierter Dynamik und nervöser Unruhe . Ein subtiler Follow-Focus, der ständig "pumpt", oder ein Steadicam-Shot, der nie zur Ruhe kommt, kann über 90 Minuten kumulativ ermüdend wirken. Besonders problematisch sind: schnelle Zooms ohne Motivierung, Übergänge zwischen extremen Brennweiten innerhalb von zwei Frames, oder Schnitte, die den Cut-Point ignorieren (schneiden während Bewegung, ohne diese zu "landen"). Streaming-Formate verschärfen das Problem — auf kleinen Displays wird die relative Bewegungsgröße intensiver wahrgenommen. Prävention beginnt mit Bewusstsein. Test-Screenings sind nicht optional. Achte auf: Gimbal-Bewegungen, die eine menschliche Geschwindigkeit imitieren, Schnittrhythmen, die dem Content entsprechen (Action braucht schnellere Schnitte als Drama, aber nicht unkontrollierte), und ausreichend Pausen für das Auge — statische Shots, in denen sich der Zuschauer wieder orientieren kann. Handheld funktioniert, wenn die Bewegung motiviert ist (Nervosität, Verfolgung, dokumentarischer Stil) — nicht, wenn sie bloße technische Unbeholfenheit signalisiert. Die Grenze zwischen räumlicher Dynamik und visueller Aggression ist schmal. Professionelle Kameramänner und Schnittmeister kennen diese Grenze und respektieren sie — nicht aus Angst, sondern aus Handwerk.