

High Frame Rate

KAMERA

Aufnahmegeschwindigkeit über 24fps — meist 48, 60 oder 120fps. Erzeugt übernatürliche Glattheit und verlängert Bewegung in langsamen Schnitten deutlich.

Oberhalb von 24 Bildern pro Sekunde beginnt Terrain, das die klassische Kinematographie verlässt. 48, 60 oder 120fps liefern eine Glattheit, die das Auge zunächst als «zu real» oder «seifig» empfindet — ein Effekt, den viele Zuschauer unbewusst mit Fernsehen oder Dokumentation verbinden. Das ist kein Fehler der Technik, sondern eine bewusste Verschiebung der visuellen Wahrnehmung. Das Gehirn erkennt jedes einzelne Bewegungsframe deutlicher, was paradoxerweise weniger «filmisch» wirkt. In der Praxis kommt High Frame Rate (HFR) für zwei völlig unterschiedliche Szenarien zum Einsatz: Erstens für Slow-Motion in der Post-Production. Bei einer Aufnahme mit 120fps lässt sich das Material auf 24fps herunterrechnen, was vierfach verlangsamte Bewegungen ergibt — ohne Quality-Loss, ohne Interpolation-Artefakte. Schnelle Action, Objekte in Bewegung, Flüssigkeitseffekte: HFR macht hier den Unterschied zwischen Matsch und kristallklarer Zeitdehnung. Zweitens für Live-Action-Szenen, die natürlicherweise glatt wirken sollen — Verfolgungsjagden, Kampfchoreographien, technische Demonstrationen. Peter Jackson hat das 2012 mit *The Hobbit* im Kino probiert (48fps): Das Publikum spaltete sich in Befürworter und Kritiker, viele empfanden die Hyperklarheit als verstörend. Technisch ist eine Kamera nötig, die wenigstens 60fps nativ (nicht interpoliert) zulässt. RED, Alexa, Sony FX30 — alle modernen Kameras können das. Das größte Problem ist nicht die Aufnahme, sondern die Logistik: Speicherverbrauch explodiert, Rendering im Schnitt wird zum Bottleneck, und das Farbgrading muss 5× schneller gehen. Zudem: HFR ist anspruchsvoll beim Licht. Jedes Flicker der Lampen, jede Bewegungsunschärfe wird transparenter. Nötig sind sauberes Licht und präzisere Bewegungen — Fehler verzeihen sich nicht. Die Schlüsselerkenntnis: HFR wird nicht als Stil eingesetzt, sondern als Werkzeug für konkrete Effekte. Eine Dramaszene in Echtzeit mit 120fps gedreht wirkt unnaturalistisch — dafür ist die Slow-Motion in der Postproduktion gemacht. HFR erzeugt Präzision, nicht Emotion.