

3-D Film – Retter der Kinobranche?

von Albrecht Gasteiner

Der Kinobranche geht es nicht gut. In der Schweiz wurden im letzten Jahr 20 Prozent weniger Kinokarten verkauft als noch 3 Jahre zuvor; ein Rückgang, nach dessen Grund man nicht lange zu suchen braucht: Immer mehr Menschen rüsten sich mit grossen Flachbildschirmen oder lichtstarken Videoprojektoren („Beamer“) aus. Mit High Definition und Surroundsound holen sie sich das Kinoerlebnis in ihre eigenen vier Wände - die Umsätze an der Kinokasse gehen bedrohlich zurück.

Keine Frage: Wenn man die Leute wieder ins Kino locken will, muss man ihnen dort etwas Neuartiges bieten, eine Attraktion, die sie zu Hause nicht bekommen. Nach dem Willen von Hollywood's Strategen soll das 3-D sein, stereoskopische Bilder, die einen dreidimensionalen Eindruck erzeugen.

Einen Innovationspreis hat diese Idee nun allerdings ganz und gar nicht verdient. Denn schon in der Mitte des 19. Jahrhunderts erfreuten sich stereoskopische Photographien grosser Beliebtheit und hundert Jahre später boten die runden Kartonscheiben der „View-Master“ Diabetrachter zahllosen Menschen dreidimensionale Einblicke in fremde Länder. Salvador Dalí war vom dreidimensionalen Bild dermassen angetan, dass er sogar selber 3-D Bilder malte, in denen sich dem Betrachter fast psychedelisch anmutende, surrealistische Traumwelten auftun.

Kaum hatten die Bilder laufen gelernt, regte sich auch hier der Wunsch, sie dreidimensional zu machen. Schon 1903 experimentierten die Brüder Lumière mit Stereofilmen und bereits 1922 kam mit „The Power of Love“ der erste 3-D Spielfilm in die Kinos.

3-D galt schon immer als besonders spektakulär, über kurzzeitige Einzelerfolge gelangte das Verfahren aber nie hinaus. Dennoch versuchte die Kinobranche immer wieder, die hyperrealistischen Bilder als Trumpf auszuspielen: Als das aufkommende Fernsehen begann, Zuschauer aus den Kinos abzuziehen, drehte Alfred Hitchcock 1954 „Bei Anruf Mord“ in dieser Technik und 1972 gab es mit „Liebe in 3 Dimensionen“ einen beliebten Lederhosen-, Sex- und Jodelfilm mit der „Ulknudel“ Ingrid Steeger und dem später als Sänger berühmt gewordenen Konstantin Wecker.

Dass all diese Anläufe keinen dauerhaften Erfolg gebracht haben, schiebt man gerne auf die Unvollkommenheiten der Filmtechnik. Richtig daran ist, dass es lange Zeit tatsächlich problematisch war, zwei unförmige Filmkameras auf Augenabstand zu bringen und zu synchronisieren. Es stellte sich auch heraus, dass die beiden Filmstreifen nicht nur in zeitlicher Hinsicht synchron sein mussten.

War einer der beiden in der Entwicklung auch nur eine Kleinigkeit heller geraten, wies er kleine mechanische Beschädigungen auf oder war der Bildstand nicht perfekt, führte das beim Zuschauer zu starker Irritation. Vor allem aber war es nicht leicht, die Grundvoraussetzung für das Erzielen eines räumlichen Bildeindrucks zu erfüllen: Das von der linken Kamera aufgenommene Bild durfte nur das linke Auge des Zuschauers erreichen, das Bild der Kamera rechts nur das rechte. Diese „Kanaltrennung“ muss in der Stereoskopie jederzeit zu hundert Prozent gewährleistet sein. Um sie zu erreichen, färbte man den einen Bildstreifen rot ein, den anderen in der Komplementärfarbe grün. Diese beiden Bilder wurden übereinander projiziert und beim Zuschauer sorgte eine mit den entsprechenden Farbfiltern versehene Kartonbrille dafür, dass das eine Auge nur das rote Bild erkennen konnte, das andere nur das grüne. Im Gehirn addierten sich diese beiden Informationen, wenn alles klappte, zu einem dreidimensionalen, allerdings schwarz/weissen Bild.

Heute wird allenthalben Film durch Elektronik ersetzt, das schafft viele Probleme elegant aus der Welt. So kann es nicht überraschen, dass die Filmindustrie den Schritt vom herkömmlichen zum digitalen Kino für einen neuen Versuch nutzt, die 3-D Technik nun endlich auf Dauer zu etablieren. Die Voraussetzungen dafür scheinen günstig: Mit der digitalen HDTV-Technik lassen sich mühelos zwei Kameras perfekt synchronisieren, Helligkeitsübereinstimmung und perfekter Bildstand sind selbstverständlich, mechanische Beschädigungen gibt es nicht und zwei Datenströme per Blu-ray Disc, Harddisk oder Satellitenverbindung ins Kino und auf die Leinwand zu bringen, stellt keine nennenswerte Herausforderung dar.

Bleibt das Problem der Kanaltrennung. Wie stellt man heute sicher, dass die eine Information wirklich nur das linke Auge erreicht und die andere ausschliesslich das rechte? In Wohnräumen und für nur einen einzigen Zuschauer funktioniert das mittlerweile sogar ohne die lästige Brille. Man benützt hier LCD-Bildschirme, denen man ein kompliziertes System von Mikrolinsen aufgesetzt hat. Diese leiten das eine Bild eine Kleinigkeit nach links und das andere ein wenig nach rechts, sodass die beiden Augen jeweils nur eines von beiden zu sehen bekommen. Das funktioniert nicht viel anders als bei den dreidimensionalen Kitschpostkarten aus Lourdes oder Pisa. Damit der 3-D Effekt nicht verloren geht, muss man aber einen bestimmten Abstand vom Bildschirm einhalten und seinen Kopf dabei völlig ruhig halten. Keine vergnüglichen Aussichten auf einen gemütlichen Fernsehabend im Familienkreis, aber immerhin eine Möglichkeit für Videospiele und einige wissenschaftliche Anwendungen.

Bei Projektion im Kino (oder Heimkino) behält der Zuschauer zwar seine Bewegungsfreiheit, dafür wird er allerdings gezwungen, eine klobige Brille zu tragen. Je nach verwendetem System wird hier entweder mit für links und rechts unterschiedlich polarisiertem

Licht gearbeitet oder aber die beiden Bilder werden jeweils abwechselnd projiziert und entsprechend öffnen und schliessen sich damit synchronisierte LCD-Scheiben („Shutter“) in den Brillen. Auf diese Weise kann man nun zwar das volle Farbspektrum zeigen, doch als wohnzimmertauglich können auch diese unförmigen Brillen nicht gelten. Sie bleiben speziellen Kinos vorbehalten, die sich von dieser Neuerung sehnlichst neues Besucherinteresse und einen Ausweg aus der Flaute versprechen. Die Hoffnungen sind gross: Mittlerweile sind etwa 30 neue 3-D Produktionen angekündigt und bis Ende 2008 wollen sich weltweit 3000 Kinos für digitale 3-D Projektion ausgerüstet haben.

Dort kann man staunenswerte Bildeindrücke erleben: Die Leinwand wird als Projektionsfläche nicht mehr wahrgenommen, Gegenstände scheinen irgendwo davor oder dahinter frei im Raum zu schweben, oft gar zum Greifen nah. Ein faszinierender Eindruck – und zugleich ein ernstes, wenn auch weithin unbekanntes Problem: Denn wenn man einen Gegenstand nah vor sich oder auch sehr weit entfernt zu sehen meint, fokussiert sich der Sehapparat auf diese vermeintliche Entfernung. Im 3-D Kino erzeugt er dadurch allerdings ein unscharfes Bild weil sich alles ja in Tat und Wahrheit in derselben Entfernung abspielt, nämlich auf der Leinwand. Auf diese widernatürliche Diskrepanz zwischen empfundener und tatsächlicher Entfernung ist das Gehirn nicht vorbereitet. Eine Verunsicherung, auf die der Körper mit spontaner Abwehr reagiert, die sich je nachdem in Unwohlsein, Kopfschmerzen, Schwindelgefühl oder Übelkeit äussern kann.

Ob sich dieses prinzipielle Problem überhaupt lösen lässt, ist zumindest fraglich. Und so könnte es durchaus geschehen, dass 3-D auch im digitalen HD-Kino letztlich bleiben wird, was es ursprünglich und immer schon war: Eine kurzlebige Jahrmarktsattraktion.

Albrecht Gasteiner