

Albrecht Gasteiner ist
Chef des firmenneutralen
Informationsdienstes
HDTV-Forum Schweiz.



3D – FREUDE ODER FRUST?

// Albrecht Gasteiner

MANCHE 3D-FILME BEGEISTERN UND FASZINIEREN, ANDERE MACHEN NERVÖS UND KRANK. WIE KOMMT DAS?

Durchschnittlich jede Woche kommt ein neuer 3D-Film auf Blu-ray-Disc in die Läden. Das ist nicht viel, aber immerhin genug, um dramatische Qualitätsunterschiede zwischen den einzelnen Produktionen festzustellen. Und damit meine ich diesmal nicht die Qualität von Bild und Ton, sondern nur die der dreidimensionalen Freuden.

Dass *Avatar* in dieser Hinsicht als massstabsetzend gilt, kommt nicht von ungefähr. Dieser Film wurde schliesslich speziell im Hinblick auf 3D gedreht. Seinen Rang und Stellenwert bezieht er aus der Tatsache, dass die Leute rund um den Regisseur David Cameron genau wussten, dass es nicht reicht, für 3D einfach zwei Kameras nebeneinanderzustellen und im Übrigen so weiterzuarbeiten wie eh und je. Damit sich die gewünschte Wirkung einstellt, verlangt 3D nach einer grundlegend anderen Dramaturgie, nach anderen Kamerapositionen und nach einem völlig anderen Schnittrhythmus. All dies realisierten die *Avatar*-Macher rundum überzeugend.

GEWALTIGE KOSTEN

Doch längst nicht überall, wo „3D“ draufsteht, ist auch dermassen aufwendig und verständlich produziertes 3D drin. Ja, viele Filme sind gar nicht in 3D gedreht, sondern nur nachträglich „dreideisert“ worden. Das klingt zunächst abschreckend, man denkt da gleich an die grässlichen Erlebnisse mit nachträglich kolorierten Schwarzweissfilmen. Der Praxistest zeigt hingegen, dass die neue, digitale Bearbeitungstechnik Konvertierungen von ganz erstaunlicher Qualität ermöglicht. Filme wie *Alice in Wonderland*, *G-Force* oder *Chronicles of Narnia* wirken in 3D so überzeugend, dass kaum jemand daran denken wird, dass es sich hier um 2D-Filme handelt, die man nachträglich in 3D hochkonvertiert hat. Nur: Bearbeitungen von solcher Qualität sind teuer. Schliesslich müssen für eine einzige Sekunde Film auf 24 Einzelbildern sämtliche Objekte sorgfältig umrissen und der gewünschten Tiefenposition zugeordnet

werden – das sind 86400 Bilder pro Stunde Film. An einem anspruchsvollen Film arbeiten 300 bis 400 Spezialisten, meistens Inder, während 4 bis 6 Monaten. Das bedeutet bis zu 50000 Mann-Tage und verschlingt ein Budget von 5 bis 10 Millionen Dollar.

Klar, dass nicht jedes Studio sich solche Extravaganzen leisten kann. Und so darf man nicht überrascht sein, eine ganze Menge Blu-ray-Discs zu finden, bei denen der originale 2D-Film viel weniger sorgfältig hochkonvertiert worden ist. Das führt dann zu den gefürchteten verwirrenden, lästigen Effekten. Freilich, das wird sich bessern, denn die junge Berliner Firma Imcube hat kürzlich ein Verfahren vorgestellt, das hochwertige Konvertierungen auch kleineren Budgets zugänglich macht.

VERSTÖRENDE EFFEKTE

Doch manchen Leuten ist auch das noch zu viel. So rühmt sich eine Fernsehstation in den Niederlanden, Tag und Nacht Opern, Konzerte und Ballettaufführungen in 3D zu zeigen. Doch abgesehen davon, dass dort praktisch nie läuft, was der Sender auf seiner eigenen Website ankündigt, findet man sich da mit 2D-Produktionen konfrontiert, die offenbar von der Automatik eines primitiven Computerprogrammes schludrig hochkonvertiert worden sind. Und dies oft sogar ohne Wissen des Originalproduzenten! Da erlebt man immer wieder grobe, widernatürliche und verstörende Effekte – und damit massive Negativwerbung für 3D, die man verbieten sollte. Denn wer mit diesen grotesken Bildern seine ersten 3D-Erfahrungen macht, wird davon dermassen abgestossen sein, dass er sich nie einen 3D-Fernseher kaufen wird.

Da ist es nur allzu verständlich, dass Spitzenleute aus Hollywood wie *Avatar*-Produzent Landau und Dreamworks-Boss Katzenberg eine Kennzeichnungspflicht für Discs mit hochkonvertiertem 2D-Material fordern. Schliesslich soll sich deren echtes („natives“) 3D klar und deutlich vom nachgemachten abheben. :|