



# AUS FEHLERN LERNEN

// Albrecht Gasteiner\*

**MIT 3D KANN MAN VÖLLIG NEUARTIGE EINDRÜCKE ERLEBEN, MAN KANN ABER AUCH EINE MENGE GANZ NEUARTIGER FEHLER BEGEHEN.**

**M**an sollte die Sache nicht unterschätzen: 3D ist keine Novität unter vielen. Nein, seine Einführung stellt einen durchaus dramatischen Schritt in eine völlig neue Welt dar. Von der zweidimensionalen Flächigkeit des Bildes hinein in die dritte Dimension, die räumliche Tiefe. Das bringt nicht einfach nur eine weitere Verbesserung, es markiert in Wahrheit einen Neubeginn mit etwas komplett anderem, eine neue Stunde null des Fernsehens.

Da ist alles neu, alles anders. Neue Erlebnisse, neue Fachausdrücke, neue Möglichkeiten – aber ganz selbstverständlich eben auch neue Probleme, neue Missverständnisse und die Gelegenheit, jede Menge neuartiger Fehler zu begehen. Der Eintritt in die neue Dimension ist nicht gratis, man muss Lehrgeld bezahlen.

Das fängt schon bei der Produktion an. Es gibt bekanntlich eine Menge 3D-Filme, die unnatürliche Perspektiven zeigen, die Zuschauer verwirren und Kopfschmerzen bereiten. Da sind Regisseure und Kameraleute bei ihren ersten, allzu stürmischen Gehversuchen in die neue Welt gestolpert. Aber mittlerweile haben sie daraus gelernt, dass es für 3D ganz andere Blickwinkel und Schnittrhythmen braucht und dass die Kameras für jede einzelne Einstellung individuell neu justiert werden müssen, damit zu Hause ein natürlicher Raumeindruck entstehen kann.

Auch die Gerätehersteller sind fleissig am Lernen. Heute neigen manche Modelle noch zu Bewegungsunschärfe, andere schaffen keine saubere Kanaltrennung, und gewisse Fernsehgeräte zwingen einen, jederzeit gerade zu sitzen, weil jedes Seitwärtsneigen des Kopfes zu Farbverfälschungen bis hin zum Totalausfall des Bildes führt. Das alles ist lästig, keine Frage, und daher arbeiten alle Entwickler emsig an Optimierungen. Andererseits aber darf festgestellt werden, dass bei den Bildschirmen schon jetzt ein erstaunlich hoher Qualitätsstand erreicht ist, obwohl wir es hier ja mit der allerersten Generation von Geräten mit einer ganz neuen Technik zu tun haben.

Wenn das 3D-Erlebnis dennoch unbefriedigend ausfällt, so liegt das in den allermeisten Fällen gar nicht an technischen Unzulänglichkeiten, sondern an mangelnder Erfahrung der Anwender. Auch Fachhändler und Konsumenten müssen eben dazulernen, vor allem zwei Dinge:

Erstens, dass die räumliche Tiefe ihre Faszination nicht zu entfalten vermag, wenn man die neue Welt durch ein mickriges Guckloch betrachtet. Ein richtig grosser Bildschirm ist für das 3D-Erlebnis unerlässlich, bei einem Betrachtungsabstand von 2 Metern ist ein Bildschirm mit 50 Zoll Diagonale keineswegs übertrieben.

Zweitens: 3D fasziniert mit dem Effekt, dass die Ereignisse nicht mehr auf der Fläche des Bildschirms stattzufinden scheinen, sondern sich scheinbar irgendwo davor und dahinter abspielen können. Der Bildschirm verschwindet in der Wahrnehmung, man fühlt sich in einen neuen Raum versetzt. Das klappt aber nur, wenn sich garantiert nichts im Bildschirm spiegelt. Kein Gegenstand im Raum, keine Lichtquelle, denn jede Reflexion rückt die Fläche des Bildschirms ins Bewusstsein und macht den 3D-Eindruck zunichte. Also sollte man unbedingt für eine möglichst niedrige Raumhelligkeit sorgen und sicherstellen, dass kein Licht auf das Gerät fällt.

Manch einer ist von 3D enttäuscht worden. Abgeschreckt von rüdem Brachial-3D aus dem letzten Jahrhundert oder von lieblosen Vorführungen in hell erleuchteten Läden. Doch es wäre voreilig, das Fernsehen der neuen Dimension deswegen gleich in Bausch und Bogen zu verdammen. Seine technischen Grundlagen mit „2x Full HD“, Shutterbrille und 3D-Blu-ray-Disc sind nämlich unstrittig und zukunftssicher. Auf dieser soliden Basis wird sich das Baby entwickeln. Fehler sind schliesslich dazu da, dass man aus ihnen lernt. :|

\*Albrecht Gasteiner ist Fachmann für hochauflösendes Fernsehen (HDTV) und Initiator des HDTV-Forums Schweiz.