

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



ZWISCHENBILANZ

// Albrecht Gasteiner

ES IST JETZT EIN JAHR HER, DASS DIE ERSTEN 3D-FERNSEHGERÄTE UND 3D-BLU-RAY-SPIELER IN DIE LÄDEN GEKOMMEN SIND. ZEIT FÜR EINE BESTANDESAUFNAHME.

Allen Unkenrufen zum Trotz: Die Einführung darf als ziemlich erfolgreich gelten. Immerhin wurden in Deutschland viermal so viele 3D-Fernseher abgesetzt als HDready-Geräte im Jahr 2004, dem ersten Jahr von HDTV. Doch viele der euphorischen Erstkäufer ärgern sich heute. Sie fühlen sich alleingelassen und ausgehungert. Denn auch nach einem vollen Jahr ist das Angebot an frei erhältlichen 3D-Blu-ray-Discs und 3D-Fernsehprogrammen noch immer beschämend knapp. Ausserdem ruft die 3D-Qualität etlicher dieser Produktionen eher Enttäuschung hervor als Begeisterung.

Ist 3D also ein Flop? Ganz und gar nicht. Man muss nur verstehen und akzeptieren, dass sich der riesige Schritt aus der Technologie-Nische hin zur breiten Selbstverständlichkeit viel langsamer vollzieht, als das manche Enthusiasten prognostiziert haben. Doch dass der Trend hin zur Dreidimensionalität stärker und breiter wird, dafür gibt es mehr als genug Hinweise.

Besonders deutlich wird diese Entwicklung im geradezu explodierenden Markt der Abteilung „3D zum Selbermachen“. Da sieht man einerseits schon eine ganze Reihe von gar nicht teuren Camcordern, mit denen man seine eigenen Familienvideos in spektakulärem 3D drehen kann. Vor allem aber erlebt die 3D-Fotografie einen unerwarteten Boom. Dafür benötigt man heute gar keinen speziellen 3D-Fotoapparat mehr. Viele unscheinbare Digital-Kompaktkameras und neuerdings sogar einzelne Smartphones bieten hochintelligent konzipierte 3D-Funktionen. Und nicht einmal solche Wunderdinge sind zwingend geboten. Manche Computerprogramme ermöglichen es, die Einzelbilder aus jeder beliebigen Kamera zu perfekten 3D-Panoramen zusammenzusetzen. Es gibt Computer, die diese Bilder auch in 3D zeigen.

Wobei die Verbindung von Computer und 3D auch gleich das Tor zu völlig neuen und intensiven Erlebnissen bei Video-Games eröffnet. Keine Frage: Die spielerische, kreative Beschäftigung mit 3D ist dabei, das dreidimensionale Erlebnis in breiten Bevölkerungsschichten zur Selbstverständlichkeit zu machen.

UND WIE GEHT ES WEITER?

Wie gesagt: Nicht ganz so schnell, aber stetig. Zum Beispiel wird sich das Angebot an 3D-Fernsehsendungen in diesem Jahr nicht dramatisch erhöhen, aber immerhin kommt durchschnittlich jede Woche eine neue 3D-Blu-ray-Disc auf den Markt. Auch auf dem Gebiet der Wiedergabetechnik tut sich allerhand. So tauchen jetzt die ersten bezahlbaren Videoprojektoren auf, die das 3D-Kino zu Hause Wirklichkeit werden lassen. Wohnzimmeraugliche und bezahlbare Bildschirme für 3D ohne Brille werden wir in absehbarer Zeit zwar nicht bekommen, aber mehrere Hersteller werden demnächst als Alternative zur bekannten Shutter-Technik auch Bildschirme mit Polarisierungstechnik anbieten. Dies vor allem, weil dort die Brillen bedeutend leichter und billiger sind und sie weniger Helikkeit wegnehmen. Doch auch die Shutter-Brillen werden weiter entwickelt: Verschiedene Modelle werden sich auf die Bildschirmeigenschaften der verschiedensten Marken (inklusive Polarisierung!) einstellen können, manche werden statt mit Infrarot- mit Funkübertragung arbeiten. Und schliesslich soll man sie auch als ganz normale Sonnenbrillen verwenden können, sogar mit nach Belieben einstellbarem Absorptionsgrad.

Nach einem Jahr 3D darf als gesichert gelten: Wir alle werden in Zukunft mehr und mehr der Faszination dreidimensionaler Bilder erliegen. Nicht immer, aber immer öfter. 📺