Zum Greifen nahe

3-D und Virtual Reality machen Filme noch realistischer. Trotzem setzen sie sich nur schwer durch

Erik Brühlmann

Auch wenn 3-D immer wieder als der letzte Schrei daherkommt: Bilder werden schon sehr lang in die dritte Dimension befördert. Bereits 1832 erfand der englische Physiker Sir Charles Wheatstone das Stereoskop, das zweidimensionalen Bildern einen räumlichen Eindruck verlieh. 1915 wurde im Astor-Theater in New York einerster Testfilm in 3-D gezeigt. Und am 27. September 1922 feierte schliesslich der erste abendfüllende Spielfilm in 3-D in Los Angeles Premiere: «The Power of Love».

In der Folge erlebte der Film in drei Dimensionen ein ständiges Auf und Ab, denn solche Filme herzustellen, war umständlich und teuer. Aber jedes Mal, wenn das Fernsehen den Kinos zu sehr den Rang abzulaufen drohte, gingen die Filmemacher wieder in die dreidimensionale Offensive. In den 50er-Jahren entstanden so rund fünfzig Produktionen in 3-D, darunter auch Alfred Hitchcocks «Bei Anruf Mord». Doch der Boom verebbte schnell wieder, denn schon damals konnten hübsche Effekte nicht über dünne Filmchen hinwegtäuschen. In den 70er- und 80er-Jahren wurden vor allem Horror- und Softpornostreifen dreidimensionalisiert. Doch erst mit «Avatar» (2009) ging ein Ruck durchs dreidimensionale Hollywood. Seither werden hauptsächlich Animations- und Actionfilme in 3-D produziert und angeboten.

Vor allem Action- und Animationsfilme: Kinovergnügen in 3-D

Foto: Getty Images

Mit der 3-D-Brille schottet man sich im Kino ab

Trotzdem, auch heute reissen 3-D-Filme nicht alle vom Hocker. Das mag auch daran liegen, dass sich die Faszination der ewig gleichen, sich nähernden Geschosse, Trümmerteile oder Monstergebisse mit der Zeit abnutzt. «Die heutigen 3-D-Filme sind zwar nett, der Unterschied zu den 2-D-Varianten ist aber nicht besonders gross», sagt Jakub Samochowiec, Sozialpsychologe und Senior Researcher am Gottlieb-Duttweiler-Institut (GDI). Zu sehr setze man auf Effekthascherei statt darauf, das 3-D-Potenzial voll auszunutzen. Hinzu komme, dass die zum Zusehen nötige 3-D-Brille Barrieren zu den Mitmenschen aufbaue: «Ein Abend im Kino ist ein soziales Ereignis, das man mit seinen Freunden teilen will. Mit der 3-D-Brille taucht man zwar in den Film ein, aber man schottet sich bis zu einem gewissen Grad auch ab.» Erst wenn 3-D-Filme mehr seien als halbherzig aufgepeppte 2-D-Geschichten, wenn Geschichten und Welten entwickelt würden, die das volle Potenzial der dreidimensionalen Darstellung ausschöpften, könnten Konsumenten über diese «Brillenbarriere» hinwegsehen.

Ein noch grösseres Hindernis stellt die 3-D-Brille nach Ansicht des Forschers im Bereich des Heimkinos dar. Samochowiec: «Heute schenkt man dem Fernseher kaum je die ungeteilte Aufmerksamkeit. Ist ein Film gerade nicht spannend, kontrolliert man im Internet schnell die Fussballresultate. Bekommt man ein SMS, schreibt man umgehend eine Antwort, egal, was über die Mattscheibe flimmert.» Hat man eine 3-D-Brille auf der Nase, ist dieses Multitasking nicht mehr so einfach möglich. 3-D wird zum Hindernis. Dass wichtige Gerätehersteller wie Sony, Samsung und LG mangels Interesse wieder weitgehend auf 3-D verzichten, scheint da nur logisch. Zumal es neben dem Fernsehgerät mit passender Brille auch noch ein aktuelles Abspielgerät samt 3-D-Film braucht, bevor man die Brandpfeile auch zu Hause auf sich zufliegen sehen kann.

Vor diesem Hintergrund scheint es gewagt, dass die Hersteller von Computer- und Konsolenspielen spätestens seit der letzten Gamescom in Köln Virtual Reality (VR) als den neuen Megatrend ausgerufen haben. Schliesslich erfordern auch diese Spiele, bei denen man mittendrin sein soll, statt nur dabei zu sein, spezielle Hardware, um in die Spielwelten einzutauchen. «Das stimmt zwar, doch ich sehe für die Spielebranche trotzdem ein grosses Potenzial im Bereich der Virtual Reality. Spieleentwickler sind es sich bereits gewohnt, nicht lineare Geschichten zu erzählen», sagt Jakub Samochowiec. Zudem legten Gamer weniger wert auf soziale Komponenten ausserhalb des Spiels. In der Regel verlangen Spiele auch ohne VR-Komponente bereits die volle Aufmerksamkeit der Gamer. «Ich halte es für wahrscheinlich, dass VR sich im Mainstream durchsetzt und nicht nur etwas für Hardcoregamer bleibt», sagt Samochowiec. Dies hänge unter anderem davon ab, ob die VR-Hardware erschwinglich bleibe und ob die Entwickler die Kinderkrankheiten der VR-Systeme beheben können.

So oder so dürfen sich die Entwickler der Gamebranche als VR-Pioniere fühlen. Denn was heute in virtuellen Raumschlachten gipfelt, kann morgen zu ernst zu nehmenden Anwendungsmöglichkeiten führen. Samochowiec: «Ingenieure oder Ärzte können an virtuellen Arbeitsplätzen üben, Schulklassen Ausflüge zur Französischen Revolution machen oder beobachten, was bei tektonischen Verschiebungen vor sich geht.»

Die neusten VR-Games

Die Spieleindustrie setzt zurzeit stark auf Virtual Reality und lanciert zahlreiche VR-Games. In **Batman: Arkham VR** etwa (für Playstation VR) schlüpft man in die Rolle des namengebenden Superhelden und erkundet im Rahmen einer Detektivgeschichte Orte wie Wayne Manor oder die Bathöhle. Gesteuert wird Batman mit den Playstation Move Controllern – wobei man eher Rätsel lösen als Superschurken vermöbeln muss.

EVE: Valkyrie zählt zu den Vorzeigetiteln der neuen Hardwaregeneration. Spielbar auf Playstation VR, PC mit Oculus Rift oder HTC Vive, macht einen das Multiplayerspiel zu einem kühnen Weltraumkampfpiloten. In seinem virtuellen Cockpit nimmt man an spannenden Gefechten teil, bei denen einem die virtuellen Geschosse nur so um die virtuellen Ohren fliegen.

Wo Algorithmen und Codierungen zu Kunst werden

In Zürich wurde diesen Februar Europas erstes physisches Museum für digitale Kunst eröffnet

Museum für digitale Kunst – wer erwartet da schon einen Spielplatz, auf dem man sich auch noch bewegen kann? Tatsächlich ist das MuDA, wie es sich nennt, ein Ort, der zum Spielen animiert. Mitten in einer grossen Box hängt eine Schaukel von der Decke. Wer sie nutzt, aktiviert eine Projektion der Mondoberfläche, welche die Bewegung aufnimmt. An anderer Stelle produziert man mit Handbewegungen digitale Kunstwerke. Und gleich daneben kann man mit Tennisbällen eine Trickfilmszene inszenieren. «Unsere aktuelle Ausstellung beschäftigt sich mit der Schnittstelle zwischen realem und virtuellem Raum», sagt Johanna Taubenreuther, die beim MuDA für die Produktion zuständig ist. Die Besucher im realen Raum treten sozusagen ins Zwiegespräch mit Algorithmen ein.

Attraktiv ist das alles auf jeden Fall. Doch ist es Kunst? Johanna Taubenreuther kennt die Frage. «So, wie der Maler der Renaissance mit seinen Werken auf seine Realität reagierte, gehen auch unsere Künstler mit ihrer Realität um.» Der Alltag werde mittlerweile von Digitalität bestimmt, die wir bewusst oder unbewusst nutzten. «Ihr kann sich kaum jemand entziehen, und da ist nicht zu vermeiden, dass es auch eine künstlerische Herangehensweise an diese Technologie gibt.» Allerdings sei der Begriff der digitalen Kunst breit gefächert. «Wir können denn auch nicht die ganze Bandbreite abdecken, sondern konzentrieren uns auf die Frage: Welche künstlerischen Möglichkeiten eröffnen Algorithmen und Codierungen?»

Zwischen realem und virtuellem Raum: Aktuelle Ausstellung im MuDA

Die gegenwärtige Ausstellung bestreitet das Pariser Kunstkollektiv Lab 212. Ab April 2017 zeigen dann die ETH-Professoren Gramazio und Kohler ihre Werke aus dem Bereich der digitalen Designkultur. Weil Algorithmen sozusagen die DNA des MuDA bilden, bestimmen sie auch, wer im Museum künftig ausstellt: Ein Computerprogramm sucht anhand der Spuren, welche die genannten Künstler im Netz hinterlassen, ähnliche Datenmuster und selektioniert so die nächsten Aussteller. Bezeichnenderweise heisst dieses Programm HAL 101, benannt nach dem Computer aus «2001: A Space Odyssey». Da steckt viel Ironie dahinter, denn das MuDA ist im Unterschied zum tödlichen HAL 9000 sehr sympathisch: Das vom Gamedesigner Christian Etter und der Ethnologin Caroline Hirt gegründete Museum wurde durch eine Crowdfunding-Kampagne teilfinanziert und bietet auch Workshops für Kinder an.

Marius Leutenegger