

Anaglyphbrille

Englisch: Anaglyph Glasses

VFX

Einfache Filterbrille mit farbigen Linsen (Rot/Cyan oder Grün/Magenta) — trennt Farbinformation für jedes Auge. Günstig in der Herstellung, Massenverteilung bei älteren 3D-Kinos.

Die Anaglyphbrille funktioniert nach einem erstaunlich simplen Prinzip: zwei farbige Filter — klassisch Rot und Cyan, seltener Grün und Magenta — steuern, welche Bildinformation jedes Auge erhält. Der linke Filter blockt alles in seiner Komplementärfarbe, der rechte ebenso. Am Set oder im Schnitt bedeutet das: Man dreht oder composite zwei leicht versetzte Bilder übereinander, jedes in einer der Filterfarben. Beim Zuschauer trennt die Brille diese Farbkanäle wieder auf — das Gehirn rekombiniert sie zu räumlicher Tiefe. Der praktische Vorteil war im analogen Zeitalter gewaltig: Die Brillen kosten Centbeträge in der Massenproduktion, lassen sich problemlos an Tausende Zuschauer verteilen, und die notwendige Kamera-Technik ist minimal. Man braucht keine teuren Polarisations-Filter, keine 48fps-Synchronisation, keine speziellen Leinwände. Deshalb waren Anaglyphbrillen in den 1950er Jahren das Mittel der Wahl für B-Movies und Sensations-Kino — «Creature from the Black Lagoon», «House of Wax». Die Zuschauer tolerierten die Kompromisse. Aber genau hier liegt der technische Haken: Farbtrennung nach Rot/Cyan erzeugt massive Farbversätze und Ghosting-Effekte — besonders bei Bewegung. Ein weißes Hemd entwickelt rote und cyan-farbene Doppelkonturen. Hautfarben wirken verfälscht. Wer länger hinschaut, bekommt Kopfschmerzen. Die Brille filtert ja nicht wirklich zwei getrennte Bilder, sondern subtrahiert Farbkanäle vom monoskopischen Quellmaterial. Das ist kein echter stereoskopischer 3D-Eindruck, sondern eine optische Täuschung mit hohem Unbehagen-Faktor. Heute setzen wir Anaglyphbrillen nur noch als Notlösung ein — bei Previews im Edit-Suite, wenn kein polarisiertes System zur Hand ist, oder als Demo-Tool. Im professionellen 3D-Kino sind sie längst durch Polfilter und Active-Shutter-Technologie ersetzt. Aber der Trick selbst lebt fort: In der VR und beim massenweisen Distribution von 3D-Material über Internet kommt das Anaglyphen-Prinzip gelegentlich wieder hoch — weil es eben immer noch die billigste Methode bleibt, räumliche Information in ein 2D-Signal zu packen. Man muß nur wissen, daß man dem Zuschauer damit ein echtes visuelles Opfer abverlangt.