

Natalie Grebe

Jesko Jockenhövel: Der digitale 3D-Film: Narration, Stereoskopie, Filmstil

2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.0.5815>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grebe, Natalie: Jesko Jockenhövel: Der digitale 3D-Film: Narration, Stereoskopie, Filmstil. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. Sonderpublikation. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.0.5815>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Jesko Jockenhövel: Der digitale 3D-Film: Narration, Stereoskopie, Filmstil

Wiesbaden: Springer VS 2013, 265 S., ISBN 9783658056516, EUR 39,99

(Zugl. Dissertation an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ Potsdam-Babelsberg, 2013)

Jesko Jockenhövel untersucht in seinem Dissertationsprojekt die Ästhetik von digitalen 3D-Produktionen, analysiert das Verhältnis von Narration und Filmstil und betrachtet die Adressierung und Einbindung der Zuschauer_innen durch eine spezifische digitale 3D-Gestaltungweise. Das Buch leitet zunächst, einem logischen Aufbau folgend, historisch in die Entwicklungsgeschichte und den Diskurs des 3D-Filmes ein. In seinem zweiten Kapitel bezieht sich Jockenhövel auf bereits etablierte Innovationen in der Filmgeschichte. Als eines von mehreren Beispielen fokussiert sich der Autor auf die Einführung des Farbfilmes, welche ähnlich wie der 3D-Film heute stark kritisiert und auf den Modus des Spektakulären reduziert worden sei (vgl. S.29f.). Es folgt eine detaillierte Darstellung der Geschichte des 3D-Films. Hier wird in die Unterkapitel „Kapitel die Anfänge – 3D bis 1952“, „3D in der Spielfilmproduktion ab 1952“ und „3D-Geschichte und Genre“ unterteilt. In der Gegenüberstellung vom Modus des Spektakulären und dem der Immersion findet sich das zentrale Forschungsinteresse Jockenhövels; die Leitfrage der Studie, die sich als roter Faden durch die thematisch sinnvoll und übersichtlich gegliederten Kapitel des Buches zieht, lautet: Kann

der 3D-Film mit seiner häufig als Effekt verstandenen Ästhetik nur als Attraktion gesehen werden, die den Zuschauer ständig adressiert und damit die eigene Textualität in den Vordergrund stellt?

Im 4. Kapitel „Gestaltung und Wahrnehmung von 3D-Filmen: kognitivistisch und phänomenologisch“ legt der Autor gezielte Anwendungsoptionen und Intentionen, wie die Verwendung der Tiefenschärfe, die zur Aufmerksamkeitslenkung und zur Bedeutungsgenerierung eingesetzt wird, dar (vgl. S.99f.). Der stereoskopische Raum wird damit ebenfalls als ein Filmraum beschrieben, der narrativ wirksam wird und entweder die Illusion von Tiefe erzeugt oder zumindest einen Reliefeffekt und damit haptische Eigenschaften annimmt (vgl. S.99). Die Verwendung von Stereoskopie, so Jockenhövel, hat neben diesen phänomenologischen Eigenschaften Einfluss auf die Gestaltung der *mise-en-scène*, den Filmschnitt, die Bildkomposition und die Kameraeinstellungen.

Im Mittelpunkt des Buches stehen, um auf verschiedene Varianten der 3D-Produktionen einzugehen, ausführliche Filmanalysen von ausgewählten 3D-Filmen (*Coraline* [2009], *My Bloody Valentine* [2009], *Alice in Wonderland* [2010], *Journey to the Center of the Earth*

[2008], *Avatar* [2009], *Tron:Legacy* [2010], *Hugo Cabret* [2011]), welche im Kontext der aktuellen Hollywood Produktionen einzuordnen sind. Diese werden anhand der Analysekategorien „Auffassungen von Genrefilmen“ und „Blockbusterkino“ untersucht. In seiner Analyse legt der Autor sowohl auf das kognitive Verstehen als auch auf das Erleben dreidimensionaler Filme einen großen Wert. Die Filmanalysen werden durch Experteninterviews mit Filmemachern, insbesondere Stereografen, Kameraleuten und Visual-Effects-Experten zur Einschätzung von Strategien in Bezug auf visuelle Konzepte, Narration und technische Umsetzung ergänzt und gehen insbesondere auf den Vergleich zum herkömmlichen Film ein.

Jockenhövel kommt in seinem abschließenden Fazit zu dem Schluss, dass 3D als Fortführung der Blockbusterstrukturen- und -ästhetik zur Aktivierung und Einbindung des Publikums, gesehen werden kann. Allerdings hätten die Stilmittel des 3D-Films nicht nur Auswirkungen auf das Filmerleben, sie könnten auch eine inhaltlich- gestaltende, narrative Form übernehmen (vgl. S.238). Auf die dauerhafte Etablierung des 3D-Filmes im Kino wurde keine große Hoffnung gesetzt. So würden Jockenhövel zufolge, auch selbst wenn sich das 3D-Verfahren auf Dauer nicht

durchsetzen sollte, andere Verfahren, die auf Dreidimensionalität beruhen (etwa in Form von Holografie), nachfolgen.

Abschließend bilanziert Jockenhövel, dass „[d]as gegenwärtig praktizierte digitale stereoskopische Verfahren [...] nicht auf die Tiefenwirkung zu reduzieren [sei]. Aufgrund einer veränderten Zuschauerposition, in der der Betrachter durch einen haptischen Vordergrund – ergänzt durch ein digital- kohärentes Bild sowie eine entsprechende auditive Umgebung – eingebunden wird, ergibt sich eine neue visuelle Umgebung. Hier liegt die Differenzqualität“ (S.249).

Mit dieser Beobachtung endet die lesenswerte, erkenntnisreiche Studie über den digitalen 3D-Film. Trotz strukturell gut aufeinander aufbauendem Arrangement des Inhaltes ist ein filmwissenschaftliches Grundverständnis zum Verständnis der spezifischen Filmanalysen hilfreich, aber nicht zwingend notwendig. Zusammenfassend bietet das Buch *Der digitale 3D-Film: Narration, Stereoskopie, Filmstil* einen guten Über- und Ausblick rund um Diskurs und Einsatz des 3D und ist sowohl für fachkundige Wissenschaftler_innen, als auch für Einsteiger_innen in die Thematik zugänglich.

Natalie Grebe