

Christine Bulla/Maya Götz

»Als wärst du mitten in dem Raum, in dem die Geschichte spielt«

Wie Kinder und Jugendliche Geschichten in stereoskopischer 3-D-Technik erleben

Eine IZI-Studie mit 51 Kindern und Jugendlichen erhob, wie Kinder die stereoskopische 3-D-Technik erleben und welche Erwartungen sie an Filme mit dieser Technik stellen.

Es schneit, die Flocken scheinen – zum Greifen nah – durch den Kinosaal zu schweben. Sina, 13 Jahre: »Als der Schnee kam, konnte man nach dem Schnee greifen.«

Bei der stereoskopischen 3-D-Technik werden Bilder von 2 Kameras, die leicht versetzt dieselbe Szene aufzeichnen, auf die Kinoleinwand projiziert. Durch eine Spezialbrille gesehen, werden die Bilder vom rechten und linken Auge getrennt aufgenommen und im Gehirn wieder zusammengesetzt, wodurch die Illusion von Raumentiefe erzeugt wird. Die Bilder bekommen eine 3. Dimension (vgl. Wegener, Jockenhövel & Gibbon, 2012), wodurch neue Herausforderungen für das Erzählen und Verstehen von Geschichten entstehen (vgl. Pfanz, 2011).

Während beim Kinderfernsehen derzeit noch größte Zurückhaltung herrscht, gehören im kinder- und jugendrelevanten Kino Filme mit stereoskopischer 3-D-Technik zum regelmäßigen Angebot. Waren es unter den neu ins Kino gekommenen Filmen

2009 noch 17 Filme, stieg die Zahl in deutschen Kinos 2010 auf 30 und 2011 und 2012 auf knapp 50 Filme in Spielfilmlänge.¹ 3-D-Filme haben sich, zumindest im Kino, durchgesetzt. Rezeptionsstudien weisen auf ein gesteigertes Präsenzerleben hin, d. h. die Chance, mehr in die Welt des Filmes einzusteigen. Eine besonders hohe Affinität zu 3-D-Filmen zeigen dabei die 14- bis 29-Jährigen (vgl. Wegener, Jockenhövel & Gibbon, 2012, S. 87),

also auch jüngere Jugendliche. Studien, die der Frage nachgehen, wie Kinder diese Technik erleben, liegen bisher jedoch nur vereinzelt vor. Erste standardisierte Befragungen weisen auf ein steigendes emotionales Engagement und Angsterleben hin, vor allem wenn Ereignisse in den Zuschauerraum hineingetragen werden und auf die Kinder zufliegen (ne-

gative Parallaxe). Die ängstigenden Elemente spielen für das Filmerleben jedoch eine eher untergeordnete Rolle (vgl. Wegener, Jockenhövel & Gibbon, 2012, S. 177). Dennoch sind bei der Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen noch sehr viele Fragen offen, z. B. wie sie Geschichten, die mit 3-D-Technik erzählt werden, wahrnehmen und verstehen, welche Erwartungen sie an die Technik haben und inwieweit diese von Filmen auch erfüllt werden. In einer Explorativstudie näherten wir uns im Frühjahr 2012 anhand der Kinofilme *Hugo Cabret* und *John Carter – Zwischen den Welten* den oben genannten Fragen des Erlebens einer Geschichte mit 3-D-Technik an.

Die Studie

Wir befragten Kinder und Jugendliche, die sich aus eigener Initiative Kinokarten für die 3-D-Vorführung von *Hugo Cabret*, dem Oscar-prämierten Film über den Waisenjungen Hugo im magischen Paris der 30er-Jahre, oder *John Carter – Zwischen den Welten* (s. Abb. 1), einen Film über den Soldaten John Carter, der auf einem fremden Planeten ums Überleben kämpft, gekauft hatten. Die Kinder und Jugendlichen und ihre Betreuungsperson(en) – sofern mitgekommen – füllten vor und nach dem Film einen qualitativen Fragebo-

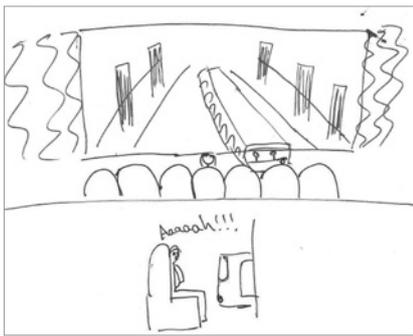


Abb. 2: Jugendliche beschreiben 3-D-Technik: »Ein Zug fährt aus der Leinwand heraus in den Zuschauerraum« (Mädchen, 15 Jahre)

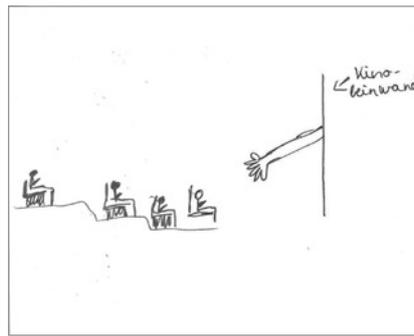


Abb. 3: Jugendliche beschreiben 3-D-Technik: »Der Film reicht dem Kinopublikum eine riesenhafte Hand« (Mädchen, 13 Jahre)

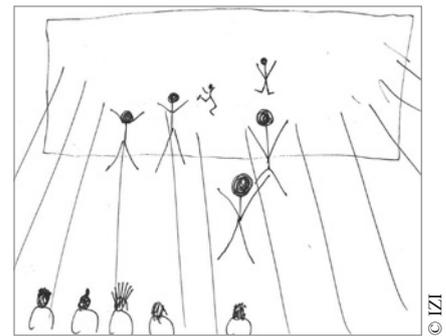


Abb. 4: Kinder beschreiben 3-D-Technik: »Personen fliegen im Raum« (Mädchen, 10 Jahre)

gen mit Schreib- und Malaufgaben aus. 51 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 17 Jahren (19 Mädchen und 32 Jungen) sowie 22 erwachsene Begleitpersonen nahmen an dieser explorativen Pilotstudie teil.

Wie erleben die Kinder und Jugendlichen die 3-D-Technik?

Für die meisten Befragten (90 %) ist die stereoskopische 3-D-Technik 2012 nichts Neues mehr und sie haben bereits einen oder mehrere Filme mit dieser Technik gesehen. Auf die Frage, was 3-D-Technik ausmache, malten und beschrieben sie v. a. die Raumdimension im Unterschied zur zweidimensionalen Darstellung:

»Es ist nicht wie auf einem Papier gemalt, sondern hervorstehend, wie im echten Leben. Es schaut aus, wie wenn man es anfassen kann.« (Mädchen, 13 Jahre)

Eine 6-Jährige versucht, die Raumillusion in Worte zu fassen:

»3-D [bietet] die Möglichkeit, die Sachen ganz, also auch die nicht sichtbaren Seiten zu sehen.« (Mädchen, 6 Jahre)

Das 3-D-Filmerlebnis macht gewissermaßen die Begrenztheit der sonstigen filmischen Darstellung bewusst. Das Filmerlebnis wird mit »wie im echten Leben« (Junge, 12 Jahre) oder »als wäre es Wirklichkeit« (Junge, 13 Jahre) beschrieben.

Zeichnen Kinder und Jugendliche ihr Filmerleben mit 3-D-Technik, kommt häufig ein Objekt aus der Leinwand heraus. So langt z. B. eine riesige Hand aus dem Film heraus in den

Zuschauerraum, fährt ein Zug aus der Leinwand in den Kinosaal hinein (s. Abb. 2 und 3) oder es kommen – mit manga-typischen Bewegungslinien gekennzeichnet – Personen aus der Leinwand in den Zuschauerraum (s. Abb. 4). Es sind grafische Artikulationsformen eines Seherlebnisses, bei dem bestimmte Objekte nicht mehr auf der Leinwand bleiben, sondern dichter an die ZuschauerInnen herankommen. Das Seherlebnis löst sich aus den bekannten Dimensionen, was zu intuitiven Reaktionen führt:

»3-D ist so, da siehst du z. B., was auf dich [zu]schwebt. Manchmal denkst du, es fällt direkt auf dich, dann duckst du dich.« (Junge, 12 Jahre)

Wie schon Wegener, Jockenhövel und Gibbon (2012) fanden: Es sind die Effekte der »negativen Parallaxe«, die viele Bilder und Erinnerungen prägen. Diese Illusion der aus der Leinwand heraus- und in den Zuschauerraum hineintretenden Objekte führt bei Kindern und Jugendlichen zu verstärkter Involviertheit:

»Es kommen Dinge auf dich zu, die so wirken, als ob sie direkt vor dir stehen. Man fühlt sich, als wäre man mittendrin.« (Mädchen, 11 Jahre)

»Du fühlst dich, als wärst du mitten in dem Raum, in dem die Geschichte spielt.« (Mädchen, 15 Jahre)

Die bisherigen Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen haben ein inneres Bild der Möglichkeiten der Technik geschaffen, entsprechend hoch sind ihre Erwartungen vor dem Film.

Erwartungen an die 3-D-Technik

Auf die Frage, was sie sich als Mehrwert von der 3-D-Technik versprechen, sind die Erwartungen bei nahezu allen Befragten hoch: dass ihnen Dinge oder Personen entgegenfliegen, dass die Handlung realer wirkt und es einfach mehr Spaß macht, den Film zu sehen, als in 2-D. Gut 2 Drittel der Befragten hoffen, dass ihnen die 3-D-Technik erleichtert, sich emotional auf die Geschichte einzulassen, und sie sich fühlen könnten, als seien sie im Film. Immerhin die Hälfte der Befragten hofft, die Geschichte als glaubhafter, spannender und lustiger zu empfinden und körperlich etwas zu spüren. Im Vergleich sind die Erwartungen an den Oscar-prämierten Film *Hugo Cabret* höher als an *John Carter*.

Nach dem Film befragt, zeigte sich, dass sich die Erwartungen mehrerer Mädchen und Jungen in einigen Punkten erfüllt hatten. Durch die 3-D-Technik wirkte der Film tatsächlich spannender und fast alle, die sich dies erhofft hatten, gaben an, es habe mehr Spaß gemacht, den Film in 3-D zu sehen, und sie empfanden ihn als »echter«.

Enttäuscht waren sie jedoch von den auf sie zufliegenden Gegenständen. Hier hatten sie mehr Raumillusionen erwartet. Auch die Hoffnung, dass es durch die 3-D-Technik vielleicht im Bauch kribbeln würde, erfüllte sich nur für ein Fünftel der Kinder. Das Gefühl des »Mittendrin-Seins« erlebten die meisten BesucherInnen von

Hugo Cabret, nicht aber von *John Carter*. Die Hoffnung, die Technik würde den Film glaubhafter machen, wurde für die ZuschauerInnen von *John Carter* zu einem großen Teil nicht erfüllt, bei *Hugo Cabret* wurden die Erwartungen deutlich übertroffen.

Wo Erzählen mit 3-D-Technik gelingt

Zur Identifizierung der besonders gelungenen Momente der 3-D-Technik im Film baten wir die Mädchen und Jungen, die durch die Technik besonders interessant gemachten Stellen zu beschreiben, d. h. die Momente, in denen sie sich z. B. gefühlt hatten, als wären sie mitten im Film. Hierbei zeigten sich typische Bereiche, die als besonders gelungen angesehen wurden.

Ästhetische Erlebnisse schaffen

Kinder und Jugendliche genießen Szenen, in denen ihnen durch die Technik eine spezifische Seherfahrung ermöglicht wird, z. B. »wenn man die Personen genau vor einem hatte, hat es sich so angefühlt, als ob sie nur zu einem selbst sprechen. Das war cool« (Junge, 14 Jahre). Die neue Technik ermöglicht ein intensiveres Erleben der parasozialen Interaktion (Horton & Wohl, 1956) und gestattet für einen Moment die Illusion, die Protagonisten würden direkt mit einem sprechen. Diese neue ästhetische Erfahrung lässt selbst Kinder, die selbstverständlich mit diversen »neuen Medien« aufgewachsen sind, über technische Möglichkeiten staunen. Steine oder Speere, die aus der Leinwand herauszukommen scheinen, reizen die Wahrnehmung, bereiten Sehlust und erhöhen den Schauwert eines Films.

Als besonders gelungen beschrieb eine Reihe von Kindern beispielsweise den Filmanfang von *Hugo Cabret*, wobei sie sich nicht auf die diversen künstlerischen Effekte (von verschwimmenden Landkarten, die zu Uhrwerken werden) beziehen, son-

dern sich an den fallenden Schneeflocken erfreuen konnten: »Am Anfang, als es geschneit hat. Es war cool, weil es sich so echt angefühlt hat« (Mädchen, 12 Jahre). Der Effekt hat für die Handlung selbst keine explizite Bedeutung, leitet aber dennoch die Rezeptionshaltung ein und stimmt auf ein überraschendes Filmerleben und ein Zulassen naiver Impulse (wie das Greifen nach illusionärem Schnee) ein.

Teilhabe am Erleben der ProtagonistInnen ermöglichen

Als besonders beeindruckend werden auch Szenen benannt, in denen die subjektive Perspektive durch die Technik noch einmal auf einem anderen Niveau erfahren werden kann. Mehrfach genannt wurden hier z. B. Verfolgungsszenen aus *Hugo Cabret*: »Als Hugo von dem Stationswächter verfolgt wurde und zwischen den Leuten durchgelaufen ist« (Mädchen, 11 Jahre). Es handelt sich um einen inhaltlichen Höhepunkt, bei dem der Waisenjunge Hugo Gefahr läuft, sein ärmliches, aber zumindest existierendes Zuhause zu verlieren, sollte ihn der Stationsvorsteher zu fassen bekommen. In der Szene, die mit gut wahrnehmbaren 3-D-Effekten angereichert ist, zeigt die Perspektive des Jungen: Sie gibt seine Sichthöhe, die etwa auf Bauchnabelhöhe der anderen Bahnhofspassanten liegt, wieder. Die Kamera nimmt hier den subjektiven Blickwinkel der Kinder ein. Hugos Perspektive wird durch die starken 3-D-Effekte in den Raum hineingeführt, es entsteht der Eindruck des Durchlaufens der Massen auf Kinderhöhe. Die Befragten scheinen dies auch genau so wahrzunehmen: »Als Hugo vor dem Wachmann wegelaufen ist, da hab ich mich mittendrin gefühlt« (Mädchen, 9 Jahre). Die subjektive Kamera, wie sie aus der 2-D-Filmtechnik bekannt ist (Movie-Ride-Ästhetik), erfährt hier noch einmal eine Steigerung, und die Zuschauenden können das subjektive Gefühl des Jungen miterleben. In Interviews mit

(überwiegend) Erwachsenen stellten Wegener, Jockenhövel und Gibbon diesen Moment der »leiblichen Absorption« als zentralen Gewinn der Zuschauenden aus dem Film heraus (vgl. Wegener, Jockenhövel & Gibbon, 2012, S. 148 ff.). Dies beschreiben auch die in dieser Studie befragten Kinder und Jugendlichen als einen besonders schönen Moment des Filmerlebens, z. B. nach der Rezeption des Disney-Films *John Carter*: »Als John auf dem Flieger war (...), sah es so aus, als wäre man im Film. Es hat sich kurzzeitig so angefühlt, als könnte man fliegen« (Junge, 10 Jahre). Hier schafft die 3-D-Technik eine intensivere Perspektive und die Möglichkeit, die Erlebnisse des Filmprotagonisten zumindest in kurzen Momenten körperlich nachzufühlen. Aus der Perspektive der Kinder und Jugendlichen ist die 3-D-Technik also durchaus bereichernd für das Filmerleben, schafft ganz eigene ästhetische Erlebnismomente, ermöglicht Körpergefühle, die mit der 2-D-Technik nur selten erlebbar waren, und bewirkt so mehr Involviertheit in die Handlung und die Perspektive der Handelnden.

Optimierungschancen aus Sicht von Kindern und Jugendlichen

Auf die Bitte, den Filmproduzierenden weitere Tipps zu geben, wo sie mehr 3-D-Technik hätten einsetzen sollen, nannten die Befragten zum einen Szenen, die sie bereits als »stark« erlebt hatten, bei denen sie sich aber ein noch stärkeres Erlebnis hätten vorstellen können. Bei *John Carter* waren dies z. B. Kampfszenen: V. a. bei den Szenen, bei denen Speere geworfen wurden, hätten sie sich mehr Raumillusion gewünscht. Bei *Hugo Cabret* waren es die spannendsten Szenen, in denen sich die Kinder und Jugendlichen mehr Effekte gewünscht hätten, z. B. bei der Verfolgungsjagd oder bei den Szenen,

in denen der Zug auf den Jungen zukommt. Hier hätten noch deutlichere und vermutlich zeitlich ausgedehntere 3-D-Effekte das Erleben noch spannungsgeladener machen können. Es sind somit die actiongeladenen Höhepunkte, bei denen sich die Kinder und Jugendlichen noch mehr Raumillusion gewünscht hätten.

Eine weiterer »Typ« von Szene, für den die Kinder deutlichere 3-D-Effekte vorschlugen, ist bei *Hugo Cabret* zum Beispiel, »als Méliès Zeichnungen durch den Raum fliegen« (Mädchen, 15 Jahre, s. Abb. 5). Hierbei handelt es sich um einen dramaturgisch spannungsreich vorbereiteten Filmmoment und einen inhaltlichen Wendepunkt, bei dem die Kinder das Geheimnis des Spielzeugverkäufers entdecken: Er ist der verschollene Stummfilmkünstler Méliès. Noch können sie die Bilder nicht deuten, noch ist nicht klar, wie sich die weitere Handlung entwickeln wird. Die Szene ist jedoch bedeutsam und kündigt die noch ungewisse Auflösung aller Problemlagen an und die Anbahnung des allgemeinen Happy Ends. Dieser Moment hätte aus Sicht der jungen ZuschauerInnen durchaus mehr Zeit und Effekte verdient.

Für alle genannten Szenen gilt jedoch: Sie haben bereits einen deutlichen 3-D-Effekt. Dies könnte zum einen bedeuten, dass Kinder und Jugendliche nicht genügend Imaginationskraft haben, um sich auch stärkere 3-D-Effekte bei Szenen vorzustellen, oder aber es macht auf ein grundsätzliches Problem aufmerksam: Sind 3-D-Filme insgesamt zu schnell geschnitten? Zurzeit ist es üblich, Filme so zu produzieren, dass sie sowohl in 2-D als auch in 3-D gezeigt werden können. Insbesondere im Mainstream-Kino wird darauf geachtet, keine »Längen« zu erzeugen, in denen sich die ZuschauerInnen langweilen könnten.

Beim Zuschauenden erzeugt dies jedoch leicht einen Rezeptionsdruck – Stress, der Handlung folgen zu müssen, ohne das gewünschte Erleben zulassen zu können. In den frühen Jahren der deutschen Rezeptionsforschung im Bereich »Kinder und Fernsehen« formulierte Hertha Sturm, damalige Leiterin des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI), die Idee der »fehlenden Halbsekunde«. Sie sah den für die emotionale Wirkung bedeutsamsten Unterschied der Fernseh Wahrnehmung im Gegensatz zur sonstigen Wahrnehmung in der Beschleunigung durch Schnitte, die gerade Kindern das Verarbeiten des Gesehenen nicht ermöglichen (Sturm, 1987). Bei Filmen mit 3-D-

Technik zeigt sich dieses Fehlen der notwendigen Verarbeitungszeit noch einmal deutlicher, da das Gehirn hier Zeit für ein Sich-Zurechtfinden im Raum und für die Verarbeitung des Gesehenen benötigt. Da die Filme für eine 2-D-Ausstrahlung jedoch genauso geschnitten werden wie für 3-D, ist eine Vervielfachung der »fehlenden Halbsekunde« zu vermuten und entsprechend sind die zuschauenden Kinder stärker beansprucht und angestrengt.

Lieber 3-D oder 2-D?

Auf die Frage, ob sie den Film lieber in 2-D oder in 3-D gesehen hätten,

sprachen sich die Kinder und Jugendlichen zum großen Teil eindeutig für die stereoskopische 3-D-Technik aus. Der Film sei »lebendiger« (Junge, 8 Jahre) und »realitätsnah« (Junge, 11 Jahre) und es sei »spannender und aufregender (...), wenn Dinge auf dich zukommen« (Mädchen, 11 Jahre). Das Hauptargument gegen 3-D ist, dass die Technik körperlich überfordert, z. B. »weil 3-D anstrengender für die Augen ist« (Mädchen, 9 Jahre) und »weil ich Kopfschmerzen bekomme« (Mädchen, 12 Jahre). Vereinzelt erschweren eingeschränkte Sehfähigkeiten das 3-D-Filmvergnügen, wie bei einem 11-jährigen Mädchen, das angibt, »ein bisschen zu schielen« und die Effekte nicht so gut sehen zu können. Ein weiteres

Argument der Kinder und Pre-Teens gegen die 3-D-Technik ist die zwingend notwendige Brille, »die den Film dunkler [macht] (von der Helligkeit her)« (Mädchen, 12 Jahre), und »weil es mit der Brille ungemütlich ist« (Mädchen, 12 Jahre).

Ein überraschend großer Teil (insbesondere der Jugendlichen) äußert, es sei ihnen »egal, ob [der Film] 2-D oder 3-D« sei, »weil ich mir die Filme nach dem Inhalt aussuche« (Mädchen, 13 Jahre). Man muss abwägen, findet ein 17-Jähriger, »weil manche so und manche so besser sind«. Für eine 16-Jährige mag »3-D zwar lebensechter [sein], 2-D ist aber genauso spannend«. In den Äußerungen klingt dabei zum einen eine Selbstpositionierung der Jugendlichen als medienkompetente NutzerInnen durch, zum anderen aber auch ein ganz entscheidendes Argument: Die stereoskopische 3-D-Technik ist im Jahr 2012 kein Grund (mehr), sich eine Kinokarte zu kaufen, vielmehr geht es nach wie vor um die Geschichte bzw. um das, was die Kinder und Jugendlichen über den Film gehört, gelesen

oder gesehen haben. Das angenehme Filmerleben selbst wird aber nicht in erster Linie durch Präsenz auf Plakaten oder Fast-Food-Produkten geprägt, sondern durch eine Geschichte, die ästhetisch so umgesetzt ist, dass sie für Kinder und Jugendliche im Kino möglichst bereichernd ist und aus ihrer Perspektive Qualität hat.

Was ist Qualität beim Erzählen mit 3-D?

Aus Sicht der Befragten hat die stereoskopische 3-D-Technik durchaus viele bereichernde Momente. Auffallend ist jedoch der sehr deutliche Unterschied zwischen den beiden Filmen, zu denen die Kinder und Jugendlichen befragt wurden. Auf die Frage, wo die 3-D-Technik wirklich etwas zum Filmerleben beigetragen hat, liegt *Hugo Cabret* bei fast allen abgefragten Items höher. Bei der Antwort »stimmt total« sogar um mindestens das Dreifache höher. Durch den 3-D-Effekt war der Film in der Wahrnehmung der Kinder und Jugendlichen spannender², sah echter aus³, war lustiger⁴ und sie fühlten sich mitten im Film⁵.

In dieser Explorativstudie wurde nur eine kleine Stichprobe befragt und Vergleichszahlen liegen in der öffentlich zugänglichen Forschung bisher nicht vor. Die Ergebnisse enthalten aber deutliche Hinweise, dass es aus Zuschauersicht deutliche Qualitätsunterschiede im Erzählen mit 3-D-Technik gibt. Diese liegen zum einen vermutlich in den Inszenierungsmomenten, in denen jede Einstellung als »Bühnenbild« begriffen und mit verschiedenen Ebenen stimmig komponiert wird. Es geht aber auch um den Erzählrhythmus, denn der optische Genuss der Technik kann vom Publikum nur dann voll ausgeschöpft werden, wenn dem Zuschauenden genügend Zeit bleibt, in die Mehrdimensionalität einzutauchen und sich in der filmischen Welt umzusehen (vgl. Pfanz, 2011). Für Kinder und Jugendliche gilt dies vermutlich in

besonderem Maße, auch wenn hier noch viel zu wenig konkrete Rezeptionsforschung vorliegt.

Mit der bisherigen Nutzung der 3-D-Technik für das Geschichtenerzählen als Effekt an sich, zum Nachvollzug der subjektiven Sinnperspektive und zum zusätzlichen Dramatisieren der Höhepunkte sind bereits Bereiche des gelingenden Einsatzes der Technik aufgezeigt. Bisher nur ansatzweise ausgeschöpft bleiben aber z. B. die Möglichkeiten der räumlichen Metaphorik (Borstner, Pabst & Wulff, 2002, S. 154 ff.). Raum als Metapher könnte die innere Entwicklung des Helden bzw. der Heldin erfahrbar machen. Eine für Hans-Dieter Erlinger besonders wichtige Komponente im Film- und Fernseherzählen für Kinder wäre, die notwendige Veränderung des Helden (oder der Heldin) durch eine sichtbare Metaphorik erfahrbar zu machen, z. B. durch das Durchschreiten eines Tores. Es kann aber auch die Dramaturgie des Blicks in den Raum sein, wie z. B. bei einer Szene aus *Drei Haselnüsse für Aschenbrödel*, in der die Protagonistin den Blick gut inszeniert und deutlich zur Tannenspitze richtet, von der sie wenig später die Tannenzapfen mit der Armbrust herunterschießen wird. Ein weiteres Beispiel bietet das Ende des Films, bei dem sie vorweg einen schneebedeckten Hügel hinaufreitet – eine symbolische Aufladung von Raum und Perspektive und damit eine sinnliche Erfahrbarmachung beim Erzählen in Film und Fernsehen (vgl. Erlinger, 2007).

Räume über 3-D-Effekte mit Bedeutung aufladen

Erste Ansätze, wie Objekt- und Raum-Metaphorik gelingen können, finden sich in Szenen von *Hugo Cabret*, z. B. bei aus einem geheimen Kästchen durch den (Erzähl-)Raum fliegenden Einzelbildern, die augenscheinlich bedeutsam sind, aber noch kein sinnhaftes Ganzes ergeben. Die Kinder in der Mitte der Szene sind die Auslöser,

Aufrührer des bisher Versteckten und Detektive im Nachspüren, und dennoch können sie das, was ihnen gerade geschieht, nicht verstehen. Eine wunderschöne Metapher, die mehr Zeit verdient hätte und zeigt, wie viele Optimierungschancen für eine sinnliche Bereicherung des Geschichtenerzählens durch die stereoskopische 3-D-Technik noch bleiben. ■

ANMERKUNGEN

¹ eigene Zählung auf www.digitaleleinwand.de/3d-filme (letzter Zugriff: 12.9.2012)

² »stimmt total«: 38 % bei Hugo Cabret, 13 % bei John Carter

³ »stimmt total«: 47 % bei Hugo Cabret, 13 % bei John Carter

⁴ »stimmt total«: 29 % bei Hugo Cabret, 6 % bei John Carter

⁵ »stimmt total«: 52 % bei Hugo Cabret, 13 % bei John Carter

LITERATUR

Borstner, Nils, Pabst, Eckhard, Wulff, Hans J. (2002). Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft. Konstanz: UVK.

Erlinger, Hans-Dieter (2007). *Märchenverfilmungen im Fernsehen*. In Barsch, Achim & Seibert, Peter (Hrsg.), *Märchen und Medien*, (S. 108-121). Baltmannsweiler: Schneider.

Horton, Donald & Wohl, R. Richard (1956). *Mass communication and para-social interaction*. *Psychiatry* 19(3), 215-229

Pfanz, Ludger (2011). *3-D stereoscopic. A new technique challenges TV and cinema producers*. *Televi-Zion*, 24(E), 52-56.

Sturm, Hertha (1987). *Das »Wie« der Präsentation. Methoden und Ergebnisse zu Wirkungen der formalen medienspezifischen Angebotsweisen*. In Grewe-Partsch, Marianne & Groebel, Jo (Hrsg.), *Mensch und Medien* (S. 33-41). München: Saur.

Wegener, Claudia, Jockenhövel, Jesko & Gibbon, Mariann (2012). *3-D-Kino. Studien zur Rezeption und Akzeptanz*. Wiesbaden: Springer.

DIE AUTORINNEN

Christine Bulla, Dipl.-Soz., ist freie Mitarbeiterin am IZI, München.



Maya Götz, Dr. phil., ist Leiterin des IZI und des PRIX JEUNESSE INTERNATIONALE, München.

