

Kim Timby: 3D and Animated Lenticular Photography: Between Utopia and Entertainment

Berlin/Boston: de Gruyter 2015 (Studies in Theory and History of Photography, Bd.5), 306 S., ISBN 9783110413069, EUR 79,85

Mit ihrer fotografiehistorischen Monografie schreibt sich Kim Timby in den wissenschaftlichen Diskurs um Lentikularfotografien (Linsenrasterbilder) ein. Diese werden hergestellt, indem ein Objekt aus mindestens zwei Perspektiven aufgezeichnet wird. Die einzelnen Bilder werden sodann in schmale Streifen zerlegt, auf einem Trägermedium (z.B. Papierstreifen) im Augenabstand angeordnet und mit einem transparenten Raster aus Lentikularlinsen bedeckt. Über dieses Verfahren lassen sich bei entsprechender Betrachtung Wechsel- und Bewegtbilder ermöglichen und ebenso autostereoskopische Bildeffekte erzeugen. Letzteres wird durch die Eigenheit der menschlichen, visuellen Wahrnehmung und der spezifischen Interpretationsleistung des Gehirns bedingt, jene separaten Bilder zu einem plastischen beziehungsweise räumlich-tief wirkenden Bild zusammenzuführen und somit die ‚Illusion‘ von Dreidimensionalität zu erzeugen. Aktuelle Beispiele hierfür sind die stereoskopischen Blu-Ray-Cover von populären 3D-Filmen oder auch humoristische Wechselbild-Postkarten. Das Lentikularverfahren wird gegenwärtig zudem im Bereich der autostereoskopischen Displays genutzt, wie etwa für die Konsole Nintendo 3DS.

Timby verfolgt in ihrer Monografie die verzweigte Erfindungsgeschichte

der Lentikularfotografie, beginnend bei jenen Ereignissen und Pionier_innen, die zu ihrer Erfindung führten, bis hin zum Ende der ‚vordigitalen‘ Ära, die sie in den 1990er Jahren sieht. Der Fokus des Buchs liegt auf der exemplarischen Fotografiengeschichte in Frankreich. Aus dieser nationalen Perspektive lassen sich von Timby zwei deutlich unterschiedene Phasen im Entwicklungs- und Rezeptionsdiskurs der Lentikularfotografie bestimmen.

Die ersten vier Kapitel behandeln jene erste Phase, die sich über die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts erstreckt. Während das Verfahren zunächst im Kontext von wissenschaftlicher Forschung zur Optik entwickelt und eingesetzt wurde, fand es auch bald im Entertainment-Bereich Anwendung. Vergleichbar mit der Technik-, Rezeptions- sowie Theoriegeschichte anderer Bereiche optischer Aufzeichnungstechnologien (z.B. Ton- und Farbfilm), wird auch der Diskurs um Lentikularfotografie zunächst durch Debatten zur Vervollkommnung des fotografischen Realismus bestimmt. Allerdings argumentiert Timby, dass Lentikularbilder eine grundsätzlich von anderen optischen Verfahren zu unterscheidende Seherfahrung bedingen. Denn durch die Illusionserzeugung mittels lediglich eines einzelnen Bildes entstände der Eindruck der fehlenden

techno-medialen Vermittlung, womit der vermeintliche Realitätseindruck untermauert werde. Derartige kulturelle Phantasmen wurden weiterhin durch Zuschreibungen von Wissenschaftlern wie Gabriel Lippmann bekräftigt, der die autostereoskopische Integralfotografie als ‚Fenster zur Welt‘ bezeichnete (vgl. S.68). Wie Timby in ihrer Fallstudie zum Fotografen Maurice Bonnet im vierten Kapitel zeigt, spielte auch dessen lenticulare Reliëphotographie eine entscheidende Rolle in der Bestärkung und Popularisierung derartiger Realismuskurse.

Eine Zäsur und damit den Beginn der zweiten Phase der Geschichte der Lentikularfotografie setzt Timby in der Nachkriegszeit an. Die folgenden vier Kapitel widmen sich dementsprechend den sich nun rasch verändernden diskursiven Zuschreibungen der Lentikularbilder. Neben wissenschaftlichen Bestrebungen verband sich mit dem Verfahren auch der Wunsch nach dessen kommerzieller Nutzung. Mit der stetigen Übersetzung der Technologie in den popkulturellen Mainstream und entsprechenden Anpassungen der Produktions- und Marketingstrukturen verlor die Lentikularfotografie zunehmend ihre futuristisch-utopische Aura und rückte stärker in den Entertainmentsektor. Das Verfahren wurde konsequenterweise vermehrt als preiswertes, oftmals nicht-fotografisches und ‚verspieltes‘ Unterhaltungsmedium konsumiert und produziert und dadurch nicht mehr wie zuvor als teure Portraitfotografie genutzt. Dies bedeutete aber nicht etwa, dass dem Verfahren die Möglichkeit zur technischen Repro-

duktion von Realität abgesprochen wurde, sondern, dass es nun vielmehr im Sinne einer Spektakularisierung von Realität gleichermaßen erstaunen wie unterhalten könne (vgl. S.93-132). Sodann widmet sich Timby unterschiedlichen historischen Entwicklungen im Bereich des Marketings und der Produktion sowie den Techniken, Technologien, Ästhetiken und Ikonografien entsprechender (populärer) Ausformungen von Lentikularbildern. Für die 1950er Jahre nennt sie beispielsweise großformatige Farbfotos, die in 3D oder als Animationsbilder angeboten wurden sowie konkurrierende, kleinformative und kostengünstige Premiumdrucke. Diese konnten aufgrund ihrer Implementierung in andere Medienzusammenhänge und hinsichtlich ihrer Motive ein breites Spektrum an Formen aufweisen. Aus diesem ökonomischen Kontext entstanden in den folgenden Jahren die heute recht bekannten Wackelbild-Postkarten, aufgrund derer das Lentikularverfahren im kulturellen Bewusstsein schließlich wegen seines Massenappeals mit Kitsch assoziiert wurde.

Über die vielen Beispiele und Kuriositäten aus Wissenschafts-, Technik-, und Popkulturgeschichte zeichnet Timby überzeugend schlaglichtartig die „surprisingly sophisticated history“ (S.9) der Lentikulartechnik nach. Am Spezialfall Frankreich beschreibt sie die sozialen, kulturellen und ökonomischen Bedingungen, an denen sich historisch-wandelnde Zuschreibungen und Nutzungsweisen des Verfahrens erklären lassen. Durch die Erkenntnis, dass sich die (sich wandelnden)

Diskurse um Lentikularfotografie grundsätzlich über die (schwierige) Beziehung zwischen Unterhaltung und utopischen Vorstellungen von der technischen Verwirklichung einer vollständigen Illusion von ‚Realität‘ strukturieren lassen, werden Analogien und ebenso auch Abhängigkeitsverhältnisse zu ähnlich konnotierten Medientechnologien sichtbar. Es handelt sich

hier dementsprechend um relevante Grundlagenforschung, die mit Blick auf gegenwärtige Medientechnologien und -phänomene (3D-Filme, Virtual Reality Environments, Augmented-Reality-Technologien) ergänzt und möglicherweise kontrastiert werden könnte.

Markus Spöhrer (Konstanz)