

Neue Perspektiven der Medienästhetik

Markus Spöhrer *Hrsg.*

Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films

Neue Perspektiven der Stereoskopie



Springer VS

Neue Perspektiven der Medienästhetik

Herausgegeben von

I. Ritzer, Wiesbaden, Deutchland

Die Reihe „Neue Perspektiven der Medienästhetik“ versteht sich als Brückenschlag zwischen Ansätzen von Medientheorie und ästhetischer Theorie. Damit sollen ästhetische Qualitäten weder als determinierende Eigenschaften einer technologisch-apparativen Medialität noch als Effekt dieses medialen *Apriori* begriffen sein. Stattdessen werden sowohl die Relevanz des Technologisch-Apparativen als auch die im Rahmen der apriorischen Konstellation sich entfaltende Potentialität an ästhetischen Verfahren ernst genommen. Die Frage nach medienästhetischen Qualitäten bedeutet demnach, die einem Medium zur Verfügung stehenden ästhetischen Optionen zu spezifizieren, um ihrer Rolle bei der Konstitution des jeweiligen medialen Ausdrucks nachzuspüren. Dabei projektiert die Reihe insbesondere, entweder bislang vernachlässigte Medienphänomene oder bekannte Phänomene aus einer bislang vernachlässigten Perspektive zu betrachten.

Weitere Bände in dieser Reihe
<http://www.springer.com/series/13443>

Markus Spöhrer
(Hrsg.)

Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D- Films

Neue Perspektiven der Stereoskopie



Springer VS

Herausgeber
Markus Spöhrer
FB Literaturwissenschaft AG
Medienwissenschaft
Universität Konstanz
Konstanz
Deutschland

Neue Perspektiven der Medienästhetik

ISBN 978-3-658-09421-8

DOI 10.1007/978-3-658-09422-5

ISBN 978-3-658-09422-5 (eBook)

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnetet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2016

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürfen.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer Fachmedien Wiesbaden ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media
(www.springer.com)

Danksagung

Vielen Dank an Veronika Pöhnl, die mich während der Manuskripterstellung auf vielfältige Weise unterstützt hat. Ebenso bedanke ich mich bei Jessica Hughes, die das englische Lektorat der Einleitung übernommen hat sowie Kristina Priebe, die die deutsche Version lektoriert hat. Vielen Dank auch an Keith M. Johnston, der mir Informationen und Literatur zum stereoskopischen Erotikfilm bereitgestellt hat. Und natürlich möchte ich mich herzlich beim Springer VS Verlag für den reibungslosen Ablauf bedanken sowie besonders bei Barbara Emig-Roller und Monika Mülhausen, die mich immer gerne und kompetent beraten und unterstützt haben. Nicht zuletzt möchte ich mich auch bei Ivo Ritzer bedanken, der mir die Herausgabe dieses Buchs überhaupt ermöglicht hat und selbstverständlich den Beiträgenden, die mir mit ihren Beiträgen „neue Perspektiven zur Stereoskopie“ eröffnet haben.

Acknowledgement

Thank you very much to Veronika Pöhnl who supported me during the preparation of the manuscript in many ways. Also I would like to thank Jessica Hughes for proofreading the English version of the introduction and Kristina Priebe for proofreading the German version. Many thanks to Keith M. Johnston who provided me with literature and information on the stereoscopic erotic film. Certainly I would also like to thank Springer VS for the smooth procedure of publishing this book and especially Barbara Emig-Roller and Monika Mülhausen for offering their professional support and advice. Last but not least many thanks to Ivo Ritzer, who gave me the opportunity to publish this book in the first place and the contributors whose articles provided me with “new perspectives on stereoscopy”.

Inhaltsverzeichnis

Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films: Neue Perspektiven zur Stereoskopie	1
Markus Spöhrer	
The Aesthetic and Narrative Dimensions of 3D Film: New Perspectives on Stereoscopy	19
Markus Spöhrer	
Dimension und Dauer: Zum ästhetischen Verhältnis von Raum und Zeit im 3D-Kino	35
Lisa Gotto	
A Three-Dimensional Checkerboard: The Long Take in 3D Films	55
Jesko Jockenhövel	
Gravity—Towards a Stereoscopic Poetics of Deep Space	71
Sarah Atkinson	
Sturz in den Raum: Illusion und ihre Auflösung in Andrea Pozzos barockem Deckenfresko in Sant'Ignazio und im stereoskopischen Film <i>Dredd</i>	87
Luisa Feiersinger	
Zwischen Rückzugsdrang und Fortschrittszwang: Die Umwertung technologischer Bezüge in <i>Pacific Rim</i>	107
Konrad Schmid	

Transformative Bodies in 3D Cinema: Computer Generated Morphing and Extra-sensory Depth Cues Miriam Ross	123
Stepping Out: Victory and Utopia in the 3D Instalments of the <i>Step Up</i> Franchise Owen Weetch	137
Alfred Hitchcocks <i>Dial M for Murder</i> (1954): 3D als Strategie des narrativen Bildraums Kerstin Rubes	151
<i>It Came from Outer Space</i>. Das Unbewusste des 3D-Kinos Jens Schröter	167
<i>Cave of Forgotten Dreams</i> (Werner Herzog, 2010) oder: Zur Ko-Existenz (audio-)visueller Praktiken Beate Ochsner	181
Über- und Einsichten. Fragen zum D3D-Dispositiv Jan Distelmeyer	195

Mitarbeiterverzeichnis

Sarah Atkinson College of Arts and Humanities Office, University of Brighton, Brighton, Great Britain

Jan Distelmeyer Fachhochschule Potsdam, Potsdam, Deutschland

Luisa Feiersinger Humboldt Universität zu Berlin, Berlin, Deutschland

Lisa Gotto IFS Internationale Filmschule Köln, Köln, Deutschland

Jesko Jockenhövel Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, Potsdam, Deutschland

Beate Ochsner Universität Konstanz, Konstanz, Deutschland

Miriam Ross Film Programme, Victoria University of Wellington/School of English, Film, Theater and Media Studies (SEFTMS), Wellington, New Zealand

Kerstin Rubes Trossingen, Deutschland

Konrad Schmid Oldenburg, Deutschland

Jens Schröter Universität Bonn, Bonn, Deutschland

Markus Spöhrer Universität Konstanz, Konstanz, Deutschland

Owen Weetch Department of Film and Television Studies, University of Warwick, Coventry, Great Britain

Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films: Neue Perspektiven zur Stereoskopie

Markus Spöhrer

1 Einleitung

Mit der digitalen Wiederkehr des stereoskopischen Films zum Ende des neuen Jahrtausends erfuhr das Kino eine „in dieser Form lang vermisste Aufmerksamkeit“ (Distelmeyer et al. 2012, S. 7; vgl. auch Elsaesser 2013; Higgins 2012, S. 196; Heber 2011): Das gilt nicht nur in Hinblick auf Zuschauerzahlen, popkulturelle Diskurse, filmkritische Rezeption sowie die produktions- und filmökonomische Seite. Auch im akademischen Diskurs – vor allem in film- und technikhistorischen sowie filmsoziologischen Arbeiten – lässt sich eine Hinwendung zum 3D-Film erkennen. Obwohl mittlerweile Grundlagenforschung zu technologischen und filmhistorischen Entwicklungen (Loew 2013; Günzel 2012; Klippel und Krautkrämer 2012; Zone 2012; Drößler 2008a–d), Veränderungen in den Filmproduktionsweisen (Turnock 2013; Tryon 2013; Atkinson 2011, S. 146 ff.; Mendiburu 2009), Konsum- und Rezeptionsverhalten (Johnston 2012; Gibbon et al. 2012; Wegener und Jockenhövel 2009) sowie den Dynamiken der Film- und Franchise-Ökonomie (Belton 2012) betrieben wird, steckt die Forschung zum 3D-Film noch in den Kinderschuhen (vgl. Distelmeyer et al. 2012, S. 7 ff.). Dies wird vor allem dann evident, wenn man der Tatsache Rechnung trägt, dass der stereoskopische Film bereits seit dem frühen Kino existiert, seither immer wieder „Wiederbelebungsversuchen“ ausgesetzt war und jene Phasen dennoch erst allmählich filmhistoriographisch auf-

M. Spöhrer (✉)

Universität Konstanz, Universitätsstraße 10, Fach 157, D-78457 Konstanz, Deutschland
E-Mail: markus.spoehrer@uni-konstanz.de

gearbeitet¹ und filmtheoretisch reflektiert werden (Jockenhövel 2014; Adler 2013; Isaacs 2013, S. 237 ff.; Distelmeyer et al. 2012; Prince 2012, S. 183 ff.; Sandifer 2011; Elsaesser 2010).²

Die (vordigitale) Geschichte des 3D-Films ist nicht nur eine „Geschichte gescheiterter Versuche“ (Jockenhövel 2014, S. 47), sondern ebenso von kritischer und akademischer Skepsis begleitet (vgl. Ross und Gurevitch 2013, S. 91). Bereits 1922 feierte *The Power of Love* (Nat G. Deverich und Harry K. Fairall) als erster abendfüllender 3D-Spielfilm in Los Angeles eine recht erfolgreiche Premiere und „löste eine erste kurze Blütezeit des 3D-Films aus“ (Beil et al. 2012, S. 333). Das damalige Publikum war der unausgereiften und fehleranfälligen Technik, die auf einem anaglyphen Farbfilterverfahren basierte, jedoch bereits nach kurzer Zeit überdrüssig geworden. Der 3D-Film war in seiner zweiten Phase (1952–1954) durchaus kommerziell erfolgreich, die Presse erkannte in der neuen Technologie dennoch hauptsächlich eine vermarktungsstrategische „Effekthascherei“, die zu einer Reihe ästhetisch und erzählerisch anspruchsloser Filmen führte (vgl. Klinger 2013). Der wohl bekannteste 3D-Film der 1950er Jahre und zugleich jener, der das stereoskopische Verfahren wieder populär machte – *Bwana Devil* (Arch Obler, 1952) –, wurde von der professionellen Filmkritik vielfach als technisch, ästhetisch und erzählerisch unterentwickelt bezeichnet und zur bloßen Spielerei mit dem „neuen“ technischen Effekt, der negativen Parallaxe, degradiert (vgl. Paul 2004, S. 229). Tatsächlich handelte es sich bei Filmen dieser Art häufig um low-budget B-Produktionen mit technischen Mängeln und anspruchslosen Drehbüchern, die sich in ihren Werbekampagnen hauptsächlich auf die Hervorhebung des stereoskopischen Effekts konzentrierten (vgl. Purse 2013, S. 130; Lev 2003, S. 110 ff.).³ Vielleicht resultierte aus dem vermeintlichen Spektakel-Charakter, der dem 3D-Film bis heute anzuheften scheint und ihm in den 1950er Jahren ein negatives Image verlieh, die Annahme, dass eine wissenschaftliche Beschäftigung mit den

¹ Technikgeschichtlich wurde die Stereoskopie durchaus schon früher untersucht: Hayes 1989; Lipton 1982; Limbacher 1969; Hawkins 1953.

² Zur Theorie und Medienästhetik des stereoskopischen Bilds siehe Schröter 2014. Ebenso sei hier auf das 2011 von Miriam Ross und Leon Gurevitch gegründete Forschungsprojekt „Stereoscopic Media“, Barbara Klingers laufendes Buchprojekt *The 3D Experiment: Style and Storytelling in Contemporary Stereoscopic Film*, Owen Weetchs Dissertation (unveröffentlicht) mit dem Titel „*Images in Depth*“: *Spectacle, Narrative and Meaning Construction in Contemporary 3D Cinema* sowie auf Luisa Feiersingers laufendes Dissertationsprojekt mit dem Arbeitstitel *Raumfilm: Die Erweiterung des Filmraums um die dritte Dimension im digitalen stereoskopischen Film* hingewiesen.

³ Man beachte beispielsweise das Kinoplakat von *Bwana Devil*, das mit dem Slogan „A lion in your lap – a lover in your arms“ recht plakativ die „off-screen“-Effekte des Films bewirbt (vgl. Zone, 2012, S. 13; Hagemann 1980).

erzählerischen Möglichkeiten des 3D-Films nicht lohnenswert ist, da es sich ohnehin lediglich um „artless gimmickry“ (Higgins 2012, S. 205) handelt (vgl. Ross und Gurevitch 2013, S. 88 ff.; Beil et al. 2012, S. 332; Mitchell 2004, S. 204). Dass eine derartige Perspektive auch gegenwärtig noch vorherrscht, lässt sich am vielleicht prominentesten Stereoskopie-Gegner, Roger Ebert, belegen: Ebert wirft dem 3D-Film nicht nur noch immer technische Mängel vor und stuft ihn als gesundheitlich bedenklich für die Zuschauer ein, sondern argumentiert ebenso, dass „[i]t adds nothing essential to the moviegoing experience“ (2010) und, dass „[i]t is unsuitable for grown-up films of any seriousness“ (2010).

Bereits 1956 bezeichnet George Bluestone die (akademische und kritische) Abneigung und die Herabsetzung des 3D-Films aufgrund derartiger Vorannahmen jedoch als „common error in film criticism“ (1956, S. 685). Es gelte in Betracht zu ziehen, dass das Medium Film selbst vielfach solche Herabwürdigungen erfahren habe, bevor dessen ästhetischer und erzählerischer Möglichkeitsraum gewürdigt worden sei (vgl. 1956, S. 685). Der bisweilen inflationäre Gebrauch von negativer Parallaxe, dem „throw everything at the audience“ approach“ (Robertson in Atkinson 2011, S. 145), der dem 3D-Film in den 1950er Jahren als jene „Ef-fekthascherei“ nachgetragen wurde und das Publikum ermüdete, ist letztendlich lediglich *eine* spezifische Form der Dramaturgie: „Es gibt nicht *das* 3D-Verfahren, sondern diverse Anwendungsmöglichkeiten und technische Umsetzungen, die zu unterschiedlichen Seherfahrungen und Erzählformen führen“ (Jockenhövel 2014, S. 13). Stereoskopie ist „a media form in its own right and not [...] a technique generally applied to many media at different times in history and according to different commercial imperatives“ (Ross und Gurevitch 2013, S. 83, MS). Das bedeutet somit auch, dass es sich beim stereoskopischen Effekt nicht, oder nicht in erster Linie, um einen Spezialeffekt handelt, „also ein[en] Zusatz, der dem filmischen Bild punktuell hinzugefügt wird, sondern vielmehr als ein generatives Prinzip betrachtet werden sollte, das neue Gestaltungsräume eröffnet“ (Gotto 2014, S. 8, MS). Und dies gilt nicht nur für die digitale Stereoskopie, denn dass der stereoskopische Effekt trotz aller technischer Unterschiede durchaus in prädigitalen Technologien als erzählerisches Mittel eingesetzt wurde und nicht nur als reiner Spezialeffekt, wird an Filmanalysen von Alfred Hitchcocks Filmklassiker *Dial M for Murder* (1954) oder Jack Arnolds Kultfilm *Creature of the Black Lagoon* (1954) deutlich (vgl. Jockenhövel 2014, S. 60 ff.; Atkinson 2011, S. 145 f.; Hall 2004).⁴ Ebenso wie bei (der Einführung) der Farbe und dem Ton gilt in allen Phasen des 3D-Films, unabhängig von technischen Mängeln oder der Nachfrage bzw. Akzeptanz von Seiten des Publikums, dass der stereoskopische Effekt als genuin filmisch-nar-

⁴ Vgl. auch die Beiträge von Kerstin Rubes und Jens Schröter in diesem Sammelband.

ratives Stilmittel einsetzbar ist, welches „zusätzliche Bedeutungsmöglichkeiten“ schafft (Jockenhövel 2010, S. 112; vgl. auch Bluestone 1956, S. 684 f.; Eisenstein 1949, S. 39; Purse 2013, S. 134).

Im Zusammenhang mit dem digitalen 3D-Film wird konsequenterweise allmählich reflektiert, dass es sich dabei um eine neue Repräsentationstechnologie handelt (vgl. Higgins 2012, S. 196), die nicht nur eine Überprüfung der „etablierten Parameter und filmhistorischen und -theoretischen Gewissheiten“ (Distelmeyer et al. 2012, S. 9) provoziert, sondern ebenso die Erforschung neuer audiovisueller Ästhetiken sowie die Reevaluierung narratologischer Konzepte und Terminologien zulässt (Jockenhövel 2014; Ross 2012; Atkinson 2011, S. 145 ff.). Neben der größtenteils fehlenden medien- bzw. filmtheoretischen Beschäftigung mit den ästhetischen Möglichkeiten des stereoskopischen Films,⁵ stellt auch die filmanalytische Untersuchung von Einzelbeispielen – bis auf wenige populäre Ausnahmen – eine Forschungslücke dar. Dies ist angesichts der breiten Masse an ästhetisch und erzählerisch durchaus heterogenen und interessanten Filmen, die in den letzten Jahren produziert wurden, verwunderlich. Wie die Auflistung der Forschungsliteratur im Anhang zu diesem Sammelband verdeutlicht, will das nicht meinen, dass es keine oder kaum Literatur zu den ästhetisch-narrativen Dimensionen des stereoskopischen Films gibt, zumal diese auch stetig wächst. Allerdings kann behauptet werden, dass diese im Vergleich zu anderen film- und medienwissenschaftlichen Forschungsfeldern, vor allem filmnarratologischen Untersuchungen zum 2D-Film, deutlich unterrepräsentiert ist.

Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films: Neue Perspektiven der Stereoskopie untersucht folglich den ästhetisch-narrativen Möglichkeitsraum des 3D-Films, der sich zwischen den (neuen) technisch-apparative Bedingungen sowie den kulturellen und psychologischen Wahrnehmungsmechanismen eröffnet. Dabei wird den klassischen und gegenwärtigen stereoskopischen Filmen zunächst kein ästhetisch und narrativ anspruchsloser „Spektakel-Charakter“ vorgeworfen, wie es in den vorherigen Phasen immer wieder von kritischer und journalistischer Seite gemacht wurde. Es wird vielmehr davon ausgegangen, dass das Stereoskopieverfahren den Filmen einen „ästhetischen Mehrwert“ (Beil et al. 2012, S. 332) verleiht, der nicht auf eine vermeintliche Spektakel-Wirkung zu reduzieren ist. Der Sammelband, der internationale Forscher und Forschungsperspektiven vereint, soll somit dezidiert das ästhetische und audiovisuelle bzw. „narrative Potenzial“ (Higgins 2012, S. 199) des stereoskopischen Films kritisch untersuchen und

⁵ Ausnahmen bilden vor allem das Grundlagenwerk von Jesko Jockenhövel (2014), die filmanalytischen Ausführungen von Sarah Atkinson (2011), die Arbeiten von Miriam Ross (2011, 2012) und Owen Weetchs Dissertation (siehe Fußnote 2).

durchaus auch denen des zweidimensionalen Films gegenüberstellen. Ebenso soll das filmwissenschaftliche Instrumentarium sowie die gängige Fachterminologie in Bezug zum stereoskopischen Film einer Prüfung unterzogen und schließlich durch Filmanalysen an Einzelbeispielen erprobt und erweitert werden.

2 Fragen und Perspektiven zu den ästhetisch-narrativen Dimensionen des stereoskopischen Films

In diesem Zusammenhang erweisen sich vor allem folgende Punkte und Fragestellungen als relevant: Zunächst bietet sich die naheliegende Frage an, wo sich Unterschiede zwischen der Flächigkeit des 2D-Films und der „Räumlichkeit“ des stereoskopischen Films zeigen und wie sich diese gestalten und beschreiben lassen – eine Frage, die auch Sergej Eisenstein in „About Stereoscopic Cinema“ (1949) als grundlegend für die Diskussion der stereoskopischen Ästhetik begreift. Lisa Gotto argumentiert beispielsweise, dass das Potenzial der „neuen räumlichen Ästhetik“ (2014, S. 8; vgl. auch Ross 2013) in der Aushandlung der filmraumgestalterischen Konzepte der räumlichen Begrenzung und der Öffnung von räumlichen Grenzlinien liegt, was konsequenterweise zu einem „neuen filmischen Raumverständnis“ (2014, S. 8) führt. Wie Scott Higgins an einer Analyse von *Hugo* (Martin Scorsese, 2011) demonstriert, können derartige Raumkonzeptionen bzw. Raumwirkungen folglich auch eine narrativ-unterstützende Funktion haben, dramatische Akzente setzen und zur Charakterisierung und Situierung des Protagonisten beitragen: „Hugo (Asa Butterfield) rescues Isabelle and sweeps her into his secret corridor behind the station’s walls in a tracking shot with amplified dimensionality. [...] space expands around the characters to express the exhilaration of their escape. Elsewhere, contrasting depths provide momentary dramatic punctuation, as when Scorsese follows an exchange of shallow shot/reverse-shots between Isabelle and Hugo in the train station bookstore with a precipitous over-head view of the characters narrowly framed between tall bookshelves and beneath a hanging lamp, which spectacularly recede into the frame. The arresting spatial expansion provides a visual beat between the children’s conversation and Hugo’s tense confrontation with Méliès (Ben Kingsley), which follows“ (2012, S. 207).

Ähnlich wird die räumliche Ästhetik des 3D-Films auch bei *Coraline* (Henry Selick, 2009) eingesetzt. Wie Jesko Jockenhövel gezeigt hat, spiegelt sich hier der „Seelenzustand der Protagonistin [...] in den Veränderungen des Raumeindrucks“ (2014, S. 121) wider. Eine Kontrastwirkung wird in diesem Film vor allem durch den alternierenden Einsatz von nahezu zweidimensionaler Flächigkeit und einer Öffnung bzw. starken Ausdehnung des Filmraums erwirkt (vgl. Jockenhövel 2010,

S. 112 f.). In Patrick Lussier's Slasher-Remake *My Bloody Valentine* (2013) hingegen, wird die durch positive Parallaxe erzeugte Raumwirkung als klaustrophobisches Element inszeniert; die Charaktere erscheinen in einigen Szenen als „eingesperrt oder vom Zuschauer abgegrenzt“ (Jockenhövel 2014, S. 149). Wie die Beispiele zeigen, gilt es solch eine „tiefenorientierte Ästhetik“ (Higgins 2012, S. 198) als spezifisch ästhetisch-narratives Stilmittel des 3D-Films, jeweils bezogen auf das infrage kommende Einzelbeispiel, herauszuarbeiten. Das Beispiel *Coraline* verdeutlicht aber auch, dass bei der Untersuchung der narrativen Konsequenzen von rein stereoskopischen Effekten die Interaktion mit den audiovisuellen Repertoires und den filmästhetischen Mitteln des zweidimensionalen Films stets mitgedacht werden müssen. Denn die Hervorhebung der ästhetischen und narrativen Qualitäten der Stereoskopie resultiert in diesem Film vor allem aus der Kontrastierung der stereoskopischen Raumgestaltung mit einer emulierten Zweidimensionalität (vgl. Elsaesser 2013, S. 239). Daher erscheint auch eine Auseinandersetzung mit dem Einsatz, Arrangement und der Beziehung zwischen konventionellen *depth cues* des 2D-Films und den raumästhetischen Modi der Stereoskopie als lohnenswert (vgl. Ross 2012; Atkinson 2011).

Aufbauend auf solchen Beobachtungen ließe sich fragen, ob man im Zusammenhang mit dem 3D-Film und dessen genuin ästhetischen und narrativen Mitteln von einer „neuen visuellen Grammatik“ oder von einem neuen „filmischen Vokabular“ sprechen kann, wie beispielsweise Atkinson (2011, S. 140), Pennington und Giardina (2013, S. 2 ff.) und Zone (2012, S. 397) vorschlagen.⁶ In dieser Hinsicht sind zum Beispiel Tropen des stereoskopischen Films, wie der Einsatz von „Emergenzeffekten“, also negativer Parallaxe, als narratives Element (vgl. Benson-Allot 2013; Paul 1993) zu untersuchen: Grundsätzlich kann – ebenso wie bei der Verwendung von Farbe – durch den Einsatz negativer Parallaxe und der resultierenden Verlagerung eines Filmobjekts in den Bildvordergrund der erzählerische Fokus auf das entsprechende Objekt gelegt und diesem damit narrative Bedeutung zugewiesen werden. Wie Owen Weetch anhand einer Analyse der Verwendung von negativer Parallaxe in *The Hole* (Joe Dante, 2009) gezeigt hat, können derartige Effekte zur narrativen Bedeutungsgenerierung eingesetzt werden; der Film sei „an example of an expressive text that deploys stereoscopy to reinforce and accentuate its character-based narrative“ (2012, S. 21). Wenn dies, wie bereits erwähnt, aber schon der Fall bei klassischen 3D-Filmen ist, muss gefragt werden, worauf sich die „Neuartigkeit“ stereoskopischer Effekte gründet. Handelt es sich dabei um eine filmische Grammatik, die ungeachtet der historischen, technischen, produktionsökonomischen oder rezeptionsästhetischen Bedingungen der Stereo-

⁶ Siehe hierzu auch den Beitrag von Sarah Atkinson in diesem Sammelband.

skopie formuliert werden kann? Oder sind dies vor allem die „Effekte“ neuerer (digitaler) Aufnahme- und Projektionstechnologien? Und handelt es sich tatsächlich um „neue“ ästhetische und dramaturgische Möglichkeiten, die erst mit dem digitalen Film ermöglicht werden, oder lassen sich diese bereits an Filmen beobachten, die sich früheren film- und technikgeschichtlich Phasen zuordnen lassen? Neben narratologischen Analysen von prädigitalen 3D-Filmen wäre hierbei sicherlich auch eine Reevaluierung, Aufarbeitung und Erprobung klassischer Theorien und Abhandlungen zum 3D-Film aufschlussreich, wie z. B. Münsterberg (1916), Arnheim (2002[1932]), Eisenstein (1949), Bazin (1953), Anders-Stern (1954), Kluth (1955), Bluestone (1956) oder Limbacher (1969).

Gegenwärtig wird die Stereoskopie häufig hinsichtlich ihres immersiven Potentials sowohl als Rezeptionshaltung als auch als mediale Eigenschaft theoretisch reflektiert (vgl. z. B. Higgins 2012; Sandifer 2011; Jockenhövel 2010). Während dem 3D-Film von Seiten der Produktionsfirmen eine nie dagewesene immersive filmische Erfahrung zugewiesen wird, betrachtet der kritische film- und medienwissenschaftliche Diskurs den stereoskopischen Effekt zunehmend als selbstreflexives Element. Philip Sandifer erläutert beispielsweise: „3D film, rather than being immersive, is profoundly bound up in an act of spectatorship whereby the theater, instead of disappearing, is even more conspicuously visible“ (2011, S. 69; vgl. auch Higgins 2012, S. 196 ff.). William Paul zufolge war dieses „Problem“ jedoch bereits in den 1950er Jahren bekannt: Während der *invisible style* des klassischen Hollywoods mit allen ästhetischen Mitteln versuchte die Filmtechnik und die Filmherstellungsprozesse zu verschleiern, handelte es sich beim stereoskopischen Effekt um eine „technology that constantly foregrounds itself, often in the most literal fashion“ (2004, S. 229). Hier ließe sich in Hinblick auf narratologische Fragestellungen produktiv anknüpfen, indem z. B. gefragt wird, inwieweit die „Zerstörung der filmischen Illusion“ im Sinne einer selbstreflexiv-narrativen Konsequenz des 3D-Films zu verstehen ist (vgl. Bluestone 1956)?⁷ Und wie reflektieren 3D-Filme auf diese Art und Weise mitunter die technologischen Bedingungen ihrer Herstellung und weisen auf neue Seh- und Rezeptionsweisen hin (vgl. Jockenhövel 2014, S. 140 ff.; Grabiner 2012)?⁸ So lässt sich beispielsweise die starke Kontrastierung von Flächigkeit und stereoskopischer Räumlichkeit in *Coraline* als selbstreflexive Anwendung der Filmtechnik lesen, die sich durchaus mit der narrativ-ästhetischen Kontrastierung der beiden Welten (Kansas und Oz) in *The Wizard of Oz* (Victor Fleming und Richard Thorpe, 1993) parallelisieren lässt: „Auch in *The Wizard of Oz* wird die damals neue Technik des Farbfilms nicht mit der realistischen Welt,

⁷ Siehe hierzu Luisa Feiersingers Beitrag in diesem Sammelband.

⁸ Siehe hierzu Konrad Schmids und Sarah Atkinsons Beiträge in diesem Sammelband.

sondern mit der Phantasiewelt verknüpft; auch hier stand die Neuheit der Technik – aber eben auch eine gewisse *Verfremdung* – im Vordergrund“ (Beil et al. 2012, S. 336). Das Konzept der Immersion kann allerdings auch auf der Plot-Ebene als selbstreferenzielles Element im stereoskopischen Film verarbeitet werden. In den Filmen *Avatar* (James Cameron, 2009) und *Tron Legacy* (Joseph Kosinski 2010) wird autothematisch die „Übertragung des Körpers in eine alternative, immersive Umgebung“ (Jockenhövel 2011, S. 105) oder, wenn man so will, das Eintauchen in die andere, virtuelle bzw. außerirdische Welt mittels einer medialen Schnittstelle aufgegriffen.

3 Beiträge

Die Beiträge in diesem Sammelband verhandeln im Rahmen dieser und ähnlicher Fragestellungen die ästhetisch-narrativen Dimensionen des stereoskopischen Films. Dies bedeutet nicht, dass eine Verflechtung von technologischen, filmhistorischen, ökonomischen und wahrnehmungspsychologischen Dimensionen des 3D-Films ausgeblendet werden muss, zumal jene Determinanten auch spezifisch stereoskopisch-filmästhetische Eigenheiten hervorbringen (vgl. Higgins 2012). Allerdings soll der Sammelband nicht auf die Diskurse um Spektakularisierung bzw. dem „Cinema of Attractions“ (Paul 1993), der film- und technikhistorischen Entwicklung, Akzeptanz und Rezeption, ökonomischen Spekulationen des stereoskopischen Films sowie auf soziokulturelle Erklärungsmodelle zur „Wiederkehr des 3D-Films“ rekurrieren, ohne den Bezug zu filmästhetischen und narratologischen Fragestellungen herzustellen.

Der Sammelband wird eröffnet von einem Beitrag von *Lisa Gotto*, die sich mit dem ästhetischen Verhältnis von Raum und Zeit im 3D-Kino beschäftigt: 3D-Filme, so Gotto, verändern nicht nur die Wahrnehmung von Räumlichkeit, sondern binden diesen Wandel auch an ein spezifisches Verständnis von Zeitlichkeit. Während sich das zweidimensionale Kino über weite Strecken auf die filmische Grammatik der Montage als Abfolge von klar abgrenzbaren Einstellungen konzentriert hat, rückt die stereoskopische Ästhetik von dieser strukturellen Bau- und Bedeutungsform ab. Besonders auffällig zeigt sich das in der Tendenz, die fragmentierende Funktion des Schnitts zurückzulassen und stattdessen die lange Einstellung als Expressionsform eigenen Rechts zu fokussieren. In der Folge entwickelt das 3D-Kino ein neues filmsprachliches Ausdrucksvermögen, nämlich die im einzelnen Bild wahrnehmbar werdende Ineinandersetzung von räumlicher Komplexität und temporaler Kontinuität. Welche ästhetischen und narrativen Möglichkeiten

sich daraus ergeben, untersucht Gottes Beitrag vom frühen über das klassische bis zum digitalen 3D-Kino.

Jesko Jockenhövels Beitrag widmet sich dem Phänomen der Plansequenz im 3D-Film: Ausgehend von der Problematik des Schnitts und der Schärfeebenen im stereoskopischen Film haben gegenwärtig eine Reihe digitaler 3D-Filme eindrucksvolle Plansequenzen erschaffen. Auch wenn a priori angenommen wird, dass dem 3D-Film in seinen Gestaltungsmöglichkeiten viele Optionen offen stehen, hat er aufgrund seiner technischen Voraussetzungen eine besondere Affinität zu solchen Sequenzen. Sie erfüllen eine Reihe von Funktionen und sind in direkter Verbindung zu verschiedenen technischen und ästhetischen Entwicklungen des Hollywood-Stils zu sehen, insbesondere der Verwendung von langen Einstellungen, einer äußerst beweglichen Kamera und der Etablierung von CGI. Die Plansequenzen in 3D-Filmen etablieren die diegetische Welt grundlegend und tragen so zu dem für Science-Fiction und Fantasy-Stoffen wichtigen „world-building“ (Jenkins 2006) bei. Ausgehend von einem phänomenologischen Verständnis des Index-Begriffs stimmt Jockenhövel zudem Bazins Realismusverständnis zu, indem es ihm mehr um das Ergebnis einer Erfahrung von (möglicher) Realität – Illusion von Realität – geht, als um ein klassisches Abbildungsverhältnis.

Der Beitrag von *Sarah Atkinson*, „*Gravity* – Towards a Stereoscopic Poetics of Deep Space“, beschäftigt sich mit Alfonso Cuaróns kommerziell und kritisch erfolgreichen 3D-Film *Gravity*. Cuaróns Film, der als „3D-Weltraum Thriller“ erdacht und geschrieben wurde, erweist sich Atkinson zufolge als einzigartiges Untersuchungsobjekt, von dem aus sich eine Poetik des 3D-Films herausarbeiten lässt. In der Bemühung perfekten Fotorealismus zu erzielen, entwickelt und erweitert *Gravity* durch produktionstechnische Innovationen ein dreidimensionales visuelles System, welches vor allem mit einer außergewöhnlichen Raumtiefe arbeitet. Durch detaillierte Film- und Drehbuchanalysen beschreibt Atkinson die Hauptcharakteristika der dreidimensionalen Ästhetik von *Gravity*, welche sich sowohl an Dialogzeilen, Regieanweisungen, formalästhetischen und inhaltlichen Aspekten und den daraus resultierenden visuellen Regimes des Films belegen lassen. Wie Atkinson im Zuge dessen herausstellt, können *Gravity* auch reflexive Momente zugeschrieben werden: Zum einen handelt es sich um einen Film, der vom *Schauen* handelt und zum anderen reflektiert *Gravity* auch gegenwärtige Trends der Filmproduktion.

Luisa Feiersingers Beitrag analysiert ausgehend von der Schlüsselszene des 3D-Films *Dredd* (Pete Travis, 2012) – dem Slow-Motion Sturz der Antagonistin Ma-Ma aus einem 200-stöckigen Wolkenkratzer – die in diesem Film dargestellten Räume und die in ihnen thematisierte Wahrnehmung derselben. Das über eine detaillierte Analyse der „räumlichen Narration“ des Films zu beobachtende Verhäl-

nis von Illusionsaufbau und dessen gleichzeitige Brechung vergleicht Feiersinger dabei mit barocken Illusionsräumen. Im Besonderen zieht sie hierzu das berühmte Deckengemälde von Andrea Pozzo – *Weltweiter Triumph der Gesellschaft Jesu* (1691–1694) – heran. Die Strategien der Immersionserzeugung und ihrer Auflösung, die Feiersinger bei Pozzos Werk feststellt, lassen sich letztendlich auf *Dredd* und das Medium des stereoskopischen Films übertragen. Der stereoskopische Effekt, der in *Dredd* entgegen gängiger filmkritischer Positionen durchaus gekonnt zur ästhetisch-narrativen Unterstützung eingesetzt wird, lässt sich darüber hinaus mithin auch als reflexives Stilmittel verstehen.

Auch *Konrad Schmid* beschäftigt sich mit den reflexiven Möglichkeiten des stereoskopischen Films: Schmid zufolge geht mit technischen Veränderungen auch die Reflexion des Status' der Technik im menschlichen Weltbezug einher. Durch das Wiederaufkommen des 3D-Films ist ein Medium gegeben, das sich mit diesen Bezügen verstärkt auseinandersetzt – nicht nur, weil der Zuschauer durch die noch ungewohnte Rezeptionssituation auf die Technizität des Kinofilms selbst aufmerksam gemacht wird. Auch inhaltlich verdoppeln die Filme gleichsam das Bewusstsein technischer Präsenz, indem dort Protagonisten durch neue Erfindungen Welten wechseln und der Umgang mit Technik ein zentrales Thema darstellt, mit dem immer auch ein Perspektivwechsel verbunden ist. Zwischen den in den letzten Jahren erschienenen 3D-Filmen gibt es einige Parallelen, die auf eine neuartige Sicht auf und Beziehung zu Technologie schließen lassen, die der Technik eine menschliche Subjektivität konstituierende und überschreitende Rolle zuerkennt. Diese filmischen Reflexionen laufen parallel zu einer sich diesbezüglich neu orientierenden Technikphilosophie. Am Beispiel von *Pacific Rim* (Guillermo del Toro, 2013) plausibilisiert und vertieft Schmid diesen Befund.

Miriam Ross behandelt ein in den stereoskopischen Medien wiederkehrendes Untersuchungsobjekt: Den menschlichen Körper – und hier vor allem die Art und Weise wie sich dessen Konturen und volumetrische Tiefe von Darstellungen in 2D unterscheiden. Die Geschichte der stereoskopischen Illusion ist übersät mit Darstellungen des menschlichen Körpers und nun, da die Stereoskopie in der digitalen Ära eine Erneuerung erfährt, werden diese häufig – hauptsächlich in Hollywood Blockbustern – mit computergestützten Bildverfahren (CGI) kombiniert, was eine vollkommen neue Darstellung der menschlichen Form zulässt. Während die analoge Stereoskopie versuchte die physischen Charakteristika des Körpers zu replizieren, ermöglicht es die digitale Stereoskopie hybride Körper zu produzieren, welche zum Teil dem Schauspieler und zum Teil dem digitalen Code zuzuweisen sind. Dabei werden Tiefenverhältnisse und visuelle Charakteristika des Körpers gleichermaßen reproduziert wie rekonfiguriert. Anhand der Beispiele *Iron Man 3* (Shane Black, 2013), *The Amazing Spider-Man 2* (Marc Webb, 2014) und *X-Men*:

Days of Future Past (Bryan Singer, 2014) diskutiert Ross 3D-Filme, die den transformativen Möglichkeitsraum des menschlichen Körpers demonstrieren, der sich mit der digitalen Stereoskopie eröffnet.

Owen Weetchs Beitrag „Stepping Out: Victory and Utopia in the 3D Instalments of the *Step Up* Franchise“ analysiert die stereoskopischen Tanzfilme *Step Up 3D* (Jon M. Chu, 2010), *Step Up Revolution* (Scott Speer, 2012) and *Step Up: All In* (Trish Sie, 2014). Der Beitrag konzentriert sich dabei im Besonderen auf *Step Up 3D*, welcher in Relation zu Richard Dyers und Jane Feuers Theorien des klassischen Hollywood Musicals untersucht wird. Weetch skizziert wie die Utopie, die diese Filme den Zuschauern präsentieren, durch den 3D-Effekt sowohl ästhetisch akzentuiert als auch ausgehandelt wird. Er argumentiert zudem, dass die Beherrschung der 3D-Räume durch die Charaktere deren Sieg über die Antagonisten in bestimmten Tanzsequenzen sichert. Im Zuge von detaillierten Analysen der Stereographie der Musical- bzw. Tanzsequenzen, kann Weetch die ausgeklügelte Beschäftigung dieser Filme mit den Kategorien Raum, Konflikt und Sieg aufzeigen.

Kerstin Rubes‘ Beitrag beschäftigt sich mit den ästhetisch-narrativen Aspekten eines Films der zweiten großen Welle des 3D-Kinos in den 1950er Jahren: Alfred Hitchcocks klassischer Thriller *Dial M for Murder* (1954), der einzige Film Hitchcocks, der in „3D Natural Vision“ bzw. mit dem Polarisationsverfahren gedreht wurde. Entlang einer kleinteiligen Analyse reformuliert und kontrastiert Rubes insbesondere die Analysen von Sheldon Hall (2004) und Peter Bordonaro (1976). Sich orientierend an Jesko Jockenhövels Begriff von 3D als „Stilmittel“ (Jockenhövel 2014), nähert sich die Analyse dabei an das Verhältnis des fiktional-narrativen Raums und des ästhetischen dreidimensionalen Raums an. Rubes widmet sich dabei vor allem jenen Szenen, die bislang vom akademischen Diskurs ignoriert wurden, aber, Rubes zufolge, dennoch besonders in Hinblick auf den stereoskopischen Effekt als narrativ-ästhetische „Schlüsselszenen“ (Hall 2004) charakterisiert werden können.

Ebenso analysiert auch *Jens Schröter* in seinem Beitrag „*It Came from Outer Space*: Das Unbewusste des Kinos 1953“ einen Film, der dem „3D-Kino-Boom“ der 1950er Jahre zuzurechnen ist: Den Science Fiction Klassiker *It Came from Outer Space* (Jack Arnold 1953) – der erste stereoskopische Film der Universal-Studios. Der Film erzählt den Besuch von Außerirdischen auf der Erde. Allerdings nicht, wie im Kalten Krieg üblich, als Geschichte der versuchten Übernahme der Erde – vielmehr waren die extraterrestrischen Wesen wegen eines Schadens an ihrem Raumschiff nur notgekommen. Der filmästhetischen Analyse Schröters zufolge ist der Film aber nicht nur narrativ ungewöhnlich, er ragt überdies durch sein visuelles wie auditives Design heraus – auch und gerade im Umgang mit den ästhetischen Potentialen des 3D-Bilds und des Stereoton, welche er zugleich auf der Ebene der

Erzählung selbst thematisiert: So wird in vielfältigen Einstellungen und Szenen – nicht zuletzt durch die einäugigen Aliens selbst – ein „monokularer Blick“ thematisiert, welcher mit die Binokularität der Stereoskopie kontrastiert wird.

Beate Ochsners Beitrag widmet sich Werner Herzogs Dokumentarfilm *Cave of Forgotten Dreams* (2010), der mit Einsatz filmischer 3D-Technologie hergestellt wurde. Hier geht es nun gerade nicht um die mit dieser Praxis häufig verbundene Spektakularisierung oder um reine Action, vielmehr ist es das in „little things“ wie den Höhlenmalereien, den Handabdrücken, Knochenresten und Kristallformationen „hidden life“ (Balázs 1952, S. 54) der nahezu 350.000 Jahre alten Chauvet-Höhle in Südfrankreich, dessen evolutionäre Transformationen sichtbar gemacht werden sollen. Im 3D-erzeugten Strom der Lichtreflexe, der Bewegungen und Formverwandlungen stellen die Objekte eine neue Raum-Zeit her, deren Kinematizität sich womöglich am besten mit Jean Epsteins Begriff des *photogénique* als „Webwerk“ variabler Raum-Zeiten beschreiben lässt: „L’aspect photogénique est une composante des variables espace-temps. [...] Un aspect est photogénique s’il se déplace et varie simultanément dans l’espace et le temps“ (Epstein 1974, S. 118 f.).⁹

Der Sammelband schließt mit einem ausblickenden Beitrag von Jan Distelmeyer. Ausgehend von der Frage, was das Kino von D3D, der computerbasierten Stereoskopie, wollen kann, untersucht Distelmeyers Beitrag zunächst zwei filmästhetische und narrative Strategien. Einerseits geht es dabei um Filme wie *Hugo*, *Kathedralen der Kultur* (Wim Wenders, Michael Glawogger, Michael Madsen, 2014) und *Cinesapiens* (Edgar Pêra 2013) in denen Kino bzw. Film selbst Gegenstand des Interesses wird. Andererseits führen Beispiele wie *Avatar*, *Tron: Legacy* und *Gravity* eine Raumpolitik vor Augen, mit der das Publikum an/in Orte geführt wird, die mehr sind als nur Hinter- oder Untergrund für zu Erzählendes. Ausgehend von *Gravity* und der hier erprobten Verflechtung von Raumerzählung und D3D als Erfahrungsbedingung stellt sich die Frage, welche Möglichkeiten dem Film durch D3D noch offen stehen könnten. Dabei wird ein größerer Zusammenhang in den Blick genommen: das D3D-Dispositiv, das die Entwicklung dreidimensionaler und stereoskopischer Bilder dies- und jenseits von Kino, Home-Entertainment, Medizin und Militär umfasst, die seit den 1990er Jahren mittels Computertechnologie Fahrt aufgenommen hat.

⁹ „Ein photogener Moment ist eine Verbindung variabler Raum-Zeiten. [...] Ein Moment ist photogen, wenn er sich simultan in Raum und Zeit bewegt und sich verändert“ (Übers. B. O.).

4 Ausblick und Anknüpfungspunkte

Selbstverständlich kann ein einzelner Sammelband die recht komplexe und weitläufige Frage nach den narrativen und ästhetischen Dimensionen des stereoskopischen Films nicht umfassend beantworten, zumal es sich, wie die Beiträge in diesem Buch andeuten, um eine Vielzahl von Perspektiven handelt, aus denen dieses Phänomen analysiert werden kann. Der folgende Ausblick soll mögliche Anknüpfungspunkte für weitere Forschungsarbeiten zu narratologischen und filmästhetischen Aspekten des 3D-Films vorschlagen.

Beispielsweise steht die Analyse und Reevaluation der ästhetischen und narrativen Dimension der 3D-Filme der vordigitalen Filmgeschichte noch weitestgehend aus (und auch ein Großteil der gegenwärtigen digitalen 3D-Filme). Anstatt jene Filme aufgrund des vermeintlichen Spektakel-Charakters als ästhetisch und erzählerisch minderwertig abzuweisen, ließe sich rückblickend die historische Entwicklung der stereoskopischen Filmästhetik untersuchen. Eine solche Studie könnte von den vorliegenden Ergebnissen und von einer stärkeren filmanalytischen Beschäftigung mit dem klassischen 3D-Film profitieren. Zu fragen wäre hier nach der filmästhetischen Entwicklung des stereoskopischen Films unter Berücksichtigung der vielfältigen stereoskopischen Aufnahme- und Projektionstechniken. In diesem Zusammenhang wäre auch zu eruieren, inwiefern die erzählerischen und ästhetischen Gestaltungsmöglichkeiten von den spezifischen historischen Produktionsbedingungen abhängen (vgl. Atkinson 2011) und ob oder inwiefern sich z. B. anaglyphe und autostereoskopische Verfahren in Hinblick auf dramaturgische Aspekte unterscheiden.

Ebenfalls ließe sich nach den genre- und gattungsspezifischen Ästhetiken und Erzählformen im Zusammenhang mit stereoskopischen Effekten fragen (vgl. Jockenhövel 2014, S. 115 ff.). Hier gilt es herauszuarbeiten inwieweit sich Überschneidungen oder Unterschiede zwischen verschiedenen Gattungen und Genres und der Verwendung von Stereoskopie als ästhetisch-narratives Mittel erkennen lassen. Obwohl dies durch die Aufnahme von sowohl Spielfilmen als auch dokumentarischen Filmen sowie einer Reihe von Genrefilmen in diesem Sammelband bereits angedeutet ist, sind die Möglichkeiten eines synchronen oder diachronen Vergleichs keineswegs erschöpft.¹⁰ Zum Beispiel hat das kommerziell recht erfolgreiche Genre des stereoskopischen Erotikfilms im Gegensatz zu seinem zweidimensionalen Gegenpart bislang kaum wissenschaftliche Beachtung gefunden (vgl. Johnston 2016; Duerfahrd 2013). Und ebenso darf im Zusammenhang mit Genres auch der 3D-Animationsfilm nicht vergessen werden, der durch seine anhaltende Popularität nicht nur große kommerzielle Erfolge erzielt, sondern durchaus eine

¹⁰ Siehe hierzu Owen Weetchs Beitrag in diesem Sammelband.