

Jahrmarktattraktion oder Kunst?

Die Debatte um den 3D-Film im Filmdiskurs

Seit 2009 der Film AVATAR (James Cameron, USA 2009) sehr aufsehenerregend und überaus erfolgreich die 3D-Ästhetik digital zurück in die Kinos brachte, ist eine Debatte im Gange. Während Studiochefs und Filmemacher die größte Revolution seit Ton und Farbe feierten¹, waren Feuilleton und Filmkritik überwiegend skeptisch über die Haltbarkeit des «zweiten Anlaufs in die dritte Dimension.»² Wozu man eine Technik und Ästhetik brauche, die sich bereits in den 1950er-Jahren nicht durchgesetzt habe, wurde gefragt, wie lange sie sich diesmal halten würde und worin über spektakuläre visuelle Effekte hinaus ihr Mehrwert bestehe. Oder es hieß gar in alter technikskeptischer Tradition, 3D sei mit den menschlichen Sinnen nicht vereinbar.³

Als 2011 auf der Berlinale Wim Wenders und Werner Herzog ihre 3D-Filme PINA (D/F) und CAVE OF FORGOTTEN DREAMS (F/CAN/USA/GB/D) vorstellten, gemeinsam mit zwei anderen Filmen, die mit den klassischen 3D-Effekten wenig zu tun hatten⁴, wackelte die Front der Zweifler. Julian Hanich schrieb im *Tagesspiegel*: «Die Debatte über die Ästhetik des 3-D-Kinos geht in eine neue Runde. [...] Die vier Berlinale-Filme zeigen, dass 3-D nicht zum Prinzipienstreit taugt.»⁵ Immer mehr Filmemacher aus dem Arthousebereich arbeiten in den letzten Jahren in 3D, darunter Martin Scorsese, Ang Lee und Jean-Luc Godard. In diesen Filmen ist eine Ästhetik zu sehen, die Format und Möglichkeiten des 3D-Verfahrens auszuloten beginnt. Warum aber wird über 3D überhaupt ein Prinzipienstreit geführt? War-

- 1 Zitiert wird oft der Chef von Dreamworks, Jeffrey Katzenberg, der bereits seit 2008 wiederholt erklärte, 3D sei die dritte Revolution des Films. Die Quellen sind entsprechend zahlreich. Hier zit. nach: Ines Walk: Die dritte Revolution des Kinos kommt: 3D. In: *Moviepilot*, 22.11.2000, <http://www.moviepilot.de/news/die-dritte-revolution-des-kinos-kommt-3d-101374> (01.11.2014).
- 2 Wie zum Beispiel: Wolfgang Tunze: 3D-Kino. Der zweite Anlauf in die dritte Dimension. In: *faz online*, 30.07.2008, <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/3d-kino-der-zweite-...1> (01.11.2014).
- 3 Der meistzitierte 3D-Hasser ist sicherlich der prominente 2013 verstorbene US-amerikanische Filmkritiker Roger Ebert. Vgl. Roger Ebert: Why 3D doesn't work and never will. Case closed. In: *Roger Ebert's Journal*, 23.01.2011, <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/why-3d-doesnt-work-and-never-will-case-closed> (01.11.2014); oder auch: Ders.: Why I hate 3D-movies. In: *Newsweek*, 05.10.2010, <http://www.newsweek.com/roger-ebert-why-i-hate-3d-movies-70247> (01.11.2014).
- 4 Die anderen beiden 3D-Filme der Berlinale 2011 waren der Animationsfilm LES CONTES DE LA NUIT (Michel Ocelot, F) und der Independent-Thriller THE MORTICIAN (Gareth Maxwell Roberts, GB).
- 5 Julian Hanich: 3-D-Filme. Die riesengroße Illusion. In: *Der Tagesspiegel*, 19.02.2011, <http://www.tagesspiegel.de/kultur/kino/3-d-filme-die-riesengrosse-illusion/3860576.html> (01.11.2014).

um geht es gleich grundsätzlich darum, ob das 3D-Verfahren überhaupt für ›den‹ Film taugte oder ob es für ›das‹ Publikum interessant sei? Anstelle eines Prinzipienstreits wäre ja auch so etwas wie eine Poetologie des 3D-Films denkbar, in der man sich auf Erscheinungsweisen und Ästhetiken des 3D einließe. Warum eine solche Poetologie lange Zeit nicht möglich war und wo und inwiefern sich derzeit eine Perspektive für eine Poetologie des 3D-Films eröffnen könnte, darum soll es in meinem Text gehen. Tatsächlich geht es in der Debatte ums Ganze, also um den Film an sich. Was ein Film ist und was nicht, was zum Film gehört und was nicht, das nämlich wird unter der Hand, mitunter auch offen, in der Debatte mitverhandelt. Bevor man sich in die Debatte um den 3D-Film einbringt, ist es sinnvoll, sich zuerst einmal Orientierung zu verschaffen. Viel wichtiger, als zu entscheiden, ob man den Skeptikern folgt oder nicht, ist es zu untersuchen, wo diese grundsätzliche Skepsis gegenüber dem stereoskopischen Film ihre Quellen hat, welche Kriterien ihr zugrunde gelegt sind und herauszufinden, wo es um Kunstwert und Wesen ›des Films‹ im Ganzen geht, wo die 3D-Ästhetik also eher Anlass ist für eine Ontologie des Films.

3D als visuelle Spektakel

Es ist jetzt zumeist von einer ersten 3D-Welle zu Beginn der 1950er-Jahre die Rede. Genaugenommen jedoch begleitet die Stereoskopie den Film seit Anbeginn in mehreren Wellen.⁶ Bereits die Gebrüder Lumière haben mit stereoskopischen Filmen experimentiert, 1915 sind in New York erste kurze Spielfilme in 3D zu sehen, als erster stereoskopischer Langspielfilm gilt *THE POWER OF LOVE* (Nat G. Deverich, Harry K. Fairall, USA) von 1922. In den 1920er- und 1930er-Jahren waren in den Kinos Vorfilme in 3D beliebt, die auf Spielereien mit offensiven Raumeffekten setzten. In den 1950er-Jahren wurde 3D gegen die Konkurrenz des Fernsehens in Stellung gebracht und dabei ging es vor allem um visuell attraktive Effekte: Felsbrocken, Säbel, Tomahawks, Speere, Giftschlangen usw. werden auf das Publikum geworfen, es wird angespuckt oder beschossen.⁷ Entsprechend entfaltete sich 3D insbesondere in den Genres des Abenteuer-, Horror- und Science Fiction-Films. Einige Filme waren sehr erfolgreich und heizten einen Boom an, der bis etwa 1954 anhielt, etwa *BWANA DEVIL* (Arch Oboler, USA 1952) und *CREATURE FROM THE BLACK LAGOON* (Jack Arnold, USA 1954), dann flauten 3D-Produktionen wieder ab. Ende der 1960er-Jahre entdeckten Erotik- und Pornofilm 3D für die Inszenierung von voluminö-

6 Zur Geschichte des 3D-Films siehe auch den Beitrag von Stefan Drößler in diesem Heft. Georg Seeßlen macht in einem Essay mehr als zwei Wellen aus. Georg Seeßlen: *Schöne neue Bilderräume. 10 Thesen zur Entwicklung des 3D-Kinos und darüber hinaus*. In: Jan Distelmeyer, Lisa Andergassen, Nora Johanna Werdich (Hg.): *Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films*. Bielefeld 2012, S. 119–132.

7 Vgl. Heike Klippel, Florian Krautkrämer: *Wenn die Leinwand zurück schießt. Zur Geschichte des 3D-Kinos*. In: Jan Distelmeyer, Lisa Andergassen, Nora Johanna Werdich (Hg.): *Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films*. Bielefeld 2012, S. 45–66, hier S. 52.

sen Körperlichkeiten. Einer der erfolgreichsten 3D-Filme war der Softporno *THE STEWARDESSES* (Allan Silliphant, USA 1969), der mit einem Budget von 100.000 Dollar um die 27 Millionen einspielte. Jedoch hatten derartige Kassenerfolge aus dem Erotik-Bereich keinen Einfluss auf den Mainstream. In den 1980er-Jahren gab es wieder einige stereoskopische Action-, Monster- und Horrorfilme, meist angelegt als Sequels von erfolgreichen Blockbustern, wie zum Beispiel *Jaws 3D* (Joe Alves, USA 1983). Ebenfalls seit den 1980er-Jahren bekam der stereoskope Film mit dem IMAX-Kino einen eigenen Aufführungsbereich. Inhaltlich ging es hier, ganz anders als in den B-Movies, um Themen wie Landschaft, Weltall oder Saurier. Staunen und visuelle Überwältigung standen immer noch im Vordergrund. Der Einfluss des IMAX auf den Kino-Mainstream blieb auch gering. Die kulturelle Reichweite der 3D-Ästhetik war also über hundert Jahre begrenzt, verschwand aber auch nie endgültig. 3D spielte im Affektkino eine Rolle und wurde vor allem für visuell attraktive Effekte eingesetzt. Seriöse Filmkünstler hielten sich zurück.

Das 3D der 50er-Jahre als Paradigma

Erinnert wird 3D-Ästhetik heute vor allem aus den 1950er-Jahren, als Hollywood den 3D-Film ästhetisch, thematisch und narrativ im Bereich der Attraktion positioniert. 3D ist dabei nur eine Technik unter vielen, mit denen die Studios das Kino aufrüsten: in Technicolor und Breitwand wird das römische Imperium, das Ägypten der Pharaonen, die Weiten der Prärie oder die Tiefen des Alls oder Musicalbühnen inszeniert. In Größe, Illusion und Attraktion suchte das Kino der fünfziger Jahre sein Alleinstellungsmerkmal. 3D wird vor allem als Effektkino reißerisch beworben und in den Filmen werden die Effekte offensiv ausgestellt. Einige wenige 3D-Filme von seriöseren Regisseuren in subtileren Inszenierungen haben als 2D-Projektionen mehr Erfolg, wie zum Beispiel Hitchcocks *DIAL M FOR MURDER* (USA 1954) oder das Musical *KISS ME KATE* (George Stevens, USA 1954). 3D wurde, wo es nicht Effekte ausstellte, wahrgenommen als ein Verfahren, das zum Film dazu kommt, das sich nicht genuin mit der Inszenierung verband. Eine solche Wahrnehmung wird noch verstärkt durch eine Praxis, in der Filme nachträglich mit 3D aufgepeppt werden.

Als zwanzig Jahre nach dem 3D-Boom der 1950er-Jahre der Trash-Horrorfilm *FLESH FOR FRANKENSTEIN*, (produziert von Andy Warhol und Carlo Ponti, in der Regie von Paul Morrissey und Antonio Margheriti, USA, I, F 1973) in 3D herauskam, diente die 3D-Ästhetik bereits dazu, den Film als Exploitationfilm zu charakterisieren.⁸ 3D war in Andy Warhols *Frankenstein*-Film sozusagen schon Meta-Ästhetik

8 Ich verdanke diesen Hinweis Jesko Jockenhövel aus der Einleitung seines Buchs zum digitalen 3D-Kino. Jockenhövel indes verfolgt den Gedanken, dass 3D ein ästhetisches Merkmal für einen bestimmten kulturellen Sektor geworden ist, nicht weiter. Jesko Jockenhövel: *Der digitale 3D-Film. Narration, Stereoskopie, Filmstil*. Wiesbaden 2014, S. 12.

und funktionierte ähnlich wie heute die digital eingearbeiteten Verschmutzungen, Kratzer und Filmrisse in Filmen von Quentin Tarantino und Roberto Rodriguez, die Referenzen an den Exploitationfilm und das Grindhousekino sind. 3D wurde also im kulturellen Bewusstsein assoziiert mit spektakelhaften, schmutzigen, kulturell minderwertigen Exploitationfilmen.⁹ Naturgemäß geht ein an subtilen und künstlerischen Ausdrucksweisen des Films interessiertes Publikum auf Abstand.

Der Kulturkampf ums Kino

Nun war die kulturelle Anerkennung des Kinos in den 1950er-Jahren insgesamt noch nicht sehr verbreitet. Die eigentliche Kinokunstbewegung kam erst in den 1960er-Jahren mit dem Autorenfilm. Und sie ging vor allem nicht von Hollywood, sondern von Europa aus. Mit dem europäischen Autorenfilm entstand eine sich heute zum Klischee verdichtete Dichotomie zwischen amerikanischem Kommerz-Kino und europäischem Kunst-Film. Der europäische Autorenfilm stand für Reduktion und Subtilität in der Inszenierung, Hollywood war das Gegenteil. Zeitgleich wuch in Europa die Amerikabegeisterung der Nachkriegszeit einer anti-amerikanischen Stimmung. So verband sich der Kampf um das Kino als Kunst im Spannungsfeld Gegensatz zwischen Hochkultur und populärer Unterhaltung mit einem Kulturkampf zwischen Alteuropa und USA.¹⁰ In diesem Kampf sind zudem noch alte Paragone wirksam aus bürgerlich-aufklärerischen Ästhetiken, die gegen die Zerstreung, die Unterhaltung und das Spektakel die Konzentration, den Gehalt und die Kontemplation in Stellung bringen. In den Debatten, die seit 2009 um 3D geführt werden, sind die Fronten und Kriteriologien dieser Kulturkämpfe noch lebendig. Dies ist einer der Gründe, warum es in den Debatten immer auch darum geht, ob 3D ästhetisch zum Wesen des Films gehört oder nicht. Denn damit verbunden ist die Frage, welchem kulturellen Sektor der Film angehört. Was 3D-Kino ist, ist gelerntes Wissen, das aus der filmhistorischen, filmästhetischen und kulturellen Bewertung der Filme hervorgegangen ist.¹¹

- 9 Der Exploitationfilm ist bis Mitte der 1990er-Jahre hinein kaum ein Gegenstand filmhistorischer Untersuchungen, entsprechend nachvollziehbar ist, dass der 3D-Film aus der Filmgeschichte ausgespart bleibt. Eine der ersten grundlegenden Untersuchungen zum Exploitationfilm erscheint erst 1999: Eric Schaefer: *Bold! Daring! Shocking! True: A History of Exploitation Films, 1919–1959*. Durham, London 1999.
- 10 Diese Grenzverläufe dieser Debatten sind natürlich nicht identisch mit den territorialen Grenzen, sondern Anhänger der europäischen Bildungswerte finden sich auch in intellektuellen Kreisen in den USA.
- 11 Vgl. auch hierzu Distelmyer, Jan: Bedecke deine Augen. 3D als Maß der Dinge. In: Jan Distelmyer, Lisa Andergassen, Nora Johanna Werdich (Hg.): *Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films*. Bielefeld 2012. S. 17–44.

Das Wissen über 3D-Kino und das Wissen über Film

3D ist dem Film bislang äußerlich geblieben, auch in der Filmgeschichtsschreibung. Sie erwähnt den 3D-Film höchstens als Kuriosum oder aus sozioökonomischer Perspektive als Kampf gegen den Konkurrenten Fernsehen.

Nun gibt es eine ganze Reihe von Filmen, die dem Kino insgesamt äußerlich geblieben sind. Das hat damit zu tun, dass die Filmgeschichte und Filmtheorie ihren Ursprung in einer kulturellen Bildungsschicht hat. So wurde Film diskursfähig nur insofern, als er den Kriterien, aus den Bereichen der Musik, des Theaters, der bildenden Kunst und der Literatur entsprechen konnte.¹² Der Filmbegriff klammert eine ganze Bandbreite von Erscheinungsweisen des Films aus, die es indes seit Anbeginn gab. Filme liefen auf Varietébühnen, im Theater, in Hinterzimmern von Rotlichtetablissemments, auf Kreuzfahrtschiffen, in Privatclubs, in Wohn- und Kinderzimmern, in Ermittlungsbüros von Polizei, Militär und Geheimdienst, in Universitätshörsälen und Klassenzimmern, auf Sichtungstischen in Archiven aller Art und im Fernsehen; heute kommen Internetseiten, Baumärkte, Smartphones, Bildschirme in Autos, Flugzeugen und Zügen, Medienwände und Medienfassaden hinzu. «Film» jedoch bezeichnet im allgemeinen Gebrauch den abendfüllenden Kinospielefilm, etwa wenn man vom «französischen Film» oder von der «Geschichte des Films» spricht. Wo nicht vom Kinospielefilm die Rede ist, wird dies spezifiziert. Der Lehrfilm, der Hobbyfilm, der Kunstfilm, der Dokumentarfilm, aber auch Filme, die in Spezialkinos laufen, wie der Pornofilm, sind nicht selbstverständlich eingeschlossen. 3D-Kinos zählen bis vor kurzem noch zu Sonderkinos.¹³ Aus einem solchermaßen reduzierten Filmbegriff leiten sich dann Vorstellungen über Rezeptionsweisen und Filmkulturen ab und auch Vorstellungen darüber, ob und inwiefern Film Kunst ist oder sein kann. Impliziert ist auch, was den Film technisch und ästhetisch ausmacht, was also Film «seinem Wesen nach» ist, was zu seinen

12 Zum Kunstdiskurs des Films vgl. ausführlicher meinen Text: Simon Frisch: Domestikationen des Kinos und des Films zwischen Kunst, Text, Kommunikation und Ereignis: Erste Orientierungen, Revisionen und Relektüren. In: Sven Stollfuß, Monika Weiß (Hg.): *Im Bilde bleiben. Perspektiven für eine moderne Medienwissenschaft*. Darmstadt 2012. S. 43–65.

13 Die Filmförderungsanstalt zählt 3D-Kinos bis 2010 noch zu Kinosonderformen. Im Ergebnisbericht aus dem Jahre 2010 heißt es noch: «Zu den Kino-Sonderformen zählen folgende Kinoformen: Auto-kinos, Filmfeste, IMAX/3D (nur diejenigen, die Filme über 58 Minuten Spieldauer zeigen), Open-Air-Veranstaltungen (Freilichtbühnen), kommunale/kulturelle Kinos, Pornokinos, Saisonkinos, Truppenkinos (Kaserne), Filmveranstaltungen in Universitäten/Schulen/Kliniken, Vereine und Wanderkinos.», Maskow, Stefanie: *Studie Kino-Sonderformen – Ergebnisse der Jahre 2009 bis 2009*. Filmförderungsanstalt. Berlin, 2010. http://www.ffa.de/start/download.php?file=publikationen/Kino-Sonderformen_2005–2009.pdf. (01.11.2014). In der Studie von 2006–2010 heißt es: «Aufgrund der fortschreitenden Digitalisierung der Kinolandschaft hat die Bedeutung von 3D-Abspielmöglichkeiten für den Gesamtmarkt erheblich zugenommen. Aus diesem Grund werden IMAX/3D-Spielstellen, welche in den vorherigen Jahren mit Filmfesten zusammen gezählt wurden, ab dem Jahr 2010 nicht mehr als Sonderform geführt.», Stefanie Maskow: *Kino-Sonderformen. Ergebnisse der Jahre 2006 bis 2010*. Filmförderungsanstalt. Berlin 2011. www.ffa.de/start/download.php?file=publikationen/Kino-Sonderformen_2006–2010.pdf (01.11.2014).

Ausdrucksmitteln gehört und was nicht. In der Regel ist der Filmbegriff auch in der Filmwissenschaft zumeist nicht konkreter und schärfer definiert und bezieht sich, wenn allgemein von «Film» die Rede ist, zuerst auf den Kino-Spielfilm. Der Begriff «Film» im Allgemeinen ist also unpräzise und wird eher konnotativ gefüllt, er ist aber sehr diskursmächtig. Der Begriff «Film» hat eine kulturell und diskursiv ordnende Funktion, nicht so sehr eine beschreibende. Er ist ein Diskursbegriff, der Einschlüsse und Ausschlüsse organisiert, wie der Kunstbegriff auch. Der Filmbegriff gibt die Unterscheidungskriterien vor in den Debatten über den 3D-Film.

Zum Vorschein kommen die Reduktionen, Unschärfen, Vorannahmen und Implikationen des Filmbegriffs immer erst dann, wenn technische oder ästhetische Neuerungen diese fragwürdig machen und Debatten provozieren. In diesen Debatten geht es dann darum, zu entscheiden, ob die jeweilige Neuerung in den Filmbegriff integriert werden kann. Historisch war das bei der Einführung des Tonfilms und des Farbfilms der Fall, dasselbe ist jetzt bei 3D zu beobachten. Aber nicht nur technische Erfindungen, sondern auch stilistische Veränderungen provozieren Debatten, wie etwa die Montage-Ästhetiken der Nouvelle Vague oder die wacklige Kameraführung der Dogmafilme oder die extrem hohe Schnittfrequenz, die – ermöglicht durch digitale Schnittprogramme – mit der BOURNE-Trilogie große Aufmerksamkeit erregte. Am Ende entscheidet aber eigentlich nie die Theorie über die Integration einer Ästhetik, sondern sie findet in der Praxis statt, wenn maßgebende Künstler oder junge Talente eine Technik oder ein Verfahren nachhaltig überzeugend benutzen. Die großen technischen Revolutionen des Tonfilms und des Farbfilms sind integriert; niemand macht heute mehr eigens darauf aufmerksam, dass ein Film mit Ton oder in Farbe gedreht wurde; 3D wird immer noch hervorgehoben.

3D und Verschiebungen im Kino: Generationen, Werte, Märkte, Technik und Ästhetik

Wenn nun seit der Berlinale 2011 «die Debatte in eine neue Runde geht», wie Julian Hanich schreibt, was ist neu? Das heutige 3D hat mit dem 3D der 50er-Jahre nur sehr wenig zu tun. Ganz offensichtlich werden die neuen 3D-Filme im kulturellen Diskurs ganz anders verortet. Kulturelle Werte, die Bedeutung und die Form des Kinos und die Filme haben sich verändert. Die heutigen Zuschauer, Künstler, Produzenten und Wissenschaftler sind mit Massenmedien, Populärkultur und täglich im Fernsehen und auf Video verfügbaren Filmen groß geworden. Die Filmerfahrung hat an kinospezifischer Aura verloren. Mediale Erfahrung ist in den Alltag integriert und mediale und soziale Erfahrungen werden nicht mehr kategorisch unterschieden und zudem immer weniger wertend gegeneinander abgewogen. Die vereinfachend schematisierenden, kulturpessimistischen oder gar apokalyptischen Mediendiskurse der 1980er-Jahre, für die etwa Neil Postman emblematisch geworden ist¹⁴, sind nicht

14 z. B. Neil Postman: *Amusing Ourselves to Death*. New York 1985.

mehr anschlussfähig. Damit geht eine Öffnung für populäre Kulturen einher – irgendwie diffus und unsystematisch beerbt aus der Pop-Art der 1960er, aus Punk der 70er- und Underground der 80er-Jahre. Werbung, Musikvideo, Comic- und Computerspielästhetiken sind in populären Kulturen parallel relevant, und junge Kulturwissenschaftler erforschen diese Parallelen. Die Beschäftigung mit Gegenständen, die in den 1960er-Jahren mit den *cultural studies* begann, ist in den folgenden Generationen selbstverständlich geworden. Die heute 30–40-jährigen sind zum Teil ganz natürliche Experten für Exploitationfilm, Pulpliteratur, Comics, Mangas oder Computerspiele. So öffnet sich ein Horizont für Auseinandersetzungen mit kulturell bisher randständigen Ästhetiken. Zusätzlich werden durch die intermediale und intertextuelle Verflechtung, die signifikant für die populäre Kultur ist, die Grenzen zwischen Kino, Fernsehen, Computer und anderen medialen Welten verschoben. Sie sind zudem nicht fest, sondern sie sind durchlässig und flexibel und verändern sich ständig. Im Zuge einer solchen Flexibilisierung und Durchlässigkeit der kulturellen und ästhetischen Grenzen und der kulturellen Bewertungen ist im Mainstreamkino seit den 1990er-Jahren eine neuartige cinephile Verspieltheit zu beobachten. Im Blockbuster- und im Genrefilm – einstmalig Sektor der Konventionalisierung und Standardisierung – finden ästhetische Experimente und manieristische Spielereien statt, die die Filme offen spektakulär ausgestalten, aber auch ironisch und reflexiv brechen und somit innovative, künstlerische Impulse setzen. Ursprünglich waren solche Spielereien dem Autorenfilm bzw. im Arthousebereich vorbehalten, inzwischen holt Hollywood gezielt ambitionierte Filmkünstler für die Inszenierung von Blockbuster-Filmen, und die Autoren spielen gerne im Genre.¹⁵

Dieses auf so vielen Ebenen veränderte, vor allem spielerisch-verspielte Kino verbindet sich jetzt mit 3D. 3D ist nun nicht mehr eine Waffe im Kampf um Zuschauer, keine Überwältigung, die neuen 3D-Filme sind ganz anders. Die ersten 3D-Filme der neuen Generation sind kindliche Animationsfilme, die Trailer klingen freundlich und einladend statt herausfordernd, alles klingt unaufgeregter und vor allem weniger marktschreierisch. Denn auch die Märkte haben sich geändert. Statt auf Abgrenzung zielen die Produktionen jetzt auf Integration und auf Konvergenz der Medien. Die Filme sollen nun neben dem Kino, auch im Fernsehen, im Netz und als DVD laufen, und sie werden auch als Spiel und Spielzeug ausgewertet. Die Medienkonkurrenz der 1950er-Jahre gibt es nicht mehr und der 3D-Fernseher ist von Anfang an schon mitgedacht.¹⁶ Eine transmedial organisierte Filmindustrie in Hollywood setzt heute auf Familientauglichkeit, Breitenwirksamkeit und auf kulturelle Akzeptanz.

15 Vgl.: Rainer Leschke, Jochen Venus (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie nach der Postmoderne*. Bielefeld; Thomas Elsaesser: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin 2009; und Andreas Busche: Hilfe, es ist ein Blockbuster! In: *epd Film* 5, 2014. S. 26–31.

16 Vgl.: Thomas Elsaesser: Tiefe des Raums, Angriff der Dinge. Oder: Wenn der Schwanz mit dem Hund wedelt. Zum digitalen 3-D-Kino. In: *epd Film* 1, 2010, S. 23–27.

Und 3D findet an neuen Orten statt: Das Filmfestival in Cannes wird 2009 mit dem Animationsfilm *OBEN* (Pete Docter, USA 2009) eröffnet, im selben Jahr sind eine Reihe von 3D-Filmen in Arbeit, die in den folgenden Jahren in die Kinos kommen: *A CHRISTMAS CAROL* (Robert Zemeckis, USA 2009), *ALICE IN WONDERLAND* (Tim Burton, USA 2010), und *THE ADVENTURES OF TINTIN* (Steven Spielberg, USA/Neuseeland 2011) – alles Filme von renommierten Hollywoodregisseuren und alle diese 3D-Filme richten sich zunächst an Kinder, Teenager und Familien. 3D verbindet sich mit seriöser Mainstreamunterhaltung. Statt offensiver Effekte gibt es mehr subtile, atmosphärische Inszenierungen wie Blütenregen, Schmetterlinge, Schnee oder Goldstaub, die sanft sich in dem Kinosaal ausbreiten.

Nicht zuletzt ist auch die digitale 3D-Technik deutlich besser als die Verfahren in den 1950er-Jahren und sie wird rasant handlicher und kostengünstiger. Weil Hollywood in allen Medien auf 3D setzt, wird die Entwicklung stark vorangetrieben. Die flächendeckende digitale Ausrüstung der Kinos tut ein Übriges.

Kulturelle Anerkennung

Stark wirkt indes im Filmdiskurs noch die Hypothek aus den 1950er-Jahren. Die 3D-Ästhetik ist auf die kulturelle Anerkennung angewiesen, um in den Filmdiskurs aufgenommen zu werden. Sie darf dem Film nicht ein äußerlicher Effekt bleiben, sondern muss gleichberechtigt zu den Ausdrucksmitteln des Films zählen, wie Farbe und Ton. Der Film *UP* in Cannes war wichtig, und *Die Welt* schrieb das in deutlichen Worten:

Nicht nur eröffnete zum ersten Mal sein Festival mit einem Zeichentrickfilm, es war gleich eine doppelte Premiere: Nie zuvor hat sich eines der seriösen Festspiele mit 3-D eingelassen, dieser Jahrmarktsattraktion. [...] Hollywood hat den Sex (das Geld), aber die Klasse (die kulturelle Anerkennung) kann es sich nicht selbst bescheinigen. Die erteilt (oder verweigert) eine Institution wie Cannes oder, in geringerem Maß, Berlin und Venedig. Dazu muss sich die Neuerung allerdings von ihren Rummelplatzanfängen schon weiterentwickelt haben, und in dieser Phase befindet sich zurzeit das stereoskopische Filmemachen, kurz <3-D> genannt.¹⁷

In Cannes wurde auch das Feuilleton empfänglich dafür, dass die 3D-Ästhetik «das Innenleben der Figuren»¹⁸ beschreibt oder «ihre Einsamkeit durch tiefe Räume sichtbar macht»¹⁹ – «Innenleben» und «Einsamkeit» sind Signalwörter und wichtige Topoi im Diskurs der Hochkultur.

17 Hans-Georg Rodek: Eröffnungsfilm Cannes «Oben» beweist – 3D ist keine Kino-Sensation. In: *Die Welt*, 13.05.2009. <http://www.welt.de/kultur/article3732236/Oben-beweist-3D-ist-keine-Kino-Sensation.html> (01.11.2014).

18 Nach Elsaesser 2010, S. 26. Eine große Auswahl deutschsprachiger Pressestimmen zu dem Film ist zu finden auf Filmz.de: http://www.filmz.de/film_2009/oben/links.htm (01.11.2014).

19 Ebd.

Paradigmenwechsel: vom Effekt zur künstlerischen Form

Der aber wahrscheinlich wichtigste, und bislang unterschätzte Impuls für den 3D-Diskurs kam 2011 aus dem deutschen Autorenfilm mit den Filmen *PINA* von Wim Wenders und *CAVE OF FORGOTTEN DREAMS* von Werner Herzog.

Wim Wenders war schon gut 20 Jahre mit Pina Bausch im Gespräch, einen Tanzfilm zu machen, aber er fand keine befriedigende Ästhetik. Erst als er einen Film in digitalem 3D sah, kam ihm die Lösung und noch im Kino hat er Pina Bausch angerufen.²⁰ Bei den Dreharbeiten wurde Wenders klar, warum die Verbindung von Tanz und Film in 3D funktionierte. Man muss mit 3D ganz anders arbeiten: «Die räumliche Organisation ist eine ganz andere. Man sieht sozusagen wie durch ein Fenster, in einen gestaffelten Raum, das ist eine ganz andere Art, ein Bild zu organisieren. Statt ein flaches Bild zu strukturieren, [...] organisiert man den Raum.»²¹ Der stereoskopische Film verlangt vom Regisseur eine neue Haltung. Der 3D-Filmemacher denkt nicht mehr in Bildern, sondern arbeitet wie ein Choreograph – das ist die Botschaft von *PINA* an den 3D-Film!²²

Werner Herzogs Film *CAVE OF FORGOTTEN DREAMS*, ist ein Film über die Höhlenmalereien in der *Höhle von Chauvet*. Auf den ersten Blick ein absurdes Projekt: nichts bewegt sich weniger als eine prähistorische Höhle, das Licht ist schlecht und die Malereien sind flach an der Wand aus Stein. Was kann da 3D-affin sein? Wer so fragt, sucht 3D weiterhin im Feld der Effekte und Attraktionen. Der Film selbst jedoch überzeugte das Feuilleton.²³ So hieß es im *Deutschlandfunk*: «Der Film zeigt, dass die wahren Qualitäten des 3-D-Films, noch gar nicht entdeckt sind.»²⁴, *Deutschlandradio Berlin* begeisterte sich: «um es pathetisch zu sagen, man kommt aus dem Staunen nicht mehr raus. [...] Man kann es nicht anders sagen, die Malereien sind von bestechender Schönheit. Und durch die 3D-Kamera kommen sie in all ihrer Plastizität zur Geltung.»²⁵ *Zeit Online* schrieb: «ein denkbar sinnvoller Einsatz für die 3-D-Technik: keine plane Wand findet sich in der Höhle, keine Malerei wur-

20 «Der Film hieß *U2 IN 3-D* und war nicht besonders toll, eher rudimentär. Aber er gab eine Ahnung, was da demnächst möglich sein könnte. Ich hab noch im Kinosaal selbst Pina angerufen und ihr gesagt: «Jetzt weiß ich, wie es gehen kann!» Wir haben viel darüber geredet, wie man ihre Arbeiten filmisch erfassen könnte. Es gab zum Beispiel aufwendige, frühe Aufzeichnungen von «Le Sacre du Printemps» und «Café Müller», doch sie war von den Ergebnissen irgendwie enttäuscht, weil das Abfilmen immer nur eine Abstraktion der Aufführung war.», Wim Wenders, Anke Sterneborg: «Jetzt weiß ich, wie es gehen kann.» Wim Wenders im Interview. In: *epd Film* 2, 2011. S. 26–29. Hier: S. 27.

21 Wenders, Sterneborg 2011, S. 28.

22 Eine große Auswahl deutschsprachiger Pressestimmen zu dem Film ist zu finden auf Filmz.de: http://www.filmz.de/film_2011/pina/links.htm. (01.11.2014).

23 Eine große Auswahl deutschsprachiger Pressestimmen zu dem Film ist zu finden auf Filmz.de http://www.filmz.de/film_2011/die_hoehle_der_vergessenen_traeume/links.htm. (01.11.2014).

24 Josef Schnelle: «Höhle der vergessenen Träume». 3D-Dokumentation über Steinzeitmalereien. In: *Deutschlandfunk- Kultur heute*, 29.10.2011 17:30 h. (Archiv): http://www.deutschlandfunk.de/hoehle-der-vergessenen-traeume.691.de.html?dram:article_id=56227 (01.11.2014).

25 Anke Leweke: «Die Höhle der vergessenen Träume». Abenteuerliche 3D-Expedition in die Malerei der Steinzeit. In: *Deutschlandradio Kultur – Fazit*, 02.11.2011 23:05 h. (Archiv): <http://www.deutsch->

de auf eine glatte Fläche aufgebracht [...] Die Höhle ist eine prähistorische Galerie visueller Effekte. [...] Egal, wie man persönlich die Steinzeitkunst liest: Was bleibt, ist ein überwältigendes Gefühl von Schönheit.»²⁶, und in der *taz* war zu lesen: «Die «magische» 3-D-Bildtechnik [...] eignet sich – selbst noch in der hier aus Kostengründen verwendeten Low-tech-Variante – auf besondere Weise, um zu erfassen, wie sich die jungpaläolithischen Zeichner (waren sie Künstler? Dokumentaristen? Hobbymaler?) der vorgefundenen Plastizität ihrer «Lehmleinwand» bedienten, um die Illusion von Bewegung und Dynamik zu erzielen. Die natürlichen Wölbungen der Höhlenwände übernehmen hier die Rolle des Projektors: sie verlebendigen etwas Fixiertes, sie stiften Bewegungssehen. Erst mit 3D kommt der technologische Apparat Film so gesehen wieder dort an, wo die ersten Versuche in Sachen Phasenbild lange vor Eadweard Muybridges Chronofotografie bereits waren: in der dritten Dimension.»²⁷

Vom fertigen Film her ist alles ganz klar: natürlich ist die Höhle ein Raum! Natürlich sind Höhlenwände nicht platt! Und natürlich bewegt sich in einer Höhle ständig alles, weil man nämlich, um etwas zu sehen, Lampen durch die Höhle trägt, die das Licht verändern. *CAVE OF FORGOTTEN DREAMS* ist nicht einfach eine Dokumentation: Herzog bringt die prähistorische Höhle in unser Leben, er holt sie aus den Diskursen der Geologen, Archäologen, Paläontologen und macht sie im Kinosaal – der Bildhöhle unserer Zeit! – lebendig, indem er sie in 3D aufführt. Er aktualisiert die Kraft der Höhlenbilder, überführt ihre Kunst ins Zeitgenössische, er zeigt, wie aktuell, wie relevant, und frisch diese Bilder sind, wenn man sie als Malerei anschaut, anstatt als prähistorische Dokumente. Es geht ihm um das Staunen, sagt er, um das Gefühl, «diese Menschen, die das gemalt haben, hätten die Höhle vor einer halben Stunde erst verlassen. So frisch, so präsent ist dort alles. [...] Dieses Staunen möchte ich dem Publikum vermitteln.»²⁸ Es gibt also auch den klassischen 3D-Topos des Staunens und der Faszination – Herzog sucht ihn sogar, aber eben ganz anders. Denn er stellt das stereoskopische Verfahren in den Dienst der Höhlenbilder und bringt so deren eigene Magie, anstatt der verblüffenden 3D-Effekte zum Vorschein. Eine zutiefst künstlerische Logik liegt diesem Projekt zugrunde. Das

landradiokultur.de/die-hoehle-der-vergessenen-traeume.1013.de.html?dram:article_id=172456. (01.11.2014).

- 26 Stefan Schmitt: Nichts ist wirklich, nichts ist gewiss. Ehrfurcht in 3-D: Werner Herzogs faszinierender Dokumentarfilm über die steinzeitlichen Wandmalereien der Höhle von Chauvet. In: *Die Zeit* 45, 2011, 03.11.2011, 08:32 h, <http://www.zeit.de/2011/45/Dokumentarfilm-Hoehle-von-Chauvet> (01.11.2014).
- 27 Simon Rothöler: Rückkehr in die dritte Dimension. Höhlenbildnisse. In: *taz.de*, 03.11.2011, <http://www.taz.de/1/archiv/print-archiv/printressorts/digi-artikel/?ressort=ku&dig=2011%2F11%2F03%2Fa0164&cHash=8dc82e24d8> (01.11.2014).
- 28 Frank Olbert, Martin Scholz: Regisseur Werner Herzog. Machen Sie's selber, Sie Hausdepp. Die deutsche Regie-Legende Werner Herzog spricht im Interview über ignorante Hollywood-Bosse, Berliner Piraten und den Geschmack von Schuhsohlen. In: *Berliner Zeitung*, 28.10.2011, <http://www.berliner-zeitung.de/kultur/regisseur-werner-herzog-machen-sie-s-selber--sie-hausdepp--,10809150,11080198.html> (01.11.2014).

muss man verstehen, dann hat man verstanden, was sich gegenüber der 50er-Jahre verändert hat. Das Publikum hat das offenbar verstanden, denn der Film hat in den USA Rekordergebnisse eingespielt.²⁹ Im Nachhinein sind die Filme *PINA* und *CAVE OF FORGOTTEN DREAMS* einleuchtend; aber erst, wenn man sie gesehen hat!

Nur wenige haben so deutlich die Bedeutung von Wenders und Herzog erkannt, wie Susan Vahabzadeh, die in der *Süddeutschen Zeitung* schreibt, Herzog und Wenders gehörten «zu den Filmemachern, die weltweit am meisten aus der 3D-Technik gemacht haben».³⁰ Europäischer Autorenfilm und Dokumentarfilm, zwei diskursiv von den Topoi der Attraktion und des Effektkinos weit entfernte Filmgattungen, verbinden sich mit 3D-Ästhetik zu einer ganz neuen Ästhetik, die aber immer noch eine Ästhetik des Staunens ist. Die Filmemacher selbst staunen über die eigenen Filme. So sagt Wenders über *PINA*: «Die Art, wie *PINA* gedreht und geschnitten wurde, und was der Film erzählt, lässt zwischen dem Fiktiven und der Dokumentation einen merkwürdigen Zwischenraum entstehen, den ich so eigentlich noch nicht kannte.»³¹ Und Werner Herzog erzählt, dass nicht nur der 3D-Effekt, sondern der ganze Film vom Publikum vergessen wird: «Da ist ein ganz tiefes Staunen, das sich im Publikum auf einmal ausbreitet. Das Schöne ist, dass die Zuschauer das Kino verlassen, und keiner redet von einem Film – alle reden von einer Höhle, als gäbe es gar keinen Film. Das ist für mich ein riesiges Kompliment.»³² Staunen, ja – aber Staunen über die Schönheit des Tanzes und über die Schönheit der Höhle, nicht über die Effekte der 3D-Technik.

Die Richtung hat gewechselt: 3D stand bei den Autorenfilmen Wenders und Herzog nicht mehr als Effekt im Fokus der Wahrnehmung, nicht mehr der Film diente dem visuellen Effekt, sondern 3D diente dem Gegenstand und brachte den Tanz und die Höhle zum Vorschein. Wenders und Herzog waren nicht auf der Suche nach Inszenierungsweisen für 3D-Effekte, wie die Filmemacher der 1950er-Jahre, sondern auf der Suche nach einer Lösung für ein künstlerisches Problem.

29 Dieter Oßwald: «Picasso ist auch nicht besser». Werner Herzog hat für *DIE HÖHLE DER VERGESSENEN TRÄUME* die Wandmalereien der Chauvet-Höhlen in der Ardèche erstmals filmen dürfen – sogar in 3-D. Dieter Oßwald sprach mit dem deutschen Regisseur und Abenteurer. In: *Der Standard*, 3.11.2011, <http://derstandard.at/1319181904762/Neu-im-Kino-Picasso-ist-auch-nicht-besser> (01.11.2014).

30 Susan Vahabzadeh: «Am Ursprung der Kunst». «Die Höhle der vergessenen Träume» im Kino. In: *Süddeutsche Zeitung*, 02.11.2011, <http://www.sueddeutsche.de/kultur/cave-of-forgotten-dreams-im-kino-geister-aus-der-steinzeit-1.1178512> (01.11.2014).

31 Wenders, *Sterne* 2011, S. 29.

32 Oßwald 2011.

Selbstmissverständnis aus Prinzip und Schönheitsempfinden

Nun wendet ein Kritiker aus der *Neuen Zürcher Zeitung* aber ein, die Stereoskopie sei in Herzogs Film nicht notwendig, da die Kraft der Bilder ausgereicht hätte. Am Ende des Artikels schreibt er aber:

Und doch, mit Nachdruck sei es gesagt, verlassen alle Einwände vor der unbegreiflichen Schönheit und Vollendung dieser Kunst. Einer Kunst, die ganz wesentlich als Kunst der Bewegung erscheint, in die diese mit meisterhafter Sparsamkeit der Linie in Lebensgröße hingeworfenen Höhlenlöwen, Leoparden und Höhlenbären versetzt werden, all diese Wollnashörner, Mammuts, Auerochsen und Wisente und, zuerst und zuletzt, diese unglaublichen Wildpferde.³³

Hier liegt ein Missverständnis vor, und dieses Missverständnis ist signifikant für die 3D-Debatte, wenn sie als ein Prinzipienstreit geführt wird. Da nämlich der Rezensent seine Eindrücke von der Höhle ganz sicher nicht aus der Höhle selbst erfahren haben kann, denn diese ist für die Öffentlichkeit nicht zugänglich, sondern aus dem Film, hat er sich selbst missverstanden. Denn obwohl er seine Empfindung über die Bilder, die er im Kino gesehen hat, zum Ausdruck bringt, argumentiert der Rezensent der *NZZ* gegen die Ästhetik des Films, aus der aber doch ebendiese Empfindung hervorging. Solch ein Selbstmissverständnis, in dem an einer grundsätzlichen Aversion gegen 3D festgehalten wird, ist in der Debatte um 3D bezeichnend, gerade wenn die Stereoskopie wie bei Wenders und Herzog unsichtbar geworden ist. Darin aber liegt nun genau die Herausforderung in der neuen Umgangsweise mit der 3D-Ästhetik bei Herzog und Wenders. Jetzt müssen Feuilleton und Wissenschaft diese erfassen, sonst bleiben sie Opfer ihrer Vorurteile gegen den 3D-Effekt.

Richtungsweisend würdigt Wenke Husmann in der *Zeit* den Einsatz des 3D-Effekts, indem sie gerade nicht prinzipiell über Sinn und Unsinn der 3D-Ästhetik sinniert, sondern von den künstlerisch-ästhetischen Wirkungen her ihre Überlegungen zum 3D-Effekt anstellt:

Werner Herzog wusste ihn zu nutzen, als er für seinen Dokumentarfilm *DIE HÖHLE DER VERGESSENEN TRÄUME* unter viel Mühen die monströse 3-D-Kamera in die *GROTTEN VON CHAUVET* verbracht, um zu zeigen, wie die Menschen vor 30.000 Jahren Unebenheiten des Gesteins bemalten zur trefflichen Darstellung ihrer Tiere. Oder Wim Wenders. Sein Film über die Choreografin Pina Bausch lebt von der dritten Dimension, er gestaltet Körper und ihre Bewegungen im Raum. Deren höchste kunstvolle Ausprägung, der Tanz, ist Gegenstand des Films. *PINA* oder *DIE HÖHLE*

33 Anonym: Die sensationelle Kunst von Chauvet. Werner Herzog unternimmt in seinem Dokumentarfilm *DIE HÖHLE DER VERGESSENEN TRÄUME* einen Ausflug in die falsche Dimension. In: *Neue Zürcher Zeitung*, 11.01.2012, <http://www.nzz.ch/aktuell/feuilleton/film/die-sensationelle-kunst-von-chauvet-1.14266296> (01.11.2014).

DER VERGESSENEN TRÄUME zweidimensional zu sehen, wäre wie bei SPIEL MIT DAS LIED VOM TOD den Ton abzudrehen: verdammt schade.³⁴

Husmann macht das Kriterium der Schönheit stark und ist damit eine der wenigen in der Debatte, die echt ästhetisch argumentieren.

Die Filmwissenschaft ist nun aufgefordert, an einer solchermaßen perspektivierten Poetologie des 3D zu arbeiten. Viele Untersuchungen aus der letzten Zeit fragen indes danach, ob der 3D-Film den Realitätseindruck verstärke, die Immersion oder die Glaubwürdigkeit der dargestellten Welt, oder auch, ob der stereoskopische Film ein ‚menschliches Grundbedürfnis‘ nach Raumentiefe befriedige.³⁵ Irreführend werden solche Fragestellungen dann, wenn sie wieder auf eine Ontologie ausgerichtet sind, wenn sie also eine Entwicklung der Filmsprache hinsichtlich einer Horizontlinie der Vervollkommnung von Realismus, Immersion oder Glaubwürdigkeit entwerfen und dabei so etwas, wie eine Bestimmung des Films und eine universelle Sehnsucht «des Menschen» markieren und damit obendrein der Filmgeschichte eine teleologische Lesart geben. Unmerklich unterstellen solche Perspektiven, dass der Film immer nach irgend einer Perfektionierung in eine bestimmte Richtung strebe und dass jede technische Erneuerung ein Schritt in einer Perfektionierungsbewegung sei. Warum aber sollte das Raumgefühl ein Grundbedürfnis «des Menschen» sein – zumal angesichts der Skepsis gegen die 3D-Ästhetik –, oder der Realismus oder die Immersion? Die Konstruktion «des» Publikums steht einer ästhetischen Betrachtung der Vielfalt filmischer Ausdrucksmittel im Wege. «Der Mensch», «das Publikum» und «das Wesen» eines Mediums oder einer Technik existieren auf der Ebene des Ästhetischen nicht! Gegen solche Theorieentwürfe muss man den Gegnern des Tons, der Farbe und der Stereoskopie immerhin Recht geben in der Empfindung, die ihrer Kritik zugrunde liegt, dass den Stummfilmen, den Schwarzweißfilmen und den Filmen in zwei Dimensionen ästhetisch nichts fehlte – es geht um eine Verteidigung der Eigenwerte der Ausdrucksmittel. Das ist wohl auch der Grund, warum 3D bislang immer wieder gescheitert ist: das Verfahren selbst auszustellen, stand zu sehr im Vordergrund des Interesses. Das hält nicht lange. Interessanterweise haben bereits die Gebrüder Lumière so über den Kinematografen selbst gedacht. Weil sie nur von der Technik und dem attraktiven Effekt des bewegten Bildes ausgingen, sahen sie für den Kinematografen keine große Zukunft. Und so wandten sie sich nach etwa zehn Jahren, als die Attraktion der Technik des bewegten Bildes abgenutzt war, wieder davon ab und beschäftigten sich mit der Entwicklung von Verfahren der Farbfotografie. Erst Leute, die von ei-

34 Wenke Husmann: Vom Sinn der dritten Dimension. 3-D-Technik hat im Kino häufig enttäuscht. Dabei ist sie ein zauberhaftes Werkzeug für Filmemacher, die sie zu nutzen wissen. So wie jetzt Ang Lee, kommentiert W. Husmann. In: *Zeit Online*, 27.12.2012, <http://www.zeit.de/kultur/film/2012-12/film-kommentar-3D-technik-ang-lee> (01.11.2014).

35 Eine starke Tendenz in dieser Richtung ist etwa zu spüren in der aktuellen Studie von Jesko Jockenhövel: *Der digitale 3D-Film. Narration, Stereoskopie, Filmstil*. Wiesbaden 2014.

ner künstlerischen Frage her auf den Kinematografen stießen, eröffneten dem Film eine lebendige Zukunft. Der Blick wechselte die Richtung: suchten die Lumières noch vorwiegend Sujets, die die Bewegung zum Vorschein brachten, also die Ingenieursleistung des Kinematografen ausstellten, drehten die Filmkünstler die Richtung: nicht mehr die Technik kommt durch die Filme zum Vorschein, sondern die Filme kommen mit Hilfe der Technik zum Vorschein und eine vielfältige Ästhetik entsteht. Aus einer solchen Logik heraus hat Martin Scorsese mit *HUGO CABRET* (USA, 2011) eine Hommage an Georges Méliès in 3D gemacht, der Filmpionier, der emblematisch für alle künstlerischen Umgangsweisen mit dem Kinematografen steht. Der Zauberkünstler Méliès traf auf den Film, wie Wenders aufs 3D-Kino mit einem Blick für künstlerische Verfahrensweisen und er sah: so kann Zauberei gehen. In *HUGO CABRET* nun geht es – ganz ähnlich wie bei Wenders und Herzog – um das Staunen, um das Staunen über die Schönheit von Méliès' Filmen und auch wenn sich Scorsese nicht einiger visueller Knalleffekte mit spektakulären Raumdurchquerungen enthält, so sind die kraftvollsten und anrührendsten Bilder des Films die Reenactments Szenen aus Méliès-Filmen in 3D. Hier geht es um eine Wiederbelebung des Staunens, die diese Filme damals hervorgerufen haben müssen. Es sind, wie die Höhlenbilder bei Herzog, nicht mehr filmhistorische Dokumente aus der Frühzeit des Kinos, sondern Scorsese lässt uns die faszinierende Kraft von Méliès' Filmen empfinden.

Schluss: umgekehrte Effekte: 3D als Form statt als Effekt

Wenders und Herzog haben die Perspektive umgedreht. 3D ist die filmisch adäquate Form von Tanz und Höhle, nicht mehr ist die Höhle Vorwurf zur Vorführung von 3D-Effekten. Erst wenn dieses Verhältnis umgekehrt ist, integriert sich eine Technik in eine Kunst. Das hat Wenke Husmann in der *Zeit* nun auch in Ang Lees Film *LIFE OF PI* (Ang Lee, USA/TW/GB/CAN 2012) gesehen: «Ang Lee sagt uns: Wir sind ein Schwebeteilchen im Ozean des Seins. Und genau das bekommen wir zu spüren, wenn er um uns herum ein glasklares und grenzenloses Meer entstehen lässt, in dem wir zu verschwinden drohen. Hätte man das auch ohne 3-D ausdrücken können? Ja. Aber nicht so schön.»³⁶ Hier sucht die Rezensentin auf der Ebene des Ästhetischen nach dem Schönen, ohne Angst vor dem Effekt zu haben. Wenn 3D es schafft, dass solche Wahrnehmungsempfindungen ins (film-)kritische Bewusstsein zugelassen werden – wogegen der *NZZ*-Kritiker sich ja gerade gewehrt hat – dann ist 3D ein künstlerisches Verfahren geworden. Der 3D-Effekt tritt zugunsten der Erscheinung zurück. Nach dem Tanz der Höhle und Méliès bringt sie nun bei Ang Lee die Schönheit des Meeres zum Vorschein, und Wenke Husmann arbeitet das im Feuilleton der *Zeit* heraus und macht uns darauf aufmerksam.

36 Husmann 2012.

Andernorts indes werden die ersten Regeln formuliert. Filmemacher, Feuilleton und Filmwissenschaft fangen an, sich darüber Gedanken zu machen, was 3D verlangt, was mit 3D geht und was mit 3D nicht geht. Von der Notwendigkeit von langen Einstellungen ist die Rede, von einer Organisation des Raums, von der Verbindung mit der Narration oder auch von Schärfe und Tiefenschärfe. Doch solche Regeln halten sich immer so lange, so lange sich die Filmemacher an sie halten. Jede Regel zu Beleuchtung, Schauspielstile, Montagerregeln, Kamerabewegungen, Sounddesign usw. wurde irgendwann in der Filmpraxis wieder aufgelöst. Vielleicht lässt sich ja aus der Geschichte lernen: beim Ton haben alle gesagt, das ist jetzt kein Film mehr, bei der Farbe haben alle gesagt, das ist jetzt keine Filmkunst mehr³⁷. Doch Filmkunst definiert sich nicht so sehr über die technischen Verfahren, sondern über deren ästhetischen Einsatz. Anstatt nun ein Regelwerk für den künstlerischen 3D-Film zu schreiben, wird es nötig sein, dem 3D-Film aufmerksam in seinen technischen oder ästhetischen Bewegungen zu folgen. Vielleicht ist das einzige Kriterium die Schönheit, von der das Feuilleton angesichts von *CAVE OF FORGOTTEN DREAMS* sprach, oder wie sie Wenke Husmann in Stellung gebracht hat – oder vielmehr noch das Schönheitsempfinden und zwar gerade weil dieses ist nicht weiter generalisierbar ist – es stellt sich ein oder nicht und das bei jedem anders. Davon ausgehend kann man ein lebendiges Gespräch über die Ästhetik des stereoskopischen Films beginnen und erste Schritte auf eine Poetologie zu tun. Dabei wird es nicht darum gehen können ganz allgemein, lange Einstellungen, weite Auffassungen oder Tiefenschärfe zu fordern und schnelle Schnitte und eine Zerhackung des Raums zu verbieten. Solange man überlegt, was 3D verlangt oder verbietet, wird eine solche Poetologie vom technischen Effekt her denken und für den stereoskopischen Film keine Zukunft denken können. Weil Wenders ein künstlerisches Problem lösen wollte, konnte er im 3D die Möglichkeiten der Ästhetik sehen. Erst so gewinnt 3D Sinn. All die Dinge, die jetzt für 3D verboten, werden sehr schnell erlaubt sein, etwa wenn das Feuilleton und die Kunstkritik auf die Idee kommt, dass schnelle Schnitte, eine Zerhackung des Raums und flache Schärfe ein «Innenleben der Figuren» oder ihre «Einsamkeit» zum Ausdruck bringen.

37 Zum Diskurs um den Kunstwert der Farbe: Christine Noll Brinckmann: *Filmische Farbe, als Abbild und Artefakt*. In: Hans-Georg von Arburg, Michael Gamper, Ulrich Stadler (Hg.): *Wunderliche Figuren. Über die Lesbarkeit von Chiffreschriften*. München 2001, S. 187–206.