

**Jan Distelmeyer, Lisa Andergassen, Nora Johanna Werdich (Hg.):
Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films**

Bielefeld: transcript 2012, (Metabasis, Bd. 9) 175 S.,
ISBN 978-3-8376-1815-0, € 21,80

Was Kinoerfahrung im Kern bedeutet, wurde zu Beginn der 1970er Jahre von dem Gedanken geprägt, dass sich der Zuschauer im dunklen Kinosaal einer Apparatur ausgesetzt sehe, die, unabhängig davon, was er auf der Leinwand sieht, einen ideologischen Effekt auf ihn ausübt. Jean-Louis Baudry und Chris-

tian Metz bestimmten mit ihren vom Mai 68 beeinflussten Theorien lange Zeit und in vieler Hinsicht auch heute noch die theoretische Sicht auf die Kinorezeption. Oft abgeleitet wurde aus dieser psychoanalytischen und ideologiekritischen Herangehensweise, dass der Zuschauer im dunklen Raum

passiv sei. Dem entgegen wirkten in den 1980er Jahren neue Ansätze, die dem Zuschauer eine aktivere Rolle zuwiesen. Ethnologische Studien traten auf den Plan wie etwa Bruce A. Austins *Immediate Seating: A Look at Movie Audiences* (Belmont, Calif., 1989). In den 1990er Jahren erschienen dann eine ganze Reihe von Arbeiten zur Wahrnehmung des Zuschauers im Kino, darunter etwa Judith Maynes *Cinema and Spectatorship* (London/New York 1993) und Linda Williams' *Viewing Positions. Ways of Seeing Film* (New Brunswick/New Jersey 1994).

Um den Wandel in der Sicht auf die Kinorezeption terminologisch zu erfassen, ließe sich die Wendung „von der Traumdeutung zur Raumdeutung“ anwenden. Die spekulative psychoanalytische Kinotheorie wird durch neue Ansätze ergänzt oder auch ersetzt, die den konkreten Zuschauer ins Zentrum rücken und damit größere intersubjektive Nachprüfbarkeit garantieren sollen. Diese Wendung stammt indes nicht von mir, sondern ist im Titel eines neuen Buches über das 3D-Kino impliziert.

Ausgangspunkt von *Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films* ist ein Text von André Bazin aus dem Jahre 1953 (*Le cinémascope sauvera-t-il le cinéma?*), in dem der berühmte französische Filmtheoretiker seine Einschätzung des neuen Cinemascope-Formats und des 3D-Films lieferte. Bazin zeigte sich vor allem von der neuen „Kinoräumlichkeit“ (S.12) begeistert. Das Besondere am Breitwandkino, darauf verweisen Bazins Ausführungen, bestehe darin, dass es einen Raum

schaffe, der „zur Erkundung einlädt“ (ebd.). Daraus leiten die Herausgeber in ihrer Einleitung Thesen mit Blick auf die neue Welle an D3D-Filmen (digitalen 3D-Filmen) ab. Eine Fragestellung soll im Mittelpunkt dieser Rezension stehen: „Was sind das für (Kino-)Räume, die sich hier öffnen“ (S.13)?

Jan Distelmeyer geht es in seinem Artikel mit dem schönen Titel „Bedecke deine Augen. 3D als Maß der Dinge“ (S.17-44) um das Spannungsverhältnis von Narration und Spektakel. Wurde bereits beim Cinerama-Kino in den 1950er Jahren von Produzentenseite eine neue emotionale und körperliche Erfahrung im Kino postuliert, so galt dies ebenso für die fast gleichzeitig entstandenen ersten 3D-Filme. Das Kino sollte eine neue Dimension der Partizipation ermöglichen, den Zuschauer aus seiner passiven in eine aktive Rolle versetzen. Schon damals wurde Distelmeyer zufolge das interaktive Potential des Kinos ähnlich zu aktivieren versucht wie heutzutage im D3D-Kino. Von entscheidender Bedeutung ist nun für Distelmeyer, dass die Apparatur schon in den 1950er Jahren nicht wahrgenommen werden sollte. Dies zeichne auch das aktuelle D3D-Kino aus. Weniger als temporärer Spezialeffekt, als exponierte Attraktion, sondern vielmehr als ganzheitliche Erfahrung, als „einziger großer Spezialeffekt“ (S.39) werde ein Film wie *Avatar* (2009) wahrgenommen. Narration und Spektakel würden im neuen D3D-Kino ein untrennbares Amalgam bilden. Wenn Distelmeyer abschließend konstatiert, D3D-Kino werde „einstweilen nur in (bestimmten) Kinos geboten“ (S.41) und sei noch nicht zum Bestand-

teil des Home-Cinemas geworden, so hat ihn schnell die Wirklichkeit eingeholt. Laut einer Stichprobe des Bundesverbandes Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM), die am 03.06.2012 veröffentlicht wurde, (http://www.bitkom.org/de/markt_statistik/64086_72373.aspx [18.10.2012]) war 2011 jeder vierte in Deutschland verkaufte Flachbildfernseher 3D-fähig.

Ebenfalls von der Fragestellung geleitet, ob und inwiefern das 3D-Kino als Spektakel bezeichnet werden könne, sind Jesko Jockenhövels Analysen der Filme *Avatar* (2009), *Coraline* (2009), *Alice in Wonderland* (2010) und *My Bloody Valentine* (2009). Einer Tendenz des gesamten Bandes folgend, stellt auch Jockenhövel einen Bezug zu einer anderen visuellen Innovation in der Filmgeschichte her, dem Farbfilm. So wie für den Farbeinsatz im Technicolor-Film die Motivation des Effektes festgestellt wurde, so spiele auch für den D3D-Film der temporäre Effekt (nicht ausschließlich wohlgerneht) in Form des *emergence effect* bzw. der negativen Parallaxe eine wichtige Rolle. Den bestimmt nicht allen Lesern (der Autor dieser Rezension inbegriffen) geläufigen Begriff der negativen Parallaxe, der aus Bernard Mendiburus praxisorientiertem Buch zum *3D Movie Making* (2009) stammt, hätte der Autor in einer Fußnote erläutern können, doch erschließt sich der Begriff weitestgehend in dessen folgenden Anwendungen auf die behandelten Filme. Damit gemeint sind jene Effekte, wenn „Objekte oder Figuren scheinbar räumlich vor die Leinwand

treten“ (S.142). Diese können durchaus, und in diesem Punkt ergänzt der Artikel sinnvoll die Ausführungen von Distelmeyer, als exponierte Spezialeffekte verstanden werden. Der Zuschauer kann 3D-Filme also sowohl als einzigen Spezialeffekt wahrnehmen und damit weitestgehend die Apparatur vergessen, als auch temporär das Spektakel des Effekts der „negativen Parallaxe“ bewundern oder auch als störende visuelle Spielerei empfinden. Ganz ohne Zweifel wird in diesen Momenten „die Position des Zuschauers nachhaltig beeinflusst“ (S.146). Wenn Jockenhövel bezüglich *My Bloody Valentine* darauf zu sprechen kommt, dass das Horror-Genre besonders 3D-affin sei, stellt sich die Frage, welche Auswirkungen die Ausweitung von Horroreffekten in den Kinoraum auf die emotionalen Reaktionen des Zuschauers (siehe Julian Hanich in *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*, New York u.a. 2012) hat.

Auf welche Weise die Position des Zuschauers beeinflusst werden könnte, geht aus den Ausführungen „Zur Geschichte des 3D-Kinos“ von Heike Klippel und Florian Krautkrämer (S.45-65) hervor. Hier findet sich, in einem nicht wirklich nachvollziehbar „Exkurs“ übertitelten Kapitel zum Kinoraum, der Befund, dass der 3D-Film als Teil einer historischen Entwicklung gesehen werden könne, die zunehmend zum Verschwinden des Kinoraums führe. Indem das 3D-Bild virtuell in den Kinoraum hineinragt, bleibt dem Zuschauer keine Wahl zum Fokussieren mehr. Seine Aufmerksamkeit ist

ganz von der Leinwand bestimmt. Den Film „in realiter n den Kinoraum aus-zudehnen“ (S.55) wurde in den 1950er Jahren ebenfalls gleichzeitig zur ersten Welle von 3D-Filmen erprobt. So experimentierte der B-Movie-Regisseur William Castle mit den Film begleitenden theatralen Darstellungen im Kinoraum, wie etwa einem Skelett, das live in dem Moment in Erscheinung trat, als das filmische Skelett auf der Leinwand für einen Adrenalinstoß sorgte. Klippels und Krautkrämers Ausführungen können sinnvoll durch die Hinzunahme der Signifikanz der 3D-Brille ergänzt werden. So könnte deren Funktion als die eines Interfaces (womit auch der Bezug zu Distelmeyers Parallelisierung von 3D-Kino und digitalen Medien hergestellt würde) bezeichnet werden, das im Unterschied zu den Formen des Interfaces etwa im Videospiel keine multiplen Handlungsmöglichkeiten mehr offeriert. Durch die Brille hat der 3D-Zuschauer nur noch die Möglichkeit entweder den Film zu sehen oder (wenn er die Brille abnimmt) den Kinoraum als sozialen Ort wahrzunehmen.

Videospiele bezieht Stephan Günzel in seine „Geschichte und Ästhetik von 3D-Bildern“ (S.67-97) ein. Sich weitestgehend auf Jens Schröters Buch *3D: Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes* (Paderborn u.a. 2009) beziehend, wird eine kurze Geschichte vom zentralperspektivischen über die ersten stereoskopischen und holografischen Bilder bis zu dreidimensionalen Bewegungsbildern vorgestellt und diskutiert. Auch wenn Günzel nicht explizit auf Raum-Erfahrungen für den

Rezipienten oder den User (bei Videospielen) eingeht, lassen sich einige seiner Ausführungen verwenden, wenn es um die Frage „Was sind das für Räume, die sich hier öffnen?“ geht. Am Ende seines Artikels kommt er z.B. auf ein Element der Medienreflexivität in dem ansonsten als nicht sehr ergiebig bezeichneten *Resident Evil: Afterlive* (2010) zu sprechen und erweckt damit den Eindruck, dass das 3D-Kino dann einen interessanten Erfahrungsraum bieten könne, wenn es im Bild auf die Wahrnehmung des Zuschauers anspiele.

Abschließend sollen die Ansätze noch einmal im Kontext einer These aus Georg Seeßlens Beitrag im Buch diskutiert werden, wonach vom 3D-Kino „besser von einem neuen Medium als von der neuen Form des Kinos zu sprechen“ angebracht sei (S.129). Seeßlen vertritt diese These, um zu verhindern, dass das „klassische Bewegungsbild“ (ebd.) vergessen werde. Wenn wir indes D3D als ein neues Medium betrachten, dann erübrigt sich zum einen die Beantwortung der eingangs gestellten Frage, welche Kinoräume sich beim D3D-Kino öffnen bzw. die Antwort müsste lauten, dass es sich um einen transmedial erweiterten Kinoraum handelt. Die Dreidimensionalität einer audiovisuellen Darstellung und insbesondere die negative Parallaxe wären beim D3D-Kino demzufolge eher eine Zwischenstation zur perfekten D3D-Projektion in Form der Holografie, die sich dann tatsächlich vom Kino weg bewege. Stimmiger wäre es von einem digitalen und virtuellen Theater zu sprechen. Doch auf dem Weg dort-

hin wird das 3D-Kino hoffentlich noch Innovation zu bieten haben. Der vorliegende aufschlussreiche Band macht jedenfalls deutlich, dass die Beschäftigung mit dem Thema lohnenswert und noch keineswegs abgeschlossen ist. An einer Theoretisierung des Erfahrungsraums *3D-Kino* ist weiter zu arbeiten.

Vom konkreten Film oder wie auch immer das, was wir sehen, bezeichnet werden könnte, sollte dabei, und auch das beweisen einige Beiträge dieses Bandes, nicht abgesehen werden.

Thomas Klein (Mainz)