

Editorial

Der 3D-Film feiert in regelmäßigen Abständen fröhliche Urständ und hat zudem eine Geschichte, die weit in die präcinematographische Zeit zurückreicht: zur Stereofotografie. Bereits 1953, auf dem Höhepunkt einer der historischen 3D-Wellen, widmete die Schweizer Foto-Zeitschrift *Camera* dem «Raumfilm» und dem «Raumbild» ein eigenes Themenheft und stellte die neuen Experimente in einen historischen Kontext. «Die Entwicklung der Kinematographie strebt», so konstatiert dort Otto Vierling, ein wissenschaftlicher Mitarbeiter der Firma Zeiss Ikon, die seinerzeit ein «Raumfilmverfahren» entwickelte,

seit Anbeginn die naturgetreue Übermittlung des filmischen Erlebnisses an. Tonfilm und Farbfilm sind Errungenschaften dieser Entwicklung [...]. Ein weiterer Schritt vorwärts wird zur Zeit versucht. Der «dreidimensionale Film» drängt aus der Enge der Laboratorien heraus in die breite Praxis. Viel Staub ist um ihn schon ausgewirbelt worden und mancherlei Verwirrung entstanden.

Wenn nun vor kurzem Thomas Elsaesser dem 3D-Film einen langen und kontrovers diskutierten Aufsatz widmet, so hat sich, wie sich zeigt, daran offenkundig wenig geändert. Nach wie vor ist 3D mehr als ein Verfahren und eine Nagelprobe für die Filmwissenschaft. Am 3D-Film scheiden und schneiden sich die Deutungswege. Eine Tradition sucht ihr Heil in den Bildern und Verfahren: Sie widmet sich den technischen Voraussetzungen des 3D-Films und rekonstruiert seine Geschichte als Technikgeschichte. Im Mittelpunkt stehen Experimente mit Projektionen, aber auch Techniken wie das Anaglyphen- (Rot-Grün-) oder das Projektionsverfahren oder das von James Cameron entwickelte Reality bzw. Fusion Camera System oder das IMAX 3D-Verfahren. Eine zweite Tradition verfolgt die Medienkonkurrenz und deutet 3D als strategisch-ökonomische Absetzung vom Fernsehen und dann später der digitalen Bildwelt des World Wide Web. Eine dritte Option legt den Akzent auf den Immersionseffekt der Bilder. 3D-Filme sind dabei immer auch im Kontext von massenmedialen Manipulationsstrategien – und seien diese wie bei AVATAR ästhetischer Art – zu deuten. Bereits für die Olympischen Spiele in Berlin 1936 war die Entwicklung eines 3D-Films geplant. 1937 wurde dann der mit dem Zeiß-Ikon-Raumfilm-System hergestellte Film ZUM GREIFEN NAH am 5.12.1937 im Ufa-Palast am Zoo in Berlin dann am 27.2.1938 Ufa-Kino in Hamburg gezeigt. Es handelte sich um einen Werbefilm für eine Lebensversicherung. Eine vierte Geschichte des 3D-Films berücksichtigt die Vorgeschichte des Kinos und nimmt Dioramen und Panoramen und dann vor allem die Stereofotografie in den Blick. Entscheidend ist hierbei nicht allein der ästhetische Effekt, sondern auch die Tatsache, dass es sich

um «mentale Bilder» handelt. Das Stereoskop simuliert technisch die binokulare menschliche Wahrnehmung, deren wahrnehmungstheoretischen Konsequenzen nicht zuletzt die physiologische Optik des 19. Jahrhunderts ausbuchstabiert hat. Jonathan Crary hat sie in seinem Buch *Techniken des Betrachters* als regelrechten Paradigmenwechsel bestimmt. Der frühe Film fügt sich in diesem Sinne in ein neues Regime der Bilder ein, dessen Konfiguration bereits vorher vollzogen wurde.

Die Beiträge dieser Ausgabe nehmen viele dieser Deutungsoptionen auf, spannen einen weiten Bogen von der Stereofotografie bis hin zum zeitgenössischen Film und verfolgen dabei sehr unterschiedliche historische wie theoretische Spuren. Sie sind als Prolegomena zu einer Mediengeschichte des 3D zu verstehen, die noch zu schreiben ist.

Bernd Stiegler