

# FRANKENWEENIE: Einleitung

---

»It's 3D, Honey!«

## Eine wiederholt neuartige Bildform

FRANKENWEENIE (Walt Disney 2012), eine 2012 in die Kinos gekommene Frankenstein-Persiflage, beginnt mit einer Filmvorführung. Familie Frankenstein betrachtet auf dem heimischen Sofa das neueste Filmprojekt des Sohnes Victor (vgl. im Folgenden P1: Einstellungsprotokoll FRANKENWEENIE – 00:00:09-00:03:11 – <https://doi.org/10.18452/27076>).<sup>1</sup> Mrs. Frankenstein sieht dabei auf der improvisierten Leinwand im Wohnzimmer zunächst nur ein recht unscharfes Bild, worauf sie ihren Sohn vorsichtig anspricht. Enthusiastisch antworten ihr Mann und ihr Sohn ihr mit dem Hinweis auf die bei der Filmvorstellung im Film eingesetzte Technik und die damit verbundene Handlungsanforderung:

Mrs. Frankenstein: Victor, I don't know that it's...

Victor: Mom, you have to wear the glasses!

Mr. Frankenstein: It's 3D, Honey!

---

1 In den Beschreibungen einzelner Momente der besprochenen Filme sind in dieser Arbeit jeweils Verweise zu korrespondierenden Filmprotokollen eingefügt. Diese Protokolle sind entweder als Sequenzprotokolle für den gesamten Film oder Filmteile sowie als Einstellungsprotokolle einzelner Filmteile konzipiert und dementsprechend nach Sequenzen (S) oder Einstellungen (E) gegliedert und nummeriert. Der über die Protokollnummer und Gliederungsnummer festgelegte Abschnitt gibt dann Informationen über den Zeitpunkt im Film sowie Bild- und Toninhalte. Die Protokolle sind unabhängig von der vorliegenden Publikation als Forschungsdaten auf dem edoc-Server der Humboldt-Universität zu Berlin veröffentlicht. Die Veröffentlichung als Forschungsdaten erlaubt die Protokolle im Rahmen weiterer, auch von mir nicht antizipierter Forschung zu nutzen. Über die eingefügte DOI sind sie parallel zur Lektüre direkt zu öffnen. Am Ende des vorliegenden Buches ist eine Übersicht über die Filmprotokolle zu finden. Auf die Funktion der Protokolle im Rahmen bildhistorischer Analysen wird in den methodischen Überlegungen ausführlicher eingegangen.

Das dabei vom Publikum von FRANKENWEENIE zu sehende Filmbild ist zunächst ›unscharf‹ und wird mit dem Einsatz der Stimme des Vaters ›scharf‹ (vgl. P1 E1). Das Filmbild zeigt sich damit als *Point of View shot* der Mutter – also als eine Aufnahme, die den Blick einer Filmfigur, in diesem Fall der Mutter, simuliert.<sup>2</sup> Erst mit dem Aufsetzen einer lichtfilternden Brille liefert das Filmbild das gewünschte Seherlebnis: scharf und räumlich. Der Film expliziert hier im Zusammenspiel von Tonspur – »It's 3D, Honey!« – und Bewegtbild seine eigene Technik und die von dieser geforderten Handlungsnormierungen.

Denn FRANKENWEENIE ist, wie der Film im Film, in jener Technik produziert, die Mitte der 2000er Jahre unter dem Schlagwort 3D in der Filmwelt als Revolutionierung des Seherlebnisses Wellen schlug. Exemplarisch und vielbeachtet hat Jeffrey Katzenberg, CEO von DreamWorks Animations, das auf die bisherige Filmentwicklung aufbauende Zukunftsversprechen besagter Technik formuliert:

There have been two previous revolutions that have occurred in movies. The first one is when they went from silent film to talkies, and the next one happened when they went from black-and-white to color. Which was 70 years ago. In my opinion, this is the third revolution. And I know this is hard to imagine, sitting here today, but in my opinion, in a handful of years, there will be no 2-D movies – because 3-D's better.<sup>3</sup>

Die Technik, in der nach Katzenberg zukünftig alle Filme produziert sein würden, imitiert das menschliche dreidimensionale Sehen – dies jedoch schon seit den 1830er Jahren, als der Brite Charles Wheatstone seinen Apparat zur Erforschung des Sehens vor der Royal Society vorstellte und seine Forschungen in deren Publikationsorgan *Philosophical Transactions of the Royal Society* veröffentlichte.<sup>4</sup> Mitte des 19. Jahrhunderts fand die nach ihrem Apparat, dem Stereoskop, benannte stereoskopische Praktik ihren Weg von Europa in die USA. Spätestens damit etablierten sich die Apparate – Kästen und Holzgestelle, die den Blick auf eine Ansichtskarte durch ein Linsenpaar transformieren – als Unterhaltungsmedium für ein großes Publikum. Der humoristische Bericht des Satiremagazins *Kladderadatsch* über die Pariser Industrie-Ausstellung aus dem Jahr 1855 führt in der Aufzählung *Neueste Erfindung als Eine traurige Erfindung* »Stereoskope, durch welche man sehen kann, was während der Anwesenheit in Paris zu Hause passirt [sic]« (Abb. 1).<sup>5</sup>

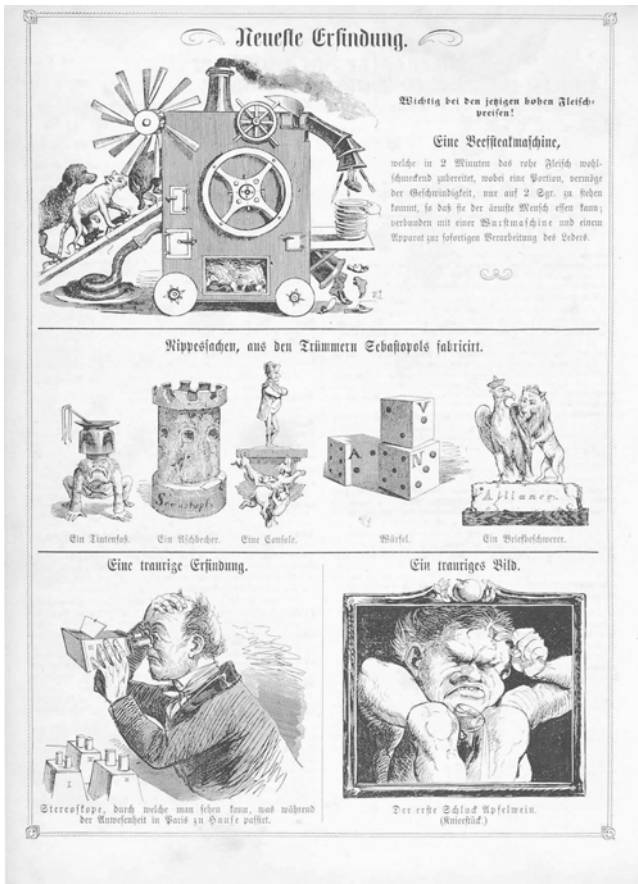
2 Begriffe der Filmterminologie werden bei ihrem ersten Auftreten kurz erklärt, verwendet werden sie – teilweise in deutscher Übersetzung – nach dem Standardwerk Bordwell/Thompson 2010.

3 Jeffrey Katzenberg im Interview mit *Vanity Fair*, Handy 2009.

4 1838 veröffentlichte Charles Wheatstone *Contributions to the Physiology of Vision – Part the First. On some Remarkable, and hitherto Unobserved, Phenomena of Binocular Vision*. 14 Jahre später, 1852, folgte der zweite Teil Textes, vgl. Wheatstone 1983a, b.

5 O.A. 1855.

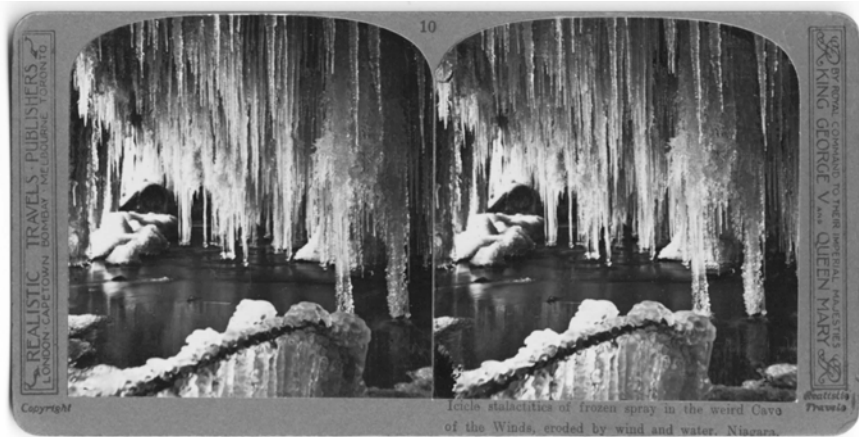
Abb. 1: Seite des Satiremagazins Kladderadatsch in Paris: Humor und Satyre auf die Industrie-Ausstellung, auf der das Stereoskop als »traurige Erfindung« angekündigt wird (O.A. 1855, S. 28).



Wenn sich der Mann, der in der Illustration in das Stereoskop starrt, über das Gesehene die Haare rauft, so wird die den stereoskopischen Darstellungen früh zugeschriebene Fähigkeit inszeniert, das bildlich Dargestellte erfahrbar vor Augen zu stellen. Meist war das stereoskopisch Dargestellte allerdings nicht das Zuhause, sondern eine fremde Welt. Der Reiz der millionenfach verbreiteten stereoskopischen Ansichtskarten in den Haushalten des 19. und 20. Jahrhunderts lag gerade darin, dass sie sich als visueller Zugang zur Welt präsentierten.<sup>6</sup> Die Ansichtskarte Nr. 10 aus der »George V and Queen Mary« gewidmeten Serie *Realistic Travels* beispielsweise bot ihrem britischen Publikum die magisch glitzernde, vereiste »Höhle des Windes« (Abb. 2) an den Niagara Fällen zur visuellen Erkundung an.

6 Einen Überblick über die Akteur:innen stereoskopischer Bildpraktiken geben William Darrah mit *World of Stereographs* und die Ausstellung *3D. Double Vision* von Britt Salvesen im Los Angeles County Museum of Art. Vgl. Darrah 1997; Salvesen 2018.

Abb. 2: Stereoskopische Ansichtskarte aus der Serie Realistic Travels mit den oben gerundeten Fotografien, die auf einer festen Pappe montiert sind.



Die Annahme dieses erlebenden Seheindrucks begründet sich darin, dass die stereoskopische Technik, indem sie das menschliche Sehen imitiert, die Fläche des Bildträgers in der Wahrnehmung und damit vermeintlich die mediale Vermittlung des Dargestellten insgesamt auflöst. Das menschliche dreidimensionale Sehen basiert auf der Differenz der Sehinformationen der beiden Augen, die mit interokularer Differenz – der Abstand zwischen den beiden Pupillen – ihren Umraum erfassen. Innerhalb eines Radius von etwa 30 Metern wird durch binokulare Tiefenhinweise – die lateralen Verschiebungen zwischen den zwei planen Sehbildern – räumlich gesehen. Indem die stereoskopische Technik den Augen jeweils getrennt zwei aus differierender Perspektive gefasste Bilder zuführt, wird ein räumlicher Seheindruck erzeugt. Der Bildträger ist nicht mehr wahrnehmbar und die Bildelemente werden vor und hinter seiner Ebene verortet.

Diese Auflösung des Bildträgers und damit verbunden der Distanz zwischen Film und Publikum ist es dann auch, die zwei Filmregisseure als den besonderen Reiz der stereoskopischen Technik für ihr Medium herausstellen:

The boundaries of the screen form the edges of a window into a reality, and the objects seen in that reality, beyond that window, are as far away from the viewer as the camera was from the objects when they were shot. In this mental model, the distance between the viewer and the screen is meaningless.

[T]he »stereoscopic effect is ... complete« when »the spectator is unable to estimate his distance from the screen. It seems to him that he is in front of an open window, and the actors are moving within the very room.«<sup>7</sup>

James Cameron und Louis Lumière insinuierten, dass mit der Nichtwahrnehmbarkeit der Leinwand das gleiche Verhältnis zwischen den betrachtenden Subjekten und den

7 James Cameron und Louis Lumière, zit.n. Ariel Rogers (2013, S. 189), welche die beiden Zitate zuerst in ihrer Ähnlichkeit zusammengebracht hat.

betrachteten Objekten existiere wie in der Wahrnehmung der realen Raumsituation. Filmischer Raum schließt in dieser Darstellung scheinbar direkt an den Betrachtungsraum an und öffnet sich der betrachtenden Erfahrung. Seine Öffnung über die Leinwandebene hinaus verspricht, das Publikum direkt in die filmische Welt und Handlung hineinzuziehen. Die die Leinwand transzendierenden Elemente präsentieren sich mit dem Potential, die Betrachtenden buchstäblich und metaphorisch zu berühren.

Obwohl sich die beiden Aussagen gleichen, liegt zwischen Lumière und Cameron fast ein Jahrhundert Filmgeschichte. Letzterer ist der Regisseur jenes Films, der den Boom des digitalen stereoskopischen Films 2009 begründete, nämlich AVATAR (Twentieth Century Fox, Dune Entertainment, Lightstorm Entertainment 2009). Ersterer verantwortete mit seinem Bruder Auguste 1895 eine der ersten Filmvorführungen überhaupt und experimentierte schon in den 1930er Jahren mit stereoskopischen Filmen.<sup>8</sup> Die Verbindung der Stereoskopie mit dem Film, die Katzenberg unter dem Schlagwort 3D zur »dritten Revolution« des Mediums erklärt,<sup>9</sup> reicht damit schon in dessen Anfänge zurück.

Bezeichnenderweise hat aber nicht nur der stereoskopische Film eine längere Geschichte hinter sich, sondern auch seine Charakterisierung als Erneuerung des filmischen Mediums. Schon in den 1950er Jahren ist Film in dieser Technik, ebenfalls mit dem Schlagwort 3D, als Revolution beworben worden, wie Richard C. Hawkins' Artikel *Perspective on »3-D«* von 1953 deutlich werden lässt:

The entire motion-picture industry is in a state of revolution. It is in revolution as surely as it was following the appearance of *The Jazz Singer*, and, for better or worse, the myriad processes of the motion picture, from the earliest consideration of subject matter through the final presentation on the screen, are undergoing significant modification. It is on this modification that much of Hollywood pins its hopes for the future.

The magic word in the present uproar is 3-D. The word is a newcomer to general use, but it has found acceptance far more rapidly than did its rival designation, TV. However, as it splashed through the Hollywood trade papers today, 3-D does not mean what it would seem to imply. It does not necessarily indicate stereoscopic motion pictures, nor even pictures with a strong illusion of a third dimension, although it may. Today in Hollywood, 3-D simply means change.<sup>10</sup>

- 
- 8 Zu den stereoskopischen Experimenten der Gebrüder Lumière gibt es zahlreiche Überlegungen, die unterschiedliche Entstehungszeitpunkte der überlieferten stereoskopischen Filmbilder annehmen. Thomas Elsaesser beispielsweise geht davon aus, dass die Lumière-Brüder bereits 1902 eine stereoskopische Version ihres berühmten einfahrenden Zuges präsentierten, vgl. Elsaesser 2013b, S. 225. Miriam Ross stellt hingegen klar, dass die Filmemacher erst in den 1930er Jahren stereoskopische Filme produzierten, vgl. Ross 2013a, S. 876. Diese Einordnung entspricht der von Eddie Sammons, der von einer Präsentation stereoskopischer Filme durch die Brüder Lumière 1936 berichtet, vgl. Sammons 1992, S. 27. Die Kontroversen um die stereoskopischen Filme der Lumières begründen sich vor allem in der Bekanntheit der Brüder und ihrer Rolle in der Filmgeschichte als solcher. Die Filme selbst sind weder besonders avanciert noch die ersten stereoskopischen Bewegtbilder.
- 9 Jeffrey Katzenberg, zit.n. Handy 2009. Nicht vom Fließtext abgesetzte Zitate werden im Folgenden übersetzt, außer sie sind den untersuchten Filmen oder Abbildungen entnommen; sämtliche Übersetzungen sind dabei, wenn nicht anders angegeben, von mir selbst angefertigt.
- 10 Hawkins 1953, S. 325, Hervorhebung im Original.

Hawkins stellt fest, dass 3D als eine die zeitgenössische Filmindustrie revolutionierende Entwicklung angesehen werden muss. Mit dem Verweis auf *THE JAZZ SINGER* (Warner Bros. 1927), der als der erste Tonfilm in Spielfilmlänge gilt, hat er bereits 1953 dasselbe Narrativ über die Meilensteine technischer Filmentwicklung verbreitet, wie Katzenberg gut 50 Jahre später über die digital erzeugte 3D-Technik. Darüber hinaus machen die Ausführungen Hawkins' zu 3D deutlich, dass das den stereoskopischen Film klassifizierende Schlagwort seinerzeit nicht nur für diesen eingesetzt werde, sondern vielmehr beliebig für eine Vielzahl von neuartigen Filmerfahrungen.

Die von Hawkins kurz rekapitulierte Geschichte des stereoskopischen Films<sup>11</sup> und die von ihm angenommenen filmsprachlichen Möglichkeiten lassen ihn am Ende seines Artikels zu einer eher desillusionierten Prognose kommen:

Even though the removal of some of the classic limitations of the screen may not of necessity entail much loss, it is possible that the screen may lose. It is in the internal experience that comes from a juxtaposition of images and sounds and combinations of both to lead the mind, and in the use of the screen to convey idea rather than for shallow effect that the loss may come. This loss would result from a tendency towards the abandonment of cinematic techniques and from the types of film which seem most likely to be produced. Although the nature of the film of the future cannot be predicted with certainty, the present rush for size and sensation seems to indicate that there is little belief that mature and thoughtful stories are any answer to the box-office problem. Multimillion-dollar productions on a scale to match the mammoth screens seem likely to become standard, and outdoor spectacle will probably fill a large segment of screen time.<sup>12</sup>

In Anbetracht der von Hawkins formulierten Aussicht auf die Reduktion filmischer Gestaltungsmöglichkeiten, wirken heutige Antworten auf die Deklarationen der Revolution des Films durch die stereoskopische Technik, die meist ebenfalls auf die lange Geschichte des Zusammenkommens von bewegten und stereoskopischen Bildern verweisen und dieses als vermutlich wieder schnell vorüberziehende Sensation charakterisieren, wie eine Wiederaufführung vergangener Argumente – beispielsweise der nachgerade wütende Artikel *Why I Hate 3D Movies* des einflussreichen Filmkritikers Roger Ebert:

3-D is a waste of perfectly good dimension. Hollywood's current crazy stampede toward it is suicidal. It adds nothing essential to a moviegoing experience. [...] It is unsuitable for grown-up films of any seriousness. It limits the freedom of directors to make films as they choose. [...]

[M]any directors, editors, and cinematographers agree with me about the shortcomings of 3-D. So do many movie lovers – even executives who feel stampeded by another Hollywood infatuation with a technology that was already pointless when their grandfathers played with stereoscopes.<sup>13</sup>

11 Vgl. Hawkins 1953, S. 327–329.

12 Hawkins 1953, S. 333f.

13 Ebert 2010.

Die sich anschließende Aufzählung der Mängel stereoskopischer Filme zielt darauf, deutlich zu machen, dass die aufgerufenen Ticketpreise für stereoskopische Filme reine Geldmacherei seien, da die Seherfahrung von der Technik nicht profitiere. Hawkins und Ebert gehen damit von einem Technikeinsatz um der Technik willen aus, der die Narrationen der visuellen Überwältigung unterwirft und letztlich nur auf den ökonomischen Gewinn zielt. Sowohl Ebert als auch Hawkins beklagen die Reduktion filmischer Ausdrucksmöglichkeiten. Hawkins begründet dies explizit mit dem Wegfall der Fläche in der Wahrnehmung – genau mit jener Eigenschaft also, die Cameron und Lumière als Begründung der besonderen Präsenzwirkung stereoskopischer Filme dient.

Angesichts der Geschichte des stereoskopischen Films und seinem von der Filmkritik wiederholt gefeierten oder geschmähten Auftreten, das von Diagnosen der Revolutionierung des Films und Prophezeiungen des Scheiterns begleitet wird, kann es in dieser Arbeit nicht darum gehen, den künftigen Erfolg oder Misserfolg des digitalen stereoskopischen Films zu diskutieren. Stattdessen wird die Rolle des stereoskopischen Films in der *longue durée* der Filmgeschichte untersucht. Wegen der Wiederholung der sich ablösenden Befunde von Erfolg und Misserfolg stellt sich die Arbeit der Frage, ob der stereoskopische Film eben nicht als punktuelle Veränderungen einer jeweils bestehenden Situation auftritt, sondern vielmehr als konstitutiver Teil der Entwicklung des Films verstanden werden muss.

Obwohl die angenommene Präsenzwirkung des stereoskopischen Films und seine Auswirkungen auf die Filmsprache ausschlaggebend für die Erfahrung stereoskopischer Filme sind und immer im Vordergrund der Argumente für oder gegen dessen Relevanz präsentiert werden, kann eine Untersuchung des stereoskopischen Films dennoch nicht auf diese Ebene der Präsentation der Erzählung in Ton und Bild begrenzt bleiben. Denn diese Darbietung ist beim Film immer technisch bedingt und in ökonomische und soziale Verhältnisse verwoben. Für den stereoskopischen Film ist die technische Dimension dabei besonders entscheidend, denn sie birgt seinen definierenden Aspekt: die Anwendung stereoskopischer Prinzipien, um einen räumlichen Seheindruck zu erzeugen. Auch wenn sich die Apparaturen zur Produktion und Rezeption immer wieder verändert haben, müssen den Betrachtenden im stereoskopischen Film für die entsprechende Wahrnehmung stets zwei stereoskopisch aufgenommene Filmbilder zugeführt werden. Um dieser Definition Rechnung zu tragen, spreche ich nicht von »3D«, sondern verwende, wenn ich nicht aus Quellen zitiere, stets den Begriff »stereoskopisch«.<sup>14</sup>

## Film in der Kunst- und Bildgeschichte

Mit dem Wissen um die Geschichte des stereoskopischen Films und seiner Diskurse wird die gesamte aufgerufene Szene aus FRANKENWEENIE als in der Narration vermittelte Reflexion der eigenen Filmtechnologie erkennbar. Die stereoskopische Technik wird in

---

14 Der Begriff 3D wird daher nur noch im Zitat und bei Eigenamen verwendet. Im Angelsächsischen wurde versucht die stereoskopische Filmtechnik über die Verwendung eines Hyphen von anderen mit 3D gefassten Phänomenen zu markieren. Die so zusammenkommenden unterschiedlichen Schreibweisen werden in den Zitaten ohne Angleichung verwendet.

ihren Apparaturen – spezifischer: in ihren historischen analogen Apparaturen – vorgeführt. Zahlreiche Einstellungen des Films zeigen zwei nebeneinander aufgebaute analoge Filmprojektoren (vgl. P1 E1, 2, 8, 19, 28-31, 39). Mit dem Moment, als sich eine der Filmrollen in einem Projektor verhakt und verschmort, bringt der Film zudem die Materialität dieser Filmerfahrung ein (vgl. P1 E27). Die dann in Szene gesetzten Reparaturen – schneiden und neu zusammenfügen – verweisen auf die Handhabung dieses Materials (vgl. P1 E51-59). Zusätzlich zur Abspieltechnik und Materialität des stereoskopischen Films führt FRANKENWEENIE Handlungen und Diskurse vor, die sich mit der Seherfahrung dieser Filmform verbinden. Mit dem einleitenden Dialog und dadurch, dass Familie Frankenstein anschließend mit Brillen ausgestattet gezeigt wird (vgl. P1 E2, 8, 19, 28, 30), wird die Abhängigkeit des Seheindrucks von der Einfügung der Betrachtenden in die Rezeptionssituation aufgerufen. Und wenn Mr. Frankenstein bei der Betrachtung begeistert ausruft: »Wow I just thought I was attacked!« (P1 E3, 4), dann zitiert FRANKENWEENIE das mit dem stereoskopischen Film verbundene Versprechen, mit der Auflösung der Leinwandebene in der Wahrnehmung die Distanz zwischen Film und Publikum hinter sich zu lassen.

Mit dieser stark selbstreflexiven Erzählung fügt sich der als Disney-Produktion an ein großes Publikum gerichtete FRANKENWEENIE nicht in die ihm von der Kunstgeschichte zugeschriebene Rolle, jener Disziplin, die sich vornehmlich mit Bildwerken beschäftigt und deren Status als Bildwerk verhandelt. Die Disziplin versteht die Thematisierung der eigenen Ausdrucksmittel als ein Merkmal besonders der modernen Kunst und den auf ökonomische Verwertbarkeit ausgerichteten Film nicht per se als solche. Der kommerzielle Film zog in die Kunstgeschichte stattdessen unter dem Label des ›Anderen‹ ein – dies jedoch schon zu einem Zeitpunkt, als sich der Film noch in seinen Produktionsprozessen, Erzähltechniken und Rezeptionsorten etablierte. Das sich bis zu den 40er Jahren des 20. Jahrhunderts in Hollywood formierende Studiosystem standardisierte die Filmproduktion und führte eine stilistisch normierte Form eindeutiger Erzählung ein. Mit der Professionalisierung des Films wanderte er von den Aufführungsstätten des Jahrmarkts in die Kinopaläste und wurde zur gesellschaftsfähigen Unterhaltung.

Als zeitgenössische Bildform, die den Diskurs der Bilder prägt, beschäftigt er die Kunstwissenschaft und -kritik. Allerdings wird sein Auftreten dabei über bestimmte Bedingungen legitimiert oder er wird als Vergleichsgegenstand für das eigentlich jeweils zu Analysierende eingeführt. Als Differenzkriterium wird dabei das Potential zur Selbstreflexion gesetzt, das dem kommerziellen Film per se abgesprochen wird. So definiert Rudolf Arnheim in seiner Schrift *Film als Kunst* (1933) jenen Film, der seine eigenen Mittel thematisiere, als kunstwerten Film – im Gegensatz zu Filmen, die nur auf den Profit und damit den Gefallen des Publikums ausgerichtet seien.<sup>15</sup> Clement Greenberg stellt 1939 den Hollywoodfilm als Beispiel für »Kitsch« der modernen »Avant-Garde« gegenüber.<sup>16</sup> Die Demarkationslinie zwischen Kitsch und Kunst bildet dabei die von ihm bereits zu-

15 Vgl. Arnheim 2002b, S. 24.

16 Greenberg 1989, S. 9.

vor entwickelte Reflexion der eigenen Medialität als zentrale Kategorie der modernen Kunst.<sup>17</sup>

Erwin Panofsky, der anders als seine Zeitgenoss:innen 1936 auch den kommerziellen Film als Kunst versteht, nimmt das Medium ebenfalls unter der Prämisse der Differenz in den Diskurs auf:

Heute ist offensichtlich, daß Spielfilme nicht nur *Kunst* sind – selten große Kunst, sicherlich, aber das ist in anderen Gattungen genauso –, sondern außer der Architektur, der Karikatur und der Gebrauchsgraphik auch die einzig bildende Kunst, die wirklich lebt. Der Film hat wieder eine lebendige Beziehung hergestellt zwischen Kunstschaffen und Kunstgebrauch, eine Beziehung, die auf vielen anderen Gebieten künstlerischer Tätigkeit sehr gelockert, wenn nicht gänzlich unterbrochen ist [...]. Ob man darüber erfreut ist oder nicht: der Film bestimmt stärker als jeder andere Einzelfaktor die Meinungen, den Geschmack, die Sprache, die Kleidung, das Benehmen, ja sogar die äußere Erscheinung eines Publikums, das mehr als 60 Prozent der Erdbevölkerung umfaßt.<sup>18</sup>

An den Anfängen des Films als Gegenstand der Kunstgeschichte zeigt sich, dass der kommerzielle Film in positiver Aussonderung wie in negativer Abgrenzung stets als Anderes der vermeintlich eigentlichen Gegenstände der Disziplin eingezogen ist. Und die wiederholt geäußerte Feststellung, dass Film ein zentrales Element der Bildkultur des 20. Jahrhunderts, aber kein kanonischer Gegenstand der Kunstgeschichte sei, welche die frühen Theoretiker des Films wie Panofsky, Arnheim oder auch Béla Balázs formulieren,<sup>19</sup> wird zur Prophezeiung – auch der nicht dezidiert kommerzielle Film reüssiert nie wirklich als Gegenstand in der Kunstgeschichte. Dies in einer Einleitung zu einer kunsthistorischen Arbeit zum Film zu bemerken, hat – wie auch die Diskussion um den stereoskopischen Film – eine geradezu rituelle Dimension. Exemplarisch sei auf drei Publikationen zum Themenfeld von Film und Kunst verwiesen, die den prekären Status des Films beklagen. Joachim Paech stellt im Vorwort zu *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität* von 1994 zwar fest, dass inzwischen »die elektronischen Medien selbst zu anerkannten Praktiken und Objekten von Kunst geworden« seien und »sogar die geisteswissenschaftlichen Fakultäten an deutschen Universitäten [...] Film, Fernsehen und Video zu legitimen Gegenständen ihrer Forschung und Lehre gemacht« hätten.<sup>20</sup> Der erste Aufsatz des Sammelbandes befasst sich dennoch sofort mit der *Verdrän-*

17 Vgl. Greenberg 1989, S. 7, 10. Die an der Kunst des abstrakten Expressionismus geformte These hat der amerikanische Kunstkritiker mit seinem Text *Die Essenz der Moderne* in der Kunstgeschichte etabliert, vgl. Greenberg 1997. Für den Einfluss des Kunstkritikers auf die Kunstgeschichtsschreibung der Moderne vgl. Pfisterer 2008.

18 Panofsky 1993, S. 20, Hervorhebung im Original. Der 1936 als Schützenhilfe für die 1935 im Museum of Modern Art in New York gegründete Film Library gehaltene Vortrag *On Movies* ist in mehreren Auflagen publiziert und umformuliert worden. Für eine Analyse der unterschiedlichen Versionen siehe Prange 1994. Hier wird die letzte Fassung Panofskys von 1947 in deutscher Übersetzung von Rainer Grundmann und Helmut Färber verwendet, vgl. Panofsky 1993.

19 Vgl. Arnheim 2002b; Balázs 2001; Panofsky 1993.

20 Paech 1994, S. 3.

gung des Films aus der deutschen Kunstwissenschaft 1925-1950<sup>21</sup> – und zu vermerken bleibt, dass die Geisteswissenschaften eben nicht gleichbedeutend mit Kunstgeschichte sind. Zehn Jahre später scheint der Film weiterhin nicht wieder in die Kunstgeschichte eingezogen, denn die Herausgebenden des Sammelbandes *Das bewegte Bild. Film und Kunst*, eröffnen mit dem Satz: »Die kunstwissenschaftliche Beschäftigung mit dem gut einhundert Jahre alten Medium Film war und ist immer noch ungewöhnlich.«<sup>22</sup> Im Vorwort des zeitgleich erschienenen Bandes *Bildtheorie und Film* stellen die Herausgeber Thomas Koebner und Thomas Meder wiederum fest, dass der Film zwar ein entscheidendes Bildmedium des 20. Jahrhunderts sei, aber die »Brücken zwischen den akademischen Disziplinen, die sich mit der Fixierung der sichtbaren Welt befassen: Kunstwissenschaft und Filmwissenschaft, [...] bisher schmal und schwankend gewesen« seien.<sup>23</sup> Blickt man auf die Filme, die in den Publikationen *Film, Fernsehen, Video und die Künste* sowie *Das bewegte Bild* vor allem analysiert werden, fällt auf, dass es sich hierbei vorrangig um Kunstfilme,<sup>24</sup> Filme über Kunstschaffende<sup>25</sup> und Filme bestimmter Regisseure – das Maskulinum ist hier nicht als generisches gesetzt –, deren Arbeiten bekannt für ihre Medienreflexion sind,<sup>26</sup> handelt.

21 Vgl. Meder 1994.

22 Hensel/Krüger/Michalsky 2006, S. VII.

23 Koebner/Meder 2006, S. 9f., hier S. 10.

24 In *Film, Fernsehen, Video und die Künste* (Paech 1994) untersucht Irmbert Schenk *Ruttman nach 1933 und die Moderne*, Sylvia Taraba die »Mystik des Lichts« und »Landschaft mit Fußwanderung. *Homage an Casper David Friedrich*« (*Video-Installationen*), Barbara Naumann *Bildermusik. Laurie Anderson in ihren Kunstfiguren* und Lutz Hauke *Jürgen Böttchers Verwandlungen* (1981). *Infragestellung der Zentralperspektive der europäischen Maltradition in einem DDR-Experimentalfilm*. Für *Das bewegte Bild* (Hensel/Krüger/Michalsky 2006) hat Katharina Sykora den Aufsatz *Superlative des Begehrens oder Dem Porträt den Prozeß machen. Zu Andy Warhols Konzept der Most Wanted Men* eingebracht, Hans Belting *Sugimotos Filme* und Gregor Stemmrich *Ästhetische und historische Reflexion im Werk von Stan Douglas*. Julia Bernard analysiert im selben Band *Malerei als das »Filmisch-Unbewußte« im intermedialen Bereich: Überlegungen zur kunsthistorischen »Nostalgie« einiger zeitgenössischer Film- und Videoinstallationen* und Regine Prange *Buñuel – Dalí – Magritte: Die surrealistische Fiktionalisierung der Montage*.

25 In *Film, Fernsehen, Video und die Künste* (Paech 1994) sind dies der Aufsatz *Das Künstlerbild im amerikanischen Spielfilm der 50er und 60er Jahre* von Ellen Fischer sowie *Die Ergreifung, Folterung und Exekution des Malers Mario Cavaradossi auf der Engelsburg in Rom im Morgengrauen des 12. Juli 1992 vor einem Publikum von 2 Milliarden Menschen oder ein Versuch zur Errettung der Aura der »Großen Oper«* von Peter Hoff sowie *Kamera und Pinsel. Zur filmischen Dokumentation künstlerischer Prozesse* von Erwin Leiser. Im Sammelband *Das bewegte Bild* (Hensel/Krüger/Michalsky 2006) sind es die Aufsätze *Trascibles and Fountainheads: Der Abstrakte Expressionismus und das Bild des Künstlers im Hollywood-Film der Nachkriegszeit* von Wolfgang Brassat, *Bilder der Kunst, des Films und des Lebens. Derek Jarmans Caravaggio* (1986) von Klaus Krüger sowie *Das Bild als epistemologische Herausforderung des Films: Jean und Auguste Renoir* von Thomas Meder.

26 Martin Deppler und Jens Thiele analysieren in *Film, Fernsehen, Video und die Künste* (Paech 1994) einen Film von David Lynch, Yvonne Spielmann die Filme von Peter Greenaway, Joachim Paech wendet sich den Filmen von Jean-Luc Godard zu. Im Band *Das bewegte Bild* (Hensel/Krüger/Michalsky 2006) analysiert Tanja Michalsky einen Film von David Lynch und Wolfgang Brückle *Filme von Michelangelo Antonioni und Peter Greenaway*. Thomas Hensel untersucht die Filme von Andrej Tarkowskij.

Die hier beobachtete Tendenz scheint sich auch außerhalb der konkreten Publikationen fortzuführen. Film kommt im kunsthistorischen Diskurs nur am Rande vor<sup>27</sup> und der Großteil der Filme, die als Spielfilme millionenfach gesehen werden, steht dabei nicht im Fokus.<sup>28</sup> Dies ändert sich auch nur bedingt für jene Kunstgeschichte, die sich als Bildgeschichte definiert und als ihren Gegenstand nicht mehr nur die Kunst begreift, sondern das breit gefasste Feld der Bilder. Da diese ausgerufen worden ist, um auf eine gestiegene Bedeutung von Bildern in epistemischen und sozialen Prozessen zu reagieren,<sup>29</sup> bietet sich der kommerzielle Film, der, wie schon Panofsky formuliert hat, gesellschaftsseismographische und -prägende Funktion habe,<sup>30</sup> als Gegenstand eigentlich nachgerade an. Tatsächlich findet sich der Anspruch, den Spielfilm als Gegenstand der Bildgeschichte zu etablieren, dann auch an zentraler Stelle für die deutschsprachige Bildgeschichte formuliert. In der ersten Ausgabe von *Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik*, das sich der Analyse von Bildern verschrieben hat, die sich dem klassischen kunsthistorischen Kanon entziehen, wird so dann auch explizit auf Panofsky und seinen Filmaufsatz verwiesen:

Es ist die Überzeugung der Herausgeber, dass die kunsthistorische Methode der Ikonologie, die jedwedes Bild, also auch naturwissenschaftliche Bildprodukte, im Rahmen seiner sozialen und kulturell vermittelnden und vermittelten Codes begreifbar macht und die Formgeschichte als spezifische Qualität dieser Bestimmung zu erschließen sucht, nicht nur nicht an ein Ende gekommen, sondern neu zu bestimmen und fruchtbar zu machen ist. Mit Aby Warburg und Erwin Panofsky haben zwei Kunsthistoriker in bis heute maßgeblicher Form gezeigt, dass zur Beschreibung eines Bildes als historisches, kulturelles und politisches Ereignis sowohl der Kontext als auch die Formgeschichte gehören. Die neuerliche Herausforderung liegt darin, visuelle Repräsentationen von Wissen als Bestandteil der Wissensformationen zu rekontextualisieren, ohne ihre Spezifik und Eigenwilligkeit aus den Augen zu verlieren.<sup>31</sup>

Neben Bildern aus den Bereichen Medizin und Physik finden sich unter den in diesem Text vorgestellten Beispielen bildwissenschaftlicher Untersuchungsobjekte die zwei computeranimierten Spielfilme *MONSTERS INC.* (Pixar 2001) und *FINAL FANTASY* (Jun

- 
- 27 Im gemeinsamen Bibliothekskatalog von vier universitätsunabhängigen kunsthistorischen Forschungsinstituten – Kunsthistorisches Institut: Florenz, Zentralinstitut für Kunstgeschichte: München, Deutsches Forum für Kunstgeschichte: Paris, Bibliotheca Hertziana: Rom –, dem kubikat ([www.kubikat.org](http://www.kubikat.org)), listete das Schlagwort »Film« im Zeitraum von 2000 bis 2021 am 8. Februar 2022 beispielsweise 4806 Einträge. Insgesamt sind 887.131 Einträge für Publikationen aus den Jahren 2000 bis 2021 auf kubikat zu finden, damit sind also etwa 0,05 % der Einträge mit dem Schlagwort »Film« klassifiziert.
- 28 Eine Ausnahme stellt der Aufsatz von Michael Diers zum populär produzierten Spielfilm *NOTTING HILL* (Polygram Filmed Entertainment u.a. 1999) dar, in dem er die Kunstgeschichte als Disziplin dazu auffordert, sich mit dem Spielfilm als Genre zu beschäftigen, vgl. Diers 2000.
- 29 Diese graduelle Verschiebung ist auch im Sinne einer Wende gefasst worden, wie in den Begriffen des *iconic* oder *pictorial turn* erkennbar wird. Vgl. Boehm 1994; Mitchell 1994.
- 30 Vgl. Panofsky 1993, S. 46f.
- 31 Bredekamp u.a. 2003, S. 19.

Aida 2001).<sup>32</sup> Dieser initialen Setzung zum Trotz sind die Bilder des Films als Gegenstände der Bildwissenschaft dennoch weit hinter statische naturwissenschaftliche Darstellungen, medizinische Visualisierungen und andere technische Sichtbarmachungen zurückgefallen. Sowohl in den *Bildwelten des Wissens* wie auch in der exemplarisch herangezogenen Publikationsreihe eines anderen bildgeschichtlichen Zentrums, dem Forschungsprojekt *Eikones* an der Universität Basel, ist eine der Kunstgeschichte vergleichbare Position des Films zu beobachten: Der Film ist ein am Rand vertretener Gegenstand und bei seiner Untersuchung liegt der Fokus selten auf dem kommerziellen Spielfilm.<sup>33</sup>

Warum fällt es der Bildgeschichte ebenso schwer wie der Kunstgeschichte, sich dem kommerziellen Spielfilm zuzuwenden? Einen Hinweis auf eine mögliche Antwort gibt die schon erwähnte Publikation, die sich bereits durch ihren Titel als Teil der Bildgeschichte definiert. In *Bildtheorie und Film*<sup>34</sup> finden sich neben Aufsätzen zu den bekannten medienreflexiven Arbeiten bestimmter Regisseure<sup>35</sup> und Diskussionen bild- und filmtheoretischer Texte<sup>36</sup> auch mehrere Beiträge zum kommerziellen Spielfilm. Diese wenden sich dem Film in sich selbst und nicht in Bezug auf das Ideal der Kunst zu, indem sie bestimmte filmische Mittel<sup>37</sup> oder Motive verhandeln.<sup>38</sup> Genau diese Beiträge sind jedoch aus den am Band beteiligten filmwissenschaftlichen und eben nicht bildhistorischen Perspektiven geschrieben.<sup>39</sup> Die auch auf die Relevanz der Bilder des ausgehenden 20. Jahrhunderts reagierenden *Visual Culture Studies* im angelsächsischen Raum las-

32 Vgl. Bredekamp u.a. 2003, S. 15f.

33 In den 27 Bänden seit 2003 sind bis 2021 neun Artikel erschienen, die sich dezidiert dem Film zugewandt haben: Vgl. Bartl 2007; Bulgakowa 2014; Gerling 2021; Hediger 2006; Holl 2007; Jaspers 2015; Koch 2020; Pantenburg 2020; Sánchez/Prinz 2011. Hinzu kommt eine Ausgabe, die Film ins Zentrum stellt, die ich selbst herausgegeben habe und die dementsprechend offenlegt, in welcher Tradition die vorliegende Arbeit verortet ist, vgl. Feiersinger 2018. In den knapp über 50 Publikationen des *Eikones*-Forschungsschwerpunkts lassen sich bis 2021 drei Bände nur zu Bewegungsbildern finden, keiner der drei Bände beschäftigt sich mit dem kommerziellen Spielfilm: Vgl. Klammer/Naef 2017; Leyssen/Rathgeber 2013; Rathgeber/Steinmüller 2013. In einem Band, der das Verhältnis von Bild und Stimme untersucht, ist das Bewegungsbild zusätzlich zentraler Gegenstand, vgl. Butte/Brandt 2011. Weiterhin sind in anderen Bänden bis 2021 acht Artikel zum Film in der Reihe erschienen: Vgl. Bauer 2010; Butte 2014; Früchtel 2011; Kappelhoff 2008; Paech 2010; Recki 2011; Tellmann 2013; Weiss 2011.

34 Vgl. Koebner/Meder 2006.

35 Oksana Bulgakowa untersucht die Filme und Filmtheorie Sergei Eisensteins, Heinz-B. Heller die Jean-Luc Godards, Thomas Elsaesser die von Alfred Hitchcock und Fritz Lang und Kati Röttger und Alexander Jakob einen Film von David Lynch, vgl. Koebner/Meder 2006.

36 Hier sei vor allem auf den zweiten Teil des Buches verwiesen, vgl. Koebner/Meder 2006, S. 135–281.

37 Exemplarisch schreiben Tereza Smid zu *Jenseits der Aufmerksamkeitslenkung. Narrative und ästhetische Wirkungsmöglichkeiten der Schärfenverlagerung* und Annette Deeken zu *Travelling – mehr als eine Kameratechnik*, aber auch die weiteren Aufsätze in Kapitel III wenden sich diesem Feld zu, vgl. Koebner/Meder 2006, S. 282–380.

38 Hier sei zum einen auf den Aufsatz von Thomas Klein: *Fleisch und Haut, Maske und Special Effect. Zu einer filmischen Ikonographie des versehrten Körpers* und zum anderen auf den von Andreas Rauscher: *Dark Knights und Marvelous Mutants. Neue Bilder des Comicfilms* verwiesen.

39 Unter den versammelten 38 Positionen geben einzig Horst Bredekamp, Thomas Meder und Inge Münz-Koelen in ihren Lebensläufen an, Kunstgeschichte studiert zu haben, vgl. Koebner/Meder 2006, S. 598–607. Münz-Koelen schreibt zu Ruttmanns Film *BERLIN – DIE SINFONIE DER GROSS-*

sen ebenfalls einen stärkeren Einbezug des Bewegtbildes und des kommerziellen Films erkennen.<sup>40</sup> Aber obwohl zentrale Gedanken der *Visual Culture Studies* aus der Disziplin der Kunstgeschichte kommen, zeichnen sie sich nicht durch eine klare Disziplinenzuschreibung aus. Und so überlagern sich in diesen Untersuchungen visueller Kultur genuin kunsthistorische mit kultur-, medien- und filmwissenschaftlichen Ansätzen.<sup>41</sup>

Beide Beobachtungen erlauben die These, dass es die Kunstgeschichte und die ihren Methoden verpflichtete Bildgeschichte herausfordert, das Bild des Films in der ihm eigenen Bewegung zu erfassen. Die Spezifik des Bewegtbildes, eben dass es sich verändert und eine eigene Dauer besitzt, entzieht es der singulären Abbildung. Das Bewegtbild sperrt sich damit gegen die gängige kunsthistorische Beschreibung.<sup>42</sup> Während andere Disziplinen, die sich neben der Filmwissenschaft mit dem Film als Gegenstand beschäftigen, wie die Literatur-, Musik-, Theater- und Medienwissenschaft, die für sie relevanten Ebenen mit ihren Methoden greifen zu können scheinen, weil sie per se auf Kunstformen mit eigener Dauer ausgerichtet sind, erschweren die mit eigener Dauer ausgestatteten Bilder gewissermaßen den kunsthistorischen Zugriff. Dies führt dazu, dass sich der Fokus auf die Analyse von Plakaten, Storyboards und filmtheoretischen Texten verschiebt, die sämtlich keine Erfassung des Bewegtbildes erfordern. Weiterhin werden Fragestellungen relevant, die anhand des stillgestellten Bewegtbildes das Verhältnis realer Kunstwerke einzelner Künstlerfiguren zu den Filmen über sie analysieren – statische Kunstwerke können hier mit sorgsam erstellten Screenshots verglichen werden. Die so mögliche Untersuchung einzelner angehaltener Filmbildkompositionen auf Motive und Prinzipien der bildenden Kunst ist nicht auf Biopics beschränkt, sondern stellt eine zentrale Strategie der meisten kunst- und bildhistorischen Filmanalysen dar. Damit bildet die Disziplin, die sich der Analyse des Bildlichen verschrieben hat, keine Methoden aus, sich den Bewegtbildern des Films zu nähern, die dann wiederum in die Filmwissenschaft zurückwirken könnten, die auf die Methoden der Erforschung der im Film zusammenkommenden Dimensionen rekurriert.

Der von der Kunst- und Bildgeschichte häufig gewählte Ansatz verspricht bei den Arthousefilmen und bei den Produkten jener Filmschaffenden, die sich direkt in die Tradition der bildenden Kunst einzureihen suchen, besonders ergiebig zu sein. Der durch-

---

STADT (Fox Europa 1927) und seiner Neuinterpretation 2002, Bredekamp zu den Texten von Panofsky, Arnheim und Walter Benjamin.

40 Volkenandt arbeitet im Lemma »Visual Culture Studies« den Unterschied zwischen Bildwissenschaft und *Visual Culture Studies* heraus, vgl. Volkenandt 2011. Tatsächlich fällt eine komplette Trennung der beiden Disziplinen jedoch schwer, da sich beide mit Bildern als Produzenten und Trägern von Wissen und Kultur auseinandersetzen. Insgesamt kann man indes feststellen, dass die Bildwissenschaft vor allem im deutschen Sprachraum etabliert ist, die *Visual Culture Studies* sind weniger räumlich begrenzt und werden doch meist im Englischen geführt. Es sei hier noch am Rande auf eine dritte Verzweigung der Beschäftigung mit dem Bild als epistemischem Objekt verwiesen. Diese untersucht Fragen des Bildes, aber nicht mit Hilfe der Methoden der Kunstgeschichte, sondern mit jenen anderer Disziplinen. Vgl. hierfür vorrangig Sachs-Hombach 2005.

41 Die Gründe für das Zusammenwachsen gerade der *Film Studies* und der *Visual Culture Studies* im amerikanischen Raum legt Lisa Cartwright in der ersten Ausgabe des *Journal of Visual Culture* dar, vgl. Cartwright 2002.

42 Gottfried Boehm hat in seinem Text *Bildbeschreibung* betont, dass jene die Grundlage der wissenschaftlichen Erfassung sämtlicher Bildwerke ist, vgl. Boehm 2014, S. 16.

schnittliche Spielfilm hingegen scheint diesem Ansatz nicht viel zu bieten zu haben. Der Arthousefilm wird als vom Bild gedacht wahrgenommen, im Gegensatz zum Spielfilm, der von seiner Narration konzipiert begriffen wird. Qua seiner ökonomischen Struktur müssen im kommerziellen Film diese Narrationen einem breiten und eben keinem ausgewählten Publikum gefallen. Zuweilen erscheint es so, als würde die Kunst- und Bildgeschichte es deshalb für unnötig erachten, diese Gruppe Filme zu analysieren, doch das Gegenteil ist der Fall. Denn aus den beschriebenen Bedingungen des kommerziellen Films ergibt sich gerade nicht, dass die Bildebene dieser Filme die Erzählungen nur transparent vermitteln, vielmehr bringt sie diese – zusammen mit der Tonebene – hervor. Ihre sich schnell ablösenden Bilder sind in ihrer Gestaltung und Abfolge präzise konzipiert. Eigene Prinzipien und Motive haben sich entwickelt, die aufgegriffen und weiterentwickelt werden. Die visuell und auditiv wahrnehmbaren Vermittlungen der Storys müssen zudem begeistern, denn sie müssen ihre Präsentation auf riesigen Leinwänden mit neuen Soundsystemen rechtfertigen. Und da die Produktionen so teuer sind, dass ihr Scheitern ökonomisch fatal wäre, sind Bilder und Töne minutiös gestaltet, um Narrationen für ein großes Publikum aufzubereiten und dieses sensorisch zu überwältigen. Die dabei ausgebildeten Traditionen und Herausforderungen werden bewusst innerhalb der Filme selbst aufgerufen. Da die Filme eine Vielzahl an Betrachtenden ansprechen möchten, können die Storys gerade nicht nur simpel sein, sondern müssen mehrschichtig funktionieren. Um auch jene Filmfans für sich einzunehmen, die nicht nur Tickets kaufen, sondern auch Rezensionen schreiben und die Filme wieder und wieder zu Hause sehen, zählen Verweise auf andere Filme, auf die Filmproduktion und -geschichte sowie auf die Populärkultur allgemein zum Handwerk dieser Produktionen. Mit diesen medien-spezifischen Referenzen rufen diese Storys dann ähnliche Denkanstöße und Verbindungen zur visuellen Kultur auf, wie jene so gern kunsthistorisch untersuchten Filme, die dies ostentativ für sich deklarieren. Anders als letztere müssen die kommerziellen Filme dazu jedoch meist nicht im Standbild, sondern in ihren bewegten und erzählenden Bildkompositionen erfasst werden.

Der stereoskopische Film zeigt sich als Zuspitzung der beschriebenen Disposition des Spielfilms und der sich daraus ergebenden methodischen Anforderungen. Seine Produktion ist noch teurer, da eine weitere technische Ebene eingezogen ist. Er ist noch stärker auf die Überwältigung ausgerichtet, da er sich genau mit dieser als besonderes Erlebnis präsentiert. Und er erfordert eine bestimmte technisch elaborierte Rezeptionssituation, deren Installation sich vor allem für die großen Kinos lohnt. Explizit ist er so an ein großes Publikum gerichtet, seine Erzählungen sind – nicht trotzdem, sondern vielmehr deswegen – weder simpel noch eindimensional. Wie einleitend an der selbstreflexiven Erzählung von *FRANKENWEENIE* gezeigt, fügen stereoskopische Spielfilme ihren Storys fast immer eine Ebene hinzu, in der sie die Geschichte und Technik ihrer spezifischen Bildlichkeit verhandeln. Diese Erzählungen sind in einer Bildlichkeit präsentiert, die emotional und viszeral zu berühren sucht. Dafür werden ihre wahrnehmbaren Vermittlungen minutiös gestaltet. Die dafür eingesetzten filmischen Mittel entziehen sich, wie beim zweidimensionalen, auf breite Rezeption angelegten Spielfilm, häufig der Erfassung im Standbild. Zu der in der Bewegung der Bilder begründeten Unmöglichkeit, die visuelle Ebene über Screenshots in eine Analyse einzufügen, kommt die räumliche Wirkung des stereoskopischen Films. Seine Räumlichkeit wie Bewegung existieren nur

in der Perzeption, nicht im Material selbst. Nur innerhalb der notwendigen Apparaturen sind sie wahrnehmbar. Die räumliche Wirkung ließe sich durch zwei Standbilder der beiden stereoskopisch aufgenommenen Bewegtbilder vermitteln, die durch eine eigene Apparatur betrachtet Raumeindruck erzeugen. Doch für die meisten kunst- und bildhistorisch Arbeitenden verhindern technisch abgesicherte rechtliche Schranken es, diese Bewegtbilder aus den regulär erhältlichen Bildträgern getrennt voneinander zu extrahieren. Die Rechte bei diesen kommerziellen Produktionen anzufragen ist nochmals schwieriger als bei jenen Filmen, deren Produzierende den Kontakt zur akademischen Wissenschaft selbst suchen.

Methodisch fordert der stereoskopische Spielfilm damit eine Analyse ein, die per se ein Desiderat der kunst- und bildhistorischen Forschung zum Film darstellt: Film als durch filmische Mittel hervorgebrachtes Wahrnehmungserlebnis zu untersuchen. Manche dieser filmischen Mittel, wie der Bildausschnitt, lassen sich auch im stillgestellten Filmbild fassen, andere entziehen sich diesem, wie der Rhythmus innerhalb von Einstellungsfolgen, die Sogwirkung von Fahrten und Zooms sowie die stereoskopische Raumwirkung. Sie benötigen eine andere Form der Erfassung, die das sich entziehende Bild des Films kommunizierbar macht.

Darüber hinaus muss die Analyse miteinbeziehen, dass das filmisch Gezeigte immer technisch bedingt ist. So sind unterschiedliche Aufnahmesituationen abhängig von den Beleuchtungsmöglichkeiten und der Lichtempfindlichkeit des filmischen Aufnahmemaaterials. Die Seherfahrung eines jeden Films wiederum wird von seiner Rezeptionssituation mitbestimmt, welche die Betrachtenden und ihre Handlungen ebenso umfasst wie die Techniken der Präsentation der tönenden Bewegtbilder. Film kann damit nicht integral analysiert werden, wenn er allein auf seiner sichtbaren Ebene untersucht wird, ohne seine technische Seite sowie seine Produktions- und Rezeptionsbedingungen einzubeziehen. In dem vom stereoskopischen Film eingeforderten Ansatz, der jeden Film als in seiner Bildebene gestaltet und technisch bedingt begreift, können sämtliche Filme zum Gegenstand kunst- und bildhistorischer Forschung werden, auch jene, die sich nicht ostentativ in die Tradition bildender Kunst einfügen. Damit kann ein bisher blinder Fleck der Bildgeschichte in den Fokus rücken. In ihrem Konzept, Bilder und nicht Kunst zu untersuchen, schließt diese Disziplin dezidiert an Tendenzen der Kunstgeschichte des frühen 20. Jahrhunderts an – und damit an Positionen, die zu einer Zeit formuliert wurden, als sowohl die stereoskopischen wie die bewegten Bilder als Praktiken virulent waren bzw. sich formierten. Bisher haben aber genau die Bildpraktiken, die damit Teil der Bildkultur sind, auf welche die Bildgeschichte in ihrem Ursprung reagiert hat, kaum Einzug in die zeitgenössische Bildgeschichte erhalten, obwohl sie in ihrer Relevanz immer wieder betont worden sind.<sup>43</sup> Damit zeigt sich der stereoskopische Spielfilm als ein zen-

---

43 Auch die Stereoskopie ist in der Kunst- und Bildgeschichte nur bedingt vertreten. So finden sich unter dem Schlagwort »Stereoskopie« im kubikat beispielsweise lediglich 30 Einträge für Publikationen, die zwischen 2000 und 2021 erschienen sind. Gleichzeitig ist Jonathan Crarys Buch *Techniques of the Observer*, das die Subjektivität des Sehens anhand der stereoskopischen Praktik als in wissenschaftlichen Bildern lange vor den künstlerischen Bildern aufzeigt, ein weiterer häufig erwähnter Bezugspunkt der deutschen Bildgeschichte als auch der angelsächsischen *Visual Studies*, vgl. Crary 1990.

traler Bestandteil nicht nur der Geschichte des Films, sondern auch der Bildgeschichte als akademischer Disziplin.

## Aufbau und Gegenstände

Indem die vorliegende Arbeit kommerzielle stereoskopische Spielfilme als Bewegtbilder untersucht, ohne sie über einen Bezug zur Hochkultur zu legitimieren, versucht sie sich an einem zweifachen Ansatz. Sie untersucht einerseits den stereoskopischen Film, in seinen bildlichen sowie produktions- und rezeptionspraktischen Dimensionen in der *longue durée* der Filmgeschichte und sie führt andererseits eine an der Filmwissenschaft orientierte Methode in den kunst- und bildhistorischen Diskurs ein, um sein räumliches Bewegtbild bildhistorisch zu erfassen. Die in exemplarischen Fallstudien untersuchten stereoskopischen Filme entstammen unterschiedlichen Zeitabschnitten und sind daher von unterschiedlichen Produktions- und Rezeptionsanordnungen geprägt: OZ THE GREAT AND POWERFUL (Walt Disney Pictures 2013 – Kurztitel: OZ), HUGO CABRET (Paramount Pictures 2011 – Kurztitel: HUGO) und THE CROODS (DreamWorks Animation 2013) von denen der 2010er Jahre, die Bewegtbildsammlung *Kelley's Plasticon Pictures* (William Van Doren Kelley 1922-1923) von jenen der 1920er Jahren und M.L. GUNZBURG PRESENTS NATURAL VISION 3-DIMENSION (NATURAL VISION 1952 – Kurztitel: GUNZBURG PRESENTS), HOUSE OF WAX (Warner Bros. 1953 – Kurztitel: HOUSE) und CREATURE FROM THE BLACK LAGOON (Universal International 1954 – Kurztitel: CREATURE) schließlich von denen der 1950er Jahre. Gemeinsam ist den Filmen, dass sie alle auf die Unterhaltung eines großen Publikums angelegt sind – und gleichzeitig explizit ihre eigene Bildlichkeit reflektieren. Sie erlauben es damit, die Analyse ihres Mediums und dessen Geschichte aus ihren Narrationen zu entfalten.

Nach den weiteren zwei Teilen des einleitenden Kapitels, welche die technischen und methodischen Grundlagen dieser Arbeit darlegen, wird zunächst die spezifische Bildlichkeit des stereoskopischen Films analysiert: Das Kapitel OZ THE GREAT AND POWERFUL entwickelt im Rahmen der im Film in Narration übersetzten Mediengeschichte des stereoskopischen Films zunächst die Strategien stereoskopischer Bildlichkeit anhand historischer Aufführungspraktiken und optischer Bildapparaturen des 18. und 19. Jahrhunderts. Ob sich diese Strategien mit den filmischen Mitteln sogenannter klassischer Spielfilme in Einklang bringen lassen und wie sie sich zwischen den in der Filmtheorie etablierten Polen der Filmsprache verorten, untersucht das dritte Kapitel zum Film HUGO CABRET, der die akademisch erzählte teleologische Geschichte des Films, und daran angegliedert der Filmsprache, zu seiner Story macht. Ausgehend von den Narrationen der beiden zeitgenössischen Filme aus den 2010er Jahren werden in diesen beiden Kapiteln damit die Prinzipien stereoskopischer Bildlichkeit und die Bedingungen von deren Kombination mit dem klassischen Spielfilm eingeführt. Dabei werden zudem die apparative Mediengeschichte des stereoskopischen Bewegtbildes nachverfolgt sowie die Möglichkeiten der Filmsprache, wie sie David Bordwell, Janet Staiger und Kristin Thompson, sowie Tom Gunning und Sergei Eisenstein theoretisieren, diskutiert.

Diesem die erlebbare Bildlichkeit des stereoskopischen Films analysierenden Teil der Arbeit folgt die Untersuchung seiner historischen technischen und diskursiven Bedingungen. Die am zeitgenössischen Film eingeführte Seherfahrung erlaubt dabei, die Ent-

wicklungsgeschichte des stereoskopischen Films unter einer neuen Perspektive zu betrachten. Dabei wird die Analyse der verbliebenen Artefakte dieser Geschichte – darunter die Bewegtbilder von *Kelley's Plasticon Pictures* und GUNZBURG PRESENTS als Vertreter spezifischer Zeitschnitte – ihrer Rezeption durch die historische und zeitgenössische Forschung gegenübergestellt. Exemplarisch für den theoretischen Diskurs, der die Entwicklung des stereoskopischen Films begleitet hat, werden die bislang umfangreichste Geschichte stereoskopischer Filme von Ray Zone sowie die historischen Texte Hugo Münsterbergs, Rudolf Arnheims, André Bazins und der Geschwister Dickson rezipiert. Dergestalt können einerseits die Rolle des stereoskopischen Films als Konstante der Entwicklung des Films insgesamt und andererseits die Rolle, welche die Filmforschung ihm zugeschrieben hat, als nicht in der Seherfahrung des stereoskopischen Filmbildes, sondern in dessen Paratexten und -bildern begründet dargelegt werden.

Das anschließende Kapitel zu *HOUSE* und *CREATURE* vergleicht die beiden stereoskopischen Filme, um sie sowohl in ihrer Spezifik des wahrgenommenen Bildes als auch in ihren technischen und diskursiven Bedingtheiten greifbar werden zu lassen. Da beide Filme im Studiosystem der 1950er Jahre und damit in einer gut dokumentierten, verhältnismäßig homogenen Produktions- und Rezeptionssituation entstanden sind und im Zuge der erneuten Beliebtheit stereoskopischer Filme in den 2010er Jahren als 3D-Blu-rays wieder aufgelegt worden sind, erlauben sie eine Analyse des stereoskopischen Bewegtbildes als Erlebnis in Abhängigkeit von seiner Technik, seinem Diskurs und seiner Ökonomie. Die Anordnungen stereoskopischer Filme mit ihren typischen Erzählstrategien und technischen Möglichkeiten und Herausforderungen vermögen in Abgleich mit ihren im theoretischen Diskurs formulierten Konzeptionen modellhaft die sich im wiederholenden Aufkommen und Scheitern des stereoskopischen Films manifestierende Rolle des stereoskopischen Films für das Medium Film zu entwickeln.

Das die Arbeit beschließende Kapitel zu *THE CROODS* beleuchtet den zeitgenössischen stereoskopischen Film anhand dieses Modells – und überprüft die für den Spielfilm präsentierten Erkenntnisse im Vergleich mit dem thematisch verwandten Arthousefilm *CAVE OF FORGOTTEN DREAMS* (History Films, Creative Differences 2010 – Kurztitel: *CAVE*, deutscher Titel: *DIE HÖHLE DER VERGESSENEN TRÄUME*). Dieser Vergleich erlaubt es, den Blick abschließend auf das Medium Film als Gegenstand der Kunst- und Bildgeschichte zu werfen und die eingesetzten Methoden zusammenzuführen.

Von dem als Referenz eingeführten Arthousefilm *CAVE* abgesehen rückt diese Arbeit jene stereoskopischen Filme ins Zentrum, die den Anspruch haben, einem großen Publikum zu gefallen und daher auch als Blockbusterfilme bezeichnet werden. Denn bei dem Versuch, den stereoskopischen Film als Gegenstand der Bildgeschichte mit kunsthistorischen Methoden zu untersuchen, darf es nicht darum gehen, die sich dezidiert der Kunst zuwendenden Filme zu analysieren, sondern stattdessen jene Filme, die, da sie sich an ein breites Publikum richten, das zeitgenössische Bildverständnis aufrufen und ausprägen. Weiterhin können die gewählten Filme, gerade in ihrer Durchschnittlichkeit, für die stereoskopische Filmpraktik eintreten: Sie sind es, welche die Technik implementieren und dabei enthusiastisch ihre Medialität ausstellen. Sich an Mr. Frankenstein haltend, rufen sie ihren Betrachtenden begeistert entgegen: »It's 3D, Honey!«