

sche Film reagiert mit seinem Versprechen der direkten Berührung auf das diese Formate begründende Bedürfnis der Teilhabe. Und wenngleich er diese nicht auf die gleiche Weise liefern kann, so bietet er zwei spezifische Formen der Teilhabe an, die diese Arbeit ausgearbeitet hat: Wie an Oz dargestellt worden ist, funktioniert der stereoskopische Film schon auf technischer Ebene als technologisches Bild im Sinne Gunnings und macht so seinen Betrachter:innen ihre Beteiligung an der Illusionsproduktion bewusst. Die Selbstreflexion, die immer auf die Mitarbeit der Betrachtenden angewiesen ist, begründet eine weitere Ebene der Teilhabe am Wahrnehmungsereignis. Damit kann der stereoskopische Film einerseits die Strukturen der bestehenden Filmanordnung fortführen und diese andererseits an die mit ihr konkurrierenden Rezeptionsanordnungen anschließen lassen. Auch bei der aktuellen Anordnung des digitalen Films nimmt der stereoskopische Film, indem er bestimmte Elemente der Anordnung vorbereitet, andere hervorbringt und auf wieder andere keinen Einfluss hat, erneut seine Funktion als ein Akteur ein, welcher die beständige Transformation des Films begleitet.

## Autorenfilm und Blockbusterfilm

### Höhlen- und Kinoanordnungen

Diese Rolle des stereoskopischen Films in der *longue durée* der Filmgeschichte sowie seine spezifische Bildlichkeit hat diese Arbeit ausgehend von den Narrationen kommerzieller stereoskopischer Spielfilme dargelegt. Diese Filme haben die selbst-bewusste Reflexion der eigenen Medialität standardisiert, um die visuelle Brüchigkeit ihres Mediums in virtuosen Erzählstücken zu sublimieren. Sie widersprechen damit der landläufigen Einschätzung des kommerziellen Blockbusterfilms, nach der diesem eine selbstreflexive Ebene häufig abgesprochen wird. Ohne Zögern zugesprochen wird eine selbstreflexive Ebene hingegen einer anderen Filmform, dem Autorenfilm. Kurz vor *THE CROODS* ist mit *CAVE OF FORGOTTEN DREAMS*<sup>13</sup> ein anderer stereoskopischer Film erschienen, der die eigene Medialität ebenfalls zu den Anfängen der modernen Menschen zurückführt. Als ein unter der Regie von Werner Herzog entstandener Film wird dieser, wie eine beispielhafte Kritik zeigt, entschieden vom stereoskopischen Spielfilm differenziert und in seiner Besonderheit gelobt:

3D-Technik eingesetzt zur Effekthascherei sehen wir mittlerweile fast wöchentlich – mal besser, mal schlechter. Aber wie oft tauchen wir durch unsere 3D-Brille wirklich voll in eine Welt ein und fühlen uns noch lange später, als ob wir das Gesehene selbst mit all unseren Sinnen erlebt hätten? Dieses Jahr wohl nur zwei Mal und beide Male bei Dokumentationen deutscher Filmemacher. Zuerst bestaunten wir Wim Wenders' [...] *Pina* und nun Werner Herzogs [...] Werk *Die Höhle der vergessenen Träume*. War *Pina*

---

Filmmuseum mit der Ausstellung *Film und Games X Ein Wechselspiel* (01.07.2015-31.01.2016) ein. Einen Einblick geben die Ausstellungskataloge Lenhardt/Rauscher 2015 und Melissinos 2012.

13 Vgl. Herzog 2010.

schon beeindruckend, so ist *Die Höhle der vergessenen Träume* vielleicht das Atemberaubendste, was bisher mit 3D angestellt wurde.<sup>14</sup>

Mit Werner Herzog und Wim Wenders werden hier zwei Regisseure hervorgehoben, die dem europäischen Autorenfilm zugehörig sind; explizit wird ihre deutsche und damit nichtamerikanische Abstammung betont.<sup>15</sup> Auch die ostentative Erwähnung, dass die Filme Dokumentationen seien, markiert ihren Abstand zum amerikanischen Hollywoodkino, dem jene »Effekthascherei« zugeschrieben wird, die im Zitat einem unmittelbaren Filmerlebnis gegenübergestellt wird. In der Deklaration der immersiven Seherfahrung folgt diese Lobeshymne der von ihrem Regisseur Werner Herzog in *MAKING OF CAVE OF FORGOTTEN DREAMS* (History Films, Creative Differences 2012) formulierten Zielsetzung: Er wolle seinem Publikum Einblick in die 1994 entdeckte Chauvet-Höhle im Ardèche-Tal in Frankreich geben und dabei das gleiche Staunen erzeugen, das er in der Höhle empfunden habe.<sup>16</sup> Mit Aufnahmen aus dem Inneren der Höhle sowie Interviewszenen versucht der Film *CAVE* dementsprechend die Wandbilder der altsteinzeitlichen Tierwelt, die den Ruhm der Chauvet-Höhle begründet haben, zugänglich zu machen. Im Making-of des Films gibt der Regisseur weiter an, dass er die stereoskopische Darstellungstechnik für den Film für unerlässlich halte, um dem Publikum einen ihm verschlossenen, spektakulären Ort zu eröffnen. Denn erst diese Technik habe die Höhlenmalereien zufriedenstellend vermitteln können.<sup>17</sup>

Der Clou der filmischen Zugänglichmachung der Höhle und ihrer Zeichnungen in *CAVE* ist die Verwandtschaft dieser Anordnung mit der des Kinos und seinen bewegten Bildern. Um die im Voiceover als »Urkino« bezeichnete Höhle dem Raum des Kinos anzunähern, werden über den gesamten Film hinweg spezifische Elemente der Höhlenanordnung betont, die auf tradierte Topoi genealogischer Filmgeschichte verweisen. So wird herausgestellt, dass sich die Zeichnungen allein im hinteren Teil der Höhle befänden, also lediglich in jenem Teil, in dem es kein natürliches, sondern nur das bewegte Licht der Fackeln gegeben habe, womit neben dem Kinoraum als Höhle<sup>18</sup> auf die Animation sta-

14 Prowe 2011.

15 Der in der Kritik neben Herzog lobend genannte Wim Wenders hat sich ausgehend vom Architekturbüroprojekt *IF BUILDINGS COULD TALK* (Neue Road Movies 2010) intensiv mit der stereoskopischen Filmtechnologie beschäftigt und mit *PINA* (Neue Road Movies 2011) einen von Kritik und Publikum gefeierten Film in die Kinos gebracht. Es folgten weitere stereoskopische Projekte: *CATHEDRALS OF CULTURE* (Neue Road Movies 2014), *EVERYTHING WILL BE FINE* (Neue Road Movies 2015) und *LES BEAUX JOURS D'ARANJUEZ* (Alfama Films, Neue Road Movies 2017). Auf zahlreichen Veranstaltungen lobte der Regisseur die Technik, beispielhaft lässt sich seine Argumentation in einem in Toronto gehaltenen Keynote-Vortrag nachvollziehen, vgl. Wenders 2013.

16 Vgl. Herzog 2012.

17 Herzog formuliert dies im Interview, das dem Film in der 3D-Blu-ray-Fassung als Bonusmaterial beigelegt ist, Herzog 2012, 00:03:14. Eine vergleichbare Argumentation bringt Wim Wenders für seinen 3D-Film *PINA* vor, wenn er angibt, dass erst die stereoskopische Filmtechnik den Tanz Pina Bauschs hinreichend erfassen können, vgl. Wenders 2013, S. 221f.

18 Die Parallelsatzung der Rezeptionsräume von Höhle und Kino hat eine ausgeprägte Tradition. Beispiele sind bereits in den 1960er Jahren und heute immer noch zu finden. Für eine der ersten theoretischen Positionen, die spezifisch auf eine »Bilderhöhle« eingeht, vgl. Noxon 1964/1965. Matt Gattons Onlinetextsammlung stellt eine der jüngsten Positionen dar, vgl. Gatton 2005–2021. Den ein-

tischer Bilder durch bewegtes Licht<sup>19</sup> angespielt wird. Der Vergleichbarkeit von Höhle und Kino wird die ihrer Bildformen zur Seite gestellt. Verstärkt werden jene Wandbilder gezeigt und kommentiert, die mehrere Bewegungsphasen kombinieren und sich damit bereits als eine Art sequenzielle Bildform präsentieren.<sup>20</sup> Wie auch in *THE CROODS* wird damit die Anordnung der Bilderhöhle zu einem Verweis auf die eigene filmische Anordnung.

## Einsatz stereoskopischer Technik

Im Einsatz der stereoskopischen Technik unterscheiden sich die beiden Filme. Während der mit Digitalkameras aufgenommene fotografische Film *CAVE* auf die Darstellung in positiver Parallaxe setzt und kaum Effekte in stark hervortretender negativer Parallaxe präsentiert, verweist er ungewollt durch zahlreiche Bildfehler immer wieder auf seine mediale Vermittlung. In den Einstellungen, die einen großen Tiefenraum aufweisen, treten die in den Kapiteln zu *Kelley's Plasticon Pictures* und *HOUSE* bereits beschriebenen Brüche in der räumlichen Illusion auf: Bildvordergrund in negativer und einen Bildhintergrund in positiver Parallaxe lassen sich bei allzu großem Stereobudget nicht fusionieren und starke Hell-dunkel-Kontraste in den aufgenommenen Objekten können zu einem Durchscheinen einer Filmspur in der jeweils anderen führen. *THE CROODS* dagegen inkorporiert zahlreiche Effekte negativer Parallaxe und schöpft den Tiefenraum häufiger aus. Da es sich um einen 3D-Animationsfilm handelt, der seine zwei Filmspuren auf Basis mathematischer Funktionen erstellt und damit absolute Kontrolle über den dargestellten Raum hat, gibt es hier jedoch keine Bildfehler.

Obwohl sich *THE CROODS* durch seine zahlreichen Sequenzen, die darauf zielen, seine räumliche Erscheinung auszustellen, den Vorwurf, die stereoskopische Technik zur »Effekthascherei« einzusetzen,<sup>21</sup> damit gefallen lassen muss, ist anzumerken, dass er dennoch klüger mit seiner stereoskopischen Verfasstheit umgeht als *CAVE*. *CAVE* versucht das aus dem Diskurs der Stereoskopie abgeleitete Versprechen, unmittelbarer affizierend zu sein, für sich einzusetzen, wie vom Regisseur eindeutig als Ziel formuliert, und zeigt dennoch Szenen, die über Bildfehler ihre Mittelbarkeit offenlegen. *THE CROODS* hingegen erzählt, anders als anhand der Dichotomie Autorenfilm und Hollywoodfilm vielleicht anzunehmen, im Unterschied zu *CAVE* durch die zahlreichen

---

flussreichsten Vergleich von Höhle und Kino hat aber sicherlich Jean-Louis Baudry 1970 in seiner Platon rezipierenden Dispositiv-Theorie präsentiert, die in der *Einleitung* der Arbeit dargestellt ist, vgl. Baudry 1994.

19 Für eine beispielhafte Darstellung der Funktion des Lichts in der Geschichte des Films vgl. Reust 2002. Herzogs Film führt die Analogie weiter, indem er nicht nur das bewegte, künstliche Licht zur Sichtbarmachung der Wandbilder betont, sondern im Verlauf des Films auch eine Szene aus *SWING TIME* (RKO 1936) zeigt, in der Fred Astaire mit seinem eigenen Schatten tanzt, vgl. Herzog 2010.

20 Einige Beispiele der Chronofotografie, bei der beispielsweise ebenso mehrere Phasenbilder kombiniert werden, weisen durchaus visuelle Übereinstimmungen zu den mehreren Bewegungsphasen überlagernden Tierbildern in der Chauvet-Höhle auf, vgl. Braun 1992. Zur Chronofotografie und ihrer Rolle in der Geschichte des Films vgl. Mannoni 2002.

21 Prowe 2011.

Verweise und Doppeldeutigkeiten beständig im selbst-bewussten Modus und kann so auch stets die über den Einsatz starker negativer Parallaxe-Effekte produzierten Brüche in der Wahrnehmungssillusion als virtuose Erzählungen einhegen. Der Film *THE CROODS* nutzt ein im stereoskopischen Spielfilm ausgebildetes Handlungswissen, während *CAVE* eher den theoretischen Beschreibungen der Technik vertraut, die, wie diese Arbeit gezeigt hat, vor allem auf Theoretisierungen der stereoskopischen Praktik und kaum auf Seherfahrungen beruhen.

### Kollektive Produktion

Die von *THE CROODS* vorgebrachte Mediatisierung der eigenen Verfasstheit ist schwerer zu greifen als die von *CAVE*, da unklar ist, wer hier eigentlich reflektiert. Während Werner Herzog in *CAVE* als Figur, Regisseur, Autor, Produzent und Erzählerstimme auftritt, basiert die Storyline von *THE CROODS* auf Roald Dahls Geschichte *The Twits*, die 2005 für einen *Stop-motion*-Film von John Cleese und Kirk DeMicco für Aardman Animations adaptiert wurde. Eine Kooperation zwischen Aardman Animations und DreamWorks Animations führte dazu, dass die Produzent:innen bei DreamsWorks die Drehbuchfassung lasen und aus ihr ein gemeinsames Projekt machen wollten, wodurch Chris Sanders als weiterer Drehbuchautor die Filmcrew ergänzte. Dieser führte dann auch Regie. Ab 2009 kam der Drehbuchautor DeMicco als Co-Regisseur hinzu. Etwa zur gleichen Zeit wurde dann auch erst beschlossen, den Film auch in stereoskopischer Fassung zu veröffentlichen.<sup>22</sup> Wer damit wann entschieden hat, welche Referenz auf audiovisuelle Erzählformen eingebaut wird, ist heute kaum mehr zu beantworten, vor allem nicht, wenn man diese Referenzen auch noch mit ihrer kinematographischen Präsentation in Verbindung bringen will. An einem 3D-Animationsfilm dieses Formats arbeiten viele Abteilungen, deren große Zahl an Mitarbeiter:innen das Filmbild in seiner narrativen und formalen Gestaltung hervorbringt. Die Bildfindungen von *THE CROODS* beispielsweise sind durch das *rough layout department* und das *final layout department* geprägt. Die stereoskopischen Einstellungen der virtuellen Kameras innerhalb der animierten Bildräume sind wiederum durch eine eigene Abteilung unter der Leitung von Phil McNelly gestaltet.<sup>23</sup> In diesem sich zersplitternden und letztlich kaum mehr nachvollziehbaren Feld die Entität auszumachen, welche die Reflexion betreibt, erscheint nicht mehr möglich.

Allerdings wird bei *THE CROODS* nur offensichtlich, was für fast alle Filme gilt: Sie werden eben nicht durch eine einzelne Person gemacht. Auch wenn in *CAVE* Werner Herzog Regie geführt und das Drehbuch geschrieben hat sowie im Film als Erzähler und Akteur auftritt, ist die alleinige Zuschreibung der Reflexionsebene im Film an ihn nicht möglich. Es ist nicht allein Herzogs Denken, das sich hier verwirklicht. Auch die Kameraführung durch Peter Zeitlinger, die mit ihren Bewegungen und technischen Setzungen – Brennweiten und Einstellungsgrößen – die Filmbilder gestaltet, prägt den finalen Film. Gleiches kann für den Filmschnitt, der ausschlaggebend für die Vermittlung der Inhalte

22 Für die Produktionsgeschichte von *THE CROODS* vgl. Brodesser 2003; Corliss 2013.

23 Für die einzelnen Schritte bei der Produktion des 3D-Animationsfilms *THE CROODS* und die Verantwortlichen in den unterschiedlichen Departments siehe Hueso 2012.

ist und den Joe Bini und Maya Hawke ausgeführt haben, geltend gemacht werden.<sup>24</sup> Die alleinige Zuschreibung eines Films an die jeweils Regieführenden muss also in Frage gestellt werden. Dennoch lassen sich solche verengenden Zuschreibungen immer wieder beobachten, vor allem wenn die Regieführenden besonders angesehen sind.

### Notwendigkeit der ›klugen‹ Betrachtung

Verbunden mit den Zuschreibungen an einzelne Individuen sind häufig Annahmen einer besonders reichhaltigen Story oder eines besonders klugen Technikeinsatzes. So hat auch der Film HUGO wegen seines Regisseurs Martin Scorsese, trotz seines Status als kommerzieller Spielfilm, von Beginn an einen Bonus verzeichnet, der den Blick auf den Film und seine Erzählung, aber auch den Einsatz der stereoskopischen Technik geformt hat, wie sich an den zitierten Besprechungen des Films beobachten lässt, die seinem Regisseur unter anderem die Rettung des stereoskopischen Films zutrauen.<sup>25</sup> CAVE und THE CROODS verknüpfen in ihrem jeweils eigenen Stil in ihren Narrationen die Kino- und der Höhlenanordnung mit ihrer eigene Technologie und argumentieren für den stereoskopischen Film als eine technische Vervollkommnung einer im Menschlichen per se angelegten Idee eines körperlich überzeugenden bewegten Bildes. Obwohl allerdings THE CROODS zu jener Kategorie Filme gehört, die als kommerziell ausgerichtete Blockbusterfilme vermeintlich wenig von ihrem Publikum einfordern, ist es CAVE, der das Nachdenken über die eigene Medialität explizit zu seiner Narration macht, während THE CROODS dieses Nachdenken durch virtuose Erzählstücke anregt und damit sein Publikum stärker involviert. En passant thematisiert die Szene, in der Grug gleichermaßen Produzent und Rezipient der an den stereoskopischen Film gemahnenden Höhlenbilder ist, sogar die Beteiligung der Zuschauer:innen. Weiterhin präsentiert sich CAVE als vermeintlich authentische Zugänglichmachung der realen Welt im fotografischen Filmbild. Der Autorenfilm folgt damit den Versprechungen seiner Bildtechnologie. THE CROODS hingegen stellt seine Produktion als 3D-Animation offen zur Schau und versucht so nicht, die stereoskopische Bildtechnologie als Mittel einer gesteigerten Naturnähe oder Glaubhaftigkeit einzusetzen. Der Blockbusterfilm zeigt sich damit vielleicht sogar klüger als sein Pendant CAVE – wahrgenommen wird die Reflexion indes nur für den Autorenfilm, der von Kritik<sup>26</sup> und Wissenschaft<sup>27</sup> für seine Reflexion und seinen klugen Umgang mit der stereoskopischen Technik gelobt wird.

24 Vgl. die Angaben im Abspann von Herzog 2010.

25 Siehe FN 4 im Kapitel zu HUGO CABRET.

26 *Der Tagesspiegel*, der von Zeit Online zitiert wird, titelt am 14. Februar 2011 mit: *Das älteste Kino der Menschheit* (Tilmann 2011), und auch die *New York Times* stellt den Blick auf die Kinogeschichte heraus: »For his part, Mr. Herzog uses the paintings to riff on the origins of art, at one point connecting overlapping images of horses – some of which, with their open mouths, convey a sense of movement – to cinema itself.« Dargis 2011.

27 Vgl. Johnson 2014; Klinger 2012; Ochsner 2016. Auch ich habe CAVE in zwei Aufsätzen untersucht: vgl. Feiersinger 2017, 2019b. Der zweite Aufsatz beschäftigt sich mit der auch hier im Folgenden diskutierten unterschiedlichen Rezeption von Spiel- und Autorenfilmen, geht dabei jedoch nicht wie die vorliegende Arbeit auf die stereoskopische Technik ein.

Natürlich kann nicht zu jedem Film eine wissenschaftliche Abhandlung geschrieben werden, der in der unterschiedlichen Rezeption von *THE CROODS* und *CAVE* erkennbaren, vorausseilenden Einteilung in diskussionswürdige und -unwürdige Filme anhand ihrer Kommerzialität ist indes entschieden entgegenzutreten. Da Filminhalt nicht nur in Kooperation der unterschiedlichen Beteiligten in der Filmproduktion, sondern auch durch die Betrachter:innen in der Filmrezeption entsteht, hängt das Erkenntnispotential des Films auch von seiner informierten Betrachtung ab.

## Integration von Bewegtbildern in die Kunst- und Bildgeschichte

### Agens der Anordnung

Am Ende dieser Arbeit sollen daher auch keine Überlegungen mehr zum stereoskopischen Spielfilm stehen, sondern zu ihm als Gegenstand der Kunst- und Bildgeschichte. Wie einleitend dargestellt, ist der Spielfilm nie zum selbstverständlichen Gegenstand der Disziplin geworden. Dies kann nicht nur in Förderpolitiken und persönlichen Interessen und, wie diese Arbeit gezeigt hat, auch nicht allein in einem mangelnden selbst-reflexiven Potential, begründet sein, sondern folgt auch aus den methodischen, technischen und rechtlichen Herausforderungen, die gerade das Bewegtbild des kommerziellen Films an seine Einbindung in textliche Analysen allgemein und besonders in die auf die Bildlichkeit fokussierte Kunst- und Bildgeschichte stellt. Diesen bis in die Anfänge der Diskursivierungen von Film zurückreichenden Herausforderungen sollte die Arbeit begegnen. Beim Film gibt es, wie anhand von *THE CROODS* ausgeführt, meist keine allein für das Werk verantwortlichen Künstler:innen. Dennoch wird, gerade wenn einzelne bekanntere Personen beteiligt sind, die kooperative Produktion gerne übergangen. Dies ist im Rahmen der Arbeit nicht nur bei Herzog als Regisseur von *CAVE* und Scorsese als Regisseur von *HUGO* beobachtet worden, sondern schon bei den Artikeln zu den stereoskopischen Filmen von 1915. Die Zeitungsartikel konzentrieren sich auf den bekannteren Akteur Edwin S. Porter und lassen ihre Leserschaft über William E. Waddell im Unklaren.<sup>28</sup> Diese Fixierung ist in der Kunst- und Bildgeschichte bei der Untersuchung von Bewegtbildern nach wie vor weitverbreitet, wenngleich der Geniebegriff in der Disziplin eigentlich längst verabschiedet worden ist, Werkstattarbeiten untersucht werden und dem Werk eine Wirkkraft außerhalb der Intention der Schaffenden zugestanden wird.

Die vorliegende Arbeit hat in Anbetracht der kollektiven Produktion dem Film selbst jede Form des Agens zugeschrieben. So sind es in dieser Arbeit jeweils die Filme, die reflektieren, auch wenn die Reflexionsarbeit eigentlich in der kollektiven Arbeit der Produzierenden und Rezipierenden geleistet wird. Eingefügt ist dies in das Konzept der Anordnung, das erlaubt, die Seherfahrung als Kristallisation der Produktions- und der Rezeptionsanordnungen zu begreifen und daher die Anordnungen über die Erfahrung beschreibbar werden zu lassen. Dies ermöglicht es, sich historischem Material zu nähern

28 Zone hat die wenigen Informationen, die über Waddell bekannt sind, im Textabschnitt *The Case of William Waddell* zusammengestellt, vgl. Zone 2007, S. 136–138.