

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.

und Film als Praktik, in der menschliche und nichtmenschliche Akteure zusammenkommen, in die Kunst- und Bildgeschichte einziehen zu lassen, unabhängig davon, ob seinen Produzent:innen künstlerisches Potential zugeschrieben wird.

### Abbildbarkeit von Filmbildern

Die Seherfahrung des Films zu erfassen, birgt allerdings eine grundlegende Herausforderung für das Konzept der Anordnung, denn das die Seherfahrung des Films begründende Wahrnehmungsbild lässt sich nicht abbilden. Dies führt dazu, dass die Untersuchungen des Films dem Medium häufig ausweichen und Surrogate des bewegten Filmbildes präsentieren. Für die Kunst- und Bildgeschichte, für die Bildlichkeit zentral ist, ist dies problematisch, da sich durch die mangelnde Abbildbarkeit des zu analysierenden Gegenstandes die Fragestellungen verschieben. Auch hier lässt sich in den textlichen Äußerungen zum stereoskopischen Bewegtbild eine Tradition erkennen. Schon zu den ersten stereoskopischen Filmbildern von 1915 sind Substitute – Porträtbilder Porters – veröffentlicht worden, so beispielsweise in Lynde Denigs Beitrag für die *Movie Picture World*.<sup>29</sup> Ein anderer Artikel, der sich mit den Filmbildern in Anaglyphentechnik von THE POWER OF LOVE beschäftigt, hat acht Jahre später die Filmbesprechung mit einer stereoskopischen Kamera und einer Betrachterin mit Anaglyphenbrille bebildert (Abb. 52).<sup>30</sup> In der zeitgenössischen Forschung, ist dieser Fokus auf die leicht fotografisch zu fixierenden Geräte und Personen in der Besprechung stereoskopischer Filme, wie gezeigt, erhalten geblieben.

Die Gründe für das Ausweichen auf Substitute erscheinen zunächst technisch. Das Bewegtbild kann nicht in gedruckte Medien überführt werden. Bei den stereoskopischen Bildern kam 1915 und 1922 hinzu, dass, um die damaligen Anaglyphen abzubilden, Farbdruck benötigt worden wäre, der in den Rezensionsorganen nicht standardmäßig zum Einsatz kam. In digitale Textmedien können inzwischen problemlos farbige Filmclips eingefügt werden, die Einfügung stereoskopischer Filme wäre unter der Bedingung der Hinzunahme stereofähiger Abspielanordnungen ebenfalls theoretisch möglich. Indes, wenn die technischen Einschränkungen der Abbildbarkeit von Bewegtbildern fallen, werden rechtliche Grenzen sichtbar, die dazu führen, dass die Einfügung von Bewegtbildern weit hinter die technisch realisierbaren Möglichkeiten zurückgeworfen wird. Gerade beim kommerziellen Film erschwert das Einholen der Bildrechte das Einfügen von bewegten Bildern in die wissenschaftliche Arbeit. Dies mag mitbedingen, dass der europäische Film kleinerer Produktionsstudios ein beliebterer Gegenstand ist. Abbildungsrechte können hier einfacher angefragt werden als bei Filmen nord-amerikanischer Produktionsstudios, da in den USA *fair use* greift – diese Regelung in Deutschland aber nicht gilt.

An dieser Stelle setzen die in der Filmwissenschaft verbreiteten Filmprotokolle an, die für diese Arbeit im Rahmen einer bildgeschichtlichen Analyse eingesetzt werden. Sie erlauben einerseits wie der Filmausschnitt, das bewegte Bild in seiner nichtstatischen Gestaltung und Einfügung in eine Bildfolge begreifbar zu machen, und anderer-

29 Vgl. Denig 1915.

30 Vgl. o.A. 1923a.

seits wie der Screenshot, die Beobachtung innerhalb der vorüberziehenden Wahrnehmung zu verankern und zu kommunizieren. Sie ermöglichen damit, dasjenige zu fixieren und offenzulegen, was für die vorliegende Arbeit als Gegenstand jeder kunst- und bildhistorischen Filmanalyse begriffen wird: das zwischen Film und Betrachter:in erzeugte Bewegtbild. Während dieses stets ein individuell Erfahrbares sein muss, erlaubt das Anfertigen der Filmprotokolle dabei eine eigene Form der Distanz. Das rigide Festhalten des Gesehenen in den epistemisch gesetzten Kategorien eines Filmprotokolls distanziert den eigenen Blick von dem persönlichen Gefühl und dem individuellen Wissen. Es erlaubt, das eigene Erfahren selbst analytisch zu reflektieren.

### Spielfilm als ein Gegenstand der Disziplin

Dass es sich bei den untersuchten Bewegtbildern um stereoskopische und solche hollywoodscher Prägung handelt, hat ihre Einfügung in das textbasierte Medium erschwert. Dies bedeutet indes, dass die verfolgten Ansätze für andere Bewegtbilder adaptiert und um Bildmaterial erweitert werden können. Vor allem aber ist die Einbindung von Bewegtbildern über Protokolle potentiell fähig, auch andere Bildformen, die sich durch ihren an die Nutzer:innen gebundenen Verlauf dem kunst- und bildhistorischen Diskurs noch stärker entziehen, wie Videospiele, aktuelle Praktiken zur Erzeugung virtueller oder augmentierter Bildwelten, in textbasierte Analysen einzufügen. Als Teil zeitgenössischer visueller Kultur fordern diese Bildformen die Disziplin der Kunst- und Bildgeschichte auf, neue Analysestrategien zu entwickeln. Denn wengleich sich die Gegenstände erneuern, so begründet sich in der fortbestehenden Relevanz des Visuellen die Relevanz der zu seiner Erforschung prädestinierten Disziplin. Als weitverbreiteter Akteur der zeitgenössischen visuellen Kultur kann der Spielfilm als Gegenstand dienen, um die Methoden der Kunst- und Bildgeschichte zu erweitern und zu modifizieren.

Weiterhin lässt er, wie an den von den selbst-bewussten Erzählungen ausgehenden Historisierungen der stereoskopischen Praktik offenkundig wurde, die Tradition visueller Kultur greifbar werden. Er eröffnet so ein Wirkungsfeld von Bildpraktiken abseits der Hochkultur. Die in diesem Feld ausgeprägten Diskurse überschneiden sich nicht nur mit jenen der Hochkultur, sondern vermögen diese teilweise sogar vorwegzunehmen. Der Diskurs über den Film, so im Kapitel zu HUGO dargestellt, orientiert sich an den Praktiken der Zentralperspektive und des Theaters. Er agiert unmittelbar nach dem Vorbild einer als vierte Wand gefassten Glasscheibe. In der Kunstgeschichte hat Michael Fried dieses Prinzip 1980, zeitnah zu den Arbeiten von Heath und Bordwell,<sup>31</sup> einflussreich verhandelt.<sup>32</sup> Die Schriften des Ästhetikers Denis Diderot berücksichtigend, argumentiert Fried in *Absorption and Theatricality* mit einem vergleichbaren Ideal der Abgeschlossenheit des Kunstwerks gegenüber seinen Betrachter:innen. Die Texte aus den unterschiedlichen Disziplinen nehmen dennoch keinen Bezug aufeinander. Die Parallelen ihrer Argumente lassen sich vermutlich allein im Zusammenkommen von Diderots Theo-

31 Heaths *Narrative Space* erschien 1976, Burchs *Theorie of Film Practice* 1981 und Bordwells Kapitel *The Classical Hollywood Style, 1917-60* wurde 1985 erstmals publiziert, vgl. Heath 1976; Bordwell 2005; Burch 2014.

32 Vgl. Fried 1980.

rie und dem von ihm ausgeprägten bürgerlichen Theater des 18. Jahrhunderts erklären. Damit deutet sich an, dass die Diskurse des Films und die der bildenden Kunst in ihren jeweils eigenen Disziplinen zeitlich parallel vergleichbar ausgebildet und dennoch meist nicht gegenseitig rezipiert werden. Für eine umfassende Bildgeschichte ist es daher un-  
abdinglich, das Feld der populäreren Bilder als einen ihrer Gegenstände zu begreifen und den Spielfilm als deren selbstverständlichen Teil zu ihrem Gegenstand zu machen.

