

# **THE CROODS: Blick zurück als Blick nach vorn**

---

## **Stereoskopischer Film als Konstante in der Filmgeschichte**

### **Ein typischer stereoskopischer Blockbuster**

Die Story des Animationsfilms THE CROODS (DreamWorks 2013)<sup>1</sup> ist in einem fiktiven Zeitalter der Frühgeschichte, dem *Croodaceum*, verortet und lässt eine Familie von Höhlenmenschen, die Croods, auf den evolutionär weiterentwickelten Charakter Guy treffen (vgl. im Folgenden P14: Sequenzprotokoll THE CROODS –2013 – <https://doi.org/10.18452/27076>, hier P14 S1-4). Erdplattenverschiebungen zwingen Familie Crood, ihre sichere Höhle aufzugeben und mit Guy in die ungewisse Zukunft aufzubrechen (vgl. P14 S5). Ihre gemeinsame Reise erfordert es, tradierte Lebensweisen nicht nur geographisch hinter sich zu lassen (vgl. P14 S6-13). Den dabei entwickelten Twist kennt man aus vielen Filmen: Eep, die Tochter der Familie, verliebt sich in den cleveren Guy, was ihren Vater Grug, wie so viele Väter in der Filmgeschichte vor ihm, eifersüchtig werden lässt. Aber genau wie die meisten von ihnen muss auch Grug feststellen, dass es sich bei dem Eindringling in die Familienidylle um einen ganz netten Kerl handelt. Darüber hinaus erkennen alle Filmcharaktere, dass sie zusammen stärker sind als allein. Mit der dargestalt mehrheitsfähigen und wohl pädagogisch wertvollen Story bedient der Film die Anforderungen für ein junges Zielpublikum.

Seiner ersten Storyebene fügt der Film für seine mit Welt- und Filmgeschichte vertrauten Zuschauer:innen visuelle Doppeldeutigkeiten und eine popkulturelle Referenzebene hinzu. So ist die Eröffnungsszene, in der Familie Crood ein Ei erbeutet, als amerikanisches Footballmatch inszeniert (vgl. P14 S2), und verschiedene Sequenzen zeigen heutige Praktiken, Objekte und Familiendynamiken in prähistorischer Variante: Die Verhältnisse zwischen Schwiegermutter und -sohn sowie zwischen Vater und Partner der Tochter präsentieren sich klischeehaft als überzeitlich problembelastet, und die Erfin-dung des Luftschiffes ebenso wie die des Schnapschusses, der Sonnenbrille und des Surfbretts werden in die fiktive Frühgeschichte des Menschen datiert (vgl. P14 S8, 9, 12).

---

<sup>1</sup> Vgl. DeMicco/Sanders 2013.

Insgesamt präsentiert sich *THE CROODS* als typischer stereoskopischer Film der 2010er Jahre. Vom amerikanischen Studio DreamWorks Animation mit einem Budget von 135 Millionen US-Dollar produziert, hat er über 587 Millionen US-Dollar eingespielt<sup>2</sup> sowie eine zweite Vermarktung nach sich gezogen. Die Charaktere beispielsweise sind mannigfach, darunter auch als Merchandising-Spielfiguren, wiedergekehrt und die vom Film abgeleitete Serie *DAWN OF THE CROODS* (DreamWorksAnimation Televison 2015-2017) verzeichnet mehrere Staffeln auf der Videoplattform Netflix.<sup>3</sup>

Die auf Basis dieser Arbeit bestehende Annahme, dass *THE CROODS* auch und gerade als generischer stereoskopischer Film seine eigene Bildlichkeit narrativ reflektieren müsse, bestätigt sich. Der als Referenz auf die Fotografie eingeführte prähistorische Schnappschuss ist in ein ganzes Netz aus Verweisen verortet, in dem *THE CROODS* durch die Inszenierung audiovisueller Repräsentationen auf den eigenen Status als Film anspielt. Neben dem Schnappschuss treten als Elemente des Plots die Umrissdarstellung, die an einen Ursprungsmythos der Malerei erinnert (vgl. P14 S8), das Puppen- und Schattentheater (vgl. P14 S7, S10) sowie die mit Wandbildern illustrierte mündliche Erzählung (vgl. P14 S3, 7) auf. In der den Film eröffnenden Vorstellung der Familie Croods wird der klassische Zeichentrickfilm nicht als szenisches Element, sondern durch die formale Gestaltung der Filmbilder aufgerufen (vgl. P14 S1). In der flachen Anmutung ihrer Figuren heben sich diese Bilder eindeutig vom Stil des restlichen Films ab, denn *THE CROODS* ist nicht nur ein stereoskopischer Film, sondern auch ein 3D-Animationsfilm, der seine Figuren vollrund erscheinen lässt. Die Bilder im Stil des klassischen Zeichentrickfilms verorten die Vorstellung der Figuren, die sich durch das Voiceover Emma Stones als Eeps Erzählung präsentiert, auch visuell auf einer anderen Fiktionsebene. Der Film erzählt hier, im Verweis auf die unterschiedlichen Erscheinungsmöglichkeiten des nichtphotografischen Films und seinen eigenen Status als Erzählung, stark selbst-bewusst.

Seine spezifische Bildlichkeit setzt *THE CROODS* über an paläolithische Höhlenmalerei gemahnende Wandbilder in Szene (vgl. P14 S12). Direkt nach dem dramatischen Höhepunkt, an dem Grug von seiner Familie getrennt wird (vgl. P14 S11), ruft sich der Familienvater die für ihn verloren Geglückten mit Hilfe einer selbst angefertigten Zeichnung vor Augen (vgl. P14 S12). Vor einem Beben in eine Höhle geflüchtet, entzündet er erstmals selbst ein Feuer, in dessen flackerndem Schein er mit roter Farbe die Umrisse seiner Familienmitglieder auf eine Felsenwand malt. Wann immer eine Person fertig skizziert ist, wird diese überblendet mit ihrer farbigen, vollrunden Version, die an den Stil des Animationsfilms erinnert. Im Moment ihrer Verwandlung in eine mehrfarbige Vollkörperfigur tritt das jeweilige Familienmitglied zudem aus der Wandebene heraus. Nicht nur wird hier, dem landläufigen Erkenntnisstand folgend, Feuer als Meilenstein der Entwicklung des modernen Menschen ins Bild gesetzt, sondern es wird auch mit dem Bewegtbild zusammengebracht. Die flachen roten Zeichnungen Grugs werden im Moment ihrer Verlebendigung in Bewegung versetzt und in die mehrfarbigen Vollkörperfiguren des zeitgenössischen 3D-Animationsfilms verwandelt. Das für den stereoskopischen Film charakteristische visuelle Überschreiten der Leinwandebene wird nar-

<sup>2</sup> Die Website Box Office Mojo listet für *THE CROODS* weltweit 587.204.243 US-Dollar, vgl. Mojo o.D., *The Croods*.

<sup>3</sup> Vgl. zur Serie den Eintrag auf der Internet Movie Database, IMDb o.D.

rativ und formal ausgestellt: Das erzählte Heraustreten der Figuren aus der Wandebene wird mit dem stereoskopisch vermittelten Heraustreten der Figuren aus der Leinwandebene in negativer Parallaxe fusioniert. Indem die Höhlenwand im Tiefenraum auf die Leinwandebene gesetzt wird, treten die gemalten Familienmitglieder nicht nur narrativ in den Raum Grugs, sondern auch stereoskopisch in den Raum des Publikums ein.

THE CROODS betont dabei einen entscheidenden Aspekt der stereoskopischen Praktik. Grug ist in der Szene gleichermaßen Produzent wie Rezipient des Seherlebnisses. Wenngleich vereinfachend, thematisiert THE CROODS hier die Teilhabe der Betrachter:innen am Seherlebnis eines stereoskopischen Films. Diese Beteiligung ist, wie die Arbeit durch ihre Darstellung des stereoskopischen Bildes als technologisches Bild gezeigt hat, stets schon technisch-physisch verwirklicht, da das wahrgenommene stereoskopische Bewegtbild nicht seiner materiellen Grundlage entspricht. In dieser über das stereoskopische Prinzip festgesetzten Teilnahme verdoppelt sich dann wiederum die in dieser Arbeit betonte Grundbedingung des Filmsehens: Der Filminhalt entsteht immer in kooperativer Produktion von Betrachter:in und filmischem Material. Der stereoskopische Film THE CROODS eröffnet den Zuschauer:innen nicht nur die Möglichkeit, über die Geschichte seines Mediums nachzudenken, sondern auch die kooperative Hervorbringung des Filminhalts zu reflektieren. Im Rahmen dieser gemeinsamen Inhaltsproduktion wird die stereoskopische Seherfahrung im Film THE CROODS aufgerufen und das Höhlenbild als Vorläufer nicht nur des Films, sondern des stereoskopischen Films präsentiert (vgl. P14 S12). Es wird ein Moment des virtuosen Erzählens generiert, an dem der Film THE CROODS die eigene Bildlichkeit im Moment des formalen Ausstellens ihres auffälligsten Effekts, dem in negativer Parallaxe Aus-der-Leinwand-Treten, in Narration übersetzt.

## Entwicklung der Filmtechnologie und des Filmstils

Die in THE CROODS in der Verwandtschaft von Höhlen- und Filmbildern insinuierte Genealogie, an deren Ende der stereoskopische Film steht, entspricht den Ideen linearer und teleologischer Entwicklung, wie sie anhand der Schriften Rudolf Arnheims, André Bazins und Sergei Eisensteins im Kapitel zu HUGO herausgearbeitet worden sind. Der sich an das Kapitel anschließende Abgleich der theoretischen Genealogien mit den verwirklichten Technologien des stereoskopischen Films im Kapitel zu *Kelley's Plasticon Pictures* bestätigt eine solche Entwicklung nicht, aber lässt unumstößlich werden, dass der stereoskopische Film nicht als punktuelle Erscheinung innerhalb der Filmgeschichte zu begreifen ist, sondern als eine ihrer Konstanten. Die stereoskopische Praktik war weitverbreitet, als sich der Film mit seinen technischen Apparaturen entwickelte und institutionalisierte. Die stereoskopischen Bildfindungen und Rezeptionsanordnungen waren so schon zu Beginn des Films Teil einer gemeinsamen apparativen Bildkultur.

Daran anschließend hat die Implementierung der stereoskopischen Bildtechnologie in filmischen Anordnungen neue Apparaturen und Technik sowie darauf aufbauend Praktiken hervorgebracht: Im Nachvollzug der technischen Anordnungen der ersten stereoskopischen Projektionen von Porter und Waddell, THE POWER OF LOVE und *Kelley's Plasticon Pictures* ist deutlich geworden, dass die zur stereoskopischen Projektion entwickelten Umsetzungen des stereoskopischen Prinzips als Anaglyphen einerseits eng auf

die Technologien des Farbfilms aufgebaut und diese gleichzeitig mit hervorgebracht haben. Die Filterung des Lichtes bei der stereoskopischen Projektion in Anaglyphentechnik ist zu gefilterten Aufnahmen weiterentwickelt worden, die in der Projektion durch eigene Filter farbige Filmbilder wahrnehmbar werden lassen.

Indes, nicht immer lassen sich Technologien, die von der stereoskopischen Filmtechnologie profitiert haben, mit der stereoskopischen Praktik selbst verbinden, wie die Analyse der Anordnungen stereoskopischer Filme in den 1950er Jahren gezeigt hat. Die für den stereoskopischen Raumeindruck notwendigen zwei Filmstreifen steigern die Kosten von Farbfilm und den darauf aufbauenden Praktiken des *optical compositing*, so dass beide beispielsweise in *CREATURE* nicht zum Einsatz gekommen sind. Die Analyse des Wahrnehmungseindrucks von *CREATURE* hat zudem eine Heterogenität des *in process shots* erzeugten Raums gezeigt. Die Unvereinbarkeit mit dieser im Studiosystem der 1950er Jahre ubiquitär verbreiteten Praktik ist als ein zusätzlicher Grund offenbart worden, warum diese Hochphase der stereoskopischen Filme schnell wieder ein Ende fand. Gleichzeitig sind jedoch die *Single-strip*-Verfahren entwickelt worden, mit denen der stereoskopische Film 20 Jahre später wieder aufgetreten ist.

Am Beispiel des stereoskopischen Films wird Filmentwicklung im Rahmen eines Kraftfelds sichtbar. In der sich beständig verändernden Anordnung der Filmtechnologie ist die Stereoskopie ein Element, das mit anderen, wie dem Farbfilm, in immer wieder neue Verhältnisse tritt. Veränderungen der Anordnung gestalten sich dabei nicht als Brüche, sondern sind stets in Verschiebungen begründet, die sich gegenseitig hervorbringen.

Ein solches Verständnis bestätigen die von stereoskopischen Filmen ausgebildeten Narrationen. Beispieldhaft fügen sich *HUGO*, *HOUSE* und *CREATURE* in die Formensprache sogenannter klassischer Filme ein, die Aufmerksamkeitsmuster ihrer Betrachter:innen imitiert. Da stereoskopische Filme die in dieser Formensprache eingesetzten Kamera- und Montagepraktiken, wie an den Sequenzübergängen und Blickperspektiven von *WASHINGTON THRU' THE TREES* als Teil von *Kelley's Plasticon Pictures* und den stereoskopischen *travel systems* gezeigt, mitformuliert haben, kann dies nicht überraschen.

In Übereinstimmung mit den Strategien des Spielfilms haben stereoskopische Filme zudem ein Modell ausgebildet, wonach sie in virtuosen Erzählstücken gleichzeitig auf ihre spektakuläre Technologie verweisen und den möglichen Bruch in der Versenkung in die Story durch die Bildebene selbst zur Reflexion sublimieren können. Technisch durch Effekte in negativer Parallaxe und narrativ durch die Ansprache der Betrachter:innen als Betrachter:innen eines Films implementieren sie hier eine Filmsprache, die für das *cinema of attractions* bekannt geworden ist. Auch wenn das *cinema of attractions* im filmtheoretischen Diskurs in Bezug auf das frühe Kino eingeführt worden ist, handelt es sich beim Einsatz dieser Filmsprache im stereoskopischen Film jedoch nicht um eine Form des Regresses, sondern vielmehr um eine weitere Bestätigung der Rolle des stereoskopischen Films in der Filmentwicklung und -theorie. Das Konzept des *cinema of attractions* geht zurück auf Sergei Eisenstein, der den stereoskopischen Film als technische Verwirklichung des direkten Kontakts des Films mit dem Publikum begreift. Weil diese unmittelbare Ansprache technisch begründet ist, kann sich der stereoskopische Film auf der Narrationsebene entscheiden, seine mediale Vermittlung narrativ zu präsentieren oder zu verdecken. Dass in den Filmen der 1950er Jahren häufig eine verbergende Vermittlung

gewählt ist, führt zu einem Bruch mit den von den Paratexten ausgerufenen Verheißen-  
gen, die neue Seherlebnisse versprechen.

### Anordnung des digitalen stereoskopischen Hollywoodkinos

Diese historisch informierte Perspektive relativiert die einleitend vorgestellten Proph-  
eziungen des Erfolgs und Misserfolgs eines nun digitalen stereoskopischen Films, denn  
erneut scheint sich der stereoskopische Film nahtlos in die Narrationsstrategien der  
zeitgenössischen digitalen Filme einzufügen. Die für stereoskopische Spielfilme ausge-  
arbeitete rituelle Selbstreflexion ist nicht auf in stereoskopischer Technik produzierte  
Filme des zeitgenössischen Kinos begrenzt, sondern lässt sich als Grunddisposition  
letzterer erkennen. Thomas Elsaesser, der in seinem Band *The Persistence of Hollywood* das  
Fortbestehen Hollywoods über das vermeintliche Ende des Kinos hinaus untersucht,  
bezeichnet sie sogar als »Kennzeichen« des digitalen Hollywoodfilms.<sup>4</sup> Hollywood selbst  
versteht er dabei als global agierende, »kalifornische Hightechindustrie«, deren Produk-  
te für mehrere Plattformen, Medienformate und verschiedene Publika funktionieren  
sollten.<sup>5</sup> Aufmerksamkeit werde dabei zum höchsten Gut des nach den Gesetzen der  
Ökonomie funktionierenden Systems.<sup>6</sup> Darauf aufbauend argumentiert Elsaesser, dass  
die Selbstreflexion innerhalb der Filme Teil dieser Form von Kapitalgenerierung sei, in-  
dem auch sie Aufmerksamkeit hervorbringe.<sup>7</sup> Die Selbstreflexion sei dabei dezidiert an  
die akademischen Kritiker:innen gerichtet, denn jene goutierten sie als Weiterführung  
des modernistischen Kunstbegriffs.<sup>8</sup> Mit dem Wissen um die dargestellten Transfor-  
mationsprozesse der Kinoordnung in den 1950er Jahren, welche die stereoskopischen Filme  
der Zeit bereits einem potenzierten ökonomischen Druck unterworfen und innerhalb  
derer sie ihre selbstreflexiven Narrationen entwickelt haben, erscheint es möglich, dass  
sich das digitale Kino hier am stereoskopischen Kino der 1950er Jahre inspiriert.

Es ergibt sich indes auch heute wieder das schon für die 1950er Jahre ausgearbeitete  
Paradox. Die stereoskopischen Filme müssen als teure Produktionen in einer Filmanord-  
nung, deren höchstes Gut die Aufmerksamkeit ist, für sich werben, aber setzen sich in  
ihren Narrationen nicht merklich von den dominierenden Filmprodukten ab. Die zur Be-  
werbung digitaler stereoskopischer Filme eingesetzten Mittel wiederholen ebenfalls die  
bereits etablierten Formensprachen und Konzepte, wie sie für die Filme der 1950er Jahre  
und vor allem für HOUSE expliziert worden sind. So hat HOUSE mit der Fli-Back-Co.-Ko-  
operation bereits die Möglichkeiten des Produktmarketings exploriert, die THE CROODS  
heute mit seinen Spielzeugen nutzt, und so streckt Oz auf seinem Plakat (Abb. 24), wie  
schon die Figuren auf den Plakaten der 1950er Jahre (Abb. 55, 63 u. 65), seinen potentiellen  
Zuschauer:innen auffordernd die Hand entgegen.

4 Elsaesser 2012, S. 331.

5 Elsaesser 2012, S. 337.

6 Vgl. Elsaesser 2012, S. 328f.

7 Vgl. Elsaesser 2012, S. 329.

8 Vgl. Elsaesser 2012, S. 330. Ausführlich hat Elsaesser diese Begeisterung der Kritiker:innen für das  
reflexive und selbst-bewusste Erzählen auch noch in einem anderen Aufsatz dargestellt, vgl. Elsa-  
esser 2009b.

Auf technischer Ebene wiederholt sich im digitalen Film ein durch den stereoskopischen Film angestoßener Transformationsprozess. So wie Warner Bros. die Schwungmasse des stereoskopischen Bildes im Vertrieb von *House* genutzt hat, um das WarnerPhonic-Tonsystem zu etablieren, hat das digitale stereoskopische Kino die Installation digitaler Projektionssysteme angetrieben.<sup>9</sup> Die am Plakat von *Oz* (Abb. 23) bemerkte Differenz im Ausstellen der stereoskopischen und der digitalen Grundlage des Films bestätigt, obwohl beide Technologien die Sprache des Films gleichermaßen bestimmen, das Argument, dass durch den wahrnehmbaren Raumeindruck die Stereoskopie die für die Seherfahrung des Publikums relevante Technologie ist. Um diese Erfahrung zu bieten, muss jedoch die digitale Technologie in den Projektionsanordnungen des Kinos implementiert werden. Mit den stereoskopischen Filmen waren die Kinos gedrängt, die Umrüstung auf eine digitale Projektionsanordnung zu finanzieren, eine Anordnung, von der vor allem die Produktionsstudios profitierten und die daher zunächst schlepend verlief.<sup>10</sup>

Die Innovationsdeklarationen, mit denen die stereoskopischen Filme der 2010er Jahre auftreten, indes als schlichte Strategie der Studios zu bewerten, um die Digitalisierung der Kinos voranzubringen, greift dennoch zu kurz. Die stereoskopischen Filme deklarieren sich zu einem Zeitpunkt als Neuheit, an dem das Kino als institutionalisierte Rezeptionsanordnung verstärkt mit anderen Rezeptionsanordnungen audiovisuellen Erzählens konkurriert. In den 1950er Jahren ist dies mit dem Fernsehen als konkurrierende Rezeptionsanordnung bereits der Fall gewesen, seit den 2010er Jahren unterminieren Video-on-Demand-Plattformen die Hegemonie des Kinos. Die Streamingdienste bieten neben eigens produzierten Filmen Serienformate an, die mehr *screen time* und hohe Budgets für ihre Erzählungen zur Verfügung haben. Vor allem aber stehen ihre Inhalte zum Abspielen bereit – wann immer es den Nutzer:innen beliebt. Die Kontrolle über die zeitlichen Parameter – Beginn, Pausen, Dauer und Ende – obliegt dabei ihnen allein. Parallel zum Auftreten stereoskopischer digitaler Filme ergänzen zudem mobile Bildschirme wie Smartphones, Tablets und Laptops die heimischen Abspielgeräte wie Fernseher und Beamer. Zusätzlich stehen inzwischen *head-mounted displays* für die Rezeption zur Verfügung, die in bestimmten, dafür entwickelten Bildinhalten den Nutzer:innen individuell bestimmbare Blickwinkel auf das Geschehen erlauben. Gemeinsam ist diesen Tendenzen, dass sie im Scrollen, Klicken und Zoomen, Aufrufen, Pausieren und Stoppen sowie in der Abhängigkeit des Gezeigten von der Blickrichtung der Betrachter:innen eine Form der Interaktion mit dem Gesehenen erlauben, welche die Anordnung des Kinos nicht zu bieten vermag. Sich parallel entwickelnde interaktive Narrationsformate,<sup>11</sup> Virtual-Reality-Anwendungen und 360°-Filme erweitern diese Teilhabe sogar in den Verlauf der Geschichte hinein und verwischen die Grenzen zum Videospiel.<sup>12</sup> Der stereoskopi-

<sup>9</sup> Elsaesser hat diese These beispielhaft formuliert, vgl. Elsaesser 2013b, S. 222.

<sup>10</sup> Die Situation um die schlepend verlaufende Digitalisierung der Kinos hat John Belton in seinem Aufsatz *Das digitale Kino – ein Scheinrevolution* präzise dargestellt, vgl. Belton 2003.

<sup>11</sup> Vgl. Mewes 2018.

<sup>12</sup> Wie kulturprägend diese audiovisuelle Bildform inzwischen geworden ist, lassen ihre Auftritte in etablierten Institutionen bis jetzt nur erahnen. Das Smithsonian American Art Museum widmete dem Medium mit *The Art of Video Games* bereits 2012 eine große Ausstellung (16.03.2012–30.09.2012). In Deutschland nahmen Videospiele 2015 ihren Platz neben dem Film im Deutschen

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 Wahrnehmungsergebnis. 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 Filmmacher. 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.

<sup>13</sup> Vgl. Herzog 2010.