

Elisa Linseisen

### 3D als Experiment – die Frage nach dem „Wozu“ des Kinos. Ein Bericht über die 61. Internationalen Kurzfilmtage Oberhausen

*Das Themenprogramm „Das Dritte Bild – 3D-Kino als Experiment“ der diesjährigen Kurzfilmtage in Oberhausen adelt nicht nur das filmästhetische Phänomen 3D, sondern auch die Muse zum Diskurs. 3D polarisiert und diese Polarisierung fordert kritische Aussprache. Der Umgang mit zwiespältigen Bildern, die repetitive Infragestellung des Vorhandenen, das avantgardistische Ausschöpfen von Möglichkeiten ist nicht nur Usus in Oberhausen, sondern akkumuliert in der Frage, derer sich das stereoskopische Filmbild immer wieder aufs Neue aussetzen muss: „Wozu 3D“?*

Das Experiment ist eine Versuchsanordnung mit unvorhersehbarem Ausgang. Basierend auf einer Hypothese, fixiert durch ein Kalkül, genährt durch Kreativität arrangiert es das Vorhandene neu und lotet die Grenzen des Gegebenen aus. Im besten Fall liefert das Experiment erkenntnisbringende Antworten. In jedem Fall provoziert es den existierenden Bezugsrahmen, indem es eine Regel bestätigt oder die Ausnahme markiert. Ob das Experiment gelingt, ist sekundär, liegen gerade im Scheitern gehaltvolle Berührungspunkte mit der Wirklichkeit. Das Experiment ist so vor allem der avantgardistische Drang zur Innovation, die selbstgenügsame Annäherung an eine Idee; es kann daher nie schief gehen – außer in seiner Vermeidung.

3D ist eine ästhetische Entscheidung. Allein als Antonym zu 2D beharrt 3D auf medialen Voraussetzungen und Vorbereitungen – von der Produktion bis zur Rezeption.

Gleichzeitig aber markiert 3D eine Unentschiedenheit, entzieht sich im eigenen visuellen Vollzug. „It is all about avoidance“ – die Angst vor einer Entscheidung beschreibt Sebastian Buerkner als die Essenz seiner fünfundzwanzigminütigen 3D-Animation *Chimera Of M.* (GB, 2013), welche ihre Wirklichkeit durch abstrakt expressive Schichten und Fragmente analytisch decodiert, sie gelöst von einander im Raum separiert, um sie dann wiederum durch eine synthetische Perzeption zusammenzuführen. Aus einer kompromisslosen Egoperspektive offeriert der Film seine Schimären, Ahnungen vom Figürlichen, den Verdacht auf missglückte Kommunikation zwischen Frau und Mann. Das audiovisuell Äquivoke wird durch die Logik von 3D bestätigt und zeigt sich *ex negativo*, wenn man die Polbrille abnimmt: so komprimiert und zugänglich das Bild in seiner 2D-Version wirkt – hier liegen die transparent bis opaken Schichten dicht aufeinander – so ausdifferenziert und implodiert zeigt es sich durch die räumliche Dehnung in 3D. Das Bild bläht sich zu einem voluminösen Kubus, der es in einer neuen Dinglichkeit präsentiert, seinen Sinn in den Abständen lagert und das Außerhalb ins Bildinnere befördert. Das *Off* des Films nistet sich in die Zwischenräume der visuellen Schichten, wie atmosphärische Staubflocken, ephemere Luftspiele – genau jene, welche die Hypervisualität von 3D so gerne zelebriert. Dadurch verliert der Seheindruck seine Eindeutigkeit und entzieht sich einer visuellen Entscheidung: 3D ist in ihrer Markierung hochgradig unmarkiert – das Eine und das Andere zugleich.

3D balanciert am Grat. Der kinematographische Umgang mit zwei Bildern generiert einen Moment der Differenz – von der Standardvariation des Augenabstandes von 65 mm bis zur gänzlichen Unterschiedlichkeit der Halbbilder

bedient 3D eine visuelle Spannbreite von Illusion bis Störfall<sup>1</sup>. Das stereoskopische Bild basiert auf Ausdifferenzierung: von der Phasentrennung durch polifiltrierte Brillen bis zur Konvergenz der epistemologischen Konzepte von Fläche und Raum. Dabei wird eine Identität des Medialen in Frage gestellt. Durch die Fusion zweier Bilder zu einem Seheindruck kalkuliert 3D neben einer visuellen Aktualität auch immer einen Moment der Virtualität, des Unentschiedenen, der Möglichkeit mit ein. Erst in der Relativität der Sichtbarkeiten und der damit verbundenen Kollision ergibt das 3D-Bild Sinn: verharrend am Tableau – dem Raum verschrieben. Der hochgradig reflexive Impetus von 3D, aus seiner Logik des dialektischen Bildverständnisses heraus, lässt das Phänomen zum ultimativen Nährboden für einen avantgardistischen Umgang mit Film werden. 3D ist somit immer schon Experiment.

3D als Experiment – die zwei Halbbilder fungieren dabei als Ingredienzen einer kinematografischen Emulsion und verwandeln das Kino zum Labor. Das „Labore (lat.)“ negiert eine immersive Bequemlichkeit der Filmrezeption. Der dritte Teil des Themenprogramms in Oberhausen mit dem Titel „Face of Surface“ lässt sein Publikum das perzeptuelle Abmühen am Bild deutlich spüren. Kakophonische Sprengungen durch den rasanten Wechsel der zwei Halbbilder, wie das stereoskopische Exempel von Ken Jacobs: *Capitalism: Child Labor* (USA, 2006), bedrängen den menschlichen Wahrnehmungsapparat genauso wie die

---

<sup>1</sup> Eine theoretische Ausarbeitung der 3D-Ästhetik als Medienlogik erarbeite ich an anderer Stelle: vgl. Linseisen, Elisa (2014): *3D – Filmisches Denken einer Unmöglichkeit. Eine medientheoretische Analyse des 3D-Films*. Würzburg: Königshausen u. Neumann.

hyperreflexive Dopplung einer Kamerafahrt über einen Highway in Iowa im dokumentarischen Umgang einer Straßenansicht in *All Sides Of The Road* (OpenEndedGroup, USA, 2012). Fern ab von einem visuellen Fluchtpunkt am ersehnten Horizont wird hier ein Roadmovie geboten, welches seine Linse direkt auf den Asphalt richtet. Die Kamera fährt über Straßennarben, die aus dem Filmgedächtnis gespeicherte Wundmale aus Resnais' *Hiroshima Mon Amour* heraufbeschwören. Indem beide Halbbilder parallel gezeigt werden und jedes einzelne wiederum stereoskopische Ansichten liefert, ist ein fusionierender Moment des Seheindrucks unmöglich – der Fokus hält nicht Stand und rutscht in ein schielendes Beiseite-Schauen ab.

3D macht deutlich: Das Bild ist ein Akteur<sup>2</sup>, es fordert Interaktion, einen kinematografischen wie cineastischen Umgang. 3D lässt nicht nur seine Bilder miteinander interagieren, sondern gleichsam das Bild mit dem Zuschauer. Hier wird ein Rezeptionsmodus greifbar, der digitalen Bildern im Allgemeinen, den hier beschriebenen 3D-Bildern im Besonderen zugeschrieben werden kann. Fragmentarische Momente des Visuellen, die medienimmanent<sup>3</sup> auf den Betrachter einprasseln, ihn auf

---

<sup>2</sup> Vgl. Engell, Lorenz (2010): Kinematographische Agenturen. In: Lorenz Engell (Hg.): *Medien denken*. Von der Bewegung des Begriffs zu bewegten Bildern. Bielefeld: transcript, S. 137-156.

<sup>3</sup> Vgl. Hagener, Malte (2011): Wo ist Film (heute)? Film/ Kino im Zeitalter der Medienimmanenz. In: Gudrun Sommer, Oliver Fahle und Vinzenz Hediger (Hg.): *Orte filmischen Wissens*. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke. Marburg: Schüren. Verlag GmbH, S. 45-59.

ubiquitären Bildschirmen verfolgen, die sich in ihrer Zugänglichkeit über Streaming-Plattformen aufdrängen, zwingen zur Handlung. Die Arbeit am Filmbild kann nicht nur durch die im Film angelegte Aufforderung zur Re-Lektüre verstanden werden, wie es gemeinhin Mindgame-Movies für sich beanspruchen, sondern auch durch die reflexiven Auseinandersetzungen in dem immer weiter verbreiteten Format des Videoessays. Früheren Filmessayisten wie Harun Farocki oder Jean-Luc Godard vorbehalten, ermöglicht die Digitalität eine Demokratisierung der Reflexion im Bild und transformiert ehemals kontemplative Filmrezeption in ertragsfähigen Output. Beispielhaft agiert die Desktop-Doku von Kevin B. Lee, die eine paratextuelle Topographie der Entstehung von Michael Bays Hollywoodblockbustern *Transformers: Age In Extinction* (2014) beschreibt, als Re-Entry in die Filmbranche: Das kritisch, reflexive *Making-of* – eine Collage aus HD-Trailer-Ausschnitten über Smartphone-Footage sowie Google-Maps-Screencasts – positioniert sich nicht nur kritisch gegen den Kulturkapitalismus, sondern findet selbst wieder seinen Eingang in eine Institution der Filmbranche: das Video wurde auf der diesjährigen Berlinale gezeigt<sup>4</sup>. 3D kann genau in dieser Bildlogik der Konfrontation und Versöhnung verstanden werden. Im Zusammenprall von Bild und Bild sowie Bild und Rezipient zeichnet sich eine Verfügungslogik ab, die mit der Thomas Elsaesser proklamierten performativen Selbstwidersprüchlichkeit des gegenwärtigen Kinos im Konvergenzmoment von „Theorie, Industrie und Avantgarde“<sup>5</sup> einhergeht. Als Supplement,

---

<sup>4</sup> Vgl. <https://mubi.com/notebook/posts/berlinale-2015-correspondences-5>, zuletzt aufgerufen am 11.05.2015.

<sup>5</sup> Elsaesser, Thomas (2011): Filmvermittlung zwischen Rückbezüglichkeit, Reflexivität und Remediation. "D3D" und

Parasit oder Bootstrapping stellt 3D den aktuellen Bezugsrahmen als komplexitätssteigernde Version von Reflexivität auf den Prüfstand: „3D im Kino ist so gesehen mehr als Kino, genau deshalb, weil es heute der Signifikant schlechthin für ‚Kino‘ ist“<sup>6</sup>. In der gleichzeitigen Abgrenzungs- und Abhängigkeitslogik der Phänomene entfaltet 3D seine Wirkung: visuell auf der Ebene zweier Bilder, rezeptionell im Seherlebnis und konzeptionell im Verhältnis von Mainstream und Avantgarde.

3D ist damit viel mehr als der versöhnliche Moment der passgenauen Überschneidung zweier Bilder, der austarierten Parallaxe, der hypervisuellen Anmutung eines Raumeindrucks. Doch genau hier bewegt sich der Kanon: wer 3D hört, denkt an die auf Immersion ausgerichteten Hollywoodproduktionen, die in ihrer massenbefriedigenden Hybris die stereoskopischen Spielmöglichkeiten von vornherein ausschließen. 3D haftet das Unbehagen ausgelassener Möglichkeiten an.

Welche stereoskopischen Fertigkeiten allein Konstellationen zweier Bilder hervorrufen, werden von der das Oberhausener Filmprogramm rahmenden Videoinstallation *Curtains* (USA, 2014) von Lucy Raven durchexerziert. Ein rotes und ein cyanfarbiges Halbbild bewegen sich langsam aufeinander zu. Die Annäherung ist spannungsgeladen und kulminiert im kurzen Moment der Bildharmonie, in der sich die 3D-Raumtiefe äußert – nur um im nächsten Moment

---

Avatar. In: Gudrun Sommer, Oliver Fahle und Vinzenz Hediger (Hg.): *Orte filmischen Wissens*. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke. Marburg: Schüren Verlag GmbH, S. 249.

<sup>6</sup> Vgl. ebd. S. 250.

höhnisch und zwieträftig wieder zu zerfallen. Die Trennung ist schmerzhaft, das Auseinandertriften der Bilder hinterlässt ein Schwarzbild, nicht nur in der perzeptuellen Rekapitulation – das Zerrbild zwingt den Betrachter förmlich, die Augen zu schließen –, sondern die Leinwand wird darüber hinaus auch zur klaffenden, sinnfreien Leerstelle..

Die Bild-Relativität, die *Curtains* äußert, kann als konzeptionelles Sinnbild, als figurative Gebrauchsanweisung für 3D im Allgemeinen verstanden werden. Die Mikrodynamik von Annäherung, Trennung und Abstoß zeigt die Bedingtheit zweier Bilder in allen Facetten: die beiden Bilder in ihrer Unabhängigkeit nebeneinanderstehend, gleichzeitig aber durch ihre Synchronizität im ewigen Abgleich miteinander. Der erste Moment der Überschneidung gemahnt an die nun folgenden Geisterbilder, die sich exzessiv steigern bis die ersehnte Bildharmonie eintritt. *Curtains* zeigt Fotografien von Backstage-Bereichen der später so schillernd anmutenden visuellen Effekte: Orte der Postproduktion, topographische Verdrängungen einer Kulturindustrie. Den politischen Zeigefinger erhoben, fordert *Curtains* einen Umgang mit einer problematischen Räumlichkeit: die stereoskopischen Bilder zeigen billige Arbeitskraft an der Schwelle des ökonomischen Imperialismus.

Der Anaglyph-3D-Effekt – eine Entscheidung die, neben *Curtains*, in Oberhausen mehrmals getroffen wird – oszilliert dabei zwischen Analog und Digital, zwischen

Objekt fetisch und medialer Historiographie<sup>7</sup>. Das Herumnesteln an den Brillen vor der Vorstellung erlangt mit jedem weiteren Festivaltag ironisch-performativen Charakter und inszeniert eine Materialität des Banalen – „As a kid you get these glasses as a present in your Cornflakes box“ – wie Filmemacher Tim Geraghty es ausdrückt. Das Digitalbild sichtet in der Retro-Technik seine eigene Vergangenheit. Anachronistisch holt das 3D-Bild so nicht nur seinen prä-kinematographischen Ahnen Stereoskopie und seine in verschiedensten Techniken aufkommende Wiederkehr in der Filmgeschichte ein, sondern verschreibt sich gleichzeitig den in die Zukunft weisenden Potenzen eines „was wäre wenn“? Auch hier wirkt die bildintegrative Digitaltechnik befruchtend: YouTube bietet jüngst die Möglichkeit – sofern es das eingestellte Video erlaubt – zwischen den verschiedenen 3D-Techniken auszuwählen, Stereoskopie on Demand also. Zwei Halbbilder, Anaglyph und Interleaved, beschreiben daher keinen evolutionären Wandel mehr, sondern treten simultan als gleichwertige Verfahren auf. 3D offeriert so die Möglichkeit, sich historisch selbst einzuholen, da verwundert es auch nicht, dass die Raumbildlichkeit eines der ersten Remakes der Filmgeschichte markiert: 1935 entscheiden sich die Gebrüder Lumière den Initiationsmoment des Kinos als stereoskopische Version zu präsentieren: *L'arrivée D'un Train En Gare De La Ciotat* in 3D!

Mit dieser geschichtlichen Heraufbeschwörung der filmischen Vergangenheit beginnt der Themenschwerpunkt in Oberhausen seine Séance der Geisterbilder. In der Luft

---

<sup>7</sup> Engell, Lorenz; Vogl, Joseph (2001): Editorial. In: Lorenz Engell (Hg.): *Mediale Historiographien*. Weimar: Univ.-Verl. (Archiv für Mediengeschichte), S. 5–8.

liegt das Unbestimmte – *Something Might Happen* (USA, 2014), Tim Geraghtys viertelstündiger Störmoment huldigt dem „Anderen“ im Bild, visuell wie akustisch. Von stammelnden Naturbildaufnahmen und rückgekoppelten Stereo-Zikaden-Schwärmen spendet der Anaglyph-Film weder der Familie im Bild, noch dem Zuschauer im Kino perzeptuellen Trost. Mit der frivolen Aufforderung: „Play it loud!“ zu Beginn des Films wird der Bildexzess zum gefeierten Regelverstoß. Produktiv ist, was die vom Hollywoodkader aufgestellten Gebote des „good 3D“ genüsslich bricht. Die Frage nach einem die Narration tragenden Einsatz von 3D scheint in Oberhausen erst einmal unerheblich, der Diskurs um Immersion und Attraktion unterliegt dem Spaß an der völligen Dekonstruktion des Bildes.

„Wozu“ nun 3D? Trotz der innovativen Beispiele ist der fahle Beigeschmack dieser Frage in Oberhausen omnipräsent. Nach Antworten wird gerungen: Der Diskurs wäre zu jung, um sich auf die spezifische 3D-Besonderheit festzulegen – die Angst das stereoskopische Potenzial dadurch einzuengen – die Lösung müsse der 3D-Film selbst offerieren – dem Phänomen fehlen die eigenen Begrifflichkeiten, um richtig darüber zu sprechen!

3D ist das „Wozu“ des Kinos. Die Medienlogik, die sich einer Identitätszuweisung versagt, da sie immer schon aus der Verhandlung zweier Bilder resultiert – diese Unentschiedenheit von 3D setzt keinen Punkt hinter eine Aussage, sondern ein ewiges Fragezeichen. 3D provoziert, in ihrer eigenen visuellen Dialektik, als Pro und Contra des Bildes, einen anhaltenden Diskurs und fordert ein unerbittliches Hinterfragen. Wo bei 2D Nachsicht geübt wird, wird 3D weiterhin mit kritischer Radikalität

angezweifelt. 3D ist damit ein diskursiver *reset button*, ein methodischer Nullpunkt ohne gesetzte Regeln, der es immer wieder ermöglicht den Prüfstand einzuleiten. Als kulturtechnisches Forschungsdesign liefert 3D die Versuchsanordnung ein Massenpublikum in Zeiten der digitalen Filmverdrossenheit zu animieren. Als *Advocatus Diaboli* reizt sie ihr besonnenes Publikum zur Diskussion – auf jeden Fall in Oberhausen. 3D ist Experiment, gerade durch die Unbeantwortbarkeit der Frage nach ihrem „Wozu“. Die Offenheit fordert Ausdauer. Ob dieser standgehalten wird oder ob 3D wieder von der Tagesordnung und aus der Diskussionspraxis eines Kulturbetriebes verschwindet, ist unklar. Eine Wiedervorlage ist dem optischen Phänomen *per se* sicher – die Lust am Experiment bleibt.