

32. MANNHEIMER FILMSYMPOSIUM

13.-15. Oktober 2017

3D: Eine weitere Dimension?

Zuschussgeber und Sponsoren:

Stadt Mannheim, MFG Filmförderung Baden-Württemberg, FFA Filmförderungsanstalt
(German Filmboard), BV kommunale Filmarbeit, BVK - Bundesverband Kinematographie, BVS
- BV Bildschnitt-Editor, Brauerei Eichbaum

Inhaltsverzeichnis

Konzept.....	3
Dr. Peter Bär, Uwe Berresheim, Dora Fischer-Barnicol, Robert Hörr, Dr. Ursula Jander, Bruno Siebert, Dr. Alexander Sigelen, Aleksandra Tomic.....	3
Programm.....	4
Freitag, 13. Oktober 2017.....	4
Samstag, 14. Oktober 2017.....	5
Sonntag, 15. Oktober 2017.....	6
Pressestimmen.....	7
Mit Brille sieht man besser.....	7
Drei dreidimensionale Tage.....	9
Das 32.Mannheimer Filmsymposiumwidmet sich Fragen der Raumillusion und Plastizität	9

Konzept

Der Mensch – das Augenwesen – braucht das Bild.“

Leonardo da Vinci (1452–1519)

Höhlenzeichnungen belegen, dass Menschen schon früh versuchten, Raumtiefe und Perspektive künstlerisch darzustellen. Von Euklid bis in die Neuzeit wurde darüber nachgedacht, wie räumliches Sehen beim Menschen zustande kommt. Im 19. Jahrhundert wurde dann mit der stereoskopischen Fotografie ein Weg gefunden, Raumtiefe bei der Bildwiedergabe zu suggerieren, und Ende des 19. Jahrhunderts gab es bereits erste 3D-Filme. In den Jahren zwischen 1950 und 1980 schwappten die ersten großen Wellen von 3D-Filmen auf die Kinoleinwände – meist Abenteuer-, Horror- und Softpornofilme im breiten Cinemascope-Bildformat, die den 3D-Raumeindruck als Attraktion nutzten. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts kam durch die digitale Präsentation dann der Durchbruch, und seit dem sensationellen Erfolg des Weltraumepos AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA (2009) hat das dreidimensionale Raumerlebnis im Kino seinen festen Platz überwiegend im Trickfilm- und im Fantasy-Bereich. Vereinzelt bedienen sich inzwischen aber auch Autorenfilmemacher (Wim Wenders, Martin Scorsese, Ang Lee, Werner Herzog) dieser Technik.

Das 32. Mannheimer Filmsymposium behandelt das Thema in acht Vorträgen mit den Schwerpunkten Ästhetik, Geschichte und Technik. Praktiker (Kameraleute und Produzenten), Filmwissenschaftler, Film- und Kunsthistoriker wurden eingeladen, um das besondere Seh-Erleben von verschiedenen Seiten zu beleuchten und die neue Raumerfahrung im Kino anhand unterschiedlichster Filme darzustellen. In Diskussionsrunden können sich die Teilnehmer einbringen und Fragen stellen.

Womöglich gelingt sogar der Versuch, einen Blick darauf zu werfen, was die Zukunft bringen wird: „Virtual Reality“ oder das „Hologramm-Kino“?

Veranstaltungsort

Cinema Quadrat - Kino im Collini Center
Collinistraße 5, 68161 Mannheim

Konzeption und Programm

Dr. Peter Bär, Uwe Berresheim, Dora Fischer-Barnicol, Robert Hörr, Dr. Ursula Jander, Bruno Siebert, Dr. Alexander Sigelen, Aleksandra Tomic

Programm

Freitag, 13. Oktober 2017

15:00 Uhr	Begrüßung mit Kurzfilm: Virtuos virtuell DEU 2013. 3D. Regie Maja Oschmann, Thomas Stellmach, Musik: Louis Spohr Ein abstrakter Film: Tuschemalerei im Entstehen in drei Dimensionen
15:30 Uhr	Eröffnungsvortrag Von der Linearperspektive zum filmischen Raum – Zur Geschichte und Ästhetik der Raumillusion im statischen und bewegten Bild Ralf Fischer, Kunsthistoriker, Universität Tübingen
16:30 Uhr	Pause
16:45 Uhr	Vortrag Business as Usual oder Unusual Business? Zur Stylistik von 3D-Filmen Jesko Jockenhövel, Filmwissenschaftler, Filmuniversität Babelsberg
17:45 Uhr	Pause
18:00 Uhr	Vortrag Zur Geschichte des 3D-Films von den Anfängen 1895 bis heute, 1. Teil Stefan Drößler, Direktor des Filmmuseums München
19:30 Uhr	Umzug in den 10. Stock
20:00 Uhr	Über den Dächern der Stadt – Empfang der Stadt Mannheim in der Lounge im Collini Center, 10. OG
22:00 Uhr	Film BHugo Cabret USA 2011, 3D-Fassung, DF; Regie: Martin Scorsese, Kamera: Robert Richardson, mit Asa Butterfield, Cloe Grace Moretz, Ben Kingsley u. a.

Samstag, 14. Oktober 2017

09:15 Uhr	Vortrag Zur Geschichte des 3D-Films von den Anfängen 1895 bis heute, 2. Teil Stefan Drößler, Direktor des Filmmuseums München
10:45 Uhr	Pause
11:15 Uhr	Diskussionsrunde 1 Mit den Referenten: Fischer, Jockenhövel, Drößler
12:15 Uhr	Mittagspause
14:00Uhr	Film Kubo – Der tapfere Samurai USA 2016, 3D – Fassung, DF,; Regie: Travis Knight, Kamera: Frank Passingham. 102 Min.
15:45 Uhr	Pause
16:15 Uhr	Werkstattbericht 3D in der Praxis – Ein Werkstattbericht über die Arbeit mit nativem 3D an Filmsets Marcus Zaiser, Cinematographer, Stereographer
17:15 Uhr	Pause
17:30 Uhr	Werkstattbericht Von 2D auf 3D – Transformation am Computer Sebastian Leutner, Head of Art & Entertainment, Chimney-Grouputor, Berlin
18:15 Uhr	Diskussionsrunde 2 Mit den Referenten Zaiser und Leutner
19:30 Uhr	Über den Dächern der Stadt – Empfang der kooperierenden Verbände in der Lounge im Collini Center, 10. OG
21:30 Uhr	Film Avatar USA 2009, 3D-Fassung, DF; Regie: James Cameron, Kamera: Mauro Fiore mit Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver u. a. Ein Zukunftsmärchen über neue Dimension des virtuellen Erlebens

Sonntag, 15. Oktober 2017

09:15 Uhr	Vortrag Digitales 3D-Kino als immersive Attraktion Dominique Ott-Despoix, Tutor an der FU Berlin
10:15 Uhr	Pause
10:30Uhr	Vortrag Raum in Bewegung Rolf Coulanges, Cinematographer, Prof. of Cinematography
11:30 Uhr	Pause
11:45 Uhr	Vortrag Raum-Zeit-Narrative - Dramatische und ästhetische Modelle für stereoskopische Filme Ludger Pfan, Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe, Leiter des 3D – Festivals Beyond
12:45 Uhr	Pause
13:00 Uhr	Abschlussdiskussion
13:45 Uhr	Pause
14:15 Uhr	Film Life of Pi USA 2012, 3D-Fassung, DF; Regie: Ang Lee, Kamera: Claudio Miranda, mit Suraj Sharma, Irrfan Khan u. a. Schiffbruch mit Tiger nach dem Roman von Yann Martel aus dem Jahre 2001
16:00 Uhr	Voraussichtliches Ende des Symposiums

Pressestimmen

Mit Brille sieht man besser

Publikation: Mannheimer Morgen vom 17.10.2017

Autor: Hans-Günter Fischer

Immer dieser Weltraumschrott: George Clooney rettet uns im allerletzten Augenblick, sonst wären wir von dieser Schraubenmutter glatt erschlagen worden, die sich von der Raumstation gelöst hat. Sandra Bullock war ein bisschen unaufmerksam. Glück gehabt. Der Film ist noch recht neu, es ist der Weltraumthriller „Gravity“, und seine Attraktion basiert vor allem auf der ungeheuer virtuos verwendeten 3D-Technik. Von „stereoskopischen Effektsequenzen“ möchte Jesko Jockenhövel sprechen, schließlich ist er Wissenschaftler an der Filmhochschule Potsdam-Babelsberg. Man könnte ihn sogar als Doktor des 3D bezeichnen: Jockenhövel hat über das Thema promoviert.

Da lag es zwar nicht räumlich, aber sachlich nahe, ihn zum 32. Mannheimer Filmsymposium einzuladen. Jockenhövel freilich theoretisiert im Kommunalen Kino Cinema Quadrat nicht nur, er zeigt auch lange, ungeschnittene Sequenzen aus geschickt gewählten Filmen.

Das ist nämlich eine seiner Thesen: Dass 3D-Kino auf deutlich reduzierte Schnittfrequenzen angewiesen sei, damit sich der Effekt entfalten könne und die dritte Dimension Gestalt annehme. Nichts Geringeres als eine Aufhebung der Trennung zwischen Bild- und Kinoraum, das Eintauchen in eine fremde, konstruierte Welt, vielleicht sogar, seitens des Zuschauers, die Teilhabe an ihr, sei das erstrebte Ziel.

Kamera mit Eigenleben

Zu diesem Zweck müsse die – mittlerweile oft computerprogrammierte – Kamera ein Eigenleben führen. Und tatsächlich: Der Beginn von „Gravity“ kommt ohne jeden Schnitt aus, eine knappe Viertelstunde lang. Die digitale Technik macht es möglich. Doch in Wahrheit ist 3D ein ziemlich alter Hut, noch deutlich älter als das Kino selbst. Schon die Besucher eines sogenannten Nickelodeons sahen in den Guckkästen verblüffend dreidimensionale fotografische Bewegungsbilder: Kängurus beim Boxkampf oder wilde Tänze im Hotel Savoy. Der Filmhistoriker und Chef des Münchner Filmmuseums, Stefan Drößler, resümiert in Mannheim in zwei Teilen die Geschichte des 3D-Films ab dem Jahre 1895.

Einen wichtigen Entwicklungsschub gab es nach 1950, als das Kino durch das neue Medium Fernsehen bedrängt wurde – und neue Attraktionen brauchte. Jesko Jockenhövel zeigt im Cinema Quadrat eine Passage aus „It came from outer space („Gefahr aus dem Weltall“) von

Jack Arnold, einer ziemlich kruden Mischung aus Science-Fiction-, B- und Horrorfilm, auch wenn der Vorentwurf zum Drehbuch von Ray Bradbury geschrieben wurde.

Arnold drehte in Schwarzweiß- 3D und baute starke Vordergrundeffekte ein, die heute noch erstaunen können. Etwa, wenn im Cinema Quadrat ein Riesenfernrohr fast die Seitenwand des kleinen Kinos zu durchbohren scheint. Man muss nur eine dieser unkleidsamen Nicht-Designerbrillen aufsetzen, die den 3DKonsum erst möglich machen. Beim Symposium sind sie diesmal wichtiger als jedes Schreibgerät. Auch Großmeister wie Alfred Hitchcock drehten damals eine Zeitlang in 3D, wie „Dial M For Murder“ (deutsch: „Bei Anruf Mord“) von 1953 zeigt.

Der Umgang mit den neuen Möglichkeiten fällt bei Hitchcock defensiver und dezenter aus, die Kamera wählt meist eine konventionell „zentrale“ Perspektive. Das macht einen kleinen Ausflug in die Kunstgeschichte sinnvoll, und den moderiert gleich zu Beginn des dreitägigen Filmsymposiums – es ist schon sein zehnter Auftritt bei der Mannheimer Veranstaltung! – der Kunsthistoriker Ralf Michael Fischer. Er erinnert uns daran, wann alles anfing mit der Fluchtpunkt-orientierten Ausgestaltung einer neuen Bildraumtiefe: in der frühen Renaissance im 15. Jahrhundert, bei Masaccio und Mantegna.

Früh ging es dabei um kleine Tricks, um Illusion und Manipulation, und spätestens beim frühbarocken Caravaggio war die Lichtsetzung schon „cineastisch“. Selbst von Leonardos „Abendmahl“ zu Stanley Kubricks „Shining“ ist es bloß ein kleiner Schritt. Zumindest, was das Raumverständnis angeht.

Drei dreidimensionale Tage

Das 32. Mannheimer Filmsymposium widmet sich Fragen der Raumillusion und Plastizität

„Star Wars: Die letzten Jedi“, „Ich – Einfach unverbesserlich 3“ oder „Die Schöne und das Biest“ hießen die erfolgreichsten 3D-Filme des vergangenen Jahres. Vor wenigen Jahren war es das Weltraumepos „Avatar – Aufbruch nach Pandora“, das dem dreidimensionalen Film einen großen Aufschwung bescherte. „3D - Ein weitere Dimension?“ fragten nun, beim 32. Mannheimer Filmsymposium, interessierte Kinogänger, Filmschaffende und -wissenschaftler im Cinema Quadrat.

Eröffnet wurde die dreitägige Veranstaltung mit dem kurzen Animationsfilm „Virtuos virtuell“, der zweidimensional beginnt und, insofern der Betrachter die entsprechende Brille trägt, zusehends räumlicher erscheint: Zur Ouvertüre von Louis Spohrs Oper „Der Alchymist“ tanzen da schwarze Pinselstriche und Tuschekleckse miteinander und bringen scheinbar in ihrem Wogen, Hüpfen, Drängen, Wachsen und Schwinden gleichsam verschiedenste Emotionen zum Ausdruck.

„Avatar“, „Kubo – Der tapfere Samurai“, „Life of Pi – Schiffbruch mit Tiger“ und „Hugo Cabret“ waren weitere Filme, die im Verlauf des Symposiums stereoskopisch zu sehen waren. Gerade letzterer, Martin Scorseses große Feier der Mechanik, der Magie und des frühen Kinos, verwies mit einem Zitat aus dem berühmten Lumière-Film eines ein fahrenden Zuges darauf, dass räumliches Sehen schon von Beginn an zur Geschichte des Kinos gehört.

Wie viele Jahrhunderte früher schon in der Geschichte der Malerei Raumillusion erzeugt und Plastizität suggeriert wurde, zeigte der Tübinger Kunsthistoriker Ralf Michael Fischer in seinem Vortrag „Von der Linearperspektive zum filmischen Raum“. In den 1420er Jahren erstellt, gilt Masaccios Fresko „Dreifaltigkeit“ in der Kirche Santa Maria Novella in Florenz als das erste dreidimensional erscheinende Bild, bei dem die Gesetze der Perspektive präzise angewandt sind. Von hier schlug der Referent einen weiten Bogen bis zum explizit „flächigen“ Frühwerk Rainer Werner Fassbinders. „Film wirkt weder als reines Raumbild noch als reines Flächenbild, sondern als ein Ineinander von beidem. Filmbilder sind zugleich flächig und räumlich“, zitierte er den deutsch-amerikanischen Kunst- und Medienwissenschaftler Rudolf Arnheim („Film als Kunst“).

Einen ausführlichen Vortrag über die Geschichte der stereoskopischen Fotografie und des 3D-Films hielt der Direktor des Filmmuseums München, Stefan Dröbner. Er legte dar, wie bereits in der Mitte des 19. Jahrhunderts mit einer Doppelkamera aufgenommene Fotos, die durch ein Stereoskop betrachtet wurden, äußerst populär waren.

Immer ging es darum, dass dem rechten und dem linken Auge das jeweilige Teilbild separat zugeführt wird. Entweder mittels kleinerer Betrachter, die man an sich vor Augen hielt, oder größerer Guckkästen mit zwei nebeneinander angebrachten Linsen, in die man hineinschaute. Letztere wurden zu Vorformen des Kinos: Sie ermöglichten die Kombination

von Bilderpaaren zu ganzen Serien, die durch Kurbeln oder Motoren gesteuert wurden.

In den 1930er und 1940er Jahren feierten kurze 3D-Werbefilme auf den Weltausstellungen in New York und San Francisco Erfolge. 1941 eröffnete in Moskau dann das erste brillenlose 3D-Kino. In den frühen 1950er Jahren kamen insgesamt 49 3D-Filme in die US-amerikanischen Kinos. Später schwappten weitere Wellen von 3D-Filmen auf die Kinoleinwände, meist Abenteuer-,Horror- oder Softpornofilme, die den 3D-Raumeindruck als Attraktion nutzten. „Space Hunter – Jäger im All“, „Alles fliegt dir um die Ohren“ oder „Liebe in drei Dimensionen“, lauteten einschlägige Titel.

Die digitale Postproduktion und die Digitalisierung der Kinos schuf dann nach einer Durststrecke die Voraussetzung für eine deutliche Verbesserung der Produktion und Vorführung von 3D-Filmen. In Mannheim gaben der Kameramann Marcus Zaiser und der Visual-Effects-Producer Sebastian Leutner Werkstattberichte über die heutige Arbeit mit 3D am Filmset und in der Nachbearbeitung.

Der weltweite Erfolg von James Camerons „Avatar“ und die großspurigen Ankündigungen einiger Hollywood- Produzenten, künftig würden sämtliche Blockbuster in 3D produziert werden, beflügelten die weltweite Umstellung der Kinos auf digitale Projektion. Die Betreiber hofften, mit den entsprechenden Ticketpreisaufschlägen ihre Einnahmen zu steigern. Doch da keiner der Nachfolger von „Avatar“ an den Umsatz des bis heute erfolgreichsten Films überhaupt heranreichte, ist die Euphorie inzwischen deutlich abgekühlt.

Der Weltraumthriller „Gravity“ (2013) war der letzte Film, bei dem die Einnahmen aus 3D-Vorführungen die aus Vorführungen in 2D übertroffen haben. Seither sinkt der Anteil der Einnahmen durch 3D-Vorstellungen bei Blockbustern wieder kontinuierlich, und auch auf 3D spezialisierte Fernsehsender haben ihren Betrieb wieder eingestellt.

Im Home Entertainment setzt man inzwischen auf 4K-Fernseher, UHD und gebogene Bildschirme statt auf die Stereoskopie.

Kein 3D-Film hat im Wettbewerb eines der großen internationalen Filmfestivals einen der Hauptpreise gewonnen, kaum einer der künstlerisch relevanten Filmregisseure hat die stereoskopische Technik in mehr als einem oder zwei Filmen eingesetzt. Ausnahmen sind lediglich Wim Wenders, der fünf 3D-Filme realisiert hat, und James Cameron, der gleich vier(!) Fortsetzungen von „Avatar“ in 3D vorbereitet, die ab 2020 in die Kinos kommen sollen.

So ist es fraglich, wie groß die Nische für dreidimensionale Filme in den nächsten Jahren bleiben wird. Es wäre schade, meinte Stefan Drößler, wenn die derzeitige 3D-Welle wie in der Vergangenheit mal wieder sang- und klanglos verschwände, denn zum Beispiel der Animationsfilm „Coraline“, der Konzertfilm „U2 3D“ oder Werner Herzogs Dokumentation „Die Höhle der vergessenen Träume“ hätten zumindest ansatzweise gezeigt, dass Dreidimensionalität als Stilmittel zur Entwicklung einer eigenen Filmsprache, die Räumlichkeit dramaturgisch einsetzt, durchaus von großem ästhetischen Reiz sein kann.