

Ludger Helming-Jacoby
 Gedanken zum 3D-Kino

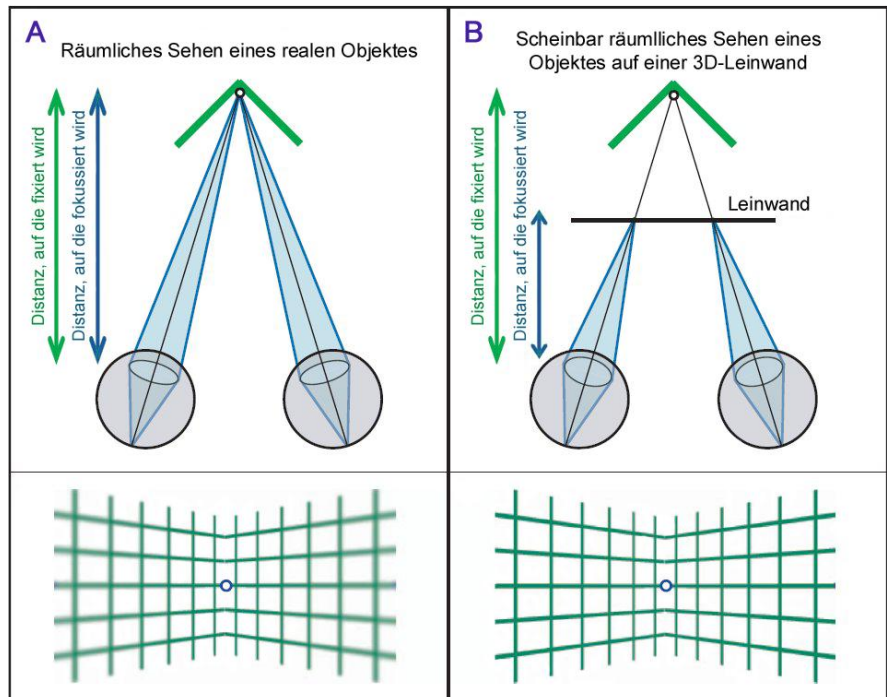
„Komm doch mal mit in so einen Film! Das ist ganz toll!“ So werden ältere Kinder den Eltern vielleicht begeistert nach dem Besuch eines 3D-Films erzählen. Da ist es für diese natürlich wichtig, sich mit dem Phänomen „3D“ zu befassen und eine Haltung dazu zu finden. Auch als Lehrer älterer Schüler wird man vielleicht gefragt: „Waren Sie schon mal in einem 3D-Film? Was halten Sie davon?“ Ganz allgemein ist es aber auch als zeitgeschichtliches Phänomen interessant, was sich da auf der Kinoleinwand bzw. dem Fernsehbildschirm zur Zeit tut. (1)

„3D – Wir stehen erst am Anfang. Die 3D-Welt dreht sich in atemberaubendem Tempo. Was vor kurzem noch unmöglich schien, ist nun fast schon im Heimkino angekommen“ – so heißt es in der Zeitschrift „3D-Welt“ 1/2012. Mit den 3D-Filmen, die seit 2009 in die Kinos gekommen sind, verspricht uns die Filmindustrie ein ganz neues Filmerleben; inzwischen sind auch 3D-Fernsehgeräte auf dem Markt.

Man kann ja die Bilder eines 3D-Films zunächst auch durchaus faszinierend finden, wie Lorenzo Ravagli das in seiner enthusiastischen Rezension des „Avatar“-Films in der „Erziehungskunst“ 3/2010 macht: „Auch der Zuschauer erlebt [wie die Hauptfigur, Sully] eine Einweihung. Das ist der exzellenten Animationskunst zu verdanken, die eine im Kino bisher nie gesehene dreidimensionale Welt auf die Leinwand zaubert,... die sich wie eine zweistündige Halluzination über uns ergießt. Wer wie Sully in diese Welt versinkt ..., der wird verändert aus dem Kino kommen. [...] Der Film ist ein Fest für die Augen und zutiefst mystisch.“ (2) Man sollte sich dann aber doch um ein tieferes Verständnis der Sehvorgänge beim Betrachten eines 3D-Film bemühen und sich vor allem auch mit der Frage auseinandersetzen, wie wirken solche Filme auf Kinder und Jugendliche? Dazu einige ganz vorläufige Gedanken, die vielleicht dazu anregen können, sich mit dem 3D-Phänomen weiter zu befassen.

Als Ausgangspunkt einer solchen Verständnisbemühung kann man sich klarmachen, welch ein aktiver Prozess das Sehen ist (3): Unablässig wandert der Blick beim Erfassen des Raumes und der darin vorgefundenen Objekte. Dabei, in einem feinen Zusammenspiel der Augenmuskeln, fixieren die Augen immerzu neu, wobei sich der Winkel der Augachsen, je nach Entfernung des gerade betrachteten Objektes, ständig verändert, und zwar so, dass sich die Augachsen dort, wo das betrachtete Objekt sich befindet, kreuzen; es ist ja die einzige Stelle, von der kein Doppelbild gesehen wird. Je nach Entfernung dieser Stelle ändert sich auch der Fokus, werden die Augenlinsen unterschiedlich eingestellt („Akkommodation“).

Durch diesen aktiv-lebendigen Prozess des Fixierens und Fokussierens werden Objekte als unterschiedlich entfernt wahrgenommen, s. Abb. A (4).



Das Fixieren, das Sich-Kreuzen der Sehachsen, ist eine spezifisch menschliche Fähigkeit und bedingt, dass wir unsere Wahrnehmung als Ich-durchdrungen erleben, dass wir überhaupt zu einer Ich-Vorstellung kommen können, wie Rudolf Steiner dies im 3. Vortrag der „Allgemeinen Menschenkunde“ ausführt (5).

Beim 3D-Film nun wird der Zusammenhang von Fixieren und Fokussieren auseinandergerissen: Die Augen müssen sich, um ein scharfes Bild zu sehen, den ganzen Film hindurch auf die Entfernung der Kinoleinwand einstellen, also eigentlich das gleiche „Starren“ auf eine Fläche in unveränderlicher Entfernung wie beim Betrachten eines 2D-Films (6). Das Fixieren hingegen ändert sich ständig: Um die beiden geringfügig unterschiedlichen Bilder, die mittels der 3D-Brille gesehen werden (7), zusammenzubringen, müssen die Augen, wenn ein Filmobjekt nah zu sehen sein soll, einen Punkt vor der Leinwand fixieren; wenn es sich jedoch um ein in der Ferne befindliches Filmobjekt handelt, muss ein Punkt hinter der Leinwand „ins Auge gefasst werden“. (Abb. B) Dass bei einem solchen auseinandergerissenen Wahrnehmen bis zu 25% der Besucher von 3D-Filmen über Beschwerden wie Kopfschmerzen, Übelkeit oder eine getrübe Sehfähigkeit klagen, wie die US-amerikanische Augenoptikervereinigung als Ergebnis einer Umfrage meldet (8), verwundert einen nicht. Über die schädlichen Folgen des Anschauens von 3D-Filmen und deren Ursachen berichtete die Computerzeitschrift „c't“, Ausgabe 11/2010, in dem informativen Artikel von Jan-Keno Janssen und Ulrike Kuhlmann, „Krank durch 3D – Welche Risiken birgt Stereoskopie?“ (9) Selbst die Zeitschrift „3D+TV“, in der die neuesten Geräte für das 3D-Heimkino-Vergnügen präsentiert werden, kommt nicht umhin, in einem Bericht über 3D-Forschungen von Wissenschaftlern an der Berkeley-Universität, Kalifornien zu konstatieren: „Die Versuche haben gezeigt, dass künstliche Stereoskopie für unsere Wahrnehmung unnatürlich ist und somit fast zwangsläufig zu Stressreaktionen führt.“ (10)

Das 3D-Vergnügen hat seinen Preis – den, der an der Kinokasse zu zahlen ist und den der physischen Folgen. Und wofür? Dafür, dass der Zuschauer sich nicht mehr – wie bisher bei 2D-Filmen – das räumliche Erleben mit Hilfe seiner Vorstellungskraft selber erschafft, sondern sich stattdessen eine fertige scheinräumliche Szenerie vorsetzen lässt? Wobei diese Szenerie noch nicht einmal annähernd dem realen Raumeindruck entspricht: Gestalten, die im Film in Großaufnahme zu sehen sind, werden dem Zuschauer im 3D-Film so nah vor die Augen gestellt, dass sie in ganz irrealer Weise im Zuschauerraum zu schweben scheinen. Sehr krass zeigt sich dies bei der 3D-Fassung des ansonsten sehr sehenswerten Films „Pina“ von Wim Wenders; da sind die leinwandfüllenden Köpfe der interviewten Ballett-Künstler und -Künstlerinnen in monumentaler Größe, unten abgeschnitten, vor der Leinwand zu sehen – ein geradezu grotesker Eindruck! Erstaunlich ist nur, dass anscheinend keiner der Filmkritiker diesen Effekt bemerkt hat. Wenn umgekehrt in dem „Pina“-Film die ganze Bühne ins Bild kommt, so ist diese durch die 3D-Brille hinter der Leinwand in Puppenstuben-Größe zu sehen, mit winzigen Tänzern, die auf der Bühne agieren. Auch das wird in der Regel nicht bemerkt, vermutlich, weil der Betrachter das Gesehene – das Winzige ebenso wie das Riesenhafte – sogleich in seiner Vorstellung korrigiert. Solche unproportionalen Größenverhältnisse können natürlich auch bei anderen 3D-Filmen auftreten. So heißt es in einer Rezension der 3D-Fassung des Films „Titanic“ in der „Süddeutschen Zeitung“: „Vor allem die Totalen auf dem Deck, die hypnotischen Momente, wo das Schiff vollläuft, auseinanderbricht, sich hochstellt, haben nun den Effekt der Puppenstubenhaftigkeit.“ (11)

Vielleicht merken die Kinobesucher auf Dauer auch, dass der Gewinn durch den 3D-Effekt gar nicht so groß ist, wie es zunächst den Anschein haben mag – in den USA jedenfalls hat die Zahl der Zuschauer, die sich, anstatt ins 3D-Kino zu gehen, lieber die 2D-Fassung anschauen, wieder stark zugenommen (12). Ähnlich war die Entwicklung der Zuschauerzahlen auch in Deutschland: Während sich 2010 12,8 Mill. Zuschauer 3D-Filme angeschaut hatten, waren es 2011 nur 12 Mill., obwohl die Zahl der 3D-Filme sich im Vergleich zum Vorjahr verdreifacht hatte (13).

„So etwas Schwindelerregendes täte [sonst] kein Lebewesen auf der Welt“, schrieb Walter Murch, einer der bekanntesten amerikanischen Cutter und Filmsound-Designer, in einem Brief an Roger Ebert, Amerikas prominenten Filmkritiker. R. Ebert hatte Anfang 2011 3D zur Technologie ohne Zukunft erklärt: „The case is closed“, der Fall ist geschlossen. Murch stimmte ihm zu und erklärte „das Scheitern von 3D mit der physiologischen Basis der menschlichen Perzeption“, mit dem oben beschriebenen Auseinanderfallen von Fixieren und Fokussieren. (Nach Fritz Göttler, „Das geht uns zu nah – Nieder mit dem 3D-Kino! Eine Abrechnung“, Süddeutsche Zeitung, 12./13.11.2011.) „Der absolute Kinoblick, das ultimative Kinoerlebnis, als das uns 3D seit einigen Jahren (wieder) verkauft wird“, schreibt F. Göttler in seinem Essay (14), „ist in unseren Kinos im Augenblick – und wahrscheinlich sogar für immer – mit unglaublichen Einschränkungen und Nötigungen verbunden: die unförmigen Brillen, die Reduzierung des Lichts, der Zwang, den Kopf möglichst unbewegt zu halten, um Unschärfen und Schwindelgefühle zu vermeiden ...“

Es sei noch erwähnt, dass der beschriebene Vorgang des Entkoppelns von Fixieren und Fokussieren und des Ins-Leere-Laufens des Blickes in ähnlicher Weise bei den 3D-Bildern stattfindet, die ein vom Computer erzeugtes Muster zeigen; wenn man schielenderweise auf solche Bilder blickt, also den Blick auf einen Punkt hinter der Bildebene richtet, erscheint plötzlich ein dreidimensionales Bild, das vorher nicht zu sehen war. Die geringfügigen Abweichungen der Bilder im rechten und linken Auge, die im 3D-Film mittels der Brille zustande kommen und das scheinbar räumliche Sehen bewirken, sind bei diesen Bildern durch den Computer in das Muster „hineingerechnet“. 1994 kamen zahlreiche Bücher mit solchen Bildern auf den Markt und lagen in nahezu jeder Buchhandlung aus, bis sie nach einigen Jahren wieder sang- und klanglos von der Bildfläche verschwanden. (15) Wenn man zum Experimentieren mit 3D-Effekten solche Bücher anschauen möchte: Im Internet gibt es sie gebraucht für wenig Geld, unter dem Titel „Das magische Auge“.

Über die physischen Folgen hinaus ist ja auch zu fragen, welche Auswirkungen hat ein solches Wahrnehmen, bei der unsere Ich-durchdrungene Sehaktivität gleichsam ins Leere läuft – sie wird ja auf Orte vor und hinter der Leinwand gerichtet, wo eigentlich nichts zu sehen ist – und bei der unsere Raumwahrnehmung einer fortwährenden Täuschung ausgesetzt ist, auf unser Seelenleben? Wie wirken Bilder, die der Zuschauer ohne Ich-Beteiligung in sein Inneres aufgenommen hat, in seiner Seele weiter? Noch viel dringlicher stellen sich solche Fragen nach den Wirkungen von 3D-Filmen, im Physischen wie im Seelischen, in Bezug auf Kinder, bei denen das feine Zusammenspiel der Augenmuskeln sich noch in Entwicklung befindet und die den Eindrücken eines Kinobesuchs noch viel schutzloser als wir Erwachsenen ausgeliefert sind.

Dass der Sehvorgang, an sich ein höchst aktives Abtasten des Raumes mit den Augen, im Film sehr eingeschränkt wird – das gilt für 2D- wie für 3D-Filme gleichermaßen –, hängt ja nicht nur damit zusammen, dass die sich stets in gleichbleibender Entfernung befindliche Leinwand den ganzen Film hindurch fixiert werden muss. Durch die Kameraeinstellungen bekommt der Zuschauer den Blickwinkel, unter dem das Geschehen zu betrachten ist, und die Entfernung, aus der es zu sehen ist, vorgeschrieben, er macht innerlich die Kamerabewegungen mit, die Schwenks und Kamerafahrten, etwa auf eine Person zu oder von ihr weg. Und dann verändert sich die Perspektive abrupt nach jedem Schnitt; das Geschehen ist in ständigem raschen Wechsel, mal von rechts, mal von links, mal von ganz Nahem (Großaufnahme), mal von fern („Totale“) zu sehen; beim nächsten Schnitt wird der Zuschauer gar in eine andere Stadt oder ein anderes Land versetzt. 300 – 400 Schnitte hat ein Film, ebenso oft muss der Zuschauer innerlich einen anderen Standpunkt einnehmen. Er wird, während er weitgehend bewegungslos in seinem Kinosessel sitzt, durch das, was er auf der Leinwand sieht, scheinbar im Raum mal hierhin, mal dorthin katapultiert, er wird gleichsam zur „Blickmarionette“ (16). Die in rascher Abfolge auftretenden Schnitte und die damit verbundenen ständigen Perspektiv- und Ortswechsel werden von uns Erwachsenen normalerweise nicht bewusst wahr-

genommen, wir haben uns an sie gewöhnt; man kann sich aber leicht vorstellen, dass sie für Kinder doch eine sehr einschneidende Erfahrung sind. Beim 3D-Film sind diese räumlichen Eindrücke natürlich noch viel intensiver.

Zu den Einschränkungen des Sehens kommt hinzu, dass wir auch im gefühlsmäßigen Erleben des Films keineswegs frei sind: Die Filmmusik, die bei neueren Filme fast unaufhörlich erklingt – sogar wenn gesprochen wird! –, suggeriert uns, was wir zu empfinden haben; traurige oder freudige, Spannung erzeugende oder lösende Klänge, die in unser Unterbewusstsein hineinwirken, machen uns zur „Gefühlsmarionette“. Im übrigen gehören zum Filmton – das sei hier nur angedeutet – neben der Sprache und der Musik auch die „Atmo“ (Atmosphäre), die Hintergrundgeräusche im Film. Was die auditive Komponente des Films betrifft, hat sich seit Beginn der 90er Jahre eine tiefgreifende Wandlung vollzogen: Wesentlicher Teil der Postproduktion eines Films ist das „Sound-Design“, die digitale Erzeugung einer ausgetüftelten, komplexen Soundlandschaft, deren raffinierte, subtile, weitgehend unbewusst bleibende Wirkungen auf den Zuschauer (Zuhörer!) eines Films nicht zu unterschätzen sind. (17)

1923 sagte Rudolf Steiner in einem Vortrag über das Kino: „Im ‚Hamlet‘, da muß man noch mit der Sache mitgehen, da muß man auch noch das gesprochene Wort verfolgen. Man ist heute vom Schauspiel aufs Kino gekommen: Da braucht man nicht mehr aktiv zu sein, da rollen die Bilder nach der Maschine ab, und man kann ganz passiv sein. Und so hat man allmählich jene innere Aktivität des Menschen verloren. Die aber ist es, die erfaßt werden muß. Dann merkt man, dass das Denken nicht bloß etwas ist, was von außen angeregt werden kann, sondern daß es eine innerliche Kraft im Menschen selbst darstellt.“ (18)

Wenn nun das Kino an sich schon passiv macht, dann könnte man sich fragen, ob das 3D-Kino mit seinen buchstäblich überwältigenden Eindrücken, mit seiner Technik, die das Ich-durchdrungene Wahrnehmen außer Kraft setzt, nicht noch in stärkerem Maße in solcher Weise wirkt und dazu beiträgt, die „innerliche Kraft im Menschen“ verkümmern zu lassen.

Über diese innerliche Kraft schrieb Jacques Lusseyran in einem bewegenden, geradezu prophetischen Aufsatz, der 1972 zuerst erschien (19): „Das Ich ist zerbrechlich. Es ist in jedem von uns nicht einmal etwas, was wir wirklich besitzen, eine festumrissene Anzahl von Fähigkeiten, auf die wir mit Stolz große Stücke halten könnten. Es ist wie ein Impuls, eine Art Schwung. [...] Es ist eine Kraft, die ihrer Geburt noch ganz nahe steht. Es ist eine Verheißung, ja so möchte ich es ausdrücken, die dem Menschen gegeben ist, dass er eines Tages sein wird wie das Universum, daß er eines Tages die Welt mit wach geöffneten Augen wird anschauen können, ja daß er sich selbst gleichermaßen wird wahrnehmen können und wird erkennen können, dass ein Ordnungsbezug, eine notwendige Beziehung zwischen ihm und dieser Welt besteht. Kurz, das Ich, es ist noch so wenig, dass gleichsam ein Nichts genügt, um es uns wegzunehmen. [...]

Und dieses Ich hat eigene Gesetzmäßigkeiten. Um es mit anderen Worten auszudrücken: Das Ich hat gewisse Wachstumsbedingungen. Es ernährt sich ausschließlich von Bewegungen, die es selbst macht. Solche, die andere an seiner Stelle machen, sind ihm nicht nur keine Hilfen, sondern schwächen es nur. [...]

Unser Ich ist leicht vergänglich, weil es jedes Mal abnimmt, wenn es nicht tätig ist. Das ist ... ein Gesetz, und zwar ein solches, dessen Anforderung an uns wir heute stärker denn je fühlen. Wenn unser Ich sich etwas anderem hingibt als sich selbst, dann werden wir unmittelbar zu Opfern. Unsere Lust wird sich zwar für einige Augenblicke vergrößern, weil es auch eine Lust zu schlafen gibt. Aber nie mehr werden wir die wahre Freude erleben.“

„Die wahre Freude“ – ist es nicht das, was wir alle suchen? Im Kinosaal werden wir sie nicht finden – sie kann entstehen, wenn wir Begegnungen mit anderen Menschen, mit der Welt, letztlich mit uns selbst schaffen.

Anmerkungen:

(1) Ein Lehrer jedenfalls soll ja, wie Rudolf Steiner den Lehrern der ersten Waldorfschule in seinen Schlussworten des „Methodisch-Didaktischen Kurses“ ans Herz legen, Zeitgenosse sein, „Interesse für alles dasjenige, was in der Welt ist“ haben. S. Rudolf Steiner, *Erziehungskunst – Methodisch-Didaktisches*, Stuttgart, 6.9.1919, GA 294.

(2) Im Internet abrufbar unter www.erziehungskunst.de, Stichwort „Avatar“. Unter diesem Stichwort wird auch ein Link zu meinem Leserbrief zu dieser Rezension angezeigt; dieser findet sich auf der „Waldorfblog-Forum“-Internetseite, zusammen mit einer Antwort von Herrn Ravagli. S. dazu auch die Rezension des Films von Jörg Ewertowski in der Zeitschrift „a tempo“, 4/2010, unter www.a-tempo.de/archive.php abrufbar, und den am 14.12.2009 in „Spiegel online“ veröffentlichten Essay von Christian Stöcker, „James Camerons Avatar: Winnetou erlebt sein blaues Wunder“, unter <http://www.spiegel.de/kultur/kino/james-camerons-avatar-winetou-erlebt-sein-blaues-wunder-a-666842.html> zu finden.

(3) S. dazu Rainer Patzlaff, „Das aktive Auge“, in R. Patzlaff, *Der gefrorene Blick*, überarbeitete und aktualisierte Neuausgabe, Stuttgart 2013, S. 16ff.

(4) Wer sich näher mit dem sehr komplexen Vorgang der Tiefenwahrnehmung befassen will, findet bei Wolfgang Metzger, *Gesetze des Sehens*, Magdurg 2007, Kapitel XI – XIII, Aufschlussreiches. – Die Abbildungen (A) und (B) wurden, mit freundlicher Genehmigung von M. S. Banks aus David M. Hoffman, Anna R. Girshick, Kurt Akeley, Martin S. Banks: *Vergence-accommodation conflicts hinder visual performance and cause visual fatigue*, *Journal of Vision* (2008) 8(3):33, 1–30, übernommen.

(5) Stuttgart, 23.8.1919, GA 293. Ähnliche Gedanken finden sich in GA 312, Dornach, 9.4.1920 und GA 348, Dornach, 13.12.1922. S. dazu die Textauszüge im Anhang.

(6) Zum Film-Betrachten als Starren s. Heinz Buddemeier, *Illusion von Film und Fernsehen auf Individuum und Gesellschaft*, 2. Auflage, Stuttgart 1996, S. 30ff. Dieses Buch enthält insgesamt sehr lesenswerte, fundierte Darstellungen zu den Eigenschaften und Wirkungen des Films.

(7) Die technische Funktionsweise des 3D-Kinos im Einzelnen zu erläutern, würde den Rahmen dieses Aufsatzes sprengen. Im Internet, bei Wikipedia oder wenn man als Suchthema z.B. „Wie funktioniert 3D-Kino?“ eingibt, findet man gut nachvollziehbare Erklärungen, etwa – um nur ein Beispiel zu nennen – auf der Seite www.filmfreak.de/wie-funktioniert-3d-kino-413. Hier sei nur soviel gesagt, dass zwei geringfügig voneinander abweichende Bilder auf die Kinoleinwand projiziert werden, so dass dort ein unscharfes Doppelbild zu sehen ist. Mit den Polarisationsfiltern der 3D-Brille jedoch werden die Doppelbilder getrennt, so dass den Augen – wie das beim normalen räumlichen Sehen ja auch der Fall ist – zwei voneinander abweichende Bilder zugeführt werden. Je näher etwas zu sehen sein soll, um so größer ist die Abweichung der beiden Bilder. Es gibt noch ein anderes Verfahren, bei dem in rascher Folge abwechselnd Bilder für das rechte und das linke Auge auf die Leinwand projiziert werden (pro Sekunde 120 Bilder, also 60 Bilder für jedes Auge). Bei der dazugehörigen Brille, der sogenannten „Shutter-Brille“ („shutter“ = Jalousie, Blende), ist mit Hilfe eines aufwändigen technischen Verfahrens in ebenso rascher Folge abwechselnd immer nur ein Glas durchsichtig, so dass auch hier die beiden Augen unterschiedliche Bilder zu sehen bekommen. Dieses Verfahren findet in den Kinos allerdings kaum Anwendung. Aus dem Gesagten ergibt sich auch, dass man, wenn man in einem 3D-Film sitzt, nicht mehr die Wahl hat, ob man diesen Film vielleicht doch lieber ohne 3D-Brille als 2D-Film anschauen möchte; wenn man die Brille abnimmt, bekommt man ja nur ein unscharfes Bild zu sehen.

(8) http://digital.t-online.de/3d-kino-fuehrt-zu-uebelkeit-und-kopfschmerzen/id_44121472/index

(9) Online findet sich dieser Artikel unter www.heise.de/ct/artikel/Krank-durch-3D993788.html.

(10) „3D+TV“, Heft 1/2012, S. 59.

(11) Fritz Göttler, *Schatten und Bilder. Trauergefang eines sterbenden Schiffs – James Cameron steuert die „Titanic“ ins Dreidimensionale*, „Süddeutsche Zeitung“, 5./6.4.2012, S. 14.

S. dazu auch Maja Sánchez Ruiz, *Möglichkeiten und Grenzen der Filmstereoskopie – Technik und Gestaltung des 3D-Films als neue Herausforderung im digitalen Zeitalter*, Masterarbeit, 2010 eingereicht an der Philosophischen Fakultät Zürich, Download unter http://www.film.uzh.ch/research/studentpub/Sanchez_Ruiz_2010.pdf. „Miniaturisierungs- und Gigantismus-Effekt“ nennt die Autorin die beschriebenen Phänomene der Größenverzerrung in ihrer Arbeit (S. 45) und erläutert in Kap. 4.1.2 (S. 42ff), wodurch sie zustandekommen. Dem Phänomen der vor der Leinwand schwebenden, unten abgeschnittenen Figuren widmet sie sogar ein eigenes Kapitel, 4.6.1, „Verletzung des Scheinfensters“ (S. 60ff), in dem sie darlegt, dass es sich hierbei um einen nicht selten vorkommenden Fehler der Filmgestaltung handelt, wobei „die prädestinierten Einstellungen für das Auftreten einer Scheinfensterverletzung ... [unter anderem] Großaufnahmen von Figuren“ sind.

(12) Nach „film-dienst“ 15/2011, Juli 2011, „In der Krise – 3D verliert in den USA an Popularität“.

(13) Nach „3D-Welt“ 1/2012.

(14) Der Artikel ist online unter

<http://www.sueddeutsche.de/kultur/d-kino-das-geht-uns-zu-nah-1.1186725> nachzulesen.

Mit dem „wieder“ in Klammern bezieht sich Göttler auf die Fünziger Jahre, in denen schon einmal der Versuch gemacht wurde, 3D-Filme in den Kinos zu etablieren. Zur Geschichte des 3D-Films – die weit zurückreicht; schon 1922 wurde der erste 3D-Spielfilm aufgeführt – s. Näheres bei Wikipedia, Stichwort „3D-Film“, und Maja Sánchez Ruiz (s. Fußnote 11), S. 11ff.

(15) S. dazu Maik Ramm, *3D-Bilder oder die Vermarktung des Augenblicks*, „Erziehungskunst“ 10/95 (online unter www.erziehungskunst.de).

(16) Rainer Patzlaff, *Der gefrorene Blick* (s. Fußnote 3), S. 32f.

(17) Zum Thema „Sound-Design“ gibt es Fachliteratur (etwa im Internet unter dem Stichwort „Sound-Design“ zu finden); eine kritische Aufarbeitung dieses Bereiches steht aber meines Wissens noch aus. Beim Zweitausendeins-Versand (www.zweitausendeins.de) gibt es eine DVD zum Thema „Film-Sound“, die ihren Preis hat und die didaktisch nicht gerade ein Glanzstück ist; sie vermittelt aber doch einen Überblick über die Entwicklung in diesem Bereich: „Filme sehen und hören lernen, Teil 2: Wie Licht, Farbe, Sound die großen Gefühle verstärken“, 2 DVDs, 39,90 €. Speziell zur Geschichte und Wirkung der Filmmusik gibt es in dieser Reihe inzwischen zwei weitere DVDs, ebenfalls für 39,90 €: Rüdiger Steinmetz, *Filme sehen lernen Teil 3: Filmmusik*.

(18) Rudolf Steiner, 5. August 1923, Ilkley, GA 307. S. dazu auch Heinz Buddemeier, *Theater – Literatur – Film*, ein Vergleich, in: H. Buddemeier, *Illusion und Manipulation* (s. Fußnote 6), S. 88ff.

(19) Jacques Lusseyran, *Gegen die Verschmutzung des Ich*, in: Jacques Lusseyran, *Ein neues Sehen der Welt*, Stuttgart 1993, S. 64ff. Eine Neuausgabe dieses sehr lesenswerten Bändchens erschien 2010.

Anhang: Zur Rolle des Ich beim Sehen

Das Sehen wird häufig als ein passives, dem Photoapparat zu vergleichendes Aufnehmen von Bildern dargestellt; in Wirklichkeit aber ist es ein ganz aktiver Prozess: Ich richte meinen Blick auf etwas. Man kann es ja oft direkt spüren, wenn man von hinten her angeschaut wird, wenn man den Blick eines anderen „im Nacken hat“. Wenn man etwas anschaut, begibt man sich mit seinem Willen gleichsam in die Welt hinaus, ist mit seinem Ich ganz bei dem wahrgenommenen Objekt – „Beim Sehen lebt unser Ich draußen im Objekt“ (Felix Kayser, *Von der Sinneswahrnehmung zur Kunst*, Dornach 1970, S. 15), genaugenommen an der der Stelle, die wir scharf sehen, wo sich die Blicke von linkem und rechtem Auge treffen. Über dieses Sich-Kreuzen der Sehachsen, das beim Fixieren des Blickes auftritt, finden sich aufschlussreiche Ausführungen Rudolf Steiners im 3. Vortrag der „Allgemeinen Menschenkunde“ (Stuttgart, 23.8.1919, GA 297), die deutlich werden lassen, welche entscheidende Rolle dieses Sich-Kreuzen gerade für die menschliche Wahrnehmung spielt: *„Was für die Sinnesempfindungen am Auge und Ohr überall wichtig ist, das ist nicht so sehr das Passive; es ist das Aktive, das wir willentlich den Dingen entgegenbringen“* – *„Dem Menschen der Gegenwart ist eigentlich die Einsicht [von der willensmäßigen Natur der Wahrnehmung] ganz geschwunden. Daher betrachtet er es als etwas Kindliches, wenn er bei Plato liest, dass das Sehen eigentlich darauf beruhe, dass beim Sehen eine Art von Fangarmen aus den Augen ausgestreckt werde zu den Dingen hin. Diese Fangarme sind allerdings mit sinnlichen Mitteln nicht zu erkennen; aber dass Plato sich ihrer bewusst war, das beweist eben, dass er in die übersinnliche Welt eingedrungen war. Es ist in der Tat, indem wir die Dinge ansehen, nichts anderes als nur in feinerer Weise ein Vorgang vorhanden ähnlich demjenigen, der sich abspielt, wenn wir [etwas mit den Händen greifen]. Wenn Sie zum Beispiel ein Stück Kreide anfassen, so ist dies ein physischer Vorgang, ganz ähnlich dem geistigen Vorgange, der sich abspielt, indem Sie die Ätherkräfte aus Ihrem Auge senden, um den Gegenstand im Sehen zu erfassen... Wenn Sie sich zum Beispiel die nach auswärts gestellten Pferdeaugen ansehen, dann werden Sie das Gefühl bekommen, dass einfach durch die Stellung seiner Augen das Pferd zu seiner Umgebung in eine andere Lage versetzt ist als der Mensch. Was da zugrunde liegt, kann ich Ihnen am besten dadurch klar machen, dass ich folgendes hypothetisch aufstelle: Denken Sie sich, Ihre beiden Arme wären so gestaltet, dass Sie in die Unmöglichkeit versetzt wären, die Arme nach vorne zusammenzubringen, so dass Sie sich niemals übergreifen könnten... Das Pferd ist nun in Bezug auf die übersinnlichen Fangarme seiner Augen in dieser Lage: Es kann niemals den Fangarm des linken Auges berühren lassen von dem Fangarm des rechten Auges. Der Mensch ist durch seine Augenstellung eben in der Lage, fortwährend diese zwei übersinnlichen Fangarme seiner Augen miteinander sich berühren zu lassen. Darauf beruht die Empfindung – die übersinnlicher Natur ist – von dem Ich. Würden wir überhaupt niemals in die Lage kommen, rechts und links miteinander in Berührung zu bringen, oder würde die Berührung von rechts und links eine so geringe Bedeutung haben, wie es bei den Tieren der Fall ist, die niemals so ganz richtig die Vorderpfoten – sagen wir – zum Gebet oder zu irgendeiner ähnlichen geistigen Betätigung verwenden, dann würden wir auch nicht zu einer vergeistigten Empfindung unseres Selbstes gelangen.“*

Ähnliche Gedanken finden sich in zwei weiteren Vorträgen: *„Indem Sie einfach Ihre Hände übereinanderlegen, ist das ein Bild des Ich-Vorstellens.“* (Dornach, 9.4.1920, GA 312) – *„Wenn niemals unsere rechte Seite unsere linke wahrnehmen könnte, würden wir in unserer Sprache gar nicht das Wörtchen ‚Ich‘ haben... Wenn wir in die ganz alten Menschheitszeiten gehen, meinetwegen nur bis in die Zeiten des Alten Testaments, da haben die Priester... gesagt: Wir wollen die Menschen zum Selbstbewusstsein bringen. Da haben sie die Hände falten lassen. Das ist der Ursprung des Händefaltens: sich selber berühren, um in sich das starke Ich zu finden... So ist es auch beim Auge.“* – *„Wie ein Befühlen des Gegenstandes [ist das, was] Sie eigentlich immer mit dem linken Sinnesorgan tun... Mit dem rechten Sinnesorgan befühlen Sie wiederum Ihr Befühlen. Dadurch wird es erst Ihr Eigentum. Sie würden ja niemals zu einer Ich-Vorstellung kommen können, wenn Sie nicht dasjenige, was Sie links erleben, wiederum wahrnehmen könnten mit dem, was Sie rechts erleben.“* (Dornach, 13.12.1922, GA 348)