

**Aus:**

JAN DISTELMEYER, LISA ANDERGASSEN,  
NORA JOHANNA WERDICH (HG.)

## **Raumdeutung**

### Zur Wiederkehr des 3D-Films

Januar 2012, 178 Seiten, kart., zahlr. Abb., 21,80 €, ISBN 978-3-8376-1815-0

3D ist derzeit nicht nur im Kino en vogue – der Hype um die dritte Dimension hat längst auch die diversen Monitore des Home Entertainment erreicht. Dieser Band widmet sich dem Comeback jener ›neuen alten Technik‹. Aus unterschiedlichen Perspektiven nehmen die Beiträge ästhetische und technische Entwicklungen, Versprechungen und Inszenierungsstrategien zum Anlass, um u.a. die Geschichte des 3D-Films zu rekapitulieren, das Verhältnis von Spektakel und Narration zu untersuchen, nach der Gestaltung der neuen Bilderräume zu fragen, das Spannungsverhältnis zwischen Bildfläche und Raumkörper zu erörtern, die Beziehungen zwischen Technik, Ökonomie und (Kontroll-)Gesellschaft in den Blick zu nehmen sowie einzelne 3D-Filme in Fallstudien zu analysieren.

**Jan Distelmeyer** (Prof. Dr.) lehrt Mediengeschichte und -theorie an der FH Potsdam im Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft der FH und Universität Potsdam.

**Lisa Andergassen**, Filmwissenschaftlerin und freie Fotografin, sowie **Nora Johanna Werdich**, Filmfestival-Kuratorin, sind Masterstudentinnen der Europäischen Medienwissenschaft.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

[www.transcript-verlag.de/ts1815/ts1815.php](http://www.transcript-verlag.de/ts1815/ts1815.php)

## **Inhalt**

<i>Jan Distelmeyer, Lisa Andergassen, Nora Johanna Werdich</i> Eroberung der Realität – 3D und André Bazin. Eine Einleitung	7
<i>Jan Distelmeyer</i> Bedecke deine Augen. 3D als Maß der Dinge	17
<i>Heike Klippel, Florian Krautkrämer</i> Wenn die Leinwand zurück schießt. Zur Geschichte des 3D-Kinos	45
<i>Stephan Günzel</i> Das Verlangen nach Tiefe – Zur Geschichte und Ästhetik von 3D-Bildern	67
<i>Christine Hanke</i> Kino der Effekte – Überlegungen zum Status des spektakulären Bildes	99
<i>Georg Seefßen</i> Schöne neue Bilderräume. 10 Thesen zur Entwicklung des 3D-Kinos und darüber hinaus	119
<i>Jesko Jockenhövel</i> Analogien zwischen frühen Farbfilmern und digitalem 3D	133
<i>Katrin von Kap-herr</i> Eingriff in 3D: Michel Gondrys THE GREEN HORNET als Experiment	157
Abbildungsnachweise	170
AutorInnen & Dank	174

*Jan Distelmeyer, Lisa Andergassen,  
Nora Johanna Werdich*

## **Eroberung der Realität – 3D und André Bazin. Eine Einleitung**

2009 war das Jahr, in dem eine neue Hoffnung in jeder Hinsicht an Kontur gewann. Mit den Erfolgen von 3D-Filmen wie *MONSTERS VS. ALIENS* (USA 2009, Rob Letterman, Conrad Vernon), *UP* (USA 2009, Pete Docter), *MY BLOODY VALENTINE* (USA 2009, Patrick Lussier) und insbesondere *AVATAR* (USA 2009, James Cameron) erfuhr das Kino eine neue, in dieser Form lange vermisste Aufmerksamkeit. Hatte es zu Beginn der 2000er Jahre vor allem als zu beschützendes, zu betauerndes oder zu verabschiedendes Sorgenkind zu öffentlichen Reaktionen Anlass gegeben (angesichts rückläufiger oder auf schlechtem Niveau stagnierender Publikumszahlen und angeknackstem Status verglichen mit DVDs, Video on Demand, Computerspielen und anderen Formen des Home Entertainment), fand sich das Kino auf einmal in einer Position der Stärke wieder. Mit digitalem 3D, kurz: D3D, hatte es, jedenfalls bis zur unweigerlichen, flächendeckenden Nachrüstung des Home Entertainment, etwas Eigenes zu bieten. Das von Marketingexperten so geliebte ›Alleinstellungsmerkmal‹ schien gefunden und mit ihm eine neue Distanz zu anderen Dispositiven möglich. Zahlen mehrten die Hoffnungen: Die neue 3D-Welle trug mit dazu bei, dass die Boxoffice-Einnahmen in den USA 2009 von 9,6 (2008) auf 10,6 Milliarden US-Dollar anstiegen und 2010 dieses Umsatzniveau bestätigt werden konnte – mit einem Anteil von 21 Prozent allein durch D3D-Produktionen (vgl. MPAA 2011, S. 5).

Natürlich verkennt diese Wettlauf-Logik die auf Synergie und horizontale Integration ausgerichtete Perspektive Hollywoods. Gleichwohl ist seit 2009 immer wieder von einer ›Rettung‹ durch 3D die Rede – sei es aus der Hoffnung auf eine neue Zukunft heraus oder aus der auf dem Fuße folgenden Skepsis, dass es dazu wohl

kaum kommen werde. Früher, anhaltender und massiver als viele andere propagierte der Produzent und DreamWorks-Studiochef Jeffrey Katzenberg unumstrittene D3D-Zuversicht. Er betonte im Rahmen der Ankündigungen von KUNG FU PANDA 2 (USA 2011, Jennifer Yuh) im Mai 2011 sowohl das volle Vertrauen auf den wachsenden D3D-Markt als auch die gute Zusammenarbeit mit dem Konzern Samsung Electronics, dessen Manager sich der steigenden Nachfrage nach 3D-TV-Geräten sicher zeigten (vgl. Giardina 2011). Dass sich zeitgleich die Sorgen mehrten, der Stern, der die Geburt des technologischen Kino-Heils anzeige, sei schon im Sinken begriffen, ist Teil der Hysterie des D3D-Diskurses.

Ende Mai 2011 verstärkte die *New York Times* die Skepsis, die ihres Artikels »3-D Starts to Fizzle, and Hollywood Frets« zufolge die US-Filmbranche angesichts schrumpfender D3D-Umsätze z.B. bei *PIRATES OF THE CARIBBEAN: ON STRANGER TIDES* (USA 2011, Rob Marshall) ergriffen habe. »Der amerikanische Konsument«, wurde der Analyst Richard Greenfield zitiert, lehne 3D zunehmend ab, weshalb die großen Studios ihre weiteren 3D-Pläne für das Produktionsjahr 2011/12 überdenken sollten (vgl. Brooks/Cieply 2011). Ähnliche Befürchtungen waren bereits im Sommer 2010 laut geworden, als die Einspielergebnisse der D3D-Version von *TOY STORY 3* (USA 2010, Lee Unkrich) zum Anlass für die Frage wurden, ob »das Format nun tatsächlich schon ›mausetot‹ sei« (Kniebe 2010).

Begleitet werden diese pessimistischen Einschätzungen zum Erfolg auch durch grundsätzlichere Skepsis der neuen Technologie gegenüber. Zentrale Fragen betreffen dabei sowohl die geringe Lichtstärke<sup>1</sup> und die kritisierten Limitierungen filmästhetischer Gestaltung<sup>2</sup> als auch physiologische Überforderungen. Letztere sind

- 1 »Nicht nur Experten, sondern auch die Kinobesucher haben bemerkt, wie wenig vorteilhaft sich 3D-Filme im Hinblick auf Lichtstärke von einer 2D-Projektion derselben Filme unterscheiden. [...] Einzelne Kinobesitzer hatten Mühe, unzufriedenen Kunden deutlich zu machen, dass es nicht ihr Fehler ist, der das düstere Bild hervorruft, sondern ein grundsätzlicher Mangel der 3D-Projektion als solcher. Als dann noch Christopher Nolan, dessen Name durch den heiß diskutierten Film *INCEPTION* zur Zeit in aller Munde ist, öffentlich erklärte, er habe sich hauptsächlich wegen der geringen Lichtstärke geweigert, seinen nächsten Film in 3D zu drehen, begann man in den USA auf breiter Ebene über das Problem zu reden, das unerschwinglich sehr wohl ein entscheidendes Motiv für die nachlassende 3D-Begeisterung des Publikums sein könnte.« (Everschor 2010)
- 2 Beispielhaft bekräftigte Regisseur Michael Bay im Juli 2011 kurz vor dem Kinostart seines Blockbusters *TRANSFORMERS 3* (USA 2011) seine Skepsis gegenüber D3D als einem »Medium, das sich ständig weiterentwickelt«, bei dem man sich aber derzeit »noch in der Wild-West-Ära« befinde – nicht nur, weil Helligkeit und Geschwindigkeit die »3D-Linsen« überforderten, sondern vor allem hinsichtlich der Konvertierungen: »Die drehen

mit einer Entschlossenheit, die eine erstaunliche Gewissheit hinsichtlich körperlicher Funktionsweisen und Wahrnehmungsgrenzen mitformuliert, von Roger Ebert und Walter Murch hervorgehoben worden. Zu Jahresbeginn 2011 hatte Ebert im Rückgriff auf einen Brief des berühmten Cutters und Sound Designers Murch das finale Urteil folgendermaßen erlassen: »Ich habe einen Brief erhalten, der – soweit es mich betrifft – die Diskussionen um 3D beendet. Es geht nicht mit unseren Gehirnen zusammen und wird es niemals. Die Tatsache, dass wir aufgefordert werden, einen Zuschlag im Kino dafür zu bezahlen, ein minderwertiges und unsere Hirne unweigerlich verwirrendes Bild zu sehen, ist ungeheuerlich. Der Fall ist abgeschlossen.« (Ebert 2011)

Dass der Prozess gleichwohl noch läuft, zeigt sich nicht nur an den weiterhin zahlreichen Kinostarts und Ankündigungen neuer D3D-Projekte, sondern auch an den 3D-Neuerungen auf dem Computerspiel-Markt wie der Konsole 3DS von Nintendo, bei der auf die übliche 3D-Brille verzichtet werden kann. Die seit 2009 laufenden Bestrebungen, die Blu-ray Disc als Datenträger für das D3D-Heimkino zu etablieren (mit 3D-fähigen Blu-ray Playern und eben solchen Fernsehgeräten), wofür Blu-ray Editionen wie *MY BLOODY VALENTINE 3D* (Kinowelt Home Entertainment, 2009), *CLASH OF THE TITANS 3D* (Warner Home Video, 2010) und *THE LION KING 3D. DIAMOND EDITION* (Walt Disney Studios Home Entertainment, 2011) exemplarisch stehen, sprechen ebenfalls dafür, dass D3D weder eilfertig als »die Zukunft« gefeiert noch leichthin als erledigt zu den Akten gelegt werden kann.

Die Rückkehr des 3D-Films als D3D und die begleitenden Diskussionen fordern vielmehr zu mindestens zweierlei heraus: Sie provozieren einen Rückblick auf das, was hier zurück zu kehren scheint, und zugleich die Aufmerksamkeit für die spezifischen Bedingungen dieser Bewegung. In letzter Konsequenz steht damit auch die Frage im Raum, ob unsere etablierten Parameter und filmhistorischen und -theoretischen Gewissheiten einer Überprüfung aus der heutigen Perspektive noch standhalten.

### **Kunst und Industrie – André Bazin über 3D**

Der Tatsache, dass sich im 3D-Comeback in gewisser Weise die Geschichte des klassischen Kinos wieder einmal als eine andere wiederholt, möchten wir an dieser Stelle insofern Rechnung tragen, als einleitend nun eine historische Einschätzung das Wort haben

---

erst in 2D und denken dann, die Konvertierung wird's schon richten. Nur sieht das oftmals richtig scheiße aus.« (Vgl. Orlin 2011, 25)

soll. Die im März 2010 vom *Wall Street Journal* gestellte Frage, ob 3D die Rettung sei, »Can 3-D Save Hollywood?«, erinnert fast wortwörtlich an jenen Titel, mit dem André Bazin Anfang der 1950er Jahre seine Reaktion auf die große und Aufsehen erregende Welle an Breitwand- und 3D-Filmen überschrieben hatte: »Le cinémascope sauvera-t-il le cinéma?« Bazins kurzer Aufsatz war erstmals 1953 in der Oktober/November-Ausgabe der Zeitschrift *L'Esprit* erschienen (vgl. Bazin 1953). 1985 wurde er unter »Will cinémascope Save the Cinema?« in englischer Übersetzung in der Zeitschrift *Velvet Light Trap* veröffentlicht und schließlich unter »Will CinemaScope Save the Film Industry?« in den Sammelbänden *Bazin at work: Major essays & reviews from the forties and fifties* (1996) und *FUTURE CINEMA. The Cinematic Imaginary after Film* (2002). Seit 2002 ist »Will CinemaScope Save the Film Industry?« online im *Film-Philosophy Journal* zu lesen (vgl. Bazin 2002). Wir möchten hier einige der zentralen Thesen dieses Aufsatzes in Erinnerung rufen:

Bazin beschreibt historische Entwicklungen in den USA und deren Auswirkungen auf das internationale Kino, bei denen vor allem drei zusammenhängende Aspekte den Ausgangspunkt seiner Argumentation bilden: Der rapide Rückgang der Kinobesuche und Einnahmen der US-Filmindustrie fällt zusammen mit der wachsenden Bedeutung des Fernsehens, die Bazin neben anderen Ursachen als »Hauptfaktor« der Krise deutet, woraufhin 1952/53 Kintotechnologien wie Cinerama, CinemaScope und 3D auftauchen bzw. zurückkehren, die das Kinobild »erweitern«.

Diese »Antwort« greife mit Expansionsgedanken auf Bewährtes zurück – »instinktiv« habe Hollywood verstanden, so Bazin, dass die Verteidigung gegen das Fernsehen spektakulärer Natur sein müsse. Damit wendeten sich die Studios dem zu, was traditionell als genuin filmische Möglichkeit betrachtet und eng mit dem Dispositiv Kino verknüpft worden ist: dem »Spektakel«, das in der »Evolution des Kinos«, wie Bazin argumentiert, zugunsten der »Internalisierung der *Mise en scène*« zurückgedrängt worden war. Angeregt von der außerhalb der großen Studios entwickelten und 1952 extrem erfolgreich eingeführten Breitwand-Technologie Cinerama, besinne sich Hollywood nun auf das – um hier einen Begriff aus dem Beitrag von Christine Hanke vorwegzunehmen – »spektakuläre Bild«. Als aktuelle Konsequenzen des Jahres 1953 fasst Bazin die 3D-Technologie mit den anaglyphen Farbfilterbrillen, das Breitwandformat CinemaScope und andere Leinwand- und Bildextensionen wie etwa das von Paramount Pictures eingeführte Konversions- und Präsentationsverfahren Panoramic Screen<sup>3</sup> ins Auge, mit dem auch im klassi-

---

3 Vgl. dazu Koshofer 1993b, 226-227.

schen 4:3-Format gedrehte Filme für die breitere Leinwand in der Horizontalen verlängert und dafür in der Vertikalen beschnitten wurden. Das von Bazin als »skurrile Form von Schwindel« abgewatschte Phänomen der Panoramic Screen trägt Züge eines in jeder Hinsicht billigeren und beschränkten Vorläufers der gegenwärtigen Strategie, Filme nachträglich in D3D zu konvertieren.<sup>4</sup>

Weil Film, wie Bazin betont, keineswegs eine Kunstform *und* eine Industrie ist, sondern stattdessen eine »industrielle Kunst«, deren Existenz an die Profite der Industrie gebunden bleibt, müssen diese Spektakel-Investitionen mit großem Werbeaufwand eingeführt werden. Daraus jedoch zu schließen, die technische (Weiter-)Entwicklung bedeute immer schon zugleich einen Fortschritt dieser industriellen Kunst, lehnt Bazin als eifertigen Schluss ab. Er sieht gleichwohl aus einem anderen Grunde optimistisch und mit Interesse auf Hollywoods Krisenintervention: Für Bazin scheinen die Versuche, die ökonomische Krise durch spektakuläre Entwicklungen und Ausdehnungen zu beenden, in die Richtung substanzieller und wünschenswerter evolutionärer Prozesse des Kinos zu steuern.

Hier kommt erneut Bazins berühmte Einschätzung ins Spiel, die historische Entwicklung der »Filmsprache« habe sich sukzessive zugunsten der *Mise en scène* und zuungunsten des Schnitts entwickelt. Der ebenso berühmte (und in den letzten knapp sechs Jahrzehnten der Filmtheorie selbst zum Klassiker gewordene) Verdacht, Bazin huldige damit einem einfältigen Realismusbegriff, der alle Hoffnung auf den vermeintlich indexikalischen Charakter des Films als Aufzeichnungsmedium setze, wird hier jedoch im selben Zusammenhang entkräftet.

Bazin erklärt ausdrücklich, es wäre »naiv« davon auszugehen, das Filmbild strebe einer totalen Identifikation mit jenem Universum entgegen, das es »kopiere«. Hingegen ist Perzeption (sowohl auf Seiten der Filmschaffenden als auch des Publikums), wie Bazin hier hervorhebt, ein »artificialer« und »synthetischer« Prozess, was an Bazins Formulierungen aus »Der filmische Realismus und die italienische Schule nach der Befreiung« erinnert: Dort beschreibt er Film als eine immer schon ästhetische Praxis und Kunst, deren »grundlegender Bestandteil« die »Lüge« ist, die Realität eben nicht einfängt, sondern – im Gegenteil – durch die zur »Eroberung der Realität« beigetragen werden kann (Bazin 2004, 309). Bazins Einschätzung, CinemaScope habe die besten Aussichten »im Krieg der 3D-Prozesse«, worunter er – ein wichtiges Phänomen in der 3D-Diskursgeschichte – sämtliche Formen der spektakulären Ausweitung des Filmbilds versteht (inklusive brillenbasiertem 3D,

4 Vgl. den Beitrag von Katrin von Kap-herr in diesem Band.

Cinerama und Panoramic Screen)<sup>5</sup>, hat mit den damit neu gegebenen Möglichkeiten artifizierter Prozesse zu tun.

So wenig wie die Farbe im Film als Aspekt eines »puren Realismus« verstanden werden kann, weil sie, wie Bazin ausführt, eine ganze Reihe neuer Konventionen mit sich brachte, durch die Filme der Malerei ähnlicher sähen als der Realität, so wenig komme das stereoskopische 3D-Kino mit den zweifarbigen Brillen der Realität näher. Indem der Eindruck von Räumlichkeit dank der Brillen nur »in einem grausigen, vagen Zustand« möglich werde, so Bazin, wirke die derart entworfene Filmrealität letztlich irrealer und unnahbarer als jeder »flache Schwarzweißfilm«.<sup>6</sup>

Es ist eine andere Räumlichkeit, die Bazin begeistert – eine Kinoräumlichkeit, die mit der Breite der CinemaScope-Vorführung zu tun hat. Indem das Sichtfeld des Publikums von der gekrümmten, ausgeweiteten Leinwand eingenommen wird, argumentiert Bazin (durchaus im Einklang mit der Werbung für CinemaScope), werde eine größere Nähe des Publikums erlaubt, die zugleich in die Tiefe der kinematographischen Realität führe. Nicht das Scope-Format an sich bringt hier für Bazin den Fortschritt, sondern (im Sinne der artifizierten Kunst) die technischen und aus ökonomischen Gründen motivierten Möglichkeiten, die in der ästhetischen Praxis des Filmemachens genutzt werden können. Genauer: Was CinemaScope für die Entwicklung des Films im Verständnis Bazins so attraktiv macht, ist die Korrespondenz des breiten, raumgreifenden Bildes mit der langen, tiefenscharfen Einstellung, die für Bazin deshalb so wesentlich ist für die Eroberung der Realität durch das Kino, weil sie die Partizipation, die perzeptive (Inter-)Aktivität auf Seiten des sich im Bild umsehenden Publikums zu erhöhen hilft.

In diesem Verständnis von Kino als einer Kunst der Teilnahme, als einem Dispositiv des Engagements, kommt dem Breitwandkino eine Schlüsselrolle zu: Es konfrontiert umfassend und eröffnet dem Blick ein Feld, schafft einen Raum, der weniger Bedeutung vermittelt als vielmehr zur Erkundung einlädt. Wenn sich hier Realität, wie Bazin hofft, »enthüllt«, dann nicht deswegen, weil sie abgebildet werden könnte, sondern deshalb, weil sie uns als artifizierter Prozess begegnet, der eigentlich erst dann wirklich beginnt, wenn wir uns mit dem Erscheinenden auseinandersetzen.

---

5 Vgl. die Beiträge von Jan Distelmeyer sowie Heike Klippel und Florian Krautkrämer in diesem Band.

6 Für weitere Bezüge zwischen Farbfilm und (D)3D vgl. den Beitrag von Jesko Jockenhöfel in diesem Band.



## Was ist Film?

Zum Spezifischen an der industriellen Kunstform des Film gehört für Bazin, wie er bereits 1948 zum Neorealismus schrieb, dass sich seine ästhetische Praxis und Kunst der Lüge, die eine »Illusion der Wirklichkeit« produziert, aus einer Mischung von Abstraktion, Konvention und »authentischer Realität« zusammensetzt (vgl. Bazin 2004, 309). Wenn Bazin fünf Jahre später in seiner Untersuchung, ob CinemaScope »das Kino retten« könne, damit schließt, die Berufung des Films bestehe darin, sich durch die Anhaltspunkte und Augenscheinlichkeit der Realität auszudrücken, bleibt für den Anspruch des Enthüllens und Eroberns von Realität die Interaktion zwischen Filmkunst und Publikum entscheidend: Letzteres muss dem Film zur Realisierung seiner Begabung verhelfen. Das Involvierungsversprechen, das derzeit (auch in Zusammenhang mit dem Interaktions-Angebot von Video- und Computerspielen) durch D3D offeriert wird, gewinnt vor diesem Hintergrund an zusätzlicher Bedeutung.

Ausgehend von der Geste des Zeigens bewegter Bilder (und – nicht zu vergessen – räumlicher Klänge) als prozessuales, kinematografisches Spezifikum, ließe sich zudem spekulieren, dass sich das spektakuläre Bild und insbesondere der (nicht länger oder nur kaum farblich eingeschränkte) D3D-Film gerade in jene von Bazin erhoffte Richtung bewegen könnte: etwas zu zeigen, bevor etwas ausgedrückt wird. Gerade für die Hoffnung auf ein Kino, das weniger darauf abzielt, etwas zu bedeuten, als etwas zu offenbaren, ist D3D derzeit eine der spannendsten Spielformen des Audiovisuellen. Also: Was wird da eigentlich gezeigt und präsentiert? Was sind das für (Kino-)Räume, die sich hier öffnen? Auf welche ästhetischen Traditionen und Konzepte von Bildlichkeit stützt sich D3D?<sup>7</sup> Welches Verhältnis von Technik, Ökonomie und Kultur wird im Erfolg der D3D-Welle (dies- und jenseits des Kinos) beobachtbar?<sup>8</sup> Was macht D3D mit Film und Kino – mit dem, wie uns Filme begegnen, und auch mit dem, wie wir Film verstehen?

Die Beiträge in *Raumdeutung* reagieren darauf in mehrfacher Weise. Sie kontextualisieren das D3D-Phänomen, indem sie die Geschichte des 3D-Films, die Bedingungen, Techniken, Interessen und ästhetischen Praktiken, das Spannungsverhältnis zwischen Bildfläche und Raumkörper, die komplexe Beziehung zwischen Filmspektakel und -narration, zwischen Show Effekt und Realitätseffekten, zwischen An- und Abwesenheit der Schauspielkörper

7 Vgl. den Beitrag von Stephan Günzel in diesem Band.

8 Vgl. den Beitrag von Georg Seeßlen in diesem Band.

## **Distelmeyer, Andergassen, Werdich**

sowie das Verhältnis zwischen Genre und 3D verfolgen. Dass damit noch einmal neu und grundsätzlich der Status und das Besondere des Films zur Diskussion stehen, ist – in dieser Überzeugung ist dieses Buch entstanden – eine der positiven Folgen des Hypes um die dritte Dimension.

## Literatur

- Bazin, André (1953) Cinemascope: sauvera-t-il le cinema? In: *L'Esprit* 21, 207-208, S. 672-683.
- Bazin, André (2002) Will CinemaScope Save the Film Industry? In: *Film-Philosophy* 6, 2. <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/666/579>. Zuletzt gesehen am 27.5.2011.
- Bazin, André (2004) *Was ist Film?* Hrsg. von Robert Fischer. Berlin: Alexander.
- Barnes, Brooks / Cieply, Michael (2011) 3-D Starts to Fizzle, and Hollywood Frets. In: *The New York Times*, 29.5.2011.
- Ebert, Roger (2011) *Why 3D doesn't work and never will. Case closed.* [http://blogs.suntimes.com/ebert/2011/01/post\\_4.html](http://blogs.suntimes.com/ebert/2011/01/post_4.html). Zuletzt gesehen am 3.2.2011.
- Everschor, Franz (2010) Wenn es dunkel wird im Kino. Geringe Lichtstärke macht der 3D-Projektion zu schaffen. In: *film-dienst*, 16, 2010. <http://film-dienst.kim-info.de/artikel.php?nr=155504&dest=frei&pos=artikel>. Zuletzt gesehen am 26.8.2010.
- Giardina, Carolyn (2011) Jeffrey Katzenberg Talks 3D, ›Kung Fu Panda 2‹. In: *The Hollywood Reporter*, 20.5.2011. <http://www.hollywoodreporter.com/news/jeffrey-katzenberg-talks-3d-kung-190695>. Zuletzt gesehen am 30.05.2011.
- Kniebe, Tobias (2010) Krise des 3D-Kino. Ist der Boom erst ruiniert. In: *Süddeutsche Zeitung*, 26.8.2010.
- Koshofer, Gert (1993b) Glossar. In: *CinemaScope: Zur Geschichte der Breitwandfilme*. Hrsg. von Helga Berlach & Wolfgang Jacobsen. Berlin: Spiess, S. 215-238.
- MPAA (2011) *Theatrical Market Statistics 2010*. <http://www.mpa.org/Resources/653b11ee-ee84-4b56-8ef1-3c17de30df1e.pdf>. Zuletzt gesehen am 30.5.2011.
- Orlin, Scott (2011): ›3D ist nicht perfekt‹. Interview mit Michael Bay. In: *Cinema*, 37, 7, S. 22-26.