

Cave of Forgotten Dreams (Werner Herzog, 2010) oder: Zur Ko-Existenz (audio-)visueller Praktiken

Beate Ochsner

Wie Werner Herzog in einem Interview mit der Zeitschrift *Sight and Sound* gestand, kann er dem 3D-Trend auf dem Filmmarkt nichts abgewinnen. So seien weder unsere Augen noch unser Gehirn für längere 3D-Sequenzen gemacht, und letztlich lohne sich der technische Aufwand lediglich in Bezug auf kurze „Feuerwerke“ wie in *Avatar* (James Cameron, 2009) demonstriert, werde jedoch keine weiteren Auswirkungen zeitigen. Trotz dieser Überzeugung gab es für den deutschen Regisseur von jenem Moment an, als er die Chauvet-Höhle in Südfrankreich betrat, keinerlei Zweifel daran, dass der Film *Cave of Forgotten Dreams* (2010) in 3D gedreht werden musste, und dies auch ungeachtet der Schwierigkeiten, die sich daraus ergaben, dass das Filmteam zwar mehrere Tage, allerdings jeweils nur für wenige Stunden und mit entsprechend eingeschränktem technischen Equipment arbeiten konnte:¹ „Es war uns nur gestattet, uns sechs Tage dort aufzuhalten – jeweils vier Stunden pro Tag. Und ich konnte nicht mehr als drei Personen mitnehmen und nur das Gerät, das wir selbst tragen konnten. Da in 3D zu filmen, ist schon problematisch“ (Herzog

¹ Eine große Hilfe, so Herzog, stellte der estonische Techniker und Filmemacher Kaspar Callas dar, der mit seinem Verständnis für Film gleichermaßen auf Soft- wie auch auf Hardwareebene wertvolle Dienste leisten konnte. (Werner Herzog, zit. nach *Sight and Sound* 2010).

B. Ochsner (✉)

FB Literatur- mit Kunst- und Medienwissenschaften, Universität Konstanz,
Universitätsstraße 10, 78457 Konstanz, Deutschland
E-Mail: beate.ochsner@uni-konstanz.de

zit. nach Naica-Loebell 2011).² Um gleichwohl entsprechende Ergebnisse liefern zu können, baute Herzog zusammen mit seinem Kameramann Peter Zeitlinger und dessen Assistent Erik Söllner marktgängige 3D-Kameras um, sodass sie mit minimaler Lichtsetzung – lediglich drei flache, mit Akkugürteln betriebene Kaltlichtlampen waren erlaubt – auf dem im Gänsemarsch zu passierenden, ca. 60 cm breiten Metallsteg, der durch die Höhle führt, einsetzbar waren. Doch trotz vor allem anfänglich leicht wackelig wirkender Bilder, die „häufig einen zu schlechten Kontrast bieten“ (Panzitta 2015)³, haben sich die Mühen der Mehrzahl der Filmkritiker zufolge doch mehr gelohnt (vgl. Bennett 2013; Fisher 2013; Klinger 2012; Naica-Loebell 2011; Vahabzadeh 2011 uvm.). So nutze Herzog die 3D-Technologie nicht zu Zwecken reiner Spektakularisierung, sondern aus der „kreativen Notwendigkeit“ (Klinger 2012, S. 38) heraus, die Wandzeichnungen in ihrer natürlichen Dimensionalität wiederzugeben: „Identifying style as dictated by subject matter and environment, Herzog distinguished *Cave* as an organic deployment of the technology, offering a clear rationale for its use“ (2012, S. 38). Konsequenterweise loben verschiedene Kritiker nicht nur die bei gleichbleibender Tiefenschärfe beeindruckende dreidimensionale Plastizität der auf unebenem Untergrund gemalten Bilder, gleichzeitig ist die durch den stereoskopischen „Raumfilm“ (Bulgakova 1991, S. 273) produzierte, verschiedene Zeiträume überbrückende Teilhabe der Zuschauer an längst vergangenen visuellen Praktiken hervorzuheben,⁴ die das Ergebnis zu einem mitreißenden Kulturfilm und einer (populär-)wissenschaftlichen Dokumentation mache, die die letzten Rätsel der Menschheit nicht lösen wolle, sondern vielmehr der kollektiven Lust fröne, sich durch die Höhle zu tasten (vgl. Vahabzadeh 2011; vgl. ebenso Bennett 2013). Der resultierende, gleichermaßen technologisch wie ästhetisch bedingte Mehrwert,

² Auf seiner Homepage gibt Herzog – stets ein guter Mythenlieferant – an, dass sein eigenes „intellectual, [...] spiritual awakening“ mit paläolithischen Höhlenzeichnungen verknüpft sei: „At the age of twelve, I spotted a book in the display window of a bookstore with a picture of a horse from the Lascaux cave on it, and an indescribable excitement took hold of me: I wanted this book, I had to have it. I wanted to know about these paintings before the time of the domestication of animals and before the invention of agriculture. As my pocket money was only one dollar per month, I started to work as a ball-boy on tennis courts, and borrowed money from my brothers. At least once a week, I would check, my heart pounding, if the book was still there. Apparently, I believed this was the only one. It took more than half a year, until I could buy and open the book, and the shudder of awe and wonder has never left me since“ (Vgl. Werner Herzog Film GmbH 2011).

³ „Erst zum Ende des Films erhält der Zuschauer eine längere Sequenz, in der nur die Wandmalereien in guter Optik (hier kann der 3D-Effekt sein volles Potential entfalten) mit, eher etwas übertrieben wirkender, musikalischer Untermalung gezeigt werden. Zu diesem Zeitpunkt hat man ebendiese aber bereits mehrfach gesehen, was den Reiz deutlich mindert“ (Panzitta 2015).

⁴ Zu dieser Art und Weise, Geschichte zu betreiben, vgl. auch Harcourt 2011.

führt letztlich dazu, wie Klinger konstatiert, dass Herzogs Film, „[i]n fact, [...] is as much about 3D as it is about its archaeological side“ (2012, S. 38). Herzog, so die These, rekurriere damit auf eine Ko-evolution verschiedener medialer Bildpraktiken. Die Transformation der Bilder respektive der Techniken erweist sich mithin als raumzeitlicher Prozess mit multiplen Anschlussmöglichkeiten, der weniger teleologisch, denn als permanente (Um-)Wandlung von Daten und Gestalten, als Werden von Visibilität und Visualisierung(spraktiken), aber auch als Veränderung und Metamorphose begriffen werden kann – allesamt Begriffe, die die Erfindung des Kinos vom Anfang an begleiten. Die entsprechenden audiovisuellen Praktiken – so womöglich die Idee Herzogs – erzeugen mit Hilfe der 3D-Technologie jenen Begegnungsraum, innerhalb dessen sich das „hidden life“ der „little things“ (Balázs 1952, S. 54), mithin der ca. 400 Höhlenzeichnungen, den Handabdrücken, Knochenresten oder Kristallformationen sicht- und erzählbar macht, wie es sich in der nahezu 350.000 Jahre alten, erst 1994 freigelegten und nach einem ihrer Entdecker, Jean-Marie Chauvet, benannten Höhle in der Ardèche-Schlucht in Südfrankreich abgespielt haben mag. So werden in zahlreichen Sequenzen – am beeindruckendsten womöglich in der „Venus-vom-Hohlefels“-Szene sowie in der vielzitierten Plansequenz gegen Ende des Filmes – Figuren und Körper ihrer (Höhlen-)Eigenschaften enthoben und in verschiedenen Metamorphosen ihrer evolutionären Transformationsprozesse in 3D-filmischer Zeiträumlichkeit visualisiert, um letztlich erneut in das Oberflächenensemble der „zeitkapselartigen“⁵ Höhle eingeschrieben zu werden.⁶ Diese Dynamik und Bewegung gelten als grundlegende Eigenschaft jener Bilder, die mit Hilfe chronofotografischer bzw. filmischer Apparaturen die Bewegung und mithin das Laufen gelernt hatten.

Während nun Konzepte von Sichtbarmachung häufig die auditiven Kontexte ignorieren, muss im Falle Herzogs die vom niederländischen Avantgarde-Musiker und Cellisten Ernst Reijseger eigens komponierte Musik erwähnt werden, die die Bilder skandiert und rhythmisiert, assoziative und narrative Zusammenhänge stiftet und auf diese Weise ihre Bewegung ‚erzählt‘. Diese audiovisuelle Morphogenese der Bilder gibt – mit Paul Klee gesprochen – nicht (einfach) das Sichtbare wieder, vielmehr macht sie sichtbar (Klee in Scholz 2000, S. 664).⁷ Im Strom der Lichtreflexe, der spatialen und temporalen Bewegungen und Formverwandlungen entsteht in und um die Chauvet-Höhle eine stereoskopisch bedingte, neue Raum-Zeit, deren Kinematizität sich womöglich am besten mit Jean Epsteins Begriff des

⁵ Voice-Over-Sprecher Werner Herzog in *Cave of forgotten dreams*.

⁶ Herzog selbst spricht davon, dass die Höhle „like a frozen flash of a moment in time“ sei.

⁷ Das Originalzitat lautet: „Die Kunst gibt nicht das Sichtbare wieder, sondern macht sichtbar“.

photogénique als filmisches „Webwerk“ variabler Zeiträume beschreiben lässt: „L’aspect photogénique est une composante des variables espace-temps. [...] Un aspect est photogénique s’il se déplace et varie simultanément dans l’espace et le temps“ (Epstein 1974, S. 118 f.).⁸

1 Eine filmische (Vor-)geschichte der Menschheit und/oder des Kinos

Auf einem ferngesteuerten Skybot wurde eine Kamera montiert, die in einer langen Sequenz über einen Wingert hinwegfährt, sich dann, untermalt von suggestiver Musik Ernst Reijsegers sowie dem von Werner Herzog selbst eingesprochenen Off-Kommentar, über die Ardècheschlucht erhebt, den Felsen hochklettert und schließlich am Höhleneingang ankommt. Der kurze, rahmensetzende Prolog, der den Weg der drei Speläologen Jean-Marie Chauvet, Eliette Brunel Deschamps und Christian Hillaire aus dem Flusstal in die Chauvet-Höhle nachzeichnet, endet mit ersten Aufnahmen der ältesten bekannten Höhlenmalereien (Abb. 1a–d).

Erst danach beginnt die filmische Geschichte bzw. die Geschichte des Films. Über einen hölzernen Steg gelangen wir zum Höhleneingang, der sich anschließende enge Tunnel wird von einer stets geschlossenen zu haltenden Stahltür gesichert, um das Höhlenklima nicht zu gefährden. Nach einem steilen Abstieg befinden sich das Filmteam und die Forscher am Boden der Höhle. Die erste große Kammer, der ursprüngliche Eingangsbereich, war in prähistorischen Zeiten wohl von Tageslicht erleuchtet. Erst an ihrem Ende finden sich erste Zeichnungen, was darauf schließen lässt, dass diese bereits zu prähistorischen Zeiten in gänzlich dunklen Räumen angebracht und – wie später zu sehen – durch Fackeln erleuchtet wurden. Wir sehen ein großes Wandbild mit Pferden und weiteren Tieren, gemalt um ein Loch, das sich bei längeren Regenfällen mit Wasser gefüllt haben muss. Nun setzt ein Spiel mit Licht und Schatten ein, das die unbewegten Wandbilder zu animieren scheint und Figurationen von Leichtigkeit und Schwere ins nun bewegt erscheinende Bild setzt: „For these paleolithic painters the play of light and shadow from their torches could possibly have looked something like this. For them, the animals could perhaps appeared moving, living“⁹. Gleichzeitig kommt dem Licht und der damit verbundenen Formgebung in Bezug auf die Einbeziehung des Zuschauers eine besondere Rolle zu, generieren sie doch Räume, schaffen stän-

⁸ „Ein photogener Moment ist eine Verbindung variabler Raum-Zeiten. [...] Ein Moment ist photogen, wenn er sich simultan in Raum und Zeit bewegt und sich verändert“ (Übers. B.O.).

⁹ Voice-Over-Sprecher Werner Herzog in *Cave of Forgotten Dreams*.



Abb. 1 a–d *Cave of Forgotten Dreams*. (Werner Herzog, 2010)

dig sich verschiebende Projektionsflächen sowie Leervolumen, hohle Flächen und taktile Effekte als jeweils wechselnde Verhältnisse von Innen und Außen. Der kinematische bzw. proto-kinematographische Eindruck wird dadurch verstärkt, dass einige der Tiere mehrbeinig gezeichnet und ihnen mithin Bewegung in der Konvention älterer Zeichen- und Bildpraktiken eingeschrieben wurde. Ähnliche Effekte zeitigen die verschiedenen Schichten der Bildwerdung, die die Prozesse gleichermaßen verräumlichen wie verzeitlichen (z. T. liegen bis zu 5000 Jahre zwischen den einzelnen Perioden) und das Bild auf diese Weise zum Ereignis geraten lassen. Dazu kommt, dass die Höhlenwände selbst eine dreidimensionale Dynamik



Abb. 1 a–d (Fortsetzung)

aufweisen, eine ihnen eignende Bewegung, die von den prähistorischen Künstlern genutzt wurde, und durch die Beleuchtung bzw. die mobile Kamera der Logik des Zeichentrickfilms oder des Daumenkinos ähneln. Ein weiteres Beispiel visueller Praxis kommt zu einem späteren Zeitpunkt ins Spiel, wenn Herzog fragt, ob die Positionen der Feuerstelle in der Höhle nicht als Hinweis gelesen werden könnten, dass die Menschen diese für Schattenspiele auf den Wänden genutzt haben? Von den vorangegangenen anthropologischen Thesen Jean-Michel Geneste zu Herzogs Überlegungen um den im Film *Swing Time* (George Stevens, 1936) mit seinen drei Schatten tanzenden Fred Astaire und dem Verweis auf die Skiagraphie als

Ursprung malerischer Praktiken sind es nur wenige Schnitte, in denen und durch die gleichwohl verschiedene Zeiträume kulminieren und die Höhle als einen audiovisuellen Resonanzraum eröffnen, in dem eines der ältesten und stärksten Bilder menschlicher Repräsentation, der Tanz mit dem eigenen Schatten nämlich, durch verschiedene kinematographische Praktiken sichtbar gemacht wird.

Auf die mittels stereoskopischen Tiefen-, Mittel- und Vordergrunds sowie entsprechender Lichtgebung animierten Tierbilder folgt eine Fahrt durch eine 3D-Karte der Höhle, eine digitale Topographie, mit Laserstrahlen vermessen, aus Millionen von Lichtpunkten generiert: „The Painters of the Cave seem to speak to us from a familiar yet distant universe: but what we are seeing here, is part of millions of spatial points“.¹⁰ So eröffnet die digitale Präzisionstechnologie ein neues Verständnis der prähistorischen Zeichnungen mit dem Ziel, (neue) Geschichten und Narrative auszufalten und Zugänge zu eröffnen, die sich nicht als Resultat einer teleologischen Entwicklung, sondern als koexistierendes Potential verstehen, wie auch der ehemalige Zirkusartist und heutige Archäologe Julien Monney im Film konstatiert. Dabei geht es weniger um eine Rekonstruktion historischer Fakten, vielmehr wird deutlich, inwieweit die verschiedenen Akteure (von den prähistorischen Künstlern und den Entdeckern der Höhle über die aus unterschiedlichen Disziplinen stammenden Forscher sowie die Materialität und Plastizität der Wände, Zeichnungen oder Knochenreste, das Filmteam selbst¹¹ bis hin zu einer den Gegebenheiten angepassten Ausstattung oder den Zuschauern) sich in und mit der audiovisuellen Produktion verschränken und aus dieser Gemengelage eines „revisionist cinema“ (vgl. Elsaesser und Barker 1990) neue und (selbst-)reflexive Effekte zeitigen: „[N]ew media technologies have created new theoretical ‘passages’ back to the first decades of film history“ (Russell 2002, S. 552).¹²

Noch während Monney von seinen Erfahrungen mit der Höhle berichtet, wird zum Forscherteam in der Höhle überblendet: „Silence, please. Please don’t move, we’re going to listen to the silence of the cave. Perhaps, we can even hear our own heart beats“.¹³ Die Hintergrundgeräusche gehen langsam in die Musik

¹⁰ Voice-Over-Sprecher Werner Herzog in *Cave of Forgotten Dreams*.

¹¹ Diese Selbstreflexivität ist nicht zuletzt dem Umstand geschuldet, dass z. B. das vierköpfige Filmteam aufgrund der Beengtheit der vorgegebenen Pfade kaum vermeiden konnte, immer wieder selbst ins Bild zu geraten.

¹² Dies bestätigt auch Lutz Köpnick, wenn er konstatiert, dass der Film „asks advanced 3D-technology to learn from the past and invites us to see our own seeing as part of a much older practice of enchanted looking“ (Köpnick 2014, S. 130). Vgl. auch Bennet: „Thinking about digital 3D cinema is a means of thinking about the character of the medium and the attraction it holds for film-makers and viewers“ (2013).

¹³ Jean Clottes in *Cave of Forgotten Dreams*.

Ernst Reijsegers über, zu deren rhythmisierenden Choralklängen die Kamera langsam über beeindruckende Stalaktiten und Stalakmiten hinweg fährt. Im Anschluss an die Löwenträume Monneys lädt Herzog den Raum mit Löwengebrüll und den Hufklängen eines galoppierenden Bisons affektiv auf, so dass diese abwesenden Geräusche ebenso wahrnehmbar werden wie die Stille der Höhle oder die akustischen Herztöne. Immer wieder wird auf die Gesichter der Anwesenden zurückgeschnitten, um einen dialogischen Raum zwischen Menschen und Bildern zu eröffnen: „These images are memories of long forgotten dreams. Is this their heart beat or ours? Will we ever be able to understand the vision of the artists across such an abyss of time?“¹⁴ Wie Lutz Köpnick konstatiert, erweist sich die hochmoderne Kameratechnologie in diesem Kontext als Technik oder Praxis „inviting us to listen to our own bodies and experience our bodies’ sounds as echoes of other times and places“ (2014, S. 149).

Im Rahmen des in der Höhle stattfindenden Interviews mit der Forscherin Dominique Baffier lenkt diese die Aufmerksamkeit auf Dinge, die im Film nicht gezeigt werden können und die – aufgrund der räumlichen und visuellen Einschränkungen – nicht zu sehen sind. So z. B. der hängende Felsen, auf den die untere Hälfte eines Frauenkörpers gemalt wurde. Leider kann die Zeichnung nicht vollständig gezeigt werden, ihre Rückseite bleibt dem Betrachter aufgrund der Fragilität des Höhlenbodens verborgen. Um sie gleichwohl „sichtbar“ zu machen, erweitert Herzog Raum und Zeit und verweist auf ähnliche visuelle Konventionen und Figurinen unterschiedlichen Alters und unterschiedlicher Herkunft. Dieses „blurring of time“¹⁵ und Ort führt das Team in das schwäbische Blaubeuren zur Venus von Hohlefels, die als „absolute root of figurative depiction as we know it“¹⁶ auch in ihrer visuellen Aufbereitung aus der Reihe hervorsticht. Nachdem die Kamera eine Reihe von Replika verschiedener Statuetten abführt, erscheint die Venus vor einem gänzlich schwarzen Hintergrund. Sie dreht sich langsam und wird auf diese Weise von allen Seiten sichtbar (gemacht),¹⁷ wobei der Effekt der Negativparallaxe die Figur emphasiert und näher an den Zuschauer heran rückt. Dann wird auf den Anthropologen Nicholas Conard umgeschnitten, die Figurine selbst befindet sich neben ihm in einer Glasvitrine (Abb. 2a–b).

¹⁴ Voice-Over-Sprecher Werner Herzog in *Cave of Forgotten Dreams*.

¹⁵ Voice-Over-Sprecher Werner Herzog in *Cave of Forgotten Dreams*.

¹⁶ Anthropologe Nicholas Conard in *Cave of Forgotten Dreams*.

¹⁷ Dieses Konzept einzelner Figuren oder Figurenteile, die gänzlich von ihrem soziokulturellen Hintergrund gelöst, in einem schwarzen Raum erscheinen, erinnert gleichermaßen an Sergej Eisensteins berühmte Separator-Sequenz aus der *Generallinie* (1929) wie auch an Alain Resnais Visualisierung verschiedener afrikanischer Statuetten und Kultobjekte in seinem Film *Les Statues meurent aussi* (1953).

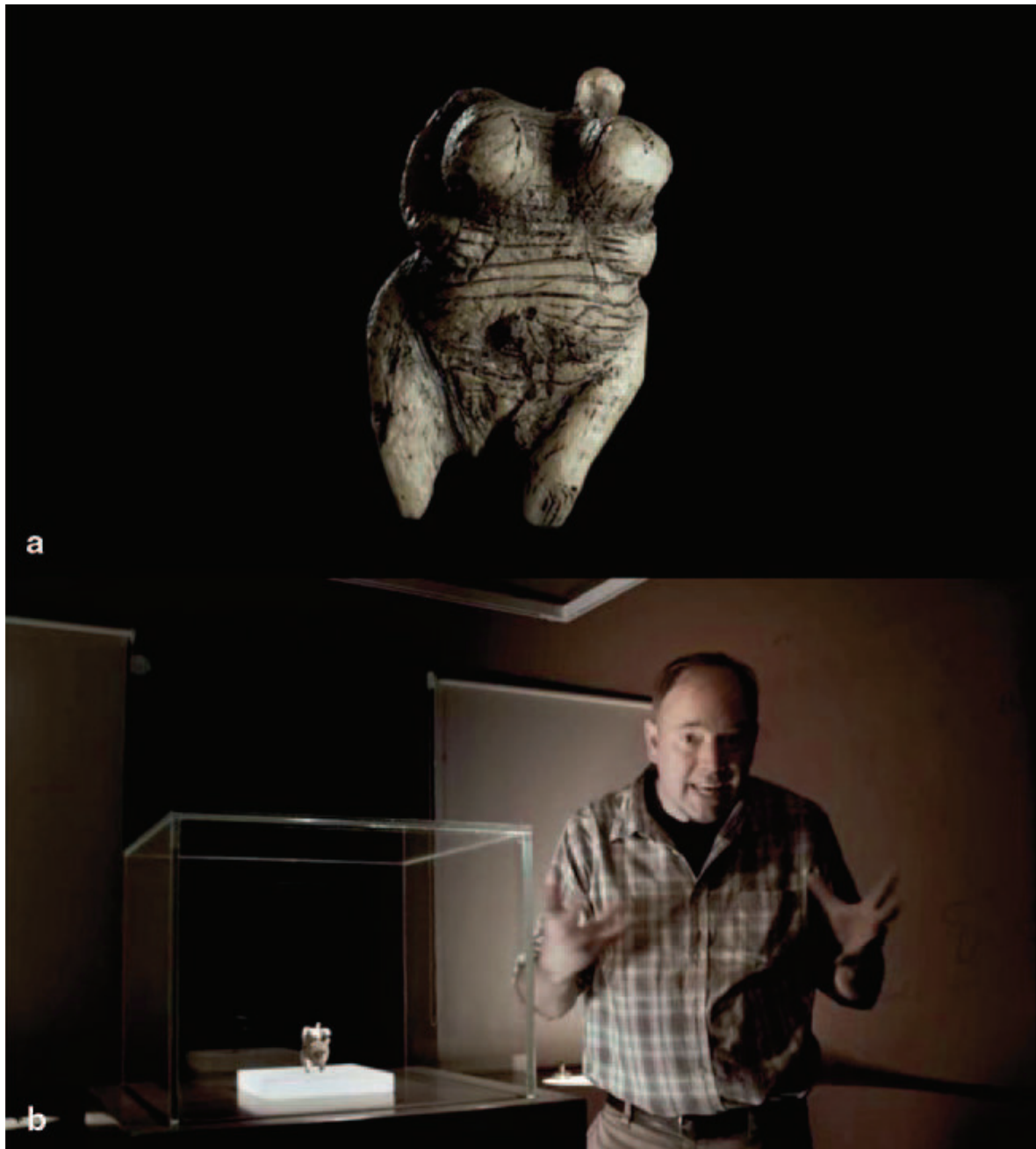


Abb. 2 a–b *Cave of Forgotten Dreams*. (Werner Herzog, 2010)

Die aufgeführten visuellen Konventionen und Visualisierungspraktiken aus historisch wie geographisch unterschiedlichen Zeiträumen verfertigen ein medienökologisches oder –archäologisches Narrativ (bzw. dieses verfertigt jene!), das auf aktuell in der Forschung konstatierte diskursive Konvergenzen zwischen Kunst, Lebenswissenschaften und Medientechnologien rekurriert (vgl. u. a. Fuller 2005). Generell ist von einer hybriden Fluidität zwischen ästhetischen, historischen und technischen Praktiken auszugehen, wengleich Herzogs Film auch mögliche

Grenzen einer totalen Visibilität ausmacht, die sich nicht nur in einer Art historisch-ethnographischer Unbeweglichkeit zeigen – „We are locked in history and they are not“¹⁸ –, sondern auf die auch im Kontext des weiblichen Torsos angepielt wird, der aufgrund archäologischer Schutzmaßnahmen nicht von allen Seiten betrachtet werden kann. Doch mit Hilfe verschiedener Praktiken versucht Herzog immer wieder, voneinander getrennte Zeiträume technisch zu vermitteln, und als das Filmteam ein weiteres Mal die Höhle betritt, kann mit einer auf einen Stab montierten Kamera die bislang versteckte Rückseite des Felsen sichtbar gemacht werden. Während die Kamera nun langsam den nun mit Hilfe der Negativparallaxe aus dem Bild entgegenkommenden Felsen umfährt und sein Bildnis (sich) offenbart, wird eine (audio-)visuelle Nähe erzeugt, die der Anthropologe Jean Clottes, ehemaliger Leiter des Chauvet-Forschungsteams, mit zwei Vorstellungen der Altsteinzeitmenschen parallelisiert: So versetzt die Fluidität bestehende Kategorien in Fluss und ermöglicht Verwandlungen und Metamorphosen. Die Permeabilität hingegen trägt der Überzeugung Rechnung, dass es keine Grenzen zwischen unserer Welt und derjenigen der Geister gibt. Diese Prinzipien erzeugen eine bestimmte Art von Weltanschauung, die Herzog filmisch in eine veränderte Anschauung von Welt respektive ihre kinematographische Sichtbarmachung übersetzt. Dieser kinematographische Visualisierungsprozess erzeugt das eingangs erwähnte „photogénie“, das gleichermaßen von Jean Epstein wie auch von Louis Delluc als Fähigkeit des Kinos bezeichnet wird, alltägliche Dinge in einem neuen Blickwinkel darzustellen und den Objekten auf diese Weise, d. h. zwischen der Sichtbarmachung und der Bewegung mittels einer Filmkamera einzigartige ästhetische Qualität zu verleihen (vgl. Epstein 1988, S. 341, vgl. Fahle 2000).

Eine lange Plansequenz gegen Ende des Filmes wird häufig als eines der Schlüsselemente des Filmes bezeichnet.¹⁹ Begleitet von tieffrequenten Trommelgeräuschen mit tranceähnlichem Status werden eine ganze Reihe verschiedener Höhlenbilder gezeigt. Dabei operiert Herzog erneut vorwiegend mit der Negativparallaxe, die den klassischen kinematographischen Raum stereoskopisch dehnt und den Zuschauer in eine nahezu haptische Beziehung zum Höhlenraum und damit zu den Bildern versetzt: Was „früher im Spiegel der Leinwandfläche ausgebreitet dalag“ bricht nun – so Eisenstein schon Ende der 1940er Jahre über den Raumfilm – „über den Zuschauer ‚herein‘“ und vereinigt „Aktion und Publikum zu einem organischen Ganzen“, einer Gemeinschaft 1991[1947], S. 207 f.). Der russische Regisseur selbst vergleicht diese Art der Kinofizierung mit kollektiven

¹⁸ Voice-Over-Sprecher Werner Herzog in *Cave of Forgotten Dreams*.

¹⁹ So z. B. von Jesko Jockenhövel: „A Three-Dimensional Checkerboard: The Long Take in 3D Films“, in diesem Band.

Zeremonien oder Ritualen, die keine Trennlinie zwischen Teilnahme und Anteilnahme einziehen (1991[1947], S. 209) und mithin die „Spur der ursprünglichen Einheit von Zuschauern und Darstellern“ (1991[1947], S. 210) verkörpere. In diese theatralen Traditionen greife der Film mit „neuen, also nicht abgestorbenen Formen und Techniken“ (1991 [1947], S. 216) ein und erzeuge das „vermittelnde Milieu“ (1991[1947], S. 240), Passagen, die eine Wechselwirkung zwischen Zuschauer und Umgebung ermöglichen und zum „Miterleben“ (1991[1947], S. 242) animieren, wie die andächtig auf die Stille des Raumes lauschenden Forscher und Filmemacher. Die Sphären durchdringen sich gegenseitig, die Grenze bzw. „Rampe“ (1991 [1947], S. 243) wird in diesem allgemeinen Mobilisierungsprozess aufgehoben, das Kollektiv aus Forschern, Filmteam, Höhle, Bildern und Zuschauern verschmilzt im medial hergestellten Zwischenraum, während die technisch erzeugten „touch points“ potentielle Interfacingprozesse und damit Räume zur Produktion von Wissen eröffnen: „This is a space in which depth has been ‚opened up‘ to the presence of the spectator“ (Isaacs 2013, S. 249).

Dem filmphänomenologischen Ansatz Vivian Sobchacks zufolge ist der Film stets, gleich ob stereoskopisch oder nicht, zugleich Objekt und Subjekt des Sehens (vgl. hierzu u. a. 1992, 2004). Auf diese Weise kann der Filmzuschauer teilhaben, er wird gar Teil des Films und macht den Prozess subjektiven Sehens durch einen Körper sichtbar, „it felt“ – so Herzog im Voice-Over – „like eyes upon us“. Die Simultaneität objektiver wie auch subjektiver Modi der zeitlichen Konstitution produziert eine Form der Gegenwärtigkeit, die von Verbindungen mit der Vergangenheit und der Zukunft erfüllt ist. Der von Herzog technologisch erzeugte Zwischenraum wird von Sobchack phänomenologisch präfiguriert, die Stereoskopie re-animiert den medialen Höhlenraum und rekonstruiert seine (andere) Visibilität, das Bewegtbild gerät zur Sichtbarmachung eines „Ins-Sein-Kommens“ (Sobchack 1988, S. 420). So ist es gerade die in der digitalen Praxis verfertigte „Technosphäre“ (Brooks 1987, S. 27), die Sobchack als bedrohliche Tendenz der elektronischen Medien zur „Entkörperung“²⁰ sieht, die in Herzogs *Cave* eine ko-existenzielle Verkörperung (Nancy 2011, S. 71) herstellt, in der nicht nur Sehen und Sichtbar-Werden, sondern auch spezifische Situationen ermöglicht werden, d. h. ein „bewegliches Geflecht von Subjekten/Objekten, deren Sehen/Sichtbarkeit ein panoramaartiges Blickfeld projiziert“ (Sobchack 1988, S. 423). Diese verdichtete Gegenwart entsteht bei Herzog in der und durch die spezifische/n Praxis der 3D-Montage, die ein Feld

²⁰ Dies zumindest gilt Sobchack zufolge und im Gegensatz zum Kino für die elektronischen Medien in ihrem Aufsatz „The Scene of the Screen. Beitrag zu einer Phänomenologie der ‚Gegenwärtigkeit‘ im Film und in den elektronischen Medien“ (1988, S. 423); eine kürzere Version wurde veröffentlicht unter dem Titel „Toward a Phenomenology of Cinematic and Electronic Presence: The Scene of the Screen“ (1990).

verschiedener Zeiten und Räume aufspannt, und dabei präsentisch und repräsentierend zugleich agiert: „Gegenwärtigkeit‘ hat hier viele Orte – sie kann sich in das ‚Da‘ vergangener und zukünftiger Situationen verlagern und diese Verlagerungen von einem ‚Hier‘ aus steuern, in dem sich der Körper befindet“ (1988, S. 424). Mit dem Einziehen verschiedener, diskontinuierlicher Zeitlichkeiten erzählt Herzogs Film eine andere Geschichte medienarchäologischer Kommunikationspraktiken, die nicht in der teleologischen Perfektion des stereoskopischen Digitalkinos endet, sondern vielmehr die Mediations- und Transformationsprozesse kinematischer Praktiken zur Erscheinung bringt: „Men need to adaptate“, so der derzeitige Leiter der Chauvet-Forschungen Jean-Michel Geneste auf die Frage, was denn das Mensch-Sein ausmache, „to communicate and to inscribe the memory [...], this is the invention of communion [...]. The invention of figuration [...] is a way [...] to transmit information better than language [...] this invention is still the same in our world today, with this camera, for example“.²¹ Von lauten Motorengeräuschen begleitet, fliegt diese Kamera nun von der Höhle hinunter in die Ardècheschlucht, und, nachdem sie am Filmteam vorbeigeglitten ist, nimmt sie noch einen kleinen Umweg zum Pont-D’Arc, bevor der Kameramann sie in Empfang nimmt.

2 Postscript

Die Verdichtung, von der zuvor die Rede war, schlägt – wie so oft bei Herzog (vgl. u. a. Ochsner 2015) – häufig in Pathos oder gar Antipathos um. Während Thomas Schmid das „nüchterne [...] Pathos“, mit dem Herzog „die wunderbaren, 30.000 Jahre alten Höhlenmalereien von Chauvet in der Ardèche dem Publikum zugänglich“ (2012) mache, lobt, macht sich der Filmkritiker Ekkehard Knörer in seinem Berlinale-Blog über das „Menschheitspathos“ lustig, das sich „hoch hinaus ins Gebirge [hinausschwingt] – und [...] sich dann als getragen von einem untermotorisierten kleinen Modellflugzeug [erweist]“ (2012). Immer noch in Bezug auf Herzogs erfolgreichen 3D-Film bewundert der Berlinale-Blogger Christoph Petersen die Hemmungslosigkeit Herzogs, die, „ausgehend von einigen Höhlenmalereien voller Pathos über das Wesen der Menschheit [philosophierend] [...] Hirn und Lachmuskeln gleichermaßen“ (2012) strapaziere. Ähnliches gilt für den Abstecher, den Herzogs Filmteam kurz vor dem Abspann unternimmt, um ein unweit von der Chauvet-Höhle befindliches Biosphären-Reservat zu besuchen, das mit dem Kühlwasser des daneben liegenden Kernkraftwerks beheizt wird. Dort leben ca. 300 Krokodile, darunter zwei Albino-Alligatoren, die von der Kamera umkreist werden. Herzog schließt mit bedeutungsschwangeren, womöglich nicht allzu ernst

²¹ Jean-Michel Geneste in *Cave of the forgotten dreams*.

zu nehmenden Fragen: „What will they make of the paintings? Nothing is real, nothing is certain. [...] Do they really meet or is it just their own mirror reflection? [...] Are we today possible the crocodiles looking back in the time when we see the paintings of Chauvet-Cave?“.

Literatur

- Balázs, Bela. 1952. *Theory of film. Character and growth of a new art*. London: Dobson.
- Bennett, Bruce. 2013. The normativity of 3D: cinematic journeys, „imperial visuality“, and unchained cameras. *Jump Cut* 55.
- Bulgakova, Oksana. 1991. Bruch und Methode. Eisensteins Traum von einer absoluten Kunst. In *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film*, Hrsg. Sergej Eisenstein, 262–324. Leipzig: Reclam.
- Eisenstein, Sergej. 1991[1947]. Über den Raumfilm. In *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film*, Hrsg. Sergej Eisenstein, 196–262. Leipzig: Reclam.
- Elsaesser, Thomas, und Alan Barker. 1990. *Early cinema. Space, frame, narrative*. London: British Film Institute.
- Epstein, Jean. 1974. L'essentiel du cinema Bd. 1. *Écrits sur le cinéma*, Hrsg. Jean Epstein, 118–119. Paris: Edition Seghers.
- Epstein, Jean. 1988. On certain characteristics of photogénie (1924). In *French film theory and criticism*. Band I: 1907-1939. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Fahle, Oliver. 2000. *Jenseits des Bildes. Poetik des französischen Films der zwanziger Jahre*. Mainz: Theo Bender Verlag.
- Fisher, Kevin. 2013. The ecstatic Gestalt in Werner Herzog's Cave of forgotten dreams. *Stereoscopic Media*. <http://www.stereoscopicmedia.org/?p=433>. Zugegriffen: 15. Feb. 2015.
- Fuller, Matthew. 2005. *Media ecologies. Materialist energies in art and technoculture*. Cambridge: MIT Press.
- Harcourt, Glenn. 2011. Werner Herzog: Cave of forgotten dreams. *X-Tra. Contemporary Art Quarterly* 14 (2). <http://x-traonline.org/article/werner-herzog-cave-of-forgotten-dreams/> Zugegriffen: 15. Feb. 2015.
- Isaacs, Bruce. 2013. *The orientation of future cinema. Technology, aesthetics, spectacle*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Klinger, Barbara. 2012. Cave of forgotten dreams. Meditations on 3D. *Film Quarterly* 65 (3): 38–44.
- Knörer, Ekkehard. 2012. Raunen und Staunen. Wim Wenders und Werner Herzog in 3D. blog/180_raunen_und_staunen%3A_wim_wenders_und_werner_herzog_in_3d.html. Zugegriffen: 15. Jan. 2015.
- Köpnick, Lutz. 2014. Dream time cinema. In *On slowness. Toward an aesthetic of the contemporary*, Hrsg. Lutz Köpnick, 116–152. New York: Columbia University Press.
- Landon, Brooks. 1987. Cyberpunk: Future so bright they gotta wear shades. *Cinefantastique* 18 (1): 27–31.
- Naica-Loebell, Andrea. 2011. Vergessene Träume in 3D. *Telepolis*. <http://www.heise.de/tp/artikel/35/35980/1.html>. Zugegriffen: 25. Jan. 2015.
- Nancy, Jean-Luc. 2011. Von der Struktion. In *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Hrsg. Erich Hörl, 54–73. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Ochsner, Beate. 2015. Pathos und Ekstase. In *Ethos und Pathos in den Medien*, Hrsg. Riccardo Niccolosi und Tanja Zimmermann. Wien: Böhlau. (im Erscheinen).
- Panzitta, Daniela. 2015. Filmkritik: DIE HÖHLE DER VERGESSENEN TRÄUME. moviemaze. <http://www.moviemaze.de/filme/4196/cave-of-forgotten-dreams.html>. Zugegriffen: 15. Feb. 2015.
- Petersen, Christoph. 2012. *Cave of forgotten dreams (Wettbewerb Sondervorführung)*. USA/Frankreich 2010: Werner. <http://www.filmstarts.de/specials/633.html?tab=1>. Herzog. Filmstarts.de. Zugegriffen: 15. Jan. 2015.
- Russell, Catherine. 2002. Parallax historiography. The flâneuse as cyberfeminist. In *A feminist reader in early cinema*, Hrsg. Jennifer M. Bean und Diane Negra, 552–571. Durham: Duke University Press.
- Schmid, Thomas. 2012. Werner Herzog als strenger Liebhaber des Bizarren. *Die Welt*. <http://www.welt.de/kultur/kino/article108983658/Werner-Herzog-als-strenger-Liebhaber-des-Bizarren.html?config=print#>. Zugegriffen 15. Jan. 2015.
- Scholz, Oliver. 2000. Das Bild. In *Ästhetische Grundbegriffe* Bd. 1, Hrsg. Karl-Heinz Barck, 681–669. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag.
- Sobchack, Vivian. 1988. The scene of the screen. Beitrag zu einer Phänomenologie der „Gegenwärtigkeit“ im Film und in den elektronischen Medien. In *Materialität der Kommunikation*, Hrsg. Hans Ulrich Gumbrecht und Karl Ludwig Pfeiffer, 416–428. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Sobchack, Vivian. 1990. Toward a phenomenology of cinematic and electronic presence. The scene of the screen. *Post Script: Essays in Film and the Humanities* 10 (1): 50–59.
- Sobchack, Vivian. 1992. *The address of the eye. A phenomenology of film experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Sobchack, Vivian. 2004. *Carnal thoughts. Embodiment and moving image culture*. Berkeley: University of California Press.
- Sight and Sound. 2010. Out of the darkness. Werner Herzog's Cave of the Forgotten Dreams. British Film Institute. <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/49713>. Zugegriffen: 15. Feb. 2015.
- Vahabzadeh, Susan. 2011. Am Ursprung der Kunst. Süddeutsche.de. <http://www.sueddeutsche.de/kultur/cave-of-forgotten-dreams-im-kino-geister-aus-der-steinzeit-1.1178512>. Zugegriffen: 15. Feb. 2015.
- Werner Herzog Film GmbH. 2011. Werner Herzog on the Colbert Report – June 6, 2011. Werner Herzog. The only authentic and official website of Werner Herzog. <http://www.wernerherzog.com/index.php?id=64>. Zugegriffen: 15. Jan. 2015.

Prof. Dr. phil. Beate Ochsner Professur für Medienwissenschaft, Universität Konstanz. Lehraufträge an den Universitäten Innsbruck, Basel und St. Gallen. Forschungsschwerpunkte: Mediale Teilhabekulturen; Audiovisuelle Produktion von Dis/Ability; Praktiken des Sehens und Hörens; Monster/Monstrositäten; Medialität/Intermedialität. Seit 2015 ist Beate Ochsner Sprecherin der Forschergruppe Mediale Teilhabe. Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme, Universität Konstanz. Letzte Veröffentlichungen: Monographie: DeMONSTRation, München 2010; Sammelband: Andere Bilder: Zur medialen Produktion von Behinderung, hrsg. Beate Ochsner und Anna Grebe, Bielefeld 2013; Zeitschriftenherausgabe: AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft 58 (2013). Themenheft: Objekte medialer Teilhabe, hrsg. Beate Ochsner, Isabell Otto und Markus Spöhrer.