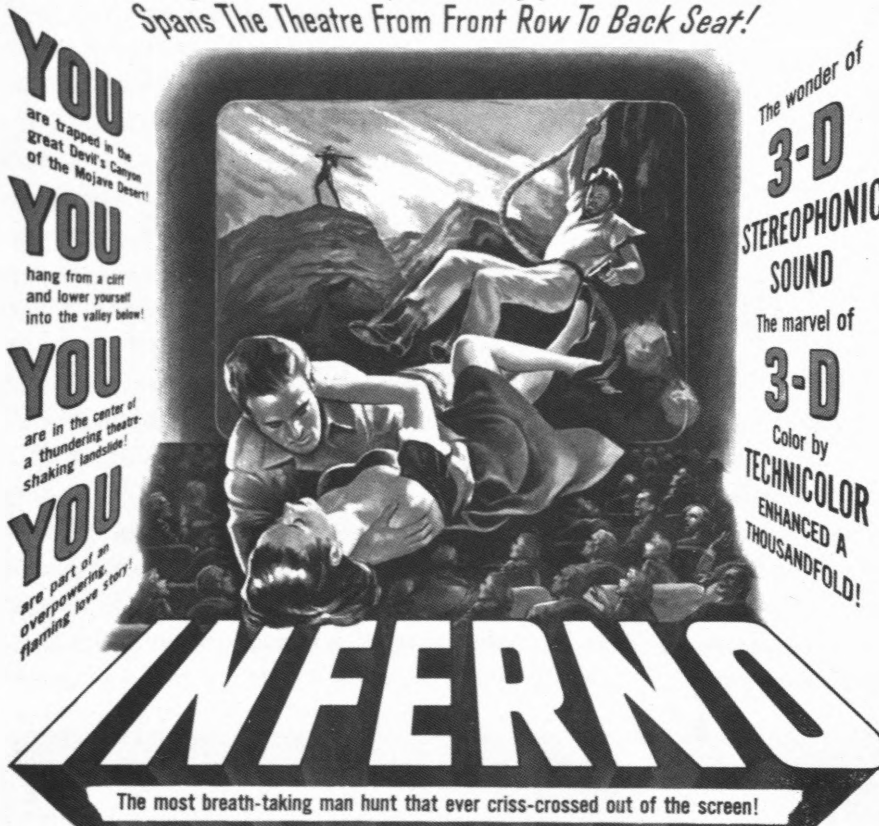


THE GREATEST LEAP IN 3-D HISTORY!
MYRIAD-WONDERED, CLEAR VISION 3-D
 Brings The Technique Daringly Forward As It
 Spans The Theatre From Front Row To Back Seat!



Den Tredje Dimension

af Kim Foss

Ligesom på så mange andre felter, arbejder det computergenererede billede også i filmverdenen på indfrielsen af mediets ultimative forhåbning: skabelsen af den fuldkomne illusion. I disse Virtual Reality tider er det på sin plads med et kig på et fænomen, der var tænkt som en revolution på filmfronten, men som indtil videre er endt som et kuriøst stykke low-tech: 3-D.

Fænomenet har aldrig vundet nogen særlig udbredelse i Danmark, men det har da været muligt at se Andy Warhol's *Frankenstein* i biografen. Denne films overdrevne brug af teknikens muligheder, giver den bedst tænkelige indføring i 3-D filmens fortræffeligheder, og ingen, der har set filmen kan vel glemme fornemmelsen af at sidde med Udo Kiers involde i skødet! TV2s seere fik også et glimt ind i 3-D'ens forunderlige verden, da stationen kørte en lille serie film i 1989, og i år blev dele af de olympiske vinterlege tv-transmitteret i 3-D.

Princippet i 3-D

Menneskets synsoplevelse er tredimensionel, så man har logisk nok haft svært ved at affinde sig med, at opleve reproducerede billeder i to dimensioner. Hvorledes man skulle gengive den tredje dimension, dybden, har været genstand for mange grublerier, og princippet i 3-D blev i realiteten udlagt for første gang af filosofen Euklid i oldtidens Grækenland. Han påpegede, at menneskets øjne ser to forskudte billeder, der først får dybde når blikket samles i hjernen. For at formidle den tredje dimension på en to-dimensionel flade, måtte man således operere med skiftende perspektiver indenfor det samme billede, en proces som malere uden større held har forsøgt at imitere i kunsten. Det var først med udviklingen af forskellige stereoskoper i forrige århundrede, at udviklingen tog fart. Først arbejdede man med spejlkonstruktioner, men efter daguerreotypiets fremkomst i 1839 erstattedes spejlene af prismer. Dette gjorde, at instrumentet kunne placeres direkte foran øjnene, præcis som de view-vastere man kender fra turistdestinationernes souvenirbutikker. View-masteren er nærmest et sæt briller med påsatte lysbilleder, der forestiller alt fra postkort over illustrerede klassikere til udvalgte scener fra *Bambi*.

Den spæde begyndelse

De såkaldt stereoskopiske billeder, der var en slags dobbelte postkort, der i forrige århundrede blev lige så udbredte som fjernsynet er i verden af i dag. I 1858 introduceredes fremvisning af disse billeder igennem to forskudte filtre i komplementærfarverne blå og orange, der sammen ophæver hinanden, og istedet giver et hvidt lys. Bærer man derimod briller med henholdsvis blå og

orange glas, samles de to stereoskopiske billeder til ét i ens opfattelse, da den del af billedet, der er projiceret igennem det blå filter ikke kan opfattes igennem det blå brilleglas og vice versa. Det samme gælder naturligvis komplementærfarverne rød og grøn, der også blev anvendt, da TV2 kørte sine 3-D film, og i det hele taget er den mest anvendte kombination.

3-D på film, første runde

Det var indlysende, at disse resultater måtte afstedkomme eksperimenter med de levende billeder, og således var der den 10. juni 1915 premiere på verdens første 3-D film i New York, mens der gik endnu 7 år før man i 1922 kunne præsentere verdens første spillefilm, *The Power of Love*, optaget i 3-D. Kreativiteten og virkelysten var stor først i tyverne, og snart sagt hver eneste film produceredes ved hjælp af en ny variation af 3-D teknikken. Selv Abel Gances berømmede *Napoleon* (1927) indtog afsnit i 3-D, der desværre blev klippet ud af den endelige version. Herefter fortog nyhedens interesse sig, og 3-D forsvandt så godt som fuldstændigt fra filmen. Selve teknikken levede nu videre i tryksager og reklamer, men navnlig i kraft af de utallige variationer af view-masteren.

Nye teknikker og afarter: Stereo-Realist...

Teknikken blev også overført til fotografiapparatet, og i 1945 startede lanceringen af kameraet, der kunne fotografere i 3-D: Stereo-Realist. Det slog øjeblikkeligt an, godt hjulpet på vej af en lang række berømtheder, der ikke alene medvirkede i reklamer for produktet men sågar oprettede en forening, The Hollywood Stereoscopic Society. Blandt stif-

terne var Frank Capra, og deltagerne i foreningens første konkurrence i stereo-dias talte velanskrevne folk som Joan Crawford og Cecil B. DeMille. Hysteriet kulminerede da Dwight Eisenhower i 1952 blev fotograferet i Istanbul med en Stereo-Realist i hånden. Produktet var nået til det hvide hus.

... og Cinerama

I 30'erne viste 3-D filmen sporadisk sit ansigt i Italien, Tyskland, Sovjet og USA., men anden verdenskrig fik lagt en betydelig dæmper på aktiviteterne. Efter krigen begyndte Hollywood, der efterhånden blev trængt af det nys fremkomne fjernsyn, systematisk at lede efter en metode, hvorved man kunne tage konkurrencen op. I 1952 lanceredes under stort ståhej det nyudviklede Cinerama, der i hvert fald skulle tilnærme sig det tredimensionelle. Filmen blev forevist på et enormt kurbet lærred ved hjælp af tre fremvisere, suppleret af seks separate lydpor, der skulle forstærke fornemmelsen af dybde. Reaktionerne var overvejende positive, men det kunne ikke opveje systemets bagdele, der først og fremmest var af økonomisk art. Ikke alene skulle biograferne investere i de vældige lærreder, men teknikken krævede også nye fremvisere, endda hele tre af slagsen, og



Eisenhower med sit Stereo Realist kamera.

dermed afskar biograferne sig fra at vise andet end Cinerama film. På det tidspunkt fandtes der vel at mærke kun en film af den type, *This Is Cinerama* (1951) af den verdenskendte dokumentarfilm-instruktør Robert Flaherty. Filmselskaberne valgte derfor at se tiden lidt an, og behøvede heller ikke at vente længe.

3-D på film, anden runde

Den 18. juni 1952 havde den uafhængige Arch Oboler verdenspremiere på sin egen *Bwana Devil* filmet i Natural Vision 3-D, hvor man optog med to parallelle kameraer, og ligeledes projicerede igennem to parallelle fremvisere, et system som de etablerede studier havde sagt nej tak til. Filmen som sådan var under lavmålet, men reklamebrølet virkede ('Newer than Television'), og trods elendige anmeldelser tog publikum filmen med storm. Det blev startskud til utallige produktioner fra det skrantende Hollywood, der desværre skelede mere til pengepungen end til filmkunsten, og på den vis blev *Bwana Devil* ulykkeligvis forbillede for de hurtigtarbejdende og lovlig driftige filmselskaber. Der var naturligvis undtagelser fra denne regel, og en af de mest vellykkede var Warners Brothers' første forsøg i genren, *House of Wax* (1953), der var en genindspilning af den klassiske *The Mystery of the Wax Museum* fra 1933. Pressen gjorde et stort nummer ud af, at instruktøren André de Toth kun kunne se med et øje, og derfor pr. definition ikke kunne opfatte 3-D, men kritikken forstummede da den færdige film kom frem. Historiens hovedperson, spillet af Vincent Price, bliver vansiret under en brand i sit voksmuseum, men genetablerer sin samling ved hjælp af døde mennesker, der hentes i lighuset og derefter shines op med lidt voks. Filmen var den første 3-D film, der brugte teknikken til filmens fordel, og ikke blot som en påtvungen teknik dikteret af kommercielle hensyn. Resultatet var ikke alene seværdigt, men skæppede også godt i kassen. Desværre tog filmselskaberne ikke det kunstneriske resultat til efterretning, men fokuserede ensidigt på 3-D filmens økonomiske potenti-ale, og hastede blot flere middelmådige produktioner igennem. En af undtagelserne var Universal Pictures' første udspil i 3-D, Jack Arnolds *It Came From Outer Space* (1953), der ydermere var optaget i sort/hvid (i slaglinierne kaldt 'scientifically per-



fected eye-resting Full-Sepia Mono-Color'!). Jack Arnold stod i 50'erne bag en række bemærkelsesværdige science fiction- og horror film, der uden de store armbevægelser fik formidlet sine sobre, men dybt foruroligende historier (ved hans død forrige år viede tysk tv ham en mindeudsendelse, mens det herhjemme vist kun var horrorfanzinnet *Inferno*, der bemærkede hans bortgang).

It Came From Outer Space

Denne film bygger løst på en Ray Bradbury historie om en amatør-astronom, der ser et rumskib lande i Arizona ørken, men ikke formår at overbevise myndighederne om sine observationer. Først da forskellige folk forsvinder, for at vende tilbage som zombier, bliver der råbt vagt i gevær. Astronomen kommer i kontakt med rumfolkene, og erfarer at de blot har forvandlet folk, for at få hjælp til reparationen af deres rumskib, og derfor vil levere dem tilbage i den tilstand som de forefandt dem i. Den lokale befolkning sympatiserer med de strandede rumfolk og sørger for, at de uantastede kan vende tilbage til verdensrummet. Uden at overdrive effekterne lykkes det Arnold at instruere en af 3-D filmens absolutte klassikere. Publikum tilstrømningen var enorm, og filmstudierne reagerede med en optimisme, der nærmede sig overmod. Ligesom stumfilmen i sin tid blev afløst af såkaldte 'talkies', talte man nu om 'flatties' og 'dephies'.

'Den Flyvende Objekt Fase'

Efter endnu en lind strøm af middelmådigheder følte WarnerBrothers, at de måtte restituere 3-D filmen med en gennemarbejdet indsats på mediets egne præmisser. Det blev *Charge at Feather River* (1953), der udnyttede mediets mest indlysende kvaliteter til fulde. Filmen var en ganske ordinær western, der satte en ære i at kaste økser, spyd og menneskekroppe i retning mod publikum, der dukkede sig efter bedste evne. I en legendarisk scene angribes en af hovedpersonerne af en klapperslange, hvorefter han sender en stor og velrettet spytklat efter den og publikum. Filmen er passende blevet betegnet som højdepunktet i 3-D filmens 'flyvende-objekt fase'. I det hele taget toppede 3-D filmen i sommeren 1953, blot et år efter den primitive *Bwana Devil* tog Hollywood på sengen. Systemet mødte efterhånden modstand hos biograferne, der dels var trætte af, at få ødelagt deres renomé af de mange elendige film, der blev budt på, men især var ved at få nok af de vel høje omkostninger, der var forbundet med visning af 3-D. Biograferne skulle ikke alene bekoste ekstra operatører og brilleindkøb, men måtte også betale helt horrible beløb i filmleje.

Cinemascope

Den største trussel mod 3-D filmen kom nu fra en helt anden kant. 20th Century Fox havde i ro og mag arbejdet videre på Cinerama idéen, som de havde forenklet og dermed billiggjort. Systemet hed Cinemascope, og bestod i al enkelhed af en såkaldt anamorph linse, der under optagelse komprimerede et meget bredt billede ind på den gængse 35mm film. Under fremvisningen blev den komprimerede film projiceret igennem samme type linse, der så gav det velkendte brede billede, der endnu anvendes idag, fortrinsvis til de mere spektakulære film. Eneste fordyrelse i forhold til almindelige film var lærredet, der skulle være dobbelt så bredt som vanligt, og dermed havde man et konkurrencedygtigt alternativ til 3-D teknikken. Filmselskaberne turde dog ikke gamble på et system alene, men udsendte produktioner i begge former. Værre var det for biograferne, der af naturlige årsager måtte træffe et valg, der meget nemt kunne resultere i økonomisk ruin. 20th Century Fox var selv i tvivl, og lancerede



Til venstre viser Hitchcock den kæmpetelefon, der blev brugt til indspilningen af *Dial M for Murder*. Side 21: 3-D har haft begrænset succes i tv-mediet, men af og til virker det over al forventning.

uden den store entusiasme en af de bedre 3-D film, *Inferno*. Usikkerheden bredte sig til Warner, der oprindeligt havde annonceret, at såvel *A Star is Born* (1954) som *East of Eden* (1955) skulle optages i 3-D, en beslutning man klogeligt afstod fra at

gennemføre. Den første Cinema-scope film, *The Robe* (1953) af Henry Koster, kunne trods store indtjeninger ikke slå 3-D filmen fuldkommen af banen, og blev blandt mange andre 3-D produktioner fulgt op af MGMs store satsning, Cole Porter

musicalen *Kiss Me Kate* (1953). Vænen tro blev denne kvalitetsfilm fulgt op af en række mildt sagt elendige tiltag, der atter var med til at undergrave 3-D filmens kredibilitet. De store selskaber måtte endnu en gang træde til med kunstigt åndedræt, og således fulgte Warner trop med John Wayne i den ganske vellykkede *Hondo* (1953), mens Universal bragte Jack Arnold tilbage i spotlyset med kultklassikeren *Creature From the Black Lagoon* i begyndelsen af 1954. Arnold samlede sit hold fra *It Came From Outer Space*, og satte sig så for at løse problemet med at filme et undersøisk monster i 3-D. Løsningen blev to parallelle Ariflex-kameraer i en vandtæt beholder, mens det færdige resultat som noget helt nyt blev præsenteret på én strimmel film igennem én fremviser. I stedet for to forskudte billeder igennem hvert sit farvefilter, lagde man farverne i hvert andet billede, hvilket ikke alene sparede biograferne en operatørløn, men også eliminerede muligheden for asynkron kørsel. Navnlig det sidste kunne være en pest for publikum, der nemt kunne få ødelagt en hvilken som helst forestilling af uopmærksomme operatører. *Creature From the Black Lagoon* er den klassiske historie om skønheden og udyret, i Arnolds regi flyttet til Amazonjunglen, hvor monsteret (halvt mand, halvt fisk) efterstræber den arkæologiske ekspeditions eneste kvindelige medlem. Det arketypiske monster er både truende og følsomt, alt efter opponentens køn, og filmen blev da også markedsført med følgende slaglinie: 'Centuries of Passion Pent Up in His Savage Heart!'

De sidste krampetrækninger

Denne fine indsats kunne ikke dæmme op for 3-D filmens langsomme hensyngen i efteråret 1954. De store selskaber lancerede efter tur deres sidste anstrengelser i genre, og Warner Brothers, der fra *House of Wax* til *Hondo* havde stået for nogle af de ypperste bedrifter, sluttede passende af med endnu et mindeværdigt værk, Alfred Hitch-



cocks *Dial M for Murder* (1954). Hitchcock vendte manuskriptets begrænsninger (der er praktisk taget tale om et filmet teaterstykke, der kun gør brug af én location) til sin fordel. Ray Milland iscenesætter mordet på sin kone spillet af Grace Kelly, og selvom hele filmen foregår i deres hjem, formår Hitchcock med enkle midler at levere spændingsmomenter nok til at holde én fast i sædet. Hitchcocks bidrag til 3-D film men er måske også genrens mest vellykkede, men lige meget hjalp det. Jack Arnolds *Revenge of the Creature* var den eneste produktion i 3-D i 1955, og der skulle gå flere år før man atter vovede pelsen.

3-D filmen i vor tid

Den meget sporadiske filmproduktion i 3-D har siden budt på ganske få højdepunkter, og som regel af mere tvivlsom art. Francis Ford Coppola debuterede i 1962 med en halvpornografisk sag, *Bellboy and the Playgirls*, der delvis var optaget i 3-D. I 1968 lanceredes *The Stewardesses*, et halverotisk makværk, der trods sine manglende kvaliteter slog alle indtjeningsrekorder for 3-D film. Som en logisk konsekvens af filmens succes, søgte uafhængige producenter uden større held at koble 3-D med pornografi. Langt bedre gik det Andy Warhol's *Frankenstein* (instrueret af Paul Morrissey) fra 1974, som helt exceptionelt var en succes på såvel det kommercielle som det kunstneriske plan. Filmen er en kærlig parodi på horrorgenren, men leverer samtidig varen, så selv de mest hærdede splatterfans går tilfredse

hjem. Udo Kier spiller den nekrofile Baron (To know death, one must fuck life in the gall bladder!), der på karikeret Frankenstein-manér søger at kreere et superpotent overmenneske, men ved en fejltagelse snupper hjernen (med en hæksaks) fra en from og libidoforladt person. Morrisey kom, i følgeskab med Monty Python, den grafisk udpenslede splatterfilm i forkøbet, og ramte ganske præcist den nerve i folk, der blandt splatter-teoretikere går under betegnelsen 'angstlyst'. Den bevidst campede film delte (kult)publikum med film som *The Rocky Horror Picture Show*, men formåede samtidig at komme ud i almindelig, kommerciel distribution, og blev efter The Stewardesses den mest indtjenende film i 3-D filmens historie. Desværre er det ikke blevet til det store på filmfronten siden da. *Jaws* og *Friday the 13th part 3* kom i 3-D først i 80'erne, men ellers synes mediet kun at leve på TV og video.

På hjemmefronten

Udover den sporadiske genkomst ved vinterlegene i Norge, hvor der i legenes hjemland blev solgt over 600.000 briller, gjorde 3-D sidst væsen af sig ved udgivelsen af videoen Pornografiske Eksperimenter. Refrænet lød: 'Deltag selv', og kassetten praler bl.a. af en pige 'der skamløst anal-onanerer, mens hendes ben simpelthen kommer bragende ud af tv'et i en kanon 3-D effekt uden lige'. Videoens bagmænd gik på bedste exploitation-manér så langt, at de åbnede en butik i København, der udelukkende havde til formål at

sælge dette ene produkt. Ellers gjorde TV2 som nævnt et friskt forsøg i foråret 1989, hvor der blev solgt over en halv million 3-D briller til danske tv-seere. Man viste først et dokumentarprogram om 3-D, og fulgte så op med spillefilmene *Dial M for Murder* og *Kiss Me Kate*. *House of Wax*, der var programsat, måtte udgå da man ikke kunne tilvejebringe masterbånd i tilstrækkelig god kvalitet. Titlerne var velvalgte, men ifølge programredaktør Peter Wolsgaard var den tekniske kvalitet ikke god nok til tv-visning, så trods høje seertal nøjes han med at betegne forsøget som en 80% succes. New Yorkeren Larry Lamé, der tidligere har turneret i Europa og USA med diverse 3-D lysbilledshows, mener heller ikke, at det er nemt at gøre sig i 3-D. Hans største indsigelse går nu ikke på det rent tekniske, men snarere på filmenes kvalitative mangler. Samme Lamé kommer iøvrigt til Europa med sit show i løbet af forsommeren, hvor han i givet fald vil vise eksempler på mere vellykket 3-D. Vil man have stillet sin sult her og nu, kan man erhverve *Freddy's Dead*, der er den sidste film i *Nightmare on Elm Street*-serien. Videoversionen lader sin kvindelige helt bekæmpe Freddy iført 3-D briller, og naturligvis følger der briller med videoen, så man ved selvsyn kan opleve mareridtets slutning i 3-D Freddy Vision!

Fremtiden

Det er ganske betegnende at 3-D i sin gammeldags facon bedst står sig over kortere intervaller, og kun så længe gimmick'en og nyhedens interesse kan opretholdes. Publikum tager gerne 3-D brillerne på ved særlige lejligheder og begivenheder, men i det lange løb er konstruktionen tilsyneladende for klodset, hvilket mediets meget kortvarige opblomstringer kun understreger. I sin mere højteknologiske form findes 3-D godt nok som computerprogram, i holografi og i primitiv form i cyberspace, men det er endnu ikke lykkedes at overføre teknikken til filmstrimmelen, selvom japanerne flittigt eksperimenterer med et fjernsyn, der ikke kræver briller. Et sådant apparat vil ifølge pålidelige kilder i Danmarks Radio koste flere hundrede tusinde kroner, og vil derudover kræve milliardinvesteringer i kabelnettet, så den fuldendte tre-dimensionelle syns- og billedoplevelse ligger stadig et sted ude i fremtiden.