



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Ästhetik des Stereoskopischen
bei Martin Scorseses Hugo“

Verfasser

Philip-Jaime Alcazar, BSc

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 11.02.2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

Inhaltsverzeichnis

1	EINLEITUNG	3
2	GESCHICHTE DER 3D-FILMTECHNIK	6
3	ÄSTHETIK IM 3D-FILM	25
4	FILMANALYSE ZU <i>HUGO</i>	35
5	VERGLEICH DER RÄUMLICHKEIT VON <i>HUGO</i> MIT ANDEREN SCORSESE-FILMEN	70
5.1	SHUTTER ISLAND (2010)	70
5.2	THE DEPARTED (2006)	76
5.3	AVIATOR (2004)	80
6	VERGLEICH VON <i>HUGO</i> MIT 3D-FILMEN ANDERER REGISSEURE	89
6.1	HOUSE OF WAX (ANDRÉ DE TOTH 1953)	89
6.2	JAWS 3-D (JOE ALVES 1983)	90
6.3	AVATAR (JAMES CAMERON 2009)	91
7	ZUSAMMENFASSUNG	94
QUELLENVERZEICHNIS		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

1 Einleitung

Die Arbeit beschäftigt sich mit den ästhetischen Formalia des 3D-Films, die exemplarisch am Beispiel von Martin Scorseses *Hugo* (*Hugo Cabret*, Martin Scorsese 2011) analysiert und dokumentiert werden. Als theoretischer Hintergrund betrachtet die Arbeit zunächst die Entwicklung des 3D-Films, um die technischen und historischen Voraussetzung seiner medienästhetischen Gestaltung nachvollziehbar zu machen. Diese Geschichte der Stereoskopie lässt erkennen, wie eng ästhetische und technische Gestaltung miteinander verbunden sind.

Diese Erkenntnisse werden auf das konkrete Filmbeispiel *Hugo* angewandt und an diesem überprüft. Zentrale Frage dieser Analyse wird dabei sein, ob sich eine spezifische Ästhetik des 3D-Films nachweisen lässt und falls ja, wodurch sich diese auszeichnet.

Zur Vertiefung dieser Untersuchung ergänzt die Arbeit die Analyse in zweierlei Hinsicht: Einerseits werden Beispiele anderer 3D-Filme herangezogen, um ihre ästhetische Gestaltung mit Scorseses *Hugo* zu vergleichen. Zum anderen gilt es, in Scorseses früheren Filmen nach möglichen Vorläufern Ausschau zu halten, die eine Entwicklung zur dreidimensionalen Räumlichkeit in seinem Filmwerk bereits vor dem 3D-Film *Hugo* erkennbar machen. Beide Analysestränge werden genutzt, um die ästhetische Wirkung des 3D Films vertiefend zu illustrieren.

Seit dem Jahr 2009 entwickelt sich ein Boom um Kinofilme im digitalen 3D, der dem Kino zu einer neuen Blütezeit verholfen hat. Umso interessanter ist die Frage, ob mit den neuen technischen Voraussetzungen auch eine veränderte ästhetische Gestaltung ermöglicht bzw. genutzt wird. Aufgrund des relativ jungen Phänomens ist der Forschungsstand zum Thema noch nicht sehr breit gefächert. Insbesondere Analysen zur medienästhetischen Wirkung einzelner Filme sind selten. Diese Lücke möchte die Arbeit zu *Hugo* zumindest teilweise schließen.

Im Rahmen eines literaturwissenschaftlichen Vorgehens untersucht die Arbeit zunächst den aktuellen Forschungsstand zum 3D-Kino und seiner spezifischen

Medienästhetik. Zunächst geht es dabei um einen historischen Überblick über die Entwicklung des stereoskopischen Kinos. In diesem Zusammenhang werden die verschiedenen Technologien und frühen Blütephasen des 3D-Films beschrieben. Dies geschieht zur Verdeutlichung der heutigen technischen Möglichkeiten.

Im Anschluss daran werden die ästhetischen Möglichkeiten der dreidimensionalen Filmgestaltung diskutiert. Obwohl es sich unter den modernen Bedingungen noch um ein junges Anwendungsgebiet handelt, sind schon erste technische und ästhetische Standards zu beobachten. Durch die Darstellung der empfohlenen Vorgehensweise bei der dramaturgischen Filmgestaltung und dem emotionalen Design aktueller 3D-Filme soll klar werden, mit welchen Herausforderungen und Optionen diese neue Form der Filmproduktion konfrontiert ist.

Die vorliegende Arbeit belegt im Anschluss daran mit Beispielen aus *Hugo* die tatsächliche Gestaltung am konkreten Film. Eine ausführliche Filmanalyse soll Schritt für Schritt zeigen, wie Scorsese die Räumlichkeit im Film gestaltet und dabei die Dreidimensionalität besonders berücksichtigt. Es wird sich zeigen, dass Scorsese dabei zwar neue Wege geht, aber durchaus an bewährte zweidimensionale Techniken der räumlichen Gestaltung anknüpft. Insofern muss seine ästhetische Raumgestaltung im mehrdimensionalen Zusammenhang betrachtet werden.

Um Scorseses Konzeptbeschreibung der ästhetischen Raumgestaltung in *Hugo* zu vervollständigen, wird es mit seinem Vorgehen in früheren Filmen verglichen. Die Arbeit geht dabei von Beispielen seiner letzten drei Filme aus, die vor *Hugo* entstanden sind – *Aviator* (Martin Scorsese 2004), *Departed* (*Departed- Unter Feinden*, Martin Scorsese 2006) und *Shutter Island* (Martin Scorsese 2010). Diese vergleichende Untersuchung innerhalb von Scorseses jüngerem Filmwerk wird einige Vorläufer der Gestaltung zeigen, die sich für die spätere räumliche Ästhetik der Dreidimensionalität finden lassen.

Zum Ende schließt diese Arbeit den Bogen zu den historischen Betrachtungen des ersten Teils, in dem *Hugo* auch mit drei Meilensteinen der dreidimensionalen Filmgeschichte verglichen wird. Wiederum steht dabei die räumliche Ästhetik im Mittelpunkt der Analyse. Anhand von exemplarischen Szenen aus *House of Wax* (*Das Kabinett des Professor Bondi*, André de Toth 1953), *Jaws 3D* (*Der Weiße Hai 3-D*, Joe Alves 1983) und *Avatar* (*Avatar – Aufbruch nach Pandora*, James Cameron 2009) wird so noch einmal an konkreten Filmbeispielen die Entwicklungsgeschichte des 3D-Films deutlich. Sie zeigt schließlich, dass Scorsese in *Hugo* dieser Filmgeschichte neue ästhetische Gestaltungsformen hinzugefügt hat.

2 Geschichte der 3D-Filmtechnik

Der Ausdruck „3D“ bildet nach Tauer (2010) heute eine Art Oberbegriff verschiedener Techniken der Tiefendarstellung. Sie haben gemeinsam, dass sie die Wahrnehmung der Räumlichkeit verstärken. Trotzdem unterscheiden sie sich im Einzelnen stark darin, wie sie Tiefe darstellen. Um einen Überblick über das Phänomen und die Entwicklung der 3D-Techniken zu bekommen, erfolgt hier ein historischer Abriss (vgl. dazu Heber 2011; Zone 2007).

Das 3D-Kino besitzt einen ersten Vorläufer in der stereoskopischen Fotografie des 19. Jahrhunderts.

„Es handelt sich dabei um paarweise angeordnete Fotografien des gleichen Objekts, die aus zwei Perspektiven, die in etwa dem Augenabstand entsprachen, aufgenommen waren und durch ein mit Linsen ausgestattetes Sichtungsgesetz angeschaut wurden“ (Klippel & Krautkrämer 2012, S. 45).

Um die Mitte des 19. Jahrhunderts kamen solche stereoskopischen Apparate zur Bildbetrachtung sehr in Mode. So gab es große stationäre Guckkästen mit bis zu 200 Stereobildern für die Öffentlichkeit, aber auch kleinere Modelle für den privaten Gebrauch (vgl. Klippel & Krautkrämer 2012, S. 45).

Ende des 19. Jahrhunderts wurde das Interesse an der Stereoskopie mit den Kaiserpanoramen wiederbelebt (vgl. Klippel & Krautkrämer 2012, S. 45-46). Auch dabei handelte es sich immer noch um Guckkästen, sodass der Begriff „Panorama“ eher in die Irre führt, Denn die Guckkästen zeigten „gut ausgeleuchtete stereoskopische Dia-Serien“ (Klippel & Krautkrämer 2012, S. 45) von rund fünfzig, wöchentlich wechselnden Bildern.

Der stereoskopische Blick verstärkte die räumlichen Effekte, der über dem menschlichen Wahrnehmungsvermögen lagen (vgl. Schönfeld 2000, S. 67-69). Denn wenn man einen Objektivabstand wählte, der über den menschlichen Augenabstand hinausging, ermöglichte dies die Fertigung von Stereoskopien mit gesteigertem Raumeindruck.

Durch den künstlich erweiterten Augenabstand gelang es, auch weit entfernte Objekte und Gebiete räumlich wahrzunehmen. Die unbewaffneten Augen können dagegen bei großen Entfernungen keinen stereoskopischen Raumeindruck erzeugen, weil die Einzelperspektiven der beiden Augen beinahe identisch sind. Unsere Tiefenwahrnehmung beruht in solchen Fällen auf anderen Tiefenhinweisen (z. B. Objektüberschneidung, Größe, Lichtverhältnisse, Bewegung etc.).

Darüber hinaus erzeugt die Stereoskopie den Eindruck unmittelbarer Präsenz – der Betrachter meint, in die Gegenwart zu sehen. Damit unterscheidet sich die Stereoskopie ganz grundlegend von der Fotografie, denn diese setzt stets einen Rückblick in die Vergangenheit voraus.

Vor Erfindung des Films stellte Stereoskopie das Medium dar, das die Realität am besten abbildete (vgl. Schönfeld 2000, S. 70). Mit dem Aufkommen der Kinematografen verringerte sich ihr Attraktionswert, weil der Film, obwohl zweidimensional, durch die ganz neue Erfahrung bewegter Bilder begeisterte.

Die Begebenheit, dass die Zuschauer bei der Vorführung des ersten Films der Brüder Lumière *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (*Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat*, Auguste & Louis Lumière 1896) in schierer Panik von ihren Sitzen flüchteten, weil sie den frontal auf die Kamera zufahrenden Zug als so real erlebten, spricht Bände (vgl. Tarkowskij 1988, S. 68). Die Räumlichkeit erlebte durch die Bewegung ein neues Maß an Realitätsnähe.

Kaiserpanoramen konkurrierten dementsprechend hart mit den Kinematographen. Sie konnten sich gegen sie aber recht gut durchsetzen, weil sie erstens über eine bessere Bildqualität in Farbe und 3D verfügten und zweitens über ein besseres Image verfügten. Kinematografen besaßen damals aufgrund der abgedunkelten Kinos (und den pornografischen Bildern) ein Schmuddel-Image. Dagegen wurden die Zuschauerräume der Kaiserpanoramen ausdrücklich nicht abgedunkelt (vgl. Klippel & Krautkrämer 2012, S. 46).

Stereoskopische Bilder sind der Technik und ihrer Wahrnehmung nach eher mit der Kinematografie verwandt als mit herkömmlicher Fotografie (vgl. Hick 1999, S. 275-287). Stereoskopie und Kinematografie sorgen beide für eine Art isolierten Tunnelblick (durch Guckkasten bzw. verdunkelten Raum), der auf das Medium fokussiert. Das räumliche Bild ist dabei jedoch nicht auf dem Materialträger enthalten, sondern entsteht erst im Wahrnehmungsapparat des Zuschauers.

„Die Tiefenillusion des stereoskopischen Bildes basiert auf einem rein subjektiven Effekt. [...] Ein stereoskopisches Bild als solches existiert folglich realiter nicht, der stereoskopische Raumeindruck ist hingegen ein rein halluzinatorischer, hergestellt vom Betrachter auf Basis eines aktiven Wahrnehmungsprozesses, der neben einem beweglichen Blick auch eine mentale Aktivität voraussetzt. [...] Angesteht wird eine gesteigerte Intensität des Schauens, dem obschon selbstverständlich rein visuell, gleichsam die Illusion einer taktilen Qualität zukommt“ (Hick 1999, S. 279).

In vergleichbarer Weise ist auch die kinematografische Bewegung eine bloße visuelle Illusion. Der Film besteht nur aus Einzelbildern, durch deren mechanischen Ablauf der Bewegungseindruck erst in der Zuschauerwahrnehmung entsteht. Die halluzinatorische Qualität existiert dabei nur für die Dauer der Betrachtung. Das stereoskopische oder 3D-Bild hat damit keinen festen Ort, sondern schwebt gewissermaßen im freien Raum in bzw. vor dem Apparat. Hick bezeichnet diese Ungreifbarkeit als „Hyperrealismus“ (Hick 1999, S. 291) und sieht darin einen der Gründe, warum sich 3D-Filme zumindest in der Vergangenheit nicht durchgesetzt haben.

In den 1920er Jahren kam es in den USA zu einer ersten Blütephase der 3D-Filme. Nach einem Anaglyphenverfahren wurde eine Reihe verschiedener Projektionssysteme entwickelt.

„Dieses Verfahren stützt sich auf die Tatsache, dass sich die Komplementärfarben gegenseitig sperren. So erscheint eine rote Fläche, durch ein grünes Glas betrachtet, schwarz und umgekehrt.

Das Gleiche geschieht in der Kombination blau/gelb“ (Röder 2007, S. 24).

Die Filmstreifen dieser 3D-Filme wurden entsprechend rot für das rechte Halbbild und grün für das linke Halbbild eingefärbt. Die Vorführung erfolgte mit zwei Projektoren und war an die Verwendung von Rot-Grün-Brillen der Zuschauer gebunden, die nur das jeweilige Bild für das rechte bzw. linke Auge durchließen. Die Rot-Grün-Brillen kamen zur Begeisterung des Publikums bei der Premiere des 3D-Stummfilms *The Power of Love* (Nat Deverich & Harry Fairall 1922) zum Einsatz.

Diesem abendfüllenden Film folgten viele anaglyphe Kurzfilme. Doch wirkte die 3D-Neuerung auf das Publikum schon bald wie eine Jahrmarktsattraktion, für die das Interesse nach der ersten Begeisterung rasch abflaute. Zudem strengte dieses Verfahren die Augen an und führte häufig zu Kopfschmerzen, weil die Synchronisation praktisch niemals perfekt war (vgl. Heber 2011, S. 98). Zudem ermöglichte das Anaglyphenverfahren nur die Projektion von Schwarz-Weiß-Filmen. Spätestens mit Verbreitung des Farbfilms verlor das Anaglyphenverfahren daher gänzlich seine Bedeutung.

Mit der weltweiten Einführung des Tonfilms und entsprechender technischer Umrüstung Ende der 1920er Jahren geriet der 3D-Film in den Hintergrund. Erschwerend kam hinzu, dass nicht nur die Massenentlassungen der Stummfilmmusiker, sondern auch die Folgen der Weltwirtschaftskrise die Kinobranche erschütterten.

Erst nachdem der Tonfilm ungefähr zur Mitte der 1930er Jahre etabliert war, wandten sich einige Regisseure wieder 3D-Produktionen zu (z. B. Jacob Leventhal). Der Verkauf der Rot-Grün-Brillen boomte, die stereoskopischen Verfahren wurden verbessert. Die Brüder Lumière reisten ab 1935 mit anaglyphen Kurzfilmen durch Frankreich. In Italien zeigte Guido Brignone *Nozze Vagabonde* (Guido Brignone 1936) als abendfüllenden Film. Das Publikum bevorzugte ihn jedoch in der 2D-Version – ein Phänomen, das international zu dieser Zeit oft

auftrat und der insgesamt noch minderen Qualität der 3D-Filme geschuldet war. In Russland arbeitete Semen Ivanov an einem Rasterverfahren, das ohne Brillen auskommen sollte. 1940 wurde dafür das erste Kino in Moskau mit einer Drahrasterleinwand ausgestattet; die Projektion funktionierte folgendermaßen:

„Durch das Drahraster wurden in einem bestimmten Winkel die beiden Teilbilder des 3-D-Films projiziert, sodass sich die beiden Bilder in feine abwechselnde senkrechte Linien auf der Leinwand darstellten. Schaut man aus einem bestimmten Winkel durch das Drahraster auf die Leinwand, dann decken die Drähte jeweils die Streifen mit dem nicht für das jeweilige Auge bestimmten Teilbild ab“ (Drößler 2008, S. 13).

Der Zweite Weltkrieg brachte die weitere Verbreitung und Entwicklung des Rasterverfahrens zum Stillstand. Nach Kriegsende kam es zwar in der Sowjetunion vermehrt zum Einsatz, das Verfahren konnte aber technisch nicht überzeugen: „Der Bildeindruck war trüb statt scharf, und das Seitenverhältnis von 3:1 entsprach nicht dem menschlichen Blickwinkel“ (Heber 2011, S. 76). Allerdings gab es schon damals vereinzelt Regisseure wie Sergej Eisenstein, der mit seinem Film *Robinzon Kruzo* (Sergej Eisenstein 1946) bewies, dass 3D nicht nur für Effekte, sondern auch für eine erfolgreiche Inszenierung des Raums nutzbar war.

In den USA und auch in Deutschland entstand mit den sogenannten Polarisationsverfahren eine weitere Methode der 3D-Projektion. Polarisation bedeutet, unter Verwendung von Filtern Lichtwellen, die sich in alle Richtungen ausbreiten, in bestimmte Richtungen zu lenken. Durch die Verwendung von Flächenpolarisatoren wurde es erstmals möglichst, 3D-Filme in Farbe zu zeigen. Dafür wurde ab Mitte der 30er Jahre vor jeden der beiden Projektoren ein Polfilter geschaltet. Drehte man diese Filter um 90 Grad, „breiteten sich die Lichtwellen des linken Halbbildes zum Beispiel nur noch waagerecht und die für das rechte senkrecht aus“ (Heber 2011, S. 99).

Das Verfahren erforderte eine metallbeschichtete Silberleinwand, um das polarisierte Licht in den Kinosaal zurückzuwerfen. Zudem mussten die

Zuschauer auch bei diesem Verfahren Brillen tragen. Diese Polfilterbrillen besaßen ausgerichtete Filter, die ausschließlich die jeweils gewünschten Lichtwellen durchließen.

Der große Vorteil des Polarisationsverfahrens bestand darin, dass er anders als seine Vorgänger Farbfilme projizieren konnte. Seine Nachteile bestanden in häufigem Bildflackern und dem Umstand, dass die Zuschauer den Kopf ganz gerade, nämlich genau im Winkel von 90 Grad halten mussten, andernfalls sahen sie Geisterbilder.

Zum Greifen nah hieß der erste Stereo-Farb-Tonfilm (1937) in der Filmgeschichte, der mit Polarisationsverfahren gezeigt wurde und in Berlin Premiere hatte (vgl. Drößer 2008, S. 11). Obwohl es sich dabei nur um einen Werbefilm der Volksfürsorge Hamburg handelte, lockte er Massen ins Kino. Die weiteren stereoskopischen Filme während des Zweiten Weltkrieges stellten ausschließlich dreidimensionale Lehrfilme für das Militär dar, die vor allem zur Schulung in Marine und Luftwaffe verwendet wurden (vgl. Hagemann 1980, S. 20).

Es sei schon an dieser Stelle vorweggenommen, dass die Möglichkeiten des Polarisationsverfahrens durch die technischen Vorteile des digitalen Kinos entscheidend verbessert werden konnten. Da ein digitaler Projektor in der Lage ist, eine sehr hohe Bildfrequenz zu projizieren, müssen nicht länger zwei Bilder zur gleichen Zeit projiziert werden, sondern nur noch schnelle, abwechselnde Projektionen beider Teilbilder (vgl. Heber 2011, S. 99-100). Dadurch löste sich das analoge Synchronisationsproblem. Zudem werden heute statt der historischen Polfilter aktive elektronische Polfilter vor die Projektobjektive gebaut. Sie funktionieren nach demselben Prinzip, erlauben aber flexible Kopfbewegungen beim Zuschauer, denn die aktiven Filter sorgen dafür, dass sich die Lichtwellen abhängig von der Augenposition neu ausrichten und so der 3D-Effekt auch bei Zuschauerbewegungen erhalten bleibt.

Zurück zur chronologischen Entwicklungsgeschichte des 3D-Kinos: In den Nachkriegsjahren begann zunächst ein großes Kinosterben, vor allem in den

USA (vgl. Heber 2011, S. 77-78). Zum einen lag dies an soziodemografischen Veränderungen nach dem Krieg, zum anderen daran, dass der Fernseher zum Massenmedium aufstieg. Er war bald in vielen Millionen Haushalten verfügbar.

Erst in den 1950er Jahren bahnte sich eine neue Blütezeit der 3D-Filme an, die zu einer wahren „3D Explosion“ (Zone 2012, S. 14) wurde. Den Auftakt machte Raymond Spottiswoodes *Telekinema*, ein 3D-Kino, das er extra für das *Festival of Britain* (1951) aufbaute, um diverse 3D-Kurzfilme zu zeigen. Zu den Regisseuren dieser Filme zählte u. a. Norman McLaren. Aber auch die anderen Werke bewiesen endlich, dass 3D als sinnvolles filmisches Stilmittel dienen konnte. Sie demonstrierten beispielsweise, dass Personen oder Gegenstände im Vordergrund deutlich plastischer als die Hintergründe wirkten, insbesondere in Groß- oder Nahaufnahme. Die Plastizität nahm weiter zu, wenn die Personen in geschlossenen Räumen gezeigt wurden. Das Publikum der Nationalausstellung zeigte sich in den weit über tausend Vorführungen zu Recht begeistert.

Ende des Jahres 1952 kam der erste amerikanische abendfüllende 3D-Film mit dem Titel *Bwana Devil* (*Bwana, der Teufel*, Arch Oboler 1952) ins Kino. In diesem Fall war das Publikum weit begeisterter als die Kritiker, die noch immer die Schwächen des analogen Polarisationsverfahrens bemängelten. Sie klagten über Kopfschmerzen und bemerkten: „Durch das Polarisationsverfahren wirkt das Bild so dunkel, als spiele jede Szene am späten Nachmittag eines bewölkten Tages“ (Humberg 2009, S. 30). Dennoch wurde der Film zum Kassenschlager und sorgte dafür, dass alle großen Hollywood-Studios versuchten, so schnell wie möglich ihr eigenes Polarisationsverfahren zu entwickeln. Sie witterten die Chance, sich mit den neuen Stereofilmen gegen das konkurrierende Fernsehen zu behaupten.

Der 3D-Horrorfilm *House of Wax* (1953) war das erste dieser Studioprojekte (Warner Bros.) und ein enormer Publikumserfolg (vgl. dazu Kapitel 6.1). Nun war die Maschinerie der amerikanischen Traumfabriken auch im Bereich 3D nicht mehr aufzuhalten. Von 300 produzierten Filmen in den USA waren im Jahr 1953 45 in 3D (vgl. Lipton 1982, S. 40). Bei dieser Produktion wie am Fließband war

es kein Wunder, dass sich die im Schnellverfahren erstellten Filme wegen ihrer schlechten Qualität keine langfristige Daseinsberechtigung sichern konnten.

Trotz der besten Prognosen für die Technologie reagierten zunächst die Kritiker und bald auch das Publikum ablehnend auf die effektorientierte 3D-Ästhetik. Wieder wurde ihnen billige Effekthascherei vorgeworfen – aber nicht nur das. Die Kritik erzeugte durchaus ein Dilemma: Denn „war der räumliche Umgang subtiler, mussten [die Regisseure] sich die Frage gefallen lassen, warum sie dann überhaupt in 3D gedreht“ (Heber 2011, S. 79) hatten.

Außerdem überschatteten noch immer die deutlichen technischen Schwächen des 3D-Films jede ästhetische Debatte. Typischerweise kam es bei den Vorführungen zu Fehlern bei der Synchronisation der Filmrollen oder die Zuschauer sahen – zumindest von manchen Sitzplätzen aus – Geisterbilder. Unter einem Geisterbild versteht man das Phänomen, dass Bilder, die für das eine Auge bestimmt sind, dennoch zum Teil vom anderen wahrgenommen werden. Ursache dafür ist eine ungenaue Filterabstimmung (Brille und Projektor).

Ein weiterer Faktor, der es den damaligen 3D-Filmen schwer machte, waren die Brillen. Sie galten erstens als störend, weil die Zuschauer den 3D-Effekt nur genießen konnten, wenn sie den Kopf ganz gerade hielten. Zweitens brachten die Brillen hohen Mehraufwand für die Kinobetreiber mit sich. Sie brauchten Personal, die sie verteilten und nach den Vorstellungen wieder einsammelten, um sie zu reinigen. Am Ende gab es sogar hygienische Bedenken wegen der Brillen, deren Wiederverwendung in den USA schließlich verboten wurde. Da zudem die Produktion der 3D-Filme selbst mit hohen Mehrkosten verbunden waren (u. a. wurde die doppelte Menge Filmmaterial, stärkeres Licht und mehr Zeit für den Schnitt benötigt), flaute die hochgelobte 3D-Phase der 1950er Jahre in den USA schon 1954 wieder ab.

In Europa sah es zu dieser Zeit ein wenig anders aus. Das Kino wurde hier noch nicht so sehr vom kaum verbreiteten Fernsehen bedroht. Zudem verunsicherte die Vielzahl der verschiedenen 3D-Verfahren die Kinobetreiber, auf welches sie

ihr Kino umrüsten sollten. Daher gab es in europäischen Ländern wie Frankreich, Italien und Deutschland nur einzelne 3D-(Kurz)-Filme in den 1950er Jahren.

In den Folgejahren richtete sich die Suche nach Verfahren, die ohne Brillen auskamen, weil die Akzeptanz der Kinobetreiber und des Publikums letzten Endes an ihnen gescheitert war. Bei den Innovationen dieser Zeit handelte es sich um Breitwand-Verfahren, die unter den Namen *CinemaScope*, *Cinerama* und *Circorama* bekannt wurden (vgl. Tümmel 1980, S. 111). Alle drei setzten auf die Anziehungskraft einer breiteren Leinwand, die Zuschauern einen Blickwinkel von 100 Grad und mehr ermöglichte. *Cinerama* und *Circorama* stellten sich aus technischen Gründen jedoch als zu teuer heraus. Nur das *CinemaScope* setzte sich schließlich durch.

Beim *CinemaScope* handelte es sich um ein recht preisgünstiges Farbfilmverfahren. Mit Hilfe eines Weitwinkelobjektivs (anamorphotische Linse) wurde bei der Aufnahme „das Bildmotiv zusammengequetscht und bei der Wiedergabe entzerrt“ (Rabenalt 1980, S. 128). Das projizierte Bild war dabei doppelt so breit wie das Bild auf dem Filmstreifen (35 mm). Streng genommen vermittelte CinemaScope keinerlei räumliche Wirkung wie bei den 3D-Verfahren, doch die enorme Breite des Bildes sorgte beim Zuschauer für den Eindruck, Teil des Geschehens auf der Leinwand zu sein. Dieser Effekt fand großen Anklang, der sich in der raschen Verbreitung von *CinemaScope* niederschlug.

Am Anfang war die Bildqualität beim *CinemaScope* gar nicht mal besonders gut, weil die Bildverzerrung zu Verlusten bei Farbsättigung, Schärfe und der Wiedergabe von Details führte. Mit Erfindung eines 70mm-Films konnte dieses Problem aber zufriedenstellend gelöst werden. Sie machte allerdings auch die Umstellung auf neue technische Geräte erforderlich, sodass die Etablierung des Verfahrens auf sich warten ließ. Erst als 1970 die Firma IMAX eine modifizierte Form verwendete, lösten die überdimensionalen Leinwände die der normalen Kinos vielerorts ab. *CinemaScope* setzte sich durch, bewahrte das Kino in den 1960er Jahren aber nicht vor der nächsten Krise, die auf der globalen Einführung des Farbfernsehens beruhte.

3D-Filme fanden in den 1960er und 1970er Jahren allerdings ein neues Segment, in dem sie zu ungeahnter Beliebtheit avancierten: Sex- und Pornofilme. Daneben entstanden höchstens B-Movies der Genres Science-Fiction und Horror in 3D. Einzige Ausnahme in dieser Periode bildete *Carne per Frankenstein* (Andy Warhol's *Frankenstein*, Paul Morrissey 1974) und Anfang der 1980er Jahre Teil drei der Reihe *Freitag der 13.: Friday the 13th Part 3: 3D* (Und wieder ist Freitag der 13., Steve Miner 1982). Abgesehen davon litten die 3D-Filme aber erneut unter ihrem altbekannten Problem: Flache Geschichten mit 3D-Effekthascherei konnten das Publikum nicht dauerhaft von 3D-Produktionen überzeugen.

Mitte der 1980er Jahre erweiterte IMAX sein Angebot auf den Bereich des dreidimensionalen Films (IMAX 3D), der vor allem in Form von Dokumentar- und Naturfilmen produziert wurden (vgl. Heber 2011, S. 83-84). Die Technik funktionierte so, dass zwei synchronisierte 70mm-Filmstreifen mit Polarisationsverfahren projiziert wurden. Damit konnte man auf Leinwände mit mehr als 500 Quadratmetern gestochen scharf projizieren. Allerdings strengten die überdimensionalen Leinwände das Auge sehr an, weil sie über das menschliche Blickfeld hinausgehen. Um Kopfschmerzen und andere Beschwerden bei den Zuschauern zu vermeiden, wurde die Technik deshalb nicht für abendfüllende Hauptfilme verwendet. Typisch war bis zum Millennium dagegen der Einsatz kürzerer Filme in Vergnügungsparks.

Nach dem Jahrtausendwechsel litten aber selbst die großen IMAX-Kinos unter Besucherschwund. Neue Perspektiven brachte erst die digitale Revolution des Kinos.

Digitales Kino lässt sich nach Reber (2007, S. 10) als Kombination aus drei wesentlichen Bereichen verstehen – erstens „die digitale (elektronische) Aufzeichnung von Filminhalten“, zweitens „die Bearbeitung von digital oder analog aufgenommenen Bildern mittels digitaler Prozesse [...] im Sinne von digitaler Postproduktion“ und drittens „die digitale Kinoauswertung mittels elektronischer Verteilung und Projektion, also die digitale Distribution“.

Digitale Ton- und Bildbearbeitung wurde innerhalb der letzten zwanzig Jahre zum Kinostandard. Animationen und Special Effects gehören zum normalen Standard der (zwei)dimensionalen Filme (vgl. Slansky 2008, S. 71). Einen Meilenstein stellte *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (*Star Wars: Episode 1. Die dunkle Bedrohung*, George Lucas 1999) dar, weil er der erste (fast) gänzlich digital bearbeitete Kinofilm war und darüber hinaus auch als erster mit digitalen Kopien ins Kino kam.

Schon 2002 hatten sich die sechs größten Hollywood-Filmstudios, das heißt *Warner Bros.*, *Paramount*, *20th Century Fox*, *Disney*, *Sony Pictures Entertainment* und *Universal*, zusammengeschlossen und die *Digital Cinema Initiatives* (DCI) gegründet, um digitales Kino einzuführen und zu entwickeln (vgl. Heber 2011, S. 84-86). 2005 brachten sie allgemein verbindliche Standards für das digitale Kino heraus. Danach sollten digitale Kinofilme eine Auflösung von mindestens 2K (2048 x 1080 Pixel), besser noch 4K (4069 x 2160 Pixel) besitzen, damit sie sich ausreichend von den hochauflösenden Home-Cinema-Formaten unterschieden.

Die DCI setzte durch, dass digitale US-Blockbuster nur noch an solche Kinobesitzer verliehen wurden, die digitale Projektoren und Server nach DCI-Vorgaben installierten. Dadurch wurde ein weltweit gleicher Standard in hervorragender Bild- und Tonqualität erreicht. Ein Auszug der wichtigsten DCI-Bestimmungen sei hier als Definition genannt (Fößler et al. 2008, S. 10):

- Bildformate bis zu 4096x2160 Pixel oder 2048x1080 Pixel
- XYZ-Farbraum mit 12 Bit pro Farbkomponente
- JPEG 2000 Einzelbildkompression mit bis zu 250 MBit/s Datenrate
- Bis zu 16 unkomprimierte Audiokanäle mit 48 kHz oder 96 kHz
- Abtastrate und 24 Bit Bittiefe

Zunächst arbeitete IMAX in Amerika damit, 2D-Blockbuster digital so aufzubereiten, dass sie bei bester Bildqualität auf die überdimensionalen Leinwände projiziert werden konnten (vgl. Heber 2011, S. 83-86). Beispiele

waren die Animationsfilme *Fantasia* 2000 (Eric Goldberg etc.1999) und *Shrek* (*Shrek – Der tollkühne Held*, Andrew Adamson & Vicky Jenson 2001). Der Film *Spy Kids 3D: Game Over* (*Mission 3D*, Robert Rodriguez 2003) enthielt zwar nur wenige 3D-Sequenzen, wurde aber als erster Hollywoodfilm vollständig in das IMAX 3D-Format umgerechnet. Dasselbe Prinzip wandte man beim Animationsfilm *The Polar Express* (*Der Polarexpress*, Robert Zemeckis 2004) sowie *Superman Returns* (Bryan Singer 2006) und *Harry Potter and the Order of the Phoenix* (*Harry Potter und der Orden des Phoenix*, David Yates 2007) an. Doch erst mit *Beowulf* (*Die Legende von Beowulf*, Robert Zemeckis 2007) kam der erste vollständige 3D-Realfilm auf die Leinwand.

Mit dem digitalen Kino brach für 3D-Filme eine neue Ära ungekannter Möglichkeiten an, weil „mit digitaler Projektion die Probleme der schwierigen Synchronisation der beiden analogen Filmstreifen gelöst werden konnte“ (Heber 2011, S. 85). Außerdem war nun der technische Aufwand geringer, weil die digitale 3D-Projektion lediglich eine Zusatztechnik verlangte, die mit den gängigen digitalen Cinema-Projektoren verwendet werden konnte.

In den umgestalteten Kinos startete im Jahr 2005 *Chicken Little* (*Himmel und Huhn*, Mark Dindal 2005) als erster digitaler 3D-Film. Die neuen Kinotechnologie beschränkte sich dabei noch weitgehend auf Amerika, setzte aber einen Trend: 2006 kamen zwei weitere, 2007 vier Filme für die umgerüsteten Kinos heraus.

Im Jahr 2007 wurden die DCI-Vorgaben dahingehend ergänzt, dass bei 3D-Filmen künftig „eine dreimalige Bildwiederholung“ (Heber 2011, S. 85) gefordert wurde, um Bildflackern zu vermeiden. nachdem damit auch die technischen Feinheiten des 3D-Films gesichert waren, stand der Entfaltung seines großen Potenzials nichts mehr im Weg.

Das Jahr 2009 gilt allgemein als „Schlüsseljahr“ (Heber, 2011, S. 86) der 3D-Kinofilme, das einen neuen Boom auf das dreidimensionale Kino eröffnete. Daher wird auch vom erfolgreichen „Roll-out“ (ebd.), das heißt der Markteinführung der neuen Technologie gesprochen. Das Jahr startete mit *Bolt* (*Bolt – Ein Hund für alle Fälle*, Chris Williams & Byron Howard 2008), gefolgt von

Journey to the Center of the Earth (Die Reise zum Mittelpunkt der Erde, Eric Brevig 2008), deren 3D-Versionen gegenüber der zweidimensionalen Fassung noch keinen größeren Erfolg einspielten.

Anders sah es beim durchschlagenden Erfolg von *Monsters vs. Aliens* (Rob Letterman & Conrad Vernon 2009) aus. Es folgten im selben Jahr die 3D-Filme *My bloody Valentine 3D* (Patrick Lucier 2009), *Ice Age: Dawn of the Dinosaurs* (*Ice Age 3: Die Dinosaurier sind los*, Carlos Sandanha & Michael Thurmeier 2009) und schließlich *Avatar* (vgl. Kapitel 6.3), die den dreidimensionalen Film endgültig zurückholten.

Seit 2009 können 3D-Filme als etabliert gelten, weil die digitale Technologie nach den langen Jahrzehnten schlechter Bildqualität und Wahrnehmungsbedingungen endlich einen gestochen scharfen und entspannten Genuss erlaubte (vgl. Heber 2011, S. 86). Die hochauflösende Bildqualität stellt dabei nur die notwendige, aber nicht hinreichende Bedingung erfolgreicher 3D-Filme dar. Auf der filmästhetischen Ebene ist mindestens genauso entscheidend, dass 3D-Filme endlich nicht nur wegen schneller Effekte gedreht werden, sondern die dritte Dimension tatsächlich wirkungsvoll in die Geschichte und Gestaltung eines Films integrieren.

Um den geschichtlichen Überblick der 3D-Kinotechnik gleichzeitig zu komprimieren und zu ergänzen, seien hier noch die historischen Etappen der Kinoentwicklung nach Steinmetz (2011) angeführt, die sich genauer gesagt auf die umfassendere Entwicklung des sogenannten *Dispositif Cinéma* beziehen. Der Autor versteht unter diesem französischen Terminus

„nicht nur den Raum des Kinos mit seiner architektonischen Anordnung, seiner Technik, den Menschen, die den Film in doppelter Hinsicht ‚realisieren‘, ihn wahrnehmen und ihm zu seiner allgemeinen Ver-Wirklichung sowie ihrer je einzelnen und je besonderen Wahrnehmung der Film-Wirklichkeit verhelfen, sondern auch die davor liegende geistige und technische Produktion und die Distribution sowie die nach dem Kino liegende individuelle, subjektive wie auch mediatisierte, sinnliche Ver- und Bearbeitung, und alles das eingebettet in einen wirtschaftlichen Verwertungszusammenhang“ (Steinmetz 2011, S. 15).

Anhand dieser Vorstellung ergeben sich nach Steinmetz sechs Abschnitte der Filmgeschichte, die sich jeweils durch bedeutende Veränderungen auf der Ebene der (Post-)Produktion, des Produktes, der Reproduktion und der Wirkung in Bezug auf Inhalt und Wahrnehmungsästhetik auszeichnen. Nach diesen Kriterien lassen sich die unten genannten Zeiträume im Sinne eigenständiger Dispositifs verstehen und wie folgt charakterisieren (vgl. Steinmetz 2011, S. 17-19):

- ***Dispositif (1895- 1910) – Wander- und Wunderkino***

Die frühe Form des Kinos war eine Attraktion auf Jahrmärkten und in Variétés, dabei auch in Form der Guckkastenbühne. Es waren Vorläufer der Narration bei diesem stummen Kino zu beobachten.

- ***Dispositif (1910-1927) – Erzählkino***

Erstmals als ortsgebundene Filmtheater entwickelten sich eine kinematografische Sprache und die Kunst des Stummfilms. Das Kino stieg zum Massenmedium auf und führte zum Aufbau eines Studio- und Starsystems.

In filmästhetischer Hinsicht ging es um symbolische Bildgestaltung und Abstraktion. Filmtheorie und Filmkritik entstanden; es setzte eine Professionalisierung des Kinos ein, die auch erstmals Ausbildungsmöglichkeiten im Filmwesen mit sich brachte.

- ***Dispositif (1927-1952) – Tonfilm***

Mit dem Tonfilm brach eine neue Ära an, die sich bis ungefähr 1938 entfaltete. Die ersten Farbfilme gab es ab Mitte der 1930er Jahre. Die Erzähltechnik war beschreibend, analytisch und dramatisch. Es ließ sich ein großer Sprung sowohl in der technischen Entwicklung als auch bei der Verfeinerung des künstlerischen Ausdrucksvermögens feststellen. In diesem Zusammenhang kam es zu vielen Umbrüchen im Filmstil.

Nach Besucherrekorden in den USA trat eine erste Krise auf. Das Kino wurde ein Teil der kapitalistischen (Kultur-)Industrie.

- ***Dispositif (1952-1979) – Farbfilm/Stereoskopie/Breitwand***

Der Farbfilm hatte sich als Standard etabliert. Erste 3D-Filme wurden phasenweise produziert (siehe oben). In der Nachkriegsgeneration kam es wegen sozialer Veränderungen und späterer Konkurrenz durch das Fernsehen zu Kinokrisen. Andererseits spielten Autorenkino, Narration und Filmästhetik wieder eine große Rolle.

- ***Dispositif (1979-2000) – Sound-Design***

Technische Fortschritte prägten diese Periode: Im Tonbereich gelangte mit Sound-Design und dem rauschunterdrückenden, mehrkanaligen Tonsystem Dolby ab 1977 mehr (zertifizierte) Qualität in die Kino. In den 1990er Jahre gab es weitere Innovationen (DTS/THX) im Tonbereich.

Die 1980er Jahre brachten Multiplexe und Kinocenter hervor. Verschiedene Kinokulturen wuchsen dadurch zusammen.

Auch die Filmproduktion bekam eine neue technische Grundlage. Seit den 1990er Jahren machte man digitale Aufzeichnungen auf Bändern (DigiBeta), später auf Festplatten. Der non-lineare Schnitt (AVID) wurde eingeführt.

- ***Dispositif (ab 2000) – digitales Dispositif/3D-Kino***

Die bereits erwähnte DCI-Standardisierung und weitere Zertifizierungen schufen neue Qualitätsstandards für das Kino. Digitales 3D-Kino und weltweite Digitalisierung in verschiedenen Geschwindigkeiten wurden möglich. Die Berufsprofile im Filmbereich änderten sich entsprechend. Das Medium Film ermöglichte durch seine multiple technische Reproduzierbarkeit weite Möglichkeiten der Massen- und individuellen Nutzung. Hierzu zählte auch die Programmerweiterung der Kinos. Es wurden nicht länger nur Filme gezeigt, sondern auch Veranstaltungen aus

anderen kulturellen Bereichen (beispielsweise Oper, Ballett, Sport oder andere Großveranstaltungen).

Da im Kontext dieser Arbeit besonders das digitale Dispositif relevant ist, wird es im Weiteren etwas ausführlicher dargestellt. Eine der wichtigen neuen Unterscheidungen im Bereich des digitalen Kinos stellt die Unterscheidung zwischen D-Cinéma und E-Cinéma dar. Bei ersterem handelt es sich um den digitalen Standard für Kinofilme nach den beschriebenen DCI-Vorschriften, das heißt im Wesentlichen mit einer Mindestauflösung von 2K.

E-Cinéma war ursprünglich die Abkürzung für „Electronic-Cinema“, um sich rein technisch vom D-Cinéma zu unterscheiden. Es zeichnet sich nämlich mit einer Bildauflösung bis maximal 1,4 K durch eine geringere Qualität der Projektion aus. Sein Einsatzbereich sind daher keine Kinofilme, sondern die Präsentation alternativer Inhalte.

„Alternativer Inhalt (Content) ist Sammelbegriff für sämtliche Auswertungsformen innerhalb des Kinos, die nicht unter die Definition von Werbeclip, Trailer oder Kinofilm fallen. Dazu zählen:

- DVD, HD-DVD, Blu-ray Disc (BD)
- Business-Events, Präsentationen
- Live-Übertragungen, TV, HDTV
- Spiele, Videospiele
- Interaktives Kino, interaktiver Film“
(Fößel et al. 2008, S. 13)

Sehr verbreitet sind im E-Cinéma die Live-Übertragungen von Veranstaltungen, die nach ihrer Art in drei Kategorien eingeteilt werden können (vgl. May & Jäger 2011, S. 116-117): Sportveranstaltungen (Fußball, Basketball, Formel-1-Rennen, Boxkämpfe etc. – auch schon in 3D möglich), hochkarätige Kulturveranstaltungen aus dem Bereich Oper, Ballett, Musical und Konzert sowie als dritte Rubrik die Übertragung von

Fernsehinhalten (Oscar-Preisverleihung, Wahlkampfveranstaltungen, Serien etc.).

Das E-Cinéma erlaubt dem Kino damit eine inhaltliche und mediale Erweiterung, die dafür verantwortlich ist, dass das „E“ in E-Cinéma heutzutage eher im Sinne von „‘Erlebnis-‘, ‘Ereignis-‘, bzw. ‚Event-Cinema‘“ (Abelmann 2011, S. 120; Distelmeyer 2012, S. 41) gelesen wird.

Mit dieser Entwicklung entspricht das digitale und darunter insbesondere das dreidimensionale Kino dem gesellschaftlichen Trend zur Eventkultur, das heißt dem Streben der Wohlstandsgesellschaft nach Erfahrungen mit möglichst hohem Erlebnischarakter (vgl. Opaschowski 2000, S. 13; Blothner, 1999, S. 9). Für das Kino selbst bringt seine Positionierung als Ort des Events und des Spektakulären nach langer Zeit wieder eine spürbare Trennung vom ewigen Konkurrenzmedium Fernsehen (vgl. Distelmeyer et al. 2012, S. 10).

Zentral für solche Erlebnisse sind ihre (subjektiv) emotionale Komponente und die Suche nach bedeutsamen Inhalten, die laut der Kulturosoziologie und Freizeitforschung durchaus dazu gedacht sein können, die innere Leere des modernen Menschen zu füllen. In jedem Fall müssen Events einen deutlichen Unterschied zum alltäglichen Leben des Individuums darstellen.

Steinmetz weist außerdem darauf hin, dass sich neben den unmittelbar produktionsrelevanten Faktoren auch das gesamte weitere Umfeld des Kinos im digitalen Dispositif Cinéma verändert hat.

Längst hat sich die Architektur von der früheren Orientierung an der „Theater- zur Schuhschachtel-Form“ (Steinmetz 2011, S. 41) gewandelt, weil in den überdimensionalen 3D-Kinos Länge relevanter als Breite ist.

Die äußere und innere Architektur hat sich den neuen Nutzungsmöglichkeiten angepasst: Multiplexe bieten standardmäßig einen separaten Bereich für den Verzehr und es ist absehbar, dass die neuen E-

Cinéma-Angebote zu weiteren Veränderungen führen könnten (z. B. andere Bestuhlung, Einbau von Spielkonsolen für Computerspiele auf der Leinwand etc.).

Neben den neuen Distributionswegen und weiteren Bereichen der Wertschöpfungskette des Films, die hier nicht näher dargestellt werden sollen, haben sich auch die Berufsfelder im Filmsektor verändert. So gibt es längst den „Digital Artist“ (Steinmetz 2011, S. 34), der für die computergenerierten Effekte zuständig ist. Wenn beispielsweise ein zweidimensionaler Film nachträglich 3D-Effekte erhalten soll, so können diese auch im Computer erzeugt werden, ohne dass die Aufnahme stereoskopische Elemente beinhaltet hätte. Der Digital Artist definiert dafür einzelne Objekte, die durch Computerberechnung nachträglich mit stereoskopischer Tiefe, Perspektivierung und Schattierung versehen werden sollen. Er arbeitet damit gewissermaßen als Illusionist.

Abgesehen von diesem speziellen Berufsbild, bringt die digitale 3D-Kinofilmproduktion jedoch für alle Beteiligten neue Herausforderungen mit sich, weil sich dafür noch keine verbindlichen Standards etabliert haben. Insbesondere bei der filmästhetischen Gestaltung steckt das moderne dreidimensionale Kino noch in den Kinderschuhen. So ist die Produktion digitaler, stereoskopischer Filme als „umfassender Lernprozess“ (Steinmetz 2011, S. 34) auf allen Ebenen zu verstehen.

Darüber hinaus kann das digitale Cinéma Dispositif, obwohl es wie jedes neue Dispositif die Filmwahrnehmung verändert, durchaus auch Elemente und/oder Techniken der vorangegangenen Dispositife beinhalten (vgl. Steinmetz 2011, S. 51). Dies ist für diese Arbeit bei der Analyse dreidimensionaler Gestaltung zu berücksichtigen, da sie demnach keine komplette Neuerfindung sein muss, sondern die Anwendung zumindest von einigen übertragbaren Regeln der zweidimensionalen Filmgestaltung integriert.

Steinmetz bezeichnet es als ein grundsätzliches Prinzip der Filmgeschichte, „nach Naturalismus, nach Verisimilitude“ (Steinmetz 2011, S. 23), das heißt

Wahrheitsnähe zu suchen. Es steckt hinter der Entwicklung von Farbe und Ton bis zum dreidimensionalen Film, hinter jahrzehntelangen Versuchen der Perfektionierung, hinter der Entwicklung von Technicolor, Breitwand, den verschiedenen stereoskopischen Perioden bis hin zum Dolby-Sound und Experimenten mit sich bewegenden Zuschauersitzen oder Geruchsfilm. Immer nach dem Motto: Je naturgetreuer, desto besser.

„Das erste Prinzip der Filmgeschichte ist also die permanente Annäherung der Wahrnehmung im Kino an die allgemeine menschliche Wahrnehmung über so viele unserer Sinne wie möglich: den stereoskopischen Seh-Sinn, den stereoskopischen Hör-Sinn, die taktile und die Geruchs-Wahrnehmung“ (Steinmetz 2011, S. 24).

Dadurch, dass der Zuschauer im Laufe der Kinogeschichte immer mehr Sinneseindrücke bei der Filmbetrachtung erhielt, wurde von ihm zunehmend weniger konstruktive Leistungen auf psychischer Ebene nötig. Dies verringert die Beliebtheit heutiger 3D-Filme jedoch nicht – eher im Gegenteil.

Tatsächlich steigern die neuen Möglichkeiten nicht nur den Unterhaltungswert, sondern auch das Ablenkungsbedürfnis des Zuschauers (vgl. Steinmetz 2011, S. 27-29). Der 3D-Film mag noch so realitätsnah und dreidimensional gestaltet sein, das Publikum wird ihn doch nie mit seiner wirklichen Realität verwechseln. Dafür ist aber sein Genuss größer, bewusst und vorübergehend in eine andere Realität einzutauchen. Dieser Effekt des Eintauchens (Immersion) wird durch die moderne 3D-Technik im Vergleich zu früheren Phasen der Kinogeschichte deutlich verstärkt.

3 Ästhetik im 3D-Film

Die Ästhetik eines Filmes ist von seiner Gestaltung abhängig. Je nachdem, welche Filmsprache der Regisseur benutzt, ergeben sich unterschiedliche ästhetische Wirkungsweisen bei der Betrachtung.

Mikunda (2002) erklärt, dass sich Filmsprache aus verschiedenen ästhetischen „Codes“ (Mikunda 2002, S. 16) zusammensetzt. Diese kinematografischen Codes betreffen beispielsweise die Einstellung, den Winkel und die Bewegung der Kamera, die Lichtführung, die Verteilung der (Tiefen-)Schärfe usw. Dazu gehören auch die Bildgestaltung mit ihrer Anordnung der Schauspieler und Objekte im Raum oder die Geschwindigkeit des Bildes (Zeitlupe, Zeitraffer etc.). Im Bereich des Schnittes und des Tons haben sich ebenfalls solche Codes etabliert. Sie alle dienen dazu, die Wahrnehmung des Zuschauers mehr oder weniger stark zu lenken. Auf diese Weise legen Codes allein durch ihre Gestaltung dem Zuschauer eine bestimmte Interpretation des Films nahe, die subtil oder durchaus zwingend sein kann.

„Aufmerksamkeitslenkung, Ausdruckswirkung, Handlungsführung – diese Auswahl von Bereichen, in denen kinematographische Codes wirksam werden, umreißt die **narrative Syntax** des Films. Entsprechend den jeweils zu erfüllenden Aufgaben haben sich durch den Gebrauch der Codes mit der Zeit verschiedene Regeln ihrer Anwendung herausgebildet, wie beispielsweise im System der Syntagmenformen, das die Möglichkeiten beschreibt, welcher Art die Beziehungen zwischen einander folgenden Kameraeinstellungen sein können. Diese Regeln bilden keine feststehende Grammatik, sie sind offene Systeme, die einer ständigen organischen Veränderung unterworfen sind. Gemeinsam ist all diesen Strukturen ihr narrativer Charakter. Sie dienen dazu, die Filmhandlung zu erzählen“ (Mikunda 2002, S. 18).

Die Sprache der Filmcodes ist also unmittelbar in den Fortgang der Erzählung und die Entwicklung des Plots involviert. Durch ihr Einflussvermögen auf die Wahrnehmung der Zuschauer, die diesen meist unbewusst bleibt, sind sie deshalb in der Tat an der Narration des Films direkt beteiligt.

Beispiele und Anwendungen verschiedener Filmcodes werden im Verlauf der Filmanalyse (vgl. Kapitel 3 dieser Arbeit) gegeben. Sie offenbaren, dass sie nicht nur die ästhetische Wirkung des Films maßgeblich beeinflussen, sondern insbesondere auch ihre sinnliche Wahrnehmung. Viele Effekte lassen sich vom Zuschauer geradezu körperlich spüren und dies gilt umso mehr für die diversen Aspekte der räumlichen (dreidimensionalen) Gestaltung.

Filmcodes können sich dahingehend unterscheiden, inwieweit sie die Zuschauerwahrnehmung beeinflussen oder ihr Freiraum gewährt. Die Meinungen gehen darüber auseinander, welcher Vorgehensweise der Vorzug zu geben ist.

In der klassischen Filmtheorie kennt man zum einen die Sichtweise, dass der expressive –und damit manipulative – Stellenwert der Filmcodes höher geschätzt wird, weil er „die **stilistische Relevanz** des Films“ (Mikunda 2002, S. 17) betont. Diese Ansicht vertreten etwa Arnheim und Pudowkin.

Zum anderen bevorzugen aber Vertreter wie Kracauer oder Bazin den Standpunkt, dass es beim Film eher um die Fähigkeit der direkten Wirklichkeitsabbildung gehe. Anstelle einer forcierten Lenkung des Zuschauerblicks bevorzugt beispielsweise Bazin die Verwendung „der hohen Tiefenschärfen, weil sie realistischer sei als die flache Schärfe, die den Blick gewaltsam lenkt“ (Mikunda 2002, S. 17).

In seinen Ausführungen zur Entwicklung der Filmsprache setzte sich gerade Bazin (2004) in den 1950er Jahren mit der veränderten Filmsprache auseinander, die die Einführung des Tonfilms mit sich brachte. Dieser radikale Umbruch findet durchaus Parallelen im Übergang vom zweidimensionalen zum dreidimensionalen Kino:

„[Z]ur Zeit des Stummfilms *beschwor* die Montage, was der Regisseur sagen wollte, 1938 *beschrieb* der Schnitt, und heute schließlich, *schreibt* der Regisseur unmittelbar auf Film. Das Bild – seine äußere Struktur, seine Organisation in der Zeit – verfügt, weil es sich auf einen größeren Realismus stützt, über sehr viel mehr Mittel, die Wirklichkeit zu beugen und von innen her zu verändern“ (Bazin 2004, S. 108).

Die Sprache des 3D-Films nimmt sich hier wie die logische Fortsetzung der genannten Reihe ein. Sie eröffnet dem Regisseur noch einmal mehr Mittel, seine Wirklichkeit zu materialisieren und den Realitätsgehalt des Films durch die neu gewonnene, hochaufgelöste Dreidimensionalität zu verstärken. Es ist dabei allerdings zu berücksichtigen, dass es sich im 3D-Film eben nicht um reale Räumlichkeit handelt, sondern um einen Hyperrealismus, wie Hick sagte (vgl. Kapitel 2). Denn das dreidimensionale Bild ist „räumlicher als der Raum“ (Seeßlen 2012, S. 121).

Bei der Realitätsdarstellung geht es jedoch um noch mehr als um eine technologisch immer bessere Abbildung der Wirklichkeit im Sinne rein formaler Ähnlichkeit.

Der Realismusstreit in der Kunst ist aus diesem Missverständnis hervorgegangen, aus der Verwechslung von Ästhetischem und Psychologischem, von wahrhaftem Realismus, das heißt dem Bedürfnis, die zugleich konkrete und essentielle Bedeutung der Welt auszudrücken, und jenem Pseudorealismus der Sinnestäusche (oder Geistesestäuschung), der sich mit der Illusion der Formen zufrieden gibt (Bazin, 2004, S. 35).

Der ästhetische Anspruch an möglichst gelungene, das heißt realistische Darstellung des Filmgeschehens liegt also immer auch im Herausarbeiten des Bedeutungsgehalts der Welt. Wirklichkeit ist in diesem Sinne nicht bloße formale Ähnlichkeit, sondern treffende Darstellung der Bedeutungsseite.

Um die innere bzw. psychologische Bedeutung zu zeigen, bedarf es also Filmcodes, die die narrative Struktur unterstützen. Dies kann umso deutlicher in der dreidimensionalen Räumlichkeit geschehen. Nicht zu vergessen ist demgegenüber jedoch, dass die Ästhetik der 3D-Filme immer auch an die Erwartungshaltung der Zuschauer geknüpft bleibt, einen Film in besonderer Sinnlichkeit zu erfahren.

Die Dreidimensionalität verspricht mehr Präsenz und stärkere, körperlich spürbare Sinnlichkeit des Dargestellten, indem sie mehr oder minder subtil auf die physische Aktivierung der Zuschauer zielt (vgl. Mikunda 2002, S. 19-21). Es existieren zahlreiche Strategien, die sich wahrnehmungspsychologische Gesetzmäßigkeiten zunutze machen, um z. B. durch Reizwechsel visuelle Spannung zu erzeugen. In der Summe verschiedener dieser Effekte geht es demnach darum, dem Rezipienten eine sinnlich-emotionale Erfahrung zu bescheren und damit dem gewünschten Erlebnischarakter des modernen Kinos zu entsprechen (vgl. Kapitel 2).

Aus den genannten Gründen stellte Mikunda daher der narrativen Filmsprache eine emotionale Filmsprache gegenüber. Während die erste auf das Erzählen und Vorantreiben der Handlung gerichtet ist, dient die zweite der Erzeugung physisch-sinnlicher Aktivierung, die schließlich emotionale Eindrücke auslöst. Beide Strategien werden durch bestimmte Filmcodes unterstützt. Diese insbesondere im Bereich der Dreidimensionalität zu entschlüsseln, wird Aufgabe der späteren Filmanalysen dieser Arbeit sein.

Der moderne 3D-Film ist auf Immersion, also Eintauchen des Besuchers angelegt. Die Illusion der Teilnehme und des eigenen Erlebnisses wird zur zentralen Vermittlungsabsicht. Dies ist ein historisches Novum. Denn zu Zeiten der ersten stereoskopischen Bildern und Kaiserpanoramen des 19. Jahrhunderts ging es noch darum, zwar mehr von der Welt oder einer Stadt zu sehen, jedoch als „visuelle Inbesitznahme aus der Distanz“ (Hick, 1999, S. 263). Diese Distanz entspricht der damals populären Art „des Flaneurs, der sich als Beobachter die um ihn zirkulierenden Geschehnisse der Großstadt ebenfalls auf Distanz zu halten sucht“ (ebd.).

Wenn es früher also um mehr Überblick und einen (ersten) Eindruck unbekannter Gegenden handelte, zielt der heutige 3D-Film darauf, den Zuschauer geradezu in diese unbekannte Gegend hineinzuziehen. Es ist die „Partizipation“ (Distelmeyer et al. 2012, S. 12), die das dreidimensionale Kino beim Publikum so beliebt macht. Es bietet ihnen in raumgreifenden Bildern mit

tiefenscharfen Einstellungen buchstäblich einen neuen Erkundungs- und Erlebnisraum.

Bei allen künstlerisch-expressionistischen Versuchen darf das 3D-Kino dieses „Involvierungsversprechen“ (Distelmeyer et al. 2012, S. 13) gegenüber seinen Zuschauern nicht enttäuschen.

Früh gefordert war also schon eine eigenständige Ästhetik des 3D-Films, die seine neuen Möglichkeiten in seine narrative Struktur integrieren. Denn erst eine solche Einbindung in die gesamte Handlungsstruktur macht eine anhaltende Involviertheit beim Zuschauer möglich.

Limbacher stellte schon Ende der 1960er Jahre fest, dass die effektheischenden Ansätze der 3D-Filme dauerhaft nicht gut beim Zuschauer ankämen und er sich durch allzu direkte Angriffe fliegender Objekte durchaus auch angegriffen fühlen.

„The dramatic possibilities of 3-D have yet to be genuinely explored by film artists, who have been limited to throwing things out into the audience, making them more irritated than involved. When depth can be used to involve rather than to assault the viewer, it will be a most welcome addition to the art of film“ (Limbacher 1968, S. 190).

Im schlechtesten Fall stellen 3D-Kinofilme also lediglich eine Steigerung der Special-Effects-Masche des Aufsehererregenden und Spektakulären dar (vgl. Hanke 2012, S. 110). Gegen diese Gefahr müssen sie sich sozusagen permanent behaupten. Doch offenbar geht die Entwicklung dahin, dass die Notwendigkeit einer eigenen 3D-Ästhetik offensichtlich wird:

„Ein technisch überzeugendes 3D wird von der Hollywood-Industrie nach wie vor als Steigerung des Realitätseindrucks des Kinoerlebnisses, als ein ‚natürliches Sehen‘ eingeschätzt. Um 3D durchzusetzen, wird es als notwendig angesehen, die filmische Schmuddel-Ecke zu vermeiden, 3D aus den engen Genre-Grenzen herauszuholen und eine eigene Ästhetik zu entwickeln“ (Klippel & Krautkrämer 2012, S. 54).

Eine solche Ästhetik muss sozusagen die inhaltliche Tiefenwirkung der optischen Tiefe berücksichtigen. Die symbolische Dimension der Räumlichkeit ist dabei

ebenfalls zu bedenken. Dies zielt wiederum auf das emotionale Design der Räumlichkeit, das seine Wahrnehmungswirkung beeinflusst. Über diesen symbolisch-emotionalen Zugang sind buchstäblich tiefere inhaltliche Aussagen möglich.

Günzel (2012) argumentiert, dass es beim Zuschauer des dreidimensionalen Kinos ein explizites und dabei durchaus doppeldeutiges „Verlangen nach Tiefe“ (Günzel 2012, S. 67) gäbe. Dieses zielt über bloße Optik hinaus immer auch auf die Bedeutungsebene des Dargestellten.

Die dreidimensionale Tiefendarstellung ist in diesem Sinne nicht nur geeignet, den Raum einer Szene (symbolisch) zu zeigen, sondern durch seine filmischen Möglichkeiten die Dimension der Zeit zu berücksichtigen.

„Als Medium der Bewegung und des zeitlichen Entfaltens stellt das Kino ein Kind des 19. Jahrhunderts dar, in dessen dynamisch zivilisatorischem Prozess sich ein zunehmend variabler Blick in Zeit und Raum eingeschrieben hat und das Raum-Zeit-Gefüge dynamisiert und zugunsten der Zeit verschoben worden ist. Die fest umrissenen Grenzen zwischen einer Kunst des Raumes und einer Kunst der Zeit, wie sie Lessing noch 1766 in seinem *Laokoon* gezogen hat, haben sich im Laufe des 19. Jahrhunderts aufgelöst“ (Hick 1999, S. 292-293).

Das veränderte Raum-Zeit-Gefüge des Films erreicht mit digitaler Dreidimensionalität neue Schöpfungsmöglichkeiten. Es wird zu zeigen sein, dass beispielsweise Scorsese mit seiner räumlichen Darstellung auch Aussagen über die Zeit(empfindung) seiner Protagonisten macht.

Zur Simulation räumlicher Tiefe im zweidimensionalen Film gab es bislang vor allem die folgenden Mittel und Vorgehensweisen (vgl. Steinmetz 2011, S. 35-38):

- Personen und Objekte werden vorn nur im Anschnitt gezeigt
- Personen und Objekte werden unscharf abgebildet (offene Blende, geringe Schärfentiefe), um sie gegen scharfen Hintergrund abzusetzen (oder umgekehrt)

- Schärfeverlagerungen, die den Zuschauerblick im Raum lenken
- Vertikale Kamerabewegungen durch den Raum
- Akzentuierung durch Lichtsetzung

Diese Strategien der Räumlichkeit sind im dreidimensionalen Film nicht immer anwendbar oder sogar kontraindiziert. Stattdessen müssen neue Techniken entwickelt werden, die erst im Entstehen begriffen sind. Nicht umsonst hat Steinmetz die 3D-Produktion als „umfassende[n] Lernprozess“ (Steinmetz 2011, S. 34) bezeichnet.

Stattdessen entwickeln sich mit der Dreidimensionalität auch ein neues Vokabular der Filmsprache, das heißt neue Standards der Gestaltung. Obwohl diese noch alles andere als ausgereift und verbindlich etabliert sind, gibt es schon einige grundlegenden Regeln, die bei den zeitgenössischen 3D-Produktionen zur Anwendung kommen.

Eine gewisse Normativität auch beim dreidimensionalen Film ist dem Wahrnehmungsvermögen der Zuschauer geschuldet. Sie sollen bei der Filmbetrachtung seine gewohnten Wahrnehmungsmuster respektiert und Wahrnehmungserwartungen erfüllt werden, um ihn nicht durch Überstrapazieren des menschlichen Wahrnehmungsvermögens zu verwirren (vgl. Steinmetz 2011, S. 36-38). Dieser Grundsatz begründet die folgenden, heute üblichen Standards der dreidimensionalen Filmästhetik:

- Objekte, die außerhalb der Leinwand auftauchen sollen, dürfen niemals die Leinwandbegrenzung berühren, um den Effekt nicht zu zerstören. Diese Regel bildete schon immer die Grundlage der 3D-Filme, die mit dem Effekt ins Publikum fliegender Gegenstände Aufmerksamkeit erheischen wollten.
- Häufig sind zusätzliche Objekte im Vordergrund nötig, um den 3D-Effekt zu verdeutlichen.

- 3D-Montagen sollen vermeiden, von einer Handlung hinter der Leinwand direkt auf Objekte vor der Leinwand zu schneiden, weil der Zuschauer sonst Probleme beim Konvergieren bekäme.
- Bewegungsunschärfen gehören bei 2D-Filmen zu den Wahrnehmungsgewohnheiten der Zuschauer. Bei dreidimensionalen Filmen werden Bewegungen aber zu Einzelbildern zerhackt (Shuttereffekt), der erst durch erhöhte Anzahl der Bilder pro Sekunde gemildert werden kann.
- Viele Regisseure sind der Meinung, dass dreidimensionale Filme einer anderen Erzählweise bedürfen. Sie zeichnet sich vor allem durch ihr Tempo und ihren Rhythmus aus, die im Vergleich zu zweidimensionalen Filmen langsamer ausfallen sollten (vgl. Seeßlen 2012, S. 125; Steinmetz 2011, S. 36-38).
- Hektische Schnitte gilt es zu vermeiden, stattdessen soll der Zuschauer buchstäblich Raum bekommen, um die aufwändigen dreidimensionalen Welten, die vor ihm projiziert werden, in Ruhe mit den Augen zu erforschen. Enthält der Film doch einmal schnelle Schnitte, ist das dreidimensionale Raumerleben anzupassen:

„Der Regisseur James Cameron empfiehlt, bei schnellen Schnitten den stereoskopischen Effekt zu verringern, also die interoculare Entfernung, den Unterschied zwischen rechtem und linkem Bild, zu verringern, da sonst die Augenmuskeln schmerzten. [...] Schnelle Schwenks verursachten in 3D Shuttereffekte, und Objekte in der Leinwand seien leichter zu erfassen als solche am Rande“ (Steinmetz 2011, S. 37).

Diese technischen Maßgaben empfehlenswerter 3D-Codes dienen zwar dazu, eine gute dreidimensionale Räumlichkeit zu erzeugen, sie bergen aber auch ein Risiko: Wenn technische Erfordernisse eine ansonsten unmotivierte Handlung diktieren, ist es fraglich, ob sich daraus eine eigene Ästhetik mit künstlerischem Anspruch entfalten kann (vgl. Günzel 2012, S. 93).

Insgesamt kann der Ruf nach Verlangsamung als wichtigstes Gestaltungsmerkmal der dreidimensionalen Filmästhetik gelten. Sie sei nicht nur für die Orientierung des andernfalls reizüberfluteten Zuschauers notwendig, sondern auch, um den mit viel Aufwand geschaffenen 3D-Raum buchstäblich als „Kunstraum“ (Seeßlen 2012, S. 125) zu etablieren. Die detailreichen „räumlichen Kostbarkeiten“ (ebd.) gäben dem Dargestellten eine andere Dauer (und damit Bedeutung).

Im Prinzip wird damit eine Gegenbewegung zu den aktuellen medialen Standards und Sehgewohnheiten verlangt, die durch schnelle Schnitte, Großaufnahmen und hektische Montagen geprägt ist (vgl. Klippel & Krautkrämer 2012, S. 63). So angemessen dies als ästhetisches Prinzip des 3D-Films sein mag, so berechtigt ist dabei andererseits die Frage nach der Akzeptanz und der wirtschaftlichen Tragbarkeit dieser Ästhetik.

Klippel und Krautkrämer bezweifeln, ob sich der aktuelle 3D-Film, der seine Zweitverwertung im Home-Entertainment aus ökonomischen Gründen im Auge behalten muss, es sich auf Dauer leisten kann, mit Totalen, langen Einstellungen und langen Brennweiten zu arbeiten.

Wiederum offenbart sich hier ein Dilemma des 3D-Films: Muss sich sein ästhetischer Ausdruck seinen (besonders hohen) Produktionskosten unterordnen? Begeht das moderne 3D-Kino damit nicht denselben Fehler, der die dreidimensionale Filmproduktion seit Anbeginn verfolgt, nämlich, sich keine Zeit für die Entfaltung einer eigenen ästhetischen Sprache des 3D-Films zu lassen? Anhand eines so erfolgreichen Films wie *Hugo* wird diese These noch zu überprüfen sein.

Eine eigenständige Filmästhetik der Dreidimensionalität kann nur funktionieren, wenn die neue Räumlichkeit als Mittel der Erzählung eingesetzt wird. Sie muss im Sinne Mikundas also einerseits mit der narrativen Sprache des Films verwoben sein, aber andererseits auch Ausdruck der emotionalen Filmsprache sein, die den Zuschauer aktiviert und sinnlich berührt. Es bedarf einer vorsichtigen Gradwanderung, um dabei nicht wieder in die frühere

Effekthascherei plumper 3D-Aktionen zu verfallen, die dem Zuschauer lediglich einzelne Gegenstände ins Gesicht schleudern.

Die Entwicklung einer Ästhetik des 3D-Films steht also insgesamt vor einigen wichtigen Herausforderungen. Steinmetz zieht daher das folgende Resümee:

„Das Drehen in 3D erfordert eine neue Sensibilität aller Beteiligten am Produktionsprozess, angefangen beim Drehbuch. Eine andere, langsamere, Räume intensiver nutzende Erzählweise als im 2D-Actionfilm ist erforderlich, und hier müssen Erfahrungen in Deutschland und in Europa erst noch gesammelt werden. So scheint es eine Rückkehr zur Mise en Scène und weg vom hektischen Montagefilm zu geben, was dem künstlerisch ambitionierten Film (alte) neue Möglichkeiten eröffnen würde. Auch die Abgrenzung gegenüber den 3D-Computerspielen ist erforderlich, in denen viel weniger differenziert gezeichnete Charaktere und Plots, stattdessen aber eher künstliche Welten im Vordergrund stehen“ (Steinmetz 2011, S. 38).

4 Filmanalyse zu *Hugo*

Martin Scorseses Familienfilm *Hugo* aus dem Jahr 2011 ist die Literaturverfilmung des preisgekrönten Kinderbuchs *Die Entdeckung des Hugo Cabret* (2007) von Brian Selznick. Der Film erhielt 2012 fünf Oscars (elf Nominierungen) und war ein großer Publikumserfolg. Er stellt Martin Scorseses erste Regiearbeit in 3D dar (Drehbuch: John Logan).

Hugo ist die Geschichte eines zwölfjährigen Jungen, der im Jahr 1931 in Paris lebt, zum Waisen wird und sich lange allein im Bahnhof Montparnasse durchschlägt, bis er endlich ein neues Zuhause findet.

Nachdem Hugos Mutter offenbar schon länger tot ist, stirbt auch Hugos Vater, ein Uhrmacher, bei einem Feuer im Museum. Er lässt einen Automaten zurück, eine defekte mechanische Figur, die er begonnen hatte, mit seinem Sohn zu reparieren. Hugos Onkel Claude nimmt den Waisen zu sich in seine Dachwohnung im Pariser Bahnhof Montparnasse. Dort bringt er ihm die Wartung der mechanischen Uhren bei, lässt ihn aber nicht zur Schule gehen. Als der trinkende Onkel eines Tages nicht mehr zurückkehrt, setzt Hugo allein die Wartung der Bahnhofsuhr fort.

Allein und mittellos begeht Hugo Diebstähle in der Bahnhofshalle, um sich Nahrung und Ersatzteile zur Reparatur des Automaten zu beschaffen, den Hugo als Erinnerung an den Vater mitgenommen hatte. Hugo ist dabei immer wieder auf der Flucht vor dem Bahnhofsvorsteher, der dafür bekannt ist, elternlose Kinder einzusperren und an das örtliche Waisenhaus auszuliefern.

Tatsächlich ist es aber der Spielzeughändler Papa George, der Hugo beim Stehlen erwischt. Als Strafe nimmt er Hugo das Notizbuch ab, in dem dessen Vater Skizzen über die Mechanik des Automaten eingetragen hatte. Hugo versucht es verzweifelt wiederzubekommen, weil er glaubt, der Automat könne schreiben und ihm eine Botschaft vom Vater übermitteln, sobald er repariert sei.

Durch die Hilfe des Mädchens Isabelle, dem Patenkind des Spielzeughändlers, bei dem es lebt, weil auch seine Eltern tot sind, erhält Hugo das Notizbuch schließlich zurück und gewinnt mit Isabelle seine einzige Freundin. Er nimmt sie mit ins Kino, weil sie keine Filme sehen darf; beide genießen heimlich eine Stummfilmvorführung.

Als es Hugo später gelingt, die Mechanik des Automaten zu reparieren, fehlt ihm ein herzförmiger Schlüssel zu seiner Aktivierung. Überraschenderweise trägt ausgerechnet Isabelle den Herzschlüssel an einer Kette.

Als die Kinder den Automaten damit in Gang setzen, entpuppt er sich nicht, wie erwartet, als Schreiber, sondern zeichnet eine zentrale Szene aus dem Film *Le Voyage dans la Lune* (*Die Reise zum Mond*, Georges Méliès 1902). Hugo kennt den Film nur aus den Schilderungen seines Vaters und ist überrascht, dass der Automat das Bild mit Georges Méliès unterschreibt, dem Namen von Isabelles Patenonkel und Ziehvater, den Hugo nur als den Spielzeughändler kennt.

Die Kinder finden schließlich in der Bibliothek der Filmakademie heraus, dass Georges Méliès vor dem Ersten Weltkrieg ein erfolgreicher Stummfilmregisseur war. Seine Geschichte und Filmausschnitte werden in Rückblenden gezeigt.

Trotz seiner Widerstände konfrontieren Hugo und Isabelle zusammen mit dem Buchautor, der über Georges Méliès schrieb, den verbitterten Regisseur mit seiner Vergangenheit. Es stellt sich heraus, dass Papa George selbst den Automaten gebaut hat.

Als ihm Hugo deshalb den Automaten aus dem Bahnhof holen will, wird er vom Stationsvorsteher aufgegriffen und eingesperrt. Es gelingt ihm zwar, sich zu befreien, doch auf der anschließenden Verfolgungsjagd kommt er fast unter den Zug. Ausgerechnet der Vorsteher rettet sein Leben, aber der Automat fällt dabei auf die Gleise. Es spielt aber keine Rolle mehr, weil Georges Méliès nun Hugo und den Automaten zu sich nimmt. Papa Georges selbst versöhnt sich auf einer Gala, auf der er für sein Lebenswerk geehrt wird, mit seiner Vergangenheit.

Der Film wurde unter anderem eine „Liebeserklärung an die Stummfilmzeit“ (filmABC 2012, S. 2) genannt und als eine „lesson in film history, disguised as a Children’s movie“ (Trilling 2011) oder „incredibly detailed and expansive tour of the filmmaker’s mind and memory“ (Fernandez & Giardina 2011) bezeichnet.

Scorsese’s Ambitionen im Film kommen nicht von ungefähr, tatsächlich hegt er eine große Leidenschaft für das Kino und seine Geschichte (vgl. Clement & Long 2012). 1990 hatte Scorsese deshalb zusammen mit anderen Filmgrößen wie George Lucas, Spielberg, Sydney Pollack und Francis Ford Coppola eine Film Foundation gegründet, die sich den Erhalt historischen und klassischen Filmmaterials zum Ziel gesetzt hatte (vgl. Fernandez 2011).

Diese Faszination für den Film erschöpft sich bei Scorsese aber eben nicht in der Begeisterung für vergangene Höhepunkte der Filmgeschichte, sondern bringt denselben Enthusiasmus für die neuen Technologien wie digitale 3D-Produktionen hervor.

Daher ist es nicht erstaunlich, dass Scorsese’s erster 3D-Film ca. 62 Filmminuten mit visuellen Effekten enthält und damit zur Hälfte aus dem Computer stammt (vgl. Stöcker 2012). Das deutsche Unternehmen Pixomondo war an der Gestaltung dieser visuellen Effekte maßgeblich beteiligt und verdiente dadurch eine Oscarnominierung.

Der Film verbindet damit die nostalgische Erinnerung an die Anfänge der Kinogeschichte mit den Mitteln modernster Filmtechnologien (vgl. Taylor 2012, S. 188). Zu prüfen ist, ob diese Verbindung filmästhetisch gelungen ist. Legato, der bei *Hugo* für die Visual Effects verantwortlich war, erklärt dazu:

“We used visual effects and stereo 3D not as separate items, but as a tasteful, integral part of the storytelling, as important as music and lighting and acting” (Robertson 2012, S. 24).

Diese These soll im Weiteren geprüft werden. Dafür ist die Gestaltungswirkung des Films im Dreidimensionalen unter besonderer Berücksichtigung von Scorsese’s Räumlichkeitskonzept zu analysieren.

Hugo zeigt in der ersten Einstellung das Zusammenspiel mehrerer Zahnräder, die offenbar zu einem mechanischen Uhrwerk gehören. Das Bild ist räumlich zentral auf das größte Zahnrad ausgerichtet, das von einem Ring umgeben in der Mitte liegt. Mit der folgenden Überblendung übt Scorsese seinen ersten Kunstgriff aus.

Die Eingangsszene wird mit einem Blick über die Stadt Paris bei Nacht überblendet, wobei der Triumphbogen auf dem Place Charles de Gaulles exakt an die Stelle des zentralen Zahnrades tritt. Seine kreisförmige Anlage, von der nicht nur die Avenue des Champs-Élysées ausgeht, sondern sich insgesamt zwölf Avenuen sternenförmig in alle Himmelsrichtungen erstrecken, parallelisiert die mechanischen Streben des Uhrwerks zuvor. Diese bilden damit optisch die Achsen eines Rades, in dessen Zentrum der Triumphbogen steht.

Die Stadt liegt im Dunkel, doch ihre Straßen sind hell erleuchtet. Die Lichtbewegungen des Verkehrs wurden mit langer Belichtungszeit so aufgenommen, dass sich die einzelnen Lichter zu Lichtsträngen verbinden. Sie stellen gewissermaßen die Adern der Stadt dar, in denen das Leben pulsiert. Der leuchtende Kranz der Avenuen ersetzt exakt die Achsen des zentralen Zahnrades. Die Analogie zur mechanischen Maschine wird damit visuell explizit vollzogen.

Diese Analogie von Stadt und Maschine, die Hugo erst gegen Ende des Films verbal artikuliert, wird damit schon im Establishing shot deutlich, das heißt den „Einführungseinstellungen, meist Totalen, die mit Ort und Situation der jeweiligen Szene vertraut machen“ (Mikunda 2002, S. 17).

Diese visuelle Metapher, die dem Zuschauer damit das Thema des Films schon unbewusst vermittelt, bildet aber nur den Auftakt der ersten langsamen Kamerafahrt, die als nächstes über das Panorama von Paris schwenkt. Der Triumphbogen verschwindet dabei nach links, der Eiffelturm wandert langsam von rechts nach links durchs Bild. Die Bewegung erhöht die räumliche Wirkung, die aber vor allem davon lebt, dass der Betrachter das Stadtpanorama bis zum Horizont (scharf) sieht.

Die Bildkomposition ist in die Tiefe gestaffelt, wobei im Vordergrund die einzelnen Häuser gut erkennbar sind, vor denen Schnee fällt. Der Mittelgrund wird vom vorbeiziehenden Eiffelturm dominiert und eröffnet den Blick auf Horizont und Himmel im Hintergrund. Die Horizontlinie wird dabei durch das rötliche Licht der Dämmerung besonders hervorgehoben und verstärkt so die Tiefenwirkung.

Die Kamera schwenkt über die Stadtansicht, bis schließlich der Pariser Bahnhof Montparnasse ins Bild kommt. Der Bahnhof wird nicht frontal, sondern diagonal gezeigt und erstreckt sich an der Seite in den Hintergrund des Bildes, um ihm dynamische Wirkung zu verleihen (vgl. filmABC 2012, S. 4).

Vor dem Bahnhofseingang verleihen die Dächer und der rege Straßenverkehr dem Bild zusätzliche Tiefe:

„Architekturbilder, die viel Vordergrund zeigen, haben [...] ihren besonderen Reiz. Der Betrachter sieht das Bauwerk im Kontext zu dessen Umgebung und nicht modellhaft losgelöst. Menschen im Vordergrund machen das Bild lebendig“ (Tauer 2010, S. 464).

Dann erfolgt ein Schnitt auf das Pariser Panorama in Zentralperspektive. Die Aufnahme zeigt wiederum die räumliche Staffelung in die Tiefe: Im Vordergrund liegt das Häusermeer zu Füßen des zentralen Eiffelturms im Mittelgrund. In dessen Rücken erstreckt sich die Horizontlinie und als gewaltiger, bilddominanter Hintergrund der lichte Abendhimmel, über den links dunkle Wolken ziehen. Die Schichtung erzeugt in Verbindung mit der Tiefenschärfe und dem Blick bis zum Horizont den Eindruck großer Weite, die nur durch die aufziehenden Wolken etwas eingengt wird. Dadurch kündigt das Bild in all seiner Räumlichkeit die bevorstehende Unruhe bzw. die potenzielle Bedrohung, der Hugo ausgesetzt ist, an.

Die Verbindung zwischen der Stadt und Hugo wird geschaffen, indem die Kamera von der Panoramaansicht in einer einzigen überlangen Kamerafahrt, für die Scorsese bekannt ist (vgl. Stöcker 2012), den Blick wiederum auf den Bahnhof und schließlich in ihn hineinlenkt. Die Kamera schwebt dabei quasi vom

Himmel und nähert sich dem Bahnhof dieses Mal von der Seite der Gleise. Diese ziehen sich parallel Richtung Horizont, jedoch auch hier leicht diagonal, um die dynamische und damit räumliche Wirkung der Ansicht zu erhöhen.

Die Kamera folgt der Bewegung des Zuges, setzt die Bewegung entlang des Bahnsteigs und quer durch die Bahnhofshalle fort. Die Fahrt zwischen zwei (stehenden) Zügen ist zentralperspektivisch auf den Fluchtpunkt ausgerichtet. Räumliche Tiefe wird außerdem durch die Reisenden auf den Bahnsteigen geschaffen, die sich am linken und rechten Bildrand knapp vor der Kamera bewegen. Solche Bewegungen unmittelbar vor dem Objektiv sorgen automatisch für einen „Augenkitzel“ (Mikunda 2002, S. 155). Damit ist eine physische Aktivierung des Zuschauers durch eine nahe, intensive Änderung des Reizmusters gemeint, die entsprechende Reize auf der Netzhaut auslöst. Das Bild wird also durch das Vorbeiwischen von Objekten im Vordergrund mit Spannung aufgeladen, die sozusagen körperlich spürbar wird.

Solche Tracking shots müssen nach Mikunda nicht immer narrative Funktion besitzen. Vielmehr eignen sie sich hervorragend, um die direkte physische Teilnahme der Zuschauer zu bewirken (vgl. Mikunda 2002, S. 19).

Die Kamerafahrt lenkt den Blick schließlich durch die Bahnhofshalle bis zur großen Bahnhofsuhr über dem Eingang. Sie kommt vor dem Zifferblatt zum Halten, durch die der Zuschauer Hugos Augen spähen sieht. Taylor meint zum Ziel dieses langen tracking shots: „[It] establishes that, wherever we travel, we will end in the realm of the human“ (Taylor 2012, S. 189).

Im Gegenschnitt zeigt die Kamera nun Hugos Blickwinkel in einem high angle, aufgrund seiner erhöhten Position in der Uhr. Der Zuschauer bekommt somit gleichzeitig einen Überblick über das bunte Treiben in der Bahnhofshalle, in der viele Reisende unterwegs und verschiedene Läden und Stände zu sehen sind.

Weitere Schnitte stellen Hugos „Gegenspieler“, den Bahnhofsvorsteher mit seinem Hund Maximilian vor, der sich trotz seiner Kriegsverletzung auf das Einfangen von herumlungernenden (Waisen-)Kindern spezialisiert hat. Eine Großaufnahme von Hugos Gesicht zeigt deutlich Angst in seiner Mimik.

In den nächsten Szenen werden sämtliche Nebendarsteller des Bahnhofs eingeführt: Der Zeitungs- und der Buchhändler, das Blumenmädchen und die Cafébesitzerin. Sie erscheinen jeweils im Kontext des Bahnhofstreibens. Während sie bei typischen (Arbeit-)Tätigkeiten gezeigt werden, laufen daher weiterhin Passanten durchs Bild und erzeugen so fortgesetzt weiteren Augenkitzel. Die Szenerie ist ebenso bewegungs- wie detailreich gestaltet, sodass der gesamte Bahnhof dem Zuschauer als ein sehr lebendiger Ort vor Augen geführt wird, wo buchstäblich viel passiert.

Gegenschnitte erinnern zwischendurch immer wieder daran, dass der Zuschauer noch immer Hugos Perspektive einnimmt. Dies ändert sich erst in der nächsten Einstellungsfolge, die Hugo nun von außen zeigt, wie er durch die Gänge hinter dem Zifferblatt läuft. Der Zuschauer lernt so das verborgene Innenleben des Bahnhofs kennen.

Hugo läuft dabei durch einen schlauchförmigen, von Rohren flankierten Gang zunächst auf die Kamera zu und quasi unter ihr durch, sodass sie zeigen kann, wie er an einer Leiter in die Tiefe rutscht. Unten wechselt die Einstellung und Hugo läuft nun von der Kamera fort, wiederum durch einen von Rohren begrenzten, dunklen Gang. Die Kamera verfolgt ihn, bis er durch eine Klappe nach rechts abbiegt und eine gewundene Rutsche hinunterrutscht. Das Entlanglaufen des nächsten Ganges filmt die Kamera dagegen als Parallelfahrt, bei der die Metallstreben und andere Gegenstände im Vordergrund durchs Bild wischen. Hugo durchquert die Querstreben eines riesigen, sich drehenden Zahnrades, läuft anschließend eine Wendeltreppe hinauf und den nächsten Gang hinunter – die Kamera nun wieder im Rücken – bis er ein weiteres Zifferblatt erreicht.

Diese bewegungs- und durchaus temporeichen Szenen sorgen durch den vielfachen Reizwechsel, besonders im Bildvordergrund, oder durch den Blick in die Tiefe (Schächte) für eine starke dreidimensionale Wirkung.

Sie machen auch durch die Lichtgestaltung deutlich, dass sich das Innenleben des Bahnhofs, das heißt sozusagen seine Mechanik, deutlich von seiner

äußeren Erscheinung abhebt, die der normale Reisende erlebt: Im Verborgenen ist es dunkel, das spärliche Licht wirkt immer bläulich und damit kalt, statt hoher, lichter Räume in schöner architektonischer Gestaltung und warmem Licht gibt es nur enge Gänge, denen ihre Zweckorientierung anzusehen ist: Überall ragen Rohre und Zahnräder ins Bild. Dampf zieht allerdings durch beide Ebenen des Bahnhofs vielfach durchs Bild.

Als Hugo durch das zweite Ziffernblatt in die Halle späht, zeigt die Kamera als nächstes, was sein Auge sieht: Den Spielzeugstand des ehemaligen Filmregisseurs und Zauberers Georges Méliès, der selbst an einem Tisch inmitten seiner mechanischen Spielzeuge sitzt. Die Kamera fährt von oben – Hugos Blick folgend – auf ihn zu und zeigt Méliès schließlich frontal. Er wirkt durch seine unbewegte Haltung und erstarrte Mimik genauso unbelebt wie seine mechanischen Spielzeuge.

Eine Nahaufnahme fokussiert sein Auge, gewissermaßen den letzten lebendigen Teil in ihm, auf dem sich das Ziffernblatt spiegelt, hinter dem Hugo hervorspäht. Aus Schlüssellockperspektive beobachtet Hugo nun, wie Méliès eine Aufziehmaus bewegt und Besuch von seiner Paten- und Ziehtochter Isabelle bekommt. Währenddessen ist das Bild von schwarzen Begrenzungen rundherum eingeschränkt, die den Schlüssellockeffekt, das heißt die räumliche Enge des Blicks betonen.

Sobald Méliès zu schlafen scheint, läuft Hugo durch die Gänge in diebischer Absicht zum Stand. Die Kamera zeigt ihn dabei abwechselnd von vorn und schaut ihm von hinten über die Schulter. Als Hugo die Hand nach der Aufziehmaus ausstreckt, verengt sich die Kameraperspektive auf seine Innensicht – Hugo nähert sich dem Objekt der Begierde mit Tunnelblick.

Méliès hat ihm jedoch eine Falle gestellt und fasst Hugo blitzschnell. Die Maus zerschellt dabei am Boden. Ihr Fall in die Tiefe wird von oben gezeigt und erlangt und wirkt durch die starke dreidimensionale Tiefenwirkung bedrohlich wie ein böses Omen. Den Aufprall des mechanischen Spielzeugs und sein

Zerschmettern in viele Einzelteile zeigt die Kamera nach einem Schnitt als Nahaufnahme, um die eindringliche Wirkung noch weiter zu verstärken.

Im Schuss-Gegenschuss-Verfahren wird gezeigt, wie Méliès Hugo verhört und ihm seine gesammelte Beute (Zahnräder etc.) sowie das Notizbuch seines Vaters abnimmt. Als Méliès darin blättert, verdichten sich die Zeichnungen des Automaten zu einem Daumenkino, das die mechanische Figur zum Leben erweckt. Dieser Effekt stellt gleichzeitig eine erste Hommage an die Vorläufer der Kinogeschichte dar.

Als der Bahnhofsvorsteher durch die Rufe von Méliès aufmerksam wird, hetzt er seinen Hund auf Hugo. Eine wilde Verfolgungsjagd durch die Bahnhofshalle folgt. Dieses Mal ist die Perspektive jedoch anders: Statt von schräg oben aus der Distanz, nimmt die Kamera jetzt Hugos Kindersicht ein und jagt in seiner Augenhöhe zwischen den Passanten hindurch. Zwischendurch wird der Hund in Nahaufnahme gezeigt, der bellend in die Kamera und damit praktisch in den Kinosaal hineinjagt. So fühlt sich der Zuschauer selber angegriffen.

Scorsese inszeniert die ganze Verfolgungsjagd als Spektakel mit bester Raumwirkung – Dinge werden umgerissen, Menschen rempeln, es kommt zu Zusammenstößen. Die Reize wechseln ständig, zeigen viele dynamische Diagonalen, die sich in den Raum erstrecken, und sind besonders im Vordergrund intensiv, um die Dreidimensionalität zu verstärken. In Verbindung mit der Caféhausmusik und komödiantischen Elementen (der Bahnhofsvorsteher bleibt z. B. mit seinem geschienten Bein im Cello stecken) verliert die Verfolgung einen großen Teil des Schreckens.

Nachdem sich Hugo zurück in das verborgene Bahnhofslabyrinth gerettet hat, wird seine „Wohnung“ unter dem Dach gezeigt. Der Raum ist dunstig, nur von einem dumpfen Dachfenster erhellt. Der Automat ist noch unter einem Tuch verborgen, Hugos Gesicht in Großaufnahme zeigt seine Ratlosigkeit angesichts der vielen Einzelteile, die er noch einbauen muss bzw. die ihm fehlen. Ohne das Notizbuch weiß er nicht, wie es weitergehen soll.

In den nächsten Szenen wird Hugo bei seiner „Arbeit“ gezeigt. Er zieht verschiedene Uhren auf, kurbelt dampfumweht. Links und rechts drehen sich Zahnräder, die oft als Rahmen funktionieren und gleichzeitig visuelle Spannung durch ihre fortlaufende Bewegung induzieren. Denn es gibt zwar überall Zahnräder, aber sie laufen in jeder Szene wieder anders und stellen deshalb neue Reize dar.

Nach getaner Arbeit sieht Hugo durch das große Zifferblatt im Turm des Bahnhofs auf das abendliche Stadtbild von Paris. Auch hier wird wieder eine große räumliche Wirkung durch Staffelung in die Tiefe erzielt: Im Vordergrund links dreht sich ein großes Zahnrad, im Mittelgrund befindet sich zentral das Zifferblatt, durch dessen transparente Teile der Zuschauer mit Hugo auf das Stadtbild im Hintergrund sieht. Dieser erlangt durch seine Ausdifferenzierung weitere räumliche Tiefe. Zentraler Blickfang ist der Eiffelturm über den Häusern der Stadt. Dahinter offenbart sich wiederum der helle, pastellfarbene Himmel.

An dieser Stelle wird die inhaltlich-symbolische Bedeutung dieser räumlichen Perspektive sehr deutlich. Aus seinem (temporären) Lebensraum, der durch Enge und Mechanik gekennzeichnet ist, sieht Hugo auf die Weite der Stadt und einer ungewissen Zukunft entgegen. Das Licht der Dämmerung symbolisiert dabei die Hoffnung auf einen Neuanfang und ist damit Vorbote der weiteren Handlung.

Der Gegenschnitt zeigt Hugo nun von außen vor dem Zahnrad des Turmes. Während die Kamera langsam zurückfährt, wird Hugo somit optisch und buchstäblich selber ein kleines Rädchen im Getriebe der Uhr, des Bahnhofs und schließlich der Stadt.

Damit ist nach der ersten knappen Viertelstunde Spielzeit die Exposition abgeschlossen: Die Haupt- und Nebenfiguren sind eingeführt und in ihrem Lebens- bzw. Arbeitsumfeld Bahnhof vorgestellt worden. Der Ort (im Kleinen der Bahnhof Montparnasse, im Großen die Stadt Paris) wurde in seiner lebendigen Vitalität durch starke räumliche Eindrücke präsentiert. Erst jetzt wird der Titel *Hugo* in dreidimensionalen Buchstaben eingeblendet.

Ein wichtiges Gestaltungselement der dreidimensionalen Räumlichkeit sei schon an dieser Stelle analysiert: Es fällt bereits in diesen ersten Einführungsszenen auf, dass der Raum, durch den sich die Kamera bewegt, nicht leer, sondern von allerlei Partikeln erfüllt ist.

Die Luft ist selten klar in ‚Hugo Cabret‘: Ständig steigt Dampf auf, wirbelt Staub hoch, quillt Rauch, sprühen Funken, fällt Schnee. Natürlich nicht grundlos. [...] Durch die verschiedenen Schwebepartikel wird bei Scorsese selbst die Luft zum dreidimensionalen Raum“ (von Reden 2012).

Vor dem Pariser Stadtpanorama fällt langsam der Schnee, im und um den Bahnhof dampft es aus Schächten und Kaminen. Tatsächlich sind die diffusen Partikel im Film allgegenwärtig und sorgen subtil, aber wirkungsvoll für wechselnde Reize. Tauer (2010) beschreibt, wie diese Teilchen im Raum wirken:

„Mangels scharfer Kanten und Strukturen sind diffuse Medien wie Nebel, Rauch, Dampf, Dunst, Wasser oder Wolken schwer räumlich zu erkennen. Solche transparenten Volumina weisen kaum Konturen auf. Sie bestehen aus kleinsten Partikeln, die sich in ständiger Bewegung befinden. [...] Diffuse Medien lassen sich im Raum einordnen, wenn solide Objekte mit Linien und Kanten vorhanden sind, die das Grundskelett des Raums vermitteln. Das diffuse Volumen steht dann im Verhältnis zu diesen Objekten im Raum, wird beispielsweise davor, dahinter oder dazwischen empfunden. Sind die diffusen Medien in Bewegung wie im Falle von Rauch, Nebel oder Dampf, helfen auch Tiefenhinweise wie die Verdeckung oder die Bewegungsparallaxe bei der räumlichen Einordnung. Das Wahrnehmungssystem nimmt dann die festen Objekte im Raum als stereoskopisches Grundraster und erkennt die Lage der sich gasförmig ausbreitenden Medien, denn diese ziehen vorbei und verdecken etwas oder werden selbst verdeckt“ (Tauer 2010, S. 472-473).

Dies wurde im Film entsprechend realisiert: Den Schnee nimmt man vor dem Pariser Panorama im Vordergrund wahr, der Dampf im Bahnhof dringt zwischen den Bahnsteigen und Passanten hervor. In der Regel werden solche Effekte „durch digitale VFX“ [erzielt]. So können Nebel, Rauch, Feuer oder Wasser

Software-Partikelfiltern gezielt erzeugt, gesteuert und klar abgebildet werden“ (Tauer 2010, S. 472).

Bei der breiten Verwendung der diffusen Medien in Scorseses Film muss nach ihrer dramaturgischen Bedeutung gefragt werden. Bildgestalterisch sind sie zunächst zur Vertiefung des Raums da und zeigen seine Plastizität. Sie dienen dabei neben der räumlichen auch der atmosphärischen Aufladung der Szene, indem sie die schnee- oder staubgesättigte Luft buchstäblich fühlbar machen. Diese Funktion kann für alle Arten der diffusen Objekte in *Hugo* gelten.

Bei näherer Betrachtung des Films ergibt sich aber darüber hinaus, dass die verschiedenen Arten der diffusen Objekte (Schnee, Dampf und Staub) jeweils nur in bestimmten Szenen erscheinen. Dies legt nahe, dass sie eine inhaltliche Bedeutung bzw. symbolische Funktion besitzen. Als These für die weitere Analyse kann schon hier folgende Vermutung aufgestellt werden, die es im Weiteren zu testen gilt.

Die Staubpartikel bzw. staubgesättigte Luft erscheinen als erstes in Méliès Spielzeugladen. Sie umgeben sein unbewegtes Haupt und sind um ihn, als er durch das Notizbuch von Hugos Vater blättert (das die Zeichnungen seines eigenen Automaten enthält, wie der Zuschauer später erfährt).

Einer der wenigen anderen Orte, an denen Staubpartikel auftreten, ist Hugos Dachwohnung, in der er am Automaten, der letzten Erinnerung an seinen Vater, arbeitet. Daher kann geschlossen werden, dass die Staubpartikel die materielle Entsprechung der Erinnerung der beiden Protagonisten sind. Sie materialisieren ihre traumatischen Vergangenheitserfahrungen, die ja in ihren gegenwärtigen Leben tatsächlich noch so präsent sind wie der wirkliche dreidimensionale Raum. Scorsese weist den schwebenden Staubpartikeln damit eine wichtige narrative Funktion zu: Sie beweisen die Allgegenwart – und Allmacht – der Vergangenheitserinnerungen von Hugo und Méliès.

Anders verhält es sich dagegen mit dem Medium Dampf. Es ist im Film fast allgegenwärtig – in allen Sphären des Bahnhofs (Gleise, Bahnsteig, Bahnhofshalle, Hugos Labyrinth) sowie auf den Straßen und über den Dächern

der Stadt. Der Dampf kann damit als Sinnbild der Geschäftigkeit gelten. Er steht für Aktivität und Betriebsamkeit. Dies gilt erstens für die menschliche Sphäre, denn Dampf steigt in allen Massenszenen auf, die viele Menschen in der Bahnhofshalle oder auf der Straße zeigen. Zweitens stammt der Dampf aber natürlich von den Maschinen selbst. Dampfmaschinen waren zur damaligen Zeit noch stark im Einsatz, insofern dient die Allgegenwart des Dampfes der Visualisierung jener „Steampunk“-Ästhetik, die nicht zuletzt den Reiz des Films mitprägt.

Letzten Endes symbolisiert der Dampf damit Lebendigkeit und Aktivität im wörtlichen wie übertragenen Sinne. Dies entspricht der allgemeinen Metaphorik des Films, die Stadt und Uhrwerk gleichsetzt. Demzufolge haben eben auch Maschinen gewissermaßen ein Innenleben.

Der Schnee schließlich dient als diffuses Medium vor allem der atmosphärischen Gestaltung. Sein räumlicher Reiz ist weniger stark mit einer symbolischen oder narrativen Funktion verknüpft. Er wirkt in den Pariser Panorama-Aufnahmen vor allem stimmungsvoll und damit positiv. Als Medium winterlicher Kälte könnte man ihn darüber hinaus analog zur inneren Kälte der Einsamkeit von Hugo und Méliès deuten.

Nach Exposition und Titel nimmt der Film die Handlung wieder auf, als Méliès abends das Absperrgitter seines Ladens herunterzieht. Die Kamera zeigt zuerst das Gitter und dann Méliès Rücken frontal von hinten, weil sie Hugos Perspektive darstellt. Hugo steht hinter Méliès, um sein Notizbuch zurückzuholen, doch der Rücken des Spielzeughändlers wirkt wie eine fast bildfüllende Wand – ein menschliches Absperrgitter. Zudem droht ihm Méliès erneut mit dem Bahnhofsvorsteher, der Hugo „wegsperrt“ soll. Die Drohung korrespondiert mit dem Absperrgitter des Ladens. So wird gleich mehrfach und eben auch räumlich demonstriert, dass sich Hugo außerhalb des Gesetzes bewegt und buchstäblich von der Gesellschaft ausgeschlossen ist.

Mit der Ankündigung, Hugos Notizbuch zu verbrennen, geht Méliès nach Hause. Hugo folgt ihm, muss dafür aber den Bahnhof verlassen. Seine zögernden

Schritte beweisen, dass er das einzige verbleibende Areal, in dem er sich wenigstens ein bisschen sicher fühlt und das durch die Uhren für ihn noch mit der Welt des Vaters verbunden ist, auf keinen Fall verlassen will.

Die räumliche Gestaltung spiegelt ebenfalls Hugos Zögern angesichts einer als übermächtig und feindlich erlebten Welt außerhalb des Bahnhofs wider. Méliès hat den Bahnhof bereits verlassen, durch die geöffnete Tür sieht der Zuschauer mit Hugo den Blick auf die abendliche, verschneite Stadt. Die Kamera blickt zurück auf Hugo, der stehengeblieben ist.

Die nächste Einstellung zeigt ihn aus einigem Abstand von hinten: Hugo steht allein vor den geschlossenen Bahnhofstüren. Sie bilden bis zur Brusthöhe von Hugo eine dunkle, feste Wand. Darüber eröffnen die Glaseinsätze in den Türen und den Fenstern darüber den Blick auf die Stadt. Dies bedeutet zwar einerseits Transparenz, andererseits handelt es sich um Gitterfenster, die wiederum das Motiv des Einsperrens aufgreifen. Tatsächlich richtet sich die meterhohe Bahnhofswand wie eine Gefängniswand vor Hugo auf. Sie macht deutlich, dass Hugo in Wirklichkeit schon längst eingesperrt ist, auch wenn ihn der Stationsvorsteher noch nicht aufgegriffen hat. Er ist durch seine Vergangenheit, seine Erinnerungen und die unverarbeitete Trauer so an den Ort des Bahnhofs gebunden, dass er übermächtige Kräfte braucht, um ihn zu verlassen.

Der Raumeindruck der Bahnhofswand wird zudem durch vier deckenhohe Pfeiler betont, die die Massigkeit der Wand verstärken. Gleichzeitig erinnert der symmetrische Aufbau entfernt an einen klassizistischen Tempel, den Hugo sich nicht zu betreten getraut, weil er übermächtige Kräfte fürchtet. Zudem sind die Türen im geschlossenen Zustand so vollkommen in den Gesamteindruck der Bahnhofswand integriert, dass sie quasi nicht mehr existent sind. Diese räumliche Anordnung demonstriert, wie schwer es ist, in dieser Situation einen Ein- bzw. Ausgang zu finden.

Der gewaltige Eindruck wird noch durch Hugos Position genau in der Mitte des Bildes verstärkt. Diese Symmetrie bildet in diesem Fall jedoch keine harmonische Ordnung ab, sondern fördert den Eindruck, dass Hugo sozusagen

auf ganzer Breite einem geschlossenen, ablehnenden System gegenübersteht. Er selbst wirkt dagegen geradezu winzig klein, verloren und machtlos.

Diese Szene demonstriert sehr deutlich die „innere Architektur der Scorseses-Filme“ (Seeßlen 2003, S. 463). Seeßlen beschreibt sie ausgehend von Scorseses früheren Filmen durch folgendes Schema:

Der Held lebt am Anfang in einem geschlossenen sozialen, moralischen bzw. ästhetischen System. Als nächstes versucht der Held, den geschlossenen Raum zu verlassen und beginnt damit seine Mission, die Seeßlen mit einer inneren Passion auf der Suche nach Erlösung deutet. Um diese Mission zu beginnen, muss der Held die Grenzen seines gewohnten Systems aktiv überschreiten. Auf seinem weiteren Weg begegnet er dann zahlreichen Widersachern und Hindernissen, bis ihm am Ende nur Tod oder erfolgreiche Befreiung bleiben. Nach dem üblichen Scorsese-Schema wird ihm beides verweigert. Stattdessen dreht sich der Held im Kreis, gelangt am Ende wieder an den Anfang. Im Vergleich zur Ausgangssituation hat er zwar meist mehr Bewusstsein entwickelt, aber auch die Hoffnung verloren. Es bleibt ihm nur der Weg nach innen, in die Reflexion, die Scorsese gern durch Spiegelungen etc. visualisiert.

„Martin Scorsese dagegen zeigt den Raum der Einsamkeit – nicht das Wesen also, sondern das ‚Funktionieren‘ der Einsamkeit. Wir sehen Menschen zu, die ihre Einsamkeit überwinden wollen und dabei noch einsamer werden“ (Seeßlen 2003, S. 402).

Die weitere Analyse wird zeigen, dass Scorsese im Fall von *Hugo* dieses kreisförmige Schema am Ende bricht. Doch zunächst muss ihm auch Hugo folgen: Der Bahnhofsausgang symbolisiert die Grenze, die er überschreiten muss, um seine Mission aufzunehmen. Sie besteht zum einen in der Reparatur des Automaten, für die Hugo das Notizbuch braucht, zum anderen im Finden eines neuen Zuhauses, wobei dieses Motiv für Hugo unbewusst bleibt.

Vor dem Bahnhofsausgang stößt Hugo schließlich doch die mittlere Flügeltür energisch auf und überschreitet damit die Grenze seines Systems. Er wagt damit

den entscheidenden Schritt hinaus, der klein für einen Mann wie Méliès, aber groß für einen Jungen wie Hugo ist.

Der Gegenschnitt ist wiederum ein gutes Beispiel, wie Scorsese durch Tiefenstaffelung eine räumliche Tiefe erzeugt, die symbolisch ist. Der vorausseilende Méliès bewegt sich im Vordergrund dicht vor der Kamera, Hugo eilt ihm im Mittelgrund nach. Er sieht auch aus dieser Perspektive sehr klein aus, weil das gewaltige Bahnhofsgebäude nun hoch hinter seinem Rücken aufragt. Dieses verstärkt den Tiefeneindruck außerdem durch seine transparente Bauweise, weil der Zuschauer durch die vielen Glaselemente hindurch auf die innere Bahnhofswand sehen kann.

Die räumliche Wirkung wird hier durch die Lichtführung ergänzt – der Bahnhof strahlt noch warmes, gelbliches Licht aus, das Hugos heimatliche Verbundenheit zu dem Ort reflektiert. Alles außerhalb des Bahnhofs und damit auch Méliès und Hugo liegen in schwachem Licht, das kalt und bläulich wirkt. Es steht für die Kälte der feindlichen Außenwelt, die Hugo nun betreten hat.

Die Dreidimensionalität der Einstellung wird auch durch verschiedene Bewegungsreize gefördert. Links sind zwei Männer mit funkensprühenden Schweißarbeiten beschäftigt, von rechts fährt ein Auto vorbei, vor und im Bahnhof gehen einzelne Passanten hin- und her. Vor allem aber geht Méliès nach vorne aus dem Bild. Dadurch werden die Größenverhältnisse fast überzeichnet: Bevor Méliès aus der Einstellung verschwindet, ist er übermächtig groß und unerreichbar für den kleinen, ihm nacheilenden Hugo.

Die nächsten Einstellungen zeigen, wie Hugo Méliès weiter auf seinem Nachhauseweg folgt. Dieser führt durch verschiedene enge, dunkle Gassen, die Hugos Labyrinth im Inneren des Bahnhofs parallelisieren. Dadurch werden Méliès und Hugo durch die räumliche Gestaltung, die ihre innere Enge und Dunkelheit symbolisiert, erneut gleichgestellt.

Aus Kaminen und Kellerschächten dampft es dabei an allen Ecken und Enden, Sinnbilder der geschäftigen Stadt, aber es schneit auch leicht und verweist damit auf die innere Gefühlskälte und Erstarrung, die sowohl von Hugo als auch von

Méliès Besitz ergriffen hat. Beide Charaktere stehen im dunklen Gegensatz zum warmen Licht, das anheimelnd aus den Häusern dringt.

Der Höhepunkt des bedrückenden Heimwegs ist der Gang über jenes friedhofsartige Gebiet, das bedrohliche, ver mummt Skulpturen flankieren. Die erste Einstellung zeigt den Friedhof von einem Tor zum anderen. Das hintere Tor ist leicht geöffnet, man sieht die schwach erleuchtete Hausfassade auf der Straße dahinter, das das Zuhause von Méliès ist, wie der Zuschauer kurz darauf erfährt. Der hintere Torausgang wird durch eine einzige Laterne über dem Tor betont. Insgesamt bildet die Einstellung damit eine räumlich tiefe Fluchtpunktperspektive, die durch die Reihen der Skulpturen rechts und links des Hauptganges zusätzlich den Eindruck eines Tunnels evoziert. Nur der Boden leuchtet hell vom Schnee und fungiert damit als Wegweiser. Die narrative Funktion des Raumes besteht folglich in der Aussage: Der Weg nach Hause führt durch die Auseinandersetzung mit den Toten.

Beim Gang über den Friedhof wechselt die Kameraperspektive nach dieser Logik zwischen Low-Angle-Shot und High-Angle-Shot. Der Blick von unten entspricht Hugos Perspektive, über dem die Skulpturen drohend aufragend. Der Gegenschnitt zeigt gewissermaßen den Blick der Skulpturen von oben herab, mit dem Effekt, dass Hugo wiederum sehr klein erscheint.

Aufschlussreich ist, dass die Skulpturen nicht nur für die Toten und die Vergangenheit stehen, sondern auch für die Erstarrung der beiden Protagonisten selbst. Die Skulpturen werden zwar mit den beschriebenen Einstellungen aus einer Distanz heraus gezeigt, aber sie bilden äußerlich dieselbe Erstarrung (in Maximalform) ab, die sich beispielsweise auch in Méliès Haltung und Mimik zeigt. Zudem sind Skulpturen und Protagonisten beide von demselben kalten, blauen Licht umgeben.

Die nächste Einstellung zeigt von innen Méliès' Haustür, die dieser nun aufschließt. Folglich steht Hugo, nachdem Méliès drinnen ist, wiederum vor verschlossener Tür. Das Gitter in der Tür im Vordergrund bezieht sich wie der schmiedeeiserne Friedhofszaun in Hugos Rücken auf das Motiv des

Wegsperrrens. Ein Close-up auf Hugos Gesicht beweist die entsprechende Verzweiflung in seiner Mimik.

Anschließend zeigt die Kamera Hugo von der Seite. Er steht auf der Straße zwischen Méliès' Haus und dem Friedhof. Sie sind räumliche Symbole für seine Zukunft und Vergangenheit. Im Hintergrund überspannt eine Eisenbahnbrücke die Straße, über die gerade ein Dampfzug fährt. Auch dieses räumliche Gestaltungsmittel erhöht nicht einfach durch den bewegten Hintergrund die dreidimensionale Tiefenwirkung. Es steht darüber hinaus als verbindendes Element zwischen Zukunft und Vergangenheit. Der Zug – und damit auch Hugos Heim im Bahnhof – wird damit als Übergangsort positioniert. Allein durch diese Raumgestaltung wird der Zuschauer unbewusst über den weiteren Handlungsverlauf in Kenntnis gesetzt.

Die Kamera nimmt als nächstes Hugos Position ein und fährt langsam rückwärts. In der extremen Untersicht wirkt Méliès' Hausfassade wie die Mauer einer Festung. In seinem kleinen privaten Rückzugsraum, den er nur mit Frau und Patentochter teilt, will er niemanden eindringen lassen – vor allem nicht den Schmerz vergangener Verluste.

Hugo erhascht von außen nur kurze Einblicke in die Wohnung. Die Kamera fährt näher an die Wohnräume heran und zeigt mehr, als es Hugo von unten möglich sein könnte zu sehen. Dadurch wird aber der Kontrast zwischen familiären Szenen im warmen Licht und seiner Einsamkeit im kalten Licht draußen betont.

Als Hugo Isabelles Aufmerksamkeit erregt, kommt sie nach unten. Die Kamera nimmt wieder die Seitenansicht an. Am linken Bildrand steht Isabelle in der Haustür, Hugo befindet sich inzwischen am Friedhofszaun, das den rechten Bildrand markiert. Zwischen ihnen liegt die Straße und im Hintergrund die Eisenbahnbrücke. Die Distanz zwischen Isabelle und Hugo zeigt zwar an, dass sie noch in keiner Beziehung zueinander stehen, doch die vollkommene räumliche Symmetrie der Einstellung kündigt bereits die Harmonie zwischen ihnen an.

Tatsächlich bewegen sich beide während des folgenden Gesprächs, das im Schuss-Gegenschuss-Verfahren gezeigt wird, aufeinander zu. Die räumliche Annäherung entspricht der emotionalen, da sich die abenteuerlustige Isabelle zur Hilfe bereiterklärt, obwohl sie im Gegenzug dafür (früher oder später) Hugos Geheimnis erfahren will, das mit dem Notizbuch verbunden ist.

Kaum hat Isabelle versprochen, dafür zu sorgen, dass Méliès das Notizbuch nicht verbrennt, wird in Nahaufnahme ein Streichholz entzündet. Doch das bildfüllende Licht entzündet nur Kerzen in Hugos Dachwohnung, wo sie zum ersten Mal den Automaten beleuchten. Im flackernden Kerzenschein wirkt das glänzende Gestell der mechanischen Figur in der Nahaufnahme beinahe beseelt und lebendiger als Hugo selbst.

In einer seitlichen Aufnahme sitzen sich Automat und Hugo nun am selben Tisch gegenüber. Die wiederum symmetrische Einstellung zeigt Hugo links im kalten, blauen Licht mit Dampf im Hintergrund und die mechanische Figur rechts im warmen, gelblichen Licht mit einem großen Zahnrad im Hintergrund. Die Bildmitte wird optisch durch eine Kerze geteilt. Die Symmetrie und das regungslose Verharren in ähnlicher Haltung auf beiden Seiten und die räumliche Nähe stehen für das enge Verhältnis, das Hugo zu dem Automaten aufgebaut hat, mehr noch, sie zeigen Hugos Identifikation mit der kaputten mechanischen Figur.

Close-ups führen erst Hugos trauriges Gesicht, dann die Projektionsfläche des Automatengesichtes vor, das allmählich überblendet wird. Der Automat ist nicht länger ein Metallskelett, sondern trägt wie in der Vergangenheit Kleidung.

In der Rückblende sieht der Zuschauer nun im goldenen Licht Hugos goldene Erinnerung an seinen Vater, der besagten Automaten mitbrachte. Er hat ihn defekt auf dem Dachboden des Museums, in dem er arbeitet, gefunden und mitgenommen, weil ihn niemand haben wollte.

Die Reparatur wird zum gemeinsamen Vater-Sohn-Projekt. Dabei wird der Automat verbal mit der toten Mutter assoziiert, die wie dieser aus London kam. Da der Automat sich nicht mehr bewegt, ist er gewissermaßen so tot wie die

Mutter. Andererseits steht er aber auch für Vater und Sohn selbst, weil ihm wie diesen wichtige Teile fehlen, ohne die Mensch und Maschine nicht richtig funktionieren, sondern wie erstarrt sind. Im Fall der Cabrets ist die tote Mutter der fehlende Teil der kleinen Familie, die ohne sie auch nicht mehr richtig „funktioniert“. Schon hier stellt die Arbeit am Automaten also ein Stück praktischer Trauerarbeit dar.

„In Hugo’s mind, fixing the broken and rusted automation has become equivalent to fixing what is broken in his own life“(Clement & Long 2012).

Die Rückblende zeigt außerdem im goldenen, verklärenden Licht den Vater in seinem Uhrmacherladen. Räumlich ist er in der Mitte des Bildes situiert und überall von Zahnrädern jeder Größe umgeben. Erst später wird er auch im Museum gezeigt. Als Ankündigung des nahen Todes ist es dort dunkler, gespenstische Exponate und Skulpturen erinnern an die Friedhofsfiguren und tatsächlich wälzt sich dem Vater hinter einer Flügeltür eine Feuerwand entgegen.

Noch immer im Rahmen der Rückblende sieht der Zuschauer, wie Hugo allein am Automaten arbeitet, als ihm sein Onkel Claude die Todesnachricht bringt. Ohne ein Wort des Beileids oder der eigenen Trauer nimmt Claude Cabret den Neffen sofort mit. Er stiehlt noch Taschenuhren des Bruders, der ihm offenbar ebenso wenig nah stand wie sein Neffe.

So sieht man Hugo mit dem Automaten im Arm, der nun auch für den toten Vater steht, hinter dem Onkel zum Bahnhof gehen. Die mechanische Figur ist sein einziges Gepäck, Hugo hat nicht einmal Kleidung mitgenommen und tatsächlich trägt er den ganzen Film über denselben Pullover.

Der Onkel fordert Dankbarkeit ein („Ohne mich wärst du jetzt im Waisenhaus!“) und wird gerade dadurch zu einer der latent bedrohlichen Figuren für Hugo. Er nimmt Hugo in die Lehre und zeigt ihm, wie die Bahnhofsuhren zu warten sind, erlaubt ihm aber keinen Schulbesuch mehr. Dafür sei „keine Zeit“ mehr – offenbar ebenso wenig wie zur Trauer. Die Zeit wird zum Mantra, während die

Kamera die Beerdigung des Vaters zeigt und schließlich mit einem Close-up auf Hugos Gesicht bzw. den Automaten die Rückblende beendet.

Als Kontrast zur traurigen Rückblende präsentiert Scorsese im Anschluss erneut das bunte Treiben in der Bahnhofshalle. Die Belebtheit des Ortes setzt Scorsese wiederum mit viel Augenzwinker um. Passanten laufen dicht vor dem Objektiv unscharf durchs Bild, während die Kamera der Cafébesitzerin folgt. Ihr Weg führt durch einen mittels Licht- und Schattenspielen visuell dynamisch gestalteten Raum. Zwischenschnitte zeigen Hugos „Schlüssellochblick“ aus einem Bahnhofsschacht, eine Nahaufnahme frischer, dampfender Croissants, die so dreidimensional wirken, dass der Zuschauer sie förmlich riechen kann. Nach weiteren Schnitten nimmt die Kamera wie schon beim ersten Diebstahl Hugos Tunnelblick auf und nähert sich mit ihm dem verführerischen Gebäck. Erst als Hugo zugreift, fährt sie um ihn herum, um dem Betrachter nun von außen zu zeigen, wie sich Hugo möglichst unauffällig verzieht.

Der Bahnhofsvorsteher – das Gesetz in Hugos Umfeld – kontrolliert die Zeit und scheitert anschließend bei seiner Annäherung an das Blumenmädchen, wie zuvor der Zeitungshändler bei der Cafébesitzerin scheiterte. Es scheint, als müssten alle Liebesgeschichten scheitern, solange Hugo den Herzschlüssel seines Automaten nicht gefunden hat.

Parallel zur Szene am Abend zeigt die Kamera nun das Absperrgitter des Spielzeugladens, das Méliès morgens aufzieht, doch dieses Mal aus umgekehrter Perspektive. Méliès wird von vorn gezeigt und spricht zu Hugo in seinem Rücken. Als dieser das Notizbuch zurückverlangt, überreicht ihm Méliès ein Taschentuch. Die Kamera filmt aus extremer Untersicht, wie beim Aufschlagen des Taschentuchs die Asche – und mit ihr alle Hoffnung – dreidimensional zu Boden sinkt bzw. dem Zuschauer entgegenrieselt. Das Taschentuch und die Asche erscheinen vorne scharf, Hugos Gesicht unscharf dahinter, um die räumliche Tiefe zu verstärken.

Als Hugo weinend fortläuft, trifft er auf Isabelle, die ihm ebenso sensibel wie beiläufig Asche und Tränen abwischt („In Büchern weinen sie die ganze Zeit“).

Sie ist der erste Mensch, bei dem Hugo seine Gefühle nicht verstecken muss und führt ihn buchstäblich und im übertragenen Sinne in ein neues Reich.

Isabelle nimmt Hugo mit zum „wundervollsten Ort auf Erden“, der Bahnhofsbuchhandlung. Die Kamera zeigt den Buchhändler zunächst in einer ähnlichen Einstellung wie den Spielzeughändler an einem Tisch inmitten seines Geschäfts, in diesem Fall von Büchern und Regalen umrahmt. Doch die Einstellung wirkt anders als beim starren Méliès nur kurz wie ein zweidimensionales Gemälde, dann löst die bewegte Mimik des Buchhändlers den Eindruck sofort auf, als er Isabelle freundlich begrüßt. Gegenüber Hugo verhält er sich reservierter, wie die Kameraperspektive zeigt. Er spricht von oben herab, das heißt aus einem high angle mit Hugo, der dementsprechend klein erscheint. Umgekehrt sieht man im Gegenschuss Hugos Perspektive aus dem low angle, der die Autorität des Buchhändlers durch die erhöhte Position seines Pultes suggeriert.

Die nächste Einstellung zeigt allerdings den ganzen Buchladen aus einer leicht schrägen Aufsicht und demonstriert damit die imposante Deckenhöhe des Raumes, in dem der Buchhändler nun selbst nur eine winzige Figur am rechten Bildrand ist. Der Raum wirkt ausgesprochen hoch, weit und vollkommen symmetrisch, da er links und rechts von Säulen und Bögen begrenzt wird.

Zum einen steht diese Raumaufnahme für den geistigen Freiraum, den die Literatur und die Freude am Lesen, das beide Kinder lieben, für sie eröffnet. Zum anderen bedeutet diese räumliche Weiter aber noch mehr, denn die extreme Aufsicht legt einen geradezu transzendentalen Blick einer höheren Macht nahe, der den Buchladen beinahe in einen heiligen Ort verwandelt.

„Der sakrale Raum [...] zerfällt in der Montage bei Scorsese in unterschiedliche Räume [...], die ganz unterschiedliche Ansätze der Sakralisierung aufweisen, und auch hier müssen wir beim Zuschauen und -hören selbst bestimmen, wie weit wir uns auf das ausgebreitete Material einlassen. Katholizismus, kritischer Materialismus, Spiritualität und Ikonografie werden auf der zweiten Ebene der

Komposition dabei von Inhalten auch wieder zu Formen, zu Elementen der polyphonen Komposition“ (Seeßlen 2003, S. 394).

In diesem Fall handelt es sich also um einen Buchladen und später um die Bibliothek der Filmakademie, die durch ihre räumliche Inszenierung als Sakralbauten erscheinen. Sie sind lichte Orte der Zuflucht, in denen wenigstens die Fantasie zu Hause sein kann, wenn ansonsten eine richtige Heimat fehlt.

Man könnte allerdings bereits die Inszenierung des gesamten Bahnhofsgebäudes, das Bocholte (2012) treffend als eine „Kathedrale der Mobilität“ bezeichnet, in diesem Sinne als sakralen Raum verstehen. Immerhin gewährt er Hugo Unterschlupf und die einzige Zuflucht, die ihm in seinem Waisenleben noch bleibt.

Entsprechend diesem Ort der Hoffnung hört Hugo nun auch die „frohe Botschaft“ von Isabelle, dass das Notizbuch noch ganz und die Asche nur ein Test war. Isabelle verspricht weiterhin Hilfe und wird zur Verbündeten im weiteren „Abenteuer“.

Zurück am Spielzeugstand, zeigt die Kamera Méliès erneut wie in der Mitte eines flachen Spielzeuggemäldes. Zentralperspektive und Rahmen fehlen normalerweise in Scorseses Filmen (vgl. Seeßlen 2003, S. 454). Ihre Funktion besteht darin, die Bildartigkeit bzw. das Bühnenartige einer Situation zu betonen, das heißt ihre Zweidimensionalität wird herausgestellt. Umso aufschlussreicher ist es, dass Scorsese ausgerechnet in seinem ersten 3D-Film gleich mehrfach solche flachen Einstellungen benutzt, um Méliès zu charakterisieren. Hier spiegelt die (mangelnde) Räumlichkeit die innere Erstarrung des ehemaligen Filmregisseurs wieder: „Scorsese-Helden [sind] entweder nervös oder versteinert“ (Havlik 2008, S. 162); hier spiegeln Hugo und Méliès beide Varianten wider. Im Gegensatz zu den ersten dieser Aufnahmen im Film, belebt sich allerdings in dieser Sequenz Méliès Mimik ein wenig, das heißt die Erstarrung und Ablehnung nehmen ab und entwickeln sich in Richtung Lebendigkeit, sprich Dreidimensionalität.

Hugo muss zunächst beweisen, dass er tatsächlich in der Lage ist, mechanisches Spielzeug zu reparieren. Dafür gibt ihm Méliès eine kaputte Aufziehmaus. Hugo hantiert intensiv mit den Werkzeugen, wobei sich der Fokus abwechselnd scharf auf die Arbeit der Hände im Vordergrund oder Hugos riesengroßes Gesicht dahinter richtet (ähnlich wie zuvor bei der Asche im Taschentuch).

Nachdem Méliès die reparierte Maus aufzieht, funktioniert sie tatsächlich und läuft über den Tisch. Für die Mausszene wurde Stop-Motion-Animation verwendet, die in 3D aufgenommen und durch visuelle Effekte ergänzt wurde (vgl. Robertson 2012, S. 24). So richtet sich die Maus beispielsweise in Richtung Hugo und Méliès so dreidimensional auf, dass das mechanische Spielzeug lebendiger wirkt als die beiden durch Verbitterung oder Trauer erstarrten Menschen im Spielzeugladen.

Die folgenden Einstellungen zeigen Hugo bei der Arbeit im Spielzeugladen, der nun nicht mehr frontal, sondern seitlich aufgenommen viel mehr Tiefe besitzt. Zwischenschnitte fokussieren auf die Zaubertricks, die Méliès Hugo beibringt, aber auch Hugos Blicke zu Isabelle, die mit anderen jungen Mädchen zur Musik des Caféorchesters Tango übt. Damit ist sie räumlich eindeutig der lebendigen, warm ausgeleuchteten Sphäre des Bahnhofs zugeordnet, während sich Méliès und Hugo zwar einander annähern, aber noch immer gemeinsam zwischen unbelebten Gegenständen sitzen und so vom echten Leben abgetrennt erscheinen.

Diesen Effekt unterstützt auch die Festnahme eines anderen elternlosen Jungen, die Hugo vom Spielzeugstand aus beobachtet. Sie macht ihm klar, dass er zwar vorübergehend, aber keinesfalls dauerhaft in Sicherheit ist. Deshalb beobachtet er intensiv aus seinen verschiedenen Schlupflöchern, wie der Junge im Büro des Stationsvorstehers eingesperrt und schließlich dem Waisenhausmitarbeiter auf der Straße ausgeliefert wird. Hugos Blick ist dabei parallelisierend ebenfalls durch Fenstergitter oder Begrenzungen der Uhren „eingesperrt“, um seine Angst vor eigener Verhaftung zu visualisieren.

Diese bedrohlichen Sequenzen in engen, begrenzten oder vergitterten Räumen werden durch weitere Aufnahmen im Buchladen als dem sakralen Raum gewissermaßen wieder ausgeglichen. Isabelle und Hugo nähern sich dort weiter an und Hugo erwähnt seinen Vater und das Kino. Um diese Liebe mit Isabelle zu teilen, schleichen sie sich in ein Kino, um sich einen Stummfilm anzusehen. Die Kamera zeigt beide Kinder in ihren Kinossesseln von vorn. Das Licht des Projektors erzeugt eine zentrale Korona über Isabelles Kopf, die sozusagen ihre Erleuchtung in Bezug auf das Kino symbolisiert. So wie sie Hugo den Sakralraum der Bahnhofsbuchhandlung eröffnete, hat ihr Hugo den Weg in den neuen (Erlebnis-)Raum des Kinos gewiesen.

Der Zuschauer sieht auch, was die Kinder sehen – Szenen aus der Stummfilmkomödie *Safety Last!* (*Ausgerechnet Wolkenkratzer*, Fred Newmeyer & Sam Taylor 1923). Auch auf dieser Leinwand spielen Uhren eine wichtige Rolle, so hängt Harold Lloyd schließlich am Zeiger einer Turmuhr. Mitten in der dramatischen Szene wird es für Hugo und Isabelle selbst „dramatisch“, da sie aufgegriffen und aus dem Kino geworfen werden.

Der Rückweg führt die Kinder teilweise dieselbe Strecke entlang, die Hugo Méliès auf seiner Verfolgung nachging. Insbesondere eine Totalaufnahme ist die gleiche, unterscheidet sich aber durch die Ausgestaltung erheblich in ihrer Atmosphäre. Sie zeigt einen Straßenzug von weit oben, der durch seine Tiefenstaffelung große räumliche Tiefe erzeugt. Im linken Vordergrund springen einzelne Kamine und Rohre auf den Dächern der Stadt ins Auge, im Mittelgrund zieht sich leicht diagonal eine von rechts kommende Straße in die Ferne und grenzt dadurch einige Häuserfassaden in der Mitte des Bildes ein. Um diese Ecke sieht man geradezu winzig klein und damit wieder wie kleine Räder im Getriebe der Stadt, Hugo und Isabelle biegen. Der Hintergrund ist ganz vom Himmel erfüllt. Anders als auf dem Nachhauseweg mit Méliès ist er nicht nachtschwarz, sondern vom goldenen Licht der Dämmerung erfüllt. Dieses warme Licht entspricht wie sonst die Erinnerungen oder Einblicke in Wohnräume dem Gefühl menschlicher Wärme, das nun zwischen Hugo und Isabelle entsteht.

Weitere Einstellungen zeigen die Kinder aus der Nähe und im intensiven Gespräch, in dem sie beide über ihre toten Eltern, die Aufnahme bei den Paten bzw. dem Onkel und über Kinofilme sprechen. Die Stadt wirkt im warmen Abendlicht nun gar nicht mehr wie ein bedrohliches Labyrinth.

Eine dieser Szenen deutet wiederum durch ihre räumliche Gestaltung den weiteren Handlungsverlauf an: Hugo und Isabelle gehen über eine Seine-Brücke, das heißt einen Ort des Übergangs. Während sich die Kinder im Vorder- oder Mittelgrund befinden, kreuzen Passanten und Dunstwolken vor bzw. hinter ihnen das Bild, um einmal mehr Augenkitzel und damit visuelle Dynamik zu erzeugen. Räumliche Tiefe erlangen die Einstellungen aber vor allem durch ihren differenzierten Hintergrund. Hinter der Brücke zieht in der Mitte des Bildes die Seine, von weiteren Brücken überspannt, in Richtung Horizont. Dieser ist durch eine Reihe Bäume und Häuser markiert. Am linken und rechten Bildrand laufen Straßenzüge mit Häuserfassaden in die Ferne, darunter erhebt sich auf der rechten Seite imposant Notre Dame. Über bzw. hinter dieser Urbanität gibt ein hoffnungsvoll lichter Abendhimmel sozusagen genug Raum für ein gutes Ende, auf das er verweist, denn das goldene Licht der Abenddämmerung erinnert an das goldene Licht, in dem Hugos Erinnerungen erscheinen.

Auf der anderen Seite der Brücke erstrecken sich Seine und Stadtbild in ähnlicher Weise in die Tiefe. Hier wird der Hintergrund allerdings vom Bahnhof Montparnasse erfüllt. Auf der Frage nach seinem Wohnort rückt erst Hugos Gesicht in den Fokus, dann sein auf den Bahnhof verweisender Finger. Der ausgestreckte Zeigefinger ragt als einziges scharfes Objekt und nah vor der Kamera quasi direkt in den Zuschauerraum.

Mit der nächsten Einstellung ist die Kamera zurück im Bahnhof, wo die Kinder dem Bahnhofsvorsteher begegnen. Interessanterweise ist auch dieser in einer Szene von einigen wenigen Staubpartikeln umgeben. Die These, dass ihre Dreidimensionalität Erinnerungen sichtbar macht, bestätigt sich auch in seinem Fall. Schließlich ist er ein Kriegsveteran, der unter dem Handicap eines geschienten, quietschenden Beines als Zeichen seiner Vergangenheit leidet.

Diese Anspielung auf die mechanische Mensch-Maschine-Metapher rückt auch ihn teilweise in den Bereich der Erstarrung, die es ihm unmöglich macht, richtig zu laufen und sich dem Blumenmädchen anzunähern. Diesen Zusammenhang drücken die Staubpartikel aus, die demnach auch hier viel mehr als einen dreidimensionalen Reizeffekt darstellen.

Als Isabelle darauf drängt, Hugos Unterschlupf zu sehen, rennt Hugo weg. Die Kamera folgt den beiden in einem langen tracking shot. Eine große Anzahl von Passanten läuft vor und hinter den Kindern durchs Bild. Dieses Gegen-den-Strom-Schwimmen erzeugt große räumliche Tiefe.

Anschließend zeigt die Kamera Hugo (und danach Isabelle) von vorn, die beim Laufen rechts und links von Reisenden angerempelt werden. Hier spürt der Zuschauer fast physisch die große, bedrängende Nähe, vor der Hugo flieht. So wie ihm die Reisenden körperlich zu nah kommen, kommt ihm Isabelle emotional zu nah. Gegenschnitte auf die entgegenkommenden Reisenden zeigen diese als eine Mauer aus Anzügen, die wie eine Wand erscheinen. Die „kopflosen“ Aufnahmen in Brusthöhe beweisen, dass die Kamera hier wieder die subjektive Sicht der Kinder einnimmt.

Isabelle kommt nicht gegen den Widerstand an und fällt im Gedränge zu Boden. Die Kamera bleibt subjektiv, denn sie zeigt jetzt entsprechend ihrer Perspektive nur noch das Meer der entgegenkommenden Schuhpaare. Diese Subjektivität wird in der nächsten Einstellung ins Unmögliche gesteigert, als Isabelle die über sie laufenden Schuhe nun wie durch einen Glasboden von unten sieht. Ihr angstvolles Gesicht wird mit dieser Einstellung überblendet, der Gegenschnitt von oben auf den Strom aus Hüten der Reisenden betont noch einmal die Übermacht der Menschenmenge.

Auf Isabelles verzweifelte Rufe kehrt Hugo zurück und reicht Isabelle seine helfende Hand. Im Tumult rutscht dabei Isabelles Kettenanhänger aus dem Kragen und offenbart sich nun als der fehlende Herzschlüssel für Hugos Automaten. Als die Kinder ihn ausprobieren, zeichnet der Automat im zweiten Anlauf die Schlüsselszene aus dem Film *Le Voyage dans la Lune*, von dem

Hugo Isabelle zuvor erzählt hat. Er selbst kennt den Film nur aus Erzählungen des Vaters, erkennt aufgrund dessen aber die Rakete, die direkt in das Auge des Mondes fliegt, wieder. Mit dem Bild integriert Scorsese eine weitere Hommage an die frühe Filmgeschichte, die die Handlung vorantreibt, denn der Automat unterschreibt die Filmszene mit George Méliès, Isabelles Paten, dem Spielzeughändler.

In Isabelles, das heißt Méliès' Zuhause finden die Kinder daraufhin im Geheimfach eines Schrankes eine Kiste, die sich im Fallen öffnet, sodass alle Blätter und Bilder im Zimmer herumwirbeln. Sie stehen für das Filmwerk von Méliès, dessen Vergangenheit hier buchstäblich ans Licht drängt. Die in 3D herumwirbelnden Papiere erzeugen die optische Illusion einer Animation, ähnlich einem Daumenkino (vgl. Robertson 2012, S. 24).

Aber Méliès lehnt sein Werk weiter ab und bezeichnet sich explizit als „kaputtes Aufziehspielzeug“. Hugo nennt er ausgerechnet „herzlos“. Trotzdem hat sich nun, da der Herzschlüssel (und die Filmvergangenheit) gefunden sind, etwas geändert. Dies drückt Scorsese auch räumlich aus. Hugos Rückweg erscheint noch unter dem Eindruck der bedrückenden (Friedhofs-)Figuren, die im high angle auf Hugo herabsehen, aber der Bahnhof strahlt warmes Licht aus, beinahe wie ein richtiges Zuhause.

Diese Veränderung setzt sich auch im Inneren fort – der Buchhändler ist herzlich und schenkt Hugo ein Buch, die Annäherung von Bahnhofsvorsteher und Blumenmädchen gelingt und mit einem Mal stehen ihre Namen und nicht mehr ihre Funktionen im Vordergrund. So wie Hugo zuvor ausgesprochen hat, dass er durch das Reparieren des Automaten hoffte, weniger allein zu sein, gesteht auch Gustave, der Bahnhofsvorsteher, dass seine Kriegsverwundung nicht mehr heilen wird. Doch das Blumenmädchen Lisette stellt die Symmetrie zwischen ihnen wieder her, indem sie von ihrem eigenen Verlust, dem im Krieg gefallenen Bruder, erzählt und so eine Verbindung gerade durch die Wunden der Vergangenheit schafft. Die Symmetrie zeigt sich auch in der Totalen, die beide

vor den gleichmäßig verteilten Blumenkübeln unter einem riesigen Breitwandplakat, das Herz und Auge symbolisch verbindet, zeigt.

Mit dem nächsten Schnitt bringt die Kamera den Zuschauer mit Hugo und Isabelle in die Bibliothek der Filmakademie. Noch stärker als die Bahnhofsbuchhandlung erstreckt sich hier ein sakraler Raum. Die meterhohen, gewölbten Decken und die lange Reihe der Rundbogenfenster links, durch die in sichtbaren Diagonalen lange Lichtstrahlen einfallen, entsprechen unverkennbar einer Kathedrale. Zugleich erinnern die Metallverstreibungen an den Bahnhof, bleiben also räumlich im Urbanen verhaftet. Der Lesesaal erstreckt sich diagonal in die Ferne, der Eindruck wird von den Regalen an den Wänden und den Tischreihen dazwischen intensiviert – die räumliche Tiefenwirkung aus dem High-Angle-Shot ist immens; Hugo und Isabelle wirken darin zunächst verloren.

Die Stimme des Buchhändlers lenkt sie aus dem Off zum richtigen Regal. Während sie suchend an den Buchregalen entlanglaufen, folgt ihnen die Kamera mit einem tracking shot, bei dem die Tischlampen (und Lesenden) an den Tischen unscharf durch den Vordergrund „wischen“.

Die Nahaufnahme zeigt mit *Die Erfindung der Träume* von René Tabard das Ergebnis der Recherche: ein (fiktives) Buch über die Anfänge der Filmgeschichte. Während sie darin lesen, zeigt die Kamera zunächst die Buchseite und macht sie mit dem nächsten Schnitt quasi lebendig: Dem Foto von *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* der Brüder Lumière folgt bildfüllend das echte, restaurierte Filmmaterial der Stummfilmzeit. Um beiden zweidimensionalen Medien aber mehr Dreidimensionalität zu verleihen, fährt die Kamera von der (Stummfilm-)Leinwand zurück, sodass auch noch die Zuschauer und deren erschreckte Reaktion im Vordergrund ins Bild kommen.

In ähnlicher Weise macht Scorsese weitere Episoden der frühen Filmgeschichte lebendig, indem er authentisches Filmmaterial mit Zwischenschnitten auf Hugo und Isabelle in der Filmbibliothek verbindet. So richtet sich Hugos Blick auf die Decke, die mit einer Adaption von Michelangelos Bild *Die Erschaffung Adams* bemalt ist. Vom ausgestreckten Zeigefinger Adams gehen dabei Lichtstrahlen

wie von einem Filmprojektor aus. Die Kamera folgt ihnen von links nach rechts, bis sie direkt auf einer (Stummfilm-)Leinwand münden, die – nun wieder bildfüllend – weitere Ausschnitte von Schwarz-Weiß-Klassikern präsentiert.

Die Inszenierung endet abrupt mit einer Nahaufnahme der Buchseite mit eben jener Schlüsselszene aus *Le Voyage dans la Lune* von Méliès, die der Automat gezeichnet hat. Als die Kinder verwirrt vom angeblichen Tod des früheren Filmmachers Méliès lesen, hilft ihnen Tabard, der Buchautor, weiter. Er erzählt ihnen von den 500 Filmen von Méliès – alle zerstört bis auf einen – und führt sie in ein Filmmuseum mit Méliès' Kulissen, Bildern und seiner Kamera.

Als Isabelle Tabard fragt, ob er Méliès kennenlernen will, erzählt dieser aus dem Off zu einer Rückblende von seiner ersten Begegnung mit dem Filmemacher, als er selbst noch ein kleiner Junge war. Der Zuschauer bekommt so das Filmset von Méliès und dessen frühere, begeisterte Art anschaulich vor Augen geführt. Tabard schildert die Rückblende wie einen Traum, dementsprechend fokussiert die Kamera nur auf den kleinen Jungen Tabard, dessen Umfeld leicht unscharf bleibt und „das verschwundene Schloss“ des gläsernen Filmstudios aus dem low angle, das heißt seiner subjektiven Klein-Jungen-Sicht zeigt.

Die folgenden Einstellungen visualisieren, wie Méliès am Filmset arbeitet und dort „Träume macht“. Die Kamera zeigt abwechselnd die Bühnenbilder und das Set, wobei es teilweise auch um räumliche Hinweise geht, z. B. wenn Méliès durch ein Aquarium mit Fischen filmen lässt, um eine Unterwasserszenen zu drehen.

Zurück im Bahnhof begleitet Isabelle Hugo beim Warten der Uhren. Als sie in der großen Uhr sind, die mitten in der Bahnhofshalle unter der Decke hängt, fällt Hugo ein verräterischer Schraubenschlüssel herunter und dem Stationsvorsteher Gustave vor die Füße. Der Fall des Werkzeugs ist einer der wenigen „klassischen“ 3D-Effekte in Scorseses Film. Erst sieht der Zuschauer die Perspektive Hugos, dem der Schraubenschlüssel entgleitet, dann fällt das Werkzeug dreidimensional auf das Publikum zu, weil die Kamera nun eine extreme Untersicht unterhalb der Uhr einnimmt. Hier wirkt das in Richtung des

Zuschauers fliegende Objekt aber nicht wie ein billiger Trick, sondern drückt vielmehr die Dramatik des Moments aus, da der Bahnhofsvorsteher aufmerksam wird und sogar ein (einseitiges) Gespräch mit dem vermeintlichen Claude Cabret beginnt.

Bei weiteren mechanischen Wartungsarbeiten unterhalten sich Hugo und Isabelle später über die Bestimmung. Sie sind dabei weiterhin von sich bewegenden Zahnrädern umgeben, die räumlich eine visuelle Dynamik erzeugen und inhaltlich gleichzeitig auf die Funktionsfähigkeit bzw. Lebendigkeit verweisen.

In diesem Kontext wird die anfängliche visuelle Metapher von Mensch, Maschine und Stadt auch verbal explizit. Hugo entwickelt seine Philosophie, nach der alles eine Bestimmung hat, sogar Maschinen. Folglich geht derjenige, der wie Méliès seine Bestimmung verliert, kaputt. Sie überlegen, ob es ihre Bestimmung ist, ihn zu „reparieren“, so wie es die Bestimmung des Buchhändlers ist, Büchern eine neue Heimat zu geben.

Dass auch Hugo eine Bestimmung, das heißt einen Sinn und eine Daseinsberechtigung hat, leitet er daraus ab, dass keine Maschine überflüssige Teile besitzt. Wenn die ganze Welt eine Maschine wäre, könnte er folglich auch nicht überflüssig und ohne Grund auf der Welt sein. Während er diesen Gedankengang ausführt, zeigt die Kamera noch einmal das abendliche Stadtpanorama von Paris am Triumphbogen, der im Zentrum leuchtender Verkehrsadern steht. Die Kamera fährt zurück und zeigt die Kindern nun hinter dem Zifferblatt der Bahnhofsturmuhre, wie sie auf die Stadt sehen. Der erleuchtete Eiffelturm erscheint in der nächsten Einstellung (Totale) von pulsierendem Verkehrsadern umgeben wie der Triumphbogen. Hier ergibt sich die visuell-räumliche Verknüpfung zu den Einstellungen des Filmbeginns.

In der folgenden Nacht erlebt Hugo einen Traum, der nicht gleich als solcher erkennbar ist. Wie gewohnt streift Hugo durch das Bahnhofsgebäude, klagt beiläufig und entdeckt dann vom Bahnsteig aus den Herzschlüssel auf dem Gleis liegen. Hugo springt zwischen die Schienen. Von vorne gesehen erstrecken sich

die Gleise auf einen Fluchtpunkt zu und die Bahnsteige engen Hugo links und rechts wie tunnelartige Gefängnismauern ein. Eine Nahaufnahme zeigt zuerst die vibrierende Schiene, dann erfolgt der Schnitt auf die Räder der Dampflok, ebenfalls in Nahaufnahme. Mit schnellen Schnitten wechselt die Perspektive auf den Zugführer, den Einheizer, auf die Gleise – jetzt quasi aus Sicht der Lok – zurück auf die Gleise usw. Überall tritt Dampf aus, Zeichen höchster Aktivität. Eine Aufsicht zeigt Hugo von oben, der wie gelähmt zwischen den Schienen stehen bleibt, anschließend die heranrasende Lok von schräg oben, als säße die Kamera auf ihr. Dichter, jetzt schwarzer Qualm zieht im Vordergrund auf, hüllt quasi die Zuschauer ein, während die Lok auf den Fluchtpunkt der Gleise, in dem sich Hugo befindet, zurast. Feuerfunken stieben auf, als die Räder bremsen, die Kamera nimmt wieder Hugos Sicht ein, der die ungeheuer große Lok frontal von schräg unten sieht. Dann wird die Situation endgültig surreal, da die Lok, nun von der Seite gesehen, weiterfährt, und zwar quer durch die Bahnhofshalle. Die Perspektive wechselt nun wieder auf die Sicht des Zuges, sodass der Zuschauer miterlebt, wie die Lok den Boden aufreißt, Steine und Gegenstände herumfliegen, Passanten zur Seite springen etc. – ein dreidimensionales Spektakel, aus dem Hugo in seinem Bett erwacht.

Die Traumsequenz spielt gleich auf zwei historische Ereignisse an. Zum einen noch einmal auf den Film der Brüder Lumière *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* aus 1895, der quasi in den Zuschauerraum hineinfuhr, und zum anderen auf ein Zugunglück am Bahnhof Montparnasse im selben Jahr, als eine defekte Lokomotive tatsächlich quer durch die Bahnhofshalle bis auf die Straße raste (vgl. Güssefeld 2012).

Nachdem Hugo (scheinbar) erwacht, hört er ein lautes Ticken und entdeckt ein Uhrwerk in seiner Brust. Als er aufspringt, werden auch die Beine und Arme mechanisch. Gleichzeitig klappen eine Reihe von Zahnrädern in die Dachwohnung, die Hugo von allen Seiten so umrahmen, dass er nun endgültig wie ein Rädchen im Getriebe wirkt. Nachdem ein von rechts nach links schwankendes mechanisches Teil kurz die Sicht auf Hugos Kopf verdeckt, sieht

dieser in der nächsten Einstellung so metallisch aus wie der des Automaten. Die Mechanik rückt immer näher an Hugo heran, bis er aufwacht.

Zusammen mit Tabard zeigen Hugo und Isabelle später Méliès und seiner Frau den letzten geretteten Film: *Le Voyage dans la Lune* bindet Scorsese für den Zuschauer hier wiederum im handkolorierten Original ein. Danach erzählt Méliès seine Geschichte, die Scorsese ebenfalls in bewegte Bilder verwandelt: Nach einer Rückblende von einer Nahaufnahme des alten zu einer Nahaufnahme des jungen Méliès erlebt der Zuschauer mit, wie er als Zauberer anfing, sein erstes Theater gründete und schließlich in dessen Werkstatt den Automaten baute. Die Begegnung mit der Kinematographie bei einem Wanderzirkus inspirierte ihn zu eigenen Filmen, die er als Zaubertricks einer neuen Dimension verstand – mit bewegten Bildern. Indem Scorsese Méliès diesen Sprung begeistert schildern lässt, schafft er ein Äquivalent analog zum Sprung vom 2-D-Kino zum 3D-Kino. Méliès baute sich aus den übrigen Teilen vom Automaten eine eigene Filmkamera und verkaufte sein Theater, um Filme zu machen. Nach dem Ersten Weltkrieg wollte aber niemand mehr seine amüsanten Filme sehen und er musste das Filmstudio verkaufen, den Automat verschenkte er und verbrannte seine alte Kulissen. Die züngelnden Flammen im Vordergrund scheinen dabei im Zuschauerraum zu lodern. Vom restlichen Geld erwarb Méliès den Spielzeugstand, in dem er am Ende der Rückblende wieder wie im Zweidimensionalen erstarrt sitzt.

Hugo rennt als nächstes zurück zum Bahnhof, um den Automaten zu holen. Ausgerechnet in dieser Situation wird er vom Bahnhofsvorsteher festgenommen und eingesperrt. Dank seiner mechanischen Kenntnisse kann sich Hugo befreien und flieht. Es entwickelt sich einmal mehr eine wilde Verfolgungsjagd quer durch den Bahnhof. Wachhund Maximilian ist Hugo so dicht auf den Fersen, dass er dem Publikum in den 3D-Einstellungen ins Gesicht zu springen scheint. Der Hund jagt Hugo treppauf durch das innere Bahnhofslabyrinth. Noch einmal entfalten die Einstellungen ihre räumliche Tiefe, z. B. erstreckt sich das Treppenhaus aus dem abwechselnden Low-Angle-Shots mit dem High-Angle-Shots weit in die Tiefe. Eine extreme Aufsicht in den Abgrund des Pendelschachts

symbolisiert die dringende Gefahr, dass auch Hugo (sozial) abstürzt. Am Ende klettert Hugo durch das Zifferblattfenster der Turmuhr nach draußen und hält sich wie im Film *Safety Last!* am Zeiger fest. Der Abgrund wirkt im 3D-Stil durch das in die Ferne gestaffelte Stadtpanorama deutlicher tiefer als die eher flächige Vorlage des Stummfilms.

Als Hugo später doch noch geschnappt wird, fällt ihm der Automat aus der Hand, schwebt in Zeitlupe durch die Luft und dabei dreidimensional quasi durchs Publikum, bevor er auf die Gleise stürzt. Hugo springt ihm nach und dadurch wiederholen sich seine Albtraumszenen: Die Lok nähert sich, während Hugo zwischen den Schienen steht. Ausgerechnet der beherzte Griff des Stationsvorstehers rettet sein Leben und den Automaten.

Als Méliès mit den Worten „Dieser Junge gehört zu mir“ Hugo vor dem Waisenhaus rettet und ihn samt Automat in den Arm nimmt, ist Hugos Weg zu einem neuen Zuhause endlich am Ziel. Das Happy-End wird durch die letzten Szenen, in denen Méliès auf einer Filmgala und bei einer Party geehrt wird, noch einmal für alle Figuren bestätigt.

Scorseses Film verbindet damit Hugos Geschichte mit einer Hommage auf die frühe Kinogeschichte bzw. Méliès. Die allgegenwärtigen Leitmotive der Uhren und Uhrwerke sind deshalb nicht nur „Symbole für Vergänglichkeit“, sondern auch „Metaphern für die Kamera- und Projektionstechnik des analogen Kinos“ (von Reden 2012). Nicht umsonst späht Hugo immer wieder durch verschiedene Zifferblätter hindurch, als sähe er durch ein Objektiv.

Bei *Hugo* ist das übliche, kreisförmige Scorsese-Plot-Schema durchbrochen. Zunächst lebt Hugo zwar auch im verborgenen Teil des Bahnhofs Montparnasse. Angetrieben durch sein Ziel, den kaputten Automaten zu reparieren und so eine letzte Nachricht seines Vaters zu erhalten, überschreitet Hugo schließlich die Bahnhofsgrenzen, um sein Notizbuch wiederzuerlangen. Er überwindet alle Widerstände bis zur erfolgreichen Reparatur und Aufklärung über Méliès. Am Ende droht Hugo dennoch alles zu verlieren – zurück im Bahnhof wird er vom Bahnhofsvorsteher aufgegriffen und der Automat zerschellt auf den Gleisen. Bis

zu diesem Punkt entspricht Hugo dem Schema, jedoch nicht in seiner Auflösung, die zum Happy-End führt: Der Held wird doch erlöst, indem Méliès ihn samt dem Automaten aufnimmt. So kann er das Ausgangssystem des Bahnhofs endgültig verlassen und bekommt ein neues Zuhause, das ihn vor dem Zugriff des Gesetzes schützt.

Die Filmanalyse kommt zu dem Ergebnis, das das Urteil berechtigt ist: „Hugo is one of the few films to justify the technique’s revival“ (Taylor 2012, S. 189). Die räumliche Tiefeninszenierung erfüllt wie gezeigt häufig narrative Funktion. Sie symbolisiert u. a. das Innenleben oder die Beziehungen der Protagonisten. Darüber hinaus kann sie als Vorbote des weiteren Handlungsverlaufs zum Einsatz kommen. Die Raumgestaltung wird dabei eng mit der Bildkomposition und der Lichtgestaltung verbunden. Diffuse Medien verwendet Scorsese nicht nur, um den dreidimensionalen Raum auszufüllen und durch kontinuierliche Bewegung fassbar zu machen, sondern um durch sie die ätherische Ebene der Emotionen und Erinnerungen sichtbar zu machen. Insgesamt ist damit die Dreidimensionalität integrierter Teil des Storytellings, wie von Scorsese und seinem Team beabsichtigt.

„[Scorsese] nutzt die [3-D-Technik] in seinem ersten 3D-Film nicht für aufdringliche Effekte, sondern komponiert jede Einstellung so, dass sie die größtmögliche Tiefe und Intensität erzielt. Besser hat man das noch nie gesehen“ (Steiner 2012).

5 Vergleich der Räumlichkeit von *Hugo* mit anderen Scorsese-Filmen

5.1 *Shutter Island* (2010)

Der Psychothriller handelt vom US-Marshall Teddy Daniels (bzw. Andrew Laeddis), der mit seinem neuen Partner auf eine Gefängnisinsel für psychisch kranke Schwerverbrecher, *Shutter Island*, berufen wird, weil angeblich die Insassin Rachel aus der Klinik Ashcliffe ausgebrochen ist. Während der tagelangen Suche kommt ein Sturm auf und der US-Marshall verändert sich, da ihn quälende Erinnerungen an seine tote Frau und seinen Kriegsdienst (u. a. beim KZ Dachau) verfolgen. Aus den Albträumen werden allmählich Halluzinationen, Realität und Wahn mischen sich und am Ende wird klar, dass er seit zwei Jahren selbst Insasse der Psychiatrie ist, weil er seine Frau getötet hat, nachdem diese die gemeinsamen Kinder ertränkte.

Scorsese nutzt für seinen Thriller klassische Horror- und Film-noir-Elemente (vgl. Wernblad 2011, S. 213). Das ganze Filmset ist auf das Erzeugen fortgesetzter Spannung ausgerichtet:

„Nearly every camera move is fraught with excitement. The music, costumes, props and many rooms and halls of the fortress-prison are designed for maximum emotional effect” (Honeycutt 2010).

Als Gestaltungsmerkmale einer räumlichen Ästhetik, die im Rahmen dieser Arbeit relevant sind, können vor allem zwei Strategien Scorseses gelten: Zum einen der Einsatz diffuser Medien und zum anderen die Inszenierung der Räume auf eine Weise, die Assoziationen zum Gefangensein weckt.

Eine erste, deutliche Parallele zu *Hugo* ergibt sich aus Scorseses häufiger Verwendung diffuser Medien in *Shutter Island*, um die räumliche Wirkung zu erhöhen. Er zieht dazu mehrere Quellen heran. Es regnet fast ununterbrochen, wenn es nicht sogar schneit, selbst in vielen Innenräumen tropft es durch die

Decke. Daneben steigt gelegentlich Nebel, vor allem aber eine Menge Zigarettenqualm auf – die „Marshalls“, die Psychiater, Pfleger, selbst die Patienten rauchen, sodass in den meisten Szenen mit mehreren Personen Rauch durchs Bild zieht.

In den Außenszenen dient dieses „Aufladen“ des Raums mit visueller Spannung vor allem dem Erzeugen einer entsprechenden Atmosphäre. Aber selbst hier kann man von einer Entsprechung zwischen Natur und psychischem Zustand der Hauptfigur sprechen. So taucht in der ersten Einstellung die Fähre aus dichtestem Nebel sozusagen nur mit Mühe auf. Wenn man das Meer als Symbol des Unbewussten betrachtet, kann dieses Auftauchen aus Wasser und Nebel für das spätere mit Mühe errungene Bewusstwerden von Laeddis stehen.

Ähnlich verhält es sich mit dem Regen, der zunächst einmal wie der Nebel und in Verbindung mit dem häufigen Zwielight eine bedrückende Atmosphäre erzeugt. Darüber hinaus lässt sich die Allgegenwart des Regens als Umsetzung der Redewendung „Steter Tropfen höhlt den Stein“ lesen. Außerdem ist er Vorbote des Sturms bzw. Hurrikans – die entfesselte Natur steht für den zunehmenden Kontrollverlust, den Laeddis angesichts seiner zunehmenden Wahnvorstellungen und Paranoia erlebt.

Besonders interessant ist aber Scorseses häufiger Einsatz von Rauch und Qualm. Anders als der allgegenwärtige Dampf in *Hugo* handelt es sich hier nicht um ein positives Zeichen für Lebendigkeit, sondern steht gerade für das Gegenteil. Rauch ist mit Tod verknüpft, wie eine von Laeddis ersten Äußerungen klärt, als er über seine tote Frau spricht: „Rauch hat sie getötet nicht das Feuer“, stellt er klar. Gleichzeitig zündet er sich eine Zigarette an und gibt damit einen Hinweis auf seine Täterschaft.

Zudem geben ihm seine Wahnvorstellungen später ein, dass ihm mittels der Zigaretten Psychopharmaka verabreicht worden sein könnten. Insofern gibt der Rauch in *Shutter Island* nicht einfach nur den Zeitgeist wieder – so wie der Dampf im Zeitalter der Dampfmaschinen im Fall von *Hugo* – sondern ist eine kontinuierliche inhaltliche Anspielung darauf, dass der Tod (der Ehefrau) und

später auch Paranoia in diesem Kontext bedeutsam sind. Das bedeutet, dass Scorsese auch in *Shutter Island* diffuse Medien nicht nur als visuelle Effekte einsetzt, die die räumliche Inszenierung verbessern, sondern sie direkt mit dem Storytelling verknüpft.

Wie in *Hugo* gibt es auch in *Shutter Island* eine wichtige Szene mit herumwirbelnden Blättern. Obwohl es sich nicht um diffuse, sondern feste Objekte handelt, vermittelt auch ihr Schweben eine symbolisch-inhaltliche Botschaft. Daher gehören sie zu derselben Gruppe von Stilmitteln, die Scorsese dramaturgisch einsetzt, um die räumliche Wirkung in Hinblick auf ihre Dreidimensionalität zu verstärken und damit gleichzeitig eine handlungsbezogene Aussage zu machen.

Bei den betreffenden Szenen handelt sich um die Rückblende(n) über die Befreiung des Konzentrationslagers in Dachau, an dem Laeddis als US-Marshall im Krieg beteiligt war und dessen Eindrücke ihn traumatisierten. Im Zimmer des Kommandanten, wo dieser sterbend am Boden liegt, wirbeln vermutlich durch den hereinziehenden Winterwind überall Unterlagen im Raum herum. Scorsese inszeniert dies in verschiedenen Einstellungen, wobei die drei großen Fenster im Hintergrund für räumliche Tiefe sorgen. Die einprägsamste Einstellung zeigt allerdings ein Hitlerbild an der Wand in Nahaufnahme, umtanzt von wirbelnden Papierbögen. Ebenso eindrucksvoll ist der Low-Angle-Shot, der die Sicht des sterbenden Kommandanten einnimmt und auf diese Weise von unten die Dominanz des vor ihm stehenden Laeddis in Uniform einfängt, während die Papiere von allen Seiten um ihn herumwirbeln.

Diese Szenen zeichnen sich durch ein paradoxes Zusammentreffen von Gewalt und Ästhetik aus. Der blutende Kommandant, die Waffen, der Soldat in Uniform und das Wissen um die Situation wirken brutal, gleichzeitig bewirkt die klassische Musik Mahlers im Hintergrund, die sich mit den gleichsam tanzenden Blättern verbindet, eine Art paradoxe Poesie des Raumeindrucks.

Die tanzenden Blätter stehen inmitten von Tod und Zerstörung für die Hoffnung, die der Untergang des faschistischen Regimes verspricht. Die tanzenden

Unterlagen, die sonst wohlsortiert auf dem Schreibtisch gelegen haben mögen, repräsentierten damit das Ende der Ordnung. Da es sich aber um die Ordnung der Nazis handelt, wird der raumerfüllende Tanz der Blätter als etwas Positives inszeniert.

Sieht man die Szene im Zusammenhang mit dem Film als Ganzem, können die ungeordnet tanzenden Blätter außerdem für Laeddis' psychischen Zustand stehen. Auch in seinem Kopf herrscht schließlich Unordnung.

Besonders eindrucksvoll in Hinblick auf Scorseses Einsatz diffuser Medien als raumfüllende Elemente ist jedoch Laeddis erster Albtraum, in dem er seiner toten Frau auf einem Flur begegnet. Zunächst fallen mit den hellen Lichtstrahlen durch das Fenster in ihrem Rücken undefinierte helle Partikel herein, die ihren Kopf umspielen. Man hält sie erst für Blütenblätter o. Ä. und damit für ein positives Sinnbild der Liebe, das an Hochzeitsbräuche erinnert.

Die Stimmung im Traum schlägt aber um, wird zum Albtraum, als die Tote sich sozusagen auf der Metaebene an Laeddis wendet und ihn bittet, sie endlich loszulassen. Nun fallen dunkle, größere Partikel herab, und zwar mitten im Zimmer, scheinbar von der Decke. Der Zuschauer erkennt sie als Asche, die mit dem zuvor erwähnten Verbrennungstod der Frau in Verbindung steht. Am Ende der Szene verwandelt sich die Asche – nach einem Close-up auf Laeddis' leere Hände – in ein Flammenmeer.

Neben dem bloß räumlichen Effekt, die Leere visuell aufzuladen, besitzen die diffusen Elemente in *Shutter Island* ebenso wie in Hugo eine tiefere Bedeutung. Da es sich hier um einen Psychothriller hat, der das Unterbewusstsein und die Halluzinationen der Hauptfigur zum Thema macht, gilt diese bedeutungsgeladene Verwendung sogar in noch stärkerem Ausmaß als bei *Hugo*.

Die zweite wichtige Strategie der räumlichen Ästhetik Scorseses ist die spezifische Darstellung der (Innen-)Räume. Nicht umsonst bescheinigt Groh (2010) Scorsese daher eine „Durchgestaltung des begrenzten räumlichen

Systems“, durch die sich Scorsese eher als Designer denn als Regisseur präsentiert.

Lediglich die Umgebung von Dr. Cawley, dem einzigen Psychiater, der zwei Jahre lang mit humanen Mitteln versuchte, Laeddis zu heilen, strahlt Ruhe und Wärme aus. In den Innenräumen seiner Villa herrscht vor dem Kamin eine behagliche Wohnzimmeratmosphäre, doch selbst darin wird es durch Laeddis' Verdächtigungen gegenüber den Psychiatern schnell unbehaglich.

Das ebenfalls wohnlich wirkende Büro von Dr. Cawley in der Klinik ist in die Tiefe gestaffelt: Im Vordergrund sieht man die beiden „Marshalls“ sitzen, im Mittelgrund bewegt sich Dr. Cawley vor seinem Tisch. Hinter ihm sieht man durch die Lamellen eines Fensters die im Gang patrouillierenden Wächter. Sie bewegen sich dabei auf Metallstegen im sonst scheinbar leeren Raum, sodass die Tiefe des Hintergrunds zusätzlich verstärkt wirkt. Neben der Tiefenwirkung bleibt auf der Inhaltsebene der Gefängnischarakter der Klinik somit immer im Blick.

Daneben gibt es nur wenige Aufnahmen wie den grünen Klinikpark oder die zwischenzeitlich ruhige See, die Farbe und Friedlichkeit ausstrahlen. Sie dienen räumlich-zeitlich lediglich als kurze Atempausen vor den nächsten Spannungsmomenten, die sich auch wieder in Hinblick auf den Raum bedrückend darstellen.

Im Großen und Ganzen inszeniert Scorsese die Räume in *Shutter Island* nämlich als feindlich, wobei er unterschwellig die paranoide Sicht des Hauptcharakters nahelegt. Die meisten Räume wirken mindestens nüchtern und klinisch kalt, meist aber sogar bedrohlich. Um diesen Raumeffekt zu erzielen, bringt Scorsese bei jeder Gelegenheit Gitter ins Bild, um auf visueller Ebene schon lange vor der Auflösung dem Zuschauer zu signalisieren, dass Laeddis selbst ein Gefangener auf Shutter Island ist.

Die Menge der Gitter geht dabei weit über das Maß hinaus, was man bei „normalen“ Aufnahmen innerhalb eines Gefängnisses erwarten könnte. Selbst Außenaufnahmen spielen nämlich auf das Gittermotiv an. So stehen die beiden

„Marshalls“ zum Beispiel draußen wie dunkle Schatten im Gegenlicht, den Rücken zur Kamera, vor sich einen bildfüllenden Gitterzaun, der die Sicht, aber nicht den Weg auf den Park freigibt. Im Gegenschnitt nimmt die Kamera beide durch den Gitterzaun auf und zeigt in ihrem Rücken sogar noch einen weiteren, parallelen Gitterzaun. Dadurch überlagern sich die Gitter scheinbar undurchdringlich, sodass Laeddis' Gesicht in den zahlreichen Close-ups von nichts als unentrinnbaren Gittern umgeben ist.

Aber es muss sich gar nicht immer um „echte“ Zäune und Absperrungen handeln, die das Raumgefühl bestimmen. Oft ist es nur die Aufnahme von Fensterrahmen, Lichtmustern oder Badezimmerkacheln, die ein Gittermuster erzeugt. Gerade diese Subtilität, die durch ihren kontinuierlichen Einsatz umso eindringlicher wirkt, ist ein wesentliches Merkmal dieser räumlichen Ästhetik bei Scorsese.

Das Gitter stellt damit eine Art räumliches Leitmotiv und Symbol für Laeddis Zustand dar, und zwar sowohl für seinen psychischen (gefangen in seinen Wahnvorstellungen, Schuldgefühlen und Traumata) als auch für seinen physischen Zustand (er ist selber Insasse von Ashcliffe).

Neben dem Gitter-Motiv gibt es weitere Methoden, mit denen Scorsese Räume feindlich inszeniert. So wirkt der Augenkitzel, den die Kamera bei den tracking shots im Wald durch vorbeiwischende, unscharfe Bäume und Äste erzeugt, derart unruhig, dass dies die allgemeine Bedrohlichkeit der Situation unterstützt.

Darüber hinaus werden viele Gänge in *Shutter Island* zu unentrinnbaren Tunneln oder Sackgassen. So stellt sich schon die Zufahrt zu Ashcliffe wie ein Tunnel dar, rechts und links durch dicke Backsteinmauern begrenzt, ausgerichtet auf das nächste Tor zur Klinik im Fluchtpunkt. Der Raum signalisiert damit „Es gibt kein Entkommen“, lange bevor Laeddis (oder der Zuschauer) dies bewusst wahrhaben will.

Später sind es besonders die labyrinthartigen Gänge in Station C, die als Ganzes von außen wie eine uneinnehmbare Festung wirkt, die die Feindlichkeit der

Räume über das Tunnelmotiv hinaus sogar noch steigern, weil hier durch die Dunkelheit sozusagen noch eine weitere Einengung des Raums stattfindet.

Diese Inszenierung untermauert die Umsetzung des Scorsese-Schemas, nach dem der Held sich im Film nur im Kreis bewegt und am Ende zurück an den Ausgangspunkt gelangt, ohne sein ursprüngliches Ziel erreicht zu haben. Nichts könnte dieses ausweglose Im-Kreis-Laufen räumlich besser umsetzen als eine Insel. Laeddis gelingt es trotz Bewusstwerdung nicht, diesen Raum und damit auch seine psychischen Abwehrmechanismen zu verlassen.

Tunnel, Labyrinth, Blick durchs Gitter und symbolischer Einsatz diffuser Medien sind bei *Hugo* wichtige Merkmale der Raumgestaltung im Bereich des Bahnhofsinnenlebens oder der noch feindlich erlebten Stadt. Im Vergleich zu *Shutter Island* handelt es sich in ihrer Aussagekraft und Einsatzhäufigkeit um deutlich schwächere Spielarten der räumlichen Ästhetik, doch es ist offensichtlich, dass Scorsese diese Elemente der Dreidimensionalität bereits im Zweidimensionalen bei *Shutter Island* erprobt hat.

5.2 The Departed (2006)

Der Gangsterfilm *The Departed* (dt. *Departed – Unter Feinden*) ist die amerikanische Version eines chinesischen Films - *Wu Jian Dao (Infernal Affairs*, Andrew Lau & Alan Mak, 2002) - aus dem Jahr 2002, dem ersten Teil einer Gangster-Trilogie (vgl. LoBrutto 2008, S. 383). Scorsese ließ das Drehbuch auf die Bostoner Unterwelt adaptieren.

Der irische Mafia-Boss Frank Costello regiert diesen Bereich der Unterwelt, der sich vor allem durch seine Dunkelheit auszeichnet. So bleibt auch Costellos Gesicht lange im Dunkeln. Die Sphäre des Zwilichts bildet also den Bereich der Verbrecher, die sich von den Gesetzeshütern eben nicht sehen lassen wollen und ihre wahre Identität möglichst nicht preisgeben.

Das Verwirrspiel um echte und falsche Identitäten zieht sich durch den gesamten Film und wird dementsprechend auch räumlich umgesetzt. In seinem Zentrum stehen die beiden Polizisten Costigan und Sullivan, letzterer einer von Costellos Männern, die als „Ratten“ jeweils die Gegenseite infiltrieren und sich damit die meiste Zeit verdeckt auf potenziell feindlichem Terrain bewegen. Die räumliche Inszenierung dieses Versteckspiels weist deutliche Parallelen zu der Handlung auf.

Die Exposition stellt in einer Parallelmontage zunächst die beiden Hauptfiguren vor. Die Protagonisten Colin Sullivan und Billy Costigan werden jeweils mit Einstellungen über Abschnitte ihrer Polizei-Ausbildung eingeführt. Sie absolvieren offenbar dasselbe Programm, doch beim Vorstellungsgespräch für eine Sonderermittlungseinheit unterscheiden sich auch die räumlichen Perspektiven, die einen Gegensatz zwischen ihnen etabliert.

So positioniert Scorsese beispielsweise die Kamera in Sullivans erfolgreich verlaufendem Bewerbungsgespräch parallel oder im rechten Winkel zur Handlungsebene; beim erfolglosen Costigan wird derselbe Raum dagegen aus einem schrägen Winkel gefilmt (vgl. Havlik 2008, S. 133-136). Dieser schräge Blick erzeugt Unruhe statt symmetrischer Ordnung. Der Effekt wird dadurch verstärkt, dass in Costigans Gespräch auch die Figuren nicht frontal, sondern aus leichter Auf- oder Untersicht aufgenommen werden.

Scorsese verknüpft also zunächst Symmetrie, helle, hohe und transparente Räume mit Sullivan, der als scheinbar idealer Elite-Polizist für Recht und Ordnung steht. Dieser Eindruck gilt auch für das gesamte Gebäude der Sonderermittlungseinheit, das quasi die Sphäre von Gesetz und Ordnung räumlich positioniert. Die Architektur wirkt zunächst überall licht und transparent. Sie suggeriert: Hier bleibt nichts ungesehen, hier kann nichts vertuscht werden.

Szenen bei den Meetings der Einheit, an denen auch Sullivan teilnimmt, demonstrieren, dass Scorsese diesen Eindruck auch durch räumliche Tiefe verstärkt. So zeigt die Kamera im Vordergrund den Besprechungstisch, an dem die Mitarbeiter rechts und links aufgereiht sitzen. Er reicht bis zur gläsernen

Wand des Besprechungszimmers im Mittelgrund, die aber dank ihrer Durchlässigkeit den Blick auf weitere Büros im Hintergrund freigibt. Im ganzen Gebäude herrschen Glaswände mit entsprechend hoher symbolischer Bedeutung und starker Tiefenwirkung vor.

Auch die private räumliche Umgebung Sullivans wird zunächst nach diesem Muster dargestellt. Sullivan gibt sich zu Beginn ganz und gar den schönen Anschein eines aufstrebenden Cops, der eine große Karriere vor sich hat. Mit Leichtigkeit gelingt ihm die Aufnahme in die Elite-Sondereinheit und weitere Beförderungen. Räumlich äußert sich sein Ehrgeiz besonders deutlich in der neuen Wohnung, die er bezieht. Die Kamera zeigt das Parkett im Vordergrund, eine breite Fensterfront mit großem Balkon im Mittelgrund und im Hintergrund die Dächer von Boston vor dem Himmel. Darunter fällt besonders die goldene Kuppel des Boston State House auf, dem Parlamentssitz von Massachusetts.

Das frontale Gegenüber dieser Gesetzesinstanz vermittelt im Film zweierlei: Erstens stellt es Ehrgeiz und Ziel Sullivans dar, der schon vor seinem Einzug einen sehnsüchtigen Blick zum besseren Viertel und dem State House hinüberwirft. Es ist ihm wichtig, sich durch seine Wohnlage von dem verbrecherischen Milieu der Mafia gerade auch räumlich abzugrenzen. Er möchte wirklich und wörtlich ein Aufsteiger sein, der von allen für einen Saubermann mit weißer Weste gehalten wird. Zweitens bildet die durchgängige Präsenz des State Houses aber auch ein Mahnmal für Recht und Ordnung, die Sullivan ja im weiteren Verlauf des Films fortwährend bricht.

Umgekehrt wird Costigan – wie die Gangster um Mafiaboss Costello generell – der dunklen Sphäre des Untergrunds zugeordnet, die sich räumlich widerspiegelt. Der schräge Blickwinkel wurde bereits erwähnt, prägend sind außerdem die Situierung in finsternen Kneipenhinterzimmern, zwielichtigen Pubs und verlassenem Lagerhallen.

Obwohl Costigan der eigentlich „Gute“ ist, weil er als Undercover-Agent in Costellos Reihen letzten Endes ein loyaler Polizist bleibt, sieht er sich von

Anfang an Räumen gegenüber, die die Gefährlichkeit seiner Lage durch ihre Feindlichkeit wiedergeben.

Die feindlichen Orte zeichnen sich in den meisten Fällen dadurch aus, dass sie dunkel, zwielichtig oder unübersichtlich erscheinen. Daneben sorgen weitere Raumelemente oder Aspekte der räumlichen Bildkomposition wie beispielsweise Gitter- oder X-Muster dafür, dass die Räume in *The Departed* unterschwellig bedrohlich wirken.

Auch das Tunnel- und Labyrinthmotiv kommt in diesem Scorsese-Film wieder zum Einsatz. Wenn Costigan sich draußen mit der Psychologin unterhält, wird er räumlich geradezu bedrängt: Rechts erheben sich meterhohe, massive Betonsäulen, links erstreckt sich eine graue Betonwand. Als Undercover-Agent ist Costigan also in der Handlung und hier im Raum von zwei Seiten eingezwängt. Beide Seiten werden als hart und unerbittlich repräsentiert. Schließlich testen ihn nicht nur Costillos Leute, sondern auch die Leiter der Sonderermittlungseinheit verfahren alles andere als sanft mit ihm.

Unübersichtlich wie ein Labyrinth stellt sich etwa Costillos Weg durch die Lagerhalle dar, der mit seinen Leuten zur Verhandlung mit den Chinesen über die Mikroprozessoren unterwegs ist. Hinter den dunklen, uneinsehbaren Ecken scheint buchstäblich überall Gefahr zu lauern. Pfeiler sorgen zusätzlich zum einen für den Eindruck eines Tunnels, andererseits für ein Licht-Schatten-Muster auf dem Boden, das quer durch das Bild und die Gesichter der Gangster schneidet.

Havlik (2008, S. 161) hält für *The Departed* und andere Scorsese-Filme fest: „Das Labyrinth als Raumkonzept ist in jedem der [...] Filme auszumachen“. Es bildet eine effektvolle „Metapher für den unterirdisch, verwinkelten Weg der Gangster“ (Havlik 2008, S. 162).

Die beunruhigende, desorientierende Undurchschaubarkeit des Raumes steht demnach sinnbildlich für die verborgenen Geheimnisse und Gefahren, die unter der Oberfläche des Scheins lauern und erst gegen Ende des Films enthüllt

werden. Diese Ästhetik zeigt also auch hier, dass Scorsese nicht nur fortgesetzt in der räumlichen Gestaltung visuelle Spannung erzeugt, sondern sie als dramaturgisches Mittel verwendet.

Im Laufe des Films vermischen sich die Seiten nicht nur auf der Handlungsebene, vielmehr verliert sich auch die räumliche Auftrennung in „gute“ und „feindliche“ Räume. Beispielsweise erscheint nun selbst das Hauptgebäude der Sonderermittlungseinheit zunehmend geschlossen, teilweise unübersichtlich und dunkler, etwa durch Einstellungen am Abend oder zugezogene Rollos.

Das kreisförmige Scorsese-Schema bildet auch in *The Departed* die Grundlage des Plots. Sullivan und Costigan starten beide in demselben System der Polizei(schule) und wollen es offensichtlich zu etwas bringen. Ihre Karrieren verlaufen jedoch unterschiedlich: Der scheinbare Vorzeige-Cop arbeitet ausgerechnet mit dem Mafia-Boss zusammen, während der Undercover-Cop, dessen familiärer Hintergrund selbst schon durch Verbrecher bestimmt ist, bis zum Schluss verdeckt für die Sondereinheit arbeitet. Am Ende misslingt es beiden, die Grenzen ihres (moralischen) Systems dauerhaft zu überschreiten. Sie sterben beide, ob im Einsatz oder als überführte Ratte – ihre persönliche Mission ist jeweils zum Scheitern verurteilt.

Die räumliche Ästhetik setzt dies durch eine Dominanz feindlicher Räume (Tunnel, Labyrinth, Gitter, Verzerrungen etc.) um, ergänzt sie aber auch durch sakrale Räume bzw. transzendente Einstellungen in einigen extremen Aufnahmen, die eine räumliche Entsprechung zur grundsätzlichen Gespaltenheit der beiden „Doppelagenten“ Costigan und Sullivan bildet.

5.3 Aviator (2004)

Aviator dreht sich um das Leben von Howard Hughes, einem leidenschaftlichen Flugzeugbauer, Piloten und Kinoregisseur. Howard Hughes war „Hollywood's longest resident outsider“ (Corliss 2004, S. 150), weil er ohne eins der großen

Studios aufwändige Filme drehte, als Exzentriker und Frauenheld galt. Das im Ölgeschäft entstandene Familienvermögen, das Hughes schon als junger Mann erbte, ermöglichte ihm die Umsetzung seiner ehrgeizigen Ambitionen.

Scorsese porträtiert Hughes nicht als den Exzentriker mit Zwangsstörungen, der er in seinen letzten Lebensjahrzehnten war, sondern als jungen, dynamischen Mann voller Leidenschaft und Visionen. Das Biopic umfasst daher die Zeit zwischen 1927 und 1947. Insofern ist Scorseses Film eine „rehabilitation und celebration“ (Denby 2004, S. 186) des Pioniers Howard Hughes. Zentral für den Film sind die drei Themen Hollywoodkino, frühe Luftfahrt und Selbstreflexion:

„If the first hour is about the golden age of Hollywood and the second about the golden age of aviation, the third seems a self-conscious remake of *Citizen Kane* (1941), featuring Hughes as a cagier version of William Randolph Hearst“ (Courtwright 2005, S. 1094).

Schon im Zweidimensionalen versuchte Scorsese bei diesem Film einen möglichst starken Immersionseffekt zu erzielen: „Getting people to truly immerse themselves in the emotional power of cinema, while also revelling in its historical legacy, seems to be a Scorsese mantra“ (Brown 2005, S. 274). Dazu verwendet er auch schon in diesem Film räumliche Gestaltungsmittel.

Zur Zeit der 1930er Jahren umgab die Luftfahrt (*aviation*) das romantische Flair des Abenteuers; Amelia Earhart und Charles Lindbergh waren Berühmtheiten dieser Pionierzeit (vgl. Wise 2005, S. 279-280). Der Film setzt diese Flugbegeisterung und -leidenschaft auf mehreren Ebenen um:

„This film is about flying, all kinds of flying: Dangerous stunt flying, scientific test flying, romantic flying over Hollywood with Hepburn at the controls. And flying provides the controlling metaphor for Hughes's life. He was not content to stroll through life earthbound; he was destined to soar to places and at speed lesser men dared not attempt; and like Icarus of myth, he dared fly too high. Approaching the sun in his pride, his wings of wax melted and he fell into the sea“ (Blake, 2005, S. 34).

Zwar gelingt es Hughes am Ende, sein gewaltiges hölzernes Flugschiff *Herkules* vom Boden zu bekommen, doch es fliegt nicht hoch und Hughes persönlicher Absturz in psychische Wahnzustände fällt umso härter aus.

Die Nähe zum mythologischen Ikarus lässt Hughes als tragischen Held erscheinen. Die Metapher des Fliegens war für Hughes selber der Versuch, sich über alles Physische, Irdische und damit potenziell Unreine und Gefährliche zu erheben. Insofern war er subjektiv am Himmel trotz seiner waghalsigen Flugmanöver tatsächlich sicherer als auf der Erde. Doch diese Illusion konnte die immer stärkeren Zwänge nicht lebenslang kompensieren.

Entsprechend gewaltig inszeniert Scorsese die Flugszenen des Films, die daher auch in Hinblick auf Räumlichkeit und Tiefe zu den wichtigsten gehören. Die mit Spezialeffekten ergänzten Flugszenen, die an Hughes Filmset zu *Hells Angels*, seinem Kriegsepos über Flieger im Ersten Weltkrieg, stattfinden, schaffen Tiefe durch verschiedene Mittel: Am Boden fährt die Kamera um die Doppeldecker, die sich dabei gegenseitig verdecken. Oder sie stehen in einer diagonalen Linie – das erste Flugzeug groß rechts im Vordergrund, die übrigen nach links und in Richtung Horizont gestaffelt. Die Objekte überdecken sich also teilweise und sind in die Ferne gestaffelt, sodass sich genügend Hinweise auf räumliche Tiefe ergeben.

In diesem Zusammenhang ist interessant, dass Scorsese zeigt, dass Hughes als Regisseur selbst erst lernen musste, wie er Räumlichkeit und Tiefenwirkung erzielt. Seine ersten Flugaufnahmen missfallen ihm, weil sie die tatsächliche Geschwindigkeit der Manöver auf der Leinwand nicht sichtbar machen. Er erkennt, dass er einen statischen Hintergrund braucht, damit das Zuschauerauge einen Vergleichspunkt für die räumliche Bewegung und Geschwindigkeit bekommt. Hughes ist von diesem Effekt so besessen, dass er acht Monate lang den Wolken hinterherfliegt, bis er eine imposante Wolkenkulisse als Hintergrund am Himmel findet. Zusätzlich werden aber auch Bergketten als räumliche Orientierungshilfe verwendet.

Als Hughes 1935 zu einem Geschwindigkeitsrekord startet, der ihn zum damals schnellsten Mann der Welt macht, zeigt die Kamera aus einem Low-Angle-Shot Hughes Hand am Schaltknüppel scharf im Vordergrund, sein Gesicht dahinter leicht unscharf im Mittelgrund und den Hintergrund erfüllt von blauem Himmel. Wichtige Gesten bzw. Gegenstände werden also wie später beim 3D-Film *Hugo* in den Vordergrund geholt und damit so nah wie möglich an den Zuschauer gebracht.

Der Testflug der XF-11 wird ebenfalls mit großer räumlicher Tiefenwirkung inszeniert. Die Kamera fährt zunächst knapp über dem Boden auf der Rollbahn frontal auf das Flugzeug zu. Durch die Untersicht wirkt das brandneue Flugzeug noch gewaltiger. Die räumliche Tiefe bzw. Weite des Himmels als Hintergrund wird besonders dadurch betont, dass die Horizontlinie durch eine Bergkette hervorgehoben ist.

Die XF-11 erweckt durch die Zentralperspektive den Eindruck vollkommener Symmetrie und suggeriert dadurch auch Sicherheit. Umso größer wird später auch die filmische Fallhöhe beim Absturz, nachdem ein Triebwerksschaden die sichere Symmetrie zerstört. Die Kamerafahrt führt aber zunächst bis unter die Nase des Flugzeugs, um nach einem Schnitt mit der Gegenperspektive die XF-11 von hinten und schließlich von oben zu zeigen. In Verbindung mit Bach als Filmmusik erzeugen diese Kamerafahrten, die die XF-11 aus allen Perspektiven vorführen, eine geradezu sakrale Atmosphäre. Das (neue) Flugzeug ist für Hughes im wörtlichen wie übertragenen Sinne ein Mittel, um in höhere, himmlische Sphären aufzusteigen (siehe unten). Der Himmel wird dabei als Zone der Sehnsucht und Reinheit dargestellt.

Hughes Absturz in Keimphobie und Paranoia visualisiert Scorsese teilweise ebenfalls mit räumlichen Mitteln. So findet ihn Ava, die ihn vor seiner Anhörung wieder gesellschaftsfähig herrichten soll, verbarrikadiert in seinem Haus vor. Kleenex-Tücher bedecken den Boden des verwahrlosten Haushalts. Im Wohnzimmer markieren kreuz und quer durch den Raum gespannte, rote und weiße Bänder die keimfreien Zonen. Ihre diagonalen Verläufe verwandeln das

Wohnzimmer in ein einziges Labyrinth. So bildet die äußere, räumliche Darstellung Hughes inneren, verwirrten Geisteszustand genau ab.

Diffuse Medien, die Scorsese in *Hugo* einsetzt, um Dreidimensionalität zu verstärken, finden sich auch in *Aviator* zahlreich. Zunächst spielen sie auf dem Filmset zu Hughes *Hells Angels* eine Rolle: Die zahlreichen Doppeldecker wirbeln eine Menge Staub auf, der zwischen den Flugzeugen hindurchwabert; der Staub am Boden hat dieselbe Funktion wie die Wolken in der Luft – sie verdecken Teile der Objekte, indem sie sich zwischen ihnen hin- und herbewegen. Sie besitzen damit keine symbolische oder inhaltliche Bedeutung, sind aber als räumliche Gestaltungsmittel höchst wirksam.

Die Glitzerwelt des goldenen Hollywood-Zeitalters begleitet Scorsese mit verschiedenen Partikeln, die den Luftraum anreichern: Beim Ball im *Cocoanut Grove* rieselt künstlicher Schnee auf die Tanzpaare herab und zum Jubel über Hughes Rund-um-die-Welt-Flug regnet es Konfetti. Neben dem visuellen Reiz durch das Ausfüllen des (Luft-)Raumes und die permanente Bewegung der kleinen Teilchen, die einen kontinuierlichen Reizstrom auf der Netzhaut verursachen, lässt sich hierbei durchaus auch eine narrative Funktion hineinlesen: Hollywood ist nicht nur der Ort brodelnder Lebendigkeit, sondern eben auch des Flitters und Glitzers, das heißt einer oberflächlichen Glamourbegeisterung, die durch die umherfliegenden diffusen Medien symbolisiert wird.

In den Hollywood-Szenen greift Scorsese außerdem verstärkt auf den Effekt des Augenkitzels zurück, indem er Menschen im Vordergrund unscharf und dicht vor dem Kameraobjektiv laufen lässt, während die Kamera auf den bzw. die Hauptfiguren der Szene im Mittelgrund fokussiert. Der Hintergrund wird von der tatsächlichen Tiefe beispielsweise des Saals mit hohen Decken etc. und dem lebendigen Durcheinander der Gäste mit visueller Spannung und Tiefenwirkung aufgeladen.

Ob es sich in *Aviator* um einen Ball, den roten Teppich oder eine Party handelt – die Szenen entsprechen nach den räumlichen Gestaltungsmitteln der Darstellung

des Pariser Bahnhofs Montparnasse in *Hugo*, der sich ebenfalls durch seine große Lebendigkeit auszeichnet und in Verbindung mit einem detailreichen Design zu starken dreidimensionalen Wahrnehmung anregt. Diese Szenen besitzen daher den stärksten Immersionseffekt in *Aviator*, weil der Betrachter den Eindruck erhält, er sei selbst mitten in dem Trubel unterwegs.

Feuer trägt in wenigen, aber umso dramatischeren Szenen ebenfalls zur räumlich-ästhetischen Gestaltung mit hoher Symbolfunktion bei. Schon die grellen und dampfenden Blitzlichter der Fotografen machen Hughes zu schaffen. Offenes Feuer spielt aber zum ersten Mal nach Hughes Trennung von Hepburn eine Rolle. Er verbrennt seine gesamte Kleidung, bis er vollkommen nackt ist, offenbar um sich von ihren Keimen zu befreien. Im Vordergrund lodern die Flammen, während Hughes dahinter wütet. Als er später Noah Dietrich mitten in der Nacht anruft, damit dieser ihm neue Kleidung besorgt, sind beide Figuren nebeneinander am Telefon zu sehen, zwischen ihnen lodert noch immer das Feuer. Es symbolisiert hier weniger ein Mittel der Reinigung (für das Hughes es wohl hält), sondern ist Vorbote drohender Gefahr.

Kurz darauf kommt es in der Konstruktionshalle beim Bau seines Flugzeugs zu einem Paranoia-Anfall, der in Hughes erstem verbalen Tick mündet. Endlos wiederholt er: „Zeig mir alle Blaupausen!“ Unfähig, sich diesem Zwang zu widersetzen, läuft er unter den sprühenden Funken eines Schweißgerätes hindurch nach draußen. Noch während er im Auto sitzt und sich krampfhaft den Mund zuhält, sieht man die offene Lagerhalle, aus der weiterhin Feuerfunken nach draußen in die Dunkelheit bis zum Auto sprühen.

Als Hughes schließlich auf dem Testflug der XF-11 aus Leichtsinn abstürzt, geht Hughes Flugzeug am Boden in einem flammenden Inferno auf, er selbst fängt Feuer und kann gerade noch gerettet werden. Hughes Haut ist zu über 70 Prozent verbrannt und zeigt damit einen „climactic moment of symbolic death and rebirth“ (Wernblad 2011, S. 197).

Was Hughes schließlich wieder auf die Beine bringt, ist sein Konkurrent, der Pan-Am-Chef Juan Trippe. Dessen Streben nach einer Monopolstellung der

eigenen Fluglinie sieht Hughes symbolisch im Blumenstrauß, den ihm Trippe ins Krankenhaus schickt. Es ist der einzige, den Hughes über seine Angst vor Ungeziefer hinaus akzeptiert, weil er ihn zur Genesung anstachelt. Entsprechend raumgreifend wirkt der bunte Blumenstrauß – praktisch die einzige intensive Farbe im Krankenzimmer – der direkt vor die Kamera platziert wird und damit die Größe von Hughes Ehrgeiz demonstriert.

Weitere räumliche Gestaltungsmittel, die in Richtung 3D weisen, sind das Betonen weiterer Objekte im Vordergrund. In der Szene, als sich Hughes mit Hepburn auf das Sofa legt, zoomt die Kamera auf seine Hand, die ihren Rücken zärtlich streichelt. Dieselbe Hand des Begehrens ist nach einem Schnitt in der nächsten Einstellung nun aus Hughes Perspektive zu sehen und vollführt dieselbe Bewegung, als sie über eine Flugzeughülle streicht. Um Hughes Leidenschaft für Flugzeuge und Frauen zu zeigen, verwendet Scorsese schon hier die Nahaufnahme der Hand aus Figurenperspektive, die sehr gut als 3D-Aufnahme vorstellbar ist. Vor allem aber handelt es sich um dieselbe Geste wie sie Hugo zeigt, als er sich in diebischer Absicht dem Spielzeugladen nähert, denn Hugos ganzes Begehren hängt an der Reparatur des Automaten, der mit dem Vater verbunden ist.

Eine spirituelle Dimension ist auch in *Aviator* sichtbar. Blake (2005) sieht im Film katholische Bezüge. Hughes ritualisierte Reinigungshandlungen (z. B. Händewaschen) entsprechen dabei katholischen Ritualen (vgl. Blake 2005, S. 33-34). Doch bewirken diese zwanghaften Rituale sozusagen gerade die Exkommunikation aus der Gemeinschaft – nicht der religiösen Gemeinschaft, sondern der normaler Menschen. In diesem Sinne wird der sanitäre Raum als Ort der Reinigung zum spirituellen Raum in *Aviator*.

Neben dem Raum ist es vor allem das Licht, das in *Aviator* als wichtiges Gestaltungsmerkmal zum Einsatz kommt (vgl. LoBrutto 2008, S. 374-375). Der erste Teil des Films, der in den 1920er spielt, ist in der begrenzten und verfremdend wirkenden Technik des „two-strip Technicolor“ (LoBrutto 2008, S. 374) der damaligen Zeit gehalten. Besonders fällt dabei auf, dass kein

natürliches Grün abgebildet werden kann. Folglich sehen sowohl der Golfplatz als auch der Himmel oder Hughes Erbsen auf dem Teller unnatürlich Türkis aus. Diese Farbbegrenzung lässt sich durchaus auch als Raumbegrenzung lesen.

Sie ändert sich erst, als Hughes mit Katharine Hepburn zu ihren Eltern fährt, deren Landsitz zum ersten Mal in satten, natürlichen Farben erscheint. Scorsese bringt nun die zeitgenössische Technik mit „three-strip Technicolor“ (Lobrutto 2008, S. 375) zum Einsatz. Die Weitläufigkeit des Hepburn Estate scheint im Zusammenspiel mit der Farbintensität eine positive Zukunft für Hughes und Hepburn anzukündigen. Diese wird aber schon beim Essen mit der ablehnenden Hepburnfamilie zerstört, die Hughes vor allem in seiner Begrenztheit (er liest nur Fachzeitschriften, keine Bücher) wahrnimmt.

„As the visual tone shifts to keep pace with the times – the pastel hues of the twenties giving way to the oversaturated Technicolor forties – Hughes himself transmogrifies from a brazen young mogul into a twitchy, paranoid obsessive“ (Braund 2005, S. 276).

Aviator ist insgesamt nach der üblichen Scorsese-Architektur aufgebaut: Hughes wird zunächst als Kind gezeigt, der in der Wanne von der Mutter gewaschen, aber gleichzeitig vor den Gefahren krankheitsbringender Keime gewarnt wird. Obwohl sich der erwachsene Hughes in seinem sozialen System sehr frei bewegen kann – durch Erbschaft und Herkunft stehen ihm alle Möglichkeiten offen, seine Visionen zu verwirklichen, sodass er auch nicht kriminell werden muss, sieht man von den üblichen Bestechungsversuchen einmal ab – bleibt er innerlich gefangen. Das innere System der ständigen Bedrohung durch unsichtbare Bakterien zwingt Hughes umso stärker ein. Am Ende sieht er nicht nur sich selbst im Spiegel, sondern auch sein früheres Ich, das von der Mutter in der Anfangsszene gewaschen wurde. Der subjektive Raum wird hier also visualisiert. Der Kreis schließt sich für Hughes als typischen Scorsese-Helden und nimmt

ihn in einem Sanitärraum gefangen. Die kindlichen Visionen sind eingetreten: Hughes hat die schnellsten Flugzeuge geflogen, die besten Kinofilme gemacht und wurde zum reichen Mann. Aber zu welchem Preis haben sich die Wünsche erfüllt? Im Spiegel sieht der Zuschauer ebenso wie Hughes selbst keinen Siegertypen. Stattdessen erkennt ein kranker, von Narben gezeichneter Mann mit roten Augen die Wahrheit über sich. Dieser Kreis lässt sich schwerlich als Happy-End einordnen.

Insgesamt zeigt sich in *Aviator*, dass Scorsese Räumlichkeit durch Bildkompositionen mit Tiefenstaffelung, Augenkitzel, dem Einsatz diffuser Medien und Verwendung ungewöhnlicher Kameraperspektiven (sakrale Aufsicht) erzeugt. Vielfach sorgen diese Mittel vor allem für visuelle Spannung und Dynamik, doch häufig spiegelt die Räumlichkeit auch subjektive Zustände wider oder betont besondere Objekte oder Gesten (Hand im Vordergrund etc.).

Das räumliche Konzept ist stark in das ästhetische Gesamtkonzept integriert und erfüllt auf der Inhaltsebene teilweise symbolische Funktionen oder demonstriert die Wahrnehmung einer Figur. Alle diese Mittel setzt Scorsese später auch als Grundlage dreidimensionaler Räumlichkeit bei *Hugo* ein, sodass auch *Aviator* als ältester der hier untersuchten Filme nachweislich Ursprünge von Scorseses Ästhetik des 3D-Films enthält.

6 Vergleich von *Hugo* mit 3D-Filmen anderer Regisseure

6.1 House of Wax (André de Toth 1953)

Wie in Kapitel 2 dargestellt, erlebte der 3D-Film schon in den 1950er Jahren einen großen Erfolg. Der Film *House of Wax* (*Das Kabinett des Professor Bondi*, André de Toth 1953) gilt als einer der Meilensteine dieser Phase. Das Remake eines beliebten Horrorfilms aus dem Jahr 1932 - *Mystery of the Wax Museum* (*Das Geheimnis des Wachsfigurenkabinetts*, Michael Curtiz 1933) - stellte den ersten 3D-Film eines Studios (Warner Bros.) dar (vgl. Heber 2011, S. 78). Umso kurioser wirkt die Entscheidung des Studios, mit André de Toth einen Regisseur zu verpflichten, der aufgrund seiner Einäugigkeit gar nicht in der Lage war, räumliche Tiefe wahrzunehmen.

Der Film bekam ausschließlich positive Kritiken und stellte neue Besucherrekorde auf (vgl. Klippel & Krautkrämer, 2012, S. 52). Er dreht sich um den New Yorker Wachsfigurenskulpteur Henry Jarrod, der seine Schöpfungen fast wie Freunde behandelt. Trotzdem lässt er sich von seinem Partner dazu überreden, das Wachsfigurenkabinett in Brand zu setzen, um das Geld der Versicherung zu kassieren. Seine Hände verkrüppeln beim Brand, sodass er seine Arbeit nicht fortsetzen kann und künftig Tote in Wachs taucht, um neue Ausstellungsstücke zu bekommen.

In Hinblick auf die 3D-Technik zeichneten den Film einige Effekte aus, die die Aufmerksamkeit der Besucher besonders fesselten. So wurde z. B. ein 3D-Effekt verwendet, um die schauerliche Gruselatmosphäre zu verstärken. Dies geschieht besonders bei besagtem Brand, der die Wachsfiguren Schicht für Schicht schmelzen lässt.

Als das Wachsfigurenkabinett brennt, erzeugen die lodernden Flammen eine starke räumliche Wirkung und der Rauch scheint direkt in den Zuschauerraum zu ziehen. Die stärkste räumliche Wirkung wurde jedoch in der Szene erzielt, in der

ein Jahrmarktschreier einen Ping-Pong-Ball wiederholt und direkt Richtung Publikum wirft.

„Damit war das Muster für 3D etabliert, das auch heute noch benutzt wird, nämlich die Bewegung von Objekten in Richtung der Zuschauer extrem zu betonen“ (Klippel & Krautkrämer 2012, S. 52).

Außer dem Ball flogen auch noch Stühle und Tänzerinnen ließen ihre Hinterteile in Großaufnahme in den Zuschauerraum ragen (vgl. Heber 2011, S. 79). Insgesamt stellten die 3D-Elemente in *House of Wax* eher Mittel räumlicher Effekthascherei und bei Weitem keine dramaturgische Notwendigkeit mit narrativer Einbettung dar.

6.2 Jaws 3-D (Joe Alves 1983)

Der Film *Jaws 3-D* (dt. *Der Weiße Hai 3-D*) bildet die zweite Fortsetzung zu Steven Spielbergs *Der weiße Hai*. Anders als der Originalfilm kassierte diese Fortsetzung nur schlechte Kritiken. Der Horrorfilm gehört zu den wenigen Filmen aus der 1980er-3D-Phase. Schauplatz ist überwiegend ein Unterwasser-Vergnügungspark. Insgesamt werden die Figuren (und auch die Zuschauer) dieses Mal von gleich drei Haien einer Familie attackiert.

Die Verwendung von 3D-Effekten ist typisch für B-Movies, insbesondere aus den Unterhaltungsgengres Horror. Es gelingt dem Film nicht einmal, das Publikum erwartungsgemäß in Angst und Schrecken zu versetzen. Die 3D-Effekte wirken so platt und aufgesetzt, dass sie die Zuschauer eher zum Lachen reizen (vgl. Lane 2010), statt sie emotional zu berühren oder sie in die Geschichte des Films zu ziehen.

Die Charaktere sind ebenso flach wie ihre Dialoge. Dementsprechend fühlt sich Dursin (2003) an ein „creature feature“ aus den 1950er Jahren erinnert.

Schon zu Beginn fliegt dem Publikum der Titel dreidimensional entgegen. Höhepunkt ist sicherlich die Hai-Attacke im Kontrollraum. Einmal hängt ein (abgebissenes) Bein quasi in den Kinosaal. Weitere Effekte werden u. a. mit einem Dartspiel erzielt. Als der Hai schließlich explodiert, fliegen seine Einzelteile dem Zuschauer entgegen.

Zusammengefasst zeigt sich zwischen der Periode von 1950 und 1980 kein künstlerischer Fortschritt in Hinblick auf den Einsatz der Dreidimensionalität als filmisches Gestaltungsmittel. Jaws 3D steht damit in der langen Tradition jener 3D-Filme, die die neuen technischen Möglichkeiten ausschließlich für Effekthascherei verwenden. Von einer ästhetisch-räumlichen Gestaltung kann kaum die Rede sein.

6.3 Avatar (James Cameron 2009)

James Camerons *Avatar* kam im Schlüsseljahr 2009 ins Kino und gilt neben *Monsters vs. Aliens* als der entscheidende Film, der 3D wieder salonfähig machte.

„[V]or Avatar gab es bereits stereoskopische Spielfilme (3D-Animationsfilme ohnehin). Dennoch [kann der Film wegen seiner] intensiven Beachtung, Nutzung, Wirkung und [...] Popularität durchaus als [...] Schlüsselfilm[...] gelten“ (Steinmetz 2011, S. 21).

Sein Erfolg war so groß, dass Kinobesitzer nun im großen Stil technisch umrüsteten, um für künftige 3D-Blockbuster bereit zu sein. *Avatar* wurde übrigens dort gefilmt, wo der historische Howard Hughes sein hölzernes Flugzeug mit dem Spitznamen Spruce Goose gebaut hat (vgl. Quittner 2009, S. 64).

Das Besondere an dem Science-Fiction-Film sind die fließenden, unmerklichen Übergänge zwischen animierten und realen Aufnahmen. Mittels der

„Performance-Capture-Technik“ (filmABC 2012, S. 9) ist es gelungen, die Mimik und Gestik der Schauspieler realitätsgetreu wiederzugeben.

Auf diese Weise kann sich der Film ganz der Darstellung der Pandora-Welt widmen, einem Mond, den die Menschen im 22. Jahrhundert aufgrund eigener Rohstoffknappheit wegen seiner Ressourcen ausbeuten wollen. Die eingeborenen, naturverbundenen Na'vi stehen dem entgegen. Deshalb wird der gelähmte Soldat Jake Sully als Diplomat bzw. Informant in ihre Welt geschickt, die er mittels eines Avatars betritt, das heißt mit einem künstlichen Körper, der den Na'vi nachempfunden wurde und den Sully per Gedankenkraft steuern kann. Sully erkundet fasziniert in langen, ruhigen Einstellungen und vielen, fließenden Kamerafahrten die paradiesische Welt Pandoras und lässt den Zuschauer dabei dieselbe Faszination erleben.

Die Immersionswirkung von *Avatar* fiel so stark aus, dass das Publikum bei aller Begeisterung auch von einer „Post-Avatar Depression“ oder dem „Avatar Blues“ (Mulrooney 2011, S. 201) übermannt wurde, weil die reale Welt gegenüber dem 3D-Universum allzu grau wirkte. Ob die Wirkung damit zusammenhängt, dass 3D wirklich mehr Neuronen aktiviert als zweidimensionale Filme, wie es Cameron vermutet, bleibt zu überprüfen (vgl. Mulrooney 2011, S. 201-202).

Noch bevor sich die beeindruckende Natur Pandoras vor dem Zuschauer dreidimensional entfaltet, lernt er den 3D-Effekt kennen. In der Eröffnungssequenz erwacht Sully aus der Kryostase, kurz bevor das Raumschiff Pandora erreicht. Ein Close-up zeigt sein Gesicht, wobei Flüssigkeitströpfchen vor seinen Augen schweben. Durch den 3D-Effekt schweben sie sozusagen zwischen Sully und dem Publikum, das damit zwei Blickwinkel gleichzeitig einnimmt: Es sieht einerseits auf den erwachenden Sully, andererseits betrachtet es aber auch wie Sully selbst die Tröpfchen.

Die fantastische Flora und Fauna auf Pandora erzielt ihre räumliche Wirkung häufig durch in die Tiefe gestaffelte Objekte. Typische Einstellungen zeigen verschiedene Pflanzen im Vordergrund, die handelnden Figuren im Mittelgrund

und im Hintergrund eine Naturlandschaft, die in sich noch in verschiedene Ebenen differenziert wurde, z. B. durch Baumreihen, schwebende Objekte und bläuliches Licht. In Kombination mit langen Einstellungen bekommt der Zuschauer genügend Raum (und Zeit), um diese Welt mit eigenen Augen zu erkunden

Diffuse Medien spielen als schwebende Objekte auch in *Avatar* immer wieder eine Rolle; so sieht man in verschiedenen Natureinstellungen quallenartige Wesen oder Sporen quasi über den Bild- und Handlungsraum hinausschweben (vgl. filmABC 2012, S. 9-10).

Von Reden (2012) bemerkt allerdings, dass bei *Avatar* Form und Inhalt in deutlichem Widerspruch zueinander stehen. Während der Plot eine Zurück-zur-Natur-Haltung vermittelt, geschieht die filmische Umsetzung in der denkbar künstlichsten Form, das heißt durch moderne Spezial- und 3D-Effekte.

7 Zusammenfassung

Das 3D-Kino ist keine Erfindung der heutigen Zeit, sondern reicht bis zu den Anfängen der Filmgeschichte zurück und tatsächlich sogar darüber hinaus. Schließlich stellten schon die ersten stereoskopischen Fotografien einen 3D-Effekt vor, der die Menschen faszinierte.

Der historische Überblick in dieser Arbeit hat bewiesen, dass es immer wieder Hochphasen der 3D-Technik gegeben hat. Sie hat sich nie dauerhaft durchgesetzt, weil der frühe analoge Film vor allem an den technisch unzureichenden Möglichkeiten der Doppelprojektion scheiterte.

Eine technisch überzeugende Lösung für den 3D-Film lieferte erst das digitale Kino. Bestimmend für das digitale Dispositif Cinéma wurde in erster Linie der grundlegende Wandel zum Erlebniskino. Der Immersionseffekt, das heißt das emotionale Eintauchen des Zuschauers in den dreidimensionalen Film, stellt dabei das erklärte Ziel aller 3D-Produktionen dar.

Unter den neueren 3D-Filmen litten viele Filme aber immer noch an der alten „Krankheit“, beim Spiel mit den dreidimensionalen Möglichkeiten stehen zu bleiben. Es fehlte an einer Ästhetik, der es gelang, die Handlung nicht nach den 3D-Effekten zu richten, sondern diese vielmehr in das dramaturgische Gesamtwerk zu integrieren.

Camerons *Avatar* war 2009 der Schlüsselfilm, dem dies erstmals gelang. Während hier aber Form und Inhalt in gewissem Widerspruch standen, gelang es Scorsese mit seinem ersten 3D-Film *Hugo*, die Gestaltung des dreidimensionalen Raums in ein Gesamtkonzept räumlicher Ästhetik zu integrieren, die gleichzeitig bedeutungstragend ist.

Die Filmanalyse zu *Hugo* hat dies entsprechend anhand zahlreicher Beispiele belegt. So erzeugen diffuse Medien wie Dampf, Staub und Schnee eine hohe räumliche Dreidimensionalität, weil der sonst leere Raum auf diese Weise visuell

aufgeladen und mit kontinuierlichen Bewegungsreizen in Spannung gehalten wird.

Abgesehen davon kommt den verschiedenen diffusen Partikeln aber teilweise sinntragende Funktion zu. So stehen die Staubpartikel, die vornehmlich Méliès und Hugo im Kontext mechanischer Spielzeuge umtanzen, für ihre Erstarrung in Erinnerung und vergangenen Verlusterfahrungen. Der Dampf drückt demgegenüber Belebtheit und Aktivierung von Mensch und Maschine aus, wobei er natürlich auch Ausdruck des Zeitgeistes (Zeitalter der Dampfmaschinen) ist.

Dreidimensionale Räumlichkeit wird insbesondere bei Panorama-Aufnahmen und Außenräumen durch Staffelung der Objekte in die Ferne und eine differenzierte Ausgestaltung des Mittel- bzw. Hintergrundes erreicht, wobei Fluchtpunktperspektiven und die Verwendung von Diagonalen die räumliche Tiefenwirkung unterstützen.

Innenräume als Spiegelbilder einer feindlichen Welt konstruiert Scorsese bei *Hugo* in Teilbereichen des Bahnhofs und der Stadt in Form enger Gassen und Gänge, die an Tunnel und Labyrinth erinnern. Ihnen stehen die sozusagen sakralen Räume entgegen, die sich durch Deckenhöhe, große Weite und Tiefe auszeichnen und so zu räumlichen Trägern der Hoffnung werden.

Die Analyse früherer Scorsese-Filme *Shutter Island*, *The Departed* und *Aviator* hat darüber hinaus ergeben, dass Scorseses Ästhetik des Dreidimensionalen vor *Hugo* bereits vorbereitet wurde.

Shutter Island und *Aviator* weisen einen umfangreichen Einsatz diffuser Medien wie Staub, Wolken, Regen, Schnee, Feuer und Asche auf. Schon in diesen zweidimensionalen Filmen dienen sie nicht bloß dem Aufbau visuell-räumlicher Spannung, sondern besitzen in vielen Fällen symbolisch-inhaltliche Funktion.

Teilweise nehmen solche schwebenden oder fallenden diffuse Partikel sogar die weitere Handlung vorweg und sind in solchen Fällen daher durchaus als narrative Gestaltungselemente einzuordnen. Inhaltlich dienen diese Mittel vor

allem dazu, das psychische Befinden der (Haupt-)Figur zu visualisieren, wobei häufig Bezüge zu ihrer Vergangenheit bedeutsam sind.

In *Shutter Island* und *The Departed* spielt die Inszenierung feindlicher Räume eine wichtige Rolle. Durch optische Tunnel, Gitter, Labyrinth oder verzerrte Räume schafft Scorsese eine bedrohliche Atmosphäre, die darüber hinaus das innere oder äußere Gefangensein des Hauptcharakters abbildet. So symbolisiert die räumliche Ästhetik immer auch die Handlung bzw. eine inhaltliche Bedeutung, die zentral für den Plot ist.

Den feindlichen Räume sind teilweise sakrale Räume oder transzendente Kameraeinstellungen gegenübergestellt, die die Zwiespältigkeit der Charaktere oder ihrer Umgebung betonen. Räumliche Kontraste spiegeln damit in den meisten Fällen auch innere Gegensätze wider.

Darüber hinaus arbeitet Scorsese in *Shutter Island*, *The Departed* und *Aviator* gern mit Bildkompositionen, die in die Tiefe gestaffelte Objekte zeigen und/oder eine klare Einteilung von Vorder-, Mittel- und Hintergrund aufweisen. Es handelt sich dabei um klassische Mittel der räumlichen Tiefenwirkung, wie sie im zweidimensionalen Film eingesetzt werden. Gleiches gilt für das Erzeugen von visueller Spannung z. B. durch Diagonalen im Raum und Augenkitzel durch vorbeiziehende Objekte im Vordergrund.

Ein abschließender Bezug zu drei 3D-Schlüsselfilmen aus den letzten Jahrzehnten zeigt, dass es Scorsese gelungen ist, die visuellen Möglichkeiten der Dreidimensionalität sinnvoll in das Storytelling zu integrieren und nicht allein zur Effekthascherei einzusetzen. Diese Neigung bleibt nämlich selbst bei *House of Wax* in den 1950ern und *Jaws 3-D* aus den 1980er Jahren die hauptsächliche Verwendung von 3D-Effekten – weiterhin wurden lediglich Objekte in Richtung des Zuschauers geworfen. In der Folge waren die Zuschauer eher amüsiert als mitgerissen.

Erst James Camerons *Avatar* gelingt es 2009, einen bis dato unerreichten Immersionseffekt zu erzeugen. Schwebende diffuse Medien und durch Bildkomposition in die Tiefe gestaffelte Naturräume, die der Zuschauer in langen

Kameraeinstellungen erleben kann, finden sich auch bei Scorsese. *Hugo* wurde *Avatar* in Hinblick auf optische Opulenz und immersive Tiefenwirkung durchaus gleichgestellt.

Darüber hinaus wirken Inhalt und Form bei Scorsese aber stärker zusammen und bilden eine dramaturgische und bildkompositorische Einheit. Seine dreidimensionalen Effekte sorgen nicht nur für physische Aktivierung und körperlich-emotionale Beteiligung der Zuschauer, sondern besitzen darüber hinaus auch eine narrative Funktion oder symbolische Bedeutung in Bezug auf die inhaltliche Handlungsebene des Films.

Hugo ist zwar einerseits ein nostalgischer Film, der eine Hommage an die frühe Kinogeschichte und ihre Pioniere wie Méliès sein möchte. Doch gleichzeitig integriert Scorsese mit 3D die modernste Kinotechnik, um sein historisches Spektakel für die Gegenwart so lebendig wie möglich zu machen. Gedenkt man der Kreativität und Fantasie eines Georges Méliès, der heutzutage vermutlich ein begeisterter Produzent des 3D-Films wäre, ist dies nur angemessen. Insofern gelingt es Scorsese besser als Cameron, eine ungebrochene 3D-Ästhetik umzusetzen.

Quellenverzeichnis

Literatur

- Abelmann, S. (2011). Hintergrund: Auf dem Weg zum E-Cinéma. In: Steinmetz, R. (Hrsg.): Das digitale Dispositif Cinéma. Untersuchungen zur Veränderung des Kinos. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag. S. 12- 141.
- Adams, N. (2011). Martin Scorsese Says 3D Is Here to Stay. Holograms Are the Future of Film. In: Film School Rejects. 7.11.2011. Aus: <http://www.filmschoolrejects.com/news/martin-scorsese-3d-holograms-nadam.php> (Zugriff: 18.11.2012).
- Bazin, A. (2004). Was ist Film? Berlin: Alexander.
- Blake, R. A. (2005). Flying Solo. In: America vom 7.2.2005. S. 32-34.
- Blothner, D. (1999). Erlebniswelt Kino. Über die unbewusste Wirkung des Films. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe.
- Bocholte, A. (2012). Kleiner Held – großer Bahnhof. Aus: <http://www.spiegel.de/kultur/kino/3-d-maerchen-hugo-cabret-kleiner-held-grosser-bahnhof-a-813650.html> (Zugriff: 14.12.2012).
- Braund, S. (2005). *The Aviator*. In: Woods, P. A. (Hrsg.): Scorsese. A journey through the American Psyche. London: Plexus. S. 275-276.
- Brown, C. (2005). From *Mean Streets* to mythic skies. In: Woods, P. A. (Hrsg.): Scorsese. A journey through the American Psyche. London: Plexus. S. 274-275.
- Clement, J. & Long, C. B. (2012). *Hugo*, Remediation, and the Cinema of Attractions, or, The Adaptation of Hugo Cabret. In: Senses of Cinema. 22.7.2012. Issue 63. Aus: <http://sensesofcinema.com/2012/feature-articles/hugo-remediation-and-the-cinema-of-attractions-or-the-adaptation-of-hugo-cabret> (Zugriff: 06.12.2012).

- Cohen, D. S. (2007). DCI announces digital, 3-D specs. In: Variety (15.04.2007).
Aus: <http://www.variety.com/article/VR1117963138/?refCatId=13> (Zugriff 20.12.2012).
- Corliss, R. (2004). Looking for Hughes in the High Clouds. In: Time, Vol. 164, Issue 25. S. 150.
- Courtwright, D. T. (2005). *The Aviator*. In: The Journal of American History. Ausgabe vom Dezember 2005. S. 1092-1094.
- Delbrück, M. (2011). 3D ist längst Geschichte. Phasen der Stereoskopie im Film. Hamburg: Universität Hamburg.
- Denby, D. (2004). High Rollers. In: New Yorker. Vol. 80, Issue 40. S. 186-189.
- DeSouza, C. (2011). The Art of the Stereoscopic 3D movie Trailer. In: RealVision Knowledge Base. Aus: <http://realvision.ae/blog/2011/02/the-art-of-the-stereoscopic-3d-movie-trailer> (Zugriff 10.11, 2012).
- Goldman, W. (1999). Das Hollywood Geschäft. Hinter den Kulissen der Amerikanischen Filmindustrie. Leck: Bastei-Verlag.
- Distelmeyer, J. (2012). Bedecke deine Augen. 3D als Maß der Dinge. In: J. Distelmeyer, L. Andergassen, N. J. Werdich (Hrsg.): Raumdeutung: Zur Wiederkehr des 3D-Films. Bielefeld: transcript. S. 17-44.
- Distelmeyer, J., Andergassen, L. & Werdich, N. J. (2012). Eroberung der Realität – 3D und André Bazin. Eine Einleitung. In: J. Distelmeyer, L. Andergassen, N. J. Werdich (Hrsg.): Raumdeutung: Zur Wiederkehr des 3D-Films. Bielefeld: transcript. S. 7-15.
- Drößler, S. (2008). Zum Greifen nah. In: film-dienst Nr. 1/2008. S. 44-47.
- Dursin, A. (2003). Back to the beach with the Jaws Sequels. In: FilmScore monthly. Aus: http://www.filmscoremonthly.com/articles/2003/03_Jul---Aisle_Seat_Fourth_of_July.asp (Zugriff: 14.12.2012).
- Fernandez, J. A. (2011). The dreams of Martin Scorsese. Hollywood Reporter. Vol. 417. Issue 42. S. 36-40.

- Fernandez, J. A. & Giardina, C. (2011). Making of Hugo. Hollywood Reporter. Vol. 417. Ussue 42. S. 41-43.
- Finney, A. (2010). The International Film Business. A Market Guide Beyond Hollywood. New York: Routledge.
- filmABC (2012). Geschichten mit Tiefe. Neue Erzählmöglichkeiten durch 3D in „Coraline“, „Avatar“ und „Hugo Cabret“. Film ABC Materialien Nr. 46. Wien.
- Fößel, S. et al. (2008). Systemspezifikationen für das digitale Kino in Deutschland. Version 1.2. Erlangen. Aus: http://www.ffa.de/downloads/digitaleskino/FFA_Systemspezifikationen_V1.2.pdf (Zugriff: 06.12.12).
- Groh, T. (2010). Im Kabinett des Dr. Scorsese: Shutter Island. Aus: http://www.perlentaucher.de/berlinaleblog/107_im_kabinett_des_dr._scorsese%3A_%27shutter_island%27 (Zugriff: 14.12.2012).
- Günzel, S. (2012). Das Verlangen nach Tiefe – Zur Geschichte und Ästhetik von 3D-Bildern. In: J. Distelmeyer, L. Andergassen, N. J. Werdich (Hrsg.): Raumdeutung: Zur Wiederkehr des 3D-Films. Bielefeld: transcript. S. 67-97.
- Güssefeld, J. (2012). Hugo Cabret. Aus: <http://kunstundfilm.de/2012/02/hugo-cabret/> (Zugriff: 14.12.2012).
- Hagemann, P. A. (1980). Der 3-D-Film. München: MN.
- Hall, S., Neale S. (2010). Epics, Spectacles and Blockbusters. A Hollywood History. Detroit: Wayne State University Press.
- Hanke, C. (2012). Kino der Effekte – Überlegungen zum Status des spektakulären Bildes. In: J. Distelmeyer, L. Andergassen, N. J. Werdich (Hrsg.): Raumdeutung: Zur Wiederkehr des 3D-Films. Bielefeld: transcript. S. 99-118.
- Havlik, J. (2008). Trapped – Der filmische Raum bei Martin Scorsese. Diplomarbeit der Universität Wien.

- Hayes, R. M. (1998). 3-D Movies. A History and Filmography of Stereoscopic Cinema. Jefferson: Mcfarland.
- Heber, J. (2011). Der Weg zum digitalen Dispositif: Geschichte, Grundbegriffe und Entwicklungen. In: Steinmetz, R. (Hrsg.): Das digitale Dispositif Cinéma. Untersuchungen zur Veränderung des Kinos. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag. S. 70-109.
- Hick, U. (1999). Geschichte der optischen Medien. München: Fink.
- Honeycutt, K. (2010). Shutter Island. In: Hollywood Reporter. Vol 413, Issue 20.
- Humberg, C. (2009). Dimension X. In: SpaceView. Nr. 4/2009. S. 30-33.
- Keip, T. (2010). Stereoskopie und 3D-Filme. Workflow Optimierungen im Konsum Bereich. Saarbrücken: VDM.
- Klippel, H. & Krautkrämer, F. (2012). Wenn die Leinwand zurück schießt. Zur Geschichte des 3D-Kinos. In: J. Distelmeyer, L. Andergassen, N. J. Werdich (Hrsg.): Raumdeutung: Zur Wiederkehr des 3D-Films. Bielefeld: transcript. S. 45-65.
- Kohler, M. (2004). Geschichte der Stereoskopie. Aus: http://www.3d-historisch.de/Geschichte_Stereoskopie/Geschichte_Stereoskopie.htm (Zugriff: 02.08.2012).
- Lane, A. (2010). Third way. Online im Internet: http://www.newyorker.com/arts/critics/atlarge/2010/03/08/100308crat_atlarge_lane (Stand: 14.12.2012).
- Lev, P. (2003). Transforming the Screen: 1950-1959. Berkeley: University of California Press.
- Limbacher, J. L. (1968). Four Aspects of the Film. New York.
- Lipton, L. (1982). Foundations of the stereoscopic cinema: A study in depth. O. O.: Van Nostrand Reinhold.
- LoBrutto, V. (2008). Martin Scorsese. A Biography. Westport CT: Praeger.

- May, Y. & Jäger, D. (2011). D- und E-Cinéma. In: Steinmetz, R. (Hrsg.): Das digitale Dispositif Cinéma. Untersuchungen zur Veränderung des Kinos. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag. S. 110-119.
- May, Y., Jäger, D. & Heber, J. (2011). Deutschland im Übergang zum Digitalen Dispositif. . In: Steinmetz, R. (Hrsg.): Das digitale Dispositif Cinéma. Untersuchungen zur Veränderung des Kinos. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag. S. 142 – 177.
- Mendiburu, B. (2009). 3D Movie Making. Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen. Oxford: Elsevier.
- Mikunda, C.(2002). Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Wien: WUV.
- Mulrooney, J. (2011) The Sadness of Avatar. In: Wordsworth Circle, Vol. 42, No. 3. S. 201-204.
- Opaschowski, H. W. (2000). Kathedralen des 21. Jahrhunderts. Hamburg: Germa Press.
- Quittner, J. (2009). The next dimension. In: Time, Vol 173, Issue 12. S. 54-62.
- Reber, U. (2007). Ökonomie des digitalen Kinos. Wirtschaftliche Analyse aktueller Marktanbieter. Saarbrücken: VDM.
- Reden, S. von (2012). Vieldimensionale Kinogeschichte. Online im Internet: <http://www.taz.de/!87275/> (Stand: 06.12.2012).
- Robertson, B. (2012). Magic Man. In: CGW. Dezember 2011/Januar 2012. S. 20-24.
- Schönfeld, J. (2000). Die Stereoskopie. Zu ihrer Geschichte und ihrem medialen Kontext. Magisterarbeit (Universität Tübingen). Online im Internet: http://tobias-lib.uni-tuebingen.de/volltexte/2001/208/pdf/mag_komplett.pdf (Stand: 19.11.2012).
- Seeßlen, G. (2012). Schöne neue Bilderräume. 10 Thesen zur Entwicklung des 3D-Kinos und darüber hinaus. In: J. Distelmeyer, L. Andergassen, N. J.

- Werdich (Hrsg.): Raumdeutung: Zur Wiederkehr des 3D-Films. Bielefeld: transcript. S. 119-131.
- Seeßlen, G. (2003). Martin Scorsese. Berlin: Bertz.
- Slansky, P. S. (2008). Der Weg zum digitalen Kino. In: Klook, D. (Hrsg.): Zukunft Kino. The end of the reel world. Marburg: Schüren.
- Steiner, C. (2012). Die Magie des bewegten Bildes. Aus: <http://www.cineman.ch/movie/2011/Hugo/review.html> (Zugriff: 06.12.2012).
- Steinmetz, R. (2011). Das digitale Dispositif Cinéma – systematisch und historisch betrachtet. In: Steinmetz, R. (Hrsg.): Das digitale Dispositif Cinéma. Untersuchungen zur Veränderung des Kinos. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag. S. 15-32.
- Stöcker, C. (2012). Scorseses Paris kommt aus Frankfurt. In: Spiegel Online 10.02.2012. Aus: <http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/3-d-film-hugo-cabret-scorseses-paris-kommt-aus-frankfurt-a-814035.html> (Zugriff: 06.12.2012).
- Taylor, C. (2012). Film in Review: Not even past. The Yale Review, 100: 182–196. doi: 10.1111/j.1467-9736.2012.00847.x. S. 182-196.
- Tauer, H. (2010). Stereo 3D. Grundlagen, Technik und Bildgestaltung. Berlin: Fachverlag Schiele & Schön.
- Televisual. (2011). 3D. *Televisual*. (11/5). S. 35-42. Aus: <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=4&hid=111&sid=242611fe-0c80-46d2-b461-3e9ec1058840%40sessionmgr110&bdata=JnNpdGU9ZWWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#db=buh&AN=60907141> (Zugriff: 14.09.2012)
- Trilling, D. (2011). Dream tickets. In: New Statesman vom 5.1.2011. S. 44.
- Tümmel, H. (1980). Vom Flachfoto zum dreidimensionalen Film. In: Hagemann, P. A. (Hrsg.): Der 3-D-Film. München: MN.

- Wernblad, I. (2011). *The passion of Martin Scorsese. A critical study of the films.*
Jefferson: McFarland.
- Wegener, C., Jockenhövel, J., Gibbon, M. (2012). *3D-Kino: Studien zur
Rezeption und Akzeptanz.* Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Wise, D. (2005). The end of the golden Age. In: Woods, P. A. (Hrsg.): *Scorsese.
A journey through the American Psyche.* London: Plexus. S. 276-283.
- Zone, R.(2012). *3-D Revolution. The History of Modern Stereoscopic Cinema.*
Lexington: University of Kentucky Press.
- Zone, R. (2007). *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film. 1838-1952.*
Lexington: University of Kentucky Press.
- Zone, R., (2005). *3-D Filmmakers. Conversations with Creators of Stereoscopic
Motion Pictures.* Lanham: Scarecrow.

Filme

- Avatar.* dt: *Avatar – Aufbruch nach Pandora.* R: Cameron, J. Twentieth Century
Fox. (USA, 2009).
- Beowulf.* dt: *Die Legende von Beowulf.* R: Zemeckis, R. Paramount Pictures.
(USA, 2007).
- Bolt.* dt: *Bolt – Ein Hund für alle Fälle.* R: Williams, C., Howard, B. Walt Disney
Pictures. (USA, 2008).
- Bwana Devil.* dt.: *Bwana der Teufel.* R: Oboler, A. Gulu Productions. (USA,
1953).
- Carne per Frankenstein.* dt.: *Andy Warhols Frankenstein.* R: Morrissey, P.
Compagnia Cinematografica Champion. (Italien, 1973).
- Chicken Little.* dt: *Himmel und Huhn.* R: Dindal, M. Walt Disney Pictures. (USA,
2005).
- Fantasia 2000.* R: Algar, J., Brizzi, G., Brizzi, P., Butoy, H., Glebas, F.,
Goldberg, E., Hahn, D., Hunt, P. Walt Disney Pictures. (USA, 1999).

- Friday the 13th Part III: 3D*. dt: *Und wieder ist Freitag der 13*. R: Miner, S. Paramount Pictures. (USA, 1982).
- Harry Potter and the Order of the Phoenix*. dt: *Harry Potter und der Orden des Phönix*. R: Yates, D. Warner Bros. (USA, 2007).
- House of Wax*. dt: *Das Kabinett des Professor Bondi*. R: De Toth, A. Warner Bros. (USA, 1953).
- Hugo*. dt: *Hugo Cabret*. R: Scorsese, M. Paramount Pictures. (USA, 2011).
- Ice Age: Dawn of the Dinosaurs*. dt: *Ice Age 3 – Die Dinosaurier sind los*. R: Saldanha, C., Thurmeier, M. Twentieth Century Fox. (USA, 2009).
- Jaws 3D*. dt: *Der weiße Hai 3-D*. R: Alves, J. Universal Pictures. (USA, 1983).
- Journey to the Center of the Earth*. dt: *Die Reise zum Mittelpunkt der Erde*. R: Brevig, E. New Line Cinema. (USA, 2008).
- L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*. dt: *Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat*. R: Lumière, A., Lumière, L. Lumière. (Frankreich, 1896).
- Le Voyage dans la Lune*. dt: *Die Reise zum Mond*. R: Méliès, G. Star-Film. (Frankreich, 1902).
- Mou gaan dou*. dt: *Internal Affairs*. R: Lau, W., Mak, A. Media Asia Films (Hong Kong, 2002).
- Monsters vs Aliens*. R: Letterman, R., Vernon, C. DreamWorks Animation. (USA, 2009).
- My Bloody Valentine 3D*. R: Lussier, P. Lionsgate. (USA, 2009).
- Mystery of the Wax Museum*. dt: *Das Geheimnis des Wachsfigurenkabinetts*. R: Curtiz, M. Warner Bros. (USA, 1933).
- Nozze Vagabonde*. R: Brignone, G. Stereocinematografia. (Italien, 1936).
- Robinson Kruzo*. R: Andriyevsky, A. Stereokino. (Russland, 1946).
- Safety Last!*. dt: *Ausgerechnet Wolkenkratzer!*. R: Newmeyer, F., Taylor, S. Hal Roach Studios. (USA, 1923).

Shrek. dt: *Shrek – Der tollkühne Held*. R: Adamson, A., Jenson, V. Dreamworks Animation. (USA, 2001).

Shutter Island. R: Scorsese, M. Paramount Pictures. (USA, 2010).

Spy Kids 3-D: Game Over. dt: *Mission 3D*. R: Rodriguez, R. Dimension Films. (USA, 2001).

Star Wars: Episode I – The Phantom Menace. dt: *Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung*. R: Lucas, G. Lucasfilm. (USA, 1999).

Superman Returns. R: Singer, B. Warner Bros. (USA, 2006).

The Aviator. dt.: *Aviator*. R: Scorsese, M. Forward Pass. (USA, 2004).

The Departed. dt: *Departed – Unter Feinden*. R: Scorsese, M. Warner Bros. (USA, 2006).

The Polar Express. dt: *Der Polarexpress*. R: Zemeckis, R. Castle Rock Entertainment. (USA, 2004).

The Power of Love. R: Deverich, N. Haworth Pictures. (USA, 1922).

Lebenslauf

AUSBILDUNG

- Feb. 2008- Dez. 2012: Studium der Internationalen Betriebswirtschaft a.d. Wirtschaftsuniversität Wien (BSc)

Dez. 2012: Abschluss des Bachelorstudiums (BSc)

- 2011/2012: Studium der Internationalen Betriebswirtschaft a.d. Universität St. Gallen (Auslandssemester)
- Seit Okt. 2004: Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft a.d. Universität Wien
- 1995 - 2002: Theresianische Akademie, Wien

Juni 2002: Matura a. d. Theresianischen Akademie, Wien

BERUFSERFAHRUNG

- Seit Sept 2012: Terra Mater Factual Studios, Wien:

Assistant Producer

- 2008 – 2012 Selbstständig:

Freiberuflicher Außenrequisiteur

- Nov. 2005 bis Jan. 2008 Rammharter, Wien:

Art Department Assistant

- April 2005 bis Nov. 2005 Jerk Films, Wien:

Produktionsassistent

- März 2004 bis Jan. 2005 Sabotage-Films, Wien:

Produktions- und Schnittassistent

- Nov. 2003 bis Feb. 2004 Lomographische Gesellschaft, Wien:
Verkauf, Eventorganisation

ZIVILDIENT UND EHRENAMTLICHE TÄTIGKEIT

- 2002-2003: Rettungsdienst: Grünes Kreuz, Wien:
Sanitäter im Rettungs- und Krankentransportwesen
- 2008-2012 : Forum gegen Antisemitismus, Wien:
Ehrenamtlicher Mitarbeiter