

tionale Berührung versprechen, und dass sie ein sensationelles und neues Seherlebnis erzeugen. Dem Versprechen der Neuheit widerspricht schon allein die Kontinuität des stereoskopischen Bewegungsbildes, aber, wie auf Basis der Beschreibungen der Intentionen anzunehmen ist, versuchen die Filme dieses selbst in der Filmsprache auch gar nicht zu erzeugen.

Harmonische Erweiterungen narrativer Strukturen

Produktionsanordnungen: HOUSE OF WAX und CREATURE FROM THE BLACK LAGOON

HOUSE und CREATURE stehen am Anfang und am Ende der Hochphase des stereoskopischen Films der 1950er Jahre in den USA.⁴⁶ Sie entstammen beide dem Genre des Horrorfilms. Kevin Heffernan, der den amerikanischen Horrorfilm und dessen Einbindung in das amerikanische Filmsystem untersucht, führt die beiden als typische Vertreter des Nachkriegshorrorfilms. Er legt dar, wie diese durch die Verwendung einer innovativen Technik, der Stereoskopie, darauf zielten, das eigene, eher auf ein spezifisches Publikum gerichtete Genre für ein größeres Publikum kompatibel zu machen.⁴⁷ HOUSE wurde in der Natural-Vision-Technologie mit zwei Kameras aufgenommen und auf parallel abzuspielenden 35-mm-Filmspuren verliehen. CREATURE wurde mit der von Clifford Stine, David Horsely, Fred Campbell und Eugene F. Polito für Universal-International entwickelten Kameraanordnung aufgenommen, bei der zwei Mitchell-Kameras parallel zueinander – eine davon kopfüber – auf einem sogenannten *rig* montiert waren. Zwei solche *rigs* wurden von Universal bereits beim ersten stereoskopischen Film des Studios IT CAME FROM OUTER SPACE (Universal-International 1953) eingesetzt, eines für mittlere und große Einstellungsgrößen, eines für nahe Einstellungen. Für die für CREATURE notwendigen Unterwasseraufnahmen wurde ein weiteres *rig* konzipiert, das zwei kleinere Arri-Kameras nebeneinander positionierte. Als einer der letzten der stereoskopischen Filme der 1950er Jahre wurde CREATURE in unterschiedlichen Formaten gezeigt, zum einen als zweidimensionale Version, zum anderen als stereoskopische Version, letztere einerseits im *Dual-strip*-Verfahren und andererseits in Pola-Lite, einem *Single-strip*-Verfahren, das günstig in den Kinos installiert werden konnte und mit weniger Handlungsaufwand für die Projektionist:innen verbunden war.⁴⁸ Beide Filme waren kommerziell

46 Beide Filme sah ich auf dem 3D-Filmfestival 2013 in Los Angeles als Dual-Strip-Projektionen auf großer Leinwand im Egyptian Theatre. Die Grundlage für die im Folgenden verwendeten Filmprotokolle stellen die 3D-Blu-ray-Ausgaben der Filme aus den 2000er Jahren dar, vgl. De Toth 1953 und Arnold 1954. Mit großer, hier häufig herangezogener Materialfülle präsentiert das 3-D Film Archive beide Filme, vgl. Furmanek/Kintz o.D.a, b.

47 Vgl. Heffernan 2004, Kapitel *Horror in Three Dimensions: House of Wax and Creature from the Black Lagoon*, S. 16–42. Er geht dabei auch auf die im vorangegangenen Kapitel der vorliegenden Arbeit angesprochene Umrüstung der Kinos ein, die seiner Untersuchung nach gerade für die kleineren Kinos eine so große Hürde war, dass jene nicht mithalten konnten und sich so ein großer Absatzmarkt für die weniger angesehenen sogenannten B-Movies ergab, zu denen auch eine Vielzahl der von ihm untersuchten Horrorfilme zählte, vgl. Heffernan 2004, S. 17, 63–89.

48 Vgl. Furmanek/Kintz o.D.a. Heffernan gibt davon abweichend an, dass die stereoskopische Version des Films nur in Pola-Lite vorlag. Das Single-Strip-Verfahren wurde von Depix entwickelt, einer

erfolgreich – HOUSE, weil er innerhalb von vier Wochen als Sensation in großen Kinos viel Geld einspielen konnte, CREATURE, weil er durch die verschiedenen Formate in vielen Kinos landesweit gezeigt werden konnte.⁴⁹ Beide erfreuen sich noch heute einer großen Fangemeinschaft – CREATURE vor allem wegen seines ikonischen Monsters, dem Gill-man,⁵⁰ HOUSE sowohl wegen seines von Vincent Price charismatisch verkörperten Mörders Henri Jarrod⁵¹ als auch aufgrund seiner Verwendung der Stereoskopie.

Narrative Anordnung in HOUSE OF WAX

Heffernan beispielsweise sieht den Einsatz von Stereoskopie und Raumton in HOUSE als besonders gelungen an, da sich im Setting des Wachsfigurenkabinetts die für den stereoskopischen Film entscheidende Spannung zwischen Präsentieren und Erzählen ideal mit der Narration verbinden könne.⁵² Diese Verbindung von Räumlichkeit und Story, die Heffernan hier betont, indem er das Streben nach Naturnähe der Technik mit der des Sujets in Analogie setzt, preist auch Martin Scorsese in seinem Interviewbeitrag in HOUSE OF WAX: UNLIKE ANYTHING YOU'VE SEEN BEFORE! (Constantine Nasr Productions 2013), dem Bonus-Feature der 3D-Blu-ray von HOUSE:

Firma, die zunächst die von Polaroid patentierten Polfilterbrillen für die Betrachtung stereoskopischer Filme kopierte. Sowohl hiergegen als auch gegen die Verwendung des an Polaroid erinnernden Namens Pola-Lite reichte Polaroid erfolgreich Klage ein. Daraufhin gründete Depix die Moropticon Corporation, die günstige Single-Strip-Projektionsanordnungen an Kinobetreiber:innen vertrieb. Vgl. Heffernan 2004, S. 36f. sowie das Kapitel zu den Single-Strip in Zones Studie *3D Revolution* (vgl. Zone 2012, S. 79–92), bei dem das Pola-Lite-Verfahren den Auftakt darstellt. Ray Zone allerdings gibt an, dass Pola-Lite erst für FRIDAY THE 13TH PART III (Paramount Pictures 1982) eingesetzt worden sei, vgl. Zone 2012, S. 79, 82f. Zone geht hier aber eventuell vom Dreh in Pola-Lite aus und nicht von der Konvertierung der beiden 35-mm-Spuren zu einem Vorführprint, wie sie bei CREATURE von Furmanek und Kintz angegeben wird, Furmanek/Kintz o.D.a. Neben CREATURE veröffentlichte Universal-International zudem TAZA, SON OF COCHISE (Universal International 1954) in Pola-Lite; ebenfalls in Pola-Lite sollen GORILLA AT LARGE (20th Century Fox 1954), SOUTHWEST PASSAGE (Edward Small Productions 1954) als auch GOC (Ivan Tors Productions 1954) verfügbar gewesen sein, das Verfahren setzte sich dann aber entgegen Norlings großer Hoffnungen auf Single-Strip-Verfahren nicht durch, Vgl. Furmanek/Kintz o.D.a.

49 Vgl. Heffernan 2004, S. 35, 41.

50 Die Gestalt des Gill-man wurde von Millicent Patrick für Universal-International entwickelt, vgl. Furmanek/Kintz o.D.a. Der Kiemenmann war dann auch noch der Star des Sequels des Films, REVENGE OF THE CREATURE (Universal-International 1955), und inspirierte zahlreiche weitere Monster. Er war sogar, wie der Regisseur Guillermo del Toro in Interviews selbst zum Ausdruck brachte, auch immer noch Vorbild für den gefangenen Kiemenmann aus dem Amazonas in seinem Film THE SHAPE OF WATER (TSG Entertainment 2017). Als CREATURE auf dem 3-D-Filmfestival 2013 in Los Angeles gezeigt wurde, war die Vorstellung komplett ausverkauft und zahlreiche Fans kamen als Gill-man kostümiert.

51 Auch die entstellte Gestalt Jarrods ist in die Annalen des Film-Make-ups eingegangen. Das von George Bau kreierte Make-up zierte zur Wiederaufführung von House in den 1970er Jahren dann auch das Cover der Zeitschrift *Famous Monsters of Filmland* 1970, Heft 64. Sam Irvin geht darauf im Bonusmaterial BEHIND THE SCENES: HOUSE OF WAX: UNLIKE ANYTHING YOU'VE SEEN BEFORE! ein, vgl. Nasr 2013, 00:23:26–00:23:34.

52 Vgl. Heffernan 2004, S. 24

House of Wax was the key theatrical 3D experience. It was absolutely extraordinary because of the intelligent design utilizing the space to tell a story and to create a mood. In this case a thriller horror mood which really enhanced the use of depth hence depth really enhanced the story. This was something very special.⁵³

Die von Scorsese als von der Tiefenwirkung »verbessert« beschriebene Story (vgl. im Folgenden P9: Sequenzprotokoll HOUSE OF WAX – 1953 – <https://doi.org/10.18452/27076>) ist die des Wachsskulpteurs Professor Henri Jarrod (vgl. P9 S2), dessen Name bereits eine Allusion auf die bekannte Dr.-Jekyll-und-Mr.-Hyde-Figur gibt und der wie die Story ins 19. Jahrhundert zu verorten ist.⁵⁴ Jarrod wird durch einen Brand, den sein Geschäftspartner Matthew Burke mit dem Ziel des Versicherungsbetrugs in ihrem gemeinsam betriebenen Wachsfigurenkabinett gelegt hat (vgl. P9 S3), so versehrt, dass er keine Skulpturen mehr anfertigen kann. Vermeintlich verlegt er sich dann darauf, seine Figuren durch seine Gehilfen, Igor und Leon, sowie eine Maschine, die Schaufensterfiguren mit kochendem Wachs übergießt, zu gestalten, wie er dem Kunstkritiker Sydney Wallace erklärt (vgl. P9 S10). Diese Kreationen stellt er in einem neuen, stärker auf Schockmomente ausgerichteten Kabinett aus. Um darin einerseits historische und zeitgenössische Grausamkeiten zu inszenieren und andererseits seine im Brand verlorenen Figuren zu rekreieren, stiehlt er tatsächlich jedoch sein gesamtes »Roh-Material« aus dem Leichenschauhaus und übergießt die toten Körper mit kochendem Wachs (vgl. P9 S5, 7, 8). Dass er allerdings selbst nicht nur Nutznießer des entstellten Mörders, der in der Stadt sein Unwesen treibt, sondern jener selbst ist, erfährt das Publikum erst am Ende des Films (vgl. P9 S20). Vor dem dramatischen Finale präsentiert sich Jarrod als zwei unterschiedliche Figuren: als im Rollstuhl sitzender Jarrod mit unversehrt Gesicht (vgl. P9 S10, 12, 16, 18) und als eine hinkende Gestalt mit stark verbranntem Antlitz (vgl. P9 S5, 7, 8, 13). Aufgedeckt wird sein mörderisches Treiben durch Sue Allan, deren Freundin Cathy, wegen ihrer Ähnlichkeit zu seiner Jeanne-d’Arc-Figur, Jarrod zum Opfer gefallen ist (vgl. P9 S7, 8). Sue, die Verdacht schöpft, als sie die Ausstellung des neu eröffneten Wachsfigurenkabinetts besucht (vgl. P9 S12), gleicht selbst Jarrods im ersten Wachsfigurenkabinett verbrannter, geliebter und erotisch begehrter Wachsfigur der Marie Antoinette und wird so nicht nur durch ihre privaten Inspektionen und Verdächtigungen (vgl. P9 S12, 15, 16, 20) zu Jarrods nächstem Zielobjekt (vgl. P9 S13, 16, 20). In einem dramatischen Finale sieht Sue zunächst ihren Verdacht bestätigt, fällt dann jedoch selbst Jarrod zum Opfer, der sich schließlich als entstellter Mörder offenbart (vgl. P9 S20a). Bereits für ihr kochend heißes Wachsbad vorbereitet (vgl. P9 S20b), wird Sue zusammen mit Scott – ihrem Freund, der selbst in die Fänge von Jarrods Gehilfen Igor geraten ist (vgl. P9 S21a, b, c) – in letzter Sekunde von der Polizei gerettet (vgl. P9 S22a, b). Jarrod ist damit überführt (vgl. P9 S23).

53 Martin Scorsese in Nasr 2013, 00:00:00-00:00:24.

54 Die janusköpfige Figur geht auf die Gothic Novel *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* von 1885 zurück, vgl. Stevenson 1886, hat sich seitdem jedoch zu einem geflügelten Wort für ambige Figuren festgesetzt. Wie zuvor werden im Text und in den Filmprotokollen die Namen der Filmfiguren so verwendet, wie sie im Film selbst geführt werden. Die Verteilung von Vor- und Nachnamen erscheint indes heute nicht mehr angemessen und fällt auf.

Sues Überraschung darüber, dass Jarrod selbst der Mörder ist, teilt sie mit dem Publikum. Hierbei geht die Erzählinstanz nach einem vom Hollywoodfilm erprobten Schema vor.⁵⁵ Sie erzählt alle entscheidenden Storyereignisse allwissend und scheinbar ungefiltert, sie präsentiert sich also als höchst kommunikativ. Sie vermittelt den Zusehenden, ohne an eine diegetische Figur gebunden zu sein, den Brand (vgl. P9 S3), wie Burke das Versicherungsgeld einstreicht (vgl. P9 S4) und ermordet wird (vgl. P9 S5), die Handlungen des Mörders (vgl. P9 S7, 8, 13) ebenso wie die Sues (vgl. P9 S6, 9, 12, 14–16) und der Polizei (vgl. P9 S9, 15, 17, 19, 22). Sämtliche Szenen vermitteln die Informationen so, dass der Eindruck entsteht, den Betrachtenden werde alles direkt erzählt. Insgesamt entsteht mit der klassischen Konzeption der Erzählinstanz bei den Zusehenden das Gefühl, unbeobachtet an der gesamten Erzählung teilzuhaben. Tatsächlich aber hält die Erzählinstanz Informationen bewusst zurück: So bleibt bis weit in den Film hinein unklar, ob Jarrod im Brand des Wachsfigurenkabinetts gestorben ist (vgl. P9 S10). Der Charakter des Kunstkritikers verdoppelt in seiner Überraschung über Jarrods Lebendigkeit die des Publikums angesichts der aus der Brandszene gezogenen Schlüsse. Vor allem aber verheimlicht die Erzählinstanz fast bis zum Schluss, dass Jarrod und der entstellte Mörder die gleiche Person sind. Erst als Sue auf Jarrod einschlägt und seine Gesichtsmaske zerbricht, kommt sein durch Verbrennungen entstelltes Antlitz zum Vorschein (vgl. P9 S20) und dem Publikum wird die Einheit der beiden Charaktere klar. Davor wird diese Vermutung unterdrückt, indem Jarrod mit unversehrtem Gesicht, aber im Rollstuhl sitzend (vgl. P9 S10, 12, 18), und der Mörder mit Brandnarben und wenngleich hinkend, so doch laufend (vgl. P9 S5, 7, 8, 13) gezeigt werden. Auch die Polizei verbalisiert diese Differenz im Dialog mit Sue, als diese ihren Verdacht formuliert (vgl. P9 S15). Erst am Ende somit zeigt sich die Erzählinstanz als verdeckt erzählend, wodurch die zuvor aufgebaute Unmittelbarkeit als Strategie deutlich wird.

Der Kameraeinsatz folgt der Konzeption der Erzählinstanz als unbeteiligt beobachtend. Die Kamera zeigt das Geschehen meist, ohne einen an eine Person gebundenen Blickpunkt einzunehmen, und folgt den Anforderungen der vermeintlich transparenten Kameraführung des Hollywoodfilms. Sie führt Szenen mit *establishing shots* ein, hält sich an den 180°-Raum und simuliert eine aufmerksame, unbeteiligte Beobachterin, die den handelnden Personen mit ihrem Blick folgt und jeweils die Sprechenden oder jenes, über das gesprochen wird, in den Blick fasst. Die stereoskopische Technik wird größtenteils entsprechend dieser Strategie eingesetzt, indem die Konvergenz der beiden Filmspuren stets auf dem zentralen Bildgeschehen liegt. Die wichtigen Figuren der einzelnen Szenen befinden sich fast immer etwa auf der Leinwandebene (vgl. P9 S2, 4–7, 9, 10), meist öffnet sich der Raum hinter ihnen in positiver Parallaxe auf, nur selten schiebt sich etwas – dann in negativer Parallaxe – vor die Handelnden (vgl. P9 S10, 15). Es deckt sich dies mit den bereits zitierten Beschreibungen des Drehprozesses von Pev Marley. Der Kameramann von HOUSE formulierte dabei, dass beständig darauf geachtet werden müsse, wohin das Publikum schaue, weswegen jedes Element, »das aus dem Rahmen tritt und die Publikumsaufmerksamkeit stiehlt«, vermieden werden müsse.⁵⁶

55 Vgl. die im Kapitel zu HUGO CABRET dargestellten Narrationsstrategien des klassischen Hollywoodfilms, S. 124–127.

56 Pev Marley, zit.n. Lightman 1953, S. 219, siehe für das vollständige Zitat in dieser Arbeit S. 246.

Dennoch gibt es in *HOUSE* nicht nur einen Einsatz der stereoskopischen Technik, der die Aufmerksamkeit auf die Geschichte lenkt, sondern auch einen, der die Aufmerksamkeit auf die Technik zieht. Neben kurzen Momenten, in denen innerhalb der Szenen Elemente in negativer Parallaxe aus der Leinwand dringen – Burke wirft im Kampf im Wachsmuseum einen Stuhl und eine mittelalterliche Waffe nach Jarrod und damit ins Publikum (vgl. P9 S3), der tote Burke und eine ohnmächtige Besucherin fallen dem Publikum entgegen (vgl. P9 S10, 12) und ein Polizist streckt ihm am Ende noch einen Wachskopf entgegen (vgl. P9 S24) –, geschieht dies ostentativ in der Sequenz eines *Paddle-ball*-Spielers (vgl. P9 S12), der Besucher:innen mit seinen Kunststücken ins Wachsmuseum locken soll, sowie in der Szene einer Tanzrevue, mit der Scott versucht Sue abzulenken (vgl. P9 S14). Während bei der Tanzszene die Cancantänzerinnen ihre Körperteile aus der Leinwandebene strecken, schleudert der Ballspieler seinen Spielball dem diegetischen und zugleich dem realen Publikum entgegen.⁵⁷ Die direkte Einbeziehung des Kinopublikums in die Geschichte durch die Erweiterung des diegetischen Raums über die Leinwandebene hinaus ist dabei bereits im Drehbuch angelegt:

He [der Paddle-ball-Spieler; LF] has a paddle to which a white ball is attached by an elastic cord, and as he talks he expertly directs the ball at any given object but stops it just short of striking the object. This startles and amuses the crowd (*and the audience to which the picture is being show, for when he strikes the ball directly at the camera it seems to come straight through the frame*).⁵⁸

Die Zurschaustellung des negativen Parallaxe-Effekts scheint auf den ersten Blick die einzige Funktion der Sequenz, auch die Cancanszene bleibt ohne narrative Funktion. Zu Werbezwecken hingegen waren beide Sequenzen notwendig. Die Cancantänzerinnen multiplizieren sich auf sämtlichen *HOUSE*-Plakaten nach vorne (Abb. 58), und die *Paddle-ball*-Sequenz begründet die bereits im Rahmen der Werbestrategien vorgestellte Kooperation mit Fli-Back Co. Als ob er auf die eigene sensationslüsterne Werbung anspielen würde, lässt der Film seinen Hauptcharakter Jarrod über den *Paddle-ball*-Spieler dann auch sagen, dass »solche Sachen« nicht mehr notwendig seien, sobald sich sein Wachsfigurenkabinett etabliert habe (vgl. P9 S12).⁵⁹

Die damit eingeleitete Szene der Führung durch das Kabinett ist sodann auch insgesamt eine selbst-bewusste Reflexion. Die Figur Jarrod, als Verantwortlicher des Wachsfigurenkabinetts und als Handlungstreibender des Films *HOUSE*, führt durch das Kabinett und auf übertragener Ebene zugleich durch den Film, wenn er die Grausamkeiten

57 Das 3-D Film Archive führt auf seiner Website eine Illustration des Wahrnehmungseindrucks der Sequenz an, Standbilder der beiden Filmspuren sind dabei gemäß der Anaglyphentechnik übereinandergelegt worden, vgl. Furmanek/Kintz o.D.b.

58 Drehbuch zu *THE WAX WORKS*, Shot 138, Hervorhebung im Original, abrufbar über Furmanek/Kintz o.D.b.

59 Hierauf gehen auch Furmanek und Kintz in ihrem *In-Depth Look at HOUSE OF WAX* ein, in dem sie die auch hier vorgestellte Werbeanzeige präsentieren. Die Aussage jedoch legen sie dem Schauspieler Vincent Price und nicht der Figur Henri Jarrod in den Mund, ein Lapsus, der die sich hier zeigende Amalgamierung von Realität und Story betont. Vgl. Furmanek/Kintz o.D.b.

vorstellt, an deren Betrachtung sich beide Publika ergötzen können. Ausstellung des eigenen Erzähltseins und des negativen Parallaxe-Effekts treffen so in einer einzigen Szene zusammen (vgl. P9 S12). Auch die zweite Szene, die den negative Parallaxe-Effekt inszeniert, birgt mit der Darstellung einer Schaustellung – dem Cancantanz – einen Hinweis auf die eigene mediale Vermittlung. Der mit der Ausstellung der negativen Parallaxe-Effekte einhergehende Illusionsbruch wird hier also zu einem Ausstellen der eigenen Kunstfertigkeit. Die in der stereoskopisch-technischen Ansprache der Betrachtenden erzeugte Eruption wird in einer selbst-bewussten Narration aufgefangen. Die Zusehenden werden dadurch aus einer versteckten Position der Beobachtung einer in sich geschlossenen Erzählung herausgerissen und zu Dialogpartner:innen einer sie ansprechenden Erzählung.⁶⁰

Die Bewussterwerden der eigenen Technik begrenzt sich in *HOUSE* nicht auf die stereoskopische Technik, sondern erweitert sich auf die Praktiken der *Mise en Scène*. Wiederholt spielt der Film mit dem Motiv des *tableau vivant*, indem manche Schauspielende so still verharren, dass sie als Bildnisse rezipiert werden, und manche Bildnisse als so lebendig inszeniert sind, dass ihr In-Bewegung-Setzen antizipiert wird (vgl. P9 S2, 12). Weiterhin macht sich die Kinematographie bemerkbar, wenn der Film Wallaces Beobachtung verbildlicht, dass Sue der Wachsfigur der Marie Antoinette gleiche, indem er die beiden Frauenfiguren überblendet (vgl. P9 S12). Seine als werbewürdig betrachtete Technicolor-Technik stellt der Film selbst-bewusst in der Brandszene zu Beginn aus (vgl. P9 S3). Das Ereignis bietet sich Technicolor als Farbfilmtechnik besonders an, kann diese doch das dramatische Feuer mit roten und gelben Flammen erfolgreich wiedergeben. Zieht man alle diese Momente selbst-bewusster Präsentation des eigenen Erzählens in Betracht, so ist die Szene im Wachsfigurenkabinett kein singulärer Moment mehr und sind die Verweise auf die eigene mediale Vermittlung genau an jenen Stellen zu finden, an denen sich diese auch im klassischen Spielfilm typischerweise finden: zu Beginn und am Ende sowie kurz in der Mitte. Dennoch fällt der Verweis in der Mitte mit der Szene der Eröffnung des Wachsfigurenkabinetts (vgl. P9 S12) besonders auf.

Filmische Instruktionen

Dass die Szene nicht einfach in der Mitte, sondern direkt nach der für stereoskopische Projektionen wieder notwendigen Pause positioniert ist, könnte dies erklären. Bedenkt man die gesamte Erfahrung eines Kinobesuchs, die den Außenraum des Kinos mit seinen jeweiligen Handlungsanordnungen – reden, Karten und Popcorn kaufen – eben-

60 Die Szene der Eröffnung des Wachsfigurenkabinetts steht auch im Zentrum von Heffernans Analyse des Films. Überzeugend stellt auch er dar, wie sich in *HOUSE* Geschichte und Technik der Stereoskopie vorteilhaft verbinden. Er basiert dies jedoch vornehmlich auf der Figur des durch das Kabinett und den Film führenden Jarrod. Ebenfalls die Dualität von erzählendem und präsentierenden Erzählmodus implementierend, sieht er Jarrod in seinen unterschiedlichen Szenen zwischen diesen Modi manövrieren. Vgl. Heffernan 2004, S. 24f. Das dabei von ihm ebenfalls aufgerufene *cinema of attractions* indes fasst Heffernan weniger über Gunning als über André Gaudreault, mit dem Gunning den Begriff entwickelte und der stärker von Zeigefiguren ausgeht, vgl. für die von Heffernan zitierte Konzeption des *cinema of attractions* Gaudreault 1988. Die nicht in der Figur Jarrod verankerten Momente selbst-bewusster Erzählung untersucht Heffernan nicht.

so wie den Kinosaal mit seinen intendierten Handlungsprotokollen – gucken, stillsitzen und -sein – umfasst, wird nach einer Pause eine Form des Übergangs notwendig, welche die Aufmerksamkeit des Publikums wieder auf den Film fokussiert – um so mehr, wenn neue Handlungsanweisungen, wie das Tragen einer Brille, durch ungewohnte Technologien hinzukommen.

GUNZBURG PRESENTS, der Vorfilm von *BWANA DEVIL*, exerziert diese Transition in den stereoskopischen Film beispielhaft und bereitet sein Publikum auf die ihm, zum Zeitpunkt des Erscheinens, höchstwahrscheinlich unbekannte Technik und ihre Handlungsprotokolle vor (vgl. im Folgenden P10: Sequenzprotokoll M.L. GUNZBURG PRESENTS *NATURAL VISION 3-DIMENSION* – 1952 – <https://doi.org/10.18452/27076>). Zunächst erklärt der Schauspieler Lloyd Nolan den Zuschauer:innen in direkter Ansprache, was unter »3D« zu verstehen sei. Dabei wird der Übergang von einem Bild, das sich in Breite und Höhe ausdehnt, zu einem, das sich auch in die Tiefe zu erstrecken scheint, in der Narration selbst aufgenommen. Dazu erklärt Nolan, dass diese Wirkung jedoch nur erleben könne, wer eine Brille trage (vgl. P10 S2). Der mit der Ausdehnung mögliche Eindruck der Rundheit wird dann im Dialog Nolans mit den beiden bekannten Charakteren der Fernsehshow *IT'S TIME FOR BEANY* (Paramount Television Network 1949-1955) diskutiert – erneut wird auf die Notwendigkeit der Brillen hingewiesen. Die Bildsprache der vorgestellten Plakate von *BWANA DEVIL* aufnehmend, wird der Fernsehrahmen von Beany und Cecil »verlassen«, wenn diese ihre Brillen aufsetzen und anschließend ihr Bildraum den gesamten Frame des Filmbildes einnimmt (vgl. P10 S3). Weiterhin auf die Werbestrategie aufbauend, wird dem Publikum nun ein Bildsujet präsentiert, das als von seiner vollrunden Präsentation profitierend inszeniert und dessen Berührung zumindest für einen Teil des Publikums begehrenswert gedacht wurde: Miss USA, Shirley Tegge, tritt zur Konversation hinzu (vgl. P10 S4). Im Dialog und konform mit zeitgenössischen sozialen Praktiken erklärt Nolan seiner weiblichen Gesprächspartnerin nun die verwendete Kameratechnik und ein Augenarzt erläutert ihr die Simulation des natürlichen Sehens durch das Natural-Vision-System und dessen Ungefährlichkeit:

To answer your question, Miss Tegge, the only way possible known to science for audiences to view true three dimensions is through the use of glasses. [...] When natural vision's standards for production and projection are adhered to, your eyes will function, as they do in nature, which is healthy and beneficent. You should leave the picture with your eyes as relaxed and refreshed as never before in viewing a motion picture. (P10 S5)

Dergestalt informiert und beruhigt, entlässt Nolan nun in einer letzten Sequenz das Publikum in den Film (vgl. P10 S6). Die Zusehenden haben über den Vorfilm damit sowohl dreimal die von ihnen geforderte Einfügung in die Anordnung – das Tragen der Brillen – vermittelt und die Technologie erklärt bekommen als auch die Bestätigung erhalten, dass für ihre Augen keine Schäden zu erwarten sind. In Parenthese dazu hat das Publikum auch schon die zu erwartenden Effekte, in Analogie zur Formensprache der Ankündigungen, präsentiert bekommen – alles, noch bevor der Film *BWANA DEVIL* überhaupt angefangen hat.

Auf eine derart perfekte Vorbereitung des Publikums auf die Seherfahrung kann *HOUSE*, für den kein designerter Vorfilm überliefert ist,⁶¹ nicht bauen. Während es möglich ist, dass *HOUSE* als ebenfalls in Natural Vision gedrehter Film – die *credits* listen M.L. Gunzburg für die »Natural Vision Supervision«, Julian Gunzburg als »Visual Consultant« und Lonthrop Worth als »Natural Vision Consultant« (vgl. P9 S1) – mit dem Vorfilm *GUNZBURG PRESENTS* gezeigt worden ist, bleibt es wahrscheinlicher, dass die Vorbereitung des Publikums anders erfolgt ist. Klassische Elemente des Übergangs in den Film sind in den 1950er Jahren neben den Vorfilmen Trailer und Titelsequenzen gewesen.⁶² Auf Trailer in stereoskopischer Technik vorab habe, wie den Ausführungen zur Werbung von *HOUSE* selbst zu entnehmen ist, noch nicht zurückgegriffen werden können:

We knew that only a certain number of theatres were equipped with 3-D projection apparatus and that certain numbers of theatres had the equipment on order but not already installed. If we were to make our trailer in 3-D, it would never have been shown. It would have meant the setting up of the theatre projection equipment four or five times a day; every time the trailer was to be seen. The interlocking device of the two projection machines requires more than an hour's work and a few minutes of test run to be sure that both right and left projectors are synchronized. In the regular operation of a continuous run theatre playing standard two-dimension feature pictures it wouldn't and couldn't be done.⁶³

Das Ergebnis ist der schon erwähnte textbasierte zweidimensionale Trailer mit Hintergrundbildern gewesen. Neben diesem ist dem Film *HOUSE* dann nur die Vorbereitung auf die Handlungsprotokolle durch die ubiquitäre Werbung und die direkte Ansprache durch das Kinopersonal selbstgeblieben. Auch die den Film eröffnenden Szenen erhalten dabei Bedeutung, denn sie können, anders als das Personal im Kino, durch die Verantwortlichen des Films kontrolliert werden. Die Titel von *HOUSE* wiederholen die Bildsprache der Werbung (vgl. P9 S1). Sie sind körperlich gestaltet und mit perspektivischer Tiefenwirkung dargestellt. Zusätzlich schweben sie in positiver Parallaxe im leeren Raum.

61 Auch Bob Furmanek kannte, auf den Vorfilm von *HOUSE* angesprochen, keinen für den Film entstandenen Vorfilm. Eine Fotografie einer Kinofassade aus Tucson in der Sammlung der Margaret Herrick Library präsentiert *HOUSE* mit dem Kurzfilm *ROCKY MARCIANO, CHAMPION VS. JOE WALKOTT, CHALLENGER*, vgl. dazu Sammons 1992, S. 73.

62 Kenntnisreich hat Georg Stanitzek in *Reading the Title Sequence (Vorspann, Générique)* die Rolle der Titelsequenz für diesen Übergang an den Anfang seines Textes gesetzt, der die Titelsequenz dann als doppelt ausgerichtet, als Teil des Films und gleichzeitig von diesem getrennt, untersucht, vgl. Stanitzek 2009. Dabei ist die Titelsequenz stets ein selbst-bewusstes Element, das Genre und Stimmung des Films festlegt, vgl. Stanitzek 2009, S. 47, 49. Als immer schon selbst-bewusstes Element hat auch Bordwell die Titelsequenz beschrieben, vgl. Bordwell 2005, S. 25. Beide Autoren begreifen Titelsequenzen dabei als Avantgarde-Elemente des Spielfilms, in denen jener sich auszuprobieren vermag, vgl. Stanitzek 2009, S. 50–52; Bordwell 2005, S. 25. Und erst im Laufe der 1950er Jahre schlossen sich Titel teilweise an eine Art Teaser-Szene an, die dann aber ebenso selbst-bewusst erzählt war, vgl. Bordwell 2005, S. 25f.

63 Blumenstock 1953, S. 97f. Für die Herausforderungen, die sich in den 1950er Jahren mit der Produktion stereoskopischer Trailer verbanden, siehe außerdem Johnston 2008.

Sie nehmen damit das entscheidende Versprechen von Körperlichkeit und Dreidimensionalität auf und präsentieren sie zugleich. Die horizontalen Verschiebungen der Titel sind dabei ohne Brille so stark wahrnehmbar, dass sie stärker noch als fotografische Bilder auf die Notwendigkeit, eine Brille zu tragen, hinweisen. Da die sich schon bald anschließende Brandszene (vgl. P9 S3) alle Aspekte der eingesetzten Technologie – Raumton, Farbfilm und Stereoskopie – inszeniert, können die restlichen Szenen des Films die Ausstellung der Technik stärker zurücknehmen, um die Erzählung nicht selbst-bewusst zu vermitteln.

Nach der für stereoskopische Filme notwendigen Pause indes benötigt HOUSE erneut eine Transitionsszene. Die Eröffnung des Wachsfigurenkabinetts erfüllt diese Aufgabe perfekt (vgl. P9 S12). Nachdem das reale Publikum in der Pause den Raum verlassen hat, wird es durch Wiederholung ihrer Handlung in der Narration – es betritt so wie das diegetische Publikum den Raum des Wachsfigurenkabinetts – wieder in den Kinoraum zurückgeholt. Der *Paddle-ball*-Spieler erinnert das Publikum mit seinen ostentativen Effekten in negativer Parallaxe daran, die Brillen aufzusetzen, und bestätigt ihm explizit den Nutzen der stereoskopischen Technologie für ein innovatives Sehvergnügen. An diese Szene anschließend, genügen dann auch kurze Schockmomente in negativer Parallaxe – vor allem am Ende, bevor das Publikum das Kino wieder verlässt –, um das Seherlebnis als ein besonderes wahrnehmbar werden zu lassen.

Damit ist der Einsatz der stereoskopischen Technik in HOUSE eng an die Konventionen des Hollywoodfilms gebunden, selbst-bewusst sein Erzähltsein auszustellen. Die ephemere eingesetzte negative Parallaxe bestätigt den Zusehenden zu strategischen Zeitpunkten die Technologie und liefert Material für die Werbebilder. Dabei wird das eruptive Potential der technisch direkten Ansprache über eine narrative Diskussion der eigenen Materialität zur virtuosen Erzählung sublimiert: Die zwei am stärksten mit Effekten negativer Parallaxe arbeitenden Sequenzen, der *Paddle-ball*-Spieler und die Tänzerinnen (vgl. P9 S12, 13), sind als diegetische Spektakel präsentiert und können so auf das Spektakel verweisen, dessen Teil sie sind. Diese Übernahme klassischer Strategien, um selbst-bewusste Narrationen zu präsentieren und gleichzeitig zu relativieren, um die eigene Kunsthaftigkeit auszustellen, findet sich auch bei einem weiteren Film, den Heffernan in Abgrenzung zu HOUSE als billige und effektheischende Produktion charakterisiert: CREATURE.⁶⁴

Narrative Anordnung in CREATURE FROM THE BLACK LAGOON

Der von Heffernan als Abwandlung von THE THING FROM ANOTHER WORLD (Winchester Pictures Corporation 1951) und KING KONG beschriebene Film spielt in einem völlig anderen Setting als HOUSE. Eine naturwissenschaftliche Forschungsexpedition sucht im 20. Jahrhundert am Amazonas nach fossilen Beweisen eines Amphibienwesens, dem Gill-man, trifft dabei jedoch auf einen noch lebenden Vertreter der Gattung. Während die Gruppe zunächst versucht, das Wesen zu fangen, um danach nur noch überleben und entkommen zu wollen, zeigt sich das Wesen fasziniert von Kay Lawrence, dem einzig weiblichen Mitglied der Forschungsgemeinschaft, und versucht nun seinerseits, sie

64 Vgl. Heffernan 2004, S. 37.

zu entführen. Der Plot ist linear und kommunikativ erzählt (vgl. im Folgenden P11: Sequenzprotokoll CREATURE FROM THE BLACK LAGOON – 1954 – <https://doi.org/10.18452/27076>).

Carl Maia und sein Team indigener Mitarbeiter entdecken eine fossile Tatze bei ihrer Grabung am Amazonas (vgl. P11 S3). Unschlüssig über den Fund, sucht Maia das Institut für Meeresbiologie in Brasilien auf und trifft an dessen Pier seinen ehemaligen Schüler David Reed und dessen Freundin Kay, beide ebenfalls im Feld der Biologie tätig. Fasziniert von Maias Bericht, beschließen jene ihren gemeinsamen Chef, Mark Williams, zu überzeugen, das Fossil zu erforschen (vgl. P11 S4). Im Institut angekommen ist die gemeinsame Expedition schnell beschlossen (vgl. P11 S5), und schon befinden sich Kay, David und Mark, und ein weiterer Mitarbeiter des Instituts, Dr. Thompson, zusammen mit Maia auf der Barke von Kapitän Lucas auf dem Weg zur Grabungsstätte (vgl. P11 S7). Da während Maias Abwesenheit der lebende Vertreter des Fossils im Camp gewütet und die Mitarbeiter Maias zerfleischt hat (vgl. P11 S6), trifft die ankommende Forschungsgruppe nur noch deren Leichen an. Die niedergeschlagen begonnenen Ausgrabungen verlaufen ergebnislos und so beschließt das Team, in jene Lagune zu fahren, in der es die von der Strömung weggespülten restlichen Teile des Fossils vermutet (vgl. P11 S8). In der Lagune angekommen, begeben sie sich auf zahlreiche Tauchgänge, bei denen sie vom Wesen beobachtet werden, sie das Wesen indes zunächst nicht entdecken (vgl. P11 S9, 10). Von Kay fasziniert geht die Kreatur den Forschenden ins Netz, kann jedoch entkommen (vgl. P11 S10). Angetrieben durch diesen Kontakt starten David und Mark einen weiteren Tauchgang, in dem sie, mit Harpune und Kamera ausgestattet, die Existenz des Wesens durch Fotos oder das Spezimen selbst beweisen wollen (vgl. P11 S11). Doch weder mit dem einen noch mit dem anderen Gerät gelingt es ihnen, des Wesens habhaft zu werden. Stattdessen kommt die Kreatur selbstständig an Bord und tötet ein Mitglied der Schiffscrew. Dies als Racheakt der Kreatur interpretierend, versuchen die Männer das Wesen, das sie nun Gill-man nennen, zu vergiften. Mark und David folgen ihm nach einem weiteren Kontakt in eine Grotte, es selbst jedoch hat diese schon längst wieder verlassen, um die mit Dr. Thompson am Ufer wartende Kay zu entführen. Bei dem Versuch bricht es aus Atemnot an Land jedoch zusammen und kann gefangen werden (vgl. P11 S12). Während Mark und David die Grotte erforschen wollen, bewachen Dr. Thompson und Kay den Gill-man, dieser entkommt und verletzt Dr. Thompson schwer (vgl. P11 S13). Als die Gruppe daraufhin den Entschluss fasst, die Lagune zu verlassen, hat der Gill-man wiederum deren Öffnung verbarrikadiert. David bemüht sich, die Barrikade zu lösen, während Mark versucht das Wesen zu töten. Mark stirbt im Kampf jedoch stattdessen selbst (vgl. P11 S14). Nachdem die Kreatur anschließend an Bord gekommen ist und Kay diesmal tatsächlich in seine Höhle entführt hat, treten David, Maia und Lucas zu ihrer Rettung an. Nach einem ungleichen Kampf an Land – die Gruppe schießt mit Gewehren – sinkt der Gill-man in die Tiefen des Wassers und die Crew bleibt erleichtert zurück (vgl. P11 S15).

Die Erzählinstanz präsentiert sich wie die in HOUSE allwissend. Sie zeigt alle entscheidenden Ereignisse von den zentralen Personen unabhängig und größtenteils nicht als persönliche Blickpunkte auf das Geschehen, wie bei den Unterwasserszenen am auffälligsten wird (vgl. P11 S4, 9-12, 14). Anders als in HOUSE jedoch hält die Erzählinstanz keine Informationen zurück. Das Publikum weiß stets mehr als die Figuren. Bereits zu Beginn, als die Protagonist:innen noch von einer ausgestorbenen Art ausgehen, sehen

die Zuschauer:innen bereits die Pranke des Gill-man, die ihnen dessen Lebendigkeit vor Augen führt (vgl. P11 S3). Die sich aus dem Wasser reckende Extremität wird dann bei Ankunft des Teams im Camp ein weiteres Mal gezeigt, so dass niemand im Publikum sie verpasst haben kann (vgl. P11 S8). Durch den Wissensvorsprung der Zusehenden entstehen gerade in den ersten Tauchszenen Spannungsmomente, da jene den Kontakt zwischen Gill-man und den jeweils Schwimmenden antizipieren, die Figuren jedoch nichts ahnend über den Gill-man hinweg gleiten (vgl. P11 S9, 10). Diese aufgebaute Spannung wird in der dritten Tauchszene durch Schockmomente aufgelöst, wenn das Wesen für Figuren und Publikum plötzlich auftaucht (vgl. P11 S11).

Wie schon bei *HOUSE* fügt sich der Einsatz der stereoskopischen Raumausdehnung zur Strategie der Erzählinstanz und den unterschiedlichen Spannungsaufbauten. Die ersten zwei Tauchszene sind im Einsatz positiver Parallaxe in die Tiefe gestaltet. Die Schwimmszene Kays ist in eleganter Mise en Scène als ein Pas de deux im Wasser mit dem Gill-man inszeniert. In der dritten Szene unter Wasser finden sich dann vermehrt negative Parallaxe-Effekte eingesetzt. Bei den Raumaufbauten ist zudem ein Unterschied zwischen der 2014 veröffentlichten 3D-Blu-ray und den Originalaufnahmen zu beachten, auf den Bob Furmanek und Greg Kintz in ihrem Artikel auf der Webseite des 3-D Film Archive aufmerksam machen.⁶⁵ Während die originalen Aufnahmen des Films sich insgesamt hinter der Leinwandebene erstreckten, seien sie in der digital überarbeiteten Version »nach vorne geholt«, so dass sie sich nicht sämtlich in positiver Parallaxe zeigten, sondern sich über die Leinwandebene hinaus ausdehnten. Diesen Schritt können Furmanek und Kintz anhand der Unterwasseraufnahmen zeigen, von denen das 3-D Film Archive originale Stereoaufnahmen besitzt. Aufnahmen, die in den originalen Filmspuren sämtlich in positiver Parallaxe erfasst sind, sind also in der 3D-Blu-ray-Version teilweise vor die Bildebene geschoben. Sie werden damit vom Bildausschnitt angeschnitten und enden so einfach im leeren Raum, wodurch eine Wahrnehmungsirritation entsteht, die aber durch die Anordnung des Wahrnehmungsraums in der 3D-Blu-ray-Version und nicht in den originalen Filmbildern begründet ist. Eine ähnliche Raumausdehnung vor die Leinwandebene ist in allen Filmbildern der auf 3D-Blu-ray rezipierbaren Version von *CREATURE* zu beobachten, sowohl die originalen Unterwasseraufnahmen von Clifford Stine als auch die Aufnahmen an Land von William E. Snyder scheinen damit in ihrer Raumkonzeption verändert und nachträglich in negative Parallaxe versetzt worden zu sein. Die sich in der 3D-Blu-ray-Version immer wieder in negativer Parallaxe unmotiviert in die Wahrnehmung schiebenden Bildelemente, auffällig zu beobachten beispielsweise in der Szene, in der die Kreatur die im Camp

65 Furmanek und Kintz führen diese Verschiebungen unter der Überschrift *Dipping Into the Lagoon* aus, vgl. Furmanek/Kintz o.D.a. Sie zeigen dabei auch Anaglyphen, die auf Basis von Frames der originalen und der 3D-Blu-ray-Filmspuren erstellt wurden. Wie schon bei der Repräsentation des Raumeindrucks bei *HOUSE* ist auch hier zu erwähnen, dass der Film weder in den originalen noch auf der 3D-Blu-ray-Fassung als Anaglyphenversion vorliegt, sondern dies nur der Druckbarkeit diene. In den 1970er Jahren, als Universal nach dem erfolgreichen *rerelease* von *HOUSE* im Single-Strip-Verfahren sowohl *CREATURE* als auch *REVENGE OF THE CREATURE* dem Markt erneut zuführen wollten, entschied man sich 1975 dazu, die originalen Aufnahmen als Anaglyphenversion zu veröffentlichen, eine Entscheidung, die dazu führte, dass viele die Filme schlechter in Erinnerung haben, als sie ursprünglich gewesen sind, vgl. Furmanek/Kintz o.D.a.

verbliebenen Mitarbeiter angreift und die Kamera dabei ihre Annäherung als *Point of View shots* inszeniert (vgl. P11 S6), sind damit Ergebnisse der 3D-Blu-ray-Konvertierung. Anstatt in den Raum zu ragen, waren diese Elemente ursprünglich dazu eingesetzt, um den in die Tiefe gehenden Blick zu rahmen.

Bedenkt man dies, reduziert sich der Einsatz der Effekte in negativer Parallaxe innerhalb des Films signifikant. Schon allein die Entscheidung, die originalen Filmbilder nachträglich nach vorne zu holen, weist darauf hin, dass es nicht viele die Technik in negativer Parallaxe ausstellende Sequenzen gegeben haben wird. Tatsächlich konzentrieren sich diese auf spezifische Momente, die vor allem mit dem Gill-man und mit der Harpune verbunden sind. Die Pfeile der Harpune und, in ihrer Abwandlung als Giftspritze, das Gift kommen in den mit Schockmomenten inszenierten Tauchszenen vor und werden dabei wiederholt in frontaler Bewegung und in negativer Parallaxe auf den Gill-man und so auf das Publikum geschossen (vgl. P11 S11, 14). Der Gill-man drängt sich zweimal kombiniert mit frontaler Bewegung den Betrachtenden auf (vgl. P11 S13, 15), vor allem aber seine lebendige wie eine fossile Pranke schiebt sich immer wieder in negativer Parallaxe nach vorne (vgl. P11 S3, 5, 6, 14). Abgesehen davon treten wenige Effekte in negativer Parallaxe auf. Sie lassen sich in den Szenen feststellen, in denen die Kreatur einmal die Mitarbeiter im Camp (vgl. P11 S6) und einmal Dr. Thompson (vgl. P11 S13) angreift. Beide Male werfen die Opfer Gegenstände nach dem Gill-man und dabei in negativer Parallaxe ins Publikum. Am Ende fliegt David, und damit erneut den Zusehenden, eine Fledermaus entgegen (vgl. P11 S15).

Wie schon in *HOUSE* sind die Effekte der negativen Parallaxe damit konzentriert eingesetzt, sie sind kurz – sämtliche Waffen sind Wurfaffen, die schnell vorbeiziehen – und vor allem narrativ eingepasst. Als Amphibienwesen zwischen Wasser und Land verortet (vgl. P11 S2), überschreitet der Gill-man in der Diegese immer wieder Trennwände, Uferböschungen, Zelt- und Bootswände (vgl. P11 S3, 6, 12, 14, 15), am auffälligsten seinen Gitterkäfig (vgl. P11 S13), und überwindet stereoskopisch immer wieder die Grenze zwischen Film- und Publikumsraum. Das zweite Bildsujet, das häufig in negativen Parallaxe-Effekten wahrzunehmen ist, ist die Harpune. Auch sie eröffnet selbst-bewusst den Blick auf die Geschichte des Mediums (vgl. P11 S11). Im Dialog Davids und Marks werden die mit den jeweiligen Apparaten verknüpften Beweise der Existenz des Wesens – Aufnahme und Tötung – gegenübergestellt. Der wissenschaftlichen Erfassung steht die Großwildjagd gegenüber (vgl. P11 S11). Die Schusswaffe wird so explizit mit der Kamera analog gesetzt und ruft eine Trope der Foto- und Filmgeschichte auf: jene Analogie der beiden Apparate, mit denen man Bilder und Tiere schießt, die in diversen technischen Anordnungen, so wie denen Étienne Jules Mareys beispielsweise, manifest geworden ist.⁶⁶ Diese Gleichsetzung der Apparate in *CREATURE* verdichtet sich in der *Mise en Scène*

66 Étienne Jules Marey, der sich der Erforschung der Bewegung durch optisch-technische Hilfsmittel verschrieben hat, wird wegen seiner Apparate, darunter ein mit photosensitivem Film kombiniertes Gewehr, die es vermochten Bewegung aufzuzeichnen, häufig als einer der Begründer des Kinos angeführt, so zum Beispiel auch von Bazin in seinem bereits angeführten Text *Der Mythos vom totalen Film*, vgl. Bazin 2009a. Dass Marey seine Apparate jedoch gerade nicht mit der Zielsetzung entwickelt hat, Bewegung wiederzugeben und damit für den Film nützlich zu sein, und deswegen, anders als Edward Muybridge, nicht als eine Gründungsfigur des Kinos verstanden werden kann, hat Marta Braun dargelegt, vgl. Braun 1992.

ne. David und Mark schwimmen mit ihrem Apparat parallel durchs Wasser und setzen ihn frontal auf die Kreatur – und damit auf das Publikum – gerichtet ein (vgl. P11 S11). Im Harpunenpfeil in frontaler Ausrichtung und negativer Parallaxe wird für die Zusehenden die Blendung durch den Fotoapparat wiederholt. Der im Schock der stereoskopisch direkten Ansprache begründete Bruch der geschlossenen Erzählung wird erneut in der selbst-bewussten Medienreflexion gekittet.

Während sich hier zwar die gleiche Strategie der Verknüpfung selbst-bewusster Narrationsmomente mit Effekten negativer Parallaxe feststellen lässt, sind die in der Mitte des Films positionierten Sequenzen nicht gleichermaßen ostentativ in der Ausstellung der eigenen Technologie wie die in *HOUSE. CREATURE* allerdings musste das Publikum auch nicht zwingend nach der Pause erneut auf die stereoskopische Filmerfahrung einstimmen, da das Publikum zum einen inzwischen mit den Handlungsprotokollen vertraut war. Zum anderen waren bei *CREATURE* sowohl bei der Version im *Single-strip*-Verfahren als auch bei der zweidimensionalen Veröffentlichung meist keine Pausen notwendig, denn hier konnten erneut beide in den Projektionskabinen vorhandenen Projektoren wieder abwechselnd verwendet werden. *CREATURE* musste also nur zu Beginn seine stereoskopische Technik ausstellen. Gerade das Fehlen der ostentativen Präsentation seiner Technologie bestätigt in der möglichen pausenlosen Anordnung von *CREATURE* die gezielte Positionierung der Szene in *HOUSE* nach der Pause als absichtsvolles Mittel, um die Zusehenden erneut auf die Erfahrung eines stereoskopischen Films einzustimmen. Bei den Vorführungen in stereoskopischer Projektion mit Pause mag hier auf die inzwischen anzunehmende Vertrautheit des Publikums mit der Technologie gesetzt worden sein.

Die Einstiegssequenz von *CREATURE* verfährt wiederum ähnlich wie jene in *HOUSE*. Zum einen gibt es einen Prolog (vgl. P11 S2), der vergleichbar mit der Szene im Wachsfigurenkabinett mit dem anschließenden Brand (vgl. P9 S3) die Möglichkeiten des stereoskopischen Films, Raum darzustellen, auskostet und dabei über sein eigenes Medium reflektieren lässt. Auf die Darstellung einer Wolkendecke in positiver Parallaxe folgt die einer Explosion in negativer Parallaxe. An die spektakuläre Demonstration der stereoskopisch möglichen Raumausdehnung schließt dann ein in die Tiefe reichender Bildraum mit verschiedenen Wasseraggregatzuständen an, aus dem heraus, und damit zum Publikumsraum hin, sich bereits die Spur der titelgebenden Kreatur und die sich anschließende filmische Darstellung eröffnet, die das Publikum durch sich und in Effekten negativer Parallaxe zu erschrecken und zu unterhalten sucht.

Damit entspricht die Konzeption der Erzählinstanz in *CREATURE* genauso wie die von *HOUSE* der für den klassischen Hollywoodfilm typischen. Die Erzählinstanzen beider Filme sind allwissend und je nach Erzählstil mehr oder weniger kommunikativ. Während *HOUSE* sein Publikum höchstens ahnen lässt, dass Jarrod hinter den Morden steckt, und damit die Spannung, wer der Mörder ist, über den gesamten Film aufrechterhält, kommuniziert *CREATURE* sofort die Existenz des Gill-man und hält seine Betrachtenden dann mit kürzeren Spannungs- und Schreckmomenten etwas weniger erfolgreich involviert. An bestimmten Momenten wird die Erzählinstanz in beiden Filmen selbst-bewusster und bindet an diese selbst-bewussten Sequenzen die eindeutigsten Inszenierungen der Technologie der Stereoskopie, aber auch der Farb- und Spezialeffekttechniken. Durch für den klassischen Spielfilm typische Strategien, zum einen die Position

jeweils am Übergang zwischen Film und Außenraum – Anfang, Ende und wenn nötig nach der Pause –, zum anderen durch die Ausstellung der eigenen Kunstfertigkeit, werden die in den Effekten negativer Parallaxe möglichen Brüche der Immersion gekittet. Durch diese Erzählstrategien vermag der stereoskopische Film sich so gleichermaßen als Besonderheit auszustellen und in die bestehende Anordnung des Hollywoodfilms einzufügen – unabhängig davon, welchen exzeptionellen Status die werbenden Paratexte den Filmbildern zuschreiben.

In den formgebundenen Erzählungen von *HOUSE* und *CREATURE* bestätigt sich die Ausnahmeposition des Ersteren innerhalb der Filme der 1950er Jahre damit nicht. Anders als von Scorsese in der eingangs zitierten Aussage angenommen, ist *HOUSE* in der Verknüpfung von Story und Technologie nicht »extraordinär«. ⁶⁷ Auch Heffernan ist zu widersprechen, der ebenfalls für eine singuläre Position von *HOUSE* eintritt: Während er *HOUSE* eine besondere Verknüpfung von Technologie und Erzählung zuschreibt, ⁶⁸ zielt *CREATURE* in seiner Analyse nur auf den Effekt und bevorzugt »Schocks und Gimmicks« gegenüber der »bewegten Kamera und der Inszenierung in die Tiefe«, die *HOUSE* auszeichne. ⁶⁹ Sowohl auf Ebene des Einsatzes der Stereoskopie als auch auf Ebene der Story fällt *CREATURE* bei ihm als billige Produktion durch: »Der Status von *Creature from the Black Lagoon* als *Exploitationfilm* wird nicht nur von dessen relativ niedrigem Budget und der Betonung von Gewalt und 3D-Trick-Einstellungen angezeigt; sein abgeleitetes Drehbuch ist eine erfolgreiche Wiederaufbereitung von Elementen aus anderen bekannten Horror- und Sci-fi-Kassenschlagern.« ⁷⁰

Betrachtet man die Form der Erzählung und ist man bereit, eine vom Film geforderte Betrachtungsarbeit der Assoziation zu leisten, verknüpft *CREATURE* ebenfalls seine Erzählung mit dem Einsatz der stereoskopischen Technik: Am auffälligsten wird die die Leinwandebene auflösende Stereoskopie bei dem Wesen eingesetzt, das die Grenze zwischen Land und Wasser übertritt. Wenn sich beide untersuchten Filme aber im Einsatz ihrer stereoskopischen Technik gebunden an Momente selbst-bewusster Narration entsprechen, stellt sich weiter die Frage, worin sich die unterschiedliche Einordnung der beiden stereoskopischen Filme begründet.

Kombinationen mit den Praktiken filmischer Raumkonstruktion

Stereoskopische Raumkonstruktion in Konsonanz mit dem Studiosystem in *HOUSE OF WAX*

Der Raum des Hollywoodfilms wird, wie an *HUGO* ausgearbeitet, durch bestimmte Praktiken, vornehmlich der Konstruktion eines in der Wahrnehmung konsistenten und geschlossenen Raums, als natürlicher Raum inszeniert. ⁷¹ Der stereoskopische Raumein-

67 Martin Scorsese in Nasr 2013, 00:00:00-00:00:24, siehe auch S. 253f.

68 Vgl. Heffernan 2004, S. 24f.

69 Heffernan 2004, S. 18.

70 Heffernan 2004, S. 37, Hervorhebungen LF.

71 Vgl. für die Raumkonstruktionen des klassischen Films das Kapitel zu *HUGO CABRET*, S. 130–137.