

lung und -diskurs schlaglichtartig beleuchtet werden, ohne dass dabei von einer Gegensätzlichkeit zwischen stereoskopischem und klassischem Film ausgegangen wird, wie sie mit dem Gedanken der Rückkehr zur Formensprache und den Erzählstrategien des frühen Films verbunden ist. Der Begriff des Realismus wird, um die Trennungen und Verbindungen präziser ziehen zu können, aufgelöst in die Begriffe der Naturnähe, wenn eine technische Mimesis gemeint ist, und der Glaubhaftigkeit, wenn der Realismus auf das Verständnis des Publikums zielt.

Prinzipien klassischer Hollywoodfilme

Narration

HUGO zeigt sich in der angesprochenen Verwandlungsszene (vgl. P5 S11) eindeutig als mit Hilfe digitaler Techniken produzierter Film. Er inszeniert die Möglichkeiten Computer generierter Bilder gekonnt, wie beispielsweise die beeindruckende Fahrt am Anfang des Films über Paris durch den Bahnhof und seine Gemäuer hindurch zeigt (vgl. P5 S1).⁶⁴ Trotz der eindeutigen Zugehörigkeit zu einem Kino, das sich wegen seiner Materialität und seiner formalen Möglichkeiten vom klassischen Kino absetzt, stellt sich jedoch die Frage, ob der stereoskopische Film HUGO, der in seiner Narration andeutet, den klassischen Film hinter sich zu lassen, indem er dessen metaphorische Glasscheibe durchstößt, sich auch von dessen formalen und narrativen Regeln verabschiedet und ein neues bzw. an das *cinema of attractions* anschließendes Verhältnis zu seinem Publikum aufbaut.

Während der Beginn des klassischen Kinos sich mit dem Etablieren jenes unmittelbare Präsentation vorgebenden Kommunikationsstils in die 1910er Jahre datieren lässt, bleibt dessen Ende ohne klare Markierung. Die Autor:innen des Standardwerks des klassischen Kinos, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*,⁶⁵ argumentieren dazu kongruent, dass der klassische Filmstil ab 1917 dominiert habe. Ab da hätten die meisten amerikanischen Filme vergleichbare narrative, temporale

64 Wie schon anhand des Vorspanns von OZ ausgeführt, werden lange, ungeschnittene Kamerafahrten häufig als Ausweis digitaler Bildlichkeit gefasst, vgl. FN 13 im Kapitel zu OZ THE GREAT AND POWERFUL.

65 Bordwell/Staiger/Thompson 2005. Kein Band hat den klassischen Film präziser in seinen Strategien und Techniken gefasst, als das knapp 800 Seiten umfassende Werk von David Bordwell, Janet Staiger und Kristin Thompson. Obwohl der Band 1985 erstmals erschienen ist, ist er immer noch ein unumstößlicher Klassiker der Filmtheorie. Die vorliegende Arbeit orientiert sich aber nicht nur aus diesem Grund daran, sondern auch, weil die Verfassenden Hollywood im Sinne einer Anordnung als »System« beschreiben, das »Personen und Gruppen, ebenso wie Regeln, Filme, Maschinerie, Dokumente, Institutionen, Arbeitsprozesse und theoretische Positionen«, gleichermaßen umfasst, Bordwell/Staiger/Thompson 2005, S. xvi. Weiterhin ist der mit einem Zitat des Kunsthistorikers Ernst Gombrich eingeleitete Band für diese Arbeit nicht deshalb von herausragender Bedeutung, weil er häufiger auf kunsthistorische Forschung verweist – später wird beispielsweise auch George Kubler herangezogen –, sondern weil er einen bildgeschichtlichen Ansatz *avant la lettre* vertritt, der die kommerziell produzierten Bilder mit der Präzision und mit den Methoden kunsthistorischer Forschung untersuchen will, vgl. Bordwell/Staiger/Thompson 2005, S. xvi.

und räumliche Muster der Erzählstruktur implementiert. Diese erzählerischen und formalen Konventionen verknüpfen die Autor:innen eng mit der Durchsetzung des Studiosystems Hollywoods, dessen technische und produktionslogische Bedingungen einerseits auf den Stil klassischer Filme zurückzuführen seien und diesen andererseits begründet hätten. David Bordwell konkretisiert angesichts dieser gegenseitigen Abhängigkeit in dem von ihm verfassten Teil von *Classical Hollywood* ein Ende der Periode des klassischen Films – auch wenn er selbst die Zäsur von 1960 relativiert, da auch nach 1960 noch klassische Filme produziert worden seien und Varianten des Studiosystems weiterbeständen. 1960 aber sei das Fernsehen zum wichtigsten Kanal audiovisueller Erzählungen geworden, hätten die Studios ihren Grundbesitz verpachtet, wären die engen Verträge der Studios mit den Schauspielenden und den Regieführenden aufgelöst worden und sei durch das Verbot eigener Kinos das Monopol der Studios gebrochen worden. Der klassische Stil sei nicht mehr die Norm gewesen. Ein sich internationalisierendes Kino begann, den Stil des Hollywoodkinos zu erweitern und das *continuity system* als formales und narratives Charakteristikum des klassischen Films auszureizen oder zu verabschieden.⁶⁶ Erwähnt seien hier beispielhaft die *jump cuts* der zweiten Welle der französischen Nouvelle Vague oder die sich widersprechenden Erzählperspektiven eines Akira Kurosawa.⁶⁷ Bordwell – der im ersten Teil von *The Classical Hollywood*, unter dem Titel *The Classical Hollywood Style*, die Wirkweisen des *continuity system* als Stil beschrieben hat⁶⁸ – plädiert dann selbst für eine Fortsetzung oder vielmehr »Intensivierung« des *continuity system* im heutigen Kino, auch in jenem scheinbar auf Spezialeffekte zielenden Actionkino,⁶⁹ als dessen Vertreter sich HUGO qualifiziert.

Schon die Story des Films HUGO sowie der sie vermittelnde Plot folgen den Maximen klassischer Hollywoodinszenierungen.⁷⁰ Die zwei Helden des Films, Hugo Cabret und

66 Vgl. Bordwell 2005, S. 9f. Für einen ähnlichen Endpunkt des klassischen Hollywoodkinos in den 1960er Jahren argumentierte als Zeitgenossin auch Beth Day (vgl. 1960). Im Sammelband *The Last Great American Picture Show. New Hollywood Cinema in the 1970s* setzt der Beginn eines »New Hollywood« in den 1970er Jahren wiederum dem »Old Hollywood« ein notwendig vorangegangenes Ende, Horwath/King/Elsaesser 2004.

67 Vgl. jeweils zur Einführung Davis/Anderson/Walls 2015; Crob u.a. 2006.

68 Vgl. Bordwell formuliert als Ziel des Kapitels, festzuhalten, in welchem Ausmaß sich Filmemachen in Hollywood an »integrale und limitierte stilistische Konventionen« halte, indem er einen dominanten Stil beschreibt, dessen Prinzipien »recht konstant über alle Dekaden, Genres, Studios und Personengruppen« geblieben sind, Bordwell 2005, S. 2. Seine Stilanalyse basiert auf der computergestützten Erfassung der Filmsprache von 100 zufällig ausgewählten Filmen zwischen 1917 und 1960. Bordwell stellt das Verfahren im Unterpunkt *The Ordinary Film* genau dar, vgl. Bordwell 2005, S. 10. Der Band nutzt damit früh Methoden, die inzwischen unter dem Schlagwort der *digital humanities* gefasst werden. 100 Filme wurden zufällig ausgewählt und dann nicht in qualitativen Filmanalysen, so wie in dieser Arbeit, sondern in computergestützten quantitativen Analysen ausgewertet. Die von einem Computerprogramm erstellten Frequenzanalysen sind in Bordwell/Staiger/Thompson 2005 selbst nicht angeführt.

69 Bordwell hat 17 Jahre nach dem Erscheinen des Bandes *The Classical Hollywood Cinema* im Aufsatz *Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film* dafür argumentiert, dass die Techniken des *continuity system* im zeitgenössischen Hollywoodkino fortgeführt würden, vgl. Bordwell 2002. Für ein Bestehen Hollywoods unter der Prämisse der Transformation vgl. Elsaesser 2012.

70 Die Charakteristika, die Bordwell in seinem Text erst systematisch darstellt, um sie dann nochmals im Rahmen eines beispielhaften Szenenaufbaus zusammenzufassen, werden im Folgenden

Georges Méliès, werden durch ihren Alltag in einem Bahnhof zusammengebracht. Verknüpfungspunkt zwischen den beiden Hauptfiguren ist ein humanoider Automat, der die zentralen Plotpunkte hervorbringt. Um die mit seinem Vater begonnene Reparatur des Automaten zu beenden, stiehlt Hugo Teile aus dem Spielwarenladen eines grimmigen älteren Mannes, dem Filmemacher Georges Méliès – was Hugo und mit ihm das Publikum aber erst später erfahren werden (vgl. P5 S6, 9). Méliès ertappt Hugo und nimmt ihm sein Notizbuch mit den Skizzen des Automaten ab (vgl. P5 S1). Trotz des vehementen Flehens Hugos, das Buch zurückzubekommen, um die Reparatur des Automaten fortzusetzen, behält der Spielwarenladenbesitzer den ihn verunsichernden Fund, denn er selbst hat den darin dargestellten mechanischen Mann einst gebaut, wie der Film später preisgibt (vgl. P5 S12). Um sein Notizbuch zurückzubekommen, arbeitet Hugo schließlich für Méliès und freundet sich mit dessen Enkelin Isabelle an (vgl. P5 S4). Als die beiden den Automat erstmals in Aktion versetzen können, zeichnet jener ein Bild des Mondes mit einer Rakete im Auge und unterschreibt es mit »Georges Méliès«. Isabelle erkennt den Namen ihres Großvaters wieder, Hugo das Filmbild eines Films, von dem ihm sein Vater erzählt hatte (vgl. P5 S6). Die Recherche, wie der Mann Georges Méliès, der nach Aussage seiner Enkelin Filme hasse, und das bekannte Filmbild zusammenhängen, führt die beiden Kinder in die Filmbibliothek. Dort treffen sie den Filmhistoriker René Tabard, der seit Jahren vom Œuvre des Filmemachers Georges Méliès fasziniert ist, diesen jedoch für verstorben hält (vgl. P5 S9). In einer Kette von Ereignissen schließlich finden Hugo und Méliès zusammen, der Film endet mit einem Galaabend, der die Wiederentdeckung des Filmemachers Georges Méliès feiert und deutlich macht, dass Hugo in dessen Familie aufgenommen ist (vgl. P5 S14).

Dieser Aufbau bedient die Plotcharakteristika klassischer Filme. Die zentralen Charaktere sind eindeutig bestimmbar und verfügen über klar definierte, überschaubare und konstante Eigenschaften, die schon zu Beginn offenbar werden – eine große Bandbreite an Eigenschaften weisen die Figuren dabei nicht auf.⁷¹ Hugo ist von seiner Einsamkeit bestimmt und vom Reparieren des Apparates getrieben, Méliès prägt die Trauer über den Verlust des Filmemachens und versucht jegliche Erinnerung daran zu verdrängen. Sämtliche Bewegungen innerhalb des Films sind Aktionen, welche die nächste Folge an Ereignissen begründen, und so ist das Diktum eines Drehbuches hollywoodscher Prägung erfüllt, dass jedes Ereignis Grund für eine neue Aktion sein muss. Die sich daraus

synthetisierend in der Beschreibung von Hugo herangezogen, vgl. Bordwell 2005, S. 11–71. Dem Verständnis der Position Bordwells ist es zuträglich, mit den systematischen Aufbereitungen klassischer Erzählmuster vertraut zu sein, wie sie in Bordwell/Thompson 2010 dargelegt werden.

71 Bordwell begründet diese klare Definition der Charaktere mit dem innerhalb des Studiosystems existierenden Starsystem. Charaktere waren dabei schon allein durch ihre Besetzung mit bestimmten Schauspieler:innen charakterisiert, vgl. Bordwell 2005, S. 13f. Dies gilt inzwischen nicht mehr für alle Filme – manche Filme ziehen ihre Überraschung gerade aus der konträren Besetzung, wie beispielsweise *ONE HOUR PHOTO* (Fox 2002), in dem Robin Williams, ein eigentlich auf positive Charaktere festgelegter Schauspieler, den Psychopathen verkörpert –, kann aber dennoch in HUGO noch abgemildert erkannt werden. Die erste Einstellung, die dem Publikum zeigt, dass der Spielwarenbesitzer durch den bekanntesten Schauspieler Ben Kingsley verkörpert wird, lässt schon vermuten, dass diese Figur für die Geschichte entscheidender ist als die anderen Ladenbesitzer im Bahnhof (vgl. P5 S1).

ergebende narrative Kausalität ist vor allem individualpsychologisch begründet.⁷² An die Stelle einer heteronormativen romantischen Liebesbeziehung als den Film einfassendes Motiv ist zwar die Abwandlung einer Vater-Sohn-Beziehung getreten, dennoch wird der gesamte Plot aus den Handlungen und Emotionen der zwei Hauptcharaktere begründet. Diese zentrale Erzählung wird durch eine die Ereignisse vorantreibende Handlungslinie ergänzt: Der Bahnhofsinspektor will Hugo ins Waisenhaus bringen, weswegen Hugo in seinem Handeln und Leben stets im Verborgenen bleiben muss (vgl. P5 S1, 4, 5, 11, 13). Zwei Liebesgeschichten, zwischen dem Bahnhofsinspektor und der Blumenverkäuferin sowie der Cafébesitzerin und einem Cafébesucher, schmücken die zentrale Handlung zwar aus, unterbrechen die klare Erzählkonstruktion und die Beziehungen der Hauptfiguren jedoch nicht. Sie sind dabei zudem stets an die Beobachtung durch Hugo gebunden (vgl. P5 S1, 4, 8, 13, 14). Die Geschichte von HUGO ist wie ein Uhrwerk oder eine große Maschine, in der es, wie selbstreflexiv von Hugo innerhalb des Films beschrieben, keine überflüssigen Teile gibt und jedes Teil eine Funktion hat (vgl. P5 S10). Zum Zeitpunkt des unvermeidlichen Happy Ends sind alle Fragen geklärt und alle Erzählstränge zu Ende geführt.⁷³ Damit entspricht HUGO den generischen Story- und Plotkonstruktionen des klassischen Films, für den durchgehende Kausalität zwingend ist, denn sie begründet die Kontinuität in der Erzählung, der sich die Kontinuität der Zeit und des Raums unterordnen.

Zeitstrukturen

Diese Kontinuität fordert auf der Ebene der Zeitstruktur eine klare Anordnung der Ereignisse. In HUGO sind Abweichungen vom linearen Ablauf der Handlung deutlich als Rückblenden gezeichnet. Die Flashbacks – einmal von Hugo zu seinem Leben mit seinem Vater (vgl. P5 S3), einmal vom Filmhistoriker René Tabard zu seiner Jugend (vgl. P5 S9) und einmal von Méliès zu seiner Filmkarriere (vgl. P5 S12) – sind stets klar an eine erinnernde Person gebunden und damit klassisch charaktermotiviert und durch Hinweise auf den Sprung in der Zeit eingeleitet. Bei Hugo und Méliès gibt es auf formaler Ebene jeweils eine Überblendung von der erinnernden Person vom Zeitpunkt der Erinnerung hin zu einem Zeitpunkt in der Vergangenheit (vgl. P5 S3, 12).⁷⁴ Bei Tabards Erinnerungssequenz folgt auf eine frontale nahe Einstellung des Filmhistorikers in einem Tweedjackett erst eine Totale von oben, die einen kleinen Jungen zeigt, der neben einem jungen Mann läuft, und dann eine frontale nahe Einstellung dieses Jungen in einem Tweedjackett. Mit dem Voiceover Tabards, das von seinen Gefühlen beim ersten Erblicken des gläsernen

72 Damit entspricht der Film dem, was Bordwell für den klassischen Aufbau beschreibt, vgl. Bordwell 2005, S. 12–18.

73 Bordwell beschreibt dies als für den klassischen Film konstitutiv, vgl. Bordwell 2005, S. 18.

74 Die in HUGO und inzwischen insgesamt am häufigsten verwendeten *clear cuts* zwischen zwei Szenen hätten sich nach Bordwell erst Ende der 1950er Jahre etabliert, vorher seien Fade-in und -out sowie Überblendungen für auch für ganz normale Übergänge von in einer Zeitfolge und Realitäts-ebene angesiedelten Szenen typisch gewesen, vgl. Bordwell 2005, S. 44. Da sie inzwischen weniger häufig für normale Übergänge verwendet würden, zeige ihre heutige Verwendung fast immer eine Rückblende oder einen Traum an. Bordwell bezeichnet diese formalen Elemente, welche die Betrachtenden zu bestimmten Schlüssen brächten, als *cues*, vgl. Bordwell 2005, S. 42f.

Studios Méliès' berichtet, herrscht kein Zweifel daran, dass es sich bei dem Jungen um den jungen René Tabard handelt und bei der Sequenz um eine Rückblende (vgl. P5 S9). Auslassungen zwischen den in kontinuierlicher Abfolge gezeigten einzelnen Ereignissen der Handlung werden in HUGO auf zweierlei Art relativiert. Einerseits werden Abmachungen getroffen, wodurch zukünftige Ereignisse vorweggenommen werden, wie bei Isabelle und Hugo, die sich verabreden, sich am nächsten Tag mit dem Filmhistoriker bei Méliès zu Hause zu treffen (vgl. P5 S10, 12). Dergestalt werden im klassischen Film die Zeitbegrenzungen einzelner Szenen begründet.⁷⁵ Andererseits greift ein Mechanismus, der sich aus der Kausalität der Erzählung ergibt und für den klassischen Spielfilm bezeichnend ist. Da jede gezeigte Aktion handlungsrelevant ist, erscheint es im Umkehrschluss gegeben, dass alles Handlungsrelevante gezeigt wird.⁷⁶ Die Linearität und die Kausalität der Erzählung ist in HUGO so schematisch, dass kurz mit den Zuschauer:innen gespielt werden kann. Man wundert sich nicht über die zeitliche Ellipse zwischen der Darstellung der Ereignisse in Hugos Zimmer und am Bahnsteig (vgl. P5 S11 und im Folgenden genauer P6 E6, 7), da im Schlaf der Hauptperson selten Handlungsrelevantes geschieht und sich Isabelle und Hugo bereits für den nächsten Tag verabredet haben. Dennoch ist in der diegetischen Welt der Morgen noch gar nicht erreicht und das sich anschließende Zugunglück nichts als ein schrecklicher Alptraum Hugos. Doch erst nachdem sein Aufwachen gezeigt wird, wird sein Zubettgehen als Traummarkierung verstanden, da weitere Hinweise fehlen, wie beispielsweise eine Überblendung oder ein Fade-out und Fade-in, wie sie häufig Träume und Rückblenden einleiten. Nach kurzer Verwirrung ordnet man den Unfall nachträglich als Traum ein und begreift ihn als auf einer anderen Erzählebene angesiedelt.⁷⁷ Um derart mit der Konvention spielen zu können, muss sich ein Film jedoch zunächst an das System halten und, wie HUGO, alle anderen Zeitsprünge kausal begründen und damit den Plot als eine evident erscheinende Abfolge signifikanter Ereignisse präsentieren.

Die kurze Verwirrung der Zuschauer:innen zeigt, wie ein Film in Abhängigkeit von seinem Publikum erzählt. Bordwell fasst dies als Hypothesenbildung: Anstatt eine Handlung präsentiert zu bekommen, müssten die Zuschauer:innen diese auf Basis des Wahrgenommenen konstruieren, ihre dabei gefassten Hypothesen bestätigten sich jeweils oder müssten durch neue ersetzt werden.⁷⁸ HUGO zeigt diesen Prozess klar auf. Auf Basis

75 Bordwell stellt diese Technik in seinen Ausführungen zur Zeitgestaltung als für den klassischen Hollywoodfilm typisch dar, vgl. Bordwell 2005, S. 45.

76 Vgl. Bordwell 2005, S. 32.

77 Die Erzählung entspricht mit dieser nachträglichen Auflösung unzuverlässigen Erzählstrategien, wie sie Fabienne Liptay und Yvonne Wolf für den Film und die Literatur vorgestellt haben, vgl. Liptay/Wolf 2005.

78 Bordwell stellt diese Hypothesenbildung als zentrale Form der Narrationsproduktion dar. Das Verhältnis von Story und Plot ist dabei einer der deutlichsten Hinweise auf diese Aktivität, denn die Story existiert im Film nicht – dieser bildet nur den Plot ab –, sondern muss von den Betrachtenden auf Basis des Plots abgeleitet werden. Bordwell macht explizit, dass diese Hypothesenbildung von den Zusehenden unabhängig vom Filmstil zu leisten ist und sich dabei ein übergreifendes Muster beobachten lässt. Die in der Exposition gezeigten Charakteristika werden als »wahr« perzipiert, von ihnen ausgehend gehen die Betrachtenden dann mit dem Film mit und formen Hypothesen. Vgl. Bordwell 2005, S. 5f., 11 et passim.

des visuell und auditiv Wahrgenommenen konstruieren die Zuschauer:innen die Narration. Die Hypothese *Hugo geht ins Bett und wird am nächsten Tag von einem Zug überfahren* wird dabei ersetzt durch die Hypothese *Hugo geht ins Bett und träumt davon, von einem Zug überfahren zu werden*. Der Film erzeugt die Verschiebung durch die Darstellung seines panischen Aufwachens (vgl. P6 E65) und durch die unterliegende Linearität der Erzählung.

Die nötigen Interpretationsleistungen, um eine Handlung zu konstruieren, also das Aufstellen von Hypothesen auf Basis des Gesehenen und das Sinnvollmachen der wahrgenommenen Raum- und Zeitfragmente, versteht Bordwell als das »Set an Operationen«, das man trotz aller Einfachheit der Interpretation zu leisten habe.⁷⁹ Die dabei zugrunde gelegten Annahmen könnten »mehr oder weniger wahrscheinlich«, »gleichzeitig« und »exklusiv« sein, im Falle des Hollywoodfilms seien sie meist sehr wahrscheinlich und exklusiv,⁸⁰ was die Traumscene zu einer untypischen Szene in einem klassischen Film macht, da das Gesehene zunächst unwahrscheinlich und bis zu Hugos Aufwachen ambivalent erscheint. Anders als bei anderen Filmstilen wird die Ambivalenz jedoch sofort wieder aufgelöst – man denke hier nur an zwei bekannte typische Vertreter solcher nichtexklusiven Filmerzählungen, *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* (Cocinor, Terra Film, Cormoran Films 1961) und *RASHOMON* (Daiei 1950), die ihr Publikum auch am Ende des Films im Unklaren darüber lassen, welche Handlung sie aus den gesehenen Plots ableiten können.⁸¹ Trotz der Differenz zu diesen Filmen wird deutlich, dass auch der vermeintlich unmittelbar erzählende Hollywoodfilm keine für sich bestehende Erzählung wiedergibt, sondern diese nur in Zusammenarbeit mit den jeweiligen Betrachtenden produzieren kann. Dies darzustellen ist die entscheidende Qualität des neoformalistischen Ansatzes, wie ihn Bordwell und Thompson zentral vertreten.⁸² Denn das Plädoyer, dass die aktive Konstruktion des Inhalts auch für den Hollywoodfilm geltend zu machen sei, widerspricht den zu Beginn des Kapitels vorgestellten und bis heute wirkmächtigen Positionen der Filmtheorie.⁸³ Da dem *continuity system*, das den Stil des Holly-

79 Bordwell 2005, S. 8.

80 Bordwell 2005, S. 38. Die Kategorien »probability, simultaneity, and exclusivity« sind dabei Meir Sternbergs *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction* entlehnt, vgl. Steinberg 1978.

81 Manche Erzählgenres, beispielsweise der Krimifilm, sollen indes überraschen und müssen die Betrachtenden daher zu einem gewissen Grad auf falsche Fährten locken. Aber auch hier gilt, dass offene Fragen und Lücken in der Narration am Ende geschlossen werden. Verwirrungen existieren im Hollywoodfilm nur »temporär«, niemals »permanent«, wie Bordwell zusammenfassend und in Absetzung von anderen Erzählstilen formuliert, Bordwell 2005, S. 41.

82 Obwohl der neoformalistische Ansatz in seinem Reiz-Reaktions-Schema die individuelle Disposition der jeweiligen Betrachter:innen vernachlässigt, wenn er von einer oder einem impliziten Betrachtenden ausgeht, ist er, indem er die Produktion des Filminhalts durch die Zusehenden auf Basis des Wahrgenommenen ausstellt, für die Filmtheorie wegweisend. Die neue Filmtheorie, die von stärker verkörperten individuellen Betrachter:innen ausgeht und damit genau dieses Konzept einer oder eines impliziten Betrachtenden verneint, baut letztlich ebenso auf das hier formulierte Verständnis kooperativer Inhaltsproduktion auf, weswegen die vorliegende Arbeit die Position Bordwells und Thompsons immer noch als zentral für die theoretische Erfassung der Aktivität der Zusehenden versteht. Für eine zeitgenössische Position zur Betrachtungsaktivität vgl. exemplarisch Sobchack 1992, 2004.

83 In Bordwells Ausführungen zur Arbeit der Betrachtenden wird deutlich, dass sie dezidiert gegen eine Theorie des Dispositivs und vor allem die Idee der Passivierung der Betrachtenden eines illusionistischen Films gerichtet sind, wie sie in der Apparatus-Theorie formuliert worden ist, vgl.

woodfilms bestimmt, in seinem Transparenzanspruch geglaubt werde, werde vernachlässigt, dass die Betrachtenden dennoch einem »Spiel kontrollierter Erwartung und ihrer wahrscheinlichen Bestätigung« folgen.⁸⁴ Die Arbeit der Betrachtenden im Hollywoodfilm möge standardisiert sein, sei jedoch auch vorhanden, wenn sie verdeckt werde. Die Erzählinstanz des klassischen Films erscheine abwesend oder transparent, weil ein ideales – und damit letztlich auch ideelles – Betrachtungssubjekt an seine Stelle getreten sei.⁸⁵

Bordwell erklärt aus dieser Hypothesenbildung auch die dem klassischen Spielfilm zugeschriebene »Absorption«, selbst wenn man das, was man sehe, nicht für die Realität halte.⁸⁶ Die zu leistenden Annahmen seien im klassischen Film so eng getaktet, dass man trotz ihrer Einfachheit stets in den Prozess der Hypothesenbildung eingebunden bleibe. Die beständige Aktivität begründe dann die geistige Einfügung in das filmische Universum. Damit manifestiere sich auch die dem Film und gerade dem Hollywoodfilm zugeschriebene Überzeugungskraft, in den narrativen und formalen Setzungen des Films Information zu vermitteln. Die erzeugte Immersion in die Handlung bestehe dabei fort, solange nichts die Kontinuität der Diegese unterbreche.⁸⁷ Hier liegt der Grund für die als *continuity system* zusammengefassten Regeln. Um die Absorption in den Film und damit den Realitätseindruck des Wahrgenommenen nicht zu unterbrechen, unterbinden sie Verwirrungen und Brüche in der straffen Kausalität der Erzählung wie der zeitlichen Anordnung der Szenen und der räumlichen Relationen des Dargestellten.

Filmraumgestaltung

Neben der narrativen und zeitlichen Klarheit muss auch der gesehene Raum dem Diktum der Eindeutigkeit entsprechen, da auch dieser Raum in betrachtender Hypothesenbildung produziert wird. Während schon allein das Verhältnis von gezeigtem Raum innerhalb des Frames, also dem On-Screen-Raum, und dem Raum außerhalb des gesehenen Bildfeldes, dem Off-Screen-Raum, die Aktivität der Betrachtenden offenlegt – der gezeigte Raum wird beständig mental im Nichtgezeigten fortgeführt⁸⁸ –, ist die Raumbildung über die Schnitte zwischen den Einstellungen hinweg Zeugnis des elaborierten Systems an Techniken, das der Hollywoodfilm zur Erzeugung eines kontinuierlichen

Bordwell 2005, S. 7. Obwohl Bordwell deren Autoren an dieser Stelle nicht nennt, sind sie als Folie zu setzen, gegen die Bordwell sich an anderer Stelle auch direkt positioniert, vgl. Bordwell 2005, S. 28.

84 Bordwell 2005, S. 38.

85 Vgl. Bordwell 2005, S. 36.

86 Bordwell 2005, S. 7f.

87 Vgl. Bordwell 2005, S. 17.

88 Solange nichts den Annahmen der Betrachtenden über den Raum widerspricht, wird der Raum als konstant begriffen; unklare Elemente werden nicht bemerkt bzw. aktiv verdrängt, vgl. Bordwell 2005, S. 60. Ein bilderreiches Beispiel für diese Prozesse der Raumgenerierung stellt der Bildband *Cinemaps* dar, in dem der Illustrator Andrew DeGraff Landkarten der diegetischen Welten bekannter Filme erstellt. Diese fügen die Szenenlokalitäten geographisch überzeugend zusammen und stellen damit einen bildlichen Nachweis dieser Operationen der Raumproduktion dar. Vgl. DeGraff/Jameson 2018.

Raums in der Wahrnehmung der Zusehenden entwickelt hat und hinter der Glasscheibenmetapher verbirgt:⁸⁹ Neben der schon erwähnten 180°-Regel gibt es weitere standardisierte Übergänge von Einstellung zu Einstellung und damit von Bildraum zu Bildraum, die nach Bordwell deren Nahtlosigkeit auf Basis von Hypothesen erzeugten.⁹⁰ Durch *Shot-reverseshot*-Muster, bei der Dialogpartner:innen jeweils einzeln gezeigt werden, werden Beziehungen zwischen den Filmfiguren aufgebaut – unabhängig davon, ob sie je im selben Raum gewesen sind. Mit dem sogenannten *eyeline match* wird eine Einstellung als Blick einer Schauspieler:in oder eines Schauspielers eingeleitet. Mit der Richtungskontinuität schließlich wird die Bewegung von Einstellung zu Einstellung aufrechterhalten – wer links aus dem Frame geht, muss im nächsten Frame von rechts in den Bildraum treten. Diese Muster funktionieren, weil die Betrachtenden Hypothesen aufstellen. Bei einem *Shot-reverseshot*-Muster nimmt man in der Betrachtung an, dass die beiden Personen, die miteinander kommunizieren und dabei auf die Sätze des jeweils anderen reagieren, in einem Raum sind. Ebenso schließt man bei einem *eyeline match*, bei dem man zunächst eine Einstellung der jeweils Blickenden sieht, darauf, dass die nächste Einstellung das zeigt, auf was sie blicken. Bei einer Bewegung von Einstellung zu Einstellung nimmt man an, dass die beiden Bildräume nebeneinander liegen, wenn man eine Figur einen Bildraum links verlassen und dann in der nächsten Einstellung einen weiteren Raum von rechts betreten gesehen hat.

In Bezug auf die Glasscheibenmetapher des klassischen Hollywoodfilms lässt sich also feststellen, dass die Wahrnehmung eines hinter dieser gläsernen Fläche liegenden, bruchlos geschlossenen Raums sowohl auf dem filmisch Präsentierten als auch auf Betrachtungsaktivitäten des Publikums basiert. Wenn die in sich geschlossene und potentiell begehbare Raumkonstruktion des Hollywoodfilms jedoch nur teilweise auf den durch die kinematographische Technik hervorgebrachten Bildern basiert und zu großen Teilen auf den durch Montage hervorgebrachten Annahmen der Betrachtenden, stellt sich die Frage, ob die stereoskopische Filmtechnik, die eine Veränderung der Wiedergabe der Räumlichkeit produziert, in diesem Prozess so revolutionär wirkt, wie es die durchstoßene Glasscheibe des Films HUGO suggeriert. Wird im stereoskopischen Film die Raumkonstruktion des klassischen Hollywoodfilms verabschiedet?

89 Bordwell hat die Regeln des *continuity editing* in *Classical Hollywood* (vgl. Bordwell 2005, S. 61–71) vor allem in seiner exemplarischen Szenenbeschreibung herangezogen, eine systematische Darstellung hat er in *Film Art. An Introduction* zusammen mit Kristin Thompson vorgelegt, vgl. Bordwell/Thompson 2010, S. 236–255.

90 Passend dazu findet die Erzählung nach Bordwell eigentlich auch nicht in einer Einstellung selbst, sondern immer zwischen diesen statt, indem die Betrachtenden die Lücke von einem Shot zum nächsten mental schließen, vgl. Bordwell 2005, S. 60. Bordwell geht in einer Fußnote zu dieser Überlegung auf die Nähe seines Ansatzes zu dem seinerzeit besonders dominanten psychoanalytischen Ansatz ein, wenn er seine Darstellung bestimmter Filmtechniken, bei denen die Erzählung nie im Bild vorangetrieben wird, sondern immer zwischen den Bildern, mit dem Konzept der *suture* vergleicht, wie es unter anderem Stephen Heath vorgebracht hat, vgl. Heath 1977/1978. Eine weniger theoretische, aber ebenso aufschlussreiche Verbindung hätte Bordwell zum Medium des Comics ziehen können, das als ebenfalls in Sprache und Bildern kommunizierendes Medium seine Inhalte durch die Aktivität der Betrachtenden zwischen einem Bild und dem nächsten erzeugt. Vgl. beispielhaft in der als Comic veröffentlichten Studie McCloud 1993, Kapitel *Blood in the Gutter*, S. 60–94.

Die Mise en Scène der Zugszene weist zahlreiche Charakteristika des klassischen Filmraums auf. Die Bahnhofshalle mit ihren zahlreichen Pfeilern und Kronleuchtern sowie den sie bevölkernden Personen kann als generischer Filmraum erkannt werden (vgl. P6 E7, 52-63). Die diversen Bildelemente unterteilen den Raum und das Wissen um deren generelle Größen liefert Anhaltspunkte, um die Größenverschiebungen innerhalb der Aufnahme des Raums mit der jeweils gewählten Linse zu verarbeiten. Die unterschiedlichen Materialien – Glas, Stein, Metall und Textilien – gliedern den Raum durch ihre Oberflächenstrukturen.⁹¹ Innerhalb dieses Raums wird die Hauptfigur klassisch in Szene gesetzt. Hugo trägt einen gestreiften Pullover, der die Aufmerksamkeit auf sich zieht, und ist mit einer *High-key*-Beleuchtung in Szene gesetzt (vgl. P6 E10, 12, 15, 17, 31, 41, 49): Diese schmeichelhafte Beleuchtung, mit einem *key light* von schräg vorne, einem *fill light* von der gegenüberliegenden Seite, um keine dramatischen Schatten im Gesicht zu produzieren, und einem rückwärtigen *back light*, um die Figur mit einer zarten Lichtlinie vom Hintergrund abzuheben und optisch nach vorne zu schieben, entspricht der standardisierten Beleuchtung klassischer Filme.⁹² Meist ist Hugo im Zentrum des Bildes positioniert. Wenn er sich aus der Mitte herausbewegt, fasst ihn die Kamera durch eine *Recentering*-Bewegung mit einem *tilt* oder *pan*, also einem vertikalen oder horizontalen Schwenk, oder einer Fahrt wieder mittig in den Bildausschnitt (vgl. P6 E13, 14). Hugo wird, wenn überhaupt, nur durch die horizontalen und nicht durch die vertikalen Ränder angeschnitten (vgl. P6 E14, 15, 17). Insgesamt sind die Elemente in den Einstellungen ausgewogen verteilt, die Filmbilder also *balanced*, wie man für den klassischen Film sagen würde.⁹³

Auch die Linsenwahl ist bei HUGO konform mit Möglichkeiten der Verwendung im klassischen Film. Eine kurze Brennweite weist einen großen Schärfebereich auf, dehnt dabei jedoch den Raum, was zu starken Größenunterschieden zwischen Vorder- und Hintergrund führt; eine lange Brennweite hingegen verfügt über einen kleinen Schärfebereich und staucht den Raum, so dass weit Entferntes relativ »groß« herangeholt werden kann, da Vorder- und Hintergrund wenig Größenunterschiede aufweisen. Die Einstellung in Hugos Zimmer (vgl. P6 E6) ist mit einer langen Brennweite aufgenommen, Hugo und der Automat weisen wenig Größenunterschiede auf und sind sich verhältnismäßig nah. Die Aufnahmen des Bahnhofs, die den Raum ebenfalls in einer relativ großen Einstellung fassen, sind hingegen eher mit kurzen Brennweiten aufgenommen (vgl. P6 E8, 50, 53), so dass die weit entfernten Bildelemente »scharf« erscheinen, jedoch mit starker Größenverschiebung dargestellt sind.

91 Bordwells Beschreibung eines klassischen Hollywoodraums betont genau die hier ausgestellten Charakteristika, vgl. Bordwell 2005, S. 52.

92 Die hier beschriebene Lichtsituation entspricht dem Standard des Hollywoodfilms, wenngleich bezüglich der unterschiedlichen Genres Einschränkungen bei dieser Deklaration beachtet werden müssen, da beispielsweise Horrorfilme und Krimis häufig auf eine *Low-key*-Belichtung setzen, bei der das *fill light* relativ gering ist, um dramatischere Schatten zu erzeugen, vgl. Bordwell 2005, S. 52f.

93 Bordwell bezeichnet den vertikalen Anschnitt selbst unwichtiger Figuren sogar als »Tabu«, die Praktiken des *centering* und *recentering* beschreibt er als standardisierte klassische kinematographische Entscheidungen, Bordwell 2005, S. 51.

Während die erste Wahl für eine größere Einstellungsgröße intuitiv erscheint, evokiert die zweite Anordnung der Linsen die sogenannte *deep focus cinematography*. Durch die starken Verzerrungen eigentlich kontraintuitiv für die Aufnahme gesamter Räume, ist der damit verbundene Stil, der ein Inszenieren im Raum ohne eine Vielzahl an Schnitten erlaubt, in den 1940er Jahren bekannt und populär geworden.⁹⁴ Ebenfalls vermeintlich kontraintuitiv, aber ebenfalls kongruent zu klassischen Bildtechniken kommen in HUGO auch Nahaufnahmen mit langer Brennweite zum Einsatz. Dies erlaubt es, den relativ kleinen Schärfbereich auf jeweils ein Bildobjekt zu verschieben. Das Arbeiten mit der Schärfe im Filmbild ist so zentral, dass sie einen eigenen Beruf hervorgebracht hat. *Focus puller* sind jene ersten Kameraassistent:innen, die sich nur um die jeweilige Schärfesetzung innerhalb der Einstellungen kümmern. Die Technik des *focus pulling* wird in der Zugszene sowohl innerhalb einer Einstellung verwendet (vgl. P6 E6) als auch in zwei gleich aufgebauten Einstellungen (vgl. P6 E15, 17). Insgesamt lässt sich die Einzelbildgestaltung in HUGO in der Tradition klassischer *Mise en Scène* beschreiben.

Montage

Weiterhin lassen sich auch bei der Verbindung der einzelnen Einstellungen in HUGO klassische Gestaltungen der Einstellungsübergänge und -kombinationen feststellen. Sie zielen darauf, das Publikum zu der Hypothese anzuregen, der gezeigte Raum sei eine kontinuierliche Einheit. Dabei ist in Bezug auf die hier im Fokus stehende Szene aus HUGO (vgl. P6) ein Aspekt zu beachten, der von der Bildebene unabhängig ist. Während die Bildspur der analysierten zweieinhalb Minuten audiovisuellen Materials in 65 Teile zerlegt ist, findet sich auf der Tonspur nur ein einziger Schnitt (vgl. P6 E6 auf E7), der Ton wird in einer *Soundbridge* also immer von einer Einstellung in die nächste fortgeführt.⁹⁵ Keineswegs bleibt er dabei aber die gesamte Zeit gleich. Zu Beginn der Bahnhofssequenz ist keine extradiegetische Musik zu hören (vgl. P6 E7-15). Sie entwickelt sich im Verlauf der Szene (vgl. P6 E16-18) und schwillt dann in den folgenden Einstellungen an und ab – man spricht von *sneek in* und *sneek out* –, um anderen Geräuschen mehr Tonraum zu geben. Brüche oder Schnitte sind dabei jedoch keine zu bemerken. Selbst als Hugo erwacht

94 Vor allem Orson Welles hat diesen Stil populär gemacht, indes haben auch schon Jean Renoir und William Wyler vergleichbare stilistische Entscheidungen in ihren Filminszenierungen getroffen, siehe mit weiteren Literaturhinweisen das Lemma »*deep focus cinematography*« in Guynn 2011, S. 162.

95 Der Ton ist nach Bordwell entscheidend für die Erzeugung von Kontinuität als auch dafür, die Reaktionen auf den Filminhalt zu lenken. Der Autor kann darlegen, dass schon 1911 Pianomusik im Sinne einer Einstellungen verbindenden *sound bridge* eingesetzt wurde, vgl. Bordwell 2005, S. 32. Mit der Einführung des Tons habe sich eine Phase der Konsolidierung der Techniken ergeben. Während zunächst davon ausgegangen worden sei, dass der Ton in seiner Lautstärke und Richtung zum Bild und seiner Einstellungsgröße passen müsse, sei er später getrennt vom Bild mit den gleichen Konzepten der »Balance, Zentralität und räumlichen Definition« gestaltet worden, Bordwell 2005, S. 54. Stets jedoch sei der Ton ebenso wie das Bild bearbeitet und von einer reinen Aufnahme entfernt worden, um dem narrativen System zu dienen, vgl. Bordwell 2005, S. 54. Die bei Bordwell nur kurz angesprochenen, veränderten Prämissen der Ton-Bild-Verknüpfungen innerhalb des klassischen Films in Bezug darauf, was besonders glaubhaft wirkt, hat Birk Weiberg ausführlich beschrieben, vgl. Weiberg 2017.

und sich das vorangegangene Zugangsglück als Traum offenbart, führt der Ton – das Aufstöhnen Hugos – über die Schnitte auf der Bildebene hinweg (vgl. P6 E64, 65) und erzeugt so die angestrebte Verbindung zwischen den Einstellungen.

Auf der Bildebene wird die Verknüpfung durch die konventionellen Anordnungen des *continuity editing* hervorgebracht. Innerhalb der Zugsequenz wird jeder jeweils neue Raum entweder direkt mit einem *establishing shot* eingeführt, der den Gesamttraum der Szene zeigt (vgl. P6 E7), oder mit einer Detaildarstellung eröffnet, die auf den Raum neugierig macht (vgl. P6 E1, 52) und die dann sofort mit der nächsten Einstellung, die als *establishing shot* dient, in einen größeren Raum eingebunden wird (vgl. P6 E2, 53). Gemäß des konventionalisierten *setting the scene*, in dem Raum und Zeit sowie die emotionale Verfassung der Charaktere etabliert werden,⁹⁶ wird die Zugszene in wenigen Sekunden als Segment der primären Erzählkette erkennbar (vgl. P6 E7, 8). Der an diese Exposition anschließende *break down* des Raums fokussiert auf den Hauptcharakter der Szene und folgt den etablierten Techniken, um die Betrachtenden zur Annahme eines einheitlichen Raums kommen zu lassen.

Nachdem Hugo auf dem Bahngleis in der Gesamtsituation platziert worden ist (vgl. P6 E7), zeigt der Film ihn in einem *match on action*, das die Bewegung einer Einstellung in der nächsten fortführt (vgl. P6 E7 auf E8). Am Ende der Einstellung blickt er nach rechts unten (vgl. P6 E8). In einem *eyeline match* offenbart der Film, was Hugo sieht: Das Gleisbett wird korrespondierend zu Hugos erhobener Position in Aufsicht gezeigt (vgl. P6 E9). Anschließend wird diese Montagestrategie, die vermeintlich sehen lässt, was der Charakter selbst sieht, wiederholt (vgl. P6 E10, 11). Im Sprung Hugos auf die Gleise, nach welchem er den Schlüssel in die Hand nimmt – die zwei Einstellungen werden als *match on action* verbunden, in der ersten Einstellung springt er (vgl. P6 E13), in der nächsten kommt er an (vgl. P6 E14) –, erfolgt ein Schnitt mit einer Drehung des Blickpunktes auf Hugo um fast 180°. Der Blickpunkt geht jetzt entlang der Gleise auf Hugo zu (vgl. P6 E14), während der Blickpunkt zuvor entlang der Gleise von Hugo weg ging (vgl. P6 E13). Es folgt eine kurze Sequenz, in der Hugo auf dem Gleisbett kauert und den Schlüssel betrachtet. Die Aufnahmen des Schlüssels sind erneut jeweils mit einem *eyeline match* verbunden und in Aufnahmewinkel und -einstellung an den imaginierten Blickpunkt Hugos auf den Schlüssel angepasst (vgl. P6 E15-18). Dass diese Imitation eine reine Annäherung ist, die vor allem auf die Kommunikation mit den Zusehenden zielt, wird offensichtlich, wenn Hugos Fokussierung auf den Schlüssel zur Wahl einer größeren Einstellungsgröße für den Schlüssel in der zweiten Einstellung führt, obwohl es keine physische Annäherung Hugos an den Schlüssel auf der Handlungsebene gibt (vgl. P6 E16, E18). Es folgt eine Einstellung auf die Gleise, erneut unter Annäherung an Hugos Blickpunkt – die Aufnahme ist tief und lotrecht in die Bildtiefe ausgerichtet –, ohne dass diese jedoch als *eyeline match* mit einem Blick in diese Richtung in der vorangegangenen Einstellung eingeleitet worden wäre (vgl. P6 E19). Die Konventionalität des Aufbaus und damit das Vertrautsein der Betrachtenden mit den Schnittmustern lässt die Einstellung dennoch als Blick des Charakters Hugo greifbar werden.⁹⁷

96 Vgl. Bordwell 2005, S. 64.

97 Gewisse Schnittmuster und Einstellungen, so stellt auch Bordwell dar, haben sich so etabliert, dass sie auch in Abwandlungen zu standardisierten Hypothesen führen, vgl. Bordwell 2005, S. 59.

Die Erweiterung der bisher beschriebenen räumlichen Konstruktion der Szene um einen weiteren Akteur geschieht mit Hilfe eines weiteren etablierten Musters. Über eine *Shot-reverseshot*-Sequenz wird Hugos unkonventioneller Szenenpartner eingeführt (vgl. P6 E20, 21). Zunächst zeigt eine Einstellung die Räder eines Zuges, der sich entlang der Gleise vom Blickpunkt entfernt. Da sich die Kamera aber parallel zum Zug bewegt, bleiben die Räder zentriert im Bild. Durch den Sprung hinter den Zug, wird die Bewegung entlang der Gleise trotz der gleichen Position der Gleise im Bild wie zuvor – in beiden Einstellungen (vgl. P6 E19, 20) gehen die Gleise von links unten vorne nach rechts oben hinten im Bildraum – als eine auf Hugo am anderen Ende der Gleise zugehende Bewegung inszeniert. Die Gleise selbst werden so zur Handlungsachse der Szene. Mit der nächsten Einstellung (vgl. P6 E21) wird diese Idee bestätigt, der Zug wird in der typischen Frontalität eines entscheidenden Akteurs gezeigt, der frontal in die Kamera blickende Lokomotivführer erscheint als sein menschlicher Kompagnon.⁹⁸

Begreift man die Gleise als Handlungsachse der zwischen Hugo auf der einen Seite und dem Zug auf der anderen Seite aufgebauten *Shot-reverseshot*-Interaktion, ist zwischen den beiden Handlungsräumen jedoch ein Regelbruch zu verzeichnen. Die 180°-Regel, mit der die Position der Szenenpartner in Bezug auf den Blickpunkt der Zusehenden eindeutig bleibt, wird nicht eingehalten. Der Zug ist von der einen Seite der Achse – oder der Gleise – aufgenommen und Hugo von der anderen Seite. Dies hat Einfluss auf deren Bewegung aufeinander zu, denn auch Bewegungen können auf Basis der Anwendung der 180°-Regel eindeutig im diegetischen Raum dargestellt werden. Während durch regelkonforme Aufnahmepositionen zwei aufeinander zugehende Bewegungen dargestellt werden, wird durch die Aufnahme aus einer Position, der ein Achsensprung vorangegangen ist, eine Bewegung dargestellt, die eigentlich vom anderen Szenenpartner wegführt. Dies geschieht in der Zugszene (vgl. P6 E19-21). Dabei lässt die Vertrautheit der Zusehenden mit dem System des 180°-Raums bei der Betrachtung der Szene durch den Achsensprung zunächst die Möglichkeit offen, dass hier, mit Hilfe einer Parallelmontage, ein zweiter Ort eröffnet wird. Einen kurzen Moment steht der Wahrnehmungseindruck zur Disposition, der Zug würde sich nicht auf Hugo zubewegen. Diese Option jedoch wird schon mit der sich anschließenden Einstellung aufgelöst, die den auf den Gleisen vor dem Zug kauernenden Hugo zeigt (vgl. P6 E22). Der Zugführer bestätigt die sich nun aufdrängende schreckliche Schlussfolgerung in der nächsten Einstellung, wenn er »Boy on the tracks« ruft (P6 E23). Trotz der kurzen Verwirrung und des grundlegenden Regelbruchs ist der Raum der beiden Handlungspartner zueinander nun eindeutig etabliert worden. Die Sequenz kann ihren Lauf entlang der Handlungsachse nehmen.

Aus der festgesetzten räumlichen Anordnung und ihrer Vermittlung mit Hilfe des *continuity editing* ergibt sich die Dramatik der Szene. Einerseits werden in einem *analytical editing*, also Schnitte innerhalb eines Raums, die panischen Handlungen der beiden Zugführer innerhalb der Lokomotive gezeigt (vgl. P6 E23-28, 32-34), andererseits in einem *cross cutting*, das zwei Räume zusammenbringt, der in die Betrachtung des Schlüssels versunkene Hugo (vgl. P6 E29-31) mit dem sich nähernden Zug in Beziehung gesetzt

98 Bordwell selbst gibt an, dass das *Shot-reverseshot*-Muster, bei dem zwei Szenenpartner:innen konfrontiert werden, häufig zu eng auf Personen begrenzt gefasst würde, ebenso könnten Gebäude oder Fahrzeuge einander gegenübergestellt werden, vgl. Bordwell 2005, S. 57.

(vgl. P6 E23-28, 32-34). Hugo begreift seine Lage erst nach dem Publikum und damit zu einem Zeitpunkt, an dem das Zusammentreffen der beiden Handlungspartner auf der inhaltlichen Ebene schon unausweichlich geworden ist (vgl. P6 E35). In einer Reihe von Einstellungen wird nun das formale Zusammentreffen ihrer sich eben nicht entsprechenden 180°-Räume vorbereitet. Der Zug wird dazu mit seiner Bewegungsrichtung an den Raum Hugos und dessen Aufnahmestandpunkte angepasst und der grundlegende Achsensprung durch die Aufnahme entlang der Handlungsachse abgeschwächt.⁹⁹ Bereits bekannte Einstellungen des Zuges, wie der Heizer, der aus dem Zug blickt (vgl. P6 E37), und die Räder auf den Gleisen (vgl. P6 E39), werden dazu mit Einstellungen montiert, die entlang der Handlungsachse filmen (vgl. P6 E36, 40), und einer durch eine Verschiebung entlang der Zughandlungsachse die Richtung des Zuges im Bild verändernden Aufnahme (vgl. P6 E38).

Nachdem Hugo noch einmal kurz in Panik gezeigt wird (vgl. P6 E41), kommt eine letzte Sequenz, die eine Bewegung des Zuges darstellt, ohne dass sich der Zug innerhalb der Filmbilder bewegt. Eine erste Einstellung zeigt die Lokomotive in paralleler Bewegung zur Kamera, wodurch sie im gesehenen Filmbild an der gleichen Stelle bleibt. Nur an ihren Rändern rast der Raum vorbei (vgl. P6 E42). Die nächsten drei Einstellungen lassen den Zug einzig durch die größer werdende Einstellungsgröße direkt auf die Kamera zukommen (vgl. P6 E43-45). Mit diesen Einstellungen ist der Zug aus seiner bisherigen Bildschirmrichtung enthoben und kann in entgegengesetzter Richtung aus einer Blickposition gezeigt werden, die dem 180°-Raum Hugos entspricht (vgl. P6 E46). In einer *Shot-reverseshot*-Sequenz werden nun der Zug und seine Besatzung (vgl. P6 E47, 48) sowie Hugo, der die Hand nach vorne streckt (vgl. P6 E49), einander direkt frontal gegenübergestellt. In der Hugo zeigenden Einstellung rast die Kamera in schneller Fahrt auf den Jungen zu (vgl. P6 E49). Durch vorangegangene Einstellungen, welche die Kamerafahrten entlang der Gleise ins Bild gezeigt haben und bei denen der Zug am unteren Rand sichtbar geblieben ist (vgl. P6 E32, 36, 40), ist die Kamerafahrt auf Hugo zu als Bewegung des Zuges verständlich. In dem Moment, in dem die Kamera, und damit diegetisch der Zug, Hugo erreicht hat, erfolgt der Schnitt. Die nächste Einstellung (vgl. P6 E50) stellt für die Bewegung des Zuges einen Achsensprung dar, fügt diesen jedoch damit in den 180°-Raum Hugos ein. Sie erinnert an die Einstellung, in der Hugo erstmalig im Bahnhofsbereich gezeigt wurde (vgl. P6 E7). Mit den zwei Einstellungen (vgl. P6 E49, 50) wird der räumliche Spannungsaufbau der zwei Szenenpartner zu Ende geführt. Hugo wird als Ergebnis des Aufbaus vom Zug überfahren, ohne dass dies explizit im Bild gezeigt werden muss. Die Unfassbarkeit dieser diegetischen Tatsache wird dabei von der formalen Disruption des Etablierten aufgegriffen und verstärkt: Eigentlich vermeidet der klassische Film den Achsensprung. Mit seinem absichtsvollen Einsatz erzählt HUGO auf formaler Ebene das Unausprechbare. Als bewusst gesetzte Ausnahme wird der Achsensprung durch die zweite Hälfte der Sequenz betont, die sich an den klassischen Raumaufbau hält. Der Zug wird nur von einer Raumhälfte aufgenommen und die Richtungskontinuität beibehalten.

99 Den Blick entlang der Handlungsachse als *head on action shot* oder *tail on action shot* findet man häufig im Hollywoodfilm angewandt, wenn ein Achsensprung aufgrund der Drehbedingungen unvermeidbar war und eingepasst werden musste, vgl. Bordwell 2005, S. 58.

Das räumliche Zurechtfinden der Betrachtenden wird in der gesamten Szene durch Wiederholungen von Einstellungen erleichtert. Die Darstellung Hugos geschieht immer wieder mit den gleichen Kameraeinstellungen (vgl. P6 E15, 17, 29, 35), und sein Blick wird wiederholt (vgl. P6 E18, 30), ebenso werden der Zug in seiner Bewegung (vgl. P6 E20, 34, 39) sowie die Zugführer in sich entsprechenden Einstellungen aufgenommen (vgl. P6 E21, 23, 25, 33, 37, 47, 48).¹⁰⁰ Auch das Schnittmuster von einem *shot* Hugos mit einem *revershot* des Zuges wird mehrfach wiederholt. Weiterhin werden *eyeline match* und *match on action* als Übergänge implementiert und so Raum und Handlung über die Einstellungsgrenzen hinweg stabilisiert. Insgesamt entspricht HUGO in dieser Szene einem *Continuity*-Raumaufbau, der von der Narration geleitet die Aktivität der Betrachtenden einfordert und gleichzeitig verdeckt.¹⁰¹

Ausbildung des *continuity system* in der stereoskopischen Praktik

Ein Blick in die Geschichte der stereoskopischen Praktik lässt deutlich werden, warum sich der stereoskopische Film so gut mit dem *continuity system* zusammenfügt. Das Regelwerk des Spielfilms bilde sich nicht im Film allein aus, sondern in Wechselwirkung mit anderen Unterhaltungsformen der amerikanischen Bildkultur, wie Charles Musser argumentiert hat.¹⁰² So kursieren während der Etablierung des amerikanischen Spielfilms die *travel systems* des amerikanischen Verlagshauses Underwood & Underwood. Diese Medienkombinationen sollen, das eingangs aufgeführte Potential stereoskopischer Praktiken ausschöpfend, gewissermaßen visuelle Reisen in fremde Länder ermöglichen.¹⁰³ Das *travel system* mit dem Titel *Egypt Through the Stereoscope. A Journey Through the Lands of the Pharaohs, Conducted by James Henry Breasted* bietet eine Reise entlang des Nils an. Der Medienverbund besteht aus 100 stereoskopischen Karten in einem als Buch getarnten Schuber, einem von James Henry Breasted verfassten Textband und einem kleinen Kartenband mit 20 Karten und Grundrissen, der in den Textband eingeschoben werden kann.¹⁰⁴ Jeder der Blickpunkte der Ansichtskarten einer

100 Bordwell beschreibt Wiederholungen als klassische Technik hollywoodscher Betrachtungsführung, da der Blick in ihnen von der Form auf die Erzählung gelenkt werde, vgl. Bordwell 2005, S. 59.

101 Für die Beschreibung des klassischen Filmraums vgl. Bordwell 2005, S. 69.

102 Vgl. Musser 1990a. Musser, der in seinem Band *The Emergence of Cinema: the American Screen to 1907* den Film als Teil einer weiter gefassten Projektionsbildkultur begreift, schenkt den stereoskopischen Bildpraktiken, als nichtprojizierte Bilder, jedoch wenig Aufmerksamkeit.

103 Auf das Verhältnis der stereoskopischen Karten und der Landkarten konzentriert, habe ich Teile der Besprechung dieser stereoskopischen Anordnungen bereits veröffentlicht, vgl. Feiersinger 2020.

104 Der Medienverbund ist 1905 erstmals erschienen und vielfach verkauft worden. Ein Exemplar ist mit Textband, Kartenband und Stereoskopien Teil der *Ken and Jenny Jacobson Orientalist Photography Collection* der Digital Collections des GRI, Los Angeles. Während dieser für die Handhabung von mir gesichtet wurde, wird hier für die Zitate aus dem Textband die digital zugängliche Auflage von 1908 herangezogen, vgl. Breasted 1908. In Anbetracht der zeitgleichen Orientbegeisterung überrascht der Erfolg des Ägyptenbandes nicht. Auch die weiteren Bände mit hohen Verkaufszahlen, wie beispielsweise die *Grand Tour* durch Italien und Rom, entsprechen populären Reisezielen. Vgl. zur fotografischen Produktion des Orients im Westen Derek 2003; Thürlmann 2017. Zur Stadt Rom als Ziel stereoskopischen Reisens siehe Klahr 2016.

stereoskopischen Reise ist auf einer Landkarte verzeichnet und im Textband beschrieben. Eine Stereokarte von Underwood & Underwood zeigt, wie die Benutzung dieser Medien gedacht ist (Abb. 34). Um virtuell zu reisen, sollen die drei Medien gemeinsam rezipiert werden, wie der Mann im Bild vorführt. Er blickt durch ein Stereoskop auf eine Ansichtskarte, um die Information im Text darin nachzuvollziehen. Der auf den Text gelegte Finger erlaubt es ihm dann zum Text zurückzukehren und weiterzulesen, zuvor scheint er sich die Position der Ansicht auf der Landkarte vergegenwärtigt zu haben, liegt diese doch jetzt unter dem Buch.

Abb. 34: Underwood & Underwood, *Traveling by the Underwood Travel System – Stereographs, Guide-Books Patent Map System, New York City, 1908.*

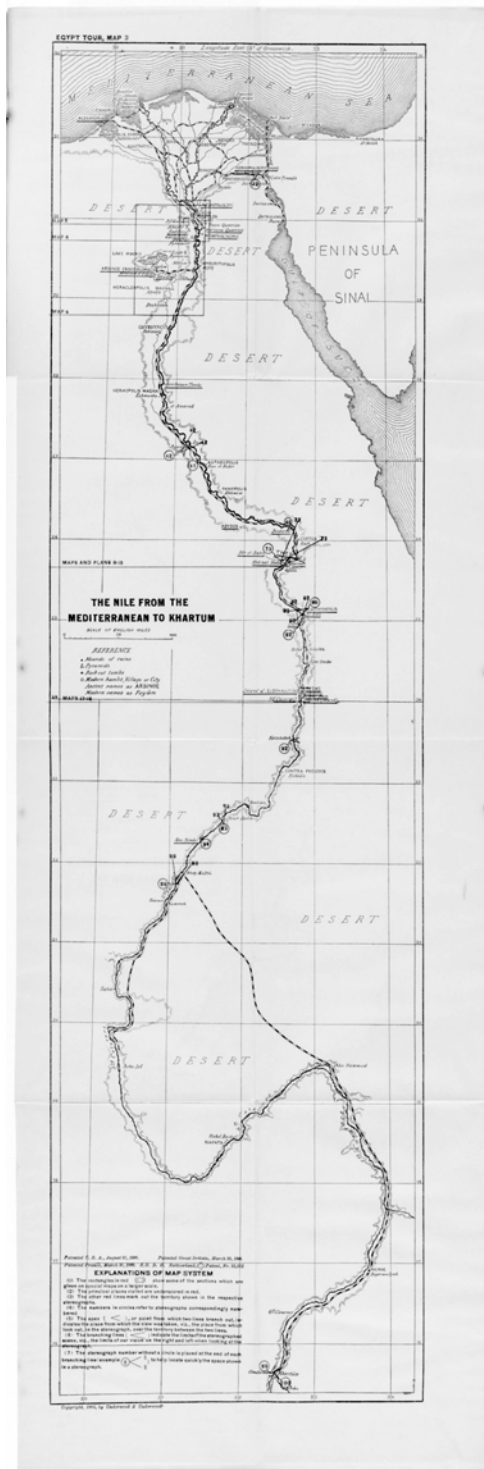


Breasted, ein Professor für Ägyptologie und orientalische Geschichte, lässt in seinem Vorwort zu *Egypt Through the Stereoscope* dann wiederum deutlich werden, welches Ziel diese Handhabung des Medienverbundes motiviert:

It enables the great host of those whose constant dream of travel has heretofore remained unrealized to stand under the shadow of the greatest architectural and other monumental works of the ancient Orient and to feel with the sense of substantial reality that these venerable structures are actually rising yonder before the beholder's eye.¹⁰⁵

105 Breasted 1908, S. 13.

Abb. 35: Egypt Through the Stereoscope: Map 3:
The Nile from the Mediterranean to Khartum,
1905.



Das entlang des Nils bereiste Ägypten mit seinen Monumenten soll hier, auf stereoskopischen Ansichtskarten betrachtet den Benutzenden das »Gefühl erheblicher Wirklichkeit« vermitteln, so als ob sie sich »tatsächlich dort drüben vor dem Auge des Betrachters« erheben würden.¹⁰⁶ Diesem Ziel entsprechend ist die vorgestellte Ägyptenreise fest an die Begebenheiten einer echten Reise durch das Land am Nil gebunden, wie spätestens in Breasteds Beschreibung der stereoskopischen Ansichtskarte mit dem Titel *Position 98. Second Cataract of the Nile, from the southwest, the first obstruction to navigation for a thousand miles* deutlich wird. An diesem Punkt muss die Reise entlang des Nils wegen eines Wasserfalls beendet und mit dem Zug fortgesetzt werden, wie auch der Reiseverlauf entlang des Nils in Karte 3 zeigt (Abb. 35).¹⁰⁷

Während es ein Wasserfall bei einer physischen Reise sicherlich verbietet, ihn zu passieren, gäbe es nach den Bedingungen des imaginären Reisens durchaus die Möglichkeit, dessen Unwägbarkeit zu ignorieren. Weil der Medienverbund sich als Nachvollzug einer tatsächlichen Reise inszeniert, besteht er auf den Bedingungen des medial erzeugten Raums. Da zudem die Monumente entlang der Route des Zuges, wie Breasted beschreibt, nicht mit den bereits gesehenen konkurrieren könnten, fasst er hier die Zugreise mit einem einzigen Satz zusammen.¹⁰⁸ Wie im klassischen Spielfilm wird die Wahrnehmungserfahrung erzeugt, dass alles Wichtige erzählt ist. Der Zeitsprung wird dadurch gekittet.

In der sorgsam aufgebauten linearen Erzählung entlang der Reiseroute treten dennoch Brüche innerhalb der Raumerfahrung auf, die sich in der Abfolge von Ansicht zu Ansicht ergeben. Beispielhaft lassen sich diese an den vier Ansichten zum Tempel von Luxor nachvollziehen: (48) *Magnificent desolation – the deserted temple of Luxor, S.W. from top of the first pylon*, (49) *The Moslem mosque in the court of Ramses II, at Luxor Temple, Thebes Egypt*, (50) *The most beautiful colonnade in Egypt – S. across court of Amenhopet III, Luxor Temple, Thebes* und (51) *The obelisk of Ramses II., and front of the Luxor Temple (view to S.W.), Thebes, Egypt* (Abb. 36-39).

106 Breasted 1908, S. 13.

107 Vgl. Breasted 1908, S. 343.

108 Vgl. Breasted 1908, S. 344.

Abb. 36: Egypt Through the Stereoscope: *stereoskopischer Ansichtskarton*: (48) Magnificent desolation – the deserted temple of Luxor, S.W. from top of the first pylon, 1905.

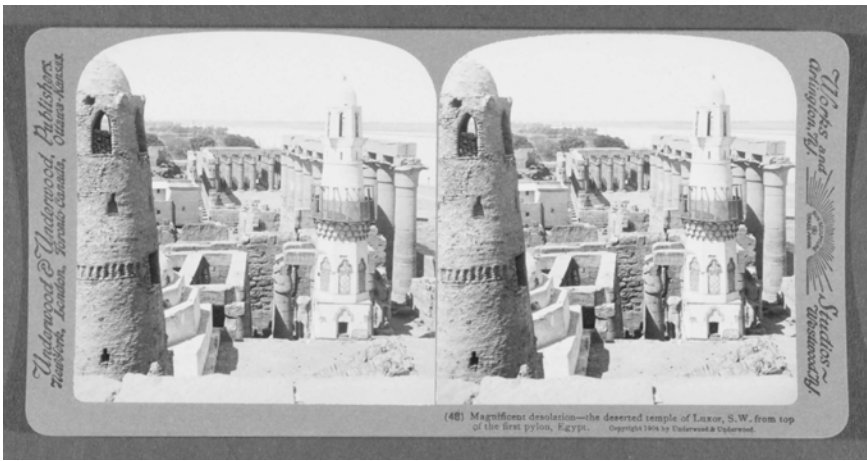


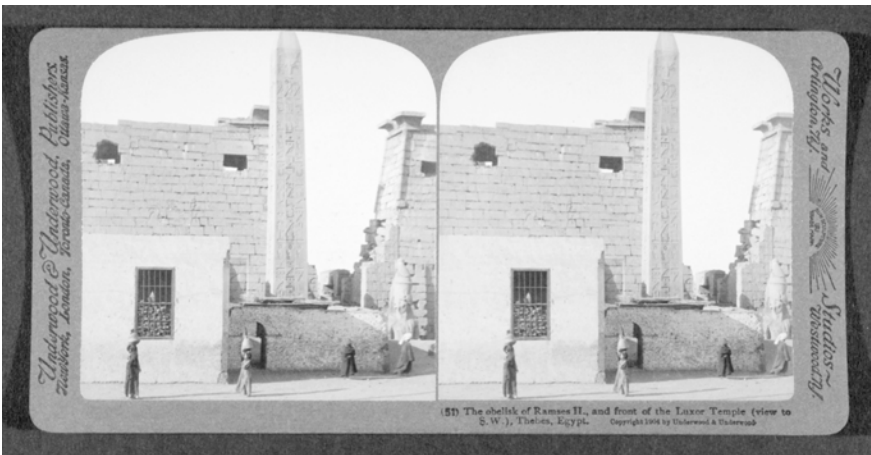
Abb. 37: Egypt Through the Stereoscope: *stereoskopischer Ansichtskarton*: (49) The Moslem mosque in the court of Ramses II, at Luxor Temple, Thebes Egypt, 1905.



Abb. 38: Egypt Through the Stereoscope: stereoskopischer Ansichtskarton: (50) The most beautiful colonnade in Egypt – S. across court of Amenhopet III, Luxor Temple, Thebes, 1905.



Abb. 39: Egypt Through the Stereoscope: stereoskopischer Ansichtskarton: (51) The obelisk of Ramses II., and front of the Luxor Temple (view to S.W.), Thebes, Egypt, 1905.



Während der sukzessiven Betrachtung der vier Ansichten bleibt der Körper an Ort und Stelle, doch der Blickpunkt wird an verschiedenen Punkten im Raum positioniert, wie ein Blick auf den Grundriss mit seinen durch rote Linien erfassten Blickwinkeln zeigt (Abb. 40). Dies hat zur Folge, dass die gleichen architektonischen Elemente in den jeweiligen Beschreibungstexten der Ansichten mal als rechts und mal als links im Bildraum positioniert referenziert werden. Die vom Text in Ansicht 48 am rechten Bildrand verorteten Kolonnade kolossaler Ordnung bleibt in Ansicht 49 rechts vom Blickpunkt, aber der leere Raum in Position 48 rechts neben der Baustruktur liegt nun links vom Blickpunkt und alles, was sich aus dem vorangegangenen Blickwinkel links von ihr befand, liegt nun rechts außerhalb des Bildraums. Der Text glättet diese Verschiebung der Relationen des Betrachtungspunktes zum dargestellten Raum, indem er bereits innerhalb der Beschreibung des Bildraums von Position 48 den folgenden Blickpunkt verortet:

Do you see where the ruin-strewn ground extends to the river beyond the first column on the extreme right? That is our next point of view. We shall stand there (Position 49) and look directly toward our present standpoint and see the copestones, which we now have beneath our feet, with the outer edges just extending into view, and likewise the obelisk now behind us.¹⁰⁹

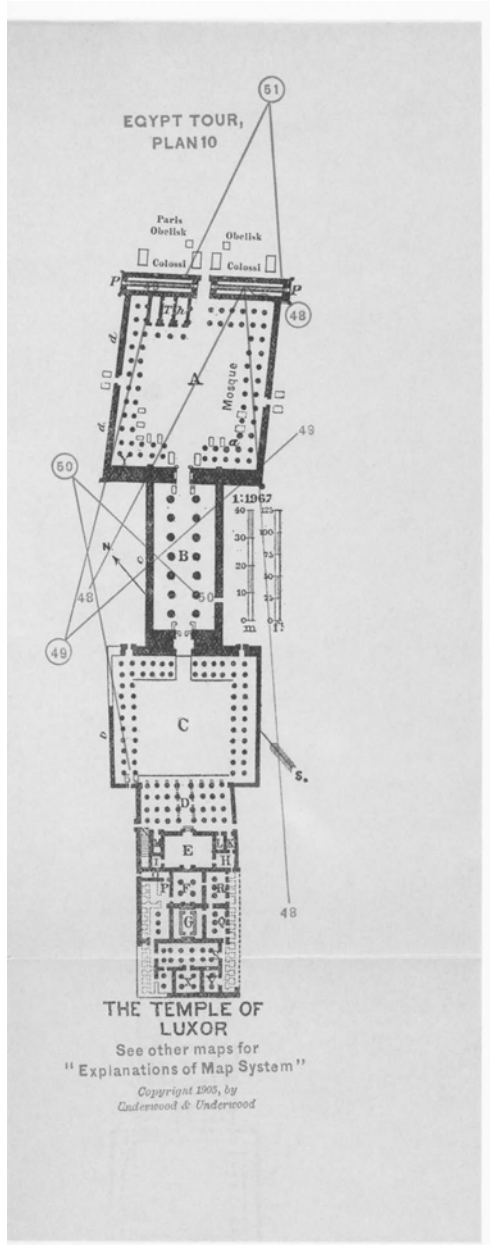
Gleichwohl bleibt der Bildraum von Ansicht 49 irritierend. Um sich den anderen Bildinhalt bei gleichzeitiger Konstanz der kolossalen Kolonnaden am rechten Bildrand zu erklären, da signifikante Bauteile, die der Orientierung im Raum dienen – wie der Pylon –, nun verschoben sind, hilft der Blick in den Grundriss, zu dem auch der Text direkt im Anschluss rät:

On our Plan 10 we find this next position given by the number 49 in the left-hand margin. The lines showing the direction and limits of our vision extend toward the northeast.¹¹⁰

109 Breasted 1908, S. 211. Klahr beschreibt diese Strategie der Ansichtsverknüpfung auch für *Rome Through the Stereoscope*, so dass das Prinzip für das stereoskopische Reisen als übergreifend gelten kann und nicht exklusiv auf *Egypt Through the Stereoscope* zutrifft, vgl. Klahr 2016, S. 10f.

110 Breasted 1908, S. 211.

Abb. 40: Egypt Through the Stereoscope: Plan 10:
The Temple of Luxor, 1905.



Das Studieren des Grundrisses offenbart dann, dass der Blickpunkt 49 dem von 48 gegenüber liegt. Auch der Übergang zur nächsten Position (50) *The most beautiful colonnade in Egypt – S. across court of Amenhotep III, Luxor Temple, Thebes* liegt dem vorangehenden fast direkt gegenüber, ist aber gedanklich einfacher zu bewältigen, obwohl die großen Kolonnaden im fotografisch erfassten Raum des stereoskopischen Ansichtskartons nach links verschoben sind. Wie zuvor wird im Text die Beziehung dieses Blickpunkts zum vorangegangenen diskutiert und zum Grundriss in Beziehung gesetzt.¹¹¹ Der Unterschied zur ersten 180°-Drehung im Raum ist, dass die Bezeichnung signifikanter Bauteile in Bezug auf den Blickpunkt im Gegensatz zum ersten Wechsel gleich bleibt: Der Pylon ist links, während sich das Heiligtum rechts vom Blickpunkt befindet. Der Blick in den Grundriss zeigt, dass die Relation des Betrachtungsstandpunktes zur gesamten Anlage unverändert ist, der langgezogene Tempelbau liegt ihm mit der gleichen langen Seite gegenüber. Diese Konsistenz macht den Übergang leichter nachvollziehbar.

Es findet sich hier also jener Umstand verwirklicht, der unter dem Begriff der 180°-Regel schon als fester Bestandteil des kontinuierlichen Raumaufbaus im Rahmen des *continuity editing* eingeführt worden ist. Fasst man die Längsachse des Architekturensembles als zentrale Ordnung Achse der Anlage und damit als Handlungsachse, wird am Übergang von Position 49 zu 50 die 180°-Regel eingehalten, während zwischen Position 48 und 49 ein sogenannter Achsensprung vollzogen wird. Die *travel systems* etablieren damit die für das *continuity editing* zentralen Bedingungen zwar noch nicht vollends, aber sie sehen sich in ihrer Reisesimulation mit dem gleichen Problem räumlicher Kontinuität konfrontiert, für das zeitgleich das Bewegtbild beim Übergang vom *one reeler* zum Film aus mehreren Einstellungen nach Lösungen sucht – und entwickeln dabei vergleichbare Strategien.

Die virtuelle Reise ist in Stationen unterteilt, die Filmszenen vergleichbar in einem Raum-Zeit-Kontinuum liegen. Die Reise dazwischen wird ausgeblendet, und nur Hinweise auf Raum und Zeit, wie deren Festsetzung beim Erreichen des Wasserfalls, markieren das Vergehen der Zeit und den Wechsel des Ortes. In ihrer Abfolge ergeben die Stationen den Ablauf der virtuellen Reise. Bei jedem Erreichen einer solchen Station werden analog zur Eröffnung einer neuen Szene die spezifischen Gegebenheiten vorgestellt. Die Tempelanlage von Luxor auf den bisherigen Positionen 48 bis 51 liegt in der Ebene von Theben. Deren Erreichen wird mit der Ansicht 47 (Abb. 41) eingeleitet.

111 Vgl. Breasted 1908, S. 213.

Abb. 41: Egypt Through the Stereoscope: *stereoskopischer Ansichtskarton*: (47) Across the plain of Thebes and past the Memnon statues, from the western cliffs towards Luxor, Egypt, 1905.



Zu sehen sind eine weite Ebene und drei junge Männer, welche als Repoussoir-Figuren die Betrachter:innen der stereoskopischen Ansicht im Bildraum verdoppeln. So wie der Rechte von ihnen den anderen den Raum zu beschreiben scheint, teilt Breasted den virtuell Reisenden im Textband mit:

In visiting the ruins of this place, we shall go first to Luxor, then to Karnak, out of range on the left; we shall then return to this western shore and visit the two colossal statues of Memnon, which you see out on the plain on our extreme right. Leaving these, we shall pass to the temple of Ramses II, [...] which we have had in clear view ever since we have stood on these western cliffs, down yonder on the left of the acacia grove, where the cultivated fields merge into the sand, which has blown over these cliffs into the valley below. Locate the right corner of the tall piece of wall at the further end of this temple, for we shall later stand there and look up toward our present standpoint on the cliffs. One of the tombs in this very cliff will then be visited, after which we shall proceed to the temple of Der el-Bahri, which is in a bay of the cliffs on our left. Having then climbed up here again, to reconsider the relation of all the main points on the plain, and to discuss some details, which we cannot yet take up, we shall turn sharp about and look with backs to the river, into the valley, where the kings of the great Theban period were buried. After inspecting one of these tombs, we shall view the temple of Kurna, then return along the cliffs, where from a point on our right here, but now out of range, we shall look down upon the temple of Medinet Habu, and then descend to visit it. Our itinerary of Theben will terminate at that point. If you will trace this itinerary on the maps (Nos. 8 and 9) repeatedly until you are familiar with the entire route, it will greatly help you to enter into each of the situations, as you approach them, one after another.¹¹²

112 Breasted 1908, S. 206.

Der ausführliche Text und die Ansicht, die mit ihrem weiten Blickwinkel visuell eine Vielzahl der späteren Positionen umfasst, zeigen sich in ihrer Kombination dem *establishing shot* des Spielfilms verwandt, der eine Szene zeitlich und räumlich verortet. An solche, den spezifischen geographischen Raum einleitenden Stereokarten schließen diverse stereoskopische Ansichtskarten einzelner Orte an, die als Sequenzen der Reise verstanden werden können. Eine davon ist die vorgestellte Sequenz zur Tempelanlage von Luxor. Die Bildfolgen zoomen hier in die Landschaft hinein und brechen den Gesamtanblick in mehrere Ansichten auf. Dass diese jeweils danach streben, in sich ein Raum-Zeit-Kontinuum aufzubauen, zeigt sich in der letzten Ansicht dieser virtuellen Erkundung. Position (51) *The obelisk of Ramses II., and front of the Luxor Temple (view to S.W.), Thebes, Egypt* (Abb. 40) kehrt räumlich hinter den ersten Blickpunkt, Ansicht 48, zurück (Abb. 37). Die Rückkehr zu einer bereits eingenommenen Blickrichtung wird im Text als solche deutlich gemacht, um das Wiederholungsmoment offenzulegen:

Again we have the pylon of the temple before us. »But it is so surprisingly low«, you object. No, only apparently so; we are standing on 25 or 30 feet of débris. [...] You may look through between the pylon towers and see the architraves, which bore the roof of the portico around the court, and the capitals of the columns which support them are almost on a level with our heads. It was up yonder on that left-hand tower that we stood for our first view of the temple (Position 48). We are now facing almost exactly as we were then, but the pylon now rises between us and the temple colonnades beyond.¹¹³

Damit wird über den Text die Wiederholung begründet und das Raum-Zeit-Kontinuum sinnvoll aufrechterhalten. Wie im klassischen Spielfilm werden Sprünge im Raum-Zeit-Kontinuum umgangen, der Raum erscheint konsistent und wird hier ganz explizit als begehbar inszeniert. Selbst wenn es wie hier ein Trümmerhaufen ist, auf dem der Blickpunkt verortet wird, wird erklärt, wie ein Blickpunkt außerhalb menschlicher Augenhöhe eingenommen und naturalisiert werden kann, ohne dass es ein architektonisches Element gibt, das diese Abweichung erklärt. Der Blick der Kamera wird hier mit dem Blick der Betrachtenden in eins gesetzt. Diese visuelle Suggestion wird über die Linsenwahl über die gesamten fotografischen Ansichten hinweg aufrechterhalten, die in Winkeln, Linsenbrennweiten und Standorten aufgenommen sind, die einen menschlichen Blick nachbilden und so der bereits erwähnten Strategie des Spielfilms entsprechen, einen vermeintlich natürlichen Blick zu imitieren. Insgesamt probiert das *travel system* auf diese Weise Strategien der Raumkonstruktion aus, die das Bewegtbild zu dem Zeitpunkt selbst noch nicht standardisiert hat.

Damit entspricht das *travel system* hier Montagestrukturen, wie sie für den klassischen Film als charakteristisch beschrieben werden, sich aber parallel zu diesem entwickeln, genauso wie die Reiseberichte in Laterna-magica-Vorführungen, für die Musser diese parallele Entwicklung beschrieben hat:¹¹⁴

113 Breasted 1908, S. 215.

114 Auch am Beispiel von Joseph Boggs Beales Serie *The Raven*, die Edgar Allan Poes Gedicht illustriert hat (ca. 1890), stellt Musser die Entwicklung von Strukturen, die nach räumlicher Kontinuität streben, außerhalb des Films dar, vgl. Musser 1990a, S. 33–38.

Spatial continuities became important in the later part of the nineteenth century. Surviving documentation, some as early as 1860, indicates that in sequencing photographic views, practitioners were often preoccupied with the creation of a spatial world. As travel lectures became more elaborate, they often placed the traveler/photographer within the space constructed by the narrative. Thus, spatial relations between the slides – such as cut-ins, exterior/interior, point-of-view, and shot/counter – became codified within the framework of the travel genre.¹¹⁵

Diese Beobachtungen lassen sich direkt auf die stereoskopischen *travel systems* übertragen. Somit zeigt sich, dass der Spielfilm in seinen formalen und narrativen Strategien nicht nur im Bewegtbild entwickelt worden ist, sondern dass die stereoskopischen Bildpraktiken fester Teil der Bildkultur sind, in der sich der klassische Spielfilm entwickelt hat. Dass der stereoskopische Film HUGO sich damit als ein solcher zeigt, erscheint aus dieser Tradition selbstverständlich.

Unterbrechungen des *continuity system*

Dennoch gibt es zwei Aspekte, mit denen HUGO sich nicht vollkommen in die Charakterisierung klassischer Filme einfügt. Obwohl HUGO den Strategien des klassischen Hollywoodfilms folgt, um eindeutig zu erzählen und zu zeigen, indem er die Betrachtenden durch den Raum führt und dabei die Handlung als Richtmaß seines Aufbaus verwendet, bringt die Schnittfrequenz in der Szene des Zugunglücks die Wahrnehmungskapazität der Zusehenden an ihre Grenzen. Die in dieser Analyse aufgeführten einzelnen Einstellungen, die teilweise kürzer als eine Sekunde lang zu sehen sind, können im ununterbrochenen Sehprozess nicht im Einzelnen erfasst werden.

Diese Abweichung von der Prämisse der Klarheit des klassischen Films lässt sich teilweise dadurch erklären, dass sich die durchschnittliche Schnittfrequenz seit der Hochphase des klassischen Films erhöht hat. In einem weiteren Aufsatz hat Bordwell diese Erhöhung als charakteristisch für die Fortführung der *continuity* des klassischen Films als »intensivierte Kontinuität« beschrieben und angegeben, dass die erhöhte Frequenz zwar die Wahrnehmung herausfordere, aber deswegen nicht zu einem »post-klassischen Zusammenbruch räumlicher Kontinuität« führe – die Schnittregeln würden einerseits weiter eingehalten und andererseits würden die schnell geschnittenen Szenen eben nicht

115 Musser 1990a, S. 38.

den gesamten Film ausmachen.¹¹⁶ Während beides auf HUGO zutrifft, scheint die Steigerung der Schnittfrequenz damit allein aber noch nicht vollständig erfasst.

Die Schnittfrequenz hat unabhängig von der Dauer der Szene und des Dargestellten Einfluss auf das Zeitempfinden; je höher sie ist, desto atemloser wirkt die gezeigte Handlung. Während man bei der in der Szene des Zugunglücks gewählten Schnittfrequenz nicht mehr alles erfassen kann – man benötigt etwa eine halbe bis drei Sekunden, um eine graphisch klar aufgebaute Einstellung zu rezipieren¹¹⁷ –, kann man unter bestimmten Bedingungen auch schneller geschnittene Szenen verstehen, besonders, wenn es nur noch darum geht, eine einzige Hypothese zu bestätigen.¹¹⁸ Damit implementiert HUGO mit seinem vom klassischen Film abweichenden Rhythmus dennoch erneut eine klassische Strategie, da sich hier nur noch die Frage stellt, ob sich die Hypothese bestätigt, dass Hugo vom Zug überfahren wird. Nach Bordwell könnten mit solchen atemlosen Schnitten auch schwache Kausalitäten ausgeblendet werden.¹¹⁹ Auch in der besagten Szene bliebe eigentlich zu fragen, warum der Zug über den Bahnsteig hinausrast – sollte der Zug etwa nicht in diesem Bahnhof halten? Doch diese Unstimmigkeit, wird mit der Schnittfrequenz schlicht aus der Wahrnehmung gedrängt.

HUGO setzt somit gezielt klassische Erzähltechniken ein – und stiftet innerhalb von ihnen gezielt Verwirrung. Durch den atemberaubenden Rhythmus wird ein Schwindelgefühl bei der Betrachtung erzeugt, das mit den Betrachtenden stärker auf viszeraler als auf intellektueller Ebene kommuniziert. Während dies durchaus dem erzählten Inhalt entspricht – immerhin wird ein Junge von einem Zug überfahren –, wird vor allem das Erzähltsein des Films offensichtlich. Die Frequenz lässt die Szene aus dem Fluss des Films herausstechen und ihre Folgen – die Kommunikation auf körperlicher Ebene und das Sichtbarwerden der Erzählung – lassen vermuten, dass sich der Film hier zu seiner Erzählform positioniert, vor allem wenn man den zweiten Aspekt bedenkt, in dem sich die Sequenz vom klassischen Kino unterscheidet. Die lotrechten Bewegungen und Aufnahmen entlang der Handlungsachse, die eingesetzt werden, um die beiden unterschiedlichen 180°-Räume zusammenzufügen (vgl. P6 E22, 32, 36, 40, 49), sind nicht die einzigen Beispiele frontal aufgerichteter *Mise en Scène*. Insgesamt lassen sich überraschend viele lotrechte Bewegungen der Bildsujets zur Leinwand (vgl. P6 E21, 23, 25, 32,

116 Bordwell 2002, S. 17, Hervorhebung im Original. Auf die Schnittfrequenz eines klassischen Hollywoodfilms geht Bordwell bereits in Teil 1 des hier vor allem herangezogenen Bands *Classical Hollywood* ein. Hier gibt er jedoch an, dass die Frequenz nicht in Zahlen festgesetzt werden könne, da sie von Genre zu Genre variere und ebenso von den individuellen Präferenzen einzelner Filmemacher:innen abhängt. Weiter könne eine lineare Steigerung der Schnittfrequenz nicht bestätigt werden, es habe vor der Einführung des Tons beispielsweise mehr Schnitte gegeben als danach, vgl. Bordwell 2005, S. 61–64. Während er sich hier also weder auf eine Zahl noch eine Tendenz festlegen will, gibt er in seinem Text, *Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film*, der das Kino rund 40 Jahre später beschreibt, indes zumindest an, dass eine gesteigerte Schnittfrequenz eines seiner Merkmale der *intensivierten Kontinuität* sei, wenngleich er sich weiterhin nicht auf eine Zahl festlegen will, vgl. Bordwell 2002, S. 16f.

117 Vgl. Bordwell 2005, S. 48.

118 Bordwell stellt diesen Sachverhalt am Motiv der Rettungen in letzter Sekunde dar, bei dem für die Betrachtenden nur die Erfüllung der Hypothese zählt, ob die Rettung gelingt – oder nicht, vgl. Bordwell 2005, S. 48.

119 Vgl. Bordwell 2005, S. 48.

33, 36, 37, 40, 43-45, 47, 48, 51, 52, 55-58, 61, 63) sowie Figurendarstellungen in direkter Frontalität verzeichnen (vgl. P6 E21, 23, 25, 33, 35, 37, 47-49). Dies stellt in HUGO neben den Achsensprüngen die größte Abweichung des Raumaufbaus von einem klassischen Raumaufbau dar, der Bewegungen gerne schräg und Porträts gerne in Dreiviertelansicht zeigt.

Die frontale Ausrichtung des Bildinhaltes ist eines der formalen Merkmale, die nach Gunning das *cinema of attractions* – jene Filmform, zu welcher der stereoskopische Film gemäß seiner einleitend vorgestellten Filmtheorie vermeintlich zurückkehrt – im Gegensatz zum institutionellen Kino charakterisiert, weil die Betrachtenden dadurch direkt angesprochen und so bei ihrer Versenkung in die Narration des Films unterbrochen werden. Gleichzeitig ist HUGO offensichtlich kein *one reeler* und wendet sich weder von den Narrationsformen noch den Raumkonstruktionsstrategien des klassischen Films ab, wie das bisherige Unterkapitel gezeigt hat. Wie könnte diese Szene also verstanden werden, auch in Bezug auf die eigene Medialität, wenn man nicht von einer Rückkehr zum *cinema of attractions* ausgeht, aber dennoch annimmt, dass HUGO mit dem narrativen Durchstoßen der Glasscheibe als Metapher für das unsichtbare Erzählen des Hollywoodfilms – das hier als Konstruktion, die das Publikum einbezieht, offengelegt worden ist – über seine eigene Verfasstheit und sein eigenes Erzählen reflektiert?

Für den von ihm als unpassend dargelegten Begriff des ›transparenten‹ Stils, mit dem sich die Erzählinstanz im Hollywoodfilm verbirgt, hat Bordwell eine differenzierte Beschreibung vorgeschlagen, die für die weitere Diskussion sinnvoll erscheint. Jede Narration könne stets mehr oder weniger selbst-bewusst, wissend und kommunikativ sein.¹²⁰ Die Hollywood-Erzählinstanz sei meist allwissend: Sie könne jeden Charakter aus jeder Position zeigen und sei an jenen Orten, an denen gerade etwas geschieht. Sie sei bedingt kommunikativ: Sie zeige nicht alles, sondern gebe den Betrachtenden an bestimmten Punkten bestimmte Informationen. Und sei ist nicht selbst-bewusst:

120 Nach Bordwell lassen sich die Allwissenheit und die gleichzeitige Unterdrückung der Information am besten feststellen, wenn man sich bewusst mache, was nicht gezeigt werde, sämtliche Wege zwischen Orten beispielsweise sowie Zeitspannen, in denen keine handlungstechnischen relevanten Ereignisse geschehen, die gerne ausgelassen werden, vgl. Bordwell 2005, S. 24. Bordwell führt die Erzähltechniken, mit denen der Hollywoodfilm sich als allwissend, bedingt kommunikativ und nicht selbst-bewusst zeigt, ausführlich aus, vgl. Bordwell 2005, S. 30–32. So ist die Erzählinstanz des Films beispielsweise selten an konkrete Charaktere gebunden, sondern kann sich von ihnen entfernen; *Point of View shots* entsprechen selten exakt den Blicken der Schauspielenden und in einer *Shot-reverseshot*-Sequenz sind die Gesprächspartner:innen bei dem, was sie vermeintlich betrachten, häufig zusätzlich von hinten, also außer sich zu sehen; Flashbacks sind nicht immer wirklich subjektiv, häufig erinnert sich eine Person an Ereignisse, die sie gar nicht alle gesehen haben kann. Auch in HUGO ›erinnert‹ sich Hugo an den Tod seines Vaters – gezeigt wird dabei, wie dieser von den Flammen eines Museumsbrandes erfasst wird, was Hugo selbst gar nicht gesehen haben kann. Die Kategorien sind nach Bordwell ebenfalls Meir Sternberg entlehnt, vgl. Steinberg 1978, S. 56f. Bordwell verwendet im englischen Original den Begriff »self-conscious«, was einen anderen Beiklang als das deutsche »selbstbewusst« besitzt. Da die Schlagrichtung des Wortes auf die Frage abzielt, ob sich die Filmerzählung als erzählt zeigt, verwende ich die Schreibweise mit Bindestrich, um die spezifische Setzung des Wortes zu markieren. Victor Stoichita hat dem Konzept vergleichbar, die sich selbst thematisierende Malerei in seinem Buch *Das selbstbewußte Bild. Vom Ursprung der Metamalerei* 1998 prominent in der Kunstgeschichte diskutiert, vgl. Stoichita 1998.

Die Erzählung stelle ihre Medialität nicht heraus.¹²¹ In der Zugszene zeigt sich die Erzählinstanz nun offensichtlich allwissend und Informationen zurückhaltend – sie kann zwischen den unterschiedlichen Handlungsräumen hin- und herspringen und sie hält zurück, dass es sich bei dem Unglück nur um einen Alptraum handelt. Aber sie zeigt sich auch als selbst-bewusst, indem sie durch den Schwindel und den Verweis auf ihren Schnitt deutlich macht, dass sie erzählt.

Als Ausnahme innerhalb des größeren Flusses der Erzählung fügt sich die Zugszene dabei in die Bedingungen für derartige Momente des Sichtbarwerdens des eigenen Erzählt-Seins im Hollywoodfilm ein. Diese können nach Bordwell immer nur temporär auftreten. Meist folgten sie hier einem bestimmten Muster. Zu Beginn könne die Erzählinstanz stärker selbst-bewusst sein und offensichtlich Informationen zurückhalten, im Verlauf der Handlung, meist direkt nach der Eröffnung, müsse sie weniger selbst-bewusst und dafür kommunikativer werden, und erst am Ende könne sie nochmals kurz allwissend und selbst-bewusst hervortreten.¹²²

Die Erzählinstanz in HUGO folgt diesem Muster. Die lange Fahrt am Beginn des Films sowie die vorangehende Animation einer Ansicht von Paris, die sich zu einem Uhrwerk wandelt (vgl. P5 S1), entsprechen dem Anfang eines klassischen Films, wo die Erzählinstanz zunächst offener auftritt. Ebenso wird in der letzten Szene, in der Isabelle im Voiceover das Leben der Patchworkfamilie seit ihrer ›Gründung‹ zusammenfasst, der Film als ihre, also Isabelles, Erzählung markiert – die Erzählung als Erzählung tritt hier gemäß klassischem Muster zum Ende noch einmal selbst-bewusst auf (vgl. P5 S14). Die Zugszene ist wiederum ein Moment, in dem sich die Erzählung – für kurze Zeit – innerhalb des Erzählflusses selbst-bewusst präsentiert. Doch auch ein solcher Moment ist dem klassischen Film nicht völlig fremd. Denn nicht nur Erzählfiguren, die beispielsweise am Anfang und Ende häufiger auftreten, können als selbst-bewusste Momente gesehen werden, sondern auch Szenen, die ihre technische Umsetzung ausstellen, vermögen es, innerhalb des Films kurz auf die Erzählung als Erzählung zu verweisen.¹²³ Dabei erscheint das konkrete kinematographische Mittel dann nicht mehr allein narrativ

121 Bordwell verwendet dabei jedoch nicht den Begriff der »Erzählinstanz«, sondern den Begriff »storyteller«, also »Erzähler«, Bordwell 2005, S. 23. Wegen der Nähe des Begriffs Erzähler zu einer Erzählfigur im Film und einer mitschwingenden Anthropomorphisierung wird hier jedoch der Begriff der Erzählinstanz verwendet, wie ihn Jörg Schweinitz für den Film als »Konstrukteur und Präsentator von nichtverbalem audiovisuellen Material« einsetzt, Schweinitz 2005, S. 94. Dies erscheint sinnvoll, da Bordwell ebenfalls den Film als Ganzen meint, wie an seiner Beschreibung dessen, wie ein Film Storyinformationen erzählt, deutlich wird, vgl. Bordwell 2005, S. 23.

122 Vgl. Bordwell 2005, S. 24–26. So könnten die mit Schrift gestalteten Titelsequenzen zu Beginn des Films ebenfalls als offensichtlich selbst-bewusst verstanden werden und auch die ersten Handlungssequenzen könnten noch sehr eindeutig als erzählt auftreten, entweder durch eine tatsächliche Erzählerfigur oder durch andere technische Mittel wie Kamerafahrten. Am Ende würde die Erzählung im klassischen Film fast immer offensichtlich, denn wenigstens durch den Schriftzug »The End« werde das Ende den Betrachtenden unmissverständlich angekündigt. In Differenz zu anderen Filmkategorien sei es für den amerikanischen Spielfilm maßgeblich, zu einem klaren Ende zu kommen, anders als Avantgardefilme, deren Ende häufig nicht eindeutig sei und die das Publikum nicht vorher wissen ließen, wann sie wie enden würden, vgl. Bordwell 2005, S. 35f.

123 Als ein Beispiel dieser technischen selbst-bewussten Momente nennt Bordwell Montagesequenzen, worunter er die Raffung größerer Zeitabschnitte durch offen montierte Einzelelemente be-

begründet, sondern künstlerisch motiviert.¹²⁴ Doch warum sollte ein auf den Anschein von Unmittelbarkeit zielender klassischer Hollywoodfilm überhaupt seine Erzählung offenlegen? Eine mögliche Antwort ist die Behauptung des eigenen Kunstwerts im Ausstellen der eigenen Künstlichkeit, die Bordwell dem russischen Formalismus entlehnt. Dessen Konzept des »Offenlegens der Technik« besagt, dass selbst »die *realistischsten* Kunstwerke Wege finden, auf ihre eigene Künstlichkeit hinzuweisen, da alle Kunstwerke (auf unterschiedliche Weise) darauf zielen, die Wahrnehmung des Betrachters auf die spezifischen Materialien und Methoden der Kunst zu verstärken.«¹²⁵ Unterhaltendes Zeigen bestehe zu einem Teil auch daraus, das Publikum die künstlerische Produktion des Gesehenen begreifen zu lassen.¹²⁶ Doch während es dem Autoren- oder Experimentalfilm leichtfällt, Film in seiner künstlerischen Produktion auszustellen, ergibt sich im Hollywoodfilm das Problem, dass innerhalb dieser Anordnung gerade das nichtoffensichtliche Erzählen als Ziel der Kunst begriffen wird.¹²⁷ Nach Bordwell müssten diese Szenen sich ausstellen und gleichzeitig zurücktreten – ein Widerspruch, der meist durch zeitliche Begrenzungen sich offenkundiger Techniken aufgelöst werde. Weiterhin müssten sich selbst die Verweise, und damit eine kompositorische Motivation der Story, der Kausalität der Erzählung unterordnen.¹²⁸

greift, die sich dann zudem häufig durch weitere Techniken (Close-ups, *plans*, Effektschnitte) vom restlichen Erzählstil absetzen, vgl. Bordwell 2005, S. 28.

- 124 Motivation im Sinne einer Begründung macht die Diegese glaubhaft. Die narrative Kausalität klassischer Hollywoodnarrationen setzt sich aus der kompositorischen, der realistischen und der intertextuellen (also zum Beispiel auf eine Genrekonvention bezogene) Motivation zusammen; meistens überlagern sich die unterschiedlichen Begründungen für bestimmte Elemente (beispielsweise Flashbacks), häufig ist die kompositorische aber die dominanteste. Die künstlerische Motivation steht etwas außerhalb dieser Trias und wird meist dann zur Analyse herangezogen, wenn sich ein Element nicht wirklich in die Geschichte einzufügen vermag. Vgl. Bordwell 2005, S. 18–22.
- 125 Bordwell 2005, S. 663, Hervorhebung im Original. Bordwell führt die Verbindung zum russischen Formalismus in seiner FN 41 zur künstlerischen Motivation aus. Als Quellen für das Konzept verweist er auf Shklovsky 1965. Weiterhin gibt er an, dass Kristin Thompson, Mitautorin des Buches, das Konzept in zwei Texten auf den Hollywoodfilm angewandt habe, vgl. Thompson 1977, 1978, referenziert nach Bordwell 2005, S. 663. Das Konzept führt er auch im Haupttext selbst aus: »When an art work uses artistic motivation to call attention to its own particular principles of construction, the process is called ›laying bare the device‹. Hollywood films often flaunt aspects of their own working in this way.« Bordwell 2005, S. 21f.
- 126 Vgl. Bordwell 2005, S. 20f. Bordwell selbst spricht sich gegen den hier dafür eingesetzten Begriff der Reflexion aus. Verweise auf das Erzähltsein unter dem Begriff der Medienreflexion haben indes Kay Kirchmann und Jens Ruchatz zusammengeführt, vgl. Kirchmann/Ruchatz 2014. Für den dokumentarischen Film untersucht F.T. Meyer die *Strategien der Selbstreflexion*, vgl. Meyer 2005.
- 127 Auch Bordwell findet dieses Offenlegen vor allem in anderen Filmstilen, dem frühen Film beispielsweise oder dem russischen Avantgardefilm, vgl. Bordwell 2005, S. 21. Als klare Beispiele könnten hier auch der Film *JC* der Künstlerin Tacita Dean und das mehrteilige filmische Werk *HISTOIRES DES CINEMA* (Canal+, Centre National de la Cinématographie, France 3, Gaumont, La Sept, Télévision Suisse Romande, Vega Films 1988–1998) von Jean-Luc Godard herangezogen werden. Da diese beiden Filme von Susanne Rosen und Thomas Helbig in dem Kolloquium, in dessen Rahmen diese Arbeit entstanden ist, als Dissertationsthemen untersucht wurden, sind sie Teil jenes persönlichen Reflexionshorizonts, in dem sich diese Gedankengänge für mich verorten.
- 128 Vgl. Bordwell 2005, S. 22.

HUGO gelingt dieser Spagat. Die narrativen Verweise auf das Filmbusiness und das Filmemachen, die sich in HUGO mannigfach finden (vgl. P5 S6, 7, 9, 12, 14), können ebenso wie der Einsatz technischer Finesse in der Zugszene als Paradebeispiele künstlerisch motivierter Sequenzen im Hollywoodfilm betrachtet werden.¹²⁹ Innerhalb des insgesamt durch eine nicht selbst-bewusste, allwissende und nur bedingt kommunikative Erzählinstanz vermittelten Films HUGO wird temporär dessen Technik offengelegt, wenn die Zugszene einerseits mit den Techniken des klassischen *continuity editing* arbeitet und dessen Grenzen doch austestet, indem das Stilmittel des Achsen-sprungs inkorporiert, die Handlungsachse auf eine weite Distanz gestreckt und die Frequenz des Schnittrhythmus schwindelerregend gesteigert wird. Im Unterschied also zur Standardanordnung des Erzählens im Hollywoodfilm dominiert hier kurz nicht die narrative Klarheit, sondern das Ausstellen der eigenen Technik. Im Anschluss an Bordwells Formulierung, dass Film in diesen Momenten »Virtuosität um ihrer selbst willen anstrebt«,¹³⁰ soll die Szene daher nicht als Rückkehr zum *cinema of attractions* begriffen werden, sondern als ein Virtuosenstück, das sich einfügt und doch abgrenzt, um seine Besonderheit zu deklarieren. Davon ausgehend stellt sich dann jedoch die Frage, wie dies mit der stereoskopischen Technik des Films zusammenhängt – nachdem es, wie dargelegt, nicht darum gehen kann, mit diesem den klassischen Film zu verabschieden, sondern innerhalb seiner Grenzen zu agieren.

Virtuose Medienreflexion

Film und Zug als moderne Wahrnehmungsanordnungen

Das Ausstellen der eigenen Kunstfertigkeit in HUGO, das in der Zugszene mit der ausgereizten Filmsprache verbunden ist, bringt die Wahrnehmung im Film mit der Anordnung des Zugs zusammen und steht dabei in langer Tradition. Seit L'ARRIVÉE von den Brüdern Lumière, den HUGO hier zitiert, haben zahlreiche Filme Züge ins Zentrum ihrer Narrationen gestellt.¹³¹ Zug und Film basieren auf einer Form rhythmisierter mechanischer Bewegung und sind beide Entwicklungen des 19. Jahrhunderts. Damit

-
- 129 Obwohl die Strategien, die eigene Kunstfertigkeit zu inszenieren, variierten, geschehe dies häufig über Storylines, die im Showbusiness angesiedelt seien und Filmschaffende ins Zentrum der Erzählung stellten. Aber auch verstecktere Referenzen, wie das Betonen einer linearen Abfolge, um auf die kausale Linearität des eigenen Erzählsystems zu verweisen, seien denkbar, ebenso wie kompositionelle Referenzen auf andere Filme, vgl. Bordwell 2005, S. 22. Bordwell gibt hier allerdings auch an, dass es bestimmte Genres sind, die stärker auf diese Verweise setzen. Als Beispiele nennt er die Genres der Komödie und des Musicalfilms. Vgl. Bordwell 2005, S. 22. Als Beispiele für diese Strategien können unter vielen KING KONG (RKO 1933), SUNSET BLVD. (Paramount Pictures 1950), LA NUIT AMÉRICAINNE (Les Films du Carrosse u.a. 1973) und NOTTING HILL angeführt werden.
- 130 Bordwell 2005, S. 21. Gesamt heißt es dort: »In the silent cinema, complex and daring lighting effects; in the sound cinema, depth of field and byzantine camera movements; in all periods, exploitation of special effects – all testify to a pursuit of virtuosity for its own sake, even if only a discerning minority of viewers might take notice.«
- 131 Die private, von Joachim Biemann betreute Website *Eisenbahn im Film – Rail Movies* verzeichnet ganze 1800 Filme, in denen Züge oder Straßenbahnen bedeutsam auftreten, vgl. Biemann 2000.