

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 exptionellen 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«.<sup>67</sup> 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,<sup>68</sup> ziele *CREATURE* in seiner Analyse nur auf den Effekt und bevorzuge »Schocks und Gimmicks« gegenüber der »bewegten Kamera und der Inszenierung in die Tiefe«, die *HOUSE* auszeichne.<sup>69</sup> 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.«<sup>70</sup>

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.<sup>71</sup> Der stereoskopische Raum ein-

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.

druck wiederum ist nicht an die räumliche Ausdehnung des stereoskopisch Aufgenommenen gebunden, sondern durch die Veränderung des interaxialen Abstands manipulierbar. Wie sich die Konstruktion des Raums im Hollywoodfilm mit dem manipulierbaren Wahrnehmungseindruck des stereoskopischen Bildraums zusammenfügen lässt, wird im Folgenden anhand der beiden hier im Zentrum stehenden Filme als Beispiele des Films der 1950er Jahre untersucht. Gerade weil dem analogen Filmmaterial häufig eine im Material begründete Authentizität zugeschrieben wird, erscheint die Untersuchung der angewandten Konstruktionsprozesse notwendig. Um der Konzeption zu entsprechen, dass die Erzählinstanz sämtliche Informationen weitergibt – die von CREATURE ist tatsächlich hochgradig kommunikativ, während die von HOUSE es nur zu sein vorgibt –, muss der Raumaufbau sich den individuellen Betrachter:innen stets erschließen. Die Szenen sind in CREATURE wie in HOUSE demgemäß nach den Raumkonstruktionsprinzipien eines klassischen Hollywoodfilms aufgebaut.

Den Höhepunkt in HOUSE leitet eine Sequenz ein, in der Sue allein das Museum betritt, um Scott zu suchen (vgl. hierzu P9 S2oa sowie im Folgenden P12: Einstellungsprotokoll HOUSE OF WAX – 01:12:35–01:18:28 – <https://doi.org/10.18452/27076>). Beispielauswahl lässt sich in den einzelnen Einstellungen der Sequenz ihre Kohärenz mit den Prinzipien klassischer Hollywoodraumkonstruktion beobachten. Eine kurze Exposition – Jarrod hält verdeckt nach Sue Ausschau und diese kommt am Museum an (vgl. P12 E1, 3) – leitet die Situation ein; zwei *establishing shots* (vgl. P12 E2, 4) offenbaren den Ort, an dem sich die zentrale Figur, Sue, befindet. In einer Totalen wird sie vor dem Wachsfigurenkabinett gezeigt, die Schrifttafel beschreibt mit »House of Wax – Enlightening Amazing Blood Freezing« bereits (vgl. P12 E4), was die nächsten Minuten für das Publikum bereithalten. Ein *match on action* einsetzend wird die nächste Einstellung mit einer beide Einstellungen umfassenden Handlung angebunden: Sue öffnet die Tür in der einen Einstellung und tritt in der nächsten durch sie hindurch. Das Publikum wird damit vom Außenraum in den Innenraum geführt (vgl. P12 E4-5). Die gleiche Verknüpfungsstrategie lässt sich auch beim Übertritt in den nächsten Raum, bei dem fast ein 180°-Schnitt entlang der Achse vollzogen wird (vgl. P12 E5-6), sowie weiteren Einstellungsübergängen beobachten (vgl. P12 E10-11, 16-17, 19-20, 22-23, 29-30, 34-37, 39-41). An den übrigen Übergängen finden sich *eyeline matches* oder ein *break down* des Raums, in denen die unterschiedlichen an der Szene Beteiligten – Sue, Igor und Jarrod – in ihrem Verhältnis zueinander verortet werden. Die Übergänge im *eyeline match*, bei denen das blickende Subjekt und das angeblickte Objekt in Sukzession gezeigt werden (vgl. P12 E8-9, 12-13, 14-15, 20-21, 26-27, 32-33, 37-39, 43-46, 54-55), werden durch eine Wiederholung der Aufnahmen des blickenden Subjekts ergänzt (vgl. P12 E10, 14, 16, 22, 28, 39, 45, 56). Zunächst scheinen die Aufnahmen der Ausstellung alle als von Sue geworfene Blicke konzipiert, nur ein einziges Mal ist es Jarrod, der offensichtlich blickt und die ohnmächtige Sue zum Blickobjekt hat (vgl. P12 E54-56). Die einleitende Darstellung Jarrods, der Sue ausspäht, eröffnet indes die Möglichkeit, dass die teilweise leichte Untersicht kombiniert mit der in der Mise en Scène erzeugten Inszenierung einer Aufnahme an Figuren vorbei ein Hinweis auf die versteckte Beobachtung Sues durch Jarrod ist – denn eben diese Untersicht präsentiert sich bei den Aufnahmen des im Rollstuhl sitzenden Jarrod als Normalsicht. Jedoch werden diese spezifischen Aufnahmen Sues erst nachträglich als *Point of View shots* Jarrods interpretierbar, weil sie nicht mit einer Einstellung des Blickenden

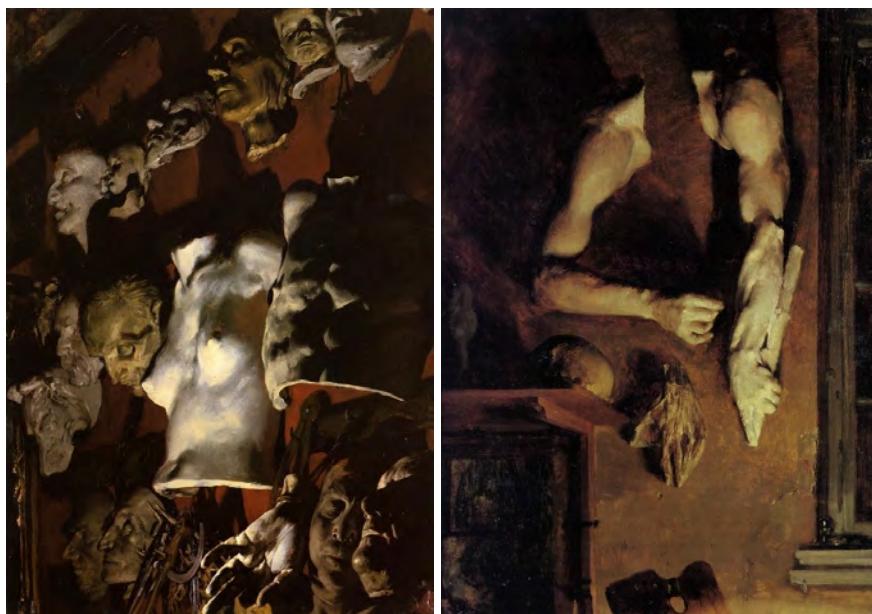
eingeleitet werden. Die Struktur des *eyeline match* ist einer anderen Übergangsstrategie, dem *Shot-reverseshot*-Muster, verwandt. In der Sequenz ist dieses Muster in zwei Einstellungsfolgen zu beobachten (vgl. P12 E37-39, 49-54), die erste von ihnen ist gleichzeitig eine Kombination aus *eyeline match* und *Point of View shots*, die zweite folgt direkt auf ein *eyeline match* und ersetzt dabei die wiederholte Einstellung des blickenden Subjekts mit einer Kamerabewegung, die Sue erfasst (vgl. P12 E46). Während die Interaktion von Sue und Jarrod damit komplett den unterschiedlichen Möglichkeiten des klassischen Dialogaufbaus entspricht, ist die Interaktion von Sue und Igor eher untypisch inszeniert: Igor verfolgt Sue unbemerkt, was die Erzählinstanz dem Publikum zeigt, indem es Igor in sukzessiven Einstellungen immer an jenen Stellen sieht, an denen Sue gerade gewesen ist (vgl. P12 E6-7, 11, 23-24).

Damit sind auch diese als Parallelmontage gestalteten Einstellungskombinationen in der Sequenz nicht verwirrend. Die Übergänge erscheinen narrativ motiviert und folgen dem Schema der Aufmerksamkeitsimitation; zudem konstruieren sie gleichzeitig konstanten Raum. Die Bewegungen innerhalb einer Einstellung verfolgt die Kamera durch zahlreiche Schwenks und beständige *Recentering*-Bewegungen. Bei Bewegungen über die Einstellungen hinweg wird, abgesehen von einer Ausnahme, die möglicherweise gerade die Suche im Raum verdeutlichen soll (vgl. P12 E16), die Richtungskonsistenz eingehalten. Weiterhin bleibt die Kamera in ihren Bewegungen und Sprüngen an den 180°-Raum der Personen gebunden. Sue läuft beständig von links nach rechts und dann, ab der Rückkehr von der Werkstatt (vgl. P12 E34), von rechts nach links. Beim Hinzukommen neuer Personen, Igor und Jarrod, die zusätzliche Handlungssachsen zu dieser größeren Bewegungssachse etablieren, wird jeweils ein *re-establishing shot* in größerer Einstellungsgröße eingefügt (vgl. P12 E17, 40-42, 46). Dies klärt die Verortung der Personen zueinander, so dass deren Konversation dann in kleinere Einstellungsgrößen aufgeteilt werden kann (vgl. P12 E47-56).

Der stereoskopische Raumeindruck fügt sich in den etablierten Raum problemlos ein. Abgesehen von der Szene in der Werkstatt sind sämtliche Aufnahmen größtenteils in positiver Parallaxe in die Bildtiefe ausgedehnt. Die Bewegung der Figuren verläuft parallel zur Leinwandebene oder aus der Bildtiefe heraus oder in diese hinein, übertritt die Leinwandebene jedoch nicht merklich in negativer Parallaxe. Es gibt einige Bildelemente auf der Leinwandebene oder knapp vor dieser, vor allem die ostentativ die gesamte Bildhöhe einnehmende Ritterfigur (vgl. P12 E29, 36), aber es gibt keine lotrechte Bewegung in negativer Parallaxe. Der Raum wird damit als ein durchwandelbarer und in die Tiefe ausgedehnter in Szene gesetzt. Es zeigt sich, dass keine besondere Anstrengung nötig ist, um den stereoskopischen Tiefenraum mit dem begehbarer Raum des klassischen Films zu kombinieren. Explizit auf die Verwendung stereoskopischer Technik scheint allein die Einstellung in der Werkstatt konzipiert zu sein (vgl. P12 E30). Sue läuft an einem sich um seine eigene Achse drehenden Skelett vorbei, navigiert zwischen einem herabhängenden Wachskopf und einer hängenden Kindermaske, schließlich duckt sie sich unter einer pendelnden Engelsgruppe hindurch, um zu einem tropfenden Wasserhahn zu kommen. Sie bleibt bei ihren kreisenden Bewegungen, einer präzisen Choreographie mit den sich bewegenden Werkstattfiguren, auf der Leinwandebene gefasst. Die Figuren jedoch sind, wenn Sue hinter ihnen vorbeigeht, in negativer Parallaxe in den Beobachtungsraum geschoben, das Skelett streckt den Zusehenden auffordernd die Hand

entgegen, die Kindermaske baumelt auch vor ihren Köpfen und die pendelnde Engelsgruppe lässt sie sich auch ducken. Offensichtlich soll hier das gesamte Raumpotential des stereoskopischen Films ausgestellt werden. Konform mit der ausgearbeiteten Strategie des Einhegens der Technikbetonung im Verweis auf die eigene Medialität, eröffnen die dramatisch beleuchteten Wachskörperteile im Hintergrund dem kunsthistorischen Blick die Assoziation mit Adolf Menzels Atelierstudien (Abb. 78 u. 79). In ähnlich dramatischem Licht bei vergleichbarer Farbgestaltung werden in diesen ebenfalls künstlich produzierte Körperteile in Szene gesetzt. Plastisch heben sie sich in Menzels Atelierstudien von ihren gemalten Wänden ab, ebenso wie die künstlichen Körper in *HOUSE* ihre stereoskopische Räumlichkeit betonend nach vorne dringen. Wenngleich die Assoziation sich nicht immer einstellen mag, so ist doch der Verweis auf die Produktion der Wachsfiguren in der Werkstatt in jedem Fall ein Hinweis auf die Produktion der Filmbilder als eine von vielen Formen der Körperinszenierung.

Abb. 78 u. 79: Atelierstudien Adolf Menzels, Menzel Octob/72, 1872, Öl auf Leinwand, 111 × 79,3 cm, Hamburger Kunsthalle; A.M. 20 März 1852, 1852, Öl auf Papier, auf Holz kaschiert, 61 × 44 cm, Nationalgalerie Berlin.



Die gemäß den Prinzipien des Hollywoodfilms auf der Bildebene verbleibende stereoskopische Technik wird in *HOUSE* mit dem von Warner Bros. mit genau diesem Film eingeführten Raumtonsystem kombiniert. Der Wasserhahn, den Sue zu schließen sucht (vgl. P12 E30), tropft rechts im Betrachtungsraum; das Knarren der Türe, zu der sich Sue ruckartig umdreht, ist im linken Teil des Publikumsraums zu hören. Damit unterstützt der Ton die Ausdehnung des Films über die Leinwandebene hinaus und fügt sich gleichzeitig in eine klassische Konzeption des Tons ein, der im Hollywoodfilm kontinuitäts-

produzierend eingesetzt wird. Beständig werden in *HOUSE* *sound bridges* eingesetzt. Der Ton kann damit, wie beispielsweise, als Jarrod sich Sue zeigt, ein Bildelement einführen, während es noch nicht zu sehen ist, und damit zu seiner Darstellung überleiten (vgl. P12 E37-38).

Die sowohl für die stereoskopische Technik als auch für den Raumton festgestellte einfache Einfügung in die Raumgestaltung des Films deckt sich mit dem Bericht des Kameramannes Peverell Marley über die Drehbedingungen.<sup>72</sup> Wie bereits zitiert, sieht Marley die größte Herausforderung bei der Aufnahme mit stereoskopischen Kameras nicht im Einsatz der Technik, sondern in der Aufmerksamkeitslenkung des Publikums, das leicht von Elementen im Vordergrund abgelenkt werde und so die Erzählung in der Bildmitte drohe, aus den Augen verloren zu werden.<sup>73</sup> Dass es gleichwohl nicht immer leicht zu vermeiden sei, Gegenstände in ablenkender negativer Parallaxe zu zeigen, legt Lightman genau im Bezug auf Marley offen:

This is, of course, much more easily said than done, since the very objects which enhance the illusion of depth are also those which could easily distract the attention of the audience. For example, a tree, limb framing the scene – traditionally used to lend depth to a flat scenic composition – can, because of its prominence in 3-D, distract the audience's attention from the really important part of the scene.<sup>74</sup>

Während dies in *HOUSE* meistens umgangen worden sei, gebe es dennoch einige Kamerafahrten, bei denen die Zusehenden bei den Objekten im Vordergrund verweilten, anstatt sich auf die Handlung zu konzentrieren.<sup>75</sup>

Als Bereiche, solche Momente zu umgehen, nennt Marley die *Mise en Scène*, die Beleuchtung und die Einstellung der Kameras.<sup>76</sup> Innerhalb dieser zentralen Gestaltungsfelder kinematographischer Aufnahme scheint die Kombination der Stereoskopie mit durch in Hollywoodfilmen erprobten Inszenierungspraktiken leicht möglich gewesen zu sein. Marley berichtet, dass der Szenenaufbau zwar etwa 10 % länger gedauert habe, da aber weniger Szenenaufbauten nötig seien, da bei stereoskopischen Filmen weniger geschnitten werde, sei der Dreh insgesamt sogar schneller gegangen.<sup>77</sup> Die verlangsamte Schnittfrequenz kann in der analysierten Szene nicht festgestellt werden (vgl. P9 S20a und P12). Die fünf Minuten und dreiundfünfzig Sekunden dauernde Sequenz hat bei 56 Einstellungen eine Schnittfrequenz von etwa neun Einstellungen pro Minute, allerdings wiederholen sich die einzelnen Einstellungen in ihrem Aufbau stark. Die Interaktion von

72 In dem bereits erwähnten, den Einsatz der Stereoskopie lobend besprechenden Artikel Herb Lightmans, kommt Marley direkt und indirekt zitiert zu Wort, vgl. Lightman 1953. Dabei sei erwähnt, dass die Dreharbeiten von Bert Glennon begonnen wurden, der jedoch aus gesundheitlichen Gründen von Marley abgelöst wurde, vgl. Lightman 1953, S. 218. Weiterhin an den Aufnahmen beteiligt waren aber auch der Kameramann Robert Burks, der Kameratechniker Howard Schwartz und Lothrop B. Worth als Berater für die Stereoskopie, vgl. Fratini 2020.

73 Vgl. Pev Marley, zit.n. Lightman 1953, S. 219.

74 Lightman 1953, S. 219.

75 Vgl. Lightman 1953, S. 219.

76 Vgl. Lightman 1953, S. 219.

77 Vgl. Lightman 1953, S. 243.

Jarrod und Sue beispielsweise, besteht aus achtzehn Einstellungen (vgl. P12 37-55) bei nur halb so vielen Licht-, Kamera- und Personenanordnungen (jeweils gleich sind P12 E37, 39; 41, 42; 43, 45; 44, 48; 46, 50, 52, 54; 47, 49, 51, 53, 56; nicht wiederholt werden P12 E38, 40, 55).

Während dies für den Hollywoodfilm der 1950er Jahre durchschnittlich ist, ist eine Wiederholung der immer gleichen Einstellungen über die Szenen hinweg untypisch, wenngleich nicht singulär. Einstellungen der Eröffnungsszene des Wachskabinetts (vgl. P9 S12) finden sich in der Verfolgungsszene wieder (vgl. P9 S20a) – praktischerweise tragen die Hauptfiguren in beiden Szenen die gleichen Kostüme. Sue trägt ein graues Wollensemble mit gelber Bluse und roter Schleife, Jarrod einen schwarzen Smoking mit gestärktem Hemd und Igor eine braune Schürze. Wenngleich mit anderer Bluse kostümiert, wiederholen sich dann auch in Sues alleinigem Ausstellungsbesuch (vgl. P9 S16) einige Anordnungen der *Mise en Scène* der Eröffnungsszene (vgl. P9 S12). Die Aufnahmen des Wachsbads schließlich entsprechen sich bei der Szene der Vorstellung der Apparatur (vgl. P9 S10) und des Mordversuchs an Sue (vgl. P9 S20c, d) bis ins kleinste Detail. Es scheinen zweimal die gleichen Aufnahmen verwendet zu sein.

Diese sich wiederholenden Einstellungen sind mit einer überschaubaren Anzahl an Schauplätzen verbunden: ein im 19. Jahrhundert verorteter Außenraum (vgl. P9 S1, 7, 8, 17, 22b), das sich in seinen zwei Ausführungen verdächtig gleichende Wachsfigurenkabinett (vgl. P9 S2, 3, 12, 16, 20a, 21b, c, d, 22a, 23) und die zugehörigen Räume Werkstatt (vgl. P9 S10, 18, 20a, 23), Keller (vgl. P9 S10, 20a, b, c, d, 23) und Foyer (vgl. P9 S12, 16, 20a, 21a). Weiterhin gibt es als Schauplätze einen unbestimmten Außenraum eines Lokals (vgl. P9 S4), einen Bürraum mit einem Flur (vgl. P9 S5), zwei Schlafzimmer mit einem Flur (vgl. P9 S6, 7, 13), einen Leichensaal (vgl. P9 S8), das Polizeirevier, bestehend aus einer Außenfassade und einem Zimmer (vgl. P9 S9, 15, 17, 19a, b, 24), sowie einen Tanzsaal, dessen Foyer dem des Wachsfigurenkabinetts entspricht (vgl. P9 S14). Als Räume, die überwiegend innen liegen, sind diese Schauplätze als Kulissenbauten relativ einfach zu verwirklichen. Für die stereoskopische Aufnahme eignen sich Studioaufnahmen besonders, da sie gut kontrollierbar sind und so keine überraschenden Lichtreflexe auftreten. Neben dieser Entsprechung des Idealfalls für die Studioproduktion wie für die stereoskopische Aufnahme lassen sich weitere Vereinbarkeiten der Drehbedingungen der stereoskopischen Produktion von *HOUSE* mit den standardisierten Studiopraktiken der 1950er Jahre anhand von Marleys Aussagen ableiten.

Bezüglich des Lichts, einer jener Aspekte, bei dem die Aufnahme in stereoskopischer Technik genau geprüft werden muss, vertritt Marley trotz der »wenigen radikalen Änderungen, die notwendig sind«, den Standpunkt, dass es immer noch schlicht darum ginge, »das richtige Licht am richtigen Ort« zu platzieren.<sup>78</sup> Problematisch sei dabei lediglich eine zu dramatische Beleuchtung mit starken Kontrasten.<sup>79</sup> Damit ist genau jene auf Rundheit und Gleichmäßigkeit ausgerichtete Beleuchtung des Hollywoodfilms ideal für die stereoskopische Aufnahme. Diese Beleuchtung ist in allen Tagszenen in *HOUSE* zu finden. Lightman berichtet aus seinem Gespräch mit Marley:

78 Lightman 1953, S. 242.

79 Vgl. Lightman 1953, S. 242.

On the other hand, while it is true that relatively flat lightning can be used successfully because the 3-D process itself lends depth to the figures, he still prefers a well-rounded, richly modelled lighting. His work in *House of Wax* proves that this type of illumination, coupled with the mechanics of the system itself, produces the greatest possible illusion of depth. Such a result is especially effective in the climactic low-key sequences staged in the dimly-lighted, deserted wax museum. The strategic use of shadow and modelled light in this setting lends an atmosphere of impending horror that adds forcefully to the suspense of the action.<sup>80</sup>

Gerade Nachtszenen, wie der Besuch von Sue im Wachsfigurenkabinett (vgl. P9 S20), aber auch die Aufnahmen in den nebligen Straßen (vgl. P9 S7) und in der Leichenhalle (vgl. P9 S8) erlauben zusätzlich zur immer noch runden, aber sehr punktuell eingesetzten Beleuchtung ein Verschwinden in der Dunkelheit all jener Elemente, die Aufmerksamkeit in negativer Parallaxe hätten auf sich ziehen können.

Als letztes Element kinematographischer Gestaltung, das für die überzeugende stereoskopische Aufnahme angepasst werden muss, bleibt die Einstellung der Kamera selbst. Dass diese hier eigentlich aus zwei parallel zueinander aufnehmenden Kameras besteht, hat Folgen für die Aufnahmepraktiken. Durch die physische Anordnung mit Spiegeln in dem verwendeten Natural-Vision-Kamerasystem (Abb. 53 u. 54) sei es nach Marley schwierig, Linsen mit kürzerer Brennweite, also unter 40 mm, zu verwenden. Linsen mit normaler Brennweite von 50 mm seien hingegen ebenso wie Telelinsen, also ab 75 mm Brennweite, unproblematisch.<sup>81</sup> Auch Kamerabewegungen seien nach Marley in Lightmans Darstellung leicht umsetzbar:

Pev Marley has found that with a few exceptions, camera movement is not restricted in 3-D filming, and he feels that any problems relating to fluid camera technique can be worked out by means of careful pre-planning. Zoom shots are not practical as yet. and [sic] there is the inevitable parallax problem when the camera moves past foreground objects; but boom shots with both horizontal and vertical movement work quite well.<sup>82</sup>

Dass Aufnahmen mit Zoom weniger gut funktionieren, mag der Grund dafür sein, dass die wiederholte Fokussierung auf das Regal in der analysierten Szene als Fahrt realisiert ist (vgl. P12 E11, 13). Die beständig zu beobachtenden *pans* – laterale Bewegungen, welche die Figuren im Bildzentrum halten und typisch sind für die Bildsprache des Hollywood-films – bestätigen die leichte Vereinbarkeit der stereoskopischen Anordnung mit den Praktiken der Studiofilmproduktion. Exemplarisch für die Möglichkeit der nachgerade freien Bewegung, obwohl die riesige Kamera niemals zu tragen gewesen wäre, ist die Einstellung, in der die Kamera sich Sue zunächst nähert und dann mit ihr zusammen nach oben schwenkt (vgl. P12 E37). Dass diese mit einer Kranaufnahme, also dem von Lightman erwähnten *boom shot*, produziert worden ist, belegt eine vom Dreh erhaltene

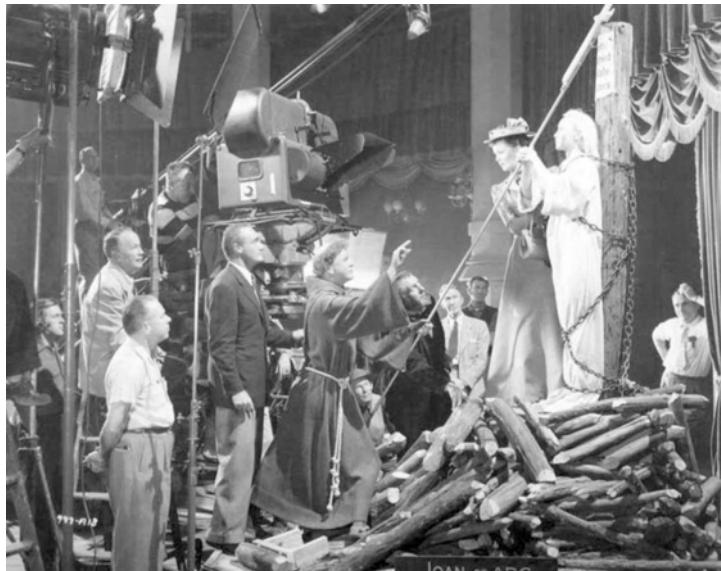
80 Lightman 1953, S. 242, Hervorhebung im Original.

81 Vgl. Pev Marley, zit.n. Lightman 1953, S. 242.

82 Lightman 1953, S. 243.

Aufnahme, die Sue auf dem Scheiterhaufen der Jeanne d'Arc inmitten der Drehanordnung zeigt (Abb. 80).

Abb. 80: Set-Fotografie vom Dreh von *HOUSE OF WAX*, die das Natural-Vision-System in Verwendung zeigt.



Die riesige, von Schwartz bediente Kamera, neben der im hellen Jackett Marley sitzt und im dunklen Jackett André de Toth steht, vermag durch ihren Unterbau Phyllis Kirk, die Sue verkörpert, auf ihrem Weg nach oben in fließender Bewegung zu folgen. Neben der Beweglichkeit der gesamten Kamera hat eine stereoskopische Kamera zwei zusätzliche Möglichkeiten, sich an den von ihr aufzunehmenden Raum anzupassen und in dessen Wiedergabe unterschiedliche Wirkungen zu erzeugen. Während das verwendete Natural-Vision-System eigentlich einen festen interaxialen Abstand hat, der mit 2,5 Zoll den menschlichen interokularen Abstand simuliert, kann dieser dennoch verändert werden. Die wahrgenommene räumliche Ausdehnung wird bei einer Vergrößerung des Abstandes verstärkt und bei der Verkleinerung des Abstandes verflacht.<sup>83</sup> Marley beschreibt, dass der interaxiale Abstand in den Aufnahmen zu *HOUSE* tatsächlich variiert worden ist:

In ordinary shooting we rigidly maintain the interaxial distance in our lens set-up [...] but there are times when, for special effect, we may vary it. In a long scenic shot, for example, distant objects tend to flatten out just as they would to the eye. However,

83 Vgl. zum sogenannten Hyper- und Hypostereo die Ausführungen zur stereoskopischen Filmtechnik am Anfang dieser Arbeit, S. 25f.

by widening the interaxial distance, as represented by the lenses of the cameras, we actually force the perspective so that that the distant landscape takes on depth.<sup>84</sup>

Diese Modifikation des Raumeindrucks zur Steigerung des dramatischen Effekts entspricht Strategien des Hollywoodfilms, manche Einstellung mit Linsen kürzerer Brennweite aufzunehmen, um die Räumlichkeit zu steigern, und andere mit Telelinsen, um den Raum zu verflachen und die Bildgegenstände näher zusammenzubringen. Raum ist im Film erzählend und eben nicht der natürlichen Wahrnehmung entsprechend gedacht. Mit dieser Anpassung der Kamera an die Strategien der erzählenden Filmaufnahme haben sich die am Film Beteiligten somit nachgerade der Intention des Natural-Vision-Teams widersetzt, mit dem festgelegten Abstand der Kameras einen natürlichen Seheindruck des Menschen nachzubilden. In der Natural-Vision-Anordnung hingegen vorgesehen ist die dem Publikum von GUNZBURG PRESENTS (vgl. P10) bereits bekannte Möglichkeit gewesen, den Schnittpunkt der beiden Kameraperspektiven auf eine bestimmte Ebene festzulegen (vgl. P10 S5). Über das Ein- und Ausschwenken der Spiegel können bei gleichbleibendem interaxialen Abstand Gegenstände in unterschiedlichen Tiefenebenen auf die Nullebene versetzt werden. In der analysierten Sequenz in HOUSE liegt, wie auch in anderen Szenen, die Konvergenz auf den handelnden Subjekten im Vordergrund. Wenn Sue in der Werkstatt durch die Gegenstände tänzelt, bleibt sie auf der Null- oder Konvergenzebene; alles vor ihr liegt in negativer Parallaxe vor der Leinwandebene, alles hinter ihr liegt in positiver Parallaxe hinter dieser (vgl. P12 S30).

Innerhalb der Konvergenzsetzung kann sich das Problem ergeben, dass Bildelemente, die nicht auf der Konvergenzebene oder in deren Nähe liegen, nicht fusioniert werden können, da sie sich zu nah am Blickpunkt der Betrachter:innen befinden. Auch können die linke und die rechte Aufnahme durch perspektivische Verschiebung einen so großen horizontalen Abstand bei den Gegenständen in den Hintergründen der Einstellung aufweisen, dass die Gegenstände im Vordergrund und im Hintergrund nicht gleichzeitig zur Deckung kommen können. Entsprechende Bildfehler sind in der Szene der Kabinetteröffnung zu beobachten (vgl. P9 S12). Die zahlreichen Personen und Gegenstände im Bildraum weichen teilweise so stark von der Konvergenzebene ab, dass manche von ihnen in der Betrachtung nicht fusioniert werden können. Die Gefahr, auf diese Weise von der Erzählung abzulenken, ist beim Dreh von HOUSE bekannt gewesen, wie Marley berichtet:

The problem of parallax convergence is an ever-present one for the 3-D cameraman. If a slight miscalculation is made, the result may be a double image in the background of the scene. This is especially true in the closeups. For this reason, Marley suggests that action patterns be planned so that in the *master or full shot* principal actors be maneuvered close to a wall or other nearby object. In this way a cut can be made to the closeup without encountering the parallax problem.<sup>85</sup>

84 Pev Marley, zit.n. Lightman 1953, S. 243.

85 Lightman 1953, S. 243, Hervorhebung im Original.

Der *master* oder *full shot* ist jene Aufnahme, welche die gesamte Szene in größerer Einstellung aufnimmt und im Schnitt als Referenz und Material dient, um mit der Einfügung eines ihr entnommenen *establishing* oder *re-establishing shot* Klarheit über die räumliche Szenenanordnung zu schaffen. Gleichzeitig ist bei stereoskopischen Close-ups die Gefahr gegeben, dass die Hintergründe sich nicht fusionieren lassen, das *staging* muss also angepasst werden. Dementsprechend ist Sue im Close-up in der analysierten Szene (vgl. P12 E43, 45, 47, 49, 51, 53) sowie in anderen, sehr nahen Einstellungen (beispielsweise P9 S12) direkt vor einer Wand positioniert. In ihrem Hintergrund gibt es keinen geöffneten Raum, der aus dem Fokus geraten könnte. An dieser Beobachtung herauszuheben ist, dass Marley das Problem der Fusionierung beider Bilder in Hinblick auf das *continuity system* formuliert und zugleich in dessen Rahmen löst. Die stereoskopische Aufnahme fügt sich damit erneut hervorragend in die Bedingungen der Studioaufnahme ein. Lightmans bereits erwähnte positive Einschätzung des Films »aus Sicht des kritischen Technikers« scheint sich letztlich aus dieser mühelosen Kombination zu ergeben:

From the critical technician's point of view, the Natural Vision stereo effect in this film, while not perfect, is by far the finest to be shown publicly thus far.

It is characterized by a smoothness and consistency not evident in Arch Oboler's initial 3-D effort, *Bwana Devil*. The mechanics of the photography have been skillfully slanted to produce a very convincing, and at times very striking, illusion of depth. The stereo technique is ideally suited to the presentation of what is essentially a horror melodrama – but beyond that, Marley has used his camera to extract full dramatic effect from the action without relying too heavily on gimmicks.<sup>86</sup>

Das Zusammenfallen der standardisierten Anordnung des klassischen Kinos mit seinem *continuity system* und des stereoskopischen Kinos bestätigt, dass die beiden gerade nicht gegensätzlich sind, sondern sich teilweise entsprechen, da sie beide einen Raum zeigen wollen, der unmittelbar erlebbar erscheinen soll. Dieses Konzept von Raum ist im Spielfilm – selbst wenn der dargestellte Raum vom filmischen Raum abweicht – bis heute zu beobachten, dabei wird ein filmischer Raum aufgebaut, der sich jedoch nur medial präsentiert und dem aufgenommenen Raum nicht entsprechen muss.

### Set Design des Horror Vacui

Während *HOUSE* in einer nicht näher bestimmten Stadt im 19. Jahrhundert spielt, ist *CREATURE* an einem ebenfalls unbestimmten Ort im Amazonasgebiet im 20. Jahrhundert verortet. Entstanden sind beide Filme im 20. Jahrhundert in Nordamerika. Unter den Locations von *HOUSE* gibt es nur wenige Orte im Freien. Da auch die Straßenzüge, Fassaden und Hinterhöfe keine weiten Ausblicke zeigen (vgl. P9 S1, 4, 7, 22), ist es möglich gewesen diese Locations so wie die Innenräume problemlos im Studio der Warner Bros. in Burbank nachzubauen. Besonders die Innenräume, wie das Schlafzimmer Cathys (vgl. P9 S6), aber auch das Wachsfigurenkabinett mit seiner Werkstatt und seinem Keller (vgl. P9 S2, 3, 10, 12, 16, 18, 20, 21, 23) sowie das Zimmer Burkes (vgl. P9 S5)

86 Lightman 1953, S. 218.

und das Polizeibüro (vgl. P9 S9, 15, 17, 19, 24) sind mit zahlreichen in die Tiefe gestaffelten Gegenständen ausgestattet. In der Szene, in der Sue Cathy dabei hilft, sich fertigzumachen, bewegen sich die beiden Schauspielerinnen durch den Raum (vgl. P9 S6). Sie bleiben dabei stets etwa auf der Leinwandebene positioniert, die Möbel und Dekorationen, darunter Grafiken sich herrichtender Frauen als Kommentar der Handlung, liefern den Augen der Zusehenden zahlreiche Ebenen und staffeln so den Tiefenraum. Die gebaute Kulisse überzeugt durch ihren Detailreichtum. Diese Raumgestaltung ist nicht nur exemplarisch für die anderen Innenräume in *HOUSE*, sondern auch für eine Vielzahl weiterer stereoskopischer Filme. Ihre konzentrierteste Verwirklichung präsentiert sich möglicherweise im Film *DIAL M FOR MURDER*, der fast ausschließlich in einem ähnlich kleinteilig ausstaffierten Raum, hier ein Wohnzimmer, spielt.<sup>87</sup> Offensichtlich muss ein Film nicht in der viktorianischen Zeit angesiedelt sein, um dessen Raumkonzepte zu implementieren. Die typischen Filmkulissen stereoskopischer Filme der 1950er Jahre entsprechen den Charakteristika stereoskopischer Bildräume allgemein, denen Jonathan Crary eine besondere Disposition zum Horror Vacui ihrer Zeit bescheinigt hat, biete doch nur der vollgestellte Raum genug den Raum staffelnde Ebenen.<sup>88</sup>

### **Stereoskopische Raumkonstruktionen in Dissonanz zum Studiosystem in *CREATURE FROM THE BLACK LAGOON***

Selbst der im Amazonasgebiet spielende Film *CREATURE* weist in seinen Innenräumen diese nachgerade viktorianischen Gestaltungsprinzipien auf (vgl. P11). Das Institut für Meeresbiologie (vgl. P11 S5) präsentiert ebenso wie der Innenraum des Bootes (vgl. P11 S12, 14) eine kleinteilige Gestaltung des Raums mit einer Vielzahl an Gegenständen, die den Augen Raumrelationen zu vermitteln vermögen. Wesentlicher Unterschied bleibt gleichwohl, dass der Großteil des Films nicht in Innenräumen spielt, sondern am Flussufer, unter Wasser und auf einem Boot – eben vermeintlich am, im und auf dem Amazonas.

Die Flussfahrt zum Camp lässt die filmischen Praktiken, diesen tropischen Außenraum zu erzeugen, sichtbar werden (vgl. dazu P11 S7 und im Folgenden auch P13: Einstellungsprotokoll *CREATURE FROM THE BLACK LAGOON* – 00:11:35-00:14:27 – <https://doi.org/10.18452/27076>). Zunächst ist das Boot, die Rita, in einem sich kaum bewegenden Gewässer zu sehen (vgl. P13 E1). Sie zieht von links hinten nach rechts vorne im Bildraum an einem dicht bewachsenen Ufer vorbei. Die Gewächse im Hintergrund sind eindeutig dreidimensional, jedoch nicht tropisch; das Ufer trennt Wasser und Land klar voneinander ab. Die folgende Einstellung zeigt eine tropische Flusslandschaft mit Mangrovenbäumen, der Uferbereich ist hier weit weniger klar definiert (vgl. P13 E2). Die Kamera bewegt sich in der Einstellung erst seitlich und dann frontal in die Bildtiefe, das Bild selbst ist etwas weniger klar, aber der gesamte Raum zeigt sich in der Wahrnehmung

87 Thompson und Bordwell gehen auf die Raumkonzeption von *DIAL M FOR MURDER* in ihrem Blogbeitrag ein, vgl. Thompson/Bordwell 2012.

88 Vgl. Crary 1996, S. 129. Crarys Ausführungen zur stereoskopischen Raumgestaltung finden sich bereits im Kapitel zu *OZ THE GREAT AND POWERFUL* ausführlicher diskutiert.

dreidimensional. Anders ist dies in der nächsten Einstellung, welche die Crew in halbnaher Einstellung im Vordergrund auf dem Boot sitzend zeigt, während hinter ihnen tropische Vegetation vorbeizieht (vgl. P13 E3). Die Schauspielenden sind hier scharf und dreidimensional, während der Hintergrund selbst flach wirkt.

Die Differenz im Raumeindruck erschließt sich, wenn man die typischen Raumproduktionstechniken im Film der 1950er Jahre bedenkt, denn die drei Einstellungen zeigen drei verschiedene Räume:<sup>89</sup> zunächst der künstliche See auf dem Produktionsgelände von Universal Film, auf dem sich das Boot vermutlich auf mechanische Weise bewegt hat (vgl. P13 E1); dann eine Aufnahme der Mangrovenwälder in Florida, in denen das Produktionsteam von *CREATURE* *location shots* gemacht hat (vgl. P13 E2); und schließlich einen Teil der Rita als Kulisse vor einer Leinwand, auf die als Rück- oder Frontprojektion Aufnahmen aus Florida projiziert worden sind (vgl. P13 E3). Die Kombination der unterschiedlichen Räume wird durch den Schnitt und die Verwendung klassischer Techniken des *continuity system* glaubhaft gemacht: Die folgende Einstellung zeigt Kapitän Lucas am Steuer sitzen, er betätigt das Horn des Boots (vgl. P13 E4). Der Raum entspricht dem der vorangegangen Einstellung, Lucas im Vordergrund ist wie die Bootskulisse, auf der er sitzt, scharf und dreidimensional, der Hintergrund ist flach und tropisch und damit als Projektion zu erkennen. Die nächste Einstellung, ein Krokodil, das in tropischer, dreidimensional sichtbarer Flusslandschaft von einem Stein ins Wasser gleitet, wird durch den blickenden Lucas in der Einstellung zuvor mit einem *eyeline match* angebunden und als *Point of View shot* Lucas' inszeniert (vgl. P13 E5). Das Krokodil wird dabei so gezeigt, als würde es auf den Ton reagieren, der in Einstellung zuvor eingesetzt hat. Diese *sound bridge* leitet dann auch über zur nächsten Einstellung, die erneut Lucas zeigt (vgl. P13 E6). Lucas lacht hier in Reaktion auf das aufgescheuchte Krokodil und beendet das Tuten des Horns. Die drei Einstellungen werden so über die *Mise en Scène* und die Schnitte miteinander verknüpft. Die Aufnahmen verifizieren sich gegenseitig und der Schauspieler wird glaubhaft in die tropische Landschaft versetzt, obwohl er und das Krokodil sich nie im gleichen profilmischen Raum befunden haben. Diese Technik der räumlichen Verknüpfung wird weiter fortgeführt. Die nächste Einstellung (vgl. P13 E7) simuliert, wie weitere Einstellungen der Sequenz (vgl. P13 E2, 13), als Kamerafahrt in die Bildtiefe die Bewegung des Boots. Erst nach dem nächsten Schnitt ist es in Bewegung zu sehen (vgl. P13 E8). Es folgen weitere Einstellungen, welche die Besatzung Ausschau haltend vor einem zweidimensionalen Hintergrund zeigen (vgl. P13 E10, 12, 14). *Eyeline matches* inszenieren, was die Besatzung vor Augen hat, in stereoskopischer Raumausdehnung (vgl. P13 E9, 11). Abgeschlossen wird die Sequenz von einer Aufnahme mit großer Einstellungsgröße, in der klein, und damit nicht genau erkennbar, Figuren auf einem kleineren Boot in der tropischen Landschaft zu sehen sind. Die große Einstellungsgröße verhindert zu erkennen, dass hier nicht die Stars des Films selbst, sondern vermutlich nur ihre *stand ins* durch die tropische Landschaft gefahren sind. Das gleiche Muster wendet *CREATURE* noch bei weiteren Fahrten auf dem Fluss (vgl. P11 S9, 12, 14) sowie dem Pier des Marine-Instituts an

89 Die Webseite Internet Movie Database listet 20 verschiedene Drehorte des Films in Florida und Kalifornien, darunter Silver Springs, Florida, das *backlot*, also den Außenbereich des Studios und den darauf verwirklichten *backlot lake*, vgl. den Eintrag zum Film auf imdb o.D.

(vgl. P11 S4). Gerade hier werden ebenfalls auffällig Aufnahmen des Piers in stereoskopischer Ausdehnung, teilweise mit nicht genau zu erkennenden Personen, und sogenannte *process shots* aus dreidimensionalem Vordergrund und flacher Front- oder Rückprojektion miteinander verzahnt.

Während diese Verifizierungen durch die Verknüpfungen auf der Tonspur und klassische Schnittübergänge wie das *eyeline match* oder *Shot-Reverseshot*-Muster im zweidimensionalen Filmbild hervorragend funktionieren, entstehen im stereoskopischen Film Brüche. Die Techniken der *front* und *rear projection* sind relativ simpel. Für die Rückprojektion wird hinter der aufzunehmenden Handlung eine semitransparente Leinwand aufgestellt, auf die von hinten die Hintergrundhandlung – hier die tropische Landschaft – projiziert wird. Die Kamera vor der Handlung nimmt die Komposition zusammen auf. Bei der Frontprojektion ist die semitransparente Leinwand durch eine hochreflektierende ersetzt und das Hintergrundbild wird von vorne darauf projiziert. Um Kamera und Projektor auf ein Bildfeld zu synchronisieren, wird der Projektor im 90°-Winkel zur Kamera aufgestellt. Mit einem Beamsplitter, einem semitransparenten Glas im 45°-Winkel zu beiden Geräten, wird das Bild des Projektors nach vorne auf die Leinwand gespiegelt, während die Kamera durch das Glas hindurch filmt. Die Kamera nimmt so die Handlung und das projizierte Bild gleichzeitig auf. Da durch die hochreflektierende Leinwand eine sehr lichtarme Projektion verwendet werden kann, wird verhindert, dass sich die Projektion auch auf den real aufgenommenen Personen und Gegenständen sichtbar abbildet.<sup>90</sup> Über die Probleme, *process shots* in stereoskopischen Filmen einzusetzen, und wie diese abgeschwächt werden können, informiert eine interne Kommunikation aus den MGM-Archiven. A.A. Gillespie berichtet Joe Cohn und C. Gibbons am 19. Februar 1953 in einem Dokument mit dem Titel *3-D as Related to Rear Projection Process* von den Tests zur Kombination von Stereoskopie und Rückprojektionen:

From our first and only series of tests we feel that –

1. Process [hier als Kurzform für rear projection process verwendet; LF] generally gives an adequate if not perfect result.  
2. The illusion is helped by –

(A) Keeping the subject matter on the background plate as far from the taking background camera as possible. Objects one hundred feet or so from the camera have very little 3-D.

(B) Moving backgrounds when side and three quarter angles are used are less critical and objects may be reasonable close to the taking background camera.

Objects passing in front of other objects on a slow moving background, or the natural bleed on a fast moving background, seem to give adequate results when combined on the Process Stage [jene Anordnung der hinter der Handlung aufgebauten Leinwand; LF] with a 3-D foreground.

90 Die Techniken der *front* und *rear projection* – die als *process shots* zusammengefasst werden können – werden in *Industrial Light & Magic. The Art of Special Effects* für die Kombination mit sogenannten *matte paintings*, gemalten Hintergründen, klar beschrieben, vgl. Smith 1986, S. 143f. Der Band, der sämtliche Speialeffekte der *Star Wars Trilogy* (Lucasfilm Ltd. 1977, 1980, 1983) sowie das verantwortliche Team vorstellt, ist eine herausragende Zusammenstellung aller analogen Tricktechnologien und wird hier als Referenz wiederholt herangezogen, da er zudem ein klar definierendes Glossar führt, vgl. Smith 1986, S. 253–270, für *front* und *rear projection* siehe S. 263, 267.

3. It is desirable to reduce the inter-axial distance of the lenses to a minimum when shooting Process in order to compromise on the combination of 3-D in the foreground and 2-D on the screen. In Process we have *light balance* and *focus balance*. Now we have to consider *stereoscopic balance*.
4. The convergence point should in all cases be just in front or directly on the foreground action, preferably the former.<sup>91</sup>

Die von Gillespie bei MGM kommunizierten Tipps werden nicht zu den Verantwortlichen von CREATURE vorgedrungen sein – dass Universal International aber ähnliche Tests gemacht haben könnte wie MGM, ist anzunehmen. Manche der hier angeratenen Modifikationen der Aufnahmeanordnung der Rückprojektion sind in CREATURE und im Speziellen in der Bootsszene verwirklicht, andere nicht (vgl. P13 E3, 4, 6, 10, 12, 14). Wie unter (A) vorgeschlagen sind die Gegenstände, die für die Projektion aufgenommen worden sind, mit relativ großer Distanz abgelichtet, allerdings ist die tropische Landschaft im Hintergrund nicht, wie in (B) suggeriert, seitlich, sondern ebenso wie die Haupthandlung frontal gefilmt worden. Der Konvergenzpunkt liegt wie in 4. angegeben exakt auf der Handlung, der interaxiale Abstand scheint jedoch nicht wie unter 3. vorgeschlagen auf ein »Minimum« »reduziert«, denn das Aufgenommene im Vordergrund erscheint stark dreidimensional. Dass diese Abweichungen allein dafür verantwortlich sind, dass das Ergebnis nicht nur »nicht perfekt«, sondern auch eher nicht »adäquat« erscheint, ist unwahrscheinlich. Nicht nur in CREATURE bleiben die flachen Hintergründe und die Heterogenität innerhalb der Aufnahmen stets wahrnehmbar, wie die Seherlebnisse anderer stereoskopischer Filme der 1950er Jahre offenbaren.

Der Versuch, diese Brüche zwischen den Filmaufnahmen ersten und zweiten Grades zu verdecken, könnte die Entscheidung begründen, CREATURE in Schwarz-Weiß zu produzieren. Bei zwei Treffen von Universal am 28. Mai und 21. Juli 1953, die unter dem Titel *Meeting and Review of Producer's Picture Assignments* protokolliert sind, ist das Filmmaterial für CREATURE festgelegt geworden.<sup>92</sup> Bei der ersten Zusammenkunft ist beschlossen worden, dass der Film in Farbe auf Eastman-Filmmaterial und in stereoskopischer Technik gedreht wird. Um Geld zu sparen, ist geplant worden die Unterwasserszenen in Schwarz-Weiß zu drehen und dann im »technicolor blue tint process« auszubelichten. Insgesamt hätte der Film so 650.000 Dollar ohne Schauspielgagen gekostet. Eine beigefügte Tabelle lässt wissen, dass der Film in Schwarz-Weiß und in stereoskopischer Technik etwas über 50.000 Dollar weniger gekosten hätte, nämlich 595.755 Dollar. Beim zweiten Treffen sind zudem zwei Fotos des Gill-man in Farbe präsentiert worden und niemand scheint die Entscheidung, in Farbe zu drehen, in Frage gestellt zu haben. Dennoch ist CREATURE als Schwarz-Weiß-Film veröffentlicht worden. Meist wird hierfür vorrangig die Ersparnis bei den Produktionskosten geltend gemacht.<sup>93</sup> Indes scheint es genauso wahrscheinlich, dass im Farbfilm schlicht die Differenz zwischen den notwen-

91 O.A. 1953b, Hervorhebungen im Original.

92 Vgl. Furmanek/Kintz o.D.a.

93 In diesem Sinne argumentieren Furmanek und Kintz, die diese Protokolle auf ihrer Website präsentieren, vgl. Furmanek/Kintz o.D.a.

digen *process shots* und den gebauten Kulissen stärker sichtbar geworden wäre und die Entscheidung daher auf das schwarz-weiße Filmmaterial gefallen ist.

Dem Testpublikum des Films ist der Mangel an Farbe negativ aufgefallen, die stereoskopische Technik ist jedoch geschätzt worden. Die Auswertung der Kommentarkarten zeigt, dass 96 der 134 Personen – darunter 74 als männlich und 59 als weiblich angegeben – den Film in stereoskopischer Technik gemocht, 28 Zuschauer:innen der Technik negativ und sechs ambivalent gegenübergestanden haben.<sup>94</sup> Bei den freien Kommentaren jedoch finden sich neben Aussagen, dass »Kay zu steif« oder dass dies der »aufregendste jemals gesehene Film« gewesen sei, auch folgende Kommentare:

For me this was an unusual experience, being my first 3-D. I hadn't anticipated anything quite like this. Keep up the good work.

Without question 3D added plenty to the picture. Too bad it wasn't in color.

The 3D in my opinion and of friends doesn't do anything to improve the quality of the picture.

This kind of picture is made for 3D.

Without 3D would have been just another picture.

3D needs better stories. There is too much play on the sensational. 3D could be good because of the fact it adds a life-like quality. Also the glasses are annoying.

If 3D scenes could be lighter.

Not enough action for 3D picture.

3D movies hurt my eyes even with those glasses. To whom it may concern: 3D movies would be fine, if we didn't have to wear glasses to see them. Why can't you take the lens of those glasses and make a big screen and put it in front of the 3D movie then no one would have to wear glasses. If this deserves an answer my name is Elanie [...]. It would have been wonderful in color and [if; L.F.] the monster had moving gills.

I like 3D as a medium of entertainment but for its continued success as far as I'm concerned you will have to produce a more permanent type of glasses. I would prefer to be able to buy my own and keep them. I want a pair that the lenses can be cleaned as the last five or six 3D pictures which I attended I have received glasses which were dirty and had fingerprints on lens from handling by doorman and ushers.<sup>95</sup>

Dieses Potpourri an Meinungen zeigt an, dass der stereoskopische Film von einem Großteil zumindest des hier befragten Publikums gefallen hat, aber adressiert ebenso die Probleme des stereoskopischen Films, die häufig als Gründe für das Ende dieser Hochphase der Technik kursieren – die Storys wären zu schlecht und nur auf Action ausgerichtet, die Brillen wären anstrengend. Dass deren Notwendigkeit nicht verstanden worden ist, legt der von »Elanie« formulierte, ausführliche Kommentar offen. Dass es zudem trotzdem stärker die Probleme bei der Synchronisation, die hohen Kosten und die von Beginn mit der Praktik verbundenen Zweifel gewesen sind, die zum schnellen Abflauen der Beliebtheit der Praktik in den 1950er Jahren geführt haben, hat diese Arbeit schon nahegelegt.

94 Auch diese Auswertung haben Furmanek und Kintz in ihrer Untersuchung des Films veröffentlicht, vgl. Furmanek/Kintz o.D.a.

95 Vgl. für eine Auswertung der Kommentarkarten des Testscreenings von CREATURE Furmanek/Kintz o.D.a., Hervorhebung im Original.

Ein weiterer Grund deutet sich an: Gillespie beschließt den Bericht an Joe Cohn mit einigen Gedanken zur Kombination stereoskopischer Aufnahmen mit einer spezifischen *matte technique*:

We have made no traveling matte tests, but it seems reasonable to expect that no added difficulty would be involved. If this method is used, thought should be given to lens convergence when shooting the background and lens convergence when shooting the foreground against blue. It is my impression that this is no real problem and that regardless of position of background convergence, the foreground convergence should (as in Process) be on or directly in front of the foreground action.<sup>96</sup>

Obwohl *front* und *rear projection* zur Zeit der Studioproduktionen extrem verbreitet waren, existierte parallel zu ihnen die Kombination gefilmter Teile mit gemalten Hintergründen, die zunächst als teilweise bemalte Glasscheiben räumlich vor dem Geschehen standen. Die Praktik wurde schnell in den sogenannten *matte techniques* optimiert und diversifiziert. Die Techniken waren weitverbreitet, wenn auch streng geheim gehalten, und nicht auf günstig produzierte Filme begrenzt.<sup>97</sup> Bei den *matte techniques* allgemein werden bestimmte Teile des Filmbildes, die durch Masken, also Abdeckungen, vor dem Objektiv der Kamera oder durch speziell gewählte Kombinationen von Farben und Filter unbelichtet bleiben, im Nachhinein durch gemalte Hintergründe oder andere Aufnahmen aufgefüllt. Es können so die fantastischsten Welten, wie beispielsweise in *THE WIZARD OF OZ*, kreiert werden, in denen die Schauspielenden agieren.<sup>98</sup> Die Aufnahme des Sets von *THE WIZARD OF OZ* mit der winkenden Dorothy wird hier mit dem *matte painting* 256 kombiniert und so der gelbe Weg der Aufnahme in die magische Landschaft hinein erweitert (Abb. 81a-c). Die Linie, an der sich die beiden Bildteile treffen, bleibt dabei in der gesamten Einstellung konstant.

96 O.A. 1953b.

97 Mark Cotta Vaz und Craig Barron stellen die Technik in ihrem ausführlichen Buch *The Invisible Art. The Legends of Movie Matte Painting* vor, vgl. Cotta Vaz/Barron 2002. Dabei machen sie schon – passend zum Titel – zu Beginn ihres Buches deutlich, wie erfolgreich und bei den Studiobossen bekannt gute *Matte*-Maler:innen einerseits waren und wie unbekannt sie andererseits gerade deswegen bleiben mussten, vgl. Cotta Vaz/Barron 2002, S. 15–27.

98 Auf die Geschichte und Produktion der *matte paintings* von *THE WIZARD OF OZ*, die hier herangezogen werden, gehen die Autoren in einer eigenen Sektion ein, vgl. Cotta Vaz/Barron 2002, *The Wizard behind Oz*, S. 76–81.

Abb. 81a u. b: Matte painting und maskierte Aufnahme vom Set von THE WIZARD OF OZ.



Abb. 81c: Fertige Kompositaufnahme der beiden Bildelemente.



Bei den von Gillespie erwähnten *traveling mattes* werden bewegliche Masken angefertigt, so dass nicht wie bei den *matte paintings* aus THE WIZARD OF OZ klare Trennlinien zwischen dem gemalten und gefilmten Hintergrund bestehen bleiben müssen. Die früheste bekannte Technik zur Erzeugung der *traveling mattes*, der sogenannte *Williams process*, bei dem die sich bewegende Figur vor einem schwarzen, lichtschluckenden Hintergrund aufgenommen wird, ist bereits in den 1920er Jahren zum Einsatz gekommen. Der zur gleichen Zeit entwickelte Farbfilm hat dann jedoch die Möglichkeit, Vorder- und

Hintergrund einfacher und präziser zu trennen eröffnet.<sup>99</sup> Einige der Entrepreneur:innen des Stereofilms in Anaglyphentechnik der 1920er Jahre haben Verfahren des sogenannten *optical compositing* als mögliche Anwendungen der sich formierenden Farbfilmtechnologie entwickelt.<sup>100</sup> Darunter ist die bekannteste Möglichkeit der *blue screen process*, der auch bei Gillespies Versuchen eingesetzt scheint – spricht dieser doch davon, dass der »Vordergrund gegen Blau« aufgenommen werde.<sup>101</sup> Bei dieser im großen Stil bei dem stark Special-Effects-lastigem Film *RETURN OF THE JEDI* (Lucasfilm Ltd. 1983) eingesetzten Technik erlaubt es die Verwendung von Farbfilm, nur bestimmte Teile des Bildes aufzunehmen, da sein Filmmaterial für diese Farbe sensitiv ist (Abb. 82a). Durch Kopierprozesse kann so eine ›weibliche Maske‹, durch die hindurch dann nur die Figur zu sehen ist (Abb. 82c), oder eine ›männliche Maske‹, die in ihren Umrissen der Figur entspricht, diese damit verdeckt und so schließlich den restlichen Hintergrund aufnimmt (Abb. 82d), angefertigt werden. Die Masken bewegen sich in jedem Frame des Filmstreifens mit – so begründet sich ihr Name – und erlauben es damit, in sich bewegte Filmelemente mit bewegten Hintergründen (Abb. 82b) zu kombinieren.<sup>102</sup> Anders als bei den *matte shots* mit gemalten Hintergründen kommen hier zwei bewegte Bilder und in den meisten Fällen zwei fotografische Bewegtbilder zusammen (Abb. 82e).

Abb. 82a u. b: Rohaufnahmen für einen *blue screen process* shot aus *RETURN OF THE JEDI*, a: Figur vor blue screen in Bewegung, b: Hintergrund in Bewegung.



- 
- 99 Weiberg stellt das *compositing* mit den Möglichkeiten des Farbfilms dann auch als zweite Praktik neben der Stereoskopie vor, die Farbe funktional einsetzt, vgl. Weiberg 2017, S. 99–102, zum *Williams process* siehe S. 99.
- 100 Weiberg führt diese Verbindung für Dodge Dunning mit Crespinel und Max Handschliegl mit Kellley aus, vgl. Weiberg 2017, S. 101f.
- 101 O.A. 1953b.
- 102 Für das *Blue-Screen*-Verfahren und das inzwischen häufiger eingesetzte *Green-Screen*-Verfahren siehe ausführlich unter dem Schlagwort »optical compositing« Smith 1986, S. 177–193.

Abb. 82c u. d: Aus der Blue-screen-Aufnahme gebildete Masken, c: weibliche Maske, die nur die Figur aufnimmt und den restlichen Film unbelichtet lässt, d: männliche Maske, die den Film mit allem außer der Figur mit dem Hintergrund ausbelichtet.



Abb. 82e: Fertige Kompositeinstellung aus RETURN OF THE JEDI.



In diesem Moment des Zusammenkommens von zwei Bewegtbildaufnahmen setzen Gillespies Überlegungen zum Einsatz der Technik mit dem stereoskopischen Film an. Bei der Kombination kommen zwei Konvergenzen zusammen, die der Kameras für die Aufnahme der Figur und jene der Kameras der Hintergrundaufnahmen. Gillespie geht davon aus, dass hier »kein echtes Problem« entstehe und schlägt die Aufnahme der Figur nach den zuvor benannten Prinzipien vor: die Aufnahme des Vordergrundes, also der Figur, in flacher Raumaufnahme, damit die Konvergenz der Hintergrundaufnahme keine Rolle spielle.<sup>103</sup> Um einen in sich geschlossenen Raum zu produzieren, der keine Brüche aufweist, müsste die Konvergenz der zwei Blickpunkte bei der Aufnahme der

103 O.A. 1953b.

Figur derjenigen bei der Aufnahme des Hintergrundes indes entsprechen. In dem Fall könnte man mit der hier angesprochenen Produktion von *traveling matte shots* tatsächlich ein insgesamt dreidimensional erscheinendes Filmbild erzeugen. Da dabei aber die Arbeitsschritte verdoppelt werden würden, also der vorgestellte Maskenprozess für die rechte und die linke Spur getrennt vollzogen werden müsste, wäre dies allerdings rein kostentechnisch durchaus eine Herausforderung gewesen.

Dennoch wäre dies die Möglichkeit gewesen, mit den Praktiken des Films der 1950er Jahre überzeugende räumliche Bewegtbilder zu produzieren, die unterschiedliche Bildquellen zusammenbringen. Mit der *rear* und *front projection* kann kein insgesamt räumlich erscheinendes Bewegtbild hervorgebracht werden. Die Kombination aus einem flachen projizierten Bild und dreidimensionalen Körpern bleibt in der stereoskopischen Filmanordnung als ungewollte Sichtbarmachung des Produktionsprozesses sichtbar. Es ist damit gerade die Fähigkeit des stereoskopischen Bildes, Dreidimensionalität abzubilden – es zeigt eine flache Projektionsleinwand und ein dreidimensionales Setting vor dieser in ihren spezifischen Räumlichkeiten –, die seine Einfügung in die Praktiken des Spielfilms der 1950er Jahre, einen naturnahen, weil glaubhaften Raum zu erzeugen, verhindert. Wäre der Film in Farbe gedreht worden, wie zunächst angedacht, wäre die Konstruktion des Raums noch sichtbarer geworden. Die unterschiedlichen Farbigkeiten der Szenen in der tropischen Landschaft in Florida und des Studiogeländes hätten die Heterogenität zwischen den einzelnen Einstellungen und innerhalb dieser noch stärker ausgestellt, als dies in den schwarz-weißen, hybriden Einstellungen bereits stets der Fall ist.

Die Unterwasserszenen im Film *CREATURE* weisen keine Brüche innerhalb der Filmbilder auf (vgl. P11 S9, 10, 11, 14), obwohl auch sie, wie für die Szene der Bootsfahrt vorgestellt, durch den Schnitt verschiedene Personen und Räume zu einer Einheit verbinden. Sowohl Julie Adams, die Kay spielte, als auch Ben Chapman, der den Gill-man an Land verkörperte, hatten mit Ginger Stanley und Ricou Browning Schwimmducks, die in Gewässern in Florida schwammen, während den Stars ein auf dem Studio Gelände gebauter Pool als Kulisse ihrer Wasseraufnahmen diente.<sup>104</sup> Weil bei diesen zusammengefügten Szenen indes keine *process shots* eingesetzt werden, erzeugen sie trotzdem eine in sich geschlossene Bildfolge. *HOUSE*, der insgesamt im Studio aufgenommen ist und kaum Außenräume zeigt, muss sich mit der Kombination von filmischen Aufnahmen ersten und zweiten Grades nicht auseinandersetzen. Sogar die Brandszene ist vor Ort entstanden (vgl. P9 S3).<sup>105</sup> Die Flammen manifestieren sich so körperlich und bestätigen durch ihre Dreidimensionalität die Anwesenheit von Feuer und Figuren in einem Raum optisch.

### **Einfügung in Praktiken des klassischen Films als Etablierungsbedingung**

Es scheint in den beiden, gleichermaßen klassischen, Praktiken der Raumkonstruktion, der Studioaufnahme und der *process shots*, der Grund zu liegen, warum die beiden Fil-

<sup>104</sup> Die Unterwasseraufnahmen sind in Wakulla Springs in Florida entstanden, vgl. die Angaben zu den Drehorten auf der Seite des Films auf der Webseite Internet Movie Database, IMDb o.D.

<sup>105</sup> Lightman berichtet in seinem Artikel von dem pyrotechnischen Aufwand der Szene, vgl. Lightman 1953, S. 218.

me so unterschiedlich bewertet werden. Dafür beispielhaft ist Heffernans Charakterisierung des Films *CREATURE* als billige Produktion, die Gewalt und »3D-Trick-Einstellungen« betone,<sup>106</sup> wenngleich hier Momente selbst-bewusster Erzählungen bei *CREATURE* ebenso wie bei *HOUSE* festgestellt worden sind. Während Heffernan *HOUSE* als herausragende Kombination von Story und Technik vorstellt, fällt *CREATURE* bei ihm auf beiden Ebenen durch. Einzig in einer Unterwasserszene (vgl. P11 S10), die er dann auch direkt mit *HOUSE* vergleicht, scheint ihm die stereoskopische Technik überzeugend:

In fact, the film's famous 3-D set piece, the creature's swimming inches away from the unaware Kay just below the surface of the lagoon, bears a remarkable similarity to the foggy chase scene in *House of Wax*. The slowly swirling mist from the darkened street is reprised in the bubbles and refracted beams of light in the water while the gliding camera dynamizes the space and gives it a shimmering, chiaroscuro otherworldliness. [...] This lyrical passage in *Creature* is an isolated interlude, however: the second half of the film is an almost nonstop barrage of radical frontality and violent 3-D gimmicks with flying bats, under-water spear guns, and air-propelled cloudy nerve poison shots into the audience's faces.<sup>107</sup>

Tatsächlich aber hat *HOUSE* nicht so viel weniger Effekte in negativer Parallaxe, um als Grund herangezogen werden zu können, warum der Einsatz der stereoskopischen Technik in *CREATURE* weniger überzeugt.<sup>108</sup> In *HOUSE* allerdings gelingt es der selbst-bewussten Narration, die in einer komplett real gebauten Studiokulisse aufgenommen worden ist, die eigene Künstlichkeit als selbstreflexiven Verweis auf die eigene Kunstaftigkeit einzufangen. Auch *CREATURE* bemüht sich darum, diese Künstlichkeit teilweise über den Einschub medienreflexiver Momente – Kamera und Schussgerät als zwei Strategien der »Fixierung« des Lebendigen – zu neutralisieren, scheitert jedoch daran, die nicht an die negative Parallaxe gebundene Sichtbarkeit seiner Technik in den *process shots* ebenfalls als virtuose Stücke über das Erzählen einzuhegen. In dieser Sichtbarkeit der Technik widersetzt sich die Stereoskopie der Idee scheinbar unmittelbarer Vermittlung des Hollywoodfilms: Die Praktik, Räumlichkeit aus verschiedenen Aufnahmesituationen zusammenzufügen, führt zu keinem glaubhaften Ergebnis. Im Balanceakt, das Erzählte so zu präsentieren, dass das Publikum es in der Rezeptionsanordnung des Kinos als überzeugend wahrnehmen kann, ist das stereoskopische Bild zu direkt in seiner Abbildung der profilmischen Wirklichkeit. Dass sich die stereoskopische Technik in letzter Konsequenz nicht mit den Praktiken der Raumzeugung im Hollywood der 1950er Jahre kombinieren hat lassen, sich aber trotzdem in das klassische Narrationssystem eingefügt hat, ist hier als ein weiterer Grund dafür dargelegt worden, dass der Erfolg des stereoskopischen Films seinerzeit so schnell wieder abflaute. Das

<sup>106</sup> Heffernan 2004, S. 37.

<sup>107</sup> Heffernan 2004, S. 40, Hervorhebung im Original.

<sup>108</sup> Auch Jockenhövel beschreibt den Film in seinem Raumaufbau und attestiert ihm – in seiner Analyse im Gegensatz zu dem fast ausschließlich in einem Zimmer gedrehten Film *DIAL M FOR MURDER* – eine große Unruhe im Bildraum. Er begründet diese mit dem Versuch, den Bildraum ins Publikum zu erweitern, auf die technische Konstruktion der Raumillusion geht er nicht ein. Vgl. Jockenhövel 2014, S. 64–67.

Publikum ist zudem mit Filmen konfrontiert gewesen, die besonders glaubhafte Körperllichkeit und sensationell Neues versprochen, dies aber nicht oder nur partiell eingelöst haben. Als eine Innovation unter vielen – offensichtlich scheint für das Testpublikum von *CREATURE* der Mangel an Farbe ebenso entscheidend wie die stereoskopische Präsentation – hat die Stereoskopie an Prestige und ökonomischer Relevanz verloren. Sie ist jedoch nicht verschwunden, sondern hat sich in den Vergnügungsparks ebenso wie in IMAX- und Erotikkinos gehalten. Knapp 20 Jahre später haben die stereoskopischen Filme, angeregt durch den Erfolg des Erotikfilms *THE STEWARDESSES* im Jahr 1969, ein Revival erlebt.<sup>109</sup> Sowohl *HOUSE* als auch *CREATURE* sind im Zuge dessen wiederaufgelegt geworden. Der Hype um die stereoskopische Filmtechnologie, den der Film über das promiskuitive Leben einer Gruppe Flugbegleiterinnen ausgelöst hat, wiederholt damit die Aufregung, in die *BWANA DEVIL* Hollywood in den 1950er Jahren versetzt hatte, und nimmt jene als Revolution deklarierte Phase stereoskopischer Filme vorweg, die *AVATAR* 2009 im Kino initiiert hat.

---

109 Vgl. für den Film und seine Initialfunktion für eine Erfolgsphase des stereoskopischen Films, Zone 2012, S. 93–110.