

# Schichten und der Zwischenraum

## Über Ästhetik und Funktion von Scheiben im 3D-Film am Beispiel von Martin Scorseses HUGO

---

EVA KUHN

Sich den 3D-Film HUGO (USA/UK 2011, R: Martin Scorsese) bloß in 2D anzusehen, ist in hohem Grade behelfsmäßig. Denn die *Attraktion* von HUGO besteht in der Art und Weise, wie hier hinter, auf und vor der Leinwand Räume eröffnet, konstruiert und ausgelotet werden, wie filmisch modelliert, geschichtet und verschachtelt wird, wie Skulpturen ein- und aus- und abgebildet werden – und: wie Hugo und die Kamera uns hinter Wänden und vor Scheiben auf schwindelerregenden Schleichwegen, durch Hintertürchen und über Wendeltreppen in ungeahnte Nischen verführen und uns immer wieder spektakuläre Ausblicke in den Raum eröffnen.<sup>1</sup> Die *Scheibe* als architektonisches Element, das zwischen Transparenz und Opazität oszilliert, nimmt in diesem raumbildenden Schauspiel eine doppelte Rolle ein. Zum einen ist sie vielfach auftretendes Bauteil des *dargestellten*, illusionistischen Raumes und erfüllt innerhalb der Diegese unterschiedliche ästhetische und dramaturgische Funktionen. Zum andern reflektieren die Scheibe und deren Staffelung und Schichtung das Konstruktionsprinzip des *darstellenden* Raumes oder aber jenes Dispositivs, welches die Illusion des Raumes, das dreidimensionale, das stereoskopische beziehungsweise *transplane* Bild erst zu erzeugen weiß.<sup>2</sup> In dieser doppelten Funktion strukturiert die Scheibe »den Übergang zwischen vorfilmischem Raum, Filmbild und apparativem

---

1 Zur Definition der Begriffe Attraktion und Narration vgl. Gunning, Tom: »Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde«, in: Meteor, Nr. 4, 1996. S. 25-34.

2 Zum Begriff des transplanen Bildes vgl. Schröter, Jens: 3D. Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes, München: Wilhelm Fink 2009.

Feld.«<sup>3</sup> In ihrer eigenen Flächigkeit reflektiert sie die Flächigkeit der Leinwand und bindet als konkrete Ausformung einer ästhetischen Grenze den sich scheinbar dreidimensional entfaltenden Raum an sich zurück.

Der zentrale Schauplatz von HUGO ist *La Gare de Montparnasse* in Paris – erbaut Mitte des 19. Jahrhunderts. Die Konstruktion aus Eisenträgern erlaubte den Verzicht auf tragendes Mauerwerk, sodass an dessen Stelle großflächige Glasscheiben verwendet werden konnten. Eine der frühesten und stets bekanntesten Ausprägungen dieser durch die Industrialisierung ermöglichten Glas- und Eisenkonstruktionen war der *Crystal Palace* in London, der für die erste Weltausstellung 1851 von einem ehemaligen Gartenarchitekten errichtet worden ist. In diesem Glashaar wurden während der Weltausstellung erstmals Aquarien und Vivarien einer breiten Öffentlichkeit gezeigt – sowie auch frühe Stereoskope.<sup>4</sup> Wie der Kristallpalast hat auch der in HUGO rekonstruierte Bahnhof Montparnasse den Anschein einer Glasvitrine, welcher durch die 3D-Technik zusätzlich verstärkt wird. Hugo Münsterberg vergleicht 1916 – im Anschluss an eine ähnliche Beobachtung von Oliver Wendell Holmes – den Blick in ein Stereoskop mit dem »Blick auf ein kleines plastisches Modell.«<sup>5</sup> Und ebenso modellhaft erscheinen die Dinge in Martin Scorseses Film – gelegentlich wie hochpräzise gearbeitete, geschliffene Miniaturen in einem bis ins letzte Detail kontrollierten und liebevoll ausgestatteten Puppenhaus. Durch die extrem hohe Auflösung der digitalen Bilder und deren gestochene Schärfe erhalten die Miniaturen gleichsam ihren »letzten Schliff« oder aber wirken nicht wie in Bernstein eingegossen, wohl aber wie in eine Vitrine aus kristallklarem Glas versetzt. Gerade durch die suggestive Wirkung von D3D und dem damit verbundenen Realitätseindruck wird die Artifizialität dieser szenografisch und medial hergerichteten Welt herausgestellt.

- 
- 3 Klappentext in Böttcher, Marius et al. (Hg.), Wörterbuch kinematografischer Dinge, Berlin: August-Verlag 2014.
  - 4 Vgl. z.B. Hobhouse, Hermione: *The Crystal Palace and the Great Exhibition*, London: Athlone Press 2002.
  - 5 Münsterberg, Hugo: *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie*, Wien: Synema 1996, S. 42. Dazu siehe auch: Krautkrämer, Florian/Klippel, Heike: »Wenn die Leinwand zurückschießt«, in: Jan Distelmeyer/Lisa Andergassen/Nora Johanna Werdich (Hg.): *Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films*, Bielefeld: transcript 2012, S. 45-66, hier S. 47. Vom Miniatureffekt der Stereoskopie schrieb bereits Oliver Wendell Holmes 1859; vgl. Holmes, Oliver Wendell: »Das Stereoskop und der Stereograph«, in: Wolfgang Kemp (Hg.): *Theorie der Fotografie I*, München: Schirmer/Mosel 1999, S. 114-121, hier: S. 117.

Gesteigert wird der Eindruck der Künstlichkeit durch leicht karikierte Figuren, durch slapstickartige Szenen und durch die erzählerischen Miniaturen, Close-Ups und Trompe-l'œils, welche den Haupterzählstrang umgarnen und als Dekorament mindestens ebenso wichtig sind wie der Rest.

Ein anderer zentraler Schauplatz von HUGO ist eine Rekonstruktion des ersten Filmstudios in Frankreich, das Georges Méliès 1896 in Montreuil bei Paris in seinem Garten errichtet hat. Dieses Haus bestand gänzlich aus Glas und hatte aufklappbare Dachfenster zur Regulierung von Lichteinfall und Temperatur. In diesem gläsernen Studio steht ein Aquarium, gefüllt mit Wasser und Fischen, durch welches hindurch Scorseses Kamera Méliès' Dreharbeiten verfolgt. Durch Méliès' Crew inszeniert wird eine Meeresszene und es bildet sich eine Mise en abyme im doppelten Sinne. In einem gläsernen Kubus – dem Studio, das sich angesichts der inszenierten Szene in ein Aquarium verwandelt – steht ein gläserner Kubus, ein Aquarium, durch das hindurch Scorseses Kamera filmt, wie Méliès filmt. Und diese Szenen erscheinen in einem 3D-Kino, dessen Leinwand sich zu einem gänzlich transparenten, einem gläsernen Kubus auszustülpen scheint.

Martin Scorseses erster 3D-Film ist eine mit den neusten filmtechnischen Möglichkeiten erstellte Hommage an die Frühgeschichte des Kinos, namentlich an George Méliès, dessen Biografie und Filme durch die beiden jungen Protagonisten nach und nach entdeckt und in digitalem 3D aufgerollt werden.<sup>6</sup> In HUGO erstrahlen Méliès' Filme in restaurierter Version und brillanter Qualität. Die gläserne Vitrine, welche Scorsese mit den Mitteln der neusten 3D-Technik konstruiert, dient nicht nur als Behälter für die beschriebenen Miniaturen, für all die raumgreifenden Objekte, Figuren, Bewegungen und Requisiten, sondern auch als Form der Zeitkonserve. In dieser »überlebt« in glänzender Farbe und in gestochener Schärfe, was in Wirklichkeit verblasst, verkratzt, verknittert oder gar längst verbrannt ist.<sup>7</sup>

---

6 Vgl. dazu: Wittmann, Matthias/Kuhn, Eva: »Die Stereoskopisierung der Psyche. Das Raumwissen von (D)3D«, in: Rania Gaafar (Hg.), Phänomenotechniken in den visuellen Künsten, München: Wilhelm Fink 2015 (im Druck), insbes. das Kapitel: »Re-Visionen von Traumfabriken. Die Experimentalisierung des Raums bei Scorsese und Herzog«.

7 Es scheint, als hätte sich Oliver Wendell Holmes' visionäres Statement aus dem Jahre 1858 – zumindest bezogen auf das Schicksal des Films als materielles Objekt – in jüngster Gegenwart bestätigt: »Unsere Vermutungen darüber, was aus dem Stereoskop und aus der Fotografie werden wird, wagen wir kaum zu äußern, um nicht für überspannt gehalten zu werden. Aber indem wir versprechen, ein stereoskopisches

HUGO ist geprägt durch eine Mythologisierung der Frühzeit des Kinos und einen großen Enthusiasmus, der sich auf die aktuelle mediale Gegenwart überträgt. Die Vorstellung der Wirkkraft, die das frühe Kino auf die Menschen ausgeübt haben muss, wird diegetisch mit viel Pathos konstruiert, von den Jungen bestaunt, bewundert und auch etwas belächelt. Beschworen wird das Kino als lustvolles Spektakel, als Wunder und als Überwältigungs-Manöver. Der Film *L'ARRIVÉE D'UN TRAIN À LA GARE DE CIOTAT* von den Gebrüdern Lumière und die sich als Mythos hartnäckiger haltende Zuschauerreaktion von damals, werden in diesem 3D-Dispositiv mindestens zweifach und mehrmals verschachtelt aufgeführt. Zunächst erscheint die Urszene des Kinos auf und in den Seiten eines Buches aus »dieser kleinen Bibliothek aus Glas«<sup>8</sup>, in welcher Hugo und Isabel die Ursprünge des Films entdecken und ihre Spurensuche beginnt. Ein zweites Mal erscheint die Szene im Rahmen einer Rückblende in ein Lichttheater auf dem Jahrmarkt, an welchem die Gebrüder ihren Kinematografen präsentierten und Georges Méliès erstmals auf das Kino aufmerksam wird. Immer wieder schrecken die historischen Zuschauer angesichts der monoskopischen Projektion des einfahrenden Zuges zurück. Und wir im Lichttheater von heute erschrecken angesichts der stereoskopischen Projektion vor ihnen – aufgrund ihrer verblüffend ausgeformten Plastizität und der Plötzlichkeit ihres Zurückweichens in den realen Kinosaal hinein. Die ästhetische Grenze, welche die definitive Trennung zwischen dem künstlichen Raum des Bildes und dem realen Raum des Betrachters markiert und wie eine gut geputzte Scheibe selber unsichtbar ist, hat sich in Scorseses Film lediglich um ein Stück nach vorne von der realen Leinwand weg und scheinbar auf uns zu verschoben.

Zurück zum Anfang. Der Film HUGO beginnt mit einem spektakulären Kameraflug – einer Einfahrt oder Landung am zentralen Schauplatz. Es ist dies noch nicht die Ankunft des Zuges, wohl aber die der Kamera am Kopfbahnhof von Montparnasse. Dieser Establishing-Shot ist eine Art initiale Grob-Vermessung

---

geistiges Bild ihrer Ansichten in Farbe zu entwerfen, wollen wir es wagen, einige Blicke auf eine denkbare, wenn nicht mögliche Zukunft zu werfen: Die Form ist in der Zukunft von der Materie getrennt. In der Tat ist die Materie in sichtbaren Gegenständen nicht mehr von großem Nutzen, ausgenommen sie dient als Vorlage, nach dem die Form gebildet wird. Man gebe uns ein paar Negative eines sehenswerten Gegenstandes, aus verschiedenen Perspektiven aufgenommen – mehr brauchen wir nicht. Man reiße dann das Objekt ab oder zünde es an, wenn man so will.« O. W. Holmes: *Das Stereoskop und der Stereograph*, S. 119.

8 Ebd.

des geografischen Raumes, in welchem die Geschichte angesiedelt ist, und zugleich eine Vermessung der Ausdehnung des stereoskopischen Filmbildes. Ausgetestet werden die Grenzen jenes Raumes, der sich vor und auf und hinter der Leinwand eröffnen kann, das Volumen oder Fassungsvermögen jenes Kubus aus unsichtbarem Glas. Der Flug beginnt im potenziell unendlichen Außenraum – Schneeflocken im freien Raum des nächtlichen Paris und zugleich im Kinosaal. Anvisiert wird der Bahnhof, dann taucht man *unter* der Scheibenfront hindurch, fährt entlang der Gleise – eine Flucht in die Tiefe und gegenläufig jener imposante Drall des Raums nach vorne auf uns zu. Dampfwolken säumen den Weg und verstellen den Blick, Passanten passieren, weichen zur Seite und werden – in der für Scorsese bekannten Manier – im Vorbeiflug vorgestellt. Die Kamera fährt in hohem Tempo auf die vordere Scheibenfront zu, kriegt nochmals die Kurve, fährt an der Scheibenfront hoch und landet bei Hugo, dem heimlichen Bahnhofsbewohner, der diesen Raum wie seine Hosentasche kennt. Durch eine Scheibe im Zifferblatt der zentralen Uhr schaut er von seiner Kammer in die gläserne Halle hinein.

*Abbildung 1: Duden. Bildwörterbuch der deutschen Sprache:  
»Scheibe« → Bahnhofshalle*



Quelle: Duden. Bildwörterbuch der deutschen Sprache. Mannheim u. a.: Duden 1992, S. 350-351.

Sucht man im Bildwörterbuch des Duden nach einer Erklärung des Begriffs der *Scheibe*, so stößt man – in unserem Zusammenhang passend – auf den Sachbereich der *Eisenbahn* und findet den Begriff geschildert als Detail einer zentralperspektivisch angelegten Zeichnung einer Bahnhofshalle.<sup>9</sup> Der Begriff wird exemplifiziert durch die Glasscheibe eines Fahrkartenschalters und markiert

<sup>9</sup> Vgl. Duden. Bildwörterbuch der deutschen Sprache, Mannheim u. a.: Duden 1992, S. 350-351.

durch die Nummer 40, welche dort zu liegen kommt, wo sich das bezeichnete Objekt der Logik dieser Darstellung nach befindet (vgl. Abb. 1). Eine feine Schraffur stört die Durchsicht in die Öffnung und macht deutlich, dass hier nicht nichts ist, vielmehr etwas: materieller Widerstand, ein transparentes Hindernis, an dem man sich ordentlich den Kopf anschlagen kann – gerade *weil* hier dem Schein nach gar nichts ist. Als materielle Fläche unternimmt die Scheibe einen Schnitt durch einen Raum und übt dadurch ähnlich einer Wand eine trennende und ähnlich einem geöffneten Fenster eine verbindende Funktion aus. Dasjenige, vor dem sich die Scheibe befindet, versetzt sie hinter Glas. Darin liegt eine doppelte Geste des Schützens und des Ausstellens. Durch die Scheibe abgeschirmt werden Wind und Regen, Schnee und Hitze, Kälte, Staub und Spucke sowie Geruch und andere physikalische Übergriffe und Aufdringlichkeiten. Selbst der Sprechakt wird durch die im Bildwörterbuch dargestellte Scheibe so stark gedämpft, dass eine sogenannte *Sprechmembran* – markiert durch die Nummer 38 – in die Scheibe eingelassen wurde, um einen sprachlichen Austausch zwischen den durch die Scheibe separierten Räumen und den ihnen zugeteilten Figuren zu gewährleisten.

Das Objekt der Scheibe ist charakterisiert durch den Widerspruch zwischen einer Durchlässigkeit für Licht und Blicke einerseits und einer Undurchlässigkeit für raumgreifende, physische Aktionen andererseits. Durch ihre Transparenz wird der Blick in die Tiefen des Raumes eröffnet und durch ihren materiellen Widerstand stellt sie sich seiner physischen und haptischen Erschließung zugleich entgegen. Im Kontext eines 3D-Filmes, welcher auf pointierte Weise seine Möglichkeiten der räumlichen und plastischen Illusion auszustellen und den Schein von schier begehbaren und taktil erfahrbaren Räumen zu erwecken sucht, wird dieser Widerspruch besonders wirksam. Für die Figuren im diegetischen Raum agiert die Scheibe als Ebene der Diskretion, als materialisierte ästhetische Grenze, welche einen Lebens- oder Handlungsraum von einem reinen Sicht-Raum trennt und das Dahinterliegende in eine ästhetische Distanz versetzt. Diese Situation reflektiert die gesicherte Situation des Zuschauers im Kinosaal, welcher gegenüber der räumlichen Illusion stets auf den Distanzsinn, auf die visuelle Wahrnehmung beschränkt bleibt. Wie suggestiv die Plastizität der Dinge auch sein mag, wie nahe sie uns auch rücken und wie überzeugend die Tiefengestaltung der Räume auch ist – die Flure des 3D-Films sind nicht betretbar und seine Oberflächen bleiben dem Nahsinn der taktilen Wahrnehmung unzugänglich.

Trotz ihrer Festigkeit aber sind Scheiben auch fragil, zerbrechlich, anfällig auf grobe physische Einwirkungen, die sie zum Springen bringen und die durch sie definierte Grenze zwischen Sicht- und Handlungsraum, Bild- und Betrachterraum aufheben können. So ist der *Crystal Palace* in London 1934 einer Explosi-

on zum Opfer gefallen und gänzlich ausgebrannt. Georges Méliès' Glasstudio ist nach seiner Blütezeit ab 1913 der Zeit komplett verfallen. In seinem bis auf wenige Aufnahmen verschollenen Film CYCLONE aus dem Jahre 1905 findet sich die Einstellung eines zerbrochenen Treibhauses. Es ist dies eine Art Flashforward, als hätte Méliès das Schicksal seines Studios erahnt. Der vielleicht spektakulärste Scheibenbruch der Geschichte aber ist der Eisenbahnunfall am Bahnhof Montparnasse von 1895. Ein zu schnell einfahrender Zug hat die Kontrolle über die Bremsen verloren und ist komplett aus der Fassung geraten. Nach dem Prellbock überfuhr er den Bahnsteig und durchbrach ein Stück der Mauer und die zentrale Scheibenfront des Bahnhofsgebäudes (vgl. Abb. 2a).

*Abbildung 2 a/b: Zuganglück am Gare Montparnasse, Paris*



Quelle: Fotografie 1895 / HUGO CABRET (USA 2011, R: Martin Scorsese)

Martin Scorsese hat diesen historischen Eisenbahnunfall in seinem Film nachinszeniert und bemerkenswerter Weise nicht als diegetische, sondern als diegetisch-subjektive Realität ausgegeben – als Albtraum des Protagonisten.<sup>10</sup> Martin Scorsese zeigt den einfahrenden Zug diesmal nicht als Film im Film, als schwarz-weißen »Flachfilm« in farbigem 3D, sondern er versetzt die Szene direkt in 3D und verleiht diesem Urbild des bewegten Bildes eine enorme Physis und Präsenz. Dazu lässt er die Eisenbahn nicht wie die Gebrüder Lumières

10 Mit dem Begriff »diegetisch-subjektiv« bezeichnet Christine Noll Brinckmann jene Realitätsebenen, welche nur einer einzelnen fiktionalen Figur zugänglich sind: subjektive Eindrücke oder Träume; vgl. Noll Brinckmann, Christine: »Diegetisches und nondiegetisches Licht«, in: Dies.: Farbe, Licht, Emphatie. Schriften zum Film 2, Marburg: Schüren 2014, S. 118f. Innerhalb der Filmgeschichte scheint sich diese Sequenz nicht nur auf den Film der Gebrüder Lumière zu beziehen, sondern auch auf die Eingangssequenz von Dziga Vertovs TSCELOWEK S KINOAPPARATOM (SU 1929), in welcher eine dramatische Eisenbahnscene mit dem Traum einer Frau verschaltet wird.

alltäglich einfahren, vielmehr inszeniert er eine mächtige Grenzüberschreitung, in welcher der Zug auf die bildparallel erscheinende Scheibenfront zurast – direkt auf uns zu (vgl. Abb. 2b) – und diese, nun wieder von der Seite betrachtet, vor unseren Augen zerbersten lässt.<sup>11</sup> Das Zersplittern der Scheibe fungiert – so ist die These – als eine Metapher für die Potenz und Wucht des 3D-Kinos, für die scheinbare Überwindung der zweidimensionalen Leinwand und das Eindringen von Körperlichkeit in den realen Raum des Kinosaals. Aktiviert wird dabei jenes Off, das sich *vor* der Leinwand befindet. Es geht hier nicht mehr um die Per-spektive im Sinne des Hindurch-Blickens durch ein transparentes Fenster, als vielmehr um einen scheinbar physischen Durchbruch, um die Suggestion eines Kollabierens der ansonsten diskret getrennten Räume. Eine Illusion ist bekanntlich zerbrechlich wie Glas – kaum zieht man die Brille ab, fällt der Palast zusammen und übrig bleibt ein unscharfes, mattes und flaches Bild, das mit der eigentlichen Flächigkeit und Materialität der Leinwand zusammenfällt.

Auf der Galerie der Bahnhofshalle aus dem Bildwörterbuch steht ein Passant, welcher nicht wie derjenige am Fahrkartenschalter in eine Handlung verstrickt, vielmehr versunken ist in einen Akt der Betrachtung (vgl. Abb. 1, rechts von der Nummer 13). Dieselbe Schraffur wie in der Nummer 40 macht die ausgesparte Fläche als mehr oder minder reflektierende Glasscheibe erkennbar. Indem sich auf dieser Fläche jedoch kein Dahinter abzeichnet und keine Aussicht eröffnet wird, könnten wir hier mit Roberto Benigni die Frage stellen: »Would you say he looks through the window or would you say he looks at the window« und mit Tom Waits antworten: »In this case you can say he looks at the window.« Die Pointe dieses Dialoges aus *DOWN BY LAW* (USA/BRD 1986, R: Jim Jarmusch) geht aus dem Handlungszusammenhang hervor, in welchem Roberto in einer Gefängniszelle eingesperrt in gebrochenem Englisch ankündigt: »I make a window« und dafür ein Rechteck mit Fensterkreuz auf die Wand zeichnet. Mit Robertos Zeichnung wird nicht mal eine auch nur scheinbare Durch-sicht im Sinne einer Per-spektive in die Tiefe des Raumes eröffnet, eher wird die unhintergehbare Flächigkeit und Opazität der Gefängnismauer bekräftigt.

Die Konzeption des Bildes als *finestra aperta* stammt bekanntlich von Leon Battista Alberti, der 1435 mit seinem Traktat über die Malerei das für die abendländische Kunstgeschichte dominant gewordene perspektivische Bildverständnis

---

11 Eine etymologische Konstellation: der Begriff der Schiene wie auch jener der Scheibe gehen auf den Wortstamm »skei-« zurück, was so viel heißt wie schneiden, trennen. (Zur selben Wortgruppe gehört das Adjektiv schütter, wozu als Grundbedeutung die Adjektive gespalten und zersplittert angegeben werden.)



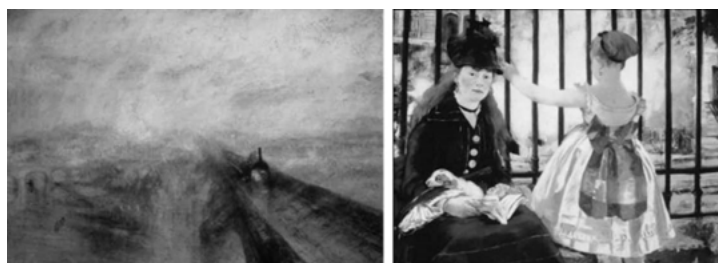
aufgegriffen und im Austausch mit den zeitgenössischen Künstlern und Architekten systematisiert hat.<sup>12</sup> Albertis Absicht war es, den Malern ein standardisiertes Mittel an die Hand zu geben, mit welchem unter Bedingungen der Zweidimensionalität der plausible Eindruck einer Raumtiefe und einer kontinuierlichen und homogenen Räumlichkeit erzeugt werden konnte. Dazu wurde die Malerei auf das wissenschaftliche Fundament der Euklid'schen Geometrie und Optik gestellt. Alberti geht von der Vorstellung eines Sehkegels aus, welcher – im Umkehrschluss – eine linearperspektivische Projektion der dreidimensionalen Welt auf eine zweidimensionale Fläche ermöglicht. Dieser Kegel entsteht dadurch, dass das Sehzentrum als ein einziger und unbeweglicher Punkt behandelt wird, in dem alle Lichtstrahlen gebündelt werden, die an den erblickten Oberflächen reflektieren. Das perspektivische Bild wird als planer Schnitt durch diesen sich im Raum ausbreitenden Sehkegel gedacht oder aber als transparente Scheibe, die diesen Kegel flächig durchschneidet. Die materielle Bildfläche – die Mauer, die Holztafel oder die Leinwand – soll dem Schein nach ihre faktische Opazität überwinden und einen Durchblick auf die *hinter* ihr erscheinende Welt eröffnen. Diese Bildkonstruktion bringt mit sich, dass zueinander parallele Linien wie etwa Fliesen oder Gleise im Gegenpol des Sehzentrums – im Fluchtpunkt – konvergieren. Dieser Fluchtpunkt wiederum begründet den Horizont, der zum blickenden Subjekt in einem stabilen Verhältnis steht. Die transparente Scheibe ist in der Konzeption des neuzeitlichen Bildes sowohl Metapher für das Gemälde selbst wie auch ein praktisches Instrument zur Erzeugung der räumlichen Illusion. Beim Studium der einzelnen Gemälde zeigt sich sofort, dass nicht einmal die Maler der florentinischen Renaissance dem strengen Projektionsparadigma zur Gänze Folge geleistet haben und gerade auch der Bruch mit perspektivischen Gesetzmäßigkeiten für künstlerische Interessen und dramaturgische Zwecke eingesetzt wurde. Im Rahmen der religiösen Malerei beispielsweise wurde oftmals die *Bildfläche* als ein besonderer Ort behandelt, ausgezeichnet als ein Ebene, die nicht nur durchblickt werden soll, sondern der gerade in ihrer Opazität eine spezielle Bedeutung zugewiesen wurde. Sie wurde etwa zum Ort eines heiligen Immerdars – Jesus am Kreuz zum Beispiel –, das sich den perspektivischen Gesetzmäßigkeiten widersetzt, sich raum-zeitlich gerade nicht verorten will und sich von der sich im illusionistischen Bildraum entfaltenden Historie abhebt.<sup>13</sup>

12 Vgl. Alberti, Leon Battista: Della Pittura. Über die Malkunst, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2002, S. 61-171.

13 Vgl. dazu z.B. Perrig, Alexander: »Masaccios ›Trinität‹ und der Sinn der Zentralperspektive«, in: Marburger Hefte für Kunstwissenschaft, 21. Bd, 1986, S. 11-43.

Folgt man der kanonisierten Kunstgeschichte, so ist es die Malerei der Moderne, welche das Transparenzideal der neuzeitlichen Malerei radikal infrage gestellt und sich der perspektivischen Repräsentation und der mit dieser einhergehenden Vorstellung eines kohärenten und homogenen Bildraums auf mannigfaltige Weise widersetzt hat. Erklären wir den Passanten auf der Galerie im Bildwörterbuch zum Besucher einer Ausstellung und geben ihm zum Anblick oder Ausblick William Turners *Rain, Steam and Speed – The Great Western Railway*, gemalt im Jahre 1844 (Abb. 3a).<sup>14</sup>

*Abbildung 3 a/b: Turner und Manet*



Quelle: William Turner: *Rain, Steam and Speed – The Great Western Railway*, 1844/  
Edouard Manet: *Gare Saint-Lazare*, 1873.

Die Bildfläche, die in ihrer traditionellen Funktion als gleichsam transparente Scheibe den Durchblick in eine fiktive Tiefe eröffnet hat, wird in der Moderne – exemplarisch an diesem Bild – reflexiv, unscharf, trübe und opak und besinnt sich zunehmend auf die Widerständigkeit ihrer Materialität und auf ihre eigentliche Flächigkeit. Die Anerkennung der eigenen Materialität zeigt sich Clement Greenberg zufolge hauptsächlich darin, »dass die plane Bildfläche den Versuchen widersteht, sie zu einem realistischen perspektivischen Raum hin zu durchstoßen« und dass die »Undurchdringlichkeit der Bildoberfläche« betont wird.<sup>15</sup> Farben lösen sich von ihren Objektzugehörigkeiten los und zeigen sich als die Materie, die sie sind – Farbe auf Leinwand –, aufgetragen in diesem oder jenem Duktus. Als solche erkunden sie ihre eigenen Wirkungen und dramaturgischen

14 Fünf Jahre später: 1849 wurden vom Schotten David Brewster erste fotografisch angefertigte stereoskopische Bilder veröffentlicht; vgl. Newhall, Beaumont: *Geschichte der Photographie*, München: Schirmer/Mosel 1989, S. 106.

15 Greenberg, Clement: »Zu einem neueren Laokoon (1940)«, in: Ders. (Hg.), *Die Essenz der Moderne. Ausgewählte Essays und Kritiken*, Hamburg: Philo Fine Arts 2009, S. 56-81, hier: S. 75 und S. 76.

sowie affektiven Möglichkeiten. Bei Turner steht die Entkoppelung von Farbe und Gegenstand im Zeichen *der* zentralen Erfahrung der Moderne – im Zeichen der Geschwindigkeit, bei der die Repräsentation des Raumes nicht mehr unabhängig von der Zeit seiner Erschließung zu denken ist.<sup>16</sup> Die Schnelligkeit der Eisenbahn, Dampfwolken, Staub und Lärm, die sie verursacht, bringen die Abstraktion vom Gegenständlichen gleichsam automatisch mit sich – das Auflösen der Konturen und das Verstellen, Verschwimmen bis Verschwinden des Horizonts mit der Konsequenz einer scheinbaren Abflachung des Raumes. Von einem Zusammenrücken der fiktiven Tiefenebenen spricht Greenberg in Bezug auf die Malerei der Moderne – bis dass sie schließlich »auf der einen realen materiellen Ebene der wirklichen Leinwandfläche zusammentreffen; dort liegen sie dann nebeneinander oder ineinandergreifend oder transparent übereinandergeschichtet.«<sup>17</sup> Das allmähliche Vorrücken der fiktiven Tiefenebenen, der Schichtung von bildparallelen Ebenen mit dem Effekt der Verflachung des illusionistischen Bildraumes kommt in Greenbergs Beschreibung auf der materiellen Ebene der Leinwandfläche nicht zum Stillstand. Vielmehr findet dieses Vorrücken eine Fortsetzung in der Neigung zur reliefartigen Ausstülpung der Bildfläche und zu einem Vordringen in den Raum des Betrachters hinein. Eine vibrierende Spannung entstehe, »wenn die Gegenstände versuchen, ihr Volumen gegen die Tendenz der realen Bildfläche zu behaupten, ihre eigene materielle Flächigkeit durchzusetzen und die Gegenstände zu Silhouetten zusammenzupressen.«<sup>18</sup>

In der Malerei von Edouard Manet (1832-1883) scheinen mir diese Tendenzen bereits besonders deutlich zum Ausdruck zu kommen. Erinnert sei an die *Olympia* (1863), an *Le Balcon* (1868) oder – um dem Motiv des Bahnhofes treu zu bleiben – an *La Gare Saint-Lazare* aus dem Jahre 1873 (Abb. 3b). Auszumachen ist zum einen eine deutliche Verflachung des Bildraumes durch ein Verstellen des perspektivischen Durchblicks in einen Tiefenraum. Dies geschieht durch eine Form der Schichtung von auf ihrer Opazität insistierenden bildparallelen Ebenen, wodurch eine Untiefe erzeugt und die Flächigkeit des Bildträgers herausgestrichen wird. Zum andern rücken die Gegenstände auf die vorderste Bildebene und damit auf uns zu. Die oftmals direkten und herausfordernden Blicke der Figuren aus dem Bild heraus unterstützen diese eher konfrontative Begegnung von Bild und Betrachter/in und aktivieren das vordere Off oder

---

16 Bereits die Maßeinheit und der Begriff des Stundenkilometers weist auf diese Verschränkung von Raum und Zeit hin.

17 C. Greenberg: Zu einem neueren Laokoon, S. 76.

18 Ebd.

Außerhalb des Bildes – jenen Ort, der dem Raum des Betrachters angehört.<sup>19</sup> Ein linearperspektivisch konstruiertes Bild lässt uns aus einer gesicherten Distanz in einen sich gleichsam hinter der Scheibe entfaltenden Tiefenraum hineinblicken. Durch die konfrontative Begegnung von Bild und Betrachter, welche mit der Auflösung des illusionistischen Raumes einhergeht, wird mit diesem voyeuristischen Verhältnis gebrochen. Diese Richtung auf die Betrachter/-innen zu wird in Manets Malerei aber nicht nur durch die bildparallele Schichtung von Ebenen, durch das Platzieren der Figuren an vorderster Front und durch deren herausfordernden Blicke erreicht, sondern auch durch den Trompe-l'œil-Effekt, den verzelte Bildelemente erzeugen. Es sind dies jene ausgearbeiteten Details – die seidene Schleife beispielsweise –, welche die Materie und den Ort aus dem sie entstehen, die Farbe und die Leinwand für kurze Zeit zu überwinden und aufgrund ihrer haptischen Qualität aus dem Bild zu springen scheinen. Die sichtbaren Pinselstriche aber lassen die Farbe nie gänzlich im bezeichneten Gegenstand aufgehen, sodass der intendierte Sprung aus dem Bild niemals gelingt. Die Illusion von ausgreifender Plastizität und Räumlichkeit bleibt bei Manet lediglich partiell und flüchtig, wodurch – wenn man so will – im Sinne Greenbergs keine Illusion erzeugt, vielmehr das »Illusorische der Illusionen« betont wird.<sup>20</sup>

Mit diesem Exkurs in die Malerei sollten grob drei zur Leinwand parallele Bildbereiche fokussiert worden sein. Erstens: Ein sich in die Bildtiefe staffelnder, ferner Raum, der sich insbesondere in der linearperspektivischen Bildkonzeption eröffnet und explizit als Sicht-Raum deklariert ist. Es ist dies ein Raum, der sich *hinter* der ästhetischen Grenze befindet oder aber *hinter* der imaginierten Scheibe und somit aus einer gesicherten Distanz betrachtet werden kann. Zweitens: die materielle und opake Bildfläche selbst, die Leinwand, welche die Grundlage oder Bedingung ist von jeder räumlichen Repräsentation. Sie *ist* die ästhetische Grenze beziehungsweise deren Materialisierung und hängt als Leinwand an der Wand oder fällt mit der Wand zusammen. Und drittens: Ein naher Raum, der sich modellierend aus der materiellen Bildfläche hinauszustülpen, in Richtung des Betrachters auszugreifen scheint und dadurch die gesicherte ästhetische Distanz spielerisch infrage stellt. Zwischen diesen drei Bereichen, die innerhalb der Malerei ausgemacht werden können, bewegt sich auch das stereoskopische Bild mit *seinen* medialen Möglichkeiten.

---

19 Eine Systematisierung der verschiedenen Off-Screen-Bereiche hat Philippe Dubois in Bezug auf die Fotografie unternommen; vgl. Dubois, Philippe: Der fotografische Akt. Versuch über ein theoretisches Dispositiv, Amsterdam 1998.

20 C. Greenberg: Zu einem neueren Laokoon, S. 76.

Als »verstörendes Phänomen auf der Grenze zwischen Flächenbild und Raum« fasst Jens Schröter das 3D-Bild und beschreibt seine Wirkung mit dem »Paradox einer flachen Tiefe«. <sup>21</sup> Dieses Paradox wird hervorgerufen durch den Effekt der Schichtung von Raumscheiben oder bildparallelen Ebenen, die sich in den Tiefenraum hineinzustaffeln oder in den näheren Raum heraus aufzubauen scheinen und trotz ihres räumlichen Charakters der Fläche entspringen, letztlich an sie zurückgebunden bleiben. Es entstände der Eindruck, »mehrere materielle Bildebenen hintereinander zu sehen« – so Stephan Günzel, der in der Schichtung von Flächenebenen den Schlüssel für das Verständnis des 3D-Bildes sieht. <sup>22</sup> Diese Seherfahrung sei zunächst als alles andere als natürlich empfunden worden. Sie gemahnte allenfalls – nach Jonathan Crary – an die Staffelung von flächigen Kulissen oder aber Bildgründen auf Theaterbühnen. <sup>23</sup> In Martin Scorseses Filmgeschichte nun findet der 3D-Film einen Ursprung in Georges Méliès' Filmproduktion, in der dieses Stereoskopie-historisch prominente und oft als zu künstlich kritisierte Phänomen des Pappkarton- oder Cardboard-Effekts bereits aufzufinden ist. Der raffinierten Ausgestaltung und Weiterentwicklung dieses Staffelungs- und Schachtelungsprinzips widmet Martin Scorsese mit seinem Team die höchste Aufmerksamkeit. Während die hintereinander gestaffelten Bildgründe durch die filmische Aufzeichnung von Georges Méliès verflacht und gleichsam zur bewegten Malerei wurden, so vermögen es die transplanen Bilder in Scorseses Film, diese Kulissen auseinanderzuzerren und den Leerraum beziehungsweise die Ausdehnung *zwischen* den Flächen wahrnehmbar zu machen. Der Transfer der zweidimensionalen Kulissen ins transplane Bild wird auf der Ebene der *Mise en Scène* besonders explizit vollzogen, wenn Scorseses 3D-Kamera die Dreharbeiten von Georges Méliès durch ein Aquarium hindurch beobachtet – durch jenes voluminöse, gläserne Gefäß in Form eines Kubus, das als Metapher des transplanen oder aber 3D-Bildes verstanden werden kann.

Von einer »verstörenden Greifbarkeit« des Raumes um die Dinge herum schreibt Jonathan Crary angesichts von frühen stereoskopischen Aufnahmen. <sup>24</sup> Und in der Art und Weise, wie der Raum *zwischen* den Oberflächen der Dinge oder aber

---

21 J. Schröter: 3D. Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des Technisch-Transplanen Bildes, S. 49 und 53.

22 Günzel, Stephan: »Das Verlangen nach Tiefe«, in: Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films, S. 67-98, hier S. 77.

23 Vgl. ebd. und Crary, Jonathan: Techniken des Betrachters, Dresden: Verlag der Kunst 1996, S. 129.

24 J. Crary: Techniken des Betrachters, S. 129.

den Schichten, wie der leere Zwischenraum wahrnehmbar gemacht werden kann, liegt wohl noch immer eine Hauptattraktivität des 3D-Films. In HUGO ist eine ganze Reihe von Leitmotiven auszumachen, welche diesen Raum zwischen den Dingen artikulieren oder aber der Leere eine Plastizität verleihen. Und diese Motive sind vom Bezauberndsten: Der durch den freien Raum flöckelnde Schnee, der feine Staub, der aufwirbelt, wenn der Spielzeughändler seine Auslage neu arrangiert, der Hauch des Atems in der Kälte, das verführerische Dämpfchen eines Kaffees oder von noch warmen Croissants, Zigarettenrauch und Aschenstaub und – immer wieder – Wolken in unterschiedlichsten Farben und Dichten, die aus allen möglichen Löchern dampfen. Diese Phänomene zeichnen sich nicht nur durch ihre Kontingenz und Flüchtigkeit aus, sondern auch durch Semitransparenz. Nehmen wir die Phänomene wahr, so schauen wir sie an und nehmen ihre Materialität zur Kenntnis, zugleich schauen wir durch sie hindurch. Die freie Durchsicht ist zwar gestört, doch nicht verhindert, wie angesichts opaker Dinge, an deren Oberflächen das Licht und der Blick zur Gänze abprallen.

Im Gegensatz zu diesen aufgezählten Elementen ist die Scheibe als physischer Gegenstand zwar fest und undurchdringlich,<sup>25</sup> als visuelles Phänomen jedoch in vergleichbarer Weise semitransparent und ebenfalls dazu geeignet, Zwischenräume zu markieren. Außerhalb des theoretisch Idealen ist eine Scheibe selten zur Gänze transparent. Je nach Lichtdifferenzen in den Räumen, die sie trennt, entstehen Reflexionen, die den Durchblick stören. Scheiben sind oft schmutzig, fettverschmiert, verkratzt, beschlagen und gesprungen. Sie tragen Spuren der Handlungen, die an ihnen verübt worden sind. Wie alle anderen semitransparenten Phänomene lenkt auch sie den Blick durch sie *hindurch* und macht dabei gleichzeitig auch auf sich selber aufmerksam – das heißt: auf ihre eigene Erscheinung, ihre Form und Materialität; das wäre dann der Blick an sie *heran*. Ziehen wir die Schichtdefinition des transplanen Bildes wieder heran, so besteht die Funktion der semitransparenten Scheibe darin, den Blick auf die dahinterliegenden Schichten und Bildgründe oder aber wieder Scheiben freizugeben. So können sich Räume hinter Räumen eröffnen und das Schichtenprinzip des transplanen Bildes kann selbstreflexiv bis ins Unendliche auf die Spitze getrieben werden.

---

25 Wechselt die Kamera in zwei durch eine Scheibe getrennten Räumen die Seite, so wird in HUGO meist ein Schnitt gesetzt und die Scheibe als Grenze respektiert. Die einzige Ausnahme, die mir aufgefallen ist, erscheint im Auftakt zur Schlusssequenz des Films, wo die Fensterscheibe zum Haus der Familie Méliès ihre Festigkeit kurz auflöst, um der fliegenden Kamera bei ihrer Flucht in die Tiefe einen Durchgang zu gewähren.

Das Auftreten von Scheiben im 3D-Film ist immer wieder besonders verblüffend – ganz im Sinne eines naiven Staunens über Zauberei beziehungsweise über die Fähigkeit einer Kunst und eines technischen Mediums, diese andere Materialität so brillant und täuschend echt zu formen. Noch besser als ein Seidenkleid, ein Blechspielzeug oder aber anderes eignet sich in D3D – so scheint mir – die Scheibe als bestechendes Trompe-l’œil. An der Grenze der Sichtbarkeit verunsichert uns ihre Erscheinung darüber, ob hier etwas ist oder nur Zwischenraum, und lenkt auf diese Weise die Aufmerksamkeit auf unsere eigene Sehaktivität, auf unser tastendes Blicken, das angesichts der in 3D fortgesetzten Großaufnahme feinste Reflexionen und Unregelmäßigkeiten auszumachen vermag. Gerade dadurch, dass hier fast gar nichts ist, wird eine gesteigerte visuelle Intensität und Augenlust geschaffen. Die »verstörende Greifbarkeit« der repräsentierten Scheibe bekräftigt nur mehr ihre Unantastbarkeit und damit auch die bis in verblüffende Nähe verschiebbare, jedoch physisch undurchdringbare Grenze, die sich fortlaufend zwischen illusionistischer und tatsächlicher Räumlichkeit aufbaut.

