



## **Interferenzen: Filmischer Raum und Zuschauerraum in PEEPING TOM (1960)**

*Rayd Khouloki, Universität Hamburg*

### **Einleitung**

Der vorliegende Aufsatz beschäftigt sich mit dem Verhältnis von filmischem Raum und Zuschauerraum. Einleitend folgen einige Thesen, die Christian Metz in seinem Artikel *Zum Realitätseindruck im Kino*<sup>1</sup> formuliert hat. Die daraus hervorgehenden Überlegungen zu Grenzen und Entgrenzungen von filmischem Raum und Zuschauerraum im Kino werden anschließend anhand der Analyse der Anfangssequenz von PEEPING TOM näher untersucht, um aufzuzeigen, wie durch die filmische Darstellung ästhetisch Interferenzen zwischen beiden an sich integralen Räumen erzeugt werden können. Am Ende werden Szenen aus anderen Filmen analysiert, um weitere Perspektiven auf diese Fragestellung zu eröffnen.

### **Zum Verhältnis von filmischem Raum und Zuschauerraum**

In der Regel werden filmischer Raum und Zuschauerraum vom Zuschauer jeweils als integrale Räume wahrgenommen. Anders als im Theater, bei dem die Bühne und der Zuschauerraum Teile eines homogenen Raums sind, stellt der filmische Raum einen virtuellen Raum dar. In Abgrenzung zum Theater beschreibt Metz den Raum des Films folgendermaßen:

Das kinematographische Ereignis ist im Gegensatz dazu völlig unreal, es spielt sich in einer anderen Welt ab; das nennt Michotte die ‚Dissoziierung der Räume‘: der Raum der Diegese und der des Saales (der den Zuschauer umschließt) sind inkommensurabel, keiner der beiden schließt den anderen ein oder beeinflusst ihn, alles läuft ab, als hielte eine unsichtbare, jedoch feste Trennwand sie in totaler Isolation. (Metz 1972: 30)

Diese Trennung kann zunächst als auf technischen Voraussetzungen basierend betrachtet werden. Der visuelle Teil des Films entsteht durch projiziertes Licht auf der Leinwand, das

---

<sup>1</sup> Der Artikel erschien das erste Mal in *Cahiers du Cinéma*, Paris, Editions de l'Étoile, Nr. 166-167, Mai-Juni 1965, S. 75-82.

sich dort für den Zuschauer als bewegte Bilder manifestiert. Aus der Kombination von Bild und Ton konstruiert der Zuschauer einen filmischen Raum. Nichts von dieser dargestellten Welt sei, so Metz, haptisch erfahrbar, was die Trennung der beiden Räume vollkommen mache. Im Gegensatz dazu steht das Theater mit den tatsächlich anwesenden Gegenständen, Schauspielerinnen und Schauspielern auf der Bühne. Metz setzt hier filmischen Raum und „Raum der Diegese“ implizit gleich. Den Begriff der Diegese erläutert Metz nicht näher. Entscheidend für den vorliegenden Zusammenhang ist, dass der filmische Raum die Konstruktion eines dreidimensionalen Raums durch den Zuschauer auf der Basis der filmischen Darstellung durch Bild, Montage und Ton bezeichnet.

Die Diegese umfasst jedoch mehr als das. Nach Wulff unterteilt sie sich in vier Schichten: „*physikalische Welt*“, „*soziale Welt*“, „*Wahrnehmungswelt*“ und „*moralische Welt*“ (Wulff 2007: 40ff.). Die physikalische Welt umfasst natürliche Gesetzmäßigkeiten, nach denen die dargestellte Welt funktioniert. Wulff nennt hier die Schwerkraft als Beispiel, die je nach Genre auch aufgehoben sein kann. Die Welt des Films erscheint ebenfalls als Gegenstandswelt, die von Figuren wahrgenommen wird. Dies geschieht auf direktem Weg, wenn etwas unmittelbar filmisch dargestellt werden kann und indirekt, wenn aus der filmischen Darstellung auf etwas geschlossen werden kann, wie etwa Gerüche. Die soziale Welt meint die Strukturiertheit des dargestellten gesellschaftlichen Kontextes der Figuren mit ihren Regeln und Bedeutungen. Die diegetische Welt konstituiert sich außerdem in der Regel durch moralische Wertmaßstäbe, nach denen die Figuren handeln beziehungsweise ihnen zuwider handeln und die mit der des Zuschauers äquivalent sein können. Es sei hier darauf hingewiesen, dass die letzten drei Schichten eng miteinander verschränkt sind. Vor allem soziale und moralische Welt sind nicht getrennt voneinander denkbar. Aber auch die Wahrnehmungswelt bleibt nicht nur auf die Wahrnehmung von Sinnesreizen beschränkt, weil Wahrnehmungen immer mit Bedeutungszuschreibungen verknüpft sind und dadurch mit der sozialen Welt in Zusammenhang gesehen werden müssen.<sup>2</sup>

Zu klären wäre nun noch, in welchem Verhältnis filmischer Raum und diegetischer Raum zueinander stehen. Der Begriff des filmischen Raums bezeichnet die Möglichkeit des Films, durch seine audiovisuellen Gestaltungsmittel den Zuschauer zur Konstruktion eines dreidimensionalen Raums zu veranlassen. Diese Möglichkeit bildet den Grund für die Konstruktion einer diegetischen Filmwelt. Die jeweils spezifischen Gestaltungen der audiovisuellen Fragmente und ihrer Anordnung durch die Montage stellen nicht bloß einen technischen Aspekt dar, sondern setzen den Zuschauer, etwa über Kameraperspektiven, Montage etc., in ein spezifisches Verhältnis zu der diegetischen Welt und tragen dadurch maßgeblich zur affektiven Wirkung und Bedeutungsgenerierung bei.

---

<sup>2</sup> Zur Problematik des Begriffs sei hier auf den Band *Diegese* der Zeitschrift *montage/av* (16/2/2007) verwiesen, in dem sich diverse Autorinnen und Autoren um eine genauere Begriffsbestimmung bemühen.

Doch zunächst noch einmal zurück zu Metz' Ausführungen. Interessant ist, dass Metz den Begriff des Irrealen verwendet. Der Begriff der Realität, der hier als ein gradueller verstanden wird, ist zentral bei seiner Unterscheidung von Zuschauerraum und der Welt des Films:

Eine Darstellung, die zu wenig Hinweise auf die Realität enthält, besitzt keine ausreichenden Symptome dafür, dass die Fiktion Gestalt annimmt; eine Darstellung, die die Totalität des Realen enthält, wie es beim Theater der Fall ist, zeigt sich der Perzeption als Reales, das das Irreale imitiert und nicht als realisiertes Irreales. [...] Die totale Realität des Geschehens ist im Theater größer als im Kino, aber der Teil der Realität, die der Fiktion gehört, ist im Kino größer als im Theater. (Metz 1972: 34)

Theater und Film konstituieren ihre fiktionalen Welten über ein relationales Gefüge von Realität und Irrealität. Metz meint in diesem Zusammenhang mit Realität Materialität und mit Irrealität das Dargestellte. Wird zum Beispiel im Theater dargestellt, dass sich die Figuren auf dem offenen Meer befinden, kann nur rudimentär über Kulissen und die Schauspieler darauf verwiesen werden und der Zuschauer weiß, dass Meer gemeint ist. Im Film kann die Darstellung mit mehr Realitätsindizien umgesetzt werden. Die fotografische Abbildungsgenauigkeit, die Montage und die Möglichkeit der Kamerabewegung können einen realistischeren Eindruck der Situation ‚auf dem offenen Meer‘ erzeugen, obwohl das filmische Bild auf materieller Ebene nur aus reflektiertem Licht besteht. Das Verhältnis von starkem Realitätseindruck einerseits und materieller Ferne des Films zum Gegenstand der Darstellung (oder Irrealität) andererseits machen Metz zufolge die Faszination des Kinos aus.

In welcher Weise kann der Film trotz oder gerade wegen dieser Irrealität das Verhältnis von filmischem Raum und Zuschauerraum gestalten? Sehr häufig, vor allem im populären Film, versucht die Inszenierung, eine immersive<sup>3</sup> Wirkung zu erzeugen. Die Inszenierung versucht, den Zuschauer in die fiktionale Welt des Films ‚hineinzuziehen‘. Seine Position in einem eigenen Raum, dem Zuschauerraum, soll dabei dem bewussten Erleben möglichst nicht präsent sein.

Der Film kann aber eventuell über bestimmte Darstellungsmodi die Grenze zum Zuschauerraum auf den Ebenen der Wahrnehmung und der Bedeutung aufweichen oder überschreiten. Nicht Immersion, also die Hegemonialstellung des filmischen Raums in der Wahrnehmung des Zuschauers, stellt das Ergebnis dar, sondern eine scheinbare Verschmelzung oder Verschränkung der Räume, indem die Position des Zuschauers und darüber implizit der Zuschauerraum in die filmische Darstellung mit einbezogen wird. Der

---

<sup>3</sup> Immersion wird hier im Sinne von Oliver Grau verstanden: „Die hierdurch mögliche Suggestion, die den Betrachter gewissermaßen in den Bildraum eintauchen lässt, vermag die Subjekt-Objekt-Beziehung für einen gewissen Zeitraum aus den Angeln zu heben und dem ‚Als-Ob‘ im Bewusstsein Konsequenz zu verschaffen. Diese sinnliche und rezeptive Verbindung zum Bild soll hier als ‚Immersion‘ bezeichnet werden“ (Grau 2001: 23f.).

Zuschauer erlebt seine Rolle im Rezeptionsprozess als eine bewusste Teilhabe. Dem Zuschauer wird hier eine aktive Rolle suggeriert, wobei ihm aber stets bewusst ist, dass er aufgrund der Trennung von filmischem Raum und Zuschauerraum keine wirkliche aktive Rolle einnehmen kann. Das Spiel mit Verführung, Versprechungen und Suggestion liegt der Faszination des Kinos zugrunde und die Situation des ‚Als-ob‘ impliziert die Kommunikationssituation von Film und Zuschauern. Mit ihr erklärt sich der Zuschauer gewissermaßen einverstanden, wenn er sich einen Film anschaut. Sie gewährleistet auch, dass der Zuschauer vor den Ereignissen auf der Leinwand sicher ist und nicht eingreifen muss. Dass der Film andererseits tatsächlich an den Zuschauer adressiert ist, ergibt sich aus der Rezeptionssituation im Kino, das als Ort der Aufführung und Rezeption immer schon einen Teil der Zuschaueradressierung des Films bildet.

Dieses selbstreflexive Moment der suggerierten aktiven Rolle ist der entscheidende Aspekt, dem in diesem Aufsatz nachgegangen werden soll. Am filmästhetischen Material wird zu belegen sein, welchen Inszenierungsformen Bedeutungen zugeschrieben werden können, die dieses Moment erzeugen. PEEPING TOM stellt dabei insofern einen geeigneten Untersuchungsgegenstand für diese Fragestellung dar, als er das Verhältnis von Zuschauer, Produzent und Film im Film direkt thematisiert. Der Film erzählt die Geschichte eines jungen Mannes, der Frauen mit einem im Standbein eines Kamerastativs eingebauten Messer ermordet und sie dabei filmt. Das Stativ mit dem daran befestigten Messer ist wiederum an der Kamera befestigt, mit der er filmt, die er also selbst führt. Der Mann ist gleichzeitig Kameramann und damit Produzent filmischer Bilder, Rezipient seiner eigenen produzierten Filme und Täter im Akt des Filmens. Der Zuschauer erfährt die Produktion dieser Aufnahmen visuell direkt über den Sucher der Kamera, der durch eine Maske (ein *Cache* mit Fadenkreuz auf der Einstellscheibe) für den Zuschauer sichtbar angezeigt wird. Die Opfer schauen direkt in die Kamera und damit den Filmenden und die Zuschauer an. Mit Zuschauer ist in diesem Fall sowohl der Zuschauer im Kino als auch der Zuschauer in der Erzählung des Films, also der Protagonist, gemeint, wenn er sich die Filme anschaut.

Die dichotomen Zuschreibungen von Zuschauerraum und filmischem Raum, wie sie in der Wahrnehmung des Zuschauers sowie der nicht sichtbaren darstellenden Instanz ‚Kamera‘ und der Darstellung selbst normalerweise zum Ausdruck kommen, treffen bei den Mord-szenen in PEEPING TOM auf den Ebenen der Erfahrung und der Bedeutung nicht eindeutig zu. Die Kamera als Mittel der Darstellung einer filmischen Welt, die in der Regel in der Wahrnehmung des Zuschauers weder als Apparatur präsent noch indirekt über die Aktionen wahrnehmbar sein soll, wird in PEEPING TOM über verschiedene Indizes sichtbar.

Die spezifische Anordnung von Geschichte und Inszenierung in PEEPING TOM bildet dabei einen Sonderfall, dessen Analyse Aufschluss über die Möglichkeiten des Kinos gibt, die Grenze zwischen filmischem Raum und Zuschauerraum zu verwischen. Der Unterschied zwischen den Strukturen der Inszenierung, wie sie in PEEPING TOM vorliegen, und einer direkten Ansprache des Publikums durch eine Figur des Films wie in FIGHT CLUB, in

dem eine Figur dem Zuschauer etwas über eine andere Figur beziehungsweise ihr *Alter Ego* erzählt, oder in *HIGH FIDELITY*, in dem der Protagonist dem Zuschauer regelmäßig seine Probleme und seine Sicht der Dinge kundtut und dabei direkt in die Kamera schaut, liegt in einer suggestiven Entgrenzung von Zuschauerraum und diegetischem Raum und in einer sich entwickelnden Form von ‚Komplizenschaft‘ beider Räume.<sup>4</sup> Spricht eine Figur den Zuschauer direkt an, erzeugt das zwar einerseits eine Überschreitung der Grenze von diegetischem Raum zum Zuschauerraum, es bleibt aber auf der Ebene der Kommunikation ein klar abgegrenztes Kommunikationsverhältnis, ein Gegenüber von Figur und Zuschauer. Subtiler und schwerer begrifflich fassbar sind die zumeist allein durch die Kameraarbeit und eventuell noch den Ton<sup>5</sup> erzeugten Grenzüberschreitungen. Der Kamerablick suggeriert Intentionalität, obwohl er keiner Figur der diegetischen Welt zugeordnet zu sein scheint. Diesen Blick eignet sich der Zuschauer zwangsläufig an, allerdings ohne eine Distanzierung durch die Zuschreibung zu einer Figur vornehmen zu können.

Doch in welcher Weise muss die Kamera agieren, damit diese Distanzlosigkeit und Entgrenzung erreicht wird? Diese Frage steht im Zentrum der folgenden Analyse, die sich aus pragmatischen Gründen auf den Anfang von *PEEPING TOM* konzentriert. Da sich die beschriebene Entgrenzung sequenziell über die Inszenierung entwickelt, erfordert die Analyse ein kleinschrittiges Vorgehen. Der Film thematisiert bereits in der ersten Szene durch *mise-en-scène*, *mise-en-image* und die Montage sehr komplex das Verhältnis von Film und Zuschauer. Aus der Sequenzialität<sup>6</sup> des Mediums Film resultiert ein prozessualer Charakter der Filmrezeption, die methodisch berücksichtigt werden muss. So wird analytisch versucht, Einstellung für Einstellung einen idealen Rezeptionsprozess zu rekonstruieren, das heißt die Bedeutungsstrukturen, die der Film entwickelt, zu explizieren. Die Analyse des Filmanfangs von *PEEPING TOM* geht rekonstruktionslogisch der Frage nach, wie Entgrenzungen zwischen Zuschauerraum und filmischem Raum erzeugt werden können.

### **Analyse des Filmanfangs von *PEEPING TOM***

Die Produktionslogos und die Namen der Produzenten, die zu Beginn von *PEEPING TOM*<sup>7</sup> zu sehen sind, werden in der Analyse nicht berücksichtigt.<sup>8</sup> Die darauf folgende Einstellung bildet die erste, die einen Ausschnitt der diegetischen Welt des Films zeigt.

---

<sup>4</sup> An dieser Stelle deutet sich eine Gleichsetzung von Zuschauer und Zuschauerraum an, die darin begründet liegt, dass ein Zuschauerraum zwar architektonisch betrachtet auch ein Zuschauerraum ist, wenn sich keine Zuschauer dort befinden, er aber erst seine Funktion erfüllt, wenn ein Film von Zuschauern rezipiert wird. Der Begriff bezeichnet also nicht einen Ort im architektonischen Sinne, sondern die dem Medium Film implizite Position und Rolle des Zuschauers.

<sup>5</sup> Dialog wird hier nicht einbezogen, da ich mich hier auf die nicht-sprachlichen Darstellungsformen konzentrieren möchte. Eine Untersuchung sprachlicher Äußerungen müsste gesondert vorgenommen werden. Mir scheinen sie in diesem spezifischen Zusammenhang aber von untergeordneter Bedeutung zu sein.

<sup>6</sup> Zum Begriff der ‚Sequenzialität‘ siehe Khouloki 2009.

<sup>7</sup> Der Untersuchung liegt die DVD-Fassung mit dem deutschen Verleihtitel *AUGEN DER ANGST* von *Universal Pictures* und *Studio Canal* aus dem Jahr 2005 zugrunde.

*Die 1. Einstellung: das Auge und der monokulare Blick als Metapher*

Nach einem harten Schnitt wird ein geschlossenes Auge in einer Detailaufnahme von vorne sichtbar. Aufgrund der deutlich erkennbaren Form des Auges, der teilweise sichtbaren Augenbraue und der Nasenwurzel kann das Auge als rechtes Auge eines Menschen identifiziert werden. Offen bleibt, ob es sich um das Auge eines Mannes oder einer Frau handelt, da der Bildausschnitt zu eng gefasst ist, um die Person identifizieren zu können. Das Zucken des Augenlides lässt darauf schließen, dass die Person nicht schläft. Nach zwei bis drei Sekunden öffnet sich das Auge, zuerst ein Stück, dann weitet es sich, als wenn die Person die Augen aufreißt, wobei der Ausdruck durch die eingeschränkte Sicht auf das Gesicht nicht eindeutig interpretiert werden kann. Es kann sich um einen angstgeweiteten, gierig-lüsternen und/oder neugierigen Blick handeln. Das Auge ist gut ausgeleuchtet, aber an der Augenbraue und der Nase sind Schatten sichtbar, sodass die Lichtsetzung eine Art *Spot* auf das Auge suggeriert. Obwohl das Auge frontal zu sehen ist, scheint der Blick nicht direkt in die Kamera gerichtet zu sein. Die Blickrichtungen von der Kamera auf das Auge und von dem Auge in Richtung der Kamera sind dadurch nicht reziprok in dem Sinne, dass Kamera/Zuschauer und der Blick des Auges auf einer Blickachse liegen.

Ein dissonanter metallischer Klang, vermutlich durch ein Saiteninstrument und ein Becken erzeugt, setzt plötzlich ein und klingt langsam ab. Das Saiteninstrument setzt erneut mit einem dissonanten verzerrten Ton ein, als sich das Auge öffnet. Der Musikeinsatz zu Beginn der Einstellung und der erneute Einsatz erfolgen plötzlich.

Diese Einstellung eröffnet die diegetische Welt des Films mit einem stark symbolisch aufgeladenen Bild. Als Symbol bedeutet ein Auge etwa Erkenntnis, Vorsehung und Kontrolle. In religiösen und spirituellen Zusammenhängen wird das Auge auch als Symbol für das allsehende Auge Gottes und dessen Wachsamkeit verwendet.<sup>9</sup> Weiterhin verweist die Darstellung eines Auges auf den monokularen Blick und nicht den stereoskopischen binokularen Blick des Menschen. So wird nicht das natürliche Sehen, sondern der Blick auf einer allgemeinen Ebene thematisiert, da die Monokularität zum Beispiel auch vielen optischen Apparaten zugrunde liegt (Kameras, Spion an einer Tür, Zielvorrichtungen, etc.),

---

<sup>8</sup> Um diese Methodik zu verfeinern, müsste noch näher diskutiert werden, was zu einem Filmanfang überhaupt dazugehört. Gehören das Produktionslogo und die Credits grundsätzlich dazu oder nur unter bestimmten Umständen, zum Beispiel wenn sie einen Bestandteil des Bildes darstellen, der einen Ausschnitt aus der diegetischen Welt des Films zeigt? An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass bei den ersten drei Einstellungen noch nicht von Interferenzen gesprochen werden kann. Die relativ langen Analysen rechtfertigen sich durch die rekonstruktionslogische Methodik, mit der hier aufgezeigt werden soll, wie PEEPING TOM spezifische Bedeutungsstrukturen entwickelt, die schließlich diese Interferenz ausbilden.

<sup>9</sup> Vgl. den Eintrag zu ‚Auge‘ in *Metzler Lexikon literarischer Symbole* und *Themen und Motive in der Literatur*. Interessante Ausführungen zur privilegierten Stellung des Sehens unter den Sinnen finden sich in Rudolf Kerstings *Wie die Sinne auf Montage geben. Zur ästhetischen Theorie des Kinos/Films*, in dem er die kulturhistorische Entwicklung der Bedeutung des Sehens skizziert und vor allem dessen Funktion der Kontrolle und Distanzierung hervorhebt (vgl. Kersting 1989: 33ff.).

also Apparaten, die der Erkenntnis und der Kontrolle dienen.<sup>10</sup> Hingegen würde eine Detailaufnahme eines Augenpaares den Blick einer Figur zeigen, da mehr vom Gesicht sichtbar würde. Der Blick wäre stärker in Bezug auf eine konkrete Figur psychologisiert, da einem Gesichtsausdruck in der Regel Emotionen zugeschrieben werden.

Die ungewöhnliche visuelle Nähe zu dem Auge wirkt dabei schon deshalb beunruhigend, weil es sich um ein sehr sensibles Organ handelt und in der Regel niemand einem weit aufgerissenen Auge so nahe kommt, dass es so detailliert zu sehen ist. Der verzerrte Ton verstärkt den Eindruck einer düsteren Atmosphäre und besetzt diese durch die extreme Nähe geprägte Darstellung auf der visuellen Ebene zusätzlich negativ. Das Öffnen des Auges fällt zeitgleich mit der Eröffnung der diegetischen Welt zusammen und könnte folglich als Metapher für den Blick des Zuschauers interpretiert werden, der sich auf die monokular aufgenommen und entsprechend zweidimensional wiedergegebenen Ereignisse auf der Leinwand richtet. Auffällig ist weiterhin die Dynamik der Einstellung. Da sich das Auge weitet und in eine bestimmte Richtung zu schauen scheint, stellt sich die Frage, worauf es gerichtet ist und welche Intention oder Reaktion die Bewegung möglicherweise ausdrückt.

Die Ausleuchtung und die Musik verorten das Symbol des Auges in einen geheimnisvollen, fast bedrohlich wirkenden Zusammenhang. Sehen und Gefahr werden hier miteinander verschränkt, und da keine Person identifizierbar ist, wird dieser Zusammenhang zunächst keinem erkennbaren Individuum in einem konkreten Kontext zugeschrieben, sondern über die symbolisierende Inszenierung eines Auges mit einem Anspruch auf Allgemeingültigkeit dargestellt. Durch die visuelle Isolation des Organs des Auges vom Rest des Körpers durch eine Detailaufnahme wird nicht nur der fokussierte Blick gezeigt, sondern der Blick selbst auch durch die Apparatur der Kamera fokussiert und die anderen Sinne marginalisiert. Sowohl die Darstellung als auch das Dargestellte wirken dadurch statisch, fast fixiert. Die Tonspur prägt die Einstellung atmosphärisch zwar stark, indem sie eine unheilvolle Stimmung sehr wirkungsvoll unterstützt, die visuelle Fokussierung dürfte aber in der Regel größtenteils die Aufmerksamkeit des Zuschauers binden.

Die erste Einstellung des Films, die einen Ausschnitt der diegetischen Welt zeigt, ist insofern ungewöhnlich, als sie den Zuschauer mit etwas Vertrautem aus so extremer visueller Nähe konfrontiert, dass das Dargestellte einerseits eine symbolische Überhöhung erfährt und auf der anderen Seite auf der affektiven Ebene eine unangenehme Distanzlosigkeit erzeugt. An dieser Stelle kann noch nicht von einer Interferenz gesprochen werden. Die Analyse der ersten Einstellung bildet die Voraussetzung, um zu rekonstruieren, wie der Film seine Bedeutungsstrukturen und damit die Interferenzen im weiteren Verlauf entwickelt.

---

<sup>10</sup> In Zeiten, in denen 3D wiederbelebt wird, stellt die Monokularität der Kamera zumindest bei Kinofilmen allerdings keine Selbstverständlichkeit mehr dar.

### 2. und 3. Einstellung: Vorbereitung des *point-of-view-shots* des Kameraauges

Die zweite Einstellung zeigt eine Totale mit leichter Aufsicht von einer menschenleeren Straße ohne Verkehr bei Nacht. Laternen und erleuchtete Fenster bilden weitere Lichtquellen. Nur eine Frau steht etwas lustlos, anscheinend wartend, vor einem beleuchteten Schaufenster. Die Kamera bleibt die ganze Einstellung über statisch. Schritte sind zu hören. Die Musik geht in ein leises aber unheilschwangeres Klaviermotiv über. Aus dem linken unteren Off kommt eine Person, die aufgrund der Lichtverhältnisse aber nicht deutlich erkennbar ist. Ein melodisches, heiteres Pfeifen einer Person ist deutlich im auditiven Vordergrund zu hören, ohne dass es direkt einer Figur zugeordnet werden kann. Die sichtbare (nicht identifizierbare) Person – Frisur und Körperbau deuten auf einen Mann hin – hält ungefähr in der Mitte des Bildvordergrunds kurz an. Er ist nur von hinten zu sehen.

Diese Einstellung bedeutet zunächst einen radikalen Wechsel der Einstellungsgröße von einer Detailaufnahme zu einer Totalen. Beide Einstellungsgrößen haben aber gemeinsam, dass keine Person deutlich erkennbar ist. Die Lichtverhältnisse, die durch einzelne Spots und dadurch klar trennbare helle und dunkle Stellen gekennzeichnet sind, lassen darauf schließen, dass die Ausschnitte beider Einstellungen demselben Raum-Zeitgefüge angehören. Die Einstellung ist aber nicht als *point-of-view-shot* markiert und bildet einen starken Kontrast zu der Enge der Detailaufnahme, die eine Verifizierung eines räumlichen Zusammenhangs nicht ermöglicht, sodass die Wahrnehmung dieser Einstellung als Gegenschuss zu dem Blick des Auges aus der vorhergehenden Einstellung nicht zwingend ist. Trotz der ähnlichen Lichtverhältnisse und des andauernden Klanges aus der vorhergehenden Einstellung stehen beide Einstellungen weitgehend zusammenhanglos nebeneinander, da auf der Blickachse kein räumlicher Zusammenhang herstellbar ist. Die Totale bietet einen guten Überblick über die Straße und scheint, so legen es jedenfalls filmische Konventionen nahe, einen Handlungsort einzuführen, der als menschenleere Straße bei Nacht in einem städtischen, eher vernachlässigten Viertel beschrieben werden kann. Einen weiteren Kontrast bildet das unbeschwerte Pfeifen im auditiven Vordergrund im Verhältnis zu den verzerrten Tönen und der Klaviermusik.

Der seltsam starrende Blick des Auges, eine Frau, die in einer leeren Straße in einer Stadt bei Nacht herumsteht und ein Mann, der sich ihr – anscheinend ohne sie zu kennen – nähert, lassen in Verbindung mit der unheilschwangeren Musik nichts Gutes erahnen. Diese Situation, die eine latente Bedrohung der Frau suggeriert, erfährt der Zuschauer aus einer privilegierten Position. Er hat durch die Einstellungsgröße und die Aufsicht den Überblick über die Situation. Er schaut sehr distanziert auf die Szenerie. War die Detailaufnahme des Auges zuvor unangenehm nahe, wechselt der Film hier zu einer visuell kontrollierenden Distanz. Der Film thematisiert ein differenziertes Verhältnis von visuellen Nähe-Distanz-Zusammenhängen und Funktionen, indem er bedrohliche visuelle Nähe und kontrollierende visuelle Distanz unmittelbar aneinander montiert und so ihre dialektische



Verschränkung verdeutlicht. Auf der einen Seite ermöglicht die visuelle Nähe, in diesem Fall eine suggerierte Nähe zu einem Auge, eine Identifizierung von Details und damit auch eine gewisse Kontrolle. Die visuelle Nähe bedeutet aber auf der anderen Seite auch eine räumliche Nähe, die in der (nicht filmischen) Realität die Reaktionsmöglichkeiten bei Veränderungen zeitlich einschränkt. Aus diesem Grund werden Nah- und Großaufnahmen auch häufig bei Gewaltdarstellungen im Film verwendet, um ein Gefühl der Bedrohung beim Zuschauer zu steigern.<sup>11</sup> Die eigentlich beunruhigende Situation, die die zweite Einstellung suggeriert, sieht der Zuschauer aber aus der Distanz und kann sie so überblicken. Dieser Überblick gewährleistet Kontrolle, was wiederum eine emotionale Distanzierung und ein Moment der Sicherheit ermöglicht. Auf der anderen Seite können so weniger Details durch den Zuschauer identifiziert werden und entziehen sich damit seiner visuellen Kontrolle. Die Darstellungen von Nähe und Distanz beinhalten also verschiedene Gewichtungen und Aspekte von Kontrolle beziehungsweise Verunsicherung durch mangelnde Kontrolle allein durch die wechselnde Suggestion räumlicher Entfernungen zu den dargestellten Objekten.

Nach einem harten Schnitt folgt die 3. Einstellung. Sie zeigt eine Kamera mit einem dreiteiligen Objektivrevolver (drei Objektive in verschiedenen Größen auf einer drehbaren Objektivplatte) in Großaufnahme von vorne. Eine Decke oder ein Mantel umgeben die Kamera und eine Hand richtet den Stoff so, dass die Kamera möglichst nicht sichtbar ist, das Objektiv jedoch frei bleibt. Ein Klacken ist zu hören und ein leises Surren beziehungsweise Rattern beginnt. Die dargestellte Kamera bewegt sich daraufhin in Richtung der Kamera und virtuell in Richtung des Zuschauers. Dabei wird die Schärfe nicht nachgezogen, das heißt, die abgebildete Kamera wird zunehmend unschärfer.

Durch die Bewegung auf den Zuschauer scheint die Kamera bedrohlich nahe zu kommen, da sie zunehmend das Blickfeld einnimmt und durch die Verringerung der Schärfe zusätzlich die visuelle Distanz aufgehoben scheint. Der Zuschauer verliert damit an Kontrolle über die dargestellte Objektwelt, da die Unschärfe die Identifizierbarkeit ihrer Objekte auflöst. Die Kamera als Instrument zur visuellen Aufnahme wird damit als Gefahr dargestellt, die über potenzielle Nähe entsteht. Vermutlich handelt es sich um eine symbolische Nähe und eine symbolische Bedrohung, da eine Kamera in der Regel nicht die Unversehrtheit des gefilmten Körpers bedroht.<sup>12</sup> Worin diese Bedrohung aber konkret besteht, bleibt hier zunächst noch offen.

Der Film kontrastiert die Totale wieder mit einer deutlich kleineren Einstellungsgröße und hebt diesmal ein technisches Auge hervor. Die unangenehme visuelle Nähe wird hier durch die Bewegung und die Unschärfe noch forciert.

---

<sup>11</sup> Vgl. dazu Per Perssons Theorie des *personal space* (Persson 2003: 131ff.).

<sup>12</sup> Erst später stellt sich heraus, dass die Kamera mit dem Stativ als Mordinstrument dient.

#### 4. und 5. Einstellung: Fokussierung des Opfers durch die Kamera und der Mord

Diese lange Einstellung zeigt nun den bereits oben beschriebenen *Cache* und das Fadenkreuz, die den Blick durch den Sucher einer Kamera anzeigen. Sie bildet damit im Prinzip einen *point-of-view-shot* der zuvor gezeigten Kamera. Die Frau wird zunächst in einer halbtotalen Einstellung vor dem Schaufenster von der Seite gezeigt. Die Kamera bewegt sich auf die Frau zu, wodurch sich die Einstellungsgröße verringert. Die relativ starken Verwackelungen suggerieren, dass sie mit der Hand geführt wird. Durch die in der Einstellung zuvor exponierte Kamera und die vertikale Position des Betrachters im Verhältnis zu der Frau kann diese Einstellung als Gegenschuss zu der vorhergehenden Einstellung eingeordnet werden, ohne dass gezeigt wurde, wer die Kamera führt. Merkwürdig ist nur, dass sich die Kamera mit der Frau auf Augenhöhe befindet, da sich die Kamera in der vorherigen Einstellung vor dem Körper des Kameramanns zu befinden schien. Auf der einen Seite suggeriert die Inszenierung also über die versteckte Kamera den heimlichen, voyeuristischen Blick. Auf der anderen Seite, kann die Frau als diejenige, die gefilmt wird, die Kamera kaum übersehen. Trotz der Positionierung der Kamera auf Augenhöhe sieht die Frau aber nie direkt in die Kamera, obwohl es zunächst so aussieht, sondern schaut seitlich an ihr vorbei. Sie reagiert nicht auf die Kamera, aber auf denjenigen, der sie führt. Sie scheint ihn weder zu kennen noch überrascht sie seine Anwesenheit. Sie schenkt ihm ihre Aufmerksamkeit, und im Zusammenhang mit dem lustlosen Herumstehen mitten in der Nacht liegt es nahe, dass es sich bei der Frau um eine Prostituierte handelt.

Die Blickkonstruktion ist insofern aufschlussreich für die vorliegende Fragestellung, als das Sehen der Kamera und damit der Blick des Zuschauers durch den *Cache* und das Fadenkreuz betont wird. Dadurch, dass die Frau die Kamera, die hier einen Teil der diegetischen Welt des Films darstellt, sehen müsste und nicht darauf reagiert, wird wiederum das Nichtgesehen-werden des Zuschauers thematisiert. Der Zuschauer im Kino nimmt die privilegierte Sicht eines Sehenden ein, ohne selbst gesehen zu werden. Die Besonderheit der Konstruktion bei PEEPING TOM besteht darin, dass das Instrument der Visualisierung, die Kamera, selbst visuell sowohl direkt über eine Großaufnahme exponiert, aber vor allem über *Cache* und Fadenkreuz angezeigt wird und sich dadurch gleichzeitig als Teil der diegetischen Welt und als Teil der Welt der Produktion zum dialektischen Dreh- und Angelpunkt des Verhältnisses von filmischem Raum und Zuschauerraum entwickelt. *Cache* und Fadenkreuz führen dem Zuschauer die Bedingungen und Möglichkeiten vor Augen, diesen Film oder vielmehr überhaupt einen Film sehen zu können. Indem diese Bedingungen selbst zum Gegenstand der Darstellung werden, thematisiert der Film auch die Position des Zuschauers. Er ist derjenige, der sieht und für den der Film produziert wurde, und dem hier durch die Figur der Frau sogar noch die Möglichkeit der symbolischen Entdeckung und Ansprache droht.

Das Fadenkreuz auf der Einstellscheibe im Sucher der Kamera bildet eine Zielvorrichtung und gleichzeitig eine Schranke. Es unterstützt die Fokussierung, zerteilt dabei das Bild und

stellt visuell eine Grenze zwischen Betrachter und Gegenstand oder gegenüber der gefilmten Welt dar. Das Fadenkreuz drückt eine Rationalisierung aus und bedeutet dadurch eine Distanzierung von der durch die Apparatur wahrgenommenen Welt. Die vielfältigen symbolischen Bedeutungen des Auges und des Sehens, die die erste Einstellung mit der Darstellung des Auges eröffnet, verdichten sich auf die Aspekte Kontrolle, Distanzierung und Rationalität.

In dieser Phase der Einstellung beansprucht das hell erleuchtete Schaufenster hinter der Frau viel Platz im Bildraum. Durch seine Höhe überragt es sie regelrecht. Wie nun deutlich erkennbar wird, sind in dem Schaufenster Teile von weiblichen Schaufensterpuppen angeordnet. Ein Rumpf mit Kopf, ein Torso und ein Unterleib mit Beinen treten dabei besonders hervor. Dazwischen befinden sich rote Rosen. Auffällig ist, dass kein vollständiger Körper ausgestellt wird. Das Rot der Blumen entspricht dem Rot des Rockes, den die Frau trägt. Unklar ist, was die Auslage eigentlich ausstellt oder wofür sie wirbt. Die Kamera nähert sich der Frau, schwenkt nach unten auf ihren Unterleib und ihre Beine und wieder nach oben, um sie in einer nahen Einstellung aufzunehmen. Die Körperteile der Puppen entsprechen ungefähr den Aufnahmen, die folgen, nämlich den Aufnahmen des Unterleibs und der Beine, und die nahe Einstellung entspricht dem Torso mit dem Kopf. Auch die Farbe Rot stellt eine Entsprechung von den Requisiten in dem Schaufenster und der Frau dar. Außerdem dient ein Schaufenster der visuellen Ausstellung von etwas Gestaltetem, genau wie das Kino selbst etwas ausstellt, das zuvor gestaltet und mit der Apparatur der Kamera aufgenommen und arrangiert wurde.

Die symbolische Zerteilung von Frauenkörpern anhand der Teile von Schaufensterpuppen wird in PEEPING TOM in Zusammenhang mit der filmischen Aufnahme gesetzt, da die Kamera die Darstellung auf bestimmte Körperteile reduzieren kann und sie dadurch visuell zerteilt. Die Kamera hebt durch Schwenks auch genau die Körperteile beziehungsweise Ausschnitte der Frau vor dem Schaufenster hervor, die in dem Schaufenster durch die Puppenteile ausgestellt werden, etwa die Beine mit dem Unterleib und den Oberkörper mit Kopf. Die Kamera tastet den Körper der Frau regelrecht visuell ab. Die Aggression gegenüber dem weiblichen Körper, die die Puppenteile symbolisieren, wird auf der formalen Ebene des Films, der in diesem Fall aber von einer Figur des Films gedreht wird, wiederholt.

Nachdem die Frau ihren Preis genannt hat, geht sie voran, während die Kamera ihr folgt. Die Stimme des Freiers/Kameramanns ist während der ganzen Szene nicht zu hören. Als sie in einem Hauseingang angekommen sind, erscheint eine Hand aus dem *Off*, die eine Filmdose aus Pappe kurz vor die Kamera hält und anschließend in eine Mülltonne wirft. Daraufhin erfolgt der erste Schnitt innerhalb der Sequenz aus der markierten Kameraperspektive. Offensichtlich musste der Film gewechselt werden und das Ende der alten Filmrolle und der Anfang einer neuen Filmrolle wird durch den Schnitt markiert. Das

demonstrative Wegwerfen einer leeren Filmdose stellt noch einmal heraus, dass hier die Produktion der filmischen Bilder einen Teil der Darstellung bildet.

In einem Zimmer angelangt, beginnt die Frau sich auszuziehen. Die Kamera filmt das in einer amerikanischen Einstellung relativ distanziert. Nach kurzer Zeit scheint der Lichtkegel eines Handscheinwerfers auf die Frau, den der Kameramann anscheinend angeschaltet hat. Die Kamera bewegt sich auf die irritierte Frau zu, die zunehmend verängstigt wirkt und ab dieser Stelle direkt in die Kamera schaut. Sie beginnt zu schreien und zurückzuweichen, während sich die Kamera unerbittlich auf sie zubewegt. Bei einer Großaufnahme des schreienden und angstverzerrten Gesichts angelangt, unterbricht ein Schnitt das Szenario.

Da keine Waffe oder sonstige Bedrohung sichtbar wird, erscheinen hier die Kamera und der Scheinwerfer, also der Akt des Gefilmt-Werdens, als Bedrohung für die Frau, vor der sie mit Todesangst zurückweicht. Visuelle Nähe als Bedrohung kulminiert an dieser Stelle in einer visuellen Annäherung, die von einer Figur des Films als unmittelbarer Gewaltakt wahrgenommen wird. Der Film verwickelt den Zuschauer in ein kompliziertes Geflecht aus Gewalt und Verfügung über Frauen. Die Schaufensterpuppen stellen dabei auf der symbolischen Ebene die Zerstückelung von Frauenkörpern dar. Auf der medialen Ebene des Films zerteilt der Film durch verschiedene Einstellungsgrößen den Körper der Frau visuell und suggeriert durch das Fadenkreuz, dass es sich bei der Frau um eine Art Jagdopfer handelt.

Der Film entwickelt also auf der symbolischen, inszenatorischen und narrativen Ebene eine Atmosphäre latenter Bedrohung durch physische Gewalt, die sich schließlich über die Reaktion des Opfers indirekt manifestiert. Das Sehen spielt dabei eine entscheidende Rolle. Die visuelle Fixierung, die hier deutlich über ein Fadenkreuz erfolgt, so könnte man aus der Darstellung des Gewaltakts gegenüber der Frau zusätzlich herauslesen, erscheint als Bedingung, um physisch gegenüber einem potenziellen Opfer gewalttätig zu werden.

#### *Die 6., 7. und 8. Einstellung: der Zuschauer des Films im Film*

In Großaufnahme ist nun ein kleiner, laufender Filmprojektor zu sehen – ohne *Cache* und Fadenkreuz. Der Rest des Bildes bleibt dunkel und unscharf. Die darauf folgende Einstellung zeigt eine Leinwand, auf der in Schwarz-Weiß die Szene mit der Frau vor dem Schaufenster zu sehen ist. Der Projektor befindet sich im linken Bildvordergrund. Im Mittelgrund sitzt ein Mann mit dem Rücken zur Kamera und schaut auf die Leinwand. Aufgrund der Apparaturen kann darauf geschlossen werden, dass es sich nicht um einen Kinosaal, sondern um einen privaten Raum handelt. Nach einem Schnitt wird die Leinwand in einer Großaufnahme gezeigt, sie nimmt fast den gesamten Bildraum ein. Nur ein Stück Wand und ein nicht näher identifizierbarer Gegenstand sind noch sichtbar. Der Film im Film läuft weiter. Nach ein paar Sekunden erscheint der Titel PEEPING TOM, weitere *Credits*

folgen. Die Kamera nähert sich dabei immer weiter an, bis das Leinwandbild den gesamten Bildraum ausfüllt.<sup>13</sup>

Bevor das Geschehen auf der Leinwand gezeigt wird, ist auch hier – wie bereits beim Akt des Filmens – zuvor die Apparatur zu sehen, in diesem Fall jedoch nicht die Kamera, sondern der Projektor. Anschließend wird die Situation des Zuschauens im Zuschauerraum nachvollzogen, analog dazu, wie zuvor die Situation des Filmenden nachvollzogen wurde. Dass die Kamera auf die Leinwand zufährt, bis sie den gesamten Bildraum ausfüllt und damit quasi visuell nicht mehr als Film im Film markiert ist, zeigt, dass die Maschinerie des Kinos während der Aufführung komplett in den Hintergrund tritt. Der Film verlagert hier also seine Thematik von der Produktion filmischer Bilder auf die immersive Wirkung des Kinos, die sich auf den Zuschauer im Film und den Zuschauer im Kino bezieht.

### **Zum Aufbau und zur Funktion des Anfangs von PEEPING TOM**

Die beiden Sequenzen bilden einen Prolog zwischen dem Erscheinen der Logos der Produzenten und den anderen *Credits*, die in die filmische Darstellung integriert sind. Die erste Sequenz zeigt die Produktion des Films, der wiederum in der zweiten Sequenz selbst vorgeführt wird. Bei beiden wird der Zuschauer involviert und seine Position und Rolle im Kontext des Mediums Film reflektiert.

Beide Sequenzen thematisieren verschiedene Aspekte der Komplizenschaft des Zuschauers mit dem Film und dem Kino. In der ersten Sequenz partizipiert er direkt an dem Blick durch die Apparatur des Filmenden. Er scheint direkt an der Produktion der Bilder beteiligt zu sein, gleichwohl er darum weiß, dass sie schon eigens für ihn produziert wurden. Die auf verschiedenen Ebenen thematisierte und inszenierte latente Aggression und Verfügungsgewalt der visuellen Kontrolle findet in dem Mord, wie sich später eindeutig herausstellt, bei dem das Opfer im Fokus des Fadenkreuzes bleibt, ihren manifesten Kulminationspunkt, von dem aus durch einen harten Schnitt auch direkt zur zweiten Sequenz, der Vorführung der gerade produzierten Bilder, übergeleitet wird. Die vorgeführte Komplizenschaft des Zuschauers bezieht sich in der zweiten Sequenz auf seine Rezeption von Bildern, an deren Produktion er zuvor gleichermaßen beteiligt gewesen zu sein schien. Er schaut sich dann die Bilder als Kinovorführung in der diegetischen Welt des Films noch einmal an, ohne dass die bilderproduzierende Apparatur der Kamera über das Fadenkreuz und den *Cache* angezeigt würde. Der Zuschauer kann sich ohne das selbstreflexive Moment ganz den Bildern überlassen wie der zuvor gezeigte Zuschauer im Film selbst. Die Position des Zuschauers selbst gehört zur filmischen Darstellung wie zuvor die Produktion der filmischen Bilder einen Teil der Darstellung bildete.

---

<sup>13</sup> Der Film im Film wird bis zum Mord an der Prostituierten gezeigt. Die Struktur der Sequenz wird aber immer wieder mit Einstellungen aufgebrochen, die auch den Zuschauer vor der Leinwand und den Projektor sichtbar werden lassen, und endet wieder mit der Großaufnahme des Projektors. Eine komplette Analyse der Sequenz würde hier zu weit führen. Aus diesem Grund sei hier nur kurz auf den weiteren Verlauf hingewiesen.

Hinzu kommt, dass die Handlung in der sozialen Situation der Prostitution verortet ist, die von Begehren, Schaulust, Verführung und Handel geprägt ist.<sup>14</sup> Der Filmende/Zuschauer begehrt und fokussiert die Frau visuell, tastet mit der Kamera ihren Körper ab, er schließt einen Handel und soll eine Dienstleistung dafür erhalten. Auch hier kann eine Analogie zum Kino aufgezeigt werden. Der Zuschauer begehrt eine filmische Darstellung, er will sie auf einer Leinwand in einem dunklen Raum sehen und bezahlt dafür, in diesen dunklen Raum hineinzudürfen. Die Verführung beginnt also bereits mit der Bewerbung des jeweiligen Films und setzt sich bei der Vorführung des Films fort.

Der dialektische Prozess, in den PEEPING TOM den Zuschauer verstrickt, ist dem Kino bis zu einem gewissen Punkt strukturell inhärent. Begehren, Verführen, Komplizenschaft stellen grundlegende Aspekte der Beziehung von Kino und Zuschauer dar. Das Besondere an diesem Film ist aber, dass er dem Zuschauer diesen Prozess gleichzeitig über die formale Gestaltung und durch die Handlung vor Augen führt, ihn im drastischen Kontext eines sexualisierten Gewaltakts darstellt, ohne dass ihm die Reflexion einen Ausweg oder eine affektive Distanz gewähren würde. Er könnte sich diesem Prozess lediglich verweigern, indem er den Kinosaal und damit seine Rolle als Zuschauer verläßt.

Anstatt konsequent auf eine immersive Wirkung abzielen, die immer eine Hegemonialstellung des filmischen Raums in der Wahrnehmung des Zuschauers beansprucht, bezieht die Inszenierung den Zuschauer in seiner Rolle und seiner Position im Zuschauerraum in vielfältiger Weise mit ein und changiert die Nähe-Distanz-Relationen permanent, ohne die Verführung des Zuschauers dabei auch nur einen Augenblick aufzugeben.

## Fazit

Die Analyse des Anfangs von PEEPING TOM diene als Beispiel für die Möglichkeit des Films, die von Metz diskutierte Dissoziation von Zuschauerraum und filmischem Raum auf den Ebenen der Bedeutung und Wahrnehmung zu relativieren. Der Film entwickelt diese Relativierung auf formaler und diegetischer Ebene, um die Diegese imaginär in den Zuschauerraum hineinreichen zu lassen anstatt den Zuschauer über eine ‚überzeugende‘ hermetische Gestaltung in die diegetische Welt des Films hineinzuziehen. In letzterem Fall stellt der Zuschauerraum den Ort dar, von dem aus der Zuschauer in die Welt des Films eintauchen kann. Der Zuschauer bleibt sich seiner Position im Zuschauerraum als einem integralen, vom filmischen Raum abgetrennten Raum bewusst, und der Film versucht, die Illusion des filmischen Raums im Bewusstsein des Zuschauers stärker präsent werden zu lassen als den Zuschauerraum, den der Film gleichzeitig braucht, damit sich der Zuschauer, in Sicherheit wiegend, den filmischen Illusionierungsmechanismen überlassen kann. Bei PEEPING TOM hingegen wird der Zuschauerraum über die Gestaltung unmittelbar mit einbezogen und wird dadurch beim Zuschauer zu einem imaginären Bestandteil des

---

<sup>14</sup> Sicherlich ließe sich hier an Überlegungen zum Zusammenhang von Schaulust, Macht und Sexualität anknüpfen, die für die vorliegende Fragestellung aber nicht von zentraler Bedeutung sind.

filmischen Raums. Die Integrität der Räume wird auf der symbolischen Ebene aufgehoben. Der Zuschauer ist damit auch direkt als Zuschauer gemeint. Es entsteht eine vergleichbare Situation des ‚Ertappt-Werdens‘, weil seine Rolle in der Diegese des Films explizit thematisiert wird. Dem Zuschauer bleibt auch hier seine Position im integralen Zuschauerraum bewusst, mit dem Unterschied, dass sich der Film des Zuschauers quasi auch ‚bewusst‘ ist und dieses Bewusstsein über die inhaltliche und formale Gestaltung artikuliert.

Das Verhältnis des Zuschauers zum filmischen Raum ist also immer durch Ambivalenz gekennzeichnet, unabhängig davon, ob der Zuschauerraum einbezogen wird oder nicht. Durch den Film und sein Imaginationspotenzial wird der filmische Raum jedoch mal mehr, mal weniger in der Wahrnehmung des Zuschauers präsent. Das Illusionierungspotenzial des jeweiligen Films und die Illusionsbereitschaft des Zuschauers bestimmt dabei das Verhältnis beider Räume. Es handelt sich hierbei nicht um ein Konkurrenzverhältnis, das zu Gunsten einer Partei gelöst werden kann oder soll, sondern um einen Balanceakt, der einen elementaren Bestandteil der medialen Struktur des Kinos bildet und der je nach Gestaltung eines Films, einer Sequenz oder einer Einstellung auf bestimmte Verhältnisse und Verschiebungen in der Wahrnehmung des Zuschauers beider Räume abzielt.

Zu den von Metz unter dem Begriff des „realisierten Irrealen“ zusammengefassten Eigenschaften des Films kommt durch die Darstellung der Bilderproduktion in PEEPING TOM (Fadenkreuz, *Cache*, Geräusch der Kamera) eine weitere Eigenschaft hinzu: Während bei der Darstellung einer diegetischen Welt durch die Zweidimensionalität des Bildes ein Realitätsindiz fehlt, erscheint die Darstellung des Blicks durch den Sucher einer Kamera im Vergleich dazu realistischer, weil es auch real im Sinne von Metz zweidimensional ist. Dieser speziellen Darstellung entspricht also ein zusätzliches Realitätsindiz.<sup>15</sup> Die Alltäglichkeit der Produktion filmischer Bilder und der zusätzliche Realitätseindruck, der dadurch entsteht, dass die Produktion der filmischen Bilder direkt mit in die Darstellung einfließt, wird in PEEPING TOM bereits aufgegriffen und setzt sich vor allem im Horrorfilm bis in die Gegenwart fort. Als prominente Beispiele dafür können THE BLAIR WITCH PROJECT (1999), [•REC] (2007) und CLOVERFIELD (2008) angeführt werden.<sup>16</sup> Beim Horrorfilm dienen diese Strategien der Authentisierung dazu, die doch recht abwegigen Inhalte realistischer erscheinen zu lassen, indem aus der eingeschränkten Perspektive der von einer oder mehreren Filmfigur(en) geführten Kamera eine Atmosphäre der Ungewissheit und Unsicherheit erzeugt wird. In PEEPING TOM spielen diese Aspekte ebenfalls eine Rolle, nur dass die Kamera selbst und ihre mediale Funktion der Visualisierung unmittelbarer und komplexer thematisiert werden.

---

<sup>15</sup> Der Blick durch den Sucher einer Kamera dürfte durch die technologische Entwicklung und der damit zusammenhängenden Verbreitung von Filmkameras – auch 1960 schon – den meisten Zuschauern bekannt sein.

<sup>16</sup> Insofern ist vielleicht rückblickend die Einschätzung der Herausgeber des Reclam-Bandes *Horrorfilm* aus der Reihe *Filmgenres* sinnvoll, die PEEPING TOM als solchen darin aufgenommen haben.

In anderen Filmen erzeugt die Kameraarbeit den Eindruck, als wenn die Kamera ein Eigenleben führen würde und artikuliert sich damit als vermittelnde Instanz zwischen diegetischer Welt des Films und Zuschauer. Hierbei handelt es sich in der Regel um einzelne Szenen oder Einstellungen in einem Film. In CAUGHT etwa bewegt sich die Kamera in einer Dialogsequenz in einer Kombination aus Fahrten und Schwenks jeweils zu dem Sprecher hin. Ihre Bewegung erscheint anthropomorphisiert, ohne dass die Vermutung entsteht, dass eine dritte Person anwesend ist, dessen *point-of-view* die Kamera einnimmt. Die Kamera suggeriert durch ihre Bewegung ein aufmerksames Sich-Zuwenden, indem sie immer jeweils etwas zurückfährt, wenn sie sich einem der Männer zuwendet. Mit dem Schwenk durchmisst sie dabei immer den gesamten Raum zwischen den Personen. Anstatt zwischen den Figuren einfach schnell hin und her zu schwenken, wurde die Kamerabewegung durch diese Psychologisierung mit Bedeutung aufgeladen. Sie wird auffälliger, da sie nicht nach rein ökonomischen Aspekten gestaltet ist und lenkt dadurch die Aufmerksamkeit des Zuschauers stärker auf die Bewegung als es bei einem einfachen Schwenk oder einer Schuss-Gegenschuss-Montage der Fall wäre. Der unsichtbare dritte Anwesende bei der intimen Unterhaltung zwischen zwei Freunden bleibt aber niemand anderes als der Zuschauer selbst. Die Bewegung verstärkt also den Eindruck von Intimität zwischen Zuschauer und Filmfiguren, indem ihm über die Kamera vermittelt eine intentionale Bewegung suggeriert wird.

In PANIC ROOM entsteht in einer Sequenz ein ähnlicher Effekt, obwohl hier die (virtuelle) Kamera für einen Menschen unmögliche Bewegungen vollführt. In der Sequenz liegt die Protagonistin in ihrem Schlafzimmer und schläft, während ein paar Männer versuchen, in das Haus einzudringen. Die Kamera zieht sich von der Frau zurück, gleitet über den Fußboden, durch eine Decke in das untere Geschoss, fliegt in das Schlüsselloch der Haustür, an der sich die Männer zu schaffen machen und wieder hinaus. Die Kamera folgt den Männern immer zu der Stelle des Hauses, an der sie versuchen, einzudringen und legt dafür lange Wege zurück. Damit stellt der Film das versuchte Eindringen der Männer nicht bloß dar. Er stellt hier auch die Darstellung selbst heraus. Es geht in diesem Fall allerdings weniger darum, die Illusionsmechanismen des Kinos selbst offenzulegen. Dafür entwickelt sich zu viel Spannung aus der Situation heraus, weil eine Frau nichtsahnend in ihrem Bett liegt und jemand versucht, bei ihr einzubrechen. Die Kamera vermittelt dem Zuschauer durch ihre fließende Bewegung ein realistisches Moment und ‚führt‘ ihn – anders als bei der fragmentierenden Montage – durch den gesamten Raum. Was dabei beim Zuschauer entsteht, ist der Eindruck, als heimlicher unsichtbarer Beobachter bei den Vorgängen dabei zu sein. Diese Unsichtbarkeit gewährt ihm seine Position im Zuschauerraum, der ja, wie bei Metz konstatiert, gänzlich vom filmischen Raum abgetrennt bleibt. Der Zuschauerraum wird aber durch die Gestaltung der Kamerabewegung in die diegetische Welt des Films einbezogen. Allein die spezifischen Bewegungen der Kamera können diese Interferenzen erzeugen, ohne dass dabei die Integrität beider Räume aufgelöst wird. Sie öffnen sich vielmehr gegenseitig auf der Ebene der Bildästhetik.



Um die eben beschriebenen Interferenzen von filmischem Raum und Zuschauerraum zu erzeugen, bedarf es also anthropomorphisierter Kamerabewegungen als notwendige Bedingung. Allerdings können solche Einstellungen und Sequenzen durch weitere Gestaltungsmerkmale eine ganz andere Bedeutung erhalten. Wenn zum Beispiel bei einer solchen Kamerabewegung gleichzeitig ein Atmen im auditiven Vordergrund zu hören ist, was in Thrillern manchmal vorkommt, um die Anwesenheit des Mörders zu signalisieren, erfolgt eine Zuordnung der Kameraperspektive als *point-of-view* zu einer Figur des Films. Als weiteres Beispiel für eine unspezifische Zuordnung einer Kameraperspektive dient *EVIL DEAD*. In einer Szene bewegt sich die Kamera nachts auf Augenhöhe um die Hütte, in der sich die Figuren in verschiedenen Zimmern aufhalten und schaut in jedes Fenster. Diese Bewegung wird von einem lauten Rauschen und verzerrten Stimmen, die entfernt an Choräle erinnern, begleitet. Die Geräuschkulisse scheint nicht menschlichen Ursprungs zu sein. Dennoch wird die Kameraperspektive als ein *point-of-view-shot* interpretiert. Da es sich um einen Horrorfilm handelt, kann handlungslogisch von einer übernatürlichen Macht oder einem Monster ausgegangen werden. Der Ton spielt also eine entscheidende Rolle bei der Zuordnung von Perspektiven. Würde die Figur in *PEEPING TOM*, die die Kamera führt, mit der Prostituierten sprechen, würde sich die beschriebene Interferenz nicht entwickeln.

Der Kamerablick ist zwangsläufig auch immer der des Zuschauers, eine Stimme oder ein Atmen (im auditiven Vordergrund) signalisieren hingegen die Anwesenheit eines Anderen, einer konkreten Figur des Films oder eines Figuranten, wie die erwähnte Macht oder das Monster, mit der die Perspektive in Zusammenhang gebracht wird. Diese über den Ton inszenierte Anwesenheit einer Figur oder eines Figuranten bedeutet eine Differenzierung vom eigenen Erleben und erzeugt Distanz zur Darstellung, die sich von Inszenierung zu Inszenierung graduell unterscheiden kann.

Mit den knappen Ausführungen zu *PEEPING TOM* wurde ein bestimmter Aspekt der spezifisch filmischen Raumgestaltung beleuchtet. Die Analyse der Anfangssequenz hat dabei gezeigt, dass beim Kino eine ästhetische Entgrenzung von filmischem Raum und Zuschauerraum möglich ist. Weitere Untersuchungen wären notwendig, um die verschiedenen Bedeutungszuschreibungen, die im Spannungsfeld von filmischem Raum und Zuschauerraum erzeugt werden können, ausdifferenzieren und eventuell mit der Unterstützung interdisziplinär ausgerichteter Kriterien der Wahrnehmungspsychologie, Kognitions- und Emotionstheorie sowie der Narratologie zu systematisieren.

\*\*\*

## Über den Autor

Dr. Rayd Khouloki, geboren 1972 in Düsseldorf. Studium der Erziehungswissenschaft in Düsseldorf. Promotion am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg: *Der filmische Raum – Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung* (Berlin: Bertz + Fischer, 2007). Lehraufträge an der Universität Hamburg, Muthesius Kunsthochschule Kiel und der Universität Flensburg.

## Filme

THE BLAIR WITCH PROJECT (BLAIR WITCH PROJECT, USA 1999, Daniel Myrick/Eduardo Sánchez)

CAUGHT (GEFANGEN, USA 1949, Max Ophüls)

CLOVERFIELD (USA 2008, Matt Reeves)

EVIL DEAD (TANZ DER TEUFEL, USA 1981, Sam Raimi)

FIGHT CLUB (USA 1999, David Fincher)

HIGH FIDELITY (Großbritannien/USA 2000, Stephen Frears)

PANIC ROOM (USA 2003, David Fincher)

PEEPING TOM (AUGEN DER ANGST, Großbritannien 1968, Michael Powell)

[•REC] (Spanien 2007, Jaume Balagueró/Paco Plaza)

## Literatur

Bordwell, David (1997): *Film Art: An Introduction*. New York u. a.: McGraw-Hill.

Grau, Oliver (2001): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin: Reimer.

Kersting, Rudolf (1989): *Wie die Sinne auf Montage gehen. Zur ästhetischen Theorie des Kinos/Films*. Frankfurt am Main: Stroemfeld/Roter Stern.

Khouloki, Rayd (2009): Proleptische narrations-plausibilisierende Strategien im Film. Zur Beziehung von filmischen Gestaltungsmitteln und Narration. In: Jan Thon/Maike Reinerth/Hannah Birr (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Münster: Lit, S. 157-175.

Metz, Christian (1972): Zum Realitätseindruck im Kino. In: *Semiologie des Films*. München: Fink, S. 20-35.

Persson, Per (2003): *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wulff, Hans-Jürgen (2007): Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *montage/av* 16, Heft 2, S. 39-51.