



Augen/Blick

Überlegungen zum Motiv des Auges im Film

Marcus Stiglegger, Siegen

„Üble Zeugen sind der Menschen Augen, wenn die Seele blind ist.“

Heraklit

Die Nahaufnahme des Auges ist die Geburt des modernen Kinos: Sehendes und Angesehenes zugleich reflektierend kann dieses Motiv wie kein anderes die besondere Radikalität der filmischen Ästhetik spiegeln. Der vorliegende Essay untersucht Ansätze und Ideen zu unterschiedlichsten Beispielen, in denen dem menschlichen Sinnesorgan leinwandfüllende Präsenz zugesprochen wird – und belegt eine erstaunliche Varianz an Assoziations- und Kontextualisierungsmöglichkeiten dieses Motivs.

Wunden

Am Anfang: ein Schnitt. Mit langsamer Horizontalbewegung gleitet das Rasiermesser durch den Augapfel, teilt die Linse und entlässt die wässrige Substanz des Glaskörpers. Ein Schnitt in die Wahrnehmungskonventionen des Zuschauers sollte es sein, als die beiden Surrealisten Luis Buñuel und Salvador Dalí ihren experimentellen Kurzfilm *UN CHIEN ANDALOU* (1929) unter allgemeinem Protest der Pariser Öffentlichkeit präsentierten. Bis heute verfehlt diese Einstellung nicht ihre Wirkung. Der Schnitt ins Auge, präsentiert in einem irritierend intimen Close-Up, erzeugt eine Vielzahl von Wunden und Überschreitungen: auch wenn es bei den Dreharbeiten das Auge eines toten Rinds betraf. Der Zuschauer des Stummfilms wird stellvertretend attackiert in diesem scheinbar gegen das Medium selbst gerichteten nahezu ‚anti-kinematografischen Akt‘ und ersehnt einen Zustand, den erst Stanley Kubrick 1999 benennen wird: *EYES WIDE SHUT*.

Das Auge selbst, unser empfindsamstes Sinnesorgan, ist wie eine Wunde eine nahezu schutzlose Körperöffnung: Das Schließen der Lider garantiert den Schutz vor Infektion, die Tränen sorgen für Reinigung. Der Schnitt erzeugt eine zweite Wunde, die das Okularsystem, medizinisch gesehen, irreparabel zerstört. Metaphorisch ist es im Film aber auch ein Schnitt, der das Auge für ein neues Sehen öffnet. Ein Sehschlitz wird in das Auge

geschnitten, der den Blick ermöglicht auf eine übergeordnete Realität (*sur-réalisme*), die nur der Film in spezifischer Weise zu zeigen im Stande ist. Buñuel selbst spielt jenen Mann, der einer jungen Frau das Auge offen hält und die Klinge ansetzt. Dieser Angriff überbrückt die Distanz zwischen Leinwand und Zuschauer (dem Augenzeugen), und gerade deshalb kann diese kinematografische Performance wirklich als die Geburt einer filmischen Moderne gelten – einer Geburt eines neuen Sehens im Schmerz. Denn zugleich öffnet das Rasiermesser auch das Auge des Zuschauers und das Bild dringt unweigerlich in ihn ein. Die Attacke auf das Auge der Frau im Film ist ein Angriff auf den Betrachter und hinterlässt ein verstörendes Nachbild, das vernarben mag über die Jahre – unweigerlich jedoch wird es Teil des affektiven Gedächtnisses, hat man es je gesehen. Das Auge als Wunde – das Sehen als Leiden.

Es mutet wie die Wunschfantasie eines verschmähten Filmemachers an, was Stanley Kubrick und Dario Argento aus dieser kinematografischen Ursituation imaginierten: In *A CLOCKWORK ORANGE* (1971) bekommt der gewalttätige Protagonist Alex (Malcolm McDowell) mit Metallklammern die Augen offen gehalten, um unter dem Einfluss eines Brechmittels durch den Konsum gewalttätiger Filmszenen von seiner destruktiven Neigung ‚geheilt‘ zu werden. Sehenmüssen als Strafe und Therapie – das ist zugleich ein Eingeständnis der Kraft des filmischen Bildes. Das Auge erscheint hier nicht nur als Infektionsherd für destruktive Energien – beziehungsweise als Ansatzpunkt einer entsprechenden Gegentherapie –, sondern auch als eine Pforte direkt ins Unterbewusstsein. Wie Leonardo da Vinci das Auge als Fenster zur Seele interpretierte, erscheint es in *A CLOCKWORK ORANGE* als Einfallstor für das Böse, das direkt mit dem Unterbewusstsein kommuniziert. Wie Kubrick zeigt, sind Alex' Gewaltfantasien folglich nachhaltig geprägt von der Ikonografie des Hollywoodkinos. Was durch sein Auge einst drang, spricht über die Leinwand mit dem Zuschauer über die Verstörtheit eines gewaltsüchtigen Jugendlichen. Die vor Entsetzen aufgerissenen Augen werden Kubricks Werk durchziehen, künden von einer Fassungs- und Verständnislosigkeit angesichts des erlebten Grauens. Man denke an Halloran (Scatman Crothers) und den jungen Danny (Danny Lloyd) in *SHINING* (1980): Auch hier sind es die Projektionen innerer Bilder und Visionen, die die Gegenwart unerträglich erscheinen lassen. Doch es ist unmöglich, die Augen zu verschließen, auch wenn Hektoliter Blut die Korridore des verlassenen Hotels fluten. Kubricks Filme sind nicht nur die Schimären auf der Leinwand, die auf Alex in *A CLOCKWORK ORANGE* einströmen, es sind auch die Klammern, die seine Augen gewaltsam aufhalten und ein Wegsehen unmöglich machen. Das ist Kubricks Kunst: uns förmlich zu zwingen, in Medusas Antlitz (Siegfried Kracauer) zu starren.

War Alex letztlich bereits das Opfer seines eigenen Sehens, geht Argentos sadomasochistisches Szenario aus dem Psychothriller *OPERA* (1987) einen Schritt weiter: Seine unschuldige junge Protagonistin (Cristina Marsillach) wird von einem psychopathischen Killer (Urbano Barberini) gefesselt und mittels Nadeln unter den Augenlidern gezwungen, der

Ermordung ihres Geliebten beizuwohnen. Argentos Idee ist naheliegend, geboren aus der Frustration des Horrorerzählers, dessen Publikum sich durch das Schließen der Augen dem Schrecklichen entziehen möchte. Hier wird dies gewaltsam verhindert. Der Zuschauer bekommt schmerzlich seine eigene Situation vor Augen geführt. Oder würde er sie ohnehin nicht verschließen? Medusas Spiegelbild hat offenbar eine verführerische Qualität ...

Augen/Zeuge

Zu sehen bedeutet zu bezeugen. Wie der Märtyrer zum ‚Blutzeugen‘ wird, produzieren auch Buñuel und Argento ‚Blutzeugen‘, indem sie das Auge stellvertretend auf der Leinwand attackieren – und zugleich konkret das Auge des Zuschauers meinen. Ihre Filme greifen uns an, treffen unsere empfindlichste Stelle als Zu/Schauer. Die Kunsthistorikerin Astrit Schmidt-Burkhardt betont in ihrer Untersuchung zum Augenmotiv im 19. Jahrhundert, dass seit dieser Zeit die Überzeugung vertreten wurde, die Kunst bestehe allein im Sehen (vgl. Schmidt-Burkhardt 1992: 2). Vernachlässigt wurden andere Sinne wie Tastsinne, Geruchssinn etc. Lediglich das Ohr galt in früheren Jahrhunderten als Empfänger des (heiligen) Wortes und hatte zeitweise eine höhere Bedeutung als das Auge. Die Kraft des Mediums Film basiert nun ganz unmittelbar auf dem Seh- und dem Hörsinn – also Auge und Ohr – wohingegen die anderen Sinne nur indirekt stimuliert werden können: über das affektive Gedächtnis (Konstantin S. Stanislawski), das Erinnerungsarchiv, das auf unseren gesammelten emotionalen Erfahrungen basiert. Es kommt dem Medium Film sehr gelegen, dass die kinematografische Apparatur von Beginn an mit dem Sehapparat des Menschen gekoppelt und vergleichbar ist: Ein lichtführendes Linsensystem, eine lichtempfindliche ‚Retina‘, ein informationsleitender ‚Sehnerv‘ – früh erscheint das Auge selbst als KameraLinse. Dziga Vertov variiert dieses Motiv programmatisch in seinem MANN MIT DER KAMERA (TSCHELOWJEKS KINOAPPARATOM, 1929). Die Irisblende der Kamera und die Iris des menschlichen Auges erscheinen hier analog.

Das Auge als Subjekt der filmischen Darstellung vermittelt also zunächst einmal einen metafilmischen Reflex. Ins menschliche Auge zu blicken meint auch den Blick in die Irisblende der Kamera, so wie mit der Kamera zu sehen auch durch deren Okular zu sehen bedeutet. Das Ziel ist zu lernen, mit dem kalten Auge der Kamera zu begehren. Mehr bleibt dem weitgehend auf seinen Sehsinn reduzierten Kinozuschauer ohnehin nicht übrig.

Der begehrende Augen/Blick

Spätestens mit Jacques Lacan (Seminar XI) muss man feststellen, dass der Ort des Blicks nicht im Auge des sehenden Subjekts liegt, sondern sich der Blick in der Außenwelt ereignet und auf den Sehenden trifft: „Dieser, so der Illusion beraubt, den Blick bei sich zu haben, erlebt sich nicht mehr in der Position des Wahrnehmenden, sondern wird als Angesehener wahrgenommen.“ (Schmidt-Burkhardt 1992: 8) Film ist das Medium, das diese Erfahrung wieder und wieder verdeutlicht. Den Akt des Sehens im Anblick des Auges nahegebracht zu bekommen, heißt hier angesehen zu werden: das Medium blickt

den Betrachter an (vgl. Stiglegger 2006: 74), überschreitet die Grenze der Bewusstwerdung. Frei nach Nietzsche: Wenn man zu lange in das Medium blickt, blickt das Medium in uns selbst hinein.

Wenige Genres haben die Mechanismen des begehrenden Blicks so verfeinert wie der Thriller und der erotische Film. Und kaum eine nationale Kinematografie hat eine derart explizite Koppelung dieser beiden Genres hervorgebracht wie der italienische *Giallo*-Thriller (*giallo* heißt ‚gelb‘, benannt nach einer italienischen Kriminalromanreihe mit gelben Umschlägen). *Gialli* sind Augen-Filme, Filme über das Beobachten, Begehren und Wollen. Und über das tödliche Begehren: Sehen, Lieben und Töten. Bereits in frühen Beispielen von Mario Bava und Dario Argento sieht man daher lange und breitwandformatige Nahaufnahmen von Augen, schreckgeweitet oder ruhig und lauernd. Bereits hier wird deutlich, dass das menschliche Auge auch in der Nahaufnahme nur bedingt aussagekräftig ist, denn sobald die restliche Gesichtsmimik fehlt, ist der Zuschauer gezwungen, besagten Ausdruck aus dem narrativen Kontext oder – öfter noch – aus dem Montagezusammenhang zu erschließen.

Der belgisch-französische Psychothriller AMER (2009) von Hélène Cattet und Bruno Forzani versteht sich als Metareflex auf den italienischen *Giallo*-Thriller der 1970er Jahre und erzählt in drei zeitlichen Abschnitten aus dem Leben der Protagonistin: aus der Kindheit, der Jugend und dem Leben als erwachsene junge Frau. Als Kind erscheint sie selbst als Opfer, namentlich eines unheimlichen Hausmädchens. Als Jugendliche überlagert ihre Entdeckung der eigenen Sexualität und Körperlichkeit die Angstvisionen. Und als Erwachsene schließlich kehrt sie ihre Angst um in Aggression und wird selbst zur Bedrohung. AMER erzählt über die Augen seiner drei Hauptdarstellerinnen. Nah und näher sehen wir sie, ganz nah, oft reduziert auf die Iris: Augen, die durch Schlüssellocher starren, die ängstlich zurückweichen. Und Augen, die begehren. In der Montage erinnert der Stil von AMER an den Kuleschow-Effekt: Je nachdem welche Bilder hinzumontiert werden, ändert sich die Interpretation der Ursprungseinstellung. So werden Augen in Nahaufnahme zur zunächst leeren Projektionsfläche, in die mittels Montage zielgerichtetes Begehren hineingelesen werden kann. Begehren, aber auch starke Affekte wie Angst. In der mittleren Episode wird das in ein Ambivalenzerlebnis umgewandelt: das Mädchen steht im durchsichtigen, im Wind wehenden Sommerkleidchen vor einer Gruppe Biker, die schamlos zu ihr herüberstarren. Eine ganze Kaskade von Nahaufnahmen folgt, die nicht nur kleine Ausschnitte des Geschehens wie ein Puzzle aneinander reihen, sondern immer wieder sehen wir die unsicher hin und herzuckenden Augen des Mädchens, zerrissen zwischen Angst und Begehren. Die radikale Reduzierung des Geschehens lässt dem Zuschauer keine Wahl, als das Schicksal des Mädchens zu teilen, ihre Irritation und ihre erwachende Lust. Ihr langsamer Weg vor den Bikern entlang mündet in Unschärfen, als schindeten ihr die Sinne. Als aus dem gleißenden Licht der finalen Einstellung schließlich Formen werden, steht die Mutter vor ihr und straft sie mit einer Ohrfeige für das vorangehende Spiel des

Begehrens. Auch hier erscheint diese Strafe stellvertretend als Mahnung des Films an den Zuschauer, der sich ebenfalls mit bangem Genuss diesem Spiel ausgeliefert hatte.

Augen der Angst

Vertigo – Schwindel – dominiert den radikal stilisierten Vorspann von Alfred Hitchcocks gleichnamigem Psychothriller (1958). Wenn die Kamera von Kim Novaks Mund zu ihrem Auge schwenkt und ganz nah heranrückt, füllt das Auge fast die ganze VistaVisions-Breite. Das Bild ist in Blutrot getaucht, während in weißen, schneidenden Lettern der Titel über der Iris erscheint. Im Folgenden ersetzen rotierende und mäandernde Muster diese Position und schaffen gemeinsam mit Bernard Herrmanns aufwühlender Musik ein Gefühl des Schwindels, das dem Protagonisten des Films (James Stewart) zum Verhängnis werden wird. Kim Novaks Auge erscheint bereits als ein ‚Auge der Angst‘, obwohl es sich bei der fotografischen Basis um ein Standfoto mit neutralem Gesichtsausdruck handelt. Musik, Viragierung und zusätzliche Elemente suggerieren vielmehr den gewünschten Eindruck.

Bei Michael Powells PEEPING TOM (1960) schließlich tauchen die „Augen der Angst“ als deutscher Verleihtitel auf. Obwohl der englische Titel sich eher auf harmlosen Voyeurismus bezieht, geht es hier um einen psychopathischen Kameramann (Karl-Heinz Böhm), der von der Idee besessen ist, die Todesangst in den Augen seiner Opfer zu filmen, wozu er eine aufwändige technische Apparatur konstruiert hat. In den beklemmenden Schlüssel-szenen ist es nicht mehr nur der Kontext, der die Wahrnehmung der gefilmten Augen leitet, sondern die begehrten Subjekte (die Augen/Blicke) sind tatsächlich schreckgeweitet – aufgerissen in nacktem Terror angesichts eines zu allem entschlossenen Gewalttäters.

Roman Polanski suchte in seinem Schizodrama REPULSION (1965) dagegen eher nach einer latenten Angst und fand sie in den Augen der schönen Französin Catherine Deneuve, deren kalter, ausdrucksloser Blick mehrfach nah ins Bild gerückt wird. Das kontrastreiche Schwarzweißmaterial modelliert daraus eine erstaunliche Körperlichkeit. Allerdings sind es die schreckgeweiteten Augen der verstörten Protagonistin als junges Mädchen, die wir in der letzten Einstellung des Films auf einem grobkörnigen Foto nah eingeblendet bekommen. Sie blickt damit auf ihren Vater, was ein Inzesttrauma andeuten könnte. Die Nahaufnahme der Augen zeigt nicht nur das Resultat dieser Vorgeschichte – die emotionale Indifferenz –, sondern liefert zugleich die entscheidenden Indizien, denn auch die kindlichen Augen sind hier ‚Augen der Angst‘.

Den radikalsten Blick auf schreckgeweitete Augen mit erweiterten Pupillen liefert Tobe Hooper in seinem Terrorfilmklassiker THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE (1974). Auf dem minutenlangen Höhepunkt des Films erwacht das „Final Girl“ (Clover 1992: 35) an einen Knochenstuhl gefesselt in Gemeinschaft animalischer Psychokiller und beginnt in nackter Angst zu schreien. Zu diesem auditiven Crescendo ist in einer langen und quälend nahen Einstellung ihr aufgerissenes Auge zu sehen. In dieser Nähe, dem *extreme close-up*, ist zu-

gleich wieder die Verwundbarkeit des Sinnesorgans spürbar. Zu sehen bedeutet hier leiden, auch für den Zuschauer.

Augen-Transformationen

Eine filmische Urszene ist die Transformation, der scheinbar fließende Übergang von einem physischen Zustand in den nächsten, wie ihn der französische Filmpionier Georges Méliès in seinen frühen Überblendungstricks bereits vorführte. Später übernahm der klassische Universal-Pictures-Genrefilm dieses Urmotiv und rückte bereits näher an die modernen Körpertransformationen heran. Doch es blieb dem modernen und postmodernen Kino überlassen, hier die zuvor undenkbaren Details zu zeigen und mittels CGI-Effekten pittoresk zu inszenieren. Was dabei auf der Strecke blieb, war der existenzielle Moment der Transformation, der den gewünschten Affekt im Zuschauer (Faszination, Abscheu) stimulierte. Man besann sich folglich auf die bewährte Nahaufnahme des Auges während des Verwandlungsprozesses und zeigte pars pro toto die Transformation. So wird in *28 WEEKS LATER* (2007) von Juan Carlos Fresnadillo die Infektion der Tollwütigen durch geplatze Äderchen im Augenweiß deutlich. Die immune Protagonistin weist nur einen Teilbefall im Auge auf, wie eine extreme Nahaufnahme belegt. Die platzenden Äderchen verbinden einen Appell an die Alltagserfahrung des Zuschauers (z. B. bei einer Bindehautentzündung) und das diesbezügliche affektive Gedächtnis mit einer im Film selbst konnotierten fatalen Dynamik, die in Kombination ein neues Angstbild auslösen sollen.

Ein weiteres oft über die Augen vermitteltes Transformationsmotiv ist die Animalisierung. Verbreitet ist etwa die Veränderung der menschlichen Pupille von ihrer runden Form zu einem reptilienhaften Schlitz. Auch die Iris kann etwa Bernsteinfarbe annehmen und an Katzenaugen erinnern (z. B. in Richard Stanleys *DUST DEVIL*, 1992) oder an einen Widderkopf (in Roman Polanskis *ROSEMARY'S BABY*, 1968). Der tiefe Blick in die Augen hilft, Freund und Feind zu identifizieren. In *REQUIEM FOR A DREAM* (2000) von Darren Aronofsky sehen wir zyklisch, wie sich Pupillen unter Drogeneinfluss zusammenziehen oder weiten – in beängstigender Geschwindigkeit. Auch diese Persönlichkeitstransformationen zeigen sich vor allem hier und erklären, warum das Vertraute plötzlich fremd erscheinen kann.

In *BLADE RUNNER* (1982) von Ridley Scott ist noch eine technische Apparatur nötig, die die Fluktuation der Pupille während eines Psychotests analysiert, um Mensch von Replikant zu unterscheiden. Während des sogenannten Voigt-Kampff-Tests ist eine Kamera auf die Augen gerichtet. Ein kleiner Monitor reproduziert einen überdimensionalen Pupillen-Close-Up, der als Analysebasis dient, ob der Verhörte nun Mensch oder Replikant ist. Zugleich wird bereits hier die philosophische Grundfrage des Films deutlich: Wenn der Körper des Replikanten dem menschlichen nicht nur biologisch, sondern bis in die feinsten physischen Reflexe gleicht – gibt es dann überhaupt noch einen Unterschied? Der Film

deutet an, dass die Replikanten vor allem deshalb unemotionaler erscheinen, weil sie emotional unerfahren sind. Und doch sind es vor allem die künstlichen Wesen in diesem Film, die Bindungen wie Freundschaft, Liebe und Leidenschaft ausdrücken. Dem Zuschauer gönnt der Film dennoch ein deutliches Kennzeichen, mit wem er es zu tun hat: Die Pupillen der Replikanten zeigen in Nahaufnahmen ein verdächtiges metallisches Schillern ...

Das allmächtige Auge

Sehen ist Macht, gesehen zu werden ist die erste Stufe der Kontrolle. Das omnipräsente Auge ist zum Symbol der totalitären Gesellschaft geworden, das allmächtige Auge: es ist das Symbol des ägyptischen Gottes Horus, das Zeichen der vermeintlichen Illuminaten und die flammende Präsenz von Sauron in *THE LORD OF THE RINGS* (2001-2003) von Peter Jackson. Es verwundert kaum, dass von Sauron ausschließlich ein flammendes Auge zu sehen ist, das sein Tor in die Welt darstellt – physische Präsenz hat das Göttliche nicht mehr nötig. Das Auge wird zur Pforte in die Sphäre des Heiligen und Unfassbaren – sei es gut oder böse.

Eine der meistdiskutierten Augen-Nahaufnahmen der Filmgeschichte entstammt dieser Sphäre des Allmächtigen: In der Exposition von Ridley Scotts *BLADE RUNNER* sehen wir einige apokalyptische Panoramatotalen des zukünftigen Los Angeles, das von zwei monumentalen, an Maya-Pyramiden orientierten Fabrikgebäuden dominiert wird. Später wird man erfahren, dass diese Gebäude der Tyrell-Corporation gehören, die für die Produktion künstlicher Menschen (Replikanten) zuständig ist. In den breitwandformatigen Bildern erscheint Los Angeles als jenseitige Hades-Landschaft, deren künstliche Lichter in einer ewigen Nacht glitzern. Flammende Wolken werden regelmäßig aus den Schornsteinen ausgestoßen, wenn sich Gas entzündet oder verbrannt wird. Nach zwei langen Panoramatotalen taucht unvermittelt die extreme Detailaufnahme eines nahezu starr blickenden Auges auf: das Augenweiß ist von feinen Äderchen durchzogen, die Lider mit leichten Pigmentflecken bedeckt und von dünnen Wimpern gesäumt. Die blaugrünliche Iris aber wird von der Spiegelung des urbanen Geschehens überdeckt: Flammen und Lichtpunkte reflektieren sich darin in fischaugenartiger Verzerrung. Diese Spiegelung lässt die Iris fast wie eine herausgelöste Kristallkugel erscheinen. Die Perspektive des Betrachters ist ebenso aufsichtig hoch gelegen wie die Perspektive der Kamera auf die Stadtlandschaft. Es gibt einige Interpretationen, die dieses Auges als ‚Gottesauge‘ oder das überlegene Auge eines Replikanten deuten. Auch Tyrell (Joe Turkel), dem Chef der Corporation, wird es zugeordnet, dessen Augen jedoch stets von dicken Brillengläsern verdeckt werden, wie man später sieht. Kontextuell wird in der Schnittfolge deutlich, dass es die Augen des Ermittlers Holden sein müssen, der auf einen neuen Klienten wartet und ruhig rauchend aus dem Tyrell-Gebäude auf die Stadt blickt, wie wenige Einstellungen später zu sehen ist. Auch seine Physiognomie passt zu dem gezeigten Auge. Und doch behauptet diese radikale Detailaufnahme einen Eigenwert, der dieses Bild zu einem der populärsten ‚allmächtigen

Augen‘ macht. Allein die schiere Größe dieses Breitwandbildes in einer Leinwandprojektion erzeugt eine performative Kadenz, die den Film für Momente stillstehen lässt und den Betrachter ganz einsaugt – nur um ihn mit der nächsten Einstellung verächtlich wieder zu entlassen.

Der letale Blick

In seiner Untersuchung zu *Krieg und Kino* kommt Paul Virilio (1989: 33 ff.) unter anderem auf den Zusammenhang des Krieges mit Beobachtungstechnologie (also Film im weitesten Sinne) und Tod zu sprechen, denn: Zu sehen bedeutet für den Heckenschützen oder Bomberpiloten im Kampf, töten zu können; gesehen zu werden bedeutet für den Soldaten oder Zivilisten zu sterben. Der Blick des Heckenschützen ist sein Vorteil und seine Machtposition, wie Stanley Kubricks *FULL METAL JACKET* (1987) oder Sam Mendes' *JARHEAD* (2005) blutig beweisen. Das Auge des Schützen steht für den potenziell ‚letalen Blick‘. Gerade in aktuelleren Kriegsfilmern ist die Aufnahme des konzentrierten Auges vor der Linse der Zieloptik (ein Prothesenauge) zu einer Standardsituation geworden, die entweder Gefahr ankündigt oder Erlösung verspricht. Die Eroberung der Blickhoheit ist zur entscheidenden Instanz auf den aktuellen Kriegsschauplätzen geworden, sei es im Straßenkampf oder in den Bergen Afghanistans. Wer den ‚letalen Blick‘ verliert, wird unmittelbar selbst zum Opfer. Der ‚Sniper‘ oder ‚Shooter‘ ist zum neuen Helden dieser Welt geworden, wie mitunter programmatisch betitelte Filme zeigen (*SHOOTER*, 2007, von Antoine Fuqua zum Beispiel). Und das Tarnen, die Eliminierung des Körpers, die richtige Positionierung, die Eroberung der Blickhoheit, und schließlich das konzentrierte Zielen, der letale Blick durch die Zieloptik, haben nur ein Ziel: den Tod des Anderen.

Auch im Horrorgenre gibt es den letalen Blick, auch hier bedeutet gesehen werden Sterben. Doch gleich dem tödlichen Blick der Gorgonin Medusa ist es das Auge selbst, das zur Waffe wird und den im Grauen Erstarren tötet. In Hideo Nakatas einflussreichem Geisterfilm *RINGU* (1998) wird nicht nur ein fataler Videofluch aktiviert, der den Akt des Medienkonsums selbst gefährlich gestaltet, sondern die Urheberin des Fluchs, die verschmähte Sadako, kommt schließlich aus der medialen Welt des Fernseherers in die Wirklichkeit gekrochen. Der Zuschauer bekommt zunächst keine Details ihres von langen schwarzen Haaren bedeckten Gesichts zu sehen, bis einer der männlichen Protagonisten zu ihrem Opfer wird. Eine Nahaufnahme von Sadakos entstelltem, nach oben verzogenem Auge suggeriert, ihr bloßer Blick sei tödlich – und wie unter dem Blick der Medusa windet sich das Opfer im Grauen, erstarrt, und eine Umkehrung der Farben in ein Negativbild verdeutlicht seinen Tod angesichts dieses Grauens.

Das erloschene Auge

Wenden wir uns noch einmal dem anfänglichen Augapfelschnitt zu: Das Auge selbst erscheint als Wunde. Das italienische Genrekino kehrte an diesen Punkt gerne zurück, und zwar nicht nur im *Giallo*-Thriller, der den Blick selbst kultivierte und vor allem die ‚Augen

der Angst‘ evozierte. Lucio Fulci zelebrierte in einer extrem langen Einstellungsfolge in *ZOMBI 2* (1979), wie ein langer Holzsplitter den Augapfel einer Protagonistin durchbohrt. Extreme Nahaufnahmen weisen den Weg vom ‚Auge der Angst‘ zur völligen Zerstörung des Auges. Während der *Giallo*-Thriller meist deutlich psychoanalytisch inspiriert ist, misstraut Fulci diesen Aspekten und bewegt sich mit solch performativen Momenten eher auf die Idee eines nicht-narrativen, rein performativen *cinema pur* hin.

Lucio Fulcis Kino ist – wie das seiner aktuellen Kolleginnen und Kollegen Gaspar Noé, Philippe Grandrieux, Claire Denis oder Hélène Cattet und Bruno Forzani – in einem übertragenen Sinne performativ: An den Körpern der Protagonisten wird ein grausames Spektakel ausgetragen, diese Körper werden zum Material einer filmästhetischen Performance, für die das gleiche gilt, wie für die theatrale Performance, die in einem Theaterlexikon folgendermaßen charakterisiert wird: „Ziel dieses Verfahrens ist nicht mehr das Kunstobjekt, sondern der Prozess. Dabei werden die Grenzen der theoretisch und ästhetisch definierten Kunstgattungen sowie die Künstlerrolle in Frage gestellt und überschritten“ (Brauneck 1986: 675). Es zählt weniger, was erzählt wird, denn die narrative Ebene ist labil, sondern was zu sehen ist und wie es zu sehen ist. Eine filmische Illusion, die einfache Mimesis des sozialen Alltags, wird dabei ebenso aufgegeben wie die psychologische Dimension der Figuren. Wichtig ist zunächst, was diese Filme mit dem Betrachter anstellen, und wie sie das tun. Performatives Kino funktioniert über den Blick und bedient sich des Augen-Close-Ups als Medium. Don Anderson kehrt dennoch zur psychoanalytischen Lesart zurück – allerdings gefiltert durch Georges Batailles Transgressionsphilosophie – und bietet zugleich eine interessante Erklärung für die Effektivität von Fulcis Inszenierung:

In a Bataillian framework, castration anxiety still exists but is not regulated by way of binary relationship. Instead it is regulated by a single object that functions to represent both the male and the female sex [das Auge, M. S.]. When the eye is pierced by the protruding splinter it not only castrates the woman but the masculine gaze as well – genitalia now rests within the gaze itself. This concept is vital to film viewing because of the design of the cinematic apparatus. Everything projected on the screen must be taken in by the gaze. (Anderson 2003)

In einem seduktiven Akt der ‚Cinesexuality‘ (MacCormack 2008) wird das Auge selbst zum geschlechterübergreifenden Geschlechtsorgan, das von der filmischen Projektion stimuliert, verwöhnt oder attackiert werden kann. Die extremen Affekte, die solche Augapfelszenen seit Buñuel/Dalí auslösen, bestätigen diesen Ansatz.

Bereits einige Szenen bei Alfred Hitchcock tragen diesen performativen Impuls. Am deutlichsten wohl *PSYCHO* (1960), ein dezidiertes Film über den letalen Augen/Blick. Wie der Killer (Anthony Perkins) seine Beute (Janet Leigh) heimlich in den Blick nimmt, wie der Zuschauer sein Auge im Lichtkegel eines kleinen Voyeur-Loches in der Wand sehen kann, ist es das Auge des Opfers, das die Sequenz des mörderischen Begehrens filmästhetisch zum Abschluss bringt: Vom ‚letalen Blick‘ des Täters zum ‚ausgelöschten Blick‘ des Opfers. In einer langsamen Annäherung sehen wir das Auge der ermordeten Janet Leigh

nach dem Duschmord. Sie liegt kopfüber auf dem Boden des Badezimmers, die Augen noch immer geweitet. Ihr Blick ist starr, die Pupille völlig reglos. Das Leben ist aus ihr gewichen. Das ‚Augenlicht‘ ist hier Metapher für Leben. Das erloschene Auge ist zum Signum und Indiz des Todes geworden. Ohne dieses Licht kann das Auge nicht sehen und ohne Licht ist auch der Film nicht sichtbar.

Auch hier geht Lucio Fulci einen entscheidenden nächsten Schritt: In *L'ALDILA* (1981) fokussiert er an zwei zentralen Stellen (in der Mitte und am Ende) auf erblindete Augen, deren Iris zu einem kristallinen grauen Klumpen ohne Pupille geworden ist. Auf diese Weise gekennzeichnet sind Menschen in *L'ALDILA*, die die Schwelle zur Hölle überschritten haben: Des Grauens angesichtig zu werden setzt die Augen außer Kraft. Alles, was sie je gesehen haben, scheint in diesem graublau schimmernden Kristall gefangen, erstarrt zum ewigen Kristallbild. Dieses wahrhaft erloschene Auge hat seine organische Substanz preisgegeben und seine Funktion verloren. Es ist selbst zum Kristall, zur Glaskugel geworden. Seine Träger befinden sich bereits im süßen Jenseits, ihr Blick geht nach innen.

Am Ende: Transzendenz

1968 zeigte Stanley Kubrick einer staunenden Filmwelt, was nie zuvor zu sehen war: Ein Schritt durch das Sternentor, jenseits des Jupiter. Sein Astronaut aus *2001 – A SPACE ODYSSEY* (Keir Dullea) gleitet in einer kleinen Rettungskapsel über den Rand des Universums hinaus. Das Visier seines Helms wird zu einer Netzhaut – ein einziges riesiges unschließbares Auge, in dem sich eine Flut von Lichtern und Farben bricht, ein Meer organischer und geometrischer Formationen in endlosem Fließen. Für den Zuschauer wird das Visier zur Projektionsfläche, zur zweiten Leinwand. Wie vielen von Kubricks Protagonisten bleibt ihm nur das staunende Aufreißen der Augen angesichts der vermeintlich sakralen Sphäre, die hier beschränkt wird. Das ist nicht der alles dominierende, göttliche Blick (etwa aus *BLADE RUNNER*), Bowmans Auge ist das Rezeptionsorgan des Gläubigen angesichts der Epiphanie.

Solche transzendenten Momente stellt das Kino gerne durch den ‚Ritt‘ ins Auge dar, wie es Barbara Flückiger (2008: 359) nennt. Sie dokumentiert einen solch transzendenten Moment etwa anhand des Übergangs von realer filmischer Gegenwart in virtuelle Realität in Josef Rusnaks *THE THIRTEENTH FLOOR* (1999). Hier fährt die Kamera scheinbar durch die Augen eines Protagonisten in die virtuelle Alternativwelt hinein. Solche Passagemomente tauchen auch in anderen thematisch verwandten Filmen wie *STRANGE DAYS* (1995) von Kathryn Bigelow, *THE FOUNTAIN* (2006) von Darren Aronofsky oder *THE MATRIX* (1999) der Wachowsky-Brüder auf, wenn auch nicht immer strikt gekoppelt mit einer schematischen Nahaufnahme der Augen. In Pascal Laugier's von George Bataille inspiriertem Thriller *MARTYRS* (2008) führt diese Reise durch das Auge geradewegs ins Jenseits – welches sich als reines, transzendentes Weiß offenbart. Auch in alltäglicheren Stoffen taucht dieser Ritt in das/aus dem Auge auf, wenn es um Bewusstwerdungsprozesse oder

Übergangsmomente geht. Bettina Oberli kreierte einen solchen Moment, wenn die Suchende aus dem Thriller TANNÖD (2009) aus ihrer Ohnmacht erwacht. Nicht selten gehören solche Passagemomente zu den stärksten und einprägsamsten Momenten besagter Filme, auch wenn zu deren Erschaffung meist ausgiebig CGI-Technik Verwendung findet.

Auch angesichts des Unfassbaren, des Transzendenten oder Heiligen, ist das Auge als Rezeptionsorgan der verlässlichste Zeuge. Und immer wird es die Linse(n) des Kinoapparates – das ‚Kino-Auge‘ (Dziga Vertov) – reflektieren, der den Zuschauer teilhaben lässt an jenem einnehmenden, seduktiven Geschehen. Das Kino selbst ist ein Medium der Transzendenz und das Auge unsere komplexeste Begehrensmaschine.

Über den Autor

Marcus Stiglegger, Dr. habil. (*1971), lehrt Film- und Bildanalyse an der Universität Siegen. Zuvor Lehrtätigkeit in Mainz, Mannheim, Ludwigsburg, Köln sowie Clemson/SC. Zahlreiche Veröffentlichungen über Medientheorie, Filmgeschichte und Filmästhetik. Schreibt für die Magazine *Filmdienst*, *epd Film* und *Splanning Image*, gibt das Kulturmagazin *:Ikonen:* heraus (www.ikonemagazin.de). Promovierte zum Thema Faschismus und Sexualität im Film, St. Augustin 1999 (2. Aufl., erw. engl. in Vorb. 2012), habilitierte zur Seduktionstheorie des Films (Berlin 2006). Aktuelle Publikationen: *Terrorkino. Angst/Lust und Körperhorror* (Berlin 2010, 4. Aufl.), *High Definition Cinema* (Ko-Hrsg., Siegen 2011). In Vorb.: *David Cronenberg* (Berlin 2011), *Asian New Waves* (Stuttgart 2012). Mitarbeiter des interdisziplinären Arbeitskreises *The Asian Impact* (Universität Mainz), Fipresci u. a. Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Körpertheorie, transgressives Kino, mediale Performativität.

Filme

2001 – A SPACE ODYSSEY (Großbritannien/USA 1968, Stanley Kubrick)

28 WEEKS LATER (Großbritannien/Spanien 2007, Juan Carlos Fresnadillo)

A CLOCKWORK ORANGE (UHRWERK ORANGE, Großbritannien/USA 1971, Stanley Kubrick)

AMER (Belgien/Frankreich 2009, Hélène Cattet, Bruno Forzani)

BLADE RUNNER (USA/Hong Kong 1982, Ridley Scott)

DUST DEVIL, (Südafrika/Großbritannien 1992, Richard Stanleys)

EYES WIDE SHUT (Großbritannien/USA 1999, Stanley Kubrick)

FULL METAL JACKET (Großbritannien/USA 1987, Stanley Kubrick)

JARHEAD (Deutschland/USA 2005, Sam Mendes)
 L'ALDILA (ÜBER DEM JENSEITS, Italien 1981, Lucio Fulci)
 MARTYRS (Frankreich/Kanada 2008, Pascal Laugier)
 OPERA (TERROR IN DER OPER, Italien 1987, Dario Argento)
 PEEPING TOM (AUGEN DER ANGST, Großbritannien 1960, Michael Powell)
 PSYCHO (USA 1960, Alfred Hitchcock)
 REPULSION (EKEL, Großbritannien 1965, Roman Polanski)
 REQUIEM FOR A DREAM (USA 2000, Darren Aronofsky)
 RINGU (RING, Japan 1998, Hideo Nakata)
 ROSEMARY'S BABY (USA 1968, Roman Polanski)
 SHINING (Großbritannien/USA 1980, Stanley Kubrick)
 SHOOTER, (USA 2007, Antoine Fuqua)
 STRANGE DAYS (USA 1995, Kathryn Bigelow)
 TANNÖD (Deutschland/Schweiz 2009, Bettina Oberli)
 THE FOUNTAIN (USA 2006, Darren Aronofsky)
 THE LORD OF THE RINGS (DER HERR DER RINGE, USA 2001-2003, Peter Jackson)
 THE MATRIX (USA/Australien 1999, Andy und Lana Wachowsky)
 THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE (BLUTGERICHT IN TEXAS, USA 1974, Tobe Hooper)
 THE THIRTEENTH FLOOR (Deutschland/USA 1999, Josef Rusnak)
 TSCHELOWJEKS KINO APPARATOM (DER MANN MIT DER KAMERA, Ukraine 1929, Dziga Vertov)
 UN CHIEN ANDALOU (Frankreich 1929, Luis Buñuel, Salvador Dalí)
 VERTIGO (USA 1958, Alfred Hitchcock)
 ZOMBI 2 (WOODOO – DIE SCHRECKENSINSEL DER ZOMBIES, Italien 1979, Lucio Fulci)

Literatur

Anderson, Don (2003): Georges Bataille: The Globular & Cross Gender Identification Through Eyeball Mutilation In The Horror Film. In: Rhizomes, Nr. 7, URL: <http://www.rhizomes.net/issue7/anderson.htm>, Zugriff 10. 8. 2011.

Ballhausen, Thomas (2008): Auge, Körper, Kamera. Mit PEEPING TOM im (freudianischen) Schreckensarchiv. In: Claudio Biedermann, Claudio/Christian Stiegler (Hg.): Horror und Ästhetik, Konstanz: UVK, S. 11-29.

Bexte, Peter (1999): Blinde Seher. Wahrnehmung von Wahrnehmung in der Kunst des 17. Jahrhunderts. Mit einem Anhang zur Entdeckung des Blinden Flecks im Jahre 1668. Amsterdam/Dresden: Verlag der Kunst.

Brauneck, Manfred (Hg.) (1986): Theaterlexikon. Reinbek: Rowohlt.

- Buchanan, Ian/MacCormack, Patricia (Hg., 2008): Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema. London/New York: Continuum.
- Clover, Carol J. (1992): Men, Women, and Chainsaws. Gender in Modern Horror Film. New Jersey/Princeton: Princeton University Press.
- Flückiger, Barbara (2008): Special Effects. Marburg: Schüren.
- MacCormack, Patricia (2008): Cinesexuality. Hampshire: Ashgate.
- MacCormack, Patricia (2004): Lucio Fulci. In: Senses of Cinema, Nr. 31, URL: <http://www.sensesofcinema.com/2004/great-directors/fulci/>, Zugriff: 10. 8. 2011.
- McDonagh, Maitland (1994): Broken Mirrors/Broken Minds. The Dark Dreams of Dario Argento. New York: Citadel Press.
- Schmidt-Burkhardt, Astrit (1992): Sehende Bilder: Die Geschichte des Augenmotivs seit dem 19. Jahrhundert. Berlin: Akademie Verlag.
- Shaviro, Steven (1993): The Cinematic Body. Minneapolis: University of Minnesota.
- Stiglegger, Marcus (2006): Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit. Berlin: Bertz und Fischer.
- Virilio, Paul (1989): Krieg und Kino. Frankfurt/M.: Fischer.