

Edward Branigan

Die Point-of-View-Struktur

2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/260>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Branigan, Edward: Die Point-of-View-Struktur. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 16 (2007), Nr. 1, S. 45–70. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/260>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

https://www.montage-av.de/pdf/161_2007/161_2007_Edward_Branigan_Die-Point-of-View-Struktur.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Edward Branigan

Die Point-of-View-Struktur*

1. Die Elemente des Point of View

Anhand einer Analyse von drei Hollywoodfilmen der 1930er Jahre konnte ich ermitteln, dass 40% der Schnitte¹ das hervorbringen, was Noël Burch «räumliche Artikulation der Nähe» nennt; was bedeutet, dass der Raum, den eine Einstellung A zeigt, an den Raum einer Einstellung B angrenzt oder sich jedenfalls in der Nähe befindet – möglicherweise im gleichen Zimmer. Niemals aber überschneiden sich die Räume oder fällt der in Einstellung A gezeigte Raum mit dem in B gezeigten zusammen.² Es haben sich diverse Verfahren herausgebildet, um diese angrenzenden Örtlichkeiten in eine räumliche, oft auch zeitliche Kontinuität zu bringen.³ Eines davon ist der *eyeline match* – das Einhalten der Blicklinien über die Schnittgrenzen hinaus; eine Unterkategorie des *eyeline match* ist die Point-of-View-Einstellung [im Folgenden PoV], die Aufnahme aus dem Blickpunkt einer Figur.

* [Anm. d. Hg.:] Dieser Text entspricht Kapitel 5 von Edward Branigans Buch *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin / New York / Amsterdam: Mouton 1984. Übersetzung und Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags Walter de Gruyter, Berlin. Einige Kürzungen im Anmerkungsapparat erschienen angezeigt, da sich viele Querverweise Branigans auf andere Teile seines Buches beziehen, ohne für den hier vorliegenden Zusammenhang erhellend zu sein.

1 Diese Zahl beruht auf einem Einstellungsprotokoll inklusive aller Übergänge (Schnitte, Überblendungen, Abblenden, Wischblenden etc.) von *EVER IN MY HEART* (USA 1933, Archie Mayo – 37%), *FOUR DAUGHTERS* (USA 1938, Michael Curtiz – 38,5%) und *HIS GIRL FRIDAY* (USA 1939, Howard Hawks – 40,6%, davon 6,6% *crosscuttings* bei Telefongesprächen). Ein Schnitt wurde nicht als «Artikulation der Nähe» aufgefasst, wenn dieselbe Figur, obwohl vor unterschiedlichem Hintergrund, in beiden Einstellungen zu sehen ist.

2 Noël Burch: *Theory of Film Practice* [franz. 1969]. New York: Praeger 1973, Kapitel 1: «Spatial and Temporal Articulations», S. 9.

3 Vgl. z.B. Karel Reisz / Gavin Millar: *The Technique of Film Editing*. 2. Aufl. New York: Hastings House 1968, Sekt. 3: Principles of Editing, S. 211-72. [Deutsche Ausgabe: *Geschichte und Technik der Filmmontage*. München: Filmland Presse 1988.]

In der Point-of-View-Einstellung nimmt die Kamera die Perspektive einer wahrnehmenden Figur ein, um uns zu zeigen, was diese Figur sieht. Genau genommen besteht die Point-of-View-Struktur aus sechs Elementen, die sich üblicherweise auf *zwei* Einstellungen verteilen:

Einstellung A: Punkt/Blick [point/glance]	
1. Punkt [<i>point</i>]:	Etablierung eines bestimmten Punktes im Raum;
2. Blick [<i>glance</i>]:	Blick von dort; er verweist auf ein Objekt, das sich normalerweise im Off befindet.
Zwischen Einstellung A und B:	
3. Übergang [<i>transition</i>]:	zeitliche Kontinuität oder Gleichzeitigkeit.
Einstellung B: Punkt/Objekt [<i>point/object</i>]	
4. Vom Punkt aus [<i>from point</i>]:	Die Kamera positioniert sich am in (1) definierten Ort oder in nächster Nähe;
5. Objekt [<i>object</i>]:	das in Element (2) anvisierte Objekt wird gezeigt.
Einstellungen A und B:	
6. Figur [<i>character</i>]:	Ort und Zeit der in (1) bis (5) aufgelisteten Elemente werden durch Anwesenheit und bewusste Wahrnehmung einer Figur begründet – oder darauf bezogen.

Bei Element 6 handelt es sich um eine narrative Konstruktion, die jeder Einstellung einer Point-of-View-Struktur zugrunde liegt. Die sechs Elemente bilden je spezifische Ausprägungen der sechs grundsätzlichen Einheiten der klassischen Darstellung: Ursprung [*origin*], Sicht [*vision*], Zeit [*time*], Kadrage oder Rahmung [*framing*], Gegenstand [*object*] und Bewusstsein [*mind*].⁴

Auf den ersten Blick mögen die spezifischen Elemente der Point-of-View-Struktur trivial erscheinen. Wir wollen sie jedoch genauer betrachten, um darzulegen, wie jede Veränderung auch nur eines dieser Elemente das System unterlaufen und die Point-of-View-Struktur in ihrer typischen Kombination aus sechs Ingredienzien destabilisieren kann.

4 [Anm. d. Übers.]: Branigan hat die sechs Begriffe in Anlehnung an Roland Barthes entwickelt und in seinem Buch genauer dargelegt; vgl. das Unterkapitel 3.4: «Elements of Classical Narration».

Element 1 – der ‹Punkt› – etabliert einen Ort im Raum. Man kann sich seiner Relevanz vergewissern, indem man sich vorstellt, dass entweder kein solcher Punkt existieren würde oder aber deren mehrere. Ein Beispiel für die erste Möglichkeit ist gegeben, wenn aus dem Dialog ein Blick zu folgern ist («He, schau dir das an!»), aber kein Blickpunkt dazu offeriert wird, weil die Leinwand schwarz bleibt oder die Kamera zu weit entfernt steht (etwa auf dem Dach eines Gebäudes) oder aber sich die Figur im Off befindet. Ein Beispiel für zu viele Blickpunkte ist gegeben, wenn zwei Köpfe zu sehen sind, die sich in gegenläufige Richtungen drehen (QUATRE NUITS D'UN RÊVEUR, F 1971, Luc Besson), oder, wie in der Eröffnungsszene von L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (F 1962, Alain Resnais), wenn sich fünf verschiedene Blicke gleichzeitig nach fünf verschiedenen Seiten richten. Im letztgenannten Film ist dies besonders irritierend für die Zuschauer, weil hier auch konventionelle *eyeline matches* und Point-of-View-Aufnahmen vorkommen. Dies wirkt zutiefst verunsichernd, da man nicht erkennen kann, wie der Raum konstruiert ist.

Element 2 – der ‹Blick› – etabliert ein Objekt im Off. Ob es tatsächlich angeblickt wurde, ist allerdings eine Frage des Grades, der Deutlichkeit. Mögliche Indizien umfassen: Augenbewegung, Kopfbewegung, Körperbewegung (z.B. jemand reagiert auf ein Klopfen, geht zur Tür. Schnitt auf die Tür, die sich vor der Kamera öffnet); der Strahl einer Taschenlampe, die jemand hält; ein neuer – vielleicht abrupter – Kamerawinkel oder ein Distanzwechsel, eine Kamerabewegung (z.B. eine Fahrt zum Objekt), ein Zoom; eine Äußerung («He, schau dir das an!»); ein Zwischentitel; ein Ton aus dem Off; Musik (häufig im Horrorfilm); die Dauer einer Einstellung (eine Figur fixiert sich auf ein Objekt); vielleicht außerdem umfassendere Erzählstrukturen (etwa: Hat jeder im Raum das Objekt bemerkt? Wissen wir, dass an einer bestimmten Stelle etwas versteckt ist? – So in Alfred Hitchcocks DIAL M FOR MURDER von 1954).

In PSYCHO (USA 1960, Alfred Hitchcock) sehen wir Sam von der Hüfte abwärts, während er Marion, die auf dem Bett liegt, fragt: «Hast du überhaupt zu Mittag gegessen?» Es folgt ein Schnitt auf ein unberührtes Tablett, das auf dem Tisch steht. Diesen Blick können wir aber nicht Sam zuordnen, weil nicht auszumachen ist, ob er Marion ansieht oder das Tablett. Die Einstellung ist mehrdeutig.

Wichtig ist, dass das Konzept des ‹Blicks› die Existenz eines Beobachters impliziert, dessen Perspektive wir teilen können. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Point-of-View-Aufnahme sich auf Menschen oder lebende Wesen beschränken muss. Der *low-budget* Horrorfilm CULT OF THE COBRA (USA 1955, Francis D. Lyon) arbeitet mit einer elliptischen Verzerrung des Bildes, um die Perspektive einer Giftschlange zu repräsentieren, die auf ihr schlafendes Opfer

zugleitet. *JAWS* (USA 1975, Steven Spielberg) beginnt mit einer Unterwasserfahrt aus der Sicht eines Haifischs,⁵ und *BENJI* (USA 1974, Joe Camp) enthält wiederholt Point-of-View-Aufnahmen eines Hundes sowie weitere Subjektivierungen, beispielsweise Rückblenden, die dem Hund zugeschrieben werden. In *IT CAME FROM OUTER SPACE* (USA 1953, Jack Arnold) wird der Blick eines Außerirdischen durch Verzerrungen des Bildes dargestellt. In *VAMPYR* (F/D 1932, Carl Theodor Dreyer) ist eine ganze Sequenz aus der Perspektive eines Toten aufgenommen. In diesem Fall wird der Blick durch Betonung der starren, weit aufgerissenen Augen etabliert; auf ihm beruht die Darstellung, und er erlaubt den metaphorischen Austausch zwischen den Toten und den Lebenden. Wären die Augen der Leiche geschlossen, so würde der dieser Struktur zugrunde liegende PoV (der einer lebenden Person) zusammenbrechen: eine deviante Darstellungsweise, denn nur offene Augen können sehen.

Weitere metaphorische Point-of-View-Aufnahmen kommen in *ET MOURIR DE PLAISIR* vor (I 1960, Roger Vadim), in dem uns der Erzähler – und die wogenden Vorhänge – den Blick eines unsichtbaren Gespenstes suggerieren. In *2001: A SPACE ODYSSEY* (GB 1968, Stanley Kubrick) wird die Sicht eines Computers durch extremen Weitwinkel dargestellt, und in *WESTWORLD* (USA 1973, Michael Crichton) durch einen Spezialeffekt des optischen Printers, der den Filmkader in winzige Quadrate zerlegt. In *THE STEEL HELMET* (USA 1951, Samuel Fuller) teilen wir den PoV einer Buddha-Statue.⁶ Die Augen bei Statuen, Porträts etc. produzieren einen <Blick>, scheinen ein Bewusstsein zu verraten, wie es für die Point-of-View-Struktur von essenzieller Bedeutung ist. Könnte man auch den PoV eines Felsens vermitteln? Wahrscheinlich würde ein solcher Blick als der einer sehenden Instanz uminterpretiert, um ihn zu plausibilisieren – beispielsweise als Wahrnehmung eines allwissenden Erzählers, als Exzentrizität eines Autors oder dergleichen.

Das Fehlen der Elemente 1 und 2 – <Punkt/Blick> – innerhalb einer größeren Struktur kann zu Ambivalenzen und Spannungen führen. In Yasujiro Ozus *UKIKUSA MONOGATARI* (*ABSCHIED IN DER DÄMMERUNG*, J 1959) und *TOKYO MONOGATARI* (*EINE GESCHICHTE AUS TOKIO*, J 1953) finden sich Point-of-View-Aufnahmen, in denen jeweils ein Mann eine Blume respektive eine Gruppe von Grabmälern anschaut. In späteren Szenen wird diese Point-of-View-Struktur jedoch unterminiert, oder es entwickelt sich eine neue Struktur, wenn

5 Stephen Heath: *JAWS*, Ideology and Film Theory. In: *The Times Higher Education Supplement*, Nr. 231 v. 26.3.1976, S. 11; wieder abgedr. in: *Framework* 2,4, 1976; *Film Reader*, 2, 1977; *Ciné-Tracts* 1,1, 1977; Bill Nichols (Hg.) *Movies and Methods*. Bd. I. Berkeley etc.: University of California Press 1985.

6 Phil Hardy: *Samuel Fuller*. New York: Praeger 1970, S. 100f.

die Punkt/Objekt-Aufnahme (die Blume; die Grabmäler) ohne die Punkt/Blick-Aufnahme der Männer wiederkehrt. Beinahe scheint es, als existierten Blume oder Gräber unabhängig, in eigenem Recht. Wir Zuschauer überlegen nun, ob unser erster Eindruck uns getäuscht haben mag: Vielleicht handelte es sich gar nicht um eine Point-of-View-Aufnahme; vielleicht haben die Männer die Objekte gar nicht angesehen (sondern nur an sie gedacht; oder sie, selbst wenn sie hingeschaut hätten, nicht wahrgenommen; etc.); vielleicht haben wir uns anfangs durch die Point-of-View-Struktur und überhaupt die Erzählweise des Films zu dieser Konstruktion verleiten lassen (durch die Erwähnung von Blumen im Dialog; die Traurigkeit des Todes), nur um uns zu einem späteren Zeitpunkt wieder davon lösen zu müssen. Auch die Erzählung hat sich ja inzwischen weiterentwickelt: Nun ist sie nicht mehr spezifisch auf die Männer bezogen, sondern umfassender, allgemeiner, vielstimmiger geworden.

Bei Element 3 – ‚Übergang‘ – handelt es sich um jedes Mittel, das zeitliche Kontinuität oder Gleichzeitigkeit impliziert. *Innerhalb* der Einstellungen A (Punkt/Blick) und B (Punkt/Objekt) muss keine zeitliche Kontinuität herrschen, es genügt, wenn das Ende der Einstellung A (mit den Elementen 1 und 2) zeitlich an den Anfang von Einstellung B anschließt (an die Elemente 4 und 5); das heißt, die Elemente, nicht aber die Einstellungen müssen in zeitlicher Kontinuität aufeinander folgen. Ohne zeitliche Kontinuität oder zumindest Gleichzeitigkeit würde die Struktur von der Norm abweichen. So beispielsweise in einer Party-Szene, wenn wir zur Großaufnahme einer Figur schneiden würden (Punkt/Blick) und von dort auf das, was sie sieht (Punkt/Objekt); wobei jedoch die zweite Einstellung einen früheren Augenblick zeigen würde, bevor die Party überhaupt begonnen hat, oder einen späteren, als sie bereits zu Ende war: ein leeres Zimmer, ungespülte Gläser etc. De facto würde eine solche deviante Struktur auf die traditionelle Form einer subjektiven Rückblende oder Vorausblende rekurrieren: Wäre sie – durch entsprechende Markierung – als Erinnerung ausgewiesen, könnte man sie als Rückblende lesen. Wie die Dinge liegen, handelt es sich jedoch um eine deviante Point-of-View-Struktur, bei der offenbar jemand ins Leere schaut und etwas Vergangenes oder Zukünftiges halluziniert. Ein verstörendes Beispiel dieser Art findet sich in 2001: A SPACE ODYSSEY im ‚Louis-XVI-Finale‘.

In Element 4 – ‚vom Punkt aus‘ – steht die Kamera genau oder doch ungefähr an dem Punkt, den Element 1 der Point-of-View-Struktur vorgegeben hat. Das impliziert die räumliche Kontinuität der Einstellungen A und B. Steht die Kamera nicht an diesem Punkt, so ergibt sich wiederum eine deviante Schnittfolge, zum Beispiel ein Sprung in eine neue Szene. In BAKUSHU (WEIZENHERBST, J 1951, Yasujiro Ozu) fahren wir rückwärts vor zwei Frauen einen Korridor

entlang, die einen Blick auf den Mann zu erhaschen suchen, der einer der beiden in einer arrangierten Ehe zugeordnet war. Die Fahrt setzt sich fort, als zum – vermeintlichen – Blickpunkt der Frauen geschnitten wird. Doch schnell erweist sich, dass wir uns in einem anderen, menschenleeren Korridor befinden und uns einem ebenfalls leeren Zimmer nähern. Hier setzt Ozu ein wichtiges zweites Verfahren ein, das die räumliche Positionierung betrifft: die sogenannte subjektive Fahrt. Es beruht auf dem Prinzip, dass einer Figur in Bewegung, die ein Objekt erblickt, eine Punkt/Objekt-Aufnahme zugeordnet sein muss, die sich ebenfalls bewegt. Doch Ozu verwendet in diesem Fall die Kamerafahrt nicht, um reibungslose Anschlüsse zu erzielen, sondern um einen Stil zu kreieren, der die Strukturen offenlegt, auf denen die Erzählung beruht.⁷

Die subjektive Kamerafahrt ist ein gängiges Mittel und kann in so unterschiedlichen Filmen auftauchen wie *SCIUSCIÀ* (I 1946, Vittorio De Sica), *CLÉO DE CINQ À SEPT* (F 1962, Agnès Varda), *NAPOLÉON* (F 1927, Abel Gance), *PINOCCHIO* (USA 1940, Walt Disney), in dem die Kamera mit Jiminy Cricket mithoppelt, *HAIR* (USA 1979, Milos Forman) und sehr häufig in *LE CHAT ET LA SOURIS* (F 1975, Claude Lelouch). Man beachte, dass dieser Typus der Kamerafahrt zusätzliche Parameter involviert (so den Aufnahmewinkel und die Geschwindigkeit der Bewegung), die Teil der Point-of-View-Struktur sind und sie daher als Ganzes unterstützen oder aushöhlen können. Wie veranschlagen wir zum Beispiel eine subjektive Kamerafahrt, die sich «zu schnell» für die Figuren bewegt, denen sie zugeordnet ist, oder bei der die vermeintlich blickende Person plötzlich vors Objektiv läuft?⁸

Häufiger dienen sekundäre Hinweise dazu, die räumliche Orientierung zu erleichtern; so können Elemente der *Mise en scène* zu diesem Zweck eingesetzt werden. In *THE GENERAL* (USA 1926, Buster Keaton/Clyde Bruckman) sehen wir Buster unter einem Tisch, wie er durch ein Brandloch im Tischtuch blickt; gleich darauf erscheint das Zimmer in einer ovalen Totale mit ausgeglühtem Rand. Dies verweist natürlich auf das Loch und bestätigt, dass wir uns tatsächlich unter dem Tisch befinden. In *VAMPYR* beobachten wir, wie ein Sargdeckel

7 Donald Richies Beschreibung dieser Einstellung ist in mehrfacher Hinsicht ungenau; vgl. seine Studie: *Ozu*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press 1974, S. 112. Seine Einschätzung dieser Einstellung (als «simple Schlamperei») entspricht nicht dem ästhetischen Ansatz von Noël Burch, der schreibt: «Nur durch systematische und sorgfältige Analyse der strukturellen Möglichkeiten, die den filmischen Parametern zugrunde liegen [...], kann sich der Film von alten Erzählformen befreien und neue, «offene» Formen entwickeln [...]» (op.cit., S. 6 u. 16).

8 Beide Möglichkeiten werden in Nagisa Oshimas *TOKYO SENSO SENGU HIWA* (ER STARB NACH DEM KRIEGE, J 1970) eingesetzt; vgl. Branigan 1984, Kap. 7, Sektion 3 und 4.

sich über die Kamera senkt und mehrere Gesichter durch ein kleines Fenster in den Sarg schauen.

Andere sekundäre Hinweise betreffen den Ton (etwa das Atmen einer Figur) oder die Kamera. Ihr Winkel ergibt sich oft unmittelbar aus der Körperhaltung der Gezeigten. Ein niedriger Winkel entspricht einer sitzenden, ein höherer einer stehenden Figur, und eine extreme Aufsicht kann zum Beispiel auf King Kong verweisen (KING KONG, USA 1976, John Guillermin) oder auf einen drohend aufgerichteten Bär (GRIZZLY, USA 1976, William Girdler); eine geringe Blickhöhe kann den Standpunkt eines Kindes andeuten. Oft markiert ein seitliches Kippen der Kamera, sei es nur geringfügig, sei es bis in die Waagrechte, eine deutliche Subjektivierung. In BAMBI (USA 1942, Walt Disney) wendet das Rehkitz den Kopf, um ein paar Opossums zu betrachten, die kopfunter an ihren Schwänzen vom Ast hängen. Die nächste Zeichnung ist um 180° gedreht, so dass wir die Tiere aus Bambis Perspektive sehen, nämlich <aufgerichtet> hängend, als würden sie der Schwerkraft trotzen. Solche, aus ähnlichen Gründen umgedrehten Einstellungen finden sich auch in PINOCCHIO (USA 1940, Walt Disney), in Buster Keatons SEVEN CHANCES (USA 1925), im Harold-Lloyd-Film A SAILOR-MADE MAN (USA 1921, Alfred Newmeyer), in CHARLEY VARRICK (USA 1973, Don Siegel: ein umgedrehtes Flugzeug) oder in DIE BLECHTROMMEL (D 1979, Volker Schlöndorff: aus der Warte eines Babys im Geburtskanal); der Blick durch ein Periskop ist in THE THREE MUSKETEERS (GB 1973, Richard Lester) zu sehen, derjenige durchs Objektiv einer Kamera in NAGAYA SHINSHI-ROKU (ERZÄHLUNGEN EINES NACHBARN, J 1947, Yasujiro Ozu),⁹ obwohl hier nicht einmal klar ist, ob überhaupt jemand in den Sucher blickt. Und wir sehen ein trudelndes, schleuderndes oder stürzendes Bild, als ein Flugzeug außer Kontrolle gerät (KING KONG, USA 1933, Merian C. Cooper/Ernest B. Shoedsack), ein Auto verunglückt (ON DANGEROUS GROUND, USA 1951, Nicholas Ray), eine Figur hinfällt (WAKAKI HI/TAGE DER JUGEND, J 1929, Yasujiro Ozu), von einem Gebäude springt (L'UCCELLO DALLE PIUME DI CRISTALLO, Dario Argento, I 1970) oder sich in einem rollenden Fass befindet (DARK PASSAGE, USA 1947, Delmer Daves).

DR. JEKYLL AND MR. HYDE (USA 1932, Rouben Mamoulian), die kurze Komödie SO YOU WANT TO BE A DETECTIVE (USA 1948, Richard Bare) und natürlich besonders LADY IN THE LAKE (USA 1946, Robert Montgomery) bieten wahre Fundgruben für derartige, durch den Kontext subjektivierte Einstellungen. Fast der ganze Film Montgomerys ist ja bekanntlich aus der subjektiven

9 Kristin Thompson / David Bordwell: Space and Narrative in the Films of Ozu. In: *Screen* 17,2, 1976, S. 69f.

Perspektive des Detektivs aufgenommen. Wir sehen seine Arme, Füße, seinen Schatten, sein Spiegelbild, den Rauch seiner Zigarette ebenso wie extreme Großaufnahmen eines Telefonhörers, Lippen, die sich zu einem Kuss nähern, oder wir spüren eine Ohrfeige, die die Kamera erschüttert. Auch sprechen die Figuren direkt ins Objektiv. Es wurde sogar moniert, dass man den Film nicht durch kurze Momente von Schwarzfilm zum Blinzeln gebracht habe, wann immer der Held die Augen schließt.¹⁰ Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Element 5 – «das Objekt» – zeigt jenes Objekt, das durch Element 2 der Point-of-View-Struktur impliziert ist. Manchmal ist es – ganz oder teilweise – bereits in Einstellung A zu sehen. In diesem Fall dient Element 5 dazu, den Gegenstand entweder aus einer neuen Perspektive oder einer anderen Distanz oder aus einer Kombination von beidem zu zeigen. In *PSYCHO* sehen wir Marion und zugleich das Polizeiauto durch das Heckfenster ihres Wagens; sodann erscheint das Polizeiauto aus ihrer Warte im Rückspiegel. Diese Aufnahmen wechseln sich während der nächsten 13 Einstellungen ab. Noch üblicher ist es, einen Gegenstand, den jemand in die Hand genommen hat, nun aus näherer Distanz zu zeigen.

Man beachte jedoch, wie brüchig die Point-of-View-Struktur wird, wenn die Kamera sich nicht aufs anvisierte, sondern auf ein anderes Objekt richtet (sei es vom ursprünglich etablierten oder von einem neuen Blickpunkt aus). Nun sind wir gehalten zu glauben, dass eine Figur dieses Objekt ansieht, obwohl es gar nicht der Fall ist. In *SAMMA NO AJI* (*DER GESCHMACK DER MAKRELEN*, J 1962, Yasujiro Ozu) will Hirayama seinen Freund Kawai besuchen, betritt dessen Haus und ruft «Hallo, hallo!» Er steht am Ende des Flurs und blickt in die Kamera. Es folgt ein Schnitt auf einen leeren Gang, und wir hören eine Frauenstimme, die aus dem Off «Herein!» ruft. Da weder Hirayama noch die Frau zu sehen sind, bleibt die genaue Topografie allerdings vage. Die Abwesenheit Hirayamas in der zweiten Einstellung deutet jedoch darauf, dass es sich um eine Aufnahme aus seiner Perspektive vom anderen Ende des Flurs handelt. Wir erwarten daher, dass die Frau dort auftaucht, um ihn zu begrüßen – doch von wo würde sie kommen, und würde sie sich auf die Kamera zu bewegen? Sie tritt schließlich etwa in der Mitte des Flurs in Erscheinung, durchschreitet ihn dann aber bis zum hintersten Ende: Es hat sich also gar nicht um eine Point-

10 Lewis Herman: *A Practical Manual of Screen Playwriting*. New York: New American Library 1952, S. 250. Jean Epstein hat bereits 1921 dargelegt, dass man subjektive Bilder durch intermittierenden Schwarzfilm erzielen könne, um so das Blinzeln einer Figur zu repräsentieren; vgl. Jean Mitry: *Esthétique et psychologie du cinéma*. Bd. 2: *Les formes*. Paris: Éditions Universitaires 1965, S. 62.

of-View-Aufnahme gehandelt, sondern wir befinden uns in einem weiteren Gang, der im rechten Winkel vom Eingangsflur abzweigt. Nun erst können wir erkennen, dass Hirayama unseren Blicken durch eine halb geschlossene Zwischenwand entzogen war.

Ein noch radikalerer Bruch mit der Point-of-View-Struktur erfolgt in OZU'S HIGANBANA (SOMMERBLÜTEN, J 1958). Die vermeintliche Punkt/Objekt-Einstellung eines Krankenhausfensters wird unterlaufen, als eine von zwei Frauen, die nach oben schauen, sagt: «Mutters Fenster liegt ungefähr dort.» Dies suggeriert, dass nicht ausgemacht ist, ob sie das Fenster aus ihrer Warte überhaupt erblicken kann. Diese Ambiguität eröffnet eine zweite Frage: Haben wir eigentlich das Fenster der Mutter gesehen? Oder befand es sich an der Querseite des Hauses? Man beachte vor allem, dass die beiden Fragen unabhängig voneinander zu beantworten sind: Die eine mag bejaht, die andere verneint werden. Die Ambiguität ist in diesem Fall fast total und wird auch nicht aufgelöst. In den beiden Beispielen aus HIGANBANA und SAMMA NO AJI fungieren Figuren und Erzählung ohne Bezug zueinander, wenn auch nicht in einem Ausmaß, das den narrativen Charakter der Filme infrage stellen würde. Vielmehr verweigert Ozu es dem Zuschauer lediglich, sich den Raum primär über die Figuren und die Erzählung zu erschließen, ihn als kontinuierlich zu begreifen und zu verstehen, wie er konstruiert ist.¹¹

Element 6 schließlich (<die Figur>) stiftet die Kohärenz, die der Struktur eingeschrieben ist und Einheit und Bedeutung aller anderen Elemente gewährleistet. In Kapitel 4 meines Buches haben wir (im Rahmen der Perzeptionsstruktur) das Phänomen <unscharfe Point-of-View-Aufnahme> betrachtet, womit die spezifischen Zustände kodiert sind, in denen ein Subjekt die Welt wahrnimmt – betrunken, schwindlig, unter Drogen etc. Analog dazu können wir nun sagen, dass die unverzerrte, scharfe Point-of-View-Einstellung *keine* besonderen Zustände zum Ausdruck bringt. Hier geht es also um normale Wahrnehmung. Eine Einstellung in SPELLBOUND (USA 1945, Alfred Hitchcock) kann die enge Verwandtschaft zwischen Point-of-View-Aufnahme und Wiedergabe der Wahrnehmung einer Figur perfekt illustrieren, weil sie zwischen beiden Möglichkeiten alterniert: Ein Brief wird scharf oder unscharf je nachdem, in welchem Abstand jemand (der schlecht sieht) ihn sich vor Augen hält. Eine Point-of-View-Einstellung setzt daher die Anwesenheit einer Figur voraus, doch es gehört mehr dazu als nur ihr Körper – sie muss auch <bei Bewusstsein> und <Herr ihrer Sinne> sein. Denn welchen Status hätte eine Point-of-View-Aufnahme, wenn die Figur schläft, die Augen verbunden hat, blind

11 Vgl. Edward Branigan: The Space of EQUINOX FLOWER. In: *Screen* 17,2, 1976, insbes. Sektion 1.

oder tot ist? Element 6 beantwortet die Frage, *wie* die Elemente der Point-of-View-Struktur unifiziert und auf das wahrnehmende Subjekt bezogen sein müssen (gemäß Kategorien wie ‚Erinnerung‘, ‚Traum‘, ‚Wahrnehmung‘).¹² Genau genommen bedarf es gar keiner Figur, sondern nur einer Präsenz oder eines Bewusstseins.¹³

In Hitchcocks NOTORIOUS (USA 1946) wird der Wechsel zwischen Präsenz und Absenz in einer Point-of-View-Struktur auf fulminante Weise eingesetzt. Alicia (Ingrid Bergman), eine Spionin im Dienste der USA, hat Alexander Sebastian (Claude Rains) geheiratet, um eine Organisation zu infiltrieren, deren Kopf er ist. Sie braucht einen Schlüssel und schickt Sebastian unter einem Vorwand zu seiner Mutter (die bereits Argwohn geschöpft hat), um diesen Schlüssel zu besorgen. Die Point-of-View-Sequenz beginnt mit einem Schwenk auf Alicia, auf ihren Blick (Einstellung 1), fährt fort mit einer Einstellung, in der Sebastian aus ihrer Perspektive den Gang zum Zimmer der Mutter durchmisst (E 2), kehrt zu Alicia zurück, die ihm noch immer nachblickt (E 3), und greift die Aufnahme 2 vom Gang wieder auf (E 4). Wir sehen erneut Alicia, die Sebastian wie in 3 beobachtet (E 5), sowie eine weitere Wiederholung der Einstellung des Gangs (E 6), die vom gleichen Blickpunkt erfolgt wie 2 und 4.

Bis hierher ergibt sich also eine sechsteilige Point-of-View-Struktur, die aus drei Punkt/Blick-Einstellungen besteht, welche mit drei Punkt/Objekt-Einstellungen alternieren. Wir können sogar eine gedämpfte Unterhaltung zwischen Sebastian und der Mutter verfolgen, und zwar von Alicias Hörpunkt im Gang aus. Schließlich sehen wir in Einstellung 6, wie Sebastian aus dem Zimmer der Mutter tritt und auf die Kamera zugeht. Wir erwarten, dass er stehen bleibt, um in Richtung des Objektivs, d.h. zu Alicia, zu sprechen. Doch weit gefehlt: Er geht an der Kamera vorbei, die mit ihm mitschwenkt (man erinnere sich, dass die Sequenz mit einem Schwenk begann) bis zur Tür, die er

12 Vgl. David Bordwells und Kristin Thompsons Analyse der Subjektivierungsmittel in der Albert-Hall-Szene von Hitchcocks THE MAN WHO KNEW TOO MUCH (GB 1934), in: *Film Art: An Introduction*. Reading, Mass.: Addison-Wesley 1979, S. 242f; vgl. auch die allgemeine Betrachtung von Element 6 (dem Bewusstsein/*mind*) in Branigan 1984, Kap. 3 u. 4.

13 Es besteht ein subtiler Unterschied zwischen einer Figur und der Präsenz ihres Bewusstseins. Man könnte sagen, dass ‚Figur‘ ein komplexes Erzeugnis des Textes darstellt, wohingegen eine Point-of-View-Aufnahme weniger Aufwand voraussetzt. So kann z.B. die Anwesenheit eines Tiers bereits einen PoV begründen. Außerdem zeigt der oben erwähnte PoV eines unsichtbaren Gespenstes (ET MOURIR DE PLAISIR), dass wir die Figur zwar nicht zu sehen brauchen, aber doch begreifen oder akzeptieren müssen (als Hypothese der Lektüre), dass hier eine Art Präsenz oder Bewusstsein *am Werk* ist. Das Beispiel des unsichtbaren Gespenstes weist in gewisser Weise auf das Problem des latenten Erzählers hin [*effaced narrator*] (vgl. Branigan 1984, Kap. 8, Sek. 1): Bei dieser Narrationsform evoziert der Text eine Welt, ohne dass explizit erklärt würde, auf welche Weise dies geschieht. [...].

öffnet. Schnitt ins Innere eines Zimmers (E 7): Wir sehen ihn im Hintergrund eintreten, und im Vordergrund befindet sich, zu unserem Erstaunen, niemand anderes als Alicia! Nach ihrem letzten Blick in den Gang (E 5) ist sie uns ent schlüpft, hatte aber ihren Blickpunkt sozusagen zurückgelassen, so dass wir ihren PoV zum dritten Mal zu sehen glaubten. Sie wollte nicht auf Sebastian warten, um nicht zu verraten, wie wichtig ihr der Schlüssel ist – sie tut daher so, als habe sie etwas Anderes vor. Sebastian lässt sich in der Tat täuschen. Doch im Zuge dieser Aktion sind auch wir ihrer List zum Opfer gefallen; wir haben uns weismachen lassen, dass sie noch im Gang steht, während sie sich schon heimlich entfernt hatte, ohne ihre Absichten preiszugeben. Die Sequenz baut eine feste Point-of-View-Struktur auf – die den Zuschauer in der Sicherheit wiegt zu wissen, womit er rechnen kann –, nur um diese Struktur schließlich zu untergraben. Am Ende wird uns ein zentrales Element entzogen: die Figur, aus deren Perspektive wir die Ereignisse zu sehen meinten.¹⁴ Unsere Erwartungen wurden getäuscht; doch stattdessen können wir, allein durch die filmische *Manipulation des Raums*, Alicias Charakter und ihre Pläne umso besser verstehen. Wir haben Einblick in ihr Bewusstsein gewonnen.

2. Die Rahmung des Point of View

Die Elemente der Point-of-View-Struktur verlangen Übergangsverfahren, da die Kamera sich physisch zwischen Element 1 – dem ‚Punkt‘ – und Element 4 – dem ‚Punkt, von dem aus‘ – verlagern muss. Diese Verlagerung entspricht einem Wechsel der Erzählperspektive, beispielsweise von einer allwissenden und voyeuristischen Perspektive zu einer subjektiven und persönlichen. Das Verfahren kann aus einem einfachen Schnitt zu einer neuen Kameraposition bestehen, aus einem Effekt des optischen Printers (Überblendung, Abblende, Wischblende usw.) oder aus einer Kamerabewegung, wobei wir mitvollziehen, wie sich die Kamera neu installiert. So verrät zum Beispiel der Wechsel der Kameraposition in *LE PLAISIR* (F 1952, Max Ophüls) zugleich den Entschluss der Frau, sich aus dem Fenster zu stürzen; und in *DIAL M FOR MURDER* (USA 1954, Alfred Hitchcock) bewegt sich die Kamera um ein argloses Opfer herum

14 Auch die Umkehrung dieser Struktur ist möglich. Ein objektives Bild kann plötzlich subjektiv werden, wenn eine Figur auftritt, die es sozusagen übernimmt, auch ohne dass der Zuschauer dies bemerkt. Weniger transgressiv, aber ebenfalls irritierend ist der Fall, wenn die Einstellung zwar noch objektiv erscheint, in Wirklichkeit aber bereits die Sicht einer Figur repräsentiert. [...].

und hinter dessen Rücken, bis sie den Blickpunkt des Mörders eingenommen hat.

In gewissen Situationen, wenn die Operation der Kamera nahe an einer Figur (dem ‹Punkt›) mit einem schnellen Schwenk, einer Schärfeverlagerung, einem Zoom etc. begonnen hat, mag es genügen, den Übergang von Element 1 (dem ‹Punkt›) zu Element 4 (dem ‹Punkt, von dem aus›) – anzudeuten, obwohl die Kameraposition sich eigentlich gar nicht verändert hat. In der Tat ist weder ein Wechsel der Position noch eine Kamerabewegung notwendig, um die Erzählperspektive zu verändern. Wichtig ist nicht die Kamera als absoluter Bezugspunkt, sondern das Verhältnis zwischen Kamera, Figur, Objekt, verbunden mit der Hypothese des Zuschauers darüber, wie dieses Verhältnis beschaffen ist. Eine Figur kann zum Beispiel eine Point-of-View-Struktur affizieren, indem sie sich zur Kamera hinbewegt und deren Position im Raum einnimmt. Aber selbstverständlich muss bei jedem Übergangsverfahren die zeitliche Kontinuität oder Gleichzeitigkeit (Element 3) gewahrt bleiben.

Da die Ausgangsposition einer Einstellung A (Punkt/Blick) aus jedem beliebigen Aufnahmewinkel erfolgen kann, wählen wir Einstellung B (Punkt/Objekt) als Bezug und nehmen die Linie, die von den Augen der Figur zum Objekt verläuft, als Bezugslinie. Die Point-of-View-Struktur wird dann gemäß der Positionierung von Einstellung B in Bezug auf diese Linie klassifiziert. Abb. 1 zeigt Alternativen für die Positionierung der Einstellungen A und B auf und damit eine Streubreite von Möglichkeiten für die Rahmung (Element 4) der Point-of-View-Struktur.

Position 1 bezeichnet die klassische Point-of-View-Einstellung – vom Augenstandpunkt einer Figur. Position 2 ist ein ‹Gegenschuss› von einem Standort *hinter* der Figur, gewöhnlich über deren Schulter. Neben der Tatsache, dass diese Möglichkeit ‹weniger subjektiv› ist als die Point-of-View-Einstellung, gibt sie unserer Orientierung mehr Stabilität, weil wir direkt erkennen können, in welcher räumlichen Beziehung die Figur zum wahrgenommenen Objekt steht. Position 2' befindet sich gleich neben der Figur, die wir in diesem Fall nicht sehen. Diese Kameraposition gibt indirekt Aufschluss über die räumlichen Konstellationen, etwa wenn in einer Unterhaltung die Figur, die wir sehen, schräg zur Kamera einen Gesprächspartner anblickt, den wir nicht sehen. Ist der Winkel zwischen Kamera und Figur klein, so entspricht Position 2' im Wesen dem klassischen PoV; je größer der Winkel – bis zu etwa 30° –, desto weniger subjektiv, weniger durch eine Figur motiviert erscheint die Einstellung, und umso voyeuristischer empfindet sich der Zuschauer.

Position 3 markiert einen devianten PoV, wie weiter oben schon anhand von SAMMA NO AJI und HIGANBANA diskutiert. Hier zeigt die Kamera ein Objekt,

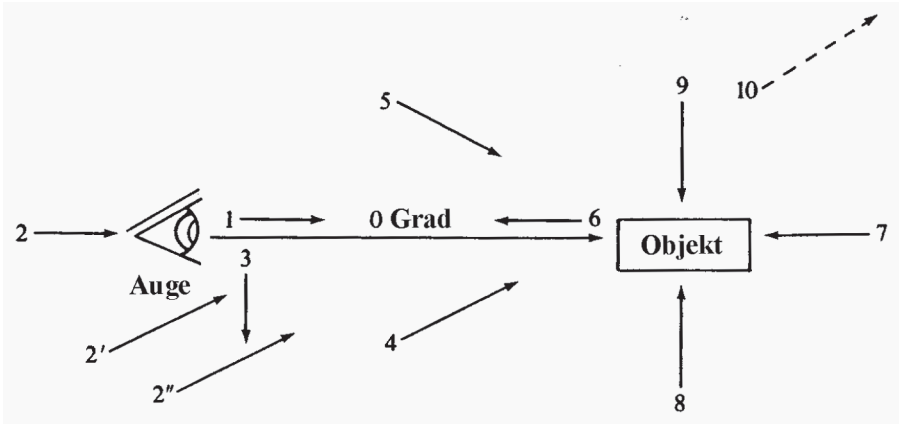


Abb.1 (Aufsicht): Alternativen für die Positionierung von Einstellung B (Punkt/Objekt), im Gefolge von Einstellung A (Punkt/Blick).

von dem wir glauben, dass es von einer Figur angeschaut wird, obwohl dies gar nicht der Fall ist. Ebenso wie Position 10 stellt es einen falschen *eyeline match* dar, weil wir eben nicht den Raum sehen, den der gerichtete Blick des Subjekts impliziert hat. Position 4 dagegen markiert den typischen *eyeline match*, insbesondere wenn damit ein bereits bekannter (früherer) Aufnahmewinkel wieder aufgegriffen wird. Sie zeigt, was eine Figur sieht und wann, aber nicht von deren physischem Standpunkt.

Position 5 entspricht Position 4 spiegelbildlich. Es handelt sich um eine wichtige Kameraposition, unter anderem aus folgendem Grund: Wenn eine von zwei Personen die 180°-Linie überschreitet, kann es so aussehen, als blickten beide in gegensätzliche Richtungen. In ähnlicher Weise kann eine von zwei Personen diese Linie überqueren, um den Eindruck zu erwecken, dass die beiden sich *nicht* anblicken, obwohl dies tatsächlich der Fall ist.

Position 6 repräsentiert den PoV des wahrgenommenen Objekts und wird gewöhnlich gewählt, wenn es sich dabei um eine Person handelt. Position 7 ist – als Gegenschuss – hinter dem Objekt lokalisiert und wird ebenfalls vor allem bei Personen gewählt. In *SHICHININ NO SAMURAI* (DIE SIEBEN SAMURAI, J 1954, Akira Kurosawa) folgt Position 7 auf eine Punkt/Blick-Einstellung als Alternative zu den Positionen 1 und 2. In *LONG ZHENG HU DOU/ENTER THE DRAGON* (Hongkong/USA 1973, Robert Clouse) bestätigt Position 7 den vorgängigen PoV einer Figur und zeigt im Gegenschuss ein Objekt, das von ihrem Gegenüber angeblickt wird. Die vollständige Sequenz funktioniert folgendermaßen: Ein Mann ist im Begriff, eine Frau zu attackieren. Zuerst kommt sie

ins Bild, dann Schnitt auf ihn (*over shoulder*, ihr gegenüber); sein Blick ist auf ein diffuses Objekt gerichtet. Die Schärfe verlagert sich auf dieses Objekt: eine Glasscherbe, welche die Frau zwischen sich und dem Angreifer hochhält. Der erste Teil der letzten Einstellung komplettiert also als Gegenschuss den PoV der Frau, der zweite komplettiert mittels Schärfeverlagerung seinen Blick aufs Objekt.

Positionen 8 und 9 wirken destabilisierend, da sie aufgrund ihrer Ähnlichkeit mit Position 1 – dem klassischen PoV – dem wahrnehmenden Subjekt einen falschen Ort zuweisen. Position 10 schließlich – die schon weiter oben in Verbindung mit dem Film *BAKUSHU* diskutiert wurde – hat ebenfalls desorientierende Wirkung, da sie uns in einen neuen Raum oder eine neue Szene katapultiert.

Die wachsende Abweichung von der strikten Subjektivität der Kameraposition 1 beschreibt eine Bewegung über ein kontinuierliches Spektrum, wie es durch die Positionen 2' und 2'' repräsentiert wird. Ist nun Position 2'' immer noch <vorwiegend subjektiv> wegen ihrer relativen Nähe zu Position 2', oder haben wir eine Schwelle erreicht, jenseits der 2'' als verwandt mit den Positionen 2 oder 4 betrachtet werden muss? Unterschiede in der Kadrierung des Raums – etwa Änderungen im Winkel von Position 1 bis 4 einschließlich – erlauben es uns, Dinge zu erkennen, von denen das wahrnehmende Subjekt nichts weiß. Auf dieses zusätzliche Wissen muss wiederum der Zuschauer reagieren, indem er eine Wissensquelle in der Erzählung annimmt, die mit keiner der fiktionalen Figuren identisch ist.

3. Ein Repertoire einfacher Strukturen

Die Point-of-View-Struktur umfasst zwei Haupttypen und eine Reihe weiterer, einfacher Varianten. Die übliche Form besteht aus Einstellung A (Punkt/Blick) gefolgt von Einstellung B (Punkt/Objekt) – ein *prospektiver* PoV, und von ihm war bisher ausschließlich die Rede. Eine wesentliche Alternative dazu stellt der *retrospektive*, nachträglich enthüllte PoV dar, bei dem die Reihenfolge umgekehrt ist: Einstellung A *folgt* Einstellung B. Zum Beispiel unterhalten sich zwei Männer in einem Büro über eine Frau, die des Mordes verdächtig ist. Es kommt zu einer Pause (oder ist die Szene hier zu Ende?). Dann sehen wir aus der Vogelperspektive und in extremer Totale eine Frau auf einer Parkbank (Einstellung B). Schnitt auf einen der Männer, der aus dem Fenster des Büros blickt (Einstellung A). Ein Gegenschuss bestätigt, dass er die Frau sieht. Nun entwickelt sich die Unterhaltung weiter, doch es ist klar, dass nur einer der Männer weiß, wo sich die Frau befindet. Der Unterschied zwischen der

prospektiven und der retrospektiven Point-of-View-Aufnahme besteht in der Reihenfolge: «Der Mann sieht die Frau,» im Gegensatz zu «Sie wird von ihm gesehen.»

Der retrospektive PoV ist im Hollywoodkino weniger üblich als der prospektive. Herbert Lightman räumt anhand der Vorführung eines Films mit retrospektivem PoV ein, dass dieser durchaus «eine gewisse Überraschung und Spannung» im Saal generiert habe. «Aber», so fährt er fort, «während einiger Sekunden war das Publikum so verwirrt, dass ein großer Teil des Dialogs ungehört verhallte, während man sich zu orientieren suchte. Offenbar verpuffte die Originalität der Schnittfolge in der entstandenen Verwirrung, und damit verlor die Sequenz an dramatischer Bedeutung.»¹⁵

Noël Burch dagegen feiert die retrospektiven und quasi-subjektiven Einstellungen neben anderen Strukturen gerade aufgrund ihrer Fähigkeit, die Zuschauer zu desorientieren, indem gewohnte Sehweisen und das Primat der Narration infrage gestellt werden.¹⁶

Wir werden nun eine Reihe einfacher Varianten der Point-of-View-Struktur untersuchen, die man als *geschlossen*, *verzögert*, *offen*, *kontinuierlich*, *manipuliert*, *multipl*, *eingebettet* und *reziprok* bezeichnen kann.

Der *geschlossene* PoV hat die Form A – B – A; die Punkt/Blick-Aufnahme wird wiederholt. Zum Beispiel finden sich in der erwähnten Sequenz von *THE GENERAL* zwei Punkt/Objekt-Aufnahmen: Einmal schauen wir, wie beschrieben, unter einem Tisch hervor; später sehen wir den Zug, wie er von Truppen der Union beladen wird. Jeweils kehren wir nach der Punkt/Objekt-Aufnahme zurück zur ursprünglichen Punkt/Blick-Aufnahme: Buster unterm Tisch respektive Buster mit dem Mädchen im Wald.

Dem geschlossenen PoV eignet ein hoher Grad an narrativer Stabilität, denn die Wiederholung von Einstellung A (eine Überdeterminierung) dient dazu, Zeit, Ort und alles, was wir gesehen haben, noch einmal in Erinnerung zu rufen. Auch signalisiert die Wiederholung das Ende der «subjektiven» Sicht. Die Zuschauer sind nun vorgewarnt, dass die Kamera eine neue, anders gelagerte Position gegenüber den Charakteren bezieht.

Außerdem hält der geschlossene PoV für einen Augenblick die Zeit an, ähnlich wie ein traditioneller Flashback oder ein Zwischentitel. Das heißt, wir erwarten nicht, dass die Figuren weiter erzählt werden, während wir ein Ob-

15 Herbert Lightman: *The Subjective Camera*. In: *American Cinematographer* 27,2, 1946, S. 66; wieder abgedruckt in: Lewis Jacobs (Hg.): *The Movies as Medium*. New York: Farrar, Straus & Giroux 1970.

16 Burch, op.cit., S. 78ff.

jekt betrachten oder bis wir Gewissheit haben, dass mit der Wiederholung von Einstellung A das Ende der Struktur erreicht ist. Im Hollywoodkino ist der geschlossene PoV die weithin übliche Form.

In *VAMPYR* wird die Geschlossenheit jedoch unterlaufen. Wir sehen David Gray vor einer Gaststätte, wie er in Richtung Kamera zunächst durch eine Tür ins Haus blickt; anschließend schaut er nach oben (Einstellung A). Schnitt auf ein Dach (Einstellung B), dann enthüllt ein nach unten geführter Schwenk, dass Gray inzwischen an der Mauer entlang *zurück* zur Tür geht und erneut ins Haus blickt.¹⁷ So bleibt ungeklärt, ob sich etwas ereignet hat, während das Dach zu sehen war. Das Beispiel illustriert ein filmisches Strukturprinzip, bei dem die Kamera mit den Geschehnissen nicht ›Schritt halten‹ kann (d.h. sie ist nicht allwissend), und folglich kommt zwischen dem Off und dem Geschehen im Bild eine tiefe Spannung auf.

Eine formale Variante des geschlossenen PoV folgt dem Muster: A', B, A'', wobei A'' eine geringfügige Variante von A' darstellt, etwa dank eines neuen Blickwinkels oder einer anderen Distanz, aus der die wahrnehmende Figur für einen Augenblick zu sehen ist; sie verharrt noch im Akt des Schauens, bevor die Handlung weitergeht. Sowohl A' als auch A'' oder beide können einen Gegenschuss darstellen. Üblich ist auch die Struktur A, B und dann, anstelle eines Schnitts oder einer Fahrt zurück auf A, eine Aufnahme der Figur, wie sie – nach einem angemessenen Intervall – vor die Kamera tritt; sie produziert damit einen eigentlichen Gegenschuss, um unseren besonderen Blickpunkt aufzufrischen. Auch weitere, ähnliche Abwandlungen kommen vor, die sich an der Struktur B, A, B orientieren. Diese Varianten der geschlossenen Point-of-View-Struktur werden oft mit dem Ziel eingesetzt, ein Objekt oder sein plötzliches Erscheinen hervorzuheben.

Eine zweite einfache Struktur bildet der *verzögerte* oder aufgeschobene PoV. Es handelt sich um eine Abart eines zeitweise devianten PoV, bei dem die Kontinuität zwischen A und B aus narrativen Gründen unterbrochen ist. Das Stilmittel kommt häufig in Kriminal-, Spannungs- oder Horrorfilmen vor, wenn eine Figur zwar eindeutig etwas anblickt (Punkt/Blick), aber die Punkt/Objekt-Aufnahme dem Publikum für eine Weile vorenthalten bleibt (während eine andere Figur aufgeboten wird, um das ungeheuerliche Objekt in Augenschein zu nehmen); manchmal dauert es mehrere Szenen, bis sich die Struktur erfüllt

17 Für eine Analyse dieser Sequenz inklusive Standbildern vgl. Mark Nash: *VAMPYR and the Fantastic*. In: *Screen* 17,3, 1976, S. 45f. [Anm. d. Ü.: Hier irrt Branigan: Gray blickt nach der Kamerabewegung, die übers Dach geführt wird, zunächst durchs Fenster einer Hintertür. Erst nach der Anweisung einer Frau, die aus der Dachluke schaut, erscheint er wieder am Vordereingang.]

(und die Figur vom Objekt getötet wird). Möglich ist auch, dass das Objekt noch gar nicht zur Stelle ist, so dass der Blick der Figur *vorzeitig* erfolgt. In KING KONG (USA 1933, Merian C. Cooper/Ernest B. Schoedsack) probt die Heldin (Fay Wray) an Deck vor der Kamera eine Reihe panischer Reaktionen, noch ehe das Schiff Skull Island erreicht. Der Kameramann schreit ihr Befehle zu. Im Anschluss an einen angsterfüllten Blick und statt der Einstellung auf das Objekt endet die Szene mit der Bemerkung eines Umstehenden: «Was mag sie wohl wirklich zu sehen bekommen?» Die Probeaufnahme findet natürlich auch *für uns* statt: Sie antizipiert, was wir später im Film werden sehen müssen – das Monster –, und nimmt die (erste!) Reaktion der Heldin vorweg.¹⁸

Das Gegenstück zum verzögerten PoV tritt ein, wenn eine Punkt/Objekt-Einstellung erfolgt, aber die Punkt/Blick-Einstellung fehlt; hier verzögert sich also der erste Teil einer Point-of-View-Struktur. Obwohl wir gleich zu Beginn von JAWS (USA 1975, Steven Spielberg) den gleitenden Blickpunkt eines Hais unter Wasser mitvollziehen, erscheint der Hai selbst erst viel später. In einer Friedhofsszene von THE OMEN (USA 1976, Richard Donner) kündigen eine Reihe bizarr kadrierter Einstellungen (aus einer Position hinter Bäumen, Felsen usw.) im Verbund mit ungewöhnlicher Musik an, dass die Wesen, die die Szene aus ihrem Versteck beobachten, gelegentlich zum Vorschein kommen werden. Ähnlich signalisieren uns Spezialobjektive in WOLFEN (USA 1981, Michael Wadleigh) immer wieder die Anwesenheit unsichtbarer Geschöpfe. Und das erste Drittel von DARK PASSAGE (USA 1947, Delmer Daves) enthält diverse ausführliche Sequenzen aus der zunächst unterdrückten Perspektive von Vincent Parry, dessen Anblick dem Publikum vorenthalten bleibt, bis ihm eine kosmetische Operation ein «neues» Gesicht beschert (das von Humphrey Bogart).

Ein weiteres Beispiel für eine spät enthüllte oder verzögerte Point-of-View-Struktur findet sich in THE QUILLER MOMORANDUM (GB 1966, Michael Anderson). Wir sehen den Protagonisten von weit oben, wie er in ein Auto steigt; dann versperren Vorhänge die Sicht. Wir wissen nun, dass jemand unseren Helden beobachtet hat, wissen jedoch nicht, wer. Stellen wir uns vor, wir würden, nachdem die Vorhänge zugezogen sind, das Gesicht der beobachtenden Figur zu sehen bekommen (indem sie vor die Kamera tritt). Die Aufnahme würde als «objektive» Darstellung – der Held steigt in einen Wagen – beginnen, würde dann subjektiv, indem die Elemente einer Point-of-View-Struktur in umgekehrter Reihenfolge auftreten, und endete schließlich damit, dass die Fi-

18 Vgl. Thierry Kunzel: Vortrag über KING KONG an der University of Wisconsin, Madison, im Frühjahr 1976.

gur erscheint, deren Perspektive wir geteilt haben (ein Beispiel dafür findet sich während der Telefon-Unterhaltung in *THE L-SHAPED ROOM* [GB 1963, Bryan Forbes]). Im Übrigen könnte die Einstellung auch weitergehen und sich dabei in eine objektive Aufnahme zurückverwandeln (wenn wir zum Beispiel hören würden, wie die ungesehene Person sich entfernt, dabei aber weiter auf die Straße blickten). All dies könnte sich auch im Rahmen einer einzigen starren Kameraposition ereignen, was zeigt, dass die «Einstellung» weder eine entscheidende Größe für die Point-of-View-Struktur bildet noch für das Erzählsystem insgesamt. Die Elemente der Darstellung können auf ganz unterschiedliche Art und Weise über jede beliebige Anzahl von Einstellungen verstreut sein, in einer einzigen Einstellung erfolgen oder im Bruchteil einer Einstellung. Entscheidend ist lediglich, dass die Elemente überhaupt vorkommen – ein Punkt, ein Blick, ein Übergang usw.

Bleibt noch zu erwähnen, dass in gleicher Weise, wie ein Blick vorzeitig erfolgen kann (etwa im Beispiel *KING KONG*), manchmal auch das Objekt zu früh im Bild erscheint. Wir erblicken also etwas Wichtiges, das eine Figur übersehen oder noch nicht entdeckt hat (man denke an Hitchcock-Filme). Der verfrühte Blick ist ein Symptom des Horrorfilms, das verfrüht auftretende Objekt ein Symptom des Thrillers.¹⁹

Der verzögerte PoV ist natürlich nicht auf Horrorfilme und Thriller begrenzt. Die letzten acht Einstellungen von *SAMMA NO AJI* (*DER GESCHMACK DER MAKRELE*, J 1962, Yasujiro Ozu) setzen im Zuge einer verzögerten Point-of-View-Struktur ein verspätet auftauchendes Objekt ein. Nach der Hochzeit seiner Tochter, die er arrangiert hat, kehrt Hirayama ein wenig betrunken nach Hause zurück. Sein Kopf sinkt nach vorn, während er am Tisch sitzt (E 1). Dann sehen wir einen leeren Flur im Erdgeschoss (E 2), an dem das nun unbewohnte Zimmer der Tochter liegt, und anschließend die Treppe, die dorthin führt (E 3). Es folgen drei Innenaufnahmen ihres dämmrigen Zimmers (E 4, 5, 6). Schließlich kehren wir zum unteren Flur zurück, in dem zu unserer Überraschung Hirayama steht, der im Profil gezeigt wird und nach links ins Off schaut (E 7). Während wir das Obergeschoss in Augenschein nahmen, muss er sich aufgegriffen haben und auf den Flur gegangen sein, von wo er nun auf die Treppe aus E 3 schaut. Die Einstellungen 3 und 7 zusammen genommen wären subjektiv (ein nachträglich enthüllter PoV), würden sie nicht durch Aufnahmen des Zimmers der Tochter unterbrochen. So ist der PoV verzögert und seltsam abgeschwächt; der wahrneh-

19 Vgl. Hitchcocks Unterscheidung zwischen Überraschung [*surprise*] und Spannung [*suspense*] in: François Truffaut: *Hitchcock* [frz. 1966]. New York: Simon & Schuster 1976, S. 50f u. 185 [dt.: *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München: Heyne 1992]. Das Buch enthält zahlreiche interessante Beobachtungen Hitchcocks zur Subjektivierung von Figuren.

menden Figur will es nicht recht gelingen, sich zu verorten oder mit der neuen Situation im Haus zurechtzukommen. Hirayama muss verkraften, dass seine Tochter nicht mehr bei ihm lebt, und wir als Zuschauer sind mit einem subtilen, aber unüberbrückbaren Riss durch die Topografie konfrontiert.

Die verzögerte Point-of-View-Struktur lässt sich auf verschiedene Weise auflösen, wobei weitere Einstellungstypen hier zum Einsatz kommen können. So der Gegenschuss (wir haben weiter oben schon besprochen, wie solche Aufnahmen sich zum PoV verhalten). Ebenso können größere narrative Strukturen interagieren, um die Auflösung des PoV noch weiter hinauszuschieben; beispielsweise kann er durch eine spätere Einstellung definiert werden, jedoch ohne dass wir dies durchschauen, bis uns die Erzählinstanz schließlich die Bedeutung dieser Einstellung klar macht.²⁰ Ob eine Flashback-Struktur eingesetzt wird oder nicht, spielt keine Rolle, denn die fehlende Einstellung – sobald man sie als solche erkannt hat – wird rückwirkend ihre Bedeutung entfalten, da sie eine frühere Point-of-View-Struktur komplettiert; nun wissen wir zum Beispiel, dass der Killer mit einer bestimmten Figur identisch ist, die schon eine ganze Weile zu sehen war.

Verwandt mit dem verzögerten PoV ist der *offene*. Hierbei sehen wir *nie-mals* das Objekt, obwohl ein Punkt/Blick fest etabliert ist. Beispiele sind die Folteropfer der Indianer in *ULZANA'S RAID* (USA 1972, Robert Aldrich); Wolkenformationen, die in *OHAYO* diskutiert werden (*GUTEN MORGEN*, J 1959, Yasujiro Ozu); marschierende Soldaten in *LA GRANDE ILLUSION* (F 1937, Jean Renoir); und das Dach aus *FAHRENHEIT 451* (F 1966, François Truffaut), das keine Antenne hat, obwohl viele Dächer zu sehen sind, auf denen Antennen stehen. Das Renoir-Beispiel zeigt, dass der offene PoV eingesetzt werden kann, um bestimmte nicht-visuelle Aspekte des Objekts zu betonen, die für die Narration von Bedeutung sind. Obwohl uns die Soldaten nicht gezeigt werden, hören wir ihre Musik und das Trampeln ihrer Stiefel. Diese Aspekte werden im Dialog akzentuiert.

Als weitere einfache Variante der Point-of-View-Struktur ist der *kontinuierliche* PoV zu nennen, bei dem eine Figur mehrere Objekte anschaut oder mehrfach dasselbe Objekt. Typischerweise wird dabei entweder von Objekt zu Objekt geschnitten oder eine Kamerabewegung – die subjektive Fahrt – über-

20 Der verzögerte PoV illustriert den Umstand, dass – in der Terminologie der fünf narrativen Codes von Roland Barthes (in: *S/Z*. Frankfurt a. M. 1987 [franz. 1970]) – die Point-of-View-Struktur generell einen eingebauten hermeneutischen Code enthält. Je nach der Form, die sie annimmt, kann die Point-of-View-Struktur u.a. folgende Fragen aufwerfen: Was für ein Objekt erblickt jemand? Wer erblickt es? In welcher räumlichen oder anderen Beziehung steht die Figur zum Objekt? Wie wird sie auf das Objekt reagieren? [...].

nimmt diese Funktion. Wenn die Punkt/Objekt-Struktur länger anhält, wird es manchmal nötig, die Punkt/Blick-Einstellung aufzufrischen. Ein solcher *re-establishing shot* dient dazu, uns an die gewählte Perspektive zu erinnern – obwohl man, wie *LADY IN THE LAKE* zeigt, gar nicht so leicht die Spur verliert –; und sie dient zugleich dazu, die Narration für einen Augenblick umzugewichten, so dass eine neue Ebene oder Hierarchie narrativer Codes zum Zuge kommt.²¹ Im klassischen Hollywood-Dialog aus alternierenden Nah-Einstellungen ist der *re-establishing shot* oft ein Gegenschuss.

In *PSYCHO* werden ganze Ketten einfacher Point-of-View-Strukturen wiederholt, um einen PoV länger aufrecht zu erhalten. Der Film umfasst 16 solcher Sequenzen, die aus sechs oder mehr Einstellungen bestehen, darunter eine aus 42 kontinuierlichen Einstellungen von Marion am Steuer ihres Wagens oder ihres Blicks von dort (allerdings ist die zeitliche Kontinuität nicht immer gewahrt). Der lang gehaltene PoV²² hat die Tendenz, die Zuschauer in das Erleben oder Schicksal der wahrnehmenden Figur einzubinden.

In seiner berühmten Analyse der Bodega-Bay-Sequenz aus Hitchcocks *THE BIRDS* (USA 1963) hat Raymond Bellour dargelegt, welche Relevanz die Blicke für die Erzählung haben.²³ Analysieren wir die Sequenz hier gemäß unserer Fragestellung, indem wir die Blicke mit weiteren Elementen verbinden, um Blickpunkt-Strukturen aufzuzeigen, so entdecken wir vier einfache und fünf

21 Das ›Versagen‹ von *LADY IN THE LAKE* (USA 1946, Robert Montgomery) ist damit erklärt worden, dass man die Figur kennen müsse, um ihren Blick als subjektiv zu verstehen; vgl. Christian Metz: *Current Problems of Film Theory: C. Metz on J. Mitry's Esthétique et psychologie du cinéma. Bd. 2*. In: *Screen* 14,1–2, 1973, S. 47. Denn es sei nicht möglich, eine Figur allein aus einer persönlichen narrativen Haltung heraus kennen zu lernen (‹Ich›, oder ‹Ich sehe›), da ihre Psychologie ein Konstrukt ist, das auf der Perspektive einer unpersönlichen Erzählstimme basiert; vgl. Roland Barthes: *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*. In: *New Literary History* 6,2, 1975, S. 263 [dt.: *Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1988]; und im gleichen Heft Juri M. Lotman: *Point of View in a Text*, S. 351f [dt.: *Der Blickpunkt des Textes*. In: ders. *Die Struktur des künstlerischen Textes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1973, S. 395ff]. In gleicher Weise versteht man einen Film nicht als persönliche Sicht des Filmemachers (als real existierender Person), weil es keinen Kontext gibt, in den man ihn stellen könnte. Selbst wenn der Autor tatsächlich im Film auftritt, können wir nicht erkennen, welcher ‹Autor› ihn oder sie dort platziert hat. Immer gibt es eine filmische Stimme, die man nicht hinterschreiten kann, und insofern behält jeder Film eine unpersönliche Komponente [Anm. d. Hg.: Vgl. Branigans Tabelle der ‹acht Ebenen der Narration› im Aufsatz zur ‹Fokalisierung› in diesem Heft].

22 Der kontinuierliche PoV mag seine Grenzen haben. Vgl. Metz zu *LADY IN THE LAKE*, op.cit., S. 47f.

23 Raymond Bellour: *LES OISEAUX: Analyse d'une séquence*. In: *Cahiers du cinéma*, 216, Oktober 1969, S. 24–38. [Anm. d. Hg.: Wir drucken hier die bei Branigan erwähnten Einstellungen – mit der Nummerierung Bellours – als Videoprints ab; vgl. Abb. 2].



Abb. 2 Acht Einstellungen der Bodega-Bay-Sequenz aus *THE BIRDS* (USA 1963, Alfred Hitchcock), in Bellours Zählung: E 76 – E 83, je v.l.n.r..

kontinuierliche PoVs.²⁴ Die letzte Point-of-View-Einstellung dieser Szene ist besonders interessant. Sie zeigt Melanie (E 81 – vgl. Abb. 2), wie sie ihre blutige

²⁴ Die Point-of-View-Strukturen sind – als Einstellungen und unter Rückgriff auf Bellours Segmentierung – ungefähr folgende: PoV des Fischers (E 11–12), PoV von Mitch (geschlossen E 57–59), PoV von Melanie (geschlossen E 34–36; 81–82) sowie ihr kontinuierlicher PoV (E

Hand betrachtet (E 82), mit der sie nach dem Angriff der Möwe (E 78) ihren Kopf berührt hat. Diese Einstellung erfolgt nach einer Reihe von Aufnahmen, die bereits als subjektiv markiert sind – wir teilen Melanies Perspektive, während ihr Boot sich dem Pier nähert, auf dem Mitch wartet (E 60–76).

Doch E 80 und 83 *können* nicht subjektiv sein, denn Melanies Blick auf den Pier sowie Mitch (welcher der vorigen Serie von Einstellungen zugrunde lag) ist durch den Angriff der Möwe (E 78) unterbrochen und umgelenkt worden. So sehen wir sowohl, was Melanie *gesehen hätte*, wäre der Angriff ausgeblieben (E 80, 83), als auch das, was sie *tatsächlich sieht*, nämlich das Resultat der Attacke (E 81, 82). Der Angriff der Möwe treibt die Narration grundsätzlich voran, indem sie die erwartete Sicht auf den Pier/auf Mitch wegbrechen lässt. Der Übergang vom Gleichgewicht zum Ungleichgewicht (Homogenität zu Heterogenität) – der für die Erzählung so wichtig ist²⁵ –, wird hier als Spannung zwischen zwei Point-of-View-Strukturen formuliert: was man hätte sehen sollen (basierend auf E 60–76) und was stattdessen ins Bild kommt (E 81–82), wobei die Einstellungen 80 und 83 (Mitch auf dem Pier) zwischen den beiden Strukturen als eine Art ‚Wahrnehmungsexzess‘ vermitteln: Emblem einer narrativen Gewalttätigkeit, die in die Erzählung re-investiert wird, um ihre Weiterführung zu garantieren. Dieser Exzess repräsentiert zugleich Melanies unerfülltes Begehren in Bezug auf Mitch. Ihr Begehren – signifiziert durch ihren Blick (z.B. E 76) – wird durch den Möwenangriff aufgeschoben (anstelle von Mitch sieht sie das Blut an ihrer Hand, E 82). Es wird in der Tat immer weiter aufgeschoben: bis zum ‚Ende‘ der Erzählung, das die erneute Formierung des Begehrens darstellt, wie es mittels der räumlichen Positionen aus der Warte der Figur artikuliert wurde.

Ein ähnlicher Wahrnehmungsexzess findet sich in DARK PASSAGE. Wir sehen Irene Jansen (Lauren Bacall) aus der Warte von Vincent Parry (Humphrey Bogart), obwohl er sie nicht anblickt.²⁶ Er ist mit einer Zeitung beschäftigt,

15–24; geschlossen E 25–31; geschlossen E 37–43; geschlossen E 60–76). Wie man sieht, dominiert Melanies Blick die Sequenz; nur ihr sind kontinuierliche PoVs zugestanden.

25 Vgl. beispielsweise Stephen Heath: Film and System: Terms of Analysis, I. In: *Screen* 16,1, 1975, S. 48–50; Tzvetan Todorov: The Grammar of Narrative. In: *The Poetics of Prose*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press 1977, S. 11, S. 18; Transformations, *ibid.* S. 232f [dt.: Die narrativen Transformationen. In: ders. *Poetik der Prosa*. Frankfurt a.M.: Athenäum 1972, S. 217ff]; The Two Principles of Narrative. In: *Diacritics*, 3, Herbst 1971, S. 37–44 [dt.: Die zwei Prinzipien des Erzählens. In: *Neue Hefte für Philosophie* 4, 1973, S. 123–139].

26 Diese Einstellung wäre eigentlich besser beschrieben als ‚manipulierter‘ PoV, möglicherweise auch als ‚schwach reflexive Subjektivität‘ oder sogar als ‚nicht-subjektiv‘, denn wir sehen Irene aus zu großer Nähe, um Vincents Blickpunkt zu repräsentieren. Später erscheint sie in der Tat aus etwas weiterer Distanz, was seinem PoV entspricht. Da der erste Teil von DARK

liest laut einen Leserbrief vor, den Irene über ihn geschrieben hat. Wir sehen also, was Vincent *gesehen hätte*, wenn er sie angeschaut hätte, und wir sehen, auf noch hintergründigere Weise, was er *gesehen haben wird* und worauf sich sein Begehren richten wird, sobald die Erzählung weiter fortschreitet. Der deviante PoV enthüllt hier zwei relativ komplizierte Tempora: ein Konditional und ein zweites Futur (vgl. die obige Diskussion des vorzeitigen Blicks oder des zu früh erscheinenden Objekts). Illustriert wird damit die Tatsache, dass das filmische Bild nicht als fortwährendes Präsens betrachtet werden darf.²⁷ In der Bewegung der Narration ist eine ganze Reihe zeitlicher Bezüge möglich.

Die fortlaufenden PoVs aus *THE BIRDS* exemplifizieren einen weiteren wichtigen Zug der Point-of-View-Strukturen. In einer häufigen Variante ist es erlaubt, für die Kadrierung des Objekts (Element 4 – <vom Punkt aus>) eine etwas nähere Distanz zu wählen, als es dem tatsächlichen Standort der wahrnehmenden Figur entspricht, obwohl der Aufnahmewinkel typischerweise nach wie vor auf diese Figur verweist. Dieser Kompromiss gestattet dem Zuschauer einen besseren Blick auf das Objekt,²⁸ und ein solcher *manipulierter* PoV ist natürlich schon aus diesem Grund akzeptabel. Dies freilich nur, wenn die Distanz der Kamera zum Objekt nicht überzogen ist. Noch leichter wird die Manipulation akzeptiert, wenn die Einstellungen – wie in *THE BIRDS* – fest in eine längere kontinuierliche Point-of-View-Struktur eingebettet sind, die bereits andere, eindeutig subjektive Einstellungen aus der richtigen Distanz enthält. Wenn also weitere Hinweise ausreichend stark sind – etwa Aufnahmewinkel und Kamerabewegung, wiederholte Blicke der Figur, narrativer Kontext –, dann darf mit der Distanz bis zu einem gewissen Grad gespielt werden und ebenso mit der Komposition der Punkt/Objekt-Einstellung. Eine Reihe anderer Hinweise, die weiter oben beschrieben wurden, können ebenfalls ignoriert oder manipuliert werden. In *KING KONG* (USA 1933, Merian C. Cooper/Er-

PASSAGE weitgehend subjektiviert ist, erwartet man als Zuschauer Point-of-View-Sequenzen und ist relativ großzügig bei ihrer Zuordnung.

- 27 [...] Man fasst den devianten PoV hier besser als neue Ebene der Narration auf. Zusätzlich zum Problem der Zeit, das im Text erwähnt wird, geht es auch um das Fehlen eines wahrnehmenden Blicks sowie das Fehlen einer bewusst wahrnehmenden Figur (vgl. die obige Analyse der Gang-Szene von *NOTORIOUS*).
- 28 Wenn eine Figur die Zeitung liest, wird am PoV oft manipuliert, indem die Kamera zu nah herangeht, damit wir leichter mitlesen können. Ein geeignetes Beispiel für die Strategie, dem Publikum besseren Zugang zum Gezeigten zu verschaffen, bieten Esstischszenen, bei denen die Figuren oft unnatürlich eng zusammensitzen, damit sich eine Bresche für die Kamera öffnet. Diese Manipulation der *Mise en scène* verhindert, dass jemand die Sicht verdeckt, und sie ermöglicht es uns, alle Gesichter zu sehen. Der manipulierte PoV ist mit der dynamischen Perceptionseinstellung verwandt [...].

nest B. Schoedsack) folgt auf eine durchs Unterholz gefilmte Point-of-View-Aufnahme, die Eingeborene beim Tanzen zeigt, eine Serie von Aufnahmen aus viel näherem Abstand und zudem aus verschiedenen Aufnahmewinkeln, bevor wir wieder zum ursprünglichen Blick durch die Büsche zurückkehren. Man mag einwenden, dass hier das Spiel innerhalb der Point-of-View-Struktur etwas zu weit getrieben wird. Doch das vermindert die subjektiven Untertöne der Sequenz (die Eingeborenen werden beobachtet) nicht hinreichend, um hier von einer äußerst schwachen Point-of-View-Struktur oder, was wohl noch gerechtfertigter wäre, von reflexiver Subjektivität zu sprechen.

Eine weitere einfache Struktur ist der *multiple* oder <verzahnte> PoV.²⁹ Sie ist gegeben, wenn mehrere Figuren auf dasselbe Objekt blicken, und gestaltet sich – wobei Varianten und Verkürzungen vorkommen – in folgender Weise: A, (B), C, (B), D, E, (B); B stellt das Objekt dar, während die übrigen Einstellungen die Figuren betreffen, die es anschauen. Ein PoV, der für zwei Personen gilt, die gemeinsam in einer Einstellung zu sehen sind, wirkt notabene <weniger subjektiv>, als wenn er nur für *eine* Figur als wahrnehmende Instanz ausgewiesen ist.

In Hitchcocks *SPELLBOUND* (USA 1945) ist eine multiple Point-of-View-Struktur in ein A, (B), C-Muster zusammengeschoben. Die Figuren A und C befinden sich in verschiedenen Räumen, aber die Einstellung auf das Objekt B (ein ankommendes Auto) erfolgt aus einem Aufnahmewinkel, der sich mehrdeutig auf beide beziehen lässt. Man kann die Sequenz aber auch als deviant lesen, als einen geschlossenen PoV, bei dem derselbe Blick von beiden Figuren umklammert ist – von der Heldin (Ingrid Bergman) und ihrem erfolglosen Verehrer (John Emery). Gemeinsam beobachten sie die Ankunft eines Mannes (Gregory Peck), der später die Liebe der Heldin gewinnen wird. Die vollständige (d.h. der Sequenz unterliegende) Form wäre A, (B), A, C, (B'), C, wobei B', entsprechend dem Standort von C, aus einem anderen Aufnahmewinkel zu sehen ist als B.

Ein *eingebetteter* PoV ergibt sich, wenn die Point-of-View-Struktur einer Figur in die größere Point-of-View-Struktur einer anderen Figur eingelassen oder von ihr umschlossen wird. Beispielsweise sehen wir in *PSYCHO* Marion im Auto, wie sie auf den Polizisten (Einstellung A) blickt, der hinter ihrem Heck steht (B) und ihr Nummernschild (C) studiert. Marion beobachtet ihn immer noch (Wiederholung von A), als er aufblickt (Wiederholung von B). Eine Eigenheit dieser Struktur ist, dass wir, während wir eigentlich alles aus Marions Perspektive verfolgen, gleichzeitig etwas zu sehen bekommen, was sie gar

29 David Bordwell hat den Ausdruck *interlocking* (verzahnt) vorgeschlagen und analysiert dessen Verwendung in Dreyers *LA PASSION DE JEANNE D'ARC* (F 1927, Carl Theodor Dreyer): *The Films of Carl-Theodor Dreyer*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press 1981, S. 81–84.

nicht sehen kann: das Nummernschild. Man beachte außerdem, dass das erste Auftreten von Einstellung B sowohl als Punkt/Objekt-Aufnahme für A wie als Punkt/Blick-Aufnahme für C fungiert: Die Elemente der Point-of-View-Struktur brauchen nicht in einem festgelegten Muster von zwei Elementen per Einstellung präsentiert zu werden.

Ist das Objekt des Blicks eine Person, dann lassen sich die Point-of-View-Strukturen alternieren – wie in einem Gespräch –, zentrieren sich also um zwei oder mehr Punkte. Dies ist der *reziproke* PoV. Das wahrnehmende Subjekt muss dabei nicht direkt in die Kamera schauen (weil dabei eine andere Konvention verletzt würde); es genügt, wenn seine Augen sich darauf ausrichten, aber geringfügig am Objektiv vorbeischaun.

Genau genommen basiert der reziproke PoV auf folgender Form: (A, B), (näher B, A), (näher A, B). Dies umfasst drei Point-of-View-Strukturen, je voll definiert, von A nach B, B nach A, A nach B. Ein Beispiel findet sich am Ende von *LA FEMME INFIDÈLE* (F 1968, Claude Chabrol). Besonders interessant ist die letzte Einstellung, die als Punkt/Objekt-Aufnahme der Ehefrau aus der Warte ihres Mannes beginnt. Als die Kamera rückwärts fährt, könnte es sich noch immer um eine Punkt/Objekt-Aufnahme handeln (der Mann wird von der Polizei abgeführt, blickt dabei zurück); aber sobald die Kamera sowohl in eine neue Richtung zoomt als auch fährt, verändert sich die Natur der Aufnahme. Wir können beobachten, wie sich die narrative Haltung allmählich *wandelt*. Im traditionellen Hollywoodfilm ist das Muster der reziproken Einstellung oft so verkürzt, dass die Punkt/Objekt-Aufnahme auch als Punkt/Blick-Aufnahme für die nächste Serie von Einstellungen dient. In diesem Falle würde das oben beschriebene, vollständige Muster auf vier anstelle von sechs Einstellungen schrumpfen: (A, (B), (A), B). In *PSYCHO* wird eine solche Serie erzeugt, indem im Verlauf von 19 Einstellungen Großaufnahmen von Marion mit denen des Polizisten alternieren.

Ein Spiegel oder eine andere reflektierende Fläche in der *Mise en scène* kann in Verbindung mit einer Point-of-View-Struktur zu ziemlich komplexen Variationen führen. So verändert das Spiegelbild beispielsweise sowohl die Richtung (um 180°) wie den Raum – das Bild scheint vor der Kamera zu liegen, während es sich *de facto* hinter ihr befindet. Außerdem involviert der Spiegel zwei Objekte: sich selbst und das gespiegelte Bild. Zusätzlich wird, wenn im Spiegel die wahrnehmende Figur erscheint (von einem zweiten Spiegel einmal abgesehen), eine Art reziproker PoV generiert (ein ganz und gar gespiegelter PoV). So kann ein Spiegel, je nach Gegebenheit, eines oder mehrere der fünf Elemente unterminieren, welche die PoV-Struktur ausmachen – alle außer dem Übergangselement.

Eine Sequenz in Hitchcocks *VERTIGO* (USA 1958) vermag zu illustrieren, wie komplex das Ergebnis ist, wenn innerhalb der PoV-Struktur ein Spiegel verwendet wird: Scottie (James Stewart) folgt heimlich Madeleine (Kim Novak), die durch eine Tür verschwunden ist. Er öffnet diese Tür einen Spalt breit (Punkt/Blick-Aufnahme, E 1), und wir sehen sie im Blumenladen aus seiner Warte (Punkt/Objekt, E 2). Madeleine bewegt sich im Laden zunächst beiläufig und beginnt dann, auf die Kamera zuzugehen. Hat sie bemerkt, dass Scottie ihr nachspioniert? Wird sie ihn entdecken? Es folgt ein *match-on-action* (E 3), als Madeleine sich von der Kamera abwendet, aber die Aufnahme desorientiert uns nach Art eines *jump cut*, da wir die Figur nach wie vor aus praktisch demselben frontalen Blickwinkel sehen; zudem dreht sie sich in die ‹falsche› Richtung.

Allmählich wird klar, dass wir in einen *Spiegel* schauen, der bei der Ladentür hängt, durch die Scottie noch immer späht. Madeleine hat ihn nicht entdeckt, sondern scheint nur näher zur Tür getreten zu sein, um sich im Spiegel zu bewundern. Obwohl Einstellung 3 eine Point-of-View-Struktur schließt, indem sie Scotties anfänglichen Blick erwidert, *setzt* der Spiegel in gewissem Sinne nur seinen Blick *fort* (man vergleiche den Maßstab, in dem Madeleine in E 3 respektive E 2 erscheint). So sehen wir nun innerhalb ein und derselben Einstellung sowohl Scottie wie das Objekt seines Blicks (obwohl das Bild im Spiegel seitenverkehrt ist), als ob die Elemente der Point-of-View-Struktur in einer einzigen Bildkomposition zusammengefasst wären. Trotzdem kann es kein buchstäblicher PoV sein, denn die desorientierende Seitenvertauschung (im Spiegel) weist darauf hin, dass die Kameraposition von E 3 sich de facto nicht mit Scotties Position im Raum deckt. So wird E 3 zu einem seltsamen *eyeline match*, der sich innerhalb einer einzigen Bildkomposition abspielt oder besser: zu einer ungewöhnlichen Perzeptionsaufnahme, bei der die Beinahe-Identität und desorientierende Seitenvertauschung Scotties gesteigerte Aufmerksamkeit und wachsende Obsession für Madeleine auszudrücken scheinen.

Träte Madeleine näher an den Spiegel, so wäre das Spiegelbild auch ohne Scotties Blick als subjektiv zu klassifizieren, denn es würde einen Raum abbilden, den *ihr* Blick generiert. Indem sie sich im Spiegel ausstellt, macht sich Madeleine zum Objekt für uns und trägt in der Tat dazu bei, genau *das* Objekt zu werden, das Scotties voyeuristischer Blick begehrt. Ohne dass es ihm oder uns bewusst wäre, weiß sie nämlich, dass er sie beobachtet, und zieht ihn heimlich noch tiefer in ihre Falle. Der Spiegel fungiert also als Ort der Subjektivität beider, doch auf undeutliche und – was die Figuren betrifft – indirekte Weise. Die Wirkung ist verstörend.

Aus dem Amerikanischen von Christine N. Brinckmann