

# Anthropomorphismus, Kamerabewegung und der menschliche Körper\*

Edward Branigan

Eine Kamera kann mehr oder weniger und auf unterschiedliche Weise «anthropomorph» sein. Der Anthropomorphismus schreibt menschliche oder persönliche Eigenschaften einem Objekt zu, das nicht menschlich ist. Zwar ist die Kamera kein Mensch, doch wir erleben oft einen ihrer Verhaltensaspekte – den Blickwinkel, die Position, ihre Art der Bewegung, ihre auf bestimmte Gegenstände gerichtete «Aufmerksamkeit» – analog zu menschlichem Verhalten. So über die Kamera zu sprechen ist mehr als eine Konvention oder leere Rhetorik: Es kann gute Gründe dafür geben, die Kamera zu personifizieren. Denn wichtige Denkstrukturen entspringen, wie ich glaube, dem Wesen unseres Körpers, und sogenannte verkörperte, auf tiefster Ebene angesiedelte Kategorien und populäre Theorien haben einen wichtigen Anteil daran, wie wir die Welt verstehen und uns in ihr zurechtfinden. Dazu gehört auch unsere Interaktion mit einem Film bei und nach der Rezeption, und es gilt ebenso für die Interaktion mit Texten. Meines Erachtens sollte ein wichtiges Ziel bei der Prägung analytischer Begriffe darin bestehen, ihren Wert für das Verständnis menschlichen Ausdrucksverhaltens zu berücksichtigen. Analytische Begriffe sollten im Sinne einer Filmtheorie gewählt werden, die auf den physischen und psychologischen Gegebenheiten der Zuschauer gründet.

\* Der Text entstammt Edward Branigans *Projecting a Camera. Language-Games in Film Theory*. New York: Routledge 2006, Kapitel 2 («A Camera-in-the-Text»). Der Abschnitt findet sich auf den Seiten 36 bis 39 und trägt die Überschrift «Anthropomorphism: Camera Movement and the Human Body». Übersetzung und Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Routledge.

Für Vivian Sobchack ist die Kamera mehr als «anthropomorph» – sie hat einen eigenen Körper und einen eigenen Geist. Sobchack argumentiert, dass die Zuschauer die Kamera erleben, als ob sie sich durch einen «anthropologischen» Raum bewegt (als ob man sich sagte, «Ich kann ...» oder «Ich empfinde, dass ...»), noch *bevor* die Kamera uns wissen lässt, was der Fall ist («Ich denke, dass ...»). Unsere sich anschließenden Reflexionen und Abstraktionen beruhen auf objektifizierten, «geometrischen» und «theoretischen» Räumen (Sobchack 1982, 318).<sup>1</sup> Sie schreibt:

Wir empfinden die bewegte Kamera zunächst als einen «Anderen», der lebendig ist, ein Bewusstsein hat, die Welt genau wie wir erlebt und sich ihr oder der eigenen bewussten Aktivität zuwendet. [...] Die bewegte Kamera ist mehr als ein mechanisches Instrument, mehr als ein Objekt, das visuell und kinetisch wahrnimmt; sie ist auch ein Subjekt, das sieht und sich bewegt und seine Wahrnehmung zum Ausdruck bringt. Sie nimmt teil an ihrer eigenen animierten, intentionalen und physischen Existenz in der Welt. (ibid., 324, 327)

Als analytische Kategorie misst der Anthropomorphismus den Grad, zu dem die Kamera eingesetzt ist, um eine Verhaltensweise unseres Körpers zu simulieren. Eine ihrer Eigenschaften, die man als analog zu menschlichem Verhalten beschreiben kann, gründet auf ihrer *Position* im diegetischen Raum: Entspricht eine solche Position einem möglichen oder alltäglichen Blickpunkt, den ein Mensch einnehmen würde, um etwas Bestimmtes anzuschauen? Schaut die Kamera es an und verhält sich so, wie sich dieser Beobachter vermutlich verhalten würde? Weiterhin relevant sind dabei Höhe und Winkel der Kamera sowie die Brennweite des Objektivs (und vielleicht auch der Fokus, das verwendete Filmmaterial oder ein Filter). Außerdem wird auch die Geschwindigkeit, der Rhythmus und die Beschleunigung der Kamerabewegung mit zu veranschlagen sein, wenn man sie mit menschlichem Verhalten gleichsetzt, sei es mit einer Augen-, sei es mit einer Körperbewegung.

Eine Kernfrage beim Ermessen der anthropomorphen Qualität der Kamera zu einem bestimmten Augenblick lautet: Welche ihrer vielen Eigenschaften sind mit einer typischen menschlichen

1 Sobchack bezieht sich hier auf Maurice Merleau-Ponty und Joseph Kockelmans. Vgl. allgemein dazu James Petersons Begriff des «phänomenologischen Schemas» (1994, 77–80) sowie Branigan 1992, 156f.

Sicht- oder Bewegungsweise (oder Denkweise oder Emotion) zu vergleichen und in welchem Grad? Wie ist, mit anderen Worten, die Kamera durch eine oder mehrere menschliche Eigenschaften in die Narration eingebunden? Wenn einige ihrer Verhaltensweisen mit denen einer filmischen Figur übereinstimmen, wird man von einer «subjektiven Kamera» sprechen oder davon, dass sie auf irgendeine Weise, zu einem gewissen Grad, die subjektive Erfahrung einer Figur ausdrückt.

Raymond Durgnat beschreibt ein Beispiel, wie von einer anthropomorphen Kamera die Rede sein kann, die *nicht* in Beziehung zu einer Figur steht. In zwei Filmen René Clairs bewege sich die Kamera

entlang den Mauern eines Apartmenthauses, oft in Verbindung mit einer bittersüßen Melodie. Sie *blickt* in die Fenster oder umfährt Schornsteine, *beobachtet* kleine private Vignetten des Zusammenlebens oder der Einsamkeit und *lächelt ironisch* (!), bevor sie sich der nächsten Wohnung zuwendet – wie «das *Auge* Gottes», das sich in der Stadt der Menschen umsieht. (Durgnat 1968, 15; Herv. E.B.)<sup>2</sup>

Die Kursivierungen im Zitat markieren Durgnats Anthropomorphismen. Sogar Gott wird hier anthropomorphisiert. Wäre die Kamera ein «Auge», wie man so oft hört, dann müsste die Welt für sie auf dem Kopf stehen, denn das Bild auf der Emulsion wäre durch das Objektiv umgedreht (und rechts/links vertauscht), bis das «Hirn» der Kamera es für sich wieder auf die Füße stellt. Offenbar verlieren Wahrheit und Angemessenheit mancher Metaphern ihren Wert (so das «Auge» der Kamera), sobald man sie zu wörtlich nimmt. Man sollte sich bewusst sein, dass Metaphern das Ziel haben, den Gedanken auf eine andere Ebene zu heben als auf die ihres Referenten.

Forrest Williams beschreibt eine Kamerabewegung aus Max Ophüls' *LETTER FROM AN UNKNOWN WOMAN* (*BRIEF EINER UNBEKANNTEN*, USA 1948) als anthropomorphes Wesen:

Die Dinner-Szene – mit dem einfach, aber geschmackvoll gedeckten Tisch und den zwei Figuren, die auf beiden Seiten durch Vorhänge gerahmt sind, während die Kamera sich ihnen sehr langsam von vorn nähert – ist ganz Geschmack, so rein, dass sie vollständig im

2 Die beiden Filme von René Clair sind *SOUS LES TOITS DE PARIS* (*UNTER DEN DÄCHERN VON PARIS*, F 1930) und *14 JUILLET* (*DER 14. JULI*, F 1933).

Imaginativen aufgeht. Die allmähliche Annäherung ist merkwürdig relevant und berührend... Die Kamera durfte nicht wie ein Eindringling wirken, aber sie durfte auch nicht zögern, als müsse sie um Erlaubnis bitten. Es galt, weniger einen bestimmten Ton als vielmehr einen Viertelton anzuschlagen. (Williams 1969, 73)

Williams' Gebrauch des Wortes «Geschmack» in verschiedener Bedeutung (ein «geschmackvoll gedeckter Tisch», der «Geschmack» der Kamerabewegung) bezieht sich auf den größeren Kontext, um den es ihm geht, wenn er das Wesen der Kamera genauer zu ergründen sucht. Die sorgfältige Entfaltung eines Ereignisses entspricht einem allmählichen, präzisen Rhythmus in der Charakterentwicklung. Der Anthropomorphismus ist hier ganzheitlich und soll vermitteln, wie die Kamera sich diskret und doch zielstrebig verhält (sie nähert sich «von vorn») und einen exquisit abgestimmten «Ton» für die Szene anschlägt, um die Zuschauer in einen Zustand «reiner», erlebter, höchster «imaginativer» Gefühlsintensität zu versetzen.

Offenkundige Beispiele einer *nicht*-anthropomorphen Kamera – die man eine unkörperliche, symbolische oder ätherische Kamera nennen könnte – entstehen durch exzentrische Winkel, Wischblenden, unmögliche Kamerapositionen (zum Beispiel aus einem Kamin oder Kühlschranks heraus, von der Unterseite eines Zuges, aus dem Innern einer kleinen Schachtel) und unmöglichen Bewegungen (durch Wände oder Schlüssellocher hindurch, wie in David Finchers PANIC ROOM, USA 2002, oder Brian De Palmas SNAKE EYES [SPIEL AUF ZEIT], USA 1998). Sogar Spielarten einer nicht-anthropomorphen Kamera sind denkbar. Beispielsweise kann sie als «materialistische» oder «analytische» Kamera das *eine* Extrem bilden (Jean-Luc Godards WEEKEND, F 1967) und als «ätherische, geisterhafte» das andere (Kenji Mizoguchis UGETSU MONOGATARI [UGETSU – ERZÄHLUNGEN UNTER DEM REGENMOND], J 1953).

Zu betonen ist, dass keine Verbindung zwischen dem Grad der Motivation\* einer Kamera und dem Grad ihres Anthropomorphismus bestehen muss. So kann es eine deutliche narrative Motivation dafür geben, durch eine Wand oder ein Schlüsselloch zu dringen, um zu sehen, was sich im Raum dahinter tut, obwohl eine solche Bewegung nicht-anthropomorph ist. Eine anthropomorphe Kamera kann entweder motiviert oder unmotiviert sein, und dasselbe gilt

\* [Anm. d. Ü.:] Auf das Thema «Motivation» geht Branigan in den vorausgegangenen Kapiteln seines Buches näher ein.

für die nicht-anthropomorphe. Wie Williams' oben zitiertes Beispiel zeigt (mit einer weder zudringlichen noch zurückhaltenden Kamera), ist der Grad des Anthropomorphismus, den wir jeweils veranschlagen, sowohl mit unserem physischen Dasein in dieser Welt verbunden als auch damit, wie stark wir mit den Charakteren in ihrer Welt mitfühlen.

*Aus dem amerikanischen Englisch von Christine N. Brinckmann*

### Literatur

- Branigan, Edward (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London / New York: Routledge.
- Durgnat, Raymond (1968) The Restless Camera. In: *Films and Filming* 15,3, S. 14–18.
- Peterson, James (1994) *Dreams of Chaos, Visions of Order: Understanding the American Avant-Garde Cinema*. Detroit: Wayne State University Press.
- Sobchack, Vivian (1982) Toward Inhabited Space: The Semiotic Structure of Camera Movement in the Cinema. In: *Semiotica* 41, S. 317–335.
- Williams, Forrest (1969) The Mastery of Movement: An Appreciation of Max Ophuls. In: *Film Comment* 5,4, S. 70–74.