



Dario Argento und die Unheimlichkeit des Raums

«Eigentlich bin ich ein verhinderter Architekt»

Dario Argento

**Judith: Deine Mauern bluten ... bluten ... bluten ...
Alle Türen will ich öffnen!
Blaubart: Aber weisst du, was sie bergen?**

Béla Balázs:

Libretto zu «Herzog Blaubarts Burg»

1920 veröffentlichte der Architekt Heinrich de Fries unter dem Titel «Raumgestaltung im Film» eine scharfsinnige Analyse zeitgenössischer Filme des expressionistischen Kinos. In Werken wie Paul Wegeners *DER GOLEM*, Karl Heinz Martins *VON MORGENS BIS MITTERNACHT* und Robert Wiens *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* sah de Fries einen neuen filmischen Umgang mit Räumlichkeit sich anbahnen. Ein Kino schien zu entstehen, welches den Raum nicht länger als bloße Szenerie, als bedeutungslosen Rahmen einer Story versteht, sondern als eigenständigen Akteur, als eigentliche Handlung des Films, die es statt einer Erzählung zu lesen gilt.

1



2



1 TENEBRE (1982)

2 SUSPIRIA (1977)

3 INFERNO (1980)

4 Eva Axen in SUSPIRIA



3



4

Diese frühe Forderung nach einer Sensibilität für den filmischen Umgang mit Räumlichkeit und Architektur hat bis heute nichts von ihrer Dringlichkeit verloren. Nach wie vor gehört der Raum zu den vernachlässigten Kategorien der Filmanalyse. Das wird besonders dort problematisch, wo der Raum – de Fries' Vision entsprechend – an die Stelle der Handlung tritt. Zwangsläufig versagen hier die Methoden der Interpretation, welche sich auf Verlauf der Story und Psychologie der Figuren konzentrieren. Vor der reinen Präsenz des Raumes verstummt die Hermeneutik.

Nur wenige Regisseure sind in ihren räumlichen Inszenierungen indes so weit gegangen wie Dario Argento. Sein phantastisches Kino in eigentümlicher Schiefelage zwischen Horror und Thriller ist vor allem eine Etüde über die Unheimlichkeit des Raumes, über die beängstigende Eigenmächtigkeit des Architekturen. Die Figuren seiner Filme hingegen beschränken sich darauf, Funktionsträger zu sein – der Schriftsteller, die Sängerin, der Blinde, das Mädchen. Sie sind eigentliche Abstraktionen, welche – wie Figuren auf dem Spielbrett – definiert werden durch ihre Stellung im Raum. Ihre Aktionen, die Verbrechen, welche Argento zu blutigen Tableaus arrangiert, entspringen – anders als im amerikanischen Thriller – nicht dem Hirn eines genialen Verbrechers, nicht den Abgründen der Psyche, sondern den Winkeln der Räume selbst. Die Architekturen, die Argento filmt, die er mit seiner Kamera schafft, sind tödlich – wer sie betritt, wird ihr Opfer, und auch die Mörder führen nur aus, was der Raum ihnen vorschreibt. Argentos Räume sind somit Tatorte im radikalsten Wortsinne: Orte, denen die Tat bereits eingeschrieben ist. Der Ort entpuppt sich als Tat – er ist Tat-Ort.

Haus

«Das Haus ist eine Maschine» schreibt Le Corbusier in seinem Manifest «Vers une architecture». Auch für das Haus gilt, was die Kritiker der Industrialisierung als Wesen der Maschine beschrieben haben: die Unterwerfung des Menschen. Die Maschine definiert die Bewegungsabläufe desjenigen, der sie zu bedienen hat. Ihr eigentliches Produkt ist die Disziplinierung der Motorik des Arbeiters; eine Disziplinierung, die in ihrem totalen Vollzug den Menschen vernichtet – wie es Fritz Langs METROPOLIS oder Charles Chaplins MODERN TIMES in emblematischen Bildern vorgeführt haben.

Die Häuser in Dario Argentos Filmen sind ebensolche Maschinen, welche denjenigen unterwerfen, der sie betritt.

Wenn in SUSPIRIA die Kamera durch den Regen auf die Tanzschule zugleitet, irritiert bereits der äussere Anblick des Gebäudes. Die eigenartigen Verwinkelungen der Fassade lassen erahnen, wie verwirrend und labyrinthisch die Innenräume sein müssen. Nicht ohne Grund liegt die Tanzschule an der Escher-Strasse: Die Zeichnungen M. C. Eschers ziehen sich als optisches Leitmotiv durch den ganzen Film – jeder Teil des Gebäudes scheint einer seiner Zeichnungen unmöglicher Architekturen entsprungen zu sein. Wir ahnen, dass wir hier an einen illusionären Ort gelangt sind, an die Pforte eines Fabelschlosses in einem grausamen Märchen – ein Ort, an dem der Mensch samt seiner Rationalität hilflos verzweifeln muss.

Das Betongebäude aus TENEBRE – obwohl einer ganz anderen Zeit entstammend – ist nicht minder verunsichernd. Im extravaganten Bau selbst zeichnet sich bereits dessen drohende Dekonstruktion ab. Das Haus scheint aus lose zusammengeschobenen Elementen zu bestehen. Ein Klötzchen-Bau, der sich ebenso rasch auseinandernehmen lässt, wie er zusammengesetzt worden zu sein scheint. Der Beton verspricht keinen Schutz mehr, und wenn der Mörder mühelos in dieses Haus eindringen wird, so vollzieht er nur jene Destabilisierung nach, welche der Bau bereits angezeigt hat.

Vollständig Thema und Form ist das Haus schliesslich in INFERNO. Ohne Unterlass durchstreifen Figuren das imposante Wohnhaus, in dem der Film zur Hauptsache spielt, auf der Suche nach verschwundenen, ermordeten Personen. Immer wieder wird die Konstruktion des Hauses studiert, wird im obskuren Buch seines Architekten gelesen, und wiederholt verweilt die Kamera auf der Fotografie und der Aussenansicht des Hauses, als liege hier die Lösung zu den surrealen Verbrechen, die in ihm geschehen. Und in der Tat: Der Schlüssel zum Rätsel des Hauses liegt – mit den Worten des Architekten – «unter den Schuhsohlen» der Personen. Im Bau selbst liegt sein Geheimnis verborgen. Wie sich im Laufe des Films herausstellt, befindet sich ein geheimer Raum zwischen den Etagen. Ein verborgenes Stockwerk, in dem sich das tödliche Grauen aufhält. Dies ist der Raum, aus dem der Mörder kommt; dies ist der Raum, in dem die Opfer verschwinden. Die verborgene Etage wird zum Paradigma von Argentos pathologischen Architekturen.

Statt das Haus als gängige Metapher zu nutzen, als gewohnte Repräsentation der Psyche seiner Bewohner auszugeben, stellt Argento die Verhältnisse auf den Kopf: Der Bau selbst ist psychotisch, und wer ihn bewohnt, den macht er wahnsinnig.

Fragmentierung

Auf die psychische Verwirrung, den Wahn, welche die Gebäude provozieren, folgt die körperliche Wunde. Die Architektur manifestiert sich physisch in den Körpern ihrer Bewohner. Nicht von ungefähr. Eine lange Tradition sieht im architektonischen Bau einen Antropomorphismus. So formuliert bereits Ende des ersten Jahrhunderts vor Christus Vitruv in seinen «De architectura libri decem» die Entsprechung der Glieder des menschlichen Körpers und der Räume eines Tempelbaus. Argento radikalisiert dieses Verhältnis zwischen Fleisch und Stein, indem er die Fragmentierung des Raums mit der Zerstückelung des menschlichen Körpers engführt, ja gar das eine an die Stelle des anderen setzt.

So stechen in *INFERNO* jene Aufnahmen ins Auge, welche ein Gewirr aus Holzbalken zwischen den schockierenden Bildern aufgelöster Leiber zeigen. Woher diese Aufnahmen stammen, welchen Raum sie zeigen, lässt sich dabei nicht bestimmen. Ohne jegliche narrative Motivierung sind sie pures Sinnbild für die äquivalente Fragmentierung von Körper und Raum.

Eine Sequenz in *IL GATTO A NOVE CODE* scheint – obwohl sehr viel weniger auffällig inszeniert – eine ähnliche Funktion zu erfüllen: Im nächtlichen Zwielficht erscheint der imposante Raum einer Klinik durch Säulen, Licht und Schatten verwirrend fragmentiert. Die Personen, welche im Fluchtpunkt des Raumes eine Treppe hochsteigen, verwandeln sich in unförmige Schatten. Die menschlichen Umrisse vermischen sich mit denen des Raumes. Die Homogenität des Raumes zerfällt und damit – wie in den anschließenden Szenen zu sehen – auch die physische Einheit der Personen.

In *PROFONDO ROSSO* schliesslich verweilt die Kamera an einem Tatort nicht auf dessen zentralem Gegenstand, der Leiche, sondern zeigt die zerbrochene, mit Blut beschmierte Scheibe, durch welche das Opfer kopfüber gestürzt ist. Die Scherben des Glases erhalten dieselbe Wichtigkeit wie der zerschnittene Körper des Opfers und deuten den intimen Zusammenhang zwischen dem einen und dem anderen an.

Innen/Aussen

Diese letale Entsprechung zwischen räumlicher Fragmentierung und Verwundung des Körper gilt es genauer zu betrachten. Jede Fragmentierung wiederholt nur den einfachen Schnitt durch einen homogenen Raum. Der erste Schnitt ist die erste Organisation, die erste Strukturierung des Raumes, sozusagen die erste architektonische Aktion. Er definiert in einem Zug ein Hier und ein Dort, ein Innen und ein Aussen.

Diese grundsätzliche Scheidung von Innen und Aussen ist indes nicht nur architektonisch fundamental. Sie konstituiert ebenso Subjekt und Objekt als räumliche Gegenüberstellung. Wo sich nun aber die räumliche Unterscheidung verwischt, steht folglich auch das Subjekt selbst auf dem Spiel. Der Umschlag vom Innen ins Aussen und umgekehrt ist tödlich in einem radikalen Sinne – indem er keine Unterscheidung zwischen Subjekt und Objekt zulässt, zerstört er beide.

Die Schlafwandlerin in Argentos *PHENOMENA*, die auf einem Sims stehend in ein leeres Zimmer hineinblickt, verbildlicht diesen Umschlag. Wie in einem Bild von Magritte ist sich der Zuschauer in der Unterscheidung zwischen Innen und Aussen unklar. In dieser Verunsicherung implodiert die Leere des Zimmers: ein blutüberströmtes Mädchen stürzt herein, fällt mit dem Gesicht durchs Fenster. Ein Dolch bricht durch ihren Kopf, ragt aus ihrem im Schmerz aufgerissenen Mund: Das Innen quillt nach draussen.

«Interiora» steht auf der Wand eines Ganges geschrieben, welchen die Protagonistin aus *SUSPIRIA* im geheimen Innern der Tanzschule aufgespürt hat. Doch in diesem tiefsten Inneren ist die junge Tänzerin zugleich in der absoluten Fremde. «Das innere Ausland» hat Freud das Unbewusste genannt und damit klargemacht, dass die Topik der Psyche in einer äusseren Topologie zu finden ist. Auch Freuds Begriff des Unheimlichen ist in diesem Sinne ein räumlicher Begriff, indem er auf das vertraute Haus, das «Heim» verweist, welches im Unheimlichen steckt. Das Unheimliche ist jenes bange Zwischenreich zwischen vertraut und unvertraut. Im Heim sich fremd fühlen, im Fremden die Spuren des Heims entdecken, das ist das Erlebnis des Unheimlichen. Innen und Aussen vermischen sich, und so steht über dem Wort «Interiora» noch ein anderes an die Wand jenes Ganges geschrieben: «Metamorphosis» – die Verwandlung von «Interiora» in «Exteriora», von Heim in Fremde und umgekehrt.



1 Jennifer Connelly in *PHENOMENA* (1984)

2 *INFERNO* (1980)

3 *PROFONDO ROSSO* (1975)

4 *IL GATTO A NOVE CODE* (1971)

5 Jessica Harper in *SUSPIRIA* (1977)