

# *1 Raum für 2*

## *Essay im Rahmen des Projektes "Weltbilder" SS '08*

### 1. Filmplot(1)

Der arbeitslose Schauspieler Milo Tindle (Jude Law) besucht Andrew Wyke (Michael Caine), einen erfolgreichen Autor für Kriminalromane. Es stellt sich heraus, dass Milo mit der Frau von Andrew ein Verhältnis hat und auf dessen Einladung in sein Haus kommt. Er möchte, dass Andrew sich von seiner Frau scheiden lässt, um diese dann heiraten zu können.

Andrew knüpft diese Entscheidung an ein "Spiel". Milo soll eines seiner Schmuckstücke stehlen, um dann genügend Geld zur Verfügung zu haben, um der Frau gerecht zu werden. Dieser befolgt alle Anweisungen, die Andrew ihm gibt und bricht somit in dessen Wissen in das Haus ein. Der jedoch bricht das Spiel nach Öffnung des Tresors ab und simuliert, Milo erschießen zu wollen, um seine Frau zu rächen. Ob des Schocks, den der Schuss mit einer Platzpatrone dann auslöst, bricht Milo zusammen. Andrew wertet dies als ausreichende Demütigung.

Ein paar Tage später wird er von einem Ermittler besucht, der angeblich das Verschwinden von Milo untersucht. Nach einem längeren Gespräch beschuldigt er Andrew, Milo ermordet zu haben. Andrew hat Angst, verhaftet zu werden; in dem Moment jedoch stellt sich heraus, dass der Ermittler lediglich Milo selbst in einer Verkleidung war. Er zwingt Andrew dann noch, seinen eigenen Schmuck zu tragen und wertet dies seinerseits als ausreichende Demütigung, woraufhin sie sich einigen, dass es nun unentschieden zwischen den beiden stünde, womit sie den "letzten Satz" eröffnen.

Bei beiden klingelt das Telefon und die Frau ruft an. Sie ist auf dem Weg zu Andrews Haus. Der bietet Milo an, bei ihm wohnen zu können. Sie kommen sich - auch körperlich - näher, bis Milo Andrew Homosexualität vorwirft und ihn mit dieser Aussage abschließend demütigt. Andrew kann dies nicht ertragen und erschießt Milo.

### 2. Erzählen mit dem Raum

Um anrissweise verdeutlichen zu können, wie in diesem Film mit dem Raum gearbeitet wird, wird ausschnittsweise der erste Akt des Films analysiert (bis Minute 35:14).(2)

---

(1) *"1 Mord für 2" ("Sleuth"; 2007); Regie: Kenneth Branagh; Drehbuch: Harold Pinter; nach einem gleichnamigen Schauspiel von Anthony Shaffer aus dem Jahre 1971 (weswegen im Nachfolgenden auch von Akten gesprochen werden kann und wird)*

(2) *Einige Bemerkungen zu späteren Szenen im Film werden dennoch in den Fußnoten unvermeidlich sein.*

Zu Anfangs befindet sich der/die ZuschauerIn in der Position von Andrew, der auf einen Bildschirm blickt, der wiederum die Bilder seiner Überwachungskameras zeigt. Bei Milo's Ankunft wird die Überwachung (von Milo) aktiviert. Sie wird auch nur über diesen Bildschirm angezeigt. Als es klingelt, steht Andrew auf und beim Schnitt wechselt die Filmkamera in die Position der Überwachungskamera, womit das Publikum sich in einer Beobachtungsperspektive wiederfindet. (3) Der Blick ist zudem streng von oben. Er begrenzt das Blickfeld auf das Haus von Andrew und deutet damit schon früh darauf hin, dass es eine zentrale Rolle - ja den einzigen Ort - des Geschehens einnimmt. Somit wird beim Betreten des Hauses durch Milo auch kein scharfer Schnitt mehr gezogen, sondern lediglich ein "Schwenk" durch die Hausmauer inszeniert. (4)

Die Inneneinrichtung des Hauses wurde von Andrews Frau eingerichtet. Sie spielt in der Gestaltung seines Lebensumfeldes und seines Lebens an sich nun eine sehr große Rolle, da sie seinen Lebensraum kreiert hat. Dieser wiederum polarisiert farblich stark zwischen schwarz und weiß. Der Eingangsraum wirkt klar, künstlich und unbewohnt. Links befindet sich eine geisterhafte Statue, die die Präsenz der Frau andeuten könnte. Die Fenster haben Gitter, die an ein Gefängnis erinnern und im Endeffekt kommt Milo aus diesem Haus auch nicht mehr heraus.

Es gibt ein Stuhlarrangement, das aus einem sich gegenüberstehenden Paar Sesseln und einem Einzelsessel, dem gegenüber eine kleine Anrichte mit Spiegel geordnet ist, besteht. Während Milo sich setzt, wird der/die ZuschauerIn wieder an ihre Position erinnert, indem eindeutig das Bild einer anderen Überwachungskamera eingenommen wird.

Milo setzt sich auf den einzelnen Sessel. Damit wird sein Spiegelbild ihm gegenüber angezeigt, hinter dem Andrew steht. Damit wird er räumlich als ein größeres alter ego von Milo inszeniert.

---

*(3) Diese Versetzung wird meistens mit einer Überwachungskamera vollzogen, wirkt aber im Nachhinein trotzdem weiter. Der Blick auf das Geschehen wird nebulös und verstellt gezeigt - es sei hier nur an die Perspektive gedacht, in der der Tisch mit den Getränken die vornehmlich einnehmende Stellung bezieht. Erst langsam wird die Blickrichtung direkter und angenehmer, um dann im Film immer wieder einmal schockartig zurück in die Perspektive einer Überwachungskamera zu gelangen und dort das Spiel von Nähe und Distanz, das auch die Beziehung der beiden Charaktere zueinander prägt, fortzuführen.*

*(4) Es gibt nur zwei kurze Szenen, in denen nicht mit direktem Bezug zum Haus gearbeitet wird. Das ist einmal zu Beginn des zweiten Aktes, wenn dem/der ZuschauerIn ein Wissensvorsprung gegenüber Andrew gegeben und gezeigt wird, wie sich ein dunkles Auto dem Haus nähert und im dritten Akt, wenn aus dem Blickwinkel der Frau die Amatur eines Autos gezeigt wird. Beides sind sog. Nicht-Orte (vgl. Marc Augé: "Orte & Nicht-Orte - Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit" S.Fischer; Frankfurt 1994), die einen indirekten Bezug zum Ort des Hauses dahingehend pflegen, dass die Vehikel sich beide ihm nähern und es als Ziel vor Augen haben.*

Der wird dann von Andrew in das "Bücherzimmer" geführt, dessen Eingang sich per Knopfdruck mechanisch öffnet. Die Rückwand ist von einem übergroßen Poster bedeckt, das Andrew mit seinen Romanen abbildet. Die beiden stehen nun also vor einem übergroßen Andrew, der sie grimmig ansieht.

Schon in den ersten 5 Minuten werden also die Grundlinien des Films durch eine räumliche Darstellung dargelegt. Der Ort des Geschehens. Die Polarisierung zwischen den zwei Personen. Die unwirkliche Präsenz der Frau in Andrews Haus. Das Gefängnis, das es für Milo darstellt. Und auch die psychische Komponente, wird doch Milo Andrew im weiteren Verlauf des Films in seiner "Spielfreude" nachahmen.

Viele Momente im Raum wiederholen sich ebenso spiegelbildlich. Wie erwähnt, öffnet sich der Eingang zum Bücherzimmer mechanisch per Knopfdruck. Andrew bedient die dazugehörige kleine Fernbedienung. Später im Film, wenn Milo verkleidet bei ihm ankommt, nimmt er sich dieses Gerät und gestaltet damit auch die Inneneinrichtung. (5)

Ebenso wiederholt sich im ersten wie zweiten Akt die Verhörsituation, allerdings invers zur exponierten Darstellung der Frage, wer die Bedienung für das Haus in der Hand hält. Auf die Bedeutung dessen wird im dritten Teil noch eingegangen. Im ersten Akt wird Milo über sein Verhältnis zu Andrews Ehefrau verhört, im zweiten Andrew über den angeblichen Mord von Milo. Beide Male entzieht sich der jeweils Verhörte der Situation des Raumes und lässt sich zumindest oberflächlich nicht beeinflussen. Somit entziehen sie sich auch einem klassischen Bildschema, ist das Auge des/der ZuschauerIn/s doch durch das wiederholte Ansehen von Krimiserien daran gewöhnt, dass Geständnisse in solchen Anordnungen geliefert werden.

### 3. Markiere dein Revier!

In „1 Mord für 2“ spielt zudem eine zentrale Rolle, wer Macht über den Raum ausübt. Als erstes sei auf die mehrfache, aggressive Vereinnahmung des Hauses durch Milo hingewiesen. Er betritt es das erste Mal auf Andrews Wunsch hin durch die Tür, das zweite Mal übers Dach – immer noch auf Andrews Wunsch hin – das dritte Mal übers Dach ohne Andrews Wissen und das vierte Mal sogar maskiert wieder durch die Tür. Hier lässt sich ein paralleles Schema vorfinden, aber auch eine Steigerung der verdeckten Vereinnahmung des Hauses. Dies stellt eine weitere Demütigung von Andrew dar und unterstützt auch obige Interpretation, dass Milo trotz seines Todes als „Sieger“ des Spiels hervorgeht.

---

(5) Hier sei auf die Lichtspiele im zweiten Akt hingewiesen.

Eine weitere Machtausübung über den Raum wird durch die kleine Fernbedienung symbolisiert. Hier agiert Andrew allerdings unauffälliger als Milo. Während er nämlich bspw. Türen öffnet und das Aquarium verschwinden lässt (eher gleitende Bewegungen), bewirkt Milo harte Veränderungen bspw. in der Ausleuchtung. So agieren die beiden Personen auch miteinander. Andrew versucht eher subtil, Milo zu übertrumpfen, wohingegen er eher die direkte Konfrontation sucht. Hier ließe sich eine freudsche Analyse mithilfe des Spiegelbildes anfügen, in der Milo als Es und Andrew als Über-Ich agiert und die Frau das Ich in diesem Film darstellt. Das lässt sich auch durch die nie explizite Sichtbarkeit von Haus bzw. Frau beweisen. Damit sei auch noch gesagt: Indem das Es das Über-Ich nun letztendlich demütigt und sozusagen über es siegt, rafft es sich noch einmal auf und das Es wird dennoch zerstört. Erst dann kann die Frau erscheinen, was allerdings im Film nicht mehr gezeigt wird.

Letztendlich lässt sich festhalten: Wer Macht über den Raum auswirkt, hat im jeweiligen Akt auch den „Satz“ gewonnen.

Zu Ende des Films nähert sich Andrews Frau dem Haus und das letzte Bild zeigt, wie ihr Auto vor dem Haus hält. Die Ausstatterin des Raumes ist zurück und ein neues Kapitel öffnet sich – jedoch nicht für das Publikum.

Die Raumsituationen in „1 Mord für 2“ sind dahingehend herausragender zu erwähnen, weil – wie oben kurz bewiesen – direkt, offensiv und offensichtlich mit dem Raum, seiner Gestaltung und der Position der Kamera im Raum erzählt wird.

***Katharina Spiel***  
***Matrikelnr. 50423***