universität wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die dualistische Bildarchitektur Stanley Kubricks:

Zur Ästhetik filmischer Raum- und Zeitkonstruktion in den Filmen 2001: A SPACE ODYSSEY, A CLOCKWORK ORANGE und THE SHINING“

Verfasserin

Julia Hammer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 317
Studienrichtung lt. Studienblatt:	Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Betreuer:	Univ.-Ass. Dr. Manfred Öhner

DANKSAGUNG

Ich danke meinen liebevollen Eltern
für ihre Unterstützung.

Ein großer Dank geht auch an Florian, der mir geduldig zur Seite gestanden ist, an Monika für ihre Korrektur und an meinen Betreuer Univ.-Ass. Dr. Vrääth Öhner.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG 7

1.1 ZUR GENDERGERECHTEN SPRACHFORM 12

2. STANLEY KUBRICKS KINO 13

2.1 KUBRICKS LEBENSWERK – SEINE FILME 13

2.2 ZUM BEGRIFF DER DUALISTISCHEN BILDARCHITEKTUR: DER FILMSCHÖPFER KUBRICK ALS ARCHITEKT 19

2.3 KUBRICKS FILMÄSTHETIK 24
2.3.1 KUBRICKS FILM-ÄSTHETIZISMUS 27
2.3.2 ÄSTHETISCHE PRINZIPIEN IN KUBRICKS BILDSPRACHE 29
2.3.2.1 KUBRICKSCHER DUALISMUS: VERDOPPELUNG, WIEDERHOLUNG, SYMMETRIE UND GEOMETRIE 31
2.3.2.2 KUBRICKSCHER DUALISMUS: DER DOPPELGÄNGER 33

3. THEORETISCHE VORÜBERLEGUNGEN ZUR FILMISCHEN RAUM- UND ZEITKONSTRUKTION 35

3.1 FILMWISSENSCHAFTLICHE BETRACHTUNGSWEISEN 35

3.2 EXKURS: DIE FILMTHEORIE GILLES DELEUZE 43
3.2.1 DAS BEWEGUNGS-BILD 44
3.2.2 DAS ZEIT-BILD 45

3.3 DER REZIPIENT UND DIE RAUMWAHRNEHMUNG 48

3.4 EXKURS: ÄSTHETISCHE KONVENTIONEN IM KLASSISCHEN HOLLYWOODKINO 53

4. ZUR METHODIK VON RAUM- UND ZEITKONSTRUKTION 59

4.1 DER SZENOGRAPHISCHE RAUM 60
4.1.1 DER EINSTELLUNGSRAUM 61
4.1.2 DER MONTAGERAUM 63
4.1.3 DER TONRAUM 64
4.1.4 DER OFF-RAUM 64

4.2 DIE FILMISCHE ZEIT 66
4.2.1 DIE ZEITLICHE ORDNUNG 66
4.2.2 DIE HÄUFIGKEIT UND DIE WIEDERHOLUNG 67
4.2.3 DIE DAUER 67

5. ZUR ÄSTHETIK FILMISCHER RAUM- UND ZEITKONSTRUKTION IN DEN DREI REFERENZFILMEN 69

5.1 2001: A SPACE ODYSSEY (1968) 69

5.1.1 SYNOPSIS 69
5.1.2 DER BEGINN DER REISE IN EINE ANDERE DIMENSION 72
5.1.3 THE DAWN OF MEN 74
5.1.3.1 DER VORSTOß IN EINEN RAUMZEITLICHEN DUALISMUS 74
5.1.3.2 DIE AUFLÖSUNG KONVENTIONELLER RAUM- UND ZEITVERHÄLTNISSE 78
5.1.4 MISSION JUPITER: 18 MONTHS LATER 83
5.1.5 JUPITER AND BEYOND THE INFINITE 89
5.1.6 ZUSAMMENFASSUNG 98

5.2 A CLOCKWORK ORANGE (1971) 99
5.2.1 SYNOPSIS UND ZEITSTRUKTUR 100
5.2.2 DER FILMISCHE RAUM ALS BÜHNE DER GEWALT 104
5.2.3 ZUSAMMENFASSUNG 117

5.3 THE SHINING (1980) 119
5.3.1 SYNOPSIS UND ZEITSTRUKTUR: EIN RAUM-ZEITLICHES LABYRINTH 121
5.3.2 DER FILMISCHE RAUM IN THE SHINING 127
5.3.2.1 DER LABYRINTHISCHE RAUM 127
5.3.2.2 DIE DUALISTISCHE BILDARCHITEKTUR 133
5.3.2.3 DIE AUFLÖSUNG DER RAUMGRENZEN: ZWISCHEN REALITÄT UND FIKTION 140
5.3.3 ZUSAMMENFASSUNG 147

6. KUBRICKS DUALISTISCHE BILDARCHITEKTUR IN ANALOGIE ZUR ÄSTHETIK DES BAROCK 150

7. RESÜMEE 165

8. QUELLENVERZEICHNIS 170

8.1 LITERATURVERZEICHNIS 170

8.2 FILMVERZEICHNIS 175

8.3 ABBILDUNGSVERZEICHNIS 176

9. ANHANG 180

9.1 ABSTRACT 180

9.2 LEBENSLAUF 181

1. EINLEITUNG

Der amerikanische Regisseur Stanley Kubrick zählt zu den bedeutendsten Filmemachern des 20. Jahrhunderts. Er drehte in seinem Leben 13 Spielfilme, die sich trotz ihrer Unterschiedlichkeit der Genres und Thematiken in einem wichtigen Punkt treffen – in Kubricks außergewöhnlicher Akribie gegenüber einer vollkommenen Filmsprache und in einer hermetisch-allegorischen Struktur. Sein Perfektionismus und seine Detailverliebtheit schlagen sich insofern in seiner Handschrift nieder, als dass in allen Filmen redundante Motive und Stilelemente vorkommen, die sich als eine Kubrick-typische Ästhetik bezeichnen lassen. Kubricks Originalität in der Filmsprache ist außergewöhnlich, da seine „Filme denken“[1]. Wie auch Gilles Deleuze Kubricks Kino als ein „Kino des Gehirns“[2] begreift, so liegt in diesem Denken eine enigmatische Suggestivkraft der audiovisuellen Vermittlung. Das Publikum sieht sich mit Filmbildern konfrontiert, die „zunächst zum reinen Sehvermögen, zum Blick werden sollen“[3]. Sie entziehen sich einer festgelegten Antwort und werden dadurch zu einem Enigma, das es zu lösen gilt. Kubrick spielt mit der Wahrnehmung des Zuschauers und setzt ihn bewusst in die Position des Zusehenden bzw. des genauen Beobachters. Kameratechnisch kreiert Kubrick bereits einen Dualismus auf rezeptiver Ebene, der sich zwischen Nähe und Distanz bewegt und den Zuschauer aktiv an der Blickführung durch die Kamerafahrt und optische Fahrt beteiligt.[4] Kubrick entwickelt in seinen Filmen eine dualistische Visualität, die sich durch eine luzide und gleichzeitig durch eine hermetische Bildhaftigkeit von Querverweisen und Motivverflechtungen manifestiert: „sie geben sich simultan als originäre Bild-Schöpfungen und anspielungsreiche Bild-Findungen zu erkennen“[5]. Innerhalb des visuellen Dualismus, lässt sich auf der Ebene der Bild-Schöpfung eine Ästhetik erkennen, die sich wiederum durch dualistische Prinzipien definiert. Die Besonderheit in Kubricks Filmästhetik liegt vordergründig darin, dass sie, wie auch Georg Seeßlen beschreibt, als „ein Kino [zu fassen ist], das

[1] Frei übersetzt nach: Kuberski, Philip, *Kubrick's Total Cinema: Philosophical Themes and Formal Qualities:* Bloomsbury Academic, 2012, S. viii.
[2] Deleuze, Gilles, *Das Zeit-Bild. Kino 2,* Frankfurt am Main: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl [2. Aufl,] 1999, S. 265.
[3] Horn, Falk/Bettina Rudhof, "Bilder ins Hirn. Kubrick Ausstellen", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd, [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 14–17; hier: S. 15.
[4] Vgl. ebd., S. 15.
[5] Fischer, Ralf Michael, *Raum und Zeit im filmischen Oeuvre von Stanley Kubrick.,* Berlin: Gebr. Mann, 2009, S. 13.

nicht vom Menschen, sondern von der Zeit und vom Raum handelt, in dem er sich bewegt, und von der Gegenwart des Blicks in der Welt der Bilder.“[6] Denn bei Kubrick ist es der „Raum, der eine Narration gebiert“[7] und der dadurch zum handlungstragenden Moment wird. Diese Sonderstellung des Räumlichen bildet eine wesentliche Kategorie in Kubricks ästhetischen Mechanismen der Raumkonstruktion, die Stephen Mamber als „overspatiality“[8] definiert. Der filmische Raum emanzipiert sich gegenüber den Charakteren als eigentliches narratives Element. Er übernimmt nicht selten die Hauptfunktion der Handlung und scheint die Figuren darin zu kontrollieren. Die Vormachtstellung des Raumes ergibt sich nicht zuletzt aus Kubricks perfektionistischer Bildarchitektur. Seine zentralperspektivischen Raumkompositionen zeigen die Künstlichkeit der audiovisuellen Inszenierung und stehen orientierungslosen, labyrinthischen und entgrenzten Raumstrukturen gegenüber. Selbst die Handlung ordnet sich innerhalb der als episodenhaft und fragmentarisch angelegter Struktur einem symmetrischen Muster unter, das sich wiederum in verzweigte und multidimensionale Zeitstrukturen auflöst.[9]

Anhand Kubricks filmischer Raum- und Zeitkonstruktion soll seine Filmästhetik dahingehend untersucht werden, ob sie in ihrer Gesamtheit als eine dualistische Bildarchitektur bezeichnet werden kann. Ausgehend von dieser These versuche ich darzustellen, durch welche räumlich-architektonischen und zeitlichen Konstruktionsmechanismen Kubrick ein dialektisches System ausbildet, das mit dem „barocken […] Paradoxon von Symmetrie und Formlosigkeit, Ordnung und Chaos, Planung und Zufall“[10] auf inhaltlich-formeller Ebene verglichen werden kann. Innerhalb dieses abschließenden Vergleichs soll gezeigt werden, dass mit Kubricks Filmsprache eine Analogie zu Deleuzes Begriff „der Falte“, als die „operative Funktion“ und als das „Charakteristikum des Barock“ gezogen werden kann.[11]

In dieser Arbeit liegt folglich das Hauptaugenmerk auf den Konstruktionsmechanismen des filmischen Raums und der filmischen Zeit, da diese beiden Bereiche nicht getrennt voneinander behandelt werden können – denn die Beschäftigung mit filmischer Raumgestaltung schließt ergo die Konstruktion der filmischen Zeit mit ein. Beide

---

[6] Seeßlen, Georg/Fernand Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* Marburg: Schüren, 1999, S. 8.
[7] Ebd., S. 66.
[8] Mamber, Stephen, "Kubrick in Space", in: *Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey. New essays*, Hg. Robert Phillip Kolker, Oxford: Oxford Univ. Press, 2006, S. 55–68; hier: S. 59.
[9] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 13–14.
[10] Kirchmann, Kay, *Stanley Kubrick. Das Schweigen der Bilder,* [Marburg]: Hitzeroth, 1993, S. 35.
[11] Deleuze, Gilles, *Die Falte. Leibniz und der Barock,* Frankfurt am Main: Suhrkamp [1. Aufl.] 2000, S. 11.

Kategorien befinden sich in stetiger Korrelation oder wie es Erwin Panofsky formuliert: „[Das] Gesetz des zeitbelasteten Raumes und der raumgebundenen Zeit“[12] gilt als die Bestimmung des Films. Um der Frage nach den Mechanismen von „Raum“ und „Zeit“ im narrativen Film nachgehen zu können, bedarf es zunächst der Klärung der Begriffe und Methoden, mit denen eine Raumillusion im Film hergestellt werden kann. Als methodische Grundlage nutze ich das neoformalistische Analyseinstrumentarium von David Bordwell und Kristin Thompson. In ihren Konzeptionen werden die allgemeine Wahrnehmungsfähigkeit des Publikums und sein medialer Erfahrungsschatz in Beziehung zu den filmischen Konstruktionsmechanismen und den semantischen Implikationen des klassischen Hollywoodfilms gesetzt und dabei ein für die Analyse zweckmäßiges Instrumentarium vorgelegt, das ich für diese Arbeit verwende.[13] In dieser Hinsicht wird in der Untersuchung der filmischen Raum- und Zeitkonstruktion in Kubricks Filmen immer auf das klassische Erzählkino als ein Vergleichsobjekt rekurriert, um dadurch etwaige Kontinuitäten und Diskontinuitäten in der Filmgestaltung begrifflich fassbar zu machen.

Als ein weiteres Untersuchungsmodell zum filmischen Raum diente für meine Arbeit Rayd Khoulokis Publikation *„ Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung“*[14]. In dieser jüngeren Auseinandersetzung wird exemplarisch auf die filmgestalterischen Mittel zur Raumkonstruktion unter Berücksichtigung der Wahrnehmungspsychologie eingegangen, die einen informativen Einblick in den filmwissenschaftlichen Raumdiskurs liefert.

Die Filmwissenschaft hat sich im deutsch- und englischsprachigen Raum sehr umfassend mit den Kategorien des filmischen Raums und der Zeit auseinandergesetzt, sodass eine umfassende Recherche möglich war. Stanley Kubrick gehört zudem zu den meist zitierten Regisseuren und über ihn und sein Œuvre finden sich daher eine umfangreiche Anzahl an Publikationen und Forschungsliteratur. Diese große Quantität an Forschungsmaterial erschwerte anfänglich die Recherchearbeit dahingehend, einen klaren Überblick über qualitativ brauchbare Untersuchungen zu erhalten. Allerdings vereinfachte die unglaubliche Fülle an Interviews, Essays und Monographien den

---

[12] Panofsky, Erwin, *Stil und Medium im Film & Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers,* Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl Ungekürzte Ausg. 1999, S. 49.

[13] Vgl. Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film,* Madison Wis: Univ. of Wisconsin Press; University of Wisconsin Press, 1985.

[14] Vgl. Khouloki, Rayd, *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung,* Berlin: Bertz + Fischer, 2007.

Zugriff auf die Quellen, die inzwischen auch das Internet füllen. Seit Kubricks Tod am 7. März 1999, wird daran gearbeitet, seine Hinterlassenschaft und sein Lebenswerk zu veröffentlichen. Besonders die Anfänge seines künstlerischen Schaffens, Kubricks Arbeit als Fotograf, waren zu diesem Zeitpunkt noch nicht öffentlich zugänglich. Seit der Ausstellungsorganisation des Deutschen Filmmuseums Frankfurt am Main 2004 entwickelte sich im deutschsprachigen Raum ein neuerliches Interesse an seinen Anfängen und seinem Frühwerk.[15] Ebenso zeigte erst kürzlich das Bank Austria Kunstforum Wien in Kooperation mit dem Museum of the City of New York und GAmm Giunti Florenz, Kubricks Fotografien während seiner Anstellung beim Look-Magazin (1945-1950) mit dem Titel „*Eyes Wide Open. Stanley Kubrick als Fotograf*“.[16] Die nennenswerten Publikationen über Stanley Kubrick sind die umfangreiche Biographie von Vincent Lo Brutto[17], die Untersuchungen von Thomas Allen Nelson[18], Michel Ciment[19] und Mario Falsetto[20]. Weitere auschlaggebende Arbeiten im deutschsprachigen Raum bildeten für die Analyse Rainer Rothers Essay „Das Kunstwerk als Konstruktionsaufgabe“[21] und Kay Kirchmanns Einzelwerk „Stanley Kubrick: Das Schweigen der Bilder“[22]. Unter den neueren Publikationen sind der Ausstellungskatalog des Deutschen Filmmuseums[23], sowie die Filmanalysen von Susanne Kaul und Jean-Pierre Palmier[24] zu nennen. Eine umfassende Forschung leistete in den letzten Jahren Ralf Michael Fischer[25].In seiner Monographie analysierte Fischer Stanley Kubricks Gesamtwerk hinsichtlich der Konstruktion von Zeit und Raum, und bildete daher für diese Arbeit eine grundlegende Basis.

---

[15] Vgl. Eichhorn, Bernd, [u.a.] (Hg.) *Stanley Kubrick,* Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004.
[16] Vgl. o. A., *Eyes Wide Open. Stanley Kubrick als Fotograf,* 2014, www.kunstforumwien.at/de/austellungen/kunstforum/204/eyes-wide-open, Zugriff: 07.12.2014.
[17] Vgl. LoBrutto, Vincent, *Stanley Kubrick. A Biography,* New York: D.I. Fine Books, ©1997.
[18] Nelson, Thomas Allen, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* Bloomington: Indiana University Press New and expanded ed, 2000.
[19] Ciment, Michel, *Kubrick,* München: Bahia-Verlag, 1982a.
[20] Falsetto, Mario, *Stanley Kubrick. A Narrative and Stylistic Analysis.,* Westport, Conn: Praeger New and expanded 2nd ed. 2001.
[21] Rother, Rainer, "Das Kunstwerk als Konstruktionsaufgabe: Zur Modernität der Filme Stanley Kubricks.", *Merkur: Deutsche Zeitschrift für Europäisches Denken* 5/43, S. 384–396.
[22] Kirchmann, Kay, *Stanley Kubrick. Das Schweigen der Bilder,* [Marburg]: Hitzeroth, 1993.
[23] Eichhorn, Bernd, [u.a.] (Hg.) *Stanley Kubrick,* Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004.
[24] Kaul, Susanne/Jean-Pierre Palmier, *Stanley Kubrick. Einführung in seine Filme und Filmästhetik.,* München: Fink, 2010.
[25] Fischer, Ralf Michael, *Raum und Zeit im filmischen Oeuvre von Stanley Kubrick.,* Berlin: Gebr. Mann, 2009.

Im Rahmen der Diplomarbeit war es unumgänglich, die Untersuchung von Kubricks vielschichtigem Werk einzugrenzen. Daher fiel meine Wahl auf die drei populären Filme des Hauptwerks: 2001: A SPACE ODYSSEY[26], A CLOCKWORK ORANGE[27] und THE SHINING[28]. Die drei Filme werden in der Analyse als autarke Filmwerke behandelt und deshalb nicht in Beziehung zu den Romanvorlagen gesetzt. Die Auswahl der Filme begründet sich dahingehend, da sich in Kubricks Hauptphase seines Filmschaffens, die ab 2001: A SPACE ODYSSEY beginnt, ein Paradigmenwechsel feststellen lässt. Ab 2001, seinem ersten autonomen Farbfilm kann man bereits von einer Kubrick-typischen Handschrift sprechen. Seine Filmästhetik wird fassbar und es kristallisieren sich immer mehr Motive und Merkmale, die seine spezielle Stilistik auszeichnen. Ein Paradigmenwechsel ist im Vergleich zum Frühwerk dergestalt zu erkennen, dass sich die Konstruktion filmischen Raums und filmischer Zeit zunehmend gegenüber einer Narration emanzipiert, was für diese Arbeit als zu untersuchende Faktoren demgemäß von hoher Relevanz ist.[29] Es dominieren vorwiegend die filmische Raum- und Zeitgestaltung über der Narration und Kubrick reflektiert die spezifischen Gestaltungsmittel und Konventionen des Mediums Film im höchsten Maße. Kubrick wagt sich damit immer mehr an die Grenzen filmischer Präsentationsweisen und lotet diese aus. Dabei bricht er keineswegs mit der narrativen Logik, sondern untersucht und hinterfragt gleichzeitig die Fähigkeiten und Möglichkeiten filmischer Gestaltungsmittel. Es geht ihm vielmehr um die Evokation filmischer Bilder, wodurch sie „zu einem integralen Reflexionsgegenstand in Kubricks Ästhetik“[30] werden.

In dieser Arbeit werde ich einleitend einen kurzen Einblick in Kubricks Gesamtwerk, unter Berücksichtigung seines Lebenslaufs geben. Ich werde versuchen, einen Überblick über Kubricks Ästhetik, hinsichtlich dualistischer Prinzipien innerhalb seiner Filmsprache, zu bieten. Das Ziel ist zu klären, inwiefern und auf welcher Grundlage man Kubricks Ästhetik als eine dualistische Bildarchitektur bezeichnen könnte. Ich werde zunächst auf die filmwissenschaftliche Methodik und Theorie der filmischen Raum- und Zeitkonstruktion, unter Einbeziehung der Raumwahrnehmung, eingehen. Innerhalb der Filmanalyse werde ich in den Referenzfilmen Kubricks die

[26] *2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, USA/GB, 1968.
[27] *A Clockwork Orange*, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1971.
[28] *The Shining*, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1980.
[29] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 14–16.
[30] Ebd., S. 16.

bildkompositorischen Kategorien bzw. die raum-zeitlichen Konstruktionsmechanismen untersuchen. Als Konsequenz der Analyse versuche ich zu zeigen, ob zwischen Kubricks Inszenierungsweise und dem von Deleuze geprägten Begriff der Falte, als das Gestaltungsprinzip des Barock, eine Analogie besteht. Ziel ist es zu klären, in welcher Hinsicht Parallelen zwischen Kubricks Filmkunst und der Ästhetik des Barock bestehen.

1.1 Zur gendergerechten Sprachform

In dieser Diplomarbeit wird aus Gründen des besseren Leseflusses das generische Maskulinum verwendet. Der Gebrauch der maskulinen Sprachform soll daher als geschlechtsneutral angesehen werden.

2. STANLEY KUBRICKS KINO

2.1 KUBRICKS LEBENSWERK – SEINE FILME

Der New Yorker Stanley Kubrick wird am 26. Juli 1928 als Sohn einer gut bürgerlichen jüdischen Familie geboren. Seine Familie stammt ursprünglich aus Ost-Europa, was sich in der Auswahl der Filmstoffe, sowie der Musik und besonders in seiner Ästhetik wiederspiegelt, die eher dem europäischen Kino als dem US-Kino zugewandt ist.[31] Sein Interesse gilt der Geschichte und der Kultur Europas und so bewundert er vor allem die europäischen Filmemacher und bedeutungsreichen Schriftsteller, wie beispielsweise Arthur Schnitzler, dessen *„Traumnovelle"* Kubrick in EYES WIDE SHUT[32] adaptierte. Besonders in Franz Kafka erkannte Kubrick ein für ihn sehr wichtiges Potential:

> „Franz Kafka, den Kubrick wegen seiner Fähigkeit schätzte, das Phantastische in einer nüchternen, ‚journalistischen' Sprache wiederzugeben - eine Haltung, die Kubrick vor allem in seinen drei phantastischen Filmen, 2001: A SPACE ODYSSEY, A CLOCKWORK ORANGE und THE SHINING im Filmischen anzuwenden versucht hat."[33]

Diese Haltung übersetzt Kubrick in eine Filmsprache, die auch unter dem Begriff „kafkaesker Realismus" zu fassen ist, da er die Fiktion mit „[…]möglichst detailgetreuen realistischen Setting erzählt" und demgemäß mit der Realität verbindet.[34] Von seinem Vater Jacques Kubrick bekommt er im Alter von 13 Jahren seinen ersten Fotoapparat, eine „Graflex" geschenkt, die sein ungebrochenes Interesse an der Kunst der Fotografie weckt. Ebenso wird die Begeisterung für den Jazz und das Schachspiel von seinem Vater initiiert, was später elementarisch in die „Handschrift" seines Filmschaffens mit einfließen wird.[35] Kubrick selbst erklärte den Zusammenhang, der zwischen dem Fotografieren und dem Schachspiel besteht, wie folgt:

> „Falls es irgendeine Verbindung zwischen dem Schachspielen und dem Filmemachen gibt, […] besteht sie darin, dass das Schachspiel einem hilft, in Situationen, die impulsive Entscheidungen attraktiv erscheinen lassen, Geduld und Disziplin bei der Wahl zwischen Alternativen zu entwickeln. Andernfalls braucht man eine perfekte Intuition. Und sich darauf zu verlassen, ist für einen Künstler sehr riskant."[36]

---

[31] Vgl. Seeßlen, Georg/Fernand Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* Marburg: Schüren, 1999, S. 9.
[32] *Eyes Wide Shut*, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1999.
[33] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 9.
[34] Jacke, Andreas, *Stanley Kubrick. Eine Deutung der Konzepte seiner Filme,* Giessen: Psychosozial-Verlag Originalausg. 2009, S. 8.
[35] Vgl. Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 10.
[36] Walker, Alexander, *Stanley Kubrick. Leben und Werk,* Berlin: Henschel, 1999, S. 10.

Sein Talent für das Fotografieren zeichnet sich schnell ab, denn bereits als 14-jähriger verkauft er seine erste Fotografie an die Zeitschrift *LOOK*. Die Besonderheit an Kubricks Fotografien liegt in dem situativen Gefühl, das Kubrick einzufangen versucht. Er bleibt nicht an der Oberfläche haften, sondern versucht stets ins Innere eines Moments vorzudringen, das „Dahinter" aufzudecken. Der Weg in die Seele eines Menschen bzw. zur Wahrheit führt bei Kubrick durch den speziellen „Augen-Blick". Denn er „sucht […] stets die Augen der Menschen, die er in einer durchaus rätselhaften Situation zeigt. Es entsteht eine Art rationaler *Suspense* in diesen Bildern […]."[37] Kubrick bleibt vorerst bei der Fotografie und arbeitet nach seinem Schulabschluss als fest angestellter Fotojournalist bis 1949 bei der Zeitschrift *LOOK.* Durch diese Arbeit bekommt er die Möglichkeit, durch Europa zu reisen, was ihn nachhaltig beeinflusst.[38] Die ästhetische Darstellung von bestimmten Momenten oder Situationen in seinen Fotografien, besonders die „Augenblicke des Übergangs", „[das] Vergnügen am Absurden, die Neugier für jenen ‚leeren' Moment, in dem ein Mensch nicht zu blicken weiß […]", findet sich später in seinen Filmen wieder.[39]

Damals schon befolgt Kubrick das Postulat höchster Perfektion bereits bei seinen Fotoarbeiten. Diese akribische Arbeitsweise und Genauigkeit behält er sein Leben lang bei. Kubrick hegt in seinen jungen Jahren ein sehr großes Interesse am Kino, speziell am europäischen Kino, darunter besonders für die Regisseure Federico Fellini, Michelangelo Antonioni und Ingmar Bergman. Er setzt sich unter anderem mit den Montagetheorien Pudovkins und Eisensteins auseinander, die ihn in seinem Schaffen beeinflussen. Zusammen mit seinem alten Schulfreund Alexander Singer drehte er erstmals 1950 den 16-Minuten langen Dokumentarfilm DAY OF THE FIGHT[40], in dem er, wie schon in seiner Fotoreportage davor, das Thema des Mittelgewichtsboxers Walter Cartier aufgreift. Glücklicherweise kauft RKO seinen Dokumentarfilm, der im Paramount Filmtheater in New York gezeigt wurde. Innerhalb von zwei Jahren entstehen zwei weitere Kurzfilme, FLYING PADRE[41] und THE SEAFARERS[42]. Dann wagt sich Kubrick an seinen ersten Spielfilm. In eigener Produktion setzt er sein Vorhaben mit dem gesammelten Budget von Freunden und Verwandten in die Tat um und beendet

[37] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,*, S. 11.
[38] Vgl. Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 10.
[39] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 11.
[40] *Day of the Fight*, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1950.
[41] *Flying Padre*, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1951.
[42] *The Seafarers*, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1953.

seine Dreharbeiten noch im selben Jahr, 1953, an FEAR AND DESIRE[43], für den der befreundete Howard Sackler das Drehbuch schrieb. Der Erfolg des Films bleibt leider aus und hinterlässt Kubrick und den Mitwirkenden ein großes Schuldenloch. Auch er selbst bezeichnete später seinen ersten Spielfilm als „langweilig und peinlich prätentiös“[44]. Kubricks Engagement für das Filmemachen steigert sich mit jeder Herausforderung und er macht sich jede Erfahrung zu Nutze.[45] Er produziert kurz darauf seinen zweiten Spielfilm KILLER`S KISS[46]. Aber auch dieser Film scheitert an den Kinokassen und zwingt Kubrick deshalb aus finanziellen Gründen, sich einen Produzenten zu suchen. Er gründet zusammen mit James B. Harris die Produktionsfirma „*Harris-Kubrick-Films*“[47] und beide drehen mit der Beteiligung von UNITED ARTISTS den ersten erfolgreichen Spielfilm, THE KILLING[48]. In diesem Film verknüpft Kubrick die stilistischen Elemente seiner Fotodokumentationen mit der Ästhetik des *film noir* und die Kritiker erkannten „ […]die Arbeit eines höchst originellen neuen Talents mit der Fähigkeit, das Genre des Kriminalfilms zu erneuern.“[49]

Selbst Kubrick sieht in THE KILLING seinen ersten gelungenen Film, die vorherigen betitelt er als „‚prätentiös‘ und ‚amateurhaft‘“[50]. Bereits in diesem Film etabliert sich die episodenhafte Handlungsstrukturierung und die konstruierte Stilistik, die in all seinen darauffolgenden Filmen zu finden ist.[51]

Mit PATHS OF GLORY[52], einem Roman von Humphrey Cobb, adaptiert Kubrick zum zweiten Mal nach THE KILLING, erfolgreich eine literarische Vorlage. Vor PATHS OF GLORY, so kommentierte der britische Filmkritiker Alexander Walker den Erfolg Kubricks:

> „[…] besaß er den Ruf eines interessanten Neulings, der sich sehr origineller Techniken bediente, um den Hollywood-Thriller etwas aufzufrischen. Nach der Produktion dieses Filmes jedoch wurde er als bedeutender amerikanischer Regisseur anerkannt.“[53]

---

[43] *Fear and Desire*, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1953.
[44] Walker, *Stanley Kubrick,* S. 14.
[45] Vgl. ebd., S. 13-17.
[46] *Killer's Kiss*, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1955.
[47] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 16.
[48] *The Killing*, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1956.
[49] Walker, *Stanley Kubrick,* S. 16.
[50] Rother, Rainer, "Der Stilist - Die Konstruktion der Werke Stanley Kubricks", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 249–292; hier: S. 249.
[51] Ebd., S. 252.
[52] *Paths of Glory*, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1957.
[53] Seeßlen, Georg/Fernand Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* Marburg: Schüren, 1999, S. 17

Allerdings bleibt der Erfolgsweg Kubricks noch steinig. Der Versuch, mit Marlon Brando zusammen den Roman *„The Authentic Death of Hendry Jones“* von Charles Neider zu verfilmen, scheiterte. Erst als Kubrick von Kirk Douglas gefragt wurde, das Filmprojekt SPARTACUS[54] von dem verstorbenen Regisseur Anthony Mann, weiterzuführen, ermöglicht sich für Kubrick erstmals, ein mit 12-Millionen Dollar budgetiertes Projekt, umzusetzen. Allerdings wird Kubrick jegliches Recht der Mitsprache am Drehbuch und der Umsetzung untersagt. Diese Entmündigung an einem Filmprojekt sollte das erste und letzte Mal sein. Von da an kontrolliert Kubrick jeden Vorgang der Produktion und der Post-Produktion bis zur Vermarktung. Im Jahr 1958, noch vor der Anfrage des Monumentalfilms SPARTACUS, hatten bereits James B. Harris und Kubrick Interesse an einer Verfilmung von Vladimir Nabokovs 1955 erschienenen Romans *„Lolita“*. Die Umsetzung dieses skandalträchtigen Romans realisierte MGM durch die Produktionsverlagerung nach England. James B. Harris und Kubrick gehen nach dieser letzten gemeinsamen Produktion getrennte Wege und Kubrick dreht Hollywood den Rücken zu. Kubrick bezieht, zusammen mit seiner zweiten Frau Christiane Harlan, einen Landsitz nahe London und arbeitet von dort aus an seinem nächsten Film, DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB[55], der 1964 in die Kinos kam. Mit DR. STRANGELOVE, der unter studentischen Kreisen einen Kultstatus erlangte, erzielt Kubrick, zusammen mit LOLITA[56], seinen bis dato größten kommerziellen Erfolg. Damit hatte er nun die Möglichkeit, sein Meisterprojekt in die Tat umzusetzen. [57] Kubrick beginnt mit den Arbeiten an 2001: A SPACE ODYSSEY[58]. Zusammen mit dem englischen Science-Fiction Autor Arthur C. Clarke und einigen Wissenschaftlern der Raumfahrt entwickelt er das Drehbuch. Die Recherche und aufwendige Produktion, sowie die Post-Produktion erreichte ein überdimensioniertes Ausmaß an Zeit, Geld, aber auch an Perfektion und Innovation. Kubricks Filmschaffen ab 2001 markiert hierin einen Wendenpunkt. Hatte sich Kubrick vorher noch auf die narrative Umsetzung und Modifikation einer geeigneten literarischen Vorlage konzentriert, so treten ab 2001 die Prioritäten der

[54] *Spartacus*, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1960.
[55] *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, Regie: Stanley Kubrick, USA/GB, 1964.
[56] *Lolita*, Regie: Stanley Kubrick, USA/GB, 1961.
[57] Vgl. Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 16–21.
[58] *2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, USA/GB, 1968.

audiovisuellen Gestaltung in den Vordergrund, wie auch Kaul und Palmier über diese Wende feststellen:

„Kubricks Hauptwerk zeichnet sich dadurch aus, dass das Audiovisuelle den Vorrang hat gegenüber der im Drehbuch erzählten Geschichte."[59]

Kubrick geht es bei der Umsetzung eines literarischen Stoffes um die Übertragung dieses speziellen Gefühls, das man beim erstmaligen Lesen einer Geschichte bekommt, die einen voll und ganz ergreift. Und dieses gilt es eben nicht nach den Regeln einer streng konventionalisierten Dramaturgie umzusetzen, sondern mit Hilfe von audiovisuellen Mitteln eine filmische Welt zu schaffen, die genau diese Emotionalität transportieren und vermitteln kann.[60]

Nach 2001 entdeckt Kubrick den Roman *„A Clockwork Orange"* von Anthony Burgess für sich. Zuvor noch arbeitete er daran, das an Aufwand und Budget alles übertreffende Mega-Projekt NAPOLEON umzusetzen. Allerdings wurde es niemals realisiert, was Kubrick nicht daran hinderte, sich dennoch akribisch und nahezu manisch mit dieser Thematik auseinander zu setzen, was das Archiv mit unzähligen Dokumenten und Recherchematerialien über Napoleon belegt.

Ein Jahr nach 2001 wendet sich Kubrick einem neuen Thema zu. Er modifiziert Anthony Burgess Roman nach seinen Ansprüchen und schuf ein originelles Filmwerk, dass „Kubrick, nach Lolita, Dr. Strangelove und 2001 im Rang eines eigenwilligen Genies, Beachtung auch im cineastischen Mainstream [einbrachte]."[61] A CLOCKWORK ORANGE[62] erhält demgemäß große Aufmerksamkeit, was durch das Aufführungsverbot in England folglich zu noch mehr Diskussion führte. In weiterer Folge widmet sich Kubrick einer komplett anderen Thematik, nämlich der Verfilmung von William Thackerays historischem Roman *„The Luck of Barry Lyndon"*. Nicht nur die kontrastreiche Thematik, die Kubrick mit der Quantität eines komplexen Historienromans konfrontierte, sondern auch die Umsetzung der im 18. Jahrhundert spielende Handlung, stellt ihn vor eine technische und ästhetische Herausforderung. Kubrick versucht sich darin, neue Möglichkeiten auszuschöpfen, um eine natürliche Beleuchtung technisch zu verwirklichen. Durch diese spezielle Atmosphäre schuf er mit BARRY LYNDON[63] ein hoch ästhetisches Werk, das dem Naturalismus des 18.

---

[59] Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 10.
[60] Vgl. ebd., S. 10-11.
[61] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 22.
[62] *A Clockwork Orange*, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1971.
[63] *Barry Lyndon*, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1975.

Jahrhunderts absolut gerecht wurde. Allerdings blieb der große Erfolg aus. Für seinen nächsten Film THE SHINING[64], der als Horrorklassiker in die Filmgeschichte einging, arbeitet Kubrick vier Jahre daran, ein psychologisch durchdachtes Drehbuch zusammen mit der Autorin Diane Johnson zu verfassen.[65] Als Vorlage galt Stephen Kings Roman *„The Shining"*, der jedoch „[…] den Film als Verfehlung von Inhalt und Geist […]"[66] seines Buchs betrachtete, dessen Meinung sich anfänglich viele Kritiker anschlossen. Weitere sieben Jahre vergingen bis Kubrick mit dem Dreh von FULL METAL JACKET[67] begann. Er adaptierte die Romanvorlage *„The Short-Timers"* von Gustav Hasford zusammen mit dem Autor Michael Herr. Kubrick ließ sich von einer Fotografie zu diesem Vietnam-Film inspirieren, die die zerstörte Stadt Hué im Jahr 1968 zeigt und wollte genau diese zerstörte Architektur in seinem Film wiedergeben. Er erkannte in dieser Fotografie die Ähnlichkeiten der kaiserlichen Architektur der Stadt Hué mit dem englischen Postkolonialismus Englands. Deshalb nahm Kubrick die Fabrikgebäude von Beckton bei London als Kulisse, um genau diese Zerstörung der Stadt Hué detailgetreu darstellen zu können, was ihm auch in erstaunlicher Weise gelang. Die Akzeptanz gegenüber Kubricks künstlerischer Inszenierungsart, die zerstörerischen Kräfte des Vietnam Krieges zu thematisieren, fand seitens der Kritiker und des Publikums allerdings noch immer nicht statt. Es folgten daraufhin weitere Projekte, die u.a. nicht realisiert wurden. Als Kubrick sich 1989 die Rechte an Patrick Süskinds Roman *„Das Parfüm"* sicherte, hatte er zudem die Idee, die Geschichte einer Familie in der Zeit des Zweiten Weltkriegs zu verfilmen, aber beide Filmprojekte legte Kubrick nieder. Das ausgereifteste Projekt war ARTIFICIAL INTELLIGENCE[68], das später von Steven Spielberg realisiert wurde. Die Arbeiten an Kubricks letztem Film EYES WIDE SHUT[69] begannen 1994, als er den Autor Frederic Raphael darum bat, einen Entwurf zu einem ohne Verfasserangaben kopierten Roman für ein erstes Drehbuch zu erstellen. Es handelte sich um Arthur Schnitzlers Roman *„Die Traumnovelle"*. Für seinen Film verlagert er den Handlungsort und die Handlungszeit vom Wien der Jahrhundertwende in das New

[64] *The Shining*, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1980.
[65] Vgl. Seeßlen, Georg/Fernand Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* Marburg: Schüren, 1999, S. 21-23.
[66] Seeßlen, Georg/Fernand Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* Marburg: Schüren, 1999, S. 22.
[67] *Full Metal Jacket*, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1987.
[68] *Artificial Intelligence*, Regie: Steven Spielberg, USA, 2001.
[69] *Eyes Wide Shut*, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1999.

York der 90er Jahre. Ein paar Tage nach der Fertigstellung des Films starb Stanley Kubrick am 7. März 1999.[70]

2.2 Zum Begriff der dualistischen Bildarchitektur: Der Filmschöpfer Kubrick als Architekt

Stanley Kubricks Filmästhetik ist in der Forschungsliteratur häufig mit den spiegelbildlichen Merkmalen der Verdoppelung, Wiederholung und Symmetrie charakterisiert worden. Der Filmwissenschaftler Mario Falsetto stellt in seiner Untersuchung über Kubricks Stilistik Dualismen fest, die er als „dualities of meaning"[71] auf inhaltlicher, formaler und stilistischer Ebene belegt. Dieser ästhetische Dualismus besteht Falsetto zufolge aus folgenden Paritäten:

> „subjective/ objective, classical/ modernist, rational/ irrational, empathy/ distance, clarity/ ambiguity, order/chaos, symmetry/ asymmetry, conventional/ subversive, surface/ depth, what we know and what remains hidden."[72]

Dieser Behauptung folgend, soll in dieser Analyse der These nachgegangen werden, wie Kubrick mittels filmgestalterischen Konstruktionsmechanismen eine dualistische Bildarchitektur entwirft, die sich als seine spezifische Handschrift herausgebildet hat. Kubricks Stilistik als eine dualistische Bildarchitektur zu bezeichnen, leitet sich davon ab, dass Kubrick, bekannt für seinen Perfektionismus, Filmräume entwirft und konstruiert, die im Sinne einer architektonischen Kunst zu verstehen sind. Diesem Aspekt ist beizumessen, dass jeder Filmemacher einen architektonischen Außenraum durch die Filmkameraaufnahme transformiert und damit neue Räume erschafft. Wie Dziga Vertov bereits 1923 feststellt, so ist dem Medium Film die künstlerische Fähigkeit inhärent, eine eigene Architektur hervorzubringen.

> „Ich bin das Kinoauge. Ich bin ein Baumeister. Ich habe dich, heute von mir geschaffen, in die wunderbarste, bis zu diesem Augenblick nicht existierende und ebenfalls von mir geschaffene Kammer gesetzt."[73]

---

[70] Vgl. Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 23-24.
[71] Falsetto, Mario, *Stanley Kubrick. A Narrative and Stylistic Analysis.,* Westport, Conn: Praeger New and expanded 2nd ed, 2001, S. 22.
[72] Ebd., S. 22.
[73] Vertov Dziga „Kino – Umsturz" zitiert in: Albersmeier, Franz-Josef, *Texte zur Theorie des Films,* Stuttgart: Reclam, 1979, S. 32.

Kubrick erschafft imaginäre filmische Räume, die sich durch seinen unverkennbaren Ästhetizismus als eine Bildarchitektur erweisen, die sich durch ein dualistisches Prinzip von Form und Funktion, bzw. Bedeutungsinhalt, erschließen lassen. Besonders durch die symbol- und bedeutungsträchtige Konnotation der zentralen architektonischen Motive in seinen Filmen erweist sich Kubricks Bildsprache als eine architektonische Sprache. Paolo Cherchi Usai untersuchte in Anlehnung an die Theoreme von Hermann Muthesius und Frank Llyod Wright die architektonischen Elemente in den Filmen Kubricks auf ihre Bedeutsamkeit und Aussagekraft. Der Dualismus von Funktion und ornamentaler Verzierung, erzeugt einen Konflikt in der architektonischen Bedeutungsgenerierung. Kubricks Architekturen vereinen in sich das barocke Paradoxon zwischen Innen und Außen (Form und Dekor), d.h. zwischen äußerer Form und innerem mentalem Zustand der Figuren.[74] Hier bietet sich der Vergleich zu Gilles Deleuze „Die Falte“[75] an als „das Kriterium oder der operative Begriff des Barock“[76]. Die psychologisch aufgeladenen Elemente markieren zumeist einen Wendepunkt, einen Übergang in einen anderen Zustand, sowohl psychisch als auch physisch in Raum und Zeit. In Kubricks Filmen bilden diese architektonischen Elemente wie Fenster, Treppen, Korridore und reines Dekor im Innenraum, Raumkonstrukte heraus, die mit einer Symbolik und demgemäß narrativen Funktionen aufgeladen sind. Genannt seien hier das Badezimmer, bzw. die Toilette, Treppenaufgänge, Fenster und die wohl am prägnantesten umgesetzte architektonische Form des Korridors.[77]

An dieser Stelle werden die grundlegendsten architektonischen Räume in den drei ausgewählten Filmen kurz erläutert. Zuallererst sei hier die Bedeutung des Fensters erklärt. Das Fenster bildet funktionsgemäß eine Verbindung zwischen Innen- und Außenraum. Es ist ein kommunikatives Medium zur Außenwelt. In Räumen, in welchen das Fenster den Blick nach außen nicht gewährleistet, sind folglich eine Orientierung in der Zeit und eine Ortsbestimmung nicht möglich. Bei Kubrick fällt auf, dass er Fenster zumeist aufgereiht als Fensterfront präsentiert. Diese Stilistik folgt dem ästhetischen Prinzip einer Raumflucht, bzw. eine Tiefenwirkung generierend, die ein typisches Merkmal der barocken Architektur darstellt. Im Overlook Hotel gibt die Fensterfront der „Colorado Lounge“ keinen Aufschluss über die Lage, bzw. Anordnung der Räume,

[74] Vgl. Cherchi Usai, Paolo, "Kubrick as Architect", *Cinémas: Journal of Film Studies* 9/1, 1998, http://www.erudit.org/revue/CINE/1998/v9/n1/024776ar.pdf, Zugriff: 05.10.2014, S. 118–120.
[75] Deleuze, Gilles, *Die Falte. Leibniz und der Barock,* Frankfurt am Main: Suhrkamp [1. Aufl,] 2000, S. 11.
[76] Ebd., S. 60.
[77] Vgl. Cherchi Usai, "Kubrick as Architect", S. 118-120.

sie tragen jedoch zur abgeschiedenen Atmosphäre bei. Zudem wird die übermächtige Größe der Hotelanlage durch überdimensional große Einrichtungsgegenstände, wie der Großküche betont. Die Isoliertheit der Familie steigert sich zusätzlich durch den einsetzenden Wintereinbruch. Das Fenster ist dabei die Verbindung von Innen und Außen und so dient das kleine Fenster im Badezimmer Danny als einzig möglicher Fluchtweg.

In A CLOCKWORK ORANGE dient das Fenster als motivische Verknüpfung. Das Fenster in Alex' Zimmer ist durch eine Jalousie mit Beethovens Porträt verdeckt. Im Fortgang der Handlung wird das Fenster zum Ausgangspunkt von Alex' Suizidversuch aufgrund Beethovens Sinfonie, die zu Konditionierungszwecken eingesetzt wurde. Der Übertritt nach außen durch das Fenster gibt Alex wieder die Möglichkeit, gesellschaftliche Anerkennung in der Öffentlichkeit zu erlangen. In 2001 ist das Fenster der Gondel das Verbindungsstück zu einer surrealen Außenwelt, die sich durch das Acrylglas widerspiegelt. Das metaphorisch aufgeladene architektonische Element der Treppe, das durchwegs mit einer psychologischen Wandlung einhergeht, wird bei Kubrick auch zu jenem Wendepunkt, der entweder als ein Verbindungsglied zwischen einzelnen Handlungsfragmenten fungiert oder der Visualisierung von psychischen Zuständen dient. In A CLOCKWORK ORANGE verknüpft der Treppenaufgang Handlungsstränge, die einen Wendepunkt innerhalb der Handlung implizieren. Er trägt jenen „kathartischen"[78] Moment in sich, der selbst für den narzisstischen Alexander DeLarge einen Umbruch bedeutet. Die Treppe im Hause DeLarge führt ihn direkt zum ersten Konflikt mit seinen „Droogs", was ihm später zum Verhängnis werden wird. Nach der Tötung der „Cat Lady" wird Alex von seinen „Droogs" auf den barocken Stufen der Katzenvilla niedergeschlagen, die ihn dadurch zum „Opfer" der Gefängnis-, bzw. Konditionierungsstrafe werden lassen. Ebenso dient die Treppe als Verbindung der entgegengesetzten Gewalthandlung von Täter zu Opfer.[79] Die Treppe „ […] is more similar to the destination of a journey than to a passage between places, the staircase is the most 'narrative' architectural element in Kubrick's cinema […]"[80]. Die zielführende Funktion visualisiert zudem Veränderungen psychischer Zustände, wie die Überlagerung von verschiedenen Realitätsebenen, wie Wendys beginnenden Wahnvorstellungen auf der Treppe des Overlook Hotels. Die Treppe vereint zudem die

[78] Ebd., S. 122.
[79] Vgl. ebd., S. 127.
[80] Ebd., S. 122.

beiden Pole von Dynamik und Statik, Aktivität und Stillstand. Auch in 2001: A SPACE ODYSSEY ermöglicht die mit Stufen ausgestattete Schleuse der Orion Bewegung im schwerkraftfreien Raum.[81]

Eine weitere symbolisch aufgeladene Räumlichkeit ist das Badezimmer, bzw. der Toilettenraum. In 2001 wird das Badezimmer zum zeitlosen Ort, in dem eine andere Zeiterfahrung wirksam wird, sowie in THE SHINING, wo sich die verschiedenen Zeitdimensionen überlagern. In A CLOCKWORK ORANGE ist das Bad ein Ort der Erinnerung – hier wird Alex von seiner Vergangenheit eingeholt, was zu einem Wendepunkt führt. Zusätzlich werden die Protagonisten in diesem Raum durch Spiegelflächen mit einem anderen Ich konfrontiert. Die Raum- und Zeitordnung hat sich völlig aufgelöst und entspricht nicht mehr der realen Wahrnehmung. Die Herrentoilette des „Gold Rooms" bildet durch ihre architektonische Ausformung einen Korridor heraus wodurch sich der Konflikt der Handlung steigert und der Toilettenraum einen zentrierten Ort, bzw. indem er als ein kommunikatives Moment zwischen verschiedenen Dimensionen agiert, innerhalb des labyrinthisch strukturierten Hotelkomplexes einnimmt. Somit ist der Toilettenraum „the architectural monolith of *The Shining*"[82].

Der Korridor ist das wohl am meisten verwendete architektonische Symbol in Kubricks Filmen. Johannes Binotto, ein Schweizer Kulturwissenschaftler, beschreibt folgerichtig in seinem Artikel „*Gang im Gang. Stanley Kubrick und der fragile Raum des Films*" die doppelte Konnotation des Wortes „Gang", denn

> „ es [kann] doch sowohl eine gebaute Architektur, einen Korridor, als auch eine reine Bewegung, ein Gehen bezeichnen. Der filmische Raum, welchen die bewegte Kamera produziert, wäre nun genau ein Gang im doppelten Sinne […]"[83].

Kubrick vereint ebendiese beiden Komponenten der Bewegung und der Architektur zu einem filmischen Raum des Korridors, der als typisches Merkmal in all seinen Filmen Verwendung findet. Der dualistische Korridor aus Dynamik und Statik wird von Kubrick auch als solcher visuell übersetzt. Dieses Prinzip findet im Schlussbild von A CLOCKWORK ORANGE seine deutlichste Ausprägung. Umzäunt von einer Gesellschaft des gehobenen Bürgertums kopuliert Alex mit einer imaginären Frau, unter Beifall. Die Menschen bilden einen plastischen Korridor heraus, der durch die stabile Kamerabewegung kontrastiert wird. Mit der zumeist von einer zurückfahrenden Kamera

[81] Vgl. ebd., S. 119–124.
[82] Ebd., S. 133.
[83] Binotto, Johannes, "Gang im Gang. Stanley Kubrick und der fragile Raum des Films", *film-dienst 58/*3, 2005, http://binotto.ch/johannes/Essay/Essay_files/kubrick.pdf, Zugriff: 30.10.2014, S. 12.

in einer Großaufnahme ausgehend, wie das Anfangsbild von Alex, inszeniert Kubrick „eine Art mentale[n] Korridor […]“: „So wie der Gang, den die Kamerabewegung eröffnet, unendlich zu sein scheint, so erstarrt wirken die Personen, geronnen zu tableau vivants.“[84]

In 2001: A SPACE ODYSSEY nimmt der Korridor einen ganz besonderen architektonischen Stellenwert ein. Als zentrifugale kreisförmige Architektur angelegt, bilden sich im Inneren der Konstrukte, wie in der „Orion“, im Raumschiff „Discovery“ oder in der Raumstation, Korridore heraus. Sie dienen einerseits als Verbindung von verschiedenen Räumen und Raumebenen und andererseits ermöglichen sie die Bewegung im gravitationsfreien Raum des Alls. Die abstrakteste Form des Korridors bildet die Lichttunnel-Sequenz, in der Bowman die Grenzen von Raum und Zeit übertritt. „Hier hat der Topos ‚Korridor‘ eine spirituelle Dimension angenommen.“[85] Der Korridor, im englischen „passageway“ beinhaltet bereits die Funktion. „Es handelt sich oft nicht nur um eine Passage zwischen Räumen, sondern auch zwischen Zeiten und vor allem zwischen seelischen Zuständen“.[86] Der berühmte Knochen-Raumschiff *match-cut* erzeugt durch dieselbe Bewegungsrichtung ebenfalls einen „Über-Gang […], der scheinbar unvereinbare Zeit-Räume miteinander zu verbinden vermag“[87]. Die Überwindung von Raum und Zeit, eingeläutet durch die Lichttunnel-Sequenz, findet ihren Abschluss in ihrer Auflösung, in dieser nur noch die pure Bewegung übrig bleibt. „BEYOND THE INFINITE“ hat sich erfüllt und „Anfang und Ende des Menschen ist eins mit der Unendlichkeit des Universums“[88]. In THE SHINING werden die Figuren zu Gefangenen eines raum-zeitlichen Strukturkomplexes. Neben der Verdichtung der Zeit verdichtet sich auch der Raum. Die schmalen Hotelgänge beherrschen die Bewegungen der Kamera. Sie passt sich an, verdichtet noch mehr das Gefühl einer beklemmenden Enge und Gefangenschaft, was zusätzlich vom Dekor der Innenräume unterstützt wird. Das äußere Labyrinth hat die inneren Strukturen des Hotels in sich vereint. In der Schlusssequenz löst sich selbst der Korridor auf und der Film verweist selbstreferentiell auf seine Konstruiertheit, indem die „Illusion von Räumlichkeit und Bewegung“[89] im Schlussbild kulminiert.

---

[84] Ebd., S. 13.
[85] Thissen, Rolf, *Stanley Kubrick. Der Regisseur als Architekt,* München: Heyne Orig.-Ausg. 1999, S. 18.
[86] Ebd., S. 18.; Vgl. ebd. S. 17-18.
[87] Binotto, "Gang im Gang", S. 13.
[88] Ebd., S. 13.
[89] Ebd., S. 15.

Die „Verräumlichung von Zeit“[90] findet in den zentralen architektonischen Räumen und Elementen, wie Korridor, Treppe und Badezimmer, ihre grundlegendste Ausprägung.

> „Time articulated by a corridor, a staircase, a window, a bathroom in just many pauses, accelerations and nuclei of duration, which make themselves stone and abstract material for the art of construction, those which Goethe suggested to Eckermann when he spoke of architecture as a form of ‘frozen music’.”[91]

2.3 KUBRICKS FILMÄSTHETIK

Wenn man sich mit Kubricks Gesamtwerk auseinandersetzt, so erkennt man eine enorme Vielfältigkeit im Umgang mit verschiedenen Thematiken und in der filmgestalterischen Umsetzung. Kubrick beschäftigte sich im Laufe seines Filmschaffens mit den verschiedensten Filmgenres. Sein Filmwerk reicht vom Kurz -, Reportage-, und Kriminalfilm über Kriegs- und Historienfilme bis zum Science-Fiction- und Horrorfilm. Dabei sind seine Filme keineswegs das Ergebnis thematisch willkürlicher Experimente, sondern immer eine Variation, Neukombination und Perfektionierung bereits zugrunde liegender Stoffe. In Anbetracht seines Gesamtwerks, fallen einem besonders die Vehemenz seiner Bildsprache, die Besonderheit seiner Figurendarstellung und der filmtechnische Perfektionismus auf allen Ebenen auf, was unter anderem von Kay Kirchmann als ein „kalter Stil“[92] charakterisiert wurde. Kirchmann interpretierte Kubricks kühle Konstruiertheit der Bilder als positivistischen Ästhetizismus und stellte ihn der Stilistik des französischen Romanciers Gustave Flaubert gegenüber. Anknüpfungspunkte und Überschneidungen finden sich zwischen den beiden in der Auffassung von Kunst, mit den Flaubert’schen Begriffen der „impartialité“, der Unparteilichkeit und der „impersonalité“, der Unpersönlichkeit.[93] Der Künstler wahrt damit eine Distanz zum Kunstwerk, die sich bei Kubrick durch eine unsentimentale, durchkomponierte und perfektionierte Stilistik ausdrückt. Durch demoralisierte und unklare Charaktere, die vor allem durch die Absenz von personalisierten Sprechakten keine Empathie erzeugen, schafft Kubrick eine außergewöhnliche Distanz, die einen großen Interpretationsraum für den Zuschauer eröffnet. Auf der Bild- und Tonebene setzt sich diese „kalte Stilistik“ fort. Wie Kaul

[90] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 25.
[91] Cherchi Usai, "Kubrick as Architect", S. 136.
[92] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 171.
[93] Ebd., S. 171.

und Palmier zu Kubricks Ästhetik erläutern, so trägt „eine forcierte Künstlichkeit", durch „fotografische[…] Perfektion" und durch „die Musik [, die] außergewöhnlich funktional verwendet" wird, zu diesem Eindruck bei.[94]

Ein weiterer wichtiger Aspekt der Bildsprache, ist die Symmetrie, die vor allem auf der Ebene der „mise en scène" und der „Kadrierung", ihre Ausprägung findet.[95] Die Kamera zeichnet sich besonders durch die oft verwendeten kurzen Brennweiten der Weitwinkelobjektive aus. Damit wird eine realistische Raumtiefe, die gleichzeitig wiederum an der Bildbegrenzung verfälscht wird, erzeugt. Ein weiteres Merkmal ist Kubricks spezielle Lichtregie des „*natural lightning*".

Diese beiden Aspekte,

> „erzeugen einen physikalischen Realismus, während die Bildgestaltung auf der Ebene der mise en scène und der Kadrierung einen künstlichen Eindruck hervorruft durch symmetrische und tableauhafte Arrangements, so dass nicht nur die Künstlichkeit selbst befremdlich wirkt, sondern auch das widersprüchliche Verhältnis der visuellen Elemente."[96]

Das Gestaltungsprinzip der Symmetrie betrifft nicht nur das Visuelle sowie das Formale, sondern ebenso die inhaltliche Struktur. Kubrick legt den Handlungsverlauf in den meisten Filmen ebenfalls symmetrisch, mit sich wiederholenden Handlungselementen an, wie beispielweise in A CLOCKWORK ORANGE.[97]

Kubricks Filmwerk baut in einem dialektischen Sinne aufeinander auf und bildet durch wiederkehrende Motive eine Gesamtstruktur aus.

> „In dieser Abfolge sehen wir […] die für den Regisseur seit mehr als 20 Jahren kennzeichnende Abwechslung zwischen mehr meditativen, ja melancholischen Werken im getragenen Rhythmus und anderen, die gespannt fast verkrampft, von gelegentlich frenetischer Dynamik gejagt sind (Dr. Seltsam nach Lolita, Uhrwerk Orange nach 2001), wie Systole und Diastole des menschlichen Herzens."[98]

In der Literatur über Kubrick finden sich viele Verweise darauf, dass sein Gesamtwerk, als ein in sich geschlossenes Werk zu betrachten sei. Allerdings, trotz einiger Übereinstimmungen von motivischen Verflechtungen, bleibt der Versuch eine Quintessenz und damit eine klare Aussage über Kubricks rätselhafte Filmkunst zu erhalten, rein spekulativ. Wenn man jedoch Michel Ciments Ansichten über die thematischen Verflechtungen zwischen den Filmen folgt, so zeigen sich eine Vielzahl an Hinweisen und Vorausdeutungen, die hier nur eine kurze Erwähnung finden.

---

[94] Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 16.
[95] Ebd., S. 16.
[96] Ebd., S. 17.
[97] Vgl. ebd., S. 15-19.
[98] Ciment, *Kubrick,* S. 135.

Beispielsweise in LOLITA, heißt Quilty Humbert willkommen und sagt: „Hi, ich bin Spartacus!“. Eine Anspielung auf Kubricks vorangegangenen Film SPARTACUS (1960). Quilty, gespielt von Peter Sellers, findet seine multipersonalisierte Ausprägung erneut in DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (1963). Des Weiteren finden sich Andeutungen besonders in Motiven wie des Auges oder des Blicks. In der Schlusssequenz von 2001: A SPACE ODYSSEY (1968) wird der Blick des Sternenkindes von Alex' Blick in die Kamera in der Eingangssequenz von A CLOCKWORK ORANGE (1971) abgelöst. Die barocken Kostüme in der Szene im Musikgeschäft, sowie in der Schlussszene, finden sich später in BARRY LYNDON (1975) und in EYES WIDE SHUT (1999) wieder. In diesem Musikgeschäft befindet sich wiederum eine Platte mit der Filmmusik von 2001. Diese leitmotivischen Verbindungen setzt Kubrick in seiner Bildsprache fort.[99]

> „Unter der Oberfläche verschiedener Genres variiert Kubrick beharrlich die immergleichen Inszenierungsmodi und thematischen Muster […]. [Das] künstlerische Prinzip der ‚Wiederkehr des Gleichen'.“[100]

Festzustellen ist, dass Kubrick bewusst mit Motiven spielt, um beim Publikum, gerade durch die oft rätselhaft erscheinende und mythologisch aufgeladene Symbolik, das aktive Interesse zu wecken, mitzudenken und den Film zu hinterfragen. Darüber hinaus zeigt sich, dass sich Kubrick mit 2001: A SPACE ODYSSEY künstlerisch veränderte. Wie bereits dargelegt, richtet Kubrick ab diesem Zeitpunkt sein Hauptaugenmerk auf die „Audiovisualität“ gegenüber der Narration. Das heißt: Vor 2001 folgt Kubrick einer konventionelleren Erzählweise, deren Basis die Elemente der Figurencharakterisierung und des dramaturgischen Handlungsaufbaus bilden. Kubrick löst sich nicht von den Konventionen des Erzählkinos, sondern nimmt sie vielmehr zum Anlass, sie zu hinterfragen. Die inhaltliche Vermittlung wird in der Folge, eher über die filmgestalterischen Mittel transportiert, als beispielsweise über den Dialog. Die mediale Selbstreferentialität, sowie der Kunstaspekt gehen damit einher. Vor Allem Kay Kirchmann ist der Ansicht, dass „Kubricks Filme ab *2001* auf einen reinen Ästhetizismus zurückzuführen“[101] seien. Kirchmanns Thesen über den Ästhetizismus werden im Folgenden näher erläutert. Seine Untersuchung ist für diese Arbeit deswegen von Relevanz, da sich dadurch ein neuer Zugang zu Kubricks ästhetischem Selbstverständnis eröffnet, an das ich im Laufe der Arbeit anknüpfen möchte.

[99] Vgl. Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 20.
[100] Ebd., S. 20-21.
[101] Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 12.

2.3.1 KUBRICKS FILM-ÄSTHETIZISMUS

Der Ästhetizismus, als eine Anschauung und Geisteshaltung, der die Kunst als Selbstzeck postuliert, findet in Kubricks Hauptwerk eine abgewandelte Entsprechung. Kubricks Stellungnahme zur Kunstfrage steht paradigmatisch für das ästhetische Prinzip in seinen Filmen:
„I don`t think that any work of art has a responsibility to be anything but a work of art."[102] Mit dieser Haltung gegenüber der Kunst als Kunst, entzieht sich Kubrick einer moralischen Stellungnahme, die vielerorts, vor allem nach A CLOCKWORK ORANGE, kritisiert wurde. Allerdings verweist Kubrick in seinen Filmen explizit auf moralische Wertvorstellungen, lässt aber seine eigene Meinung außen vor. Er wirft gesellschaftspolitische Fragen auf, die sich aber nicht eindeutig beantworten und werten lassen. Wie bereits oben erwähnt, besteht in dieser Offenheit der Aussage, jener „kalte Stil" seiner Ästhetik.[103] Einerseits „rufen […][seine Filme] unabweislich ihren Status als Kunst ins Bewusstsein, während sie von anderem als Kunst handeln"[104], und wiederum ist die bildende Kunst selbst thematisches Element in seinen Filmen.
Als thematisches Element finden sich in all seinen Filmen eine leitmotivische Verknüpfung zur ornamentalen Kunst und der Kunst an sich. Sie lesen sich als Querverweise und Hinweise auf das Sinnpotential innerhalb der narrativen Logik. Demgemäß dienen die innerdiegetischen Elemente nicht einem Selbstzweck, sondern sind stets mit einem versteckten handlungslogischen Prinzip konnotiert. Hier deckt sich die Stellungnahme Seeßlens und Jungs zu Kubricks Ästhetizismus:

> „Der Ästhetizismus bei Kubrick ist kein Selbstzweck, sondern eine besondere Form der Spiegelung. Ihre Schönheit ist nicht nur Kontrast zur ‚schwarzen' Aussage, sie ist die Erweiterung der Empfindung, der, nach dem Tod der Götter und nach dem Verschwinden der großen Erzählungen, einzig verbliebene Raum der Transzendenz."[105]

Solche ornamentalen Muster und Verweise treten besonders in THE SHINING in Form des Labyrinths und in der Ornamentik des Dekors als Verweis auf die Vergangenheit hervor. Um in dieser Thematik an Kay Kirchmann anzuschließen, so stellt er fest, dass sich Kubrick gerade durch die von ihm oben erwähnte Aussage dem „*l'art pour l'art*"[106]-Grundsatz verschrieben hat. Insbesondere sein Hauptwerk entspricht

[102] Kubrick zitiert in: Castle, Alison (Hg.), *Das Stanley-Kubrick-Archiv,* Köln: Taschen, 2008, S. 423.
[103] Vgl. Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 28-32.
[104] Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 20.
[105] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 44.
[106] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 28.

Kirchmann zufolge den Prinzipien des Ästhetizismus. So bezeichnet er es als „ein dezidiert ästhetizistisches, das […] seine ideengeschichtlichen Ursprünge fortwährend thematisiert und reflektiert“[107].

Die Parität von *l'art pour l'art* und Ästhetizismus von Kirchmann kritisiert Fischer hingegen als unzureichende Unterscheidung, die hinsichtlich Kubricks Ästhetik keine neuen Erkenntnisse hervorbringt, sondern im Gegensatz vielmehr den Blick aufs Ganze verstellen. Nach Fischer ist das Prinzip des Ästhetizismus, als allgemeines ästhetisches Programm, das sich einer spezifischen Handschrift verschrieben hat, absolut zutreffend für Kubricks Bildsprache. Die Unterscheidung der Begriffe ist dahingehend notwendig, da die *l'art pour l'art* Programmatik in diesem Zusammenhang als die radikalste Form des Ästhetizismus, als Subkategorie, für Kubricks Filme nicht zutreffend wäre. Ein weiterer Kritikpunkt Fischers an Kirchmanns Überlegungen ist zudem, dass „er die sinnliche, ja naturalistische Fundierung ästhetizistischer Kunst aus[blendet], die es gerade im Fall des ‚Authentizitätsfanatikers' Kubrick zu berücksichtigen gilt“[108].

Dieser Punkt ist auch zu bestätigen, was sich später in der Analyse erweisen wird. Kubricks symmetrische Bildkompositionen, stellen ihre Konstruiertheit und somit ihre Künstlichkeit aus, die immer als selbstreferentieller Bezug anzusehen ist. Auf der anderen Seite folgt Kubrick in seiner Bildsprache einer dokumentarischen Authentizität, die wiederum auf gesellschaftspolitische Themen hinweist und durch die Inszenierung der Bilder sich der Problematik der verfälschenden Wirkung medialer Übermittlung, wie beispielweise in FULL METAL JACKET stellt.[109] Kubrick bewegt sich stets zwischen diesen beiden Polen, die in einem dualistischen Wechselverhältnis zueinander stehen.

Kubricks Film-Ästhetizismus kann zudem noch durch den Vergleich mit einer barocken Ästhetik bestätigt werden. Durch die Geometrie, die er durchwegs bei seiner Bildgestaltung und Bildkomposition einhält, verfolgt Kubrick das ästhetische Prinzip des Barock. Seine Filme sind als eine architektonische Kunst zu sehen, die sich an den Reglements des Barock orientiert. Die streng symmetrischen Anlagen, die sich auf ein Zentrum richten, entsprechen Kubricks zentralperspektivischer Bildkomposition mit nur einem Fluchtpunkt. Dabei variiert Kubrick, die für die Renaissance typische Zentralperspektive dadurch, dass der Rahmen, der den Fluchtpunkt umgibt, gleichzeitig eine Reverenz erhält. Dabei wird die Aufmerksamkeit zugleich auf das Dekor und

[107] Ebd., S. 28.
[108] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 57.
[109] Vgl. ebd., S. 56-58.

andere Requisiten im Raum gelenkt, wodurch eine Verschachtelung im Bildraum entsteht. Die Perspektiven verlagern sich und bilden demgemäß eine vielschichtige Bedeutungszuweisung aus.[110] Auf diesen Vergleich wird in Kapitel 6. eingegangen. Zunächst wird Kubricks Bildsprache hinsichtlich seiner ästhetischen Prinzipien untersucht.

2.3.2 Ästhetische Prinzipien in Kubricks Bildsprache

Trotz Kubricks inhaltlicher und ästhetischer Vielfältigkeit, durchzieht sein Gesamtwerk ein bestimmtes filmstilistisches Vokabular, das seine ästhetische Handschrift bezeichnet. Vor diesem Hintergrund möchte ich hier die wichtigsten Elemente anführen, um einen Überblick über die Kubricksche Ästhetik zu geben. In Zusammenhang mit filmischer Raum- und Zeitkonstruktion steht Kubricks „*long-take aesthetic*“[111] paradigmatisch für deren perfektionistische Umsetzung dieses Faktorenkomplexes.
Mario Falsetto führt in seiner Untersuchung über Kubricks Ästhetik aus, dass besonders der perfekte Umgang mit den Kategorien Raum und Zeit den eigentlichen Kernpunkt in Kubricks filmischer Leistung bildet.
Räumliche und zeitliche Faktoren betreffen immer beide Seiten der Produktion, die der Montage und die der Kamera. Des Weiteren entscheiden Aspekte, wie die Einstellungsgröße, die Perspektive, die Kamerabewegung und die Komposition, bzw. Montage über die Visualität und Ästhetik eines Films. Die Besonderheit in allen Filmen Kubricks liegt in seiner kunstfertigen Handhabung von Kamera und Montage. Kubrick bedient sich den verschiedensten Darstellungsmodi, allerdings bevorzugt Kubrick besonders für die Darstellung einer eindringlichen Dramatik und Intensität Modi der langen Einstellung, der Tiefenschärfe und der Zentralperspektive. Überlange Einstellungen spielen mit der Erwartungshaltung des Rezipienten und verursachen eine Irritation gegenüber dem Verständnis des Filmbildes. Dadurch, dass der Zuschauer während einer überlangen Einstellung seine eigene Wahrnehmung hinterfragt, wird er gleichzeitig dazu animiert, nach weiteren Sinnpotentialen zu suchen.[112] Die lange Einstellung benützt Kubrick häufig in Dialogszenen, um die spezielle Intimität des Moments herauszustellen. Der Zuschauer fühlt sich in diesen Momenten als heimlicher

[110] Vgl. ebd., S. 507.
[111] Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 23.
[112] Vgl. Lohmeier, Anke-Marie, *Hermeneutische Theorie des Films,* Tübingen: Niemeyer, 1996, S. 122.

Beobachter, in der Rolle eines Voyeurs. Er zeigt oft eine gesamte Konversation innerhalb einer Einstellung, obwohl er sich sehr wohl auch des Schuss- Gegenschuss-Verfahrens bedient. Als Beispiele der ‚long-take' Ästhetik sind hier allen voran THE KILLING zu nennen, in dem der langen Einstellungsdauer ein besonder Stellenwert zukommt. BARRY LYNDON, 2001 und A CLOCKWORK ORANGE zeichnen sich gerade durch ihre spezielle Visualität aus, die durch diese Stilistik besonders eindrucksvoll hervortritt. Ebenso reiht sich darunter Kubricks letzter Film EYES WIDE SHUT ein, der sich besonders durch die in den 90er Jahren beliebte schnelle Schnitt-, bzw. Einstellungsfolge von den Filmen absetzt. Kubrick eröffnet einerseits durch die lange Einstellungsdauer den Schauspielern mehr Raum für die eigentliche Interaktion und bringt dabei dem Akt des Schauspiels großen Respekt entgegen – andererseits wird der Zuschauer durch die Betonung eines speziellen Moments, zu einer aktiveren Wahrnehmung veranlasst. [113] Überlange Einstellungen spielen mit der Erwartungshaltung des Rezipienten und verursachen eine Irritation gegenüber dem Verständnis des Filmbildes. Dadurch, dass sich der Zuschauer während einer überlangen Einstellung im Unklaren über die Abweichung des Gewohnten befindet, wird er gleichzeitig dazu animiert, nach weiteren Sinnpotentialen zu suchen.[114] Es eröffnet sich für den Zuschauer zusätzlich durch den Einsatz der Tiefenschärfe ein großer Bereich der Fokussierungsmöglichkeiten.

> „Shots of this lenght […] frequently employ great depth of field with an inventive use of foreground and background. This has become a stylistic signature for Kubrick and has remained constant throughout his career."[115]

Die klare Trennung durch einen scharfen Vorder-, sowie Hintergrund, die zumeist mit der langen Einstellung einhergeht, hat sich zu einer Kubrick-typischen Stilistik entwickelt. In all seinen Filmen stellt die Tiefenschärfe ein Charakteristikum seiner Ästhetik dar. [116]

[113] Vgl. Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 23-26.
[114] Vgl. Lohmeier, *Hermeneutische Theorie des Films,* S. 122.
[115] Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 27.
[116] Vgl. ebd., S. 27 und 29.

2.3.2.1 KUBRICKSCHER DUALISMUS: VERDOPPELUNG, WIEDERHOLUNG, SYMMETRIE UND GEOMETRIE

Die typischsten ästhetischen Prinzipien in Kubricks Bildsprache sind die oben genannten Verdoppelungsstrukturen. Auf Grundlage der hier vorgestellten Muster, wird in Folge der Analyse zu zeigen sein, ob sich Kubricks Ästhetik aufgrund dieser Merkmale insgesamt als eine dualistische Bildarchitektur bezeichnen lässt.

> „In beruhigenden Verdopplungen zeigt Kubrick diese Spiegel-Ebene immer wieder auf und koppelt sie dabei auch von einem reinen Selbstbild des Menschen ab. Denn auch die Räume, die der Mensch um sich herum baut sind in seinen Filmen ebenso wie die Handlung oftmals symmetrisch angelegt. [...] Symmetrie ist aber nichts anderes als Verdopplung im Raum [...]. Diese abstraktere Form der Verdopplung innerhalb des Optischen findet sich auch bereits in mehreren früheren Fotografien."[117]

Kubricks visueller Stil, der sich im Laufe seines Lebens immer weiter entwickelte, hat nie an Originalität verloren. Durch sein innovatives Denken und sein künstlerisches Auge vereinte er neue Technik mit bewährten Mitteln. Seine Stilistik bleibt demgemäß unverkennbar. Kubricks Filme folgen einem hoch geometrischen Aufbau. Die Zentralperspektive und der symmetrische Bildaufbau generieren eine faszinierende filmische Wirklichkeit.

> „Es sind Welten der strengen Symmetrie in Handlungsführung und Bildaufbau und Schnittfolge; es ist eine Architektur, […] die Teil ist eines alles beherrschenden Pessimismus und Determinismus."[118]

Kubricks Bildsprache unterliegt in allen seinen Spielfilmen einer strengen Ordnung, die sich auf allen Ebenen des Films finden lässt. Es herrscht Symmetrie inhaltlich wie formal in seiner Figurendarstellung, in der symmetrischen Anordnung von Objekten im Innen-, sowie Außenraum, in der Beleuchtung und in der Ausgestaltung. Kubrick konstruiert in sich geschlossene Räume, da sie bereits in ihrer Bildhaftigkeit abgeschlossen sind. Durch die strenge Komposition wird der Handlungsraum zum eigentlichen ästhetischen Bildraum. Seine Kameraästhetik wirkt tableauhaft und bewusst artifiziell. Kubricks Figuren- und Objektanordnung im Raum wird dazu treffenderweise in der Literatur immer wieder mit dem Schachspiel verglichen. Denn besonders die Figuren im Raum, werden trotz ihrer zentralen Anordnung im Raum zu Spielfiguren. Wie bereits oben erwähnt, hegte Kubrick großes Interesse am Schach und damit verbunden am strategischen Denken. In ästhetischer Hinsicht greift Kubrick

[117] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 25-26.
[118] Jansen, Peter W./Wolfram Schütte (Hg.), *Stanley Kubrick,* München, Wien: Hanser, 1984, S. 56.

immer wieder auf die Schwarz-Weiß-Kontraste sowie auf rechtwinklige Anordnung des Schachbrettmusters zurück, wie beispielsweise die Täfelung des Fußbodens im Louis-Seize-Saal in der Schlusssequenz von 2001: A SPACE ODYSSEY.[119] Kubrick setzt weitere geometrische Formen in seiner Bildgestaltung ein. In seiner Bildarchitektur bilden die Gerade, bzw. Vielecke und der Kreis ein dualistisches Prinzip. In 2001 ist die Kreisform das maßgebende geometrische Muster, das sowohl visuell als auch auditiv übertragen wird. Die überwältigenden Studiobauten, die die kreisrunden Innenräume der Raumschiffe mit ihrer faszinierenden Rotationsmechanik detailgetreu darstellen, geben auch ihr Äußeres in konsequent verfolgter Weise visuell wieder. Im Weltraum bestehen die kreisförmigen Planeten, um diese sich wiederum die Raumschiffe zur Walzermusik, ihrem kreisförmigen Äquivalent, bewegen. In A CLOCKWORK ORANGE und THE SHINING herrscht wiederum eine eckige Formgebung vor, die sich diametral dem Kreisprinzip entgegensetzt. Einzigartig ist, dass Kubrick in all seinen Filmen eine Verbindung der jeweils vorherrschenden Geometrie mit der Bild-, Ton- und Handlungsebene schafft, bzw. überträgt. Durch die Eliminierung des Natürlichen in seinen Bildkompositionen, kreiert Kubrick eine hochstilisierte Ästhetik, die oftmals als eine „Ästhetik der Kälte“[120] diagnostiziert wurde. So auch Kirchmann, der in Kubricks geometrischen Kompositionen die Intention erkennt, „Ordnung als gesellschaftliches Organisationsprinzip zu visualisieren“[121]. In diesem Zusammenhang thematisiert Kubrick demnach die grundlegende Frage des Seins durch den Dualismus von Mensch und Gesellschaft. Dieser Dualismus lässt sich in all seinen Filmen feststellen. Er verhandelt diese Thematik dadurch, dass er die „gesellschaftliche Realität als etwas künstlich Geordnetes, in das das ausgegrenzte Lebendig-Chaotische umso wirkungsvoller einbricht“[122]. Diesen Umstand visualisiert Kubrick durch seine virtuose Verwendung der Handkamera, bzw. der subjektiven Kamera. Die strenge Raumkonstruktion wird dabei gewaltsam durchbrochen. Dies zeigt sich in extremen Situationen, vor die sich die Protagonisten gestellt sehen. Ähnlich verhält es sich bei Kubrick beim Einsatz des Zooms. Durch die verfälschte Perspektive wird ein irritierendes Gefühl vermittelt, das für den Verlust der Macht über den Raum steht. Beispielsweise wird in A CLOCKWORK ORANGE Alex durch die perspektivischen

[119] Vgl. Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 42-43.
[120] Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 15.
[121] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 44.
[122] Ebd., S. 45.

Verlagerungen als gewaltsame und gescheiterte Persönlichkeit charakterisiert. Den Verfremdungseffekt, der durch das Zoom evoziert wird, benutzt Kubrick, um ihn auch auf die inhaltliche Ebene zu übertragen. [123]

Ein weiteres Kubrick-typisches Gestaltungsprinzip ist die rückwärtsgerichtete Kamerabewegung in einem geschlossenen Raum. Besonders ab 2001 benutzt Kubrick die rückwärtsgerichtete Fahrt durch einen schmalen Tunnel, um „das Eindringen eines Individuums in einem normativ geregelten (Gesellschafts-)Raum, den es kurz darauf gewaltsam verändern wird […]“[124], darzustellen.

2.3.2.2 KUBRICKSCHER DUALISMUS: DER DOPPELGÄNGER

Die Thematik des Doppelgängers, mit welcher sich Kubrick bereits seit den Anfängen seines künstlerischen Schaffens auseinandersetzt, dient ihm dazu, die essentielle Frage nach dem Subjekt zu visualisieren. Kubrick stellt den im Subjekt innewohnenden Dualismus von Autonomie und Determiniertheit dar, und thematisiert damit die Stellung des Menschen in der Gesellschaft. Die Infragestellung der psychischen Identität eines Menschen lässt Kubrick von Privat Joker in FULL METAL JACKET, nach der Aufforderung, seine widersprüchlichen Accessoires, wie das ‚Peace‘-Zeichen und der ‚Born to Kill‘ -Schriftzug auf seinem Helm zu erklären, mit den Worten „it’s something about the duality of man, sir!“ beantworten.[125] Inhaltlich geht Kubrick in all seinen Filmen der Frage nach der Determiniertheit des Menschen nach. Das fremdbestimmte Individuum, das sich in seinen Filmen entweder durch ein Machtgefüge innerhalb der Gesellschaft oder durch ein Automaton figurativ ausdrückt, tritt thematisch, sowie ästhetisch in die Debatte um die Dialektik der Aufklärung. Die Aufklärung, die die Rationalität, das selbstbestimmte und einheitliche Individuum postulierte, wird in Kubricks Filmen bewusst kritisiert.

> „Der Dualismus des Menschen, der […] programmatisch angesprochen wird, ist ein entscheidender Bestandteil der Dissoziation des Subjekts und findet im Doppelgängermotiv seinen sinnfälligen Ausdruck.“[126]

Die Dekonstruktion und Verdoppelung des Subjekts, wie sie vor allem in der Romantik thematisiert wurde, visualisiert Kubrick in diesem Sinne in seinen Figuren. Einerseits

[123] Vgl. ebd., S. 44-47.
[124] Ebd., S. 48.
[125] Vgl. Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. xxii.
[126] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 81.

stellt er diese Thematik durch die zwiegespaltene Charaktere der Protagonisten dar, andererseits durch die Verdoppelung der Figuren. Kubricks Auseinandersetzung mit der Subjektfrage folgt jedoch nie dem konventionellen Gut-Böse-Prinzip, sondern „der Feind des Kubrick'schen Protagonisten ist zugleich Verdoppelung wie Negation des eigenen Ichs, wobei die klare Trennung zwischen dem ‚Original' und dem ‚Double' kaum noch möglich ist."[127]

Seine Figuren verdoppeln sich nach FEAR AND DESIRE nicht mehr spiegelbildlich, sondern sie finden ihr Gegenüber in einer psychologischen, nach innen gewandten Verbindung.

Die Doubles, die in dieser Untersuchung näher betrachtet werden sollen, sind die Doppelgänger Bowman und Poole in 2001: A SPACE ODYSSEY, Alex und Mr. Alexander in A CLOCKWORK ORANGE, sowie Jack und Mr. Grady in THE SHINING. Die jeweiligen Gegenpole der Protagonisten sind ihren gesellschaftlichen Zwängen unterworfen. Sie stehen paradigmatisch für das abgespaltene kultivierte Subjekt, durch dessen Tod es versucht, zu seinen Ursprüngen zurückzukehren, wieder eine Einheit werden zu können.[128] Es geht um den „gewalttätigen Narziß, der […] sein Spiegelbild verloren hat und es entweder zu rekonstruieren versucht, oder die Welt selber zu einem solchen Spiegelbild machen will."[129] Dabei entsteht durch die Doppelung wiederum eine Verdoppelung von Leben und Tod. Das Ich wird verdoppelt aber dadurch wird die Allgegenwart des Todes erst bewusst. Es entsteht in der Verdoppelungsstrategie Kubricks ein Dualismus zwischen dem „Dionysischen und dem Apollinischen"[130]. Bowman und Poole agieren wie eine spiegelverkehrte Einheit. Durch ihre Raumanzüge gleichen sie sich zwar äußerlich, allerdings stehen sich ihre Charaktere und Eigenschaften oppositionell gegenüber. Ebenso besitzt HAL 9000 einen Computerzwilling auf der Erde. In THE SHINING findet Dannys mentale Fähigkeit ihre Entsprechung in Tony, und Danny in den beiden Grady Schwestern. Jack wird durch die beiden Gradys, Charles und Delbert wiedergespiegelt und Alex und Mr. Alexander teilen nicht nur ihre Namen, sondern sie verbindet ein übergreifender, vermittelnder Doppelgänger: Ludwig van Beethoven.

[127] Ebd., S. 81.
[128] Vgl. ebd., S. 81-82.
[129] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S .41.
[130] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 85.

> „Kubrick entlarvt den bürgerlichen Subjekt-Begriff als unzulänglichen Versuch, eine gesellschaftlich angenehme Einheit des Menschen zu beschwören, wo doch gerade durch diesen Zwang zur Isomorphie zumindest eine Spaltung des Menschen in seine als gut akzeptierten und seine als böse dämonisierten Bestandteile erst ausgelöst worden ist.“[131]

Die hier exemplifizierten Motive innerhalb Kubricks Bildsprache dienen nun in der folgenden Analyse dazu, bestimmte Muster in den speziellen Filmen zu erkennen. Bezüglich der zu untersuchenden Faktoren von Raum und Zeit, wird nun zu untersuchen sein, durch welche Gestaltungsprinzipien sich ästhetische Dualismen in seiner Stilistik herausbilden. Demgemäß stellt sich die Fragestellung voran, ob sich Kubricks Ästhetik mit dem übergeordneten Begriff der dualistischen Bildarchitektur definieren lässt. Zunächst wird ein Überblick über filmwissenschaftliche Betrachtungsweisen und theoretische Positionen gegeben, die zur Klärung der Begriffe filmischer Raum- und Zeitkonstruktion beitragen.

3. THEORETISCHE VORÜBERLEGUNGEN ZUR FILMISCHEN RAUM- UND ZEITKONSTRUKTION

3.1 FILMWISSENSCHAFTLICHE BETRACHTUNGSWEISEN

Das Medium Film besitzt die raumillusionistische Fähigkeit, fiktive und artifizielle Welten zu entwerfen. Die ästhetische Raumkonstruktion ist in die medienhistorische Entwicklung eingebunden und demnach den Konventionen etablierter Filmformen unterworfen. Seit Anbeginn des Films befassten sich Filmtheoretiker und Filmschaffende mit der Fragestellung, durch welche filmgestalterischen Mittel, ein homogener und kohärenter Raum suggeriert werden kann. Das Interesse der filmwissenschaftliche Betrachtungsweise liegt dabei einerseits in der Hinterfragung, wie durch die audiovisuelle Vermittlung eine authentisch wirkende filmische Wirklichkeit in der Vorstellung des Rezipienten hergestellt werden kann und andererseits, wie diese artifizielle filmische Darstellungsweise hinsichtlich der Erschaffung illusionistischer Raumwelten einen Beitrag zur Kunst leisten kann. „Unmittelbarkeit und Artifizialität sind also die beiden Pole, zwischen denen sich der

[131] Ebd., S. 86.

filmwissenschaftliche Diskurs und das jeweilige Forschungsinteresse beweg[en].“[132]
In dieser Hinsicht ist auch Kubricks Filmästhetik zu deuten, die zwischen den beiden Bereichen eines illusionistischen Realismus und einer explizit ausgestellten Stilisierung angesiedelt ist. Kubrick geht in seinem Hauptwerk noch weiter, denn ihm „ gelingt es, […] das bis dato heterogene Nebeneinander stilisierter und dokumentarisch wirkender Aufnahmen, in einer Synthese zu verschmelzen, die maximales Authentizitätsstreben mit dessen Infragestellung überlagert“[133].
In Anbetracht dieser Polarität differenzierten sich verschiedenste Theoreme angesichts der Fähigkeit des Films, sich die inhärente Möglichkeit der Raumkonstruktion künstlerisch zu Nutze zu machen.[134] Die verschiedenen Positionen werden in weiterer Folge kurz erläutert.
Der Kunst- und Filmtheoretiker Rudolf Arnheim, der sich den formalen Konstruktionsreglements des Films widmete, stellte sich gegen die damalige Auffassung, dass Film einem mimetischen Charakter unterliegt und der reinen Unterhaltung dient. Er sprach sich bereits seit den Anfängen für die Aufwertung des Films als Kunst aus.[135] Man erkannte das Potential und die illusionistischen Fähigkeiten des Filmmediums, artifizielle Räume und demgemäß einen realistischen Illusionismus zu erschaffen. Den Unterschied zwischen dem Raum der Realität, d.h. der Wirklichkeit, und dem fiktiven Raum des Films beschrieb Rudolf Arnheim in seiner Schrift „*Film als Kunst*“ aus dem Jahr 1932 folgendermaßen:

> „Es gibt in der Wirklichkeit für einen Beobachter keine Zeit- und keine Raumsprünge, sondern eine raum-zeitliche Kontinuität. Nicht so im Film. [...] Ich kann eben noch hundert Meter von einem Haus entfernt gestanden haben und stehe nun plötzlich davor. Ich kann eben noch in Sidney gewesen sein und bin gleich darauf in Magdeburg. Ich brauche nur die betreffenden Filmstreifen aneinander zu kleben.“ [136]

Arnheim hebt hier auch den künstlerisch-künstlichen Aspekt des filmischen Raums im Vergleich zu unserem alltäglichen Lebensraum hervor und unterscheidet begrifflich zwischen dem „Weltbild“ und dem „Filmbild“, denn Film kann keineswegs die Realität als solche einfangen, sondern sie bleibt immer ein konfiguriertes Abbild. [137] Der filmische Raum wird demzufolge einerseits durch filminszenatorische Mechanismen als

---

[132] Schmidt, Oliver, *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende,* Marburg: Schüren, 2013, S. 74.
[133] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 502.
[134] Vgl. Schmidt, *Hybride Räume,* S. 74–75.
[135] Vgl. Arnheim, Rudolf, *Film als Kunst,* Frankfurt am Main: Suhrkamp [1. Aufl., 2. [Dr.],] 2004, S. 23–25.
[136] Ebd., S. 35–36.
[137] Ebd., S. 18.

ein Filmbild konstituiert und andererseits ist es ein repräsentierter Raum, der dem Zuschauer als eine in sich geschlossene Welt, als ein sogenanntes Weltbild erscheint. Dabei bleibt natürlich zu beachten, dass sich unsere Sehgewohnheiten stets ihrer audiovisuellen Vermittlung anpassen, demzufolge einem stetigen Wandel unterliegen bzw. sich die Filmwahrnehmung der ständig weiterentwickelnden Methoden anpasst. Dieser Aspekt wird bei Arnheim nicht angesprochen. Allerdings sind seine Ausführungen allgemein durchaus als fortschrittlich anzusehen, da seine Position sich bereits in einigen Punkten mit den Auffassungen der Neoformalisten deckt. Er verweist ebenfalls auf die Notwendigkeit der Kohärenz bei der Raum- und Zeitkonstruktion im szenographischen Raum, was auch als ein Reglement im klassischen Hollywoodkino gilt. Ein weiterer fortschrittlicher Punkt in den Überlegungen Arnheims ist die Bedeutung, die er schon damals dem Ton bezüglich der Rauminszenierung zugeschrieben hat. Er unterstreicht die inszenatorische Fähigkeit des Kinos, filmische Räume auszubilden und damit fiktive Welten zu entwerfen.[138] Ebenso vertritt Hugo Münsterberg die Position, aus dem künstlerischen Potential des Kinos zu schöpfen und sich damit aus der mimetischen Verhaftung zu lösen. Dazu erklärte er in „*Das Lichtspiel*“ von 1916:

> „Der körperliche Raum wurde ausgelöscht […]. Jene Vorstellung vom Raum, die uns mit größter Macht die Vorstellung von Schwere, Festigkeit und Stofflichkeit aufnötigt, muß durch das Licht verfliegender Körperlosigkeit ersetzt werden.“[139]

Ein weiterer Aspekt hinsichtlich dieser künstlerischen Entwicklung ist die Trennung und Abspaltung vom Theater. Denn der Film ist im Gegensatz zum Theater fähig, physische Räume der Realität so zu verformen und zu arrangieren, sodass beim Zuschauer das Bild einer homogenen Raumeinheit entsteht.[140] In weiterer technischer Fortentwicklung der Filmpraxis und der kulturellen Institution des Kinos, verschoben sich demgemäß die Prioritäten in Bezug auf die Darstellungsweise. Zwei der einflussreichsten Montagetheoretiker und wichtigsten Vertreter des russischen Formalismus der 1920er-Jahre sind Sergej Eisenstein und Vsevolod Pudovkin. Beide vertraten die Auffassung, dass die Montage die eigentliche Basis des Films darstelle und bildeten dadurch den Gegenpol zur Filmtheorie Kracauers und Bazins. [141]

---

[138] Vgl. Schmidt, *Hybride Räume,* S. 75–78.
[139] Münsterberg, Hugo, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino,* Wien: Synema, 1996, S. 85–86.
[140] Vgl. Arnheim, *Film als Kunst,* S. 12–14.
[141] Vgl. Borstnar, Nils/Eckhard Pabst/Hans Jürgen Wulff, *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft,* Konstanz: UVK-Verl.-Ges, 2002, S. 136.

Eisensteins erkannte im Film die Möglichkeit, den Zuschauer kognitiv zu manipulieren. Als eine „Attraktion“ bezeichnet Eisenstein demgemäß

> „jede[n] zu demonstrierende[n] Fakt […], der durch Druckausübung eines bestimmten Effekts auf die Aufmerksamkeit und Emotion des Zuschauers überprüft und bekannt wurde und der, kombiniert mit anderen, dazu geeignet ist, die Emotion des Zuschauers in diese eine oder in eine andere, vom Ziel der Aufführung diktierte Richtung hin zu verdichten“.[142]

Eisenstein kombinierte verschiedene Sequenzen so miteinander, dass eine logische Narration nur durch die assoziative Wahrnehmungsleistung des Zuschauers gewährleistet werden konnte. In seinem weiter entwickelten Konzept der „Kollisions-Montage“[143], ging es ihm um eine abstrahierte Form der Kombination von Einstellungen. Er stellte fest, dass zwei verschiedene sukzessiv gezeigte Einstellungen eine Spannung hervorrufen, die sich in einer Idee auflösen. Für ihn geht es nicht um die Einhaltung des Raum-Zeit-Kontinuums, sondern um eine intellektuelle Filmästhetik, die den Zuschauer anregt, sich den Sinngehalt des Films selbst kognitiv zusammenzusetzen. Eisenstein war es wichtig, einen geistig anregenden Film zu schaffen, in dem sich das Publikum selbst vor die Aufgabe gestellt sieht, aus fragmentarisch angelegten Bildkompositionen, Sinnzusammenhänge herzustellen.[144] Für Kubrick hatten die Theoreme und Filme Eisensteins Einfluss auf sein Filmschaffen. Er setzte sich dezidiert mit der vielseitigen Filmgeschichte und -wissenschaft auseinander. Für Kubrick waren besonders Vsevolod Pudovkins Arbeiten von großem Interesse und bezeichnete sein einflussreiches Werk *„Filmtechnik“* als das „ ‚most instructive book on film aesthetics [he] came cross‘ “[145]. Zur gleichen Zeit erarbeitete sich Pudovkin eine von Eisensteins Kollisions-Montage kontrastierende Montagetheorie. Für Pudovkin hatte die Montage ebenfalls den höchsten Stellenwert in der Filmästhetik, allerdings verfolgte er eine andere Intension. Seine Montage stand unter dem Vorzeichen der Kontinuität.

> „Gleichzeitig faßt der Zuschauer, wenn der Film von guten Meistern gemacht wird, seine Bewegung als kontinuierliches Ganzes auf. Nur Mißlungenheit oder Unvermögen können das Gefühl eines Bruches in der Bewegung, unangenehme Stöße beim Wechsel der Abbildungen oder einer Irritation beim schroffen Wechsel der Abbildungen oder einer Irritation beim schroffen Wechsel von Handlungszeit und -ort aufkommen lassen.“[146]

---

[142] Eisenstein, Sergei/Oksana Bulgakowa/Dietmar Hochmuth, *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film,* Leipzig: Reclam [1. Aufl,] 1988, S. 18.
[143] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 18.
[144] Vgl. ebd., S. 16–18.
[145] Stanley Kubrick zitiert in: Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 5.
[146] Pudovkin, Vsevolod I., *Filmtechnik. Filmmanuskript und Filmregie.,* Zürich: Verlag der Arche, 1961, S. 78.

Pudovkin verfolgt dabei Prinzipien der Montage, die er mit den Begriffen „Kontrast, Parallele, Symbolismus, Gleichzeitigkeit und Leitmotiv“[147] typisiert. Dabei muss jedoch keine räumliche oder zeitliche Verbindung zwischen den Szenen bestehen. Für ihn entwirft der Film einen spezifisch-künstlerisch filmischen Raum, der nicht in Analogie zur Realität stehen muss, um als homogener Handlungsort wahrgenommen zu werden:

> „Durch das Zusammenfügen der einzelnen Stücke schafft sich der Regisseur seinen eigenen Raum. Er verbindet und drängt Einzelaufnahmen, die er vielleicht an verschiedenen Orten des tatsächlichen Raums gemacht hat, in einem filmischen Raum zusammen.“ [148]

Pudovkins Kontinuitätsprinzip setzt sich somit aus der äquivalenten Bedeutungsebene der Handlung, sowie der Einhaltung der Bewegungsrichtung, Positionierung der Figuren und der Perspektive zusammen. Seine Montagetheorie beschreibt demzufolge bereits die Konventionen des Hollywood-Kinos, wie die des ‚Continuity-System‘ und des „unsichtbaren Schnitts“, die bis heute noch die meist verbreitete Montagetechnik darstellen.[149] Dass die richtige Kontextualisierung von Einstellungen bereits eine narrative Handlung hervorbringen kann, belegte er mit dem Beispiel des „Kuleschow Effekts“[150]. Lev Kuleschow, Lehrer an der Filmhochschule Moskau, machte 1921 erste Experimente mit der Filmmontage, die unter dem Namen des „Kuleschow-Effekt“ bekannt wurden. In seinen Experimenten benützte er unterschiedliche Aufnahmen von verschiedenen Orten und zu verschiedenen Zeiten und montierte sie zu einem neuem Gefüge. Daraus entstand eine neuartige Form der Filmnarration. Damit erkannte man das große Potential der Montage innerhalb der assoziativen Verknüpfung, mit der man durch die kognitive Leistungsfähigkeit des Zuschauers eigene kausale Zusammenhänge zwischen den Einstellungen herstellen konnte. Daraus entwickelten sich die Regeln der Montage, die bis heute ihre Anwendung finden. Beispielsweise müssten nach dem Kontinuitätsprinzip die Blick- und Bewegungsrichtungen der Schauspieler eingehalten werden, um eine Raumillusion aufrechterhalten zu können.[151] Pudovkin teilt damit die gleiche Prämisse wie Kubrick nur mit einer anderen Absicht. Kubrick nutzt die Regeln der Kontinuitätsmontage, um gerade dadurch auf ihre Brüchigkeit aufmerksam zu machen.[152] „Während Pudovkin die Wirklichkeit zerlegt, um sie nur desto

---

[147] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 21.
[148] Pudovkin, Vsevolod Illarionovich/Pierre Kandorfer, *Über die Film-Technik. Film-Manuskript und Film-Regie,* Köln: Medipress-Verlag [Neuaufl.] 1979, c1961, S. 94.
[149] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 22.
[150] Ebd., S. 22.
[151] Vgl. Agotai, Doris, *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum,* Bielefeld: Transcript-Verlag, 2007, S. 104–106.
[152] Vgl. Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 9.

wirkungsvoller zusammenzusetzen, läßt Kubrick dem Zerlegten sein Recht.“[153] Im Gegensatz zu den hier vorgestellten Theorien der filmischen Rauminszenierung durch die Montage, gibt es eine Gegenposition, die „Anti-Montage-Theorie“[154], die André Bazin vertritt. Für Bazin besitzt die Montage nicht das ästhetische Potential, artifizielle Räume zu inszenieren, sondern untergräbt die ursprüngliche Absicht des Films, die empirische Wirklichkeit abzubilden. Bazin plädiert auf das Gestaltungsprinzip der „Tiefenschärfe, mit [der] […], Bilder tief in den Raum komponiert werden, sodass mehr von den für die Handlung relevanten Objekten und Ereignissen in einer Einstellung sichtbar seien.“[155] Damit wird eine realitätsnahe Abbildung suggeriert, die eine kontinuierliche Handlungslogik für den Zuschauer bietet. André Bazin widmete sich dem ästhetischen Wert der Tiefenschärfe und postulierte deren Verwendung bei der Filmgestaltung. In nur einer Einstellung hat man durch die Tiefenschärfe die Möglichkeiten der inneren Montage inhärent, Figuren oder Objekte raumzeitlich miteinander in Verbindung zu setzen, ohne dass eine äußere Montage des Schnitts notwendig ist. Durch die Schärfenverlagerung von Vorder-und Hintergrund wird dem Zuschauer mehr Souveränität gegenüber der Blicklenkung gewährt. Das Publikum wird dadurch aktiv mit dem Filmbild in Beziehung gesetzt. Anstatt nur eine Sichtweise der Dinge in einem Film zu präsentieren, wollte Bazin, dass die Filmemacher mit dem Einsatz der Tiefenschärfe dem Kino „’a sense of the ambiguity of reality‘ “[156] zurückgeben, was Kubrick in seinen Filmen auch realisierte. Bazin bemängelte an Eisenstein und Pudovkin den Umstand, dass der Zuschauer eine erhebliche kognitive Konstruktionsleistung bei deren Kombinationsmontage erbringen muss und die filmgestalterischen Mittel zu sehr hervortreten. Durch die Tiefenschärfe behält der Zuschauer im Gegensatz zur Montage seine Souveränität und besitzt differenziertere Möglichkeiten der Blickverlagerung. Für Bazin ist die Montage ebenfalls unverzichtbar, allerdings sollte sie nicht im Vordergrund der Filmästhetik stehen.[157]

Ähnlich wie André Bazin, verfolgte auch Walter Benjamin den Grundsatz der realitätsfördernden Abbildung, im Sinne einer aufklärerischen Sichtbarmachung. Die Filmkamera besitzt die originelle Fähigkeit, dem Zuschauer seine Lebenswelt näher zu

[153] Seeßlen, Georg, *Der gedachte Film. Stanley Kubricks radikalaufklärerisches Kino und »Eyes Wide Shut«,* 1999, www.getidan.de/kolumne/georg_seesslen/2463/der-gedachte-film, Zugriff: 20.10.2014.
[154] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 22.
[155] Ebd., S. 23. Vgl. Bazin, André/Hartmut Bitomsky, *Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films,* Köln: DuMont Schauberg [Dt. Erstveröff.] 1975.
[156] Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 13.
[157] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 22–24.

bringen und für ihn zu verdeutlichen. „Die Kamera ist demnach eine vermittelnde Instanz, die Unsichtbares in Sichtbares transportiert.“[158] Besonders „unter der Großaufnahme dehnt sich der Raum, unter der Zeitlupe die Bewegung in ihm.“[159] Dadurch schafft der Film für den Zuschauer die Möglichkeit, ein divergierendes Spiegelbild der Realität so zu zeigen, dass Details frei gegeben werden, die sonst nicht zu sehen wären. Dem Medium Film kommt Benjamin zufolge demnach eine enthüllende Funktion zu. Dadurch entstehe nach Benjamin eine Verbindung zwischen „Kunst und Wissenschaft“ aber „das Enthüllte bleibt […] ein durch die filmische Apparatur hervorgebrachtes Konstrukt und ist nicht einfach reproduzierte Wirklichkeit.“[160] Erwin Panofsky schließt sich in diesem Diskurs der künstlerischen Fähigkeit der Filmkamera an und hebt die stilistische Eigenschaft der Großaufnahme hervor, denn durch sie „wird die feinste, aus gewöhnlicher Entfernung nicht erkennbare Regung des Gesichts zum ausdrucksstarken Ereignis im sichtbaren Raum […].[161] Die Großaufnahme spielt auch bei Kubrick eine dramaturgisch bedeutende Rolle, die besonders in THE SHINING hervortritt. Panofsky bezeichnet in seiner Untersuchung „*Stil und Medium im Film*“, aus dieser die eben erwähnte Äußerung entstammt, die filmgestalterischen Mittel der Rauminszenierung, als die „ ‚*Dynamisierung des Raumes*‘ “ und die „ ‚*Verräumlichung der Zeit*‘ “.[162] Unter der Dynamisierung des Raums versteht Panofsky die Möglichkeit der variablen Blickführung des Zuschauers durch die Bewegung der Kamera und der Montage. Die zeitliche Ausdehnung bleibt dabei der räumlichen verhaftet, was er als die ‚*Verräumlichung der Zeit*‘ bezeichnet. Der filmische Raum soll trotz der rauminszenatorischen Möglichkeiten immer seinem Realitätsanspruch gerecht werden. Er vertritt damit einen „filmischen Realismus“[163], der die Wirklichkeit auf eine Art und Weise abbilden soll, sodass „ ‚das Ergebnis Stil hat‘ “[164]. Der Filmemacher hat seiner Meinung nach bereits ein vorgefertigtes Werk vor sich, die Lebenswelt, die nur noch in Form gebracht werden müsse. Die optische Erscheinung der Außenwelt behält ihre Souveränität und wird durch den Künstler „stilvoll“ in Form gebracht. Panofskys Ausführungen sind an dieser Stelle etwas unklar,

[158] Ebd., S. 24.
[159] Benjamin, Walter, *Abhandlungen. Gesammelte Schriften,* Frankfurt: Suhrkamp [1. Aufl,] 1991, S. 461.
[160] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 24.
[161] Panofsky, *Stil und Medium im Film & Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers,* S. 26.
[162] Ebd., S. 22.
[163] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 25.
[164] Panofsky, *Stil und Medium im Film & Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers,* S. 48.

da er hier nicht genau definiert, ab welchem Punkt der wahre Stil in eine übertriebene Stilisierung übergeht und dem filmischen Realismus nicht mehr gerecht wird.
Des Weiteren sei hier an dieser Stelle Etienne Souriau genannt, der sich in seinem Artikel „*La strucure de l'univers filmique et la vocabulaire de la filmologie*" der Zeitschrift „Revue internationale de Filmologie"[165] aus dem Jahr 1951 dezidiert mit den Konstruktionsmechanismen filmischen Raums auseinandersetzt. Er nähert sich dem Begriff des filmischen Raum mit der Erklärung der „Gesamtstruktur der Realitäten", das er als „filmisches Universum" begreift.[166] Das filmische Universum ist die „sinnliche Gegenwart"[167], die diegetische Welt, wie sie dem Zuschauer dargeboten wird, wobei Souriau den filmischen Raum als die „strukturellen Rahmenbedingungen"[168] ebendieses Universums bezeichnet. Für Souriau setzt sich das filmische Universum, das beide Kategorien, die der Zeit und die des Raums gleichermaßen betrifft, aus den folgenden Merkmalsbestimmungen zusammen: „afilmisch", „filmographisch", „leinwandlich", „diegetisch", „filmophanisch", profilmisch", „spektatoriell" und „kreatoriell".[169] Damit legte er bereits ein differenziertes Begriffsgerüst vor, das sich in der Filmwissenschaft etablierte.
Der Regisseur Eric Rohmer entwirft in seinem weit verbreiteten Buch „L`organisation de l`espace dans le ‚Faust' de Murnau"[170], das er aus seiner Perspektive als Filmemacher schrieb, ein dreiteiliges Raumkonzept. Der filmische Raum setzt sich nach Rohmer aus dem „Bildraum", als der Bildausschnitt, der auf der Leinwand präsentiert wird, aus dem „Architekturraum", der die architektonischen Elemente, Kulissen, Requisiten und Kostüme bezeichnet und aus dem „Filmraum", zusammen. Dieser durch die Montage und Bewegung erzeugte Raum wird vom Publikum als eine in sich geschlossene Filmwelt wahrgenommen.[171] Bei Rohmer geht es um die Wahrnehmungsfähigkeit des Zuschauers und die kognitive Verarbeitung filmischer Informationen. Die drei erwähnten Formen der Perzeption entsprechen der stufenweise stattfindenden filmischen Praxis des Regisseurs. Sie unterteilt sich in die „Organisation

[165] Hier wird die deutsche Übersetzung verwendet. Erschienen in: Souriau, Etienne, "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie", *montage/av* 2/6, 1997, http://www.montage-av.de/pdf/062_1997/06_2_Etienne_Souriau_Die_Struktur_des_filmischen_Universums.pdf, Zugriff: 10.10.2014, Orig.: Revue internationale de Filmologie, Jg.2, Nr. 7-8, S. 231-240.
[166] Ebd., S. 141.
[167] Ebd., S. 142.
[168] Ebd., S. 143.
[169] Ebd., S. 156–157.
[170] Hier wird die übersetzte Fassung herangezogen: Rohmer, Eric, *Murnaus Faustfilm. Analyse und szenisches Protokoll,* München, Wien: Hanser, 1980.
[171] Ebd., S. 10.

des Raums […] im Kader der Leinwand, […] innerhalb der Kulisse und […] zwischen einzelnen Szenen.“[172]. Der Bildraum ist folglich bei Rohmer, trotz seiner eigentlichen planimetrischen Bildhaftigkeit, ein Raum, der sich aus den spezifischen filmgestalterischen Mitteln des Regisseurs und der speziellen Ästhetik des jeweiligen Genres und Historie zusammensetzt. Dabei dient das Licht als „der absolute Organisator“[173], denn es dient als eigentlicher Formgeber von räumlicher Tiefe und von Gefühlswelten und schafft somit die eigentliche Atmosphäre einer filmischen Welt. Der Filmraum ist im Gegensatz zum Architekturraum und Bildraum ein mobiler, undefinierter und subjektiver Raum des Zuschauers, da er sich aus „[…] fragmentarischen Einzelteile[n], die der Film ihm liefert, in seiner Vorstellung zusammensetzt.“[174] Rohmers Auffassungen über den filmischen Raum, als eine stilisierte und ästhetisierte Welt, entsprechen damit den oben vorgestellten Meinungen Souriaus und Arnheims.
Bevor ich mich mit der Raumwahrnehmung des Zuschauers beschäftige, gehe ich vorab noch kurz auf das poststrukturalistische Theorem von Gilles Deleuze ein. Das ist dahingehend von Relevanz, da sich Deleuze in seinen beiden Kinoschriften grundsätzlich mit den Konstruktionsmechanismen von Raum und Zeit auseinandersetzt. Zudem dient der Exkurs zu Deleuzes Filmtheorie dazu, einen kurzen Überblick über seine Überlegungen zu geben, an die ich im letzten Teil der Untersuchung anknüpfen werde.

3.2 Exkurs: Die Filmtheorie Gilles Deleuze

In den beiden Schriften über das Kino, „*Das Bewegungs-Bild*“[175] und „*Das Zeit-Bild*“[176], widmet sich Deleuze der Gesamtheit des Films, um neue Betrachtungsweisen zu initiieren. Er führt die beiden Bereiche, den des Kinos und den der Philosophie zusammen, um „eine Taxonomie“ über die „Bilder und Zeichen“[177] des Films zu

[172] Schmidt, *Hybride Räume,* S. 80.
[173] Ebd., S. 81.
[174] Rohmer, *Murnaus Faustfilm,* S. 10.
[175] Deleuze, Gilles, *Das Bewegungs-Bild. Kino 1* [1. Aufl.] 1997.
[176] Deleuze, Gilles, *Das Zeit-Bild. Kino 2,* Frankfurt am Main: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl [2. Aufl.] 1999.
[177] Bellour, Raymond, "Denken, erzählen. Das Kino von Gilles Deleuze.", in: *Der Film bei Deleuze*, Hg. Oliver Fahle/Lorenz Engell, Weimar, Paris: Verlag der Bauhaus-Universität; Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997, S. 22–61, hier: S. 43.

schaffen. Die Kinoschriften eröffnen verschiedene Zugänge, die sowohl philosophisch, als auch filmtheoretisch zu fassen sind. Den Film auf philosophischer Ebene betrachtet, setzt sich Deleuze für die Filmkunst ein und zeigt explizit die künstlerischen Fähigkeiten des Mediums, autarke filmische Welten aus filmgestalterischen Modi zu entwerfen. Diese Möglichkeiten werden in erster Linie durch die Bewegung und die Zeit realisiert, die dem Filmbild stets inhärent sind. Zugleich entwickelt Deleuze Kategorien von Filmbildern, die sich innerhalb der Filmgeschichte herausgebildet haben. Diese sind jedoch stets einem Wandel unterworfen und sind als eine dynamische Größe zu denken. Obwohl es ihm darum geht, eine filmgeschichtliche Unterteilung vorzunehmen, grenzt er jedoch zwei grundlegende Ausprägungen voneinander ab – die des klassischen und die des modernen Kinos.

3.2.1 DAS BEWEGUNGS-BILD

Im ersten Teil seiner Kinoschrift erörtert Deleuze

> „das Kino als eine einheitliche Welt, die aus ‚rationalen Schnitten' zwischen den Einstellungen hergestellt wird, die nach den jeweiligen Montagearten ein indirektes Bild der Zeit ergeben, das sich auf sensomotorische Schemata stützt und dank einer Kontinuität zwischen Aktion und Reaktion eine organische Beziehung zwischen den einzelnen Teilen und dem ‚Ganzen' stiftet".[178]

Mit seinen Überlegungen über das Bewegungsbild knüpft Deleuze an die Bewegungstheorie des Philosophen Henri Bergson an. Die vorher dualistisch aufgefassten Begriffe der Bewegung und des Bildes finden nun ihre Entsprechung ineinander. Demzufolge „befinden wir uns vor der Exposition einer Welt, in der Bild = Bewegung ist"[179]. Aus dieser Gleichstellung entwickelt Deleuze drei verschiedene Manifestationen des Bewegungsbildes: Das „Wahrnehmungsbild", das „Aktionsbild" und das „Affektbild".[180] Diese drei Ausformungen ergeben sich aus der jeweils verschiedenen Beziehung zur Bewegung. Das Wahrnehmungsbild bezeichnet „die Bewegung mit ‚Körpern' […], die als Bewegungsträger oder als Bewegtes dienen", das Aktionsbild, „setzt […] die Bewegung zu ‚Handlungen' […]in Beziehung" und das Affektbild „setzt die Bewegung zu einer ‚Eigenschaft' […] in Beziehung, die als Zustand erlebt wird"[181]. Durch die Deduktion vom Bewegungs-Bild als die Basis, kann

[178] Ebd., S. 43.
[179] Deleuze, *Das Bewegungs-Bild,* S. 86.
[180] Vgl. ebd., S. 95–96.
[181] Ebd., S. 95-96.

somit die Bewegung als Ausgangspunkt für den filmischen Raum gesehen werden. Daraus folgt:

> „Der Kernpunkt des Films liegt dann keineswegs darin, […] lediglich Bewegung im Raum zu reproduzieren, was ihn in die Nähe eines absolutistischen Raumkonzepts ansiedeln ließe. Vielmehr entfaltet der Film sein volles Potenzial, wenn er genuin bewegte Räume produziert, die insofern auf ein relationales Raumkonzept referieren, als sie sich stets auf eine übergreifende Bewegung, auf das Werden und auf die universelle Veränderlichkeit beziehen.“[182]

Deleuze bezieht sich in der Folge auf die Bewegungstheorie Henri Bergsons. Allerdings blendet er den Zusammenhang von Bewegung und Raum im ersten Teil seiner Kinobücher immer noch aus. In seinem Bergson-Kommentar merkt Deleuze an, dass die Bewegung, „mit dem Raum, den sie durchläuft, keine Verbindung ein[geht]“, da „die durchlaufenen Räume […] alle zu dem einen homogenen Raum [gehören], während die Bewegungen heterogen sind und nicht aufeinander zurückgeführt werden können“.[183]

Daraus ergibt sich eine Kategorie des Raums, die Deleuze in abstrahierter Form mit dem des „ ‚hodologischen Raum[s]‘ “ vergleicht – der „euklidische Raum“ – als ein Raummodell, das er im Aktionsbild realisiert sieht.[184] In diesem Sinne folgt die Narration den Prinzipien des euklidischen Raums, dem „Ökonomieprinzip“.[185] Dieses bildet die Basis, bzw. die Konventionen des klassischen Kinos.

> „Das Bewegungs-Bild bezeichnet einen Materiestrom der Bilder, in dem die Bilder beständig aufeinander einwirken und der kein Außen kennt, das nicht selbst als Bild in Erscheinung träte.“[186]

3.2.2 DAS ZEIT-BILD

In seiner zweiten Abhandlung über das Kino erörtert Deleuze das Charakteristikum des modernen Films, das hauptsächlich von Diskontinuitäten bestimmt wird, d.h. von „ ‚irrationalen Schnitten‘, die einen neuen, nicht faßbaren Zwischenraum zwischen den Einstellungen deutlich machen.“[187]

---

[182] Frahm, Laura, *Jenseits des Raums. Zur filmischen Topologie des Urbanen,* Bielefeld: Transcript 1. Aufl., 2010, S. 155–156.
[183] Deleuze, *Das Bewegungs-Bild,* S. 13.
[184] Ebd., S. 170.
[185] Vgl. ebd., S. 170–171.
[186] Frahm, *Jenseits des Raums,* S. 158.
[187] Bellour, "Denken, erzählen", S. 43.

Durch diese diskontinuierlichen Möglichkeiten der Montagepraxis kristallisiert sich der Konstruktionscharakter von Raum und Zeit heraus und treten in den Vordergrund der Betrachtung. Die Zeit ordnet sich nun demgemäß nicht mehr der Bewegung unter, sondern emanzipiert sich: „Nicht mehr ist es die Zeit, die von der Bewegung abhängt, sondern es ist die abweichende Bewegung, die von der Zeit abhängt.“[188] Mit dem Zeit-Bild eröffnet sich eine neue Sichtweise auf den filmischen Raum.

> „Es mußte erst das moderne Kino kommen, um das gesamte Kino noch einmal als das zu lesen, was es bereits war: abweichende Bewegungen und falsche Anschlüsse. Als Phantom geisterte das direkte Zeit-Bild schon immer im Kino herum, doch einen Körper konnte ihm erst das moderne Kino geben.“[189]

Aus diesem Wandel entfaltet sich ein neuartiges Raummodell, das sich nach Deleuze im „beliebigen Raum“[190] konstituiert. Der beliebige Raum steht dem einheitlichen Raumdenken oppositionell gegenüber und realisiert sich genau da, „wo diese Wiedergabe äußerer Raumkontinua und auswendiger Bewegungsabläufe durch filmische Konstruktion neuer Raumzeitinformationen durchbrochen wird“.[191] Der beliebige Raum rekurriert demzufolge auf ein Außen, dass nun stets mitgedacht werden müsse. Er findet seine Ausprägung über das „Affektbild“ und über das „Zeit-Bild“ und verweist somit auf die Dualität einer „inneren und […] äußeren Topologie“.[192] Das Affektbild, das Detailräume beschreibt, wird gerade hier im Zusammenhang mit Kubricks Ästhetik interessant. Detailräume, die durch die Groß- oder Detailaufnahme geschaffen werden, verweisen einerseits auf ein wichtiges Detail, das sonst unerkannt geblieben wäre, und andererseits auf den Off-Raum, da sich der Umraum dem Sichtfeld entzieht, den Deleuze als beliebigen Raum bezeichnet: „Er ist ein einzelner, einzigartiger Raum, der nur die Homogenität eingebüßt hat […], so daß eine unendliche Vielfalt von Anschlüssen möglich wird.“[193]
In einer zweiten Ausprägung über das Zeit-Bild steht der beliebige Raum paradigmatisch für ein Raummodell der Moderne. In dieser Ausformung bildet der beliebige Raum in Verbindung mit „rein optische[n] und akustische[n] Situationen“

[188] Deleuze, *Das Zeit-Bild,* S. 61.
[189] Ebd., S. 61.
[190] Ebd., S. 17.
[191] Ott, Michaela, "L`espace quelconque. Der beliebige Raum in der Filmtheorie von Gilles Deleuze", in: *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Hg. Gertrud Koch/Robin Curtis, Berlin: Verl. Vorwerk 8, 2005, S. 150–161, hier: S.154.
[192] Frahm, *Jenseits des Raums,* S. 161.
[193] Deleuze, *Das Bewegungs-Bild,* S. 153.

einen speziellen Raumtypus heraus: den „leeren oder verlassenen Raum. Dies will besagen, daß sich die Figuren zusehens objektiv entleert haben“.[194]
Daraus folgert Deleuze, dass die „optischen und akustischen Situationen […] zwei Pole haben: einen objektiven und einen subjektiven, einen realen und einen imaginären, einen physischen und einen mentalen.“[195]
Diese beiden Pole stehen im ständigen Austausch zueinander. In dieser zweiten Ausprägung des beliebigen Raums, der eine „äußere Topologie“ beschreibt, entwickelt sich „das Denken des Kinos“.[196]

> „Der Raum der Subjektivität, der durch die Krümmung des Außen entsteht, schließt eine Vielfalt von Perspektiven ein, seine Homogenität ist vorgetäuscht, in Wahrheit handelt es sich um eine unabschließbare Reihe von Gesichtspunkten, die jeden Gegenstand auf unendliche Weise variieren lassen. Deleuze erneuert den ‚barocken Perspektivismus‘.“[197]

Durch diese Multiperspektivität in Zusammenhang mit dem filmischen Raum ergibt sich gleichermaßen eine Hinterfragung des Wahrheitsanspruches filmischer Bilder. Dieses objektivierte Denken von außen birgt neue Möglichkeiten der Raumkonstruktion im Film. So treten zeitlich wie räumlich voneinander unabhängige Momente zusammen in Verbindung und bilden ein uneinheitliches Ganzes, das auf der Erzählebene zusammengefügt wird.
Gerade Kubricks Kino steht paradigmatisch für ein Denken des Kinos, das Deleuze als zweite Ausprägung des modernen Kinos, das sich vom physischen Kino absetzt, beschreibt. Mit dem Ausruf „Gebt mir ein Gehirn“[198] betitelt er das moderne Kino, vor allem den Experimentalfilm, das sich in ein geistiges und in ein physisches Kino aufspaltet. Kubrick ordnet er unter diesem Dualismus eindeutig in ein „Kino des Gehirns“ ein. Auch wenn Kubricks Filme immer das Physische in sich tragen, dienen die Körper doch immer als Projektionsfläche für das Psychische. Der Körper untersteht dem Denken. In diesem Zusammenhang steht auch die äußere Topologie als eine Welt, der ihr eigenes rationales Denken inhärent ist.
„So etwa der große runde und schimmernde Tisch in *Dr. Strangelove, or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, der Riesencomputer in *2001: A Space Odyssey* und das Hotel Overlook in *The Shining*.”[199] In Kubricks “denkenden” Filmen

[194] Deleuze, *Das Zeit-Bild,* S. 21.
[195] Ebd., S. 21.
[196] Frahm, *Jenseits des Raums,* S. 164.
[197] Balke, Friedrich, *Gilles Deleuze,* Frankfurt [am Main], New York: Campus, 1998, S. 69–70.
[198] Deleuze, *Das Zeit-Bild,* S. 263.
[199] Ebd., S. 265.

manifestiert sich eine Grenze, die die Bereiche „Welt und Gehirn“[200] gleichzeitig trennt und verbindet.

> „Das Innen ist die Psychologie, die Vergangenheit und die Involution, eine ganze Tiefenpsychologie, welche das Gehirn untergräbt [und] das Außen […] die Kosmologie der Galaxien, die Zukunft, die Evolution, ein ganzer übernatürlicher Bereich, welcher die Welt zur Explosion bringt.“[201]

Auf diese Thematik wird in Folge der Analyse noch näher eingegangen. Bevor eine Filmanalyse hinsichtlich der Raum- und Zeitkonstruktion vollführt werden kann, bedarf es zunächst noch einer Klärung der filminszenatorischen Begriffe, die für eine filmische Raumwahrnehmung im Film verantwortlich sind.

3.3 Der Rezipient und die Raumwahrnehmung

Im Gegensatz zu der Entstehungszeit von Kubricks Hauptwerk (60er-Jahre), sieht sich die heutige Gesellschaft mit einer durchwegs mediatisierten Welt konfrontiert. Unser Alltag wird kontinuierlich von einer audiovisuellen Vermittlung und Kommunikation bestimmt, die durch die verschiedensten Medien hervorgebracht werden. Hinsichtlich dieser fortschreitenden Modernisierung möchte sich diese Untersuchung mit der Analyse von Kubricks Filmschaffen zudem mit der medialen Vermittlung, sowie mit der Rezeptionsweise auseinandersetzen. Das Interesse liegt auch darin begründet, dass Kubrick in seinen Filmen stets mediale Kommunikation thematisierte. Dabei analysiert er das menschliche Verhalten hinsichtlich der Wahrnehmung und der emotionalen Verarbeitung. Sein philosophisches, metaphysisches und selbstreflexives Kino bietet trotz der Quantität an Forschungsmaterial Anlass für neuerliche Auseinandersetzungen. Seine besondere Bildsprache, die beeindruckende filmische Räume hervorgebracht hat, ist bis heute noch einzigartig und unverkennbar. Die Konstruktionsmechanismen filmischer Räume hinsichtlich der Rezeption sollen daher zunächst in der folgenden theoretischen Vorüberlegung geklärt werden. Dabei soll der Frage nachgegangen werden, wie und durch welche Mechanismen im Film eine Raumillusion hergestellt werden kann.[202]

---

[200] Ebd., S. 265.
[201] Ebd., S. 265.
[202] Vgl. Khouloki, Rayd, *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung,* Berlin: Bertz + Fischer, 2007, S. 9-11.

Durch die Filmkameraaufnahme wird ein dreidimensionaler Raum auf eine zweidimensionale Fläche projiziert. Dadurch entstehen einzelne Filmbilder, die durch ihre jeweils eigene Perspektive beim Zuschauer Räumlichkeit suggerieren oder auch als flächiges Bild wahrgenommen werden. Durch verschiedene filminszenatorische Gestaltungmittel wird Bewegung induziert und illusioniert. Die Bewegungsillusion wird zum einen durch aufeinanderfolgende Einzelbilder und deren Montage hergestellt, zum anderen durch den Wechsel der Perspektiven, durch die Kamerabewegung oder der Figuren-und Objektbewegung, wodurch Raumtiefe und damit die diegetische Welt des Films hergestellt wird. Trotz der Aneinanderreihung von Handlungsfragmenten bildet sich für den Zuschauer ein Scheinbild eines in sich geschlossenen Raums heraus. [203] Die Wahrnehmung eines homogenen Raums ist nur durch die Voraussetzung des Off-Raums, als die Fortsetzung des gezeigten Raumes, möglich. Im Normalfall nimmt der Zuschauer eine Filmhandlung wahr, die sich innerhalb eines geschlossenen Raum-Zeit-Kontinuums abspielt. Demnach bilden sich drei Parameter des Films heraus: „die Geschlossenheit […]der Zeit, […] des Raums, [und] der Logik der Handlung.“ [204] Diese drei Parameter bilden für den Zuschauer die handlungsbasierte Logik, d.h. das Filmverstehen. Sie beschreiben das Prinzip der Linearität im klassischen Erzählkino.

> „Wir sind […] in unserer räumlichen Filmwahrnehmung konditioniert und haben Konventionen des Erzählkinos insoweit internalisiert, dass wir es als ‚normal´ ansehen, wenn Filmräume nach den bisher erwähnten Systemen, Schemata und Montageprinzipien organisiert und gestaltet werden.“ [205]

Auf dieser Ebene der Räumlichkeit ist der Mensch durch sein räumliches Wahrnehmungs- und Vorstellungsvermögen nicht beschränkt und kann auch nicht-lineare Raumkonstruktionen verstehen, allerdings ist das zeitliche Denken des Menschen auf der Linearität der Zeit begrenzt. Dies liegt in der Alltagswahrnehmung begründet: „Im Raum kann der Mensch sich bewegen, in der Zeit ist ihm dies bisher nur rein theoretisch möglich.“[206] Aber auch eine nicht chronologisch erzählte Handlung kann durch geschickte Verknüpfung der unterschiedlichen Ebenen der Zeit vom Zuschauer nachvollzogen werden. Die Handlungslogik wird in ständiger Wechselwirkung mit den Parametern des Raums und der Zeit hergestellt, um eine in

---

[203] Vgl. Khouloki, Rayd (2007), S. 11-12.
[204] Khouloki, Rayd, *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung,* Berlin: Bertz + Fischer, 2007, S. 12.
[205] Beller, Hans/ Emele, MartinSchuster, Michael *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes.,* Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2000. S. 33.
[206] Eckel, Julia (Hg.), *Zeitenwende(n) des Films. Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino,* Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2012, S. 11.

sich geschlossene und auch für den Zuschauer schlüssige Erzählung gewährleisten zu können.[207]

In den filmwissenschaftlichen Untersuchungen von Kristin Thompson und David Bordwell wird in besonderem Maße auf die Notwendigkeit und den Stellenwert der aktiven Wahrnehmungsleistung des Zuschauers hingewiesen. Sie charakterisieren daher das Publikum als eine „hypothetical entity executing the operations relevant to constructing a story out of the film's representation"[208].

Die Narration eines Films, die sich nach Bordwell und Thompson aus den elementaren Kategorien von narrativer Logik, Raum und Zeit zusammensetzt[209], beschreiben sie demzufolge als „a chain of events in cause-effekt relationship occring in time and space"[210] Der filmische Raum, als Bestandteil dieser Analyse, kann dem Publikum nur dann eine Räumlichkeit und Raumtiefe suggerieren, wenn er sich an den Regeln und Konventionen der räumlichen Wahrnehmung des Zuschauers orientiert.

„Zu jedem Zeitpunkt repräsentiert das Filmbild (und der Filmton) also einen ganz konkreten wahrnehmbaren Raum, in dem die aktuellen Ereignisse der Handlung stattfinden."[211]

Der Film kreiert demzufolge Räume, die immer auch auf ein Außen verweisen. Durch die festgeschriebenen Grenzen der Kadrierung kann immer nur ein Ausschnitt einer Welt gezeigt werden, die sich aus den verschiedenen heterogenen Einzelräumen zu einem homogenen Handlungsraum zusammenfügt. Um für das Publikum eine möglichst als homogen wahrnehmbare und dadurch eine überzeugende filmische Handlungswelt entwerfen zu können, sind spezielle filminszenatorische Mittel notwendig, auf die in Kapitel 4. eingegangen wird. Die Dimension des Raumes impliziert eine Polarität. Der vorfilmische Raum bezeichnet wahrnehmungstheoretisch den äußeren Raum. Der innere Raum dagegen „ist stets an den subjektiven Blick des Betrachters gebunden, dessen Sicht ausschlaggebend ist für die Entstehung von Raumwirkungen"[212]. Diese Dualität des Räumlichen hat unterschiedliche Positionen in den verschiedenen Wissenschaftsfeldern hervorgebracht. Der physische Raum der vorfilmischen

---

[207] Khouloki, Rayd, *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung,* Berlin: Bertz + Fischer, 2007, S. 14.
[208] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 51.
[209] Vgl. ebd., S. 51.
[210] Bordwell, David/Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction,* New York: McGraw-Hill 9. ed. 2010, S. 69.
[211] Schmidt, *Hybride Räume,* S. 53.
[212] Agotai, *Architekturen in Zelluloid,* S. 41.

Wirklichkeit ist entgegen des kognitiven Raums definitorisch fassbar. Der innere Raumbegriff hingegen setzt sich aus den verschiedenen Untersuchungsfeldern der Wahrnehmungspsychologie und Kognitionstheorie zusammen. Dabei ist der Zuschauer stets als wahrnehmendes Subjekt mit eingebunden.

> „Die Interaktion zwischen Raum und Betrachter impliziert, dass beide über ein gemeinsames Wissen in Form eines Zeichen- und Symbolsystem verfügen (was in der Semiotik Kode genannt wird), damit tatsächlich Kommunikation stattfinden kann." [213]

Mit der Wahrnehmungspsychologie kommt ein weiterer Faktor hinzu. Der Rezipient ist nur dann zur Perzeption fähig, wenn er sich seiner Subjektrolle bewusst ist. Nach Jacques Lacan, der die kognitive Wahrnehmungsleitung des Zuschauers als eine „Sozialisierung" beschreibt, „geht der Prozess […] mit einer Spaltung des Ichs einher".[214] Die Frage des Subjekts, mit dem Blick von außen auf den Spiegel der Leinwand, ist wahrnehmungspsychologisch mit dem Prozess der Ich-Findung in der Entwicklung eines Kindes vergleichbar.[215] Kubrick setzt sich in seinen Filmen mit der Thematik der Wahrnehmung und der Subjektfrage auseinander und bietet daher immer wieder Anlass zur medienphilosophischen Auseinandersetzung.

Zwei der ersten nennenswerten Untersuchungen über die Filmwahrnehmung, besonders in Zusammenhang mit dem filmischen Raum, führten Hugo Münsterberg [216] (Orig.: „The Photoplay" 1916) und der Kunst- und Medienwissenschaftler Rudolf Arnheim[217] (Orig. 1932) durch, die sich auf die experimentelle Psychologie stützten. Erst in den 70er Jahren beschäftigte man sich in der Filmwissenschaft wieder mit der Kognitionstheorie, allen voran die Wahrnehmungspsychologen R.L. Gregory und Julian Hochberg, die die „Neoformalisten", bzw. die Mitglieder des „Wisconsin-Projects" [218] prägten. Das „Wisconsin-Project" entstand in den späten 70er Jahren und wurde von David Bordwell, Janet Staiger und Kristin Thompson gegründet. Es war ihr Bestreben die Kognitionstheorie in der Filmforschung wieder zu integrieren und sie gegen die prävalente Wahrnehmungspsychologie durchzusetzen. Daraus entwickelte sich die „kognitiv-neoformalistische Filmtheorie"[219], die untersucht, wie der Zuschauer auf filmische Reize reagiert, wie er sie verarbeitet und Schlüsse in Bezug auf eine

---

[213] Ebd., S. 42.
[214] Ebd., S. 42.
[215] Vgl. ebd., S. 41-42.
[216] Münsterberg, Hugo, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino,* Wien: Synema, 1996.
[217] Arnheim, Rudolf, *Film als Kunst,* Frankfurt am Main: Suhrkamp [1. Aufl., 2. [Dr.],] 2004.
[218] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 27.
[219] Schmidt, *Hybride Räume,* S. 46.

Handlungslogik ziehen kann. Die räumliche Wahrnehmung des Zuschauers, die vielmehr eine passive Haltung beschreibt, ermöglicht die Basis für die räumliche Wirkung. Die Darstellung eines Raumes ist dabei immer schon mit einer vorgeprägten Vorstellung verbunden, die den Ausgangspunkt für den Zuschauer liefert, sich in weiter Folge den filmischen Raum gedanklich konstruieren zu können. Damit der Rezipient eine kognitive Arbeit leisten, und dadurch den Film erfassen und verstehen kann, muss demnach aktives Wissen vorausgesetzt sein.[220] Nach Bordwell gibt es drei Grundvoraussetzungen, die für das Filmverstehen des Zuschauers verantwortlich sind. Sie setzen sich aus

> „dem Wissens- und Erfahrungsschatz des Zuschauers (dazu gehört sowohl sein allgemeines Weltwissen als auch sein mediales Wissen um filmische Erzähl- und Darstellungsformen), […] der kognitiven Wahrnehmungsfähigkeit […] und dem gegebenen wahrnehmbaren filmischen Material selbst“[221]

zusammen.

Bei der Wahrnehmung eines Films hält sich der Zuschauer an Gewohnheiten oder an erlernte Schemata, um die ihm präsentierten Informationen zu entschlüsseln und die Geschichte nachvollziehen zu können. Ein weiterer Aspekt ist die Erwartungshaltung, die der Zuschauer, aufgrund von Erfahrungswerten gegenüber einem Genre oder eines bestimmten Regisseurs gesammelt hat, einnimmt. Diese Erwartungshaltung befindet sich bis zum Ende des Films und darüber hinaus auf mentalem Prüfstand. Das Alltags- oder Allgemeinwissen, die Erfahrungswerte, die Konventionen und die Verhaltensmuster des Zuschauers bilden demzufolge die Grundlage für eine Filmrezeption. Daran schließt sich der Film an und versucht die erwähnten Schemata auf die Probe zu stellen und dem Zuschauer verschiedene „textpragmatische[n] (Spiel-) Angebote“[222] zu bieten. Das mediale Wissen des Zuschauers orientiert sich an den bereits entwickelten und erlernten Konventionen, wie sie vor allem im Hollywood-Kino zum Tragen kommen. Die Kategorisierungen basieren beispielsweise auf der Grundlage von Filmgenres oder auf einem speziellen Regiestil. [223] Bordwell beschreibt diesen Vorgang der Hypothesenbildung folgendermaßen:

---

[220] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S.36.
[221] Schmidt, *Hybride Räume,* S. 46; Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S:32-33.
[222] Schmidt, *Hybride Räume,* S. 48-49.
[223] Vgl. ebd., S. 48-50.

> „Speaking roughly, the typical act of perception is the identification of a three-dimensional world on the basis of cues. Perception becomes a process of active hypothesis-testing. The organism is tuned to pick up data from the environment. Perception tends to be anticipatory, framing more or less likely expectations about what is out there."[224]

Die Filmperzeption des Zuschauers verläuft nach Bordwell nach zwei verschiedenen Mustern. Entweder „from the bottom up", d.h. es werden kleinere Details wahrgenommen, er nennt hier als Beispiel die Wahrnehmung einer spezifischen Farbgebung, oder „from the top down", wie die Wahrnehmung von bereits erkannten Mustern, die wiederum einen eigenen Sinnzusammenhang generieren.[225]
Diese kognitiven Prozesse finden jedoch nur dann statt, wenn die Voraussetzung von Vorwissen gegeben ist.
In Bezug auf die Rauminszenierung im Film erarbeitete Bordwell ein exemplarisches Kategoriensystem, das explizit die filmgestalterischen Mittel beschreibt, um eine fiktive Welt schaffen zu können. [226]
Mit dem Begriff des „*scenographic space"*[227] bezeichnet er den visuellen Raum im Film, der zusätzlich durch die Wahrnehmungsleistung des Zuschauers als ein homogener Raum rezipiert wird. Der szenographische Raum umfasst die Teilbereiche des Einstellungsraums („shot space"), des Montageraums („editing space") und des Tonraums („sonic space"), die wiederum immer auf einen Offraum verweisen. [228]
Auf diese Kategorisierung des Räumlichen, bzw. der Rauminszenierung im Film, wird später näher eingegangen. Vorerst sollte geklärt werden, welche Konventionen das Hollywoodkino hinsichtlich seines Inszenierungsstils hervorgebracht hat, um in weiterer Folge etwaige Abweichungen und Besonderheiten in Kubricks Ästhetik spezifizieren zu können.

3.4 Exkurs: Ästhetische Konventionen im klassischen Hollywoodkino

Der Neoformalismus, der sich mit der Untersuchung von Gestaltungsprinzipen des klassischen Erzählkinos auseinandersetzte, verfolgt dabei zwei Richtlinien:

[224] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 31.
[225] Ebd.,, S. 31.
[226] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 36-37.
[227] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 113.
[228] Ebd., S. 113.

> „Zum einen geht es darum, die formale Gestaltetheit des Werks als Bedingung von Bedeutungsproduktion zu fassen; zum anderen darum, die spezifischen Verfremdungsverfahren und Normenverstöße herauszuarbeiten, mit denen der Text die Wahrnehmung des Zuschauers entautomatisiert.“ [229]

Wie die russischen Formalisten, so sehen auch die Neoformalisten zudem die Kunst und damit auch die Filmkunst, „ […] als autonome, in sich strukturierte Entitäten ohne praktische Funktion. Die Relevanz von Kunst bestehe darin, eingeschliffene Wahrnehmungsgewohnheiten mit Verfremdungseffekten aufzufrischen.“.[230]
Die Neoformalisten orientieren sich am klassischen Hollywood, um es als vergleichende stilistische Ausrichtung anzuwenden. Mit den Konventionen des klassischen Hollywoodkinos können formalästhetische Prinzipien und Kategorien erarbeitet werden, die es ermöglichen, verschiedene ästhetische Ausprägungen in der Filmgeschichte festzumachen. Bordwell unterteilte beispielsweise dadurch die differente Stilistik innerhalb der Filmgeschichte in drei Kernbereiche, wie das „europäische *Kunstkino*“, das „sowjetische Revolutionskino“, das er als „*historisch-materialistische Narration*“ bezeichnet und die „*parametrische Narration*“, die sich aus ihrer reinen audiovisuellen Ästhetik zusammensetzt. [231] Diese Einteilung soll in der Analyse nur dazu dienen, Kubricks Filmsprache mit verschiedenen Modi der filmischen Tradition abzugleichen und Einflüsse, Ähnlichkeiten oder Abweichungen herauszustellen.
Den klassischen Stil des Erzählkinos untersuchte David Bordwell zusammen mit Janet Staiger und Kristin Thompson und sie schufen damit ein umfassendes Werk[232].

> „In fictional filmmaking, one mode of narration has achieved predominance. Whether we call it mainstream, dominant, or classical cinema, we intuitively recognize an ordinary, easily comprehensible movie when we see it. Our survey of narrational modes can properly start with this classical tradition, since it relies on the strongest schemata and the most prevalent extrinsic norms." [233]

Die Kategorien der filmischen Zeit und des filmischen Raums sind im klassischen Erzählkino der Narration untergeordnet und sind stets an die Kontinuität gebunden. Kubricks Filme entziehen sich keinesfalls einer narrativen Logik, allerdings

---

[229] Hartmann, Britta/Hans Jürgen Wulff, "Vom Spezifischen des Films. Neoformalismus - Kognitivismus - Historische Poetik", *montage/av* 4/1, 1995, www.montage-av.de/pdf/041_1995/04_1_Hartmann_Wulff_Vom_Spezifischen_des_Films.pdf, Zugriff: 29.09.2014, S. 12.
[230] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 29.
[231] Vgl.Fischer, Ralf Michael, *Raum und Zeit im filmischen Oeuvre von Stanley Kubrick.,* Berlin: Gebr. Mann, 2009, S. 29–30.
[232] Bordwell, David/Janet Staiger/Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960,* New York: Columbia University Press, 1985.
[233] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 156.

emanzipieren sich die raumzeitlichen Kategorien gegenüber der Narration. Es wird sich in der Analyse seiner Filme zeigen, „daß Kubrick die Grenzen des Hollywood-Kinos auslotet und somit dessen erörterte Schlüsselkategorien, wie Kontinuität, Unsichtbarkeit der Mittel, Spannungsaufbau durch Vorwegnahme sowie die Wahrung des Mittelmaßes als Gegenstand der kinematographischen Reflexion transparent macht“[234].

Der klassische Erzählfilm folgt dem erzählerischen Prinzip der „canonic story“[235]. David Bordwell bezeichnet mit diesem Begriff den typischen Aufbau einer klassischen Erzählung, der sich aus klar definierten Figuren, die sich in einem Konflikt befinden, zusammensetzt. Der Protagonist ist für gewöhnlich der meist spezifizierte Charakter der Geschichte und ist als Identifikationsfigur zu sehen.

Der Plot verläuft linear und stellt ein in sich geschlossenes kontinuierliches System dar, das in eindeutige Segmente eingeteilt ist. Die Filmhandlung untersteht dabei dem Prinzip der Kausalität. Die räumlichen Begebenheiten sind immer realistisch angelegt und auch die filmische Zeit ist chronologisch und für den Rezipienten nachvollziehbar. Stilistisch folgt das klassische Erzählkino dem Prinzip der Kontinuitätsmontage, bzw. dem unsichtbaren Schnitt, das die filmischen Mittel verdeckt. Die Systeme Raum und Zeit sollen nicht selbst wahrgenommen werden, sondern dienen der inhaltlich-logischen Erschließung. Der Plot umgreift zumeist zwei Handlungsstränge, einerseits eine heterosexuelle Romanze und einen Konflikt, bzw. bestimmtes Ziel oder Aufgabe für die Protagonisten. Die Handlung gilt als abgeschlossen, wenn ein Ziel erreicht oder das Problem gelöst wurde.[236]

Das automatisierte Kontinuitätsbestreben der menschlichen Wahrnehmung blendet Diskontinuitäten aus. Das Mainstream-Kino untersteht demnach in allen Punkten der audiovisuellen Ästhetik der Kontinuität.[237]

> „Hollywood`s representation of space is usually organized to secure our attention to what is going on in that space. In return, it offers us the chance to oversee and overhear the action from succession of ideal viewpoints. Hollywood space rewards us for looking at it by constantly addressing and satisfying our expectations in looking. We can take pleasure in looking simply because, in the benevolent space of a Hollywood movie we repeatedly see what we want to look at. “ [238]

---

[234] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 52.
[235] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 157.
[236] Vgl. ebd., S. 157-160.
[237] Vgl. Fischer, Ralf Michael, *Raum und Zeit im filmischen Oeuvre von Stanley Kubrick.,* Berlin: Gebr. Mann, 2009, S. 32–33.
[238] Maltby, Richard, *Hollywood cinema. An introduction,* Oxford, Cambridge, Mass.: Blackwell Publishers, 1995, S. 190.

Die Montage des klassischen Erzählkinos bildete mit seiner technischen Weiterentwicklung immer neue Möglichkeiten aus, um unterschiedliche filmische Räume miteinander zu verbinden. Dabei unterliegen die Handlungsräume immer der logischen und sukzessiven Abfolge der Narration. Der „innersequenzielle Schnitt“[239] verbindet verschiedene Einstellungen eines Raumes in einer Szene und ermöglicht die Darstellung verschiedener Blickwinkel und verschiedener Räume zu einem homogenen Raum. Die klassische Montage verfolgt immer die Regeln des „continuity system“[240]. Die Kamera bleibt dabei unauffällig und verfolgt das Prinzip der Transparenz. Der Rezipient wird zumeist mit einem „establishing shot“[241] oder auch „mastershot“[242] in den filmischen Handlungsraum eingeführt und somit auf den Ausgangspunkt der Handlung aufmerksam gemacht. Zudem dient diese einführende Einstellung der Orientierung im Raum. Der Blick des Zuschauers wird durch die Kamerabewegung geführt und dadurch in die diegetische Welt des Films eingeführt. Trotz der Immersion in eine fiktive Welt, wird die Distanz aufrechterhalten. Dadurch entsteht laut Richard Maltby ein „safe space“, da der Zuschauer immer auf sichere Distanz gehalten wird. Dieser Umstand veränderte sich und die sichere Wahrnehmungsgrenze wurde aufgelöst und durch den „unsafe space“ abgelöst.[243] Malty benennt weitere Abgrenzungen innerhalb des filmischen Raums, wie den „represented space“ und den “expressive space [which] often combines the sculptural three-dimensionality of the space in the image with the graphic two-dimensionality of the image itself“.[244]
Ein Unterschied zwischen der dreidimensionalen Szene und dem zweidimensionalen Bild ist die Rahmung. Die Komposition eines Bildes wird erst durch die Relation zu seinen Grenzen und seinem Rahmen möglich. Hollywoods Regelwerk der Komposition orientiert sich demgemäß an der Malerei und an der Fotografie. Der goldene Schnitt beispielweise wird schon seit der Renaissance als geometrisches Prinzip der Komposition verwendet. Das Subjekt steht dabei stets im Vordergrund der Bildkomposition.[245]

[239] Beller, Hans, "Filmräume als Freiräume. Über den Spielraum der Filmmontage", in: *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes.*, Hg. Hans Beller/Martin Emele/Michael Schuster, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2000, S. 11–49, hier: S. 13.
[240] Maltby, *Hollywood cinema,* S. 190.
[241] Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema,* S. 196.
[242] Beller/Martin Emele/Michael Schuster, *Onscreen/Offscreen,* S. 14.
[243] Maltby, *Hollywood cinema,* S. 217; Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 45.
[244] Maltby, *Hollywood cinema,* S. 193.
[245] Vgl. ebd., S. 191–195.

Im Montageverfahren des „Coverage-Systems“[246] werden alle Einstellungen einer Szene nach dem 180°-Prinzip unter Einbehaltung der „screen direction“[247] aufgenommen. Dabei bleibt die Kamera immer im 180°- Bereich positioniert, d.h. innerhalb der Handlungsachse.[248] Wenn auf die andere Seite der Handlungsachse geschnitten wird, kommt es zu einem ‚Achsensprung‘[249] und stört folglich die Orientierung des Rezipienten im Raum. Allerdings kann das durch einen „pivot shot“[250], der eine/n Kamerabewegung, -fahrt oder -schwenk bezeichnet, vermieden werden, bei dem die Kamera im Zentrum der Handlungsachse angebracht ist. Somit kann ein Übergang von einem Handlungsraum zum nächsten ohne visuelle Brüche gewährleistet werden. Durch diese Handlungsachse wird der Handlungsraum, auch „ABC-Bereich“[251] genannt, bestimmt, in dem sich die Schauspieler bewegen. Die Kameras sind in diesem Dreieck dadurch so positioniert, dass sie den gesamten Bereich abdecken können.

> „Das Dreieck der Kamerapositionen A, B, C bildet die Anordnung, von der aus systematisch sämtliche Grundeinstellungen, die von einem Objekt möglich sind, von drei Punkten aus innerhalb des 180°-Arbeitsbereichs aufgenommen werden können. Von diesen drei Punkten kann der Handlungsraum kontinuierlich gecovert werden, weswegen sich das Coverage-System kinematografisch so stabil gehalten hat.“[252]

Ein weiteres Prinzip des *Coverage*-Systems ist die Einhaltung der 30°- Regel bei einem Einstellungswechsel. Das heißt, dass sich bei einem Einstellungswechsel die Position der Kamera wenigstens um 30° ändern muss. Damit wird erreicht, dass die verschiedenen Einstellungen vom Zuschauer unterschieden werden können.[253] Bei der „Multiple-Space-Sequence“[254] erstreckt sich nun die Handlung, wie der Name schon sagt, über mehrere unterschiedliche Räume oder Orte hinweg. Um den Handlungsfluss nicht zu unterbrechen, muss die Bewegungsrichtung eingehalten werden. Tritt eine Person beispielsweise links aus dem Bild heraus, muss sie bei der nächsten Einstellung links ins Bild treten, um die Kontinuität zu bewahren.[255] Ein weiterer wichtiger Punkt zur Einhaltung der Kontinuität ist die richtige Fortführung und der richtige Anschluss des Blicks. Damit kann eine Raumillusion aufrechterhalten werden. Mit Schnitt auf die

[246] Beller, "Filmräume als Freiräume", S. 13.
[247] Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema,* S. 202.
[248] Vgl. Beller, "Filmräume als Freiräume", S. 14.
[249] Ebd., S. 16.
[250] Ebd., S. 16.
[251] Ebd., S. 14.
[252] Ebd., S. 15.
[253] Vgl. ebd., S. 13–20.
[254] Ebd., S. 20.
[255] Vgl. ebd., S. 13-17.

Blickperspektive in einen anderen Raum oder auf einen anderen Ausschnitt können verschiedene Räume ohne Diskontinuität wahrgenommen werden. Dieses Prinzip des „eyeline matching“[256] ist ein beliebtes Mittel zu Raumerschließung. Weitere Möglichkeiten bietet der „match on action“ und das „shot-reverse shot“ -Verfahren als Verknüpfung unterschiedlicher Handlungsräume. [257] Die Bildkomposition sollte im Hollywoodkino zwar stets einem zentriertem Aufbau folgen aber dennoch ist dem Prinzip der „overall balance and an avoidance of distractingly perfect symmetry generally suffice“[258] zu folgen. Die Hollywoodästhetik plädiert demnach auf die Einhaltung eines visuellen Gleichgewichts im Filmbild. Gerade die überstilisiert symmetrische Bildkomposition Kubricks stellt diese formalen Vorgaben aus und bricht gleichzeitig damit. Die klassische Montage zielt demnach darauf ab, „making each shot the logical outcome of its predecessor and at reorienting the spectator through repeated setups“[259]. Andere kompositorische Grundregeln sind die eindeutige Aufteilung und Unterscheidung von Vorder-, Mittel- und Hintergrund, sowie die zentrale Positionierung von Figur und Objekt. Dabei ist jedoch der direkte Blick in die Kamera absolut zu vermeiden.

> „Das Hollywood-Kino folgt […] einer Philosophie des Mittelmaßes, die jedes auffällige Zuviel oder Zuwenig ablehnt […]. Sowohl die Mißachtung als auch eine allzu konsequente Beachtung des Regelwerks können dem Illusionscharakter eines Filmes und seiner artifiziellen Beschaffenheit wieder Sichtbarkeit verleihen.“[260]

Kubricks Ästhetik setzt genau in diesem Punkt an. Er überschreitet die Grenze der klassischen Bildlogik, indem er sie stilisiert und dadurch ihre Prämisse validiert, worauf ich in Folge der Arbeit noch näher eingehen werde. Vorweg ist es allerdings noch notwendig, auf die Begriffe des filmischen Raums und der filmischen Zeit einzugehen, die für die Filmanalyse zur Klärung und Bestimmung der Konstruktionsmechanismen beitragen.

[256] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 47.
[257] Ebd., S. 47.
[258] Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema,* S. 51.
[259] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 163.
[260] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 49; Vgl. ebd. S. 47-49.

4. ZUR METHODIK VON RAUM- UND ZEITKONSTRUKTION

In meiner Analyse von Raum und Zeit in Stanley Kubricks Filmen übernehme ich das von David Bordwell und Kristin Thompson entwickelte „formorientierte Instrumentarium“[261] zur filmgestalterischen Untersuchung.
Die Filmnarration baut sich nach Bordwell, wie bereits erwähnt, durch die Kategorien der Kausalität, der Zeit und des Raums auf. Bordwell orientiert sich in seinen Untersuchungen an den Theorien des russischen Formalismus und des Kognitivismus. Von den russischen Formalisten überträgt er die Konzepte des „syuzhet“ und der „fabula“ für die Beschreibung der Filmnarration. [262] Das *syuzhet* ist die „konkrete Präsentation der Geschichte in ihrer Anordnung“ und die *fabula* ist „die vom Zuschauer aus der Präsentation heraus konstruierte Geschichte“.[263] Die *fabula*, die mit der *story* gleichzusetzen ist, wird durch die chronologische Abfolge von Ereignissen in einer bestimmten Zeit und in einem bestimmten Raum, vom Rezipienten kognitiv konstituiert.[264] Sie setzt sich somit aus den tatsächlich dargestellten Elementen und den vom Rezipienten kognitiv erschlossenen Elementen zusammen. Das *syuzhet* oder *plot* bezeichnet hingegen all das, was audiovisuell tatsächlich dargestellt wird.[265]
Als eine weitere Kategorie bezeichnet Bordwell den Inszenierungsstil eines Films, d.h. die konkrete Verwendung filmgestalterischer Mittel.
„Style simply names the film`s systematic use of cinematic devices. Style is thus wholly ingredient to the medium. Style interacts with syuzhet in various ways.”[266]
Dadurch ergibt sich ein Formenkomplex, der die eigentliche audiovisuelle Erzählung generiert. Aus dem Zusammenspiel von *syzhet* und *style* extrahiert der Zuschauer die *story*. Demzufolge kann das Interesse des Zuschauers gelenkt werden, indem das *syzhet* wichtige Indizien für das Filmverständnis vorenthält oder direkt präsentiert. Diese kontrollierte Vergabe von Informationen kann auf unterschiedliche Weise passieren. Das Vorenthalten von Informationen und Hinweisen erfolgt in Form von bewusst gewählten „gaps“[267], die den Zuschauer manipulieren. Diese Lücken können nur in einem kurzen Zeitraum auftreten, d.h. sie werden während der Handlung geklärt oder

[261] Ebd., S. 27.
[262]. Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 49.
[263] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 36.
[264] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 49.
[265] Vgl. Bordwell/Thompson, *Film Art,* S. 76-77.
[266] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 50.
[267] Ebd., S. 55.

auch durchgehend vorhanden sein, indem das Ende offen bleibt und der Zuschauer sich vor ein Rätsel gestellt sieht, das er nur durch seine eigene Interpretation lösen kann.[268] In diesen Zusammenhang sind Kubricks Filme einzuordnen, die sich einer eindeutigen Erklärung verwehren. Im Gegensatz zu dieser elliptischen Erzählweise steht die methodische „retardation" oder die „redundancy".[269] Gerade Kubrick spielt mit diesem Dualismus von Auslassung und Informationsverknüpfung mit seinem Publikum. Im Besonderen verweisen seine Verdoppelungsstrategien, die mit dem Prinzip der Wiederholung einhergehen, explizit auf die kognitive Leistungsfähigkeit und Hypothesenbildung des Zuschauers.
In weiterer Folge werde ich die Konstruktionsmechanismen des *syuzhet* erläutern, die für die Generierung einer *fabula* verantwortlich sind. Die hier getrennt behandelten Kategorien von Raum und Zeit sind allerdings immer in wechselseitiger Abhängigkeit zu betrachten. Denn „jede filmische Einstellung ist eine raum-zeitliche Gegebenheit, jede Einstellungsverkettung bedingt eine raum-zeitliche Relation"[270].

4.1 Der szenographische Raum

Für die Inszenierung einer imaginären Welt, die sich im Spielfilm aus fiktionalen und heterogenen Räumen zusammensetzt, bedient sich der Regisseur bestimmten Darstellungsmodi, die hier erläutert werden sollen.[271]
David Bordwell beschreibt diesen imaginären Raum des Films als einen szenographischen Raum, den er in drei Teilbereiche aufgliedert.

> „ […] *scenographic space*: the imaginary space of fiction, the 'world' in which the narration suggests that fabula events occur. On the basis of visual and auditory cues, we act to construct a space of figures, objects, and fields - a space of greater or lesser depth, scope, coherence, and solidity." [272]

Diese drei Teilbereiche setzen sich aus dem Einstellungsraum, dem Montageraum und aus dem Tonraum zusammen.[273]

---

[268] Vgl. ebd., S. 55.
[269] Ebd., S. 55.
[270] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 14.
[271] Eine ähnliche systematische Einteilung, wie sie in diesem Kapitel vorgenommen wird, wurde bereits in einer anderen Arbeit vorgelegt. Diese logische Gliederung ergibt sich aus der von David Bordwell angelegten Systematik in seiner Untersuchung zu Raum und Zeit. Siehe dazu: Enigl, Bettina, *Diskontinuitäten – Momente der Erinnerung Emotionale Reisen durch Zeit, Raum und Imagination in den Filmen von Wong Kar-wai.* Dipl. Universität Wien, Theater- Film- und Medienwissenschaft 2012.
[272] Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film,* Madison Wis: Univ. of Wisconsin Press; University of Wisconsin Press, 1985. S. 113.
[273] Vgl. ebd., S. 113.

4.1.1 DER EINSTELLUNGSRAUM

Der Einstellungsraum bezeichnet den sichtbaren Bildausschnitt auf der Leinwand und ist durch Veränderungen im szenographischen Raum variabel. Das heißt, durch Positionsveränderungen der Kamera oder von Figuren und Objekten im *scenographic space*, verändert sich auch ebendieser.[274]

Er setzt sich aus dem Zusammenspiel von verschiedener Raumtiefe erzeugenden Komponenten

> „der *Mise-en-Scène* […] [wie] Überscheidungen, relative Größe, Texturgradient, Licht-Schatten-Modellierung, (Luft)Perspektive, Farben, Figuren und Objektbewegungen [und] den Raumindikatoren der *Mise-en-Cadre* [, wie] Bildformat, Kameraperspektive, Einstellungsgröße, Brennweite und Brennweitenveränderungen, Schärfenverlagerungen, Stativ- oder Handkamera [und] Kamerabewegungen“[275],

zusammen.

Der Einstellungsraum wird von Noël Burch als „screen space“[276] , als „Leinwandraum“[277] bezeichnet, da er den sichtbaren Raum, der auf die Leinwand projiziert wird, markiert.[278]

Die Begrenzung des Raums wird durch den Begriff der Kadrierung bezeichnet:

> „Der Begriff der filmischen Kadrierung beschreibt die Begrenzung, die Rahmung eines Bildfelds. Das Wort Kadrierung leitet sich ab vom lateinischen ‚quadrum‘, dem Viereck, das eine Betrachtungsebene durch vier Linien begrenzt und so ein Bild formt.“ [279]

Mit der Bestimmung der Kadrierung, wird auch der „off-screen space“ oder der unsichtbare Raum definiert, auf den ich später näher eingehen werde.[280]

Jedes planimetrische Bild suggeriert die Illusion von Räumlichkeit. Oder wie es Rudolf Arnheim formulierte: „Film wirkt weder als reines Raumbild noch als reines Flächenbild, sondern als ein Ineinander von beidem. Filmbilder sind zugleich flächig und räumlich.“[281]

Deshalb zählen zur Raumgestaltung innerhalb der Kadrierung die „Tiefenkriterien im statischen Bild“[282], sowie die „bewegungsinduzierten Tiefenkriterien“[283]. Erstere dienen dazu, Tiefenwirkung in einem planimetrischen Bild herzustellen. Diese Räumlichkeit

---

[274] Vgl. ebd., S. 113-114.
[275] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 34-35.
[276] Burch, Noël, *Theory of Film Practice,* Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1981. S. 17.
[277] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 34.
[278] Vgl. ebd., S. 34.
[279] Agotai, *Architekturen in Zelluloid*, S. 49, siehe Anmerkung 1.
[280] Vgl. Burch, *Theory of Film Practice,* S. 17-19.
[281] Arnheim, *Film als Kunst,* S. 27.
[282] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 39.
[283] Ebd.,, S. 54.

kann durch Überlagerung und Verdeckung von Bildebenen, durch Licht und Schatten, bzw. durch verschiedene Lichtgestaltung und Farben, erzeugt werden. Durch das Spiel mit verschiedenen Größenverhältnissen, atmosphärischer Perspektive und unterschiedlichen Texturgradienten, wie der Transparenz entsteht das Gefühl von Raumtiefe. Des Weiteren kann durch die räumlichen Konstruktionsmechanismen von „relative Größe“ und „relative Höhe im Blickfeld“ und natürlich durch die Perspektive und durch Kameraeinstellungen, Tiefe erzeugt werden. [284] Die bewegungsinduzierten Tiefenkriterien bezeichnen die Kriterien, die speziell dem Film zur Verfügung stehen, um Räumlichkeit herzustellen. Das sind „Bewegungen von Objekten bei unbewegter Kamera“ und die verschiedenen „Typen von Kamerabewegungen“.[285] Die Kamerabewegung nimmt hinsichtlich Kubricks Bildsprache eine Sonderstellung ein. Seine Begleitschwenks und Begleitfahrten, sowie der originelle Einsatz der Handkamera, haben sich zu seinem unverkennbaren Stil entwickelt. Die Raumwirkung dieser Kamerahandlungen sei hier mit den Worten Rayd Khoulokis kurz zusammengefasst:

> „Schwenks auf der horizontalen Achse haben meistens die Funktion, dem Zuschauer einen Überblick über den Raum zu geben oder der Bewegung eines Objekts zu folgen. Schwenkt die Kamera langsam, lässt sie gewissermaßen den Blick des Zuschauers schweifen. Die Kohärenz des Raums wird betont und der Zuschauer in ein Verhältnis zu ihm gesetzt, das ihn diesen visuell abtasten lässt. Der Raum ist hier Gegenstand der Darstellung. Bei hektischen, unruhigen Schwenks, die oft mit der Handkamera gedreht sind, geht es meistens darum, die Verfassung einer Figur erfahrbar zu machen.“[286]

Zwei weitere Unterscheidungsmerkmale werden durch die Kadrierung innerhalb eines Bildraums erzeugt – die offene und die geschlossene Form. Die geschlossene Form, die vorwiegend zu Beginn der Filmgeschichte bis im klassischen Erzählfilm vorherrschte, orientierte sich dabei an der Rauminszenierung im Theater. Die Figuren darin wurden zentriert im Raum positioniert und die Kamera folgte aus gleichbleibender Distanz dem Geschehen. Der Raum wird dabei als eine in sich geschlossene Entität präsentiert. Die offene Form hingegen gibt den filmischen Raum in einer Ausschnitthaftigkeit wieder und erweitert ihn in den Off-Raum. Die Grenzen werden aufgelöst. Die heterogenen Fragmente werden mithilfe der Kamera, des Schnitts und der Montage als ein homogener Bildraum logisch erschlossen und eröffnen neue Perspektiven für den Rezipienten.[287]

---

[284] Vgl. ebd., S. 39-53.
[285] Vgl. ebd., S. 54-78.
[286] Ebd., S. 60.
[287] Vgl. Agotai, *Architekturen in Zelluloid,* S. 75.

Der Wechsel von offener und geschlossener Form zeigt sich beispielsweise in THE SHINING durch die streng symmetrisch konstruierten Korridorräume zu den sich erweiternden, weiten Räume und durch die leeren unbegrenzten Räume des Weltalls im Gegensatz zu den begrenzten, engen Innenräume der Raumschiffe in 2001: A SPACE ODYSSEY.

Im Einstellungsraum kann zudem mit der Kategorie der Zeit gespielt werden. Kubrick nutzt die überlangen Einstellungen, bzw. Echtzeitdarstellungen von Bewegungsabläufen, um den Raum erfahrbar zu machen. Die zentralperspektivische Ausrichtung der Figuren und Objekte, erzeugt dabei eine „dynamische[…] Tiefe“[288] in der Bildkomposition.

4.1.2 DER MONTAGERAUM

Der Montageraum definiert sich durch die sequentielle Verknüpfung verschiedener Einstellungsräume. Die fragmentarischen und heterogenen Räume fügt der Zuschauer kognitiv zu einem homogenen Raum zusammen und nimmt sie dadurch als ein Ganzes wahr.

> „Der so entstehende filmische Raum wird auch als ein diegetischer Raum verstanden, weil er sich in Gedächtnis und Vorstellung des Zuschauers zu einer mehr oder weniger ganzheitlichen Einheit herausbildet, die von einer Art Hypothese der Raumvorstellung ausgeht, mit der der Zuschauer bei der Betrachtung des Films operiert.“[289]

Der Rezipient konstruiert kognitiv, aus seinem Gedächtnis und seiner Erwartungshaltung heraus, einen hypothetischen Raum. Die Raumwahrnehmung des Rezipienten besteht demzufolge aus einer Abfolge von Einstellungen, die er zu einem hypothetischen Raum zusammenfügt. [290] Der Montage sind hier keine Grenzen gesetzt. Durch die Montage lassen sich widersprüchliche und unwirkliche Raumkonstruktionen entwerfen, um beispielsweise Charaktereigenschaften einer Figur oder psychische Zustände visuell darstellen zu können.[291]

Neben der räumlichen Konstruktionsfähigkeit der Montage, besitzt die Montage die Möglichkeit der Gestaltung der inneren Zeitstruktur des Films.

---

[288] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 80.
[289] Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse,* Stuttgart [u.a.]: Metzler 5., aktualisierte und erw. Aufl, 2012, S. 82.
[290] Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 117.
[291] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 36.

> „Der Schnitt ermöglicht eine Manipulation der zeitlichen und der räumlichen Wahrnehmung: Während die Zeit verdichtet werden kann, indem eine Erzählung auf eine Stunde reduziert wird, findet räumlich ein Wechsel verschiedener Blickwinkel und Schauplätze statt.“[292]

4.1.3 DER TONRAUM

Der Tonraum beinhaltet alle akustischen Signale, die für den Rezipienten hörbar sind. Dazu zählen die Sprache, die Geräusche und die Musik. Die Akustik dient dem Rezipienten dazu, sich im Filmraum orientieren zu können und um dem Handlungsverlauf, bzw. dem Gesprächsverlauf der Figuren zu folgen. Zudem wird seine Aufmerksamkeit und Aufnahmefähigkeit durch die akustische Ebene gelenkt und verstärkt. Das Bild und der Ton stehen dabei in ständiger Wechselwirkung zueinander, wobei dem Bild zumeist mehr Aufmerksamkeit zukommt als dem Ton.[293]

> „Under most circumstances, seeing is believing, and so when our vision tells us that a long shot portrays a distant figure, we trust that information more than we trust acoustic cues that suggest that we are somewhat ‚closer'.“[294]

Deshalb dient der Ton in vielen Fällen nur der Betonung und zur Erklärung des Gezeigten. Nicht so in Kubricks Filmen. Obwohl bei ihm die Sprache hinter die Aussagekraft seiner Bilder zurücktritt, so kommt dem Musikeinsatz eine sehr hohe Bedeutung zu. Er verwendet die Musik häufig kontrapunktisch, um die besondere Skurrilität der Szene herauszustellen. Besonders in 2001: A SPACE ODYSSEY und A CLOCKWORK ORANGE kommt der Musik eine handlungstragende Rolle zu.

4.1.4 DER OFF-RAUM

Die bereits vorgestellten Räume des szenographischen Raums, der Einstellungs-, der Montage-, und der Tonraum, bedingen und schließen auch den imaginierten Raum des Films, den „offscreen space“[295] mit ein. Es gibt zwei verschiedene Formen des Off: das diegetische und das nicht-diegetische Off. Der nicht-diegetische Off-Raum bezeichnet den Bereich hinter der Kamera auf der Produktionsseite, und den Zuschauerraum, als den Produktionsraum und den Kinoraum, der bei der Rezeption normalerweise nicht mit einbezogen wird. Allerdings gibt es zahlreiche Filmbeispiele, in welchen es genau um

[292] Agotai, *Architekturen in Zelluloid,* S. 96.
[293] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 36.
[294] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 119.
[295] Ebd., S. 119.

dieses Spannungsverhältnis des On/ Off geht und wo auch der nicht-diegetische Off-Raum selbstreflexiv eingesetzt wird.[296]

Noël Burch unterscheidet systematisch zwischen dem „screen-space“ und dem „off-screen-space“.[297] Das Off unterteilt er in sechs Bereiche. Das sind die vier Seiten (links, rechts, oben, unten) außerhalb der Kadrierung des Filmbildes und die Bereiche hinter der Kulisse und hinter der Kamera. [298] Gilles Deleuze bezeichnete diese erweiterte und offene Dimension des Bildausschnitts als „Dekadrierung“[299]. Es gibt sehr viele verschiedene Ansätze und Zugänge, um das Off zu definieren, allerdings ist der französische Begriff am treffendsten. Das „hors-champ“[300] (übers.: außerhalb des Bildausschnitts), ist mit dem englischen Begriff des *offscreen space* gleichzusetzen.

André Bazin definiert zwei verschiedene Typen von Bildbegrenzungen: die beiden Typen des „cache“[301] und „cadre“[302]. Das „cadre“ markiert das „geschlossene Bildfeld“, das wie in der Malerei einen Rahmen setzt und dadurch das Filmbild von der Umgebung separiert. Das „cache“ hingegen, markiert einen beweglichen Ausschnitt aus einem größeren Gesamtraum.[303]

Noël Burch differenziert das Off, wie bereits oben erwähnt, am detailliertesten. Der filmische Raum unterteilt sich in zwei Räume, in einen innerhalb des Bildausschnitts und einen außerhalb. Den *offscreen space* spaltet er dabei in einen „konkreten“ und einen „imaginären Raum“ auf:[304]

> „Während der konkrete Raum einen Bereich beschreibt, der für den Zuschauer zwar nicht unmittelbar sichtbar ist, jedoch in der logischen Konsequenz abgeleitet werden kann, ist der imaginäre Raum ein Produkt der Vorstellungskraft des Zuschauers.“[305]

Der *offscreen space* wird als dramaturgisches und ästhetisches Element der Filmhandlung auf verschiedenste Art und Weise eingesetzt. Der Übergang vom *offscreen space* zum *screen space* kann durch Auf- und Abtritte der Schauspieler, die Burch als „movements“[306] bezeichnet, gestaltet werden. Weitere Möglichkeiten sind Verweise auf das Off durch Blicke („offscreen glances“[307]), die auf ein Außen

---

[296] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 36.
[297] Burch, *Theory of Film Practice,* S. 26-27.
[298] Vgl. ebd., S. 17.
[299] Deleuze, *Das Bewegungs-Bild,*
[300] Agotai, *Architekturen in Zelluloid,* S. 54.
[301] Ebd., S. 55.
[302] Ebd., S. 55.
[303] Vgl. ebd., S. 54-55.
[304] Ebd., S. 55.
[305] Ebd., S. 56.
[306] Burch, *Theory of Film Practice,* S. 18.
[307] Ebd., S. 24.

hindeuten, wie es beispielsweise durch die Schuss-Gegenschuss- Methode initiiert wird. Durch die Verdeckung von Teilen einer Figur oder eines Objekts („partial framing“[308]) ist das Off immer mitzudenken. Die Figuren können dabei eine Verbindung von *onscreen*- und *offscreen space* generieren, die eine raumerschließende Kamerabewegung voraussetzt. Genauso verweist der Ton auf die Begebenheit des Off hin. Durch Hintergrundgeräusche, Musik oder einer Stimme, die nicht visuell verortbar ist, wird das Off definiert und der Raum als ein Ganzes erschlossen.[309]
Die Einhaltung der Bewegungsrichtung, Kubrick erzeugt Diskontinuitäten, da er die Bewegungsrichtung nicht bedingt einhält. Verlässt eine Person rechts den Raum, muss er nicht zwingenderweise wieder von rechts ins Bild treten.

4.2 Die filmische Zeit

Die filmische Zeitkonstruktion wird nach David Bordwell wiederum in folgende drei Zeitaspekte unterschieden: in die zeitliche Ordnung („temporal order“[310]), in die Häufigkeit („temporal frequency“[311]) und in die Dauer („duration“[312]). Die Ereignisse können dabei in der *fabula* entweder simultan oder sukzessiv ablaufen, die wiederum mit verschiedenen Möglichkeiten im *syuzhet* dargestellt werden können.[313]

4.2.1 Die zeitliche Ordnung

David Bordwell kategorisiert für die zeitliche Ordnung vier verschiedene Typen. Ihm zufolge kann die Zeitordnung nach vier verschiedenen Möglichkeiten strukturiert werden:
Im ersten Fall werden simultane Ereignisse der *fabula* im *syuzhet* simultan dargestellt. Dies kann beispielsweise stilistisch durch die gleichzeitige Handlungsdarstellung in der Tiefeninszenierung eines Raumes präsentiert werden oder durch die Verwendung des „split-screen“[314] -Verfahrens.

[308] Ebd., S. 28.
[309] Vgl. ebd., S. 17-30.
[310] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 77.
[311] Ebd., S. 79.
[312] Ebd., S. 80.
[313] Vgl. ebd., S. 79-80.
[314] Ebd., S. 77.

Eine zweite Variante wäre die simultane Darstellung von sukzessiven Ereignissen der *fabula.* Hierzu werden beispielsweise vergangene Ereignisse durch die Einbindung anderer Kommunikationsmedien, wie Fernseher oder Radio, mit einbezogen.
Der dritte Typus zeigt gleichzeitige Ereignisse an verschiedenen Orten in aufeinandertreffender Abfolge, wie beispielsweise beim „crosscutting“[315].
Die vierte Variante wird am häufigsten zur Zeitstrukturierung genutzt. Hierbei werden sukzessive Ereignisse der *fabula* nacheinander dargestellt, was in der klassischen Erzählung am meisten Verwendung findet. Jedoch variieren hier auch die Möglichkeiten der linearen Abfolge, entweder mit zeitlichen Vorgriffen oder mit zeitlichen Rückblenden.[316]

4.2.2 Die Häufigkeit und die Wiederholung

Der Kategorie der Häufigkeit („temporal frequency“ [317]) oder auch der Wiederholung von Ereignissen, kommt gerade bei Kubrick eine wichtige Rolle zu. In dieser Variante der Zeitstrukturierung besteht entweder die Möglichkeit der Auslassung einer Information, oder eben besonders in Kubricks Fall, die Wiederholung von Elementen. Dadurch wird bestimmt, welche Wichtigkeit einzelnen Elementen der Handlung beigemessen werden soll. Der Rezipient wird dadurch in seinen Deutungsansätzen unterstützt. Zudem wird die Spannung durch Auslassungen erhöht. David Bordwell meint allerdings, dass die mehrmalige Wiederholung von ähnlichen Ereignissen ein seltener Fall ist, was jedoch vor allem bei Kubrick ein wesentliches Merkmal seiner Ästhetik darstellt. Kay Kirchmann bemerkte im Speziellen in Kubricks Stilistik das Merkmal der „Wiederkehr des Immergleichen“[318]

4.2.3 Die Dauer

In der Filmnarration gibt es drei verschiedene zeitliche Unterschiede der Dauer. David Bordwell unterscheidet hier die Dauer der Geschichte („fabula duration“), d.h. die erzählte Zeit der Narration, die Dauer des Plot („syuzhet duration“) und die Dauer des

[315] Ebd., S. 77.
[316] Vgl. ebd., S. 77; Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 40-41.
[317] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S. 79.
[318] Kirchmann, *Stanley Kubrick,*; Fischer, *Raum und Zeit,* S. 41.

Films selbst oder seiner Einheiten, wie etwa eine Einstellung, Szene oder Sequenz („screen duration“). [319]

Diese Kategorien strukturieren die zeitliche Erfahrung des Films. Jedoch gibt es weitere Möglichkeiten neben der äquivalenten Wiedergabe von Ereignissen, die Dauer der *fabula*, die Dauer des *syzhet* und die Dauer des tatsächlichen Films zueinander in Beziehung zu setzen:

Das ist zum einen die „reduction“[320]. Die zeitliche Reduktion kann durch eine zeitliche Raffung oder „compression“, bzw. durch die eine Auslassung, „ellipses“, vollzogen werden.[321] Neben der Reduktion spielt die zeitliche Ausdehnung, „expansion“, eine wichtige Rolle in der filmischen Zeitstrukturierung. Dabei wird die Dauer der Geschichte durch ein „insertion“ oder durch eine Dehnung, „dilation“ verlängert.[322] Gängige Verfahren der Zeitmanipulation sind in diesen Fällen das Zeitraffer- und das Zeitlupenverfahren, die auch bei Kubrick gezielt eingesetzt werden. [323]

Die hier behandelten Konstruktionsmechanismen von Raum und Zeit im Film sollen nun in weiterer Folge dazu dienen, Kubricks filmgestalterische Ästhetik analysieren und interpretieren zu können. Wie bereits erwähnt, wende ich mich in der Analyse ausschließlich den drei populärsten Filmen aus Kubricks Hauptwerk zu. Im Rahmen einer Diplomarbeit ist eine Beschränkung von Kubricks Thematik notwendig. Die hierfür ausgewählten Filme eignen sich für eine Analyse der raum-zeitlichen Kategorien dahingehend, da sie in besonderem Maße einen raumzeitlichen Erfahrungsraum für den Zuschauer ausbilden. Ab 2001: A SPACE ODYSSEY wertet Kubrick die Dimensionen von Raum und Zeit sichtlich auf. Sie emanzipieren sich zunehmend gegenüber einer konventionellen Narrationsweise, was in der anschließenden Analyse untersucht werden soll. Hierfür wähle ich die Filme 2001: A SPACE ODYSSEY, A CLOCKWORK ORANGE und THE SHINING.

[319] Bordwell, *Narration in the Fiction Film,* S 80-81.
[320] Ebd., S. 81.
[321] Ebd., S. 83.
[322] Ebd., S. 84.
[323] Vgl. ebd., S. 81-88; Vgl. auch: Fischer, *Raum und Zeit,* S. 39-42.

5. ZUR ÄSTHETIK FILMISCHER RAUM- UND ZEITKONSTRUKTION IN DEN DREI REFERENZFILMEN

5.1 2001: A SPACE ODYSSEY (1968)

5.1.1 SYNOPSIS

Die Handlung von 2001: A SPACE ODYSSEY[324] ist in drei Teile gegliedert, die jeweils mit einem Titel strukturiert werden.
Der erste Teil „THE DAWN OF MEN“ ist wiederum zweigeteilt:
Er beinhaltet den Ursprung der Menschheit und die Anreise, sowie die Weiterreise Dr. Heywood Floyds zum Mond und umfasst einen Zeitraum von mehreren Millionen Jahren.
Der zweite Teil „JUPITER MISSION“ stellt die Protagonisten Dr. David Bowman, Dr. Frank Poole und HAL 9000 vor. Sie befinden sich im Raumschiff „Discovery“ zusammen mit einer Drei -Mann-Crew, die sich im Kälteschlaf befinden. HAL 9000 stellt sich im Laufe der Mission als fehlerhaft heraus und tötet sowohl Poole als auch die schlafende Crew. Bowman gelingt es jedoch, HAL zu deaktivieren und erfährt erst dadurch den eigentlichen Hintergrund der Mission: Die Untersuchung und Konfrontation extraterrestrischen Lebens.
Im dritten Teil der Odyssee „JUPITER AND BEYOND THE INFINITE“ kommt es zum Kontakt zwischen Bowman und extraterrestrischen Kräften. Er durchreist Raum und Zeit und findet sich in einem Barockzimmer wieder. Bowmans Lebenszeit verläuft wie in einem Zeitraffer – er stirbt und reinkarniert als Sternenkind. Mit dem Blick in die Kamera schließt der Film.[325]
2001: A SPACE ODYSSEY (1968) entstand in einer Zeit des Umbruchs. Die Welt veränderte sich – gesellschaftlich und auch technologisch. Krieg, politische Unruhen, Menschenrechtskämpfe und Proteste, sowie der technische Fortschritt und die Erforschung des Weltalls waren prägende Entwicklungen in dieser Zeit. Die vielfach geäußerte Kritik an 2001, Kubrick habe alle gesellschaftspolitischen Themen ignoriert, ist so nicht richtig. Denn noch ein Jahr vor der ersten bemannten Mondlandung der

[324] *2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, USA/GB, 1968; DVD-Video, *2001: A Space Odyssey:* Turner Entertainment Co. and Time Warner Home Video 1999. 149 Min.
[325] Vgl. Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 43-44.

Apollo 11 widmete sich der Film einer Thematik von aller höchster Brisanz und allgemeinem Interesse. Obwohl sich Kubrick einer wertenden Aussage über aktuelle Thematiken entzieht, wirft er mit 2001 bedeutende Fragen der Gesellschaft auf. Kubrick schaffte mit 2001 ein philosophisches, wie auch ein von visueller Schönheit strotzendes Filmwerk, das grundsätzliche Fragestellungen der Gesellschaft zu integrieren vermochte: Die Frage nach dem Verhältnis von Leben und Tod, der Stellung des Menschen und seiner Entwicklung, dem technischem Fortschritt und die Frage nach der Existenz extraterrestrischen Lebens.
Die Zusammenarbeit mit Arthur C. Clarke, auf dessen Kurzgeschichte „*The Sentinel*" (1948) der Film 2001 beruht, erwies sich als äußert fruchtbar und Kubrick gelang es, einen Film zu produzieren, der als ein elementares Werk in die Filmgeschichte einging. Mit 2001 beschritt Kubrick ein neues Terrain. Er selbst befand sich in dieser Zeit in der Hochphase seines künstlerischen Schaffens. Sein letzter Film DR. STRANGELOVE[326] war ein voller Erfolg und Kubrick bereits ein anerkannter Regisseur, obwohl die Meinungen darüber dennoch auseinandergingen. Die Dreharbeiten zu 2001 starteten am 29.12.1965 und am 6. April 1968 kam 2001: A SPACE ODYSSEY in New York zur Uraufführung.[327] Wie im folgenden Kay Kirchmann zusammenfassend beschreibt, bietet sich 2001 gerade in Hinblick auf die hier zu vollziehende Analyse der Raum- und Zeitkonstruktion im Speziellen an:

> „Wohl kein anderer Film Kubricks zeichnet sich in so hohem Maße wie *2001* dadurch aus, daß dem Raum (gerade auch dem Weltraum als eigentlich leerem Raum) eine solche Dominanz eingeräumt wird.
>
> Demgegenüber tritt die Dimension der Zeit in den Hintergrund. Sie wird nur noch erfahrbar als etwas, das in der Montage zweier Raum-Entitäten gleichsam ausgelassen wurde (Match-Cut von Knochen auf Raumschiff) oder in der Destruktion der ‚Newtonschen Uhrwerkhaftigkeit eines vorhersehbaren Universums' sofort in die Dimensionalität des Raumes überführt wird („Lichttunnel"-Sequenz).
>
> *2001*,versetzt den Zuschauer in eine Welt, in der die Linearität der Zeit (die Ordnung des Erinnerten) gegen die Mysterien eines mehrdimensionalen Raumes steht', Zeitliches sich aber letztlich im Räumlichen auflöst."[328]

Die Veränderung, die sich ab 2001 im Vergleich zum Frühwerk herausgebildet hat, ist vor allem die thematische Verlagerung auf eine rein ästhetische Erfahrung, derer sich die konventionelle Narration nun unterstellt. Die Raum- und Zeitkonstruktion rückt

[326] Die Filmtitel DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB und 2001: A SPACE ODYSSEY werden im Text mit DR. STRANGELOVE und 2001abgekürzt.
[327] Vgl. Thissen, *Stanley Kubrick,* S. 116-118.
[328] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 120.

immer mehr in den Vordergrund. Wie Thomas Allen Nelson festhält, beginnt ab 2001 für Kubrick eine neue Phase seines künstlerischen Schaffens:

> „What particularly distinguishes *2001* from these earlier films is its frontal aussault on the traditional conventions of Hollywood narrative filmmaking. The temporal range of *2001* spans infinity rather than days or years, yet the film omits explanatory background and transitional connectives. And spatially, it embodies a kind of ultimate cinematic universe, where all the assurances of 'normal' perspective are literally turned upside down, and 'settings' project either an eerie remoteness despite their authenticity or a disturbing lack of contextual and historical definition."[329]

Die Raum- und Zeitkonstruktion nimmt ab 2001 einen neuen Stellenwert ein. Sie emanzipiert sich gegenüber der Narration. Mit der Darstellung und Thematisierung einer Odyssee durch Raum und Zeit, die ebenfalls eine Auflösung gewohnter Wahrnehmungsverhältnisse impliziert, bewältig Kubrick eine der größten Herausforderungen räumlicher Darstellungsweise – den Raum des Weltalls. Das bedeutet nicht, dass 2001 keiner narrativen Logik folgt, sondern sie wird vielmehr durch ihre hauptsächlich nonverbale Vermittlung in neue Denkmuster überführt. Wie Mario Falsetto über die Narrativität in 2001 erläutert, so verfolgt Kubrick eine modernistische Erzähltechnik, „[which] offers a de-dramatized presentation, visual abstraction, unconventional characters and performance styles, an no narrative closure"[330].
Der Film artikuliert sich in erster Linie durch die inhärente Bewegung. Die Bewegung, die sich aus den Kategorien der Zeit und des Raums zusammensetzt, wird in 2001 bewusst als solche behandelt und exponiert. Echtzeitdarstellungen von Bewegungsabläufen, die durch die filmgestalterischen Mittel der Kamerabewegung, der langen Einstellungsdauer und der Tiefenschärfe äquivalent übersetzt werden, rufen einen ungebrochen realistischen Illusionismus hervor. Kubricks Bewegungsillusionismus erzeugt in dieser Weise einen räumlichen Dualismus, der sich stets zwischen Be- und Entgrenzung bewegt.[331] Diese Ambiguität, die auch die zeitliche Dimension betrifft, möchte ich in der folgenden Analyse herausarbeiten.
2001: A SPACE ODYSSEY ist demgemäß als eine nonverbale Erfahrungswelt zu sehen, die ihre Geschichte primär durch audiovisuelle Mittel erzählt. Insofern merkt Kubrick selbst an, dass die Absicht mit 2001: A SPACE ODYSSEY sei, eine Wahrnehmungsebene „vorreflexiven Erlebens"[332] für das Publikum zu schaffen:

---

[329] Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 110.
[330] Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 45.
[331] Vgl. ebd., S. 43-44.
[332] Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 51.

> „It's not a message that I ever intend to convey in words. 2001 is a nonverbal experience […]. I tried to create a visual experience, one that bypasses verbalized pigeonholing and directly penetrates the subconscious with an emotional and philosophical content. To convolute McLuhan, in 2001 the message is the medium. I intended the film to be an intensely subjective experience that reaches the viewer at an inner level of consciousness, just as music does; to ‚explain' a Beethoven symphony would to be to emasculate it by erecting an artificial barrier between conception and appreciation."[333]

Bei dem von Kubrick gezogenen Vergleich mit der auditiven Ebene ist an dieser Stelle zu ergänzen, dass Kubrick ebenso vornehmlich die visuelle Ebene mit einbezieht, da ein Film auf dieser Grundlage nie gesondert kommuniziert werden kann. In dieser Analyse werde ich allerdings nur sehr knapp auf die auditive Vermittlung im Film eingehen können, da die zusätzliche Untersuchung des Musikeinsatzes den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

5.1.2 Der Beginn der Reise in eine andere Dimension

2001: A Space Odyssey beginnt mit einer monochromen Schwärze, die sich über zweieinhalb Minuten ausdehnt. Zusammen mit der Tonspur, die sich langsam aus nicht definierbaren Klängen entfaltet, zeichnet sich bereits die erste Einstellung des Films durch eine besondere Ästhetik aus. Durch das filmische Bild der Schwärze wird der Zuschauer schon zu Beginn in einen räumlichen Dualismus eingeführt, welcher die Ästhetik der Filme Kubricks ausmacht. Der Zuschauer sieht sich mit einem ins Unendliche reichenden, undefinierbaren Raum konfrontiert, der sich allein durch die Musik konstruiert. Durch die variablen Klänge des *sonic space*, der in seinem Rhythmus und in seiner Lautstärke variiert, oszilliert man als Zuschauer zwischen Nähe und Distanz. Einerseits die ins Unendliche führende Weite, die Rayd Khouloki als „agoraphobische Raumkonstruktion" beschreibt und andererseits das Gefühl „in der Dunkelheit des Kinoraums eingeschlossen zu sein, wodurch sich ein Merkmal klaustrophobischer Raumkonstruktionen konstituiert"[334]. Hier bildet der Tonraum zusammen mit der Monochromie der Schwärze einen Handlungsraum aus, der selbstreferentiell auf seine Filmgestaltungsmittel verweist und somit eine irritierende Zuschauersituation auslöst.
In der zweiten Einstellung wird das Schwarz durch einen harten Schnitt von einem knalligen Blau abgelöst, auf diesem das MGM-Logo in abgewandelter, reduzierter

[333] Nordern, Eric, "Playboy Interview: Stanley Kubrick - a candid conversation with the pioneering creator of "2001: a space odyssey, "dr. strangelove" and "lolita".", *Playboy Magazine* 15/9, 1968, www.archive.org/details/USPlayboy196809, Zugriff: 17.11.2014, S. 85-195; hier: S. 85-86.
[334] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 126.

Form eingeblendet wird. David Bordwell übernimmt dafür den Begriff ‚planimetrisch'[335] von Heinrich Wölfflin, um die Flächigkeit eines Filmbildes zu beschreiben, das eine schwache Tiefenwirkung vorweist.
Diese beiden Einstellungen sind insofern von Relevanz, da sie als eigenständige Einheiten zum Spannungsaufbau beitragen. Die zweite Einstellung fungiert als „Zwischenraum" zwischen erster und dritter Einstellung. Dadurch wird erreicht, dass die unendliche Weite auch bewusst als solche wahrgenommen wird.[336]
Nach einer Ab- und Aufblende beginnt mit der dritten Einstellung erst der eigentliche Vorspann: Man sieht einen Planeten, der drei Viertel des Bildraums einnimmt und der sukzessive den oberen Bildraum freigibt. Es werden die Sonne und die Erde sichtbar, die sich auf der mittleren vertikalen Bildachse befinden. Der Mond schiebt sich langsam nach unten aus dem Bildraum in den *offscreen space*, sodass die Sonne einen Schatten auf die Erde wirft, bis durch eine als Rotation suggerierte Bewegung die Sonne direkt über der Erde steht und die Produktionsdaten und der Filmtitel eingeblendet werden. Diese Stellung im rechten Winkel zueinander auf einer Achse wird als Konjunktion bezeichnet. Es erklingt währenddessen Richard Strauss' „Also sprach Zarathustra" bis die Sonne ganz aufgegangen ist und der Bildraum wieder von kompletter Schwärze ausgefüllt ist. Der anfänglich „planimetrische Raum" geht nun zu einem „Raum als Flucht" über.[337] Der flächige Bildraum, der sich durch den Mond im Vordergrund vom Schwarz des Hintergrundes abgrenzt, gibt den Blick frei und erweitert den Raum durch die Mond-Titel-Erde-Sonne Konstellation in die Tiefe. Der Fluchtpunkt verläuft zur Sonne hin und entwirft einen Raum, der durch die Titelsequenz „2001: A SPACE ODYSSEY", den Handlungsort für den Rezipienten vorstellt – die unendliche Weite des Weltraums. Zudem wird eine Zeitangabe mit der Jahreszahl 2001 gegeben, die zur Entstehungszeit des Films in der Zukunft lag.[338]

[335] Bordwell, David, "Modelle der Rauminszenierung im zeitgenössischen europäischen Kino.", in:, Hg. , S. 17–42; hier: S. 20.
[336] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 124-128.
[337] Ebd., S. 131 und S. 132.
[338] Vgl. ebd., S. 131-133.

5.1.3 THE DAWN OF MEN

Wie bereits eingangs erwähnt, ist das erste Kapitel in 2001: A SPACE ODYSSEY in zwei konkrete Teile gegliedert, die hier zum besseren Verständnis, getrennt voneinander behandelt werden.

5.1.3.1 DER VORSTOß IN EINEN RAUMZEITLICHEN DUALISMUS

Der erste Teil wird mit der vierten Einstellung[339] des Films eingeführt. Sie beginnt mit dem Sonnenaufgang über einer kargen Savannenlandschaft an einem unbestimmten Handlungsort. Die Bildkomposition ist so angelegt, dass die Horizontlinie genau in der mittleren Bildachse verläuft. Der Zwischentitel „THE DAWN OF MAN“ wird eingeblendet und besitzt erläuternden Charakter. Die Ausgangsposition wird für den Zuschauer verdeutlicht, was durch die im Hintergrund aufgehende Sonne betont und wodurch an die dritte Einstellung narrativ angeknüpft wird.

> „Dass der Titel erst nach der Hälfte der gesamten Dauer der Einstellung erscheint, zeigt den Vorrang des Bildes gegenüber der Sprache bei der ästhetischen Konzeption des Films.“[340]

Allerdings konstituiert diese textuelle Einfügung in den Handlungsraum des Films, einen „Erzählerraum“[341]. Die Handlung wird kommentiert und somit für den Rezipienten erläutert. Es folgen zehn Standbildaufnahmen aus verschiedenen Perspektiven, die einen ersten Eindruck der kargen und unbelebten Landschaft vermitteln, welche auch die zeitliche Dimension betonen. In der dreizehnten Einstellung kommt es zu einer ersten Bewegung der Kamera. Aus der erhöhten Kameraperspektive heraus erhebt sich der Blick und nimmt die „Normalsicht“[342] ein. Trotz der verschiedenen und fragmentarischen Einzelansichten der Umgebung wird ein einheitlicher Raum suggeriert. Diese Abfolge kongruiert mit Noël Burchs Typus der Raumkonstruktion zwischen zwei Einstellungen als „spatial discontinuity“ [343] – die Verknüpfung von verschiedenen Raumdarstellungen einer Umgebung.
Durch sogenannte „Invarianten“[344] werden Analogien zwischen verschiedenen Einstellungen benannt, die dem Zuschauer als Orientierungshilfe dienen. Der

[339] 2001: A SPACE ODYSSEY, 4´29´´.
[340] Ebd., S. 137.
[341] Ebd., S. 136.
[342] Ebd., S. 139.
[343] Burch, *Theory of Film Practice,* S. 9.
[344] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 87.

Tagesanbruch, der durch die sukzessive Bewegung der Sonne im Raum und in der Zeit normalerweise dargestellt wird, wird in dieser Einstellung in invariante Raumsegmente aufgeteilt und elliptisch wiedergegeben. In dieser Sequenz wird besonders die Betonung des szenographischen Raums deutlich. Dies rückt, durch die bloße Darstellung von bühnenartigen Schauplätzen, den Raum als einziges narratives Element in der Handlung, als „leerer Raum“[345], in den Vordergrund.

> „Ein leerer Raum gewinnt seine Bedeutung vor allem aus der Abwesenheit eines möglichen Inhalts, während das Stilleben sich durch die Anwesenheit und Zusammenstellung von Gegenständen definiert, die sich in sich selbst hüllen oder zu ihrem eigenen Behältnis werden […].[346]

In den letzten beiden Einstellungen der Sequenz wird die Absenz lebendiger Elemente durch die Darstellung eines Tierschädels und darauffolgend eines Urmenschenskeletts nochmals unterstrichen, und verdeutlicht das Vergangene. Somit wir die Handlungszeit in der Vergangenheit angelegt. Die erste Handlungssequenz ist in drei Subsequenzen untergliedert. Sie beginnt mit der Vorstellung der Urmenschen und der Tapire. Die pflanzenfressenden Urmenschen leben zusammen mit den Tapiren in der kargen Savanne. Sie werden von Nahrungsmangel geplagt, was sich auch in Konflikten und Kämpfen untereinander äußert. Darüber hinaus sind sie der ständigen Gefahr des lauernden Leoparden ausgesetzt. Alle drei Subsequenzen sind deutlich voneinander getrennt und in sich geschlossen. Die zeitliche Ordnung folgt dem sukzessiven Prinzip der Abfolge von Ereignissen, die nicht in einem kausalen Zusammenhang zueinander stehen. Die Kameraperspektive ist statisch und zeigt aus einem distanzierten Blickwinkel das Alltagsleben der Savannenbewohner und wirkt bühnenhaft. Der Lebensraum der Urmenschen wird durch die Felsblöcke eingegrenzt und steht in Kontrast zu der Weite des offenen Raums der Savanne.[347] Hier tritt bereits der Dualismus zwischen offenem und geschlossenem Raum hervor, sowie auf der vertikalen Ebene zwischen oben und unten. Der Leopard durchquert bei seinem Angriff auf den Urmenschen diagonal von oben nach unten den Bildraum und sitzt am Ende mit seiner Beute – bedrohlich in Untersicht dargestellt – auf einer Felserhöhung. Der geschützte geschlossene Raum wird von außen, aus dem offenen Raum, bzw. links aus dem Off kommend, durchbrochen. Ebenso wird die vorherrschende Ruhe und Stabilität durch interne Kämpfe um die Wasserstelle gestört. Zudem bietet selbst der geschlossene

[345] Ebd., S. 139.
[346] Deleuze, *Das Zeit-Bild,* S. 30.
[347] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 142-144.

Schlafplatz in der Felsschlucht keinen Schutz, denn die Anwesenheit des Leoparden ist zwar nicht lokalisierbar, aber sein „Knurren“ durchdringt die nächtliche Ruhe aus dem Off. Die Handlungszeit, die zwischen den Subsequenzen vergeht wird durch die anfänglich dargestellte Morgendämmerung und die Nachtszene dargestellt und beschreibt damit einen Tagesverlauf.
In der zweiten Sequenz[348] wird der „leere Raum“ zunehmend dynamisiert. Der nächste Morgen bricht an und ein schwarzer Monolith, ein außergewöhnliches Objekt, tritt plötzlich in den Lebensraum der Primaten ein. Der Monolith ist im Einstellungsraum so positioniert, dass er als eine Art Verbindungsstück zwischen Erde und Himmel fungiert. Die Urmenschen inspizieren den Monolithen und berühren ihn. Es kommt zu einem plötzlichen Schnitt auf den Monolithen in der Froschperspektive. Die Sonne geht über dem Monolithen auf und bildet zusammen mit dem Mond eine Achse, sodass diese Anordnung an die Mond-Erde-Sonne-Konstellation der Anfangssequenz anknüpft.
Die dritte Sequenz[349] wird durch harte Schnitte zergliedert. Subsequenzen folgen direkt aufeinander und bilden ihre eigne Dynamik, die sich an den freien Bewegungen der Urmenschen im Raum orientieren. Der evolutionäre Sprung, d.h. die Erkenntnis des Urmenschen über die Funktionalität eines Objekts, markiert den Übergang vom unbewussten Naturzustand zum bewussten Denken als einen Lernprozess.
Der „Moonwatcher“, der sich in dieser Szene zentriert und solitär im Einstellungsraum befindet, betrachtet das ihm zugrunde liegende Skelett (Abb. 1) und befindet sich in einem Denkprozess. Im erleuchtenden Moment seiner Erkenntnis, der retardierend dargestellt wird, zeigt sich der Monolith als *insert shot* aus der Froschperspektive. Zusätzlich stehen Sonne, Mond, Monolith und Erde auf einer vertikalen Achse, als Zeichen seiner Erkenntnis (Abb.2). [350]
Mit der Einblendung dieser Konstellation beginnt das Stück „Also sprach Zarathustra“ von Richard Strauss. Moonwatchers Wissen um die Verwendung des Knochens als Waffe hat sich erschlossen. Auf der Tonebene wird die folgende Handlung unterstützt: In Großaufnahme aus der Froschperspektive ergreift der „Moonwatcher“ den Knochen und zertrümmert den vor ihm liegenden Schädel.
Durch die Untersicht, die sich im Handlungsverlauf verstärkt und durch die sich verkleinernden Einstellungsgrößen wird die Evolution visualisiert. Der Primat vollzieht

[348] 2001: A SPACE ODYSSEY, 11´38´´.
[349] 2001: A SPACE ODYSSEY, 14´24´´.
[350] Vgl. Abb. 1-2.

seine Entwicklung Richtung Menschsein und richtet sich auf. Die einst vorherrschende lange Einstellungsdauer weicht einer raschen Einstellungsfolge, die sich analog zum evolutionären Prozess hin beschleunigt und weist bereits auf eine zunehmende Technologisierung hin. Durch die analog aus der Froschperspektive gezeigten Bilder von Primat und Monolith, wird eine kontemplative Verbindung geschaffen, die bereits auf eine extraterrestrische Erfahrung hinweist.[351]

Abb. 1: Evolutionsprozess.

Abb. 2: Monolith-Motiv als Zeichen der Erkenntnis.

Mit dieser neu erlernten Erkenntnis wird sich der Primat seiner Macht bewusst. Er hat gelernt, sein Wissen anzuwenden. Die Primaten entwickeln sich zu Fleischfressern, was durch die Einblendungen von zu Boden stürzenden Tapiren signalisiert wird.
In der letzten Szene dieser Sequenz[352] findet die „raum-zeitlich entfernteste Transition, [und] gleichzeitig der berühmteste Match-Cut der Filmgeschichte“[353], statt.

> „Stanley Kubricks Match-Cut in 2001: A Space Odyssey, zwischen einem prähistorischen Knochen, der durch die Luft wirbelt, und einer Raumstation aus dem zwanzigsten Jahrhundert, die sich im Raum dreht, ist wahrscheinlich der anspruchsvollste Match Cut der Geschichte, da er versucht, die Frühgeschichte anthropologisch mit der Zukunft zu verbinden, und weil er gleichzeitig im Schnitt selbst eine besondere Bedeutung dadurch schafft, dass er die Funktion von Knochen wie auch Raumstation als Werkzeug betont: Erweiterung der menschlichen Fähigkeit.“[354]

Der „Moonwatcher“ schleudert den Knochen nach oben, der sich einmal um die eigene Achse dreht und wird in der anschließenden Einstellung, während einer Abwärtsbewegung durch die Form des Raumschiffes abgelöst. Das Objekt verwandelt sich vom Knochen zum Raumschiff, wobei die Form und die Bewegung erhalten bleiben. Innerhalb dieser Kontinuität verändert sich der atmosphärisch blaue Hintergrund zur unendlichen Schwärze des Weltalls.[355]

---

[351] Vgl. Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 54-55.
[352] 2001: A SPACE ODYSSEY, 17´56´´-19´41´´.
[353] Beller, "Filmräume als Freiräume", S. 42.
[354] Monaco James, *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der [Neuen] Medien ; mit einer Einführung in Multimedia,* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Dt. Erstausg., überarb. und erw. Neuausg, 2000, S. 125.
[355] Vgl. Beller, "Filmräume als Freiräume", S. 43.

Der in drei Schnitten vollzogene *match-cut* verläuft in einem, in Zeitlupe dargestellten, Handlungsverlauf. Ausgehend von „Moonwatchers“ ausgestrecktem Arm, der im Detail gezeigt wird, leitet Kubrick auf den in den Himmel geschleuderten Knochen über. Der Knochen verschwindet im Off-Raum und dringt während einer Abwärtsbewegung wieder in den Bildraum ein. Ein weiterer Schnitt verbindet den Knochen mit dem Raumschiff und die berühmteste Transition in der Filmgeschichte ist vollzogen (Abb. 3-4). Diese Art der Montage lässt sich mit der Montagestrategie Pudovkins, der „konstruktiven Montage“[356], beschreiben. Kubrick wagt damit einen Sprung in der Handlung und verkürzt somit die Zeit. Durch die elliptische Auslassung von mehreren Millionen Jahren, erweitert und entgrenzt Kubrick den Raum.[357] In dieser Schnitttechnik offenbart sich bereits Kubricks filmgestalterisches Prinzip des Dualismus: Es stehen sich in diesem Einstellungsübergang eine gegensätzliche Bewegungsrichtung – vom oben nach unten des rotierenden Knochens zur statischen Bewegung von rechts nach links. Zudem wird der Wechsel des Handlungsorts durch ihren Farbkontrast vom Blau der Erde zur schwarzen Weite des Weltraums hervorgehoben. Weitere paradigmatische Kontraste, sind die Übergang von „Handkamera zur anmutig bewegten Stativkamera“ und „vom organisch geformten Knochen zu den geometrischen Formen des Raumschiffs“.[358]

Abb. 3: *match cut.*

Abb. 4: Raum-Zeit-Sprung durch Analogie der Form.

5.1.3.2 Die Auflösung konventioneller Raum- und Zeitverhältnisse

Der Übergang von der letzten Sequenz zur zweiten Hauptsequenz verläuft fließend. Der berühmte Knochen-Raumschiff-*match-cut* markiert zwar einen weitgreifenden raum-

[356] Esser, Michael, "It's so lonely…: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968)", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 133–152; hier: S. 138.
[357] Vgl ebd. S. 138.
[358] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 20.

zeitlichen Sprung von einigen Millionen Jahren, ist jedoch für den Zuschauer nachvollziehbar.

> „Der match cut erzeugt […] durch die ähnliche Form und dieselbe Bewegungsrichtung eine Analogie zwischen dem Knochen als Waffe und dem Raumschiff als Werkzeug.“[359]

Die Darstellung der Unendlichkeit des Weltalls, in dem das Raumschiff „Orion“ dahinschwebt, zeigt einen ins Unendliche gehenden, offenen Raum, der durch die geschlossenen Räume des Raumschiffs und der Raumstation kontrastiert wird. Damit wird die Kluft zwischen offenem und geschlossenem Raum immer größer. Die Dimension der Zeit beginnt ab dem zweiten Teil des ersten Abschnitts, ebenso wie der Raum, in eine neue Sphäre, von einer „terrestrischen Zeiterfahrung“[360] losgelöst, überzugehen. Der immense Zeitsprung von einer prähistorischen Zeit in die Zukunft wird zwar im Filmtitel mit der Jahreszahl 2001 verortet, jedoch bleibt der Zuschauer im Ungewissen darüber, ob es sich in dieser Hauptsequenz um dieses Jahr handelt.[361]
Der filmische Raum wird nun in der zweiten Hälfte der ersten Episode[362] weitgehend von der Geozentrik und deren Gesetzen gelöst. Als das Raumschiff „Orion“ die „Space Station 5“ erreicht, ist eine eindeutige Orientierung im Raum nicht mehr gegeben.
Im Inneren der „Orion“ herrscht Schwerelosigkeit, was gleich zu Beginn mit dem durch den Raum fliegenden Füller, sowie durch Warnhinweise auf den Bildschirmen veranschaulicht wird. Die Gesetze der Schwerkraft sind im All außer Kraft gesetzt, was für die Bewegung der Figuren im Raum einige Schwierigkeiten mit sich bringt. Diese sind erschwert und nur mittels Spezialausstattung möglich. Die Raumanzüge, wie die speziellen „Grip-Schoes“, die eine Bodenhaftung ermöglichen, stellen die Alltagshandlungen der Crew in der gesonderten Situation der Gravitationsfreiheit erklärend dar. Bemerkenswert ist natürlich das detailgetreue und futuristische „Production Design“ des Sets. Vor allem in Bezug auf die Entstehungszeit des Films, stellte 2001: A Space Odyssey einen enormen Schauwert des Unbekannten dar. Denn erst ein Jahr darauf, 1969, gelang es der USA, den ersten Menschen auf den Mond zu schicken. Kubrick arbeitete während seiner Produktionsphase von 2001 mit einigen Spezialisten der NASA zusammen. Er war akribisch darauf bedacht, eine höchst genaue Authentizität im Set-Design, in der Ausstattung, den Kostümen und den Requisiten zu erreichen. Deshalb beriet sich Kubrick mit vielen Wissenschaftlern und führte seine

[359] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 150.
[360] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 245.
[361] Ebd., S. 245.
[362] 2001: A SPACE ODYSSEY, 19´41´´-50´44´´.

Kulissenbauten sogar komplett aus. Sie waren durchgehend begehbar und bis ins kleinste Detail, ohne die sonst üblichen Auslassungen, ausgestaltet. Kubrick lässt die Kulissen deshalb vollständig bauen, damit er – eine für seine Arbeitsweise typische Vorgangsweise – das Set mit einem *viewfinder* begutachten kann, um sich so die Kamerapositionierung und -führung überlegen zu können. Dieser akribische Perfektionismus zeichnet sich in der faszinierenden Visualität der Bilder ab.[363]
Eine besondere Stellung nimmt ebenso die Tonebene in dieser Sequenz ein. In der Anreisesequenz auf die „Space Station 5" findet noch immer kein Dialog statt, sondern es ist ausschließlich der „Donauwalzer" von Johann Strauss zu hören, der diese Sequenz rhythmisiert und strukturiert. Das „vielzitierte Weltraumballett"[364] vermittelt auditiv die Performance des Raumschiffes. Das geometrische Leitmotiv der Kreisform tritt nun besonders in den Vordergrund. Die kreisrunde „Space Station 5", die sich rotierend durch das All bewegt, wird durch die zyklische Bewegung, die mit dem Walzertanz assoziiert ist, untermalt. [365]
Auf der „Space Station 5" angekommen, sind die Schwerkraftverhältnisse wieder hergestellt und es gelten die konventionellen Raumordnungen. Die klaustrophobisch wirkenden Innenräume der Station und der Raumfähren gehorchen dem ästhetischen Raumprinzip des Kubrickschen Korridors. [366]
Der Sterilität und dem klaustrophobischen Gefühl des geometrischen Innenraums steht das bunte Interieur der „flachen, organisch geformten roten Sessel und das helle Licht […] [als] warme Atmosphäre"[367] gegenüber.
Allgemein lässt sich feststellen, dass die Zeitordnung auf der „Space Station 5" im Unklaren bleibt. Außer in Momenten des Dialogs, die im ganzen Film nur sehr selten vorkommen, wird die Dauer der erzählten Zeit sichtbar. Darüber hinaus wird das Zeitgefühl dadurch irritiert, dass im Weltraum eine andere Zeitsphäre vorherrscht, wie beispielsweise während des Telefonats mit dem „Picturephone" auf der „Space Station 5". Man sieht die Erde im Hintergrund durch das Fenster des Raumschiffs, die sich einmal um die eigene Achse dreht. Es ist somit ein Erdentag verstrichen – das Telefonat dauert aber nicht einmal eine Minute. Die Differenz der unterschiedlichen Zeitaspekte zwischen Erde und Weltall wird dabei explizit hervorgehoben. „Insgesamt werden

[363] Vgl. Thissen, *Stanley Kubrick,* S. 116-119.
[364] Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 52.
[365] Ebd., S. 52.
[366] Vgl. ebd., S. 52.
[367] Ebd., S. 52.

anthropozentrische Zeitvorstellungen relativiert und als Bestandteil einer Sphäre gekennzeichnet, in der unterschiedliche Zeitkonzepte koexistieren.“[368] Die tatsächliche Dauer der Weiterreise Dr. Floyds mit der „Aries“ zur Mondstation „Clavius“, bleibt demgemäß auch im Ungewissen. Die Strukturierung der Zeit findet nur durch den Wach –und Schlafrhythmus statt, der bei der Besatzung gegenläufig ist.
Die Raumkonstruktionen in der „Aries“ differenzieren sich nun von der gewöhnlichen Raumwahrnehmung. Hier wird die „Relativierung der terrestrischen Raumerfahrung“[369] zum Äußersten getrieben. Eine Stewardess, die sich mit dem Essen auf dem Weg zum Cockpit befindet, muss zuerst eine zentrifugale Schleuse durchqueren, indem sie am Kreisbogen nach oben geht (Abb. 5). Währenddessen sie die Schleuse langsam beschreitet, dreht sich die Kamera um die eigene Achse, sodass wieder die natürliche Raumordnung hergestellt ist (Abb.6). Der szenographische Raum demonstriert hier auf beeindruckende Weise die Abweichungen der Reglements vertrauter Raumordnungen im Weltall. Durch lange Einstellungen auf die erschwerten Alltagshandlungen im Raumschiff wird die divergente Zeitstruktur zusätzlich bewusst in Szene gesetzt.

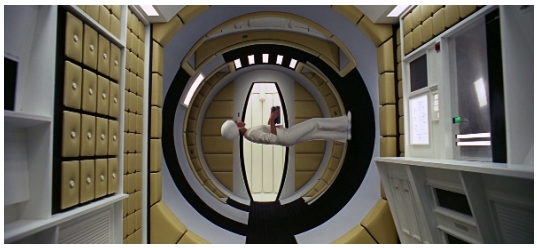
Abb. 5: Auflösung gewohnter Raumverhältnisse.

Abb. 6: Rotierende Kamerabewegung.

Im Außenraum des Weltalls herrscht im Gegensatz zur strengen Geometrie des Innenraums eine dynamisierte „asymmetrische[n] Einstellungskomposition“[370] vor, die sich dem statisch geometrischen Innenraum entgegensetzt. Besonders der Landeanflug der „Aries“ auf die Mondstation „Clavius“ zeigt die Komplexität der Station auf sensationelle Art und Weise. Auditiv auf das Ende des Donauwalzers abgestimmt, dringt die „Aries“ vertikal auf der mittleren Bildachse mit Hilfe einer Hebebühne in die Mondstation „Clavius“ ein. Es zeigen sich der Aufbau und die Anordnung der verschiedenen Räume. In der Hauptzentrale der Raumstation wird die Landung simultan auf dem Bildschirm beobachtet.
Auf der Mondstation „Clavius“ angekommen, verzögert sich die Destruktion der gewohnten Raumverhältnisse. Die Schwerkraftgesetze sind wieder in Kraft gesetzt und

[368] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 246.
[369] Ebd., S. 265.
[370] Ebd., S. 266.

es gelten die konventionellen Reglements der Raumorientierung. Dieser Moment wird erneut durch Kubricks geometrischen Bildaufbau verstärkt, dem sich der Mensch unterordnet. Der Vortragsraum in der Mondstation „Clavius“ unterliegt einer achsensymmetrischen Ordnung (Abb. 7), der sich die Figuren unterstellen und die sich nach diesen Vorgaben ebenfalls symmetrisch im Raum artikulieren. Verstärkt wird die symmetrische Bewegung der Figuren durch Begleitschwenks der Kamera.[371]

Abb. 7: Der symmetrisch arrangierte Vortragsraum auf „Clavius“.

In dieser Szene zeigt sich besonders das Verhältnis der Sprache zur filmgestalterischen Sprache der Raumkonstruktion. Der Vortragsraum, der durch die einnehmende Form des Tisches begrenzt wird, ist von rechteckigen Wandelementen beleuchtet. In der zentralperspektivischen Bildkomposition bildet das Rednerpult den Fluchtpunkt, der hier in Analogie zum Monolithen gesetzt werden kann. Der Raum wird zuerst einführend in der Totalen gezeigt. Vor der Ansprache Dr. Floyds, spricht Dr. Halversen einleitende Worte und kündigt Dr. Floyd an. Er bewegt sich nun rechts um den Tisch herum vom Pult weg, währenddessen sich Floyd links zum Podium hin bewegt. Sie folgen einem punktsymmetrischen Bewegungsablauf, der ihre Austauschbarkeit demonstriert. In einer weiteren totalen Einstellung hält nun Floyd seine Ansprache über die Mission und die Notwendigkeit der Geheimhaltung (Abb. 7).Sein Wissensvorsprung über die Mission wird durch die wechselnde Kameraperspektive von Auf- und Untersicht verdeutlicht. [372] Auf diese Sequenz wird in der „Discovery“ nach HALs Abschaltung wieder Bezug genommen.

Die nächste Sequenz[373], die Überfahrt mit dem Mondbus zur Ausgrabungsstätte des Monolithen, wird durch Györgi Ligetis „Lux Aeterna“ [374] begleitet und untermalt die zeitlose Atmosphäre der Mondlandschaft. Die sphärischen Klänge mit denen sich der Bus durch die Mondlandschaft bewegt, gipfeln im akustischen Reizsignal des

[371] Ebd., S. 264.
[372] Vgl. Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 113-114.
[373] 2001: A SPACE ODYSSEY, 45´56´´- 50´44´´.
[374] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 148.

Monolithen. Die Crew präsentiert Dr. Floyd den Monolithen, der fachsprachlich als „T.M.A. -1 (Tycho Magnetic Anomaly –One)“[375] genannt wird. Heywood Floyd begutachtet und berührt den Monolithen in der Ausgrabungsstätte. Dieser Handlungsakt kann hier analog zur Urzeitsequenz betrachtet werden. Die Ausgrabungsstätte wird von grellem Scheinwerferlicht beleuchtet, das den Monolith wie auf einem Bühnenraum von seiner Umgebung exponiert. Beim Versuch, ein Gruppenfoto vor dem Monolithen aufzunehmen, ertönt, ausgehend vom Monolithen, ein ohrenbetäubendes Signal. Damit wiederholt sich erneut die Monolith-Erde-Sonne Konstellation.[376]
Das Leitmotiv dieser Konstellation,

> „fungiert […] gleich dreifach als Wegweiser: Der Monolith zeigt auf den Ort seiner ersten Erscheinung in der Vergangenheit und auf das Ziel der Odyssee, die Erde. Währenddessen sendet er ein starkes Signal zum Jupiter, das den Umweg vorgibt, der vorher zu absolvieren ist.“[377]

Mit dem Übergang zum zweiten Teil, durch einen harten Schnitt, wird mit der Kontinuität gebrochen. Obwohl der Zwischentitel „MISSION JUPITER: 18 MONTHS LATER“ den zeitlichen Sprung erklärt, wird ein unbekannter Handlungsort mit unbekannten Figuren eingeführt, zu dem kein Bezug besteht.[378]

5.1.4 MISSION JUPITER: 18 MONTHS LATER

Das zweite Kapitel der Odyssee[379] zeigt die „Discovery“ in kontinuierlicher Bewegungsrichtung auf dem Weg zum Jupiter. Sie durchdringt sichtbar den Raum und damit auch die Zeit und kontrastiert damit den im Innenraum der „Discovery“ vorherrschenden zeitlichen Stillstand. Trotz des Bewegungsflusses der „Discovery“ und des Perspektivenwechsels der Kamera wirkt ihr Fortschreiten durch die überlangen Einstellungen statisch. Diese statischen Bewegungsmuster verlagern sich nun ins Innere des Raumschiffs. Frank Poole trainiert seine körperliche Fitness, indem er seine Runden in der Zentrifuge des Raumschiffs dreht. Er joggt seitlich, in einer um 90°- gedrehten Kameraperspektive, und widersetzt sich damit der Schwerkraft.[380]

---

[375] Esser, Michael, "It's so lonely…: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968)", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 133–152; hier: S. 141.
[376] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 266-267.
[377] Ebd., S. 267.
[378] Vgl. ebd., S. 245-248 und S. 263- 268.
[379] 2001: A SPACE ODYSSEY, 54´31´´- 115´25´´.
[380] Vgl. ebd., S. 249-250.

Der kreisförmige Innenraum dreht sich um seine Mittelachse und die Kamera ist so positioniert, dass sie seitlich die Bewegungen mit einem Schwenk einfängt. In der nächsten Einstellung ändert sich die Perspektive wieder und Pooles Joggen wird durch eine simulierte Kamerafahrt begleitet.[381] Die konstante Bewegung wird nicht mehr als solche wahrgenommen, da durch die Kreisbewegung der Eindruck entsteht, als ob Poole auf der Stelle laufen würde. Wie in einem „hermetischen Käfig […], vergleichbar einem Hamsterrad“[382], dreht er seine Runden. Dieser Bewegungsablauf hat zur Folge, dass das Augenmerk auf die Raumkonstruktion gelenkt wird, die nicht den Gesetzen der Schwerkraft unterliegt, sondern es sich hier um „nichteuklidische Räume“[383] handelt.

> „Die räumlichen Verwerfungen in der Discovery treten parallel zur Auflösung der geozentrisch-anthropozentrischen Raumauffassung auf, die mit der zunehmenden Entfernung von der Erde einhergeht - der rational konstruierte und vermeintlich stabile Raum der Discovery […] geht in der unbekannten ‚Ordnung‘ des offenen Raums auf.“[384]

Im Innenraum der „Discovery“ wird die geometrische Form des Kreises am stärksten verdeutlicht (Abb. 8 -11). Vor allem das kreisrunde Auge des Computers HAL 9000, ist als bedeutungsträchtiges Sinnbild zu verstehen. Am Beginn der nächsten Sequenz entsteigt David Bowman unter HALs Beobachtung horizontal der Mittelachse der Zentrifuge (Abb. 11). HALs subjektiver Blickwinkel wird durch die Einblendung des roten Auges verdeutlicht, in dessen Reflexion Bowmans Bewegung zu sehen ist.
HAL ist allgegenwärtiger Beobachter und Kontrollinstanz zugleich. Er ist das Gehirn der gesamten Maschinerie, bzw. die Schaltzentrale der „Discovery“. Durch die repetitiven *insert shots* von HALs roter Linse innerhalb des Montageraums wird HALs Allmacht hervorgehoben und in das Kausalitätsgefüge des filmischen Raums eingebunden.[385] Demgemäß stellt Ralf Michael Fischer über die Allmächtigkeit HALs, als ein erhabenes Automaton, fest:

> „Genau genommen ist der szenographische Raum des Raumschiffs identisch mit HAL. Seinem Blick bleibt nichts verborgen […] und seine Stimme aus dem Nichts bleibt von akustischen Eigenschaften der verschiedenen Räume unbeeinträchtigt.“[386]

Die *point-of-view shots* aus HALs Perspektive zeigen Bowman und Pooles Handlungen in voyeuristischer Manier, grenzen jedoch gleichzeitig den Zuschauer vom Geschehen ab.

---

[381] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 61.
[382] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 273.
[383] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 151.
[384] Fischer, *Raum und Zeit,* S 273.
[385] Vgl. Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 118.
[386] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 275.

Abb. 8: Alltagshandlungen in der Zentrifuge.

Abb. 9: Perspektivwechsel von Horizontale auf Vertikale.

Abb. 10: Poole aus extremer Untersicht.

Abb. 11: HALs Omnipräsenz.

Das Publikum oszilliert in diesen Handlungssituationen immer wieder zwischen Nähe und Distanz. Die Distanz wird durch die verzerrte Darstellung, die durch das kreisrunde Auge HALs entsteht, hergestellt. Dieser verfremdende Effekt differenziert sich von der sonstigen Darstellung und generiert dadurch Abstand vom Geschehen.
Die Narration wird, wie bereits erwähnt, nicht von der sprachlichen Vermittlung der Protagonisten getragen, sondern durch die audiovisuellen Elemente.
Das erste Element in dieser Sequenz, das zur Klärung der Situation beiträgt, ist die BBC-Nachrichtensendung. Sie übernimmt die Rolle eines Erzählers und klärt den Zuschauer über die Situation auf. Die Nachrichtensendung, die mit siebenminütiger Verzögerung gezeigt wird, zeigt ein zusammengeschnittenes Interview mit Bowman und Poole und erklärt die Zusammenhänge der Mission, sowie die technische Ausstattung der „Discovery“. Dadurch ergibt sich, durch die Kombination von Vergangenem und Gegenwärtigem, eine neue Zeitstruktur. Dabei wird gleichzeitig auf die zeitmanipulative Funktion der Montage Bezug genommen. Eine Ordnung der Zeit ist an Bord der Discovery, im Vergleich zur vorangehenden Sequenz, nun nicht mehr definierbar. Die Tag-Nacht-Zyklen, die vorher durch die veränderte Beleuchtung erkennbar waren, werden nun nicht mehr differenziert. Die „Discovery“ ist immer beleuchtet, allerdings behalten Bowman und Poole den Schlaf-Wach-Rhythmus bei, indem sie sich, mit einzelnen Ausnahmen, abwechseln. Der Tag- und Nachtzyklus ist lediglich an der Kleidung erkennbar. Ein weiterer Aspekt des zeitlichen Stillstands äußert sich in der Darstellung der drei anderen Astronauten, die sich in einer tiefgekühlten Schlafkapsel im Ruhezustand befinden. Durch das komplexe Innenleben

der „Discovery“, die mit einer Vielzahl an Monitoren ausgestattet ist, können gleichzeitig stattfindende Ereignisse gezeigt werden. Die Monitore gewähren den Astronauten Einblick und somit Kontrolle über die Vorgänge auf der „Discovery“. Sie dienen auch als Verbindungsstück zur Außenwelt in der Abgeschiedenheit des Weltraums. Die verschiedenen Zeitebenen überlagern sich durch die Verbindung mit dem Kontrollzentrum auf der Erde, das bereits Vergangenes in der aktuellen Gegenwart der Astronauten zeigt und ebenso zukünftige Ereignisse, wie die Vorhersage der defekten AE 35- Einheit. Dadurch werden mehrere Zeitebenen integriert, die sich somit gegen eine zeitliche Linearität stellen. [387] Die darauffolgende Konfliktsituation mit HAL verändert die Rauminszenierung und die Zeitstruktur nachhaltig.
Nach der Feststellung, dass HAL sich bei der Diagnose der AE-Einheit geirrt hat, kommt es zur ersten Dialogszene zwischen Bowman und Poole in einem gemeinsamen *shot space*, die auch mit knapp zwei Minuten die längste Einstellungsdauer des Films ausmacht.[388]
Die Diskussion über die Abschaltung HALs wird Poole zum Verhängnis. HAL konnte das Gespräch visuell durch Lippenlesen nachverfolgen (Abb. 12), das im Detail (Nase und Mund) in einem planimetrischen Raum in Schuss-Gegenschuss-Verfahren dargestellt wird.

Abb. 12 : Poole und Bowman aus HALs Perspektive.

Danach wird die Narration durch die Titeleinstellung „INTERMISSION“[389] unterbrochen und es folgt wieder eine monochrom schwarze Einstellung, die eine knappe Minute andauert. Die Zeit verlangsamt sich zunehmend und ist nicht mehr bestimmbar. Auch der Tonraum wird reduziert und es sind nur noch Geräusche, insbesondere die

[387] Vgl. ebd., S. 250-251.
[388] 2001: A SPACE ODYSSEY, 82´46´´ - 87´08´´.
[389] 2001: A SPACE ODYSSEY, 87´08´´- 89´53´´. Titelsequenz und schwarze Einstellung.

rhythmisierende Atmung Pooles in der Gondel zu hören, was die Handlung zunehmend verlangsamt. [390]

Er verlässt die Gondel, um den Austausch der AE 35 durchzuführen und begibt sich ins Vakuum des Weltraums. Die Tiefe des Raums entsteht in dieser Einstellung durch die verschiedenen Größenverhältnisse zwischen der länglichen „Discovery“, der runden Gondel und Poole, der sich von rechts nach links zum Raumschiff hin bewegt, und deshalb immer kleiner wird (Abb.13).

„Die Geometrischen Formen Gerade und Kreis bzw. Quader und Kugel dominieren auch hier die Bildkomposition.“[391]

Abb. 13: Poole verloren im unendlichen Raum des Weltalls.

HALs Auge in Großaufnahme fungiert immer wieder als Zwischenschnitt zwischen den Einstellungen, um seine Omnipräsenz zu demonstrieren. Allerdings ist die Linse überwiegend in anderen Objekten eingebunden und relativiert dadurch HALs Absolutheitsanspruch als Charaktere. Im Gegensatz dazu stehen die Detailaufnahmen: Sie bilden nach Khouloki „Detailräume“[392] aus, da HALs Linse den Bildraum komplett einnimmt. Die Besonderheit liegt darin, dass der Rezipient in diesen Momenten HAL unmittelbar gegenübergestellt wird und sein Blick direkt in Kamera gerichtet ist. Seine Linse erzeugt durch die verschiedenen Farbabtönungen eine Tiefenperspektive, die in seinen Kern leitet.

Nach HALs Offensive gegen Poole und dem darauffolgenden Tod, schwebt dieser in die Unendlichkeit des Weltraums hinaus. Der Off-Raum wird hier explizit mit eingebunden, um jegliche Begrenzung aufzuheben. Es sind nur die Gondel und Poole

[390] Vgl. ebd., S. 251.
[391] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 160.
[392] Ebd., S. 156.

vor dem schwarzen Bildhintergrund zu sehen, die aus dem Off auftauchen und davon gleiten.

> „Der Raum entsteht in dieser Einstellung durch die Bewegung von Objekten und deren Größenverhältnis zueinander. Er erscheint als statische Größe mit unendlicher Ausdehnung.“[393]

Rayd Khouloki bezeichnet dieses Merkmal der ins Unendliche gehenden Leere auch als „agoraphobischen Raum“[394].

Während Bowmans Bergungsaktion lässt HAL die weitere Besatzung, die sich im Ruhezustand befindet, sterben. Durch eine starre Einstellungsfolge ihrer nachlassenden Aktivitätszeichen bis zur Nullkurve wird ihr Tod signalisiert. Auf den Stillstand der Zeit und der statischen Rauminszenierung folgt die Konfliktsituation zwischen Bowman und HAL, die eine neue Dynamik erzeugt. Als sich Bowman den Weg zur „Discovery“ freisprengt, wird die dazwischen geschnittene Detailaufnahme von HALs Linse mit Bowman überblendet und damit der Sieg des Menschen über die Maschine visuell hervorgehoben(Abb. 14-17).[395] Einen weiteren dynamisierenden Aspekt bildet die Handkamera. Bowmans Weg durch die Notschleuse wird mit der Handkamera begleitend gefilmt und die bis dato starre Ästhetik des Innenraums dynamisiert sich. Zudem erzeugt die ständige Blickwinkelverlagerung der Kamera eine erstmalige Übersicht über die Raumanordnung in der „Discovery“, die sonst verwehrt blieb. Der höchst komplexe strukturelle Aufbau des „Logic Memory Centers“ gleicht einem Gefängnis. Die Gefahr, die von diesem geschlossenen Raum ausgeht, muss nun wieder bekämpft werden, um Schutz zu finden, was an den ersten Teil in 2001, der Ursprungssequenz, anknüpft.

Durch die Abschaltung von HALs Rechenzentrumwird dieser zunächst auf seine Werkseinstellungen von 12. Januar 1992 zurückgesetzt. Sein *reset* als ein Neubeginn bzw. seine Wiedergeburt, ist nicht von langer Dauer. HAL verstummt nun endgültig und Dr. Floyds Nachricht löst sich automatisch aus. Dadurch tritt eine weitere raum-zeitliche Diskontinuität auf. Da sich die „Discovery“ laut Floyd nun im Bereich des Jupiters befindet, wird diese Nachricht automatisch ausgelöst. Allerdings bleibt eine genaue Orts-bzw. Zeitbestimmung unklar. Die vergangene Zeit zwischen der fehldiagnostizierten AE 35- Einheit und der Abschaltung HALs lässt sich nicht

---

[393] Ebd., S. 162.
[394] Ebd., S. 162.
[395] 2001: A SPACE ODYSSEY, 103´12´´.

bestimmen. So könnte hier die Dauer der Zeit entweder durch *compression* oder durch *expansion* reduziert sein.[396]

Abb. 14: Bowman in Notschleuse.

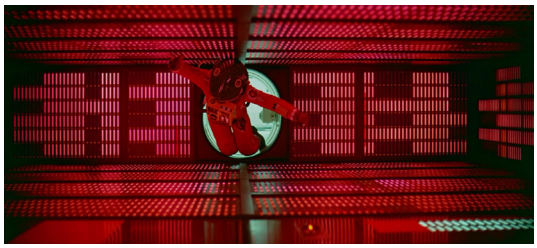

Abb. 15: „Memory Logic Center".

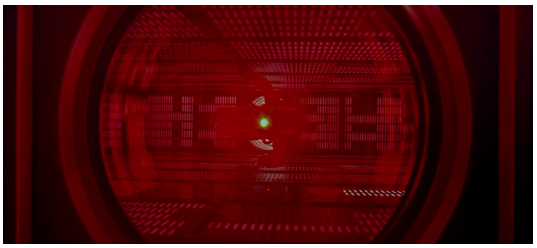

Abb. 16: HALs bedrohlicher Blick.

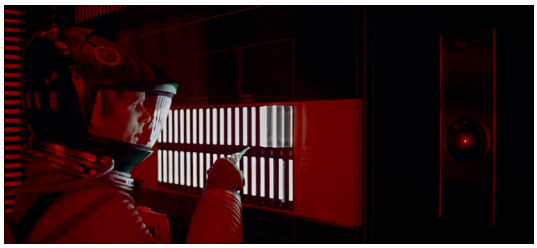

Abb. 17: Deaktivierung HALs.

Den Übergang zum letzten Kapitel des Films „JUPITER AND BEYOND THE INFINITE", gestaltet Kubrick wie in den vorangehenden Episoden.

Bowman wird isoliert in dem geschlossenen Raum von HALs „Gehirn" gezeigt. Er blickt auf den kleinen Monitor, auf welchem Dr. Heywood Floyds Nachricht automatisiert abgespielt wird. Bowman ist in Großaufnahme zu sehen. Die Aufnahme wird flackernd vom Visier Bowmans reflektiert und die wichtigste Information der Aufnahme wird somit nur auditiv vermittelt. Begleitet von den unheimlichen Klängen György Ligetis kommt es zu einem Schnitt, der nun den Blick in die unendliche Weite des Weltraums freigibt. Im Vordergrund des Weltalls wird die Titelsequenz „JUPITER AND BEYOND THE INFINITE" eingeblendet. Die Kamera schwenkt langsam nach unten und es zeigt sich eine neu arrangierte Konjunktion, die diesmal zwischen Jupiter, den Jupitermonden und dem Monolithen hergestellt wird (Abb. 18). Das Leitmotiv der Konjunktion leitet den Übergang in eine neue raumzeitliche Dimension ein.[397]

5.1.5 JUPITER AND BEYOND THE INFINITE

Mit den abschließenden Worten Dr. Floyds,

> „except for a single, very powerful radio emission aimed at Jupiter, the four-million-year-old black monolith has remained completely inert. Its origin and purpose, still a total mystery"[398],

[396] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 251-252
[397] Vgl. Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 108.
[398] 2001: A SPACE ODYSSEY, 116´49´´-117´04´´.

beginnt die Reise durch eine abstrakte Erfahrungswelt. Der erste Teil der Schlusssequenz[399] stellt eine völlige Entgrenzung in Raum und Zeit dar:
„Jetzt herrscht eine alternative Kontinuität, die nicht mehr das Ergebnis klassischer *découpage* ist, sondern aus dynamischen visuellen Rhythmen hervorgeht.“[400]
Der Anfang der Sequenz zeigt die Ankunft der Discovery im Bereich des Jupiters. Der schwarze Monolith schwebt durchs All und verweilt kurz in der Jupiter-Konstellation auf der mittleren Bildachse (Abb. 18). Der Monolith dreht sich horizontal um seine eigene Längsachse und gleitet in die Tiefe, bis er in der Schwärze des Alls verschwunden ist. Der Rezipient wird nun mit einem Vakuum konfrontiert, das jegliche Form des Lebendigen abstrahiert. Die Variation der sonstigen Monolith-Erde-Sonne-Konstellation wird nun am Scheitelpunkt der vertikalen Bildachse durch „Lichtteppiche“[401] gebrochen (Abb.20).
„Immer mehr solcher Lichtbahnen bilden schließlich einen vertikalen Lichtkorridor, das ‚Sternentor‘, wie es in der Drehbuchvorlage heißt.“[402]
Durch einen *reverse shot* auf eine Großaufnahme von Bowman wird klar, dass er sich tatsächlich in dieser Lichtschleuse befindet. Hier kann eine Allegorie zu den ersten beiden Hauptsequenzen gezogen werden. In diesen kulminiert das Zusammentreffen von Urmensch, Dr. Floyd und Monolith aus einer Froschperspektive mit dem Blick nach oben in einer Monolith-Sonne-Konstellation. Die photographische „slit-scan“[403] Technik, die für die Erzeugung der Lichtkorridore angewandt wird, ermöglicht diesen Geschwindigkeitsrausch mit „induzierter Bewegung“[404]. Der Zuschauer wird dabei sogartig in den Korridor hineingezogen, währenddessen die bunten Muster an ihm vorbei rauschen.

> „Als eine Art physisches Urerlebnis tritt es dem Zuschauer so entgegen, daß es für ihn zur unmittelbaren Wirklichkeit wird. […] Die Aufhebung von Raum und Zeit, die stattfindet bevor der Astronaut stirbt und wiedergeboren wird, läßt Kubrick nicht vorspielen, sondern den Zuschauer mit Hilfe des Geschwindigkeitserlebnisses auf sinnliche Weise und unausgesprochen erfahren.“[405]

[399] 2001: A SPACE ODYSSEY, 116´47´´- 148´31´´.
[400] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 280.
[401] Ebd., S. 280.
[402] Mikunda, Christian/Alexander Vesely, *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung,* Wien: WUV-Univ.-Verl. Neuaufl. 2002, S. 220.
[403] Ebd., S. 221.
[404] Ebd., S. 221.
[405] Ebd., S. 222-223.

Abb. 18: Leitmotiv des Übergangs.

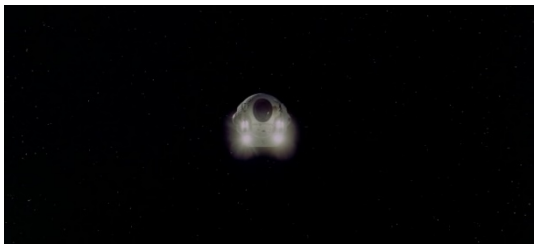

Abb. 19: Bowman tritt in den Lichtkorridor ein.

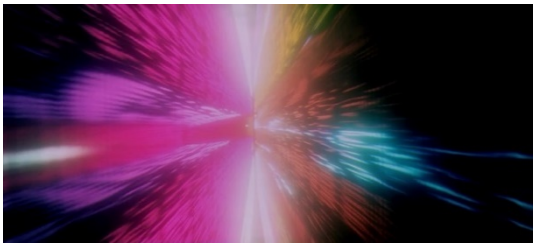

Abb. 20: Vertikaler Lichtkorridor.

Abb. 21: Bowman im raumzeitlichen Diskontinuum.

Die Großaufnahmen von Bowmans Gesicht, das durch die hohe Geschwindigkeit erschüttert wird, verleihen diesem abstrakten Handlungsabschnitt narrativen Charakter (Abb. 21). Die fortschreitende Bewegung des Lichtkorridors wird zudem von isolierten Einzelbildern von Bowmans Gesicht und seinem abalienierten Auge unterbrochen. „Durch eine Verbindung auf der Blickachse zwischen der Figur und dem Raum, den die Kamera durchmisst, entsteht der Eindruck von raum-zeitlicher Kontinuität.“[406] Die Verlagerung des vertikal ausgerichteten Lichtkorridors in die Horizontale, ermöglicht wieder eine räumliche Orientierung in einer Oben-Unten-Relation, sodass eine Überflugsituation über abstrahiertes Terrain suggeriert wird. Nach der letzten Einstellung, die das farblich abstrahierte Auge Bowmans in Detailaufnahme zeigt, endet die „Lichttunnel-Sequenz“[407].

Im darauffolgenden Abschnitt verlangsamt sich die Bewegung und es zeigen sich die ungewöhnlichsten Abstraktionen. Es folgen planetarische Nebel, die sich im Raum ausbreiten und eine organische Gestalt annehmen, was hier mit außerirdischen Lebensformen assoziiert werden kann. Die Klänge des *sonic space* verstärken diesen extraterrestrischen Erfahrungswert.[408]

Der Tonraum trägt hier immens zur Manipulation und Irritation der raumzeitlichen Wahrnehmung bei:

[406] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 171.
[407] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 127.
[408] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 279-283.

> „Ligetis Klangflächenkomposition *Atmosphères* generiert einen unauslotbaren Tonraum, der sich aus einer ‚Summe von zahllosen Einzelstrukturen' zu einem ‚beständige[n] Differenzieren und Fluktuieren des Gesamtklangs' synthetisiert. Der Effekt ist jene Dynamik zeitlicher Unbestimmtheit, die wir als Wesenszug des gesamten Films kennengelernt haben."[409]

Die abstrakten Formen und Muster befinden sich in konstanter Bewegung und folglich in einer Formenvariation. Auch in dieser Sequenz lässt sich nur sehr schwer differenzieren, welche Bewegung durch die Kamera induziert wurde und welche eine tatsächliche Objektbewegung darstellt. Mit einem harten Schnitt auf Bowmans farbig verfremdetes Auge, folgt ein von weniger abstrakten Formen beherrschtes Segment. Es lassen sich etwaige landschaftliche Oberflächen erkennen, die Khouloki als eine Konstruktion von „amorphe[n] und weite[n] Räume[n]"[410], bezeichnet. Über den liquid wirkenden Landschaftszügen treten diamantartige Formen auf (Abb. 22), die auf der horizontalen Bildachse über eine lavaartige Oberfläche in die Tiefe des unbestimmten Raums fliegen. Nach einer erneuten Einblendung des Auge Bowmans wechselt die perspektivische Darstellung der Atmosphäre. Raumorientierende Angaben im Raum sind für den Zuschauer nun nicht mehr erfahrbar. Die oben-unten-Relation ist völlig aufgelöst. Der variable Flug über verfremdete Landschaften gestattet dem Zuschauer keine Orientierung im Raum. Weitere Zwischenschnitte auf Bowmans Auge folgen und zeigen stets eine andere Kolorierung, so wie auch die Landschaften, die sich in den verschiedensten Farbspektren verfärben. Die Landschaftszüge deduzieren „irdische Erfahrungen. […] Küsten, Berge, Wüsten, Canyons – immer noch mit der irisierenden Irritation der Farbsolarisation. Vertrautes im Fremden, welches so trotzdem – visuell, wenn auch nicht topografisch – fremd wirkt" [411].

Die letzte Detailaufnahme des Auges in dieser Sequenz, nach einer Einstellungsfolge von verschiedenstem Farbwechsel, die durch das Blinzeln hervorgerufen wird, zeigt zum Schluss Bowmans Auge in naturalistischer Farbigkeit. Nach einem Schnitt blickt der Rezipient durch das Fenster der Raumgondel in einen artifiziellen Raum hinein.[412]

---

[409] Ebd., S. 282.
[410] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 167.
[411] Fischer, Volker, "DESIGNING THE FUTURE. Zur pragmatischen Prognostik in 2001: A Space Odyssey", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd, [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 102–120, hier: S. 118.
[412] Vgl. Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 46.

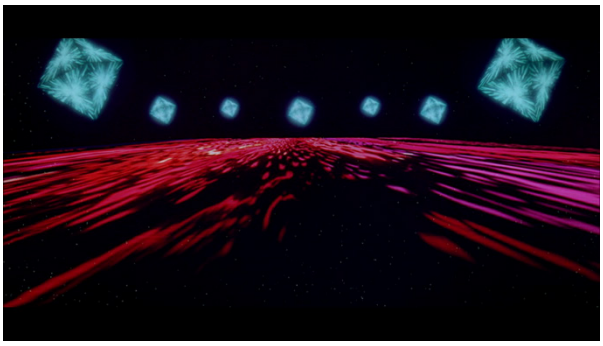

Abb. 22: Abstrahierte Landschaftszüge.

Der Übergang von der Detailaufnahme des farblich changierenden Auges bis hin zu seiner naturalistischen Farbigkeit markiert eine Grenze. Der abstrakte Raum der Lichttunnel -Sequenz kulminiert nun in einem artifiziellen Raum angelehnt an den französischen Stil des 18. Jahrhunderts: der „*Louis-Seize*-Raum[s]“[413].

> Genau genommen schildert die Schlußepisode […] eine Ausweitung des Raumerlebens bis an die Grenze des Faßbaren, die dann im vollkommen hermetischen und kunstvoll gestalteten *Louis-Seize*-Raum ihren konsequenten Abschluss findet.“[414]

Im künstlich und hell erleuchteten Raum der aus Schlaf-, bzw. Wohnzimmer und einem angrenzenden Badezimmer besteht, werden Vergangenheit und Zukunft miteinander kombiniert. Es herrscht eine neue Dimension der Zeitlosigkeit vor.[415]
Die räumliche Diskontinuität wird durch das verbindende Element des Tonraums relativiert, da die Klänge zwischen den Einstellungen aufrechterhalten werden. Allerdings wird dadurch der zeitliche Sprung hervorgehoben. [416]
Bowmans begrenzter Blick durch das Fenster der Gondel gibt einen historischen Raum frei, der gerade durch seine eigentlich vertraute und menschennahe Ästhetik fremdartig und künstlich wirkt.
Der Handlungsort besteht aus einem

> „Raum-Ensemble als letzte Manifestation und Verdichtung vorangegangener ‚Gruben‘ und ‚Wasserstellen‘ […] die mit dem Monolithen, mit Erkenntnis, mit Gefangenschaft und Befreiung, mit stupidem Alltag und dessen Aufhebung sowie mit der bedeutungsträchtigen Austragung von Konflikten konnotiert sind.“[417]

Zum ersten Mal kommt es hier zu einer Identifikation des Blicks zwischen Bowman und dem Zuschauer. Aus verschiedenen Perspektiven der Gondel wird der Raum erschlossen. Der Rhythmus verlangsamt sich zudem durch die statische Kameraführung

[413] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 286.
[414] Ebd., S. 285.
[415] Vgl. Beier, Lars-Olav (Hg.), *Stanley Kubrick,* Berlin: Bertz, 1999, S. 149-150.
[416] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 170-171.
[417] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 287.

und die einsetzende gleichmäßige Atmung Bowmans. Die Atmung auf der Tonebene suggeriert eine zeitliche Linearität.
Die darauffolgende Einstellungsfolge in der Schuss-Gegenschuss-Methode zeigt zuerst Bowman in Großaufnahme und dann außerhalb der Gondel im Raum (Abb. 23). Diese Diskontinuität setzt sich fort, indem er im Anschluss deutlich gealtert wieder in Großaufnahme gezeigt wird (Abb. 25). Bowman erblickt sich im Spiegel und kurz darauf die weiter gealterte Version seiner selbst, durch den Türschlitz, beim Essen. Mit dem nächsten *close-up* verhallt Bowmans Atmung.
Der dritte Bowman (Abb. 26) erhebt sich und geht auf die Position des zweiten Bowmans zu. Nachdem er nichts entdecken kann, dreht er sich um, und in einem *reverse shot* zeigt die Kamera, dass der jüngere Bowman verschwunden ist.
Die nun vorherrschende Stille wird durch ein heruntergefallenes Glas unterbrochen. Bowman schaut nach unten und vernimmt wieder Atemgeräusche. Mit einem *over-the-shoulder shot*, bzw. *reverse-shot* erkennt man Bowman nochmals um einige Jahre gealtert auf dem barocken Bett liegend (Abb. 28). In diesem Moment kommt es zu einer visuellen Verdoppelung der beiden, die zum ersten Mal gleichzeitig gezeigt wird. Im seitlichen *medium-close-up* liegt Bowman bewegungslos da, bis er seinen rechten Arm mit ausgestrecktem Zeigefinger anhebt, woraufhin sich die Perspektive verlagert. Die Kamera ist nun hinter Bowmans Kopf in Aufsicht positioniert und gibt den Blick auf den Raum, in einem *medium long shot*, frei. Der vorherige Bowman ist nicht mehr zu sehen.
Genau auf der mittleren Bildachse des Raums exponiert sich plötzlich der schwarze Monolith (Abb. 30). In einem weiteren *medium long shot* wird der Monolith gezeigt, bis es zu einer weiteren *shot-reverse-shot* Situation kommt, die diesmal zwischen Figur und Objekt stattfindet. Der *reverse shot* zeigt wieder das Bett, jedoch ist Bowman verschwunden. Bowmans Platz wurde von dem Sternenkind, Bowmans Reinkarnation eingenommen.
Mit dem Einsatz von Richard Strauss' Komposition „Also sprach Zarathustra", die vorher mit der evolutionistischen Sonne-Mond-Erde-Monolith-Konjunktion konnotiert war, schießt nun die Kamera vorwärts durch den schwarzen Monolith wie durch ein schwarzes Loch, das die Rückkehr und den Eintritt des transformierten Bowman in die

Erdumlaufbahn, generiert.[418] In diesem Sequenzabschnitt wird die raumzeitliche Diskontinuität besonders hervorgehoben.

„Kubrick schafft hier einen Gegensatz von Zeit, welche die Figur (und mit ihr der Zuschauer) empfindet und der Zeit, die objektiv verstreicht.“[419]

Der Louis-Seize-Raum ist durch den gerasterten Boden ein hoch geometrischer Raum, der trotz gegenständlicher Veränderungen gleich und statisch bleibt.

> „Dieser überschaubarste und aufgrund seines gerasterten Bodens am klarsten abmeßbare Raum des gesamten Films, und das ist typisch für Kubrick reifes Schaffen, entpuppt sich als größtes Mysterium, indem er sich in ein Labyrinth aus Zeit und Raum verwandelt.“[420]

Die Zeit verstreicht, was nur an Bowmans Alterungsprozess festzumachen ist. Allerdings bleibt die Dauer seines Alterungsprozesses unerklärt.[421]

Die Kamerafahrt vorwärts in Richtung des Monolithen suggeriert ein „Durchschreiten“. Der Bildraum wird von Schwarz erfüllt und überblendet den Einstellungswechsel. Durch den schwarzen Durchgang taucht man ins Universum ein. Der geschlossene Raum wird durch den Monolithen geöffnet und man schwebt durch Richard Strauss‘ „Also sprach Zarathustra“ begleitet, in die unendliche Weite des Weltraums hinaus. Es erscheint der Mond in der Bildmitte und die Kamera gleitet langsam nach unten, wobei rechts ein Teil der Erde freigegeben wird. Das Sternenkind kommt von links in den Bildvordergrund und blickt Richtung Erde. Es hat eine überdimensionierte Größe angenommen, das tatsächliche Größenverhältnis bleibt jedoch unersichtlich. Die letzte Einstellung bildet ein *close-up* des Fötus in seiner strahlenden Blase. Er dreht sich langsam nach rechts, sodass er in letzter Konsequenz direkt in die Kamera blickt und somit den Zuschauer ansieht (Abb. 36). [422]

Ein weiterer evolutionärer Sprung hat sich vollzogen.

Die Worte Zarathustras haben sich erfüllt:

„Der Mensch ist Etwas, das überwunden werden muss.“[423]

Der Mensch hat einen neuen Bewusstseinszustand erreicht. Diese motivische Verflechtung des „Erwachens“, als Zeichen des Erkenntnisfortschritts, sei hier noch kurz erklärt.

---

[418] Vgl. Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 108.
[419] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 174.
[420] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 289.
[421] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 170-174.
[422] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 289-291.
[423] Nietzsche, Friedrich, *Digital Critical Edition of Nietzsche’s Works and Letters (eKGWB). Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen.,* 2009, www.nietzschesource.org/#eKGWB/Za-I, Zugriff: 20.11.2014, 9. Kapitel.

In jeder Episode des Films befinden sich die Figuren in einem Zustand, der sich zwischen Wach-, Schlaf-, und dem Zustand des Erwachens bewegt. Der sich verändernde Bewusstseinszustand erhält in jeder Episode diese Konnotation. In der Morgendämmerung wird der Moonwatcher durch die Erscheinung des Monolithen geweckt, was in weiterer Folge die Evolution auslösen wird. Im zweiten Teil, bei der Anreise Dr. Floyds zum Mond, befindet er sich ebenfalls im Schlafzustand. Der „Knochen" als Instrumentalisierungszeichen manifestiert sich hier im Schreibwerkzeug des Füllers, der durch die Luft schwebt. Der Fortschritt der Alphabetisierung und der Schriftkultur hat sich in der Menschheitsgeschichte vollzogen. Dr. Floyds Konfrontation mit dem Monolithen auf dem Mond stellt zusätzlich durch die gleiche Handlung der Berührung eine Verbindung zu den Ursprüngen, zum Moonwatcher her. Im zweiten Kapitel des Films, in der „Discovery", sieht man Bowman und Poole im ständigen Wechsel zwischen Wach- und Schlafzustand. Die Figuren werden distanziert und träge dargestellt, selbst dann, wenn sie im Wachzustand sind. Erst nach dem Tod Pooles und der restlichen Besatzung erwacht Bowmans Bewusstseinszustand und eine innere so wie äußere Dynamik entsteht. Bowmans Reise durch den Lichttunnel als Übergang kulminiert in seiner Wiedergeburt auf dem Bett als Sternenkind. Das Bett im Louis-Seize Raum steht erneut im sinnbildlichen Zusammenhang des Erwachens. Der letzte Evolutionssprung, die Reinkarnation Bowmans, markiert den Übergang zu einem neuen Bewusstseinszustand.[424]

In dieser Schlusssequenz offenbart sich Kubricks Geschichtsverständnis in komprimierter Form, wie Volker Fischer folglich festhält:

> „Die Moderne, der Fortschritt und, damit einhergehend, auch ihr gesamtes Arsenal werden [in der Schlusssequenz] ins Absurde verlegt. Und schlussendlich imaginiert Kubrick den Fortschritt der Menschheit als Erinnerung an das Zeitalter der ‚Aufklärung', welches im Englischen […] *Enlightenment* heißt.
>
> In dieser Epoche sah Kubrick offenbar das ‚Licht der Erkenntnis' am hellsten leuchten, trotz aller (oder wegen aller) industriellen und instrumentellen Vernunft, die folgte. So läutert sich in einem historischen Raum der letzte Mensch zum ersten Menschen einer neuen, nun tatsächlich weiterentwickelten Gattung, durchaus zu einem ‚Übermenschen' im Sinne Friedrich Nietzsche."[425]

Auf den Bezug zur Aufklärung wird in Kapitel 6. noch näher eingegangen.

[424] Vgl. Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 111.
[425] Fischer, "DESIGNING THE FUTURE", S. 118.

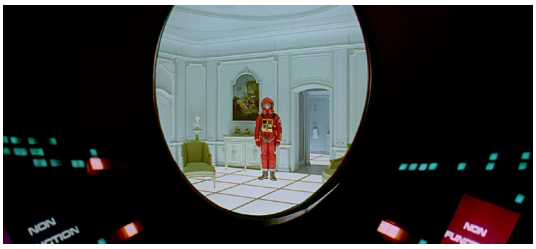

Abb. 23: Bowmans Blick auf seine Doppelung.

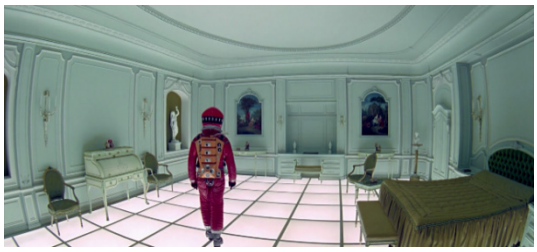

Abb. 24: Sein „zweites Ich“ erkundet den Raum.

Abb. 25: Bowman erblickt sich gealtert im Spiegel.

Abb. 26: Der dritte Bowman.

Abb. 27: Geometrischer Raum der Diskontinuität.

Abb. 28: Bowman erblickt sein „viertes Ich“.

Abb. 29: Der sterbende Bowman erblickt den Monolith.

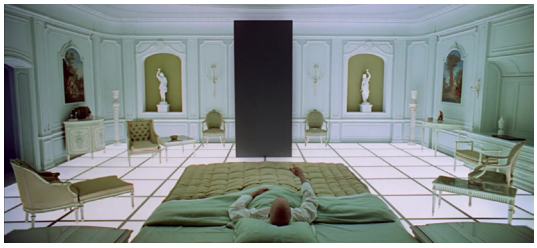

Abb. 30: Übertritt in eine andere Dimension.

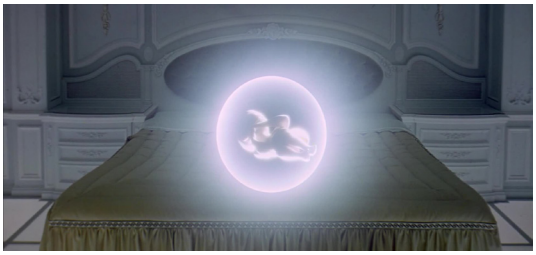

Abb. 31: Wiedergeburt als „Astralfötus“.

Abb. 32: Reinkarnation tritt in den offen Raum des Universums.

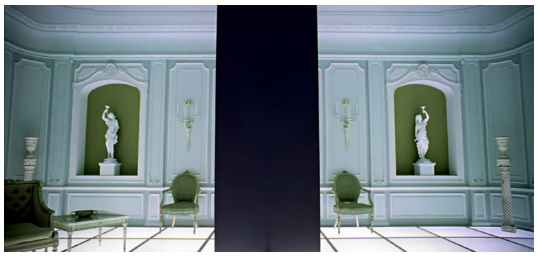

Abb. 33: Monolith als Übergang von geschlossenem in den offenen Raum.

Abb. 34: Rückkehr zur Erde.

Abb. 35: Der Blick auf seinen Ursprung – zyklische Struktur des Lebens.

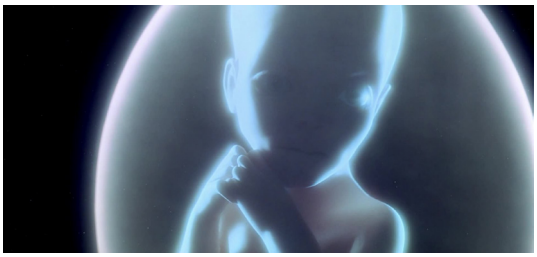

Abb. 36: Großaufnahme des „Sternenkinds“ mit direktem Blick in die Kamera.

5.1.6 ZUSAMMENFASSUNG

In 2001: A SPACE ODYSSEY besteht die zeitliche Dimension nicht nur gegenüber einer elliptisch reduzierten aber dennoch logisch verlaufenden Narration, sondern die Zeit wird als eigenständiger Faktor neu arrangiert und deshalb für den Rezipienten als solche fassbar gemacht. Kubrick verwendet unterschiedliche Strategien der zeitlichen Konstruktion und lässt sie ineinander übergehen. Dadurch entsteht eine Zeitdimension, die sich aus den Polaritäten Statik/Dynamik, Linearität/Diskontinuität und aus einer zyklischen Zeitstruktur zusammensetzt.[426]
Deleuze Feststellung über die filmische Zeit trifft auf die Zeitkonstruktion in 2001 genau zu:

> „Aus dem Bild der Zeit wird […] ein Zeitbild, das […] die Zeit nicht mehr als Eigenschaft der Bewegung, sondern die Bewegung als eine Realisierungsmöglichkeit der Zeit erkennbar werden lässt.“[427]

Die Zeit nimmt in 2001 folglich eine Sonderstellung ein. Sie entfaltet sich nicht nur durch die Narration, sondern sie wird zum eigentlichen Erfahrungswert, durch die Bewegung im Raum. Im Allgemeinen ist die Zeit in 2001 einer terrestrischen Zeitwahrnehmung enthoben, da die verschiedensten Typen der Zeitkonstruktion

[426] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 241.
[427] Engell, Lorenz/Oliver Fahle, "Film-Philosophie", in: *Moderne Film Theorie*, Hg. Jürgen Felix, Mainz: Bender, 2002, S. 222–241; hier: S. 234.

Verwendung finden. Kubrick dreht in 2001 die konventionellen Strukturen der Zeit um. In den häufig rein optischen und akustischen Einstellungen ohne Handlungsverlauf richtet er explizit den Blick auf die filmische Zeit. Er verkürzt elementare Geschehnisse oder spart sie zur Gänze aus. Die ästhetische Zeit des Films folgt einem langsamen Rhythmus, was nicht zuletzt auf die lange Einstellungsdauer zurückzuführen ist. Auch kombiniert Kubrick schnelle Schnittfolgen, die die ausgedehnten Szenen kontrastieren. Dieser Polarität der Zeit entspricht Kubricks dualistisches Prinzip der Raumkonstruktion. [428]

Im ständigen Wechsel von offenen und geschlossenen Raumkonzepten konstruierte Kubrick ein „ultimate cinematic universe“[429], das in das kollektive Gedächtnis der Filmgeschichte einging.

5.2 A CLOCKWORK ORANGE (1971)

In A Clockwork Orange rücken ebenso wie in 2001 zunehmend die filmische Raum- und Zeitkonstruktion in den Vordergrund und die Konventionen der klassischen Narration werden zunehmend in Frage gestellt. Angesichts der bereits erwähnten zyklischen Struktur des Hauptwerks, lässt sich an dieser Stelle nochmals festhalten, dass die Filme zwar thematisch und ästhetisch immer ihre eigene „Konstruktionsaufgabe“[430] in sich tragen, aber dennoch auch immer gegenseitig aufeinander verweisen.

Durch die offene Form der Filme bleiben konkrete Lösungsmuster aus, und sie können nur unter Berücksichtigung des Gesamtwerks erschlossen werden. In dieser Entgrenzung, die sich inhaltlich sowie formal in Kubricks Filmen vorfindet, liegt genau die Besonderheit, die seine dualistische Ästhetik ausmacht. Dieser Dualismus bildet sich in der Zeit-, sowie in der Raumkonstruktion heraus. Auf der zeitlichen Ebene äußert sich das sowohl durch sehr kurze und wiederum überlange Einstellungen, als auch in der Überschneidung von verschiedenen Zeitebenen. Die Überschreitung räumlicher Grenzen und Verhältnisse steht dabei immer in Zusammenhang mit der

[428] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 241-242.
[429] Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 103.
[430] Rother, Rainer, "Das Kunstwerk als Konstruktionsaufgabe: Zur Modernität der Filme Stanley Kubricks.", *Merkur: Deutsche Zeitschrift für Europäisches Denken* 5/43, S. 384–396.

inhaltlich narrativen Ebene. Kubricks „grundsätzliches Ziel ist die Infragestellung von Gewißheiten, um deren blickverstellende Eigenschaften auszuloten und neue Perspektiven kritisch zu reflektieren.“[431]

Die Adaption von Anthony Burgess’ gleichnamigem Roman realisiert Kubrick in Zusammenarbeit mit der Produktionsfirma Warner Brothers. Den besonderen Vorzug, den sich Stanley Kubrick in dieser Verbindung einräumen kann, ist „das Recht des final cut […] und damit […] die Kontrolle über seine Werke“432.

Über den ungewöhnlichen Titel „A Clockwork Orange“, erläutern Susanne Kaul und Jean-Pierre Palmier, dass er hiermit „das ethische Grundproblem der Geschichte metaphorisch erfasst:

> Ein Mensch, der konditioniert wird, ist kein freier Mensch mehr, sondern ein maschinenmäßig reagierender Mensch, also etwas Organisches wie eine Orange, das aber mechanisch wie ein Uhrwerk funktioniert.“[433]

Dieser Dualismus zwischen Mensch und Maschine, bzw. zwischen Körper und Geist, wird durch die Person Alex perfektionistisch verkörpert.

Die Premiere von A CLOCKWORK ORANGE fand bereits ein knappes Jahr nach Drehbeginn statt. Keiner von Kubricks Hauptwerken konnte so schnell abgedreht werden. Somit feierte er seine Uraufführung am 19. Dezember 1971 in New York und am 13.01.1972 in England, was weitreichende Konsequenzen mit sich brachte. Die als gewaltverherrlichend und als unmoralisch kritisierte Handlung des Films zwingt Kubrick zur Reaktion. Er verhängt ein Aufführungsverbot für A CLOCKWORK ORANGE in den englischen Kinos bis zu seinem Tod 1999.[434]

5.2.1 SYNOPSIS UND ZEITSTRUKTUR

Der Film weist ebenso wie 2001: A SPACE ODYSSEY eine Episodenstruktur auf, die in drei klar getrennte Hauptsequenzen unterteilt ist. „Instead of aiming at narrative fluidity, Kubrick uses various devices to fragment the image […].”[435]

---

[431] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 304, sowie vgl. S. 303-304.
[432] Thissen, *Stanley Kubrick,* S. 141.
[433] Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 58.
[434] Vgl. Hanke, Andrea/Annette Kilzer, "»Ode to überviolence«: ACLOCKWORK ORANGE (1971)", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 153–178, hier: S. 153-154.
[435] Ciment, Michel, *Kubrick. The Definitive Edition.,* New York: Faber and Faber [1st Faber and Faber ed,] 2001b, S. 81.

Dieser fragmentarische Charakter durchzieht sein gesamtes Hauptwerk und durchbricht dadurch die klassische Narration des Erzählkinos. Die Zeitstruktur des Films ist so angelegt, dass die Filmzeit der drei Episoden in fast gleich lange Teile aufgeteilt ist. Die zweite und dritte Episode ist wiederum in jeweils zwei Handlungssequenzen gegliedert. Die evozierte Zeit des Films wird nicht explizit hervorgehoben, allerdings lässt sie sich in die Entstehungszeit des Films einordnen.

Der erste Akt[436] stellt Alexander DeLarge und seine „Droogs" vor, zeigt ihren gewalttätigen Alltag und endet mit dem Mord an der „Cat-Lady" und seiner Festnahme durch die Polizei. Die zeitliche Dauer erstreckt sich auf zwei Tage.

Die zweite Episode stellt Alex Gefängnisaufenthalt sowie die anschließende „Ludovico-Therapie" und seine „Heilung" dar. Es vergehen zwei Jahre.

Die dritte Episode zeigt Alex' Heimkehr im Verlauf eines Tages. Die Täterrolle wird nun umgedreht und Alex bekommt die Rache seiner gepeinigten Opfer zu spüren. Der gesamte Handlungsverlauf wird in Reversion gezeigt. Kubricks ästhetisches Prinzip der Symmetrie wird in A CLOCKWORK ORANGE ebenso auf die Handlungsstruktur übertragen.[437] Die Handlung entfaltet sich ausgehend von der Korova-Milchbar beim „Vorglühen". Alex und seine „Droogs" starten in die Nacht hinaus, um Menschen zu verprügeln, zu vergewaltigen und zu berauben. „Der erste Abend […] erinnert an eine Varieté-Revue zusammenhangloser Nummern im Stile des *cinema of attractions*. […] Lediglich sein Erzählkommentar verleiht den Ereignissen Kohärenz."[438] Ihre aktive Zeit verlagert sich in die Nacht. Sie drehen ihren Tagesrhythmus um. Die nächtlichen Aktivitäten zeigen den von Gewalt beherrschten Alltag der „Droogs" in sukzessiver Abfolge ohne weiter begründete Zusammenhänge. Als Georgie, einer der „Droogs", zunehmend Alex' Machtposition anzweifelt, kommt es zur ersten narrativ logischen Handlungsverknüpfung. Alex tötet die „Cat-Lady" und wird von seinen „Droogs" absichtlich ans Messer geliefert.

Alex kommt ins Gefängnis und bekommt jedoch nach zwei Jahren bereits das Angebot einer Haftzeitverkürzung, unter der Bedingung einer Teilnahme an der „Ludovico-Therapie" bei guter Führung. Er schafft es, ins Programm aufgenommen zu werden und schließt die Therapie nach ein paar Wochen ab.

---

[436] *A Clockwork Orange*, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1971; DVD-Video, *A Clockwork Orange:* Warner Home Video 1999. 0´52´´ - 43´30´´.
[437] Vgl. Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 57.
[438] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 311.

In der zweiten Episode, seiner Heimkehr, kommt es zu einem wiederholten Aufeinandertreffen aller Konfliktsituationen der ersten Episode in umgekehrter Form und innerhalb eines Tages. Eine weitere Besonderheit ist die Ordnung der ästhetischen Zeit des Films. Sie bewegt sich zwischen langen Einstellungen und schneller Schnittfolge und bildet dadurch ihre eigene Dynamik aus, die sich genauen Festschreibungen entzieht. Die Dauer der Geschichte wird durch Mechanismen der *reduction* und *expansion* verfälscht. Dies tritt besonders in diesen speziellen Momenten hervor, die in Zusammenhang mit Ludwig van Beethoven stehen. Entweder ist Beethoven im Tonraum zu hören oder visuell in der Mise en Scène verankert. In der „Ménage-a-trois"-Szene[439] wird die Handlungsdauer durch *compression* gerafft. Durch die Rhythmisierung der ebenfalls beschleunigten Marschmusikwird die Szene ironisiert. Zur Zeitdehnung kommt es in den Szenen, als Alex Georgie und Dim auf dem Weg zu einer Bar verprügelt werden, sowie in der Schlussszene, die eine Orgie vor Publikum zeigt.

Besonders tritt die kausale Verknüpfung zwischen Alex' Gewaltphantasien und Beethoven in folgender Szene hervor:

In der Masturbationsszene[440] vermittelt Kubrick anhand der „konstruktiven Montage"[441], Alex' sexuelle Selbstbefriedigung, die mit Bildern der Gewalt gekoppelt ist. Alex legt zuvor die Kassette von Ludwig van Beethovens neunter Sinfonie ein.

> „Während der Film Alex` aktive Gewaltausübung durch stilistische Dynamisierung vermittelt […], tendieren die Sequenzen seiner Gefangenschaft und seiner durch die Ludovico-Kur ‚kastrierten' Inspiration zur Statik. Die Deformation der Zeitstruktur sind also formale Pendants zu den aggressiven Handlungen und Vorstellungen Alex`."[442]

Die erzählende Instanz der Geschichte ist der Protagonist Alex. Durch sein „voice-over-Kommentar"[443] aus dem Off, greift er auf Vergangenes zurück und vermittelt den Handlungshergang seiner Geschichte. Er selbst bezeichnet sich als „humble narrator"[444] Die zeitliche Ordnung verläuft in A CLOCKWORK ORANGE weitestgehend sukzessiv mit zeitlichen Rückgriffen. Mit der Einblendung von *inserts* zeigen sich kriminelle Ereignisse aus der Vergangenheit, die nun mit Alex' Phantasien in der Gegenwart gekoppelt werden. Alex' „Visionen" bei der Selbstbefriedigung sowie bei der

---

[439] A CLOCKWORK ORANGE, 28´11´´ - 29´10´´.
[440] A CLOCKWORK ORANGE, 18´32´´ - 20´09´´.
[441] Vgl. Bordwell, David, *Visual style in cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte,* Frankfurt am Main: Verlag der Autoren [1. Aufl.] 2001, S. 27.
[442] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 312.
[443] Ebd., S. 313.
[444] A CLOCKWORK ORANGE, 47´54´´.

Bibellektüre sind mit gewalttätigen Bildern aus der Vergangenheit aufgeladen, die „im Stil der Sandalenfilme und Bibelepen der 1950er und 1960er Jahre“[445] dargestellt werden. Weitere Verweise auf die Historie sind die gezeigten Filmausschnitte über Hitler, die aufgrund der Ludovico-Behandlung gezeigt werden.
Ebenso rekurrieren die Filmeinspielungen, die ähnlich gewalttätige Aktionen zeigen, wie Alex sie begangen hat, auf die Erinnerung, bzw. auf Momente der Wiederholung in der Geschichte.[446]
Allgemein wird die Zeitkonstruktion in A CLOCKWORK ORANGE von einem episodischen Charakter beherrscht. Dabei kommt es immer wieder zu Rückbezüge auf die Vergangenheit. Entweder werden historische Ereignisse mit der Gegenwart verbunden oder vergangene Ereignisse wiederholt. Die Struktur der Handlung kann, um mit den Worten Kirchmanns zu sprechen, mit der „ Form des Triptychons“[447] beschrieben werden. Nicht nur durch die Dreiteilung der Handlung selbst, sondern durch die immer wieder auftretenden biblischen Bezüge, bietet Kirchmanns Vergleich weiteren Anlass zur Hinterfragung dieser Gliederung. Die biblischen Bezüge finden sich nach Kirchmann im Mittelteil der Handlung, also die Mitteltafel des Triptychons:

> „die Elektroden, die Alex bei der ‚Ludovico - Kur‘ um den Kopf trägt, sind eindeutig als Dornenkrone konnotiert […] und analog zum Verlauf der christlichen Passion wird Alex am Ende des Films ‚wiederauferstehen‘.“

Neben der triptychalen Handlungsgliederung besteht diese Dreigliederung ebenso als ästhetisches Konstruktionsprinzip, das wiederum dem geometrischen Prinzip des Kreises gegenübersteht. Dieser Dualismus, geht in A CLOCKWORK ORANGE eine artifizielle Verbindung ein, und ist dadurch als eine Erweiterung des Formenprinzips in 2001 zu sehen. Das Formprinzip des Kreises, das sich zunächst aus dem spiegelsymmetrischen Handlungsaufbau erschließt, wird besonders in der ersten und dritten Hauptsequenz ersichtlich, wie Kirchmann folgerichtig feststellt[448]:

> „Identisch sind die Kameraeinstellungen der Außenaufnahmen von Mr. Alexanders ‚HOME‘ und in der Diele des Hauses […], die Kamerafahrten der jeweils ersten Einstellung im Inneren des Hauses, wobei Mr. Alexander im ersten Teil hinter einer roten, im dritten Teil hinter einer blauen Kugelkopfschreibmaschine sitzt.

[445] Ebd., S. 314.
[446] Vgl. ebd., S. 311-313.
[447] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 50.
[448] Vgl. ebd., S. 50-51.

> In beiden Fällen singt Alex ‚Singing in the Rain'[…]. Im ersten Teil trägt Mr. Alexander eben jenen rotweißen Bademantel, den er im dritten Teil Alex anziehen läßt […]. Die psychische Affinität zwischen den beiden Figuren findet in diesem Kostümwechsel ebenso ihren sinnfälligen Ausdruck wie der psychologische Rollentausch von Opfer und Täter."[449]

Die hier festgestellten Wiederholungstrukturen, die sich ebenso in Kubricks vorhergehendem Film finden lassen, entfalten eine Zeitstruktur, die sich über alle Zeitebenen erstreckt. Dabei bezieht sich die Thematisierung von Gewalt und Macht immer auch auf das Gedächtnismoment, das wiederum einen „verzeitlichten" Raum in der Verschränkung von „Erinnern und Vergessen" herausbildet. [450]

5.2.2 DER FILMISCHE RAUM ALS BÜHNE DER GEWALT

In A CLOCKWORK ORANGE verlagert sich nun die vorher weitgehende Studioproduktion nach außen.
Der Film

> „wurde weitgehend an Originalschauplätzen gedreht, welche die nahe Zukunft [die 80er-Jahre] darstellen konnten. Sie alle befanden sich in der näheren Umgebung von London. […] Nur wenige Orte mussten dann noch im Studio gebaut werden."[451]

Durch die hauptsächlich an realen Orten, *on location* stattfindende Handlung erhält A CLOCKWORK ORANGE zusätzlich einen erschreckend authentischen Charakter, im Stile eines „cinéma vérité"[452]. Die einzelnen Handlungsräume und Schauplätze sind erneut fragmentarisch angelegt. Es gibt keine kartographischen Zusammenhänge, indes sich ihre Verbindung durch Merkmalsähnlichkeiten herausbildet. Alle Ebenen des Films unterstehen dem Motiv der Gewalt. Die Handlungsräume bieten nicht nur die Bühne für die Gewaltpraxis, sondern ihnen ist die Gewalt bereits vorfilmisch inhärent. Dies zeigt sich beispielsweise in dem heruntergekommenen Eingangsbereich von Alex Wohnung oder in dem stillgelegten Kasino.[453]
Kubrick verzichtet diesmal auf eine bildliche Ausgestaltung des Vorspanns und zielt auf eine aussagekräftige Inszenierung des ersten *shots* in der Korova-Milchbarhin.[454] Der Vorspann ist auf zwei Farben, auf rot und blau, reduziert. In dieser Abfolge erscheinen ausschließlich der Filmtitel, sowie die Produktionsdaten. Trotz dieser minimalistischen

[449] Ebd., S. 50-51.
[450] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 314-317.
[451] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 197.
[452] Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 146.
[453] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 318.
[454] Vgl. Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 197.

Einführung ist der Vorspann von eindringlicher Vehemenz. Die Titelmusik „von Walter Carlos, eine ‚kalte' Variation von Henry Purcells ‚Music For Queen Mary's Funeral'"[455], macht auch hier eine hoch psychologisierende Wirkung geltend. Kubrick erschafft in A CLOCKWORK ORANGE einen Ästhetizismus, der sich aus der Verschränkung von Gewalt und Kunst zusammensetzt. Hierin realisiert sich der filmische Raum als ein „unsicherer", gewalttätiger Raum, der über die Grenzen der Leinwand hinweg, zugleich den Zuschauerraum für sich mit beansprucht.

> „Unsafe space disorients the viewer, emphasizing the power of a movie`s image track to control the viewer`s look. As well as depriving the viewer of the power of a sight by not showing things, it can also make the audience look at whatever is presented to them."[456]

Kubrick entwirft hier eine artifizielle Raumkonstruktion, die als eine „Topologie der Gewalt, […] auf den Kinosaal übergreift"[457].
Der Zuschauer steht dabei in einem dualistischen Verhältnis. Er ist distanzierter Beobachter und direkter Augenzeuge zugleich. Hier wird durch die Grenzüberschreitung mit den Konventionen des Hollywood-Kinos gespielt. Der Rezipient wird immer wieder durch direkte Blicke in die Kamera explizit mit einbezogen und angesprochen.[458]
Die Anfangsszene steht paradigmatisch für diese Inszenierungsstrategie:
Die erste Einstellung beginnt mit einem *close-up* auf das Gesicht von Alex und der Zuschauer trifft auf seinen annektierenden Blick (Abb. 37). Sein rechtes Auge ist von künstlichen Wimpern umrahmt und zeigt bereits Alex' eigenwillige Stilistik, die sich in der Kleidung fortsetzt. Die Kamera fährt langsam zurück und es zeigen sich die „Droogs", die um Alex herum arrangiert sind. Die Korova-Milchbar ist mit Tischen eingerichtet, die nackte weibliche Figuren darstellen. Nur Alex hat seine Füße auf dem Tisch abgelegt und zeigt dadurch seine Autorität gegenüber den anderen. Die rückwärtsgerichtete Kamerafahrt gibt den streng achsensymmetrisch aufgebauten Raum der Milchbar frei. Die Kamerafahrt rückwärts besitzt hier eine raumöffnende Funktion. Die Mimik der „Droogs" ist wie eingefroren und unterstreicht damit ihren kalten und undurchdringlichen Charakter. Im Fluchtpunkt der streng symmetrischen

[455] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 187.
[456] Maltby, *Hollywood cinema,* S. 356.
[457] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 318.
[458] Vgl. ebd., S. 317-323.

Bildkomposition sitzen Alex und neben ihm seine Kumpels und die Gruppe verharrt in einem „tableauartige[n] Arrangement“[459].

Die sonst starre Bildkomposition wird durch „die einzige Bewegung […] von Alex, der in einer Hand ein Glas mit einer milchähnlichen Flüssigkeit hält, das er zum Trinken ansetzt“[460], unterbrochen. Der direkte Blick in die Kamera und der bühnenartige Aufbau der Szene, etabliert bereits das zentrale Element des Theatralischen, das den gesamten Film motivisch verknüpft. Ebenso wird bereits in der Anfangssequenz die Zuschauerposition geklärt:

> „Gedrängt in die Rolle des idealtypischen Zuschauers eines zentralperspektivisch ausgerichteten (Guckkasten-)Szenenbilds, macht Kubrick uns zum Teil seiner Inszenierung.“[461]

Die Mise en Scène, sowie die Figuren, sind durchwegs stilisiert. Die „Droogs“ tragen weiße Uniformen mit Suspensorium, schwarze Hüte und schwarze Schuhe und setzen sich dadurch von der schwarzen Wand im Hintergrund ab, auf der die verschiedenen Drogen-Milch-Cocktails angeschrieben sind. Ihre Persönlichkeiten werden durch die, an das gehobene englische Bürgertum mit Hut und Stock erinnernden Kostümen, kontrastiert und ironisiert. Die weiblichen Plastikpuppen, die das Interieur darstellen, dienen als Tische und Getränkespender und bilden einen symmetrischen Gang. Die Kamera fährt weiter zurück und gibt den ganzen Raum in einer Totalen preis (Abb. 38). Der *voice-over*-Kommentar von Alex aus dem Off beginnt und führt den Zuschauer in seine subjektive Welt der Geschichte ein. Durch das auffällige Interieur und die eigenwilligen Figuren wird hier ein theatralischer Raum entworfen, der zwischen Nähe und Distanz oszilliert. Der Zuschauer wird hier mit einer Welt konfrontiert, die von Drogen, Gewalt und Sex beherrscht wird. Die Anfangsszene und besonders die erste Einstellung geben bereits das Credo vor, das den ganzen Film durchziehen wird. Die Bühne wird für den Protagonisten Alex eröffnet. Mario Falsetto bezeichnet die erste Szene als einen Bühnenraum, der in expressionistischer Manier ausgestaltet ist und beschreibt treffenderweise die schwarz-weißen Wände, als ein „*Caligari-like*“ [462] Dekor.[463]

[459] Hanke/Kilzer, "»Ode to überviolence«: ACLOCKWORK ORANGE (1971)", S. 166.
[460] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 66.
[461] Hanke/Kilzer, "»Ode to überviolence«: ACLOCKWORK ORANGE (1971)", S. 166.
[462] Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 53.
[463] Vgl. ebd., S. 53-54.

Abb. 37: Alex blickt direkt in die Kamera – Bruch mit der Grenze zwischen Film- und Zuschauerraum.

Abb. 38: Symmetrische Bildkomposition der Korova – Milchbar.

In der nächsten Szene[464] sieht man einen betrunkenen Obdachlosen, der auf einer abgeschrägten Wand liegt und das Volkslied „Molly Malone“ singt. Man sieht ihn anfangs nur in einer Detailaufnahme von der Schulter abwärts. Die Kamera fährt erneut zurück und zeigt den Handlungsraum, der einer Unterführung oder einem Tunnel gleicht (Abb. 39-40). Der in sich geschlossene Raum wird durch die Schatten der „Droogs“ in hell-dunkel Bereiche aufgebrochen. Alex’ subjektive Sichtweise wird sowohl narrativ durch seinen *voice-over*-Kommentar als auch durch das subjektive Kameraverhalten direkt auf den Zuschauer übertragen. Der Einsatz von Weitwinkelobjektiven, kurzen Brennweiten, Zeitlupen-und Zeitrafferverfahren und Kamerabewegungen dienen dabei der subjektiven Darstellung. Mit einem *reverse shot* auf die andere Seite sieht man die „Droogs“ in einer Totalen näher kommen. Die theatralische Situation ist auch hier durch die Beleuchtung und dem Spiel mit Licht und Schatten gegeben und verschärft sich im Applaus der „Droogs“.[465]
„Seine [Alex] Maske und die seiner Droogs enthalten Elemente der *commedia dell’ arte* knüpfen so unmittelbar an die europäische Theatertradition an.“[466]

[464] A CLOCKWORK ORANGE, 2´24´´ - 4´35´´.
[465] Vgl. ebd., S. 54.
[466] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 204.

Abb. 39: Motiv des Korridors und die Zuspitzung von Gewalt durch die Beleuchtungsstrategie des Gegenlichts.

Abb. 40: Inszenierung von Gewalt.

Die nächste Sequenz[467] beginnt mit einer Detailaufnahme des Wanddekors im Kasino. Die Kamera schwenkt nach unten und gibt den Blick auf die Bühne eines stillgelegten Kasinos frei (Abb.41). Auf dieser Bühne vergehen sich „Billy Boy“ und seine Bande an einem jungen Mädchen.

> „The space of the derelict casino evokes a descent into a netherworld, a common theme in expressionist art and cinema. The screams of the woman pierce the space.”[468]

Alex’ Auftritt unterbricht die Vergewaltigung und das Mädchen kann entfliehen. Alex und seine Gang tauchen aus dem Dunkeln auf und werden mit einem *reverse shot* in der Totalen gezeigt. Ein Ballett der Gewalt unter der Musik von Rossini beginnt. Der Kampf vollzieht sich in artifizieller Übertreibung und stellt die theatralische Ästhetik in den Vordergrund. Die schnelle Schnittfolge und die Kampfperformance erzeugen ein surrealistisches Bild, das den Kampfszenen eines Zeichentricks entspricht, wie auch die anschließende Autofahrt –Szene bestätigt.[469]

Abb. 41: Bühnenraum der Gewaltdarstellung.

Abb. 42: Korridor als Übergang zur nächsten Stufe.

[467] A CLOCKWORK ORANGE, 4´35´´ - 7´40´´.
[468] Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 55.
[469] Vgl. ebd., S. 55.

> „Wie auf einem Foto sind sie als lebendiges Stillleben in den Wagen drapiert. Zeigte sie Kubrick bereits am Anfang in der Milchbar wie in einem Tableau, so setzt sich dieses stets auf ein geordnetes Gefüge gerichtet Komposition nun fort.“[470]

In der rasenden Fahrt zeigt sich die Konstruiertheit der Bilder in theatralischer Manier (Abb.42). Die Flächigkeit des Autos mit ihren Fahrern, die eine Bildhaftigkeit erzeugen, wird nur durch die entgegen kommenden Autos unterbrochen. Die Ankunft am Haus der Alexanders ist mit der Anzeige „HOME“ markiert und gibt einen Hinweis auf Alex' spätere Wiederkehr.[471]

Das Haus des Ehepaars wird zum Aufführungsort grausamer Gewalt. Der Innenraum ist auf mehrere Ebenen aufgeteilt, was an die Aufteilung im Theaterraum erinnert.

Die Vergewaltigungssequenz[472] beginnt mit einem *medium shot* auf Mr. Alexander, der an seinem Schreibtisch sitzt. Mit einer statisch, seitlichen Kamerabewegung auf die rechte Seite des Raums, sieht man Mrs. Alexsander in ihrem futuristischen Sessel sitzend. Der Innenraum wirkt durch die Verwendung von Weitwinkelobjektiven verzerrt. Die Handkamera liefert dabei ungewöhnliche Perspektiven. Der Eingangsbereich bildet durch die Spiegelwände und dem gerasterten Boden einen Korridor. In diesen Korridor dringen die „Droogs“ mit Masken bekleidet ein und überfallen das Ehepaar Alexander. Alex wird zweimal gespiegelt und tritt dadurch dreimal auf. Es ergibt sich erneut ein symmetrischer, surrealistischer Raum, in dem die „Droogs“ ins Innere des Hauses voranschreiten.

In weiterer Konsequenz schlagen sie Mr. Alexander zu Boden und knebeln ihn. Hier wird der Zuschauer in die Perspektive Mr. Alexanders gedrängt. Ebenso trägt die von Kubrick selbst geführte Handkamera zur Subjektivierung des Geschehens bei. Aus seinem Blick heraus, wird der Rezipient zum direkten Augenzeugen einer grausamen Vergewaltigung, die hochgradig stilisiert ist (Abb. 43). Während dem Übergriff singt Alex das Lied „Singin`in the Rain“ und tanzt um seine Opfer herum. Diese Sequenz verläuft wie ein grausames Tanztheater vor den Augen des Zuschauers, der ebenso wie Mr. Alexander gefesselt, sich den gewalttätigen Bildern aussetzen muss und sogar in der eigenen Vorstellung die Vergewaltigungsszene beenden muss, da sie nicht zur Gänze gezeigt wird. Die Machtausübung auf allen Ebenen wird in dieser Szene exemplifiziert.[473] Mr. Alexander wird hierbei metaphorisch verdoppelt. Er befindet sich

---

[470] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 204.
[471] Vgl. ebd., S. 204-205.
[472] A CLOCKWORK ORANGE, 9´46´´ - 13´29´´.
[473] Vgl. Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 55-56.

geknebelt und mit weit aufgerissenen Augen in einer ähnlichen Situation, in der sich später Alex im Rahmen der Konditionierung befindet. Ebenfalls bewegungslos und mit Klammern befestigten Augenlidernmuss er sich mit Gewalt konnotierte Filme, ansehen. Nur tauschen sie ihre Rollen später aus. Mr. Alexander wird in seinem Racheakt die oppositionelle Position eingehen.[474]

Abb. 43: Alex aus der Perspektive von Mr. Alexander: Übergriff auf den Zuschauer.

Abb. 44: Gewaltanwendung an der Raumkonstruktion.

In der nächsten Sequenz[475] befindet sich Alex in seinem Zimmer der elterlichen Wohnung. Anstelle eines Fensters ist ein Plakat mit Beethovens Porträt, angebracht. Alex legt die „Neunte Symphonie“ auf. Im Rhythmus der Musik, bewegen sich vier Jesus Figuren durch die schnelle Schnittfolge der „konstruktiven Montage“:

> „Einstellungsfolgen wie diese können durchaus selbstreferentiell als Offenlegung der Zerstörungen verstanden werden, die dem filmischen Raum bei der ‚Zurichtung‘ seines Ausgangsmaterials inhärent sind.“[476]

In weiterer Folge bekommt man Einblick in Alex’ Gedankenwelt. Gewaltszenen, wie die Hängung einer Frau, mit gleichzeitig sexueller Konnotation, sowie seine eigene Figuration als Vampir, machen bewusst, welchen Inspirationscharakter Kunst im Allgemeinen, bzw. die Musik für Alex hat.[477]

„Ähnlich wie Nietzsche hört er in Beethovens Musik nur einen *dionysischen, destruktiven* Rausch.“[478]

Am darauffolgenden Morgen wird Alex von seinem Bewährungshelfer aufgesucht. Selbst der Bewährungshelfer wird als gestörte perverse Persönlichkeit dargestellt, die sexuelle Ambitionen gegenüber Alex hegt. Auf dem Weg zum elterlichen Schlafzimmer, in dem sich der Bewährungshelfer befindet, durchläuft Alex den Flur der

[474] Vgl. Hanke/Kilzer, "»Ode to überviolence«: ACLOCKWORK ORANGE (1971)", S. 168.
[475] A CLOCKWORK ORANGE, 17´49´´ - 20´09´´.
[476] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 332.
[477] Vgl. Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 56-57.
[478] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 207.

Wohnung und es bildet sich der für Kubrick typische Korridor heraus (Abb.45). Diese motivisch aufgeladene Raumkonstruktion bezeichnet einen „klaustrophobischen Raum“, da sie „[…] den Eindruck räumlicher Beengtheit erzeugt“.[479] Dieser Eindruck wird durch die Kamerafahrt, die Alex’ Bewegung auf halber Höhe begleitet, direkt auf das Publikum übertragen.

Abb. 45: Kubrickscher Korridor als „klaustrophobischer Raum“.

Abb. 46: Autoritätsperson als perverse Persönlichkeit.

In der nächsten Sequenz[480] betritt Alex einen Plattenladen in skurril barocker Kleidung. Der ovalförmige Plattenladen ist ebenfalls mit Spiegelflächen ausgestattet und ist im kuriosen Stil der Popkultur gehalten. Er trifft auf zwei Frauen und schafft es, sie zu einer sexuellen Interaktion zu überreden. Bei Alex zuhause angekommen, beginnt ein Reigen im Zeitraffer, der sich zweimal wiederholt (Abb.47-48).

Abb. 47: Mischung 70er-Jahre Popkultur und barocke Kleidung.

Abb. 48: Ménage-à-trois unter dem beleuchteten Bild von Ludwig van Beethoven.

Die Gewalttätigkeit von Alex und seiner Gang steigert sich nun ins Unermessliche und kulminiert letztendlich in der Ermordung der „Cat-Lady“ mit einer Penisskulptur. Alex bricht in die Villa der „Cat-Lady“ ein. Wieder einmal findet ein Eindringen von außen in den Innenraum statt, was durchaus mit der Verbindung von Sex und Gewalt

[479] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 120.
[480] A CLOCKWORK ORANGE, 25´54´´ - 29´10´´.

konnotiert ist. Im Privatraum angelangt, kommt es zum Kampf zwischen den beiden, wobei Alex mit dem Phallus und die „Cat-Lady“ mit einer Beethoven Büste bewaffnet ist. Es entwickelt sich ein ironisierter und sarkastischer Kampfakt. Als Alex mit der Plastik zuschlägt, kommt es zu einer schnellen Schnittfolge von Gemäldeausschnitten, die eine Frau bei der Masturbation zeigt. Der verfremdete Mund des modernen Kunstwerks trifft auf den vor Angst schreienden Mund der „Cat-Lady“ (Abb. 49-51). Im schnellen *shot-reverse-shot* -Verfahren, wird die Grenze zwischen Delinquent und Publikum fließend. Der Zuschauer wird durch die Kameraführung von einer Dialektik bestimmt, die ihn gleichzeitig zuschlagen und auch zurückschrecken lässt, was zusätzlich durch den verfremdenden Einsatz des Zooms verstärkt wird.

> „Die Auslöschung eines Lebens wird - frei nach André Bazin - ästhetisch mitvollzogen durch die Zerstörung der einzelnen Gemäldebildräume, denen ‚völlig fiktive Zusammenhänge‘ einer ihnen fremden Bildlogik aufgezwungen werden.“[481]

Abb. 49: Ermordung der Cat-Lady.

Abb. 50: Alex mit Penis-Plastik als Waffe.

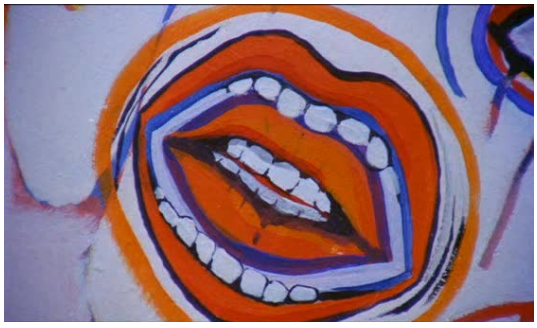

Abb. 51: „Konstruktive Montage“ von Sex, Gewalt und Kunst.

Abb. 52: Alex wird von seinen „Droogs“ verraten.

Durch die Montage im Stile der Formalisten wird die Gewalttat durch die Kombination verschiedener Bildausschnitte und Einstellungen mitvollzogen.
Eine ähnliche Verschränkung von Gewalt und Kunst, sowie ihre diametrale Relation von Täter, Opfer und Zuschauer, findet bei Alex’ Suizidversuch statt. In beiden

[481] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 335.

Sequenzen wird die Kameraführung vom Wechsel, von *low-angle* und *high-angle* – Perspektiven, beherrscht. Mit Alex Sprung aus dem Fenster ist zugleich der Zuschauer mit eingebunden, denn die Kamera springt mit ihm in die Tiefe (Abb.53). [482]

Abb. 53: Sprung aus dem Fenster mit subjektiver Kamera.

Abb. 54: Symmetrische Raumkonstruktion als Zeichen der Gewalt.

Den Höhepunkt der Aufhebung der ästhetischen Grenze zwischen diegetischem Raum und dem Publikum wird in der Behandlungssequenz[483] erreicht. Alex befindet sich ganz vorne in einem Kinosaal und ist an einen Stuhl gefesselt. Seine Augen werden mit Spangen offen gehalten (Abb. 55). Alex wird mit Filmen konfrontiert, die die Gewalttaten der „Droogs“ nachstellen.

> „Die gewalttätigen Filmausschnitte füllen durchgehend die reale Leinwand exakt aus, d. h. fiktive und reale Leinwand sind ununterscheidbar geworden, Einstellungsraum und Einstellungsraum im Einstellungsraum überlagern einander. […]Das Publikum wird gewissermaßen in den diegetischen *off-scree-space* hereingeholt und simultan außen vor gelassen.“[484]

Es überlagern sich Alex Perspektive mit der des Publikums. Im *shot-reverse shot* - Verfahren, werden Alex und Filmausschnitte auf der Kinoleinwand gezeigt. Die Psychologen sitzen hinter Alex im Saal und beobachten sein Verhalten. Hier kommt es zu einer räumlichen Verdoppelung. Der Zuschauer wird einerseits auf Abstand gehalten, so wie auch die Psychologen Alex aus sicherer Distanz beobachten, andererseits wird er mit Alex Perspektive gleichgesetzt.

Die weiteren Filme, die in Folge der Ludovico-Therapie gezeigt werden, sind Aufnahmen aus Hitlers NS-Zeit. Im Gegensatz zu den vorherigen Filmen handelt es sich hier um historische, non-fiktionale Aufnahmen in Schwarz-Weiß. Der Aspekt ist insofern von Relevanz, da die Konditionierungstherapie hier nicht zwischen fiktionalem

[482] Vgl. ebd., S. 332-335.
[483] A CLOCKWORK ORANGE, 71´19´´ - 79´23´´.
[484] Ebd., S. 327-328.

und non-fiktionalem Bildmaterial unterscheidet, und demzufolge die Realitätsabstufung übergangen wird.

Abb. 55: Die Ludovico-Therapie.

Abb. 56: Bühnenraum zur Gewaltdarstellung.

Dieses Spannungsverhältnis von Realität und Fiktion wird in der darauffolgenden Sequenz[485] verschärft: Alex hat die Ludovico-Therapie erfolgreich abgeschlossen und wird daher einem Gremium von Gefängnisleitern vorgeführt. Der Vorführungsraum ist wie ein Theater ausgestattet und Alex wird auf einer Bühne vorgestellt (Abb. 56). Er wird mit zwei verschiedenen Situationen konfrontiert – einerseits eine physische, sowie physische Gewaltausübung an Alex und andererseits die Konfrontation mit einer nackten Frau, die seine Heilung demonstrieren sollen. Der Wechsel von Vogel- und Froschperspektive simuliert Alex' Perspektive. Die halbnackte Frau, die sich in starrer Mimik Alex gegenüberstellt, erinnert an die weiblichen Puppen in der Korova-Milchbar.[486]

Der Übergang von Fiktion und Realität wird nahtlos. Die Zuschauer sehen einen tatsächlichen Gewaltakt, der wiederum theatralisch inszeniert wird, was durch den Einsatz von Musik und Beleuchtung unterstrichen wird. Die Trennung zwischen der Theaterbühne und dem Zuschauerbereich wird auch hier in einem dualistischen Verhältnis aufgehoben. In einer Totalen wird der Theaterraum gezeigt, in dem die erhöhte Bühne klar vom Zuschauerbereich abgegrenzt ist. Der Raum wird von der Seite gezeigt und schließt dadurch die beiden Bereiche in einem *shot space* zusammen (Abb. 56).[487]

In der letzten Episode des Films[488], in der sich Alex wieder in Freiheit befindet, werden die Hauptaspekte der filmischen Rauminszenierung zusammengefasst.

Im ersten Teil der Episode wird Alex' Heimkehr gezeigt. Es wiederholt sich die Handlung in revidierter Form. Die Täter-Opfer-Rolle wird umgedreht und alle von Alex

[485] A CLOCKWORK ORANGE, 79´23´´ - 88´16´´.
[486] Vgl. Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 57.
[487] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 324-330.
[488] A CLOCKWORK ORANGE, 88´16´´ - 133´45´´.

gepeinigten Menschen rächen sich nun an ihm. Seine Eltern verstoßen ihn und die „Droogs“ haben die Seite gewechselt und sind nun Polizisten. Sie versuchen Alex in einem Wassertrog zu ertränken, aber er kommt mit dem Leben davon. Völlig aufgelöst rettet er sich zu Mr. Alexanders Haus. Die Wiederkunft an den Ort des Verbrechens, wird durch wiederholende Elemente, wie der erneute Verweis auf „HOME“, als auch die Beethoven-Melodie der Türklingel, unterstrichen. Nur diesmal kriecht Alex förmlich am Boden entlang bis zur Eingangstür des Hauses. Das Blatt hat sich gewendet und Alex ist nun zum Opfer der Gesellschaft geworden. Die unruhige Handkamera, die Alex bis zum Haus folgt, betont seine gebrochene Persönlichkeit. Mr. Alexander, der infolge seiner Verletzungen nun im Rollstuhl sitzt, hat sich aufgrund der Vorkommnisse personelle Unterstützung geholt. Der Personenschutz, der ebenfalls in einer rotfarbigen Trainingshose (eine Analogie zum roten Overall von Mrs. Alexander) die Tür öffnet, nimmt sich Alex an und trägt ihn herein. Hier haben sich die Rollen umgedreht bzw. gespiegelt. Der durchtrainierte Mann tritt nun an die Stelle der wehrlosen Frau. Mr. Alexander erkennt Alex durch die mediale Verbreitung der skandalträchtigen Ludovico-Kur, als deren Versuchsperson. Er möchte diesen Zufall für eine Enthüllungsstory gegen die Regierung nützen und telefoniert mit einem Reporter. Er lässt Alex währenddessen ein Bad einnehmen. In diesem Moment ertönt erneut lautstark das Lied „Singing in the Rain“. Mr. Alexander, der vor Schrecken einen krampfhaften Ohnmachtsanfall erleidet, erkennt nun den einstigen Vergewaltiger seiner Frau. In weiterer Folge kommt es zu einem perfekt inszenierten Racheakt von Seiten Mr. Alexanders. Durch die Beschallung mit Beethovens Symphonie nützt er die Konditionierungsmethode ebenfalls als Instrument, Alex letztlich in den Tod zu treiben. Mr. Alexanders sadomasochistische Befriedigung zeigt sich erneut in der künstlichen Symmetrie einer Raumkonstruktion, die als gewalttätige Beschränkung des Natürlichen, analog zu der Freiheitsberaubung, im metaphorischen Sinn, angesehen werden kann (Abb. 54). In weiterer Konsequenz stürzt sich Alex aus dem Fenster – aber er überlebt. Alex liegt nach dem Selbstmordversuch im Krankenhaus. Alex Konditionierungstherapie hat sich scheinbar durch seinen Suizid revidiert. Ebenso möchte auch der Innenminister aufgrund des negativen Aufruhrs, die die Ludovico-Therapie in der Öffentlichkeit erzeugt hat, Alex Re-Konditionierung in den Medien bestätigen. Hierfür strömen die Reporter zusammen mit einer Soundanlage, auf der Beethovens „Neunte Symphonie“ abgespielt wird, in sein Krankenzimmer, um die Umkehrung der Konditionierung zu beweisen. Die überdimensional großen Boxen der

Anlage und die Blumenkörbe rahmen Alex' Krankenbett und heben es zugleich zur Bühne hervor (Abb. 57). Im Zuschauerraum drängen sich die Journalisten und fotografieren wild den „geheilten" Star.[489] Die mediale Aufmerksamkeit lässt Alex allerdings wieder in seine alte „Höchstform" der Perversion auflaufen.

> „Alex hat sich vom inszenierten Objekt zum Subjekt gewandelt, das gleichermaßen inszeniert wird und nun erstmals in eine Wechselbeziehung mit seinem öffentlichen Publikum treten kann."[490]

Die Großaufnahme von Alex zeigt in seiner verschrobenen Mimik, dass er aufgrund der Musik zu einem sexuellen Höhepunkt gekommen ist. Alex Blick wird mit einem Tagtraum erwidert. Er beobachtet sich selbst beim Koitus vor Publikum, das im barocken Stil gekleidet ist (Abb. 58).[491]

Abb. 57: Vorführung des geheilten Alex.

Abb. 58: Sexuelle Imagination.

> „Diese Einstellung verdichtet in sich Zustandsbeschreibung, Vision, Wunsch-denken und Zusammenfassung; sie ist das Denkbild eines triebgesteuerten Menschen, der seine Neigungen nun zumindest vorläufig mit staatlicher Unterstützung auf der ‚Bühne der Öffentlichkeit' ausleben kann. Dies geschieht unter dem Beifall einer Gesellschaft, die sein Verhalten eigentlich zutiefst ablehnen müßte und ihn zuvor weggesperrt hat."[492]

In der letzten Einstellung des Films betont Kubrick noch einmal die Entgrenzung von Zeit und Raum. Losgelöst von konditionierten Verhaltensweisen nimmt der Zuschauer an Alex Sieg über die Beschränkungen der Gesellschaft teil. Einerseits äußert sich dies durch Alex' wiederbelebte sexuelle Begierde in seiner Imagination, anderseits durch die Befreiung der einst negativ konnotierten Sinfonie. Aus Alex' Blick heraus taucht der Zuschauer durch einen *eyeline match cut* in Alex Vision ein. Kubrick zeigt hier Alex mentalen Gedankenraum im Moment des Höhepunkts in einer surrealen

[489] Vgl. Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 217-218.
[490] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 336.
[491] Vgl. ebd., S. 336-337.
[492] Ebd., S. 336-337.

Selbstinszenierung. Die Manifestation seiner „Heilung“ im Zeitlupenverfahren offenbart die Überwindung gesellschaftlich aufklärerischer Grenzen in einem entzeitlichten Rahmen, sowie die Aufhebung der Grenze zwischen Innen- und Außenraum.[493]

5.2.3 ZUSAMMENFASSUNG

Die filmische Welt, die Kubrick mit A CLOCKWORK ORANGE erschafft, untersteht den subjektiven Räumen des Protagonisten Alex. Durch seinen extrovertierten Charakter manifestiert sich die gesamte Ästhetik des Films.
Wie Mario Falsetto in seiner Untersuchung über A CLOCKWORK ORANGE feststellt, so konstruiert Kubrick Bühnenräume, in diesen die Thematik der Gewalt programmatisch aufgeführt wird. Durch die assoziative Montagetechnik und durch das subjektive Kameraverhalten entwirft Kubrick höchst theatralische Räume, die von Alex „bespielt“ werden. Bereits die Anfangssequenz eröffnet für den Protagonisten Alex die Bühne für die Gräueltaten, die folgen werden.[494]
Nach Thomas Allen Nelson lässt sich eine spezifische Stilistik der Bildsprache durch folgende filmgestalterischen Mittel feststellen:
Zuallererst fällt die exzessive Figurendarstellung auf. Durch die skurrilen Kostüme verschiedener Stilrichtungen und Zeitepochen, sowie die Mischung aus Popkultur und barocken Elementen im Dekor und in den Kostümen werden bildgestalterisch verschiedene Zeitdimensionen auf manieristische Weise zusammengefügt, um eine bizarre Atmosphäre zu schaffen, in diese sich die absonderlichen Charaktere des Films einfügen. Die Zeitdimensionen überlagern sich hier nicht handlungslogisch, sondern werden in eine zyklische sich wiederholende Struktur überführt, die dem Publikum einmal mehr die Ausweglosigkeit und Gefangenschaft der Menschheit innerhalb eines gesellschaftlichen Systems, das dem Untergang geweiht ist, vor Augen hält.
In der Raumkonstruktion verfolgt Kubrick erneut eine Geometrisierung seiner Sets und der Bildkomposition, um die Künstlichkeit und Kälte seiner Inszenierung hervorzuheben. Zudem zeigt sich durch die symmetrische Ästhetik, das Kubrick-typische Prinzip der Verdoppelung. Dies zeigt sich vor allem in den symmetrischen

[493] Vgl. Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 164-165.
[494] Vgl. Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 53.

Räumen, wie der Korova-Milchbar, im verspiegelten Hauseingang der Alexanders, sowie in deren ebenfalls verspiegeltem Badezimmer.
Kubrick kontrastiert und persifliert den Gewalttopos nicht nur durch die musikalische Ebene, sondern ebenso durch die Auswahl seiner Schauplätze. So findet Alex' Kampfperformance mit der „Billy-Boy"- Bande im Theaterraum eines stillgelegten Kasinos, sowie die Ludovico-Konditionierung in einem Kinosaal statt. Ein weiteres Mittel zur Gewaltdarstellung ist die Lichtregie. Starkes Gegenlicht, entweder durch Scheinwerfer, die gezielt in Szene gesetzt werden, oder bevorzugt Licht von außen durch die Fenster, schaffen eine kühle und unbehagliche Atmosphäre. Auch in den Außenräumen werden künstliche Lichtquellen in den nächtlichen Streifzügen der Gang dazu benützt, ihre rohe Gewalt gegenüber anderen zu unterstreichen und authentisch darzustellen. Die Raumkonstruktion des Korridormotivs gestaltet Kubrick durch die Kamerafahrt rückwärts, die zuerst in einer Großaufnahme verharrt, um dann in einer statisch-kontinuierlichen Rückwärtsbewegung den Raum zu öffnen und den Blick auf die Peripherie frei zu geben. Eine weitere Kamerastrategie ist die Verwendung der Handkamera zur Erzeugung von Subjektivität und direkter Zuschaueradressierung.[495]
Mit diesen filmgestalterischen Mitteln der Zeit- und Raumkonstruktion in A CLOCKWORK ORANGE visualisiert Kubrick erneut die Frage des menschlichen Daseins. Er hinterfragt, ob Kultivierung und die damit verbundene geistige Entwicklung der Menschheit, die sich immer neuer Techniken bedient, tatsächlich als Fortschritt, im Sinne einer Überwindung des natürlich Triebhaften, angesehen werden kann. Auf der zeitlichen Ebene stellt Kubrick dies durch eine Überwindung und Verfälschung der Zeiterfahrung durch die Zeitlupe und den Zeitraffer dar. Zusätzlich übersetzt Kubrick die Wandlung des Protagonisten in eine zirkuläre Handlungsstruktur, die mit wiederkehrenden Motiven letztlich zu ihrem Ursprung zurückkehrt. Die redundante Handlungslogik verkehrt sich am Knotenpunkt in ihr Gegenteil, um sich erneut zu verkehren, gleich der unendlich gedrehten Struktur eines Möbius-Bandes. Durch das Spannungsverhältnis von Realität und Fiktion, das durch eine überhöhte Stilisierung hervorgehoben wird, bilden sich Verbindungen zwischen allen Ebenen des szenographischen Raums heraus, die durchwegs mit Gewalt konnotiert sind. Kubrick erzeugt damit

[495] Vgl. Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 145-146.

> „einen höchst ‚aggressiven' filmischen Raum […], der sowohl Resultat als auch Erzeuger von Gewalt ist. Dreh- und Angelpunkt ist die Dialektik von Konstellation der Macht und Ohnmacht, mit denen Kubrick intradiegetisch und im Rezipientenbezug die Zusammenhänge von Kunst und Gewalt und somit deren Wirkungsmöglichkeiten darstellt, ausprobiert und reflektiert."[496]

5.3 THE SHINING (1980)

Im Juni 1977, zwei Jahre nach BARRY LYNDON, arbeiten Stanley Kubrick und seine Co-Autorin Diane Johnson daran, ein psychologisch durchdachtes Drehbuch zu verfassen. Als Vorlage dient Stephen Kings gleichnamiger Roman „The Shining" desselben Jahres. Er veröffentlichte zwei verschiedene Versionen: eine US-amerikanische Fassung[497] mit 144 Minuten und eine europäische Fassung[498] mit 115 Minuten Laufzeit.[499] Für die Analyse der filmischen Raum-und Zeitkonstruktion werde ich mich auf die US-Fassung beziehen.

Das imposante „Overlook-Hotel", als Schauplatz des Horrors, den man von außen in der Anfangssequenz zu sehen bekommt, ließ Kubrick tatsächlich nachbauen (Abb. 59). Es ist in Anlehnung an die tatsächlich existierende „Timberline Lodge" in Oregon gebaut worden. Die Rückseite des Hotels ist in England auf dem Außenareal der EMI-Studios entstanden. Für die Schlusssequenz wurde das Labyrinth, nachdem es zunächst auf dem Außengelände aufgebaut wurde, im Studio erneut errichtet. Für die Aufnahmen im Inneren des Hotels reichten allerdings die Räumlichkeiten nicht aus und so entstanden die meisten Szenen in einzelnen Studiobauten in England, was ein enormes Budget erforderte.[500]

---

[496] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 317.
[497] *The Shining,* Regie: Stanley Kubrick, GB/USA 1980; DVD-Video, Burbank (Kalifornien): Warner Home Video 2001. 144 Min.
[498] *Shining,* Regie: Stanley Kubrick, GB/USA 1980; DVD-Video, *Shining. Englische Originalfassung, deutsche Synchronfassung,* Hamburg: Warner Home Video 2007. 115 Min.
[499] Vgl.Seeßlen, Georg/Fernand Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* Marburg: Schüren, 1999, S. 21–23.
[500] Vgl. Pallasmaa, Juhani, "DAS UNGEHEUER IM LABYRINTH. Die Architektur von The Shining", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd, [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 198–208; hier: S. 205.

Abb. 59: Das imposante „Overlook-Hotel“ in den Rocky Mountains.

Bereits Ullmans Führung durch das Hotel, nach Ankunft der Familie, zeigt die exorbitanten Innenräume des Hotels, wie die Lobby und die Küche, und verweist damit schon auf die Sonderstellung, die das Hotel einnehmen wird.

> „Kubricks genialer Verdienst ist es, für diesen […] Raum ein so komplexes wie kompaktes Szenenbild gefunden bzw. geschaffen zu haben. Das einsame und verlassene »Overlook Hotel« in »The Shining« scheint schon von Beginn an alles andere zu sein als ein konventioneller Raum und Rahmen der Filmhandlung, bloßes Behältnis […].“[501]

Der imposante Hotelkomplex ist „ein großzügiger Platz, der nur im Verhältnis zu einer Kleinfamilie überdimensional wirkt und ihr zu *viel* Raum bietet. Es ist die *Leere* des Raumes und die Kälte der Umgebung, die ihn bedrohlich werden lassen.“[502]
Mit sogartiger Wirkung wird der Zuschauer in den Handlungsraum hineingezogen. Der filmische Raum des Hotels verengt sich im Verlauf der Handlung zunehmend und geht von einem agoraphobischen Raumtypus in eine klaustrophobische Raumkategorie über. Das Hauptcharakteristikum des Films ist das Motiv des Labyrinths, auf das ich später genauer eingehen werde.
„Das Labyrinth ist das wohl zentrale, den Film in seiner ästhetischen, wie inhaltlichen Struktur am besten beschreibende Motiv.“[503]

[501] Engell, Lorenz, *Playtime. Münchener Film-Vorlesungen,* Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2010, S. 261.
[502] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 245.
[503] Schnelle, Frank, "Im Labyrinth der Korridore: The Shining (1980)", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 196.

5.3.1 SYNOPSIS UND ZEITSTRUKTUR: EIN RAUM-ZEITLICHES LABYRINTH

Oberflächlich betrachtet, folgt Kubrick in THE SHINING den Konventionen und Prinzipien des Horrorgenres, jedoch exzerpiert und variiert er diese auf eine subtile Art und Weise. Trotz stereotypen Grundzügen der Handlung entspricht THE SHINING nicht der herkömmlichen Erzählweise des Genres, sondern bedingt geradezu die genrespezifischen Erfahrungswerte des Publikums, um mit ihrer Erwartungshaltung zu spielen. Kubrick modifiziert die Voraussetzungen des Horrors und bettet sie in ein labyrinthisches System voller Rätsel ein, die den Rezipienten aktiv dazu auffordert, sie zu lösen. Die Besonderheit liegt hierin im visuellen Stil des Films. Der extravagante Einsatz der *Steadicam* brachte eine innovative und originelle Bildsprache hervor.

> „The use of the Steadicam does more than contribute to the film's visuals; the kinds of space it helps create and the character movement it facilitates are substantially different from what is normally possible with the zoom lens or with traditional camera movement."[504]

Bereits aus dem Vorspann bzw. der Eingangssequenz entfaltet sich das inhaltliche und formale Credo des Films: das raum-zeitliche Labyrinth. Ebenso wird der Zuschauer von Anfang an auf eine Irrfahrt mitgenommen, die sich bis zum Schluss immer weiter verdichtet.

Die aus der Luft gefilmten Landschaftsbilder wurden mit einem Weitwinkelobjektiv aufgenommen, was eine leichte visuelle Verzerrung bewirkt. Die Aufnahmen sind von einer Offenheit und einer Übersichtlichkeit geprägt, die den Zuschauer durch die Vorwärtsfahrt der Kamera mit sogartiger Wirkung immer weiter in die labyrinthische Struktur des Films hineinziehen. So entwickelt der Wechsel der Höhe der Kameraposition auf der Vertikalen bereits eine irritierende Dynamik.

Das wohl bedeutendste Merkmal in THE SHINING ist die allmähliche Entfaltung eines räumlichen Dualismus zwischen Innen- und Außenraum, bzw. zwischen offenen und geschlossenen Räumen. Die physischen Räume dienen dabei der charakterlichen Entfaltung der Figuren. Der psychische Zustand des Protagonisten Jack Torrance beispielsweise manifestiert sich zunehmend in der räumlichen Darstellung, der in der Schlusssequenz im Labyrinth kulminiert.[505] Jack verfällt dem Wahnsinn und verwandelt sich „in die mythische und zeitlose Figur Minotaurus"[506].

---

[504] Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. 70.
[505] Vgl. ebd., S. 70-71.
[506] Pallasmaa, Juhani, "DAS UNGEHEUER IM LABYRINTH. Die Architektur von The Shining", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd, [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 198–208, hier: S. 201.

Das Labyrinth, das als Handlungsort und Handlungsträger zugleich in Erscheinung tritt, agiert dabei als motivische Verflechtung auf allen Ebenen der filmischen Darstellung.

> „Weil der Mensch in der Zeit lebt, ist seine Erfahrung des Labyrinths die des Verlorenseins, der Zusammenhanglosigkeit von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft."[507]

Mit diesem Zitat von Joseph Leo Koerner wird die Zeitstruktur in THE SHINING paradigmatisch beschrieben. Das Motiv des Labyrinths durchzieht sämtliche Konstruktionsmechanismen des Films. Obwohl THE SHINING einer linearen Narration folgt, wird die von originellen und komplexen Diskontinuitäten bestimmt. Die gesamte Handlung wird von einer Reduktion „des ‚objektiven' Raumes und der ‚objektiven' Zeit (von den Bergen zum Hotel und schließlich zum Labyrinth; von Monaten zu Tagen und schließlich zu Stunden)"[508] beherrscht, die wiederum subjektiv ausgedehnt wird.[509] Der Dualismus besteht in der Zeit und im Raum, aus einer „Verengung und Öffnung"[510].

> „Der Engführung der äußeren Zeit […] entspricht eine Ausweitung der inneren, fantastischen Zeit , für immer und immer'; der Verengung des Raums […] entspricht seine Entgrenzung ins Fantastische und Allegorische."[511]

Die Handlung lässt sich in ein fünfstufiges Schema einteilen. Sie wird von einer geordneten und zeitlich fortlaufenden Welt in eine von Persönlichkeitsstörung und regressivem Gedächtnis bestimmte Sphäre übergeleitet. Der Aufbau der Handlung gliedert sich in Vorspann, erste Hauptsequenz („THE INTERVIEW", „CLOSING DAY"), zweite Hauptsequenz („A MONTH LATER", „TUESDAY", „THURSDAY", „SATURDAY", „MONDAY", „WEDNESDAY"), dritte Hauptsequenz („8 AM", „4 PM") und in den Epilog.[512] Zehn Zwischentitel[513], die teilweise ad absurdum geführte Zeitangaben beinhalten, suggerieren im ersten Teil eine klare Gliederung der Zeit – ein für Kubrick typisches Trugbild, was in der zweiten Hälfte aufgelöst wird.
Im ersten Teil wird die expositorische Strategie der Ursache und Wirkung eingehalten, um damit in weiterer Folge bewusst damit zu brechen und den Zuschauer in ein verwirrendes System trügerischer Erinnerungsmomente zu überführen. Die Zwischentitel des zweiten und dritten Teils entsprechen der symbolischen Logik, die

[507] Koerner, Joseph Leo, *Die Suche nach dem Labyrinth. Der Mythos von Dädalus und Ikarus,* Frankfurt am Main: Suhrkamp Vom Autor autoris. Ausg., 1. Aufl, 1983, S. 38.
[508] Ciment, *Kubrick,* S. 135.
[509] Vgl. ebd., S. 135.
[510] Walker, *Stanley Kubrick,* S. 203
[511] Jansen/Wolfram Schütte, *Stanley Kubrick,* S. 190.
[512] Vgl. Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 208.
[513] Anmerkung: In der europäischen Version handelt es sich nur um acht Zwischentitel: „THURSDAY" und „8 AM" wurden entfernt.

den gesamten Film durchzieht. Kubrick spielt dadurch mit der zeitlichen Wahrnehmung des Zuschauers. Die Titel suggerieren dem Zuschauer ein kontinuierliches Zeitgefühl und eine Kausalität, um in weiterer Folge darüber hinwegzutäuschen. THE SHINING insinuiert von Anfang an auf sehr subtile Weise, dass die subjektive Zeitwahrnehmung und die objektive Zeit nicht dem gleichen kausalen Prinzip folgen.[514]
Eine explizite zeitliche Angabe ist lediglich dem „CLOSING DAY" zuzuordnen, dem 30. Oktober. Im Bewerbungsgespräch erklärt der Hotelmanager Stuart Ullman Jack, dass die Hotelsaison vom 15. Mai bis zum 30. Oktober läuft. Demzufolge wäre Jacks erster Arbeitstag am 31. Oktober, an Halloween – ein Ereignis, das paradigmatisch für das Horrorgenre steht.[515]
In der Verkürzung der Zeitabstände, von Monaten zu Stunden, zeigt sich die sogartige Wirkung des Films, die das Publikum in ein Spannungsfeld der Gegensätze zieht. Einerseits erhöht sich die Geschwindigkeit und andererseits stagniert die Zeit in der Handlung. Dem Handlungsverlauf zwischen „A MONTH LATER" (34´01´´), dem Einzug ins Hotel und „WEDNESDAY" (52´33´´) ist keine genaue Zeit zuzuordnen. Wie viel Zeit tatsächlich vergangen ist, bleibt offen. Allgemein ist am Tempus des Films eine allmähliche Beschleunigung feststellbar:
Die erste Hälfte wird von einem langsamen Tempo bestimmt und bereitet sozusagen auf den *plot point* vor. Ab der zweiten Hälfte beschleunigt sich das Tempo zunehmend, was auch an den Zeitabständen der Zwischentitel erkennbar ist.[516] Die tatsächliche zeitliche Dauer bleibt, wie auch schon in Kubricks vorherigen Filmen, in der Konnotation mit Alltagshandlungen, unbestimmt und statisch.

> „Ähnlich wie in 2001 wird die paradoxe Verschränkung polarer Konzepte evoziert, die sich inhaltlich und formal manifestieren: Statik vs. Dynamik, Ewigkeit vs. Vergänglichkeit, Wiederholung vs. Fortschritt oder Regression, ‚äußere' vs ‚innere' Zeit."[517]

Die zeitlichen Kategorien verlaufen demgemäß nach einer non-linearen Konzeption. Es kommen verschiedene Zeitstufen vor, wie die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft, die in disparater Reihenfolge gegen eine Kontinuität, eine „verräumlichte Synchronizität"[518], schaffen. Diese drei Zeitstufen, die sich konkret aus der Handlungsgegenwart des Films, aus den 70er- Jahren, was durch die Kleidung der

[514] Vgl. ebd., S. 211.
[515] Ebd., S. 200.
[516] Vgl. Pallasmaa, "DAS UNGEHEUER IM LABYRINTH", S. 203.
[517] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 393.
[518] Ebd., S. 393.

Zwillinge erkennbar ist, und aus dem mit der Jahreszahl 1921 datierten Foto, zusammensetzen, bestehen immer nebeneinander und korrelieren miteinander. Die Verschränkung von verschiedenen Zeitstufen offenbart sich in Ausgangssituationen, bzw. aus den Vorgeschichten von Objekten und Figuren, die narrativ dargelegt werden: Beispielsweise werden gewissen Umstände und Ereignisse erklärt – wie das „Overlook-Hotel“, das auf einem Indianerfriedhof erbaut wurde, der Mord von Charles Grady an seiner Familie, Dannys „Shining“ und sein visionärer Blick in die Zukunft, Jacks Übergriff auf Danny und sein Alkoholismus. Andere Irritationen bezüglich der Zeit bestehen in Form des Barmanns Lloyd, sowie in der Fotografie von Jack, die mit dem Datum 4. Juli 1921 versehen ist.
Die Gegenwart bleibt dabei immer mit der Vergangenheit verknüpft. Die tatsächliche Zuordnung von gegenwärtigen Geschehnissen in der Handlung zu zukünftig stattfindenden Ereignissen ist dennoch eine ungewisse. Die jeweiligen zeitlichen Abstufungen werden fließend und überlagern einander. Kausale Zusammenhänge bleiben rätselhaft und obliegen der subjektiven Interpretation des Rezipienten.[519]
Dieser Umstand tritt besonders augenscheinlich in folgender Sequenz zu Tage:
Als Jack im Badezimmer des Raums 237 auf eine unbekannte Frau trifft, verwandelt sich diese während seiner Umarmung in eine lebendtote, bereits mit Fäulnisflecken übersäte Frau. Jack sieht sie im Spiegel und ergreift die Flucht. In Zwischenschnitten sieht man währenddessen Dannys Gesicht und wiederum die Frau in der Badewanne[520].Hier unterbrechen verschiedene Realitätsebenen die zeitliche Ordnung der Handlung.

> „It is a perspective Jack never had, but presumably either Danny or Dick Hallorann did; a reality from the recent, more distant past is juxtaposed against the immediate reality of Jack's experiences.”[521]

Mit dieser „figurengebundenen Multiperspektivität” und der „Verdoppelung der alten Frau“[522] wird die suggerierte Kontinuität der Narration durchbrochen und dem Kausalitätsgefüge der Boden entzogen. Ein weiteres Beispiel, das zugleich ein Schlüsselmotiv darstellt, ist die Blutwelle, die aus dem Fahrstuhl hervorbricht. Ihre

[519] Vgl. ebd., S. 394.
[520] THE SHINING, 71´33´´ - 76´07´´.
[521] Jameson, Richard T., "Kubrick's SHINING", *Film Comment* 16/4, 1980, filmcomment.com/article/stanley-kubrick-the-shining, Zugriff: 28.11.2014, hier: S. 31.
[522] Wulff, Hans Jürgen, "Von Rätseln, Labyrinthen und traumatischen Dingen:. Raum und Realität in Stanley Kubricks THE SHINING", *Filmbeschreibungen,* 1985, http://www.derwulff.de/files/2-11., Zugriff: 23.09.2014, S. 27.

narrative Verknüpfung und Bedeutung, bleibt bis zum Ende des Films ungeklärt. Der sich am Ende eines Korridors befindliche Fahrstuhl wird durch das achsensymmetrische Arrangement in der Bildkomposition verdoppelt (Abb. 60). Er besteht aus zwei Lifttüren, die wegen ihrer roten Farbigkeit bereits mit der Gefahr konnotiert sind. Aus der linken Bildhälfte bricht aus dem Lift eine Blutwelle hervor, bis sie den ganzen Raum eingenommen hat und die Szene durch eine Schwarzblende geschlossen wird. Das dazwischen geschnittene Bild der Grady-Zwillinge (Abb. 61) stellt die thematische Verknüpfung mit ihrer Vorgeschichte her. Die Eindringlichkeit und Irrealität dieser Szene wird zudem durch die Zeitlupenaufnahme hervorgehoben.[523]

Abb. 60: Das Schlüsselmotiv der Blutwelle.

Abb. 61: Dannys Vision von den Gradys.

Durch thematische Verflechtungen bildet der Film einen Sinnzusammenhang aus, der sich nicht in seine Einzelteile verliert, sondern speziell Kubricksche Kausalitätsprinzipien verfolgt. Diese Spezifika der kausalen Verknüpfung sind Doppelungsstrukturen, Wiederholungen, Spiegelungen und Modulationen bereits etablierter Elemente.[524]

Das Motiv der Doppelung bzw. Spiegelung ist konventionelles Mittel des Horrorfilms, jedoch legt Kubrick seine Figuren komplexer an.

> „ […] Kubrick employed psychological doubling in ways that increasingly resembled the twists and ironies of a Nabokovian blend of play and metaphysics more than a *locus classicus* like Stevenson`s *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*."[525]

Bereits zu Beginn des Films sieht man Danny, sich mit seinem „imaginären Freund" Tony vor dem Spiegel unterhaltend[526]. Danny hat eine Schreckensvision über das Hotel und fällt dadurch in Ohnmacht. Die visionäre Fähigkeit des „Shinings" ist hier allerdings nicht eindeutig mit Tony gleichzusetzten. Die Unterhaltung zwischen

[523] Vgl. Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 256.
[524] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 395-398.
[525] Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 196.
[526] THE SHINING, 11´09´´ - 11´59´´.

Hallorann und Danny weist auf den Umstand hin, dass das „Shining“ und Tony nicht unbedingt konform sind.
Danny begegnet wiederholt den beiden Mädchen, die den Grady Töchtern entsprechen, die 1970 von ihrem Vater Charles Grady ermordet wurden. Eine weitere rätselhafte Verdoppelung ist die des eben erwähnten Charles Grady. Jack trifft im „Gold Room“ auf eine Bedienung, die sich als Delbert Grady vorstellt. Jack verwechselt ihn mit Charles dem Hausmeister und konfrontiert ihn mit der Tragödie von 1970[527].
In der europäischen Fassung wurde auf diesen Unterschied verzichtet und es ist nur von Delbert Grady die Rede.
Kubrick spricht damit direkt die Aufnahmefähigkeit des Rezipienten an. Seine Verdoppelungen werden in ihrer Differenz prononciert präsentiert, allerdings kommt es dadurch auch zu Irreführungen. Wie beispielsweise das in der Schlusssequenz dargestellte Foto mit Jack, das mit dem 4. Juli 1920 datiert ist, den Rezipienten vor die Frage stellt, ob es sich tatsächlich um Jack oder einen Doppelgänger handelt. Die Perzeption des Zuschauers wird dabei explizit mit einbezogen. Besonders in THE SHINING spielt Kubrick mit der Wahrnehmungsfähigkeit des Publikums. Bereits der Name des Hotels „Overlook“ impliziert eine Doppeldeutigkeit mit unterschiedlich perzeptiver Ausprägung. „Overlook“ bezeichnet einerseits einen Aussichtspunkt, wie auch, dass man etwas „überblicken“, andererseits aber auch „übersehen“ oder „ignorieren“ kann.[528] Die dialektische Semantik steht exemplarisch für „das Verhältnis des Rezipienten zu diesem Film.“[529]

> „Kubrick kalkuliert in *The Shining* also erwartungsgeleitete selektive Rezeptionsmechanismen gezielt mit ein, so daß sinnliche Wahrnehmung und der Versuch der Sinnstiftung in eine Dialektik des Sehens und Ver - Sehens bzw. Hören und Ver - Hörens verwickelt werden, ohne eine Synthese zu gestatten.“[530]

Ebenso verweigert Kubrick dem Zuschauer eine garantierte Erkenntnis. Die Rätselhaftigkeit des Films bleibt immer vorhanden ohne festzuschreibende Lösung. Die Verdoppelungen und Wiederholungsstrukturen verwehren sich gegen eine Eindeutigkeit, was als die typische Stilistik Kubricks angesehen werden kann.[531]

---

[527] THE SHINING, 85´25´´ - 91´34´´.
[528] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 399.
[529] Ebd., S. 399.
[530] Ebd., S. 399.
[531] Ebd., S. 399-400.

> „Die Unergründbarkeit der Realität, das Wagnis und die Notwendigkeit der Interpretation. Dies geschieht in Übereinstimmung mit einer verführerischen Ästhetik der Offensichtlichkeit, die nichtsdestoweniger keinen Durch- oder Überblick gestattet.“[532]

Die Wiederholungen und die damit einhergehende Verdoppelung der Figuren verbinden die Gegenwart mit der Vergangenheit und verwischen ihre Grenze. Die „ewige Wiederkehr“ ähnlicher Geschehnisse der Vergangenheit kann als eine „Krankheit der Zeit“ beschrieben werden.[533] Ebenso äußert sich die psychische Krankheit Jacks in seiner „Autorenschaft“. Sein einziger Text, den er während der Zeit im Hotel verfasst hat, ist der sich ständig wiederholende Satz: „All work and no play makes Jack a dull boy“. Allerdings nicht in einfacher Wiederholung, sondern in ständiger Abwandlung der Satzformatierung.[534]

Das Zusammenspiel und das Verhältnis zwischen Ähnlichkeiten und Unterschieden schaffen eine labyrinthische Form, die das Credo des Films bildet.

> „Das Labyrinth scheint sich kontinuierlich zu entfalten und aufgrund eines fehlenden Gesamtkontextes dennoch in Fragmente auseinanderzubrechen. Diesem Empfinden der Ortlosigkeit entspricht das Gefühl der Zeitlosigkeit, das die *Mise-en Temps* von *The Shining* ausmacht, die sich zu einem homogen wirkenden Konglomerat aus Zeitsplittern fügt.“[535]

5.3.2 DER FILMISCHE RAUM IN THE SHINING

5.3.2.1 DER LABYRINTHISCHE RAUM

Das Labyrinth-Motiv ist in der Raumkonstruktion von THE SHINING mehrfach angelegt. Im Außenraum des Hotels besteht ein real begehbares Heckenlabyrinth, dessen Orientierungsplan am Ein- bzw. Ausgang angebracht ist. Ein weiteres verkleinertes Modell befindet sich im Innenraum des Hotels. Die Räumlichkeiten des „Overlook-Hotels“ sind ebenfalls labyrinthisch angelegt (Abb. 70-73). Diese Analogie wird durch die Bemerkung von Wendy Torrance bei der Besichtigung des Hotels bestätigt: „This whole place is such an enormous maze, I feel like I have to leave a trail of breadcrumbs every time I come in”[536].

---

[532] Ebd., S. 400.
[533] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 254-255.
[534] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 402-403.
[535] Ebd., S. 404.
[536] THE SHINING, 25´30´´ - 25´52´´.

Bereits an dieser Stelle verweist die Orientierungslosigkeit Wendys auf die Übermacht des Raumes hin. Die Innenräume des Hotels lassen sich als „agoraphobisch“ und „klaustrophobisch“ zugleich charakterisieren.[537] Wie auch Seeßlen und Jung feststellen, differenzieren sich „zwei primäre Raumerfahrungen“, die sich in allen Filmen Kubricks wiederfinden: „Das Labyrinth und der hohe Raum“ [538]. Allerdings lässt sich dieser räumliche Dualismus noch weiter spezifizieren. So besteht das Hotel aus großen weitläufigen Sälen, wie beispielweise die „Colorado Lounge“ oder der „Gold Room“, aus beengten Räumen, wie die Hausmeisterwohnung oder die Hotelzimmer und aus den Hotelfluren, als Verbindungsstück zwischen ihnen. Beachtenswert ist dabei, dass sich dieses dualistische Prinzip ebenso auf ihre Gestaltung anwenden lässt. Kubrick kontrastiert die streng und artifiziell wirkende Geometrie der Mise-en-Scène und Mise-en-Cadre mit einem natürlich wirkenden Beleuchtungsstil. Dadurch wird die Konstruiertheit des Bildes explizit ausgestellt.[539]

Diese Sichtbarmachung der filmischen Raumkonstruktion definierte Stephen Mamber als „overspatiality“[540]. Der filmische Raum, vor allem das Hotel, erhält dadurch die Oberhand. Die Figuren darin sind den räumlichen Strukturen untergeordnet, sie werden „zu Bestandteilen eines Raum-Ensembles“[541]. Wie lebendige Figuren eines überdimensionierten Spiels wandern sie durch unsichtbare Kräfte geleitet, umher.

Die labyrinthische Raumkonstruktion wird durch das wiederkehrende Auftreten einzelner Handlungsorte ohne topographischen Zusammenhang exponiert. Diese bruchstückhafte Zurschaustellung der Handlungsorte, sowie deren Angleichung durch Repetition der Kamerabewegungen und des Bildausschnitts, resultiert in einer Orientierungslosigkeit. Die vereinzelten Handlungsräume innerhalb des Hotels, wie die Hausmeisterwohnung, der „Room 237“, der „Gold Room“ und die „Colorado-Lounge“, wirken zwar labyrinthisch, aber trotz der Heterogenität der Settings wird das Hotel als homogener Raum wahrgenommen.[542]

Der Irrgarten selbst wird ebenfalls während der Besichtigung von Stuart Ullmann den Torrances präsentiert[543]. Allerdings gehen sie nur kurz daran vorbei und nicht hinein. Dabei beschreibt er die enorme Höhe der Hecken und dass der Irrgarten damals

[537] Vgl. Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 120-121.
[538] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 44.
[539] Vgl. Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 16-17.
[540] Mamber, "Kubrick in Space", S. 59.
[541] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 13.
[542] Vgl. Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 65.
[543] THE SHINING, 23´02´´ - 23´48´´.

zusammen mit dem Hotel im Jahre 1907 angelegt wurde. Auffallend ist hier, dass sich der Eingang während der Besichtigung noch auf der rechten Breitseite des Labyrinths befindet und später, bei Dannys Flucht vor seinem Vater, auf der Längsseite. Eine weitere Diskontinuität ist der Positionswechsel des Orientierungsplans, der während der Besichtigung links neben dem Eingang und später direkt davor steht.
Das Labyrinth verdoppelt sich noch weiter. Wendy und Danny machen sich auf Entdeckungstour durchs Labyrinth[544]. Dabei bekommt der Zuschauer zum ersten Mal eine genauere Übersicht über den Irrgarten anhand des Plans, der allerdings nun unmittelbar vor dem Eingangsbereich angebracht ist. Der Irrgarten entspricht einem Rechteck mit vielen verschachtelten Wegen, die oft nicht weiter führen. Allerdings sind die Gänge nicht symmetrisch angelegt. Wendy und Danny spielen auf ihrem Weg ins Labyrinth „Fangen“ und nehmen dadurch bereits die spätere Verfolgung vorweg.[545]
Jack, der währenddessen mit Ballspielen beschäftigt ist, unterbricht sein Spiel und betrachtet das verkleinerte Modell des Labyrinths, das in der Lounge aufgestellt ist. Sein Blick wird durch die Vogelperspektive erwidert, mit dem Anschlussfehler, dass nun das Labyrinth quer und ohne äußere Begrenzungslinien vorliegt. Es scheint viel größer zu sein, und ohne konkrete Außengrenze wirkt es unendlich.[546]
Es unterscheidet sich zudem von der Struktur des Orientierungsplans am Eingang, sowie von der des Modells in seinem Aufbau. Dieses ist nun achsensymmetrisch angelegt.
„Das Motiv des Labyrinths gestaltet sich selbst als Labyrinth, d.h. es kommt zu einer Entgrenzung bzw. Potenzierung des labyrinthischen Charakters.“[547]
Es wird an dieser Stelle suggeriert, als könnte Jack seine Familie parallel zum Zeitgeschehen überwachen. Mit langsamer Kamerabewegung auf das Labyrinth zu, erkennt man Wendy und Danny als Miniaturen, die im Labyrinth umhergehen. Die Anschlusseinstellung bestätigt die Simultanität der Handlungsabläufe. Hier manifestiert sich der von Stephen Mamber geprägte Begriff der „overspatiality“[548]. Der Raum

[544] THE SHINING, 37´52´´ - 39´08´´.
[545] Vgl. Kappes, Mirjam, "Das Labyrinthmotiv im Film. Raum, Erfahrung und Metaphorik in THE SHINING und PAN`S LABYRINTH.", *Rabbit Eye - Zeitschrift für Filmforschung/*5, 2013, www.rabbiteye.de/2013/5/kappes_labyrinthmotiv.pdf, Zugriff: 07.10.2014, S. 89-90.
[546] Vgl. Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S, 238.
[547] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 406.
[548] Mamber, "Kubrick in Space", S. 59.

emanzipiert sich gegenüber seinen Figuren und degradiert dabei ihre Handlungsmacht.[549]

Abgesehen von physischen labyrinthischen Räumen in THE SHINING, konstruiert Kubrick zusätzlich labyrinthische Strukturen mittels Kamerabewegung, Figurenbewegung und Montage. Kubricks spezifischen Kamerastrategien, besonders die Kamerafahrten der *Steadicam* in *low-angle* Perspektive, entfalten ihren labyrinthischen Effekt im Innenraum des Hotels, sowie im Außenraum des Heckenlabyrinths. Vorrangig wird durch Kubricks Inszenierungsstil mit der Kamera das Gefühl der Orientierungslosigkeit aufgebaut.[550] Die Figurenbewegungen unterliegen ebenso einem labyrinthischen Prinzip. Besonders Danny vollzieht mit seinem Dreirad eine Irrfahrt durch die verwinkelten Korridore des Hotels. Durch die schnelle Fahrt, die akustisch durch den Wechsel zwischen ornamental gemustertem Teppichboden und glattem Boden im Tonraum einen eigenen Rhythmus erzeugt, wird zusätzlich ein befremdliches Gefühl vermittelt. Danny, der von der Kamera in verschiedenen Abständen verfolgt wird, durchkreuzt die Gänge des Hotels, als ob er einen Verfolger abhängen müsste. Der Zuschauer, der sich in diesen Momenten, als Verfolger sieht, verliert dabei jegliche Orientierung im Raum. Die Gänge sind kaum noch zu unterscheiden und durch die schnelle Geschwindigkeit lassen sich die Verbindungswege nur schwer rekonstruieren. Analog dazu setzt Kubrick statische Begleitfahrten ein, die zwar Verbindungswege zwischen den Räumlichkeiten schaffen, allerdings bleibt die Sicht dabei aber meist begrenzt. Ein weiteres Merkmal ist die Abschottung der Figuren im Raum. Sie treten oft solitär und isoliert voneinander auf und unterstreichen damit die Abgeschiedenheit von der Außenwelt und die Beziehungslosigkeit (Jack zum Rest der Familie) untereinander.[551] Im Montageraum werden diese verschiedenen Handlungsstränge mit Hilfe der Parallelmontage zusammengefügt. Durch die Verwendung von *graphic matches* kommt es allerdings zu diskontinuierlichen Anschlüssen bzw. Übergängen, die eine stetige Veränderung der räumlichen Gegebenheiten bewirken. Ebenso erzeugen die zahlreichen Überblendungen eine Unübersichtlichkeit und Orientierungslosigkeit im Raum.[552] Juhani Pallasmaa bemerkt dazu treffend, dass die „architektonische Struktur“ des Hotels, aus „Korridore

[549] Vgl. Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 46.
[550] Vgl. Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 92.
[551] Vgl. Fischer, *Raum und Zeit,* S. 406.
[552] Vgl. ebd.,, S. 412.

und Treppen […] ein verwirrendes und unendliches Labyrinth [bilden], das ein Gefühl der Desorientierung und des Schwindels hervorruft, ähnlich der Wirkung der räumlich paradoxen Zeichnungen von M.C. Escher.“[553]

Neben diesen desorientierenden Inszenierungsstrategien, ist die Verortung eines räumlichen Mittelpunkts innerhalb des Hotels nicht exakt festlegbar. Die Absenz eines Zentrums unterstreicht die eigenwillige Dynamik in THE SHINING, die hierin eine rauschartige Stilistik ausbildet.

> „Virtually every shot in the film […] is built around a central hole, a vacancy, a tear in the membrance of reality: a door that would lead us down another hallway, a panel of bright color that somehow seems more permeable than the surrounding dark tones, an infinite white glow behind a central closeup face, a mirror, a TV screen…a photograph. From the moment we lose the consoling sense of focus and destination supplied by that island picturesquely centered in the lake, we are careening through space.”[554]

Die Intentionalität, besonders hervorgerufen durch die Kamerabewegung, polarisiert genau im Moment des Stillstands und entzweit sich. Kubrick deutet Fluchtpunkte in seinem labyrinthischen Raumkonstrukt mehrmals dadurch an, dass an Knotenpunkten der Handlung, wie während den Erscheinungen der Grady-Schwestern, Ausgangsschilder aufleuchten, die auf einen Fluchtpunkt verweisen, der sich aber erneut verschachtelt. Der argentinische Schriftsteller Jorge Luis Borges zitierte in einer Erzählung Ts`ui Pên, einen Architekten und Philosophen, der den „Garten der Pfade, die sich verzweigen“[555], entwarf.

Der Garten ist

> „ein barockes Labyrinth, dessen unendliche Reihen konvergieren oder divergieren und das ein Zeitraster bildet, worin alle Möglichkeiten zusammengenommen werden. […] Im Werk von Ts`ui Pên kommen sämtliche Lösungen vor, jede einzelne ist der Ausgangspunkt weiterer Verzweigungen.“[556]

Aus genau dieser Verlorenheit und Gefangenschaft im labyrinthischen Raum von THE SHINING entwickelt sich der Horror, der durch Jacks brüchige Personalität initiiert wird.

> „Das Ungeheuer das im Zentrum des Labyrinths umherschweift, ist die Verkörperung der […] Ursünde, die also ursächlich für das Labyrinth ist. Das Ungeheuer ist entstanden in der […] Vereinigung der Pasiphae mit dem Stier.“[557]

Die vorherige Absenz eines Zentrums im Film wird am Schluss eingelöst. Jack erfriert im Innern des Labyrinths und erstarrt. Es bleibt offen, ob die Geschichte hier ihren

---

[553] Pallasmaa, "DAS UNGEHEUER IM LABYRINTH", S. 203.
[554] Falsetto, Mario (Hg.), *Perspectives on Stanley Kubrick,* New York, London: G.K. Hall; Prentice Hall International, 1996, S. 247.
[555] Deleuze, *Die Falte,* S. 103.
[556] Ebd., S. 103.
[557] Koerner, *Die Suche nach dem Labyrinth,* S. 64.

Anfang oder Schluss findet. Die zyklische Struktur findet auch hier ihre Vollendung. In der Verfolgungssequenz[558] gegen Ende des Films kulminiert das labyrinthische Motiv auf allen Ebenen der filmischen Gestaltung im Heckenlabyrinth.
Danny versucht vor seinem wahnsinnig gewordenen Vater durch das Labyrinth zu flüchten. Doch durch den Schnee hinterlässt er Spuren und kommt nur mit großer Anstrengung vorwärts. Der Raum erzeugt hier nur durch Hell-Dunkel Kontraste eine Tiefe. Die besondere Dramatik dieser Sequenz liegt im originellen Einsatz der Handkamera. Die *Steadicam* nimmt entweder den Blickwinkel von Danny oder Jack ein, oder sie schließt sich aus einer distanzierteren Perspektive der Verfolgung an. Die Kamera agiert in dieser Sequenz „gleich eines dritten Protagonisten“[559]. Sie zeigt sehr eindringlich aus Jacks Perspektive den in hohem Tempo davonlaufenden Danny. Wenn die Kamera auf Jack gerichtet ist, macht sich eine allmähliche Verwandlung seiner Person bemerkbar. Seine hinkenden Bewegungen und die sich ins fratzenhafte veränderte Mimik, sowie seine Stimme, als auch die Geräusche, die er von sich gibt, weisen auf den Minotaurus Mythos hin, der in der Sage im Labyrinth gefangen ist. Ebenso gibt der Familienname Torrance einen Hinweis darauf, dass sich Kubrick bewusst mit dieser Mythologie beschäftigte, um „dem gepeinigten Protagonisten mythische Tiefe und Bedeutung zu verleihen“[560]. Die Wortverwandtschaft „Taurus“, lateinisch für Stier, findet seine Entsprechung im Familiennamen Torrance, im Spanischen „un toro“, sowie „torre“ für Turm, der im barocken Labyrinth im Zentrum steht, als Ausweg und Ursprung zugleich.[561] Schließlich schafft es Danny, sich aus den Fängen seines Vaters zu befreien und findet einen Ausweg: Die Fußspuren, die ihn wie der Ariadnefaden der Mythologie, nach draußen führen.[562]
Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich in THE SHINING die dualistische Bildarchitektur durch „bereits angelegte symbolische wie semantisch ambivalente Gehalt des [Labyrinth] Motivs“[563] hier in ihrer größten Ausprägung zeigt. Die geometrischen Formen der symmetrisch klar umrissenen Raumkonstruktionen und die

[558] THE SHINING, 132´57´´ - 139´35´´.
[559] Kappes, "Das Labyrinthmotiv im Film. Raum, Erfahrung und Metaphorik in THE SHINING und PAN`S LABYRINTH.", S. 94.
[560] Pallasmaa, "DAS UNGEHEUER IM LABYRINTH", S. 201.
[561] Vgl. Koerner, *Die Suche nach dem Labyrinth,* S. 41; Vgl. auch: Schmidt, Gabriele, "PONS. Online-Wörterbuch, *PONS. Online-Wörterbuch,* 2014, http://de.pons.com/, Zugriff: 05.10.2014.
[562] Vgl. Kappes, "Das Labyrinthmotiv im Film. Raum, Erfahrung und Metaphorik in THE SHINING und PAN`S LABYRINTH.", S. 94.
[563] Ebd., S. 99.

sich verzweigenden Wege, die eine Dynamisierung im Raum hervorrufen stehen sich hier am deutlichsten gegenüber.

5.3.2.2 DIE DUALISTISCHE BILDARCHITEKTUR

Um die Besonderheiten der Raumkonstruktion in THE SHINING zu verdeutlichen, werde ich im Folgenden die wichtigsten Sequenzen auf ihre rauminszenatorischen Mittel untersuchen. Ziel ist es, den bereits festgestellten ästhetischen Dualismus an konkreten Beispielen zu zeigen. Der Dualismus in der Raumkonstruktion besteht, um mit den Worten Seeßlen und Jungs zu sprechen, aus dem „Labyrinth und de[m] ‚hohen Raum'"[564]. Diese „zwei primären Raumerfahrungen", die einander wechselseitig bedingen, vergleichen sie zusätzlich mit dem „Apollinischen, dem das Labyrinth als Repräsentation des Dionysischen entgegenstehe"[565]. Dieser Vergleich ist dahingehend sehr treffend, da er bereits die Bewegung im Raum impliziert. Das Labyrinth steht dabei für die dynamische Bewegung, das Dionysische, das die Grenzen auflöst und Desorientierung hervorruft. Der „hohe Raum", als das Apollinische, als starres Ordnungsprinzip, steht dagegen für die Stagnation in der Bewegung und in der Zeit.[566] Kubrick übersetzt diesen räumlichen Dualismus zusätzlich durch die Kamerabewegung. Der Handkameraeinsatz unterstreicht die Orientierungslosigkeit im Raum und erzeugt eine Dynamik, die besonders im Labyrinth zur eigentlichen Spannung beiträgt. Kontrastierend dazu, verwendet Kubrick statische Begleitfahrten der Kamera, die besonders die strenge Geometrie der Bildkomposition eindrucksvoll wiedergibt. Stanley Kubrick inszenierte in THE SHINING Räume, die Mario Falsetto als „metaphorical space"[567] bezeichnet. Metaphorisch deshalb, da die filmischen Räume die Psyche der Charaktere reflektieren und absorbieren. Der filmische Raum ist als ein Bewusstseinsraum anzusehen, der besonders den psychischen Zustand Jacks visualisiert und sich dadurch transformiert. Jacks psychischer Verfall wird direkt durch die Raumkonstruktion übersetzt. Jedem Raum in THE SHINING ist ein bestimmtes Merkmal inhärent, das die eigentliche Narration hervorbringt.

---

[564] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 44.
[565] Ebd., S.44 und S. 47.
[566] Vgl. ebd., S. 45-47.
[567] Falsetto, *Stanley Kubrick,* xxiv.

> „The film's physical locations, such as the hotel and the maze, function metaphorically as characters through a process of spatialization. The notion of a mental landscape is further emphasized by the numerous dissolves and fades to black in the film."[568]

Zusätzlich ergibt sich durch diese metaphorische Bedeutungsträchtigkeit ein spannungsreicher Dualismus zwischen offenen und geschlossenen Räumen. Die Beengtheit der geschlossenen Räume zeigt sich beispielweise im kleine VW Käfer der Torrances, der durch die Weite der Rocky Mountains fährt, in der Hausmeisterwohnung als Kontrast zum sonst überdimensioniert großen Hotel, und am eindrucksvollsten im Heckenlabyrinth selbst. Der Kontrast zum offenen Raum wird dabei durch die verschiedenen Kamerabewegungen hergestellt.[569] Der Horror, der sich im Laufe der Handlung durch Jacks psychischen Zustand manifestiert, spitzt sich immer mehr zu und die Grenzen zwischen Außen und Innen werden fließend. Dazu hält Lorenz Engell folgendermaßen fest:

> „Innen und Außen unterscheidbar zu machen ist eine der Hauptfunktionen des Architektonischen, die hier nach und nach völlig erodiert und in ihr Gegenteil umschlägt. So ergreift nicht nur die Innenwelt der Figuren Besitz vom äußeren Raum und umgekehrt, auch die – vom Haus als Haus eigentlich natürlich gerade ausgeschlossene – Außenwelt dringt in das Haus ein."[570]

THE SHINING beginnt mit einem spektakulären Kameraflug über die Berglandschaft der Rocky Mountains, die sich im klaren See widerspiegeln (Abb.62). Kubrick verwendete erneut Weitwinkelobjektive, wie auch später bei den berühmten Kamerafahrten, um eine Tiefenschärfe zu erzeugen. Damit wird die Weite der Landschaft herausgestellt und der Blick auf ein Zentrum gelenkt, der versucht, sich auf ein bestimmtes Ziel zu richten, aber immer wieder abgelenkt wird. Die vorwärts gerichtete Kamerabewegung scheint sich über der Insel des Sees zu invertieren, sodass die Insel in der Mitte des Sees augenscheinlich auf die Kamera zufließt und aus dem unteren Ende der Bildfläche hinweg gleitet. Die gegebene Realität beginnt sich an dieser Stelle bereits schon zu verändern.

[568] Ebd., S. 70-71.
[569] Vgl. ebd., S. 70-71
[570] Engell, *Playtime,* S. 265-266.

Abb. 62: Fließende Landschaftsobjekte als Übergang zwischen Realität und Fiktion.

Abb. 63: Die Kamera als Verfolger und Beobachter.

Mit dem Wechsel zur Vogelperspektive überfliegt die Kamera Waldflächen, gewährt einen Überblick über die Landschaft, und begleitet Jack in seinem gelben VW-Käfer. Die Kamera folgt dem kurvigen Straßenverlauf durch die Wälder aus Distanz, bis sich das Tempo beschleunigt und eine Begleitfahrt einsetzt (Abb.63). Die Kamera schießt über die Straße hinaus und das Auto verschwindet dann im Off-Raum. Der dynamische Vorwärtsflug endet mit dem Ziel des bedrohlich anmutenden Hotels. Durch die spezifische Kamerahandlung isoliert sich das Hotel von seiner Umgebung und unterstreicht dadurch seine Abgeschiedenheit. Auf der Ebene der Bildgestaltung entsteht eine sogartige Wirkung, die sich durch die zunehmende Verengung der Einstellungsgrößen entwickelt. Mit der Panoramaaufnahme der Rocky Mountains beginnend, bewegt sich die Kamera immer tiefer ins Geschehen hinein. Am Handlungsort des Hotels angekommen, verdichtet sich der klaustrophobische Zustand in den Innenräumen des Hotels.[571]

Der Geschlossenheit der Räumlichkeiten des Hotels steht jedoch eine Öffnung der „visionären Räume“[572] gegenüber.

> „Die rapide, sich auf ein bewegtes Objekt konzentrierenden Kamerabewegungen des Vorspanns sind mit den ‚Kubrick`schen Korridoren‘ verwandt, in die sich das Hotel und das Heckenlabyrinth auflösen.“[573]

Die neuartige Verwendung der *Steadicam*, kurze Brennweiten, Verfolgungsfahrten, sowie seitliche Kamerabewegungen und Begleitfahrten, erzeugen in THE SHINING eine besondere Ästhetik, die sich von Kubricks anderen Filmen maßgeblich unterscheidet. Die distanzierte Kamera folgt dabei Objekten und Personen wie in beobachtender Angriffsstellung. Die Betonung liegt dabei stets auf dem Raum.[574] Die apodiktisch labyrinthische Struktur, die vor allem die Raumkonstruktion betrifft, setzt sich aus dem

[571] Vgl. Schnelle, "Im Labyrinth der Korridore: The Shining (1980)", S. 203.
[572] Beier, *Stanley Kubrick,* S. 203.
[573] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 410.
[574] Vgl. ebd., S. 408-410.

Dualismus zwischen Offenheit und Geschlossenheit, bzw. geometrischer Klarheit und labyrinthischer Struktur, zusammen. Die Abgeschiedenheit des Hotels, bzw. der Figuren darin, bilden hier die Basis. Die Beziehungslosigkeit der Figuren untereinander übersetzt sich in den filmischen Raum. Die vereinzelte Darstellung der Innenräume, die zusammenhangslos wirken, bekräftigt das Gefühl der Orientierungslosigkeit. Obwohl Kubrick dem Zuschauer zumeist nach jedem Zwischentitel den Schauplatz mit einer Totalen oder Halbtotalen vorstellt, schlägt dieser Überblick dennoch in sein Gegenteil um. Der Blick bleibt trotz *establishing shots* zumeist begrenzt.
Die Hotelanlage ist entgegen der Klarheit ihrer Präsentation rätselhaft und verworren. Sogar die Führung der Torrances durch das „Overlook-Hotel" zeigt zwar alle wichtigen Räumlichkeiten, jedoch lassen sich diese nur schwer kartographieren. Ihr Verhältnis zueinander und die Passagen zwischen Foyer, der Wohnung der Torrances, der Küche, dem „Room 237", der „Colorado Lounge" und dem „Gold Room" bleiben unklar. Die Kamera, die die Figuren auf ihrer Erkundungstour auf gleichbleibender Distanz begleitet, erscheint dabei als heimlicher Beobachter und Wegführer zugleich (Abb. 64-65). Die Kamera scheint den Weg vorzugeben, dem sich die Figuren anzupassen haben.[575]

Abb. 64: Ullmans Führung durchs Hotel in langer Begleitfahrt der Kamera aus distanzierter Position.

Abb. 65: Die Kamera als Voyeur und Wegführer zugleich.

Trotz ausgiebiger Raumerkundungen der Figuren, besonders durch Danny, lässt sich die genaue Anordnung und Lage der Innenräume im Hotelkomplex nicht erschließen. Danny geht mit seinem Dreirad mehrmals auf Erkundungstour durch das Hotel. Er fährt durch lange Korridore, die bereits durch die Musterung des Teppichbodens an ein Labyrinth erinnern. Die labyrinthische Struktur des Films wird wie oben erwähnt, zusätzlich durch die spezifischen Kamerahandlungen erzeugt. So werden die achsensymmetrisch und statisch wirkenden Räume, die vorwiegend durch *establishing*

[575] Vgl. ebd., S. 404.

shots gezeigt werden, durch die Dynamik der *Steadicam*-Begleitfahrten kontrastiert. Die halbhohe Kamera verfolgt die Figuren durch die Hotelanlage und erzeugt dadurch ein verwirrendes System von verzweigten Gängen und Zimmern.

Abb. 66: Danny durchquert die Gänge des Hotels.

Abb. 67: Steadicam-Begleitfahrt.

Eine weitere Besonderheit ist die Lichtgestaltung des Films. Kubrick hält sich ganz und gar an eine realistische Darstellungsweise und setzt das Licht dadurch gezielt kontrapunktisch zum konventionellen Horrorfilm ein.

> „Das Konzept des *natural lightning*, vor allem der technisch anspruchsvolle Einsatz von Gegenlicht, ist für die realistische Wirkung essentiell, weil damit unter anderem das Auftreten bedrohlicher Licht- und Schattenspiele unterbunden wird.“[576]

Es existieren fast keine dunklen Räume, bis auf die Ausnahme, als Wendy während der Flucht vor ihrem Mann sich plötzlich in einem Raum befindet, der von Spinnweben behangen und einer bereits skelettiertem Gesellschaft besetzt ist. Es handelt sich hier um die „Colorado Lounge“, die sich auf einer anderen Realitätsebene befindet.[577]Der einzige unbeleuchtete Raum könnte hier auch als eine Parodie auf das Horrorgenre gesehen werden.

In den anderen Innenräumen, in welchen der Horror stattfindet, herrscht stets eine helle Beleuchtung. Sogar der „Room 237“ und der Keller sind beleuchtet und setzen sich dadurch explizit von dem stereotypen Beleuchtungsprinzip des Horrorgenres ab.[578]

Das Ausmaß des Erdgeschosses, in dem Jack seinen Schreibtisch installiert hat, zeigt sich erneut mittels Weitwinkelobjektiv und symmetrischer Bildkomposition (Abb. 68).

[576] Ebd., S. 406.
[577] THE SHINING, 133´23´´ - 133´41´´.
[578] Ebd., S. 404 - 406.

Abb. 68: Jacks Arbeitsplatz.

Abb. 69: Überlagerung von Realität und Fiktion in der Diegese.

„Das auffälligste Merkmal der Bildkomposition ist die Symmetrie, die der Geschichte die ‚Aura einer kühlen Versuchsanordnung' verleiht."[579] Dieser kühlen Symmetrie im Innenraum, stehen ein natürlicher Beleuchtungsstil und ein warmes Farbspektrum, das von den Farben gelb, rot und braun gebildet wird, gegenüber. In der Schlusssequenz verwendet Kubrick ausschließlich kalte Farben, um die vorherrschende Kälte zusätzlich visuell zu unterstreichen. Hier kontrastiert sich der Innenraum vom Außenraum durch die entgegengesetzte Farbnuancierung.[580] Das Labyrinth findet, gleich viermal seine topologische, wie topographische Entsprechung – als Irrgarten außen in der Hotelanlage, als Miniaturmodell in der „Colorado Lounge" und als Orientierungsplan außen vor dem Eingang des Irrgartens (Abb. 70-73).

Abb. 70: Der Orientierungsplan des Labyrinths.

Abb. 71: Labyrinthmodell.

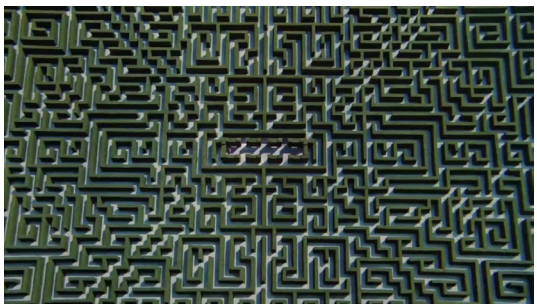
Abb. 72: Heckenlabyrinth aus Jacks Aufsicht.

Abb. 73: Danny und Wendy im Heckenlabyrinth.

[579] Kaul/Palmier, *Stanley Kubrick,* S. 93.
[580] Vgl. Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 246-247.

> „Das Motiv des Labyrinths gestaltet sich selbst als Labyrinth, d.h. es kommt zu einer Entgrenzung bzw. Potenzierung des labyrinthischen Charakters. Diese Eigenschaft wird über Mise-en-Cadre und Montage auch auf den gesamten szenographischen Raum übertragen: die Welt wird in ihrer Gesamtheit zum Labyrinth und somit auch zum Gefängnis.“[581]

Es verwischen zunehmend die Grenzen zwischen realem, mentalem und metaphysischem Raum. Die Kamerabewegung im *shot space* aber vor allem der *editing space,* lässt die Raumgrenzen fließend und variabel werden. Die Parallelmontage betont dabei nicht unbedingt den Handlungsfluss, sondern sie fügt durch Schnitte die Innen- und Außenräume so zusammen, dass sie sich, in stetiger Variation, miteinander verbinden.
Besonders deutlich wird dieser Umstand während der Fluchtszenen vor Jack im Irrgarten, bzw. vor den gespensterhaften Erscheinungen im Hotel.
Der oben angeführte Vergleich zwischen der labyrinthischen Bildarchitektur Kubricks und M.C. Eschers Treppenbild von Juhani Pallasmaa erfasst neben der räumlichen Kategorie, ebenso die zeitliche Struktur des Films.
M.C. Eschers Bild findet besonders in der Fluchtsequenz[582] sein filmisches Äquivalent (Abb. 74). Wendy hastet voller Panik durch das Hotel und die Treppen hinauf. Es stellt sich ein Gefühl des Taumelns ein, das in völliger Desorientierung kulminiert.[583] Zur weiteren Irritation kommt es nachfolgend, als Wendy am Fuße der Treppe angekommen, zwei Personen, eine davon im Bärenkostüm, beim Fellatio stört (Abb. 75). Die Grenze zwischen Realität und Fiktion hat sich aufgelöst und das Hotel nimmt nun auch Wendy in seine mentale Gefangenschaft.

Abb. 74: Wendy im Treppenhaus.

Abb. 75: Auflösung der Realitätsgrenze.

[581] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 406.
[582] THE SHINING, 128´41´´ - 133´23´´.
[583] Vgl. Pallasmaa, "DAS UNGEHEUER IM LABYRINTH", S. 203.

5.3.2.3 Die Auflösung der Raumgrenzen: Zwischen Realität und Fiktion

Wie bereits erwähnt, impliziert der Begriff des „overlook“ zwei Tätigkeiten: „überblicken“ und „übersehen“, was sowohl die Protagonisten als auch die Zuschauer betrifft. Der Blick dient als eine metaphorische Instanz, die über die Realitätsebenen des Films regiert. So ist der Blick stets ein Auslöser von übersinnlichen Kräften, sei es in den Momenten des „Shining“ oder dem Auftreten von übersinnlichen Phänomenen. Als Danny vor dem Badezimmerspiegel mit seinem imaginären Freund Tony spricht, kommt es zu einem „Shining“, das Danny die Grady-Schwestern und den Blutschwall aus dem Fahrstuhl, zeigt (Abb. 61-62). Jedoch werden hier die Grenzen zwischen Fiktion und Realität noch nicht aufgehoben, da eine Trennung durch die verschiedenen Einstellungsräume an dieser Stelle vorliegt.
Zur Auflösung kommt es, wenn Danny während seiner Dreiradtour durch das Hotel direkt auf die Gradys trifft. Sie sind zusammen in einem *shot space* zu sehen und werden der innerdiegetischen Realität zugeordnet (Abb. 69).
Es kommt zu einer Grenzauflösung zwischen Imagination, Fiktion und Realität. Dieser Zustand steigert sich im „Gold Room“[584]:
Jack begibt sich an die leer stehende Bar und merkt an, dass er sogar seine Seele für nur ein Bier verkaufen würde. Er ist darauffolgend im *close up* von vorn zu sehen und richtet sich direkt an die Kamera (Abb. 76).
Man erwartet in diesem Moment, dass er zum Publikum spricht, aber er begrüßt daraufhin den Barkeeper Llyod: „ Hi Lloyd! A little slow tonight, isn`t it?“[585]

> „Dieser kurzzeitige Illusionsbruch ist ein Echo der suggerierten Überschreitungen der ästhetischen Grenze zum Zuschauerraum, die wir in *A Clockwork Orange* kennengelernt haben. Das Publikum wird […] regelrecht darauf aufmerksam gemacht, daß es in das Kalkül der *Mise-en-Espace* einbezogen ist.“[586]

Ein *reverse shot* zeigt zuerst den Barkeeper Lloyd und Jack darauffolgend zusammen im Einstellungsraum (Abb. 77). Ob es sich hier um eine Imagination Jacks handelt, kann erst, nachdem Wendy den Raum betritt, festgestellt werden. Die Bar ist wieder

[584] THE SHINING, 62´40´´ - 69´44´´.
[585] THE SHINING, 63´52´´ - 63´59´´.
[586] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 416.

unbestückt und Lloyd ist verschwunden. Der reale Zustand ist wieder eingetreten. Die Grenzen verschwimmen daraufhin zunehmend.

Abb. 76: Direkter Blick in die Kamera.

Abb. 77: Wechsel der Realitätsebenen.

Ebenso arrangiert Kubrick Jacks Blick in den Badezimmerspiegel des „Room 237“. Erst in der Spiegelung erkennt Jack die „Wirklichkeit“, die wiederum eine weitere Dimension der Imagination darstellt.[587]

Jack macht sich, nachdem Wendy ihn gebeten hat, auf den Weg in den mysteriösen „Room 237“.[588] Parallel dazu wird Hallorann vor dem Fernseher seiner Wohnung gezeigt. In den Nachrichten berichtet der Moderator über die schweren Schneefälle in Colorado. Plötzlich erhält er das „Shining“ bzw, Dannys Vision. Halloranns Gesicht wird in allmählicher Vergrößerung gezeigt. Mit weit aufgerissenen Augen im extremen *close up* (Abb. 78) werden die Zimmertür 237 und Danny, der durch das „Shining“ eine Art epileptischen Anfall erleidet, durch Zwischenschnitte gezeigt (Abb. 79-80). Im extradiegetischen Tonraum erklingt Carlos und Elkinds Komposition „Heart Beat“, was immens zur Spannungssteigerung beiträgt. Dannys Vision und Jacks Handlungsgegenwart überlagern sich. Aus Jacks *point of view,* betritt man das Zimmer und sieht, wie Jacks Hand langsam die Badezimmertür öffnet.

Abb. 78: Halloranns Vision.

Abb. 79: Zimmer 237.

Abb. 80: Kopplung von Danny, Hallorann und Jack.

[587] Vgl. ebd., S. 416-417.
[588] THE SHINING, 69´44´´ - 74´59´´.

Jack steht vor einem grünen Badezimmer, in dessen Badewanne sich hinter dem Vorhang, eine Frau befindet. Eine junge attraktive Frau entsteigt der Wanne und küsst in inniger Umarmung Jack (Abb. 81-82). Während der Umarmung erkennt Jack unvermittelt im Spiegel das Bild einer Greisin und die junge Dame hat sich nun in ihr Gegenteil verkehrt (Abb. 83-84). Der übersprungene Alterungsprozess, macht an dieser Stelle erneut eine Zeitlosigkeit, bzw. die Zeitlichkeit an sich deutlich, wie sie im Barocksaal von 2001 anhand Bowman gezeigt wird.[589]
Ebenso modifiziert Kubrick hier

> „die ‚unmöglichen' Gegenschüsse der Bowman – Inkarnationen im *Louis-Seize*-Raum in 2001 […] [und] etablieren eine eigene, undurchdringbare Realität, wie sie nur mit filmsichen Mitteln geschaffen werden kann"[590].

Ursula von Keitz merkt zu dieser personifizierten Vergänglichkeit, in Form der alten Frau, bezeichnenderweise an:

> „Diese Figur wird bei Kubrick zum janusköpfigen Wesen, zu einer Gestalt aus der barocken Vanitas – Ikonographie, die zunächst als verführerische, jugendliche Nackte aus der Badewanne steigt […] In der Umarmung verwandelt sie sich in eine Schreckensgestalt wie aus einem Bild von Hans Baldung Grien oder Lucas Cranach und lässt Jack, angeekelt rückwärts taumelnd, aus dem Zimmer fliehen."[591]

Abb. 81: Die junge Frau in Zimmer 237.

Abb. 82: Jacks Triebhaftigkeit.

Abb. 83: Spiegelung der Frau.

Abb. 84: Vanitas-Motiv der Vergänglichkeit.

[589] Vgl. Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 272-273.
[590] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 417.
[591] Keitz, Ursula von, "THE SHINING - EIN STOFF GEFRIERT. Stanley Kubricks Adaption von Stephen Kings Roman", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd, [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 184–197, hier: S. 189.

In schneller Schnittfolge wird die Greisin in zwei verschiedenen Situationen und Zuständen gezeigt. Einerseits als lebendige Tote, und anderseits in totem Zustand, bevor sie sich wieder aufrichtet. Dazwischen sieht man Danny in Großaufnahme, der das Geschehen verfolgt. Gleich dieser Schnittfolge zeigen sich die Erscheinungen der Grady-Schwestern (Abb. 61, 85). Erst lebendig und dann blutüberströmt, tot am Boden liegend. Allerdings wird hier der Wandel und Übertritt in eine andere Dimension ausgelassen.[592]

Den Konventionen der Blickmontage folgend, etabliert Kubrick dennoch ein besonderes „Moment [des] 'labyrinthischen Wahrnehmens'"[593]. Diese spezielle Wahrnehmungsweise, verweist durch die Blickführung der Kamerabewegung, auf einen Off-Raum. Das tritt am offensichtlichsten in folgender Szene ein[594]:

Danny ist in schräger Aufsicht spielend auf dem Teppichboden zu sehen. Er arrangiert seine Autos nach dem Muster des Teppichs. Aus dem Off rollt ein Tennisball in seine Spielanordnung (Abb. 86). Die Kamera zeigt nun die andere Seite des Gangs, aus der der Ball herkommt. Doch seine Wurfquelle ist nicht zu sehen. Das Mysterium wird nicht aufgeklärt. Nur das Indiz der nun offenstehenden Tür des Zimmers 237, gibt einen Hinweis darauf, dass sich dort Übersinnliches abspielt.[595]

Abb. 85: Die ermordeten Grady Schwestern.

Abb. 86: Labyrinthmotiv und Off-Raum.

Eine weitere Konfrontation mit einer übersinnlichen Macht stellt die Unterhaltung zwischen Jack und Delbert Grady dar.[596] Der Übertritt in ein anderes Raum-Zeit-Kontinuum ist bereits durch den belebten „Gold Room" inszeniert. Jack befindet sich inmitten einer Partygesellschaft im Stile der 20er Jahre. Die Toilette selbst sticht allein durch ihr Interieur hervor und hebt sich damit von den restlichen Räumen des Hotels ab.

[592] Vgl. Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 273.
[593] Wulff, "Von Rätseln, Labyrinthen und traumatischen Dingen:", S. 15.
[594] THE SHINING, 57´25´´ - 57´31´´.
[595] Vgl. ebd., S. 15-16.
[596] THE SHINING, 85´23´´ - 91´34´´.

In erneut symmetrischer Anordnung zeigt sich der Innenraum in einem überstilisierten Rot und Weiß. Spiegelflächen und die helle Ausleuchtung verleihen diesem Raum zusätzlich eine unterkühlte und „entzeitlichte“ Atmosphäre. Die Herrentoilette ist „eine rätselhafte Stätte der Entgrenzung, der finsteren, undefinierbaren Macht, der Auflösung von Raum und Zeit.“[597] Tatsächlich stellt der Toilettenraum eine genaue Kopie, der von Frank Lloyd Wright designten Herrentoilette, dar, die 1928 für ein Hotel entworfen wurde. [598] Durch die Mischung aus 20er Jahre Design und stilisierter Darstellung, entsteht dennoch ein zeitenthobener Ort.
Jack und Grady positionieren sich mittig im Raum. Sie stehen sich leicht versetzt gegenüber und beginnen mit ihrer Konversation. Durch 180°-Achsensprünge wechselt die Perspektive zwischen Jack und Grady (87-88). Dieser spiegelbildliche Effekt suggeriert eine Vereinheitlichung der Personen. Ihre Geschichten überlagern sich und führen zur selben schicksalhaften Gewalttat.[599]
„Sie sind wahrhaft austauschbar im Perpetuum mobile des „Overlook-Hotels“.“[600]

Abb. 87: Irritation durch 180°- Achsensprünge.

Abb. 88: Austauschbarkeit von Jack und D. Grady.

Jacks psychische Verwandlung erreicht in dieser Sequenz ihren Höhepunkt. Durch Delbert Gradys Rat, seine Familie zu „züchtigen“, erhält Jack indirekt die Anweisung zu töten. Die Inkarnation Delbert Gradys ist wiederum als eine vermittelnde Instanz des Hotels zu sehen. Der Raum hat die Macht über den Menschen erlangt. Es zeigt sich, „dass das Haus [Overlook Hotel] eine Art Über-Ich-Funktion einnimmt“[601], auf dessen Kommando Jack agiert.

[597] Schnelle, "Im Labyrinth der Korridore: The Shining (1980)", S. 210.
[598] Vgl. Castle, *Das Stanley-Kubrick-Archiv,* S. 105.
[599] Vgl. Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 222.
[600] Schnelle, "Im Labyrinth der Korridore: The Shining (1980)", S. 212.
[601] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 276.

> „Das »Overlook Hotel« erteilt […] Anweisungen; etwa gibt es – als eine recht umfangreiche Maschinerie – bestimmte Handgriffe und Bedienungsanweisungen vor, die beispielsweise die Heizung und das Funkgerät betreffen. Jack und seine Familie werden zu Agenten des Raums, zu Funktionären des Hotels.“[602]

Die Gewalt eskaliert und Jack versucht mit einer Axt in die Hausmeisterwohnung einzudringen (Abb. 89), in der sich Wendy und Danny eingesperrt haben. Die Tür, die mit dem Motiv des Übergangs konnotiert ist, wird auch in THE SHINING mehrmals dazu benützt, die Grenze zwischen Realität und Fiktion, zwischen Normalität und Wahnvorstellung, zu visualisieren. Jack macht sich nun mithilfe der Axt den Weg ins Innere der Wohnung, frei. Das gewalttätige Eindringen in den Innenraum gibt Kubrick eindringlich mit der Verwendung von Reißschwenks wieder. Jacks Bewegungsabläufe werden dadurch vollständig eingefangen und verleihen ihm eine imposante Machtposition.

Danny kann währenddessen durch das Badezimmerfenster fliehen, Wendy ist jedoch endgültig gefangen. Durch Halloranns Ankunft irritiert, lässt sich Jack ableiten und Wendy macht sich auf die Suche nach ihrem Sohn. Wendy wird nun ebenfalls von der übersinnlichen Macht des Hotels ergriffen, die ihre Psyche halluzinogen beeinflusst.[603]

Abb. 89: Gewalt von außen in den Innenraum.

Abb. 90:“ Here is Johnny“!

Währenddessen sieht man Danny, der nach draußen ins Heckenlabyrinth flüchtet.[604] In der Parallelmontage verbindet Kubrick die beiden Handlungsstränge. Wendy im inneren Labyrinth des Hotels und Danny im äußeren Heckenlabyrinth. Jack hastet Danny mit der Axt bewaffnet hinterher.

> „Deutlicher lässt sich ein archaisches Bild der ödipalen Ebene, in der es um Mord und Kastration geht, kaum mehr inszenieren. Der Minotaurus ist aufgebrochen, um seine Ofer zu fressen.“[605]

---

[602] Engell, *Playtime,* S. 261.
[603] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 281-282.
[604] THE SHINING, 132´57´´ - 137´31´´.
[605] Ebd., S. 283.

Das unter dem vielen Schnee begrabene Labyrinth wird nur von wenigen und schwachen Lichtquellen beleuchtet. Dennoch schafft es Danny, seinen Vater auszutricksen, um ihm zu entkommen (Abb. 91). Jack verwandelt sich nun mehr und mehr zu einem Tier, sowohl in seiner Haltung, als auch in seiner sprachlichen Artikulation. „*The Shining* nimmt damit genau die gegenteilige Richtung von *2001* an und zeigt die mögliche *Rückkehr* des Menschen zu seinen archaischen Vorfahren.“[606] Jack irrt orientierungslos im Labyrinth umher, bis er zum Erliegen kommt und letztlich erfriert (Abb. 92).

Abb. 91: Danny überlistet seinen Vater.

Abb. 92: Jack erfroren im Labyrinth.

Durch die Verfolgungsfahrt der Kamera und durch die eingeschneiten Gänge des Labyrinths, manifestiert sich hier eine besondere Form des Kubrickschen Korridors. Jack stirbt innerhalb des Labyrinths. Damit kommt es zum Stillstand der Zeit und der Bewegung.

> „Das Labyrinth wird dabei zum Sinnbild des implodierenden Raums: Das barocke Labyrinth, das eigentlich nur aus einer einzigen gefalteten Wand besteht, zeigt eine Architektur, die nur noch Fläche, nicht mehr Raum ist.“[607]

Jack ist zum Bild erstarrt und der filmische Korridorraum hat sich aufgelöst.
Im Epilog des Films[608], spitzt sich diese raum-zeitliche Auflösung zu:

> „Die letzte Einstellung von «The Shining» ist eine lange Kamerafahrt auf eine Fotografie zu. Aus 24 Standbildern pro Sekunde, aus lauter Fotografien - bewegungslos und flach - aus ihnen ist der Film gemacht, die Illusion von Räumlichkeit und Bewegung; die Illusion des Ganges. Wer den Gang aber bis zu seinem Ende schreitet, der findet den Tod - den Tod des Kinos selbst.“[609]

Die Kamera fährt langsam auf eine Bilderwand zu. auf der eine Fotografie von Jack zu sehen ist (Abb.93-94), der sich inmitten einer Festgesellschaft befindet. Die Kamera schwenkt nach unten und zeigt das Datum und den Ort der Aufnahme: Overlook Hotel 4. Juli 1921.

---

[606] Ebd., S. 283.
[607] Binotto, Johannes, "Gang im Gang. Stanley Kubrick und der fragile Raum des Films", *film-dienst 58*/3, 2005, http://binotto.ch/johannes/Essay/Essay_files/kubrick.pdf, Zugriff: 30.10.2014, S. 15.
[608] THE SHINING, 139´35´´ - 141´12´´.
[609] Ebd., S. 15.

Abb. 93: Jack am Unabhängigkeitstag 1921.

Abb. 94: Jacks Verdoppelung.

5.3.3 ZUSAMMENFASSUNG

Mit THE SHINING kreierte Stanley Kubrick ein Filmwerk, das sich im Sinne einer Rätselhaftigkeit verschrieben hat. Durch die durchwegs labyrinthisch angelegte Raum- und Zeitkonstruktion sieht sich das Publikum mit enigmatischen Handlungselementen konfrontiert, die sich allerdings einer eindeutigen Lösung verweigern.
Die Kopräsenz verschiedener Zeitebenen erzeugt eine irritierende Spirale, die sich analog zum räumlichen Korridor, kaleidoskopartig immer weiter verengt, bis die Zeit endgültig zum Stillstand gekommen ist. Jack hat inmitten des Labyrinths zu seinem endgültigen Ende gefunden. Erfroren und zu einem Tableau erstarrt, tritt er den Heimweg an und nimmt seinen Platz an der Bilderwand des „Overlook Hotels“ ein.
Neben der Auflösung und Zersetzung der Zeitordnung, inszeniert Kubrick auf beeindruckende Art und Weise, die Destruktion räumlicher Grenzen. Die Überschreitung von Innen und Außen, sowie von offenen und geschlossenen Räumen, die einander wechselseitig bedingen, erzeugt ein raumzeitliches Labyrinth par excellence. „Das Resultat dieser Erfahrung ist die Verweigerung eines Zentrums der Kategorien Raum, Zeit und dementsprechend von Sinn.“[610] Dem desorientierenden Erfahrungsraum stehen Raumkonstruktionen gegenüber, die nach einer streng achsensymmetrischen Geometrie aufgebaut sind. Dieser Dualismus zwischen Orientierung und Desorientierung, bereits im Namen des Hotels impliziert, gilt als formales Credo des Films.
Die Grundlage für das Changieren und Oszillieren zwischen verschiedenen raumzeitlichen Dimensionen bilden Erinnerungsmomente in Form von Verdoppelung, Wiederholung und Spiegelung. Sie suggerieren ähnlich wie das Labyrinth eine

[610] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 418.

Vereinheitlichung von Unterschieden, die für den Zuschauer nicht mehr eindeutig zu differenzieren sind.
Mit Kubricks labyrinthischem Spiel zwischen Differenz und Wiederholung bildet sich in THE SHINING am augenscheinlichsten eine Bildsprache heraus, die sich mit dem Begriff der dualistischen Bildarchitektur fassen lässt.
Der Dualismus, der sich auf verschiedenen Ebenen etabliert, sei hier kurz zusammengefasst.
Abgesehen von der Verdoppelung der Figurendarstellung, die sich in THE SHINING, aus den Paaren Danny – Tony, Jack – Charles/ Delbert Grady und den Grady – Schwestern zusammensetzt, stehen sich auf der filminszenatorischen Ebene folgende Dualismen gegenüber.
Auf der räumlichen Ebene besteht der Dualismus in der Offenheit und Geschlossenheit des Raums. Den imposanten Räume des Hotels, vor allem der „Colorado Lounge“, stehen die geschlossenen und labyrinthischen Gänge oppositionell gegenüber, die zugleich den Bewegungsdualismus zwischen Dynamik und Stillstand, implementieren.[611]
Die Kamerahandlung und die daraus resultierende Perspektive erzeugt in THE SHINING eine Oszillation zwischen Nähe und Distanz. Einerseits bleibt die Kamera in sicherer Distanz und zeigt die Figuren im Raum, mit Abstand aus der Vogelperspektive als Miniaturen, andererseits verkehrt sie sich in ihr Gegenteil. Groß- und Nahaufnahmen zeigen die Figuren in Situationen höchster Emotionalität. Besonders Danny und Hallorann werden in den Momenten gezeigt, in denen sie das „Shining“ ergreift.
Das wohl typischste rauminszenatorische Mittel in Kubricks Bildsprache ist die Raumkonstruktion des Korridors. Sie verbindet Innen- und Außenraum, d.h. physischen Raum mit den psychischen Bewusstseinsräumen der Protagonisten. In ihnen spiegeln sich die mentalen und seelischen Zustände und implizieren immer einen Übergang in eine andere raumzeitliche Dimension.[612] Die Thematisierung des Spiegelstadiums, als Infragestellung von Identität, entfaltet Kubrick geschickt durch die Art der Inszenierung. Als Beispiele sind besonders folgende Szenen zu nennen: Als erstes Indiz auf eine mögliche psychische Erkrankung und Jacks gespaltene Persönlichkeit, sieht man ihn, währenddessen Wendy ihm das Frühstück ans Bett bringt, zunächst nur im

[611] Vgl. Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 45-46.
[612] Vgl. Thissen, *Stanley Kubrick,* S. 177-178.

Spiegel des Zimmers.[613] Dieser Umstand klärt sich erst nach einem Perspektivwechsel der Kamera.

Ein weiterer Hinweis auf die bereits fortgeschrittene Entzweiung Jacks Persönlichkeit ist die Konfrontation mit dem Barkeeper Lloyd im „Gold Room“[614]. Die Bar ist ebenfalls mit Spiegelflächen ausgestattet, die einerseits als die leerstehende Bar und andererseits während Lloyds Erscheinen in kompletter Ausstattung gezeigt wird. Die erste Stufe der raumzeitlichen Entgrenzung ist hier bereits beschritten. Die wohl mitunter Schrecken erregendste Szene des Films markiert die Begegnung Jacks im Badezimmer des Zimmers 237.[615] Im Spiegelbild erkennt Jack die gewandelte Frau – von junger Lebendigkeit zur lebendigen Toten.

Eine weitere Stufe des „Über-Gangs“ nimmt der Korridor des „Gold Rooms“ ein. Er ist seitlich an einer Wand verspiegelt. Jack durchläuft den Raum zweimal. Beim zweiten Mal hat sich bereits der Ballsaal verlebendigt und Jack trifft auf Delbert Grady – sein Alter Ego.

Kurz vor der Eskalation des Horrors und des Höhepunkts des Films, zeigt sich eine Spiegelung auf textueller Ebene. Danny, der zuvor mehrmals das Wort „Redrum“ akustisch von sich gab, bzw. sein zweites „Ich“ Tony, schreibt in dieser Szene „Redrum“ auf jene verhängnisvolle Türe, die später zum Ausgangspunkt Jacks mörderischer Taten wird. Wendy erblickt in der Spiegelung das Wort „Murder“ und Dannys Vorahnung bestätigt sich kurz darauf.[616] Im Montageraum wendet Kubrick ebenso ein dualistisches Prinzip an. Er überblendet Innen- und Außenraum und verknüpft dadurch die Vorgänge darin in der Parallelmontage. Insbesondere in der Verbindung des Labyrinthmodells mit dem außenliegenden Heckenlabyrinth, zeigt sich diese Montagestrategie in bedeutungsvoller Manier.[617]

Die sogartige Suggestivkraft in THE SHINING, die sich in besonderem Maße visuell durch eine raumzeitliche Verdichtung entwickelt, formuliert Frank Schnelle folgendermaßen:

---

[613] THE SHINING, 34´12´´ - 37´23´´.
[614] THE SHINING, 62´40´´ - 68´54´´.
[615] THE SHINING, 72´42´´ - 76´07´´.
[616] THE SHINING, 118´39´´ - 121´04´´.
[617] Vgl. Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 45-48.

> „Der Film beginnt mit einer Landschaftstotale und endet mit der Großaufnahme eines Gesichts auf einem Gruppenfoto; fast hat es den Anschein, als sei alles Dazwischenliegende Teil dieser Bewegungsrichtung, als fliege und fahre die Kamera immer tiefer hinein und immer näher heran an das rätselhafte Labyrinth der Geschichte.“[618]

Die hier festgestellten Polaritäten, die auf allen Ebenen der filmischen Inszenierung vorzufinden sind, kombiniert und konstruiert Kubrick in höchster Perfektion zu einer dualistischen Bildarchitektur, die seine Filme kennzeichnet. Durch die Analyse der drei Referenzfilme hat sich die anfängliche Fragestellung dieser Arbeit bestätigt.
Auf Grundlage der Ergebnisse ergibt sich die weiterführende These, ob sich zwischen Kubricks dualistischer Ästhetik und der gleichermaßen aus Paradoxien bestehenden Barockästhetik Parallelen ziehen lassen.

6. KUBRICKS DUALISTISCHE BILDARCHITEKTUR IN ANALOGIE ZUR ÄSTHETIK DES BAROCK

Stanley Kubrick generierte durch seine außergewöhnliche Filmästhetik Bilder, die in das kollektive Gedächtnis der Filmgeschichte eingingen. Wegen seinem außergewöhnlichen Ästhetizismus bzw. Perfektionismus, der sich durch seine akribische Arbeitsweise auf allen Ebenen der Produktion artikuliert, kann seine Fasson auch als ein „Barock des Kinos“[619] beschrieben werden. Dieser Barock besticht in Kubricks Filmen durch „Dominanz der Formkunst, Universalismus [und] Perfektion des Ausdrucks“[620]. Kubricks starker Wille zur künstlerischen Freiheit und zur Kontrolle aller Produktionsverfahren, ermöglichten Filme, die eine gelungene Synthese von Kunst und Populärkultur eingingen. Seine akribische Arbeitsweise, die bereits in den Recherchearbeiten ein ungeheures Ausmaß annahm, zog sich durch alle Ebenen der Filmgestaltung. Seine Filme sind „bis ins letzte Detail durchkomponiert […] und wie im Barock wird ein Reichtum an Möglichkeiten […] geschaffen“[621]. Kubricks Innovationscharakter liegt dabei nicht in einer reformatorischen Filmgestaltung,

---

[618] Schnelle, Frank, "Im Labyrinth der Korridore: The Shining (1980)", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 203.
[619] Jansen, Peter W., "Kommentierte Filmographie", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Jansen, Peter W. / Schütte, Wolfram, München, Wien: Hanser, 1984, S. 7–204, hier: S. 9.
[620] Ebd., S. 8.
[621] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 12.

sondern vielmehr in seinem kreativen Einsatz bereits etablierter Formen und Modi, wie der Kombinatorik von Bild, Ton und der Montage. Er suchte stets das perfekte Einzelne, um in Summe ein hoch qualitatives Gesamtwerk zu schaffen. Diese Akribie lieferte massenhaftes Filmmaterial, welches dem „Konzept einer barocken Sammlung" entspricht, das sich „unaufhörlich auf eine neue und bessere Weise zusammenfügen will".[622] Sein „üppig-barocker Stil" findet sich nicht nur in formellen Kategorien, sondern ebenso im ambivalenten Sinngehalt seiner Filme, die dem Publikum die Freiheit einer autarken Hypothesenbildung einräumen.

> „For Kubrick, the aesthetics of his medium likewise were tools of expression, mythopoeic extensions for the inner complexities of his vision, an opportunity for converting cinematic form into cinematic meanings"[623]

Zwischen Form und Bedeutung manifestiert sich hierin der spannungsreiche Kontrast in seinen Filmen, der sich innerhalb einer streng konstruierten Bildkomposition und ihrem vielfältigem Sinngehalt aufspannt und sich so zu einem audiovisuellen enigmatischen Erlebnisraum zusammenfügt.[624] Denn für Kubrick ist stets „das Gefühl der Erfahrung […] das Wesentliche, nicht die Fähigkeit, sie in Worte zu fassen oder zu analysieren"[625].

Um nun den Barock als eine zu untersuchende Größe mit Kubricks Oeuvre zu vergleichen, bedarf es zunächst den Begriff als „ein in seinen Konturen pulsierendes, flexibles Cluster von Charakteristika jenseits einer konkreten historischen Zuordnung"[626] zu fassen.

> „Es sind strenggenommen dieselben Charakteristika, die der extremen Spezifik des Barock Rechnung tragen müssen und, ohne willkürliche Ausdehnung, der Möglichkeit der Erstreckung über ihre historischen Grenzen hinaus: der Beitrag des Barock zur Kunst im allgemeinen."[627]

Wie Gilles Deleuze hier feststellt, so hat der Barock als Geisteshaltung und als ästhetische Dimension nie an Aktualität verloren. Als historische Größe findet sie bei Kubricks BARRY LYNDON Einzug, wobei ich an dieser Stelle nicht auf die historische Inszenierung eingehen möchte, sondern auf die Filme, die sich dem „Barocken als einer mannigfaltigen ästhetischen Kategorie"[628] bedienen und dem Zeitalter anachronistisch

---

[622] Ebd., S. 13.
[623] Nelson, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* S. 19.
[624] Vgl. Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 12–15.
[625] Seeßlen/Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* S. 25.
[626] Bätzner, Nike, "Einleitung. Die Aktualität des Barock", in: *Die Aktualität des Barock*, Hg. Nike Bätzner, Zürich, Berlin: Diaphanes, 2014, S. 11–20; hier: S. 12.
[627] Deleuze, *Die Falte,* S. 61.
[628] Meurer, Ulrich, *Topographien. Raumkonzepte in Literatur und Film der Postmoderne,* München:

gegenüberstehen. Stanley Kubricks Bildsprache, die sich durch seine eben erwähnte semiotische Vielfältigkeit charakterisiert, ist der Umstand geschuldet, die Untersuchung barocker Elemente in seinen Filmen zu vollziehen, die sich zudem an den aktuellen Diskurs über die „Wiederkehr des Barocken zur Klärung und Definition von Moderne und Postmoderne“[629] anknüpft, die neue Perspektiven gegenüber Kubricks Œuvre eröffnen kann.

> „Der Film ist ein Medium, in dem das Barocke sich ideal entfalten kann. Mithilfe der mise-en-scène, einer üppigen Ausstattung, aufgrund seiner zeitlichen, rhythmisch strukturierbaren Verlaufsstruktur, durch die Lichtregie und die Tonspur können eine verschwenderische Atmosphäre, eine mehrgleisige Erzählung und ein barock anmutendes Gefüge vermittelt werden.“[630]

Die hier getroffene Aussage von Nike Bätzner über die Verbindung von Film und Barock zeigt, inwiefern sich Kubricks Filmsprache als eine barocke Darstellungsform deuten lassen kann. Allgemein betrachtet hat der Film, als eine synthetische Kunst die Fähigkeit, andere Medien und eine innere, sowie äußere Wirklichkeit in sich zu vereinen. Kubrick macht sich diese Fähigkeit in einem besonderen Ausmaß zunutze. Seine als dualistische Bildarchitektur erkannte Filmästhetik, die sich innerhalb der filmischen Raum- und Zeitkonstruktion konstituiert, entspricht in der Verfahrensweise dem „Charakteristikum des Barock“[631] , das Gilles Deleuze mit der „Falte“[632] realisiert sieht. Kubrick legt in seiner Raum- und Zeitkonstruktion bereits ein Raumverständnis vor, das mehrdeutig und mehrdimensional und somit auf ein „ ‚barockes‘ Regime von Raum und Zeit im Sinne von Gilles Deleuze hin [deutet]“[633]. Im Gegensatz zum klassischen Hollywoodkino, operiert Kubrick mit leitmotivischen Verflechtungen und Verweisstrukturen, die sich einer klaren Zuweisung und Interpretation entsagen. Seine zentralperspektivischen Tableaus eröffnen einen intensiven Blick auf detailreich durchgestaltete Räume, Dekor und Figuren, die das Publikum zu einem aktiven Akt des Sehens motivieren. Ebenso entfalten sich durch Kamerabewegungen und Montagemuster, die sich wider natürliche Gesetzmäßigkeiten verhalten, neue multidimensionale Perspektiven.

Wilhelm Fink, 2007, S. 93.
[629] Bätzner, "Einleitung", S. 19.
[630] Ebd., S. 19.
[631] Deleuze, *Die Falte,* S. 11.
[632] Ebd., S. 11.
[633] Hagener, Malte, "Vom Fenster zum Display. Die Multiplikation filmischer Räume im Splitscreen", in: *Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden*, Hg. Henning Engelke/Ralf Michael Fischer/Prange Regine, Marburg: Schüren, 2012, S. 314-330, hier: S. 328-329.

> „Diese neue gefaltete und barocke Ordnung der Bilder ist gekennzeichnet durch ein komplexes Zusammenspiel von Architektur und Dekoration […] durch Krümmungen und Einschließungen, durch sich ins Unendliche sich verlängernde Linien […].“[634]

In Anschluss an Kubricks BARRY LYNDON etablierte sich in dieser Zeit der Regisseur Peter Greenaway, der sich explizit mit der barocken Stilepoche auseinandersetzte. In seinen Filmen manifestiert sich im Unterschied zu Kubrick der Barock in einer radikaleren Form, in der „undechiffrierbaren Überfülle der Kompositionen“[635]. Kubricks barockästhetischer Input ist im Vergleich dazu subtiler und enigmatischer angelegt. Allerdings findet sich in den Filmen, die anachronistisch der Barockepoche gegenüberstehen, eine Nähe zu Greenaways Inszenierungsweise. Vor allem A CLOCKWORK ORANGE gleicht Greenaways Filmästhetik insofern, dass „das Erhabene […] dabei mit einer *modernen* Form von verzogener Verspieltheit […] in einem skurrilen und nicht selten sadistischen Schauspiel zu einer theatralen Aufführung gebracht [wird]“[636]. Kubrick spielt in seinen Filmen mit Querverweisen, Formen und Figurationen des Barocken im Sinne einer Bildhaftigkeit, die sich zwischen rein repräsentativen und intimen, ergreifenden Momenten bewegt. In Deleuze Neudeutung von Leibniz’ Philosophie, definiert er das Gestaltungsprinzip des Barock, als eine „ins Unendliche gehende Falte“[637]. Denn „der Barock verweist nicht auf ein Wesen, sondern vielmehr auf eine operative Funktion, auf ein Charakteristikum“, das „unaufhörlich Falten [bildet]“.[638] Deleuze zufolge ist die Falte immer ein dynamisches Phänomen, vergleichbar einer labyrinthischen Figuration, die sich wiederum in „die Faltungen der Materie und [in] die Faltungen der Seele“[639] unterscheiden lassen. Diese zwei getrennten Bereiche verbildlicht Deleuze durch „das barocke Haus“[640], das die Materie und die Seele in zwei getrennten Stockwerken einschließt. In dieser metaphorischen Implikation konstituiert sich der Zugang zu Kubricks Filmästhetik. Der Dualismus von Körper und Geist manifestiert sich in der Filmkunst durch die filmgestalterischen Mittel, die eine vorfilmische Realität durch das Instrumentarium Kamera und Schnitt, bzw. Montagetechnik in eine filmische Wirklichkeit übersetzt. Ebenso drückt dies Kubrick durch eine direkte Thematisierung der Verschränkung von physischem und psychischem Raum aus. Seine Filmsprache, die sich aus den Dualismen, wie

[634] Ebd., S. 329.
[635] Meurer, *Topographien,* S. 93.
[636] Jacke, *Stanley Kubrick,* S. 242.
[637] Deleuze, *Die Falte,* S. 11.
[638] Ebd., S. 11.
[639] Ebd., S. 11.
[640] Ebd., S. 13.

beispielweise in der geometrischen Bildkomposition durch die „Vorliebe für den Kreis […], seine Faszination für die Symmetrie“ und durch die „Kameraführung [, die sich] zwischen peinlich genauem Realismus und einem gewollt prahlerischen Expressionismus“[641] bewegt, zeigt einen Konflikt zwischen rationalem Bewusstsein und triebgeleitetem Unbewusstsein. Dieser Dualismus bildet eine Analogie zur barocken Dialektik:

> „Das barocke entsteht also aus einem Paradoxon, […] zuerst das cartesianische System, die Kadrierung und Ordnung, die alle diegetischen und ästhetischen Ebenen des Films zu bestimmen scheinen, die Geometrie […]“[642], und auf der anderen Seite das Prinzip des „leibnizschen Barock“[643].

Es ist eben dieser „Antagonismus zwischen Symmetrie und Formlosigkeit, Ordnung und Chaos, Planung und Zufall“[644] der sich in Kubricks Filmen niederschlägt. Das dialektische Verhältnis steht paradigmatisch für jene Epoche des Barock, die sich aus ebendiesen kontrastiven Elementen speist. Demgemäß charakterisiert auch Omar Calabreses in seiner Studie über den Neo-Barock[645] die spannungsreiche Barockästhetik durch Dualismen, die gleichsam bei Kubrick ihre Entsprechung finden. Sie setzen sich aus den Paritäten von „Limit and Excess“[646], „Detail and Fragment“[647], „Instability and Metamorphosis“[648], „the Knot and the Labyrinth“[649], „Disorder and Chaos“[650], „Complexity and Dissipation“[651], „the Approximate and the Inexpressible“[652], „Distortion and Perversion“[653] zusammen, die sich bei Kubrick zu einer dualistischen Bildarchitektur formiert. Kubrick thematisiert die Dialektik von Ordnung bzw. von gesellschaftlichem System und seinem Zusammenbruch in all seinen Filmen. In die vernunftgeleitete geordnete Welt, die sich durch eine streng geometrische Bildästhetik ausdrückt, bricht die mit Gewalt konnotierte unregelmäßige Kamera ein. Diese Momente finden sich bei der Abschaltung von HAL 9000 in 2001, bei der Violation in

---

641 Ciment, *Kubrick,* S. 92.
642 Meurer, *Topographien,* S. 96.
643 Ebd., S. 139.
644 Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 35.
645 Vgl. Calabrese, Omar, *Neo-Baroque. A sign of the times,* Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1992.
646 Ebd., S. 47.
647 Ebd., S. 68.
648 Ebd., S. 91.
649 Ebd., S. 131.
650 Ebd., S. 118.
651 Ebd., S. 144.
652 Ebd., S. 154.
653 Ebd., S. 171.

A CLOCKWORK ORANGE und bei der Verfolgungsjagd in THE SHINING.[654] Durch den Handkameraeinsatz zeigt sich der „Verlust der Kontrolle über den Raum“ in Kontrast zu der raumbeherrschenden „Kamerafahrt nach rückwärts in einem engen Gang, die den Eindruck von Dynamik und das Gefühl der Einengung vermittelt“[655]. Kubricks Perfektionismus auf allen Ebenen der audiovisuellen Vermittlung, wie der artifizielle und kontrastive Musikeinsatz, die Kameraführung, die Lichtregie, der Schnitt, die Montage und allen voran seine Akribie gegenüber dem Setting und der Auswahl der Drehorte, zeugen von einer multiplen künstlerischen Fähigkeit, die viele Bereiche miteinander vereint, entsprechend dem barocken Gesamtkunstwerk. Durch seine perfekt ausgestaltete Inszenierungsweise akzentuiert Kubrick die filmischen Gestaltungmittel. Die Konstruiertheit und Künstlichkeit der Bilder wird als solches sichtbar. Dadurch variiert und spielt Kubrick mit der Wahrnehmung des Zuschauers. Die sogartige Wirkung der Bilder, sowie der Perspektivenwechsel von statischer und dynamischer Kamera, erzeugt einen Kontrast, der von einer klaren Übersicht zu einer Orientierungslosigkeit führt, sowie zwischen Nähe und Distanz oszilliert. Der allumfassenden Filmform kommt dabei zumeist eine Vorrangstellung gegenüber der Narration zu. Kubricks kombinatorische Ikonographie artikuliert sich durch eine Filmsprache, die als grenzüberschreitend zu charakterisieren ist. Thematisch sowie formal gesehen überschreitet Kubrick Grenzen der menschlichen Wahrnehmung und der Erfahrung.[656] Dem entspricht die Barockästhetik, die in der Figuration der Faltungen in der Materie, „die Tendenz, den Rahmen zu verlassen […]“[657] für sich beansprucht. Diese Ausfaltungen, bzw. Entfaltungen werden im Film umgesetzt. Denn

> „im Kino ‚verlässt‘ die ‚Materie‘ immer den ‚Rahmen‘ […]. Mit der Bewegung des Faltens gibt Deleuze Gemütszustände eine physische Beschaffenheit. Aus […] der Falte tritt somit eine körperliche Architektur hervor, der die Materialität des Geistes innewohnt.“[658]

Die Falte, die sich aus der Dialektik von vollen und leeren Linien zusammensetzt und somit eine „Barocklinie“[659] ausbildet, beschreibt die alternierende Beziehung zwischen

---

[654] Vgl. Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 46–47.
[655] Ciment, *Kubrick,* S. 107.
[656] Vgl. Seeßlen, Georg, *Filmen, was noch niemand sah: Stanley Kubricks Kino der Grenzüberschreitungen,* 2003, www.arte.tv/de/filmen-was-noch-niemand-sah-stanley-kubricks-kino-der-grenzueberschreitungen/350320.html, Zugriff: 23.10.2014.
[657] Deleuze, *Die Falte,* S. 199.
[658] Bruno, Giuliana, "Falten der Schönheit: Film, Mode und Architektur", in: *Schönheit: Vorstellungen in Kunst, Medien und Alltagskultur*, Hg. Lydia Haustein/Petra Stegmann, Wallstein, 2006, S. 93–118, hier: S. 99.
[659] Deleuze, *Die Falte,* S. 64.

dem „vollen und de[m] leeren Raum“[660], der auch bei Kubrick in einem wechselseitigen Verhältnis steht. Die Barocklinie markiert eine „vertikale Linie“, die im „Darstellungsraum […] zwischen Materie (Leinwand) und Bedeutung (Darstellung) [verläuft]“.[661] Die perspektivische Staffelung, die auf der mittleren Bildachse verläuft, suggeriert eine Raumtiefe, die sich besonders in den Kubrickschen Korridor-Konstruktionen wiederfindet. Die auf einen Punkt ausgerichtete Zentralperspektive erzeugt bei ihm eine Symmetrie, die zusätzlich durch die Staffelung der Figuren und dem Dekor eine tiefenperspektivische Raumkomposition herausbildet. Eine weitere Stilistik des Barock ist nach Deleuze die Trennung und Verbindung von Innen und Außen. In dieser Trennung ist zunächst der diegetische Raum der Leinwand und der Zuschauerraum zu sehen, den Kubrick thematisiert und verbindet. Er markiert die Trennung durch den direkten Blick in die Kamera und macht dadurch dem Publikum seine Stellung bewusst. Ein weiteres Spezifikum in Kubricks Raumkonstruktionen ist die Dualität von Innen- und Außenraum. Diese Räume sind unabhängig voneinander zu denken und generieren eine aufgelöste Grenze. Zwischen dieser Verknüpfung von „Materie und Seele“ verläuft die „unendliche Falte“[662], die eine Form generiert. Der Ausgangspunkt bildet in 2001 der Monolith, aus diesem „die Falte des Barock“ entspringt, die als „verbindende Membran […] Außen und Innen“[663] miteinander verknüpft oder voneinander trennt. Der Monolith stellt eine der speziellsten Konfigurationen dar, denn „er ist die Seele der drei Körper Erde, Sonne und Mond, doch er ist auch der Keim des Gehirns von Tier, Mensch und Maschine.“[664] Kubrick stellt damit unser Bewusstsein und das von der Welt in Frage. Denn die Verbindung zwischen „Welt und Gehirn“ bildet niemals eine Einheit, bzw. erfüllt seinen Wahrheitsanspruch, da aller Ursprung von Fehlern behaftet nur weitere Fehler hervorbringen kann und sich somit immer rudimentär weiter entfalten wird. Diese beiden Bereiche von Innen und Außen, „sind Kräfte des Todes, die sich umschließen, einander austauschen und im Grenzfall ununterscheidbar werden.“[665] Kubrick lässt diese beiden Bereiche in jedem seiner Filme miteinander kommunizieren. Er demonstriert diesen Dualismus räumlich, inhaltlich, sowie figurativ. Die

[660] Ebd., S. 64.
[661] Hass, Ulrike, *Das Drama des Sehens: Auge, Blick und Bühnenform:* Fink, 2005, S. 310.
[662] Deleuze, *Die Falte,* S. 61.
[663] Deleuze, *Das Zeit-Bild,* S. 265.
[664] Ebd., S. 265.
[665] Ebd., S. 265–266.

Gewaltbereitschaft von Alex in A CLOCKWORK ORANGE wird zunächst von innen kommend initiiert (besonders auch in seinen „visionären“ Momenten von Gewalt) und wirkt sich dann auf sein Umfeld aus. Im Gegenzug dazu dreht sich dieser Umstand um, wird rückläufig und verlagert sich ins Innere durch die Ludovico-Therapie. Ähnlich verhält es sich mit HAL in 2001, der zuerst durch seine Fehlerhaftigkeit des Systems von Innen und letztendlich von Bowman, der von außen in ihn eindringt, zerstört wird. Ebenfalls kommt dem Hotel Overlook und den Figuren darin die Rolle, der in sich vereinenden Kräfte zu. Das Innen und das Außen überlagern sich, d.h. „das Innen ist die Psychologie, die Vergangenheit und die Involution, eine ganze Tiefenpsychologie, welche das Gehirn untergräbt. Das Außen ist die Kosmologie der Galaxien, die Zukunft, die Evolution, ein ganzer übernatürlicher Bereich, welcher die Welt zur Explosion bringt.“[666] Innen und Außen können sich auch verbinden, indem sie in eine andere Sphäre übergehen. Wie in der Schlusssequenz von 2001: „Die Sphäre des Fötus und die Sphäre der Erde [haben] in einer vierten Dimension die Möglichkeit, in ein neues, unvergleichbares und unbekanntes Verhältnis einzutreten, welches den Tod in ein neues Leben übergehen lässt.“[667]

Der geschlossene Innenraum wird bei Kubrick zusätzlich durch das Spiegelmotiv symbolisch aufgeladen. An pointierten Stellen besteht der Innenraum aus Wandverspiegelungen, die den Innenraum entgrenzen und sich somit nur durch seine Zeitdimension definieren können.[668] Solche Räume finden sich beispielweise in A CLOCKWORK ORANGE im Eingangsbereich der Alexanders und in THE SHINING im Gang zum „Gold Room“. Der Spiegel ist allgemein ein symbolträchtiges Emblem, dem die Möglichkeit der optischen Mehrdimensionalität inhärent ist. Deleuze prägte den Begriff „Kristallbild“, das die Dimensionen „von Realem und Imaginären, von Gegenwärtigem und Vergangenem, von Aktuellem und Virtuellem“ ineinanderfließen lässt.[669] In diesem Spiegel-Bild wird das Zeitliche visualisiert.[670] Kubrick benützt ebenfalls den Spiegel, um das Zeitliche darzustellen. Im Badezimmerspiegel wird Bowman in 2001 mit seinem gealterten Alter Ego konfrontiert, Alex wird ebenfalls im verspiegelten Badezimmer von seiner Vergangenheit eingeholt und in THE SHINING

[666] Ebd., S. 265.
[667] Ebd., S. 266.
[668] Vgl. Deleuze, *Die Falte,* S. 61–62.
[669] Deleuze, *Das Zeit-Bild,* S. 96–97.
[670] Vgl. Buci-Glucksmann, Christine, "Barock und Komplexität: Eine Ästhetik des Virtuellen", in: *Barock. Neue Sichtweisen einer Epoche*, Hg. Peter J. Burgard, Wien: Böhlau, 2001, S. 205–213; hier: S. 209.

sieht sich Jack mit einer metaphysischen Situation konfrontiert, in der sich Leben und Tod überschneiden. Auch Dannys mentale Kraft des „Shinings“ wird zu Beginn durch sein gespiegeltes und zwiegespaltenes Ich in der Figuration von Tony dargestellt, der ihm den Blick in die Zukunft ermöglicht. Dabei ist das Symbol des Badezimmers, als ein Ort der Erneuerung und Kultivierung ein offensichtlicher Verweis Kubricks auf das Stadium des Übergangs und der Polydimensionalität. Das kommunikative Moment der barocken Falte generiert demgemäß Bedeutungen zwischen den beiden Welten von Innen und Außen. In den für diese Arbeit relevanten Filmen, die in dieser Arbeit zur Auswahl standen, zeigt sich eine inhaltliche Vielschichtigkeit, die sich auf das Gesamtwerk ebenso beziehen lässt. Kubrick erzeugte in seinen Werken philosophische, metaphysische Deutungshinweise, die sich durch die Hinterfragung und Ausstellung menschlichen Verhaltens im Zuge einer gesellschaftlichen, sowie technischen Entwicklung manifestieren. Kubrick lässt dadurch, dass er sich seiner eigenen Meinung und einer generellen Bedeutungszuweisung entzieht, dem Zuschauer den Interpretationsfreiraum, sich selbst die Antwort auf die Fragen zu geben. Am Schluss seiner Filme steht nie ein erfülltes Ende im Sinne eines Hollywood-typischen Heldentriumphs oder eines erfüllten Ziels, sondern das Ende bleibt aufgrund seiner Redundanz für eine Hinterfragung offen. Die Allegorie entfaltet sich über die Grenzen des Films hinweg. Die offene Form bietet immer wieder Anlass zu einer Neuinterpretation. In Kubricks Filmen erkennt man über den philosophischen Verweischarakter hinaus auch eine konkrete Auseinandersetzung und Thematisierung des 18. Jahrhunderts. Die Begründung liegt nicht allein im epochalen Zusammenhang und dessen ästhetische Umsetzung in BARRY LYNDON, sondern vielmehr darin, dass das Begriffspaar dieser Zeit, „Leidenschaft und Vernunft […] die Pole des Kubrickschen Universums bilden“[671]. Das Barock ist als ein Begriff zu fassen, der verschiedene Ausprägungen und Tendenzen in sich vereint.

> „Wir können besser verstehen, inwiefern der Barock eine Übergangsperiode ist. Die klassische Vernunft ist unter dem Schlag der Divergenzen, Inkompossibilitäten, Unstimmigkeiten und Dissonanzen zusammengebrochen. Der Barock aber ist der allerletzte Versuch, eine klassische Vernunft wiederaufzurichten, indem er die Divergenzen auf ebenso viele mögliche Welten aufteilt und aus den Inkompossibilitäten ebenso viele Grenzlinien zwischen den Welten macht.“[672]

[671] Ciment, *Kubrick,* S. 66.
[672] Deleuze, *Die Falte,* S. 135.

Aufgrund der bereits besprochenen zyklischen Struktur Kubricks Gesamtwerk betreffend, hat sich gezeigt, dass Kubrick außerhalb der innerdiegetischen Motivverflechtungen ebenso mit Elementen bzw. Zeichen arbeitet, die werkübergreifend zu erkennen sind. Ein wichtiger Verweis, der sich im Gesamtzusammenhang seiner Filmwerke finden lässt, ist der direkte Bezug zum späten Barock–Zeitalter. Kubrick spielt in all seinen Filmen mit dieser Bedeutungskonnotation, die nicht zuletzt in BARRY LYNDON, der die evozierte Handlungszeit im 18. Jahrhundert anlegt, kulminiert. Kubrick rekurriert durch typische Merkmale in der Architektur, im Dekor und in den Kostümen auf ein Zeitalter, das von einer Dialektik geprägt war – und in diesem dialektischen Sinne arrangiert er sie auch innerhalb des diegetischen Raums. Die Symmetrie des barocken Schleißheimer Schlosses, das das Setting in PATHS OF GLORY darstellt, kontrastiert die dunklen und engen Raumkompositionen der Schützengräben. [673] An die barocken Innenräume des Schlosses schließt sich später auf ästhetischer Ebene der *Louis-Seize*-Raum in 2001: A SPACE ODYSSEY an. In diesem geschlossenen Raum wird Bowman mit dem barocken Paradox von Architektur und Dekor konfrontiert.[674] Der Raum, der durch seine Bodenrasterung klar gegliedert und hell beleuchtet ist, wird durch das Dekor des *Louis-Seize*, die eine Phase des Übergangs darstellt und durch die Verwendung von Weitwinkelobjektiven, verfremdet. Inmitten des von Dekor bestimmten architektonischen Raums ragt kontrastiv der streng geometrische schwarze Monolith auf. Der Tod und der Übergang Bowmans zu einer neuen Lebensform stehen für die ewige Wiederkunft und den somit retardierenden Fortschrittcharakter, bzw. seine Umkehrung, den Kubrick an der aufklärerischen Entwicklungsthese kritisiert.[675] Bowmann erkundet den Raum, der keinen Aus- bzw. Eingang besitzt – „a temporal and spatial 'conventionalization' – while he is being subjected to an experience that will transform him from Homo sapiens to Star-Child"[676].

[673] Vgl. Roth, Wilhelm, "Generäle und Zensoren. Paths of Glory und die Spiele der Macht", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd, [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 45–56, hier: S. 45.
[674] Cherchi Usai, "Kubrick as Architect", S. 119.
[675] Vgl. Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 33-34.
[676] Nelson, Thomas Allen, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* Bloomington: Indiana University Press New and expanded ed, 2000, S. 18.

> „Kubrick's films aesthetically embody an analogous principle: they provide us with familiar terrain of temporal/spatial coherence – all the features of exactness alluded to earlier, […] an overt rhetoric, while they suggest to us, as the room does to Bowman, that viewed from another perspective, one developed through a covert rhetoric, their cinematic corporeality represents an illusion of sorts, something to 'fascinate the beholder' while his awareness is being subtly altered"[677].

Als eine typische Figuration des Barock tritt das Labyrinth-Motiv in THE SHINING als Ikonographie in Erscheinung. Insbesondere das Heckenlabyrinth entspricht einer barocken Architekturkunst, in welchem die reine Form über den Menschen regiert. Ebenso findet sich in A CLOCKWORK ORANGE ein barockes Setting in Form der Theaterbühne im verlassenen Kasino, in dem die „Droogs" auf die „Billy Boy"-Bande trifft. Auch Alex' Kleidungsstil, verweist auf das Zeitalter des Spätbarocks. Der triebgeleitete Alex trägt das Gewand einer oberflächlichen bürgerlichen Gesellschaft, die in Alex' sexueller Phantasie am Ende des Films ihm zustimmend applaudiert. Es ist dieses Wechselspiel, das Kubrick in sarkastischer Art und Weise am aufklärerischen Prinzip kritisiert. Diese rein ästhetischen Verweise, die besonders in 2001, als auch in A CLOCKWORK ORANGE oppositionell zur evozierten Zeit des Films stehen, nehmen deshalb die thematische Bedeutungsebene ein.[678] Das Barock-Zeitalter, das verschiedene Stilrichtungen in sich vereint, verbindet „radikalen Naturalismus und extremen Formalismus, akuten Realismus und Illusionismus"[679]. Peter J. Burgards Äußerung zufolge, „daß die Kultur des Barock das Paradoxon der Grenze inszeniert – das Setzen von Grenzen, die ihrem eigenen Übertreten unabdingbar sind"[680], kann mit Kubricks Filmwerk, als ein „Kino der Grenzüberschreitungen"[681] hier treffenderweise ein Vergleich gezogen werden. Die Umbruchphase des Barock-Zeitalters im 18. Jahrhundert, mit ihren verschiedenen epochalen Abspaltungen und Ausprägungen, besonders der Aufklärung, wird von Kubrick nicht nuanciert herausgearbeitet, sondern bei ihm überlappen sich die differenten Strömungen. Trotzdem zeigt sich in den Deutungsverweisen Kubricks ein Interesse bzw. eine Kritik an der Aufklärung durch den ihm inhärenten Dualismus von ‚Vernunft und Leidenschaft', den Kubrick in seinen Filmen thematisiert und visualisiert.

---

[677] Nelson, Thomas Allen, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* Bloomington: Indiana University Press New and expanded ed. 2000, S. 18.
[678] Vgl. Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 33–34.
[679] Burgard, Peter J. (Hg.), *Barock. Neue Sichtweisen einer Epoche,* Wien: Böhlau, 2001, S. 12.
[680] Ebd., S. 12.
[681] Seeßlen, Georg, *Filmen, was noch niemand sah: Stanley Kubricks Kino der Grenzüberschreitungen,* 2003, www.arte.tv/de/filmen-was-noch-niemand-sah-stanley-kubricks-kino-der-grenzueberschreitungen/350320.html, Zugriff: 23.10.2014.

> „Der Antagonismus zwischen Symmetrie und Formlosigkeit, Ordnung und Chaos, Planung und Zufall, den Kubricks Filme aufzeigen, ist im Grunde ein ‚Konflikt zwischen der kausalen Logik linearer Denkkonventionen und der assoziativen, nicht – linearen Denkbewegung des Unbewußten'."[682]

Weitere ästhetische Elemente bei Kubrick ist die Verlagerung von einer zentralperspektivischen Bildkomposition zu einer Multiperspektivität, bzw. Blickwinkelverlagerungen, die zusätzlich durch die Verwendung von kurzen Objektivbrennweiten einen illusionistischen Charakter erhalten. Die betonte Künstlichkeit seiner Bilder durch eine strenge Symmetrie macht Kubrick selbstreflexiven Bezug auf das Medium deutlich. Die Intention liegt dabei in der Hinterfragung medial vermittelter Wirklichkeit und damit die Entsagung eines eindeutigen Wahrheitsanspruches. Darin liegt eine „genuin barocke Fragestellung[en]" begründet „die Mehrdeutigkeit des zu Sehenden und der schöne Schein optischer Illusion [mithilfe] einer möglichen Verschiebung des Blickwinkels [aufzudecken]"[683]. Kubrick kombiniert verschiedene Perspektiven, einerseits die in seinen Filmen am augenscheinlichsten auftretende zentralperspektivische Bildkonstruktion, die in Anlehnung der Zentralperspektive der Renaissance als eine „Einpunkt-Perspektive" angelegt ist und andererseits durch die Kamera- und Figurenbewegung erzeugte Multiperspektivität, wie die „Parallelperspektive", die „invertierte Perspektive", sowie die „körperperspektivische" Bildkomposition.[684] Er variiert dadurch die Zuschauerposition, die zwischen Nähe und Distanz oszilliert, was in diesem Zusammenhang, als „das seit dem Barock erprobte und als Modifikation der Zentralperspektive der Renaissance anzusehende Spiel mit idealen Betrachterstandpunkten und Blickachsen für das Auffächern einer ‚offenen' Geschichte"[685] anzusehen ist. Aus diesem Übergang von der „cartesianischen Renaissance zum leibnizschen Barock"[686] entwickelt sich eine Perspektivenverlagerung, sowie der Objekt-Subjekt-Status, den Deleuze mit dem Begriff der Inflexion beschreibt. Die „Inflexionslinie [als] eine Virtualität"[687] bei Deleuze, die zwischen den Ebenen der Materie und der Seele verläuft, ist wohl am deutlichsten mit der Lichttunnel-Sequenz in 2001 zu erklären. Hier tritt eine abstrakte

---

[682] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 35.
[683] Bätzner, Nike, "Affektstau. Peter Greenaways *Drowning by Numbers* als barockes Märchen", in: *Die Aktualität des Barock*, Hg. Nike Bätzner, Zürich, Berlin: Diaphanes, 2014, S. 185–207; hier: S. 186.
[684] Khouloki, *Der filmische Raum,* S. 80, 85 und 86.
[685] Bätzner, "Affektstau", S. 187-188.
[686] Meurer, *Topographien,* S. 139.
[687] Deleuze, *Die Falte,* S. 62.

Virtualität der „Inflexion“ ein, die einen „ ‚Ort der Kosmogenese‘ “erzeugt, einen abstrakten Raum, der rational nicht fassbar ist – einen Ort des Übergangs in eine andere Dimension. [688] Die transzendentale Reise wird nur durch die Konstruktion des Blicks zu einem narrativ logischen Handlungskonstrukt. Bowmans Auge, das sich in dieser Sequenz im Wechsel zeigt, verdeutlicht seinen Gesichtspunkt bzw. seine Perspektive in einer abstrakten Welt. Das Auge und der Blick, eine Motivkombination, die Kubrick in seinen gesamten filmischen Werken als ein semiotisches Mittel verwendet, ist ebenso in einem kulturhistorischen Diskurs eingebunden. Das „göttliche Auge“, das sich im Übergang zum Barock entwickelte, „symbolisiert und repräsentiert fortan die Idee des allsehenden, allwissenden, allgegenwärtigen Gottes“.[689] Dieser Symbolik verwendet Kubrick in 2001: A SPACE ODYSSEY durch das omnipräsente Auge des HAL 9000 Computers. HAL wird zum übermächtigen Automaton, den seine rationale Vernunft zum Töten verleitet. Doch Bowman schafft es letztendlich doch, sich gegenüber der übermächtigen Maschine durchzusetzen und ihn abzuschalten. Der göttliche Blick wird zu allerletzt vom Sternenkind, das eine weiterentwickelte Wesensform angenommen hat, dargestellt. Das göttliche Auge, als ein Inbegriff eines aufgeklärten Vernunftdenkens hat sich aufgelöst und findet seine Modulation in A CLOCKWORK ORANGE.[690]Hier geht das Auge eine neue Verbindung ein. Kubrick zeigt in sarkastischer Art und Weise die Abgründe der Menschheit durch die Figuration Alex. In ihm manifestiert sich das Augensymbol auf eine andere Art und Weise. Das Emblem konstituiert sich nun durch die neue „Trinität: Auge-Eros-Thanatos“[691]. In dieser Verbindung rücken die gegenseitige Abhängigkeit von Auge und Blick, sowie die Stellung von Subjekt und Objekt in der Konnotation von Gewalt, Sex, Tod in den Vordergrund. Der sexuelle Blick, der sich in der Trinitätsverbindung zu einem „Augen – Blick des Todes“ transformiert, wird in THE SHINING umgesetzt. In der bereits besprochenen Spiegelszene verwandelt sich die junge attraktive Frau zu einer bereits verwesenden Greisin. Dadurch zeigt sich bei Kubrick der „als ‚böse‘ definierte Augen-Blick“[692] als Vorbote des Todes. Das zeigt sich in Großaufnahmen bevor ein Mord passiert. Hier sind die Abschaltung HALs von Bowman zu nennen, die Ermordung Halloranns durch Jack, sowie die Treibjagd auf seine Familie als auch Alex’

[688] Ebd., S. 62.
[689] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 89.
[690] Vgl. ebd., S. 89-95.
[691] Ebd., S. 96.
[692] Ebd., S. 100.

sadistischer Blick, bevor er etwaige Verbrechen begeht.[693] Ein weiterer Sinnzusammenhang des Augenmotivs ist der mediale Bezug auf das Kino selbst. Kubrick inszeniert eine Selbstreferentialität des Films, indem er beispielsweise den Protagonisten Alex selbst zum Zuschauer von Gewalttaten macht. Er dreht hier die Positionen um und bezieht sich damit konkret auf die manipulative Wirkung medialer Bilder, die in A CLOCKWORK ORANGE innerhalb der Konditionierungsbehandlung angewendet werden.[694] Der thematisierte Voyeurismus in Kubricks Filmen als ein „Diskurs des Visuellen"[695] bezieht sich demgemäß auf die Reflexion des Filmmediums selbst. Mit der „Gleichung göttliches Auge = Kamera = Projektionsstrahl = Ich"[696] wird Kubricks Selbstverständnis verdeutlicht. Der Aspekt der Selbstreflexivität und der intermedialen Verknüpfung, besonders mit dem Theatralischen entspringen, wie oben erwähnt, der barocken Kunst. Kubrick inszeniert Theaterräume auf welchen sich in teilweise sarkastischer und kontrastiverweise die Verhaltensweisen der Menschheit dargestellt werden. Ein weiterer Aspekt der barocken Ikonographie, findet sich in der Visualisierung des „Vanitas"-Motivs, als Zeichen der „Vergänglichkeit alles Irdischen".[697] Dieses Motiv wird sowohl in 2001 mit Bowmans Alterungsprozess, als auch in THE SHINING in der Wandlung der Frau, figurativ dargestellt. Kubricks symbolträchtige Motive sind auch immer in einem mehrdeutigen Sinn zu verstehen, die mit Walter Benjamins Verständnis über die „barocke Allegorie" einhergeht.[698] Kubricks Verdopplungsmechanismen, das besonders durch den Doppelgänger dargestellt wird, generieren Bedeutungshinweise, die sich endlos verschleifen. „Die Bedeutung ist nur das Double/die Doublure der Oberfläche, und die Codes verdoppeln sich endlos."[699] Hierin verdeutlicht sich auch „die ins Unendliche gehende Falte".[700] Kubricks Ikonographie, die sich aus einer zyklischen Handlungsstruktur, aus Verdoppelungen, Wiederholungen und die Symmetrie des Raum darstellen, was wiederum eine spiegelbildliche Verdoppelung bedeutet, entspricht demgemäß der Faltung, bzw. kann sie auch mit der geometrischen Figur der Unendlichkeit mit dem „Möbius Band"[701]

[693] Vgl. ebd., S. 97-100.
[694] Vgl. ebd., S. 105.
[695] Ebd., S. 111.
[696] Ebd., S. 111.
[697] Bätzner, "Affektstau", S. 203.
[698] Ebd., S. 203.
[699] Buci-Glucksmann, "Barock und Komplexität: Eine Ästhetik des Virtuellen", S. 206.
[700] Deleuze, *Die Falte,* S. 11.
[701] Stutterheim, Kerstin, "Always the Caretaker - THE SHINING", in: *"Come and play with us". Dramaturgie und Ästhetik im postmodernen Kino*, Hg. Kerstin Stutterheim/Christine Lang, Marburg: Schüren, 2013, S. 134–162; hier: S. 139.

verglichen werden. Die Unendlichkeit visualisiert Kubrick mit den unendlichen Weiten des Weltraums, die rational nicht fassbar sind, sowie durch die gewundenen Kamerabewegungen im Wechsel von oben und unten, links und rechts. Durch sich wiederholende Elemente, die einer labyrinthischen Struktur entsprechen, entsteht das Gefühl einer unendlichen redundanten Bewegung.
Abschließend sei hier nochmal zur Verdeutlichung die Schlusssequenz in THE SHINING als paradigmatische Exemplifikation der barocken Falte zu erwähnen. Das barocke Labyrinth, in dem Jack ums Leben kommt, wird zur Allegorie des illusionistischen filmischen Raums auf einer zweidimensionalen Fläche. So wie das Labyrinth sich aus nur einer ins unendliche gehenden Falte zusammensetzt, zeigt sich auch hier das Flächenbild des Films – Jack erstarrt als Tableau. Der Illusionismus der Raumtiefe erzeugenden Falte wird hier demaskiert. Der Kubricksche Korridor hat seinen Stillstand erreicht. Die letzte Kamerafahrt des Films, die sich filmtechnisch aus lauter Einzelbildern zusammensetzt, führt dem Zuschauer noch einmal „die Illusion von Bewegung und Räumlichkeit“ [702] vor Augen.

[702] Binotto, "Gang im Gang", S. 15.

7. RESÜMEE

Die vorliegende Arbeit widmete sich der Ästhetik filmischer Raum- und Zeitkonstruktion in den dafür ausgewählten Filmen Stanley Kubricks, um der Fragestellung nachzugehen, ob sich Kubricks Stilistik mit dem Begriff der dualistischen Bildarchitektur fassen lässt. Ergo war es das Ziel aufzuzeigen, durch welche Gestaltungsprinzipien sich innerhalb Kubricks Filmsprache Dualismen ausprägen, die sich in einem paradoxen Beziehungsverhältnis gegeneinander bedingen. Auf Grundlage der durchgeführten Analyse ergab sich die weiterführende These, ob zwischen Kubricks dualistischer Stilistik und der paradoxen Ästhetik des Barock Parallelen vorherrschen und diese analog zueinander in Beziehung gesetzt werden können.
Im Rahmen der Diplomarbeit war es auf Grund Kubricks außerordentlich vielschichtigem Werk notwendig, sich zu beschränken und daher konnten nicht alle Facetten seiner vielfältigen Filmästhetik beleuchtet werden. Diesem Umstand ist es geschuldet, dass sowohl eine Einbeziehung des artifiziellen Musikeinsatzes in seinen Filmen nur wenig Beachtung fand und auch die Einbeziehung aller Filme seines Œuvre nicht möglich war, da es den Rahmen dieser Arbeit gesprengt hätte. Das Hauptaugenmerk dieser Untersuchung richtete sich deshalb auf die drei populärsten Filme Kubricks, die paradigmatisch für Kubricks typische Handschrift stehen. Denn im Gegensatz zu den früheren Filmen bis 2001: A SPACE ODYSSEY, durchziehen seine Werke der Hauptschaffensphase eine spezifische Ästhetik, die Ralf Michael Fischer adäquat als „eine Homogenität der minimalistischen Vielfalt“[703] bezeichnet. Diese Einheitlichkeit innerhalb seiner Bildsprache setzt sich aus folgenden filmgestalterischen Prinzipien zusammen. Im Einstellungsraum manifestieren sich zentralperspektivische und symmetrische filmische Räume, die via *travelling shots* bzw. *tracking shots* erschlossen werden. Im Gegensatz dazu stehen *Steadicam* -Aufnahmen, die auf subjektivierende Art und Weise die einst kontrollierte Ordnung der Raumkonstruktion erschüttern. Weitere herausstechende Merkmale sind eine frappante Übertretung des Handlungsachsenschemas und die einer naturalistischen Beleuchtungstechnik, die an pointierten Stellen von einer *low-key*-Beleuchtung zu einer *high-key*-Beleuchtung übergeht. Dazu zählt die dramaturgische Verwendung von Gegenlicht bzw. Lichtakzentuierungen. Neben diesen Kubrick-typischen Gestaltungsprinzipien zeigte

[703] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 502.

sich in Folge der Analyse, dass innerhalb Kubricks Filmästhetik eine von Dualismen geprägte Stilistik festzustellen ist, die sich sowohl auf inhaltlicher Ebene, als auch auf formeller Ebene findet. Diese Dualismen äußern sich hinsichtlich der filmischen Inszenierungsweise durch die Spannungsverhältnisse von Subjektivität und Objektivität, Nähe und Distanz, räumlicher Tiefe und tableauhafter Flächigkeit, Ordnung und Chaos, Symmetrie und Asymmetrie, Kontinuität und Diskontinuität und von Dynamik und Statik.[704] Außerdem stellt Kubrick in seinen reifen Filmen offenkundig die Reglements des klassischen narrativen Films in Frage. Er lotet die Grenzen der Darstellbarkeit aus und vermischt zunehmend die ästhetischen Merkmale konventionalisierter Formen. Daraus entwickelt sich in seiner Filmsprache eine Mehrdeutigkeit, die sich den klar strukturierten Bildkompositionen oppositionell gegenüber stellt. Kubrick stellt dadurch vermehrt die Wahrnehmungsfähigkeit des Zuschauers in Frage, indem er Querverweise und Motivverflechtungen impliziert, die teilweise nur scheinbare Ähnlichkeitsstrukturen und sich wiederholende Elemente in sich tragen. Diese irreführende Bedeutungsgenerierung regt den Zuschauer dazu an, als genauer Beobachter aktiv zu werden und seine eigene Hypothesenbildung zu hinterfragen.

In Anbetracht der Untersuchung wurde bezüglich der Raum- und Zeitkonstruktion festgestellt, dass diese beiden Kategorien bei Kubrick eine emanzipierte Stellung einnehmen. Sie präsentieren sich gleichermaßen pointiert in einer *long-take*-Ästhetik, in einer fragmentarisch angelegten Handlungsstruktur ohne notwendige Kohärenz, in schematisierten Bildkompositionen und in einer manieristisch-rhythmisierten Schnitt-Technik. Aus der strukturierten Ordnung der Filmbilder entfaltet sich zumeist in Folge des Handlungsverlaufs ein dynamisiertes Gefüge, das in einem desorientierend wirkenden Schema fußt. In diesen verschachtelten Strukturen tritt das Paradoxon der Zeit hervor, das gleichzeitig eine Linearität verfolgt, jedoch nach sich wiederholenden Mustern verläuft. Die Zeit „verräumlicht" sich in Form einer labyrinthischen Struktur, in der verschiedene Zeitebenen nebeneinander koexistieren und sich gegenseitig überlagern. Am deutlichsten tritt dieses Prinzip in THE SHINING in Erscheinung, da die Zeitdimension letztlich in einer labyrinthischen Kopräsenz der Zeitstufen korreliert. Kubrick beabsichtigt damit „die Auslotung von Grenzen […], die er über ein komplexes, dialektisches Verhältnis der Grenzziehungen und Entgrenzungen auf ihre Beschaffenheit und Überschreitbarkeit erkundet"[705]. Hinsichtlich der Zeitkonstruktion,

[704] Vgl. Falsetto, *Stanley Kubrick,* S. xxii.
[705] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 504.

setzt sich die Zeit seit 2001: A SPACE ODYSSEY als ein eigenständiger Faktor aus statischen und dynamischen Größen zusammen. Die Zeitdimensionen werden zunehmend relativiert. Es entsteht demzufolge eine Zeitdimension, die sich aus den Polaritäten der Statik und Dynamik, der Linearität und Diskontinuität zusammensetzt, welche sich wiederum in einer zyklischen Struktur auflösen. Ebenso findet sich in A CLOCKWORK ORANGE eine sich wiederholende Zeitordnung nur unter verschiedenen Vorzeichen. Durch zeitverfälschende Mechanismen, wie die der Zeitlupe und dem Zeitraffer-Verfahren, verweist Kubrick zudem auf die manipulative Kraft medialer Bilder, die in A CLOCKWORK ORANGE ebenso inhaltlich mit der Thematik der Konditionierung assoziiert ist. Allgemein spielt Kubrick durch Rückbezüge und Querverweise in der Kunsthistorie verschiedener Zeitepochen, wie dem 18. Jahrhundert bzw. dem Barockzeitalter, mit der Kategorie der Zeit und vermischt dadurch ihre sinnstiftende Ikonographie zu einer eigenen Form der Dramaturgie. Diese dialektischen Verhältnisse inszeniert Kubrick auf inhaltlicher und formaler, bzw. figurativer Ebene. Er entwirft Räume, die sich zwischen Offenheit und Geschlossenheit, Innen und Außen, und in Bezug auf den Zuschauer, zwischen Distanz und Nähe bewegen. Ebenso oszillieren die beiden Pole des Stillstands und der Bewegung, sowie der Dynamik und der Statik, die eine eigenwillige Zeiterfahrung generieren. Die Entgrenzung von Zeitdimensionen und der Relativierung von Zeiterfahrung bilden dabei eine parametrische Grundstruktur in seinen Filmen aus.[706] Weitere Dualismen sind grundsätzlich die Verdoppelungsstrukturen, wie die Wiederholung, die Spiegelung, die Symmetrie und die figurative Verdoppelung des Doppelgängers. Hinsichtlich der Kategorien von Raum und Zeit nutzt Kubrick sich wiederholende Strukturen und Elemente für die Visualisierung einer omnipräsenten Räumlichkeit, die mehrere Zeitdimensionen in sich vereint. Diese Räume bestehen jenseits konventionalisierten Raum- und Zeitgrenzen und entziehen sich der rationalen Raumzeitwahrnehmung. In ihnen treffen verschiedene Zeitebenen zusammen, die figurativ durch multiple Persönlichkeiten bzw. Variationen von ihnen in einem „ubiquitous space“[707] in Erscheinung treten. Diese Art der Raumkonstruktion wird am deutlichsten in der Schlusssequenz von 2001 realisiert. Der *Louis-Seize* Saal wird trotz der kulturhistorischen Verweise im Dekor als ein fremdartiger Raum präsentiert, in diesem sich Bowman multipliziert und zuletzt in eine neue Form des Menschseins übergeht.

[706] Vgl. ebd., S. 504- 506.
[707] Mamber, "Kubrick in Space", S. 65.

Das physikalische Raum-Zeit-Kontinuum hat sich damit aufgelöst. Ein anderer Raum dieser Kategorie ist der „Gold Room“ in THE SHINING, in dem andere Zeitdimensionen miteinander korrelieren. Was sich hinter dieser Omnipräsenz der Zeiten im Raum und der Redundanz von Elementen und der Wiederholung verbirgt, ist die metaphorische Konnotation mit der Thematik der Ausweglosigkeit bzw. Gefangenschaft innerhalb eines Systems, die Kubrick in den Filmen durch die Raum- und Zeitkonstruktion visualisiert. Dabei bewirkt die Relativierung der Zeit eine gleichzeitige Entgrenzung des Raums.[708] Die Offenheit seiner Filme und demgemäß der Interpretationsfreiraum, der sich einer eindeutiger Bestimmung entzieht, bedeuten ab 2001 eine gewandelte Haltung, die Kubrick bis zum Schluss beibehält. Die Deutungsvielfalt, die sich daraus entwickelt, sei den leitmotivischen Verstrickungen geschuldet, die Kubrick mit überspitzt inszenierten Gestaltungkonventionen des klassischen Hollywoodfilms kombiniert. Die Motivverflechtungen innerhalb eines Films und auch werkübergreifend, bilden eine „zyklische Struktur“[709], die sich in einer „Wiederkehr des Gleichen“[710] präsentiert. Durch dualistische Verfahrensweisen kreiert Kubrick ein Spannungsverhältnis, das „zwischen begrifflich-abstrakter Klarheit und einer paradox anmutenden Erfahrung von Wirklichkeit bzw. Kunst“[711] verläuft, das als ein selbstreferentieller Verweis zu begreifen ist.

Aus den hier zu untersuchenden Faktoren der Ästhetik von filmischer Raum- und Zeitkonstruktion in den Referenzfilmen, lässt sich zusammenfassen, dass Kubrick beide Systeme in dualistischer Manier präsentiert. Die vorangestellte Frage dieser Arbeit wurde durch die Analyse bestätigt. Kubricks Filmästhetik kann somit als eine dualistische Bildarchitektur definiert werden.

Aus diesem dualistischen Ästhetizismus eröffnete sich ein Vergleich mit der paradoxen Ästhetik des Barock, die sich aus ebendiesen Paritäten zusammensetzt, die für Kubricks Dualismus festgestellt wurden. Durch Kubricks Bildlichkeit, die sich durch ein „Oszillieren zwischen ‚Diaschau‘ und Bewegungsbild“[712] beschreiben lässt, ergab sich der Anknüpfungspunkt an Gilles Deleuze geprägten Begriff der Falte. Es zeigte sich, dass Kubricks Ästhetik nicht nur durch ikonographische Bezüge, wie die des Dekors und der thematischen Motivverflechtungen auf das 18. Jahrhundert verweist, sondern

[708] Vgl. ebd., S. 65–66.
[709] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 503; Vgl. S. 502-504.
[710] Kirchmann, *Stanley Kubrick,* S. 20-21.
[711] Fischer, *Raum und Zeit,* S. 503.
[712] Ebd., S. 507.

sich ebenso auf übergeordneter Ebene, sowohl inhaltlich als auch formal, ein Bezug zum Barock im Allgemeinen herstellen lässt. In Folge des Vergleichs konnte die Hypothese verifiziert werden, dass sich Kubricks Filmsprache durch das Primat der Formkunst, der multivalenten Bedeutungsvielfalt und durch die perfektionierte Stilistik, in den Diskurs des Barock einfügt. Kubricks Filmbilder, die offenkundig ihre „ Struktur […] als Ergebnis von Bewegung in der Zeit" darstellen, erzeugen eine artistische Synthese von „Chaos und Ordnung" bzw. aus „Labyrinth und Knoten", die sich zu einer „Apotheose" zusammenfügen.[713] An diese metaphorische Umschreibung der künstlerischen Verbindung einzelner Elemente zu einem Gesamtkunstwerk, schließt sich das „Charakteristikum des Barock"[714] an. Es zeigte sich, dass mit dem Terminus der Falte Kubricks ästhetische Gestaltungsprinzipien begrifflich gefasst werden können. Mit dieser barocken Form der Ästhetik erschafft Kubrick eine dualistische Bildarchitektur, die in das kollektive Gedächtnis der Filmgeschichte einging.

[713] Koerner, Joseph Leo, *Die Suche nach dem Labyrinth,* S. 78.
[714] Deleuze, *Die Falte,* S. 11.

8. QUELLENVERZEICHNIS

8.1 LITERATURVERZEICHNIS

Agotai, Doris, *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum,* Bielefeld: Transcript-Verlag, 2007.

Albersmeier, Franz-Josef, *Texte zur Theorie des Films,* Stuttgart: Reclam, 1979.

Arnheim, Rudolf, *Film als Kunst,* Frankfurt am Main: Suhrkamp [1. Aufl., 2. [Dr.],] 2004.

Balke, Friedrich, *Gilles Deleuze,* Frankfurt [am Main], New York: Campus, 1998.

Bätzner, Nike, "Affektstau. Peter Greenaways *Drowning by Numbers* als barockes Märchen", in: *Die Aktualität des Barock*, Hg. Nike Bätzner, Zürich, Berlin: Diaphanes, 2014, S. 185–207.

Bätzner, Nike (Hg.) *Die Aktualität des Barock,* Zürich, Berlin: Diaphanes, 2014.

Bätzner, Nike, "Einleitung. Die Aktualität des Barock", in: *Die Aktualität des Barock*, Hg. Nike Bätzner, Zürich, Berlin: Diaphanes, 2014, S. 11–20.

Bazin, André/Hartmut Bitomsky, *Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films,* Köln: DuMont Schauberg [Dt. Erstveröff,] 1975.

Beier, Lars-Olav u.a. (Hg.) *Stanley Kubrick,* Film 8. Berlin: Bertz, 1999.

Beller, Hans, "Filmräume als Freiräume. Über den Spielraum der Filmmontage", in: *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes.*, Hg. Hans Beller/Martin Emele/Michael Schuster, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2000, S. 11–49.

Beller, Hans/ Emele, MartinSchuster, Michael *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes.,* Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2000.

Bellour, Raymond, "Denken, erzählen. Das Kino von Gilles Deleuze.", in: *Der Film bei Deleuze*, Hg. Oliver Fahle/Lorenz Engell, Weimar, Paris: Verlag der Bauhaus-Universität; Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997, S. 22–61.

Benjamin, Walter, *Abhandlungen. Gesammelte Schriften,* Frankfurt: Suhrkamp [1. Aufl,] 1991.

Binotto, Johannes, "Gang im Gang. Stanley Kubrick und der fragile Raum des Films", *film-dienst 58/*3, 2005, http://binotto.ch/johannes/Essay/Essay_files/kubrick.pdf, Zugriff: 30.10.2014, S. 12–15.

Bordwell, David, "Modelle der Rauminszenierung im zeitgenössischen europäischen Kino.", in: *Filmbibliothek*, Hg. Andrea Rost, Frankfurt am Main: Verl. der Autoren [u.a.], 1997, S. 17–42.

Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film,* Madison Wis: Univ. of Wisconsin Press; University of Wisconsin Press, 1985.

Bordwell, David, *Visual style in cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte,* Frankfurt am Main: Verlag der Autoren [1. Aufl,] 2001.

Bordwell, David/Janet Staiger/Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960,* New York: Columbia University Press, 1985.

Bordwell, David/Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction,* New York: McGraw-Hill 9. ed, 2010.

Borstnar, Nils/Eckhard Pabst/Hans Jürgen Wulff, *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft,* Konstanz: UVK-Verl.-Ges, 2002.

Bruno, Giuliana, "Falten der Schönheit: Film, Mode und Architektur", in: *Schönheit: Vorstellungen in Kunst, Medien und Alltagskultur*, Hg. Lydia Haustein/Petra Stegmann, Wallstein, 2006, S. 93–118.

Buci-Glucksmann, Christine, "Barock und Komplexität: Eine Ästhetik des Virtuellen", in: *Barock. Neue Sichtweisen einer Epoche*, Hg. Peter J. Burgard, Wien: Böhlau, 2001, S. 205–213.

Burch, Noël, *Theory of Film Practice,* Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1981.

Burgard, Peter J. (Hg.) *Barock. Neue Sichtweisen einer Epoche,* Wien: Böhlau, 2001.

Calabrese, Omar, *Neo-Baroque. A sign of the times,* Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1992.

Castle, Alison (Hg.) *Das Stanley-Kubrick-Archiv,* Köln: Taschen, 2008.

Cherchi Usai, Paolo, "Kubrick as Architect", *Cinémas: Journal of Film Studies* 9/1, 1998, http://www.erudit.org/revue/CINE/1998/v9/n1/024776ar.pdf, Zugriff: 05.10.2014, S. 117–136.

Ciment, Michel, *Kubrick,* München: Bahia-Verlag, 1982.

Ciment, Michel, *Kubrick. The Definitive Edition.,* New York: Faber and Faber 1st Faber and Faber ed, 2001.

Deleuze, Gilles, *Das Bewegungs-Bild. Kino 1* 1. Aufl, 1997.

Deleuze, Gilles, *Das Zeit-Bild. Kino 2,* Frankfurt am Main: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl 2. Aufl, 1999.

Deleuze, Gilles, *Die Falte. Leibniz und der Barock,* Frankfurt am Main: Suhrkamp 1. Aufl, 2000.

Eckel, Julia (Hg.) *Zeitenwende(n) des Films. Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino,* Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2012.

Eichhorn, Bernd, [u.a.] (Hg.) *Stanley Kubrick,* Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004.

Eisenstein, Sergei/Oksana Bulgakowa/Dietmar Hochmuth, *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film,* Leipzig: Reclam 1. Aufl, 1988.

Engelke, Henning/ Fischer, Ralf MichaelPrange Regine *Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden,* Marburg: Schüren, 2012.

Engell, Lorenz, *Playtime. Münchener Film-Vorlesungen,* Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2010.

Engell, Lorenz/Oliver Fahle, "Film-Philosophie", in: *Moderne Film Theorie*, Hg. Jürgen Felix, Mainz: Bender, 2002, S. 222–241.

Enigl, Bettina, *Diskontinuitäten – Momente der Erinnerung Emotionale Reisen durch Zeit, Raum und Imagination in den Filmen von Wong Kar-wai.* Dipl. Universität Wien, Theater- Film- und Medienwissenschaft 2012.

Esser, Michael, "It's so lonely…: 2001: A SPACE ODYSSEY (1968)", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 133–152.

Fahle, OliverEngell, Lorenz *Der Film bei Deleuze,* Weimar, Paris: Verlag der Bauhaus-Universität; Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997.

Falsetto, Mario (Hg.) *Perspectives on Stanley Kubrick,* New York, London: G.K. Hall; Prentice Hall International, 1996.

Falsetto, Mario, *Stanley Kubrick. A Narrative and Stylistic Analysis.,* Westport, Conn: Praeger New and expanded 2nd ed, 2001.

Felix, Jürgen (Hg.) *Moderne Film Theorie,* Mainz: Bender, 2002.

Fischer, Ralf Michael, *Raum und Zeit im filmischen Oeuvre von Stanley Kubrick.,* Berlin: Gebr. Mann, 2009.

Fischer, Volker, "DESIGNING THE FUTURE. Zur pragmatischen Prognostik in 2001: A Space Odyssey", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd, [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 102–120.

Frahm, Laura, *Jenseits des Raums. Zur filmischen Topologie des Urbanen,* Bielefeld: Transcript 1. Aufl., 2010.

Hagener, Malte, "Vom Fenster zum Display. Die Multiplikation filmischer Räume im Splitscreen", in: *Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden*, Hg. Henning Engelke/Ralf Michael Fischer/Prange Regine, Marburg: Schüren, 2012, S. 314-330.

Hanke, Andrea/Annette Kilzer, "»Ode to überviolence«: ACLOCKWORK ORANGE (1971)", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 153–178.

Hartmann, Britta/Hans Jürgen Wulff, "Vom Spezifischen des Films. Neoformalismus - Kognitivismus - Historische Poetik", *montage/av* 4/1, 1995, www.montage-av.de/pdf/041_1995/04_1_Hartmann_Wulff_Vom_Spezifischen_des_Films.pdf, Zugriff: 29.09.2014, S. 5–22.

Hass, Ulrike, *Das Drama des Sehens: Auge, Blick und Bühnenform:* Fink, 2005.

Haustein, LydiaStegmann, Petra *Schönheit: Vorstellungen in Kunst, Medien und Alltagskultur:* Wallstein, 2006.

Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse,* Stuttgart [u.a.]: Metzler 5., aktualisierte und erw. Aufl, 2012.

Horn, Falk/Bettina Rudhof, "Bilder ins Hirn. Kubrick Ausstellen", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd, [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 14–17.

Jacke, Andreas, *Stanley Kubrick. Eine Deutung der Konzepte seiner Filme,* Giessen: Psychosozial-Verlag Originalausg, 2009.

Jameson, Richard T., "Kubrick's SHINING", *Film Comment* 16/4, 1980, filmcomment.com/article/stanley-kubrick-the-shining, Zugriff: 28.11.2014, S. 28–32.

Jansen, Peter W., "Kommentierte Filmographie", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Jansen, Peter W. / Schütte, Wolfram, München, Wien: Hanser, 1984, S. 7–204.

Jansen, Peter W. / Schütte, Wolfram (Hg.) *Stanley Kubrick,* München, Wien: Hanser, 1984.

Kappes, Mirjam, "Das Labyrinthmotiv im Film. Raum, Erfahrung und Metaphorik in THE SHINING und PAN`S LABYRINTH.", *Rabbit Eye - Zeitschrift für Filmforschung*/5, 2013, www.rabbiteye.de/2013/5/kappes_labyrinthmotiv.pdf, Zugriff: 07.10.2014, S. 86–102.

Kaul, Susanne/Jean-Pierre Palmier, *Stanley Kubrick. Einführung in seine Filme und Filmästhetik.,* München: Fink, 2010.

Keitz, Ursula von, "THE SHINING - EIN STOFF GEFRIERT. Stanley Kubricks Adaption von Stephen Kings Roman", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd, [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 184–197.

Khouloki, Rayd, *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung,* Berlin: Bertz + Fischer, 2007.

Kirchmann, Kay, *Stanley Kubrick. Das Schweigen der Bilder,* [Marburg]: Hitzeroth, 1993.

Koch, GertrudCurtis, Robin *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume,* Berlin: Verl. Vorwerk 8, 2005.

Koerner, Joseph Leo, *Die Suche nach dem Labyrinth. Der Mythos von Dädalus und Ikarus,* Frankfurt am Main: Suhrkamp Vom Autor autoris. Ausg., 1. Aufl, 1983.

Kolker, Robert Phillip (Hg.) *Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey. New essays,* Oxford: Oxford Univ. Press, 2006.

Kuberski, Philip, *Kubrick's Total Cinema: Philosophical Themes and Formal Qualities:* Bloomsbury Academic, 2012.

LoBrutto, Vincent, *Stanley Kubrick. A Biography,* New York: D.I. Fine Books, ©1997.

Lohmeier, Anke-Marie, *Hermeneutische Theorie des Films,* Tübingen: Niemeyer, 1996.

Maltby, Richard, *Hollywood cinema. An introduction,* Oxford, Cambridge, Mass.: Blackwell Publishers, 1995.

Mamber, Stephen, "Kubrick in Space", in: *Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey. New essays*, Hg. Robert Phillip Kolker, Oxford: Oxford Univ. Press, 2006, S. 55–68.

Meurer, Ulrich, *Topographien. Raumkonzepte in Literatur und Film der Postmoderne,* München: Wilhelm Fink, 2007.

Mikunda, Christian/Alexander Vesely, *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung,* Wien: WUV-Univ.-Verl. Neuaufl, 2002.

Monaco James, *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der [Neuen] Medien ; mit einer Einführung in Multimedia,* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Dt. Erstausg., überarb. und erw. Neuausg, 2000.

Münsterberg, Hugo, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino,* Wien: Synema, 1996.

Nelson, Thomas Allen, *Kubrick, Inside a Film Artist's Maze,* Bloomington: Indiana University Press New and expanded ed, 2000.

Nietzsche, Friedrich, *Digital Critical Edition of Nietzsche's Works and Letters (eKGWB). Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen.,* 2009, www.nietzschesource.org/#eKGWB/Za-I, Zugriff: 20.11.2014.

Nordern, Eric, "Playboy Interview: Stanley Kubrick - a candid conversation with the pioneering creator of "2001: a space odyssey, "dr. strangelove" and "lolita".", *Playboy Magazine* 15/9, 1968, www.archive.org/details/USPlayboy196809, Zugriff: 17.11.2014, S. 85–195.

O. A., *Eyes Wide Open. Stanley Kubrick als Fotograf,* 2014, www.kunstforumwien.at/de/austellungen/kunstforum/204/eyes-wide-open, Zugriff: 07.12.2014.

Ott, Michaela, "L`espace quelconque. Der beliebige Raum in der Filmtheorie von Gilles Deleuze", in: *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Hg. Gertrud Koch/Robin Curtis, Berlin: Verl. Vorwerk 8, 2005, S. 150–161.

Pallasmaa, Juhani, "DAS UNGEHEUER IM LABYRINTH. Die Architektur von The Shining", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 198–208.

Panofsky, Erwin, *Stil und Medium im Film & Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers,* Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl Ungekürzte Ausg, 1999.

Pudovkin, Vsevolod I., *Filmtechnik. Filmmanuskript und Filmregie.,* Zürich: Verlag der Arche, 1961.

Pudovkin, Vsevolod Illarionovich/Pierre Kandorfer, *Über die Film-Technik. Film-Manuskript und Film-Regie,* Köln: Medipress-Verlag Neuaufl, 1979, c1961.

Rohmer, Eric, *Murnaus Faustfilm. Analyse und szenisches Protokoll,* München, Wien: Hanser, 1980.

Roth, Wilhelm, "Generäle und Zensoren. Paths of Glory und die Spiele der Macht", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Eichhorn, Bernd [u.a.], Frankfurt am Main: Dt. Filmmuseum/Dt. Architekturmuseum, 2004, S. 45–56.

Rother, Rainer, "Das Kunstwerk als Konstruktionsaufgabe: Zur Modernität der Filme Stanley Kubricks.", *Merkur: Deutsche Zeitschrift für Europäisches Denken* 5/43, S. 384–396.

Rother, Rainer, "Der Stilist - Die Konstruktion der Werke Stanley Kubricks", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 249–292.

Schmidt, Gabriele, "PONS. Online-Wörterbuch, *PONS. Online-Wörterbuch,* 2014, http://de.pons.com/, Zugriff: 05.10.2014.

Schmidt, Oliver, *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende,* Marburg: Schüren, 2013.

Schnelle, Frank, "Im Labyrinth der Korridore: The Shining (1980)", in: *Stanley Kubrick*, Hg. Lars-Olav Beier, Berlin: Bertz, 1999, S. 195-212.

Seeßlen, Georg, *Der gedachte Film. Stanley Kubricks radikalaufklärerisches Kino und »Eyes Wide Shut«,* 1999, www.getidan.de/kolumne/georg_seesslen/2463/der-gedachte-film, Zugriff: 20.10.2014.

Seeßlen, Georg, *Filmen, was noch niemand sah: Stanley Kubricks Kino der Grenzüberschreitungen,* 2003, www.arte.tv/de/filmen-was-noch-niemand-sah-stanley-kubricks-kino-der-grenzueberschreitungen/350320.html, Zugriff: 23.10.2014.

Seeßlen, Georg/Fernand Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme,* Marburg: Schüren, 1999.

Souriau, Etienne, "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie", übers. Von Frank Kessler, *montage/av* 2/6, 1997; (Orig. “La structure de l’univers filmique et le vocabulaire de la filmologie“, *Revue internationale de filmologie* 2/7-8, S.231-240); http://www.montage-av.de/pdf/062_1997/06_2_Etienne_Souriau_Die_Struktur_des_filmischen_Universums.pdf, Zugriff: 10.10.2014, S. 140–157.

Stutterheim, Kerstin, "Always the Caretaker - THE SHINING", in: *"Come and play with us". Dramaturgie und Ästhetik im postmodernen Kino*, Hg. Kerstin Stutterheim/Christine Lang, Marburg: Schüren, 2013, S. 134–162.

Stutterheim, KerstinLang, Christine *"Come and play with us". Dramaturgie und Ästhetik im postmodernen Kino,* Marburg: Schüren, 2013.

Thissen, Rolf, *Stanley Kubrick. Der Regisseur als Architekt,* München: Heyne Orig.-Ausg, 1999.

Walker, Alexander, *Stanley Kubrick. Leben und Werk,* Berlin: Henschel, 1999.

Wulff, Hans Jürgen, "Von Rätseln, Labyrinthen und traumatischen Dingen:. Raum und Realität in Stanley Kubricks THE SHINING", *Filmbeschreibungen,* 1985, http://www.derwulff.de/files/2-11., Zugriff: 23.09.2014, S. 11–35.

8.2 Filmverzeichnis

2001: A Space Odyssey, Regie: Stanley Kubrick, USA/GB, 1968; DVD-Video, *2001: A Space Odyssey:* Turner Entertainment Co. and Time Warner Home Video 1999. 149 Min.

A Clockwork Orange, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1971; DVD-Video, *A Clockwork Orange:* Warner Home Video 1999. 137 Min.

Artificial Intelligence, Regie: Steven Spielberg, USA, 2001.

Barry Lyndon, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1975.

Day of the Fight, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1950.

Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Regie: Stanley Kubrick, USA/GB, 1964.

Eyes Wide Shut, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1999.

Fear and Desire, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1953.

Flying Padre, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1951.

Full Metal Jacket, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA, 1987.

Killer's Kiss, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1955.

Lolita, Regie: Stanley Kubrick, USA/GB, 1961.

Paths of Glory, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1957.

Shining, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA 1980; DVD-Video, *Shining.* Englische Originalfassung, deutsche Synchronfassung*,* Hamburg: Warner Home Video 2007. 115 Min.

Spartacus, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1960.

The Killing, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1956.

The Seafarers, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1953.

The Shining, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA 1980; DVD-Video, Burbank (Kalifornien): Warner Home Video 2001. 144 Min.

8.3 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Evolutionsprozess. 77
Abb. 2: Monolith-Motiv als Zeichen der Erkenntnis. 77
Abb. 3: *match cut.* 78
Abb. 4: Raum-Zeit-Sprung durch Analogie der Form. 78
Abb. 5: Auflösung gewohnter Raumverhältnisse. 81
Abb. 6: Rotierende Kamerabewegung. 81
Abb. 7: Der symmetrisch arrangierte Vortragsraum auf „Clavius“. 82
Abb. 8: Alltagshandlungen in der Zentrifuge. 85
Abb. 9: Perspektivwechsel von Horizontale auf Vertikale. 85
Abb. 10: Poole aus extremer Untersicht. 85
Abb. 11: HALs Omnipräsenz. 85
Abb. 12 : Poole und Bowman aus HALs Perspektive. 86
Abb. 13: Poole verloren im unendlichen Raum des Weltalls. 87
Abb. 14: Bowman in Notschleuse. 89
Abb. 15: „Memory Logic Center“. 89

ABB. 16: HALS BEDROHLICHER BLICK. 89
ABB. 17: DEAKTIVIERUNG HALS. 89
ABB. 18: LEITMOTIV DES ÜBERGANGS. 91
ABB. 19: BOWMAN TRITT IN DEN LICHTKORRIDOR EIN. 91
ABB. 20: VERTIKALER LICHTKORRIDOR. 91
ABB. 21: BOWMAN IM RAUMZEITLICHEN DISKONTINUUM. 91
ABB. 22: ABSTRAHIERTE LANDSCHAFTSZÜGE. 93
ABB. 23: BOWMANS BLICK AUF SEINE DOPPELUNG. 97
ABB. 24: SEIN „ZWEITES ICH“ ERKUNDET DEN RAUM. 97
ABB. 25: BOWMAN ERBLICKT SICH GEALTERT IM SPIEGEL. 97
ABB. 26: DER DRITTE BOWMAN. 97
ABB. 27: GEOMETRISCHER RAUM DER DISKONTINUITÄT. 97
ABB. 28: BOWMAN ERBLICKT SEIN „VIERTES ICH“. 97
ABB. 29: DER STERBENDE BOWMAN ERBLICKT DEN MONOLITH. 97
ABB. 30: ÜBERTRITT IN EINE ANDERE DIMENSION. 97
ABB. 31: WIEDERGEBURT ALS „ASTRALFÖTUS“. 97
ABB. 32: REINKARNATION TRITT IN DEN OFFEN RAUM DES UNIVERSUMS. 97
ABB. 33: MONOLITH ALS ÜBERGANG VON GESCHLOSSENEM IN DEN OFFENEN RAUM. 98
ABB. 34: RÜCKKEHR ZUR ERDE. 98
ABB. 35: DER BLICK AUF SEINEN URSPRUNG – ZYKLISCHE STRUKTUR DES LEBENS. 98
ABB. 36: GROßAUFNAHME DES „STERNENKINDS“ MIT DIREKTEM BLICK IN DIE KAMERA. 98
ABB. 37: ALEX BLICKT DIREKT IN DIE KAMERA – BRUCH MIT DER GRENZE ZWISCHEN FILM- UND ZUSCHAUERRAUM. 107
ABB. 38: SYMMETRISCHE BILDKOMPOSITION DER KOROVA – MILCHBAR. 107
ABB. 39: MOTIV DES KORRIDORS UND DIE ZUSPITZUNG VON GEWALT DURCH DIE BELEUCHTUNGSSTRATEGIE DES GEGENLICHTS. 108
ABB. 40: INSZENIERUNG VON GEWALT. 108
ABB. 41: BÜHNENRAUM DER GEWALTDARSTELLUNG. 108
ABB. 42: KORRIDOR ALS ÜBERGANG ZUR NÄCHSTEN STUFE. 108
ABB. 43: ALEX AUS DER PERSPEKTIVE VON MR. ALEXANDER: ÜBERGRIFF AUF DEN ZUSCHAUER. 110
ABB. 44: GEWALTANWENDUNG AN DER RAUMKONSTRUKTION. 110
ABB. 45: KUBRICKSCHER KORRIDOR ALS „KLAUSTROPHOBISCHER RAUM“. 111
ABB. 46: AUTORITÄTSPERSON ALS PERVERSE PERSÖNLICHKEIT. 111
ABB. 47: MISCHUNG 70ER-JAHRE POPKULTUR UND BAROCKE KLEIDUNG. 111
ABB. 48: MÉNAGE-À-TROIS UNTER DEM BELEUCHTETEN BILD VON LUDWIG VAN BEETHOVEN. 111
ABB. 49: ERMORDUNG DER CAT-LADY. 112
ABB. 50: ALEX MIT PENIS-PLASTIK ALS WAFFE. 112
ABB. 51: „KONSTRUKTIVE MONTAGE“ VON SEX, GEWALT UND KUNST. 112
ABB. 52: ALEX WIRD VON SEINEN „DROOGS“ VERRATEN. 112
ABB. 53: SPRUNG AUS DEM FENSTER MIT SUBJEKTIVER KAMERA. 113

ABB. 54: SYMMETRISCHE RAUMKONSTRUKTION ALS ZEICHEN DER GEWALT. 113
ABB. 55: DIE LUDOVICO-THERAPIE. 114
ABB. 56: BÜHNENRAUM ZUR GEWALTDARSTELLUNG. 114
ABB. 57: VORFÜHRUNG DES GEHEILTEN ALEX. 116
ABB. 58: SEXUELLE IMAGINATION. 116
ABB. 59: DAS IMPOSANTE „OVERLOOK-HOTEL“ IN DEN ROCKY MOUNTAINS. 120
ABB. 60: DAS SCHLÜSSELMOTIV DER BLUTWELLE. 125
ABB. 61: DANNYS VISION VON DEN GRADYS. 125
ABB. 62: FLIEßENDE LANDSCHAFTSOBJEKTE ALS ÜBERGANG ZWISCHEN REALITÄT UND FIKTION. 135
ABB. 63: DIE KAMERA ALS VERFOLGER UND BEOBACHTER. 135
ABB. 64: ULLMANS FÜHRUNG DURCHS HOTEL IN LANGER BEGLEITFAHRT DER KAMERA AUS DISTANZIERTER POSITION. 136
ABB. 65: DIE KAMERA ALS VOYEUR UND WEGFÜHRER ZUGLEICH. 136
ABB. 66: DANNY DURCHQUERT DIE GÄNGE DES HOTELS. 137
ABB. 67: *STEADICAM*-BEGLEITFAHRT. 137
ABB. 68: JACKS ARBEITSPLATZ. 138
ABB. 69: ÜBERLAGERUNG VON REALITÄT UND FIKTION IN DER DIEGESE. 138
ABB. 70: DER ORIENTIERUNGSPLAN DES LABYRINTHS. 138
ABB. 71: LABYRINTHMODELL. 138
ABB. 72: HECKENLABYRINTH AUS JACKS AUFSICHT. 138
ABB. 73: DANNY UND WENDY IM HECKENLABYRINTH. 138
ABB. 74: WENDY IM TREPPENHAUS. 139
ABB. 75: AUFLÖSUNG DER REALITÄTSGRENZE. 139
ABB. 76: DIREKTER BLICK IN DIE KAMERA. 141
ABB. 77: WECHSEL DER REALITÄTSEBENEN. 141
ABB. 78: HALLORANNS VISION. 141
ABB. 79: ZIMMER 237. 141
ABB. 80: KOPPLUNG VON DANNY, HALLORANN UND JACK. 141
ABB. 81: DIE JUNGE FRAU IN ZIMMER 237. 142
ABB. 82: JACKS TRIEBHAFTIGKEIT. 142
ABB. 83: SPIEGELUNG DER FRAU. 142
ABB. 84: VANITAS-MOTIV DER VERGÄNGLICHKEIT. 142
ABB. 85: DIE ERMORDETEN GRADY SCHWESTERN. 143
ABB. 86: LABYRINTHMOTIV UND OFF-RAUM. 143
ABB. 87: IRRITATION DURCH 180°-ACHSENSPRÜNGE. 144
ABB. 88: AUSTAUSCHBARKEIT VON JACK UND D. GRADY. 144
ABB. 89: GEWALT VON AUßEN IN DEN INNENRAUM. 145
ABB. 90:“ HERE IS JOHNNY“! 145
ABB. 91: DANNY ÜBERLISTET SEINEN VATER. 146
ABB. 92: JACK ERFROREN IM LABYRINTH. 146

ABB. 93: JACK AM UNABHÄNGIGKEITSTAG 1921. 147
ABB. 94: JACKS VERDOPPELUNG. 147

9. ANHANG

9.1 ABSTRACT

Gegenstand der hier vorgestellten Arbeit ist die Analyse ästhetischer Grundprinzipien innerhalb der filmischen Raum- und Zeitkonstruktion im Filmschaffen von Stanley Kubrick. Für die Untersuchung beziehe ich mich hauptsächlich auf die folgenden drei Filme aus Kubricks Hauptwerk: 2001: A SPACE ODYSSEY, A CLOCKWORK ORANGE und THE SHINING.

Ziel ist zu klären, inwiefern und auf welcher Grundlage man Kubricks Ästhetik als eine dualistische Bildarchitektur bezeichnen könnte. Dazu widmet sich diese Untersuchung den filmischen Gestaltungsmechanismen, Erzähltechniken, Motiven und Thematiken, die sich in Kubricks Filmsprache manifestieren, um einen Einblick in seine stilistische Filmsprache gewinnen zu können. Es gilt des Weiteren der Frage nachzugehen, inwiefern sich Kubricks Arbeitsweise als eine architektonische Filmkunst beschreiben lässt, die sich durch dualistische Gestaltungsprinzipien definiert. Um die Fragestellung zu vertiefen, bezieht sich ein Teil der Arbeit zuerst auf die filmwissenschaftliche Methodik und Theorie der filmischen Raum- und Zeitkonstruktion, um in weiterer Folge in den ausgewählten Filmen exemplarisch darauf eingehen zu können. Dazu beziehe ich mich kurz auf verschiedene theoretische Positionen, sowie auf die Voraussetzungen filmischer Raumwahrnehmung. Innerhalb der Filmanalyse werde ich in den Referenzfilmen Kubricks die bildkompositorischen Gestaltungsmechanismen bzw. die raum-zeitlichen Konstruktionsprinzipien beleuchten. Als Konsequenz der Analyse werde ich versuchen zu zeigen, inwiefern sich die Behauptung einer dualistischen Bildarchitektur als Kubricks Stilistik bewahrheitet. Es werden anschließend dafür die Argumente resümiert, um im letzten Teil der Arbeit auf der Grundlage der Ergebnisse zu prüfen, ob eine Analogie zwischen Kubricks dualistischer Filmästhetik und der dialektischen Barockästhetik besteht. Dazu werden Parallelen zwischen Kubricks Gestaltungsprinzipien und dem von Deleuze geprägten Begriff „der Falte“ gezogen. Es wird festzustellen sein, durch welche ästhetischen Elemente und Ikonografien sich Kubricks Kino als ein barockes Kino auszeichnet.

9.2 LEBENSLAUF

PERSÖNLICHE DATEN

Name	Julia Hammer
Geburtsdatum	03.11.1987
Matrikelnummer	a0802819

AUSBILDUNG

2008 – 2015

Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft Universität Wien

2002 – 2007

Simpert-Kraemer-Gymnasium Krumbach, Abschluss: Abitur

1998 – 2002

St.-Thomas-Gymnasium Wettenhausen

1994 – 1998

Grundschule Ichenhausen

AUSLANDSERFAHRUNG

9/2007 – 3/2008

Volontariat im Kinderheim Río Segundo, Argentinien

FREMDSPRACHEN

Spanisch, Englisch

BERUFLICHE ERFAHRUNG

2012 – 2015

Veranstaltungslokal LOCAL Wien, Gastronomie und Künstlerbetreuung

2010 – 2013

KITSCHmedia, Print- und Webdesign Wien, administrative Tätigkeit

2009 – 2012

S|A|X|X Cafe – Bar Wien, Gastronomie

2008 – 2009

dogwalker & catsitter Wien

2008

Messehostess Sulzberger Käserebellen

2007

Getränkemarkt Finkbeiner Ichenhausen, Lager und Verkauf

2007

Obsthandel Gollmitzer Günzburg, Verkauf

2005 – 2007

diverse Promotionsjobs

2003 – 2005

Sportscorner24 Krumbach, Buchhaltung

2003

Fachklinik Ichenhausen, Pflegedienst